(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6422550号
(P6422550)
(45)発行日　平成30年11月14日(2018.11.14)　(24)登録日　平成30年10月26日(2018.10.26)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 326E
A63F 7/02 326F

請求項の数 1　(全 280 頁)

(21)出願番号　特願2017-189186(P2017-189186)
(22)出願日　平成29年9月28日(2017.9.28)
(62)分割の表示　特願2014-213013(P2014-213013)の分割
原出願日　平成26年10月17日(2014.10.17)
(65)公開番号　特開2017-221805(P2017-221805A)
(43)公開日　平成29年12月21日(2017.12.21)
審査請求日　平成29年10月30日(2017.10.30)

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　杉本　有希
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　江口　健一
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

審査官　井上　昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
外枠と、前記外枠に対して開閉可能な本体枠とを備え、遊技球を用いて遊技が行われる遊技機であって、
前記外枠は、
下部に設けられて前記本体枠が外枠に対して閉じた状態で前記本体枠が載置される幕板を含む下部部材と、
前記外枠の左方側に設けられ、前記本体枠を開閉可能に支持するヒンジ部材と、
を少なくとも有し、
前記ヒンジ部材が設けられた側において後方に退避した位置に形成され、前記幕板の後面側へ遊技球を排出するための遊技球排出領域と、
前記遊技球排出領域の後方を含んで横長に形成される立壁部と、
を備え、
前記遊技球排出領域は、少なくとも前記本体枠が開閉する際の回転軸より右方側に形成される一方、前記回転軸の真後ろの前記立壁部に接する部位には形成されておらず、
前記ヒンジ部材が設けられた側において後方に退避した位置の前記立壁部の上端は、前記幕板の前記本体枠が載置される部分のうち前記立壁部が後方に退避した位置に存在しない部分の上端より高くなるようにし、
前記立壁部の上端から前方へ延出している返し部を設け、
本体枠が閉じられているときに本体枠の下面で遊技球排出領域のすべてが塞がれないよ

うにしている
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、パチンコ機等の遊技機では、外枠と、その外枠の正面側に開閉可能に取り付けられ、遊技盤を保持する本体枠と、本体枠の正面側に開閉可能に取り付けられた扉枠を備えている。扉枠の前面には、例えば装飾ランプが取り付けられていたり、ガラス板などの透明板により覆われた開口が形成されていたりし、本体枠に保持された遊技盤を、透明板を介して視認することが出来るようになっている。
【０００３】
この種の遊技機では、遊技機毎にオリジナリティを追及し、遊技者の目に留まりやすいように、例えば扉枠の前面における上部や側部に、前方に向けて膨出する張出し部が設けられており、張出し部の前面に遊技機の機種に対応する装飾意匠（機種名や、機種名にちなんだロゴ、機種に関連したオリジナルデザイン等を含む）が描かれた装飾パネル部を設けたものが知られている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１３－１０２９０８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の特許文献に記載の遊技機では、遊技媒体がこぼれてしまうと、外枠と本体枠との間に遊技球が挟まれてしまう虞があった。
【０００６】
本発明はこのような事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、外枠と本体枠との間に遊技球が挟まれることを低減させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】
【０００７】
［解決手段１］
外枠と、前記外枠に対して開閉可能な本体枠とを備え、遊技球を用いて遊技が行われる遊技機であって、
前記外枠は、
下部に設けられて前記本体枠が外枠に対して閉じた状態で前記本体枠が載置される幕板を含む下部部材と、
前記外枠の左方側に設けられ、前記本体枠を開閉可能に支持するヒンジ部材と、
を少なくとも有し、
前記ヒンジ部材が設けられた側において後方に退避した位置に形成され、前記幕板の後面側へ遊技球を排出するための遊技球排出領域と、
前記遊技球排出領域の後方を含んで横長に形成される立壁部と、
を備え、
前記遊技球排出領域は、少なくとも前記本体枠が開閉する際の回転軸より右方側に形成される一方、前記回転軸の真後ろの前記立壁部に接する部位には形成されておらず、

前記ヒンジ部材が設けられた側において後方に退避した位置の前記立壁部の上端は、前記幕板の前記本体枠が載置される部分のうち前記立壁部が後方に退避した位置に存在しない部分の上端より高くなるようにし、
前記立壁部の上端から前方へ延出している返し部を設け、
本体枠が閉じられているときに本体枠の下面で遊技球排出領域のすべてが塞がれないようにしていることを特徴とする。

【発明の効果】
【００１０】
本発明によれば、外枠と本体枠との間に遊技球が挟まれることを低減させることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【００１１】
【図１】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の右側面図である。
【図３】パチンコ機の平面図である。
【図４】パチンコ機の背面図である。
【図５】パチンコ機を前から見た斜視図である。
【図６】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。
【図７】本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。
【図８】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。
【図９】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１０】パチンコ機における外枠の正面図である。
【図１１】外枠の右側面図である。
【図１２】外枠を前から見た斜視図である。
【図１３】外枠を後ろから見た斜視図である。
【図１４】外枠を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１５】（ａ）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を分解して示す分解斜視図である。
【図１６】（ａ）は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、（ｂ）は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。
【図１７】外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。
【図１８】（ａ）は図１におけるＡ－Ａ断面図であり、（ｂ）は（ａ）において外枠に対して扉枠と共に本体枠を開いた状態を示す断面図である。
【図１９】（ａ）は外枠側下ヒンジ部材の部位に誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図であり、（ｃ）は（ａ）及び（ｂ）とは異なる実施形態の誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、（ｄ）は（ｃ）の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図である。
【図２０】パチンコ機における扉枠の正面図である。
【図２１】扉枠の背面図である。
【図２２】扉枠を右前から見た斜視図である。
【図２３】扉枠を左前から見た斜視図である。
【図２４】扉枠を後ろから見た斜視図である。
【図２５】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図２６】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図２７】扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図である。
【図２８】皿ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図２９】皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図３０】皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３１】（ａ）は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３２】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図である。
【図３３】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。
【図３４】演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
【図３５】取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
【図３６】演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
【図３７】タッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
【図３８】演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
【図３９】ボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
【図４０】皿ユニットの平面図である。
【図４１】図４０におけるＢ－Ｂ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。
【図４２】図４０におけるＣ－Ｃ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。
【図４３】（ａ）は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットの右側面図である。
【図４４】（ａ）は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４５】図４３（ｂ）の扉右下演出ユニットにおけるＤ－Ｄ断面図である。
【図４６】扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４７】扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４８】扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４９】回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５０】（ａ）は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、（ｂ）は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。
【図５１】（ａ）は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、（ｂ）は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。
【図５２】上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５３】上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５４】（ａ）は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は下皿球抜きユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５５】（ａ）は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５６】（ａ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。
【図５７】蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。
【図５８】本体枠を前から見た斜視図である。
【図５９】本体枠を後ろから見た斜視図である。
【図６０】本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図６１】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６２】払出ユニットを前から見た斜視図である。
【図６３】払出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図６４】払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図６５】払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６６】（ａ）は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図６７】球誘導ユニットの分解斜視図である。
【図６８】（ａ）は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、（ｂ）は払出装置を後ろから見た斜視図である。
【図６９】払出装置を分解して前から見た分解斜視図である。
【図７０】払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７１】（ａ）は払出装置の正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。
【図７２】（ａ）は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、（ｂ）は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。
【図７３】払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。
【図７４】（ａ）は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図７５】（ａ）は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７６】（ａ）は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図７７】下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図７８】下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７９】（ａ）は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を示す説明図であり、（ｂ）は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。
【図８０】扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。
【図８１】図７６乃至図８０とは異なる形態の誘導路開閉扉を示す説明図である。
【図８２】払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。
【図８３】遊技盤の正面図である。
【図８４】遊技盤を右前から見た斜視図である。
【図８５】遊技盤を左前から見た斜視図である。
【図８６】遊技盤を後ろから見た斜視図である。
【図８７】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図８８】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図８９】遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す前から見た斜視図である。
【図９０】遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す後ろから見た斜視図である。
【図９１】遊技盤の表ユニットを前から見た斜視図である。
【図９２】遊技盤の表ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図９３】（ａ）は表ユニットの始動口ユニットを前上から見た斜視図であり、（ｂ）は始動口ユニットを後ろ下から見た斜視図である。
【図９４】（ａ）は表ユニットのサイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）はサイドユニットを後ろから見た斜視図である。
【図９５】（ａ）は表ユニットのアタッカユニットを前上から見た斜視図であり、（ｂ）はアタッカユニットを後ろ上から見た斜視図であり、（ｃ）はアタッカユニットを後ろ下から見た斜視図である。
【図９６】表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図である。
【図９７】表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。
【図９８】裏ユニットを前から見た斜視図である。

【図９９】裏ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１００】裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０１】裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１０２】（ａ）は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１０３】裏上可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０４】裏上可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１０５】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０６】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１０７】裏上可動装飾体ユニットにおける裏上副装飾体の動きを示す説明図である。
【図１０８】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが退避位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。
【図１０９】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第一出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。
【図１１０】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第二出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。
【図１１１】（ａ）は裏上可動演出ユニットの内部機構の一部を示す正面図であり、（ｂ）は内部機構における（ａ）とは異なる一部を前から見た斜視図であり、（ｃ）は（ｂ）を後ろから見た斜視図である。
【図１１２】裏上可動演出ユニットの内部機構の一部の動きを示す説明図である。
【図１１３】（ａ）は退避位置における内部機構を構成している主な部材の状態を示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から第一伝達部材が回転して第一被伝達部材への回転の伝達が開始された状態を示す説明図である。
【図１１４】（ｃ）は図１１３（ｂ）の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して裏上装飾体ユニットが退避位置から第一出現位置へ向かって下降している状態を示す説明図であり、（ｄ）は（ｃ）の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して第一被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置に到達した状態を示す説明図である。
【図１１５】（ｅ）は図１１４（ｄ）の状態から第一伝達部材と一緒に回転していた伝達機構の第二伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が開始された状態を示す説明図であり、（ｆ）は（ｅ）の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第一出現位置から第二出現位置へ向かって下降しながら回転している状態を示す説明図である。
【図１１６】（ｇ）は図１１５の（ｆ）の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第二出現位置へ向かって更に下降しながら回転している状態を示す説明図であり、（ｈ）は（ｇ）の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置の状態から下降しながら半回転して第二出現位置に到達した状態を示す説明図である。
【図１１７】（ａ）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１１８】（ａ）は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを通常の退避位置の状態で正面から示す説明図であり、（ｂ）は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを出現位置の状態で正面から示す説明図である。
【図１１９】（ａ）は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１２０】（ａ）は裏右回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は（ａ）において裏右回転装飾体のシャッターを開い

た状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、（ｃ）は裏右回転装飾体の第二装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、（ｄ）は裏右回転装飾体の第三装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図である。
【図１２１】（ａ）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１２２】（ａ）は裏左回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏左回転装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（ｃ）は裏左回転装飾体の第三装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（ｄ）は（ａ）の状態で裏左回転装飾体の裏左突出装飾体を出現位置とした状態を示す裏左可動演出ユニットの正面図である。
【図１２３】図１２２（ａ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図である。
【図１２４】（ａ）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１２５】裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２６】裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１２７】裏下後回転装飾ユニットが下降端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図である。
【図１２８】裏下後回転装飾ユニットが上昇端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図である。
【図１２９】（ａ）は裏下後可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１３０】裏下後回転装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１３１】裏下後回転装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１３２】図１２９（ａ）におけるＧ－Ｇ線で切断した断面図である。
【図１３３】（ａ）は裏下後回転装飾ユニットの裏下後回転装飾体が回転停止している状態を示す正面図であり、（ｂ）は裏下後回転装飾体が正面視反時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図であり、（ｃ）は裏下後回転装飾体が開いて正面視時計回りの方向へ回転する直前の状態を示す正面図であり、（ｄ）は裏下後回転装飾体が正面視時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図である。
【図１３４】（ａ）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構の構成を示す説明図であり、（ｂ）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて回転ダンパに係る差動機構の構成を示す説明図であり、（ｃ）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構と回転ダンパに係る差動機構とを連結している連結機構の構成を示す説明図である。
【図１３５】（ａ）は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｂ）は裏下後回転装飾体が反時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。
【図１３６】（ａ）は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｂ）は駆動機構の連結リングが時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が開きつつある時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｃ）は駆動機構の連結リングが更に時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が完全に開いた時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｄ）は開いた状態の裏下後回転装飾体が駆動機構の連結機構と共に時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。
【図１３７】裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図１３８】裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１３９】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して前から見た

分解斜視図である。
【図１４０】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１４１】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１４２】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１４３】（ａ）は通常の退避位置の状態での裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏四隅第一装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図であり、（ｃ）は裏四隅第二装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図である。
【図１４４】（ａ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が退避位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｂ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｃ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。
【図１４５】（ａ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｂ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｃ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。
【図１４６】センター役物における表上可動演出ユニットの表上可動装飾体の動きを示す遊技盤の正面図である。
【図１４７】裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第一出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。
【図１４８】裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第二出現位置で、且つ、裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とが出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。
【図１４９】裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で一対のシャッターが開いていると共に、裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で裏左突出装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。
【図１５０】裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第二装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１５１】裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第三装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１５２】裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視反時計回りの方向へ回転させている状態を示す遊技盤の正面図である。
【図１５３】裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視時計回りの方向へ回転させていると共に、裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第二装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。
【図１５４】裏ユニットにおける裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第一装飾体を出現位置の状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１５５】（ａ）は、同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、（ｂ）は、同実施の形態の主制御ＭＰＵによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５６】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図１５７】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５８】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５９】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６０】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６１】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される大当り判定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６２】（Ａ）大当りについての抽選処理に用いられる大当り判定テーブルであり、（Ｂ）大当りについての抽選処理に用いられる図柄決定テーブルである。
【図１６３】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６４】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６５】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６６】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６７】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６８】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行される１６ｍＳ定常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６９】バトル演出のタイミングチャートである。
【図１７０】バトル演出のタイミングチャートである。
【図１７１】バトル演出の一例について示す説明図である。
【図１７２】バトル演出の一例について示す説明図である。
【図１７３】バトル演出の一例について示す説明図である。
【図１７４】前構成部材及び表ユニットを遊技領域内における前後方向の略中央で切断した遊技盤の正面図である。
【図１７５】（ａ）は図１７４において遊技領域内の右部を拡大して示す正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＨ－Ｈ線で切断して要部のみを示す断面図である。
【図１７６】図１７４において上大入賞口付近を拡大して示す説明図である。
【図１７７】中央液晶表示装置の表示パネルにおける保留数表示の一例を示す図である。
【図１７８】中央液晶表示装置の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。
【図１７９】図１７８の保留変更演出のつづきとしての一例を示す図である。
【図１８０】図１７９の保留変更演出のつづきとしての一例を示す図である。
【図１８１】本例の保留変更演出と、対象となる保留画像の表示色の変化と、保留記憶の消化に伴って表示位置を変える対象となる保留画像の表示色とを模式的に表すタイムチャートである。
【図１８２】図１６８のステップＳ６０２の演出制御処理のうちの各処理として、周辺制御ＭＰＵが保留記憶に関わって実行する各処理を示すフローチャートである。
【図１８３】周辺制御ＭＰＵが実行する保留数指定コマンド処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１８４】図１８３のフローチャートのつづきである。
【図１８５】周辺制御ＭＰＵが実行する保留予告決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１８６】周辺制御ＭＰＵが実行する保留予告演出処理のサブルーチンを示すフローチ

ャートである。
【図１８７】周辺制御ＭＰＵが実行する保留画像シフト処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１８８】周辺制御ＭＰＵが保留記憶に関わって各処理を実行するために必要な各テーブルや記憶エリアや処理動作を示す図である。
【図１８９】保留予告演出の流れを示す図の一例である。
【図１９０】予告保留画像の表示色が変化するパターンを示すシナリオパターンテーブルである。
【図１９１】参加型可動役物演出において、即時可動パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
【図１９２】参加型可動役物演出において、１秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
【図１９３】参加型可動役物演出において、２秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
【図１９４】裏上可動演出ユニットが可動するタイミングのパターンを示す図である。
【図１９５】参加型可動役物演出において１秒後可動役物演出が選択された場合における可動パターン予告が行われる演出の流れを示した図である。
【図１９６】演出ゲームに成功した場合のタイムチャートを示す図である。
【図１９７】演出ゲームに失敗した場合のタイムチャートを示す図である。
【図１９８】大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の裏上可動演出ユニットが可動するタイミングのパターンを示す図である。
【図１９９】保留予告演出において、即時変化パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
【図２００】保留予告演出において、１秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
【図２０１】保留予告演出において、２秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
【図２０２】保留予告演出における、予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。
【図２０３】１秒後変化演出が選択された場合と即時変化演出が選択された場合とを比較した保留予告演出の一連の流れを示す図である。
【図２０４】大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。
【図２０５】予告変動演出における一連の流れの一例を示す図である。
【図２０６】ループ映像における、メインキャラクタ１５００ａが歩き進むフィールドの見取り図を示す図である。
【図２０７】中央液晶表示装置１５００に表示されるループ映像を示す図である。
【図２０８】図２０７におけるループ映像の続きを示す図である。
【図２０９】リアルタイム演出に用いられる演出パターンを格納している演出テーブルを示す図である。
【図２１０】オブジェクトアクションを実行可能な期間をシーン毎にグラフで示す図である。
【図２１１】周辺制御ＭＰＵによってリアルタイム演出を行うことが決定された場合に、いずれの演出パターンを選択するかを、変動時間に応じて段階的に選択するフローチャートである。
【図２１２】シーン１のエリアにメインキャラクタ１５００ａがいる時に実行されるリアルタイム演出の一例を示す図である。
【図２１３】ループ映像処理と選択された演出パターンとの流れを示すフローチャートである。
【図２１４】ループ演出の流れを示すフローチャートである。

【図２１５】サイド張出しが定位置に位置している状態を示す図である。
【図２１６】サイド張出しが定位置より上方に移動した状態を示す図である。
【図２１７】サイド張出しに対応する収容部およびシート挿入口を示す図であり、（Ａ）は蓋部が開状態であることを示す図である。（Ｂ）は蓋部が閉状態であることを示す図である。
【図２１８】サイド張出しに対応する収容部に配置されたシートが横並びとなる状態を、複数の遊技機を並置して示す図である。
【図２１９】右張出しパネルと、右張出しパネルをスライド移動させるベルト式可動部の模式図である。
【図２２０】図２１９のＡ－Ａ断面を下方から見た図である。
【図２２１】右可動シート及び左可動シートが遊技者側に突出している状態を示す図である。
【図２２２】（Ａ）は、右可動シートと、右可動シートを回転移動させる可動シート回転機構を示す図である。（Ｂ）は、右可動シートの回転態様を示す模式的な図である。
【図２２３】サイド張出しが開いている状態を示す図である。
【図２２４】サイド張出しが閉じている状態を示す図である。
【図２２５】サイド張出しと、サイド張出しを回転移動させるラック・ピニオンによるサイド張出し回転機構を示す図である。
【図２２６】左張出しパネルが直立している状態を示す図である。
【図２２７】左張出しパネルが倒れている状態を示す図である。
【図２２８】左張出しパネル４９０と、左張出しパネル４９０を回転移動させる左張出しパネル回転機構を示す図である。
【図２２９】上部張出しパネルが定位置に位置している状態を示す図である。
【図２３０】上部張出しパネルが移動後に位置している状態を示す図である。
【図２３１】上部張出しパネルと、上部張出しパネルを回転移動させるギアによる上部張出し回転機構とを示す平面図である。
【図２３２】上部張出しパネルが上方にスライド移動している状態を示す図である。
【図２３３】上部張出しパネルが下方にスライド移動している状態を示す図である。
【図２３４】（Ａ）は、上部張出しパネルをスライド移動させる上部張出しスライド機構を示す図である。（Ｂ）は、上部張出しスライド機構によって上部張出しパネルが上方にスライド移動した状態を示す模式的な側面図である。（Ｃ）は、上部張出しスライド機構によって上部張出しパネルが下方にスライド移動した状態を示す模式的な側面図である
【図２３５】上部張出し上面部が上部張出しパネルの上部に収納されている状態を示す図である。
【図２３６】上部張出し上面部が立ち上がっている状態を示す図である。
【図２３７】（Ａ）は、上部張出し上面部が定位置に位置している状態を表す側面図である。（Ｂ）は、上面部回転機構によって上部張出し上面部が上方に立ち上がった状態を示す側面図である。
【図２３８】上部張出しパネルを左右に二つ並べた状態を示す図である。
【図２３９】サイド張出しが下方にスライド移動した状態であり、上部張出しパネルに備えられた上部表示装置が上方に面した状態を示す図である。
【図２４０】サイド張出しが上方にスライド移動した状態であり、上部張出しパネルに備えられた上部表示装置が遊技者方向に面した状態を示す図である。
【図２４１】上部張出しパネルに備えられた上部表示装置が上方に面している状態を示す図である。
【図２４２】上部張出しパネルの右側面が右張出しパネルの上面と対向して両張り出しが合体している状態を示す図である。
【図２４３】上部表示装置にメッセージを表示している状態を示す図である。
【図２４４】サイド張出しに挿入されている絵柄の描かれたシートと同様の装飾を上部張出しパネルの上面部に配置した状態を示す図である。

【図２４５】上部張出しパネル３５１を回転移動させる、両張り出し合体機構を示す後面図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
［１．パチンコ機の全体構造］
本発明の一実施形態であるパチンコ機１について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図１乃至図９を参照して本実施形態のパチンコ機１の全体構成について説明する。図１は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図２はパチンコ機の右側面図であり、図３はパチンコ機の平面図であり、図４はパチンコ機の背面図である。図５はパチンコ機を前から見た斜視図であり、図６はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。図７は本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図８はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図９はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【００１３】
本実施形態のパチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠２と、外枠２の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠３と、扉枠３を開閉可能に支持していると共に外枠２に開閉可能に取付けられている本体枠４と、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠３を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有した遊技盤５と、を備えている。
【００１４】
パチンコ機１の外枠２は、図８及び図９等に示すように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。
【００１５】
また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、上枠部材１０の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材６０と、幕板部材５０の正面視左端側上部と左枠部材３０とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材７０と、を備えている。外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０と外枠側下ヒンジ部材７０とによって、本体枠４及び扉枠３が開閉可能に取付けられている。
【００１６】
パチンコ機１の扉枠３は、正面視の外形が四角形で前後に貫通している貫通口１１１を有した枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられ遊技球を貯留可能な上皿２０１及び下皿２０２を有した皿ユニット２００と、扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられるトップユニット３５０と、扉枠ベースユニット１００の前面左部に取付けられる左サイドユニット４００と、扉枠ベースユニット１００の前面右部に取付けられる右サイドユニット４５０と、扉枠ベースユニット１００の前面右下部に皿ユニット２００を貫通して取付けられ上皿２０１に貯留された遊技球を遊技盤５の遊技領域内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット５００と、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられ遊技領域内へ打ち損じた遊技球を受けて皿ユニット２００の下皿２０２へ排出するファールカバーユニット５２０と、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられ上皿２０１の遊技球を球発射装置６８０へ送るための球送りユニット５４０と、扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット５６０と、ガラスユニット５６０の後面下部を覆う防犯カバー５８０と、を備えている。
【００１７】

パチンコ機１の本体枠４は、一部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０及び外枠側下ヒンジ部材７０に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠３の扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０と、本体枠ベース６００の正面視左側面に取付けられる補強フレーム６６０と、本体枠ベース６００の前面下部に取付けられており遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球を打込むための球発射装置６８０と、本体枠ベースの正面視右側面に取付けられており外枠２と本体枠４、及び扉枠３と本体枠４の間を施錠する施錠ユニット７００と、本体枠ベース６００の正面視上辺及び左辺に沿って後側に取付けられており遊技者側へ遊技球を払出す逆Ｌ字状の払出ユニット８００と、本体枠ベース６００の後面下部に取付けられている基板ユニット９００と、本体枠ベース６００の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース６００に取付けられた遊技盤５の後側を覆う裏カバー９８０と、を備えている。

【００１８】

本体枠４の払出ユニット８００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる逆Ｌ字状の払出ユニットベース８０１と、払出ユニットベース８０１の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク８０２と、球タンク８０２の下側で払出ユニットベース８０１に取付けられており球タンク８０２内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール８０３と、払出ユニットベース８０１における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール８０３からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット８２０と、球誘導ユニット８２０の下側で払出ユニットベース８０１から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット８２０により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス９５０に収容された払出制御基板からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置８３０と、払出ユニットベース８０１の後面に取付けられ払出装置８３０によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット２００における上皿２０１での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口又は満タン放出口の何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット８５０と、払出ユニットベース８０１の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット８５０の通常放出口から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の貫通球通路５２６へ誘導する通常誘導路及び満タン放出口から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の満タン球受口５３０へ誘導する満タン誘導路を有した下部満タン球経路ユニット８６０と、を備えている。

【００１９】

本体枠４の基板ユニット９００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる基板ユニットベース９１０と、基板ユニットベース９１０の正面視左側で本体枠ベース６００の後側に取付けられ内部に低音スピーカを有したスピーカユニット９２０と、基板ユニットベース９１０の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス９３０と、スピーカユニット９２０の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス９４０と、電源基板ボックス９３０及びインターフェイス制御基板ボックス９４０に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板が収容された払出制御基板ボックス９５０と、を備えている。

【００２０】

パチンコ機１の遊技盤５は、図８及び図９等に示すように、遊技球が打込まれる遊技領域５ａの外周を区画し球発射装置６８０から発射された遊技球を遊技領域５ａの上部に案内する外レール１００１及び内レール１００２を有した前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられると共に遊技領域５ａの後端を区画する平板状の遊技パネル１１００と、遊技パネル１１００の後側の下部に取付けられており上方に開放された箱状の基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後側に取付けられておりパチンコ機１の遊技を制御するための主制御基板を有している主制御ユニット１３００と、遊技パネル

１１００の前側で遊技領域５ａ内に取付けられ遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能な複数の入賞口を有した表ユニット（図示は省略）と、基板ホルダ１２００の上側で遊技パネル１１００の後側に取付けられ遊技パネル１１００を通して遊技者側から視認可能な液晶表示装置を有した裏ユニット（図示は省略）と、を備えている。

【００２１】

本実施形態のパチンコ機１は、上皿２０１に遊技球を貯留した状態で、遊技者がハンドルレバー５０４を回転操作すると、球発射装置６８０によってハンドルレバー５０４の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤５の遊技領域５ａ内へ打込まれる。そして、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球が、図示しない入賞口に受入れられると、受入れられた入賞口に応じて、所定数の遊技球が払出装置８３０によって上皿２０１に払出される。この遊技球の払出しによって遊技者の興趣を高めることができるため、上皿２０１内の遊技球を遊技領域５ａ内へ打込ませることができ、遊技者に遊技を楽しませることができる。

【００２２】

［２．外枠の全体構成］

パチンコ機１の外枠２について、図１０乃至図１５を参照して説明する。図１０はパチンコ機における外枠の正面図であり、図１１は外枠の右側面図である。また、図１２は外枠を前から見た斜視図であり、図１３は外枠を後ろから見た斜視図である。図１４は、外枠を分解して前から見た分解斜視図である。図１５は（ａ）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を分解して示す分解斜視図である。外枠２は、遊技ホール等のパチンコ機１が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。

【００２３】

外枠２は、図示するように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。また、外枠２は、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右両端面と、左枠部材３０及び右枠部材４０の左右方向の外側を向いた側面とが、同一面となるように組立てられている。

【００２４】

また、外枠２は、上枠部材１０の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材６０と、外枠側上ヒンジ部材６０の下面に取付けられているロック部材６６と、幕板部材５０の正面視左端側上部と左枠部材３０とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材７０と、を備えている。外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０と外枠側下ヒンジ部材７０とによって、本体枠４及び扉枠３を開閉可能に取付けることができる。

【００２５】

また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、幕板部材５０の後側に取付けられていると共に両端が左枠部材３０及び右枠部材４０に夫々取付けられる幕板補強部材８０と、幕板部材５０の上面における左右中央から左寄りの位置に取付けられている平板状の左滑り部材８１と、幕板部材５０の上面における右端付近の位置に取付けられている平板状の右滑り部材８２と、を備えている。幕板補強部材８０は、中実の部材（例えば、木材、合板、等）によって形成されており、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０に、取付けられている。

【００２６】

更に、外枠２は、上枠部材１０と左枠部材３０、上枠部材１０と右枠部材４０、下枠部材２０と左枠部材３０、及び下枠部材２０と右枠部材４０を、夫々連結している連結部材８５を備えている。また、外枠２は、右枠部材４０の内側（左側面側）に取付けられており後述する施錠ユニット７００の外枠用鉤７０３が係止される上鉤掛部材９０及び下鉤掛

部材９１を、備えている。
【００２７】
［２－１．上枠部材］
外枠２の上枠部材１０は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この上枠部材１０は、左右両端における前後方向の中央に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部１１を備えている。この係合切欠部１１内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７が取付けられる。また、上枠部材１０は、正面視左側端部の上面と前面に、一般面よりも窪んだ取付段部１２を備えている。この取付段部１２には、外枠側上ヒンジ部材６０が取付けられる。
【００２８】
［２－２．下枠部材］
外枠２の下枠部材２０は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この下枠部材２０は、左右の長さ及び上下の厚さが、上枠部材１０の左右の長さ及び上下の厚さと同じ寸法に形成されていると共に、前後の幅が、上枠部材１０の前後の幅よりも長く形成されている。下枠部材２０は、左右両端における前後方向の中央よりも後側寄りの位置に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部２１を備えている。この係合切欠部２１内には、連結部材８５の後述する左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの下横固定部８８が取付けられる。
【００２９】
また、下枠部材２０は、左右両端の前面から後方へ窪んだ前端切欠部２２を備えている。下枠部材２０において、前端切欠部２２の後端から下枠部材２０の後面までの前後方向の幅が、上枠部材１０の前後方向の幅と同じ寸法に形成されている。この下枠部材２０は、外枠２に組立てた状態で、左右の前端切欠部２２同士の間の部位が、幕板部材５０内に挿入される。
【００３０】
［２－３．左枠部材及び右枠部材］
外枠２の左枠部材３０及び右枠部材４０は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金等の金属の押出形材によって形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、平面視において互いに対称の形状に形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、外枠２として組立てた時に、左右方向の外側となる側面において、前後方向中央に対して後寄りの位置から後端付近までの間に、内側へ窪んだ凹部３１，４１と、凹部３１，４１の反対側の側面から膨出しており内部が空洞に形成されている突出部３２，４２と、を備えている。この左枠部材３０及び右枠部材４０は、突出部３２，４２によって、強度・剛性が高められている。また、突出部３２，４２内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８が挿入されて取付けられる。
【００３１】
また、左枠部材３０及び右枠部材４０は、表面に上下に延びた複数の溝が形成されている。この複数の溝によって、パチンコ機１を遊技ホール等の島設備に設置したり運搬したりする等の際に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を持ち易くすることができると共に、パチンコ機１の外観の意匠性を高めることとができる。
【００３２】
［２－４．幕板部材］
外枠２の幕板部材５０は、後側が開放された箱状に形成されている。幕板部材５０は、上面における正面視左端付近に後方へ平板状に延出している後方延出部５１と、後方延出部５１の左端から遊技球が通過可能な大きさでＵ字状に切欠かれており上下に貫通している左排出孔５２と、後方延出部５１における左排出孔５２の右側において遊技球が通過可能な大きさで上下に貫通している右排出孔５３と、後方延出部５１の後端を含む幕板部材５０の上面の後端から上方へ平板状に延出している立壁部５４と、立壁部５４の上端付近から前方へ膨出しており前面が上方へ向かうに従って後方へ向かうように傾斜している返

し部５５と、を備えている。
【００３３】
幕板部材５０は、後方延出部５１の前側の上面と、後方延出部５１の上面とに、外枠側下ヒンジ部材７０が載置されるように、外枠側下ヒンジ部材７０の後述する水平部７１が取付けられる。また、幕板部材５０の左排出孔５２は、外枠２に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材６０の後述する排出孔７４と一致する位置に形成されている。また、右排出孔５３は、外枠に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材６０よりも右側となる位置に形成されている。右排出孔５３は、左排出孔５２よりも大きく形成されている（図１８等を参照）。
【００３４】
また、幕板部材５０は、後方延出部５１よりも右側の上面が、前端側が低くなるように傾斜している。また、幕板部材５０は、上面における後方延出部５１よりも右側の部位に左滑り部材８１を取付けるための左取付部５６と、上面における右端付近に右滑り部材８２を取付けるための右取付部５７と、を備えている。幕板部材５０は、上面に、左滑り部材８１及び右滑り部材８２を介して本体枠４の下面が載置される。
【００３５】
この幕板部材５０は、図示するように、前面に浅いレリーフ状の装飾が形成されている。また、幕板部材５０は、図示は省略するが、箱状の内部が複数のリブによって格子状に仕切られており、強度・剛性が高められている。また、幕板部材５０は、幕板補強部材８０の前側半分を、内部に収容可能に形成されている。
【００３６】
［２－５．外枠側上ヒンジ部材］
外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０は、図示するように、水平に延びた平板状で外形が四角形の上固定部６１と、上固定部６１の前端から前方へ延出している平板状の前方延出部６２と、前方延出部６２の右端から前方へ向かうに従って前方延出部６２の左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝６３と、上固定部６１の平面視左辺から下方へ延びている平板状の横固定部６４と、前方延出部６２の左端から前端を周って軸受溝６３が開口している部位までの端辺から下方へ延びており横固定部６４と連続している平板状の垂下部６５と、を備えている（図１５（ｂ）等を参照）。
【００３７】
外枠側上ヒンジ部材６０は、外枠２が組立てられた状態で、上固定部６１が、上枠部材１０の取付段部１２の上面に載置されており、図示しないビスによって固定されている。また、前方延出部６２は、上枠部材１０の前端よりも前方へ延出している。また、横固定部６４は、左枠部材３０の外側側面の凹部３１内に上側から挿入された状態で、ビスによって左枠部材３０に固定されている。
【００３８】
この外枠側上ヒンジ部材６０は、軸受溝６３内に本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入させることで、外枠側下ヒンジ部材７０と協働して本体枠４を開閉可能に支持することができる。この外枠側上ヒンジ部材６０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。
【００３９】
［２－６．ロック部材］
外枠２のロック部材６６は、図１５に示すように、左右が所定幅で前後に延びている帯板状のロック本体６６ａと、ロック本体６６ａの後端から右方へ突出している操作部６６ｂと、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部６６ｃと、ロック本体６６ａの後端付近で上下に貫通している取付孔６６ｄと、を備えている。このロック部材６６は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材６６は、取付ビス６７によって、外枠側上ヒンジ部材６０における前方延出部６２の下面に回動可能に取付けられる。
【００４０】

このロック部材６６は、取付孔６６ｄを通して、ロック本体６６ａの後端が、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２における軸受溝６３よりも後側の位置に取付けられる。また、ロック部材６６を外枠側上ヒンジ部材６０に取付けた状態では、ロック本体６６ａが、平面視で軸受溝６３を遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠側上ヒンジ部材６０の垂下部６５における軸受溝６３の開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている（図１７を参照）。

【００４１】

また、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びている弾性部６６ｃの先端は、外枠側上ヒンジ部材６０における垂下部６５の内周面に当接している。このロック部材６６は、弾性部６６ｃの付勢力によって取付孔６６ｄを中心に、前端が左方へ回動する方向に付勢されている。従って、通常の状態では、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端付近の右側面が、垂下部６５に当接している（図１７を参照）。この状態では、軸受溝６３におけるロック本体６６ａよりも前側の部位に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の後述する本体枠上ヒンジピン６２２を収容可能な空間が形成される。

【００４２】

このロック部材６６は、操作部６６ｂを操作することで、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａを回動させることができる。そして、操作部６６ｂの操作によって、ロック本体６６ａを、その前端が左方へ移動する方向へ回動させることで、平面視において軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させることができ、軸受溝６３が全通している状態とすることができる。これにより、軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入したり、軸受溝６３内から本体枠上ヒンジピン６２２を外したりすることができる。

【００４３】

［２－７．外枠側下ヒンジ部材］

外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０は、図示するように、水平に延びている平板状の水平部７１と、水平部７１の左辺において前後方向中央よりも後側の部位から上方へ立上がっている平板状の立上り部７２と、水平部７１の前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン７３と、水平部７１を上下に貫通しており遊技球が一つのみ通過可能な大きさの排出孔７４と、を備えている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００４４】

外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、平面視において、左辺を底辺とした台形に形成されている。外枠下ヒンジピン７３は、円柱状で、上下方向中央よりも上部が、上端が窄まった円錐台状に形成されている。この外枠下ヒンジピン７３は、水平部７１の前端付近における左寄りの位置に取付けられている。排出孔７４は、水平部７１において、立上り部７２の前後方向中央の部位と接し、水平部７１の左辺から右方へ逆Ｕ字状に延びるように形成されている。この排出孔７４は、幕板部材５０の左排出孔５２と、略同じ大きさに形成されている。

【００４５】

外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠２が組立てられた状態では、水平部７１が、幕板部材５０の左端付近の上面と後方延出部５１上に載置されており、水平部７１が、幕板部材５０の上面を貫通する図示しないビスによって幕板補強部材８０に固定されている。また、外枠２が組立てられた状態では、立上り部７２が、左枠部材３０の内側側面における突出部３２よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠下ヒンジピン７３を、本体枠４の本体枠側下ヒンジ部材６４０における本体枠用下ヒンジ孔（図示は省略）に挿通させることで、外枠側上ヒンジ部材６０と協働して本体枠４を開閉可能に取付けることができる。

【００４６】

また、外枠２が組立てられた状態では、排出孔７４が、幕板部材５０の左排出孔５２と一致している。これにより、水平部７１上の遊技球を、排出孔７４及び左排出孔５２を通して、幕板部材５０の後側へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠２に対

して本体枠４を閉じる時に、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球が、本体枠４が閉じられるのに従って、外枠２と本体枠４との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔７４から排出させることができる。この際に、排出孔７４が、パチンコ機１に組立てた状態で、外枠２に対して本体枠４を閉じた時に、本体枠４の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球を、排出孔７４から排出させることで本体枠４よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位に遊技球が留まり難くすることができる。

【００４７】

［２－８．連結部材］

外枠２の連結部材８５は、上枠部材１０と左枠部材３０とを連結する左上連結部材８５Ａと、上枠部材１０と右枠部材４０とを連結する右上連結部材８５Ｂと、下枠部材２０と左枠部材３０とを連結する左下連結部材８５Ｃと、下枠部材２０と右枠部材４０とを連結する右下連結部材８５Ｄと、がある。

【００４８】

連結部材８５は、水平に延びた平板状の水平固定部８６と、水平固定部８６の左右側辺の何れか一方から上方へ延出している平板状の上横固定部８７と、水平固定部８６における上横固定部８７が延出している部位と同じ側から下方へ延出している平板状の下横固定部８８と、を備えている。この連結部材８５は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４９】

左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは、水平固定部８６の前後方向の中央から上横固定部８７が上方へ延出していると共に、上横固定部８７の前後両側から下横固定部８８が下方へ延出している。つまり、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは、下横固定部８８が前後に離間して二つ備えられている。左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの水平固定部８６は、上枠部材１０の下面に当接した状態で上枠部材１０に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７は、上枠部材１０の係合切欠部１１内に挿入されて、上枠部材１０の左右方向の端部に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの前側の下横固定部８８は、左枠部材３０又は右枠部材４０突出部３２，４２よりも前側の内側側面に固定される。更に、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８は、左枠部材３０又は右枠部材４０突出部３２，４２内に挿入されて外側側面から捩じ込まれるビスにより左枠部材３０又は右枠部材４０に固定される。

【００５０】

左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄでは、上横固定部８７の後端が、水平固定部８６の後端よりも後方へ突出していると共に、上横固定部８７の水平固定部８６よりも後方へ突出している部位の下端から下横固定部８８が水平固定部８６よりも下方へ延出している。また、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄでは、上横固定部８７の後端から水平固定部８６と同じ側へ突出している屈曲部８９を更に備えている。左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの水平固定部８６は、下枠部材２０の上面に当接した状態で固定される。また、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの上横固定部８７は、左枠部材３０又は右枠部材４０の突出部３２，４２よりも前側の内側側面に固定される。更に、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの下横固定部８８は、下枠部材２０の係合切欠部２１内に挿入されて下枠部材２０の左右方向の端部面に固定される。

【００５１】

［２－９．外枠側上ヒンジ部材のロック機構］

次に、本実施形態のパチンコ機１の外枠２において、外枠側上ヒンジ部材６０におけるロック部材６６による本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０に対するロック機構について、図１６及び図１７を参照して説明する。図１６は（ａ）は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であ

り、（ｂ）は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。図１７は外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

【００５２】

外枠２におけるロック部材６６は、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２に取付けた状態（通常の状態）では、弾性部６６ｃの先端が垂下部６５の内周面と当接しており、ロック本体６６ａがく字状に屈曲した軸受溝６３の一部を閉塞するようになっていると共に、ロック本体６６ａの先端部分が、軸受溝６３の最深部分を閉塞した状態とはならず、軸受溝６３の最深部分に本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【００５３】

本実施形態における外枠側上ヒンジ部材６０とロック部材６６とを用いた本体枠上ヒンジピン６２２の支持機構は、本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の最深部分に挿入されてロック本体６６ａの前端の右側面が、右側の垂下部６５と接近している状態（この状態ではロック本体６６ａの前端の右側面と右側の垂下部６５との間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲している軸受溝６３の最深部分に位置する本体枠上ヒンジピン６２２とロック本体６６ａの前端面との夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。

【００５４】

そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠４を軸支している本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の前端部分に当接した状態となっているので、本体枠上ヒンジピン６２２からロック部材６６ａの前端面への負荷がほとんどかかっていない。つまり、ロック部材６６の弾性部６６ｃに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ロック本体６６ａの前端面が円弧状に形成されているため、ロック部材６６を回動させるために操作部６６ｂを回動操作した時に、ロック部材６６がスムーズに回動するようになっている。また、図示では、ロック本体６６ａの前端面の円弧中心が、取付孔６６ｄの中心（ロック部材６６の回転中心）とされている。

【００５５】

従って、本体枠上ヒンジピン６２２がく字状に形成された軸受溝６３の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Ｆがかかって、ロック本体６６ａの円弧状の前端面に当接したとき、その作用力Ｆを、本体枠上ヒンジピン６２２と円弧状の前端面との当接部分に作用する分力Ｆ１（ロック本体６６ａの前端面の円弧の法線方向）と、本体枠上ヒンジピン６２２と軸受溝６３の一側内面との当接部分に作用する分力Ｆ２と、に分けたときに、分力Ｆ１の方向が取付孔６６ｄ（取付ビス６７）の中心（ロック部材６６の回転中心）を向くため、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端が、右側の垂下部６５から離れる方向に回転させるモーメントが働かず、本体枠上ヒンジピン６２２がロック部材６６のロック本体６６ａの前端部と軸受溝６３の一側内面との間に挟持された状態が保持される。

【００５６】

このため、通常の軸支状態、或は、本体枠上ヒンジピン６２２の作用力がロック部材６６にかかった状態でも、ロック部材６６の弾性部６６ｃに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性部６６ｃのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って本体枠上ヒンジピン６２２の軸受溝６３からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材６６のロック本体６６ａの前端部が右方へ移動する方向へ回転させられても、ロック本体６６ａの前端右側面が垂下部６５に当接してそれ以上回転しないので、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ないようになっている。

【００５７】

なお、ロック本体６６ａの前端面の形状は円弧状でなくても、上記した分力Ｆ１の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材６６をその前端部が前方延出部６２の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材６６の回転中心（取付ビス６７により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材６６の弾性部６６ｃに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材６６が回転してもロック本体６

６ａの前端の右側面が垂下部６５に当接するだけであるため、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ることもない。

【００５８】

外枠側上ヒンジ部材６０の軸受溝６３に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を支持させる場合は、軸受溝６３の開放されている側から軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入する。軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入すると、ロック部材６６のロック本体６６ａの右側面に本体枠上ヒンジピン６２２が当接し、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａの前端が左方へ移動するようにロック部材６６が取付ビス６７を中心に回動する。これにより、軸受溝６３を閉鎖していたロック本体６６ａが後退して軸受溝６３が開放され、軸受溝６３の最深部（前端）へ本体枠上ヒンジピン６２２を移動させることができるようになる。

【００５９】

そして、軸受溝６３の最深部に本体枠上ヒンジピン６２２を移動させると、本体枠上ヒンジピン６２２とロック部材６６のロック本体６６ａとの当接が解除され、弾性部６６ｃの付勢力によってロック本体６６ａの前端が右方へ移動するようにロック部材６６が回動し、ロック部材６６が通常の状態に復帰する。これにより、本体枠上ヒンジピン６２２が、軸受溝６３内におけるロック本体６６ａの前端よりも前側の空間に収容された状態となり、本体枠上ヒンジピン６２２が、軸受溝６３の最深部において回動可能な状態で保持（ロック）された状態となる。

【００６０】

軸受溝６３内から本体枠上ヒンジピン６２２を取外す場合は、ロック部材６６の操作部６６ｂを操作して、ロック本体６６ａの前端が左方へ移動するようにロック部材６６を回動させ、弾性部６６ｃの付勢力に抗して軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させる。これにより、軸受溝６３の最深部と開口部とが連通した状態となり、軸受溝６３から本体枠上ヒンジピン６２２を取外すことができる。

【００６１】

［２－１０．外枠側下ヒンジ部材の部位における防犯機構と球噛み防止機構］

本実施形態のパチンコ機１における外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０の部位における防犯機構と外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止するための球噛み防止機構について、図１８及び図１９を参照して説明する。図１８（ａ）は図１におけるＡ－Ａ断面図であり、（ｂ）は（ａ）において外枠に対して扉枠と共に本体枠を開いた状態を示す断面図である。図１９（ａ）は外枠側下ヒンジ部材の部位に誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図であり、（ｃ）は（ａ）及び（ｂ）とは異なる実施形態の誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、（ｄ）は（ｃ）の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図である。

【００６２】

外枠２は、組立てた状態では、幕板部材５０の上面における正面視左端部に外枠側下ヒンジ部材７０が取付けられている。外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、幕板部材５０の上面の左端付近と後方延出部５１の上面とに載置された状態で取付けられている。この幕板部材５０には、上面の後端から上方へ立上がっている立壁部５４を備えている。これにより、外枠側下ヒンジ部材７０と本体枠側下ヒンジ部材６４０との間の隙間を通して、本体枠４（パチンコ機１）の後側へピアノ線等の不正な工具を侵入させようとしても、不正な工具の先端が幕板部材５０の上面の後端から上方へ延出している立壁部５４に当接するため、不正な工具がこれ以上後側へ挿入されるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位を介して不正行為が行われるのを防止することができる。

【００６３】

また、立壁部５４の上端に、前方へ延出している返し部５５を備えているため、立壁部５４に当接した不正な工具が上方へ曲がった場合、返し部５５によって不正な工具の先端を更に前方へ折返させることができるため、本体枠４の後側に不正な工具が侵入させられ

るのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位を介して不正行為が行われるのを確実に阻止することができる。

【００６４】

ところで、幕板部材５０の上面の後端に上方へ延出している立壁部５４を備えるようにした場合、図１８（ｂ）に示すように、外枠２に対して本体枠４を開いている状態で、遊技球が外枠側下ヒンジ部材７０（水平部７１）上に落下した場合、水平部７１上の遊技球が、立壁部５４の存在によって水平部７１の後端から後方へ排出されないため、外枠２と本体枠４との間に挟まれてしまう虞がある。これに対して、本実施形態では、外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１と、幕板部材５０の後方延出部５１とに、遊技球が通過可能な排出孔７４、右排出孔５３、及び左排出孔５２を備えているため、外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１上の遊技球を、排出孔７４等から下方へ排出することができ、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを低減させることができる。

【００６５】

従って、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれることで、外枠側下ヒンジ部材７０の周りが破損したり、本体枠４が正常な状態で閉まらずに外枠２と本体枠４との間に隙間ができてしまい、その隙間を使って不正行為が行われてしまったりするのを防止することができる。

【００６６】

また、本実施形態では、上記の構成に加えて、外枠２に対して本体枠４を開いている時に、外枠側下ヒンジ部材７０上に落下した遊技球を、排出孔７４等から排出させ易くするために、図１９に示すように、外枠２や本体枠４に、遊技球を排出孔７４等へ誘導する誘導羽根９５，９６を、備えるようにしても良い。

【００６７】

具体的に説明すると、図１９（ａ）及び（ｂ）に示す誘導羽根９５は、先端が本体枠４よりも外側へ突出しており、基端側が本体枠４における左側面の後端付近の下側で上下に延びた軸周りに回動可能に取付けられており、棒状に形成されている。この誘導羽根９５は、図示しないバネによって、平面視において反時計回りの方向へ回動するように付勢されている。そして、誘導羽根９５は、図１９（ａ）に示すように、外枠２に対して本体枠４を開いた状態で、先端が本体枠４の左側面に対して直角よりもやや後方へ斜めに突出した状態となるように、反時計回りの方向への回動端が規制されている。従って、誘導羽根９５は、この状態からは、バネの付勢力に抗することで、先端側が後方へ移動するように回動することができる。

【００６８】

外枠２に対して本体枠４を開いている状態から、本体枠４を閉じる方向へ回動させると、誘導羽根９５の先端が外枠側下ヒンジ部材７０の立上り部７２の右側面に当接し、誘導羽根９５が図示しないバネの付勢力に抗して基端側を中心に先端が後方へ移動する方向（平面視において時計回りの方向）に回動する。そして、本体枠４を更に閉じる方向へ回動させると、誘導羽根９５が本体枠４から後方へ突出しているような状態へ更に回動し、誘導羽根９５が邪魔することなく外枠２に対して本体枠４を閉じることができる（図１９（ｂ）を参照）。

【００６９】

外枠２に対して本体枠４を閉じる際に、外枠側上ヒンジ部材６０の水平部７１上に遊技球が落下した場合、本体枠４の後端から誘導羽根９５が斜め左後方へ突出しているため、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球を、本体枠４の左側面と誘導羽根９５とによって右側へ寄せることができ、本体枠４の後側へ遊技球が転動していってしまうのを抑制することができると共に、遊技球を右側へ寄せることで排出孔７４へ誘導することができ、排出孔７４から遊技球を排出させることができる。従って、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止することができる。

【００７０】

なお、外枠２に対して本体枠４を開く時には、誘導羽根９５が図示しないバネの付勢力

によって、平面視において反時計回りの方向に、図１９（ａ）の位置の状態まで回動する。従って、本実施形態の誘導羽根９５は、本体枠４の開閉動作に伴って回動（可動）するものである。

【００７１】

一方、図１９（ｃ）及び（ｄ）に示す誘導羽根９６は、図示するように、両端が外枠２と本体枠４とに取付けられており、外枠２に対して本体枠４を開けている時には扇状に展開されると共に後方へ向かって低くなるように傾斜し、外枠２に対して本体枠４を閉めた時には折り畳まれる扇形の蛇腹状に形成されている。この誘導羽根９６は、上記の誘導羽根９５と同様に、本体枠４の開閉動作に伴って可動する。

【００７２】

この誘導羽根９６は、外枠２に対して本体枠４を開いている時に、外枠側下ヒンジ部材７０上へ遊技球が落下すると、外枠２と本体枠４との間で展開されている誘導羽根９６によって、落下してきた遊技球を本体枠４よりも後側へ転動させて誘導することができ、本体枠４の後側で開口している排出孔７４や右排出孔５３から遊技球を下方へ排出することができる。従って、この誘導羽根９６によっても、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止することができる。

【００７３】

本実施形態によれば、誘導羽根９５，９６によって、水平部７１上の遊技球を排出孔７４へ誘導させることができるため、排出孔７４を大きくしなくても遊技球を排出孔７４から排出させることができ、水平部７１を貫通している孔（排出孔７４）が大きくなることで外枠側下ヒンジ部材７０の強度が低下してしまうのを抑制することができる。従って、外枠２と本体枠４との間に不正行為を行うための工具が差し込まれても、外枠側下ヒンジ部材７０が十分な強度を有しているため、外枠側下ヒンジ部材７０が歪み難く、外枠側下ヒンジ部材７０の部位で隙間が形成されてしまうのを抑制することができ、不正行為が行われるのを防止することができる。

【００７４】

［３．扉枠の全体構成］

パチンコ機１の扉枠３について、図２０乃至図２６を参照して説明する。図２０はパチンコ機における扉枠の正面図であり、図２１は扉枠の背面図である。図２２は扉枠を右前から見た斜視図であり、図２３は扉枠を左前から見た斜視図であり、図２４は扉枠を後ろから見た斜視図である。図２５は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図２６は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【００７５】

扉枠３は、正面視の外形が四角形で枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられる皿ユニット２００と、扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられるトップユニット３５０と、扉枠ベースユニット１００の前面左部に取付けられる左サイドユニット４００と、扉枠ベースユニット１００の前面右部に取付けられる右サイドユニット４５０と、扉枠ベースユニット１００の前面右下部に皿ユニット２００を貫通して取付けられるハンドルユニット５００と、を備えている。

【００７６】

また、扉枠３は、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられるファールカバーユニット５２０と、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられる球送りユニット５４０と、扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット５６０と、ガラスユニット５６０の後面下部を覆う防犯カバー５８０と、を備えている。

【００７７】

扉枠３の扉枠ベースユニット１００は、図２５及び図２６に等に示すように、外形が縦長の長方形で前後に貫通している貫通口１１１を有した板状の扉枠ベース１１０と、扉枠ベース１１０の前面で正面視右下隅に取付けられておりハンドルユニット５００を取付けるための筒状のハンドル取付部材１２０と、扉枠ベース１１０の後側に取付けられている

枠状の補強ユニット１３０と、補強ユニット１３０の正面視左端側の上下両端に取付けられており前方へ突出して本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０に回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０と、扉枠ベース１１０の後側に回動可能に取付けられておりガラスユニット５６０を着脱可能に取付けるためのガラスユニット取付部材１６０と、を備えている。

【００７８】

扉枠３の皿ユニット２００は、詳細は後述するが、上下に列設されており前方へ膨出しており遊技球を貯留可能な上皿２０１及び下皿２０２と、上皿２０１及び下皿２０２が取付けられていると共に扉枠ベースユニット１００の前面に取付けられる板状の皿ユニットベース２１０と、上皿２０１の前側で皿ユニットベース２１０に取付けられ画像を表示可能な上皿液晶表示装置２４４、遊技者が操作可能なタッチパネル２４６及び上皿演出ボタン２５７を有している演出操作ユニット２２０と、上皿２０１及び下皿２０２を前側から覆う皿ユニットカバー２６０と、正面視上皿２０１の右側に配置されており遊技状態に応じて回転する扉右下回転体２７０Ａを有している扉右下演出ユニット２７０と、扉右下演出ユニット２７０を前側から覆う透明な演出ユニットカバー３００と、上皿２０１に貯留されている遊技球を下皿２０２へ抜くための上皿球抜きユニット３１０と、下皿２０２に貯留されている遊技球を下方へ抜くための下皿球抜きユニット３２０と、遊技ホールの島設備においてパチンコ機１と隣接して配置される球貸機（図示は省略する。ＣＲユニットとも称す）を操作するための球貸操作ユニット３３０と、皿ユニットベース２１０の上部に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材３４０と、を主に備えている。

【００７９】

扉枠３のトップユニット３５０は、図２５及び図２６等に示すように、扉枠ベースユニット１００の前面において上辺に沿って取付けられる一部が透光性を有したユニットベース３６０と、ユニットベース３６０の前面で左右の中央に取付けられており前方へ膨出している透光性を有したトップ装飾部材３７０と、トップ装飾部材３７０内に取付けられており高音域のサウンドを出力するトップスピーカ（図示は省略）と、ユニットベース３６０の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが取付けられている扉枠上装飾基板３８０と、を備えている。

【００８０】

扉枠３の左サイドユニット４００は、図２５及び図２６等に示すように、扉枠ベースユニット１００の前面で貫通口１１１の左側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース４１０と、ユニットベース４１０の前面に取付けられており上端がトップユニット３５０のトップ装飾部材３７０の左端まで延びている透光性を有した左サイド装飾部材４２０と、左サイド装飾部材４２０の前側で正面視扉枠３の左上隅となる位置に取付けられており左スピーカ（図示は省略）を有した左スピーカユニット４３０と、ユニットベース４１０の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが取付けられた扉枠左装飾基板４４０と、を備えている。

【００８１】

扉枠３の右サイドユニット４５０は、図２５及び図２６等に示すように、扉枠ベースユニット１００の前面で貫通口１１１の右側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース４１０と、ユニットベース４１０の前側に取付けられており上端がトップユニット３５０のトップ装飾部材３７０の右端まで延びている透光性を有した右サイド装飾部材４７０と、右サイド装飾部材４７０の前面で正面視扉枠３の右上隅となる位置に取付けられており右スピーカ（図示は省略）を有した右スピーカユニット４８０と、ユニットベース４１０と右サイド装飾部材４７０との間に取付けられており前面に複数のＬＥＤが取付けられた扉枠右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【００８２】

扉枠３のハンドルユニット５００は、図２５及び図２６等に示すように、扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１２０に取付けられるハンドル本体５０２と、ハンドル本体５０２に回動可能に取付けられており遊技者が回動操作可能なハンドルレバー５０４

と、ハンドルレバー５０４の前側からハンドル本体５０２に取付けられておりハンドル本体５０２と協働してハンドルレバー５０４を回動可能に支持しているハンドルカバー５０６と、を備えている。また、ハンドルユニット５００は、図示は省略するが、ハンドル本体５０２内に取付けられておりハンドルレバー５０４の回転角度を検知するハンドル操作センサと、ハンドル本体５０２に取付けられており遊技者が操作可能なストップボタンと、ハンドル本体５０２内に取付けられており遊技者とハンドルレバー５０４との接触を検知する接触検知センサと、を備えている。

【００８３】

扉枠３のファールカバーユニット５２０は、図２５、図２６、及び図５５乃至図５７等に示すように、扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体５２２と、ユニット本体５２２の前面に取付けられている平板状の蓋部材５２４と、を主に備えている。ファールカバーユニット５２０は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠４の下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路と皿ユニット２００の上皿球供給口２１０ａとを連通させる貫通球通路５２６と、貫通球通路５２６の正面視右側で後方へ向かって開口しており本体枠４の下部満タン球経路ユニット８６０の満タン誘導路と連通可能な満タン球受口５２８と、満タン球受口５２８の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠４の球発射装置６８０により発射されにも関わらず遊技領域５ａ内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を受けるファール球受口５３０と、正面視右下隅で前方へ向かって開口しており満タン球受口５２８及びファール球受口５３０に受入れられた遊技球を放出すると共に皿ユニット２００の下皿球供給口２１０ｃと連通する球放出口５３２と、を備えている。

【００８４】

扉枠３の球送りユニット５４０は、図２５及び図２６等に示すように、左右に延びており後側が開放された箱状のユニット本体５４２と、ユニット本体５４２の後側に取付けられており前側が開放された箱状でファールカバーユニット５２０の正面視右側で扉枠ベースユニット１００の後側に着脱可能に取付けられるユニットカバー５４４と、前方へ向かって開口しており皿ユニット２００の上皿２０１に貯留されている遊技球が進入する球進入口５４６と、球進入口５４６に進入した遊技球を放出可能とされており後方へ向かって開口している球放出口５４８と、球進入口５４６に進入した遊技球を排出可能とされており球進入口５４６の下側で前方へ向かって開口している球排出口５５０と、を備えている。また、球送りユニット５４０は、図示は省略するが、球進入口５４６から進入した遊技球を一つずつ球放出口５４８から放出させるための球送りソレノイドと、球進入口５４６から進入した遊技球を球放出口５４８側又は球排出口５５０側の何れかに切換える切換機構と、を備えている。

【００８５】

扉枠３のガラスユニット５６０は、図２５及び図２６等に示すように、扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１よりも大きい枠状のユニット枠５６２と、ユニット枠５６２の前後両側に取付けられておりユニット枠５６２の枠内を閉鎖する一対のガラス板５６４と、を備えている。

【００８６】

（扉枠の第１実施形態）

［左・右張出しパネル］

本実施例における扉枠３は、図２１５に示すように、当該扉枠３の前側において、遊技領域５ａを挟むようにその左右両側に、遊技者側に突出する一対のサイド張出し（左張出しパネル４９０、右張出しパネル４９１）が設けられている。

本例のサイド張出しは中空構造となっており、内部に、その遊技機の機種に対応する装飾意匠が描かれたシート（図示しない）を入れることができる。また、左張出しパネル４９０は、左外面用窓部４９０ａと、左内面用窓部４９０ｂとを有している。

【００８７】

また、図２１７に示すように、左外面用窓部４９０ａに対応する左外面用収容部４９２

に、左張出しパネル４９０の上部に形成される左外面用シート挿入口４９３から所定の形状のシートを入れることで、左張出しパネル４９０の外側からシートが視認可能となる。また、左内面用窓部４９０ｂに対応する左内面用収容部４９７に、左張出しパネル４９０の上部に形成される左内面用シート挿入口４９８から所定の形状のシートを入れることで、左張出しパネル４９０の内側からシートが視認可能となっている。また、左張出しパネル４９０の上部には、左外面用シート挿入口４９３および左内面用シート挿入口４９８を開閉するための蓋部４９９が設けられている。図２１７（Ａ）は、蓋部４９９が開状態となっている状態を示しており、図２１７（Ｂ）は、蓋部４９９が閉状態となっている状態を示しており、蓋部４９９が開状態になることで、左外面用シート挿入口４９３および左内面用シート挿入口４９８に対してシートの挿入および抜出が可能となる。この蓋部の開閉は、上下スライド式となっており、外部から手動で開閉（スライド）するようにしてもよいし、遊技者による開放を禁止するために後述する周辺制御基板による駆動制御によって開閉（スライド）するようにしてもよいその場合、扉枠３の裏面に配置されている操作部（後述）に、蓋部４９９に係る開閉スイッチに対する操作が検出されることにより開状態または閉状態となる構成となっている。なお、図示しないが、左張出しパネル４９０の内部には、左外面用収容部４９２に挿入されたシートを照らす複数のＬＥＤが配置されるＬＥＤ基板Ａと、左内面用収容部４９７に挿入されたシートを照らす複数のＬＥＤが配置されるＬＥＤ基板Ｂとが設けられている。また、右張出しパネル４９１も左張出しパネル４９０と同じように右外面用窓部４９１ａと、右内面用窓部４９１ｂと、各窓部に対応する収容部およびシート挿入口、各種のＬＥＤ基板を有している。

【００８８】

上記構成により、例えば新台入れ替えなどで、遊技盤を交換することになっても、シートを新しく設置された遊技盤に対応するものに交換するだけでその遊技機特有のサイド張出しとすることが可能となっており、遊技盤を交換する度にサイド張出しを全て交換する必要がなく、低コストでサイド張出しの装飾を一新することができる。さらに、サイド張出しは外部からシートが視認可能な構造になっている。これにより、遊技ホールにいる遊技客が遊技機の正面に移動しなくとも、例えばパチンコ機１が設置されている島の入り口から眺めれば、一目でパチンコ機１が何処に設置されているかがわかるようになっているほか、サイド張出しを備えていない遊技機と比較して、サイド張出しが前方に突出している分宣伝効果が高く、パチンコ機１を選択する可能性が向上するものとなっている。

【００８９】

更に、図２１８に示すように、サイド張出しの外側と内側とに夫々別の装飾を有するシートを入れることが可能であるため、島設備を通路に沿って見通した際に、角度によっては右外面用窓部４９１ａと左内面用窓部４９０ｂに配置されたシートが横並びとなるため、右外面用窓部４９１ａと左内面用窓部４９０ｂ夫々に描かれた「星」を模した絵柄の描かれたシートが組み合わさり、一枚の絵柄として見えることから、片方のシートを見るよりシートに施された意匠の迫力が増し、宣伝効果をより高めることが可能となっている。

【００９０】

更に、遊技ホールの島設備に複数のパチンコ機１が並置されている場合、多数のサイド張出しがのぼりのように並んで見え、壮観を呈する。サイド張出しの前記各窓部に対応する収容部に「星」を模した絵柄の描かれたシートを挿入することによって、島設備を通路に沿って見通した際、複数のサイド張出しに挿入されたシートが横並びとなり、一枚の大きな星空のような模様が描かれているように見える。これにより、パチンコ機１を複数並置した島設備全体が、ホール客の目に留まりやすく、他の遊技機よりもパチンコ機１が選択される可能性が向上する装飾性を有した構成とすることができる。

【００９１】

本例のサイド張出しは、扉枠３に対して移動（動作）可能とする可動手段（後述する）を備え、移動前と移動後とで、サイド張出しの有する機能や効果を異ならせるものとしている。可動の種類としては、スライド移動、回転移動などが挙げられるが、本例では、サイド張出しが上下方向にスライド移動する構成となっており、図２１５に示すように、サ

イド張出しが下方向にスライドしている状態が移動前（定位置）、図２１６に示すように、サイド張出しが上方向にスライドしている状態が移動後となっている。

【００９２】

また、本例のサイド張出しは、夫々に図示しないサイドスピーカユニットを有しており、遊技状態や、後述する周辺制御基板によって実行される演出によって、サイド張出しがスライド移動すると、それに伴ってサイドスピーカユニットの位置も変化するため、サイド張出しの位置によって遊技者が感じる音の聞こえ方が異なるものとなっている。

【００９３】

詳述すると、サイド張出しが移動後の位置にある場合、サイドスピーカユニットの放音位置はサイド張出しが定位置にある場合と比較して高い位置となるので、遊技者からは離れた位置から音がなっているように（小音量に）聞こえる。反対に、サイド張出しが定位置にある場合は、近くから音がなっているように（大音量に）聞こえる。これにより、サイドスピーカユニットから出力される音の聞こえ方がサイド張出しの位置によって異なるために、その違いによって遊技者には、大当り状態に発展する確率が高いことを示唆しているのではないかと想起させることができ、更にはサイド張出しがスライド移動することも相まって、特別な遊技状態が到来するのではないかという期待を持たせることができる為、遊技に対する興趣を向上させることが可能である。

【００９４】

また、サイドスピーカユニットは、サイド張出しが位置している高さによって、音声出力の大きさ（音量）を変化させるようにしても良く、例えば、サイド張出しが上方向へスライド移動した状態（移動後）と、下方向にスライド移動した状態（定位置）とで、遊技者が感じる音量が相対的に同じとなるようにしても良い。こうすることで、遊技者が感じる音量自体は変化していないにもかかわらず、音の聞こえてくる方向がサイド張出しの位置によって異なるために、音声演出が単調とならず、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【００９５】

また、サイドスピーカユニットは、遊技の進行（遊技状態）によって音声出力の制御が行われるものであり、サイド張出し夫々のサイドスピーカユニットから別々の音を出力するようにしても良く、例えば、中央液晶表示装置１５００にキャラクタ画像Ａ、キャラクタ画像Ｂが２体表示されており、その２体が会話をするような演出が行われる場合、右側に位置しているキャラクタ画像Ａが発する音を右張出しパネル４９１のサイドスピーカユニットが出力し、反対に、左側に位置しているキャラクタ画像Ｂが発する音を左張出しパネル４９１のサイドスピーカユニットが出力する。更に、キャラクタ画像Ａが手前右側、キャラクタ画像Ｂが奥左側に位置している場合は、右張出しパネル４９１のサイドスピーカユニットから放音する音量を、左張出しパネル４９０のサイドスピーカユニットから放音する音量よりも相対的に小さく出力する。これにより、２体のキャラクタ画像の位置関係を、音声出力で表現することが可能となっている。

【００９６】

また、サイド張出しが上下方向にスライド移動する構造を利用し、パチンコ機１が遊技者によって遊技されていない時、サイド張出しを上方にスライド移動させることによって、仮に他の遊技機にもサイド張出しが備わっていたとしても、それより上方にサイド張出しが位置するため、相対的にパチンコ機１のサイド張出しが目立つことになり、サイド張出しが定位置にある場合に比べて宣伝効果を高められる。結果、当該パチンコ機１が遊技者に選択される可能性を向上させることができる。

また本例において、前述した「遊技されていない時」とは、「デモ状態中」等が例示できる。本実施例におけるデモ状態とは、所謂客待ち状態であり、「後述する特別図柄の変動表示が行われていない状態が所定時間経過すること」で開始されるものであって、扉枠３や遊技領域５ａを照らすＬＥＤ等の発光を抑え、消費電力を少なくする省電力モードのことである。

また、デモ状態は、後述する特別図柄の変動表示が行われることで終了する構成となっ

ている。

【００９７】

尚、本例におけるサイド張出しが上方にスライド移動する条件は、上述のデモ状態が開始することが相当し、本例におけるサイド張出しが下方（定位置）にスライド移動する条件は、上述のデモ状態が終了することが相当する。

【００９８】

なお、「遊技されていない時」としては、上述のデモ状態中に限らず、パチンコ機１の上皿２０１や下皿２０２に遊技球が無いことが検知され、且つ、「遊技者とハンドルレバー５０４への接触が検知されていない時間が所定時間経過した後の状態」等も例示できる。このようにする場合、上皿２０１や下皿２０２の所定位置に遊技球の存在を検知可能な検知センサを設ける必要がある。

こうした構成によれば、宣伝効果向上のみならず、パチンコ機が現在遊技中か否かが一目で判るようになる。例えば、食事休憩やトイレ休憩などで一時的に遊技者が離席した場合、ハンドルレバー５０４への接触が検知されない状態が続くものの、球貸機から遊技球を借りている状態（上皿２０１や下皿２０２に遊技球があることが検知される状態）であるため、サイド張出しが下方にスライド移動することがなく、他の遊技者が誤って遊技を始めてしまう事を未然に防ぐことができる。

【００９９】

更に、遊技中でない時にもかかわらず、ハンドルレバー５０４に触れてしまった場合であっても、貸し球、持ち球がある状態（上皿２０１や下皿２０２に遊技球があることが検知される状態）でなければ、ハンドルレバー５０４への接触が検知されたとしても、サイド張出しが下方にスライド移動することがない為、遊技中でない時の電力消費や、スライド移動させる機構の摩耗などを防ぐことができる。

【０１００】

パチンコ機１が遊技者によって遊技が行われると（上述のデモ状態が終了すると）、サイド張出しが下方向（定位置）へスライド移動する。また、サイド張出しが上下方向に揺動可能な構造を利用し、演出に用いることも可能となっている。例えば、大当り状態中等の特定の遊技状態でサイド張出しを上下に揺動させることによって、遊技を盛り上げる演出用の可動役物として機能させることが出来る。また、前述したようにサイド張出しには複数のＬＥＤが取付けられている（図示は省略）ため、上下方向へ揺動するのみならず、ＬＥＤの発光を利用した演出も行うことができるため、従来宣伝用以外に固有の効果を奏するものではなかったサイド張出しを、演出用の機能を付加して用いることもできる。

【０１０１】

以上の構成により、サイド張出しが上方向にスライドしている状態では、他の遊技機よりも目立つ宣伝用の部材として使用可能であり、逆にサイド張出しが下方向にスライドしている状態では、遊技状態に応じて上下に可動したり、ＬＥＤを使った発光演出を行ったりする演出用の役物として使用可能であるため、サイド張出しの可動位置によって機能が異なる仕様となっている。

【０１０２】

なお、サイド張出しが上方向にスライドしている状態と、サイド張出しが下方向（定位置）にスライド移動している状態（定位置の状態）とで、サイド張出しに設けられているＬＥＤの輝度を変化させるようにしてもよい。例えば、サイド張出しが上方向にスライドしている状態と、サイド張出しが下方向（定位置）にスライド移動している状態（定位置の状態）の何れにあるかを、駆動制御に基づく情報や、図示しない検出スイッチによる検出状況によって判別可能とし、その判別結果に基づいて、ＬＥＤの輝度を設定するようにできる。より具体的には、サイド張出しを宣伝用の部材として使用するにあたって、サイド張出しが上方向にスライドしている状態では、ＬＥＤの輝度を高輝度に設定し、サイド張出しが下方向（定位置）へスライド移動している状態（定位置の状態）では、サイド張出しが上方向にスライドしている状態よりも、ＬＥＤの輝度を低輝度に設定すること等が挙げられる。これにより、サイド張出しが遠方から視認される宣伝用に機能する場合と、

近方から視認される演出用に機能する場合の夫々において、遊技者の目に与える負担等を適切に抑制することが可能となる。なお、サイド張出しに設けられているＬＥＤは、後述する周辺制御基板と電気的に接続されており、可動位置に応じた輝度の設定は周辺制御基板によって制御される。このため、周辺制御基板は輝度設定手段として作用する。

【０１０３】

また、サイド張出しが上方向にスライドしている状態の時、一定の間隔で高輝度と低輝度とを繰り返し切り替える構成とし、サイド張出しが下方向（定位置）にスライドしている状態（定位置の状態）の時には常時低輝度とする構成としても良い。これにより、サイド張出しを遠方から視認した際に、サイド張出しが点滅しているように見えるため、より一層パチンコ機１への注目を高めることができ、パチンコ機１が選択される可能性を向上させることが可能となる。

【０１０４】

また、サイド張出しが上方向にスライドしている状態の時、一定の間隔で揺動するようにゆらゆらとサイド張出しを可動させサイド張出しが下方向（定位置）にスライドしている状態（定位置の状態）の時には揺動動作を解除する構成としても良い。動く物を目で追う傾向を利用することで、島設備を通路に沿って見通した際、揺動するサイド張出しに自然と視線が向かうため、どの遊技機よりもパチンコ機１への注目を高めることができ、パチンコ機１が選択される可能性を向上させることが可能となる。

【０１０５】

次に、図２１９～２２０を用いてサイド張出しの構造について説明する。図２１９は、右張出しパネル４９１と、右張出しパネル４９１をスライド移動させるベルト式可動部５０３の模式図であり、図２２０は、図２１９のＡ－Ａ断面を下方から見た図である。また、左張出しパネル４９０と右張出しパネル４９１の可動に係る構造は共通の物の為、ここでは、右張出しパネル４９１の可動構造を説明し、左張出しパネル４９０の説明は省略する。尚、右張出しパネル４９１と、ベルト式可動部５０３、右張出し機構５０１という。

【０１０６】

右張出し機構５０１は、右張出しパネル４９１と、ベルト式可動部５０３とからなる。

ベルト式可動部５０３は、フレーム部材５１１と、ベルト機構５１０とからなる。

ベルト機構５１０は、歯付ベルト５１２、上ベルトギア５１３、下ベルトギア５１４、連結金具５１５、ベルト駆動モータ５１６及びネジ５１７を有する。

フレーム部材５１１は、断面コ字型の部材であり、左壁５１１ａと右壁５１１ｂと後壁５１１ｄとで結合した構造であって、扉枠ベースユニット１００にネジ５１７によってねじ止めされている。フレーム部材５１１の左壁５１１ａと右壁５１１ｂとの間にベルト機構５１０が組み込まれている。ベルト機構５１０における上ベルトギア５１３と下ベルトギア５１４は、フレーム部材５１１の左壁５１１ａと右壁５１１ｂとの間における上部と下部とに軸支されており、上ベルトギア５１３と下ベルトギア５１４との間に無端状の歯付ベルト５１２が掛け回されている。

また、ベルト駆動モータ５１６は、上ベルトギア５１３と接続されており、ベルト駆動モータ５１６が駆動することによってベルト機構５１０が稼働する構成となっている。

また、フレーム部材５１１の左壁５１１ａと右壁５１１ｂの前端部には、夫々内側に向かい合って切りかかれたコ字型のスライド凹部５１８、５１９が設けられている。スライド凹部５１８、５１９は、フレーム部材５１１の長手方向に貫通して形成され、右張出しパネル４９１のレールとなる。

【０１０７】

また、右張出しパネル４９１の後端部は、Ｔ字型に成形されており、スライド凹部５１８、５１９と、Ｔ字型に成形された右張出しパネル４９１の後端部とがスライド自在に嵌合する。そして、右張出しパネル４９１を上下方向へスライドさせる為に、歯付ベルト５１２と、右張出しパネル４９１の後面下部は、連結金具５１５で取り付け固定されている。これにより、ベルト機構５１０の駆動に伴って右張出しパネル４９１が上下にスライド移動する構造となっている。

【０１０８】
また、右張出しパネル４９１の後端部は、当該後端部以外の底面よりも下方に延設されている構造であるため、ベルト式可動部５０３によって右張出しパネル４９１が上方にスライド移動された際に、もともと右張出しパネル４９１が位置していた箇所に生じてしまう扉枠３の隙間を埋める構造となっている。このため、扉枠３内や、遊技領域５ａ内に異物を入れられることによる不正行為（ゴト）や悪戯が行われることを防ぐことができる。更に、右張出しパネル４９１と、隙間との間に指など体の一部を挟み込む等の事故や怪我等を防ぐことも可能となっている。
【０１０９】
以上、本例におけるサイド張出しの可動構造を説明したが、ベルト機構５１０を用いた可動構造に限らず、例えばギアの回転力を直線の動きに変換するラック・ピニオンを用いてスライド移動させたり、リニアモーターを用いてスライド移動させたりするなどしてもよく、スライド移動する構成であれば、種々の方法を選択することが出来る。
【０１１０】
また、サイド張出しのスライド移動に関して、遊技が行われているか否かによってサイド張出しの高さを変更する構成以外にも、遊技ホール側でサイド張出しの高さを調節できるものとしても良い。
【０１１１】
遊技ホールによっては、パチンコ機１が設置される島設備の上方に、遊技者が荷物置きとして利用することができる棚が設置されていることがある。その場合、サイド張出しが上方にスライド移動した際に、棚の高さによっては衝突してしまい、故障や破損が生じる可能性がある。それを防ぐために、本例では遊技ホール側でサイド張出しが上昇する上限値を決めることが可能な構成となっている。
【０１１２】
前述したベルト式可動部５０３の上ベルトギア５１３の近傍に、当該上ベルトギア５１３の回転数を検知する回転センサが設けられており（図示は省略）、上ベルトギア５１３の回転数で、サイド張出しの移動量を特定する。また、サイド張出しが上昇する上限値を決める操作部が扉枠３の裏面に配置されており、遊技ホールの係員のみが操作できるようになっている。
また、遊技ホールの構造によっては、サイド張出しが上方にスライド移動する際に、片方のサイド張出しの移動進路上に障害物がある場合もあるため、左張出しパネル４９０、右張出しパネル４９１夫々に、異なる上限値を設定することができるようになっている。
【０１１３】
前記操作部は、後述する周辺制御基板と電気的に接続されており、サイド張出しが上方に向けてスライド移動する距離の上限を、操作部に対する操作に応じて０％～１００％まで設定できるものである。０％に設定されると、サイド張出しは定位置のまま上昇しない。また、１００％に設定されると、サイド張出しが移動できる最大位置まで上昇することができる構成となっている。遊技ホールの係員が操作部を操作し、例えば５０％を上限値として設定すると、５０％の値を有した移動量上限信号が、操作部から周辺制御基板に入力される。次いで、前記移動量上限信号に基づいて、周辺制御基板が、夫々のサイド張出しが移動可能な距離の上限値を、最大値の半分に制御される構成となっている。
【０１１４】
［扉枠の第１実施形態の変形例］
また、本例の扉枠３では、遊技中にサイド張出しを上下方向に揺動するほか、図２２１に示すように、遊技状態に応じて例えばサイド張出しを上方向にスライドさせた後に、もともとサイド張出しが位置していた箇所に、遊技者側に突出する一対の左可動シート３９０、右可動シート３９１が出現する構成となっている。尚、この例においても、右可動シート３９１の構造を説明し、左可動シート３９０の説明は省略する。
【０１１５】
右可動シート３９１は薄い板状の部材で形成されており、外側と内側に、遊技機の機種

に対応する装飾意匠が描かれたシートを備えており、演出や宣伝に用いることが可能となっている。

また、右可動シート３９１は、内側と外側に夫々別のシートを備えている。例えば本例では、遊技者以外のホール客等が視認可能である外側には、遊技機の機種に対応する装飾意匠（ここではテントウムシを模した画像）が描かれたシートを用いて宣伝用として利用し、遊技者が直接視認可能である内側には、大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する「激アツ」や、大当たり状態となったことを示す「大当たり！！」等が描かれたシートを用いるなどして、演出用として利用することが可能となっている。

【０１１６】

次に、図２２２（Ａ）を用いて右可動シート３９１の構造について説明する。図２２２（Ａ）は、右可動シート３９１と、右可動シート３９１を回転移動させる可動シート回転機構を示す図である。また、図２２２（Ｂ）は、右可動シートの回転態様を示す模式的な図である。

【０１１７】

可動シート回転機構は、右可動シート３９１と、回転移動機構３９２とを有し、当該回転移動機構３９２は、右可動シート３９１を、横方向を軸に回転させて、遊技者が視認可能な位置に右可動シート３９１を出現させるものである。

回転移動機構３９２は、上段ギア３９３、中段ギア３９４及び下段ギア３９５を有する。上段ギア３９３は、右可動シート３９１の回転軸に軸支されており、下段ギアは、前述した下ベルトギア５１４に軸支されている。また、中段ギア３９４は上段ギア３９３と下段ギア３９５とに噛み合うように配置されている。

【０１１８】

ベルト式可動部５０３によって右張出しパネル４９１が上方にスライド移動される場合、下ベルトギア５１４は、時計回りに回転する為、軸支された下段ギア３９５も連動して時計回りに回転する。それに伴い、下段ギア３９５と噛み合う中段ギア３９４が反時計回りに回転し、中段ギア３９４と噛み合う上段ギア３９３が時計回りに回転する。上段ギア３９３の回転に伴って、右可動シート３９１の回転軸を中心に、回転移動することによって、右可動シート３９１におけるシートを有している箇所が、遊技者に視認可能に出現する構成となっている。

【０１１９】

反対に、ベルト式可動部５０３によって右張出しパネル４９１が下方にスライド移動される場合、下ベルトギア５１４は、反時計回りに回転する為、軸支された下段ギア３９５も連動して反時計回りに回転する。それに伴い、下段ギア３９５と噛み合う中段ギア３９４が時計回りに回転し、中段ギア３９４と噛み合う上段ギア３９３が反時計回りに回転する。上段ギア３９３の回転に伴って、右可動シート３９１の回転軸を中心に、回転移動することによって、右可動シート３９１におけるシートを有している箇所が、遊技者が視認可能なように扉枠３内に収納される構成となっている。

【０１２０】

また、右可動シートは、カバー部材３９６を備えており、右可動シート３９１の下面に、回転可能に軸支されている。

カバー部材３９６は、右可動シート３９１を視認可能に出現させた際、扉枠３に生じる隙間を埋める役割を有している。このため、扉枠３内や、遊技領域５ａ内に異物を入れられることによる不正行為（ゴト）や悪戯が行われることを防ぐことができる。更に、右可動シート３９１と、隙間との間に指など体の一部を挟み込む等の事故や怪我等を防ぐことも可能となっている。

更に、カバー部材３９６は、シートストッパ片３９７が形成されている為、カバー部材３９６が隙間を埋めている際に、指などで当該カバー部材３９６を押しても、扉枠３内に向かって回転することがなく、意図的に隙間を発生させてしまう事を防止することができる。

【０１２１】

以上の構成により、右可動シート３９１が視認不可能な位置にある場合は、通常の扉枠として利用し、逆に右可動シート３９１が視認可能位置に出現した場合は演出用のバリエーションを付加することができる為、右可動シート３９１の位置によって機能が異なる仕様となっている。

【０１２２】

また、これまでに説明してきた左可動シート３９０、右可動シート３９１は、薄い板状の部材であり、外側と内側に、遊技機の機種に対応する装飾意匠が描かれたシートを備えたものとして説明してきたが、これに限るものではなく、例えば、外側と内側に、画像を表示することができる液晶表示装置、有機ＥＬディスプレイ等を備えるようにし、遊技状態や、遊技が行われているか否か等、様々なシチュエーションに応じて、表示される画像を変化させる構成であっても良い。

【０１２３】

［扉枠の第２実施形態］

また、サイド張出しの可動は、当該サイド張出しの移動前と移動後とで機能が異なるものであれば、上下方向にスライドする可動手段に限られるものではない。本例におけるサイド張出しの可動構造は、サイド張出しの後端部を軸にして観音開きに回転移動する構成となっており、図２２３に示すように、サイド張出しが開いている状態が移動前（定位置）。図２２４に示すように、サイド張出しが閉じている状態が移動後となっている。

【０１２４】

また、本例のサイド張出しには、夫々外側に、左張出し表示装置４９５と、右張出し表示装置４９６を備えているので、サイド張出しが回転移動する構造を利用し、パチンコ機１が遊技者によって遊技されていない時、または遊技者によって遊技されていて、通常の遊技状態においては、サイド張出しを開状態とし、左張出し表示装置４９５と、右張出し表示装置４９６を用いた宣伝の機能を有した役物として用いる。逆に、遊技者によって遊技されていて、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出を行う場合や、大当たり状態となったことを示す演出を行う場合など、遊技状態に応じて閉状態とし、サイド張出しで遊技領域の全部又は一部を視認不可能にする。そして、サイド張出しが閉状態となると、左張出し表示装置４９５と右張出し表示装置４９６が合体するので、左・右張出し表示装置を用いた画像演出を行ったりする等、演出用の機能を有した役物として用いることができる。

【０１２５】

次に、図２２５を用いてサイド張出しを移動させるための構造について説明する。図２２５は、サイド張出しと、サイド張出しを回転移動させるラック・ピニオンによるサイド張出し回転機構を示す図である。

【０１２６】

サイド張出し回転機構は、左張出しパネル４９０と、右張出しパネル４９１と、背反移動機構４８１とを有し、当該背反移動機構４８１は、左張出しパネル４９０と、右張出しパネル４９１とを観音開きに開閉させるものである。

背反移動機構４８１は、左ラックギア４８５と左ピニオン４８２、右ラックギア４８６と右ピニオン４８３及び駆動ギア４８４を有する。左ラックギア４８５と右ラックギア４８６は扉枠ベースユニット１００の左右方向に沿って平行に配置されている。左ピニオン４８２のピニオン軸４８７は、扉枠ベースユニット１００の左辺に沿って縦方向に上下が軸支されており、右ピニオン４８３のピニオン軸４８８は、扉枠ベースユニット１００の右辺に沿って縦方向に上下が軸支されている。

また、駆動ギア４８４の駆動軸４８９は、扉枠ベースユニット１００上辺中央部に短い縦方向で軸支されている。そして、左ラックギア４８５と右ラックギア４８６とが重なる対後面に、駆動ギア４８４が左ラックギア４８５と右ラックギア４８６とかみ合うように配置されている。

【０１２７】

また、左ラックギア４８５は駆動ギア４８４と噛み合う箇所では後面にラック歯を有し

、左ピニオン４８２と噛み合う箇所では前面にラック歯を有している。
右ラックギア４８６は、駆動ギア４８４と噛み合う箇所及び右ピニオン４８３と噛み合う箇所共に、前面にラック歯を有している。
【０１２８】
そして、ピニオン軸４８７に左張出しパネル４９０の後端部が固定されている。また、ピニオン軸４８８に右張出しパネル４９１の後端部が固定されている。尚、左ピニオン４８２と右ピニオン４８３の位置を前後方向で同位置とするために、左ラックギア４８５は後方へ屈曲させてある。従って、駆動ギア４８４が左右に往復回転すると、左ラックギア４８５と右ラックギア４８６は平行に背反して移動するので、左張出しパネル４９０と右張出しパネル４９１は、左ピニオン４８２と右ピニオン４８３を介して観音開きで開閉する。
【０１２９】
また、上述したサイド張出し回転機構は、左右のサイド張出し両方を同期させて回転移動させるものとして説明したが、これに限定されるものではなく、例えば駆動ギア４８４を２つ用い、左ラックギア４８５と右ラックギア４８６夫々にかみ合わせ、サイド張出しを独立させて回転移動可能な構造としても良い。
【０１３０】
パチンコ機１で遊技を開始もしくは再開する際は、遊技ホールの島設備においてパチンコ機１と隣接して配置される球貸機（図示は省略する。ＣＲユニットとも称す）に残金やプリペイドカードを挿入して遊技球を借りる必要があるが、サイド張出しがある為に現金やプリペイドカードを挿入し難い問題が起こり得る。しかし、本例では上皿２０１や下皿２０２に遊技球が無いことが検知され、遊技を開始、もしくは再開するためには現金やプリペイドカードを挿入する必要がある時に、自動的に球貸機が配置されている側のサイド張出しが回転移動する構成としている。例えば、上皿２０１の所定部位に上皿２０１内の遊技球の存在を検知する上皿用検知センサを設けるとともに、下皿２０２の所定部位に下皿２０２内の遊技球の存在を検知する下皿用検知センサを設け、上皿用検知センサおよび下皿用検知センサの両方によって遊技球が存在しないことが検知されると、上述した左張り出しパネル４９０または右張り出しパネル４９１が内側に向けて回転移動する構成が例示できる。また、パチンコ機１の右側に球貸機が配置されているか、パチンコ機１の左側に球貸機が配置されているかによって、回転移動させる張り出しパネルを選択可能とするようにもでき、例えば、パチンコ機１の裏面に設けられる選択スイッチを遊技ホールの係員が操作することによって、左張り出しパネル４９０と右張り出しパネル４９１のいずれかを回転移動させるかを選択可能にすることが例示できる。これにより、現金などを挿入する際の邪魔とならず、遊技者にストレスを感じさせることなく遊技を開始させることが可能となっている。
【０１３１】
また、上記した状態に限らず、遊技者や遊技ホールの係員が手動で左張り出しパネル４９０および右張り出しパネル４９１を回転移動させることが可能な構成としても良く、種々の対応を選択することができる。
【０１３２】
［扉枠の第３実施形態］
本実施例における、サイド張出しの可動構造は、サイド張出しの下端後部を軸にして回転移動する構成となっており、図２２６に示すように、左張出しパネル４９０が直立している状態が移動前（定位置）。図２２７に示すように、左張出しパネル４９０が倒れている状態が移動後となっている。
【０１３３】
また、本例の左張出しパネル４９０には、外側に左液晶タッチパネル４７１を備えているので、左張出しパネル４９０が回転移動する構造を利用し、パチンコ機１が遊技者によって遊技されていない時、または遊技者によって遊技されていて、通常の遊技状態においては、左張出しパネル４９０を直立状態とし、左液晶タッチパネル４７１に画像を表示す

るなどして宣伝の機能を有した役物として用いる。逆に、遊技者によって遊技されていて、例えば遊技者の操作に応じて演出態様が変化する演出を行う場合などの時は、左張出しパネル４９０を回転移動させることによって、左液晶タッチパネル４７１に対する操作が可能な位置に移動するため、遊技者に左液晶タッチパネル４７１を操作させる演出を行う機能を有した役物として用いることができる。これにより、左張出しパネル４９０の位置によって機能を異ならせることができる他、新たな操作部が出現した意外性や驚きを与えて遊技者を楽しませることができると共に、遊技者に左液晶タッチパネル４７１を操作させることで、演出に参加させることができ、遊技者に対して能動的に演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。また、左張出しパネル４９０を回転移動させて左液晶タッチパネル４７１を操作可能な状態にすることで、左液晶タッチパネル４７１と後述するタッチパネル２４６といった複数のタッチパネルを用いた特別な操作演出も実行可能となる。このような構成によれば、左液晶タッチパネル４７１とタッチパネル２４６の両方に対する遊技者操作に応じて演出態様が変化するようにしたり、左液晶タッチパネル４７１とタッチパネル２４６のいずれかの遊技者操作に応じて演出態様が変化するようにしたりでき、従来に比して遊戯興趣を向上させることが可能となる。

【０１３４】

次に、図２２８を用いて左張出しパネル４９０の作動について説明する。図２２８は、左張出しパネル４９０と、左張出しパネル４９０を回転移動させる左張出しパネル回転機構を示す図である。

【０１３５】

左張出しパネル回転機構は、左張出しパネル４９０と、ギアボックス４７２とを有し、ギアボックス４７２は、左張出しパネル４９０の下端後部を前後方向の軸で回転移動させ、左液晶タッチパネル４７１を遊技者が操作可能な位置まで移動させるものである。

ギアボックス４７２は、ギアボックスベース４７３、第１ギア４７４、第２ギア４７５、第３ギア４７６、モータ４７７、回転軸４７８、回転ベース４７９を有する。ギアボックスベース４７３は、扉枠ベースユニット１００に取り付け固定されており、回転ベース４７９は左張出しパネル４９０の下端後部に取り付け固定されている。回転軸７４８は、回転ベースの後面に軸支されており、回転軸７４８が横方向に回転することで、左張出しパネル４９０が回転する構造となっている。第１ギア４７４、第２ギア４７５、第３ギア４７６、モータ４７７は、ギアボックスベース４７３に配置されており、第１ギア４７４と回転軸４７８とが接続され、第３ギア４７６とモータ４７７とが接続されている。また、第２ギア４７５は、第１ギア４７４と第３ギア４７６とに噛み合うように配置されている。

【０１３６】

左張出しパネル回転機構によって左張出しパネル４９０を左液晶タッチパネル４７１に対する操作が可能な位置まで移動される場合、モータ４７７に接続されている第３ギア４７６は、時計回りに回転する。それに伴い、第３ギア４７６と噛み合うように配置された第２ギア４７５が連動して反時計回りに回転する。それに伴い、第２ギア４７５と噛み合うように配置された第１ギア４７４が時計回りに回転する。第１ギア４７４の回転に伴って、回転軸４７８と回転ベース４７９が時計回りに回転することで、左張出しパネル４９０が倒れた状態となる構造となっている。

【０１３７】

反対に、左張出しパネル回転機構によって左張出しパネル４９０を左液晶タッチパネル４７１に対する操作が不能な位置まで移動される場合、モータ４７７に接続されている第３ギア４７６は、反時計回りに回転する。それに伴い、第３ギア４７６と噛み合うように配置された第２ギア４７５が連動して時計回りに回転する。それに伴い、第２ギア４７５と噛み合うように配置された第１ギア４７４が反時計回りに回転する。第１ギア４７４の回転に伴って、回転軸４７８と回転ベース４７９が反時計回り回転することで、左張出しパネル４９０が直立した位置に移動する構造となっている。

【０１３８】

また、左張出しパネル４９０の回転移動に関して、左液晶タッチパネル４７１に対する操作を行うことが可能となる位置に左張出しパネル４９０が回転移動した際に、遊技者によって左張出しパネル４９０の回転角度の調節ができるものとしても良い。

【０１３９】

左液晶タッチパネル４７１に対する操作を行うことが可能となる位置に左張出しパネル４９０が回転移動したとしても、遊技者によっては、デフォルトの位置では操作がし辛い位置に左液晶タッチパネル４７１が位置してしまう可能性もある。その場合、快適に操作を行うことができないことによるストレスを感じ、遊技に対する興趣が低下してしまう虞があるため、本例ではそれを解消する。

【０１４０】

前述した左張出しパネル回転機構の第１ギア４７４の近傍に、当該第１ギア４７４の回転数を検知する回転センサが設けられており（図示は省略）、第１ギア４７４の回転数で、左張出しパネル４９０の回転量を特定する。また、左張出しパネル４９０の回転角度の調節は、タッチパネル２４６を操作することで行うことができるようになっている。

【０１４１】

左張出しパネル４９０の回転量は、操作部に対する操作に応じて、本例では２段階の角度調節を行うことができ、１段階目に設定されると、左張出しパネル４９０の回転移動が行われた時、９０°以上の回転角度で回転する（デフォルト角度）。また、２段階目に設定されると、左張出しパネル４９０の回転移動が行われた時、約９０°の回転角度で回転する構成となっている。遊技者が、タッチパネル２４６を操作し、例えば２段階目に設定すると、回転移動量信号が、タッチパネル２４６から周辺制御基板に入力される。次いで、前記回転移動量信号に基づいて、周辺制御基板が左張出しパネル２４６の回転量を設定制御する構成となっている。

【０１４２】

上述した左張出しパネル４９０に備えられた遊技者が操作可能な部材は、液晶タッチパネルを例として挙げたが。これに限られるものでなく、例えばボタン等の押下可能な部材を選択するなど、左張出しパネル４９０が回転移動することによって操作可能となる構成であれば、種々の対応を選択することが可能である。

【０１４３】

［上部張出しパネルの第一実施形態］

本例における扉枠３の上部には、図２２９、図２３０に示すように、当該扉枠３の前側において、遊技領域５ａより上方に、上部張出しパネル３５１が遊技者側に突出して設けられている。

また、上部張出しパネル３５１は、上部表示装置３５２と、上部装飾部材３５３とを夫々異なる面に有しており、上部装飾部材３５３は透光性を有した装飾部材であり、内側に複数のＬＥＤが取付けられている。

【０１４４】

上部張出しパネル３５１は、扉枠３に対して移動可能とする移動手段（後述する）を備え、移動前と移動後とで、上部張出しパネル３５１の機能を異ならせるものとしている。本例では、上部張出しパネル３５１が横方向を軸に回転移動する構成となっており、図２２９に示すように、上部張出しパネル３５１に備えられた上部表示装置３５２が上方に向いている状態が移動前（定位置）、図２３０に示すように、上部表示装置３５２が前方（遊技者側）に向いている状態が移動後となっている。

【０１４５】

上部張出しパネル３５１の移動前は上部装飾部材３５３が遊技者方向に向いた状態となるため、内側に複数備えられたＬＥＤを用いた発光演出を行うことができ、また、移動後は上部表示装置３５２が遊技者方向（視認可能方向）に向いた状態となるため、画像を表示させるなどする表示演出を行うことができる。従って、遊技状態に応じて上部張出しパネル３５１を回転移動させることによって、実行することができる演出を切替えることが可能となり、即ち、発光演出用の装置、表示演出用の装置を別個に用意せずとも発光演出

と表示演出を単一の装置のみを使って行うことが可能である。

【０１４６】

また、上部張出しパネル３５１が回転移動する前（定位置）の状態では、上部表示装置３５２は座った遊技者からは視認不可能な位置にあるため、遊技中に上部表示装置３５２を用いた演出を行う際は、上部張出しパネル３５１を上部表示装置３５２が視認可能となる位置まで回転移動してから画像を表示させるなどする表示演出を行うことで、上部張出しパネル３５１の予想外な演出態様に遊技者を驚倒させ、意外性のある演出を楽しませることが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０１４７】

上部張出しパネル３５１の移動契機は、例えば遊技者によって遊技されていて、通常の遊技状態においては、上部張出しパネル３５１を定位置に位置させ、周辺制御基板によって演出が行われる場合は上部装飾部材３５３に配置されたＬＥＤ等の発光部材によって光装飾演出を行う可動物として用いることができる。反対に、遊技者によって遊技されていて、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出を行う場合や、大当たり状態となったことを示す演出を行う場合などにおいては、上部表示装置３５２が視認可能となる位置まで上部張出しパネル３５１を回転移動させ、上部表示装置３５２に画像を表示させる等して、遊技者に対して例えば当否結果の示唆などをする表示演出を行う可動物として用いることができる。これにより、上部張出しパネル３５１の位置によって発する機能が異なるものであるほか、上部表示装置３５２が遊技者の視認不可能な箇所から視認可能な箇所に位置する為、予想し得ない箇所から表示装置が出現したように見せることで遊技者に驚きを与えることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１４８】

また、上部張出しパネル３５１は、スピーカユニットである上部第一スピーカ３５４と上部第二スピーカ３５５とを有しており、上部第一スピーカ３５４は、上部表示装置３５２の側方、上部第二スピーカ３５５は、上部装飾部材３５３の側方、夫々２つずつ備えている。

遊技状態や、後述する周辺制御基板によって実行される演出によって、上部張出しパネル３５１が回転移動すると、それに伴って上部第一スピーカ３５４と、上部第二スピーカ３５５の位置も変化するため、上部張出しパネル３５１に位置によって遊技者が感じる音の聞こえ方が異なるものとなっている。

【０１４９】

詳述すると、上部張出しパネル３５１が移動後の位置にある場合、上部第一スピーカ３５４の放音方向は遊技者方向上部第二スピーカ３５５の放音方向は、下方であるが遊技者の頭の位置よりも上部張出しパネル３５１が高い位置にあるため遊技者方向となり、遊技者には、近くから音がなっているように聞こえる。反対に、上部張出しパネル３５１が定位置にある場合は、上部第一スピーカ３５４は上方に向いている状態であり、上部第二スピーカ３５５は遊技者方向（正確には地面と平行）に向いている状態である。その状態で夫々のスピーカから放音した場合、上部第二スピーカ３５５の放音方向は遊技者方向ではあるものの、上部第一スピーカ３５４の放音方向は、遊技者とは反対側の天井方向であるため、遊技者には、上部張出しパネル３５１が移動後の位置にある場合と比較して音が離れた場所から鳴っているように聞こえる。

【０１５０】

また、上部第一スピーカ３５４と、上部第二スピーカ３５５は、上部張出しパネル３５１が位置している箇所によって音声出力を行うか否かが後述する周辺制御基板によって制御されるようにしても良く、例えば、上部張出しパネル３５１が定位置にある状態の場合、上部第一スピーカ３５４のみから（遊技者方向でない放音方向へ）放音するようにしてもよく、そうすることにより、離れた場所から音が（小音量に）聞こえる、という感覚を強調させることができる。反対に、上部張出しパネル３５１が移動後の位置にある状態の場合、上部第一スピーカ３５４、上部第二スピーカ３５５の両方から放音してもよく、近くから（大音量に）音が聞こえるという感覚を強調させることができる。これにより、上

部張出しパネル３５１の位置のみで音の聞こえ方の違いを表すよりも、より明確に遊技者から聞こえる音の違いを感じさせることが可能となっている。

【０１５１】

上記構成により、上部第一スピーカ３５４及び上部第二スピーカ３５５から出力される音が上部張出しパネル３５１の位置によって異なるために、その違いによって遊技者には、大当り状態に発展する確率が高いことを示唆しているのではないかと想起させることができ、更には上部張出しパネル３５１が回転移動することも相まって、特別な遊技状態が到来するのではないかという期待を持たせることができる為、遊技に対する興趣を向上させることが可能である。

【０１５２】

また、上部張出しパネル３５１は、回転移動させることによる演出効果の切り替わりに限らず、前述したサイド張出しと同じく宣伝用と演出用とで機能を異ならせるものであっても良い。本例の上部張出しパネル３５１には、上部装飾部材３５３と、上部表示装置３５２とを備えているので、上部張出しパネル３５１が回転移動する構造を利用し、パチンコ機１が遊技者によって遊技されていない時（前述したデモ状態の時）は、上部張出しパネル３５１が定位置にある状態とし、上部装飾部材３５３のＬＥＤを発光させるなどして客寄せ等の宣伝の機能を発揮する部材として使用することができる。反対に、パチンコ機１が遊技者によって遊技が行われると（上述のデモ状態が終了すると）、上部張出しパネル３５１を移動後の位置にある状態とし、上部表示装置３５２を用いた画像演出を行うなどして演出の機能を発揮する部材として使用することができるため、上部張出しパネル３５１の可動位置によって、遊技中、デモ状態中に係らず、発揮することができる機能を有した仕様となっている。

【０１５３】

また、上部表示装置３５２に限らず、タッチパネル（本実施形態では、上部タッチパネルという）を上部表示装置３５２と代えて備えるようにしてもよい。この場合、パチンコ機１が遊技者によって遊技されていない時、または遊技者によって遊技されていて、通常の遊技状態においては、上部張出しパネル３５１を定位置にある状態とし、上部装飾部材３５３を発光させるなどして宣伝の機能を発揮する部材として使用し、反対に、遊技者によって遊技されていて、例えば遊技者の操作に応じて演出態様が変化する演出を行う場合などの時は、上部張出しパネル３５１を移動後の位置にある状態とすることで、上部タッチパネルに対する操作が可能な位置に移動するため、遊技者に上部タッチパネルを操作させる演出を行う機能を有した役物として使用することができる。これにより、上部張出しパネル３５１の位置によって機能を異ならせることができる他、新たな操作部が出現した意外性や驚きを与えて遊技者を楽しませることができると共に、遊技者に上部タッチパネルを操作させることで、演出に参加させることができ、遊技者に対して能動的に演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。また、上部張出しパネル３５１を回転移動させて上部タッチパネルを操作可能な状態にすることで、上部タッチパネルと後述するタッチパネル２４６といった複数のタッチパネルを用いた特別な操作演出も実行可能となる。このような構成によれば、上部タッチパネルとタッチパネル２４６の両方に対する遊技者操作に応じて演出態様が変化するようにしたり、上部タッチパネルとタッチパネル２４６のいずれかの遊技者操作に応じて演出態様が変化するようにしたりでき、従来に比して遊戯興趣を向上させることが可能となる。

【０１５４】

次に、図２３１を用いて上部張出しパネル３５１を移動させるための構造について説明する。図２３１は、上部張出しパネル３５１と、上部張出しパネル３５１を回転移動させるギアによる上部張出し回転機構とを示す平面図であり、（Ａ）は上部張出しパネル３５１が定位置にある状態をしめしており、（Ｂ）は上部張出しパネル３５１が移動後の位置にある状態を示している。

【０１５５】

上部張出し回転機構は、上部張出しパネル３５１と、上部ギアボックス３８２とを有し

、上部ギアボックス３８２は、上部張出しパネル３５１を左右方向の軸で回転移動させ、上部張出しパネル３５１に配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置まで移動させるものである。
上部ギアボックス３８２は、前ギア３８３、後ギア３８４、駆動モータ３８５を有する。また、上部張出しパネル３５１は、左回転軸３９８、右回転軸３９９を有する。
左回転軸３９８は、上部張出しパネル３５１の左側面略中央部に形成され、右回転軸３９９は、左回転軸３９８の同軸上であり、上部張出しパネル３５１の右面略中央部に形成されている。前ギア３８３、後ギア３８４、駆動モータ３８５は、上部ギアボックス３８２の内部に配置されており、前ギア３８３は左回転軸３９８と接続され、後ギア３８４は、駆動モータ３８５と接続されている。また、前ギア３８３は、後ギア３８４と噛み合うように配置されている。

【０１５６】
上部張出し回転機構によって上部張出しパネル３５１を上部張出しパネル３５１に配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置まで移動する場合、駆動モータ３８５に接続されている後ギア３８４は、左側面から見て反時計回りに回転する。それに伴い、後ギア３８４と噛み合うように配置された前ギア３８３が連動して時計回りに回転する。前ギア３８３の回転に伴って、左回転軸３９８が時計回りに回転することで、上部張出しパネル３５１が移動後の位置にある状態となる構造となっている。

【０１５７】
反対に、上部張出し回転機構によって上部張出しパネル３５１を上部張出しパネル３５１に配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認不可能な位置まで移動する場合、駆動モータ３８５に接続されている後ギア３８４は、左側面から見て時計回りに回転する。それに伴い、後ギア３８４と噛み合うように配置された前ギア３８３が連動して反時計回りに回転する。前ギア３８３の回転に伴って、左回転軸３９８が反時計回りに回転することで、上部張出しパネル３５１が移動前の位置（定位置）にある状態となる構造となっている。

【０１５８】
また、上部張出しパネル３５１の回転移動に関して、上部張出しパネル３５１に配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置に上部張出しパネル３５１が回転移動した際に、遊技者によって上部張出しパネル３５１の回転角度の調節ができるものとしても良い。

【０１５９】
上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置に上部張出しパネル３５１が回転移動したとしても、遊技を行っている遊技者の座高の高さによっては、遊技ホールの照明などの光を上部表示装置３５２が反射し、表示される画像が見づらくなってしまう可能性がある。その場合、画像演出を楽しめないことによるストレスを感じ、遊技に対する興趣が低下してしまう虞があるため、本例ではそれを解消している。

【０１６０】
前述した上部張出し回転機構の前ギア３８３の近傍に、当該前ギア３８３の回転数を検知する回転センサ（図示は省略）が設けられており、前ギア３８３の回転数で、上部張出しパネル３８３の回転量を測定する。また、上部張出しパネル３５１の回転角度の調節は、タッチパネル２４６を操作することで行うことができるようになっている。

【０１６１】
移動後の上部張出しパネル３５１の回転量は、タッチパネル２４６に対する操作に応じて、本例では０％～１００％まで設定可能なものである。０％に設定されると、上部張出しパネル３５１は移動後の位置でまっすぐ直立し、上部表示装置３５２は地面と平行な方向に向いている状態となる（デフォルト角度）。また、１００％に設定されると、上部張出しパネル３５１は移動後の位置から更に回転し、デフォルト角度より４５°の角度をつけ、上部表示装置３５２が遊技者の目線方向に向いた状態となる。遊技者がタッチパネル２４６を操作し、例えば１００％の値で設定されると、１００％の値を有した回転移動量

信号が、タッチパネル２４６から周辺制御基板に入力される。次いで、前記回転移動量信号に基づいて、周辺制御基板が上部張出しパネル３５１の回転量を設定制御する構成となっている。

【０１６２】

尚、図示は省略するが、上部張出しパネル３５１の内部には、周辺制御基板によって上部張出しパネル３５１が制御されるよう、駆動モータ３８５と扉右下中継基板２８１とを接続する配線コードが挿入されている。

【０１６３】

［上部張出しパネルの第２実施形態］

また、上部張出しパネル３５１の可動は、当該上部張出しパネル３５１の移動前と移動後とで機能が異なるものであれば、回転移動するものに限られるものではない。本例における上部張出しパネル３５１の可動構造は、上部張出しパネル３５１が扉枠３に対して上下方向にスライド移動する構成となっており、図２３２に示すように、上部張出しパネル３５１が上方にスライド移動している状態が移動前（定位置）。図２３３に示すように、上部張出しパネル３５１が下方にスライド移動している状態が移動後となっている。

【０１６４】

また、本例の上部張出しパネル３５１も、上部表示装置３５２、上部装飾部材３５３、上部第一スピーカ３５４及び上部第二スピーカ３５５を備えている。上部張出しパネル３５１がスライド移動する構造を利用し、パチンコ機１が遊技者によって遊技されていない時、または遊技者によって遊技が行われていて、通常の遊技状態においては、上部張出しパネル３５１は定位置に位置されており、上部装飾部材３５３を用いて発光演出を行ったり、上部第一スピーカ３５４及び上部第二スピーカ３５５を用いた放音演出を行ったりするものとして用いることができる。反対に、技者によって遊技されていて、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出を行う場合や、大当たり状態となったことを示す演出を行う場合などのときは、遊技状態に応じて下方にスライド移動させる。この場合も上部第一スピーカ３５４及び上部第二スピーカ３５５を用いた放音演出を行うものであるが、上部張出しパネル３５１が下方にスライド移動している分、上部第一スピーカ３５４及び上部第二スピーカ３５５から放音される位置も変わっている為、音の聞こえ方が上方にスライド移動している状態の場合と異なるものとなる。これにより、遊技者に対して、音の聞こえ方が変化していると思わせることができ、大当たりなどに対する期待感を増幅させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０１６５】

また、上部張出しパネル３５１の後方には、上部第三スピーカ３５６が配置されており、上部張出しパネル３５１が上方にスライド移動している状態の時は、上部張出しパネル３５１と前後方向で重なる箇所に位置しているため、視認不可能であり、更にはその状態で放音した場合、放音箇所の前方が塞がれている為、遊技者には籠ったような音が聞こえるようになっている。また、上部張出しパネル３５１が下方にスライド移動した状態の時は、上部第三スピーカ３５６が視認可能な状態とるため、その状態で放音した場合、放音箇所の前方は塞がれていないため、遊技者にはクリアに音が聞こえるようになっている。例えば、上部張出しパネル３５１が上方から下方へスライド移動させつつ、上部第三スピーカから音を放音することによって、だんだんと音がクリアに聞こえる演出を楽しませることができるため、遊技者が感じる音の違いの他、上部張出しパネル３５１がスライド移動することも相まって、大当たりに対する期待感等を向上させることができ、遊技に対する興趣を高めることが可能となっている。

【０１６６】

また、上部第三スピーカ３５６は、常時視認可能な上部第一スピーカ３５４、上部第二スピーカ３５５とは異なる音質の音を放音するようになっており、例えば、上部第一スピーカ３５４と上部第二スピーカ３５５とが、高音を出力する場合、それに加えて所謂ウーファースピーカとして低音を出力したり、上部第一スピーカ３５４、上部第二スピーカ３５５が音圧の低い（音が小さい）音を出力する場合、音圧の高い（音の大きい）音を出力

したりするなど、異なる音声出力を行うことにより、音に重厚感を持たせることにより、演出に厚みが増し、遊技興趣を向上させることが可能となっている。尚、上部第一スピーカ３５４、上部第二スピーカ３５５、上部第三スピーカ３５６が放音する音質を、夫々同じものとしても良い。

【０１６７】

尚、上部張出しパネル３５１は、回転移動する場合、上下方向にスライド移動する場合に係らず、移動前（定位置）、移動後の位置が遊技領域５ａと前後方向で重ならない位置の範囲で移動するよう設定されているため、上部張出しパネル３５１が移動したとしても常に遊技領域５ａは視認可能となっているため、遊技の妨げにならない。

【０１６８】

次に、図２３４を用いて上部張出しパネル３５１をスライド移動させるための構造について説明する。図２３４（Ａ）は、上部張出しパネル３５１と、上部張出しパネル３５１をスライド移動させる上部張出しスライド機構を示す図である。（Ｂ）は、上部張出しスライド機構によって上部張出しパネル３５１が上方にスライド移動した状態を示す模式的な側面図である。（Ｃ）は、上部張出しスライド機構によって上部張出しパネル３５１が下方にスライド移動した状態を示す模式的な側面図である。

【０１６９】

上部張出しスライド機構は、上部張出しパネル３５１と、上部右ギアボックス３７１と、上部左ギアボックス３７２とを有し、上部右ギアボックス３７１と、上部左ギアボックス３７２はそれぞれに配置されているカムを回転させて上部張出しパネル３５１を上下方向にスライド移動させるものである。尚、上部右ギアボックス３７１と上部左ギアボックス３７２の構造は共通の物の為、ここでは、上部右ギアボックス３７１の構造を説明し、上部左ギアボックス３７２の詳細な説明は省略する。

【０１７０】

上部右ギアボックス３７１は、カム部材３７３、上部前ギア３７４、上部後ギア３７５、上部駆動モータ３７６及びスライド凹部３７７を有する。また、上部張出しパネル３５１は、側面凹部３７９と、スライド凸部３７８を有する。上部前ギア３７４、上部後ギア３７５及び上部駆動モータ３７６は、上部右ギアボックス３７１の内部に配置されており、上部後ギア３７５は上部駆動モータ７３６と接続され、上部前ギア３７４は、上部後ギア３７５と噛み合って配置されている。また、カム部材３７３は、上部右ギアボックス３７１の外部に配置され、上部前ギア３７４の回転軸上に接続されている。

【０１７１】

また、側面凹部３７９は、上部張出しパネル３５１の両側面に設けられた凹部であり、側面凹部３７９と対向してカム部材３７３が側面凹部３７９の内側に配置されている。図２３４（Ｂ）に示すように、カム部材３７３の側面が側面凹部３７９の内側上面部分と当接しているため、カム部材３７３における軸部から最も離れた側面が、側面凹部３７９の内側上面部分と当接している場合は、上部張出しパネル３５１は上方にスライド移動した状態（定位置）となる。また、図２３４（Ｃ）に示すように、カム部材３７３における軸部と最も近い側面が、側面凹部３７９の内側上面部分と当接している場合は、上部張出しパネル３５１は下方にスライド移動した状態となる。また、上部張出しパネル３５１に形成されたスライド凸部３７８が、上部右ギアボックス３７１形成されたスライド凹部３７７と嵌合しているため、上部張出しパネル３５１の角度が固定され、がたつくことなく上下にまっすぐスライド移動させることが可能となっている。

【０１７２】

［上部張出しパネルの第３実施形態］

本実施例における、上部張出しパネル３５１の可動構造は、前述したような上部張出しパネル３５１全体が可動することに限られるものではない、本例では、上部張出しパネル３５１における、上部表示装置が配置されている面（以下、上部張出し上面部３５１ａ）を回転移動可能とした構造を例示する。

【０１７３】

本例の上部張出し上面部３５１ａは、上部張出しパネル３５１に対して回転移動を可能とするものであり、図２３５に示すように、上部張出し上面部３５１ａが上部張出しパネル３５１の上部に収納されており、配置された上部表示装置３５２が遊技者から視認不可能である状態が移動前（定位置）であり、図２３６に示すように、上部張出し上面部３５１ａが立ち上がっており、配置された上部表示装置３５２が遊技者から視認可能な角度となっている状態が移動後となっている。

【０１７４】

上部張出し上面部３５１ａの移動前は、上部表示装置３５２が視認不可能状態であり、上部装飾部材３５３が遊技者方向に向いた状態となるためそれを用いた発光演出を行うことができ、また、移動後は上部表示装置３５２が遊技者から視認可能に位置するため、上部装飾部材３５３による発光演出に加え、画像を表示させるなどする表示演出を行うことができる。従って、遊技状態に応じて上部張出し上面部３５１ａを回転移動させることによって、実行することができる演出を切替えることが可能となり、即ち、波高演出用の装置、表示演出用の装置を上部張出しパネル３５１で兼ねている。

【０１７５】

また、上部張出し上面部３５１ａが回転移動する前（定位置）の状態では、上部表示装置３５２は座った遊技者からは視認不可能な位置にあるため、遊技中に上部表示装置３５２を用いた演出を行う際は、上部張出しパネル３５１を上部表示装置３５２が視認可能となる位置まで回転移動してから画像を表示させるなどする表示演出を行うこととなるため、上部張出し上面部３５１ａの予想外な演出態様に遊技者を驚倒させ、意外性のある演出を楽しませることが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０１７６】

上部張出し上面部３５１ａの移動契機は、例えば遊技者によって遊技されていて、通常の遊技状態においては上部張出し上面部３５１ａを定位置に位置させ、周辺制御基板によって通常の演出が行われる場合は上部装飾部材３５３に配置されたＬＥＤ等の発光部材によって光装飾演出を行う可動物として用いることができる。反対に、遊技者によって遊技されていて、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出を行う場合や、大当たり状態となったことを示す演出を行う場合などにおいては、上部表示装置３５２が視認可能となる位置まで上部張出し上面部３５１ａを回転移動させ上部装飾部材３５３による発光演出に加えて、上部表示装置３５２に画像を表示させる等して、遊技者に対して例えば当否結果の示唆などをする表示演出を行う可動物として用いることができる。これにより、上部張出し上面部３５１ａの位置によって機能が異なるものであるほか、上部表示装置３５２が遊技者の視認不可能な箇所から視認可能な箇所に出現させることで遊技者に驚きを与えることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

尚、この実施形態においても、上部表示装置３５２に代えて上部タッチパネルを採用するようにしても良い。

【０１７７】

次に、図２３７を用いて上部張出し上面部３５１ａを回転移動させるための構造について説明する。図２３７は、上部張出しパネル３５１における上部張出し上面部３５１ａと、当該上部張出し上面部３５１ａを回転移動させる上面部回転機構を示す図である。（Ａ）は、上部張出し上面部３５１ａが定位置に位置している状態を表す側面図である。（Ｂ）は、上面部回転機構によって上部張出し上面部３５１ａが上方に立ち上がった状態を示す側面図である。

【０１７８】

上面部回転機構は、上部張出し上面部３５１ａと、ギア機構部とを有し、ギア機構部は、上部張出し上面部３５１ａの回転軸３４４を軸に回転移動させ、上部張出し上面部３５１ａに配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置まで移動させるものである。ギア機構部は、上面部軸ギア３４１、後部ギア３４２、駆動モータ３４３を有している。上面部軸ギア３４１は、上部張出し上面部３５１ａの回転軸３４４と接続され、後部ギア３４２は、駆動モータ３４３と接続されている。また、上面部軸ギア３４１は、後部

ギア３４２と噛み合うように配置されている。
【０１７９】
上面部回転機構によって上部張出し上面部３５１ａを、当該上部張出し上面部３５１ａに配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置まで移動する場合、駆動モータ３４３に接続されている後部ギア３４２は、時計回りに回転する。それに伴い、後部ギア３４２と噛み合うように配置された上面部軸ギア３４１が連動して反時計回りに回転する。前ギア３８３の回転に伴って、回転軸３４４を中心に上部張出し上面部３５１ａが立ち上がり、上部張出しパネル３５１に形成された受け部３４８、３４９と当該上部張出し上面部３５１ａとが当接することで、上部張出し上面部３５１ａの移動後に位置する構造となっている。
【０１８０】
反対に、上面部回転機構によって上部張出し上面部３５１ａを、当該上部張出し上面部３５１ａに配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認不可能な位置（定位置）まで移動する場合、駆動モータ３４３に接続されている後部ギア３４２は、反時計回りに回転する。それに伴い、後部ギア３４２と噛み合うように配置された上面部軸ギア３４１が連動して時計回りに回転する。前ギア３８３の回転に伴って、回転軸３４４を中心に上部張出し上面部３５１ａが定位置まで倒れ込むことで、上部張出し上面部３５１ａの定位置へ移動する構造となっている。
【０１８１】
また、上部張出し上面部３５１ａの底面と対向する箇所には、上部張出し蓋部３５８を備えており、上部張出し上面部３５１ａが定位置にある場合に支持を行う機能を有している。他にも、上部張出し上面部３５１ａが移動後の位置にある状態となった時に、上部張出しパネル３５１内に塵や埃、遊技者による異物等の混入を防止する機能を備えている。
【０１８２】
また、上部張出し上面部３５１ａの回転移動に関して、上部張出し上面部３５１ａに配置された上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置に上部張出し上面部３５１ａが回転移動した際に、遊技者によって上部張出し上面部３５１ａの回転角度の調節ができるものとしても良い。
【０１８３】
上部表示装置３５２を遊技者が視認可能な位置に上部張出し上面部３５１ａが回転移動したとしても、遊技を行っている遊技者から見る角度によっては、遊技ホールの照明などの光や、パチンコ機１が発する光等を上部表示装置３５２が反射し、表示される画像が視認し難くなってしまう可能性がある。その場合、上部張出し上面部３５１ａ回転移動したにも拘らず画像演出を楽しめないことによるストレスを感じ、遊技に対する興趣が低下してしまう虞があるため、本例ではそれを解消している。
【０１８４】
前述した上面部回転機構の後部ギア３４２の近傍に、当該後部ギア３４２の回転数を検知する回転センサ（図示は省略）が設けられており、後部ギア３４２の回転数で、上部張出し上面部３５１ａの回転量を測定する。また、上部張出し上面部３５１ａの回転角度の調節は、タッチパネル２４６を操作することで行うことができるようになっている。
【０１８５】
移動後の上部張出し上面部３５１ａの回転量は、タッチパネル２４６に対する操作に応じて、本例では０％～１００％まで設定可能なものである。０％に設定された場合、上部張出し上面部３５１ａが移動後の位置にある状態となった時に、受け部３４８、３４９に上部張出し上面部３５１ａが当接した状態となる（デフォルト角度）。また、１００％に設定された場合、上部張出しパネル３５１はデフォルト角度の位置から直立状態となるよう回転し、上部表示装置３５２が水平方向に面した状態となる。遊技者がタッチパネル２４６を操作し、例えば１００％の値で設定されると、１００％の値を有した回転移動量信号が、タッチパネル２４６から周辺制御基板に入力される。次いで、前記回転移動量信号に基づいて、周辺制御基板が上部張出し上面部３５１ａの回転量を設定制御する構成とな

っている。

【０１８６】

以上、上部張出しパネル３５１の実施例を示したが、これに限定されるものではなく、他の例として上部張出しパネル３５１を扉枠の上部に複数備えたものを採用しても良い。例えば、図２３８に示すように扉枠３上部に上部張出しパネル３５１を左右に並べて配置する。そして、左右の上部張出しパネル３５１も、前述した回転移動が可能な構造とし、間に配置されている上部ギアボックス３８２を用いて、夫々の上部張出しパネル３５１の駆動を行うものとしても良い。これにより、例えば夫々の上部張出しパネル３５１を回転移動させ、遊技者が上部表示装置３５２を視認可能となるようにし、左右の上部表示装置３５２を両方にキャラクタ画像等を表示し、上部第一スピーカ３５４と上部第二スピーカ３５５を用いてキャラクタ画像同士が会話をするような演出を行う等、演出のバリエーションが、上部張出しパネル３５１がひとつの場合よりも多岐にわたるため、飽きが来ず、遊技に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【０１８７】

また、上述した実施例では、上部張出しパネル３５１における、上部表示装置３５２と上部装飾部材３５３の２面間で異なる機能を有するものを例示したが、これに限定されるものではなく、上部張出しパネル３５１が回転移動することにより機能が変化する面を３面以上設けても良い。

たとえば上部張出しパネル３５１は左右方向を軸に３６０度回転可能とし、夫々の面で異なる上部装飾部材３５３を配置し、遊技の進行によって遊技者が視認可能となる面を切替えるものとした場合、１つの上部張出しパネル３５１で、４パターンの装飾を遊技者に楽しませることができ、更に、大当たりに対する期待度を、４パターンの装飾で遊技者に対して示唆する構成とすることで、遊技者が上部装飾部材３５３を視認した時に一喜一憂させることができ、遊技期待する興趣を高く保つことが可能となっている。

【０１８８】

また、上部張出しパネル３５１に設ける部材は、上部装飾部材３５３や上部表示装置３５２、上部第一スピーカ３５４、上部第二スピーカ３５５に限るものではない。例えば、上部張出しパネル３５１の各面から異なる造形物（人形等）が視認可能となるようにし、上部張出しパネル３５１が左右方向を軸に移動（回転移動）することによって、遊技者が視認できる造形物が変化するものであっても良い。具体的には、回転移動により遊技者方向を向く面を３面以上有する上部張出しパネル３５１であって、その内部を中空状として複数の造形物を収容可能な空間部とし、さらに、上部装飾部材３５３の各面に、内部に収容される造形物のうちの少なくとも一の造形物が視認可能な窓部を設ける。そして、上部張出しパネル３５１を回転移動させて遊技者方向に向く面を変化させることで、遊技者が視認できる造形物を変化させる。なお、上部張出しパネル３５１の内部に収容する造形物としては、例えば、上部張出しパネル３５１のうちの第一の面から視認可能（第一の面の窓部から視認可能）となる「遊技機のモチーフとなるキャラクタ造形物（第１の造形物）」と、上部張出しパネル３５１のうちの第二の面から視認可能（第二の面の窓部から視認可能）となる「右打ちを報知する右矢印造形物（第２の造形物）」と、上部張出しパネル３５１のうちの第三の面から視認可能（第三の面の窓部から視認可能）となる「左打ちを報知する左矢印造形物（第３の造形物）」とを設けることとし、遊技の進行状況に応じて上部張出しパネル３５１を回転移動させて、外部に対する装飾手段として機能させる場合（第１の造形物を視認可能な面を遊技者方向に向かせた状態）と、遊技者が損をしない遊技方法を知らせるアシスト手段（遊技球を打ち込むべき方向を示唆する手段）として機能させる場合（第２，３の造形物を視認可能な面を遊技者方向に向かせた状態）と、を創出することが例示できる。上部張出しパネル３５１をアシスト手段として機能させる状況としては、後述する左打ちを行う遊技状態や、後述する右打ちを行う遊技状態の夫々にて、それら遊技状態が終了するまで、或いは、それら遊技状態が開始されてから一定期間（所定時間の経過、或いは、所定の変動回数の実行）が経過するまで、遊技状態に応じた面を遊技者方向に向かせた状態で維持するように、周辺制御基板が上部張出しパネル３５１を

制御することが例示できる。尚、造形物としては、上述のもの以外にも、所定の装飾意匠が描かれたデザインシートや、メッセージなどが描かれているプレート等、適宜選択採用しても良い。

【０１８９】

［サイド張出し、上部張出しパネルの連携演出］

以上、サイド張出しや上部張出しパネル３５１（以降、サイド張出しと上部張出しパネル３５１を合わせて両張り出しという）を所定の契機において夫々個別に移動させ、移動前と移動後とで演出用部材、宣伝用部材等、機能を異ならせて用いる例を説明してきたが、本例では、サイド張出しと上部張出しパネル３５１とを両方用いて（連携させて）動作前と動作後とで、両張り出しの有する機能や効果を異ならせるものとしている。

【０１９０】

［両張り出しの第一実施形態］

本例では、上部張出しパネル３５１とサイド張出しとの両方を所定の契機で可動させる構成であり、移動前と移動後とで両張り出しが奏する機能を異ならせるものとしている。本例の両張り出しは、サイド張出しは上下方向にスライド移動し、上部張出しパネル３５１は横方向を軸に回転移動する構成となっている。図２３９に示すように、サイド張出しが下方にスライド移動した状態であり、上部張出しパネル３５１に備えられた上部表示装置３５２が上方に面した状態が移動前（定位置）であり、図２４０に示すように、サイド張出しが上方にスライド移動した状態であり、上部張出しパネル３５１に備えられた上部表示装置３５２が遊技者方向に面した状態が移動後となっている。

【０１９１】

両張り出しが移動前の状態の時は、上部表示装置３５２が上方に面しているため、上部表示装置３５２は遊技者、他のホール客共に視認困難な状態である。対して上部装飾部材３５３は遊技者方向に面した状態に位置しているため、上部張出しパネル３５１は上部装飾部材３５３を用いた発光演出用としての機能を奏する。また、サイド張出しは下方にスライド移動している状態であるため、内部にパチンコ機の機種に対応する装飾意匠が描かれたシート（図示しない）が挿入されており、右外面用窓部４９１ａを通してホール客に対してパチンコ機１の宣伝を行う部材としての機能を奏する。

【０１９２】

また、両張り出しが移動後の状態となると、上部表示装置３５２が遊技者方向に面するように回転移動するため、上部張出しパネル３５１は上部表示装置３５２を用いた画像演出用としての機能を奏する。また、サイド張出しは上方にスライド移動するため、演出を行う際にスライド移動する可動役物としての機能を奏する。

【０１９３】

両張り出しの移動契機は、例えば遊技者によって遊技されていて、通常の遊技状態においては、両張り出しを定位置に位置させ、周辺制御基板によって演出が行われる場合は上部装飾部材３５３に配置されたＬＥＤ等の発光部材によって光装飾演出を行い、サイド張出しは左内面用窓部４９０ｂ及び右内面用窓部４９１ｂを通して視認可能なシートによる装飾機能を奏する。

【０１９４】

反対に、遊技者によって遊技されていて、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出を行う場合や、大当たり状態となったことを示す演出を行う場合などにおいては、上部表示装置３５２が視認可能となる位置まで上部張出しパネル３５１を回転移動させ、サイド張出しを上方向にスライド移動させる。更に、上部表示装置３５２には、その時々の遊技状態によって「激熱！」、「リーチ！」、「大当り！」などのメッセージを表示させる。

【０１９５】

上記構成により、遊技者に上部表示装置３５２に表示されるメッセージに加えて、サイド張出しが上方にスライド移動する動きを連動させて体感させることができるので、両張り出しを夫々別個に演出に用いるものと比較して、遊技者に与え得るインパクトが増大し

、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０１９６】
更に、両張り出しは扉枠に備えられているものであるため、移動後の状態に作動する際、遊技者のみならず、ホール客もその移動を容易に視認することが可能であるため、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出や、大当たり状態となったことを示す演出の様子を他のホール客にも知らしめることができるため、遊技者に優越感を感じさせることができる他、両張り出しの移動態様によって他のホール客の視線を集めることで演出用のみならず、宣伝用の張り出しとしての機能も奏することが可能となっており、パチンコ機１が選択する可能性も向上するものとなっている。
【０１９７】
尚、本例における両張り出しの可動構造としては、サイド張出しは前述したベルト式可動部５０３を用いた上下動スライド方式を用い、上部張出しパネル３５１は前述した上部張出し回転機構を用いた回転移動方式を用いる。
【０１９８】
［両張り出しの第二実施形態］
本例では、両張り出しのうち、上部張出しパネル３５１が扉枠３に対して回転移動する移動手段を備えており、移動前と移動後とで、両張り出しが奏する機能を異ならせるものとしている。本例の上部張出しパネル３５１は、図２４１に示すように上部張出しパネル３５１に備えられた上部表示装置３５２が上方に面している状態が移動前（定位置）であり、図２４２に示すように、上部張出しパネル３５１の右側面が右張出しパネル４９１の上面と対向して両張り出しが合体している状態が移動後となっている。
【０１９９】
上部張出しパネル３５１が移動前の状態の時は、上部表示装置３５２が上方に面しているため上部表示装置３５２は遊技者又はそれ以外のホール客共に視認困難な状態である。対して上部装飾部材３５３は遊技者方向に面した状態となるため、上部張出しパネル３５１は上部装飾部材３５３を用いた発光演出用としての機能を奏する。また、右張出しパネル４９１は前述したように、内部にパチンコ機の機種に対応する装飾意匠が描かれたシート（図示しない）が挿入されており、右外面用窓部４９１ａを通してホール客に対してパチンコ機１の宣伝を行う部材として使用する。即ち、右張出しパネル４９１と上部張出しパネルの夫々は、遊技者に対する演出用としての部材、遊技者でないホール客に対する宣伝用としての部材とで、個別に機能を奏するものとなっている。
【０２００】
また、上部張出しパネル３５１が移動後の状態となると、上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体するので、ホール客が島設備を通路に沿って見通した際に、巨大なサイド張出しが配置されているものと錯覚させることができる。このインパクトの強い巨大宣伝部材（合体時）によって、どの遊技機よりもパチンコ機１への注目を高めることができ、パチンコ機１が選択される可能性を向上させることが可能となる。
【０２０１】
また、巨大宣伝部材による宣伝効果に加え、上部張出しパネル３５１が右張出しパネル４９１と合体することにより、上部表示装置３５２も視認可能な状態となるため、上部表示装置３５２に画像やメッセージを表示させることで、右張出しパネル４９１に挿入されたシートによる宣伝に加えて更なる宣伝効果を上乗せすることが可能な構成となっている。
【０２０２】
また、パチンコ機１が遊技者によって遊技が行われているか否かを、上部表示装置３５２に表示されるメッセージによってホール客に対して報知するようになっている。具体的には、遊技者によって遊技が行われている時は、上部張出しパネル３５１は移動前の状態に位置し、遊技者によって遊技が行われていない状態及び離席している状態の時は、上部張出しパネル３５１は移動後の状態に位置するようになっており、上部張出しパネル３５

１が移動後の状態に位置している時、パチンコ機１をが遊技者によって遊技されているか否かを報知するために、例えば上部表示装置３５２に「空台」、「離席」、等のメッセージを表示させるようになっている。これにより、パチンコ機１が遊技されていないのか、又は休憩等で離席をしているだけなのかが認識可能となるため、客同士のトラブル抑止にもつながる。

【０２０３】

また、上部表示装置による「空台」「離席」等の表示は、（扉枠の第１実施形態）にて説明した「デモ状態」であるか否かによって変化する構成となっている。所謂客待ち状態である「デモ状態」の時は「空台」を表示し、ホール客に対して誰にも遊技されていないことを報知する。また、ハンドルレバー５０４への接触が検知されない状態が続くものの、球貸機から遊技球を借りている状態（上述した上皿用検知センサおよび下皿用検知センサのうちの少なくとも一方によって遊技球が存在していることが検知される状態）である場合は離席中と判断し、「離席」と表示することで、誤って他の遊技者が遊技を開始しないよう報知する構成となっている。

【０２０４】

尚、上部張出しパネル３５１は、遊技者によって遊技されている場合であっても移動後の状態に位置して両張り出しを合体させても良い。例えば遊技者によって遊技されていて、例えば大当り状態に発展する確率が高いことを示唆する演出を行う場合や、大当たり状態となったことを示す演出を行う場合などにおいては、上部張出しパネル３５１が右張出しパネル４９１と合体するように回転移動させる。更に、上部表示装置３５２には、その時々の遊技状態によって「激熱！」、「リーチ！」、「大当り！」などのメッセージを表示させる。

【０２０５】

上記構成により、上部表示装置３５２に表示されるメッセージは、ホール客に遊技状態を知らしめるための物として機能を奏し、また、遊技者には上部張出しパネル３５１が回転しながら立ち上がる動きを見せる、という可動役物としての機能を奏することができる。そのため、上部張出しパネル３５１が回転移動して上部装飾部材３５３を用いた発光演出を行えないとしても、両張り出しが合体する動きそのものを楽しませることができるので、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【０２０６】

また、図２４３に示すように上部張出しパネル３５１の後方には、上部第二表示装置３５９が配置されており、上部張出しパネル３５１が定位置に位置している状態の時は、上部張出しパネル３５１と前後方向で重なる箇所に位置している為、視認不可能である。また、上部張出しパネル３５１が移動後の状態となった時は、上部第二表示装置３５９が遊技者から視認可能な状態となるため、例えば上部表示装置３５２に「大当り」というメッセージが表示されている時、上部第二表示装置にも同じように「大当り」というメッセージを表示させることで、他のホール客に遊技状態を知らしめるだけではなく、遊技者にも同じようなメッセージを視認させることができる。これにより、上部張出しパネル３５１が移動後の状態となっていた場合でも、上部張出しパネル３５１が定位置の状態でに位置していた箇所を視認することで、上部第二表示装置３５９による表示演出を楽しませることができ、上部張出しパネル３５１が奏する発光演出の機能を遊技者に提供できないことによる興趣の低下を防止することができる他、上部第二表示装置３５９の表示態様を変化させることで、発光演出よりも幅広い演出を行うことができる。

【０２０７】

尚、上部張出しパネル３５１の後方に配置する装置は、上部第二表示装置３５９に限るものではない。例えば上部第二表示装置３５９に代えてＥＬシートを配置し、遊技状態によって発光輝度を変化させたり、後方が視認可能な窓部を配置し、窓部の奥に空間を設け、遊技機のモチーフとなるキャラクタ造形物等を配置し、窓部を通して視認させたりするなどしてもよい。または、例えば前述した上部第三スピーカ３５６を配置するなどしてもよく、種々の装置を適宜選択することが可能である。

【０２０８】
また、両張り出しを、一つの巨大な宣伝部材として機能させることを際立たせる為に、図２４４に示すように、上部表示装置３５２に代えて、サイド張出しに挿入されている絵柄の描かれたシートと同様の装飾を上部張出しパネル３５１の上面部に配置し、上部張出しパネル３５１が移動後の状態となった時、上部張出しパネル３５１に配置された装飾と、右張出しパネル４９１に挿入されているシートとが組み合わさり、一枚絵となって視認可能となるようにしても良い。両張り出しを組み合わせることによって、両張り出しを巨大な右張出しパネルがあると思わることができ、右張出しパネル４９１に挿入されたシートのみで行われる宣伝と対比して大きなインパクトを与え得る宣伝部材となり替わる構成となっている。加えて、島設備を通路に沿って見通した際に、より一層両張り出しがホール客の目に留まりやすく、他の遊技機よりもパチンコ機１が選択される可能性が向上する。

【０２０９】
次に、図２４５を用いて、上部張出しパネル３５１を回転移動して、右張出しパネル４９１の上面部と合体させるための構造について説明する。図２４５は、上部張出しパネル３５１を回転移動させる、両張り出し合体機構を示す後面図である。（Ａ）は上部張出しパネル３５１が定位置にある状態を示す後面図である。（Ｂ）は両張り出し合体機構によって上部張出しパネル３５１が回転移動し、右張出しパネル３９１の上面部と合体した状態を示す後面図である。

【０２１０】
両張り出し合体機構は、上部張出しパネル３５１と、右張出しパネル４９１と、機構部とを有し、機構部は、上部張出しパネル３５１と右張出しパネル４９１とを蝶番で連結し、蝶番軸で上部張出しパネル３５１を回転移動させ、上部張出しパネル３５１の上面部と右張出しパネル４９１の側面部とを面一に合体させるものである。機構部は、蝶番３６１、蝶番軸３６２、セクターギア３６３、モータギア３６４、モータ（図示は省略）を有している。蝶番３６１は、上部張出しパネル３５１右側面と、右張出しパネル４９１の上面部に固定され、蝶番軸３６２を軸に閉じ状態、開き状態を切替える開く構造であり、開き状態の最大角度は内角９０°となっている。開き状態の時は、上部張出しパネル３５１は定位置にある状態となり、閉じ状態の時は、上部張出しパネル３５１は移動後の位置にある状態となっている。また、セクターギア３６３は上部張出しパネル３５１の後面部に取り付け固定されており、モータギア３６４と噛み合うように配置されている。また、モータは扉枠ベースユニット１００に配置されており、モータギア３６４と接続されている。

【０２１１】
両張り出し合体機構によって上部張出しパネル５３１を、移動後の位置に回転移動させる場合、モータに接続されているモータギア３６４は、時計回りに回転する。それに伴い、モータギア３６４と噛み合うように配置されたセクターギア３６３が連動して反時計回りに回転する。セクターギア３６３の回転に伴って、蝶番軸３６２を軸にして上部張出しパネル３５１が立ち上がり、蝶番３６１が閉じ状態となることで、両張り出しが合体する構造となっている。

【０２１２】
反対に、両張り出し合体機構によって上部張出しパネル５３１を、移動前の位置に回転移動させる場合、モータに接続されているモータギア３６４は、半時計回りに回転する。それに伴い、モータギア３６４と噛み合うように配置されたセクターギア３６３が連動して時計回りに回転する。セクターギア３６３の回転に伴って、蝶番軸３６２を軸にして上部張出しパネル３５１が元に戻ることで、蝶番３６１が開き状態となり、上部張出しパネル３５１が定位置へ移動する構造となっている。

【０２１３】
［ＲＴＣによる両張り出しの動作］
また、各張出しパネルの動作に関して、その時の遊技状態を契機とした移動動作に必ずしも限定するものではない。例えば、パチンコ機１が遊技者によって遊技されているか否

かや、遊技状態が大当たり状態か否か等、その時の遊技状況に係らず、後述するＲＴＣを用いて、各張出しパネルを動作させるようにしても良い。

【０２１４】

主制御ＭＰＵが備えているＲＴＣ（後述する）は、時計・カレンダー機能を有しているため、本実施例では、年，月，日，時，分，秒をカウントする計時機能を用いて、所定の時刻となった時に、遊技状態に係らず両張り出しを移動させる計時張出し演出を行う構成となっている。

【０２１５】

例えば、ＲＴＣによって所定の時間が計時された際に、上部張出しパネル３５１が、上部表示装置３５２が遊技者方向に面するように左右方向を軸に回転移動し、サイド張出しが上方にスライド移動する構成にした場合、その時遊技を行っている遊技者にとっては、遊技状態に関係なく両張り出しのそれぞれが移動したことにより、突然熱い演出が開始されたと想起し、大当たりに対する期待を高めさせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、その時遊技を行っていないホール客が島設備を通路に沿って見通した際、移動動作している両張り出しに自然と視線が向かうため、ホール客の目を惹く宣伝となり、どの遊技機よりもパチンコ機１への注目を高めることができる。更に、パチンコ機１が誰にも遊技されていない時に、ホール客が、両張り出しが移動しているところを目撃した場合、今遊技を開始すればチャンスなのではないかと想起させ得る宣伝となる。これらの構成によって、パチンコ機１が選択される可能性を向上させることができる。

【０２１６】

また、上述したような、所定の時間を計時したことを契機に実行される計時張出し演出は、実行される時間によって様々な効果を奏することができる。例えば、遊技ホールの開店時間に合わせて計時張出し演出を行うようにすることにより、開店早々ホール客の注目、関心を集めることができる。他にも、例えばランチタイムなど、遊技者による遊技率が下がる傾向がある時間帯等に限定して計時張出し演出を行うようにすることにより、遊技が行われていない時間、所謂客待ち状態を効果的に少なくすることができる。なお、このような構成にする場合には、ホール管理者が所定の時刻設定用操作部を操作することで、計時張出し演出を実行する時刻を任意に設定できるようにすることが好ましい。

【０２１７】

また、パチンコ機１が遊技ホールの島設備に複数台並べて設置されている場合、計時張出し演出を全台一斉に行うことも可能である。一台のみで実行される計時張出し演出と比較して、複数台で同時に計時張出し演出を実行することにより、複数のパチンコ機１が設置されている周囲全体が、他の遊技機が設置されている周囲とは異なる賑やかな雰囲気となり、壮観を呈する。これにより、ホール客の興味をパチンコ機１に引き付けることができる。

【０２１８】

また、計時張出し演出の一例として、前述したように、複数のパチンコ機１の上部張出しパネル３５１を一斉に回転移動させ、上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体させる。次いで、上部張出しパネル３５１に配置されている上部表示装置３５２に、計時張出し演出用の画像として、例えば「期間限定演出中！チャンス！？」などのメッセージが書かれた画像を表示させる。こうすることで、今遊技を始めれば大当たりが到来するかもしれないと遊技者に想起させ、パチンコ機１が選択される可能性を向上させることができる。また、計時張出し演出中に変動演出が実行される場合、計時張出し演出が実行されている時限定の変動演出を別途用意して差し替えても良く、例えば、中央液晶表示装置１５００内に表示される変動演出画面に、「期間限定演出中」と表示させ、背景画像などを計時張出し演出中以外で行われる変動演出に表示される背景画像とは異なるものに差し替える等して差異を出し、より一層遊技者に対して期待感を抱かせることで、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０２１９】

さらに、計時張出し演出の一例として、前述したように、複数のパチンコ機１の上部張

出しパネル３５１を順次回転移動させ、「上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体させる動作」を、複数のパチンコ機１の夫々で所定の時間差を以って実行するようにしてもよい。具体的には、ホール管理者がパチンコ機１Ａ～１Ｃに設けられる所定の時刻設定用操作部を操作することで、パチンコ機１Ａにて上部張出しパネル３５１を回転移動させる時刻Ａと、パチンコ機１Ｂにて上部張出しパネル３５１を回転移動させる時刻Ｂと、パチンコ機１Ｃにて上部張出しパネル３５１を回転移動させる時刻Ｃとを、夫々設定可能にする。そして、パチンコ機１Ａ～１Ｃが順に並べて配置される状況下で、例えば、時刻Ａを「１０時００分００秒」に設定し、時刻Ｂを「１０時００分０１秒」に設定し、時刻Ｃを「１０時００分０２秒」に設定する。この場合、パチンコ機１Ａ～１Ｃは、１秒ずれて順次「上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体させる動作」を実行することとなる。このようにすることで、単に複数のパチンコ機が一斉に演出を開始するのとは異なり、新たな態様の一斉演出が可能となり、遊技者に意外性や驚きを与えられる。

【０２２０】

また、前述したように、複数のパチンコ機１の上部張出しパネル３５１を一斉に回転移動させる構成や、複数のパチンコ機１の上部張出しパネル３５１を順次回転移動させる構成にて、「上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体させる動作」を実行する時刻が到来した際に特別図柄が大当りとなる変動パターンに基づいて変動表示を行なっている場合には、その遊技機だけ、「上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体させる動作」を実行しないように規制することとしてもよい。これにより、周りの遊技機が一斉に、あるいは順次、「上部張出しパネル３５１の上面と右張出しパネル４９１の外側面が略面一となるよう合体させる動作」を実行するにもかかわらず、自己の遊技機に変化がないことを通じて、遊技者に対し「当りかもしれない」という期待感を抱かせることが可能となり、遊技興趣を一層高めることが可能となる。

【０２２１】

［３－１．皿ユニットの全体構成］

扉枠３の皿ユニット２００について、図２７乃至図４２を参照して詳細に説明する。図２７は扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図であり、図２８は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。図２９は皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図３０は皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図３１（ａ）は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図３２は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図であり、図３３は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。図３４は演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図３５は取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

【０２２２】

また、図３６は演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図３７はタッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図３８は演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図３９はボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図４０は皿ユニットの平面図であり、図４１は図４０におけるＢ－Ｂ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図であり、図４２は図４０におけるＣ－Ｃ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。

【０２２３】

更に、図４３（ａ）は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットの右側面図であり、図４４（ａ）は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図４５は、図４３（ｂ）の扉右下演出ユニットにおけるＤ－Ｄ断面図である。図４６は扉右下演出ユニット

を分解して前から見た分解斜視図であり、図４７は扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図４８は扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４９は回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５０（ａ）は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、（ｂ）は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。

【０２２４】

また、図５１（ａ）は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、（ｂ）は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。図５２は上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図５３は上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図５４（ａ）は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）下皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【０２２５】

皿ユニット２００は、扉枠ベースユニット１００から前方へ膨出している。この皿ユニット２００は、払出装置８３０から払出され遊技領域５ａ内に打込むための遊技球を貯留する上皿２０１と、上皿２０１の下側に配置されており上皿２０１から供給される遊技球を貯留可能な下皿２０２と、を備えている。また、皿ユニット２００は、扉枠ベースユニット１００に取付けられる平板状の皿ユニットベース２１０と、皿ユニットベース２１０の前面上部に取付けられると共に左右中央より左側が前方へ大きく膨出しており上皿２０１を形成している上皿本体２１２と、皿ユニットベース２１０の前面下部で左右中央に取付けられると共に前方へ大きく膨出しており下皿２０２を形成している下皿本体２１４と、を備えている。

【０２２６】

また、皿ユニット２００は、上皿本体２１２の前側及び皿ユニットベース２１０の前面に取付けられる演出操作ユニット２２０と、上皿本体２１２、下皿本体２１４、及び演出操作ユニットの前側及び下側を覆い皿ユニットベース２１０の前面に取付けられる皿ユニットカバー２６０と、演出操作ユニット２２０の右側に配置されており皿ユニットベース２１０の前面右部に取付けられる扉右下演出ユニット２７０と、扉右下演出ユニット２７０の前側を覆い皿ユニットベース２１０の前面に取付けられる演出ユニットカバー３００と、皿ユニットベース２１０を前後から挟むように取付けられており上皿本体２１２の上皿２０１内に貯留されている遊技球を下皿２０２へ抜き取るための上皿球抜きユニット３１０と、下皿本体２１４の下側に取付けられており下皿２０２に貯留されている遊技球を下方へ排出するための下皿球抜きユニット３２０と、を備えている。

【０２２７】

更に、皿ユニット２００は、演出操作ユニット２２０の上面に取付けられており遊技ホールの島設備においてパチンコ機１と隣接して配置される球貸機を操作するための球貸操作ユニット３３０と、皿ユニットベース２１０の上部に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材３４０と、皿ユニットカバー２６０の後側で皿ユニットベース２１０の前面左側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えている皿ユニット左装飾基板３４５と、演出ユニットカバー３００の後側且つ扉右下演出ユニット２７０の下側で皿ユニットベース２１０の前面右側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えている皿ユニット右装飾基板３４６と、皿ユニットベース２１０の後側に取付けられており後述する上皿前装飾基板２３３、上皿後装飾基板２３５、上皿液晶基板２４１、加振装置２４２、タッチパネル２４６、演出ボタン装飾基板２５１、演出ボタン押圧センサ２５８、扉右下中継基板２８１、皿ユニット左装飾基板３４５、及び皿ユニット右装飾基板３４６と遊技盤５の図示しない周辺制御基板との接続を中継する皿ユニット中継基板３４７と、を備えている。

【０２２８】

［３－１ａ．皿ユニットベース］

皿ユニット２００の皿ユニットベース２１０は、図２９及び図３０に示すように、扉枠

ベースユニット１００の全幅に亘って左右に長く延びている。皿ユニットベース２１０は、正面視左上隅付近で前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている上皿球供給口２１０ａと、上皿球供給口２１０ａの下側で前後に貫通していると共に上下に延びている複数の長穴からなるスピーカスリット２１０ｂと、正面視左右中央の下部において前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている下皿球供給口２１０ｃと、下皿球供給口２１０ｃの正面視右上側で前後に貫通していると共に上下に延びており上部が上皿本体２１２の右端に位置する上皿球送り口２１０ｄと、を備えている。

【０２２９】

また、皿ユニットベース２１０は、上皿球送り口２１０ｄの正面視左側で前後に貫通している内周が四角形の透口２１０ｅと、透口２１０ｅの下辺から前方へ板状に突出している受片２１０ｆと、上皿球送り口２１０ｄの正面視右上側で前後に貫通している逃し口２１０ｇと、正面視右下隅で前後に貫通しており扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１２０が挿通されるハンドル挿通口２１０ｈと、正面視右隅付近で前後に貫通しており施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が挿通されるシリンダ挿通口２１０ｉと、筒状の下皿球供給口２１０ｃの正面視右側の側面において後端から前方へ向かって切欠かれている切欠部２１０ｊと、を備えている。

【０２３０】

［３－１ｂ．上皿本体］

皿ユニット２００の上皿本体２１２は、図２９及び図３０に示すように、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出しており、上方及び後方へ開放された容器状に形成されている。上皿本体２１２は、正面視右端側に左方及び後方へのみ開放されており遊技球が流通可能な誘導通路部２１２ａを備えている。この上皿本体２１２は、底面が全体的に右端が低くなるように傾斜している。詳述すると、上皿本体２１２を皿ユニットベース２１０に取付けた状態で、上皿本体２１２の底面が、上皿球供給口２１０ａの下側の位置から上皿球送り口２１０ｄの上端から遊技球の外径よりも若干下側の位置へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球供給口２１０ａから前方へ放出された遊技球を、上皿本体２１２内に受けて貯留することができると共に、受けた遊技球を誘導通路部２１２ａの右端側から上皿球送り口２１０ｄへ供給することができる。

【０２３１】

また、上皿本体２１２は、底面の後端側で左右の中央から右端付近まで延びている金属製のアース金具２１２ｂを備えている。このアース金具２１２ｂは、図示は省略するが、電気的に接地（アース）されており、遊技球が接触することで、遊技球に帯電した静電気を除去することができる。

【０２３２】

［３－１ｃ．下皿本体］

皿ユニット２００の下皿本体２１４は、図２９及び図３０に示すように、前端辺に対して後端辺が長い平面視台形で、上方及び後方が開放された容器状に形成されている。下皿本体２１４は、底面に上下に貫通しており下皿球抜きユニット３２０によって閉鎖可能とされている球抜き孔２１４ａを備えており、球抜き孔２１４ａへ向かって低くなるように底面が傾斜している。この下皿本体２１４は、皿ユニットベース２１０の下皿球供給口２１０ｃから前方へ放出された遊技球を受けて貯留することができると共に、球抜き孔２１４ａから遊技球を皿ユニット２００の下方へ排出することができる。

【０２３３】

［３－１ｄ．演出操作ユニットの全体構成］

皿ユニット２００の演出操作ユニット２２０は、図３１乃至図３３に示すように、正面視左右の中央で皿ユニットベース２１０及び上皿本体２１２に取付けられる取付ベースユニット２２０Ａと、取付ベースユニット２２０Ａに取付けられるタッチユニット２２０Ｂと、タッチユニット２２０Ｂの正面視左側で取付ベースユニット２２０Ａに取付けられるボタンユニット２２０Ｃと、タッチユニット２２０Ｂと取付ベースユニット２２０Ａとの間に介装される円筒状の複数のダンパ２２２と、タッチユニット２２０Ｂ及びボタンユニ

ット２２０Ｃの外周を上側から覆うように取付ベースユニット２２０Ａに取付けられるユニットカバー２２４と、取付ベースユニット２２０Ａの正面視右端に取付けられる装飾部材２２６と、を備えている。

【０２３４】

演出操作ユニット２２０のダンパ２２２は、円筒状に形成されており、外周面における軸方向の中央に溝２２２ａが全周に亘って形成されている。本実施形態におけるダンパ２２２は、合成ゴムによって形成されている。複数のダンパ２２２によって、タッチユニット２２０Ｂが叩かれた時の衝撃を緩和させて取付ベースユニット２２０や皿ユニットベース２１０側へ作用する負荷（衝撃）を低減させることができると共に、タッチユニット２２０Ｂの後述する加振装置２４２による振動が、取付ベースユニット２２０や皿ユニットベース２１０側へ伝達されるのを低減させることができる。

【０２３５】

［３－１ｄ－１．取付ベースユニット］

演出操作ユニット２２０の取付ベースユニット２２０Ａは、図３２乃至図３５に示すように、皿ユニットベース２１０の前面に取付けられ上方が開放された浅い箱状の取付ベース２３０と、取付ベース２３０の上側に取付けられると共に後端が上皿本体２１２の前端に取付けられ上側からタッチユニット２００Ｂを収容可能な上方が開放された浅い箱状のユニットケース２３１と、ユニットケース２３１の前端に取付けられる横長の上皿前レンズ部材２３２と、上皿前レンズ部材２３２とユニットケース２３１との間に配置され前面に複数のＬＥＤを備えた上皿前装飾基板２３３と、上皿前レンズ部材２３２の前側を覆いユニットカバー２２４に取付けられる透光性を有した上皿前装飾部材２３４と、を備えている。

【０２３６】

また、取付ベースユニット２２０Ａは、ユニットケース２３１の後端に取付けられており上方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えた上皿後装飾基板２３５と、上皿後装飾基板２３５の上側に配置されユニットカバー２２４に取付けられる透光性を有した上皿後装飾部材２３６と、上皿後装飾部材２３６の前側においてユニットカバー２２４とユニットケース２３１とによって挟持され上皿後装飾基板２３５からの光を導いて上端が線状に発光可能な線状発光レンズ部材２３７と、上皿後装飾部材２３６の正面視右側でユニットカバー２２４に取付けられる筒状のボタン取付部材２３８と、ボタン取付部材２３８によって上下にスライド可能に取付けられる上皿球抜きボタン２３９と、を備えている。

【０２３７】

取付ベース２３０は、前後の略中央から前側に、前方へ向かうに従って低くなるように傾斜している平板状の取付側受部２３０ａと、取付側受部２３０ａを貫通しており左右に離間した二つの貫通口２３０ｂと、貫通口２３０ｂの周縁から下方へ延出している筒状の筒状受部２３０ｃと、を備えている。貫通口２３０ｂは、内周が四角形に形成されている。筒状受部２３０ｃは、下方へ向かうに従って窄まるように角錐筒状に形成されている（図４２を参照）。詳述すると、筒状受部２３０ｃは、前側の内周壁が取付側受部２３０ａの面に対して略垂直に延びており、後側の内周壁が取付側受部２３０ａの面に対して下方へ向かうに従って前方へ向かうように傾斜して延びている。また、筒状受部２３０ｃは、左右両側の内周壁が取付側受部２３０ａの面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。

【０２３８】

ユニットケース２３１は、上方へ開放されておりタッチユニット２２０Ｂを収容可能な収容凹部２３１ａと、収容凹部２３１ａの底面の正面視左右両端付近から夫々前後に離間して一対ずつ上方へ円柱状に突出している横支持ピン２３１ｂと、収容凹部２３１ａの底面の前端付近から左右に離間して上方へ円柱状に突出している一対の前支持ピン２３１ｃと、収容凹部２３１ａにおいて底面の前後端側の左右中央から上方へ突出している中央支持突起２３１ｄと、収容凹部２３１ａの底面の下側から下方へ向かうに従って窄まるように角錐状に突出しており左右に離間した二つの受突部２３１ｅと、を備えている。

【０２３９】
また、ユニットケース２３１は、収容凹部２３１ａよりも正面視左側で上下に円形に貫通しておりボタンユニット２２０Ｃの下部が挿通される挿通孔２３１ｆと、上面における挿通孔２３１ｆの周りに配置されておりボタンユニット２２０Ｃを取付けるためのボタンユニット取付部２３１ｇと、収容凹部２３１ａの後側の外周壁において左右に延びていると共に上端から下方へ窪み線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂが配置される切欠部２３１ｈと、を備えている。
【０２４０】
ユニットケース２３１の収容凹部２３１ａは、平面視の形状が、左右に延びた四角形と、その四角形の左右両辺から外側へ突出した台形とを組合せた形状に形成されている。また、収容凹部２３１ａは、左右両側の台形の部位の底面に対して、四角形の部位の底面が、下方へ低く形成されている。この収容凹部２３１ａの底面の段差は、ダンパ２２２の高さ（軸方向の長さ）よりも若干低く形成されている。
【０２４１】
四つの横支持ピン２３１ｂは、収容凹部２３１ａにおける台形の部位の底面から上方へ突出しており、筒状のダンパ２２２内へ挿入可能に形成されている。また、横支持ピン２３１ｂは、上端側に、上端側へ向かうに従って直径が小さくなる円錐台状のテーパ部２３１ｉを備えている（図４１を参照）。横支持ピン２３１ｂは、収容凹部２３１ａの底面からテーパ部２３１ｉの中間までの距離が、ダンパ２２２の長さと同じとされており、全体がダンパ２２２よりも長く形成されている。一対の前支持ピン２３１ｃは、筒状のダンパ２２２内へ挿入可能とされており、ダンパ２２２の半分の長さよりも若干長く形成されている。
【０２４２】
中央支持突起２３１ｄの上端は、収容凹部２３１ａにおける台形の部位の底面と同じ高さまで突出している。受突部２３１ｅは、外周が四角形の円錐台状に形成されている。二つの受突部２３１ｅは、取付ベース２３０の二つの貫通口２３０ｂと対応した位置に形成されている。受突部２３１ｅは、前側の外周壁が収容凹部２３１ａの底面に対して略垂直に延びており、後側の外周壁が収容凹部２３１ａの底面に対して下方へ向かうに従って前方へ向かうように傾斜して延びている。また、受突部２３１ｅは、左右両側の外周壁が収容凹部２３１ａの面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。受突部２３１ｅの外周壁の形状は、取付ベース２３０の筒状受部２３０ｃの内周壁の形状と対応している。この受突部２３１ｅは、組立てた状態で、下端が取付ベース２３１の貫通口２３０ａ内に挿入されると共に、筒状受部２３０ｃの内周壁との間に僅かな隙間が形成される。
【０２４３】
上皿前装飾部材２３４は、皿ユニット２００が組立てられた状態で、前面が外部に露出する。上皿後装飾基板２３５は、上皿後装飾部材２３６を発光装飾させるための複数の装飾用ＬＥＤ２３５ａと、線状発光レンズ部材２３７を発光装飾させるための複数の周縁用ＬＥＤ２３５ｂと、を備えている。
【０２４４】
線状発光レンズ部材２３７は、上皿後装飾部材２３６よりも左右が長く形成されており、上皿後装飾基板２３５の複数の周縁用ＬＥＤ２３５ｂの上側に配置される受光部２３７ａと、受光部２３７ａと連続しユニットケース２３１の切欠部２３１ｈに嵌め込まれる平板状の線状発光部２３７ｂと、を備えている。線状発光レンズ部材２３７は、線状発光部２３７ｂをユニットケース２３１の切欠部２３１ｈに嵌め込むことで、線状発光部２３７ａの前面が収容凹部２３１ａの内周壁の一部を形成する。また、線状発光レンズ部材２３７は、皿ユニット２００が組立てられた状態で、線状発光部２３７ｂの上端が外部に露出する。この線状発光レンズ部材２３７は、周縁用ＬＥＤ２３５ｂからの光を受光部２３７ａで受光することができ、受光部２３７ａで受光した光を線状発光部２３７ｂへ導光して線状発光部２３７ｂの上端全体を（線状に）発光させることができる。

【０２４５】
上皿球抜きボタン２３９は、ボタン取付部材２３８によって上下にスライド可能に取付けられ、ボタン取付部材２３８よりも下方へ延出している延出片２３９ａを備えている。この上皿球抜きボタン２３９を下方へ押圧することで、上皿球抜きユニット３１０を動作させて上皿２０１内に貯留されている遊技球を、上皿２０１から下皿２０２へ排出する（抜く）ことができる。
【０２４６】
取付ベースユニット２２０Ａは、四つの横支持ピン２３１ｂと二つの前支持ピン２３１ｃに夫々挿入されたダンパ２２２によって、タッチユニット２２０Ｂを弾性的に支持することができる。また、タッチユニット２２０Ｂが取付けられるユニットケース２３１の下方へ突出している二つの受突部２３１ｅの外周面と、ユニットケース２３１の下側で受突部２３１ｅの下端が挿入されている取付ベース２３０の筒状受部の内周面との間に僅かな隙間を形成している。これにより、タッチユニット２２０Ｂ側からユニットケース２３１が下方へ移動するような力（衝撃）が作用した時に、その力が直ちに取付ベース２３０の取付側受部２３０ａに伝達されず、ユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面が下方へある程度撓んで受突部２３１ｅの下端の外周面が筒状受部２３０ｃの内周面に当接することで、取付ベース２３０側へ力が伝達される。つまり、ユニットケース２３１から取付ベース２３０へ力を伝達させる際に、ユニットケース２３１が撓むため、その撓みによって力をある程度減衰させて取付ベース２３０へ伝達させることができる。
【０２４７】
また、ユニットケース２３１の受突部２３１ｅ及び取付ベース２３０の筒状受部２３０ｃは、それらが形成されている面（タッチユニット２２０Ｂの上面と平行な面）に対して傾斜した外周面及び内周面を備えているため、受突部２３１ｅから筒状受部２３０ｃへ伝達される力の一部が、筒状受部２３０ｃが備えられている取付側受部２３０ａの底面に沿った方向へ作用する。これにより、受突部２３１ｅ（ユニットケース２３１）側からの力が分散し、取付ベース２３０に対して一方向へ大きな力が作用するのを回避させることができ、取付ベース２３０が破損し難くなる。
【０２４８】
［３－１ｄ－２．タッチユニット］
演出操作ユニット２２０のタッチユニット２２０Ｂは、図３６及び図３７に示すように、上方が開放された浅い箱状の下ケース２４０と、下ケース２４０内に上側から取付けられる上皿液晶基板２４１と、下ケース２４０内において上皿液晶基板２４１の左右両外側に配置される一対の加振装置２４２と、一対の加振装置２４２及び上皿液晶基板２４１の上側を覆うと共に下ケース２４０に取付けられ上方が開放された浅い箱状のベース部材２４３と、ベース部材２４３内に上側から挿入され上皿液晶基板２４１によって制御され画像を表示可能な上皿液晶表示装置２４４と、上皿液晶表示装置２４４の外周を覆う薄い金属板からなる枠状のアース金具２４５と、アース金具２４５及び上皿液晶表示装置２４４の上面を覆う透明なタッチパネル２４６と、タッチパネル２４６の外周を上側から覆いベース部材２４３を通して下ケース２４０に取付けられる枠状の上カバー２４７と、を備えている。
【０２４９】
また、タッチユニット２２０Ｂは、下ケース２４０、ベース部材２４３及び上カバー２４７を組立てた状態で、それらの後端面において、下ケース２４０の下端から上カバー２４７の上端まで上下に延びていると共に、下ケース２４０等の後端面の左右の略全長に亘って延びており、下ケース２４０、ベース部材２４３及び上カバー２４７の後端面に貼付けられている防水性を有したシート状の防水シール２４８を備えている。
【０２５０】
下ケース２４０は、外形がユニットケース２３１の収容凹部２１３ａの内形と対応しており、収容凹部２１３ａ内に収容可能に形成されている。下ケース２４０は、左右に延びた長方形状の基板取付部２４０ａと、基板取付部２４０ａの左右両側から夫々台形に突出

している平板状の突出部２４０ｂと、各突出部２４０ｂをダンパ２２２の外径と同じ内形で上下に貫通していると共に一部が左右方向外側へ開放されており前後に離間して形成された一対のダンパ取付凹部２４０ｃと、ダンパ取付凹部２４０ｃの内周面から突出しているフランジ部２４０ｄと、突出部２４０ｂにおける一対のダンパ取付凹部２４０ｃの間で基板取付部２４０ａ寄りに配置され加振装置２４２が取付けられる加振装置取付部２４０ｅと、を備えている。

【０２５１】

下ケース２４０のダンパ取付凹部２４０ｃは、平面視の形状がＣ字状に形成されており、Ｃ字の開放されている側からダンパ２２２を挿入させることができる。また、フランジ部２４０ｄは、ダンパ取付凹部２４０ｃの上下の略中央で、ダンパ取付凹部２４０ｃのＣ字状の内周面の全周に亘って備えられている。このフランジ部２４０ｄは、ダンパ２２２の溝２２２ａ内に挿入可能とされている。

【０２５２】

加振装置２４２は、小型の加振駆動モータ２４２ａと、加振駆動モータ２４２ａの回転軸に重心が偏芯して取付けられる錘２４２ｂと、を備えている。この加振装置２４２は、加振駆動モータ２４２ａによって錘２４２ｂを回転させることで、振動を発生させることができる。

【０２５３】

ベース部材２４３は、上皿液晶表示装置２４４が上側から挿入され浅い箱状に形成された液晶取付凹部２４３ａと、液晶取付凹部２４３ａの左右両側から外方へ延出している延出部２４３ｂと、延出部２４３ｂの先端で下ケース２４０のダンパ取付凹部２４０ｃと対応する位置で上下に貫通しており上側が大径に座グリされたネジ孔２４３ｃと、ネジ孔２４３ｃの下端側に形成されており下端へ向かうに従って直径が大きくなるＣ面取り状のテーパ部２４３ｄ（図４１を参照）と、を備えている。

【０２５４】

ベース部材２４３のネジ孔２４３ｃの下側の内径は、ユニットケース２３１における横支持ピン２３１ｂのテーパ部２３１ｉよりも先端側が通過することができると共に、テーパ部２３１ｉよりも基端側（下側）が通過することができない大きさに形成されている。

【０２５５】

タッチパネル２４６は、衝撃に強く割れ難い強化ガラスと、強化ガラスの上面に備えられた静電容量方式の透明なセンサシートと、強化ガラス及びセンサシートの外周を覆う枠状の保護カバーと、を備えている。

【０２５６】

タッチユニット２２０Ｂは、下ケース２４０の左右に夫々一対ずつ備えられたダンパ取付凹部２４０ｃ内に、Ｃ字の開放されている側からダンパ２２２を挿入して、ダンパ２２２を取付けることができる。この際に、ダンパ取付凹部２４０ｃの内周面から突出しているフランジ部２４０ｄが、ダンパ２２２の溝２２２ａ内に挿入される。これにより、ダンパ取付凹部２４０ｃ内のダンパ２２２が、軸方向へ移動するのが規制される。ダンパ取付凹部２４０ｃにダンパ２２２を取付けた状態では、ダンパ２２２の上端がベース部材２４３の延出部２４３ｂの下面に当接すると共に、ダンパ２２２の下端が下ケース２４０の下端（下面）よりも下方へ突出する。

【０２５７】

また、タッチユニット２２０Ｂは、一対の加振装置２４２の加振駆動モータ２４２ａが、下ケース２４０とベース部材２４３との間に挟持されている。一対の加振装置２４２は、夫々独立して振動を発生させることができる。

【０２５８】

また、タッチユニット２２０Ｂは、タッチパネル２４６を通して上皿液晶表示装置２４４に表示される画像を上側から視認することができる。そして、上皿液晶表示装置２４４にボタン等の画像を表示させ、遊技者がその画像のボタンを操作するようにタッチパネル２４６に触れることで、画像のボタンを操作することができる。

【０２５９】
更に、タッチユニット２２０Ｂは、後側の外周面に防止水シール２４８が貼付けられているため、皿ユニット２００上で飲み物等の液体をこぼした時に、その液体がタッチユニット２２０Ｂ内に浸入するのを防止することができ、タッチユニット２２０Ｂが液体の浸入によって破損するのを防止することができる。
【０２６０】
［３－１ｄ－３．ボタンユニット］
演出操作ユニット２２０のボタンユニット２２０Ｃは、図３８及び図３９に示すように、取付ベースユニット２２０Ａにおけるユニットケース２３１のボタンユニット取付部２３１ｇに取付けられる円筒状のユニット本体２５０と、ユニット本体２５０の下側に配置され上面にＬＥＤが備えられた演出ボタン装飾基板２５１と、演出ボタン装飾基板２５１の下側を覆いユニット本体２５０の下側に取付けられる基板カバー２５２と、を備えている。
【０２６１】
また、ボタンユニット２２０Ｃは、ユニット本体２５０内に上側から上下へスライド可能に挿入される筒状のボタンベース２５３と、ボタンベース２５３とユニット本体２５０との間に配置されボタンベース２５３を上方へ付勢するバネ部材２５４と、ボタンベース２５３内に挿入され演出ボタン装飾基板２５１のＬＥＤからの光を上方へ導くことが可能な導光部材２５５と、導光部材２５５の上側に配置され複数の微小なプリズムを備えたシート状の拡散レンズ部材２５６と、拡散レンズ部材２５６の上側を覆いボタンベース２５３に取付けられる透光性を有した上皿演出ボタン２５７と、演出ボタン装飾基板２５１の上面に取付けられておりボタンベース２５３の下降端への移動を検知する演出ボタン押圧センサ２５８と、を備えている。
【０２６２】
ユニット本体２５０は、外周面の下端から外方へ延出しボタンユニット取付部２３１ｇに取付けられる三つの取付片２５０ａと、内周面の下端から内方へ延出しているフランジ状の棚部２５０ｂと、内周面に沿って棚部２５０ｂを貫通している一対の貫通口２５０ｃと、を備えている。
【０２６３】
ボタンベース２５３は、棚部２５０ｂの内周に挿入される筒状の下筒部２５３ａと、下筒部２５３ａの上端から上方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状の上筒部２５３ｂと、上筒部２５３ｂの上端から下方へ延出しており下端がユニット本体２５０の貫通口２５０ｃを貫通可能とされていると共に下端から外方へ突出しユニット本体２５０の下面と係合（当接）可能な爪を有する一対の係合爪部２５３ｃと、上筒部２５３ｂの外周面から上端の外径よりも短く外方へ放射状に突出しており下端がユニット本体２５０の棚部２５０ｂの上面と当接可能な複数の平板状の当接片２５３ｄと、下筒部２５３ａ及び上筒部２５３ｂの外周面から外方へ平板状に延出しており演出ボタン押圧センサ２５８に検知される検知片２５３ｅと、を備えている。
【０２６４】
バネ部材２５４は、図示するように、コイルバネとされている。このバネ部材２５４は、下端がユニット本体２５０の棚部２５０ｂの上面に当接され、上端がボタンベース２５３における複数の当接片２５３ｄによって支持される。
【０２６５】
導光部材２５５は、ボタンベース２５３における上筒部２５３ｂの上部に嵌め込まれる円盤状の本体部２５５ａと、本体部２５５ａの下面から下方へボタンベース２５３の下筒部２５３ａの下端付近まで延びている円柱状の複数の導光部２５５ｂと、を備えている。複数の導光部２５５ｂは、演出ボタン装飾基板２５１のＬＥＤと対応するように備えられており、ＬＥＤからの光を導いて本体部２５５ａの上面全体から放出させることができる。
【０２６６】

このボタンユニット２２０Ｃは、ボタンベース２５３、導光部材２５５、拡散レンズ部材２５６、及び上皿演出ボタン本体が一体的に組立てられており、それらが一緒にユニット本体２５０内を上下にスライドすることができる。これらボタンベース２５３等は、バネ部材２５４の付勢力によって、上皿演出ボタン２５７の上面がユニット本体２５０の上端よりも上方へ突出すると共に、ボタンベース２５３の一対の係合爪部２５３ｃがユニット本体２５０の下面と係合することで、これ以上の上昇が規制され、上皿演出ボタン２５７等が上昇端に位置した状態となる。

【０２６７】

バネ部材２５４の付勢力に抗して上皿演出ボタン２５７を下方へ押圧すると、上皿演出ボタン２５７等が下降し、ボタンベース２５３の検知片２５３ｅが、演出ボタン押圧センサ２５８によって検知され、上皿演出ボタン２５７の押圧操作が検知される。上皿演出ボタン２５７の押圧により、ボタンベース２５３が下降すると、ボタンベース２５３の複数の当接片２５３ｄの下端が、ユニット本体２５０の棚部２５０ｂの上面に当接し、これ以上の下降が規制され、上皿演出ボタン２５７等が下降端に位置した状態となる。

【０２６８】

また、ボタンユニット２２０Ｃは、演出ボタン装飾基板２５１のＬＥＤを発光させることで、上皿演出ボタン２５７を発光装飾させることができる。演出ボタン装飾基板２５１のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされており、上皿演出ボタン２５７を様々な色に発光装飾させることができる。

【０２６９】

［３－１ｄ－４．演出操作ユニットの特徴］

本実施形態の演出操作ユニット２２０は、図４１に示すように、組立てた状態で、タッチユニット２２０Ｂの下ケース２４０のダンパ取付凹部２４０ｃに取付けられたダンパ２２２の下端が、下ケース２４０の下面よりも下方へ突出していることから、取付ベースユニット２２０Ａのユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面と、タッチユニット２２０Ｂの下ケース２４０の下面との間に、隙間が形成される。また、ユニットケース２３１の四つの横支持ピン２３１ｂの先端面（上端面）は、ベース部材２４３のネジ孔２４３ｃの座グリの底面と一致しており、横支持ピン２３１ｂに対するタッチユニット２２０Ｂの上方へ移動が、横支持ピン２３１ｂの上端にねじ込まれたビス２２７の頭部の平座金によって規制されている。また、横支持ピン２３１ｂの上端側に形成されたテーパ部２３１ｉと、ベース部材２４３のネジ孔２４３ｃの下端側に形成されたテーパ部２４３ｄとは、互いに離間している。

【０２７０】

また、演出操作ユニット２２０は、図４２に示すように、ユニットケース２３１の前支持ピン２３１ｃに挿入されているダンパ２２２の上面は、収容凹部２３１ａの底面における横支持ピン２３１ｂ側の底面よりも若干上方へ突出している。また、ユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面と、下ケース２４０の下面との間に隙間が形成されていることから、ユニットケース２３１の前支持ピン２３１ｃに挿入されたダンパ２２２の上面と、下ケース２４０の下面との間にも隙間が形成されている。また、ユニットケース２３１の中央支持突起２３１ｄの上面と下ケース２４０の下面との間にも隙間が形成されている。つまり、タッチユニット２２０Ｂは、左右両側の横支持ピン２３１ｂに挿入されたダンパ２２２によって、下面が宙に浮いた状態で取付ベースユニット２２０Ａに取付けられている。

【０２７１】

更に、演出操作ユニット２２０は、取付ベースユニット２２０Ａの取付ベース２３０における下方へ窄まる角錐筒状の筒状受部２３０ｃ内に、上側からタッチユニット２２０Ｂが取付けられているユニットケース２３１における下方へ窄まる角錐状の受突部２３１ｅの下端が挿入されている。この筒状受部２３０ｃの内周壁と、受突部２３１ｅの外周壁との間には、僅かな隙間が形成されている。これにより、通常の状態では、取付ベース２３０には、ユニットケース２３１の内側（収容凹部２３１ａの中央側）が宙に浮いた状態で

、ユニットケース２３１の外周付近のみが取付けられている。
【０２７２】
また、演出操作ユニット２２０は、図３１等に示すように、タッチユニット２２０Ｂにおいて遊技領域５ａに近い後側の辺に沿って線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂの上端が線状（帯状）に露出している。線状発光部２３７ｂの上端の長さは、タッチユニット２２０Ｂの後辺の長さの約２／３である。このタッチユニット２２０Ｂの後辺に沿って露出している線状発光部２３７ｂの上端の後側に、上皿後装飾部材２３６が配置されている。また、上皿後装飾部材２３６の正面視右側に、上皿球抜きボタン２３９が配置されている。更に、タッチユニット２２０Ｂの正面視左側に、ボタンユニット２２０Ｃが配置されている。
【０２７３】
この演出操作ユニット２２０は、遊技領域５ａ内に遊技球を打込むことで変化する遊技状態に応じて、遊技者に対して様々な演出を提示することができる。例えば、タッチユニット２２０Ｂの上皿液晶表示装置２４４に画像を表示させることで、透明なタッチパネル２４６を通して画像（演出画像）を遊技者に提示して楽しませることができる。
【０２７４】
この上皿液晶表示装置２４４に表示される画像として、操作ボタンを模した画像を表示させると共に、タッチパネル２４６のセンサシート２４６ｂによるタッチの検知を受付可能とすることで、遊技者に対して画像の操作ボタンを操作させることができ、タッチパネル２４６を用いた演出を楽しませることができる。タッチパネル２４６を用いた演出の際に上皿液晶表示装置２４４に表示される画像は、操作ボタンに限定するものではなく、様々な画像を表示させることができる。
【０２７５】
また、演出操作ユニット２２０では、タッチユニット２２０Ｂを複数のダンパ２２２によってユニットケース２３１から浮いた状態で支持しているため、遊技状態に応じて加振装置２４２を動作させることで、タッチユニット２２０Ｂを振動させることができる。タッチパネル２４６を用いた演出の際に、加振装置２４２によってタッチパネル２４６（タッチユニット２２０Ｂ）を振動させることで、加振装置２４２による振動をタッチパネル２４６に接触している遊技者の指や手等に伝達させて、遊技者に対して画像の操作ボタンを操作しているにも関わらず恰も実体のある操作ボタンを操作しているように錯覚させて驚かせることができ、タッチパネル２４６と振動による演出を遊技者に楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。
【０２７６】
更に、演出操作ユニット２２０では、タッチユニット２２０Ｂの正面視左側にボタンユニット２２０Ｃを備えているため、遊技状態に応じて遊技者に上皿演出ボタン２５７を押圧操作させて、上皿演出ボタン２５７の操作を楽しませることができる。詳述すると、タッチパネル２４６における画像の操作ボタンでは、タッチパネル２４６に触れるだけであるため実際の操作ボタンと比較して操作感に欠ける嫌いがあるが、上皿演出ボタン２５７では現実に押圧操作することができるため、上皿演出ボタン２５７の操作に違和感を与えてしまうことがなく、上皿演出ボタン２５７の操作を快適に楽しませることができ、遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。
【０２７７】
この演出操作ユニット２２０は、前方へ膨出している皿ユニット２００において上皿２０１が備えられている部位に配置されているため、タッチユニット２２０Ｂやボタンユニット２２０Ｃを用いた演出中以外においても、遊技者をタッチユニット２２０Ｂ等を上から叩く虞がある。これに対して、演出操作ユニット２２０では、タッチユニット２２０Ｂをダンパ２２２によって下側のユニットケース２３１から浮いた状態で支持しているため、タッチユニット２２０Ｂが上から叩かれても、ダンパ２２２の弾性力によってその衝撃をある程度吸収することができる。詳述すると、タッチユニット２２０Ｂが叩かれたり等して上から衝撃（荷重）が作用すると、左右の横支持ピン２３１ｂが挿入されているダン

パ２２２に伝達され、タッチユニット２２０Ｂが下降しながらダンパ２２２が圧縮される。横支持ピン２３１ｂに支持されたダンパ２２２が圧縮されることで、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が吸収される。

【０２７８】

そして、更に、衝撃によってタッチユニット２２０Ｂが下降すると、下ケース２４０の下面が前支持ピン２３１ｃが挿入されているダンパ２２２の上端に当接し、タッチユニット２２０Ｂの下降に伴って前支持ピン２３１ｃに支持されているダンパ２２２が下方へ圧縮される。これにより、横支持ピン２３１ｂに支持されているダンパ２２２に加えて、前支持ピン２３１ｃに支持されているダンパ２２２によっても、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が吸収される。

【０２７９】

タッチユニット２２０Ｂに作用する衝撃によってタッチユニット２２０Ｂが更に下降すると、タッチユニット２２０Ｂの下ケース２４０の下面がユニットケース２３１における収容凹部２３１ａの左右両側の底面と中央支持突起２３１ｄの上面とに当接する。これにより、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が、複数のダンパ２２２介さず、タッチユニット２２０Ｂからユニットケース２３１へ直接作用することとなる。

【０２８０】

更に、タッチユニット２２０Ｂが下降すると、中央支持突起２３１ｄからの荷重によってユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面が、その中央が下方へ移動するように撓むこととなる。この収容凹部２３１ａの底面の撓みによる弾性力によって、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が吸収される。この収容凹部２３１ａの底面が撓むことで、収容凹部２３１ａの底面の下側から下方へ突出している一対の受突部２３１ｅが下降する。そして、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃によって受突部２３１ｅが更に下降すると、受突部２３１ｅの外周壁の下端側が、取付ベース２３０の筒状受部２３０ｃの内周壁に当接し、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が、ユニットケース２３１から取付ベース２３０へ伝達されることとなる。

【０２８１】

受突部２３１ｅの外周壁と筒状受部２３０ｃの内周壁は、夫々が下方へ窄まる角錐状に形成さていることから、受突部２３１ｅから筒状受部２３０ｃ（取付ベース２３０側）へ伝達される荷重が、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面に沿った方向と底面に垂直な方向とに分散されて伝達される。このように、タッチユニット２２０Ｂに作用した衝撃が、取付ベース２３０に伝達されるまでに、その衝撃を吸収する構成が幾重にも配置されているため、タッチユニット２２０Ｂに作用した衝撃を十分に吸収して緩和させることができ、その衝撃によって、タッチユニット２２０Ｂ、ユニットケース２３１、取付ベース２３０等を破損し難くすることができる。

【０２８２】

また、演出操作ユニット２２０は、遊技状態に応じて上皿後装飾基板２３５の周縁用ＬＥＤ２３５ｂによりタッチユニット２２０Ｂの後側の外周縁に沿って延びている線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂの上端を線状に発光させることができる。これにより、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂへ引付けることができ、タッチユニット２２０Ｂにおける上皿液晶表示装置２４４に表示される画像や、タッチパネル２４６を用いたタッチ演出等を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２８３】

また、遊技状態に応じて、上皿後装飾基板２３５の装飾用ＬＥＤ２３５ａによりタッチパネル２２０Ｂの後側（線状発光部２３７ｂよりも後側）に配置されている上皿後装飾部材２３６を発光装飾させることができる。この上皿後装飾部材２３６を発光装飾させることで、線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂの発光と同様に、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂ等の演出操作ユニット２２０へ引付けることができ、演出操作ユニット２２０によって提示される演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２８４】
更に、上皿液晶基板２４１や上皿液晶表示装置２４４を備えたタッチユニット２２０Ｂを、取付ベースユニット２２０Ａの取付ベース２３０とユニットケース２３１とによって、皿ユニットカバー２６０の後述する上皿下被覆部２６２の上面よりも高い位置に配置していると共に、タッチユニット２２０Ｂの後側の外周面に防水シール２４８を貼付けている。これにより、上皿２０１において、外気に触れることで上皿本体２１２や遊技球の表面で結露した水（水滴）が、上皿２０１の下方（上皿下被覆部２６２上）へ流動しても、タッチユニット２２０Ｂ内へ結露した水が浸入するのを防止することができ、タッチユニット２２０Ｂにおいて不具合が発生するのを防止することができる。
【０２８５】
また、図４２に示すように、上皿後装飾部材２３６や線状発光レンズ部材２３７を発光装飾させる上皿後装飾基板２３５を、上皿２０１の底面よりも高い位置に配置しているため、上皿２０１で結露した水滴にさらされることがなく、上皿後装飾基板２３５においてショートや腐蝕等の不具合が発生するのを防止することができる。
【０２８６】
［３－１ｅ．皿ユニットカバー］
皿ユニット２００の皿ユニットカバー２６０は、図２７乃至図３０に示すように、左右に延びていると共に、左右の中央が前方へ膨出しており、後方へ開放された殻状に形成されている。皿ユニットカバー２６０は、左右の略中央で前方へ開口しており後端が皿ユニットベース２１０によって閉鎖される下皿開口部２６１と、下皿開口部２６１の内周壁における天板側（上側）を形成しており上皿本体２１２及び演出操作ユニット２２０の下側を覆う上皿下被覆部２６２と、下皿開口部２６１の正面視左側に配置されており本体枠４のスピーカユニット９２０の低音スピーカからの音を透過させるスピーカグリル２６３と、スピーカグリル２６３の上側に配置され皿ユニット左装飾基板３４５によって発光装飾される皿ユニット左装飾部材２６４と、下皿開口部２６１の正面視右側に配置されておりハンドルユニット５００のハンドル本体５０２の後部が通過するハンドル口２６５と、皿ユニットカバー２６０の底面を形成しており下皿本体２１４の下側を覆う底板部２６６と、左右の中央で底板部２６６を上下に貫通しており下皿球抜きユニット３２０によって閉鎖される底板開口部２６７と、を備えている。
【０２８７】
下皿開口部２６１は、内周壁の底板側（下側）が下皿本体２１４によって閉鎖される。スピーカグリル２６３及び皿ユニット左装飾部材２６４は、金属板に複数の孔を設けたパンチングメタルによって構成されている。
【０２８８】
この皿ユニットカバー２６０は、正面視左側の表面が滑らかな感じに形成されているのに対して、右側の表面がゴツゴツした感じに形成されている。また、正面視の右側は、略全体的に透光性を有している。
【０２８９】
皿ユニットカバー２６０は、皿ユニット２００に組立てた状態で、タッチユニット２２０Ｂの上面と上皿下被覆部２６２の下面との間が、片手で掴むことが可能な間隔に形成されている。これにより、遊技者が、タッチユニット２２０Ｂをタッチ操作する際に、下皿開口部２６１の上側を掴むことで、タッチする指（手や腕）を安定させることができ、タッチユニット２２０Ｂのタッチ操作を行い易くできる。
【０２９０】
詳述すると、組立てた状態では、タッチユニット２２０Ｂの前端上面と上皿下被覆部２６２の下面との間の厚さが約２５ｍｍに、タッチユニット２２０Ｂの後端上面と上皿下被覆部２６２の下面との間の厚さが約５０ｍｍに、上皿下被覆部２６２の前端からタッチユニット２２０Ｂの後端までの前後の距離が約６０ｍｍに、夫々形成されている。また、タッチユニット２２０Ｂの上面が、水平に対して約２０度傾斜している。これにより、タッチユニット２２０Ｂの上面と上皿下被覆部２６２の下面との間を、遊技者の手で掴むこと

ができる。
【０２９１】
［３－１ｆ．扉右下演出ユニット］
皿ユニット２００の扉右下演出ユニット２７０は、図４３乃至図５０に示すように、ハンドルユニット５００の上側、且つ、演出操作ユニット２２０の右側に配置されており、遊技状態に応じて回転すると共に発光装飾する球状の扉右下回転体２７０Ａを備えている。扉右下演出ユニット２７０は、皿ユニットベース２１０の前面で逃し口２１０ｇを閉鎖するように取付けられ扉右下回転体２７０Ａを回転可能に支持するユニットベース２７１と、ユニットベース２７１に取付けられている扉右下駆動モータ２７２と、扉右下駆動モータ２７２の回転軸に固定されている駆動ギア２７３と、駆動ギア２７３と噛合し扉右下回転体２７０Ａに取付けられている従動ギア２７４と、従動ギア２７４を回転可能に支持しておりユニットベース２７１に取付けられている軸部材２７５と、を備えている。
【０２９２】
また、扉右下演出ユニット２７０は、従動ギア２７４とは扉右下回転体２７０Ａの反対側に取付けられておりユニットベース２７１に回転可能に支持されている回転体側軸受部材２７６と、扉右下回転体２７０Ａの従動ギア２７４とは反対側をユニットベース２７１と協働して回転可能に支持しているベース側軸受部材２７７と、ユニットベース２７１に取付けられており扉右下回転体２７０Ａの回転位置を検知可能な二つの回転検知センサ２７８と、扉右下回転体２７０Ａの正面視左側でユニットベース２７１に取付けられている装飾部材２７９と、ユニットベース２７１の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤを備えた扉右下ベース装飾基板２８０と、ユニットベース２７１の後側に取付けられており扉右下駆動モータ２７２、回転検知センサ２７８、扉右下ベース装飾基板２８０、及び後述する扉右下回転体装飾基板２９１と周辺制御基板（図示は省略）との接続を中継する扉右下中継基板２８１と、を備えている。
【０２９３】
扉右下回転体２７０Ａは、外殻を構成し夫々が半球殻状の前外殻部材２８５及び後外殻部材２８６と、前外殻部材２８５と後外殻部材２８６との間に配置される回転体内部ユニット２９０と、を備えている。前外殻部材２８５及び後外殻部材２８６は、回転軸を中心に半円形状の切欠部２８５ａ，２８６ａが夫々形成されている。前外殻部材２８５は、透光性を有した半球殻状の表面に、金属光沢を有し周方向へ帯状に延びている帯装飾２８５ｂと、帯装飾２８５ｂの中央に配置されているハート形のハート装飾２８５ｃと、を備えている。一方、後外殻部材２８６は、透光性を有した半球殻状の表面に、金属光沢を有し周方向へ帯状に延びている帯装飾２８６ｂを備えている。前外殻部材２８５と後外殻部材２８６とを合わせた時に、前外殻部材２８５の帯装飾２８５ｂと後外殻部材２８６の帯装飾２８６ｂとが繋がるように形成されている。
【０２９４】
回転体内部ユニット２９０は、図４８及び図４９に示すように、円盤状で両面に複数のＬＥＤが備えられている扉右下回転体装飾基板２９１と、扉右下回転体装飾基板２９１の中心に取付けられており扉右下回転体装飾基板２９１の面に対して垂直に延びており先端が軸部材２７５に取付けられる円柱状の第一固定軸部材２９２と、第一固定軸部材２９２とは扉右下回転体装飾基板２９１の反対側に取付けられており扉右下回転体装飾基板２９１の面に対して垂直に延びており先端がユニットベース２７１及びベース側軸受部材２７７に取付けられる円筒状の第二固定軸部材２９３と、を備えている。図示は省略するが、第二固定軸部材２９３の内部には、扉右下中継基板２８１と扉右下回転体装飾基板２９１とを接続する配線コードが挿入されている。
【０２９５】
また、回転体内部ユニット２９０は、扉右下回転体装飾基板２９１の両側に配置されており前外殻部材２８５及び後外殻部材２８６の内側に取付けられる平板で円環状の透明なリフレクタベース２９４と、リフレクタベース２９４に取付けられており円環状で軸方向外側へ開いた朝顔状の第一リフレクタ２９５と、第一リフレクタ２９５の円環内を通して

リフレクタベース２９４に取付けられており中心に六角形の貫通孔２９６ａを有した第二リフレクタ２９６と、を備えている。第一リフレクタ２９５及び第二リフレクタ２９６は、表面に金属光沢を有したメッキ層が備えられており、扉右下回転体装飾基板２９１からの光を反射させることができる。また、第一リフレクタ２９５及び第二リフレクタ２９６には、放射状に延びた平板状のリブが複数備えられている。

【０２９６】

この回転体内部ユニット２９０は、扉右下回転体装飾基板２９１、第一固定軸部材２９２、及び第二固定軸部材２９３と、リフレクタベース２９４、第一リフレクタ２９５、及び第二リフレクタ２９６とが、相対回転可能に互いに分離している。

【０２９７】

ユニットベース２７１は、扉右下回転体２７０Ａの後側に配置される環状のリング部２７１ａと、リング部２７１ａの外周におけるリング部２７１ａの中心に対して正面視斜め右上の部位から前方へ平板状に突出している第一突出片２７１ｂと、リング部２７１ａの外周における第一突出片２７１ｂとは反対側の部位から前方へ平板状に突出している第二突出片２７１ｃと、第二突出片２７１ｃの前端から後方へ向かってＵ字状に窪み第二固定軸部材２９３の先端が挿入される軸受溝２７１ｄと、を備えている。

【０２９８】

扉右下駆動モータ２７２は、第一突出片２７１ｂの外側の側面（右側の側面）に、回転軸が貫通した状態で取付けられる。従動ギア２７４は、駆動ギア２７３よりも大径に形成されている。軸部材２７５は、第一突出片２７１ｂの前端に取付けられる取付部２７５ａと、取付部２７５ａから筒状に突出している筒状軸部２７５ｂと、を備えている。この軸部材２７５は、筒状軸部２７５ｂの外周によって従動ギア２７４を回転可能に支持できると共に、筒状軸部２７５ｂの内周によって第一固定軸部材２９２の先端を回転不能に支持できる。

【０２９９】

回転体側軸受部材２７６は、第二固定軸部材２９３が回転可能に挿入される軸受孔２７６ａと、外方へ延出している平板状の検知片２７６ｂと、を備えている。ベース側軸受部材２７７は、ユニットベース２７１における第二突出片２７１ｃの前端のＵ字状の軸受溝２７１ｄの開放されている前端側を閉鎖するように、第二突出片２７１ｃの前端に取付けられる。二つの回転検知センサ２７８は、扉右下回転体２７０Ａの回転軸を挟んで対称に第二突出片２７１ｃに取付けられる。二つの回転検知センサ２７８は、扉右下回転体２７０Ａのハート装飾２８５ｃが前方を向く回転位置（図５０（ａ）を参照）と、ハート装飾２８５ｃが後方を向く回転位置（図５０（ｂ）を参照）とを、夫々検知することができる。

【０３００】

本実施形態の扉右下演出ユニット２７０は、遊技状態に応じて、扉右下駆動モータ２７２によって扉右下回転体２７０Ａを回転させることができると共に、ハート装飾２８５ｃが前方を向くように停止するか否かで、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３０１】

また、扉右下演出ユニット２７０は、扉右下回転体２７０Ａ内部の扉右下回転体装飾基板２９１が回転不能に取付けられていることから、扉右下回転体２７０Ａの回転中に、扉右下回転体装飾基板２９１（のＬＥＤ）を発光させると、扉右下回転体２７０Ａの回転につれて扉右下回転体装飾基板２９１から照射される光の位置が移動すると共に、第一リフレクタ２９５や第二リフレクタ２９６によって反射誘導される光の方向が変化するため、扉右下回転体装飾基板２９１のＬＥＤを点滅させなくても、光が点滅しているように扉右下回転体２７０Ａを発光装飾させたり、ＬＥＤから多様な色の光を照射することで扉右下回転体２７０Ａを虹色に発光装飾させたりすることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０３０２】

［３－１ｇ．演出ユニットカバー］
皿ユニット２００の演出ユニットカバー３００は、図２９及び図３０に示すように、扉右下演出ユニット２７０における球状の扉右下回転体２７０Ａの前側を覆う半球状で透明な回転体カバー部３０１と、回転体カバー部３０１の外周に形成されており皿ユニットカバー２６０の正面視右側の装飾と連続した装飾部３０２と、回転体カバー部３０１の下部右側において前後に貫通しており施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が挿通されるシリンダ挿通口３０３と、を備えている。
【０３０３】
演出ユニットカバー３００は、全体が後方が開放された容器状で、透光性を有している。この演出ユニットカバー３００は、回転体カバー部３０１の上側が扉右下演出ユニット２７０の扉右下ベース装飾基板２８０によって発光装飾されると共に、回転体カバー部３０１の下側が皿ユニット右装飾基板３４６によって発光装飾される。
【０３０４】
［３－１ｈ．上皿球抜きユニット］
皿ユニット２００の上皿球抜きユニット３１０は、図５１乃至図５３に示すように、皿ユニットベース２１０の透口２１０ｅ及び受片２１０ｆを前側から覆うように皿ユニットベース２１０の前面に取付けられ後方が開放された縦長箱状で上部に上皿球抜きボタン２３９の延出片２３９ａが挿通可能な挿通口３１１ａを有しているカバー３１１と、カバー３１１内における皿ユニットベース２１０の透口２１０ｅの正面視左上となる位置に取付けられている前ベース部材３１２と、前ベース部材３１２によって回転可能に支持されており上皿球抜きボタン２３９の押圧により回動する押圧伝達部材３１３と、押圧伝達部材３１３を上皿球抜きボタン２３９が上昇する方向へ付勢している第一バネ部材３１４と、を備えている。
【０３０５】
また、上皿球抜きユニット３１０は、皿ユニットベース２１０の上皿球送り口２１０ｄを後側から閉鎖するように皿ユニットベース２１０の後側に取付けられている後ベース部材３１５と、後ベース部材３１５と皿ユニットベース２１０との間に配置されていると共に後ベース部材３１５によって昇降可能に取付けられており上側から押圧伝達部材３１３が接触している上皿球抜きスライダ３１６と、上皿球抜きスライダ３１６を上方へ付勢している第二バネ部材３１７と、を備えている。
【０３０６】
前ベース部材３１２は、皿ユニットベース２１０の前面と平行に延びておりカバー３１１に取付けられる平板状のベース部３１２ａと、ベース部３１２ａの左右両辺から前方へ平板状に延出している一対の延出片３１２ｂと、延出片３１２ｂの前端から後方へＵ字状に凹んだ軸支部３１２ｃと、ベース部３１２ａの前面下端付近に備えられており第一バネ部材３１４の後端が係止される鉤状のバネ係止部（図示は省略）と、を備えている。
【０３０７】
押圧伝達部材３１３は、両端が前ベース部材３１２の一対の軸支部３１２ｃ内へ回転可能に挿入される横長円柱状の軸部３１３ａと、軸部３１３ａから後方へ平板状に延出している後方延出片３１３ｂと、後方延出片３１３ｂの上面における正面視左端付近から上方へ平板状に延出しており上皿球抜きボタン２３９の延出片２３９ｃの下端が当接可能な上方延出片３１３ｃと、後方延出片３１３ｂの下面における正面視右端から下方へ平板状に延出している下方延出片３１３ｄと、軸部３１３ａにおける正面視左端付近の下側から下方へ突出しており第一バネ部材３１４の前端が係止される鉤状のバネ係止部３１３ｅと、を備えている。下方延出片３１３ｄは、後方へ向かうに従って下方へ延びる三角形に形成されており、下端が上皿球抜きスライダ３１６と当接可能とされている。
【０３０８】
後ベース部材３１５は、皿ユニットベース２１０の後面と平行に平板状に延びており皿ユニットベース２１０に取付けられるベース部３１５ａと、ベース部３１５ａの前面で左右に離間して備えられており上皿球抜きスライダ３１６の左右両端をスライド可能に支持

するスライダ支持部３１５ｂと、ベース部３１５ａの上端における皿ユニットベース２１０の上皿球送り口２１０ｄの上部と対応する位置に前方へ開口していると共にベース部３１５ａの後側で下方へ開口し遊技球が流通可能な上部入口３１５ｃと、を備えている。

【０３０９】

また、後ベース部材３１５は、ベース部３１５ａの後側で上部入口３１５ｃと連続して下方へ延びていると共に後方へ開放されており下端が後方へ湾曲している第一誘導路３１５ｄと、第一誘導路３１５ｄの下側から下方へ延びた後に正面視左方へ延びて左端が左方へ開放されており全体が後方へ開放されているＬ字状の第二誘導路３１５ｅと、第二誘導路３１５ｅにおける左方へ延びた部位の後端側を閉鎖している平板状の通路蓋３１５ｆと、Ｌ字状の第二誘導路３１５ｅに二辺が囲まれるようにベース部３１５ａを前後に貫通している開口部３１５ｇと、ベース部３１５ａの前面から前方へボス状に突出しており第二バネ部材３１７の上端が係止されるバネ係止部３１５ｈと、を備えている。

【０３１０】

後ベース部材３１５におけるＬ字状の第二誘導路３１５ｅは、左方へ延びた部位が、左方へ向かうに従って低くなるように傾斜している。この第二誘導路３１５ｅの左端は、図５１（ｂ）に示すように、皿ユニットベース２１０における筒状の下皿球供給口２１０ｃの切欠部２１０ｊに挿入されており、第二誘導路３１５ｅと下皿球供給口２１０ｃとが互いに連通している。

【０３１１】

上皿球抜きスライダ３１６は、平板状で左右両端が後ベース部材３１５のスライダ支持部３１５ｂにスライド可能に支持されるスライダベース３１６ａと、スライダベース３１６ａの上端における正面視中央より左側から前方へ皿ユニットベース２１０の透口２１０ｅを通って受片２１０ｆの上側へ延出し上面に押圧伝達部材３１３の下方延出片３１３ｄの下端が当接可能な伝達片３１６ｂと、伝達片３１６ｂの下側でスライダベース３１６ａの後側から下方へ向かうに従って後方へ突出している三角状の作動伝達部３１６ｃと、スライダベース３１６ａの前面から突出しており第二バネ部材３１７の下端が係止される鉤状のバネ係止部３１６ｄと、を備えている。

【０３１２】

上皿球抜きユニット３１０は、皿ユニット２００を組立てた状態で、後ベース部材３１５の上部入口３１５ｃが、上皿本体２１２の誘導通路部２１２ａの正面視右端側となる下端に開口している。これにより、上皿２０１内の遊技球を、上部入口３１５ｃからベース部３１５ａの後側の第一誘導路３１５ｄを介して球送りユニット５４０へ供給することができる。

【０３１３】

また、上皿球抜きユニット３１０は、上皿球抜きボタン２３９を下方へ押圧すると、上皿球抜きボタン２３９の延出片２３９ａによって押圧伝達部材３１３が、第一バネ部材３１４の付勢力に抗して軸部３１３ａを中心に、下方延出片３１３ｄの下端が下方へ移動する方向へ回動する。押圧伝達部材３１３の回動に伴って下方延出片３１３ｄの下端が下方へ移動すると、下方延出片３１３ｄの下端が当接している上皿球抜きスライダ３１６の伝達片３１６ｂによって上皿球抜きスライダ３１６が第二バネ部材３１７の付勢力に抗して下方へスライドする。

【０３１４】

この上皿球抜きスライダ３１６が下方へスライドすることで、作動伝達部３１６ｃが、球送りユニット５４０の切換機構を動作させて球送りユニット５４０内での流路が切換えられて、第一誘導路３１５ｄ側が第二誘導路３１５ｅ側と連通した状態となる。これにより、上皿２０１内の遊技球が、上部入口３１５ｃ、第一誘導路３１５ｄ、球送りユニット５４０、及び第二誘導路３１５ｅを通って、下皿球供給口２１０ｃから下皿２０２へ排出され、上皿２０１内の遊技球を抜くことができる。

【０３１５】

なお、上皿球抜きボタン２３９の下方への押圧を解除すると、第一バネ部材３１４及び

第二バネ部材３１７の付勢力によって、上皿球抜きスライダ３１６や上皿球抜きボタン２３９が上昇し、元の状態に復帰することができる。

【０３１６】

［３－１ｉ．下皿球抜きユニット］

皿ユニット２００の下皿球抜きユニット３２０は、図５４等に示すように、皿ユニットカバー２６０の底板開口部２６７を閉鎖するように下皿本体２１４の下側に取付けられ下皿本体２１４の球抜き孔２１４ａと一致する開口部３２１ａを有している平板状の下皿球抜きベース３２１と、下皿球抜きベース３２１上を左右にスライドし開口部３２１ａを閉鎖可能な平板状のスライド蓋３２２と、スライド蓋３２２の前端に取付けられており皿ユニットカバー２６０の前面から外部へ露出する摘み部３２３と、スライド蓋３２２によって開口部３２１ａを閉鎖する方向へスライド蓋３２２を付勢しているバネ部材３２４と、バネ部材３２４の付勢力に抗してスライド蓋３２２を開口部３２１ａを開放している位置に保持する保持装置３２５と、を備えている。

【０３１７】

下皿球抜きベース３２１の開口部３２１ａは、正面視左右中から右寄りの位置に形成されている。この下皿球抜きベース３２１は、下皿本体２１４に取付けることで、下皿球抜きベース３２１と下皿本体２１４との間でスライド蓋３２２を左右へスライド可能に支持することができる。スライド蓋３２２は、正面視左端側に保持装置３２５によって保持される保持突起３２２ａを備えている。

【０３１８】

保持装置３２５は、下皿球抜きベース３２１に取付けられる本体３２５ａと、本体３２５ａから開閉可能に突出しており保持突起３２２ａを掴むことができる一対の保持爪３２５ｂと、を備えている。保持装置３２５は、開いている一対の保持爪３２５ａの間に、保持突起３２２ａを挿入して本体３２５ａ側へ押圧すると、一対の保持爪３２５ｂが閉じて保持突起３２２ａを保持すると共に、一対の保持爪３２５ｂが閉じた状態で維持される。この状態で、保持突起３２２ａを本体３２５ａ側へ移動させると、一対の保持爪３２５ａが開いた状態となり、保持突起３２２ａの保持が解除される。

【０３１９】

この下皿球抜きユニット３２０は、摘み部３２３（スライド蓋３２２）が正面視右側へ移動している状態では、開口部３２１ａと下皿本体２１４の球抜き孔２１４ａとの間にスライド蓋３２２が位置し、下皿２０２内の遊技球が、球抜き孔２１４ａから下方へ抜けることがなく、下皿２０２内に遊技球を貯留させることができる。

【０３２０】

この状態から、摘み部３２３を左側へ操作することでスライド蓋３２２が左方へスライドし、開口部３２１ａと球抜き孔２１４ａとが連通する。これにより、下皿２０２内の遊技球が球抜き孔２１４ａ及び開口部３２１ａを通って皿ユニット２００の下方へ抜けるようになり、下皿２０２内の遊技球を抜くことができる。この際に、スライド蓋３２２の保持突起３２２ａが、保持装置３２５の一対の保持爪３２５ｂによって保持されるため、摘み部３２３の操作をやめてもスライド蓋３２２が開いたままの状態となり、下皿２０２内の遊技球を抜き続けることができる。

【０３２１】

スライド蓋３２２を閉めるには、摘み部３２３を左側へ僅かに操作すると、一対の保持爪３２５ｂが開いて保持突起３２２ａの保持が解除され、バネ部材３２４の付勢力によってスライド蓋３２２が右側へスライドして、球抜き孔２１４ａを閉鎖する。このように、下皿球抜きユニット３２０の摘み部３２３を操作することで、下皿２０２に遊技球を貯留させたり、下皿２０２に貯留された遊技球を抜いたりすることができる。

【０３２２】

［３－１ｊ．球貸操作ユニット］

皿ユニット２００の球貸操作ユニット３３０は、図２９及び図３０等に示すように、演出操作ユニット２２０における正面視右端付近の上面に取付けられ透光性を有しているユ

ニットケース３３１と、ユニットケース３３１の上面に露出しており遊技者が操作可能な球貸ボタン３３２と、球貸ボタン３３２の後側でユニットケース３３１の上面に露出しており遊技者が操作可能な返却ボタン３３３と、返却ボタン３３３の後側でユニットケース３３１の上面を通して遊技者側から視認可能とされている表示部３３４と、を備えている。

【０３２３】

この球貸操作ユニット３３０は、パチンコ機１に隣接して設けられた球貸機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、球貸ボタン３３２を押すと、所定数の遊技球を皿ユニット２００の上皿２０１内へ貸出す（払出す）ことができると共に、返却ボタン３３３を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却される。また、表示部３３４には、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残数、或は、球貸機が故障した時のエラーコード等、が表示される。

【０３２４】

［３－１ｋ．上皿トップ装飾部材］

皿ユニット２００の上皿トップ装飾部材３４０は、図２９及び図３０等に示すように、皿ユニットベース２１０の上端における左右中央に取付けられ左右に帯状に延びた透光性を有する上皿トップレンズ３４０ａと、上皿トップレンズ３４０ａの下側に取付けられており上面に複数のＬＥＤが取付けられた上皿トップ装飾基板３４０ｂと、を備えている。

【０３２５】

この上皿トップ装飾部材３４０は、上皿トップ装飾基板３４０ｂのＬＥＤを発光させることで、上皿トップレンズ３４０ａを帯状に発光させることができる。この上皿トップ装飾部材３４０は、演出操作ユニット２２０の後側に配置されていることから、上皿後装飾部材２３６や線状発光レンズ部材２３７等の発光装飾と同様に、上皿トップ装飾部材３４０を発光装飾させることで、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂ等の演出操作ユニット２２０へ引付けることができ、演出操作ユニット２２０によって提示される演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３２６】

［３－１１．皿ユニットの特徴的な作用効果］

本実施形態の皿ユニット２００は、遊技領域５ａの下側の遊技球を貯留する上皿２０１を有した皿ユニット２００の上面における演出操作ユニット２２０のタッチユニット２２０Ｂに、遊技領域５ａ内に遊技球を打込むことで変化する遊技状態に応じて上皿液晶表示装置２４４に画像を表示させる際に、上皿液晶表示装置２４４の遊技領域５ａに近い側の後側の外周縁に沿って帯状の線状発光レンズ部材２３７、上皿後装飾部材２３６、及び上皿トップ装飾部材３４０等を発光させることができるため、遊技者の視線が遊技領域５ａ内に集中していても、視線（視界）の外側から入る線状発光レンズ部材２３７等の光に気付くことができ、遊技者の視線（関心）を線状発光レンズ部材２３７等つまり上皿液晶表示装置２４４側へ引き付けることができる。従って、上皿液晶表示装置２４４において、遊技状態に応じて画像等の演出を提示する際に、線状発光レンズ部材２３７等を発光させることで、遊技者に対して上皿液晶表示装置２４４による演出の提示に気付かせることができ、上皿液晶表示装置２４４による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３２７】

また、皿ユニット２００に遊技状態に応じて画像を表示可能な上皿液晶表示装置２４４を備えていることから、チャンスの到来を示唆する画像を表示させるようにした場合、遊技領域５ａ外に配置されている上皿液晶表示装置２４４によってチャンスの到来が示唆されることとなるため、遊技者に対して遊技領域５ａ内での遊技と、遊技領域５ａ外の上皿液晶表示装置２４４での演出との両方を気に掛けさせることができる。従って、遊技領域５ａ内と遊技領域５ａ外（上皿液晶表示装置２４４）とを気に掛けさせることで、スピード感のあるタイトな遊技を楽しませることができ、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができると共に、上皿液晶表示装置２４４においてチャンスの到来を示唆する画像を

表示する時に、線状発光レンズ部材２３７等を発光させることで、遊技者を上皿液晶表示装置２４４に注目させることができ、チャンスの到来を確実に認識させて遊技者を楽しませることができる。この場合、遊技者によっては、遊技領域５ａ内と遊技領域５ａ外との両方が気になることで、どちらにも集中できなくなって興趣を低下させてしまう虞があるが、遊技状態（チャンスの到来）に応じて線状発光レンズ部材２３７等が発光するため、線状発光レンズ部材２３７等が発光するまでは遊技領域５ａ内へ集中することができ、遊技領域５ａ内での遊技を楽しませることができると共に、線状発光レンズ部材２３７等の発光時には上皿液晶表示装置２４４での演出を楽しませることができ、遊技にメリハリを付けて飽き難くすることができる。

【０３２８】

また、遊技領域５ａの下側で遊技者側へ膨出した皿ユニット２００に上皿液晶表示装置２４４を備えているため、上皿液晶表示装置２４４が遊技者から近い位置に配置されることとなる。これにより、本パチンコ機１の正面に位置している遊技者によって上皿液晶表示装置２４４が隠れ易くなり、上皿液晶表示装置２４４を隣や後ろの他の遊技者からは見え難くなるため、上皿液晶表示装置２４４により提示される演出を当該遊技者のみに楽しませることができる。従って、上皿液晶表示装置２４４による演出を楽しんでいる時に、他の遊技者によって覗かれることで、不快に感じて興趣を低下させてしまうのを低減させることができると共に、上皿液晶表示装置２４４による演出の提示の際に線状発光レンズ部材２３７等が発光することで、上皿液晶表示装置２４４による演出を見逃し難くすることができ、上皿液晶表示装置２４４による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３２９】

更に、線状発光レンズ部材２３７等を帯状に発光させるようにしているため、点状に発光させる場合と比較して、線状発光レンズ部材２３７等の発光を目立ち易くすることができ、遊技者の意識が遊技領域５ａ内に集中していても、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせ易くすることができ、上皿液晶表示装置２４４やタッチパネル２４６等による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。また、線状発光レンズ部材２３７等を帯状に発光させるため、他の発光装飾体等の発光とは異なる発光態様となり、発光装飾体等の発光と誤認してしまうのを低減させることができ、確実に線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせることができる。

【０３３０】

また、上皿液晶表示装置２４４の外周縁のうち遊技領域５ａに近い後側の位置に線状発光レンズ部材２３７等を配置しているため、線状発光レンズ部材２３７等を発光させた時に、線状発光レンズ部材２３７等の光を遊技者の視界に入り易くすることができ、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせて上皿液晶表示装置２４４の演出を楽しませることができる。

【０３３１】

また、上皿２０１等を有している皿ユニット２００の上面に上皿液晶表示装置２４４等を有した演出操作ユニット２００を備えており、皿ユニット２００の上皿２０１は遊技領域５ａ内に打込むための遊技球の量を確認するための遊技者がある程度の頻度で視線を向けることから、上皿２０１へ視線を向けた際に上皿液晶表示装置２４４や線状発光レンズ部材２３７等が視界に入り易く、線状発光レンズ部材２３７の発光に気付き易くなる。また、遊技者が上皿２０１へある程度の頻度で視線を向けることから、視線を遊技領域５ａ内から上皿２０１（上皿液晶表示装置２４４）へ向け易い。従って、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付いた時に、即座に視線を上皿液晶表示装置２４４へ移すことができ、上皿液晶表示装置２４４により提示される演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３３２】

更に、遊技領域５ａの下側に演出操作ユニット２２０を配置しており、下側から遊技者へ線状発光レンズ部材２３７等からの光が照射されるため、遊技領域５ａの上側に配置し

た場合と比較して、遊技者の目に入り易く線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせ易くすることができ、遊技者を上皿液晶表示装置２４４に確実に注目させることが可能となり、演出操作ユニット２２０による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３３３】

また、遊技領域５ａの左右方向の中央と対応する位置に演出操作ユニット２２０（上皿液晶表示装置２４４）を配置しているため、遊技者の視線の中心が遊技領域５ａ内のどの位置にあっても、線状発光レンズ部材２３７等からの光に気付き易くすることができ、遊技者を確実に上皿液晶表示装置２４４へ注目させることが可能となり、演出操作ユニット２２０による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３３４】

また、演出操作ユニット２２０にタッチパネル２４６を備えているため、画像による演出の他に、遊技者にタッチパネル２４６を操作させる演出も行うことができ、多彩な演出によって遊技者を楽しませることができると共に、遊技者にタッチパネル２４６を操作させることで、演出に参加させることができ、遊技者に対して能動的に演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３３５】

更に、タッチユニット２２０Ｂの後側の外周縁に沿って配置された線状発光レンズ部材２３７（線状発光部２３７ｂ）が、上皿２０１における遊技球を球送りユニット５４０（球発射装置６８０）へ送る誘導通路部２１２ａに沿って配置されていると共に、誘導通路部２１２ａとの間に上皿球抜きユニット３１０を動作させる上皿球抜きボタン２３９を配置されている。つまり、遊技者が遊技に必要な遊技球を確認する場所の近傍に線状発光レンズ部材２３７が備えられており、遊技中でも遊技者が気にする位置に線状発光レンズ部材２３７を配置した構成としているため、線状発光レンズ部材２３７の発光に気付かせることができ、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂに引付けてタッチユニット２２０Ｂによる演出（上皿液晶表示装置２４４による演出画像、タッチパネル２４６のタッチ操作、等）のタイミングに気付き易くすることができる。

【０３３６】

また、上皿液晶基板２４１や上皿液晶表示装置２４４を備えたタッチユニット２２０Ｂを、取付ベースユニット２２０Ａの取付ベース２３０とユニットケース２３１とによって、皿ユニットカバー２６０の上皿下被覆部２６２の上面よりも高い位置に配置していると共に、タッチユニット２２０Ｂの後側の外周面に防水シール２４８を貼付けているため、上皿２０１において、外気に触れることで上皿本体２１２や遊技球の表面で結露した水（水滴）が、上皿２０１の下方（上皿下被覆部２６２上）へ流動しても、タッチユニット２２０Ｂ内へ結露した水が浸入するのを防止することができ、タッチユニット２２０Ｂにおいて不具合が発生するのを防止することができる。

【０３３７】

また、図４２に示すように、上皿後装飾部材２３６や線状発光レンズ部材２３７を発光装飾させる上皿後装飾基板２３５を、上皿２０１の底面よりも高い位置に配置しているため、上皿２０１で結露した水滴にさらされることがなく、上皿後装飾基板２３５においてショートや腐蝕等の不具合が発生するのを防止することができる。

【０３３８】

更に、皿ユニット２００の演出操作ユニット２２０において、加振装置２４２によってタッチパネル２４６と上皿液晶表示装置２４４とを備えたタッチユニット２２０Ｂを振動させた際に、タッチユニット２２０Ｂが複数（二つ）のダンパ２２２を挟んで浮いた状態で取付ベースユニット２２０Ａのユニットケース２３１に取付けられているため、タッチユニット２２０Ｂ（加振装置２４２）の振動がダンパ２２２によって吸収・減衰されて取付ベースユニット２２０Ａに伝わることとなり、取付ベースユニット２２０Ａの振動を低減させることができる。従って、タッチユニット２２０Ｂのタッチパネル２４６をタッチ操作した際に、加振装置２４２によってタッチユニット２２０Ｂを振動させると、タッチ

ユニット２２０Ｂのみが振動することとなるため、遊技者に対してタッチユニット２２０Ｂのタッチパネル２４６の操作感を十分に付与することができ、遊技者にタッチパネル２４６のタッチ操作を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３３９】

また、加振装置２４２によってタッチユニット２２０Ｂを振動させることができるため、遊技者に対してタッチパネル２４６の操作感の他に、タッチユニット２２０Ｂの振動によって驚かせたり、タッチパネル２４６を操作するタイミングを示唆したりすることができ、タッチユニット２２０Ｂのタッチパネル２４６による操作演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３４０】

更に、タッチユニット２２０Ｂを複数のダンパ２２２によって下側から支持しているため、タッチユニット２２０Ｂを上側から叩いたり強く押したりしてタッチユニット２２０Ｂに衝撃や荷重等が加えられても、ダンパ２２２によってその衝撃等を吸収することが可能となるため、衝撃等によってタッチユニット２２０Ｂや取付ベースユニット２２０Ａ等が破損してしまうのを低減させることができ、タッチユニット２２０Ｂ等の破損により遊技が中断することで遊技者の興趣が低下してしまうのを抑制することができる。

【０３４１】

また、タッチユニット２２０Ｂの操作する部位をタッチパネル２４６としていることから、遊技者が操作する際には、ボタンを押圧操作する場合と比較して、タッチパネル２４６に触れている時間が長くなるため、タッチパネル２４６に触れた時に加振装置２４２でタッチユニット２２０Ｂを振動させると、その振動を遊技者の指（手）に確実に伝達させることができる。従って、遊技者の指が振動することでタッチパネル２４６を操作していることを遊技者に実感させることができるため、十分な操作感を付与することができ、遊技者にタッチパネル２４６の操作を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３４２】

また、タッチユニット２２０Ｂの上皿液晶表示装置２４４に表示される画像を変更することで、タッチ操作（ボタン）の種類を簡単に変更することができ、多様な演出に対応することが可能となり、多様な演出によって遊技者を飽き難くして興趣が低下するのを抑制することができる。更に、タッチユニット２２０Ｂにタッチパネル２４６を備えているため、従来の押圧ボタンと比較して、タッチ、タップ（シングルタップ、ダブルタップ）、ドラッグ、フリック、ピンチ（ピンチアウト、ピンチイン）、スワイプ、タッチアンドホールド、等の様々な操作を行うことができる。これにより、より多彩な操作演出を行うことができ、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３４３】

更に、タッチユニット２２０Ｂを、取付ベースユニット２２０Ａ（ユニットケース２３１）に対して上方へ移動不能且つ下方へ移動可能に取付けるようにしており、複数のダンパ２２２の弾性力（付勢力）によってタッチユニット２２０Ｂが上側の移動端に押し付けられた状態となるため、タッチパネル２４６の操作中にタッチユニット２２０Ｂを動き難くすることができ、タッチパネル２４６の操作を的確に行い易くすることができる。また、タッチユニット２２０Ｂが動き難くなることから、遊技者に対してタッチユニット２２０Ｂが動かないものであると思わせることができ、動かないと思っていたタッチユニット２２０Ｂが遊技状態に応じて加振装置２４２により振動することで遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３４４】

また、互いに離間した複数の加振装置２４２によってタッチユニット２２０Ｂを振動させるようにしているため、例えば、タッチパネル２４６において遊技者が操作する部位に近い位置の加振装置２４２を駆動させることで、強い振動を伝達させることができる。従って、タッチパネル２４６において、遊技者が操作すべき位置と異なる位置を操作した場合、遊技者に伝達される振動が異なることとなるため、遊技者に対して、操作を間違えて

いることを知らせることが可能となり、遊技者に対して正しい操作を行わせることができ、タッチパネル２４６を用いた操作演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３４５】

また、互いに離間した複数の加振装置２４２を備えているため、各加振装置２４２の振動の周波数や強さ等を適宜制御することで、タッチパネル２４６の任意の位置で共振現象を発生させることができる。従って、遊技者が操作した任意の位置で共振現象が発生するように各加振装置２４２を制御することで、より一層の操作感を付与したり、遊技者を大いに驚かせたりすることができ、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３４６】

更に、タッチユニット２２０Ｂが上側から叩かれたり強く押されたりしてタッチユニット２２０Ｂに衝撃や荷重等が作用した場合、タッチユニット２２０Ｂの左右両端側がダンパ２２２を挟んでユニットケース２３１に取付けられているため、ダンパ２２２とタッチユニット２２０Ｂの撓りとによって上側からの衝撃等をある程度吸収して（減衰させて）ユニットケース２３１側へ伝達させることができる。また、ユニットケース２３１側では、ユニットケース２３１の外縁が下側の取付ベース２３０に取付けられているため、ユニットケース２３１を介したタッチユニット２２０Ｂ側からの衝撃や荷重等を、取付ベース２３０に対して広く分散させて伝達させることができる。この際に、ユニットケース２３１の下面から下方へ突出した受突部２３１ｅの外周壁と、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面において受突部２３１ｅが挿入されている筒状受部２３０ｃの内周壁との間に隙間が形成されているため、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃や荷重等によって、ユニットケース２３１が下方へ撓んだ後に、受突部２３１ｅと筒状受部２３０ｃとが当接してユニットケース２３１から取付ベース２３０へ衝撃等が伝達されることとなり、ユニットケース２３１の撓みによって、衝撃等が更に減衰された状態で取付ベース２３０に伝達される。この受突部２３１ｅの外周壁と筒状受部２３０ｃの内周壁は、下方へ窄まっているため、受突部２３１ｅと筒状受部２３０ｃとが当接すると、受突部２３１ｅ（ユニットケース２３１）側からの衝撃や荷重等が、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面に対して斜め方向へ伝達され、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面に垂直な方向と底面に沿った方向とに分解されることとなり、取付ベース２３０を撓ませようする底面に垂直な方向（下方向）の力が小さくなって取付ベース２３０側へ伝達される。従って、タッチユニット２２０Ｂが上側から叩かれたり強く押されたりしても、複数のダンパ２２２、ユニットケース２３１、取付ベース２３０によって、その衝撃等を効果的に減衰させることができ、タッチユニット２２０Ｂや取付ベースユニット２２０Ａが破損するのを抑制することができる。

【０３４７】

［３－２．ファールカバーユニット］

扉枠３のファールカバーユニット５２０について、図５５乃至図５７を参照して詳細に説明する。図５５（ａ）は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。また、図５６（ａ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。更に、図５７は、蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。

【０３４８】

本実施形態のファールカバーユニット５２０は、図示するように、扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体５２２と、ユニット本体５２２の前面に取付けられている平板状の蓋部材５２４と、を備えている。ファールカバーユニット５２０は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠４の下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１と皿ユニット２００の上皿球供給口２１０ａとを連通させる貫通球通路５２６と、貫通球通路５２６の正面視右側で後方へ向かって開

口しており本体枠４の下部満タン球経路ユニット８６０の満タン誘導路８６２と連通可能な満タン球受口５２８と、を備えている。

【０３４９】

また、ファールカバーユニット５２０は、満タン球受口５２８の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠４の球発射装置６８０により発射されにも関わらず遊技領域５ａ内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を受けるファール球受口５３０と、正面視右下隅で前方へ向かって開口しており満タン球受口５２８及びファール球受口５３０に受入れられた遊技球を放出すると共に皿ユニット２００の下皿球供給口２１０ｃと連通する球放出口５３２と、を備えている。

【０３５０】

更に、ファールカバーユニット５２０は、ユニット本体５２２及び蓋部材５２４とによって、満タン球受口５２８及びファール球受口５３０と球放出口５３２との間に形成されており所定量の遊技球を貯留可能な広さを有している貯留通路５３３と、貯留通路５３３の内壁の一部を構成しており下端が回動可能にユニット本体５２２に取付けられている平板状の可動片５３４と、可動片５３４の貯留通路５３３から遠ざかる方向への回動を検知する満タン検知センサ５３５と、可動片５３４を貯留通路５３３の中心側へ付勢しているバネ５３６と、を備えている。

【０３５１】

このファールカバーユニット５２０は、皿ユニット２００の下皿２０２内が遊技球で一杯になって、球放出口５３２から遊技球が下皿２０２側へ放出されなく無くると、貯留通路５３３内にある程度の数の遊技球を貯留することができる。そして、貯留通路５３３内にある程度の数の遊技球が貯留されると、遊技球の重さによって可動片５３４の上端が貯留通路５３３から遠ざかる方向へ移動するように可動片５３４が回動し、その回動が満タン検知センサ５３５によって検知される。これにより、下皿２０２が遊技球で満タンになっていると判断することができるため、満タン検知センサ５３５により満タンが検知されると、これ以上の遊技球の払出しを停止させると共に、その旨を遊技者や遊技ホールの係員等に報知して、下皿２０２の満タンを解消させるように促すことができる。

【０３５２】

また、ファールカバーユニット５２０は、ユニット本体５２２の後側で貫通球通路５２６の下側に取付けられており、本体枠４の後述する払出ユニット８００における下部満タン球経路ユニット８６０の誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３ｅが当接可能な扉開閉当接部５３７を備えている（図８０を参照）。扉開閉当接部５３７は、後面が下方へ向かうに従って前方へ移動するように傾斜している。この扉開閉当接部５３７は、本体枠４に対して扉枠３を閉じると、誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３ｅが当接するように形成されている。この扉開閉当接部５３７に誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３ｅが当接することで、誘導路開閉扉８６３が回動して通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の下流端（前側開口）を開放させることができる。

【０３５３】

［４．本体枠の全体構成］

本実施形態のパチンコ機１における本体枠４について、図５８乃至図６１を参照して説明する。図５８は本体枠を前から見た斜視図であり、図５９は本体枠を後ろから見た斜視図である。また、図６０は本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６１は本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。本実施形態の本体枠４は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に遊技盤５が着脱可能に収容される。この本体枠４は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠２に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠３が開閉可能に取付けられるものである。

【０３５４】

本実施形態の本体枠４は、一部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側の

上下両端に取付けられ外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０及び外枠側下ヒンジ部材７０に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠３の扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０と、本体枠ベース６００の正面視左側面に取付けられる補強フレーム６６０と、を備えている。

【０３５５】

また、本体枠４は、本体枠ベース６００の前面下部に取付けられており遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球を打込むための球発射装置６８０と、本体枠ベースの正面視右側面に取付けられており外枠２と本体枠４、及び扉枠３と本体枠４の間を施錠する施錠ユニット７００と、本体枠ベース６００の正面視上辺及び左辺に沿って後側に取付けられており遊技者側へ遊技球を払出す逆Ｌ字状の払出ユニット８００と、本体枠ベース６００の後面下部に取付けられている基板ユニット９００と、本体枠ベース６００の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース６００に取付けられた遊技盤５の後側を覆う裏カバー９８０と、を備えている。

【０３５６】

［４－１．本体枠ベース］

本実施形態における本体枠４の本体枠ベース６００は、図５８乃至図６１に示すように、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されている。この本体枠ベース６００は、上端よりやや下側の位置から全高の約３／４の高さの範囲で前後に貫通しており遊技盤５が前側から挿入される遊技盤挿入口６０１と、遊技盤挿入口６０１の下辺を形成しており遊技盤５が載置される遊技盤載置部６０２と、遊技盤載置部６０２の左右方向中央から上方へ突出しており遊技盤５の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部６０３と、を備えている。

【０３５７】

また、本体枠４は、遊技盤載置部６０２の正面視右下側に形成されている球発射装置６８０を取付けるための発射装置取付部６０４と、発射装置取付部６０４の正面視右側で前後に貫通しており施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が挿通されるシリンダ挿通口６０５と、遊技盤載置部６０２の正面視左右中央から左寄り下側で前後に貫通しており基板ユニット９００の低音スピーカを前方へ臨ませる接続用開口部６０６と、遊技盤載置部６０２の正面視左下側で前後に貫通しており基板ユニット９００におけるスピーカユニット９２０を前方へ臨ませる円形状のスピーカ用開口部６０７と、を備えている。

【０３５８】

更に、本体枠４は、遊技盤挿入口６０１の正面視右辺から後方へ板状に延出しており、右側面に施錠ユニット７００が取付けられると共に、後端に裏カバー９８０が回動可能に取付けられる後方延出部６０８を備えている。また、本体枠４は、後面における正面視左端の上下両端部付近に形成されており、本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０を取付けるための上ヒンジ取付部６０９及び下ヒンジ取付部６１０を備えている。

【０３５９】

また、本体枠４は、接続用開口部６０６を開閉可能に閉鎖する開口カバー６１５と、遊技盤載置部６０２の正面視左右中央より左側でやや下側の位置に回動可能に取付けられ、遊技盤挿入口６０１に挿通された遊技盤５の前方への移動を規制可能な遊技盤ロック部材６１６と、を備えている。

【０３６０】

［４－２．本体枠側上ヒンジ部材及び本体枠側下ヒンジ部材］

本実施形態における本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０と本体枠側下ヒンジ部材６４０について、図４７乃至図５０を参照して説明する。この本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０は、本体枠４の上ヒンジ取付部６０９及び下ヒンジ取付部６１０に取付けられるものである。

【０３６１】

本体枠側上ヒンジ部材６２０は、水平に延びた平板状の板材の後部が下方へＬ字状に折り曲げられている上ヒンジ本体６２１と、上ヒンジ本体６２１の前端から上方へ円柱状に突出しており外枠側上ヒンジ部材６０に軸支される本体枠上ヒンジピン６２２と、本体枠上ヒンジピン６２２の正面視左側で上ヒンジ本体６２１を貫通しており扉枠側上ヒンジ部材１４０を軸支するための扉枠用上ヒンジ孔６２３と、を備えている。本体枠側上ヒンジ部材６２０は、上ヒンジ本体６２１における下方へ折り曲げられた部位が、本体枠４の上ヒンジ取付部６０９に取付けられる。

【０３６２】

本体枠側下ヒンジ部材６４０は、水平に延びた平板状の板材の後部が上方へＬ字状に折り曲げられている下ヒンジ第一本体６４１と、下ヒンジ第一本体６４１の前端で上下に貫通しており外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０に軸支される外枠用下ヒンジ孔（図示は省略）と、下ヒンジ第一本体６４１の上側に配置されており水平に延びた平板状の板材の後部が上方へＬ字状に折り曲げられて下ヒンジ第二本体６４３と、下ヒンジ第二本体６４３の前端で上下に貫通しており扉枠３の扉枠側下ヒンジ部材１５０を軸支するための扉枠用下ヒンジ孔６４４と、下ヒンジ第二本体６４３の水平に延びている部位における扉枠用下ヒンジ孔６４４よりも後側で左端から上方へ延出しており扉枠３の回動範囲を規制するための規制片６４５と、を備えている。

【０３６３】

下ヒンジ第二本体６４３は、水平に延びた部位が、下ヒンジ第一本体６４１の水平に延びた部位の上側に一定の間隔を開けた状態で、上方へ折り曲げられた部位が下ヒンジ第一本体６４１の上方へ折り曲げられた部位の前面に当接している。この本体枠側下ヒンジ部材６４０は、下ヒンジ第一本体６４１及び下ヒンジ第二本体６４３の上方へ折り曲げられた部位が、本体枠４の下ヒンジ取付部６１０に取付けられる。

【０３６４】

［４－３．補強フレーム］

本実施形態における本体枠４の補強フレーム６６０について、図４７乃至図５０を参照して説明する。補強フレーム６６０は、本体枠ベース６００の左側面に取付けられるものである。この補強フレーム６６０は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。また、補強フレーム６６０には、前端から右方へ延びている部位の後側に、本体枠ベース６００の遊技盤挿入口６０１に挿入された遊技盤５が前方及び上下に移動するのを規制する左位置決め部材６６１が、上下に離間して一組取付けられている。

【０３６５】

この補強フレーム６６０によって本体枠ベース６００のヒンジ側（正面視左側）を補強することができると共に、外枠２と本体枠４の間を通した左側からの本体枠４内（遊技盤５）への不正な工具の差し込みを防止することができる。

【０３６６】

［４－４．球発射装置］

本実施形態における本体枠４の球発射装置６８０について、図５８、図６０及び図６１を参照して説明する。球発射装置６８０は、皿ユニット２００の上皿２０１に貯留されている遊技球を、本体枠４に取付けられた遊技盤５の遊技領域５ａ内に打込むための装置である。この球発射装置６８０は、扉枠３の前面右下隅のハンドルユニット５００のハンドルレバー５０４の回動角度に応じて、遊技球の打込強さが変化する。

【０３６７】

球発射装置６８０は、本体枠ベース６００の発射装置取付部６０４に取付けられる平板状の発射ベース６８１と、発射ベース６８１の正面視右部の後面に取付けられており回動軸が発射ベース６８１を貫通して前方へ延出しているロータリーソレノイドからなる発射ソレノイド６８２と、発射ソレノイド６８２の回転軸に基端が取付けられている打球槌６８３と、打球槌６８３の先端付近から左斜め上方へ延出するように発射ベース６８１の前面に取付けられており遊技球が転動可能な発射レール６８４と、を備えている。

【０３６８】
この球発射装置６８０は、扉枠３の球送りユニット５４０から遊技球が発射レール６８４の上面右端に供給されるようになっており、発射レール６８４の上面右端に遊技球が供給されている状態で、ハンドルレバー５０４を回動操作すると、その回動操作角度に応じた強さで発射ソレノイド６８２が駆動して、打球槌６８３により遊技球を打球する。そして、打球槌６８３により打たれた遊技球は、発射レール６８４を通って遊技盤５の外レール１００１及び内レール１００２に案内されて遊技領域５ａ内に打込まれる。
【０３６９】
なお、遊技球の打込強さ等の関係で、打球した遊技球が遊技領域５ａ内に到達しなかった場合は、発射レール６８４と遊技盤５（外レール１００１及び内レール１００２）との間から、下方のファールカバーユニット５２０のファール球受口５３０へ落下し、ファールカバーユニット５２０内を通って下皿２０２に排出される。
【０３７０】
［４－５．施錠ユニット］
本実施形態における本体枠４の施錠ユニット７００について、図５８乃至図６１を参照して説明する。本実施形態の施錠ユニット７００は、本体枠４に取付けられ、本体枠４と扉枠３、本体枠４と外枠２、との間を施錠することができる。施錠ユニット７００は、本体枠ベース６００の後方延出部６０８の右側面に取付けられ上下に延びているユニットベース７０１と、ユニットベース７０１から前方へ突出しており扉枠３と係止可能な複数の扉枠用鉤７０２と、ユニットベース７０１から後方へ突出しており外枠２と係止可能な複数の外枠用鉤７０３と、ユニットベース７０１の下部にから前方に円柱状に突出しており前側から挿入した開錠鍵の回動方向に応じて扉枠用鉤７０２又は外枠用鉤７０３の何れかの係止を開錠させる鍵シリンダ７１０と、を備えている。
【０３７１】
［４－６．払出ユニット］
本実施形態における本体枠４の払出ユニット８００について、図６２乃至図７３を参照して説明する。図６２は払出ユニットを前から見た斜視図であり、図６３は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図６４は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６５は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図６６（ａ）は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図６７は、球誘導ユニットの分解斜視図である。また、図６８（ａ）は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、（ｂ）は払出装置を後ろから見た斜視図である。また、図６９は払出装置を分解して前から見た分解斜視図であり、図７０は払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図７１（ａ）は払出装置の正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。また、図７２（ａ）は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、（ｂ）は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。図７３は、払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。
【０３７２】
また、図７４（ａ）は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図７５（ａ）は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図７６（ａ）は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図７７は下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図７８は下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図７９（ａ）は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を示す説明図であり、（ｂ）は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。また、図８０は、扉枠のファールカバーユニ

ットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。図８１は、図７６乃至図８０とは異なる実施形態の誘導路開閉扉を示す説明図である。また、図８２は、払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。

【０３７３】

本実施形態の払出ユニット８００は、図６２及び図６３等に示すように、本体枠ベース６００の後側に取付けられる逆Ｌ字状の払出ユニットベース８０１と、払出ユニットベース８０１の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない遊技ホールの島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク８０２と、球タンク８０２の下側で払出ユニットベース８０１に取付けられており球タンク８０２内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール８０３と、を備えている。タンクレール８０３内では、遊技球を左方へ誘導させながら、上方から揺動可能に垂下している球均し部材８０４（図８２を参照）によって、前後二列に整列させる。

【０３７４】

また、払出ユニット８００は、払出ユニットベース８０１における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール８０３からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット８２０と、球誘導ユニット８２０の下側で払出ユニットベース８０１から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット８２０により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス９５０に収容された払出制御基板からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置８３０と、を備えている。タンクレール８０３から払出装置８３０までは、遊技球が二列で流通し、払出装置８３０からは、遊技球が一つずつ払出される。

【０３７５】

更に、払出ユニット８００は、払出ユニットベース８０１の後面に取付けられ払出装置８３０によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット２００における上皿２０１での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口８５０ｄ又は満タン放出口８５０ｅの何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット８５０と、払出ユニットベース８０１の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット８５０の通常放出口８５０ｄから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の貫通球通路５２６へ誘導する通常誘導路８６１、満タン放出口８５０ｅから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の満タン球受口５２８へ誘導する満タン誘導路８６２、及び通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を本体枠４に対する扉枠３の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉８６３、を有した下部満タン球経路ユニット８６０と、を備えている。

【０３７６】

［４－６ａ．球誘導ユニット］

本実施形態における払出ユニット８００の球誘導ユニット８２０について、図６６及び図６７を参照して説明する。球誘導ユニット８２０は、上下に延びており後側が開放された箱状の前ケース８２１と、前ケース８２１の後側に取付けられており前側が開放された箱状の後ケース８２２と、前ケース８２１と後ケース８２２との間に取付けられており前ケース８２１と後ケース８２２と間を仕切る平板状の仕切板８２３と、仕切板８２３を貫通して前後両端が前ケース８２１及び後ケース８２２に取付けられている棒状の軸部材８２４と、軸部材８２４によって回動可能に取付けられており前ケース内及び後ケース内に夫々配置されている一対の可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６と、前ケース８２１内に取付けられており一対の可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の回動位置を検知可能な球切れ検知センサ８２７と、を備えている。

【０３７７】

前ケース８２１は、右側面の上部において遊技球が通過可能に開口している球誘導入口８２１ａと、底面の左右方向中央よりも右寄りの位置で遊技球が通過可能に開口している球誘導出口８２１ｂと、球誘導入口８２１ａと球誘導出口８２１ｂとを連通しており遊技球が流通可能な誘導通路８２１ｃと、を備えている。誘導通路８２１ｃは、球誘導入口８２１ａから左端付近まで水平に対して小さい角度で低くなるように斜めに延びている導入部８２１ｄと、導入部８２１ｄから前ケース８２１の左辺に沿って高さの中央付近まで下

方へ真っ直ぐ延びている検知部８２１ｅと、検知部８２１ｄから前ケース８２１の左右の幅で蛇行状に延びている蛇行部８２１ｆと、で構成されている。また、前ケース８２１は、誘導通路８２１ｃにおける検知部８２１ｅの正面視右側の壁に切欠部８２１ｇを備えている。

【０３７８】

後ケース８２２は、右側面の上部において遊技球が通過可能に開口している球誘導入口８２２ａと、底面の左右方向中央よりも右寄りの位置で遊技球が通過可能に開口している球誘導出口８２２ｂと、球誘導入口８２２ａと球誘導出口８２２ｂとを連通しており遊技球が流通可能な誘導通路８２２ｃと、を備えている。誘導通路８２２ｃは、球誘導入口８２２ａから左端付近まで水平に対して小さい角度で低くなるように斜めに延びている導入部８２２ｄと、導入部８２２ｄから後ケース８２２の左辺に沿って高さの中央付近まで下方へ真っ直ぐ延びている検知部８２２ｅと、検知部８２２ｄから後ケース８２２の左右の幅で蛇行状に延びている蛇行部８２２ｆと、で構成されている。また、後ケース８２２は、誘導通路８２２ｃにおける検知部８２２ｅの正面視右側の壁に切欠部８２２ｇを備えている。

【０３７９】

この後ケース８２２は、前ケース８２１に対して左右に略対称に形成されており、球誘導ユニット８２０を組立てた状態で、誘導通路８２１ｃと誘導通路８２２ｃとが前後に一致するように形成されている。

【０３８０】

軸部材８２４は、前ケース８２１及び後ケース８２２における切欠部８２１ｇ，８２２ｇの上端の下側且つ誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの外側の位置に前後の端部が取付けられている。

【０３８１】

可動片部材前８２５は、上下に延びた平板状の可動片８２５ａと、可動片８２５ａの右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材８２４が挿通される軸孔８２５ｂと、可動片８２５ａの上端から可動片８２５ａの右面に対して直角に右方向へ延びている延出部８２５ｃと、延出部８２５ｃと可動片８２５ａとを連結しており軸孔８２５ｂを中心に扇状に延びている連結部８２５ｄと、延出部８２５ｃの上部及び連結部８２５ｄの外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部８２５ｅと、延出部８２５ｃの右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ８２７により検知可能な検知片８２５ｆと、連結部８２５ｄの外周における可動片８２５ａに近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片８２５ｇと、を備えている。

【０３８２】

この可動片部材前８２５は、軸孔８２５ｂに軸部材８２４を通すと、その自重によって、連結部８２５ｄの外周から突出している錘取付部８２５ｅが、軸孔８２５ｂの直下に位置するように回動し、可動片８２５ａが軸孔８２５ｂの部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット８２０を組立てた状態では、連結部８２５ｄが前ケース８２１の切欠部８２１ｇに挿通されて、可動片８２５ａの下端が誘導通路８２１ｃ内に突出した状態となると共に、ストッパ片８２５ｇが誘導通路８２１ｃ（検知部８２１ｅ）の外壁に当接した状態となる。このストッパ片８２５ｇが誘導通路８２１ｃの外壁に当接することで、可動片８２５ａの下端が、誘導通路８２１ｃ内へ突出する方向（正面視左方向）へこれ以上回動するのが規制される。また、可動片部材前８２５は、可動片８２５ａの下端を、誘導通路８２１ｃの壁に接近させる方向（正面視右方向）へ回動させると、可動片８２５ａの左側の面が、誘導通路８２１ｃの内面と一致する。この状態では、可動片部材前８２５の検知片８２５ｆは、球切れ検知センサ８２７に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路８２１ｃ内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ８２７が非検知となる。

【０３８３】

可動片部材後８２６は、上下に延びた平板状の可動片８２６ａと、可動片８２６ａの右

側の面の上端で前後に貫通しており軸部材８２４が挿通される軸孔８２６ｂと、可動片８２６ａの上端から可動片８２６ａの右面に対して直角に右方向へ延びている延出部８２６ｃと、延出部８２６ｃと可動片８２６ａとを連結しており軸孔８２６ｂを中心に扇状に延びている連結部８２６ｄと、延出部８２６ｃの上部及び連結部８２６ｄの外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部８２６ｅと、延出部８２６ｃの右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ８２７により検知可能な検知片８２６ｆと、連結部８２６ｄの外周における可動片８２６ａに近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片８２６ｇと、を備えている。

【０３８４】

この可動片部材後８２６は、軸孔８２６ｂに軸部材８２４を通すと、その自重によって、連結部８２６ｄの外周から突出している錘取付部８２６ｅが、軸孔８２６ｂの直下に位置するように回動し、可動片８２６ａが軸孔８２６ｂの部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット８２０を組立てた状態では、連結部８２６ｄが後ケース８２２の切欠部８２２ｇに挿通されて、可動片８２６ａの下端が誘導通路８２２ｃ内に突出した状態となると共に、ストッパ片８２６ｇが誘導通路８２２ｃ（検知部８２２ｅ）の外壁に当接した状態となる。このストッパ片８２６ｇが誘導通路８２２ｃの外壁に当接することで、可動片８２６ａの下端が、誘導通路８２２ｃ内へ突出する方向（正面視左方向）へこれ以上回動するのが規制される。また、可動片部材前８２６は、可動片８２６ａの下端を、誘導通路８２２ｃの壁に接近させる方向（正面視右方向）へ回動させると、可動片８２６ａの左側の面が、誘導通路８２２ｃの内面と一致する。この状態では、可動片部材前８２６の検知片８２６ｆは、球切れ検知センサ８２７に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路８２２ｃ内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ８２７が非検知となる。

【０３８５】

本実施形態の球誘導ユニット８２０は、タンクレール８０３によって複数の遊技球が前後に夫々一列で並ばされた状態で供給され、複数の遊技球が一列に並んだ状態で、前ケース８２１及び後ケース８２２によって、前後に二列の状態で下方の払出装置８３０へ誘導することができる（図８２を参照）。この際に、前ケース８２１と後ケース８２２とは仕切板８２３によって仕切られているため、夫々の誘導通路８２１ｃ，８２２ｃを流通する遊技球が、互いに干渉し合うことはなく、良好に流通することができる。

【０３８６】

また、球誘導ユニット８２０の誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を遊技球が流通すると、遊技球が可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の可動片８２５ａ，８２６ａに当接し、可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの壁面と一致する方向へ可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６が回動する。これにより、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の検知片８２５ｆ，８２６ｆが球切れ検知センサ８２７に対して非検知の状態となり、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に遊技球があることが判る。

【０３８７】

そして、球誘導ユニット８２０の下流側の払出装置８３０により遊技球の払出し等が行われると、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の遊技球が下流へ流れることとなる。誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を遊技球が流れると、導入部８２１ｄ，８２２ｄを流れる遊技球の勢いが強くなり、導入部８２１ｄ，８２２ｄを流れた遊技球が、検知部８２１ｅ，８２２ｅの上部で可動片８２５ａ，８２６ａ側へ跳ね返り、可動片８２５ａ，８２６ａに当接することとなる。この遊技球の当接により、可動片８２５ａ，８２６ａが振動することとなるため、その振動により可動片８２５ａ，８２６ａと誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの切欠部８２１ｇ，８２２ｇとの間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を除去することができ、自重等によって可動片８２５，８２６ａが良好に回動できるようになる。

【０３８８】

また、球誘導ユニット８２０は、各誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を流通する遊技球を夫々別々の可動片部材前８２５及び可動片部材８２６によって検知するようにしていると

共に、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の夫々の検知片８２５ｆ，８２６ｆを一つの球切れ検知センサ８２７で検知するようにしているため、何れかの誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の遊技球がなくなると、可動片部材前８２５又は可動片部材後８２６の可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内へ突出するように回動し、遊技球のなくなった側の検知片８２５ｆ，８２６ｆが球切れ検知センサ８２７で検知される。従って、遊技球の球切れを早期に検知することができるため、速やかに遊技球を補充させることができ、遊技が中断する時間を可及的に短くすることで、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【０３８９】

更に、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の錘取付部８２５ｅ，８２６ｅに、錘として金属ビスを捩じ込んで取付けることで、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６と錘の重量とによって、可動片８２５ａ，８２６ａの下端側を、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に突出する方向へ回動させ易くすることができる。また、可動片８２５ａ，８２６ａの上端を誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの外側で回動可能に取付けて、下端側が誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に突出するようにしているため、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の埃やゴミ等が、可動片８２５ａ，８２６ａの上端や下端に付着することがない。従って、可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの壁側に回動しても、可動片８２５ａ，８２６ａの下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回動することができ、可動片８２５ａ，８２６ａが回動しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。

【０３９０】

このように、本実施形態の球誘導ユニット８２０は、自重によって下端側が遊技球の流通する誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内へ突出する可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の可動片８２５ａ，８２６ａにおいて、遊技球と当接する面の反対側の錘取付部８２５ｅ，８２６ｅに金属ビスからなる錘を取付けることで、可動片部材前８２５及び可動片部材８２６の自重と錘の重量とによって、可動片８２５ａ，８２６ａの下端側を誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に回動（突出）させ易くすることができる。また、可動片８２５ａ，８２６ａの上端を誘導通路８２２ｃの外側で回動可能に取付けて、下端側が誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に突出するようにしているため、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の埃やゴミ等が、可動片８２５ａ，８２６ａの上端や下端に付着することがない。従って、可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの壁側に回動しても、可動片８２５ａ，８２６ａの下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回動することができ、可動片８２５ａ，８２６（可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６）が回動しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。

【０３９１】

また、錘としての金属ビスを、貫通孔とされた錘取付部８２５ｅ，８２６ｅに捩じ込んで取付けるため、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６が頻繁に回動しても、錘が可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６（錘取付部８２５ｅ，８２６ｅ）から外れることがなく、長期に亘って可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６を良好な状態に維持することができる。また、錘取付部８２５ｅ，８２６ｅに金属ビスを捩じ込むだけで、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６に錘を容易に取付けることができるため、錘の取付けの手間を簡略化することができ、パチンコ機１の組立てに係るコストを低減させることができる。

【０３９２】

更に、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内において可動片８２５ａ，８２５ｃが内部に突出する部位よりも上流側に、可動片８２５ａ，８２５ｃへ向かって遊技球を誘導させる導入部８２２ｄを備えていることから、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を遊技球が流れることで、遊技球が可動片８２５ａ，８２６ａに当接するため、遊技球の当接によって可動片８２５ａ，８２６ａを振動させることができる。従って、可動片８２５ａ，８２６ａの振動により、可動片８２５ａ，８２６ａと誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの壁との間に挟まれた

り侵入したりした埃やゴミ等を除去することができ、自重等によって可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６が良好に回動するようにできる。

【０３９３】

従って、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６を良好に回動させることができるため、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の遊技球の状態（有無）を確実に検知させることができ、遊技球の誤検知等による不具合の発生を抑制させることができる。また、払出装置８３０へ供給される遊技球が誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内からなくなっても、可動片８２５ａ，８２６ａを介して確実に誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の有無を検知することができるため、速やかに遊技球を補充させることができ、遊技が中断する時間を可及的に短くすることで、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【０３９４】

［４－６ｂ．払出装置］

本実施形態における払出ユニット８００の払出装置８３０について、図６８乃至図７３を参照して説明する。払出装置８３０は、後側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口８３１ａ、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口８３１ｂ、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口８３１ｃ、払出入口８３１ａと払出出口８３１ｂとを連通しており遊技球が流通可能な払出通路８３１ｄ、及び払出通路８３１ｄの途中から分岐して球抜き出口８３１ｃと連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路８３１ｅ、を有している前箱８３１と、前箱８３１の後側に取付けられており前側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口８３２ａ、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口８３２ｂ、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口８３２ｃ、払出入口８３２ａと払出出口８３２ｂとを連通しており遊技球が流通可能な払出通路８３２ｄ、及び払出通路８３２ｄの途中から分岐して球抜き出口８３２ｃと連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路８３２ｅ、を有している裏箱８３２、を備えている。

【０３９５】

また、払出装置８３０は、前箱８３１の前側に取付けられており後側が開放されている浅い箱状の前カバー８３３と、前箱８３１内に取付けられており回転軸が前箱８３１を貫通して前カバー８３３内に延出している払出モータ８３４と、払出モータ８３４の回転軸に取付けられている駆動ギア８３５と、駆動ギア８３５と噛合しており前箱８３１と前カバー８３３とで回転可能に取付けられている平歯車状の中間ギア８３６と、中間ギア８３６と噛合している従動ギア８３７と、従動ギア８３７が回転可能に貫通しており前端が前カバー８３３に取付けられていると共に後端が前箱８３１を貫通して裏箱８３２に取付けられている軸部材８３８と、軸部材８３７を貫通して回転可能に取付けられていると共に前箱８３１及び裏箱８３２の払出通路８３１ｄ，８３２ｄ内に配置されており従動ギア８３７と一体回転する払出羽根８３９と、前箱８３１と裏箱８３２との間に取付けられており払出羽根８３９の回転を検知する羽根回転検知センサ８４０と、を備えている。

【０３９６】

更に、払出装置８３０は、前箱８３１と裏箱８３２の間に取付けられており前箱８３１の払出通路８３１ｄと裏箱８３２の払出通路８３２ｄとを仕切る平板状の仕切板８４１と、前箱８３１と裏箱８３２との間に取付けられており払出羽根８３９の回転により払出されて払出出口８３１ｂ，８３２ｂから放出される遊技球を検知する払出検知センサ８４２と、払出通路８３１ｄ，８３２ｄと球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅとが分岐している部位で前箱８３１と裏箱８３２とによって回動可能に取付けられており球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを閉鎖可能な球抜き可動片８４３と、前箱８３１及び裏箱８３２の正面視右側面上部で上下にスライド可能に取付けられており球抜き可動片８４３を回動可能又は回動不能とする球抜きレバー８４４と、を備えている。

【０３９７】

前箱８３１の払出通路８３１ｄは、払出入口８３１ａから球抜き出口８３１ｃへ向かう

ように正面視右下へ斜めに延び、前箱８３１の全高に対して上面から約１／３の高さのところで下方へ垂直に延びるように折れ曲がり、全高の中央付近で左方へ略水平に延びるように曲がった後に、前箱８３１の左右の幅に対して左端から約１／３のところで再び下方へ垂直に延びるように折れ曲がっており、前箱８３１の全高に対して底面から約１／４の高さのところで払出出口８３１ｂの直上へ位置するようにクランク状に折れ曲がって払出出口８３１ｂへ垂直に延びている。払出通路８３１ｄ内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根８３９が配置される。

【０３９８】

一方、球抜き通路８３１ｅは、払出通路８３１ｄにおいて払出入口８３１ａから右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、前箱８３１の全高に対して上面から約１／３の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【０３９９】

また、前箱８３１は、払出通路８３１ｄ内の払出出口８３１ｂへ向かって垂直に延びている部位において下方へ向かうに従って後方へ突出している誘導棚８３１ｆと、正面視右側面の上部に形成されており球抜きレバー８４４を上下にスライド可能に取付けるためのレバー取付部８３１ｇと、を備えている。

【０４００】

裏箱８３２の払出通路８３２ｄは、払出入口８３２ａから球抜き出口８３２ｃへ向かうように正面視右下へ斜めに延び、裏箱８３２の全高に対して上面から約１／３の高さのところで下方へ垂直に延びるように折れ曲がり、全高の中央付近で左方へ略水平に延びるように曲がった後に、裏箱８３２の左右の幅に対して左端から約１／３のところで再び下方へ垂直に延びるように折れ曲がっており、裏箱８３２の全高に対して底面から約１／４の高さのところで払出出口８３２ｂの直上へ位置するようにクランク状に折れ曲がって払出出口８３２ｂへ垂直に延びている。払出通路８３２ｄ内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根８３９が配置される。

【０４０１】

一方、球抜き通路８３２ｅは、払出通路８３２ｄにおいて払出入口８３２ａから右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、裏箱８３２の全高に対して上面から約１／３の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【０４０２】

また、裏箱８３２は、払出通路８３２ｄ内の払出出口８３２ｂへ向かって垂直に延びている部位において下方へ向かうに従って前方へ突出している誘導棚８３２ｆと、正面視右側面の上部に形成されており球抜きレバー８４４を上下にスライド可能に取付けるためのレバー取付部８３２ｇと、を備えている。

【０４０３】

前箱８３１及び裏箱８３２の払出通路８３１ｄ，８３２ｄと球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅは、同じ形状に形成されている。払出通路８３１ｄ，８３２ｄは、払出羽根８３９が配置されている部位の上流までが仕切板８４１によって仕切られている。また、誘導棚８３１ｆ，８３２ｆと払出出口８３１ｂ，８３２ｂとの間に、払出検知センサ８４２が取付けられている。つまり、前箱８３１の払出通路８３１ｄを流通した遊技球と、裏箱８３２の払出通路８３２ｄを流通した遊技球とは、夫々の誘導棚８３１ｆ，８３２ｆによって前箱８３１と裏箱８３２との前後の境界付近に寄せられて、一つの払出検知センサ８４２により検知される。

【０４０４】

従動ギア８３７は、中間ギア８３６と噛合する平歯車状のギア部８３７ａと、ギア部８３７ａの後面から周方向へ６０度の角度の間隔で放射状に突出しており羽根回転検知センサ８４０によって検知可能な複数の検知片８３７ｂと、ギア部８３７ａの中心から後方へ円筒状に突出していると共に後端の周面に凹凸が形成されており払出羽根８３９と連結可能な連結部８３７ｃと、を備えている。

【０４０５】

払出羽根８３９は、前後に円筒状に延びており軸部材８３８が挿通されるベース筒部８３９ａと、ベース筒部８３９ａの前端から周方向に一定間隔でベース筒部８３９ａの軸直角方向へ突出している複数（三つ）の前羽根８３９ｂと、ベース筒部８３９ａの後端から前羽根８３９ｂとは互い違いとなるように周方向に一定間隔でベース筒部８３９ａの軸直角方向へ突出している複数（三つ）の後羽根８３９ｃと、ベース筒部８３９ａの前端から前方へ筒状に突出していると共に前端の周面に従動ギア８３７の連結部３８７ｃと連結可能な凹凸が形成されている被連結部８３９ｄと、を備えている。

【０４０６】

払出羽根８３９の前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃは、周方向へ１２０度の角度の間隔で夫々三つずつ備えられており、互い違いとなるように、前羽根８３９ｂに対して後羽根８３９ｃが、周方向へ６０度の角度でオフセットして外方へ延出している。本実施形態の払出羽根８３９は、三つの前羽根８３９ｂ（後羽根８３９ｃ）同士の間が中心側へ窪んだ円弧によって結ばれており、その円弧の直径が遊技球の直径と同じか若干大きい。これにより、前羽根８３９ｂ（後羽根８３９ｃ）同士の間には、遊技球が一つのみ収容することが可能な球収容部８３９ｅが形成されている。

【０４０７】

また、三つの前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃは、ベース筒部８３９ａの軸を中心としたそれらの外周の直径Ｄ１が、遊技球の外径の１～１．４倍に形成されている。また、前羽根８３９ｂ（後羽根８３９ｃ）同士の間の円弧の部位（球収容部８３９ｅ）におけるベース筒部８３９ａの軸に最も接近した部位までの、ベース筒部８３９ａの軸を中心とした直径Ｄ２は、遊技球の外径の約０．３～０．４倍に形成されている（図７３を参照）。つまり、前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃの外周から球収容部８３９ｅの最も凹んだ部位までの深さ［（直径Ｄ１－直径Ｄ２）／２］が、遊技球の外径の０．１～０．４倍とされている。

【０４０８】

従って、前羽根８３９ｂ（後羽根８３９ｃ）同士の間の円弧の部位（球収容部８３９ｅ）により、遊技球の外周の約３／１０（１／４～１／３の間）を保持することができる。換言すると、遊技球の外径の約１／５（１／７～１／４）の深さを収容することができる。これにより、払出通路８３１ｄ，８３２ｄ内の遊技球を、速やかに前羽根８３９ｂ（後羽根８３９ｃ）同士の間（球収容部８３９ｅ）に収容することができる。

【０４０９】

本実施形態の払出羽根８３９は、払出装置８３０を組立てた状態で、前羽根８３９ｂが前箱８３１の払出通路８３１ｄ内に、後羽根８３９ｃが裏箱８３２の払出通路８３２ｄ内に位置し、夫々の払出通路８３１ｄ，８３２ｄ内の遊技球を、夫々払出すことができる。また、払出羽根８３９は、払出通路８３１ｄ，８３２ｄにおいて、前ケース８２１及び裏箱８３２の全高の中央よりも下側でクランク状に折れ曲がっている部位に配置されている。詳しくは、払出通路８３１ｄ，８３２ｄにおいて、前ケース８２１及び裏箱８３２の全高の中央付近から下方へ垂直に延びている部位の直下に、払出羽根８３９の回転中心が位置している。そして、払出通路８３１ｄ，８３２ｄのクランク状に折れ曲がっている部位では、払出羽根８３９から遠い側の壁（内壁）が、払出羽根８３９の回転中心を中心とし、前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃの外周から遊技球の外径よりも小さい距離Ｓだけ離れた円弧状に形成されている（図６２を参照）。なお、本実施形態では、距離Ｓが、遊技球の外径の０．７～０．９倍とされている。換言すると、球収容部８３９ｅの最も凹んだ部位から払出通路８３１ｄ，８３２ｄの円弧状に形成されている部位までの距離が、遊技球の外径の１．０３～１．１倍とされている。

【０４１０】

これにより、払出装置８３０は、払出羽根８３９上に流下してきた遊技球が、前羽根８３９ｂ，８３９ｃの外周に当接すると、払出通路８３１ｄ，８３２ｄのクランク状に折れ曲がっている部位を通ることができず、払出出口８３１ｂ，８３２ｂから下方へ放出されることはない。一方、遊技球が、球収容部８３９ｅに収容されると、払出羽根８３９の回

転と共に移動し、払出通路８３１ｄ，８３２ｄのクランク状に折れ曲がっている部位を通ることができ、払出出口８３１ｂ，８３２ｂから下方へ放出される。

【０４１１】

また、払出装置８３０では、前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃの直径Ｄ１を、遊技球の外径の約１．２～１．４倍とすると共に、球収容部８３９ｅにより遊技球の外径の１／７～１／４の深さを収容するようにしているため、払出羽根８３９の外径を可及的に小さくしつつ、遊技球の収容にかかる時間を短くすることができる。これにより、払出羽根８３９を速く回転させても、球収容部８３９ｅに遊技球を収容させて、払出出口８３１ｂ，８３２ｂ側へ送ることができる。従って、従来よりも単位時間当りの遊技球の払出数を多くすることができ、遊技球の払出しにかかる時間を短縮することができる。

【０４１２】

球抜き可動片８４３は、上下及び前後に板状に延びており下部が折れ曲がって正面視く字状に形成されている本体部８４３ａと、本体部８４３ａの上端で前後に筒状に延びており両端が夫々前箱８３１及び裏箱８３２に回動可能に取付けられる軸筒部８４３ｂと、本体部８４３ａのく字状に折れ曲がっている外側面の上部から突出している突出部８４３ｃと、本体部８４３ｃのく字状に折れ曲がっている下部において前後に貫通している貫通孔からなる錘取付部８４３ｄ（図７２を参照）と、を備えている。

【０４１３】

球抜き可動片８４３は、払出装置８３０を組立てた状態では、本体部８４３ａの下部が正面視斜め左下へ延びるような向きで、上端の軸筒部８４３ｂが、前箱８３１及び裏箱８３２の払出通路８３１ｄ，８３２ｄにおいて、払出入口８３１ａ，８３２ａから正面視右下へ斜めに延びている部位で、且つ、下方へ折れ曲がる部位よりもやや上側の正面視右側の壁の外側の位置で、回動可能に取付けられている。

【０４１４】

本実施形態の払出装置８３０は、通常の状態では、球抜きレバー８４４を下方へスライドさせた状態としており、球抜きレバー８４４の下部が球抜き可動片８４３の突出部８４３ｃに正面視右側から当接している。これにより、球抜き可動片８４３は、正面視反時計回りへの回動が規制されている（図７２（ａ）を参照）。

【０４１５】

この通常の状態では、球抜き可動片８４３のく字状に折れ曲がっている本体部８４３ａにおいて、曲がっている部位よりも上側が垂直に延びていると共に、曲がっている部位の下側が正面視斜め左下へ延びている。そして、本体部８４３ａの下端は、払出通路８３１ｄ，８３２ｄと球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅとが分岐している部位の近傍に位置している。従って、球抜き可動片８４３（本体部８４３ａ）によって、球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを閉鎖していると共に、本体部８４３ａの左側を向いた面が、払出通路８３１ｄ，８３２ｄの一部の壁を形成している。

【０４１６】

本実施形態の球抜き可動片８４３は、通常の状態において、球抜き可動片８４３の重心が、軸筒部８４３ｂの中心を通る垂直線の正面視左側に位置するように形成されており、自重によって正面視反時計回りに回転させようとする力が作用しているが、球抜きレバー８４４によって反時計回りへの回動が規制されているため、通常の状態が維持される。

【０４１７】

通常の状態から、球抜きレバー８４４を上方へスライドさせると、球抜きレバー８４４の下部が、球抜き可動片８４３の突出部８４３ｃから離れ、球抜き可動片８４３の正面視反時計回りへの回動の規制が解除される。従って、球抜き可動片８４３は、重心が軸筒部８４３ｂの直下へ位置するように、自重によって反時計回りへ回動することとなる。なお、球抜き可動片８４３は、本体部８４３ａの下部の右側側面が、前箱８３１及び裏箱８３２の右側面を形成している部材の左面に当接するまで、反時計回りに回動することができる（図６１（ｂ）を参照）。これにより、球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅが開放された状態となり、払出入口８３１ａ，８３２ａから進入した遊技球が、払出通路８３１ｄ，８３

２ｄの途中で、球抜き可動片８４３の本体部８４３ａに当接して球抜き可動片８４３を正面視反時計回りへ回動させて球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを開放し、開放された球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを流通して球抜き出口８３１ｃ，８３２ｃから下方へ放出されることとなる。

【０４１８】

本実施形態では、球抜き可動片８４３に錘取付部８４３ｄを備えているため、この錘取付部８４３ｄに金属ビスからなる錘を捩じ込んで取付けることで、球抜きレバー８４４を上方へスライドさせて、正面視反時計回りへの回動の規制を解除した時に、球抜き可動片８４３の自重と錘の重量とによって、球抜き可動片８４３の下端を球抜き通路３８１ｅ，８３２ｅ内へ突出する方向へ（正面視反時計回りに）回動させ易くすることができる。

【０４１９】

また、球抜きレバー８４４を下方へスライドさせて球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを閉鎖している通常の状態において、払出入口８３１ａ，８３２ａから進入した遊技球が、球抜き可動片８４３の本体部８４３ａに当接するようにしているため、遊技球の当接によって球抜き可動片８４３を振動させることができる。従って、球抜き可動片８４３の下端と球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅの内面との間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を、球抜き可動片８４３の振動によって除去することができ、埃やゴミ等を噛み込んで球抜き可動片８４３が回動できなくなるのを防止することができる。

【０４２０】

また、錘としての金属ビスを、貫通孔とされた錘取付部８４３ｄに捩じ込んで取付けることができるため、球抜き可動片８４３が頻繁に回動しても、錘が球抜き可動片８４３（錘取付部８４３ｄ）から外れることがなく、長期に亘って球抜き可動片８４３を良好な状態に維持することができる。また、錘取付部８４３ｄに金属ビスを捩じ込むだけで、球抜き可動片８４３に錘を容易に取付けることができるため、錘の取付けの手間を簡略化することができ、パチンコ機１の組立てに係るコストを低減させることができる。

【０４２１】

ところで、球抜き可動片８４３によって球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを長期に亘って閉鎖していると、球抜き可動片８４３の回転軸に微細な埃が付着したり回転軸が錆びたりして、球抜き可動片８４３が回動し辛くなることがある。これに対して、本実施形態では、払出入口８３１ａ，８３２ａから進入した遊技球が、球抜き可動片８４３の本体部８４３ａに当接するようにしているため、球抜き可動片８４３により球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを閉鎖している状態から、閉鎖を解除する球抜きレバー８４４を上方へスライドさせてロックを外した時に、遊技球が球抜き可動片８４３に当接することで、その当接の衝撃によって球抜き可動片８４３を回動させることができ、球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを確実に開放させることができる。

【０４２２】

従って、球抜きレバー８４４を操作して球抜き通路８３１ｅ，８３２ｅを開放させる際に、球抜き可動片８４３が良好に回動することができるため、遊技球の抜取り作業を確実に行うことができ、メンテナンス等の際の作業性を良くすることができる。

【０４２３】

［４－６ｃ．上部満タン球経路ユニット］

本実施形態における払出ユニット８００の上部満タン球経路ユニット８５０について、図７４及び図７５を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニットベース８０１において、払出装置８３０の下側の位置に取付けられるものである。この上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニットベース８０１に取付けられ後側が開放された箱状の上部満タンベース８５１と、上部満タンベース８５１の後側に取付けられており前側が開放された箱状の上部満タンカバー８５２と、上部満タンカバー８５２の後側に回転可能に取付けられており払出装置８３０を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材８５３と、を備えている。

【０４２４】

また、上部満タン球経路ユニット８５０は、上面における正面視左右中央から左側の部位で遊技球が通過可能に上方へ開口している上部払出球受口８５０ａと、上面における正面視左右中央から右側の部位で遊技球が通過可能に上方へ開口している上部球抜き入口８５０ｂと、上部満タンベース８５１と上部満タンカバー８５２との間に形成されており上部払出球受口８５０ａに受けられた遊技球が流通する所定広さの上部球貯留通路８５０ｃと、上部球貯留通路８５０ｃの下端における上部払出球受口８５０ａの直下の部位で下方へ開口している通常放出口８５０ｄと、上部球貯留通路８５０ｃの下端における通常放出口８５０ｄを除いた部位で下方へ開口している満タン放出口８５０ｅと、通常放出口８５０ｄと満タン放出口８５０ｅとの間から上方へ突出しており上部球貯留通路８５０ｃ内の下部を左右に仕切っている仕切片８５０ｆと、を備えている。

【０４２５】

また、上部満タン球経路ユニット８５０は、上部球抜き入口８５０ｂから進入した遊技球を下方へ誘導する上部球抜き通路８５０ｇと、上部球抜き通路８５０ｇの下端で下方へ向かって開口している上部球抜き出口８５０ｈと、を備えている。この上部満タン球経路ユニット８５０は、正面視で左側から、通常放出口８５０ｄ、満タン放出口８５０ｅ、上部球抜き出口８５０ｈが順に並んで下方へ開口している。また、上部満タン球経路ユニット８５０は、上部満タンベース８５１の右端に裏カバー９８０を取付けるための裏カバー取付部８５４を備えている。

【０４２６】

この上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニット８００に組立てた状態で、上部払出球受口８５０ａが、払出装置８３０の払出出口８３１ｂの直下に位置していると共に、上部球抜き入口８５０ｂが、払出装置８３０の球抜き出口８３１ｃの直下に位置している。また、上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニット８００に組立てた状態で、通常放出口８５０ｄ、満タン放出口８５０ｅ、及び上部球抜き出口８５０ｈは、下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１、満タン誘導路８６２、及び下部球抜き誘導路８６５の夫々後端開口の直上に夫々開口している（図８２を参照）。

【０４２７】

上部満タン球経路ユニット８５０は、払出装置８３０によって払出されて払出出口８３１ｂから下方へ放出された遊技球が、上部払出球受口８５０ａから上部球貯留通路８５０ｃ内へ進入する。上部球貯留通路８５０ｃの下端の通常放出口８５０ｄが閉鎖されていない状態では、上部払出球受口８５０ａから上部球貯留通路８５０ｃ内へ進入した遊技球が、上部払出球受口８５０ａの直下に開口している通常放出口８５０ｄから放出される。

【０４２８】

扉枠３の上皿２０１内が遊技球で満たされて遊技球を貯留させることができなくなり、更に、下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１内が遊技球で満たされると、通常放出口８５０ｄが閉鎖された状態となる。この状態で上部球貯留通路８５０ｃ内に遊技球が進入すると、通常放出口８５０ｄの上側に貯留される。そして、通常放出口８５０ｄの上側に貯留されている遊技球の量が、仕切片８５０ｆよりも高くなると、新たに上部球貯留通路８５０ｃ内に進入してきた遊技球は、仕切片８５０ｆを乗り越えて満タン放出口８５０ｅから下方へ放出されることとなり、下部満タン球経路ユニット８６０の満タン誘導路８６２を通って下皿２０２に送られることとなる。

【０４２９】

このように、上部満タン球経路ユニット８５０は、払出装置８３０から払出された遊技球を、扉枠３における上皿２０１での遊技球の貯留量に応じて、自動的に上皿２０１から下皿２０２へ振分けることができる。

【０４３０】

［４－６ｄ．下部満タン球経路ユニット］

本実施形態における払出ユニット８００の下部満タン球経路ユニット８６０について、図７６乃至図８１を参照して詳細に説明する。下部満タン球経路ユニット８６０は、払出ユニットベース８０１における上部満タン球経路ユニット８５０の下側に取付けられるも

のである。下部満タン球経路ユニット８６０は、上部満タン球経路ユニット８５０の通常放出口８５０ｄから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の貫通球通路５２６へ誘導する通常誘導路８６１と、上部満タン球経路ユニット８５０の満タン放出口８５０ｅから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の満タン球受口５２８へ誘導する満タン誘導路８６２と、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を本体枠４に対する扉枠３の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉８６３と、誘導路開閉扉８６３を通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖する方向へ付勢している閉鎖バネ８６４と、を備えている。

【０４３１】

また、下部満タン球経路ユニット８６０は、上部満タン球経路ユニット８５０の上部球抜き出口８５０ｈから放出された遊技球を前方へ誘導し前後方向の中央右端から基板ユニット９００の基板ユニットベース９１０上へ放出する下部球抜き誘導路８６５を、備えている。

【０４３２】

下部満タン球経路ユニット８６０は、通常誘導路８６１、満タン誘導路８６２、及び下部球抜き誘導路８６５が、正面視において、左側から順に右側へ並んでいる。これら通常誘導路８６１、満タン誘導路８６２、及び下部球抜き誘導路８６５は、後端が上方へ向かって開口している。また、通常誘導路８６１、及び満タン誘導路８６２は、左右に遊技球が複数並ぶ幅で、前端側が低くなるように本体枠４の前端付近まで前方へ延びている。更に、満タン誘導路８６２は、通常誘導路８６１よりも低い位置で前方へ延びている。これら通常誘導路８６１、満タン誘導路８６２、及び下部球抜き誘導路８６５は、図示するように、上下に分割可能な上ケース８６６及び下ケース８６７によって形成されている。

【０４３３】

誘導路開閉扉８６３は、下ケース８６７の前端における通常誘導路８６１と満タン誘導路８６２との間の部位に、回動可能に取付けられており、閉鎖バネ８６４によって正面視時計回りの方向へ付勢されている。更に詳述すると、下部満タン球経路ユニット８６０の前端において、正面視で通常誘導路８６１の前端開口の右側に開口している満タン誘導路８６２は、通常誘導路８６１に対して一つの遊技球の高さ分低い位置に配置されている。そして、誘導路開閉扉８６３は、通常誘導路８６１の下側で、且つ、満タン誘導路８６２の左側の位置で、前後に延びた軸周りに対して回動可能に取付けられている。

【０４３４】

誘導路開閉扉８６３は、回転可能に取付けられる円盤状の基部８６３ａと、基部８６３ａから斜め左上側に平板状に延びており通常誘導路８６１の前端開口を閉鎖可能な第一扉板部８６３ｂと、基部８６３ａから右側に平板状に延びており満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖可能な第二扉板部８６３ｃと、基部８６３ａから斜め左下側に平板状に延びている延出部８６３ｄと、延出部８６３ｄの先端部前面から前方へ突出しており扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の扉開閉当接部５３７と当接可能な作動突部８６３ｅと、を備えている。

【０４３５】

ここで、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖するとは、開口を密閉する必要はなく、遊技球が通過不能となれば良いことである。作動突部８６３ｅは、正面視の形状が、基部８６３ａを中心とした短い円弧状に形成されており、前端面が、反時計回りの方向の端部側へ近付くに従って前方へ突出するように傾斜している。

【０４３６】

誘導路開閉扉８６３は、閉鎖バネ８６４によって正面視時計回りの方向へ付勢されており、第二扉板部８６３ｃが、下ケース８６７の前端における満タン誘導路８６２の前端開口の下側から前方へ突出しているボス部８６７ａに当接することで、時計回りの方向への回動が規制される。

【０４３７】

本実施形態の下部満タン球経路ユニット８６０は、パチンコ機１を組立てた状態で、前

端が、扉枠３のファールカバーユニット５２０における貫通球通路５２６、満タン球受口５２８、及び扉開閉当接部５３７と対向する位置に取付けられている（図８０を参照）。そして、誘導路開閉扉８６３は、本体枠４に対して扉枠３が開いている状態では、作動突部８６３ｅに何も当接していないため、誘導路開閉扉８６３は閉鎖バネ８６４の付勢力によって、正面視時計回りの方向へ回動させられ、第二扉板部８６３ｃが下ケース８６７のボス部８６７ａに当接した状態で停止する。この状態では、第一扉板部８６３ｂと第二扉板部８６３ｃが、通常誘導路８６１と満タン誘導路８６２の前端開口の前面に位置しており、前端開口を閉鎖している（図７９（ａ）を参照）。従って、この状態では、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２内の遊技球が、前端開口から前方へ移動することができず、扉枠３を開けても、通常誘導路８６１や満タン誘導路８６２から遊技球がこぼれることはない。

【０４３８】

そして、本体枠４に対して扉枠３を閉じると、誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３ｅの前端面に、扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の扉開閉当接部５３７が当接し、作動突部８６３ｅの前端面の傾斜によって、閉鎖バネ８６４の付勢力に抗して誘導路開閉扉８６３を正面視反時計回りの方向へ回動させようとする力が作用する。これにより、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖していた第一扉板部８６３ｂと第二扉板部８６３ｃが、前端開口から離れる方向へ回動し、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口が開放された状態となる（図７９（ｂ）を参照）。この状態では、図示するように、第一扉板部８６３ｂが通常誘導路８６１の前端開口の下側に、第二扉板部８６３ｃが満タン誘導路８６２の前端開口の上側に位置している。

【０４３９】

この通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を開放させた状態では、本体枠４に対して扉枠３が完全に閉じられた状態となっていると共に、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口の前側に、扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の貫通球通路５２６及び満タン球受口５２８が位置しており、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２側から、貫通球通路５２６及び満タン球受口５２８側へ遊技球を受渡すことができる。

【０４４０】

このように、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を上下方向に異ならせると共に、誘導路開閉扉８６３を回動させることで通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を開閉させるようにしているため、誘導路開閉扉８６３の動作範囲を可及的に狭くすることができ、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の開閉機構を小型化することができる。従って、相対的に他の部材のためのスペースを広くすることができ、パチンコ機１の内部空間をより有効活用することができる。

【０４４１】

本実施形態の払出ユニット８００は、扉枠３の上皿２０１が遊技球で一杯になり、上皿２０１へ遊技球を放出することができなくなった状態で、払出装置８３０から更に多くの遊技球が払出されると、下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１内が遊技球で一杯になるまで遊技球を貯留することができる。そして、通常誘導路８６１が遊技球で一杯になった状態で払出装置８３０から更に遊技球が払出されると、上部満タン球経路ユニット８５０の上部球貯留通路８５０ｃ内において、遊技球が通常放出口８５０ｄよりも上側に留って仕切片８５０ｆを超えると、満タン放出口８５０ｅ側へ流通するようになり、満タン放出口８５０ｅから、下部満タン球経路ユニット８６０の満タン誘導路８６２、ファールカバーユニット５２０を通って下皿２０２へ遊技球の払出しが自動的に切換えられる。その後、払出装置８３０から更に遊技球が払出されて、上皿２０１に加えて下皿２０２も遊技球で一杯になって下皿２０２へ遊技球を供給することができなくなると、ファールカバーユニット５２０の貯留通路５３３内に遊技球が貯留される。そして、貯留通路５３３内に遊技球が貯留されることで可動片５３４が回動して満タン検知センサ５３５により検知されると、上皿２０１及び下皿２０２が遊技球で満タンであることが報知される

と共に、満タン検知センサ５３５による可動片５３４の検知が解除されるまで払出装置８３０による遊技球の払出しが一時的に停止される。

【０４４２】

なお、満タン検知センサ５３５による可動片５３４の検知に対する払出装置８３０による遊技球の払出しの停止を、例えば、ファールカバーユニット５２０の貯留通路５３３内に可動片５３４が検知されるまで遊技球が貯留されている状態で、その上流側の貯留通路５３３、下部満タン球経路ユニット８６０の満タン誘導路８６２、及び上部満タン球経路ユニット８５０の上部球貯留通路８５０ｃ内を満たすことが可能な数の遊技球が払出されると、払出装置８３０による遊技球の払出しを停止させるようにしても良い。これにより、従来のパチンコ機よりも多くの遊技球を貯留することができるため、大当り遊技中等の多くの遊技球が払出される遊技状態において、遊技球の払出しによって上皿２０１や下皿２０２が遊技球で一杯になることに対して気に掛ける必要を低減させることができ、遊技者を大当り遊技に専念させて楽しませることができる。

【０４４３】

このように、本実施形態の払出ユニット８００では、上部満タン球経路ユニット８５０及び下部満タン球経路ユニット８６０内において、従来のパチンコ機よりも多くの遊技球を貯留することができるため、本体枠４に対して扉枠３を開いた時に、上部満タン球経路ユニット８５０及び下部満タン球経路ユニット８６０内に多くの遊技球が貯留されていると、それら遊技球の荷重が、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖している誘導路開閉扉８６３に大きく作用することとなり、誘導路開閉扉８６３が破損し易くなる虞がある。そこで、図８１に示すような実施形態の誘導路開閉扉８７０としても良い。

【０４４４】

図８１に示す誘導路開閉扉８７０は、回転可能に取付けられる円盤状の基部８７０ａと、基部８７０ａから斜め左上側に平板状に延びており通常誘導路８６１の前端開口を閉鎖可能な第一扉板部８７０ｂと、基部８７０ａから右側に平板状に延びており満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖可能な第二扉板部８７０ｃと、基部８７０ａから斜め左下側に平板状に延びている延出部（図示は省略）と、延出部の先端部前面から前方へ突出しており扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の扉開閉当接部５３７と当接可能な作動突部８７０ｅと、を備えている。また、誘導路開閉扉８７０は、第一扉板部８７０ｂ及び第二扉板部８７０ｃの後面に、遊技球の一部が嵌る複数の凹部８７０を備えている。

【０４４５】

誘導路開閉扉８７０の第一扉板部８７０ｂ及び第二扉板部８７０ｃの後面は、図示するように、基部８７０ａから遠ざかるに従って後方へ移動するように斜めに傾斜している。従って、通常誘導路８６１や満タン誘導路８６２内を前方へ向かって転動してきた遊技球が、第一扉板部８７０ｂや第二扉板部８７０ｃの後面に当接すると、後面の傾斜によって基部８７０ａ側へ転動することとなり、通常誘導路８６１や満タン誘導路８６２内に貯留された遊技球を基部８７０ａ側へ寄せることができる。これにより、通常誘導路８６１や満タン誘導路８６２内に貯留された遊技球の荷重が、第一扉板部８７０ｂや第二扉板部８７０ｃにおいて、下ケース８６７に取付けられている基部８７０ａに近い位置に作用するため、第一扉板部８７０ｂや第二扉板部８７０ｃを変形し難くさせることができ、誘導路開閉扉８７０を破損し難くして耐久性を高めることができる。

【０４４６】

また、誘導路開閉扉８７０の複数の凹部８７０ｄは、図示するように、第一扉板部８７０ｂ及び第二扉板部８７０ｃの後面において、遊技球が基部８７０ａ側へ寄った位置で保持されるように配置されている。これにより、通常誘導路８６１や満タン誘導路８６２内を流通してきた遊技球が凹部８７０ｄに嵌ることで、確実に遊技球を基部８７０ａ側へ寄った位置とすることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【０４４７】

なお、図示は省略するが、凹部８７０ｄは、遊技球が嵌った状態でも誘導路開閉扉８７

０が回動できるように、基部８７０ａを中心として円弧状に延びている。
【０４４８】
この場合、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の左右の幅Ｗを、遊技球の直径の整数倍と異ならせることが望ましい。これにより、第一扉板部８７０ｂ及び第二扉板部８７０ｃの後面によって基部８７０ａ側へ寄せられた遊技球に対して、その後側に当接する遊技球が、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の左右外側の内壁に当接していると、後側の遊技球から作用する荷重の方向が基部８７０ａ側へ寄った斜め前方へ向くこととなり、下ケース８６７に取付けられている基部８７０ａ側へ荷重を多く作用させることができ、上述した作用効果を確実に発揮させることができる。
【０４４９】
［４－７．基板ユニット］
本実施形態における本体枠４の基板ユニット９００について、図５８乃至図６１を参照して説明する。本体枠４の基板ユニット９００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる基板ユニットベース９１０と、基板ユニットベース９１０の正面視左側で本体枠ベース６００の後側に取付けられ内部に低音スピーカを有したスピーカユニット９２０と、基板ユニットベース９１０の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス９３０と、スピーカユニット９２０の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス９４０と、電源基板ボックス９３０及びインターフェイス制御基板ボックス９４０に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板が収容された払出制御基板ボックス９５０と、を備えている。
【０４５０】
払出制御基板ボックス９５０内に収容された払出制御基板によって、払出装置８３０が制御されている。
【０４５１】
［５．遊技盤の全体構成］
次に、パチンコ機１の遊技盤５の全体構成について、図８３乃至図９０を参照して詳細に説明する。図８３は、遊技盤の正面図である。図８４は遊技盤を右前から見た斜視図であり、図８５は遊技盤を左前から見た斜視図である。また、図８６は、遊技盤を後ろから見た斜視図である。更に、図８７は遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図８８は遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図８９は遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す前から見た斜視図であり、図９０は遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す後ろから見た斜視図である。
【０４５２】
本実施形態の遊技盤５は、図示するように、遊技者がハンドルユニット５００のハンドルレバー５０４を操作することで遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有している。また、遊技盤５は、遊技領域５ａの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられており遊技領域５ａの後端を区画する板状の遊技パネル１１００と、遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後面に取付けられており遊技球を遊技領域５ａ内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板を有している主制御ユニット１３００と、を備えている。遊技パネル１１００の前面において遊技領域５ａ内となる部位には、遊技球と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている（図示は省略）。
【０４５３】
また、遊技盤５は、主制御基板からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材１０００の左下隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット１４００と、遊技パネル１１００の後側に前側から視認可能に取付けられている中央液晶表示装置１５００と、中央液晶表示装置１５００の後側に取付けられている周辺制御ユニット１６００と、遊技パネル１１００の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１

００の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を更に備えている。
【０４５４】
遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。
【０４５５】
表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球の受入れが可能となる下大入賞口２００５及び上大入賞口２００６と、を備えている。
【０４５６】
また、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１１１の直上に取付けられており第一始動口２００２を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿って取付けられており複数の一般入賞口２００１を有しているサイドユニット２２００と、始動口ユニット２１００の右方に取付けられており一つの一般入賞口２００１、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び下大入賞口２００５を有しているアタッカユニット２３００と、始動口ユニット２１００、サイドユニット２２００、及びアタッカユニット２３００の上方に取付けられており上大入賞口２００６を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。
【０４５７】
裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状の裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面に取付けられており中央液晶表示装置１５００を着脱可能に取付けるためのロック機構３０２０と、裏箱３０１０の下部左側前端付近に取付けられている左下球通路ユニット３０３０と、裏箱３０１０の下部右側前端付近に取付けられている右下球通路ユニット３０４０と、を備えている。
【０４５８】
また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの背面視左方に取付けられているランプ駆動基板３０６０と、ランプ駆動基板３０６０の後方を覆うランプ駆動基板カバー３０６１と、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの背面視下方に取付けられているモータ駆動基板３０６２と、モータ駆動基板３０６２の後方を覆うモータ駆動基板カバー３０６３と、裏箱３０１０の後面で背面視左下隅に取付けられているパネル中継基板３０６４と、を備えている。
【０４５９】
更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の前端で上辺及び左辺に沿って取付けられている裏周縁装飾ユニット３０８０と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの上方に取付けられている裏上可動演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内の前端付近で開口部３０１０ａの下方に取付けられている裏下前可動演出ユニット３２００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの右方に取付けられている裏右可動演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの左方に取付けられている裏左可動演出ユニット３４００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの下方且つ裏下前可動演出ユニット３２００の後方に取付けられている裏下後可動演出ユニット３５００と、裏箱３０１０内で裏上可動演出ユニット３１００及び裏下後可動演出ユニット３５００の夫々左右両側に取付けられている裏四隅可動演出ユニット３６００と、を備えている。
【０４６０】

［５－１．前構成部材］
次に、前構成部材１０００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。前構成部材１０００は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域５ａの外周を区画している。この前構成部材１０００は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１００１と、外レール１００１に略沿って前構成部材１０００の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１００２と、内レール１００２の下端の正面視右側で遊技領域５ａの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部１００３と、を備えている。

【０４６１】
また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球が当接する衝止部１００６と、を備えている。この衝止部１００６は、遊技領域５ａ内に打ち込まれた遊技球の勢いを緩めて和らげる緩衝部材として作用するものであり、本例ではゴム等により形成されている。なお、緩衝部材として作用するものであれば衝止部１００６の素材はゴムに限られない。

【０４６２】
また、前構成部材１０００は、内レール１００２の上端に回動可能に軸支され、外レール１００１との間を閉鎖するように内レール１００２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１００１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１００７を、備えている。

【０４６３】
［５－２．遊技パネル］
次に、遊技パネル１１００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に前後に貫通しているアウト口１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための取付口１１１２（図８９及び図９０等を参照）が複数形成されている。

【０４６４】
パネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を後側から着脱可能に保持している。また、パネルホルダ１１２０は、裏ユニット３０００を取付けるための取付孔と、位置決め孔とが後面に複数形成されている。

【０４６５】
遊技パネル１１００を前構成部材１０００の後側に取付けた状態では、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にパネル板１１１０のアウト口１１１１が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１１１へ誘導され、アウト口１１１１を通って遊技パネル１１００の後側へ排出させることができる。

【０４６６】
［５－３．基板ホルダ］
次に、基板ホルダ１２００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。基板ホル

ダ１２００は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。この基板ホルダ１２００は、遊技盤５に組立てた状態では、遊技パネル１１００の後側に取付けられている裏ユニット３０００の下部を下側から覆うことができる。これにより、アウト口１１１１を通って遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１（図８７を参照）から下方へ排出させることができる。

【０４６７】

［５－４．主制御基板ユニット］

次に、主制御ユニット１３００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。主制御ユニット１３００は、基板ホルダ１２００の後面に着脱可能に取付けられている。この主制御ユニット１３００は、遊技内容及び遊技球の払出し等を制御する主制御基板（図示は省略）と、主制御基板を収容しており基板ホルダ１２００に取付けられる主制御基板ボックス１３２０と、を備えている。

【０４６８】

主制御基板ボックス１３２０は、複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０４６９】

［５－５．機能表示ユニット］

次に、機能表示ユニット１４００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。機能表示ユニット１４００は、図８３等に示すように、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左下隅に取付けられている。この機能表示ユニット１４００は、遊技盤５をパチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の貫通口１１１を通して前方（遊技者側）から視認することができる（図１を参照）。この機能表示ユニット１４００は、複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

【０４７０】

機能表示ユニット１４００は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する一つのＬＥＤからなる状態表示器と、後述するゲート部に対する遊技球の通過により抽選される普通抽選結果を表示する二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器と、ゲート部に対する遊技球の通過に係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器と、後述する第一始動口への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口への遊技球の受入れ係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器と、後述する第二始動口への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口への遊技球の受入れ係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器と、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、後述する上大入賞口や下大入賞口の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する二つのＬＥＤからなるラウンド表示器と、を主に備えている。

【０４７１】

この機能表示ユニット１４００では、備えられているＬＥＤを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

【０４７２】

［５－６．中央液晶表示装置］

次に、中央液晶表示装置１５００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。中央液晶表示装置１５００は、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており、遊技パネル１１００の後側に裏ユニット３０００の裏箱３０１０を介して取付けられている。

詳述すると、中央液晶表示装置１５００は、裏箱３０１０の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。この中央液晶表示装置１５００は、遊技盤５を組立てた状態で、枠状のセンター役物２５００の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。この中央液晶表示装置１５００は、白色ＬＥＤをバックライトとしたフルカラーの表示装置であり、静止画像や動画を表示することができる。

【０４７３】

中央液晶表示装置１５００は、図８７及び図８８に示すように、正面視左側面から外方へ突出している二つの左固定片１５０１と、正面視右側面から外方へ突出している右固定片１５０２と、を備えている。この中央液晶表示装置１５００は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱３０１０の枠状の液晶取付部内の正面視左内周面に開口している二つの固定溝に、裏箱３０１０の斜め後方から二つの左固定片１５０１を挿入した上で、右固定片１５０２側を前方へ移動させて、右固定片１５０２をロック機構の開口部内に挿入し、ロック機構を下方へスライドさせることにより、裏箱３０１０に取付けられる。

【０４７４】

［５－７．周辺制御ユニット］

次に、周辺制御ユニット１６００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。周辺制御ユニット１６００は、中央液晶表示装置１５００の後面に取付けられている。周辺制御ユニット１６００は、図示は省略するが、主制御基板からの制御信号に基いて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板と、中央液晶表示装置１５００に表示される演出画像の表示を制御する画像表示制御基板と、演出画像、演出サウンド、演出制御プログラム、等が記憶されたＲＯＭを備えているＲＯＭ基板と、周辺制御基板、画像表示制御基板、及びＲＯＭ基板を収容している周辺制御基板ボックス１６２０と、を備えている。

【０４７５】

［５－８．表ユニットの全体構成］

次に、表ユニット２０００について、図９１乃至図９７を参照して説明する。図９１は遊技盤の表ユニットを前から見た斜視図であり、図９２は遊技盤の表ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図９３（ａ）は表ユニットの始動口ユニットを前上から見た斜視図であり、（ｂ）は始動口ユニットを後ろ下から見た斜視図である。また、図９４（ａ）は表ユニットのサイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）はサイドユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図９５（ａ）は表ユニットのアタッカユニットを前上から見た斜視図であり、（ｂ）はアタッカユニットを後ろ上から見た斜視図であり、（ｃ）はアタッカユニットを後ろ下から見た斜視図である。また、図９６は表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図であり、図９７は表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。

【０４７６】

遊技盤５の表ユニット２０００は、遊技パネル１１００のパネル板１１１０に、前方から取付けられており、前端がパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出していると共に、後端が取付口１１１２を貫通してパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。本実施形態の表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球の受入れが可能となる下大入賞口２００５及び上大入賞口２００６と、を備えている。

【０４７７】

複数（ここでは四つ）の一般入賞口２００１は、遊技領域５ａ内の下部に配置されている。第一始動口２００２は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１１１の直上に

配置されている。ゲート部２００３は、遊技領域５ａ内における右部で上下方向中央から下寄りに配置されている。第二始動口２００４は、ゲート部２００３の直下に配置されている。下大入賞口２００５は、第二始動口２００４の下方で遊技領域５ａ内の下端部付近に配置されている。上大入賞口２００６は、第二始動口２００４の上方で遊技領域５ａ内の上端部付近に配置されている。

【０４７８】

また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１１１の直上に取付けられており第一始動口２００２を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿って取付けられており複数（ここでは三つ）の一般入賞口２００１を有しているサイドユニット２２００と、始動口ユニット２１００の右方に取付けられており一つの一般入賞口２００１、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び下大入賞口２００５を有しているアタッカユニット２３００と、始動口ユニット２１００、サイドユニット２２００、及びアタッカユニット２３００の上方に取付けられており上大入賞口２００６を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０４７９】

［５－８ａ．始動口ユニット］

次に、表ユニット２０００の始動口ユニット２１００について、図９３等を参照して説明する。始動口ユニット２１００は、遊技領域５ａ内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口１１１１の直上に配置されており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。この始動口ユニット２１００は、第一始動口２００２を有している。

【０４８０】

始動口ユニット２１００は、パネル板１１１０に取付けられるユニットベース２１０１と、ユニットベース２１０１の前面上部に取付けられていると共に前方へ突出しており第一始動口２００２を形成している球受部材２１０２と、球受部材２１０２の下側でユニットベース２１０１の前面に取付けられており前方へ突出していると共に左右に延びている箱枠状の前飾りベース２１０３と、前飾りベース２１０３内においてユニットベース２１０１の前面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている表中央装飾基板２１０４と、を備えている。

【０４８１】

また、始動口ユニット２１００は、前飾りベース２１０３の前面に取付けられており所定の装飾が施されていると共に表中央装飾基板２１０４によって発光装飾される前面飾り部材２１０５と、ユニットベース２１０１の後側に取付けられており第一始動口２００２に受入れられた遊技球を下方へ誘導する誘導通路部材２１０６と、誘導通路部材２１０６に取付けられており第一始動口２００２に受入れられた遊技球を検知する第一始動口センサ２１０７と、を備えている。

【０４８２】

球受部材２１０２は、上方及び後方が開放された容器状に形成されており、第一始動口２００２として上方からの遊技球を受けて後方へ誘導させることができる。前飾りベース２１０３は、球受部材２１０２（第一始動口２００２）を中心に左右へ均等に延びており、上面が左右両端へ向かうに従って低くなるように傾斜している。前面飾り部材２１０５は、左右に延びており、後述する下大入賞口２００５を開閉する下大入賞口扉部材２３５２と略同じ大きさ及び形状で板状に形成されているフェイク部２１０５ａを有している。このフェイク部２１０５ａによって、第一始動口２００２の下側に大入賞口があるように遊技者を錯覚させることができる。

【０４８３】

［５－８ｂ．サイドユニット］

次に、表ユニット２０００のサイドユニット２２００について、図９４等を参照して説明する。サイドユニット２２００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００の左方で内レール１００２に沿って延びており、パネル板１１１０に前方から取付けられ

ている。サイドユニット２２００は、三つの一般入賞口２００１を有している。
【０４８４】
このサイドユニット２２００は、パネル板１１１０の前面に取付けられ内レール１００２に沿うように円弧状に延びている平板状のユニットベース２２０１と、ユニットベース２２０１の前面下部の上縁付近に取付けられていると共に前方へ突出しており一般入賞口２００１を形成している二つの第一球受部材２２０２と、ユニットベース２２０１の前面で左右方向中央から左寄りに取付けられていると共に前方へ突出しており一般入賞口２００１を形成している第二球受部材２２０３と、ユニットベース２２０１の後方に配置されており前面に複数のＬＥＤが実装されているサイド装飾基板２２０４と、サイド装飾基板２２０４を後方から覆うようにユニットベース２２０１の後面に取付けられている基板カバー２２０５と、を備えている。
【０４８５】
ユニットベース２２０１は、正面視左方へ向かうに従って高くなるように円弧状に延びている。また、ユニットベース２２０１は、第二球受部材２２０３が取付けられる部位よりも左方且つ上方の部位に、右方へ向かって低くなるように傾斜している第一棚部２２０１ａを有し、前方へ突出している突出部２２０１ｂを備えている。このユニットベース２２０１は、透光性を有しており、サイド装飾基板２２０４により発光装飾される。
【０４８６】
第一球受部材２２０２は、上方及び後方が開放された容器状に形成されており、一般入賞口２００１として上方からの遊技球を受けて後方へ誘導させることができる。
第二球受部材２２０３は、後方が開放された箱状に形成されており、上面に右方へ向かって低くなるように傾斜している第二棚部２２０３ａと、第二棚部２２０３ａの下側で左上方へ開口しており一般入賞口２００１を形成している球受部２２０３ｂと、を有している。
【０４８７】
基板カバー２２０５は、前方が開放されている浅い箱状に形成されており、二つの第一球受部材２２０２及び第二球受部材２２０３の球受部２２０３ｂの後方となる部位に上方へ開放されていると共に前後に延びており一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を後方へ誘導する樋状の誘導部２２０５ａを有している。
【０４８８】
サイドユニット２２００は、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）に取付けた状態で、基板カバー２２０５が取付口１１１２内に挿入されており、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を、誘導部２２０５ａによってパネル板１１１０の後方へ誘導することができる。
【０４８９】
［５－８ｃ．アタッカユニット］
次に、表ユニット２０００のアタッカユニット２３００について、図９５等を参照して説明する。アタッカユニット２３００は、遊技領域５ａ内において、正面視右下隅に配置されており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。このアタッカユニット２３００は、一つの一般入賞口２００１、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び下大入賞口２００５を、有している。具体的には、一般入賞口２００１の右方に第二始動口２００４が配置されていると共に、第二始動口２００４の直上にゲート部２００３が配置されており、更に、一般入賞口２００１及び第二始動口２００４の下方に下大入賞口２００５が配置されている。下大入賞口２００５は、第二始動口２００４の直下から一般入賞口２００１の直下を超えて左方へ長く左右に延びている。
【０４９０】
アタッカユニット２３００は、一般入賞口２００１及びゲート部２００３を有しておりパネル板１１１０に前方から取付けられるユニットベース２３０１と、ユニットベース２３０１の前面上部に取付けられており第二始動口２００４の前方を装飾する始動口前部材２３０２と、ユニットベース２３０１の前面で始動口前部材２３０２と下大入賞口２００

５との間の部位に取付けられており前方へ突出している棚部材２３０３と、ユニットベース２３０１の後側に取付けられており第二始動口２００４に受入れられた遊技球を誘導する球誘導部材２３０４と、ユニットベース２３０１に取付けられており遊技球のゲート部２００３の通過を検知するゲートセンサ２３０５と、を備えている。

【０４９１】

また、アタッカユニット２３００は、ユニットベース２３０１の後側において始動口前部材２３０２と棚部材２３０３との間に相当する部位に配置されており前面に複数のＬＥＤが実装されている下アタッカ装飾基板２３０６と、下アタッカ装飾基板２３０６の後方を覆うようにユニットベース２３０１の後面に取付けられている基板カバー２３０７と、下アタッカ装飾基板２３０６とユニットベース２３０１との間に取付けられている格子枠状の遮光部材（図示は省略）と、を備えている。

【０４９２】

また、アタッカユニット２３００は、ユニットベース２３０１の後側に取付けられており第二始動口２００４を開閉させる第二始動口ユニット２３２０と、ユニットベース２３０１の後側に取付けられており下大入賞口２００５を開閉させる下大入賞口ユニット２３５０と、を備えている。

【０４９３】

ユニットベース２３０１は、ゲート部２００３が上端部から前方へ突出していると共に、一つの一般入賞口２００１がゲート部２００３の正面視左下の部位から前方へ突出している。また、ユニットベース２３０１は、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を後方へ案内する樋状の樋部２３０１ａを備えている。このユニットベース２３０１は、透光性を有している。

【０４９４】

始動口前部材２３０２は、第二始動口２００４の左右両側辺に沿って前方へ延びている一対の側壁部２３０２ａ（図１７５（ａ）を参照）と、正面視左側の側壁部２３０２ａの上端から左方へ向かって高くなるように延びている誘導部２３０２ｂと、正面視右側の側壁部２３０２ａから右方へ遊技球が通過可能な距離を開けて前方へ延びている平板状の外壁部２３０２ｃと、一対の側壁部２３０２ａ、誘導部２３０２ｂ、及び外壁部２３０２ｃの前端を連結している平板状の前板部２３０２ｄと、を備えている。誘導部２３０２ｂは、左端がゲート部２００３よりも左方へ延び出している。

【０４９５】

棚部材２３０３は、図１７５（ａ）等に示すように、始動口前部材２３０２の右側の側壁部２３０２ａの直下から一般入賞口２００１の左右中央の直下まで、左端が低くなるように上面が延びている。これにより、下大入賞口２００５が開状態の時に、遊技球が棚部材２３０３の上面を転動して左端から放出されると、極めて高い確率で下大入賞口２００５に受入れられる。球誘導部材２３０４は、基板カバー２３０７の後面に取付けられている。また、球誘導部材２３０４は、第二始動口２００４に受入れられた遊技球を、ユニットベース２３０１の後方において、第二始動口ユニット２３２０と下大入賞口ユニット２３５０との間を通して、下大入賞口ユニット２３５０よりも後方へ誘導した後に、下方へ放出するように形成されている。

【０４９６】

第二始動口ユニット２３２０は、前端に第二始動口２００４が開口しておりユニットベース２３０１の後面に取付けられている前ケース２３２１と、前ケース２３２１の後側に取付けられている後ケース２３２２と、前ケース２３２１内に第二始動口２００４よりも前方に突出可能に前後へスライド可能に支持されている第二始動口扉部材２３２３と、第二始動口扉部材２３２３を前後へスライド駆動させ後ケース２３２２内に取付けられている始動口ソレノイド２３２４と、前ケース２３２１及び後ケース２３２２に挟まれるように取付けられており第二始動口２００４に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ２３２５と、を備えている。

【０４９７】

第二始動口ユニット２３２０は、アタッカユニット２３００に組立てた状態では、前ケース２３２１の前端がユニットベース２３０１を後方から貫通してユニットベース２３０１の前面と略同一面上に位置している。これにより、第二始動口２００４は、前方へ向かって開口している。そして、始動口ソレノイド２３２４が非通電の通常の状態では、第二始動口扉部材２３２３が前ケース２３２１内に没入しており、第二始動口２００４の前方を流下する遊技球は第二始動口２００４に進入することなく、第二始動口２００４を通り過ぎて下方へ流下する。一方、始動口ソレノイド２３２４に通電されると、第二始動口扉部材２３２３が、第二始動口２００４よりも前方へ突出した状態となる。この状態で、第二始動口２００４の前方を遊技球が流下すると、その遊技球が第二始動口扉部材２３２３に当接して流通方向が下方から後方へと変化し、第二始動口２００４に受入れられる。第二始動口２００４に受入れられた遊技球は、第二始動口センサ２３２５により検知された後に、球誘導部材２３０４に誘導されて下方へ排出される。

【０４９８】

下大入賞口ユニット２３５０は、ユニットベース２３０１の後面に取付けられ前面に左右に延びた長方形の下大入賞口２００５が開口しているユニットケース２３５１と、下大入賞口２００５を開閉可能としユニットケース２３５１に回動可能に取付けられている横長長方形で平板状の下大入賞口扉部材２３５２と、ユニットケース２３５１内に取付けられており遊技状態に応じて下大入賞口扉部材２３５２を開閉駆動させる下大入賞口ソレノイド２３５３と、ユニットケース２３５１に取付けられており下大入賞口２００５に受入れられた遊技球を検知する下大入賞口センサ２３５４と、ユニットケース２３５１の下面に取付けられており上面に複数のＬＥＤが実装されている下大入賞口装飾基板２３５５と、下大入賞口ソレノイド２３５３、下大入賞口センサ２３５４、始動口ソレノイド２３２４、及び第二始動口センサ２３２５等と、主制御基板との接続を中継しているアタッカユニット中継基板２３５６と、を備えている。

【０４９９】

下大入賞口２００５は、前方へ向かって開口している。この下大入賞口２００５を開閉可能な下大入賞口扉部材２３５２は、下辺の左右両端部がユニットケース２３５１によって回動可能に取付けられており、上辺が前方且つ下方へ移動するように回動させることで下大入賞口２００５を閉状態から開状態とすることができる。

【０５００】

下大入賞口ユニット２３５０は、下大入賞口ソレノイド２３５３が非通電の通常の状態では、下大入賞口扉部材２３５２が直立して下大入賞口２００５を閉鎖している。そして、下大入賞口ソレノイド２３５３が遊技状態に応じて通電されると、上辺が前方且つ下方へ移動するように下大入賞口扉部材２３５２が回動して、上辺が下辺よりもやや上方へ位置した状態となる。つまり、下大入賞口扉部材２３５２が、下大入賞口２００５の下辺から前方へ向かって高くなるように傾斜した状態となる。

【０５０１】

この状態で下大入賞口２００５の前方を遊技球が流下して下大入賞口扉部材２３５２に当接すると、下大入賞口扉部材２３５２の傾斜により流通方向が下方から後方へと変化し、下大入賞口２００５に受入れられることとなる。そして、下大入賞口２００５に受入れられた遊技球は、下大入賞口センサ２３５４により検知された後に、ユニットケース２３５１の下面から下方へ排出される。

【０５０２】

［５－８ｄ．センター役物］

次に、表ユニット２０００のセンター役物２５００について、主に図９６及び図９７を参照して説明する。センター役物２５００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００やアタッカユニット２３００よりも上方で正面視略中央でやや上寄りに配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置されている中央液晶表示装置１５００を前方から視認することができる。センター役物２５

００は、遊技状態に応じて遊技球の受入れが可能となる上大入賞口２００６を有している。センター役物２５００は、図８３等に示すように、下辺の一部が始動口ユニット２１００とアタッカユニット２３００との間を通って右下レール１００４付近まで下方へ延びている。つまり、このセンター役物２５００は、遊技領域５ａを左右に分断している。

【０５０３】

センター役物２５００は、パネル板１１１０の中央で大きく開口している取付口１１１２の周縁に沿ってパネル板１１１０の前面に当接する平板枠状のフランジ部２５１１と、フランジ部２５１１から前方へ突出しており枠内への遊技球の浸入を阻止する前周壁部２５１２と、フランジ部２５１１から後方へ突出して取付口１１１２内に挿入される後周壁部２５１３と、を有している枠状のセンターベース２５１０を備えている。

【０５０４】

センターベース２５１０の前周壁部２５１２は、下辺の一部を除いてフランジ部２５１１の略全周に亘って形成されている。前周壁部２５１２は、上辺における左右方向中央からやや左寄りの位置が最も高くなっている。

【０５０５】

また、センター役物２５００は、センターベース２５１０の前周壁部２５１２において正面視左辺下部の外周面で遊技領域５ａ内の遊技球が進入可能に開口しているワープ入口２５２０と、ワープ入口２５２０に進入した遊技球をセンターベース２５１０の枠内で下辺の正面視左端付近へ誘導するワープ通路２５２１と、ワープ通路２５２１の下流端で遊技球が通過可能に開口しているワープ出口２５２３と、ワープ出口２５２３から放出された遊技球が転動可能とされておりセンターベース２５１０の枠内で下辺に沿って左右に延びていると共に供給された遊技球を遊技領域５ａ内へ放出するステージ２５３０と、を備えている。

【０５０６】

ステージ２５３０は、左右両端が高く遊技領域５ａの左右方向中央に対応する部位の左右両側が最も低くなるように湾曲しており、最も低くなっている部位の間が若干高くなるように膨出している。このステージ２５３０は、遊技領域５ａの左右方向中央に対応する部位に形成されており前端から後方へ切欠かれている中央誘導溝２５３１と、最も低くなっている二つの部位に夫々形成されており前方へ向かって低くなると共に左右へ広がる扇状のサイド誘導溝２５３２と、を備えている。遊技盤５を組立てた状態では、中央誘導溝２５３１の直下に第一始動口２００２が位置しており、中央誘導溝２５３１から遊技領域５ａ内へ放出された遊技球が、極めて高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。

【０５０７】

また、センター役物２５００は、前周壁部２５１２の上辺の正面視右端部に取り付けられて衝止部１００６に当接して跳ね返った遊技球を後述する上遊技空間２５４１方向に向けて転動させる誘導部２５４０を備えている。この誘導部２５４０は、センター役物２５００とは別部材で形成されてセンター役物２５００に取り付けられることによって前周壁部２５１２の上辺の正面視右端部を正面視右方向に延設する。また、誘導部２５４０はセンター役物２５００よりも強度の強い樹脂によって形成されている。具体的には、センター役物２５００はＰＣ樹脂（ポリカーボネート樹脂）によって形成されるが、誘導部２５４０はＰＣ樹脂よりも耐久性に優れたＰＯＭ樹脂（ポリアセタール樹脂）によって形成されている。

【０５０８】

上記したように遊技領域５ａ内に打ち込まれた遊技球が衝止部１００６に当接すると遊技球はその勢いを緩めるが、一部の遊技球は衝止部１００６によってセンター役物２５００の前周壁部２５１２の上辺方向に跳ね返される。また、遊技球を衝止部１００６に当接させるために殆どの遊技者はハンドルレバー５０４を最大まで回動させて遊技球を打ち込むため、打ち出される遊技球の勢いは第一始動口２００２への入賞を狙って行う通常の遊技に比べて強くなっている。そして、このように打ち込まれた遊技球が衝止部１００６によって跳ね返された場合に、センター役物２５００の前周壁部２５１２の上辺に頻繁に落

下してセンター役物２５００が破損するおそれがある。そのため、前周壁部２５１２の上辺の正面視右端部を別部材の誘導部２５４０としてセンター役物２５００に取り付けるとともに、耐久性に優れたＰＯＭ樹脂によって形成することでセンター役物２５００の破損を防止している。なお、本例ではセンター役物２５００全てをＰＯＭ樹脂で形成することなく、誘導部２５４０だけをＰＯＭ樹脂で形成したため、仮に誘導部２５４０が破損した場合であっても誘導部２５４０だけを交換することによって修復することができ、破損時にも簡便に修復可能である。

【０５０９】

また、後述する図１７６に示すように誘導部２５４０は前周壁部２５１２と段差を有するようにセンター役物２５００に取り付けられる。本例では、前周壁部２５１２の上辺が誘導部２５４０の上辺よりも正面視上方となるように取り付けられている。これによって、衝止部１００６によって跳ね返された遊技球がこの段差に達した場合に、段差を超えられずに上遊技空間２５４１方向に戻されるようになる。また、誘導部２５４０の上辺は滑らかな鏡面仕上げによって摩擦係数が低くなっており、前周壁部２５１２と誘導部２５４０との段差を超えられなかった遊技球を迅速に上遊技空間２５４１へと流下させるため、誘導部２５４０の上辺に遊技球が滞留することによる球詰まりの発生を抑止できる。

【０５１０】

また、本例では後述する図１７６に示すように誘導部２５４０の上辺が右辺（左右の辺）よりも長い立体部材によって形成されている。誘導部２５４０の上辺は衝止部１００６によって跳ね返された遊技球を受け止めるために一定以上の長さを要するが、上辺と右辺（左右の辺）を同程度とすることによって遊技領域５ａ内のスペースが狭まり、遊技機設計の自由度が低下する。そのため、誘導部２５４０の右辺（左右の辺）を上辺よりも短く形成することで遊技領域５ａの正面視上下方向のスペースを確保して遊技機設計の自由度を低下させないようにしている。

【０５１１】

また、センター役物２５００は、誘導部２５４０と衝止部１００６とによって挟まれて遊技領域５ａ内の遊技球が進入可能に開口している右上入口と、右上入口の下方でセンターベース２５１０の上辺の右部に形成されており正面視左辺に上大入賞口２００６が開口している所定広さの上遊技空間２５４１と、上遊技空間２５４１の底部における正面視右端からセンターベース２５１０の右辺に沿って下方へ延びていると共に下端が左方へ折れ曲がっており遊技球が流通可能な右通路２５４２と、右通路２５４２の下端で下方へ向かって開口している右下出口２５４３と、を備えている。

【０５１２】

右上入口は、遊技球の外径よりも若干大きい幅で鉛直に延びており、上部が上方へ向かって広がっている。上遊技空間２５４１は、遊技球が上下方向及び左右方向へ十分に移動できる広さに形成されている。この上遊技空間２５４１は、右上入口よりも正面視左方に上大入賞口２００６が開口している。また、上遊技空間２５４１は、右上入口の直下に正面視右方へ向かって低くなるように傾斜している案内部２５４１ａを有している。この案内部２５４１ａにより、右上入口を通って落下してきた遊技球を、上遊技空間２５４１内で跳ね上がらせることなく、上遊技空間２５４１の底面に沿って転動させて、右通路２５４２へスムーズに案内させることができる。

【０５１３】

右通路２５４２は、前側と後側の壁面に左右に延びた突条２５４２ａが、上下方向へ交互に複数備えられており、各突条２５４２ａに遊技球が当接することにより、遊技球の流下速度を減衰させることができる。右下出口２５４３は、遊技盤５を組立てた状態で、アタッカユニット２３００におけるゲート部２００３の直上に開口している。なお、図示は省略するが、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）には、右下出口２５４３とゲート部２００３との間にも、複数の障害釘が植設されている。

【０５１４】

更に、センター役物２５００は、上大入賞口２００６を閉鎖している上大入賞口扉部材

２５５０と、上大入賞口扉部材２５５０を遊技状態に応じて開閉駆動する上大入賞口ソレノイド２５５１と、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球を検知する上大入賞口センサ２５５２と、上大入賞口センサ２５５２により検知された遊技球をフランジ部２５１１よりも後方へ誘導する後方誘導路２５５３（図１７５を参照）と、後方誘導路２５５３の後端に開口しており遊技球が通過可能な後方放出口２５５４と、後方誘導路２５５３の途中から分岐しておりセンターベース２５１０の正面視右辺に沿って遊技球を下方へ誘導する逃し通路２５５５と、逃し通路の下端に開口している排出口２５５６と、を備えている。

【０５１５】

上大入賞口扉部材２５５０は、上遊技空間２５４１内における右上入口よりも正面視左方に開口している上大入賞口２００６を開閉するものである。この上大入賞口扉部材２５５０は、下端が右上入口よりも左方で上遊技空間２５４１の底面付近で前後に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられており、直立した状態で上端が上遊技空間の天井付近まで延びている。この上大入賞口扉部材２５５０は、通常の状態では直立しており、上大入賞口２００６を閉鎖している。そして、遊技状態に応じて上大入賞口ソレノイド２５５１に通電されると、上端が正面視右方へ移動するように回動して、遊技球が受入可能となるように上大入賞口２００６を開放する。この状態では、上大入賞口扉部材２５５０の上端が、下端よりも高くなっていると共に右上入口よりも正面視右方へ位置している。従って、右上入口を通って上大入賞口扉部材２５５０に落下した遊技球は、上大入賞口扉部材２５５０により誘導されて上大入賞口２００６に受入れられる。

【０５１６】

上大入賞口２００６に受入れられた遊技球は、上大入賞口扉部材２５５０の左下に配置されている上大入賞口センサ２５５２に検知された後に、後方誘導路２５５３によりフランジ部２５５１の後方へ誘導される。この後方誘導路２５５３の後端に開口している後方放出口２５５４は、通常は後述する裏ユニット３０００の裏右可動演出ユニット３３００における裏右回転装飾体３３１０の第一装飾面３３１０ａの外周面によって閉鎖されている。従って、後方放出口２５５４から遊技球が放出されない時には、後方放出口２５５４の直前で分岐している逃し通路２５５５へ遊技球が進入し、逃し通路２５５５を通って排出口２５５６から下方へ排出される。

【０５１７】

また、センター役物２５００は、センターベース２５１０の上辺に取付けられている表上可動演出ユニット２５６０と、センターベース２５１０の下辺に取付けられている表下可動演出ユニット２５７０と、を備えている。センター役物２５００の表上可動演出ユニット２５６０は、センターベース２５１０の枠内において昇降可能に取付けられておりパチンコ機１のコンセプトに沿った装飾が施されている表上可動装飾体２５６１と、表上可動装飾体２５６１の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている表上可動装飾体装飾基板（図示は省略）と、センターベース２５１０の後側に取付けられており遊技状態に応じて表上可動装飾体２５６１を昇降させる表上駆動モータ２５６３と、を備えている。

【０５１８】

表下可動演出ユニット２５７０は、センターベース２５１０の下辺におけるステージ２５３０よりも下方へ延出している部位に取付けられており前面に装飾が施されている平板状で透光性を有している表下装飾体２５７１と、表下装飾体２５７１よりも前方で回転可能に取付けられている第一回転装飾体２５７２、第二回転装飾体２５７３、及び第三回転装飾体２５７４と、センターベース２５１０の後側に取付けられており遊技状態に応じて第一回転装飾体２５７２、第二回転装飾体２５７３、及び第三回転装飾体２５７４を回転させる表下駆動モータ２５７５と、表下装飾体２５７１の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている表下可動装飾体装飾基板２５７６と、を備えている。

【０５１９】

表下可動演出ユニット２５７０は、第一回転装飾体２５７２、第二回転装飾体２５７３

、及び第三回転装飾体２５７４が、手裏剣を模した形状に形成されており、表下駆動モータ２５７５の駆動により、夫々同一方向へ回転する。

【０５２０】

［５－９．裏ユニットの全体構成］

次に、遊技盤５における裏ユニット３０００の全体構成について、主に図９８乃至図１０１を参照して詳細に説明する。図９８は裏ユニットを前から見た斜視図であり、図９９は裏ユニットを後ろから見た斜視図である。図１００は裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１０１は裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。裏ユニット３０００は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の後面に取付けられている。また、裏ユニット３０００の後面には中央液晶表示装置１５００が着脱可能に取付けられている。

【０５２１】

裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面に取付けられており中央液晶表示装置１５００を着脱可能に取付けるためのロック機構３０２０と、裏箱３０１０の下部左側前端付近に取付けられておりサイドユニット２２００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を下方へ誘導して基板ホルダ１２００上へ放出する左下球通路ユニット３０３０と、裏箱３０１０の下部右側前端付近に取付けられておりアタッカユニット２３００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球と上大入賞口２００６に受入れられて後述する裏右可動演出ユニット３３００における裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａから排出された遊技球とセンター役物２５００の逃し通路２５５５の排出口２５５６から排出された遊技球とを下方へ誘導して基板ホルダ１２００上へ放出する右下球通路ユニット３０４０と、左下球通路ユニット３０３０及び右下球通路ユニット３０４０に夫々取付けられており一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を検知する一般入賞口センサ３０５０と、を備えている。

【０５２２】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの背面視左方に取付けられており周辺制御基板からの制御コマンドに基づいて各装飾基板を駆動するランプ駆動基板３０６０と、ランプ駆動基板３０６０の後方を覆うように裏箱３０１０の後面に取付けられているランプ駆動基板カバー３０６１と、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの背面視下方に取付けられており周辺制御基板からの制御コマンドに基づいて各駆動モータを駆動するモータ駆動基板３０６２と、モータ駆動基板３０６２の後方を覆うように裏箱３０１０の後面に取付けられているモータ駆動基板カバー３０６３と、裏箱３０１０の後面で背面視左下隅に取付けられており主制御基板と各入賞口センサや各入賞口ソレノイド等との接続を中継しているパネル中継基板３０６４と、を備えている。

【０５２３】

更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の前端で上辺及び左辺に沿って取付けられている裏周縁装飾ユニット３０８０と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの上方に取付けられている裏上可動演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内の前端付近で開口部３０１０ａの下方に取付けられている裏下前可動演出ユニット３２００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの右方に取付けられている裏右可動演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの左方に取付けられている裏左可動演出ユニット３４００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの下方且つ裏下前可動演出ユニット３２００の後方に取付けられている裏下後可動演出ユニット３５００と、裏箱３０１０内で裏上可動演出ユニット３１００及び裏下後可動演出ユニット３５００の夫々左右両側に取付けられている裏四隅可動演出ユニット３６００と、を備えている。

【０５２４】

［５－９ａ．裏箱］

次に、裏ユニット３０００の裏箱３０１０について、図９８乃至図１０１等を参照して詳細に説明する。裏箱３０１０は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通してい

る開口部３０１０ａと、開口部３０１０ａの周縁から間隔を開けて後方へ平板状に突出している枠状の液晶取付部３０１０ｂと、液晶取付部３０１０ｂにおける背面視右辺において内側から外側へ向かって窪んでおり中央液晶表示装置１５００の左固定片１５０１が挿入される二つの固定溝３０１０ｃと、液晶取付部３０１０ｂの背面視左辺の上下方向中央において後端から裏箱３０１０の後壁まで切欠かれている切欠部３０１０ｄと、を備えている。

【０５２５】

開口部３０１０ａは、中央液晶表示装置１５００の表示画面と略同じ大きさに形成されている。また、液晶取付部３０１０ｂは、枠内に中央液晶表示装置１５００を嵌め込むことが可能な大きさに形成されている。裏箱３０１０は、後面における切欠部３０１０ｄの背面視左側にロック機構３０２０が上下にスライド可能に取付けられる。

【０５２６】

また、裏箱３０１０は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部３０１０ｅを備えている。この固定片部３０１０ｅは、前面が遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０の後面に当接した状態で、パネルホルダ１１２０に取付けられる。

【０５２７】

また、裏箱３０１０は、詳細な説明は省略するが、各可動演出ユニット等を取付けるためのボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。

【０５２８】

［５－９ｂ．左下球通路ユニット］

次に、裏ユニット３０００の左下球通路ユニット３０３０について、図９８乃至図１０１等を参照して詳細に説明する。この左下球通路ユニット３０３０は、裏箱３０１０において、サイドユニット２２００の後方に相当する部位に取付けられている。この左下球通路ユニット３０３０は、正面視形状が上下に延びる辺が左右に延びる辺よりも短いＬ字形状に形成されており、内部が中空に形成されている。左下球通路ユニット３０３０は、前面に前方へ向かって開口しており遊技球が通過可能な三つの進入口３０３１を備えている。これら三つの進入口３０３１は、サイドユニット２２００における三つの誘導部２２０５ａと対応した位置に形成されている。

【０５２９】

この左下球通路ユニット３０３０は、中空の内部が、正面視右方へ向かって低くなるように傾斜しており、三つの進入口３０３１から進入した遊技球が、下面の右端付近で下方へ放出される。この左下球通路ユニット３０３０には、一般入賞口センサ３０５０が取付けられており、進入口３０３１から内部に進入した遊技球が一般入賞口センサ３０５０によって検知される。つまり、サイドユニット２２００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球は、左下球通路ユニット３０３０に取付けられている一般入賞口センサ３０５０によって検知される。

【０５３０】

［５－９ｃ．右下球通路ユニット］

次に、裏ユニット３０００の右下球通路ユニット３０４０について、図９８乃至図１０１等を参照して詳細に説明する。この右下球通路ユニット３０４０は、裏箱３０１０において、アタッカユニット２３００の後方に相当する部位に取付けられている。この右下球通路ユニット３０４０は、前方へ向かって開口しておりアタッカユニット２３００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球が進入可能な第一進入口３０４１と、後述する裏右可動演出ユニット３３００の下面に開口している排出口３３０３ａの直下で上方へ向かって開口している第二進入口３０４２と、第二進入口３０４２の正面視右方且つ上方で上方へ向かって開口しておりセンター役物２５００の逃し通路２５５５を流通して排出口２５５６から排出された遊技球が進入可能な第三進入口３０４３と、を備えている。

【０５３１】

この右下球通路ユニット３０４０は、第一進入口３０４１、第二進入口３０４２、及び第三進入口３０４３に進入した遊技球を、夫々独立した通路を通して下方へ排出している

。右下球通路ユニット３０４０には、第一進入口３０４１に進入した遊技球を検知する一般入賞口センサ３０５０が取付けられている。つまり、アタッカユニット２３００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球は、右下球通路ユニット３０４０に取付けられている一般入賞口センサ３０５０により検知される。

【０５３２】

［５－９ｄ．裏周縁装飾ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏周縁装飾ユニット３０８０について、図９８乃至図１０１等を参照して詳細に説明する。この裏周縁装飾ユニット３０８０は、遊技領域５ａ内においてセンター役物２５００の上方、左方、及び左下方に相当する部位で、裏箱３０１０の前端の上辺及び左辺に沿って取付けられている。この裏周縁装飾ユニット３０８０は、Ｃ字状に延びている透光性を有した裏周縁装飾部材３０８１と、裏周縁装飾部材３０８１の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏周縁装飾基板３０８２と、裏周縁装飾基板３０８２の後方を覆っており裏周縁装飾部材３０８１の後側に取付けられている基板カバー３０８３と、を備えている。

【０５３３】

この裏周縁装飾ユニット３０８０は、裏周縁装飾基板３０８２のＬＥＤを適宜発光させることにより、裏周縁装飾部材３０８１を発光装飾させることができる。また、遊技盤５を組立てた状態では、透明なパネル板１１１０を通して裏周縁装飾部材３０８１の前面が遊技者側から視認可能となり、遊技領域５ａ内におけるセンター役物２５００の外側を装飾している。

【０５３４】

［５－９ｅ．裏上可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏上可動演出ユニット３１００について、主に図１０２乃至図１１６を参照して詳細に説明する。図１０２（ａ）は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図１０３は裏上可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１０４は裏上可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図１０５は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１０６は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図１０７は、裏上可動装飾体ユニットにおける裏上副装飾体の動きを示す説明図である。また、図１０８は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが退避位置の時の内部機構の状態を示す正面図であり、図１０９は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第一出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図であり、図１１０は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第二出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。

【０５３５】

また、図１１１（ａ）は裏上可動演出ユニットの内部機構の一部を示す正面図であり、（ｂ）は内部機構における（ａ）とは異なる一部を前から見た斜視図であり、（ｃ）は（ｂ）を後ろから見た斜視図である。更に、図１１２は、裏上可動演出ユニットの内部機構の一部の動きを示す説明図である。また、図１１３（ａ）は退避位置における内部機構を構成している主な部材の状態を示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から第一伝達部材が回転して第一被伝達部材への回転の伝達が開始された状態を示す説明図であり、図１１４（ｃ）は図１１３（ｂ）の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して裏上装飾体ユニットが退避位置から第一出現位置へ向かって下降している状態を示す説明図であり、（ｄ）は（ｃ）の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して第一被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置に到達した状態を示す説明図である。

【０５３６】

更に、図１１５（ｅ）は図１１４（ｄ）の状態から第一伝達部材と一緒に回転していた伝達機構の第二伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が開始された状態

を示す説明図であり、（ｆ）は（ｅ）の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第一出現位置から第二出現位置へ向かって下降しながら回転している状態を示す説明図であり、図１１６（ｇ）は図１１５の（ｆ）の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第二出現位置へ向かって更に下降しながら回転している状態を示す説明図であり、（ｈ）は（ｇ）の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置の状態から下降しながら半回転して第二出現位置に到達した状態を示す説明図である。

【０５３７】

裏上可動演出ユニット３１００は、裏箱３０１０内において、開口部３０１０ａの上方に取付けられている。この裏上可動演出ユニット３１００は、裏箱３０１０内に取付けられ左右に延びているユニットベース３１０１と、ユニットベース３１０１の後側に取付けられておりユニットベース３１０１との間に空間を形成している後カバー３１０２と、ユニットベース３１０１の正面視右端付近の前面に取付けられており回転軸がユニットベース３１０１を貫通してユニットベース３１０１と後カバー３１０２との間へ突出している裏上駆動モータ３１０３と、を備えている。

【０５３８】

また、裏上可動演出ユニット３１００は、裏上駆動モータ３１０３の回転軸に固定されている平歯車状の駆動ギア３１０４と、駆動ギア３１０４と噛合している平歯車状の第一大径ギア３１０５ａ、及び第一大径ギア３１０５ａよりも小径で第一大径ギア３１０５ａの後側で第一大径ギア３１０５ａと一体回転する第一小径ギア３１０５ｂを有しており、駆動ギア３１０４の正面視左方に配置されている第一従動ギア３１０５と、第一従動ギア３１０５の第一小径ギア３１０５ｂと噛合している平歯車状の第二大径ギア３１０６ａ、及び第二大径ギア３１０６ａよりも小径で第二大径ギア３１０６ａの前側で第二大径ギア３１０６ａと一体回転する第二小径ギア３１０６ｂを有しており、第一従動ギア３１０５の正面視左方に配置されている第二従動ギア３１０６と、第二従動ギア３１０６の第二小径ギア３１０６ｂと噛合している平歯車状の第一伝達ギア３１０７ａを有しており第二従動ギア３１０６の正面視左方に配置されている第一伝達部材３１０７と、第一伝達部材３１０７の第一伝達ギア３１０７ａと噛合している平歯車状の第二伝達ギア３１０８ａを有しており第一伝達部材３１０７の正面視左方に配置されている第二伝達部材３１０８と、を備えている（図１１１（ａ）等を参照）。

【０５３９】

第一従動ギア３１０５、第二従動ギア３１０６、第一伝達部材３１０７、及び第二伝達部材３１０８は、ユニットベース３１０１と後カバー３１０２との間で、ユニットベース３１０１と後カバー３１０２とにより回転可能に取付けられている。

【０５４０】

第一伝達部材３１０７は、平歯車状の第一伝達ギア３１０７ａの前面で外周縁付近から回転軸と平行に前方へ突出している円柱状の第一伝達ピン３１０７ｂと、第一伝達ピン３１０７ｂの公転半径よりも小さい半径で第一伝達ギア３１０７ａの前面から同心円上に前方へ突出している円盤状の第一ロック突部３１０７ｃと、第一ロック突部３１０７ｃと第一伝達ピン３１０７ｂとの間で、第一ロック突部３１０７ｃの外周面における第一伝達ギア３１０７ａの中心と第一伝達ピン３１０７ｂの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第一ロック突部３１０７ｃの中心へ向かって扇状に切欠かれている第一切欠部３１０７ｄと、を有している。

【０５４１】

第二伝達部材３１０８は、平歯車状の第二伝達ギア３１０８ａの前面で外周縁付近から回転軸と平行に前方へ突出している円柱状の第二伝達ピン３１０８ｂと、第二伝達ピン３１０８ｂの公転半径よりも小さい半径で第二伝達ギア３１０８ａの前面から同心円上に前方へ突出している円盤状の第二ロック突部３１０８ｃと、第二ロック突部３１０８ｃと第二伝達ピン３１０８ｂとの間で、第二ロック突部３１０８ｃの外周面における第二伝達ギ

ア３１０８ａの中心と第二伝達ピン３１０８ｂの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第二ロック突部３１０８ｃの中心へ向かって扇状に切欠かれている第二切欠部３１０８ｄと、を有している。

【０５４２】

第一伝達部材３１０７及び第二伝達部材３１０８の第一伝達ギア３１０７ａ及び第二伝達ギア３１０８ａは、同一の直径に形成されている。また、第一伝達部材３１０７及び第二伝達部材３１０８の第一伝達ピン３１０７ｂ及び第二伝達ピン３１０８ｂは、円柱状の直径が同一に形成されていると共に、公転半径が同一に形成されている。第一伝達部材３１０７及び第二伝達部材３１０８の第一ロック突部３１０７ｃ及び第二ロック突部３１０８ｃは、同一の直径に形成されている。更に、第一伝達部材３１０７及び第二伝達部材３１０８の第一切欠部３１０７ｄ及び第二切欠部３１０８ｄは、第一ロック突部３１０７ｃ及び第二ロック突部３１０８ｃの円周に対して７２度の角度範囲で扇状に形成されている。

【０５４３】

更に、裏上可動演出ユニット３１００は、ユニットベース３１０１の正面視左端付近の前面において下端がユニットベース３１０１に取付けられており上下に延びている円柱状のスライドシャフト３１０９と、スライドシャフト３１０９の上端をユニットベース３１０１の前面に取付けているシャフト取付部材３１１０と、スライドシャフト３１０９により上下にスライド可能に取付けられており後方へ延出している平板状り検知片３１１１ａを有している左スライダ３１１１と、左スライダ３１１１の検知片３１１１ａを検知しユニットベース３１０１に取付けられている裏上昇降検知センサ３１１２と、ユニットベース３１０１の前面で裏上駆動モータ３１０３よりも正面視左方で上部が取付けられており、下端がユニットベース３１０１の下面より下方へ突出するように上下に延びているレールブラケット３１１３と、レールブラケット３１１３の正面視左側面に取付けられており上下にスライドする右スライダ３１１４ａを有しているスライドレール３１１４と、スライドレール３１１４の右スライダ３１１４ａに取付けられており上下に延びたラックギア３１１５ａを有しているラック部材３１１５と、左右両端が左スライダ３１１１とラック部材３１１５とに夫々取付けられている平板状の第一可動ベース３１１６と、を備えている。

【０５４４】

また、裏上可動演出ユニット３１００は、流滴状に形成されている平板状の第一基板部３１１７ａ、及び第一基板部３１１７ａにおける流滴状の先端から前方へ突出している円柱状の第一作用ピン３１１７ｂを有しており、ユニットベース３１０１の前面における第一伝達部材３１０７の正面視右方の位置で第一作用ピン３１１７ｂが公転するようにユニットベース３１０１に回転可能に取付けられていると共に第一伝達部材３１０７の回転が伝達可能とされている第一被伝達部材３１１７と、第一被伝達部材３１１７の第一作用ピン３１１７ｂが左右方向へ摺動可能に挿入される第一軸受スリット３１１８ａを有しており第一可動ベース３１１６の後面に取付けられている軸受部材３１１８と、を備えている。

【０５４５】

第一可動ベース３１１６は、前後に貫通していると共に下端から上下方向中央付近まで延びている開口部３１１６ａを有している。第一可動ベース３１１６の後面において、開口部３１１６ａの正面視右方にラック部材３１１５が取付けられている。ラック部材３１１５のラックギア３１１５ａは、歯先が正面視左方を向いた状態で開口部３１１６ａに沿って延びている。

【０５４６】

この第一可動ベース３１１６は、左スライダ３１１１及び右スライダ３１１４ａを介して、スライドシャフト３１０９及びスライドレール３１１４により上下へスライド可能（昇降可能）に取付けられている。また、第一可動ベース３１１６は、軸受部材３１１８の第一軸受スリット３１１８ａに挿入されている第一被伝達部材３１１７の第一作用ピン３

１１７ｂにより、上下方向の位置が規制されている。従って、第一被伝達部材３１１７を回転させて第一作用ピン３１１７ｂを公転させて、第一作用ピン３１１７ｂの上下方向の位置を変化させると、第一作用ピン３１１７ｂが第一軸受スリット３１１８ａ内を左右方向へ摺動すると共に、第一可動ベース３１１６が上下方向へスライドする。つまり、第一被伝達部材３１１７を回転させると、第一可動ベース３１１６が上下にスライドする。

【０５４７】

第一被伝達部材３１１７の第一基板部３１１７ａは、正面視の形状が、第二従動ギア３１０６の第二大径ギア３１０６ａのギア歯の谷径と略同じ直径の基円と、その基円の外方から接するように延びた二辺と、で主に構成された形状（所謂、流滴状）に形成されている。第一被伝達部材３１１７は、第一ベース部３１１７ａにおける基円の中心を、回転中心としており、この回転中心は、第二従動ギア３１０６の中心と同軸上に配置されている。第一作用ピン３１１７ｂは、第一基板部３１１７ａにおける基円と接している二辺が交わっている（流滴状の先端）付近から突出している。

【０５４８】

この第一被伝達部材３１１７は、第一基板部３１１７ａの基円と同じ直径で第一基板部３１１７ａの後面から後方へ突出している円筒状の第一被伝達本体部３１１７ｃと、第一被伝達本体部３１１７ｃの外周面から中心へ向かって凹んでおり第一伝達ピン３１０７ｂが摺動可能に挿入される第一伝達スリット３１１７ｄと、第一被伝達本体部３１１７ｃの外周面における第一伝達スリット３１１７ｄの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第一ロック凹部３１１７ｅと、を有している。

【０５４９】

第一ロック凹部３１１７ｅは、第一伝達部材３１０７の第一ロック突部３１０７ｃの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第一ロック凹部３１１７ｅは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第一被伝達部材３１１７の回転中心とを結ぶ線同士が、９０度の角度で交わるように形成されている。

【０５５０】

この第一被伝達部材３１１７は、裏上可動演出ユニット３１００を組立てた状態では、第一被伝達本体部３１１７ｃが、第一伝達部材３１０７の第一伝達ピン３１０７ｂ及び第一ロック突部３１０７ｃと、前後方向の位置が同じとなっている。これにより、第一伝達スリット３１１７ｄ内に第一伝達ピン３１０７ｂを挿入させることができ、第一伝達ピン３１７０ｂ及び第一伝達スリット３１１７ｄを介して回転を伝達させることができる。また、第一ロック凹部３１１７ｅ内に第一ロック突部３１０７ｃの一部を挿入させることができ、第一ロック凹部３１１７ｅ内に第一ロック突部３１０７ｃの一部が挿入されることにより、第一被伝達部材３１１７の回転を規制（ロック）することができる。

【０５５１】

また、裏上可動演出ユニット３１００は、上端部に前後に貫通していると共に左右に延びている第二軸受スリット３１１９ａ、及び上下方向の略中央で前後に貫通している軸受孔３１１９ｂを有しており、軸受孔３１１９ｂが開口部３１１６ａから前方へ臨むように第一可動ベース３１１６の後面において上下にスライド可能に取付けられている第二可動ベース３１１９と、第一可動ベース３１１６の前方に配置されており、第二可動ベース３１１９の軸受孔３１１９ａへ回転可能に挿入される軸部３１５１ａを有し、パチンコ機１のコンセプトに沿った所定のキャラクタの顔を含む頭部を模した裏上装飾体ユニット３１５０と、第二可動ベース３１１９を貫通している裏上装飾体ユニット３１５０の軸部３１５１ａの後端に取付けられておりラック部材３１１５のラックギア３１１５ａと噛合している平歯車状の装飾体回転ギア３１２０と、装飾体回転ギア３１２０の後方を被覆するように第二可動ベース３１１９の後面に取付けられている平板状のギアカバー３１２１と、を備えている。

【０５５２】

第二可動ベース３１１９を、第一可動ベース３１１６に対して相対的にスライドさせると、第二可動ベース３１１９の軸受孔３１１９ｂに取付けられている裏上装飾体ユニット

３１５０も第二可動ベース３１１９と一緒にスライドする。この際に、第一可動ベース３１１６に取付けられているラック部材３１１５のラックギア３１１５ａに、裏上装飾体ユニット３１５０の軸部３１５１ａに取付けられている装飾体回転ギア３１２０が噛合しているため、第二可動ベース３１１９がスライドすると、装飾体回転ギア３１２０が裏上装飾体ユニット３１５０と共に回転する。

【０５５３】

更に、裏上可動演出ユニット３１００は、正面視第二伝達部材３１０８の下方且つユニットベース３１０１の前方でユニットベース３１０１に回転可能に取付けられており第二伝達部材３１０８の回転が伝達可能とされている第二被伝達部材３１２２と、第二被伝達部材３１２２の前面で回転面に沿った方向へスライド可能に取付けられている回転リンク部材３１２３と、回転リンク部材３１２３の前面で第二被伝達部材３１２２に対するスライド方向と交差している方向へスライド可能に取付けられていると共に、第一可動ベース３１１６の後方で回転可能に取付けられており、回転中心に対して偏芯した位置から後方へ突出し第二可動ベース３１１９の第二軸受スリット３１１９ａ内へ摺動可能に挿入される円柱状の第二作用ピン３１２４ａを有している第二可動ベース駆動部材３１２４と、第二可動ベース駆動部材３１２４を第一可動ベース３１１６に対して回転可能に取付けている軸部材３１２５と、を備えている。

【０５５４】

第二被伝達部材３１２２は、ユニットベース３１０１に回転可能に取付けられる円盤状の第二基板部３１２２ａと、第二基板部３１２２ａの周縁から後方へ突出している円筒状の第二被伝達本体部３１２２ｂと、第二被伝達本体部３１２２ｂの外周面から中心へ向かって凹んでおり第二伝達ピン３１０８ｂが摺動可能に挿入される第二伝達スリット３１２２ｃと、第二被伝達本体部３１２２ｂの外周面における第二伝達スリット３１２２ｃの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第二ロック凹部３１２２ｄと、第二基板部３１２２ａの前面から後方へ凹んでいると共に回転軸に対して直角に延びており一方の端部が第二基板部３１２２ａの外周面に開口している溝状の第一伝達案内部３１２２ｅと、を有している（図１１１（ｂ）及び（ｃ）等を参照）。

【０５５５】

第二被伝達部材３１２２は、第二基板部３１２２ａ（第二被伝達本体部３１２２ｂ）の半径が、回転中心から第二伝達部材３１０８の回転中心まで距離よりも短く、且つ、第二ロック突部３１０８ｃの外周面までの距離よりも長く形成されている。第二ロック凹部３１２２ｄは、第二伝達部材３１０８の第二ロック突部３１０８ｃの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第二ロック凹部３１２２ｄは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第二被伝達部材３１２２の回転中心とを結ぶ線同士が、９０度の角度で交わるように形成されている。

【０５５６】

第一案内伝達部３１２２ｅは、第二伝達スリット３１２２ｃの延びている方向に対して、５４度の角度で傾いて延びている。また、第一案内伝達部３１２２ｅは、第二伝達スリット３１２２ｃが周面に開口している方向とは、反対方向へ周面に開口している。

【０５５７】

回転リンク部材３１２３は、平板状のリンク本体部３１２３ａと、リンク本体部３１２３ａの後面から突出しており第二被伝達部材３１２２の第一伝達案内部３１２２ｅ内へ摺動可能に挿入される平板状の一対の第一被伝達案内部３１２３ｂと、リンク本体部３１２３ａの前面から突出している前方突部３１２３ｃと、前方突部３１２３ｃの前面から後方へ凹んでいると共に第一被伝達案内部３１２３ｂが延びている方向に対して交差する方向に延びており両端が前方突部３１２３ｃの外周面に開口している溝状の第二伝達案内部３１２３ｄと、を有している（図１１１（ｂ）及び（ｃ）等を参照）。

【０５５８】

回転リンク部材３１２３の一対の第一被伝達案内部３１２３ｂは、リンク本体部３１２３ａの中心を通る軸線に対して対称に備えられていると共に、中心から偏芯して備えられ

ている。第二伝達案内部３１２３ｃは、リンク本体部３１２３ａの中心を通る軸線上に備えられている。第一被伝達案内部３１２３ｂと第二伝達案内部３１２３ｃは、９５度の角度で交差する方向へ夫々が延びている。

【０５５９】

第二可動ベース駆動部材３１２４は、第二作用ピン３１２４ａが回転中心に対して偏芯した位置から後方へ突出しており、第一可動ベース３１１６に回転可能に取付けられる駆動本体部３１２４ｂと、駆動本体部３１２４ｂの後面から後方へ突出し回転中心を通ると共に回転軸に対して直角に延びており、回転リンク部材３１２３の第二伝達案内部３１２３ｄ内に摺動可能に挿入される第二被伝達案内部３１２４ｃと、を有している（図１１１（ｂ）及び（ｃ）等を参照）。

【０５６０】

裏上装飾体ユニット３１５０は、図１０５及び図１０６等に示すように、平板状で後面の中央から円柱状に突出している軸部３１５１ａを有している装飾体ベース３１５１と、装飾体ベース３１５１の前面に取付けられており所定のキャラクタの頭部を立体的に模しており二つの楕円状の開口部３１５２ａを有している裏上装飾体３１５２と、装飾体ベース３１５１の前面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されているＣ字状の裏上装飾基板３１５３と、を備えている。

【０５６１】

また、裏上装飾体ユニット３１５０は、裏上装飾体３１５２の後方で装飾体ベース３１５１の前面の略中央に配置されており左右に延びている円柱状の案内シャフト３１５４と、案内シャフト３１５４の両端を装飾体ベース３１５１の前面に取付けている一対のシャフトブラケット３１５５と、案内シャフト３１５４によって左右へ案内可能に取付けられており、左右方向中央下部に上下に延びている案内スリット３１５６ａを有している平板状の副装飾体用スライダ３１５６と、副装飾体用スライダ３１５６の前面に取付けられており裏上装飾体３１５２の一対の開口部３１５２ａを閉鎖していると共に開口部３１５２ａから臨む部位に楕円形の副装飾３１５７ａが施されている裏上副装飾体３１５７と、裏上副装飾体３１５７の後方で副装飾体用スライダ３１５６の前面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏上副装飾基板３１５８と、を備えている。

【０５６２】

更に、裏上装飾体ユニット３１５０は、装飾体ベース３１５１の前面下端付近に回転軸が左右に延びるように取付けられている裏上副駆動モータ３１５９と、裏上副駆動モータ３１５９の回転軸に取付けられているウォームギア３１６０と、ウォームギア３１６０よりも上方で装飾体ベース３１５１に回転可能に取付けられている円盤状の本体部３１６１ａ、本体部３１６１ａの外周面に沿って延びておりウォームギア３１６０と噛合しているギア部３１６１ｂ、本体部３１６１ａにおけるギア部３１６１ｂと反対側の外周面から副装飾体用スライダ３１５６の後方へ延出している延出片３１６１ｃ、及び延出片３１６１ｃの先端から前方へ突出しており副装飾体用スライダ３１５６の案内スリット３１５６ａ内へ摺動可能に挿入されている円柱状の摺動ピン３１６１ｄ、を有しているギア部材３１６１と、を備えている。

【０５６３】

裏上装飾体ユニット３１５０は、裏上装飾体３１５２の二つの開口部３１５２ａが所定のキャラクタの目の外周を形成しており、二つの開口部３１５２ａから前方へ臨む裏上副装飾体３１５７の副装飾３１５７ａが瞳を形成している。裏上装飾体３１５２及び裏上副装飾体３１５７は、透光性を有しており、夫々の後方に配置されている裏上装飾基板３１５３及び裏上副装飾基板３１５８のＬＥＤにより発光装飾される。

【０５６４】

この裏上装飾体ユニット３１５０は、図示するように、通常の状態では、裏上装飾体３１５２によって摸されている所定のキャラクタの頭部が、天地が逆転した状態となっている。また、裏上装飾体ユニット３１５０は、裏上副駆動モータ３１５９の回転駆動により、裏上装飾体３１５２に対して裏上副装飾体３１５７を左右にスライドさせることができ

る。これにより、裏上装飾体３１５２によって摸されている所定のキャラクタの瞳（副装飾３１５７ａ）が左右にキョロキョロする可動演出を行うことができる。

【０５６５】

続いて、裏上可動演出ユニット３１００の動作について、詳細に説明する。まず、裏上装飾体ユニット３１５０における裏上副装飾体３１５７の動作について説明する。図１０７（ａ）に示すように、通常の状態では、ギア部材３１６１の延出片３１６１ｃが、上方へ鉛直に延びた状態で取付けられている。この状態では、副装飾体用スライダ３１５６が左右に延びているスライド範囲の略中央に位置しており、副装飾体用スライダ３１５６の前面に取付けられている裏上副装飾体３１５７の二つの副装飾３１５７ａが、裏上装飾体３１５２の二つの開口部３１５２ａ内の略中央に夫々位置している。つまり、通常の状態では、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタが正面を見ている。

【０５６６】

この通常の状態で、例えば、裏上副駆動モータ３１５９によりウォームギア３１６０を、右側面視において時計回りの方向へ回転させると、ウォームギア３１６０に噛合しているギア部３１６１ｂによりギア部材３１６１が正面視反時計回りの方向へ回転し、回転中心よりも上方に位置している摺動ピン３１６１ｄが左方へ移動するように公転する。この摺動ピン３１６１ｄの左方への公転移動により、摺動ピン３１６１ｄが案内スリット３１５６ａ内を下方へ摺動すると共に、摺動ピン３１６１ｄが案内スリット３１５６ａの内面を左方へ押圧し、副装飾体用スライダ３１５６が左方へスライドする。これにより、副装飾３１５７ａが左方へ移動するため、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタが左方を見ている状態となる（図１０７（ｂ）を参照）。

【０５６７】

一方、裏上副駆動モータ３１５９によりウォームギア３１６０を、右側面視において反時計回りの方向へ回転させると、ウォームギア３１６０に噛合しているギア部３１６１ｂによりギア部材３１６１が正面視時計回りの方向へ回転し、回転中心よりも上方に位置している摺動ピン３１６１ｄが右方へ移動するように公転する。この摺動ピン３１６１ｄの右方への公転移動により、摺動ピン３１６１ｄが案内スリット３１５６ａ内を下方へ摺動すると共に、摺動ピン３１６１ｄが案内スリット３１５６ａの内面を右方へ押圧し、副装飾体用スライダ３１５６が右方へスライドする。これにより、副装飾３１５７ａが右方へ移動するため、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタが右方を見ている状態となる（図１０７（ｃ）を参照）。

【０５６８】

このように、裏上副駆動モータ３１５９の回転駆動により、副装飾３１５７ａを左右へ移動させることができるため、遊技状態に応じて、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタが見ている方向が変化する可動演出を行うことができる。また、副装飾３１５７ａを左右へ往復移動させることで、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタの目を、キョロキョロさせる可動演出も行うことができ、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。

【０５６９】

続いて、裏上可動演出ユニット３１００における裏上装飾体ユニット３１５０の昇降動作について詳細に説明する。本実施形態の裏上可動演出ユニット３１００は、裏上装飾体ユニット３１５０を昇降させることができると共に、裏上装飾体ユニット３１５０を１８０度回転させることができる。

【０５７０】

まず、裏上装飾体ユニット３１５０を昇降させるための裏上可動演出ユニット３１００の内部機構について説明する。図１０８及び図１１１等に示すように、正面視右端に回転軸を前後方向へ向けた裏上駆動モータ３１０３が配置されている。この裏上駆動モータ３１０３の回転軸に取付けられている駆動ギア３１０４と噛合する第一従動ギア３１０５の回転中心は、駆動ギア３１０４の回転中心に対して正面視左下に配置されている。この第一従動ギア３１０５と噛合する第二従動ギア３１０６の回転中心は、第一従動ギア３１０

５の回転中心に対して正面視左上で、駆動ギア３１０４の回転中心と略同じ高さに配置されている。また、第二従動ギア３１０６と噛合する第一伝達ギア３１０７ａを有する第一伝達部材３１０７の回転中心は、第二従動ギア３１０６の回転中心に対して正面視左下で、第一従動ギア３１０５の回転中心と略同じ高さに配置されている。更に、第一伝達部材３１０７の第一伝達ギア３１０７ａと噛合する第二伝達ギア３１０８ａを有する第二伝達部材３１０８の回転中心は、第一伝達部材３１０７の回転中心に対して正面視左上で、第二従動ギア３１０６の回転中心よりも高い位置に配置されている。

【０５７１】

また、第一伝達部材３１０６からの回転が伝達される第一被伝達部材３１１７の回転中心は、第一伝達部材３１０６の回転中心に対して正面視右上で、第二従動ギア３１０６と同軸上の位置に配置されている。一方、第二伝達部材３１０８からの回転が伝達される第二被伝達部材３１２２の回転中心は、第二伝達部材３１０８の回転中心に対して正面視直下からやや左寄りで、第二伝達部材３１０７の回転中心よりも低い位置に配置されている。この第二被伝達部材３１２２の回転が伝達される第二可動ベース駆動部材３１２４の回転中心は、第二被伝達部材３１２２の回転中心を通る上下に鉛直に延びた軸線上に配置されている。

【０５７２】

裏上装飾体ユニット３１５０は、通常の状態では、上下の昇降範囲内における上昇端に位置していると共に、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタの天地が逆転している。この裏上装飾体ユニット３１５０は、通常の状態では、図８３等に示すように、その大部分がセンター役物２５００の後方に位置しており、僅かな一部のみがセンター役物２５００の枠内を通して遊技者側から視認することができる。つまり、裏上装飾体ユニット３１５０は、通常の状態では、遊技者側からほとんど視認することができない退避位置に位置している。

【０５７３】

裏上装飾体ユニット３１５０が退避位置の時には、図１０８及び図１１３（ａ）等に示すように、第一伝達部材３１０７の第一伝達ピン３１０７ｂが第一伝達部材３１０７の回転中心に対して正面視左上（鉛直線から左方へ約２７度傾いた位置）に位置していると共に、第二伝達部材３１０８の第二伝達ピン３１０８ｂが第二伝達部材３１０８の回転中心に対して正面視右上（鉛直線から右方へ約１３度傾いた位置）に位置している。また、この退避位置の時には、第一被伝達部材３１１７の第一作用ピン３１１７ｂが、第一被伝達部材３１１７の回転中心に対して正面視左上（鉛直線から左方へ約４５度傾いた位置）に位置していると共に、第一被伝達部材３１１７の第一伝達スリット３１１７ｄが、回転中心から第一作用ピン３１１７ｂを結んだ軸線よりも水平に対して小さい角度（鉛直線に対して約７２度の角度）で正面視左上へ向かって延びている。

【０５７４】

また、退避位置の時には、第二被伝達部材３１２２の第二伝達スリット３１２２ｃが、回転中心から正面視左上（鉛直線から左方へ約３６度の角度）へ向かって延びている。また、第二可動ベース駆動部材３１２４は、回転中心が第二被伝達部材３１２２の回転中心よりも上方で、第二伝達部材３１０８の回転中心よりもやや下方に位置していると共に、第二作用ピン３１２４ａが第二可動ベース駆動部材３１２４の回転中心に対して正面視右上（鉛直線から右方へ約４５度傾いた位置）に位置している。

【０５７５】

更に、退避位置の時には、第一伝達部材３１０７の第一ロック突部３１０７ｃが第一被伝達部材３１１７の一方（第一伝達部材３１０７の回転中心に近い方）の第一ロック凹部３１１７ｅに挿入されている。これにより、第一被伝達部材３１１７の回転が規制（ロック）されていため、第一可動ベース３１１６が上下にスライドすることはない。また、第二伝達部材３１０８の第二ロック突部３１０８ｃが第二被伝達部材３１２２の一方（第二伝達部材３１０８の回転中心に近い方）の第二ロック凹部３１２２ｄに挿入されている。これにより、第二被伝達部材３１２２の回転が規制（ロック）されているため、第二可動

ベース駆動部材３１２４は回転することはなく、第二可動ベース３１１９が上下にスライドすることはない。

【０５７６】

また、裏上装飾体ユニット３１５０が退避位置の時には、第一可動ベース３１１６を上下へスライド可能に取付けている左スライダ３１１１の検知片３１１１ａが、裏上昇降検知センサ３１１２により検知されている。

【０５７７】

裏上可動演出ユニット３１００は、裏上装飾体ユニット３１５０が退避位置の状態で、裏上駆動モータ３１０３により駆動ギア３１０４を正面視反時計回りの方向へ回転させると、第一従動ギア３１０５及び第二従動ギア３１０６を介して第一伝達部材３１０７が時計回りの方向へ、第二伝達部材３１０８が反時計回りの方向へ、夫々同じ速度で回転する。そして、まず、第一伝達部材３１０７の第一伝達ピン３１０７ｄが第一被伝達部材３１１７の第一伝達スリット３１１７ｄ内への進入を開始する（図１１３（ｂ）を参照）。

【０５７８】

そして、駆動ギア３１０４を更に反時計回りの方向へ回転させて第一伝達部材３１０７が更に時計回りの方向へ回転すると、第一切欠部３１０７ｄが第一ロック凹部３１１７ｅの位置へ回動してきて第一ロック凹部３１１７ｅ内から第一ロック突部３１０７ｃが外れると共に、第一伝達ピン３１０７ｂが第一伝達スリット３１１７ｄの内面に当接して、第一伝達スリット３１１７ｄを下方へ押圧する。これにより、第一伝達部材３１０７の回転が第一被伝達部材３１１７に伝達されて第一被伝達部材３１１７が正面視反時計回りの方向へ回転する。この際に、第一ロック凹部３１１７ｅの部位には第一切欠部３１０７ｄが位置し、第一ロック凹部３１１７ｅ内から第一ロック突部３１０７ｃが外れた（ロックが解除された）状態となっているため、第一ロック突部３１０７ｃにより回転が阻止されることなく第一被伝達部材３１１７が回転する（図１１４（ｃ））を参照。

【０５７９】

この第一被伝達部材３１１７が正面視反時計回りの方向へ回転することで、第一作用ピン３１１７ｂが下方へ向かうように公転し、第一作用ピン３１１７ｂが摺動可能に挿入されている第一軸受スリット３１１８ａを介して第一可動ベース３１１６が下方へスライドすることとなる。この第一可動ベース３１１６には、第二可動ベース３１１９を介して裏上装飾体ユニット３１５０が取付けられていることから、第一可動ベース３１１６と共に裏上装飾体ユニット３１０５も下方へスライドする。

【０５８０】

第一可動ベース３１１６が下方へスライドする際に、回転リンク部材３１２３の第二伝達案内部３１２３ｄが上下に延びていることから、第一可動ベース３１１６に取付けられていると共に第二伝達案内部３１２３ｄに案内されている第二被伝達案内部３１２４ｃを有する第二可動ベース駆動部材３２１４が、第一可動ベース３１１６と一緒に下方へ移動することができ、第一可動ベース３１１６がスムーズにスライドする。

【０５８１】

そして、駆動ギア３１０４を更に反時計回りの方向へ回転させて第一伝達部材３１０７が更に正面視時計回りの方向へ回転すると、第一伝達ピン３１０７ｂが第一伝達スリット３１１７ｄから外れると共に、第一ロック突部３１０７ｃが、当初第一ロック突部３１０７ｃが挿入されていた第一ロック凹部３１１７ｅとは異なるもう一方の第一ロック凹部３１１７ｅ内に進入する。これにより、第一被伝達部材３１１７の回転が停止し、第一可動ベース３１１６の下方へのスライドが停止する（図１０９及び図１１４（ｄ）を参照）。この状態は、第一可動ベース３１１６が、昇降範囲の下降端に位置した状態であり、裏上装飾体ユニット３１５０が第一出現位置に位置している状態である。また、第一伝達部材３１０７において、第一伝達ピン３１０７ｂが第一被伝達部材３１１７の第一伝達スリット３１１７ｄ内に挿入されている回転範囲が、第一特定回転範囲である。

【０５８２】

裏上装飾体ユニット３１５０が第一出現位置の状態では、退避位置の状態と同様に天地

が逆転している状態で、図１４７に示すように、裏上装飾体３１５２の上下方向のおよそ半分が、センター役物２５００の枠内から遊技者側へ臨んでいる。この第一出現位置の状態では、裏上装飾体３１５２の一対の開口部３１５２ａと、開口部３１５２ａ内に臨んでいる副装飾３１５７ａとが、部分的に遊技者側から視認することができるため、これにより、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタが、上から逆さまになって覗いているような可動演出を提示することができる。

【０５８３】

裏上装飾体ユニット３１５０が第一出現位置の状態では、第一伝達部材３１０７と一緒に回転している第二伝達部材３１０８の第二伝達ピン３１０８ｂが、第二被伝達部材３１２２の第二伝達スリット３１２２ｃに到達していない。また、第一可動ベース３１１６に取付けられている第二可動ベース駆動部材３１２４の回転中心が、第二被伝達部材３１２２の回転中心よりも下方に位置していると共に、回転リンク部材３１２３の第二伝達案内部３１２３ｄに対して第二可動ベース駆動部材３１２４の第二被伝達案内部３１２４ｃの上部のみが案内された状態となっている。

【０５８４】

裏上装飾体ユニット３１５０が第一出現位置の状態から、駆動ギア３１０４を更に反時計回りの方向へ回転させて、第一伝達部材３１０７を更に時計回りの方向へ回転させると共に第二伝達部材３１０８を更に正面視反時計回りの方向へ回転させると、第一伝達ピン３１０７ｂが第一伝達スリット３１１７ｄから遠ざかると共に、第二伝達ピン３１０８ｂが第二被伝達部材３１２２の第二伝達スリット３１２２ｃ内へ進入を開始する（図１１５（ｅ）を参照）。

【０５８５】

そして、駆動ギア３１０４を更に反時計回りの方向へ回転させて第二伝達部材３１０８が更に反時計回りの方向へ回転すると、第二切欠部３１０８ｄが第二ロック凹部３１２２ｄの位置へ回動してきて第二ロック凹部３１２２ｄ内から第二ロック突部３１０８ｃが外れると共に、第二伝達ピン３１０８ｂが第二伝達スリット３１２２ｃの内面に当接して、第二伝達スリット３１２２ｃを正面視右方へ押圧する。これにより、第二伝達部材３１０８の回転が第二被伝達部材３１２２に伝達されて第二被伝達部材３１２２が正面視時計回りの方向へ回転する。この際に、第二ロック凹部３１２２ｄの部位には第二切欠部３１０８ｄが位置し、第二ロック凹部３１２２ｄ内から第二ロック突部３１０８ｃが外れた（ロックが解除された）状態となっているため、第二ロック突部３１０８ｃにより回転が阻止されることなく第二被伝達部材３１２２が回転する（図１１５（ｆ））を参照。

【０５８６】

この第二被伝達部材３１２２が正面視時計回りの方向へ回転すると、第二被伝達部材３１２２の前面に形成されている第一伝達案内部３１２２ｅも回転するため、この第一伝達案内部３１２２ｅにスライド可能に案内されている第一被伝達案内部３１２３ｂを有する回転リンク部材３１２３も、同じ時計回りの方向へ回転しようとする。一方、回転リンク部材３１２３の前面の第二伝達案内部３１２３ｄには、第一可動ベース３１１６に回転可能に取付けられている第二可動ベース駆動部材３１２４の第二被伝達案内部３１２４ｃの上部がスライド可能に案内されている。これにより、第一被伝達部材３１２２によって回転リンク部材３１２３を、時計回りの方向へ回転させようとすると、第二伝達案内部３１２３ｄも回転しようとして、第二伝達案内部３１２３ｄ及び第二被伝達案内部３１２４ｃを介して、回転リンク部材３１２３を中心として第二可動ベース駆動部材３１２４を公転させようとする。

【０５８７】

しかしながら、第二可動ベース駆動部材３１２４は、第一可動ベース３１１６に回転可能に取付けられており、回転リンク部材３１２３を中心として公転することができないため、第二被伝達案内部３１２４ｃに作用する力の反力によって、逆に回転リンク部材３１２３を、第二可動ベース駆動部材３１２４を中心として公転させようとする。この際に、回転リンク部材３１２３が、第一伝達案内部３１２２ｅの延びている方向（第一方向）と

、第二伝達案内部３１２３ｄの延びている方向（第一方向に対して交差している方向へ延びている第二方向）へ、スライドすることができるため、回転リンク部材３１２３に作用する力が小さくなるように、回転リンク部材３１２３が第一方向と第二方向へ沿ってスライドすることとなる。これにより、回転リンク部材３１２３の回転と、第一方向及び第二方向へのスライドとによって、第一被伝達部材３１２２の回転が第二可動ベース駆動部材３１２４に伝達され、第二可動ベース駆動部材３１２４が正面視時計回りの方向へ回転することとなる（図１１５（ｆ）～図１１６（ｈ）を参照）。

【０５８８】

換言すると、回転リンク部材３１２３は、第一伝達案内部３１２２ｅ及び第一被伝達案内部３１２３ｂにより、第二被伝達部材３１２２により強制的に回転させられる。この回転リンク部材３１２３が正面視時計回りの方向へ回転すると、図１１５（ｅ）において上下に延びていた第二伝達案内部３１２３ｄが、その上端が右方へ移動するように斜めに回転傾斜する（図１１５（ｆ）を参照）。この第二伝達案内部３１２３ｄが回転傾斜すると、第二伝達案内部３１２３ｄに案内されている第二被伝達案内部３１２４ｃを介して第二可動ベース駆動部材３１２４が公転しようとするが、第二可動ベース駆動部材３１２４が第一可動ベース３１１６に取付けられて公転することができないため、回転リンク部材３１２３から第二可動ベース駆動部材３１２４へ作用する力の反力により、回転リンク部材３１２３が第一伝達案内部３１２２ｅに沿って開放されている側（正面視右方）へ大きくスライドすると共に、第二伝達案内部３１２３ｄに沿って第二可動ベース駆動部材３１２４の回転中心側（下方）へ僅かにスライドし、第二伝達案内部３１２３ｄが傾斜した角度と同じ角度で第二可動ベース駆動部材３１２４が回転する。

【０５８９】

この第二可動ベース駆動部材３１２４が正面視時計回りの方向へ回転すると、その第二作用ピン３１２４ａが下方へ移動するように公転するため、第二作用ピン３１２４ａが摺動可能に挿入されている第二軸受スリット３１１９ａを介して第二可動ベース３１１９が下方へスライドすることとなる。この第二可動ベース３１１９には、裏上装飾体ユニット３１５０が取付けられていることから、第二可動ベース３１１９と共に裏上装飾体ユニット３１０５も第一出現位置から更に下方へスライドする。この際に、裏上装飾体ユニット３１５０は、軸部３１５１ａと第二可動ベース３１１９の軸受孔３１１９ｂとにより回転可能に取付けられていると共に、軸部３１５１ａの後端に取付けられている装飾体回転ギア３１２０が、第一可動ベース３１１６に取付けられているラック部材３１１５のラックギア３１１５ａと噛合しているため、第二可動ベース３１１９が下方へスライドすると、装飾体回転ギア３１２０と一緒に裏上装飾体ユニット３１５０が正面視反時計回りの方向へ回転する（図１１５（ｆ）等を参照）。

【０５９０】

駆動ギア３１０４を更に反時計回りの方向へ回転させて第二伝達部材３１０８を介して第二被伝達部材３１２２が更に時計回りの方向へ回転すると、回転リンク部材３１２３が第二被伝達部材３１２２と同じ角度で時計回りの方向へ回転し、第一伝達案内部３１２２ｅに沿って開放されている側へ更にスライドすると共に、第二伝達案内部３１２３ｄに沿って回転リンク部材３１２３の中心が第二可動ベース駆動部材３１２４の回転中心に接近するようにスライドして、第二可動ベース駆動部材３１２４が更に時計回り周りの方向へ回転する。これにより、第二可動ベース３１１９と共に裏上装飾体ユニット３１５０が更に下方へスライドすると共に、裏上装飾体ユニット３１５０が反時計回りの方向へ更に回転する（図１１６（ｇ）を参照）。

【０５９１】

そして、駆動ギア３１０４を更に反時計回りの方向へ回転させて第二伝達部材３１０８が更に反時計回りの方向へ回転すると、第二伝達ピン３１０８ｂが第二伝達スリット３１２２ｃから外れると共に、第二ロック突部３１０８ｃが、当初第二ロック突部３１０８ｃが挿入されていた第二ロック凹部３１２２ｄとは異なるもう一つの第二ロック凹部３１２２ｄ内に進入する。これにより、第二被伝達部材３１２２の回転が停止し、第二可動ベー

ス３１９９の下方へのスライドが停止すると共に、裏上装飾体ユニット３１５０が第一出現位置の状態に対して天地が１８０度回転した状態で停止する（図１１０及び図１１６（ｈ）を参照）。この状態は、第一可動ベース３１１６及び第二可動ベース３１１９が、伴に昇降範囲の下降端に位置した状態であり、裏上装飾体ユニット３１５０が第二出現位置に位置している状態である。また、第二伝達部材３１０８において、第二伝達ピン３１０８ｂが第二被伝達部材３１２２の第二伝達スリット３１２２ｃ内に挿入されている回転範囲が、第二特定回転範囲である。

【０５９２】

裏上装飾体ユニット３１５０（裏上装飾体３１５２）が第二出現位置の状態では、第二被伝達部材３１２２の第二ロック凹部３１２２ｄ内に、第二伝達部材３１０８の第二ロック突部３１０８ｃが挿入されているため、第二被伝達部材３１２２の回転が阻止されており、第二可動ベース３１１９がこれ以上下方へスライドすることはない。また、裏上装飾体ユニット３１５０が第二出現位置の状態では、図１４８に示すように、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタの天地が正常な状態になっていると共に、裏上装飾体３１５２がセンター役物２５００の枠内の略中央に位置して裏上装飾体３１５２の略全体が遊技者側から視認することができる。

【０５９３】

この裏上可動演出ユニット３１００は、裏上装飾体ユニット３１５０が第一出現位置から第二出現位置へ下降すると、天地が逆転していた裏上装飾体３１５２が下降しながら１８０度回転しながら下降して、天地が正常な状態でセンター役物２５００の枠内（中央液晶表示装置１５００の前面）の略中央に位置する可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を大いに驚かせることができる。

【０５９４】

裏上装飾体ユニット３１５０が第二出現位置の状態で、裏上駆動モータ３１０３により駆動ギア３１０４を、上記とは範囲方向（正面視時計回りの方向）へ回転させると、裏上装飾体ユニット３１５０が逆の動作をしながら第一出現位置を通って退避位置へ向かって上昇し、左スライダ３１１１の検知片３１１１ａが裏上昇降検知センサ３１１２により検知されると、裏上駆動モータ３１０３による駆動ギア３１０４の回転が停止して、裏上装飾体ユニット３１５０が退避位置に復帰する。

【０５９５】

この裏上可動演出ユニット３１００は、裏上装飾体ユニット３１５０を、退避位置から第一出現位置へ、更に、第一出現位置から第二出現位置へ、二段階に昇降させることができると共に、昇降とは別に裏上副装飾体３１５７（副装飾３１５７ａ）を裏上装飾体３１５２に対して左右（裏上装飾体３１５２の天地方向に対して直角方向）にスライドさせることができるため、それらの動きを適宜組合せることで、多彩な可動演出を提示することができる。

【０５９６】

［５－９ｆ．裏下前可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏下前可動演出ユニット３２００について、主に図１１７及び図１１８を参照して詳細に説明する。図１１７（ａ）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図１１８（ａ）は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを通常の退避位置の状態で正面から示す説明図であり、（ｂ）は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを出現位置の状態で正面から示す説明図である。

【０５９７】

裏下前可動演出ユニット３２００は、裏箱３０１０内の前端付近で開口部３１０１ａよりも下方に配置されている。この裏下前可動演出ユニット３２００は、裏下後可動演出ユニット３５００の前面に取付けられる平板状のユニットベース３２０１と、ユニットベース３２０１の後面における正面視左上隅に取付けられており回転軸がユニットベース３２

０１を貫通して前方へ突出している裏下前駆動モータ３２０２と、裏下前駆動モータ３２０２の回転軸に取付けられている駆動ギア３２０３と、駆動ギア３２０３に正面視右下から噛合しておりユニットベース３２０１に回転可能に取付けられている伝達ギア３２０４と、伝達ギア３２０４に正面視右下から噛合しておりユニットベース３２０１に回転可能に取付けられているピニオンギア３２０５と、を備えている。

【０５９８】

また、裏下前可動演出ユニット３２００は、ピニオンギア３２０５に正面視右方から噛合していると共に上下に延びているラックギア３２０６ａ、及び正面視右方へ突出している平板状の検知片３２０６ｂを有しており、ユニットベース３２０１に上下へスライド可能に取付けられているラック部材３２０６と、ユニットベース３２０１の前面に取付けられており、駆動ギア３２０３、伝達ギア３２０４、ピニオンギア３２０５、及びラック部材３２０６を前方から覆うユニットカバー３２０７と、ユニットカバー３２０７に取付けられておりラック部材３２０６の検知片３２０６ｂを検知可能な裏下前可動検知センサ３２０８と、を備えている。

【０５９９】

更に、裏下前可動演出ユニット３２００は、正面視左右方向中央と左端との間の位置から後方へ円柱状に突出しているリンクピン３２０９ａを有しており、正面視左端がラック部材３２０６の上端に取付けられていると共に正面視右端がユニットベース３２０１に上下へスライド可能に取付けられている立体的な装飾が施された透光性を有する裏下前第一装飾体３２０９と、裏下前第一装飾体３２０９の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏下前第一装飾基板３２１０と、帯板状で基端部が裏下前第一装飾体３２０９とユニットベース３２０１との間におけるユニットベース３２０１の左右方向中央付近で回転可能にユニットベース３２０１及びユニットカバー３２０７に取付けられていると共に、リンクピン３２０９ａが摺動可能に挿入されている円弧状に延びたリンクスリット３２１１ａを有しているリンク部材３２１１と、リンク部材３２１１の先端部に取付けられており所定のキャラクタの手を模した裏下前第二装飾体３２１２と、裏下前第二装飾体３２１２の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏下前第二装飾基板３２１３と、を備えている。

【０６００】

続いて、裏下前可動演出ユニット３２００における裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２の動作について説明する。この裏下前可動演出ユニット３２００は、図１１８（ａ）に示すように、通常の状態では、裏下前第一装飾体３２０９が取付けられているラック部材３２０６、上下のスライド方向に対して下降端に位置していると共に、裏下前第二装飾体３２１２が取付けられているリンク部材３２１１が、先端が水平に対して若干上方へ位置するように斜めに延びている。

【０６０１】

この状態では、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が、センター役物２５００の枠内よりも下方に位置しており、遊技者側から視認することができない（図８３等を参照）。つまり、通常の状態では、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が、遊技者から視認できない退避位置の状態にある。裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が退避位置の状態では、ラック部材３２０６の検知片３２０６ｂが、裏下前可動検知センサ３２０８により検知されている。

【０６０２】

裏下前可動演出ユニット３２００は、通常の状態で、裏下前駆動モータ３２０２により駆動ギア３２０３を正面視反時計回りの方向へ回転させると、ピニオンギア３２０５が反時計回りの方向へ回転し、ピニオンギア３２０５と噛合しているラックギア３２０６ａによりラック部材３２０６が上昇する。このラック部材３２０６の上端には裏下前第一装飾体３２０９が取付けられているため、ラック部材３２０６と一緒に裏下前第一装飾体３２０９も上昇する。

【０６０３】

この裏下前第一装飾体３２０９が上昇すると、リンク部材３２１１のリンクスリット３２１１ａ内に挿入されているリンクピン３２０９ａも上昇するため、リンクピン３２０９ａがリンクスリット３２１１ａの内面を上方へ押圧しながらリンクスリット３２１１ａ内を摺動することとなり、リンク部材３２１１が基端を中心に正面視時計回りの方向へ回動することとなる。そして、リンク部材３２１１の先端には裏下前第二装飾体３２１２が取付けられていることから、裏下前第一装飾体３２０９の上昇に伴って、裏下前第二装飾体３２１２が上方へ移動するように回動する。

【０６０４】

その後、ラック部材３２０６が上昇端に到達すると、裏下前駆動モータ３２０２の回転が停止し、裏下前第一装飾体３２０９の上昇が停止すると共に、裏下前第二装飾体３２１２の回動が停止する。この状態では、図１１８（ｂ）に示すように、リンク部材３２１１が略鉛直に直立した状態となり、裏下前第一装飾体３２０９の上方に裏下前第二装飾体３２１２が位置している。

【０６０５】

また、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が上昇した状態では、図１４８に示すように、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が、センター役物２５００の正面視枠内に位置しており、遊技者側（前方）から十分に視認することができる。つまり、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が、遊技者側から視認できる出現位置の状態にある。この裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２は、図１４８に示すように、出現位置の状態で、裏上可動演出ユニット３１００の裏上装飾体３１５２よりも前方に位置しており、裏上装飾体３１５２と接触することはない。また、裏下前第二装飾体３２１２は、出現位置へ移動させることで、第二出現位置の裏上装飾体３１５２に対して、一部が前後に重なるように形成されている。

【０６０６】

なお、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が出現位置の状態で、裏下前駆動モータ３１０２により駆動ギア３１０３を、上記とは逆方向（正面視時計回りの方向）へ回転させると、裏下前第一装飾体３２０９が下降すると共に、裏下前第二装飾体３２１２が正面視左方へ移動するように回動する。そして、ラック部材３２０６の検知片３２０６ｂが裏下前可動検知センサ３２０８により検知されると、裏下前駆動モータ３１０２の回転駆動が停止し、裏下前第一装飾体３２０９の下降が停止すると共に、裏下前第二装飾体３２１２の回動が停止して、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２が退避位置に復帰した状態となる。

【０６０７】

このように、裏下前可動演出ユニット３２００は、裏下前第一装飾体３２０９及び裏下前第二装飾体３２１２を、センター役物２５００の枠外（退避位置）と枠内（出現位置）との間で移動させることができるため、センター役物２５００の枠内に出現させることで遊技者を驚かせることができる。また、裏下前第一装飾体３２０９が上昇し、裏下前第二装飾体３２１２が回動して出現するようにしており、裏下前第一装飾体３２０９と裏下前第二装飾体３２１２とが互いに異なる動きをして出現するため、可動演出の動きが複雑な動きをしているように錯覚させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０６０８】

［５－９ｇ．裏右可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏右可動演出ユニット３３００について、主に図１１９及び図１２０を参照して詳細に説明する。図１１９（ａ）は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図１２０（ａ）は裏右回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は（ａ）において裏右回転装飾体のシャッターを開いた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、（ｃ）は裏右回転装飾体の第二装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、（ｄ）は裏右回転装飾体の第三装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニット

の正面図である。

【０６０９】

裏右可動演出ユニット３３００は、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの正面視右方に取付けられている。この裏右可動演出ユニット３３００は、裏箱３０１０内に取付けられ正面視コ字状で上下に延びている裏右板金ベース３３０１と、裏右板金ベース３３０１の前面上部に取付けられている裏右上ベース３３０２と、裏右板金ベース３３０１の前面下部に取付けられている裏右下ベース３３０３と、裏右下ベース３３０３の下面に取付けられている裏右駆動モータ３３０４と、裏右駆動モータ３３０４により回転駆動され、裏右上ベース３３０２及び裏右下ベース３３０３により回転可能に取付けられている円柱状の裏右回転装飾体３３１０と、を備えている。

【０６１０】

裏右板金ベース３３０１は、金属板により形成されている。裏右上ベース３３０２は、裏右回転装飾体３３１０の上部を覆う高さの低い円筒状のカバー部３３０２ａと、カバー部３３０２ａの周方向の所定範囲を切欠いた切欠部３３０２ｂと、を有している。裏右下ベース３３０３は、上下に貫通している排出口３３０３ａを有している。裏右上ベース３３０２の切欠部３３０２ｂは、遊技盤５を組立てた状態で、センター役物２５００における後方放出口２５５４の直後に位置している。また、裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａは、右下球通路ユニット３０４０の第二進入口３０４２の直上に位置している。

【０６１１】

裏右回転装飾体３３１０は、外周面を周方向へ三つに分割している第一装飾面３３１０ａ、第二装飾面３３１０ｂ、及び第三装飾面３３１０ｃを有している。裏右回転装飾体３３１０は、第一装飾面３３１０ａにおいて上下に延びて開口している開口部３３１１と、開口部３３１１を回転中心側から閉鎖しており夫々上下にスライド可能に取付けられている一対のシャッター３３１２と、一対のシャッター３３１２よりも回転中心側で開口部３３１１における上下方向中央に取付けられている内側装飾体３３１３と、内側装飾体３３１３よりも回転中心側に取付けられており外側を向いている面に複数のＬＥＤが実装されている裏右第一装飾基板（図示は省略）と、裏右第一装飾基板よりも回転中心側に取付けられており一対のシャッター３３１２を接近又は離反するようにスライドさせる裏右シャッターソレノイド（図示は省略）と、を備えている。

【０６１２】

裏右回転装飾体３３１０の第一装飾面３３１０ａでは、通常は一対のシャッター３３１２が互いに接近して当接している（図１２０（ａ）を参照）。そして、遊技状態に応じて裏右シャッターソレノイドの駆動により一対のシャッター３３１２を離反させると、一対のシャッター３３１２の間から内側装飾体３３１３が外側へ臨んだ状態となり、この状態で裏右第一装飾基板のＬＥＤを発光させることで発光装飾された内側装飾体３３１３を遊技者に見せることができる。

【０６１３】

また、裏右回転装飾体３３１０における第二装飾面３３１０ｂには、詳細な図示は省略するが、所定の文字をレリーフ状に形成しており透光性を有している裏右文字装飾３３１８を有している。この第二装飾面３３１０ｂよりも回転中心側には、外側を向いている面に複数のＬＥＤが実装されている裏右第二装飾基板（図示は省略）が取付けられており、裏右第二装飾基板により第二装飾面３３１０ｂ（裏右文字装飾３３１８）を発光装飾させることができる。

【０６１４】

更に、裏右回転装飾体３３１０における第三装飾面３３１０ｃには、図１２０（ｄ）に示すように、裏右上ベース３３０２のカバー部３３０２ａと同じ高さの部位に遊技球が進入可能に開口している裏右球入口３３２０と、裏右球入口３３２０と連通していると共に裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａと連通可能とされており外周面よりも回転中心側に配置されている遊技球が流通可能な裏右演出空間３３２１と、裏右演出空間３３２１内に取付けられており裏右球入口３３２０に進入した遊技球を下方へ向かって螺旋状に転

動させる球誘導部材３３２２と、裏右演出空間３３２１に隣接して上下に延びており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏右第三装飾基板３３２３と、を備えている。

【０６１５】

続いて、裏右可動演出ユニット３３００における裏右回転装飾体３３１０の動作について説明する。この裏右可動演出ユニット３３００は、裏右駆動モータ３３０４の回転駆動により、裏右回転装飾体３３１０を、上下方向に延びている軸線を中心として何れの方向へも回転させることができる。裏右可動演出ユニット３３００は、通常の状態（第一装飾状態）では、図１２０（ａ）に示すように、第一装飾面３３１０ａが前方を向いている。この第一装飾面３３１０ａでは、開口部３３１１よりも回転中心側に配置されている一対のシャッター３３１２が、通常は互いに当接して開口部３３１１を閉鎖している。

【０６１６】

また、第一装飾状態では、裏右上ベース３３０２におけるカバー部３３０２ａの切欠部３３０２ｂが、第一装飾面３３１０ａの外周面により閉鎖されている。従って、裏右可動演出ユニット３３００が第一装飾状態では、切欠部３３０２ｂと一致しているセンター役物２５００の後方放出口２５５４も、第一装飾面３３１０ａの外周面により閉鎖されている。これにより、第一装飾状態で、センター役物２５００の上大入賞口２００６に遊技球が受入れられた場合、後方誘導路２５５３の後方放出口２５５４が第一装飾面３３１０ａの外周面により閉鎖されているため、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球は、後方誘導路２５５３の後端付近で分岐している逃し通路２５５５へ進入し、逃し通路２５５５を通って排出口２５５６から裏右球通路ユニット３０４０の第三進入口３０４３へ受け渡され、裏右球通路ユニット３０４０内を通って下方へ排出される。

【０６１７】

この裏右可動演出ユニット３３００は、第一装飾状態で、図示しない裏右シャッターソレノイドに通電させると、一対のシャッター３３１２が上下方向へ離反して、一対のシャッター３３１２の間から内側装飾体３３１３が外側へ臨む状態となる（図１２０（ｂ）を参照）。そして、内側装飾体３３１３よりも回転中心側に配置されている図示しない裏右第一装飾基板のＬＥＤ（高輝度ＬＥＤ）を発光させて、一対のシャッター３３１２の間から臨む内側装飾体３３１３を発光装飾させる。これにより、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。

【０６１８】

また、裏右可動演出ユニット３３００は、裏右駆動モータ３３０４の回転駆動により裏右回転装飾体３３１０の第二装飾面３３１０ｂを前方へ向けて停止させた状態（第二装飾状態）とすることができる（図１２０（ｃ）を参照）。この第二装飾状態で、図示しない裏右第二装飾基板のＬＥＤを発光させることにより、第二装飾面３３１０ｂに形成されている所定の文字からなる裏右文字装飾３３１８を発光装飾させることができ、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。また、第二装飾状態では、第一装飾状態と同様に、カバー部３３０２ａの切欠部３３０２ｂが第二装飾面３３１０ｂの外周面により閉鎖されている。

【０６１９】

更に、裏右可動演出ユニット３３００は、裏右駆動モータ３３０４の回転駆動により裏右回転装飾体３３１０の第三装飾面３３１０ｃを前方へ向けて停止させた状態（第三装飾状態）とすることができる（図１２０（ｄ）を参照）。この第三装飾状態では、図示するように、遊技球を流通させることが可能な裏右演出空間３３２１が遊技者側から視認することができる。また、第三装飾状態では、裏右球入口３３２０がカバー部３３０２ａの切欠部３３０２ｂの部位に位置している。従って、第三装飾状態では、センター役物２５００の後方放出口２５５４と裏右球入口３３２０とが一致して、遊技球が流通可能に連通している。

【０６２０】

そして、第三装飾状態で、センター役物２５００の上大入賞口２００６に受入れられた遊技球は、後方誘導路２５５３の後方放出口２５５４から裏右球入口３３２０へ進入し、

裏右演出空間３３２１に配置されている球誘導部材３３２２により、裏右演出空間３３２１内を上下に延びた軸線周りを螺旋状に複数回（ここでは８回）回転しながら流下する（図１７５（ａ）を参照）。これにより、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球を、裏右演出空間３３２１で螺旋状に流下させることができるため、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球を遊技者に確実に視認させることができ、上大入賞口２００６への遊技球の受入れによる遊技球の払出しに対する期待感を高めさせることができると共に、螺旋状に流下する遊技球により遊技者を楽しませることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、上大入賞口２００６内に受け入れられた遊技球を螺旋状に回転しながら流下させることで上大入賞口２００６に実際に入球した個数よりも多くの個数が入球しているように遊技者を錯覚させることができるという効果も奏する。

【０６２１】

その後、裏右演出空間３３２１内を流下した遊技球は、裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａから排出されて、直下に開口している右下球誘導ユニット３０４０の第二進入口３０４２に進入し、右下球通路ユニット３０４０内を通って下方の基板ホルダ１２００内に排出される。

【０６２２】

このように、裏右可動演出ユニット３３００によれば、多彩な可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませることができる。

【０６２３】

［５－９ｈ．裏左可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏左可動演出ユニット３４００について、主に図１２１乃至図１２３を参照して詳細に説明する。図１２１（ａ）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図１２２（ａ）は裏左回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏左回転装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（ｃ）は裏左回転装飾体の第三装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（ｄ）は（ａ）の状態で裏左回転装飾体の裏左突出装飾体を出現位置とした状態を示す裏左可動演出ユニットの正面図である。更に、図１２３は、図１２２（ａ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図である。

【０６２４】

裏左可動演出ユニット３４００は、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの正面視左方に取付けられている。この裏左可動演出ユニット３４００は、裏箱３０１０内に取付けられ正面視コ字状で上下に延びている裏左板金ベース３４０１と、裏左板金ベース３４０１の前面上部に取付けられている裏左上ベース３４０２と、裏左板金ベース３４０１の前面下部に取付けられている裏左下ベース３４０３と、裏左下ベース３４０３の下面に取付けられている裏左駆動モータ３４０４と、裏左駆動モータ３４０４により回転駆動され、裏左上ベース３４０２及び裏左下ベース３４０３により回転可能に取付けられている円柱状の裏左回転装飾体３４１０と、を備えている。裏左板金ベース３４０１は、金属板により形成されている。

【０６２５】

裏左回転装飾体３４１０は、外周面を周方向へ三つに分割している第一装飾面３４１０ａ、第二装飾面３４１０ｂ、及び第三装飾面３４１０ｃを有している。この裏左回転装飾体３４１０は、図１２２（ａ）に示すように、第一装飾面３４１０ａに、ドアを摸したドア装飾３４１１を有している。裏左回転装飾体３４１０は、第一装飾面よりも回転中心側に配置されており、外側を向いている面に複数のＬＥＤが実装されている裏左第一装飾基板３４１２を有している。この裏左第一装飾基板３４１２のＬＥＤを適宜発光させることで、第一装飾面３４１０ａを発光装飾させることができる。

【０６２６】

また、裏左回転装飾体３４１０の第二装飾面３４１０ｂには、詳細な図示は省略するが

、裏右回転装飾体３３１０の裏右文字装飾３３１８とは異なる文字を、レリーフ状に形成している透光性を有する裏左文字装飾３４１３を有している。この第二装飾面３４１０ｂよりも回転中心側には、外側を向いている面に複数のＬＥＤが実装されている裏左第二装飾基板３４１４が取付けられており、裏左第二装飾基板３４１４により第二装飾面３４１０ｂ（裏左文字装飾３４１３）を発光装飾させることができる。

【０６２７】

更に、裏左回転装飾体３４１０の第三装飾面３４１０ｃには、外周面を形成している裏左投影部３４１５と、裏左投影部３４１５よりも回転中心側に配置されており透光性を有する投影フィルム３４１６と、投影フィルム３４１６よりも回転中心側に配置されており外側を向いている面に複数のカラーＬＥＤが実装されている裏左第三装飾基板３４１７と、を備えている。投影フィルム３４１６は、図示は省略するが、単色で表されると共に互いに異なる図柄とされている、赤色で投影される赤図柄と、青色で投影される青図柄と、を有しており、赤図柄と青図柄とが重なっている部位が乳白色又は透明とされ、且つ、赤図柄及び青図柄以外の部位が黒色又は不透光性とされている。この第三装飾面３４１０ｃでは、裏左第三装飾基板３４１７において、赤色の光を発光させると赤図柄を裏左投影部３４１５に投影させることができ、青色の光を発光させると青図柄を裏左投影部３４１５に投影させることができる。

【０６２８】

また、第三装飾面３４１０ｃには、裏左投影部３４１５における第一装飾面３４１０ａに近い側の端部で上下に配置されており開閉可能な一対の扉部材３４２０と、各扉部材３４２０よりも回転中心側に配置されており裏左回転装飾体３４１０の外周面よりも内側の退避位置と外周面よりも外側へ突出する出現位置との間でスライド可能に取付けられている一対の裏左突出装飾体３４２１と、裏左回転装飾体３４１０内に取付けられており各裏左突出装飾体３４２１をスライド駆動させる一対の裏左装飾体ソレノイド３４２２と、を備えている。

【０６２９】

扉部材３４２０は、図示するように、上下に延びた略長方形に形成されている。この扉部材３４２０は、図示は省略するが、第一装飾面３４１０ａから遠い側の上下に延びている辺の両端が回転可能に取付けられており、反対側の上下に延びている辺側が第三装飾面３４１０ｃよりも外側へ移動するように開閉する。また、扉部材３４２０は、回転可能に取付けられている上下に延びている辺付近の内側面から突出している鉤状の閉止爪３４２０ａを有している。

【０６３０】

裏左突出装飾体３４２１は、第一装飾面３４１０ａを前方（正面）へ向けた時に、スライド方向が左右方向となるように取付けられている。この裏左突出装飾体３４２１は、図１２２（ｄ）等に示すように、手裏剣を摸した形状に形成されている。裏左突出装飾体３４２１は、先端付近から第一装飾面３４１０ａから遠ざかる方向へ突出しており、扉部材３４２０の閉止爪３４２０ａと係合可能な閉止片３４２１ａを有している。

【０６３１】

続いて、裏左可動演出ユニット３４００における裏左回転装飾体３４１０の動作について説明する。この裏左可動演出ユニット３４００は、裏左駆動モータ３４０４の回転駆動により、裏左回転装飾体３４１０を、上下方向に延びている軸線を中心として何れの方向へも回転させることができる。裏左可動演出ユニット３４００は、通常の状態（第一装飾状態）では、図１２２（ａ）に示すように、第一装飾面３４１０ａを前方へ向けて停止している。この第一装飾状態で、裏左第一装飾基板３４１２のＬＥＤを適宜発光させることで、第一装飾面３４１０ａを発光装飾させることができる。第一装飾面３４１０ａには、ドアを模したドア装飾３４１１が備えられているため、第一装飾面３４１０ａを発光装飾させることで、遊技者に対してドア装飾３４１１が開くのではないかと思わせることができ、遊技者の期待感を高めさせることができる。

【０６３２】

また、裏左可動演出ユニット３４００は、通常の状態では、裏左回転装飾体３４１０の裏左突出装飾体３４２１が、図示しないバネの付勢力により、裏左回転装飾体３４１０の内部に収容された退避位置に位置している。この退避位置の状態では、扉部材３４２０の外面が第三装飾面３４１０ｃと同一面状となる閉状態となっていると共に、裏左突出装飾体３４２１の閉止片３４２１ａが、扉部材３４２０の閉止爪３４２０ａに係止されている。これにより、裏左回転装飾体３４１０をグルグル回転させて裏左突出装飾体３４２１や扉部材３４２０に遠心力が作用しても、図示しないバネの付勢力により裏左突出装飾体３４２１の出現位置へのスライドを阻止することができると共に、閉止片３４２１ａが閉止爪３４２０ａに係止されることで扉部材３４２０が開くのを阻止することができる。

【０６３３】

そして、第一装飾状態の時に、裏左装飾体ソレノイド３４２２を駆動（通電）させると、図示しないバネの付勢力に抗して裏左突出装飾体３４２１が、外側へスライドすると共に、裏左突出装飾体３４２１の先端に押されて扉部材３４２０が開き、裏左突出装飾体３４２１が第三装飾面３４１０ｃよりも外側へ突出した出現位置の状態となる。これにより、円筒状で回転する裏左回転装飾体３４１０から、裏左突出装飾体３４２１が突出することで、遊技者を驚かせることができる。また、一対の裏左突出装飾体３４２１は、夫々独立して突出させることができるため、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。

【０６３４】

この裏左突出装飾体３４２１は、出現位置の状態で、裏左装飾体ソレノイド３４２２の駆動を停止させると、図示しないバネにより退避位置へスライドする。この際に、閉止片３４２１ａが、閉止爪３４２０ａに係止され、扉部材３４２０を開状態から閉状態へ回動させることができ、自動的に通常の状態に復帰する。

【０６３５】

また、裏左可動演出ユニット３４００は、裏左駆動モータ３４０４の回転駆動により裏左回転装飾体３４１０の第二装飾面３４１０ｂを前方へ向けて停止させた状態（第二装飾状態）とすることができる（図１２２（ｂ）を参照）。この第二装飾状態の時に、裏左第二装飾基板３４１４のＬＥＤを適宜発光させることにより、裏左文字装飾３４１３を発光装飾させることができ、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。

【０６３６】

更に、裏左可動演出ユニット３４００は、裏左駆動モータ３４０４の回転駆動により裏左回転装飾体３４１０の第三装飾面３４１０ｃを前方へ向けて停止させた状態（第三装飾状態）とすることができる（図１２２（ｃ）を参照）。この第三装飾状態で、裏左第三装飾基板３４１７のＬＥＤにより、赤色の光を発光させると赤図柄を裏左投影部３４１５に投影させることができ、青色の光を発光させると青図柄を裏左投影部３４１５に投影させることができる。これにより、裏左投影部３４１５に投影される図柄によって、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませたり期待感を高めさせたりすることができる。

【０６３７】

このように、裏右可動演出ユニット３３００によれば、多彩な可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませることができる。

【０６３８】

［５－９ｉ．裏下後可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏下後可動演出ユニット３５００について、主に図１２４乃至図１３６を参照して詳細に説明する。図１２４（ａ）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図１２５は裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１２６は裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図１２７は裏下後回転装飾ユニットが下降端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図であり、図１２８は裏下後回転装飾ユニットが上昇端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図である。

【０６３９】
また、図１２９（ａ）は裏下後可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図１３０は裏下後回転装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１３１は裏下後回転装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図１３２は、図１２９（ａ）におけるＧ－Ｇ線で切断した断面図である。
【０６４０】
更に、図１３３（ａ）は裏下後回転装飾ユニットの裏下後回転装飾体が回転停止している状態を示す正面図であり、（ｂ）は裏下後回転装飾体が正面視反時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図であり、（ｃ）は裏下後回転装飾体が開いて正面視時計回りの方向へ回転する直前の状態を示す正面図であり、（ｄ）は裏下後回転装飾体が正面視時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図である。また、図１３４（ａ）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構の構成を示す説明図であり、（ｂ）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて回転ダンパに係る差動機構の構成を示す説明図であり、（ｃ）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構と回転ダンパに係る差動機構とを連結している連結機構の構成を示す説明図である。
【０６４１】
また、図１３５（ａ）は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｂ）は裏下後回転装飾体が反時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。また、図１３６（ａ）は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｂ）は駆動機構の連結リングが時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が開きつつある時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｃ）は駆動機構の連結リングが更に時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が完全に開いた時の連結機構の状態を示す説明図であり、（ｄ）は開いた状態の裏下後回転装飾体が駆動機構の連結機構と共に時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。
【０６４２】
裏下後可動演出ユニット３５００は、裏箱３０１０内の後端付近で開口部３０１０ａよりも下方に取付けられている。この裏下後可動演出ユニット３５００は、裏箱３０１０内に取付けられると共に前面に裏下前可動演出ユニット３２００が取付けられる昇降ユニット３５１０と、昇降ユニット３５１０により上下に昇降させられる裏下後回転装飾体ユニット３５５０と、を備えている。
【０６４３】
裏下後可動演出ユニット３５００の昇降ユニット３５１０は、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａよりも下方で後壁の前面に取付けられるユニットベース３５１１と、ユニットベース３５１１の正面視左下隅の後面に取付けられておりユニットベース３５１１を貫通して回転軸が前方へ突出している裏下後昇降駆動モータ３５１２と、裏下後昇降駆動モータ３５１２の回転軸に取付けられている平歯車状の昇降駆動ギア３５１３と、昇降駆動ギア３５１３と噛合している平歯車状の第一伝達ギア３５１４ａ、及び第一伝達ギア３５１４ａの前面で一体回転すると共に第一伝達ギア３５１４ａよりも直径が小さい第二伝達ギア３５１４ｂを有しておりユニットベース３５１１に回転可能に取付けられている伝達ギア部材３５１４と、伝達ギア部材３５１４の第二伝達ギア３５１４ｂと噛合しておりユニットベース３５１１に回転可能に取付けられている平歯車状の昇降駆動ピニオンギア３５１５と、を備えている。
【０６４４】
また、昇降ユニット３５１０は、左右方向略中央で上下に延びており前後方向に貫通している案内スリット３５１６ａ、及び正面視左端下部から左方へ突出している平板状の検知片３５１６ｂ、を有しており、昇降ユニット３５１０の前面に上下へスライド可能に取

付けられていると共に後面において案内スリット３５１６ａにより裏下後回転装飾体ユニット３５５０を上下にスライド可能に取付けている昇降ベース３５１６と、昇降ベース３５１６の正面視左端付近の後面に取付けられており上下に延びていると共に昇降駆動ピニオンギア３５１５と噛合している昇降駆動ラックギア３５１７と、上下に延びており上端がユニットベース３５１１の上端と同じ高さでユニットベース３５１１の前面に取付けられている固定側ラックギア３５１８と、固定側ラックギア３５１８と噛合していると共に裏下後回転装飾体ユニット３５５０の後面に取付けられている上下に延びた可動側ラックギア３５５１ｂと噛合しており、昇降ベース３５１６に回転可能に取付けられている平歯車状の加速ギア３５１９と、を備えている。

【０６４５】

更に、昇降ユニット３５１０は、昇降ベース３５１６の正面視左方で昇降駆動ギア３５１３、伝達ギア部材３５１４、昇降駆動ピニオンギア３５１５、及び固定側ラックギア３５１８の前方を覆うようにユニットベース３５１１の前面に取付けられているギアカバー左３５２０と、ギアカバー左３５２０の前面に取付けられており昇降ベース３５１６の検知片３５１６ｂを検知可能な裏下後昇降検知センサ３５２１と、昇降ベース３５１６の正面視右方でユニットベース３５１１の前面に回転可能に取付けられている平歯車状の案内ピニオンギア３５２２と、案内ピニオンギア３５２２と噛合していると共に上下に延びており昇降ベース３５１６の正面視右端側後面に取付けられている案内ラックギア３５２３と、案内ラックギア３５２３の前方を覆いユニットベース３５１１の前面に取付けられているギアカバー右３５２４と、下端側が昇降ベース３５１６に取付けられていると共に上端側がギアカバー左３５２０及びギアカバー右３５２４に夫々取付けられており昇降ベース３５１６を上方へ付勢している一対のアシストバネ３５２５と、を備えている。

【０６４６】

また、昇降ユニット３５１０は、ユニットベース３５１１の正面視右端側の後面に取付けられている基板ベース３５２６と、基板ベース３５２６の後面に取付けられており、裏下後昇降駆動モータ３５１２、裏下後昇降検知センサ３５２１、裏下後回転駆動モータ３５５３、裏下後回転検知センサ３５７０、及び裏下後装飾基板３５７２とモータ駆動基板３０６２及びランプ駆動基板３０６０との接続を中継している裏下後中継基板３５２７と、を備えている。

【０６４７】

続いて、裏下後可動演出ユニット３５００における昇降ユニット３５１０の動作について説明する。この裏下後可動演出ユニット３５００は、通常の状態では裏下後回転装飾体ユニット３５５０が最も下降している下降端位置に位置している。この下降端位置の状態では、図１２７に示すように、昇降ベース３５１６に取付けられている昇降駆動ラックギア３５１７及び案内ラックギア３５２３の上端において、ユニットベース３５１１に取付けられている昇降駆動ピニオンギア３５１５及び案内ピニオンギア３５２２が、夫々噛合している。また、昇降ベース３５１６に取付けられている加速ギア３５１９は、ユニットベース３５１１に取付けられている固定側ラックギア３５１８の下端で噛合していると共に、裏下後回転装飾体ユニット３５５０に取付けられている可動側ラックギア３５５１ｂの上端で噛合している。

【０６４８】

また、下降端位置の状態では、案内ブッシュ３５２８を介して昇降ベース３５１６の案内スリット３５１６ａ内に挿入されている裏下後回転装飾体ユニット３５５０の案内ピン３５５２ｂが、案内スリット３５１６ａの下端に位置している。更に、下降端位置の状態では、昇降ベース３５１６の検知片３５１６ｂが、裏下後昇降検知センサ３５２１により検知されていると共に、一対のアシストバネ３５２５が、伸長して昇降ベース３５１６を上方へ付勢している。

【０６４９】

裏下後可動演出ユニット３５００は、裏下後回転装飾体ユニット３５５０が、下降端位置の時には、図８３等に示すように、裏下後回転装飾体３５６８が中央液晶表示装置１５

００の下端よりも下方でセンター役物２５００の枠内のステージ２５３０の上方において一部が遊技者側から視認可能となっている。

【０６５０】

裏下後回転装飾体ユニット３５５０が下降端位置の時に、裏下後昇降駆動モータ３５１２により昇降駆動ギア３５１３を正面視反時計回りの方向へ回転させると、昇降駆動ピニオンギア３５１５が反時計回りの方向へ回転し、昇降駆動ピニオンギア３５１５と噛合している昇降駆動ラックギア３５１７により昇降ベース３５１６が上昇する。この昇降ベース３５１６が上昇すると、昇降ベース３５１６に回転可能に取付けられている加速ギア３５１９も、昇降ベース３５１６と一緒に上昇する。この加速ギア３５１９は、ユニットベース３５１１に取付けられている固定側ラックギア３５１８と噛合しているため、ユニットベース３５１１に対して昇降ベース３５１６（加速ギア３５１９）が上昇すると、加速ギア３５１９が正面視反時計回りの方向へ回転することとなる。

【０６５１】

この加速ギア３５１９は、固定側ラックギア３５１８とは反対側で、裏下後回転装飾体ユニット３５５０に取付けられている可動側ラックギア３５５１ｂが噛合しているため、加速ギア３５１９が反時計回りの方向へ回転すると、可動側ラックギア３５５１ｂを介して裏下後回転装飾体ユニット３５５０が昇降ベース３５１６に対して相対的に上昇する。この際に、裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、ユニットベース３５１１の固定側ラックギア３５１８と噛合している加速ギア３５１９により、昇降ベース３５１６の二倍の速度で上昇する。

【０６５２】

また、昇降ユニット３５１０では、昇降ベース３５１６において、昇降駆動ラックギア３５１７とは反対側の案内ラックギア３５２３が、ユニットベース３５１１に回転可能に取付けられている案内ピニオンギア３５２２と噛合していることから、昇降ベース３５１６の右端側がこじられることなく、昇降ベース３５１６が真っ直ぐに上昇することができる。更に、昇降ユニット３５１０では、一対のアシストバネ３５２５により昇降ベース３５１６を上方へ付勢しているため、裏下後昇降駆動モータ３５１２に係る負荷を低減させている。なお、一対のアシストバネ３５２５において、昇降駆動ラックギア３５１７から遠い正面視右側のアシストバネ３５２５は、左側のアシストバネ３５２５よりも長く伸長されて付勢力が強められており、昇降ベース３５１６を傾き難くアシストしている。

【０６５３】

そして、裏下後回転装飾体ユニット３５５０が最も上昇した上昇端位置に位置すると、裏下後昇降駆動モータ３５１２が停止する。この上昇端位置の状態では、図１２８に示すように、裏下後回転装飾体ユニット３５５０の案内ピン３５５２ｂが、昇降ベース３５１６の案内スリット３５１６ａの上端に位置している。また、上昇端位置の状態では、昇降ベース３５１６に取付けられている昇降駆動ラックギア３５１７及び案内ラックギア３５２３の下端において、ユニットベース３５１１に取付けられている昇降駆動ピニオンギア３５１５及び案内ピニオンギア３５２２が、夫々噛合している。また、昇降ベース３５１６に取付けられている加速ギア３５１９は、ユニットベース３５１１に取付けられている固定側ラックギア３５１８の上端で噛合していると共に、裏下後回転装飾体ユニット３５５０に取付けられている可動側ラックギア３５５１ｂの下端で噛合している。

【０６５４】

裏下後回転装飾体ユニット３５５０が上昇端位置の時には、図１５２に示すように、裏下後回転装飾体３５６８が、正面視において、センター役物２５００の枠内（中央液晶表示装置１５００の前面）の略中央に位置している。なお、裏下後回転装飾体ユニット３５５０が上昇端位置の状態で、裏下後昇降駆動モータ３５１２により昇降駆動ギア３５１３を正面視時計回りの方向へ回転させると、上記とは逆の動作をして裏下後回転装飾体ユニット３５５０が下降し、下降端位置に復帰する。

【０６５５】

続いて、裏下後可動演出ユニット３５００の裏下後回転装飾体ユニット３５５０につい

て説明する。裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、上部から前方へ延びている円筒状の軸筒部３５５１ａ、及び下部の後面で上下に延びており加速ギア３１５９と噛合する可動側ラックギア３５５１ｂ、を有しており、上下に延びていると共に前方が開放されている浅い容器状の装飾体ベース３５５１と、上部に装飾体ベース３５５１の軸筒部３５５１ａよりも大径で前後に貫通しており軸筒部３５５１ａが同心円上に挿通される貫通孔３５５２ａ、及び下部から前方へ円柱状に突出しており昇降ユニット３５１０の案内スリット３５１６ａ内に挿入される案内ピン３５５２ｂ、を有しており、後方が開放されている浅い箱状で装飾体ベース３５５１の前面に取付けられているベースカバー３５５２と、を備えている。

【０６５６】

また、裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、ベースカバー３５５２の下部後面に取付けられている裏下後回転駆動モータ３５５３と、裏下後回転駆動モータ３５５３の回転軸に取付けられている平歯車状の回転駆動ギア３５５４と、回転駆動ギア３５５４と噛合しており装飾体ベース３５５１とベースカバー３５５２との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第一従動ギア３５５５と、第一従動ギア３５５５と噛合しており装飾体ベース３５５１とベースカバー３５５２との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第二従動ギア３５５６と、第二従動ギア３５５６と噛合しており装飾体ベース３５５１とベースカバー３５５２との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第三従動ギア３５５７と、第三従動ギア３５５７と噛合しており装飾体ベース３５５１とベースカバー３５５２との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第四従動ギア３５５８と、第四従動ギア３５５８と噛合している円環状の駆動リングギア３５５９ａ、駆動リングギア３５５９ａの前端から周方向へ離間して前方へ突出している複数（ここでは三つ）の係合凸部３５５９ｂ、及び駆動リングギア３５５９ａの後端から外方へフランジ状に突出しており周方向の一部が切欠かれている駆動検知片３５５９ｃを有している駆動ギア部材３５５９と、周方向へ等間隔に形成されている四つの取付孔３５６０ａ、及び後端から前方へ向かって凹んでおり駆動ギア部材３５５９の複数の係合凸部３５５９ｂが挿入係合されている複数の係合凹部３５６０ｂ、を有しており、駆動ギア部材３５５９と略同じ大きさの外径及び内径に形成されているリング状の連結リング３５６０と、を備えている。

【０６５７】

駆動リングギア３５５９ａ及び連結リング３５６０の外径と内径は、ベースカバー３５５２の貫通孔３５５２ａの内径よりも小さく、装飾体ベース３５５１の軸筒部３５５１ａの外径よりも大きく形成されている。また、駆動リングギア３５５９ａ及び連結リング３５６０は、内形が同一である。裏下後回転装飾体ユニット３５５０では、裏下後回転駆動モータ３５５３、回転駆動ギア３５５４、第一従動ギア３５５５、第二従動ギア３５５６、第三従動ギア３５５７、第四従動ギア３５５８、駆動ギア部材３５５９、及び連結リング３５６０が、裏下後回転駆動モータ３５５３により直接的に回転駆動される駆動機構３５５０Ａを構成している（図１３４（ａ）等を参照）。

【０６５８】

更に、裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、前方からベースカバー３５５２の貫通孔３５５２ａ、連結リング３５６０、及び駆動ギア部材３５５９を貫通していると共に装飾体ベース３５５１の軸筒部３５５１ａが挿入される筒状の外筒部３５６１ａ、外筒部３５６１ａの後端から前方へ向かって凹んでおり周方向に間隔を開けて形成されている複数の接続凹部３５６１ｂ、ベースカバー３５５２の前方で外筒部３５６１ａの前端から外方へ延出している平板状のベース部３５６１ｃ、ベース部３５６１ｃを前後に貫通しており外筒部の軸芯を中心として放射状に延びている四つのガイドスリット３５６１ｄ、を有している回転装飾体ベース３５６１と、回転装飾体ベース３５６１の外筒部３５６１ａ内に挿入されていると共に装飾体ベース３５５１の軸筒部３５５１ａが挿通される円筒状の内筒部３５６２ａ、駆動ギア部材３５５９の後方で内筒部３５６２ａの後端外周に形成されているリング状の差動リングギア３５６２ｂ、差動リングギア３５６２ｂの前面から周方向へ間隔を開けて突出しており回転装飾体ベース３５６１の接続凹部３５６１ｂ内に挿入接

続される複数の接続凸部３５６２ｃ、差動リングギア３５６２ｂの後端から外方へフランジ状に突出しており周方向の一部が切欠かれている差動検知片３５６２ｄ、を有している差動ギア部材３５６２と、差動ギア部材３５６２の差動リングギア３５６２ｂと噛合しており装飾体ベース３５５１とベースカバー３５５２との間で第四従動ギア３５５８と同軸上に回転可能に取付けられている平歯車状の差動伝達ギア３５６３と、差動伝達ギア３５６３と噛合している平歯車状のダンパギア３５６４と、ダンパギア３５６４に回転抵抗を付与する状態でダンパギア３５６４を回転可能に取付けており、装飾体ベース３５５１の後面に取付けられている回転ダンパ部材３５６５と、を備えている。

【０６５９】

回転装飾体ベース３５６１における外筒部３５６１ａの外径は、駆動ギア部材３５５９及び連結リング３５６０の内径よりも若干小さく、外筒部３５６１ａの外周面により駆動ギア部材３５５９及び連結リング３５６０を回転可能に取付けている。また、外筒部３５６１ａの内径は、差動ギア部材３５６２における内筒部３５６２ａの外径よりも若干大きい。ベース部３５６１ｃは、ベースカバー３５５２の貫通孔３５５２ａよりも大きく形成されている。ガイドスリット３５６１ｄは、外筒部３５６１ａの周方向に対して９０度の角度の間隔で形成されている。

【０６６０】

差動ギア部材３５６２の内筒部３５６２ａは、内径が装飾体ベース３５５１の軸筒部３５５１ａの外径よりも若干大きく、軸筒部３５５１ａにより回転可能に取付けられる。回転ダンパ部材３５６５は、詳細な図示は省略するが、内部に封入されている粘性流体の粘性抵抗により、ダンパギア３５６４が取付けられる回転軸に対して回転抵抗を付与しているものである。裏下後回転装飾体ユニット３５５０では、回転装飾体ベース３５６１、差動ギア部材３５６２、差動伝達ギア３５６３、ダンパギア３５６４、及び回転ダンパ部材３５６５が、回転ダンパ部材３５６５により直接的に回転抵抗が付与される差動機構３５５０Ｂを構成している（図１３４（ｂ）等を参照）。

【０６６１】

また、裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、ガイドスリット３５６１ｄを貫通して後方へ突出している円柱状のスライドピン３５６６ａを有しており、回転装飾体ベース３５６１におけるベース部３５６１ｃの前面で各ガイドスリット３５６１ｄによりスライド可能に夫々取付けられている四つの装飾体スライダ３５６６と、前後に貫通しており装飾体スライダ３５６６のスライドピン３５６６ａが回転可能に挿入される先端孔３５６７ａを先端側に有していると共に、後方へ円柱状に突出しており連結リング３５６０の取付孔３５６０ａに回転可能に挿入される基端ピン３５６７ｂを基端側に有しており、帯板状の四つの連結アーム３５６７と、各装飾体スライダ３５６６の前面に取付けられており前面に装飾が施されている四つの裏下後回転装飾体３５６８と、各裏下後回転装飾体３５６８の後面に取付けられており連結アーム３５６７の回動範囲を規制している四つの回動規制部材３５６９と、を備えている。

【０６６２】

裏下後回転装飾体３５６８は、正面視の形状が略四角形に形成されており、四つの頂点の内の一つが直角に形成されていると共に、直角の頂点を通る対角線上の反対側の頂点が鋭角に形成されている。裏下後回転装飾体３５６８は、直角の頂点を、回転装飾体ベース３５６１の回転中心軸側へ向けると共に、直角の頂点を通る対角線が、装飾体スライダ３５６６のスライド方向（回転装飾体ベース３５６１のガイドスリット３５６１ｄが延びている方向）へ延びるように、装飾体スライダ３５６６に取付けられている。四つの裏下後回転装飾体３５６８は、回転装飾体ベース３５６１のガイドスリット３５６１ｄにより、互いに接近・離反するようにスライドすることができる。

【０６６３】

裏下後回転装飾体ユニット３５５０では、装飾体スライダ３５６６、連結アーム３５６７、裏下後回転装飾体３５６８、及び回動規制部材３５６９が、駆動機構３５５０Ａと差動機構３５５０Ｂとを連結して回転を伝達させている連結機構３５５０Ｃを構成している

（図１３４（ｃ）等を参照）。
【０６６４】
更に、裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、装飾体ベース３５５１とベースカバー３５５２との間に取付けられており、駆動ギア部材３５５９の駆動検知片３５５９ｃと差動リングギア３５６２ｂの差動検知片３５６２ｄの回転位置を検知する裏下後回転検知センサ３５７０と、回転装飾体ベース３５６１の中心を前方から貫通して後端が装飾体ベース３５５１における軸筒部３５５１ａに取付けられている固定装飾体ベース３５７１と、回転装飾体ベース３５６１の前方且つ裏下後回転装飾体３５６８の後方で固定装飾体ベース３５７１の前面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏下後装飾基板３５７２と、裏下後装飾基板３５７２と裏下後回転装飾体３５６８との間で固定装飾体ベース３５７１の前面に取付けられており前面に装飾が施されていると共に透光性を有している円盤状の裏下後固定装飾体３５７３と、を備えている。
【０６６５】
続いて、裏下後可動演出ユニット３５００における裏下後回転装飾体ユニット３５５０の裏下後回転装飾体３５６８の動作について説明する。裏下後回転装飾体ユニット３５５０は、通常の状態では、四つの裏下後回転装飾体３５が回転装飾体ベース３５６１の回転中心側へスライドして互いに当接している。通常の状態では、駆動ギア部材３５５９は、駆動検知片３５５９ｃの切欠かれている部位を正面視左方へ向けて停止している（図１３４（ａ）を参照）。また、差動ギア部材３５６２は、差動検知片３５６２ｄの切欠かれている部位を正面視右方へ向けて停止している（図１３４（ｂ）を参照）。また、四つの連結アーム３５６７は、連結リング３５６０の取付孔３５６０ａに回転可能に取付けられている基端ピン３５６７ｂの中心と、先端の先端孔３５６７ａの中心とを結んだ軸線が、連結リング３５６０の回転中心を中心とした円に接するように延びており、先端孔３５６７ａに回転可能に取付けられている装飾体スライダ３５６６のスライドピン３５６６ａが、回転装飾体ベース３５６１におけるガイドスリット３５６１ｄの回転中心側の端部に位置している。また、四つの連結アーム３５６７は、通常の状態では、基端ピン３５６７ｂに対して、先端孔３５６７ａが、正面視時計回りの方向へ離れている（図１３４（ｃ）等を参照）。
【０６６６】
この通常の状態（図１３５（ａ）等を参照）で、裏下後回転駆動モータ３５５３により回転駆動ギア３５５４を正面視時計回りの方向へ回転させると、駆動ギア部材３５５９と一緒に連結リング３５６０が正面視反時計回りの方向へ回転することとなる。この連結リング３５６０が正面視反時計回りの方向へ回転しようとすると、取付孔３５６０ａに取付けられている基端ピン３５６７ｂを介して連結アーム３５６７が、その連結アーム３５６７の先端孔３５６７ａが装飾体スライダ３５６６のスライドピン３５６６ａを介して取付けられている回転装飾体ベース３５６１のガイドスリット３５６１ｄから、遠ざかる方向へ移動しようとすることから、先端孔３５６０ａに取付けられているスライドピン３５６６ａが、ガイドスリット３５６１ｄ内において回転中心側へスライドしようとする。
【０６６７】
しかしながら、この通常の状態では、スライドピン３５６６ａがガイドスリット３５６１ｄの回転中心側の端部に位置しており、これ以上回転中心側へスライドすることができない。これにより、連結アーム３５６７がガイドスリット３５６１ｄを介して回転装飾体ベース３５６１を正面視反時計回りの方向へ回転するように引っ張ることとなる。この回転装飾体ベース３５６１には、差動ギア部材３５６２、差動伝達ギア３５６３、及びダンパギア３５６４を介して回転ダンパ部材３５６５の回転抵抗が作用しているため、回転ダンパ部材３５６５の回転抵抗に抗して回転装飾体ベース３５６１が反時計回りの方向へ回転することとなる。
【０６６８】
この回転装飾体ベース３５６１が正面反時計回りの方向へ回転する際には、装飾体スライダ３５６６のスライドピン３５６６ａが、ガイドスリット３５６１ｄの回転中心側の端

部に位置しており、各装飾体スライダ３５６６に取付けられている裏下後回転装飾体３５６８が回転中心側へ位置して互いに当接している状態で回転する（図１３５（ｂ）を参照）。また、四つの裏下後回転装飾体３５６８の正面視反時計回りの方向への回転中は、裏下後回転装飾体３５６８が取付けられている装飾体スライダ３５６６に、連結アーム３５６７により回転中心側へスライドするような力が作用しているため、裏下後回転装飾体３５６８が遠心力により外側へスライドすることはない。

【０６６９】

一方、通常の状態（図１３６（ａ）等を参照）で、裏下後回転駆動モータ３５５３により回転駆動ギア３５５４を正面視反時計回りの方向へ回転させると、駆動ギア部材３５５９と一緒に連結リング３５６０が時計回りの方向へ回転することとなる。この連結リング３５６０が時計回りの方向へ回転しようとすると、取付孔３５６０ａに取付けられている基端ピン３５６７ｂを介して連結アーム３５６７が、その連結アーム３５６７の先端孔３５６７ａが装飾体スライダ３５６６のスライドピン３５６６ａを介して取付けられている回転装飾体ベース３５６１のガイドスリット３５６１ｄへ、接近する方向へ移動しようとすることから、先端孔３５６０ａに取付けられているスライドピン３５６６ａが、ガイドスリット３５６１ｄを介して回転装飾体ベース３５６１を時計回りの方向へ回転させようとする。

【０６７０】

しかしながら、回転装飾体ベース３５６１には、差動ギア部材３５６２、差動伝達ギア３５６３、及びダンパギア３５６４を介して回転ダンパ部材３５６５の回転抵抗が作用しているため、回転装飾体ベース３５６１が時計回りの方向へ回転する前に、スライドピン３５６６ａがガイドスリット３５６１ｄに沿って回転中心から外側の方向へ移動することとなる（図１３６（ｂ）を参照）。これにより、各スライドピン３５６６ａ（装飾体スライダ３５６６）が外側へ向かってスライドすることで、各裏下後回転装飾体３５６８が、互いに離反するように外側へスライドすることとなる。

【０６７１】

そして、連結リング３５６０が更に正面視時計回りの方向へ回転して、取付孔３５６０ａが回転装飾体ベース３５６１におけるガイドスリット３５６１ｄの軸線上に到達すると、連結アーム３５６７がガイドスリット３５６１ｄに沿って延びた状態となると共に連結アーム３５６７の側面が回動規制部材３５６９に当接して、連結アーム３５６７のこれ以上の回動が阻止される。この状態では、連結アーム３５６７を介して装飾体スライダ３５６６が最も外側へスライドした状態となり、各裏下後回転装飾体３５６８同士が最も離反して開いた状態となる（図１３６（ｃ）を参照）。また、裏下後回転装飾体３５６８が開いた状態では、裏下後回転装飾体３５６８の後方に配置されている裏下後固定装飾体３５７３が、裏下後回転装飾体３５６８同士の間から視認できるようになる（図１３３（ｃ）及び（ｄ）等を参照）。

【０６７２】

裏下後回転装飾体３５６８が開いた状態で、連結リング３５６０が更に正面視時計回りの方向へ回転すると、回動規制部材３５６９により連結アーム３５６７の回動が規制されているため、回転装飾体ベース３５６１が回転ダンパ部材３５６５の回転抵抗に抗して時計回りの方向へ回転することとなり、裏下後回転装飾体３５６８が開いた状態で時計回りの方向へ回転することとなる（図１３６（ｄ）を参照）。裏下後回転装飾体３５６８が開くことで大きくなって目立つようになり、遊技者を驚かせることができる。

【０６７３】

なお、開いている状態の裏下後回転装飾体３５６８を閉じる場合は、裏下後回転駆動モータ３５５３により連結リング３５６０を上記とは逆の正面視反時計回りの方向へ回転させることで、各裏下後回転装飾体３５６８が、回転中心側へスライドして、閉じた状態となる。

【０６７４】

このように、裏下後可動演出ユニット３５００は、裏下後回転装飾体ユニット３５５０

を上昇端位置へ移動させることで、裏下後回転装飾体３５６８をセンター役物２５００の枠内（遊技領域５ａ）の中央へ移動させることができ、裏下後回転装飾体３５６８を目立たせることができる。この状態で、裏下後回転装飾体３５６８を、正面視反時計回りの方向へ回転させると、遊技領域５ａの中央で回転することで、遊技者を驚かせることができる。また、裏下後回転装飾体３５６８を、正面視時計回りの方向へ回転させると、裏下後回転装飾体３５６８が開いて大きくなった状態で回転するため、遊技者を更に驚かせることができ、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。

【０６７５】

［５－９ｊ．裏四隅可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏四隅可動演出ユニット３６００について、主に図１３７乃至図１４５を参照して詳細に説明する。図１３７は裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、図１３８は裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図１３９は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１４０は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図１４１は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１４２は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【０６７６】

また、図１４３（ａ）は通常の退避位置の状態での裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏四隅第一装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図であり、（ｃ）は裏四隅第二装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図である。更に、図１４４（ａ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が退避位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｂ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｃ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。また、図１４５（ａ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｂ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（ｃ）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。

【０６７７】

裏四隅可動演出ユニット３６００は、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａよりも外方の四隅に取付けられている。裏四隅可動演出ユニット３６００は、裏箱３０１０内の四隅における右上隅と左下隅に取付けられる裏四隅第一ユニット３６１０、裏箱３０１０内の四隅における左上隅と右下隅に取付けられる裏四隅第二ユニット３６５０と、を備えている。右上隅に取付けられる裏四隅第一ユニット３６１０Ａに対して、左下隅に取付けられる裏四隅第一ユニット３６１０Ｂは、前後に延びた軸線周りに１８０度回転させた状態で取付けられる。また、左上隅に取付けられる裏四隅第二ユニット３６５０Ａに対して、右下隅に取付けられる裏四隅第二ユニット３６５０Ｂは、前後に延びた軸線まわりに１８０度回転させた状態で取付けられる。

【０６７８】

以下では、右上隅に取付けられる裏四隅第一ユニット３６１０（３６１０Ａ）と、左上隅に取付けられる裏四隅第二ユニット３６５０（３６５０Ａ）について説明し、左下隅に取付けられる裏四隅第一ユニット３６１０（３６１０Ｂ）と右下隅に取付けられる裏四隅第二ユニット３６５０（３６５０Ｂ）については、右上隅と左上隅に取付けられているものに対して１８０度回転しているだけであるため、説明は省略する。

【０６７９】

まず、裏四隅第一ユニット３６１０は、図１３９及び図１４０等に示すように、裏箱３

０１０内に取付けられ後方及び下方が開放されている浅い箱状のユニットベース３６１１と、ユニットベース３６１１の前面における左右方向の略中央に取付けられており左方（裏箱３０１０の左右方向中央を向いている方）が開放されている浅い箱状のモータベース３６１２と、モータベース３６１２の左側面に取付けられておりモータベース３６１２の開放されている左側面の前後方向略中央よりも前側を覆っているモータベースカバー前３６１３と、モータベースカバー前３６１３よりも後方でモータベース３６１２の左面に取付けられており右方及び前方が開放されている箱状のモータベースカバー後３６１４と、モータベース３６１２の右側面の前部に取付けられており回転軸がモータベース３６１２内に突出している裏四隅駆動モータ３６１５と、裏四隅駆動モータ３６１５の回転軸に取付けられておりモータベースカバー前３６１３により左方が覆われるようにモータベース３６１２内に収容されている伝達部材３６１６と、を備えている。

【０６８０】

伝達部材３６１６は、裏四隅駆動モータ３６１５の回転軸に取付けられている円柱状の取付軸部３６１６ａと、取付軸部３６１６ａの先端から軸直角方向へ延びている円盤状のベース部３６１６ｂと、ベース部３６１６ｂにおける右方を向いている面から右方へ板状に突出している検知片３６１６ｃと、ベース部３６１６ｂの左方を向いている面に備えられている第一伝達部３６１７と、ベース部３６１６ｂの右方を向いている面に備えられている第二伝達部３６１８と、を備えている。

【０６８１】

伝達部材３６１６の第一伝達部３６１７は、ベース部３６１６ｂの周縁付近からベース部３６１６ｂの回転軸と平行に左方へ突出している円柱状の第一伝達ピン３６１７ａと、第一伝達ピン３６１７ａの公転半径よりも小さい半径でベース部３６１６ｂの左面から同心円上に左方へ突出している円筒状の第一ロック突部３６１７ｂと、第一ロック突部３６１７ｂと第一伝達ピン３６１７ａとの間で、第一ロック突部３６１７ｂの外周面におけるベース部３６１６ｂの中心と第一伝達ピン３６１７ａの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第一ロック突部３６１７ｂの中心へ向かって扇状に切欠かれている第一切欠部３６１７ｃと、を有している。

【０６８２】

伝達部材３６１６の第二伝達部３６１８は、ベース部３６１６ｂの周縁付近からベース部３６１６ｂの回転軸と平行に右方へ突出している円柱状の第二伝達ピン３６１８ａと、第二伝達ピン３６１８ａの公転半径よりも小さい半径でベース部３６１６ｂの右面から同心円上に右方へ突出している円筒状の第二ロック突部３６１８ｂと、第二ロック突部３６１８ｂと第二伝達ピン３６１８ａとの間で、第二ロック突部３６１８ｂの外周面におけるベース部３６１６ｂの中心と第二伝達ピン３６１８ａの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第二ロック突部３６１８ｂの中心へ向かって扇状に切欠かれている第二切欠部３６１８ｃと、を有している。

【０６８３】

伝達部材３６１６は、第一伝達ピン３６１７ａと第二伝達ピン３６１８ａの公転半径は、同じである。また、第一伝達ピン３６１７ａに対して、第二伝達ピン３６１８ａが、ベース部３６１６ｂの回転軸を中心に１８０度回転した位置から突出している。更に、第一ロック突部３６１７ｂと第二ロック突部３６１８ｂの直径は、同じである。更に、伝達部材３６１６は、第一伝達部３６１７の第一切欠部３６１７ｃと第二伝達部３６１８の第二切欠部３６１８ｃが、第一ロック突部３６１７ｂと第二ロック突部３６１８ｂの円周に対して７２度の角度範囲で扇状に形成されている。

【０６８４】

また、裏四隅第一ユニット３６１０は、伝達部材３６１６よりも後方の位置で両端がモータベース３６１２及びモータベースカバー後３６１４に両端が取付けられている円柱状の被伝達軸部材３６１９と、被伝達軸部材３６１９が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材３６１６における第一伝達部３６１７からの回転が伝達されて回転し、回転軸に対して直角方向へ延びている作用アーム３６２０ａを有している第一

被伝達部材３６２０と、被伝達軸部材３６１９の直下における第一被伝達部材３６２０よりも下方でモータベース３６１２及びモータベースカバー後３６１４に両端が取付けられているリンク軸部材３６２１と、リンク軸部材３６２１が基端側を貫通することにより回転可能に取付けられており回転軸に対して直角方向へ第一被伝達部材３６２０の作用アーム３６２０ａと同じ長さで延びているリンクアーム３６２２と、上端が第一被伝達部材３６２０における作用アーム３６２０ａの先端に回転可能に取付けられていると共に上端よりも下側でリンクアーム３６２２が作用アーム３６２０ａと平行に延びるようにリンクアーム３６２２の先端が回転可能に取付けられており、下方へ延びているリンク部材３６２３と、リンク部材３６２３の下端前面に取付けられており手裏剣を摸した裏四隅第一装飾体３６２４と、裏四隅第一装飾体３６２４の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏四隅第一装飾基板３６２５と、を備えている。

【０６８５】

第一被伝達部材３６２０は、左端から作用アーム３６２０ａが延出しており被伝達軸部材３６１９が貫通している軸部３６２０ｂと、軸部３６２０ｂの右端から回転軸に対して直角方向へ延びている円盤状の第一被伝達本体部３６２０ｃと、第一被伝達本体部３６２０ｃの外周面から中心へ向かって凹んでおり第一伝達ピン３６１７ａが摺動可能に挿入される第一伝達スリット３６２０ｄと、第一被伝達本体部３６２０ｃの外周面における第一伝達スリット３６２０ｄの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第一ロック凹部３６２０ｅと、を有している。

【０６８６】

第一伝達スリット３６２０ｄは、第一被伝達本体部３６２０ｃの外周面に開口している向きが、作用アーム３６２０ａが延びている向きと略同じである。第一ロック凹部３６２０ｅは、第一伝達部３６１７の第一ロック突部３６１７ｂの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第一ロック凹部３６２０ｅは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第一被伝達部材３６２０の回転中心とを結ぶ線同士が、９０度の角度で交わるように形成されている。

【０６８７】

この第一被伝達部材３６２０は、裏四隅第一ユニット３６１０（裏四隅可動演出ユニット３６００）を組立てた状態では、第一被伝達本体部３６２０ｃが、第一伝達部３６１７の第一伝達ピン３６１７ａ及び第一ロック突部３６１７ｂと、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第一伝達スリット３６２０ｄ内に第一伝達ピン３６１７ａを挿入させることができ、第一伝達ピン３６１７ａ及び第一伝達スリット３６２０ｄを介して回転を伝達させることができる。また、第一ロック凹部３６２０ｅ内に第一ロック突部３６１７ｂの一部を挿入させることができ、第一ロック凹部３６２０ｅ内に第一ロック突部３６１７ｂの一部が挿入されることにより、第一被伝達部材３６２０の回転を規制（ロック）することができる。

【０６８８】

リンク部材３６２３には、第一被伝達部材３６２０の作用アーム３６２０ａの先端と、リンクアーム３６２２の先端とが、夫々リンクピン３６２６により回転可能に取付けられている。また、リンク部材３６２３の前面上部にはリンクカバー３６２７が取付けられている。裏四隅第一ユニット３６１０は、モータベース３６１２と、第一被伝達部材３６２０の作用アーム３６２０ａと、リンクアーム３６２２と、リンク部材３６２３とで、平行リンクを形成しており、第一被伝達部材３６２０を回転させることで、リンク部材３６２３を介して裏四隅第一装飾体３６２４を上下に昇降させることができる。

【０６８９】

更に、裏四隅第一ユニット３６１０は、ユニットベース３６１１の後端開口を閉鎖しておりユニットベース３６１１に取付けられている平板状のベースカバー３６２８と、左右に延びている円柱状で被伝達軸部材３６１９を中心にして公転する第二作用ピン３６２９ａを有しており、モータベース３６１２と第一被伝達部材３６２０との間で被伝達軸部材３６１９が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材３６１６にお

ける第二伝達部３６１８からの回転が伝達されて回転する第二被伝達部材３６２９と、第二被伝達部材３６２９の第二作用ピン３６２９ａの公転により前後方向へ延びた軸周りに公転し後方へ円柱状に延びている第一連結ピン３６３０ａを有しており、被伝達軸部材３６１９よりも後方でユニットベース３６１１とベースカバー３６２８とにより回転可能に取付けられている回転連結部材３６３０と、回転連結部材３６３０よりも下方でユニットベース３６１１とベースカバー３６２８とにより前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられており、回転中心から偏芯した位置に後方へ円柱状に突出している第二連結ピン３６３１ａを有している裏四隅第二装飾体ベース３６３１と、を備えている。

【０６９０】

また、裏四隅第一ユニット３６１０は、一方の端部側が回転連結部材３６３０の第一連結ピン３６３０ａに回転可能に取付けられていると共に、反対側の端部側が裏四隅第二装飾体ベース３６３１の第二連結ピン３６３１ａに回転可能に取付けられている帯板状の連結アーム３６３２と、裏四隅第二装飾体ベース３６３１の前面に取付けられており円弧状に延びている裏四隅第二装飾体３６３３と、裏四隅第二装飾体３６３３の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏四隅第二装飾基板３６３４と、裏四隅第二装飾体３６３３における先端付近の後面に取付けられており裏四隅第二装飾基板３６３４の後側の一部を覆う基板カバー３６３５と、モータベース３６１２に取付けられており伝達部材３６１６の検知片３６１６ｃを検知可能な裏四隅昇降検知センサ３６３６と、を備えている。

【０６９１】

第二被伝達部材３６２９は、周縁から右方へ第二作用ピン３６２９ａが突出しており被伝達軸部材３６１９を中心とした円盤状の第二被伝達本体部３６２９ｂと、第二被伝達本体部３６２９ｂの外周面から中心へ向かって凹んでおり第二伝達ピン３６１８ａが摺動可能に挿入される第二伝達スリット３６２９ｃと、第二被伝達本体部３６２９ｂの外周面における第二伝達スリット３６２９ｃの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第二ロック凹部３６２９ｄと、を有している。

【０６９２】

第二被伝達部材３６２９の第二伝達スリット３６２９ｃは、第二被伝達本体部３６２９ｂの外周面に開口している向きが、被伝達軸部材３６１９を挟んで第二作用ピン３６２９ａとは反対方向を向いている。第二ロック凹部３６２９ｄは、第二伝達部３６１８の第二ロック突部３６１８ｂの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第二ロック凹部３６２９ｄは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第二被伝達部材３６２９の回転中心とを結ぶ線同士が、９０度の角度で交わるように形成されている。

【０６９３】

この第二被伝達部材３６２９は、裏四隅第一ユニット３６１０（裏四隅可動演出ユニット３６００）を組立てた状態では、第二被伝達本体部３６２９ｂが、第二伝達部３６１８の第二伝達ピン３６１８ａ及び第二ロック突部３６１８ｂと、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第二伝達スリット３６２９ｃ内に第二伝達ピン３６１８ａを挿入させることができ、第二伝達ピン３６１８ａ及び第二伝達スリット３６２９ｃを介して回転を伝達させることができる。また、第二ロック凹部３６２９ｄ内に第二ロック突部３６１８ｂの一部を挿入させることができ、第二ロック凹部３６２９ｄ内に第二ロック突部３６１８ｂの一部が挿入されることにより、第二被伝達部材３６２９の回転を規制（ロック）することができる。

【０６９４】

回転連結部材３６３０は、回転中心から軸直角方向へ扇状に延びており後面の周縁から第一連結ピン３６３０ａが後方へ突出している平板状の本体部３６３０ｂと、本体部３６３０ｂの周辺から前方へ板状に突出している突出片３６３０ｃと、突出片３６３０ｃの一部が前端から後方へ向かって第二被伝達部材３６２９の第二作用ピン３６２９ａが摺動可能に挿通されるように切欠かれている第二被作用部３６３０ｄと、を備えている。

【０６９５】

回転連結部材３６３０は、回転中心が、第二被伝達部材３６２９の回転中心と同じ高さに取付けられている。この回転連結部材３６３０は、第二被伝達部材３６２９が回転して第二作用ピン３６２９ａが公転することで、第二被作用部３６３０ｄが第二作用ピン３６２９ａにより押圧されて回転する。

【０６９６】

裏四隅第二装飾体３６３３は、手裏剣や刀等の刃物の刃先を摸した形状に形成されており、刃先の細くなった側が裏四隅第二装飾体ベース３６３１に取付けられている。

【０６９７】

裏四隅第一ユニット３６１０は、ベースカバー３６２８と、回転連結部材３６３０と、裏四隅第二装飾体ベース３６３１と、連結アーム３６３２とで、回転リンクを形成しており、回転連結部材３６３０が回転すると、連結アーム３６３２を介して裏四隅第二装飾体ベース３６３１が同じ方向へ回転する。これにより、裏四隅第二装飾体ベース３６３１に取付けられている裏四隅第二装飾体３６３３を、その先端側が下方へ向かうように回転（回動）させることができる。

【０６９８】

続いて、裏四隅第二ユニット３６５０は、図１４１及び図１４２等に示すように、裏箱３０１０内に取付けられ後方及び下方が開放されている浅い箱状のユニットベース３６５１と、ユニットベース３６５１の前面における左右方向の略中央に取付けられており右方（裏箱３０１０の左右方向中央を向いている方）が開放されている浅い箱状のモータベース３６５２と、モータベース３６５２の右側面に取付けられておりモータベース３６５２の開放されている右側面の前後方向略中央よりも前側を覆っているモータベースカバー前３６５３と、モータベースカバー前３６５３よりも後方でモータベース３６５２の右面に取付けられており左方及び前方が開放されている箱状のモータベースカバー後３６５４と、モータベース３６５２の左側面の前部に取付けられており回転軸がモータベース３６５２内に突出している裏四隅駆動モータ３６５５と、裏四隅駆動モータ３６５５の回転軸に取付けられておりモータベースカバー前３６５３により右方が覆われるようにモータベース３６５２内に収容されている伝達部材３６５６と、を備えている。

【０６９９】

伝達部材３６５６は、裏四隅駆動モータ３６５５の回転軸に取付けられている円柱状の取付軸部３６５６ａと、取付軸部３６５６ａの先端から軸直角方向へ延びている円盤状のベース部３６５６ｂと、ベース部３６５６ｂにおける右方を向いている面から右方へ板状に突出している検知片３６５６ｃと、ベース部３６５６ｂの右方を向いている面に備えられている第一伝達部３６５７と、ベース部３６５６ｂの左方を向いている面に備えられている第二伝達部３６５８と、を備えている。

【０７００】

伝達部材３６５６の第一伝達部３６５７は、ベース部３６５６ｂの周縁付近からベース部３６５６ｂの回転軸と平行に右方へ突出している円柱状の第一伝達ピン３６５７ａと、第一伝達ピン３６５７ａの公転半径よりも小さい半径でベース部３６５６ｂの右面から同心円上に右方へ突出している円筒状の第一ロック突部３６５７ｂと、第一ロック突部３６５７ｂと第一伝達ピン３６５７ａとの間で、第一ロック突部３６５７ｂの外周面におけるベース部３６５６ｂの中心と第一伝達ピン３６５７ａの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第一ロック突部３６５７ｂの中心へ向かって扇状に切欠かれている第一切欠部３６５７ｃと、を有している。

【０７０１】

伝達部材３６５６の第二伝達部３６５８は、ベース部３６５６ｂの周縁付近からベース部３６５６ｂの回転軸と平行に左方へ突出している円柱状の第二伝達ピン３６５８ａと、第二伝達ピン３６５８ａの公転半径よりも小さい半径でベース部３６５６ｂの左面から同心円上に左方へ突出している円筒状の第二ロック突部３６５８ｂと、第二ロック突部３６５８ｂと第二伝達ピン３６５８ａとの間で、第二ロック突部３６５８ｂの外周面におけるベース部３６５６ｂの中心と第二伝達ピン３６５８ａの中心とを結んだ軸線を境に両側へ

均等な範囲から第二ロック突部３６５８ｂの中心へ向かって扇状に切欠かれている第二切欠部３６５８ｃと、を有している。

【０７０２】

伝達部材３６５６は、第一伝達ピン３６５７ａと第二伝達ピン３６５８ａの公転半径は、同じである。また、第一伝達ピン３６５７ａに対して、第二伝達ピン３６５８ａが、ベース部３６５６ｂの回転軸を中心に１８０度回転した位置から突出している。更に、第一ロック突部３６５７ｂと第二ロック突部３６５８ｂの直径は、同じである。更に、伝達部材３６５６は、第一伝達部３６５７の第一切欠部３６５７ｃと第二伝達部３６５８の第二切欠部３６５８ｃが、第一ロック突部３６５７ｂと第二ロック突部３６５８ｂの円周に対して７２度の角度範囲で扇状に形成されている。

【０７０３】

また、裏四隅第二ユニット３６５０は、伝達部材３６５６よりも後方の位置で両端がモータベース３６５２及びモータベースカバー後３６５４に両端が取付けられている円柱状の被伝達軸部材３６５９と、被伝達軸部材３６５９が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材３６５６における第一伝達部３６５７からの回転が伝達されて回転し、回転軸に対して直角方向へ延びている作用アーム３６６０ａを有している第一被伝達部材３６６０と、被伝達軸部材３６５９の直下における第一被伝達部材３６６０よりも下方でモータベース３６５２及びモータベースカバー後３６５４に両端が取付けられているリンク軸部材３６６１と、リンク軸部材３６６１が基端側を貫通することにより回転可能に取付けられており回転軸に対して直角方向へ第一被伝達部材３６６０の作用アーム３６６０ａと同じ長さで延びているリンクアーム３６６２と、上端が第一被伝達部材３６６０における作用アーム３６６０ａの先端に回転可能に取付けられていると共に上端よりも下側でリンクアーム３６６２が作用アーム３６６０ａと平行に延びるようにリンクアーム３６６２の先端が回転可能に取付けられており、下方へ延びているリンク部材３６６３と、リンク部材３６６３の下端前面に取付けられており手裏剣を摸した裏四隅第一装飾体３６６４と、裏四隅第一装飾体３６６４の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏四隅第一装飾基板３６６５と、を備えている。

【０７０４】

第一被伝達部材３６６０は、左端から作用アーム３６６０ａが延出しており被伝達軸部材３６５９が貫通している軸部３６６０ｂと、軸部３６６０ｂの右端から回転軸に対して直角方向へ延びている円盤状の第一被伝達本体部３６６０ｃと、第一被伝達本体部３６６０ｃの外周面から中心へ向かって凹んでおり第一伝達ピン３６５７ａが摺動可能に挿入される第一伝達スリット３６６０ｄと、第一被伝達本体部３６６０ｃの外周面における第一伝達スリット３６６０ｄの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第一ロック凹部３６６０ｅと、を有している。

【０７０５】

第一伝達スリット３６６０ｄは、第一被伝達本体部３６６０ｃの外周面に開口している向きが、作用アーム３６６０ａが延びている向きと略同じである。第一ロック凹部３６６０ｅは、第一伝達部３６５７の第一ロック突部３６５７ｂの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第一ロック凹部３６６０ｅは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第一被伝達部材３６６０の回転中心とを結ぶ線同士が、９０度の角度で交わるように形成されている。

【０７０６】

この第一被伝達部材３６６０は、裏四隅第二ユニット３６５０（裏四隅可動演出ユニット３６００）を組立てた状態では、第一被伝達本体部３６６０ｃが、第一伝達部３６５７の第一伝達ピン３６５７ａ及び第一ロック突部３６５７ｂと、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第一伝達スリット３６６０ｄ内に第一伝達ピン３６５７ａを挿入させることができ、第一伝達ピン３６５７ａ及び第一伝達スリット３６６０ｄを介して回転を伝達させることができる。また、第一ロック凹部３６６０ｅ内に第一ロック突部３６５７ｂの一部を挿入させることができ、第一ロック凹部３６６０ｅ内に第一ロック突部３

６５７ｂの一部が挿入されることにより、第一被伝達部材３６６０の回転を規制（ロック）することができる。

【０７０７】

リンク部材３６６３には、第一被伝達部材３６６０の作用アーム３６６０ａの先端と、リンクアーム３６６２の先端とが、夫々リンクピン３６６６により回転可能に取付けられている。また、リンク部材３６６３の前面上部にはリンクカバー３６６７が取付けられている。裏四隅第二ユニット３６５０は、モータベース３６５２と、第一被伝達部材３６６０の作用アーム３６６０ａと、リンクアーム３６６２と、リンク部材３６６３とで、平行リンクを形成しており、第一被伝達部材３６６０を回転させることで、リンク部材３６６３を介して裏四隅第一装飾体３６６４を上下に昇降させることができる。

【０７０８】

更に、裏四隅第二ユニット３６５０は、ユニットベース３６５１の後端開口を閉鎖しておりユニットベース３６５１に取付けられている平板状のベースカバー３６６８と、左右に延びている円柱状で被伝達軸部材３６５９を中心にして公転する第二作用ピン３６６９ａを有しており、モータベース３６５２と第一被伝達部材３６６０との間で被伝達軸部材３６５９が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材３６５６における第二伝達部３６５８からの回転が伝達されて回転する第二被伝達部材３６６９と、第二被伝達部材３６６９の第二作用ピン３６６９ａの公転により前後方向へ延びた軸周りに公転し後方へ円柱状に延びている第一連結ピン３６７０ａを有しており、被伝達軸部材３６５９よりも後方でユニットベース３６５１とベースカバー３６６８とにより回転可能に取付けられている回転連結部材３６７０と、回転連結部材３６７０よりも下方でユニットベース３６５１とベースカバー３６６８とにより前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられており、回転中心から偏芯した位置に後方へ円柱状に突出している第二連結ピン３６７１ａを有している裏四隅第二装飾体ベース３６７１と、を備えている。

【０７０９】

また、裏四隅第二ユニット３６５０は、一方の端部側が回転連結部材３６７０の第一連結ピン３６７０ａに回転可能に取付けられていると共に、反対側の端部側が裏四隅第二装飾体ベース３６７１の第二連結ピン３６７１ａに回転可能に取付けられている帯板状の連結アーム３６７２と、裏四隅第二装飾体ベース３６７１の前面に取付けられており円弧状に延びている裏四隅第二装飾体３６７３と、裏四隅第二装飾体３６７３の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏四隅第二装飾基板３６７４と、裏四隅第二装飾体３６７３における先端付近の後面に取付けられており裏四隅第二装飾基板３６７４の後側の一部を覆う基板カバー３６７５と、モータベース３６５２に取付けられており伝達部材３６５６の検知片３６５６ｃを検知可能な裏四隅昇降検知センサ３６７６と、を備えている。

【０７１０】

第二被伝達部材３６６９は、周縁から左方へ第二作用ピン３６６９ａが突出しており被伝達軸部材３６５９を中心とした円盤状の第二被伝達本体部３６６９ｂと、第二被伝達本体部３６６９ｂの外周面から中心へ向かって凹んでおり第二伝達ピン３６５８ａが摺動可能に挿入される第二伝達スリット３６６９ｃと、第二被伝達本体部３６６９ｂの外周面における第二伝達スリット３６６９ｃの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第二ロック凹部３６６９ｄと、を有している。

【０７１１】

第二被伝達部材３６６９の第二伝達スリット３６６９ｃは、第二被伝達本体部３６６９ｂの外周面に開口している向きが、被伝達軸部材３６５９を挟んで第二作用ピン３６６９ａとは反対方向を向いている。第二ロック凹部３６６９ｄは、第二伝達部３６５８の第二ロック突部３６５８ｂの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第二ロック凹部３６６９ｄは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第二被伝達部材３６６９の回転中心とを結ぶ線同士が、９０度の角度で交わるように形成されている。

【０７１２】

この第二被伝達部材３６６９は、裏四隅第二ユニット３６５０（裏四隅可動演出ユニット３６００）を組立てた状態では、第二被伝達本体部３６６９ｂが、第二伝達部３６５８の第二伝達ピン３６５８ａ及び第二ロック突部３６５８ｂと、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第二伝達スリット３６６９ｃ内に第二伝達ピン３６５８ａを挿入させることができ、第二伝達ピン３６５８ａ及び第二伝達スリット３６６９ｃを介して回転を伝達させることができる。また、第二ロック凹部３６６９ｄ内に第二ロック突部３６５８ｂの一部を挿入させることができ、第二ロック凹部３６６９ｄ内に第二ロック突部３６５８ｂの一部が挿入されることにより、第二被伝達部材３６６９の回転を規制（ロック）することができる。

【０７１３】

回転連結部材３６７０は、回転中心から軸直角方向へ扇状に延びており後面の周縁から第一連結ピン３６７０ａが後方へ突出している平板状の本体部３６７０ｂと、本体部３６７０ｂの周辺から前方へ板状に突出している突出片３６７０ｃと、突出片３６７０ｃの一部が前端から後方へ向かって第二被伝達部材３６６９の第二作用ピン３６６９ａが摺動可能に挿通されるように切欠かれている第二被作用部３６７０ｄと、を備えている。

【０７１４】

回転連結部材３６７０は、回転中心が、第二被伝達部材３６６９の回転中心と同じ高さに取付けられている。この回転連結部材３６７０は、第二被伝達部材３６６９が回転して第二作用ピン３６６９ａが公転することで、第二被作用部３６７０ｄが第二作用ピン３６６９ａにより押圧されて回転する。

【０７１５】

裏四隅第二装飾体３６７３は、手裏剣や刀等の刃物の刃先を摸した形状に形成されており、刃先の細くなった側が裏四隅第二装飾体ベース３６７１に取付けられている。

【０７１６】

裏四隅第二ユニット３６５０は、ベースカバー３６６８と、回転連結部材３６７０と、裏四隅第二装飾体ベース３６７１と、連結アーム３６７２とで、回転リンクを形成しており、回転連結部材３６７０が回転すると、連結アーム３６７２を介して裏四隅第二装飾体ベース３６７１が同じ方向へ回転する。これにより、裏四隅第二装飾体ベース３６７１に取付けられている裏四隅第二装飾体３６７３を、その先端側が下方へ向かうように回転（回動）させることができる。

【０７１７】

続いて、裏四隅可動演出ユニット３６００における裏四隅第一装飾体３６２４，３６６４と裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３の動作について、主に図１４３乃至図１４５を参照して説明する。裏四隅可動演出ユニット３６００は、裏四隅第一ユニット３６１０と裏四隅第二ユニット３６５０とが、裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３、裏四隅第二装飾基板３６３４，３６７４、及び基板カバー３６３５，３６７５を除いて、略左右対称に形成されており、裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３、裏四隅第二装飾基板３６３４，３６７４、及び基板カバー３６３５，３６７５が、点対称に形成されている。従って、ここでは、正面視右上隅の裏四隅第一ユニット３６１０（３６１０Ａ）のみを用いて説明し、他の裏四隅第一ユニット３６１０Ｂ及び裏四隅第二ユニット３６５０については説明を省略する。

【０７１８】

裏四隅可動演出ユニット３６００（裏四隅第一ユニット３６１０）は、図１４３（ａ）等に示すように、上下に移動する裏四隅第一装飾体３６２４がユニットベース３６１１に接近している状態となっていると共に、回動する裏四隅第二装飾体３６３３が水平に延びている状態となっている。この通常の状態では、図８３等に示すように、裏四隅第一装飾体３６２４及び裏四隅第二装飾体３６３３が、遊技者側から殆ど視認することができない退避位置に位置している。

【０７１９】

この通常の状態では、図１４４（ａ）及び図１４５（ａ）に示すように、伝達部材３６

１６において、第一伝達部３６１７の第一伝達ピン３６１７ａが回転中心の直上に位置していると共に、第二伝達部３６１８の第二伝達ピン３６１８ａが回転中心の直下に位置している。また、通常の状態では、第一被伝達部材３６２０の作用アーム３６２０ａが斜め上前方へ延出していると共に、第一伝達スリット３６２０ｄが斜め上前方へ向かって開口しており、第一伝達スリット３６２０ｄの下方の第一ロック凹部３６２０ｅ内に第一伝達部３６１７の第一ロック突部３６１７ｂが挿入されている。これにより、リンク部材３６２３を介して裏四隅第一装飾体３６２４が上昇端に位置していると共に、第一被伝達部材３６２０が回転不能にロックされている。

【０７２０】

また、通常の状態では、第二被伝達部材３６２９において、第二作用ピン３６２９ａが回転中心に対して斜め上後方に位置していると共に第二伝達スリット３６２９ｃが斜め下前方へ向かって開口しており、第二伝達スリット３６２９ｃの上方の第二ロック凹部３６２９ｄ内に第二伝達部３６１８の第二ロック突部３６１８ｂが挿入されている。これにより、回転連結部材３６３０、連結アーム３６３２、及び裏四隅第二装飾体ベース３６３１を介して裏四隅第二装飾体３６３３が略水平に延びていると共に、第二被伝達部材３６２９が回転不能にロックされている。更に、通常の状態では、伝達部材３６１６の検知片３６１６ｃが、裏四隅昇降検知センサ３６３６により検知されている。

【０７２１】

この通常の状態で、裏四隅駆動モータ３６１５により第一伝達部３６１７の第一伝達ピン３６１７ａが後方へ移動するように伝達部材３６１６を左側面視で反時計回りの方向へ回転させると、第一伝達ピン３６１７ａが後方へ移動するように公転して、第一被伝達部材３６２０の第一伝達スリット３６２０ｄ内に進入すると同時に、第一ロック突部３６１７ｂが第一ロック凹部３６２０ｅ内から外れてロックが解除され、第一被伝達部材３６２０が回転可能な状態となる。また、伝達部材３６１６の検知片３６１６ｃが公転して、裏四隅昇降検知センサ３６３６が非検知の状態となる。そして、第一伝達ピン３６１７ａが更に反時計回りの方向へ公転すると、第一伝達ピン３６１７ａが第一伝達スリット３６２０ｄの内面を下方へ押圧し、第一被伝達部材３６２０が被伝達軸部材３６１９を中心に時計回りの方向へ回転することとなる。

【０７２２】

この第一被伝達部材３６２０が左側面視で時計回りの方向へ回転すると、軸直角方向へ延びている作用アーム３６２０ａの先端が下方へ移動するように回転することとなるため、作用アーム３６２０ａの先端に取付けられているリンク部材３６２３を介して裏四隅第一装飾体３６２４が下方へ移動することとなる（図１４４（ｂ）を参照）。この際に、リンク部材３６２３は、作用アーム３６２０ａとリンクアーム３６２２とによる平行リンクによって取付けられているため、裏四隅第一装飾体３６２４がそのままの姿勢で下方へ移動する。

【０７２３】

一方、伝達部材３６１６における第二伝達部３６１８では、第二伝達ピン３６１８ａが第二被伝達部材３６２９から遠ざかる方向へ公転すると共に、第二ロック突部３６１８ｂが第二ロック凹部３６２９ｄ内に挿入されており、第二被伝達部材３６２９が回転することはなく裏四隅第二装飾体３６３３は退避位置から回動することはない。

【０７２４】

そして、第一伝達ピン３６１７ａが更に左側面視で反時計回りの方向へ公転して、第一伝達スリット３６２０ｄから外れると、第一被伝達部材３６２０の回転が停止して、裏四隅第一装飾体３６２４の下方への移動が停止する（図１４３（ｂ）及び図１４４（ｃ）を参照）。この第一伝達ピン３６１７ａが第一伝達スリット３６２０ｄから外れる際に、第一伝達スリット３６２０ｄの上方の第一ロック凹部３６２０ｅ内に第一ロック突部３６１７ｂが進入し、第一ロック突部３６１７ｂにより第一被伝達部材３６２０の回転がロックされる。従って、第一被伝達部材３６２０がこれ以上時計回りの方向へ回転することはなく、裏四隅第一装飾体３６２４が停止したままの状態で維持される。この状態では、図１

５４に示すように、裏四隅第一装飾体３６２４がセンター役物２５００の枠内に位置しており、遊技者側から視認することができる。つまり、裏四隅第一装飾体３６２４が、出現位置の状態である。

【０７２５】

裏四隅第一装飾体３６２４が出現位置の状態で、裏四隅駆動モータ３６１５により、伝達部材３６１６を上記とは逆方向（左側面視で時計回りの方向）へ回転させると、上記とは逆の動作をして第一被伝達部材３６２０が反時計回りの方向へ回転し、作用アーム３６２０ａを介して裏四隅第一装飾体３６２４が上昇し、通常の状態（退避位置の状態）に復帰する。そして、伝達部材３６１６の検知片３６１６ｃが、裏四隅昇降検知センサ３６３６により検知されると、裏四隅駆動モータ３６１５の回転（駆動）が停止する。本実施形態では、伝達部材３６１６（第一伝達部３６１７）において、第一伝達ピン３６１７ａが第一伝達スリット３６２０ｄ内に挿入されている回転範囲が、第一特定回転範囲である。

【０７２６】

この裏四隅第一ユニット３６１０は、通常の状態（図１４５（ａ）の状態）で、裏四隅駆動モータ３６１５により第二伝達部３６１８の第二伝達ピン３６１８ａが後方へ移動するように伝達部材３６１６を左側面視で時計回りの方向へ回転させると、第二伝達ピン３６１８ａが後方へ移動するように公転して、第二被伝達部材３６２９の第二伝達スリット３６２９ｃ内に進入すると同時に、第二ロック突部３６１８ｂが第二ロック凹部３６２９ｄ内から外れてロックが解除され、第二被伝達部材３６２９が回転可能な状態となる。また、伝達部材３６１６の検知片３６１６ｃが公転して、裏四隅昇降検知センサ３６３６が非検知の状態となる。そして、第二伝達ピン３６１８ａが更に時計回りの方向へ公転すると、第二伝達ピン３６１８ａが第二伝達スリット３６２９ｃの内面を上方へ押圧し、第二被伝達部材３６２９が被伝達軸部材３６１９を中心に反時計回りの方向へ回転することとなる。

【０７２７】

この第二被伝達部材３６２９が左側面視で反時計回りの方向へ回転すると、第二被伝達部材３６２９の第二作用ピン３６２９ａが下方へ移動するように公転し、第二作用ピン３６２９ａの下方への移動に伴って、回転連結部材３６３０の第二被作用部３６３０ｄが下方へ移動するように回転連結部材３６３０が前後に延びた軸周り（正面視で反時計回りの方向）に回転する。そして、回転連結部材３６３０が回転すると、連結アーム３６３２により連結されている裏四隅第二装飾体ベース３６３１が回転連結部材３６３０と同じ方向へ回転し、裏四隅第二装飾体ベース３６３１に取付けられている裏四隅第二装飾体３６３３も同じ方向（先端側が下方へ移動する方向、つまり、正面視で反吐血周りの方向）へ回転することとなる（図１４５（ｄ）を参照）。

【０７２８】

一方、伝達部材３６１６における第一伝達部３６１７では、第一伝達ピン３６１７ａが第一被伝達部材３６２０から遠ざかる方向へ公転すると共に、第一ロック突部３６１７ｂが第一ロック凹部３６２０ｅ内に挿入されており、第一被伝達部材３６２０が回転することはなく裏四隅第一装飾体３６２４は退避位置から移動することはない。

【０７２９】

そして、第二伝達ピン３６１８ａが更に左側面視で時計回りの方向へ公転して、第二伝達スリット３６２９ｃから外れると、第二被伝達部材３６２９の回転が停止して、裏四隅第二装飾体３６３３の先端側が下方へ向かう回転が停止する（図１４３（ｃ）及び図１４５（ｃ）を参照）。この第二伝達ピン３６１８ａが第二伝達スリット３６２９ｃから外れる際に、第二伝達スリット３６２９ｃの上方の第二ロック凹部３６２９ｄ内に第二ロック突部３６１８ｂが進入し、第二ロック突部３６１８ｂにより第二被伝達部材３６２９の回転がロックされる。従って、第二被伝達部材３６２９がこれ以上反時計回りの方向へ回転することはなく、裏四隅第二装飾体３６３３が回転停止したままの状態で維持される。この状態では、図１４３（ｃ）に示すように、裏四隅第二装飾体３６３３が、水平に対して約４５度傾いており、図１５３に示すように、裏四隅第二装飾体３６３３がセンター役物

２５００の枠内を通して遊技者側から視認することができる。つまり、裏四隅第二装飾体３６３３が、出現位置の状態である。

【０７３０】

裏四隅第二装飾体３６３３が出現位置の状態で、裏四隅駆動モータ３６１５により、伝達部材３６１６を上記とは逆方向（左側面視で反時計回りの方向）へ回転させると、上記とは逆の動作をして第二被伝達部材３６２９が時計回りの方向へ回転し、回転連結部材３６３０や連結アーム３６３２等を介して裏四隅第二装飾体３６３３が、その先端側が上昇するように回転し、通常の状態（退避位置の状態）に復帰する。そして、伝達部材３６１６の検知片３６１６ｃが、裏四隅昇降検知センサ３６３６により検知されると、裏四隅駆動モータ３６１５の回転（駆動）が停止する。本実施形態では、伝達部材３６１６（第二伝達部３６１８）において、第二伝達ピン３６１８ａが第二伝達スリット３６２９ｃ内に挿入されている回転範囲が、第二特定回転範囲である。

【０７３１】

このように、裏四隅可動演出ユニット３６００は、一つの裏四隅駆動モータ３６１５，３６５５の回転により、裏四隅第一装飾体３６２４，３６６４を出現させたり、裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３を出現させたりすることができると共に、右上隅の裏四隅第一ユニット３６１０Ａ、左下隅の裏四隅第一ユニット３６１０Ｂ、左上隅の裏四隅第二ユニット３６５０Ａ、及び右下隅の裏四隅第二ユニット３６５０Ｂを、夫々独立して別々に動作させることができるため、より多彩な可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制することができる。

【０７３２】

［５－１０．遊技盤における可動演出］

次に、本実施形態の遊技盤５における主な可動演出について、主に図１４６乃至図１５４を参照して詳細に説明する。図１４６は、センター役物における表上可動演出ユニットの表上可動装飾体の動きを示す遊技盤の正面図である。また、図１４７は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第一出現位置の状態を示す遊技盤の正面図であり、図１４８は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第二出現位置で、且つ、裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とが出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。

【０７３３】

また、図１４９は、裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で一対のシャッターが開いていると共に、裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で裏左突出装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。更に、図１５０は、裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第二装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。また、図１５１は、裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第三装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

【０７３４】

更に、図１５２は、裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視反時計回りの方向へ回転させている状態を示す遊技盤の正面図である。また、図１５３は、裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視時計回りの方向へ回転させていると共に、裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第二装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。また、図１５４は、裏ユニットにおける裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第一装飾体を出現位置の状態で示す遊技盤の正面図である。

【０７３５】

この遊技盤５は、図８３等に示すように、通常の状態では、センター役物２５００の枠内を通して後方に配置されている中央液晶表示装置１５００の表示画面が、遊技者側から良好に視認することができる。また、通常の状態では、センター役物２５００における表

上可動演出ユニット２５６０の表上可動装飾体２５６１が上昇していると共に、表下可動演出ユニット２５７０の第一回転装飾体２５７２、第二回転装飾体２５７３、及び第三回転装飾体２５７４が回転停止している。更に、通常の状態では、裏上可動演出ユニット３１００の裏上装飾体３１５２が、天地が逆転した状態でセンター役物２５００の枠内よりも上側後方の退避位置に位置しており、一部がセンター役物２５００の枠内の上辺よりも下方に突出して遊技者側から視認することができる状態となっている。

【０７３６】

また、通常の状態では、裏下前可動演出ユニット３２００の裏下前第一装飾体３２０９と裏下前第二装飾体３２１２が、センター役物２５００の下辺の後方となって遊技者側から視認し難い退避位置に位置している。また、通常の状態では、裏右可動演出ユニット３３００と裏左可動演出ユニット３４００の裏右回転装飾体３３１０と裏左回転装飾体３４１０とが、夫々第一装飾面３３１０ａ，３４１０ａを前方（正面）へ向けた状態で回転停止しており、更に、裏右回転装飾体３３１０の一対のシャッター３３１２が閉じていると共に、裏左回転装飾体３４１０の二つの裏左突出装飾体３４２１が裏左回転装飾体３４１０内へ視認不能に没入している退避位置に位置している。

【０７３７】

更に、通常の状態では、裏下後可動演出ユニット３５００の裏下後回転装飾体３５６８が下降端位置に位置しており、一部が遊技者側から視認できるようにセンター役物２５００の下辺から枠内に臨んでいる。また、通常の状態では、裏四隅可動演出ユニット３６００の裏四隅第一装飾体３６２４，３６６４及び裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３が、遊技者側から視認し難いセンター役物２５００の枠内よりも外方の退避位置に位置している。

【０７３８】

この遊技盤５は、通常の状態から、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果や第二特別抽選結果に応じて、表上可動演出ユニット２５６０、表下可動演出ユニット２５７０、裏上可動演出ユニット３１００、裏下前可動演出ユニット３２００、裏右可動演出ユニット３３００、裏左可動演出ユニット３４００、裏下後可動演出ユニット３５００、及び裏四隅可動演出ユニット３６００が、所定の可動演出を行う。

【０７３９】

具体的には、例えば、センター役物２５００の表上可動演出ユニット２５６０では、表上駆動モータ２５６３の回転駆動により、表上可動装飾体２５６１を通常の位置から下降させて中央液晶表示装置１５００の前面上部に位置させる（図１４６を参照）。これにより、中央液晶表示装置１５００の上部が表上可動装飾体２５６１により覆われることで、遊技者に対して遊技状態が変化するのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０７４０】

また、センター役物２５００の表下可動演出ユニット２５７０では、表下駆動モータ２５７５により、第一回転装飾体２５７２、第二回転装飾体２５７３、及び第三回転装飾体２５７４を、グルグルと回転させる（図９６（ｂ）を参照）。これにより、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０７４１】

更に、裏ユニット３０００の裏上可動演出ユニット３１００では、裏上駆動モータ３１０３の回転駆動により、裏上装飾体３１５２を天地が逆転している状態で、退避位置から第一出現位置へ下降させる（図１４７を参照）。この状態では、裏上装飾体３１５２の一対の開口部３１５２ａと、開口部３１５２ａ内に臨んでいる副装飾３１５７ａとが、センター役物２５００の枠内を通して部分的に遊技者側から視認することができる。これにより、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタが、上から逆さまになって覗いているように見えるため、遊技者を驚かせることができると共に、キャラクタの出現

により楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。また、この状態で、裏上副駆動モータ３１５９の回転駆動により、裏上副装飾体３１５７を左右に往復移動させると、裏上装飾体３１５２によって摸されている所定のキャラクタの瞳（副装飾３１５７ａ）が左右にキョロキョロすることとなり、遊技者を更に驚かせることができると共に可動演出を楽しませることができる。

【０７４２】

また、裏上可動演出ユニット３１００では、裏上装飾体３１５２が第一出現位置の状態で、更に裏上駆動モータ３１０３の回転駆動により、裏上装飾体３１５２を更に下方の第二出現位置へ移動させる（図１４８を参照）。裏上装飾体３１５２が第一出現位置から第二出現位置へ下降する際に、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタの天地が逆転していた状態から、天地が正常な状態へ回転しながら下降するため、裏上装飾体３１５２の動きがダイナミックな動きとなり、遊技者の関心を強く引き付けることができると共に、遊技者を大いに驚かせることができ。

【０７４３】

裏上装飾体３１５２が第二出現位置の状態では、図示するように、裏上装飾体３１５２により摸されている所定のキャラクタの天地が正常な状態になっていると共に、裏上装飾体３１５２がセンター役物２５００の枠内の略中央に位置している。これにより、裏上装飾体３１５２が遊技領域５ａ内で目立つようになり、遊技者の関心を強く引き付けることができると共に、遊技者に対して有利遊技状態が発生するのを大いに予感させることができる。この第二出現位置の状態でも裏上副駆動モータ３１５９の回転駆動により、裏上装飾体３１５２によって摸されている所定のキャラクタの瞳を左右にキョロキョロさせることができ、遊技者をより楽しませることができる。

【０７４４】

この裏上可動演出ユニット３１００では、裏上装飾体３１５２を、退避位置と第一出現位置との間で昇降させたり、第一出現位置と第二出現位置との間で昇降させたり、退避位置と第二出現位置との間で昇降させたり、することができると共に、第一出現位置や第二出現位置の時に、瞳をキョロキョロさせたりさせなかったりすることができるため、それらの動作を適宜組み合わせることにより多彩な可動演出を行うことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができる。

【０７４５】

また、裏ユニット３０００の裏下前可動演出ユニット３２００では、裏上可動演出ユニット３１００の裏上装飾体３１５２が第二出現位置の時に、裏下前駆動モータ３２０２の回転駆動により、退避位置の裏下前第一装飾体３２０９と裏下前第二装飾体３２１２とを、センター役物２５００の枠内に位置している出現位置へ移動させる（図１４８を参照）。これにより、図示するように、手を摸した裏下前第一装飾体３２０９が、頭（顔）を摸した裏上装飾体３１５２の前方に位置することで、所定のキャラクタがあたかも呪文を唱えているような（印を結んでいるような）状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、有利遊技状態の発生に対する期待感をより一層高めさせることができる。

【０７４６】

更に、裏ユニット３０００の裏右可動演出ユニット３３００では、通常の状態（第一装飾面３３１０ａを前方へ向けて回転停止している状態）で、図示しない裏右シャッターソレノイドにより一対のシャッター３３１２を離反させて、シャッター３３１２の間から内側装飾体３３１３を前方へ臨ませる（図１４９を参照）と共に、内側装飾体３３１３を発光装飾させる。これにより、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。

【０７４７】

また、裏右可動演出ユニット３３００では、裏右駆動モータ３３０４により、裏右回転装飾体３３１０を、グルグル回転させる。これにより、遊技者に対して、遊技状態が変化する兆しを感じさせることができ、遊技に対する期待感を高めさて興趣の低下を抑制させることができる。

【０７４８】
また、裏右可動演出ユニット３３００では、裏右駆動モータ３３０４により、裏右回転装飾体３３１０を回転させて第二装飾面３３１０ｂを前方（正面）へ向けて停止させる（図１５０を参照）。これにより、第二装飾面３３１０ｂの裏右文字装飾３３１８が遊技者側から視認できるようになるため、裏右文字装飾３３１８の認識によりチャンスの到来を遊技者に予感させることができる。
【０７４９】
更に、裏右可動演出ユニット３３００では、裏右駆動モータ３３０４により、裏右回転装飾体３３１０を回転させて第三装飾面３３１０ｃを前方（正面）へ向けて停止させる（図１５１を参照）。これにより、裏右演出空間３３２１内で上下へ螺旋状に延びている球誘導部材３３２２が遊技者側から視認できるようになるため、遊技者に対して裏右演出空間３３２１内へ遊技球が供給される時期、つまり、上大入賞口２００６が開くのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。
【０７５０】
また、裏ユニット３０００の裏左可動演出ユニット３４００では、通常の状態（第一装飾面３４１０ａを前方へ向けて回転停止している状態）で、裏左装飾体ソレノイド３４２２の駆動により、裏左回転装飾体３４１０の外周面から裏左突出装飾体３４２１が外方へ突出する（図１４９を参照）。これにより、円筒状で回転する裏左回転装飾体３４１０から、裏左突出装飾体３４２１が突出することで、遊技者を驚かせることができると共に、何か良いことがあるのではないかと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。
【０７５１】
また、裏左可動演出ユニット３４００では、裏左駆動モータ３４０４の回転駆動により、裏左回転装飾体３４１０を、グルグル回転させる。これにより、遊技者に対して、遊技状態が変化する兆しを感じさせることができ、遊技に対する期待感を高めさて興趣の低下を抑制させることができる。
【０７５２】
更に、裏左可動演出ユニット３４００では、裏左駆動モータ３４０４により、裏左回転装飾体３４１０を回転させて第一装飾面３４１０ａを前方（正面）へ向けて停止させる（図８３等を参照）。この第一装飾面３４１０ａには、ドアを模したドア装飾３４１１が備えられているため、遊技者に対して裏右可動演出ユニット３３００における裏右回転装飾体３３１０の第一装飾面３３１０ａのシャッター３３１２と同様にドア装飾３４１１も開くのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。
【０７５３】
また、裏左可動演出ユニット３４００では、裏左駆動モータ３４０４により、裏左回転装飾体３４１０を回転させて第二装飾面３４１０ｂを前方（正面）へ向けて停止させる（図１５０を参照）。これにより、第二装飾面３４１０ｂの裏左文字装飾３４１３が遊技者側から視認できるようになるため、裏左文字装飾３４１３の認識によりチャンスの到来を遊技者に予感させることができる。
【０７５４】
また、裏左可動演出ユニット３４００では、裏左駆動モータ３４０４により、裏左回転装飾体３４１０を回転させて第三装飾面３４１０ｃを前方（正面）へ向けて停止させる（図１５１を参照）。そして、図示は省略するが、この状態で、裏左第三装飾基板３４１７のＬＥＤにより、赤色の光を発光させると赤図柄を裏左投影部３４１５に投影させることができ、青色の光を発光させると青図柄を裏左投影部３４１５に投影させることができる。これにより、裏左投影部３４１５に投影される図柄によって、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませたり期待感を高めさせたりすることができる。
【０７５５】
これら裏右可動演出ユニット３３００及び裏左可動演出ユニット３４００は、裏右回転

装飾体３３１０及び裏左回転装飾体３４１０を、同時にグルグルと回転させることで、センター役物２５００の枠内の左右両端（中央液晶表示装置１５００の左右両外側）で可動演出を行うことができ、回転する裏右回転装飾体３３１０及び裏左回転装飾体３４１０により遊技者の期待感を高めさせて興趣の低下を抑制することができる。また、裏右回転装飾体３３１０及び裏左回転装飾体３４１０を、回転停止させる装飾面を適宜選択することで、可動演出のパターンを多彩にすることができ、遊技者が飽き難くすることができる。

【０７５６】

更に、裏ユニット３０００の裏下後可動演出ユニット３５００では、裏下後昇降駆動モータ３５１２の回転駆動により、裏下後回転装飾体３５６８をセンター役物２５００の枠内の略中心である上昇端位置へ上昇させる。そして、裏下後回転装飾体３５６８が上昇端位置の時に、裏下後回転駆動モータ３５５３により、裏下後回転装飾体３５６８を正面視反時計回りの方向へグルグルと回転させる（図１５２を参照）。これにより、センター役物２５００のステージ２５３０の上方で遊技者側へ僅かに望んでいる裏下後回転装飾体３５６８が上昇してセンター役物２５００の枠内の中央に位置することで、遊技者を驚かせて何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。加えて、裏下後回転装飾体３５６８が反時計周りの方向へグルグル回転することで、遊技者に対して、更に遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０７５７】

また、裏下後可動演出ユニット３５００では、裏下後回転装飾体３５６８が上昇端位置の時に、裏下後回転駆動モータ３５５３により、裏下後回転装飾体３５６８を正面視時計回りの方向へ回転させると、四つの裏下後回転装飾体３５６８が互いに離反するように開いて大きくなった状態で回転する（図１５３を参照）。これにより、反時計回りに回転している時と比較して、裏下後回転装飾体３５６８の直径が大きくなるため、遊技者の遊技に対する期待感をより一層高めさせることができる。

【０７５８】

また、裏ユニット３０００の裏四隅可動演出ユニット３６００では、裏四隅駆動モータ３６１５，３６５５の回転駆動により、裏四隅第一装飾体３６２４，３６６４が、退避位置からセンター役物２５００の枠内に位置する出現位置へ昇降する（図１５４を参照）。これにより、四つの裏四隅第一装飾体３６２４，３６６４が出現することで遊技者を驚かせることができると共に、チャンスの到来等を示唆することができる。

【０７５９】

また、裏四隅可動演出ユニット３６００では、裏四隅駆動モータ３６１５，３６５５の回転駆動により、裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３が、退避位置からセンター役物２５００の枠内に位置する出現位置へ回動する（図１５３を参照）。これにより、センター役物２５００の枠内の中央を中心に放射状に延びる四つの裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３が出現することで、遊技者を驚かせることができると共に、何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。裏四隅可動演出ユニット３６００では、裏下後可動演出ユニット３５００の裏下後回転装飾体３５６８が上昇端位置の時に、裏四隅第二装飾体３６３３，３６７３を出現位置へ回動させることで、センター役物２５００の枠内に大型の手裏剣が出現したように見せることができる（図１５３を参照）。これにより、遊技者に対して有利遊技状態の発生を確信させることができ、遊技に対する期待感を可及的に高めさせることができると共に、遊技に対する興趣を高めさせることができる。

【０７６０】

［６．主制御基板の制御処理］

次に、主制御基板（特に主制御基板に搭載される主制御ＭＰＵ）で実行される制御処理の例について説明する。図１５５（ａ）は、当該パチンコ機１に電源が投入されたとき、上記主制御基板の主制御ＭＰＵによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

【０７６１】

同図１５５（ａ）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板はまず、図示しないＲＡＭクリアスイッチが操作されていることを条件にステップＳ１の処理として、各種のレジスタや主制御内蔵ＲＡＭに格納されているデータを初期化する。ＲＡＭクリアスイッチはパチンコ機１の背面側に設けられ、本体枠４が開放されなければ操作できないようになっている。また、ＲＡＭクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば１秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板に出力し、電源投入時に主制御ＭＰＵがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップＳ１）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵ＲＡＭに格納されているデータを初期化するようになっている。

【０７６２】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機１への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵ＲＡＭに保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機１への電源を投入したときにＲＡＭクリアスイッチが操作されていなければ、初期化処理（ステップＳ１）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵ＲＡＭに保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機１への電源投入時にＲＡＭクリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機１を初期状態に設定するようになっている。

【０７６３】

次いで、ステップＳ２の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板では、第一特別図柄表示器に変動表示される第一特別図柄及び第二特別図柄表示器に変動表示される第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応して中央液晶表示装置１５００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか否かの抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当りとすると判定された場合に大当りの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、上記第二始動口扉部材２３２３の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される乱数（普通乱数）等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

【０７６４】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口２００２に始動入賞した場合であっても、第二始動口２００４に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄と対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

【０７６５】

このステップＳ２の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動乱数）のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。なお、こうしてステップＳ１及びＳ２の処理が行われた後は、上記ステップＳ２の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば４ｍＳ毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【０７６６】

図１５５（ｂ）は、上記主制御基板の主制御ＭＰＵによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【０７６７】

同図１５５（ｂ）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップＳ１１の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップＳ１２の処理として、上記ゲートセンサ２３０５、上記第一始動口センサ２１０７、上記第二始動口センサ２３２５、上記上大入賞口センサ２５５２及び下大入賞口センサ２３５４、上記一般入賞口センサ３０５０など、各種のセンサからの検出信号が入力される。そして次に、ステップＳ１３の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップＳ１３の処理では、上記乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別乱数、普通乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

【０７６８】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１４の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御内蔵ＲＡＭに格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ（第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ）に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【０７６９】

そして次に、同主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１５の処理として、上記第二始動口扉部材２３２３の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、大当り遊技状態（一部の大当りを除く）の終了後の所定期間内は、上記第二始動口扉部材２３２３の駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する構成となっている（いわゆる時短状態）。なお、この実施の形態では、上記大当り遊技状態の終了後の所定期間だけ上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を短縮することによって、こうした時短状態を実現するようにしている。

【０７７０】

具体的には、上記時短状態の制御（時短制御という）において、上記普通図柄の当選確率を１分の１（１００％当り）に設定するとともに、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を非時短状態よりも短い所定時間（例えば、０．０８秒）に短縮し、上記普通図柄の抽選結果が当りとなったときには、上記第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３を、例えば、５．５秒間前進させて第二始動口２００４への遊技球の受入れを可能とした後に再び後退させて第二始動口２００４への遊技球の受入れを不能にする。

【０７７１】

一方、上記非時短制御においては、上記普通図柄の当選確率を０％に設定するとともに普通図柄の変動表示制御に要する時間を所定の変動時間（例えば、５秒）に設定することで第二始動口２００４への遊技球の受入れを不能とする。なお、非時短状態においても普通図柄の当選確率を０％以上となるようにしてもよく、この場合には時短状態よりも低い当選確率（例えば５０％）とし、普通図柄の抽選結果が当りとなったときに上記第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３を時短状態よりも短い時間、例えば、２秒間前進させて第二始動口２００４への遊技球の受入れを可能とした後に再び後退させて第二始動口２００４への遊技球の受入れを不能にするようにしてもよい。

【０７７２】

つまり、非時短状態では、普通図柄の当選確率は０％であるため、この場合には右打ちしたとしても第二始動口２００４への遊技球の入賞は不可能である。従って、非時短状態では、上記第二始動口２００４ではなく、上記第一始動口２００２に多くの遊技球が入賞するように、センター役物２５００の左側を狙って遊技球を発射（いわゆる「左打ち」）することが好ましい。

【０７７３】

一方、時短状態では、普通図柄の当選確率は１００％であり、更に第二始動口２００４

の第二始動口扉部材２３２３を長期間（この例では５．５秒間）に亘って前進させるため、この場合には右打ちすることで第二始動口２００４への遊技球の入賞が容易となる。従って、非時短状態では、上記第一始動口２００２ではなく、上記第二始動口２００４に多くの遊技球が入賞するように、センター役物２５００の右側を狙って遊技球を発射（いわゆる「右打ち」）することが好ましい。

【０７７４】

なお、時短制御としては、上記普通図柄の当選確率を非時短状態よりも高める制御、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を非時短状態よりも短縮する制御、上記第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３を前進させる期間を非時短状態よりも延長する制御、上記第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３を前進させる回数を非時短状態よりも増加する制御、第一特別図柄表示器や第二特別図柄表示器における特別図柄の変動表示制御に要する時間（中央液晶表示装置１５００における装飾図柄の変動表示制御に要する時間）を非時短状態よりも短縮する制御、のうち何れか一つ又は任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

【０７７５】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）及び普通図柄プロセス処理（ステップＳ１５）が行われると、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１６の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵ＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板などに送信する処理を行う。次いで、ステップＳ１７の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵ＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板などに送信する処理を行う。

【０７７６】

また、同主制御基板の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１８の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【０７７７】

そして次に、同主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１９の処理として、上記第一始動口センサ２１０７、上記第二始動口センサ２３２５、上記上大入賞口センサ２５５２及び下大入賞口センサ２３５４、一般入賞口センサ３０５０などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出制御基板に搭載される払出制御ＭＰＵは、払出モータ８３４に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口２００２に遊技球が入賞して上記第一始動口センサ２１０７がオン状態になると「３球」、上記第二始動口２００４に遊技球が入賞して上記第二始動口センサ２３２５がオン状態になると「１球」、上記大入賞口（上大入賞口２００６、下大入賞口２００５）に遊技球が入賞して上大入賞口センサ２５５２又は下大入賞口センサ２３５４がオン状態になると「１４球」、上記一般入賞口２００１に遊技球が入賞して上記一般入賞口センサ３０５０がオン状態になると「１０球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

【０７７８】

また、同主制御基板の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ２０の処理として、保留数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップＳ２１の処理として、パチンコ機１の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップＳ２２）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップＳ２３）、割込許可状態に設定した時点で（ステップＳ２４）、この制御が終了することとなる。

【０７７９】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は４ｍＳ毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセッ

トのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

【０７８０】

図１５６は、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）についてその手順を示すフローチャートである。

【０７８１】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップＳ１３）、同図１５６に示されるように、この主制御基板の主制御ＭＰＵはまず、上記第一始動口センサ２１０７による検出信号がオン状態（第一始動口２００２への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ３１）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップＳ３２）。また、上記第二始動口センサ２３２５による検出信号がオン状態（第二始動口２００４への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ３３）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップＳ３４）。

【０７８２】

次いで、大当り遊技状態に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ３５）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技状態の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ４０）を実行する。なお、大当り制御処理では、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「４Ｒ通常大当り」、「４Ｒ潜確大当り」、及び「４Ｒ確変大当り」のいずれかを示唆する態様となったときに、下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド）を４回繰り返す４Ｒ大当り遊技状態（単に長時間開放の４Ｒ大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御し、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「１６Ｒ突確大当り」を示唆する態様となったときに、下大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．５秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを１６回繰り返す１６Ｒ大当り遊技状態（単に短時間開放の１６Ｒ大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御し、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「８Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったときに、下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを８回繰り返した後に下大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．５秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを８回繰り返す８Ｒ大当り遊技状態（単に長時間開放の８Ｒ大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御し、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「１６Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったときに、上大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は上大入賞口２００６に遊技球が９個入賞したことが上記上大入賞口センサ２５５２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１６回繰り返す１６Ｒ大当り遊技状態（単に長時間開放の１６Ｒ大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御する処理を実行する。なお、４Ｒ大当り遊技状態として下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド）を４回繰り返すものを示したが、その後に下大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．５秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを１２回繰り返すことで実質的に４Ｒ大当り遊技状態の制御を実行することで、大当り遊技状態となった場合に大当りの種類に拘わらず必ず下大入賞口２００５を開閉制御する開閉パターンを１６回繰り返すようにしてもよいし、８Ｒ大当り遊技状態として下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したこ

とが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを８回繰り返して、その後に下大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．５秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを行わないようにしてもよい。即ち、下大入賞口２００５に遊技球を受け入れ可能なラウンドの繰り返し回数が実質的に一致するものであればその回数等は上記したものに限られない。

【０７８３】

また、本実施形態では、主として上記第一始動口２００２への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される左打ち状態と、主として上記第二始動口２００４への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される右打ち状態と、のいずれか一方の状態に制御する。具体的には、上記時短制御が実行されている場合には右打ち状態に制御される一方、時短制御が実行されていない場合には左打ち状態に制御される。左打ち状態では最大８ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態が実行され、右打ち状態では最大１６ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態が実行されるため、右打ち状態に移行制御された場合には左打ち状態よりも多量の賞球獲得が可能となっている。

【０７８４】

また、大当り制御処理では、このような大入賞口（上大入賞口２００６、下大入賞口２００５）の開放制御を行った後、高確率フラグ、時短フラグ、及び時短回数カウンタの各セット処理を実行する。高確率フラグは、高確率状態であることを示すフラグであり、後述する図１６１に示す大当り判定処理で用いられて次に大当りが発生するまではセットされる（後述する図１６６に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理）。

【０７８５】

時短フラグは、時短制御の実行中（低確率時短状態、高確率時短状態）であることを示すフラグであり、大当り遊技状態終了後に時短制御（高確率時短状態、低確率時短状態）する大当り（４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突確大当り、８Ｒ確変大当り、１６Ｒ大当り遊技状態）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、次に大当りとなったときに後述する図１６６に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

【０７８６】

また、大当り実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」であることを条件に（ステップＳ３７）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップＳ３８）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」でないことを条件に（ステップＳ３７）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ３９）。このようにこの例では、第二特別保留数カウンタの値が「０」でないときには第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するように構成されている。

【０７８７】

図１５７は、上記第一始動口通過処理（ステップＳ３２）についてその手順を示すフローチャートである。

【０７８８】

いま、上記ステップＳ３１の処理において、上記第一始動口センサ２１０７がオン状態にあり、上記第一始動口２００２への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１５７に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ４１の処理として、まず、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【０７８９】

次いで上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一特別図柄の保留数

がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ４２）。このステップＳ４２の処理において、上記第一特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ４３～Ｓ４４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ４３の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ４４の処理として、上記ステップＳ４１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納し、処理を終了する。

【０７９０】

一方、上記ステップＳ４２の処理において、上記第一特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には（所謂「あぶれ球」が発生した場合）、上記第一特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ４３～ステップＳ４４の処理を実行することなく、上記ステップＳ４１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの第一特別図柄非抽選記憶領域に格納し（ステップＳ４５）、処理を終了することで、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【０７９１】

図１５８は、上記第二始動口通過処理（ステップＳ３４）についてその手順を示すフローチャートである。

【０７９２】

いま、上記ステップＳ３３の処理において、上記第二始動口センサ２３２５がオン状態にあり、上記第二始動口２００４への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１５８に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ５１の処理として、まず、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【０７９３】

次いで上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二特別図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ５２）。このステップＳ５２の処理において、上記第二特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５３～Ｓ５４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ５３の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５４の処理として、上記ステップＳ５１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納し、処理を終了する。

【０７９４】

一方、上記ステップＳ５２の処理において、上記第二特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には（所謂「あぶれ球」が発生した場合）、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５３～ステップＳ５４の処理を実行することなく、上記ステップＳ５１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの第二特別図柄非抽選記憶領域に格納し（ステップＳ５５）、処理を終了することで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【０７９５】

第一始動口２００２へ遊技球が入球したことに基づいて第一特別図柄の保留数が変化すると上記記憶処理（ステップＳ２０）にて第一特別図柄の保留数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板に送信し、第二始動口２００４へ遊技球が入球したことに基づいて第二特別図柄の保留数が変化すると上記記憶処理（ステップＳ２０）にて第二特別図柄の保留数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板に送信する。また、第一始動口２００２へ遊技球が入球したことに基づいて上記第一特別図柄非抽選記憶領域に乱数が記憶されると当該乱数を

通知するコマンド（第一あぶれ球指定コマンド）も上記記憶処理にてセットされて周辺制御基板に送信され、第二始動口２００４へ遊技球が入球したことに基づいて上記第二特別図柄非抽選記憶領域に乱数が記憶されると当該乱数を通知するコマンド（第二あぶれ球指定コマンド）も上記記憶処理にてセットされて周辺制御基板に送信される。なお、第一あぶれ球コマンド及び第二あぶれ球コマンドを上記記憶処理で周辺制御基板に送信したときには上記第一特別図柄非抽選記憶領域及び第二特別図柄非抽選記憶領域の記憶内容をクリアする。

【０７９６】

図１５９は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ３８）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップＳ３８で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップＳ３８で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理のうち１つを選択的に実行することとなる。

【０７９７】

１．主制御内蔵ＲＡＭに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）

【０７９８】

２．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）

【０７９９】

３．変動乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記中央液晶表示装置１５００に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）

【０８００】

４．第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）

【０８０１】

５．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）

【０８０２】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップＳ１の処理（図１５５参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【０８０３】

図１６０は、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）についてその手順を示すフローチャートである。

【０８０４】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１６０に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１０１の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップＳ１０２の処理として、上記主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納されてい

る第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同主制御内蔵ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ１０３及びＳ１０４の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【０８０５】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第一特別図柄保留記憶領域ａ～第一特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第一始動口２００２への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。同様に第二特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第二特別図柄保留記憶領域ａ～第二特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第二始動口２００４への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第二特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【０８０６】

そしてその後、ステップＳ１０５の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である大当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ１０６）、この処理を終了する。

【０８０７】

図１６１は、上記大当り判定処理（ステップＳ１０５）についてその手順を示すフローチャートである。

【０８０８】

上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ１１１）、図１６２（Ａ）に示す高確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ１１２）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップＳ１１１）、図１６２（Ａ）に示す低確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ１１３）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一特別乱数とを比較する（ステップＳ１１４）。

【０８０９】

図１６２（Ａ）に示すように大当り判定テーブルは、主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、特別乱数の種類毎（第一特別乱数、第二特別乱数）に遊技状態が低確率時（低確率非時短状態及び低確率時短状態）の場合に使用する低確率時の大当り判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当り判定テーブルと、を備えている。そして、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時

の大当り判定テーブルでは、１種類の第一特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、３９９種類の第一特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；４００分の１）。また、本例では特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルと同様に１種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、３９９種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；４００分の１）。

【０８１０】

また、第一特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、１０種類の第一特別乱数が大当り判定値と一致し、３９０種類の第一特別乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；４０分の１）。また、本例では特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、第一特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルと同様に１０種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、３９０種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；４０分の１）。なお、第一特別乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルと、第二特別乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルに設定される大当り判定値（大当り判定値の個数を同数として大当り判定値を異ならせるものであってもよいし（大当り確率は共通）、大当り判定値の個数を異ならせるものであってもよい（大当り確率を異ならせる））を異ならせるようにしてもよく、この場合には低確率時の大当り判定テーブルと高確率時の大当り判定テーブルのうち少なくとも一方の大当り判定値を異ならせるようにすればよい（両方異ならせるようにしてもよい）。

【０８１１】

上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一特別乱数との比較の結果、大当りとすると判定した場合には（ステップＳ１１５）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットし（ステップＳ１１６）、大当り判定処理を終了する。

【０８１２】

また、上記ステップＳ１１５で、はずれとすると判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップＳ１１９）。

【０８１３】

図示しないリーチ判定テーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、遊技状態が高確率非時短状態時の場合に使用する高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が高確率時短状態時の場合に使用する高確率時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が低確率状態時（低確率非時短状態及び低確率時短状態）の場合に使用する低確率状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、１種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、７１種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

【０８１４】

また、低確率状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む５種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６７種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、低確率状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短

状態時よりも高められる。

【０８１５】

さらに、高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時及び低確率状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む６種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６６種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時及び低確率状態（低確率時短状態、低確率非時短状態）よりも高められる。

【０８１６】

上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、選択したリーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップＳ１１９）、リーチはずれとすると判定した場合には（ステップＳ１２０）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップＳ１２１）。

【０８１７】

図１６３は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）についてその手順を示すフローチャートである。

【０８１８】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１６３に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当り判定処理（ステップＳ１０５）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップＳ１３１）を判別することにより行う。

【０８１９】

主制御ＭＰＵは、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていれば、図１６２（Ｂ）に示す図柄決定テーブルを選択して、第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一図柄乱数と選択した図柄決定テーブルとを比較することにより第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）としての大当り図柄を決定する（ステップＳ１３２）。

【０８２０】

図１６２（Ｂ）に示すように図柄決定テーブルには、判定結果（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突確大当り、８Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）に応じて各々図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）が関連付けされるかたちで記憶されている。主制御基板の主制御ＭＰＵでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類の決定確率と第二図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類の決定確率とが異なるように設定している。

【０８２１】

具体的には、

１．下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを４回繰り返すことで遊技球が下大入賞口２００５に入球可能（容易）な４Ｒ大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで低確率非時短状態（所謂通常状態）に制御する４Ｒ通常大当り

【０８２２】

２．下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを４回繰り返すことで遊技球が下大入賞口２００５に入球可能（容易）な４Ｒ大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率非時短状態に制御し、高確率状態に制御されていることを判別困難な演出を実行する４Ｒ潜確大当

り
【０８２３】
３．下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを４回繰り返すことで遊技球が下大入賞口２００５に入球可能（容易）な４Ｒ大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御する４Ｒ確変大当り
【０８２４】
４．下大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．５秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを１６回繰り返すことで遊技球が下大入賞口２００５に入球困難な１６Ｒ大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、遊技の途中で大当り遊技状態の発生なしに突然高確率時短状態に移行制御されたかの演出を実行する１６Ｒ突確大当り
【０８２５】
５．下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は下大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを８回繰り返した後、下大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．５秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを８回繰り返すことで遊技球が下大入賞口２００５に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御する８Ｒ確変大当り
【０８２６】
６．上大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は上大入賞口２００６に遊技球が９個入賞したことが上記上大入賞口センサ２５５２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１６回繰り返すことで遊技球が上大入賞口２００６に入球可能（容易）な１６Ｒ大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御する１６Ｒ確変大当り
【０８２７】
なお、上記左打ち状態では遊技球がゲート部２００３を通過することがなく、第二始動口扉部材２３２３の駆動は行われない。そのため、左打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口２００２への遊技球の入賞のみが発生することになり、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当り（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突確大当り、８Ｒ確変大当り）が発生することになる。同様に、上記右打ち状態では第一始動口２００２に遊技球は入賞しない。そのため、右打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞のみが発生することになり、第一特別図柄の保留球がある場合を除き第二特別図柄表示器における第二特別図柄の変動表示のみが実行され、第二特別図柄に関連した大当り（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）が発生することになる。
【０８２８】
また、第一特別図柄に関連した大当りでは最大で下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを８回繰り返し可能であるのに対し、第二特別図柄に関連した大当りでは最大で上大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを１６回繰り返し可能であり、さらに第一特別図柄に関連する上記下大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを８回繰り返す８Ｒ確変大当りに決定される割合（３１％）よりも第二特別図柄に関連する上記上大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを１６回繰り返す１６Ｒ確変大当りに決定される割合（６３％）を２倍程度高く設定するため、主として上記第二始動口２００４への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される右打ち状態では主として上記第一始動口２００２への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される左打ち状態に比べて多量の賞球の獲得が可能である。

【０８２９】
なお、第一特別図柄停止図柄設定処理において４Ｒ通常大当りに決定した場合には大当り図柄として４Ｒ通常大当り図柄に決定し、４Ｒ潜確大当りに決定した場合には大当り図柄として４Ｒ潜確大当り図柄に決定し、４Ｒ確変大当りに決定した場合には大当り図柄として４Ｒ確変大当り図柄に決定し、１６Ｒ突確大当りに決定した場合には大当り図柄として１６Ｒ突確大当り図柄に決定し、８Ｒ確変大当りに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ確変大当り図柄に決定する。また、図示しないが第二特別図柄停止図柄設定処理において４Ｒ通常大当りに決定した場合には大当り図柄として４Ｒ通常大当り図柄に決定し、４Ｒ潜確大当りに決定した場合には大当り図柄として４Ｒ潜確大当り図柄に決定し、４Ｒ確変大当りに決定した場合には大当り図柄として４Ｒ確変大当り図柄に決定し、１６Ｒ確変大当りに決定した場合には大当り図柄として１６Ｒ確変大当り図柄に決定する。
【０８３０】
また、主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていなければ、第一特別図柄の変動停止時の態様としてはずれ図柄に決定した後（ステップＳ１３６）、上記大当り間回数計数カウンタを１加算して（ステップＳ１３５ｂ）、ステップＳ１３７に移行する。
【０８３１】
そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御基板の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１３７の処理として、上記抽選結果（大当りの種類、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ１３８の処理として、上記第１変動パターン設定処理（ステップＳ８２）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。
【０８３２】
周辺制御基板に搭載される周辺制御ＭＰＵは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて中央液晶表示装置１５００を表示制御する（左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示させる（なお左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示する場合もある））。具体的には、周辺制御ＭＰＵは、中央液晶表示装置１５００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち４Ｒ通常大当りを特定した場合には４Ｒ通常大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が「０」～「９」の図柄のうち同一の偶数図柄となる組合せ）に決定し、大当りのうち４Ｒ潜確大当りを特定した場合には４Ｒ潜確大当り図柄（４Ｒ通常大当り図柄と同様の左・中・右の装飾図柄が「０」～「９」の装飾図柄のうち同一の偶数図柄となる組合せ）に決定し、大当りのうち４Ｒ確変大当りを特定した場合には４Ｒ確変大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が全て「１」又は「９」となる組合せ）に決定し、大当りのうち１６Ｒ突確大当りを特定した場合には１６Ｒ突確大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が「１」、「３」、及び「５」の全ての図柄を含む組合せ）に決定し、大当りのうち８Ｒ確変大当りを特定した場合には８Ｒ確変大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が全て「５」となる組合せ）に決定し、大当りのうち１６Ｒ確変大当りを特定した場合には１６Ｒ確変大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が全て「７」となる組合せ）に決定する。また、リーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄（左・右の装飾図柄が「０」～「９」の同一の図柄の組み合わせであって中装飾図柄が異なる図柄の組み合わせ；リーチハズレ図柄）に決定し、はずれを特定した場合には、リーチを伴わないはずれ図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも左・右の装飾図柄が異なる図柄となる組合せ）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を中央液晶表示装置１５００に表示制御する。
【０８３３】
図１６４は、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）についてその手順を示

すフローチャートである。

【０８３４】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１６４に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ１４１）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップＳ１３２で決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ１４２）、リーチフラグがセットされていれば（ステップＳ１４５）、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ１４６）、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ（リーチ演出を実行しないはずれ）となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ１４７）。

【０８３５】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップＳ１４８）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１４９）。また、主制御ＭＰＵは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップＳ１５０）。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップＳ１５５）、この処理を終了する。これにより、こうして決定された変動時間だけ第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記中央液晶表示装置１５００にて演出制御が行われるようになる。

【０８３６】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御ＭＰＵは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている。

【０８３７】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。例えば、２４１種類の変動乱数のうち１６４種類の変動乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（０～１６３）として設定され、５９種類の変動乱数が大当り期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（１６４～２２２）として設定され、１８種類の変動乱数が大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（２２３～２４０）として設定される。なお、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高く、大当り遊技状態の発生を望む遊技者に対してはスーパーリーチ演出が実行されたときに大当り遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０８３８】

また、第一特別乱数及び第一図柄乱数に対応して設けられて第一特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、非時短状態と時短状態

とに共通して１２秒の変動時間が設定されている。一方、第二特別乱数及び第二図柄乱数に対応して設けられて第二特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、時短状態として０．３秒の変動時間が設定され、非時短状態として１２秒の変動時間が設定されている。このように第一特別図柄の変動時間は、時短状態中と非時短状態中とで同一とされ、時短状態中の第二始動口２００４への遊技球の入賞を促すとともに遊技者が第二始動口２００４へ遊技球を入賞させるための時間を確保している。

【０８３９】

また、上記したように右打ち状態では遊技球１個が通過できるような間隔だけが設けられて遊技球の転動が制限され、極めて高い確率でゲート部２００３及び第二始動口２００４へと案内される。即ち、右打ち状態では極めて高い確率でゲート部２００３を遊技球が通過するように構成されるとともに、普通図柄が当りとなり、第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３が前進された状態では、極めて高い確率（センター役物２５００の右側へ打込まれた遊技球の略全て）で第二始動口２００４へ遊技球が受け入れられるように構成される。また、時短状態では普通図柄の当選確率が１００％当りとなるように設定され、普通図柄が当りとなると第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３が長期間（本例では５．５秒間）に亘って前進した状態に維持され、第二始動口２００４への遊技球の受入れが可能になる。なお、本例では遊技者がハンドルレバー５０４を操作しているときには０．６秒間隔で遊技球が発射される。そして、発射された遊技球がセンター役物２５００の右側へ打込まれると極めて高い確率で第二始動口２００４へ遊技球が受け入れられるため、時短状態で第二始動口２００４の第二始動口扉部材２３２３が前進し、第二始動口２００４への遊技球の受入れが可能となっている状態では約０．６秒間隔で第二始動口２００４への遊技球の入賞が発生することになる。本例では上記したように第二始動口２００４への遊技球の入賞に基づく第二特別図柄のはずれ時の変動パターンテーブルには時短状態の変動時間として極めて短い０．３秒に設定されている。また、第二特別図柄の変動表示を停止してから再び変動表示を開始するまでのインターバル時間は約０．６秒に設定されている。即ち、時短状態では第二特別図柄の変動表示の実行間隔が非時短状態（変動時間１２秒、インターバル時間０．６秒）に比べて極端に短縮され、第二始動口２００４への遊技球の入賞間隔と時短状態では第二特別図柄の変動表示の実行間隔との差を狭めているため、第二始動口２００４へ極めて短時間で多量の遊技球が入賞しても、第二特別図柄の変動表示を極めて短時間で実行して第二特別図柄の保留数の増大を防止し、上記時短状態では非時短状態に比べて単位時間当たりの変動表示回数が極めて増大する。これにより、上記右打ち状態に移行制御される高確率時短状態では以前の遊技機に比べて極めて短時間で次の大当りに当選可能となり、短時間で多量の賞球の獲得が可能になるため、遊技興趣を向上させることができる。

【０８４０】

図１６５は、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）についてその手順を示すフローチャートである。

【０８４１】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図１６５に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１７１の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップＳ８２）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを１減算する。そして、変動時間タイマが０、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップＳ１７２）、次にステップＳ１７３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ１７３の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【０８４２】

図１６６は、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）についてその手順を示すフローチャートである。

【０８４３】
上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図１６６に示されるように、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１８１の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記中央液晶表示装置１５００に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板へのコマンドとしてセットする（ステップＳ１８２）。
【０８４４】
また、上記主制御基板の主制御ＭＰＵは、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップＳ１８６）、大当り遊技状態を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップＳ１８７）、大当り遊技状態の開始までの待機時間（大当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ１８８）。そして、大当り遊技状態の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットするとともに上記高確率フラグがセットされていれば当該高確率フラグをリセットし、また、上記時短フラグがセットされていれば当該時短フラグをリセットし（ステップＳ１８９）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ１９４）、この処理を終了する。なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板に送信されるコマンドであり、大当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップＳ１８７では、大当りの種類（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突確大当り、８Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）に応じた大当り開始コマンド（４Ｒ通常大当り開始コマンド、４Ｒ潜確大当り開始コマンド、４Ｒ確変大当り開始コマンド、１６Ｒ突確大当り開始コマンド、８Ｒ確変大当り開始コマンド、１６Ｒ確変大当り開始コマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出が中央液晶表示装置１５００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ１３０，２２２，２６２等により実行される。
【０８４５】
［ＲＴＣ制御部］
また、実施形態の主制御ＭＰＵは、時刻情報取得手段として時刻情報を取得することが可能な外付けのリアルタイムクロック（以下、「ＲＴＣ」という）を備えている。図示していないが、ＲＴＣは、レジスタ回路、クロック入力回路、クロック出力回路、割り込み出力回路、データ入出力回路、および、制御回路を含む。
【０８４６】
ＲＴＣは、時計・カレンダー機能を備える。時計・カレンダー機能は、年，月，日，時，分，秒をカウントする計時を行う機能である。また、必要に応じて、曜日までカウントするものを用いてもよい。ＲＴＣ制御部は、ＲＴＣおよびＲＴＣを駆動するための電池が設けられている。電池を備えることによって、電源基板の電源遮断時においてもＲＴＣは計時、および、カレンダー機能を中断することがない。
【０８４７】
電池としては一次電池（例えばボタン電池）であってもよいし、充電可能な二次電池、これによって、バックアップ電源を配置する必要がなく主制御基板の構成が複雑化するのを避けることができる。なお、電池は、主制御内蔵ＲＡＭのバックアップ電源としても用いられる。
【０８４８】
主制御ＭＰＵは、ＲＴＣを備えることによって、年・月・日・時・分・秒（カレンダー情報と時刻情報）を特定する機能を備える。主制御基板の主制御ＭＰＵは、遊技機の電源投入時に、ＲＴＣから時刻情報（時・分・秒）を取得する。
【０８４９】
［７．周辺制御基板の制御処理］
次に、周辺制御基板に搭載される周辺制御ＭＰＵによって実行される処理について説明

する。図１６７は、当該パチンコ機１に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板に搭載される周辺制御ＭＰＵによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【０８５０】

図１６７に示すように、パチンコ機１への電力供給が開始されると、周辺制御ＭＰＵは、初期設定処理を行う（ステップＳ５０１）。この初期設定処理は、周辺制御基板に搭載される周辺制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップＳ５０１）が終了すると、１６ｍＳ経過フラグＴがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップＳ５０２）。

【０８５１】

この実施の形態では、周辺制御ＭＰＵは、２ｍＳ経過毎に割込を発生させ、２ｍＳ定常処理を実行する。２ｍＳ定常処理では、１６ｍＳ経過監視カウンタをカウントアップする（１６ｍＳ経過監視カウンタを１加算する）処理が実行され、１６ｍＳ経過監視カウンタの値が８になったとき、すなわち、１６ｍＳ経過したときに１６ｍＳ経過フラグＴをセットするとともに、１６ｍＳ経過監視カウンタをリセット（０にする）処理が実行される。このように、１６ｍＳ経過フラグＴは、２ｍＳ定常処理にて１６ｍＳ毎に「１」に設定（セット）され、通常は「０」に設定（リセット）されている。ステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグがセットされている（１６ｍＳ経過フラグＴが「１」）ときには、１６ｍＳ経過フラグをリセットした後（ステップＳ５０３）、１６ｍＳ定常処理を行う（ステップＳ５０４）。

【０８５２】

この１６ｍＳ定常処理では、主制御基板から受信したコマンドにもとづいて中央液晶表示装置１５００、ランプ・ＬＥＤ、スピーカ１３０，２２２，２６２等を制御する処理が実行される。１６ｍＳ定常処理を終了すると、再びステップＳ５０２に戻り、１６ｍＳ経過フラグＴがセットされる毎に、つまり１６ｍＳ毎に上記したステップＳ５０３～ステップＳ５０４を繰り返し行う。一方、ステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグＴがセットされていない（１６ｍＳ経過フラグＴが「０」）ときには、１６ｍＳ経過フラグＴがセットされるまでループ処理を行う。

【０８５３】

図１６８は、サブメイン処理にて１６ｍＳ毎に実行される１６ｍＳ定常処理の一例を示すフローチャートである。１６ｍＳ定常処理において、周辺制御ＭＰＵは、ステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理を実行する。ステップＳ６０１のコマンド解析処理では、主制御基板から受信したコマンドを解析する。ステップＳ６０２の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップＳ１４９、第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて中央液晶表示装置１５００に関わる制御処理を実行する。

【０８５４】

また、ステップＳ６０３の音制御処理では、スピーカ１３０，２２２，２６２、サイドスピーカ、上部第一スピーカ３５４、上部第二スピーカ３５５、上部第三スピーカ３５６に関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０４のランプ制御処理では、パチンコ機１に設けられたランプ・ＬＥＤに関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０５の情報出力処理では、ランプ駆動基板３０６０にランプ・ＬＥＤの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップＳ６０６の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップＳ６０２）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【０８５５】

なお、１６ｍＳ定常処理におけるステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理は１６ｍＳ以内に終了する。仮に、１６ｍＳ定常処理を開始してから当該１６ｍＳ定常処理の終了までに１６ｍＳ以上かかったとしても、１６ｍＳ定常処理を開始してから１６ｍＳ経過したときに直ぐに１６ｍＳ定常処理を最初から（ステップＳ６０１のコマンド解析処理から

）実行しない。すなわち、１６ｍＳ定常処理の実行中に１６ｍＳ経過したときには、１６ｍＳ経過フラグのセットのみを行い、当該１６ｍＳ定常処理の終了後にステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグがセットされていると判定されたときに１６ｍＳ定常処理を開始する。

【０８５６】

また、この実施の形態では、１６ｍＳ定常処理にて乱数更新処理（ステップＳ６０６）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および１６ｍＳ定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【０８５７】

［８．バトル演出］

次に当選時短縮制御について図１６９乃至図１７３を参照して説明する。図１６９及び図１７３は、上記高確率時短状態に制御されている場合に、リーチ（リーチはずれ、リーチ当り）となることを示す判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信したことが上記コマンド解析処理（ステップＳ６０１）で特定された場合に中央液晶表示装置１５００で実行されるバトル演出のタイミングチャートであり、図１７１乃至図１７３は、上記高確率時短状態に制御されている場合に、リーチとなることを示す判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信したことが上記コマンド解析処理（ステップＳ６０１）で特定された場合に中央液晶表示装置１５００で実行されるバトル演出の一例を示す説明図である。

【０８５８】

なお、本例では高確率時短状態中には中央液晶表示装置１５００にてメインキャラクタ１５００ａが歩く態様を表示すると共に、中央液晶表示装置１５００の左下部に左・中・右の装飾図柄を縮小して変動表示を実行する。そして、リーチとなることを示す判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信した場合には、メインキャラクタ１５００ａと対峙するように敵キャラクタ１５００ｂを表出してメインキャラクタ１５００ａと敵キャラクタ１５００ｂとを対決させるバトル演出を実行する。そして、受信した判定結果通知コマンドが大当りを示す場合には、バトル演出の結果としてメインキャラクタ１５００ａが敵キャラクタ１５００ｂに勝利する態様を表示し、受信した判定結果通知コマンドがはずれを示す場合には、バトル演出の結果としてメインキャラクタ１５００ａが敵キャラクタ１５００ｂに敗北する態様を表示するようになっている。

【０８５９】

また、上記バトル演出では、中央液晶表示装置１５００にメインキャラクタ１５００ａと敵キャラクタ１５００ｂとを対峙させて表示した後、一旦ブラックアウト（画面を消灯することで中央液晶表示装置１５００に表示されている態様を視認できない状態）し、その後メインキャラクタ１５００ａと敵キャラクタ１５００ｂとの一方を表示する。このブラックアウト後に表示されるキャラクタによって先制攻撃がなされることが示され、ブラックアウト後にメインキャラクタ１５００ａが表示された場合には、必ず大当りとなる。一方、ブラックアウト後に敵キャラクタ１５００ｂが表示された場合には、敵キャラクタ１５００ｂの攻撃を回避すれば必ず大当りとなる。このように、遊技者はブラックアウト後にメインキャラクタ１５００ａが表示されたことによって大当りとなることを認識できると共に、ブラックアウト後に敵キャラクタ１５００ｂが表示された場合でも敵キャラクタ１５００ｂの攻撃を回避したことによって大当りとなることを認識できるようになる。

【０８６０】

このように、バトル演出の途中で大当りとなることが確定したにも拘らずそれ以降にもバトル演出が継続されて長期間に亘って変動表示が実行されると、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が減って、大当り遊技状態の獲得回数や獲得可能な賞球の期待値が減るため、遊技者に不利益を与え、遊技興趣を低下させるおそれがある。本例では、バトル演出の途中で大当りとなることが確定した場合には、その時点で大入賞口（上大入賞口２

００６又は下大入賞口２００５）を開放制御して大当り遊技状態の制御を開始しながらも、バトル演出を最後まで実行すべくその演出を継続させるようにしている。以下、詳細に説明する。

【０８６１】

本例では、高確率時短状態中にリーチとなる場合の変動パターンとして、バトル演出ショートとバトル演出ロングとが設けられ、バトル演出ショートは大当りとなる場合にだけ実行され、バトル演出ロングは大当りとなる場合とはずれとなる場合との両方で実行されるようになっている。まず、上記バトル演出ショートの変動パターンに基づいて実行されるバトル演出について図１６９及び図１７１（Ａ）～図１７２（Ｉ）を参照して説明する。なお、高確率時短状態では上記右打ちを行って第二始動口２００４への遊技球の入球させる遊技が行われるため、中央液晶表示装置１５００にはその旨（右打ち→）が表示されている。

【０８６２】

図１７１（Ａ）に示すように遊技状態が高確率時短状態に制御されている場合には、周辺制御ＭＰＵはメインキャラクタ１５００ａが移動している態様を中央液晶表示装置１５００に表示する。そしてその状態で第二始動口２００４へ遊技球が入賞したことに基づいて上記第二特別図柄プロセス処理（ステップＳ３９）が実行されると、図１６９に示すように主制御ＭＰＵは第二特別図柄表示器にて第二特別図柄の変動表示を開始すると共に、周辺制御基板に判定結果通知コマンドと変動パターンコマンド（この場合には大当りとなることを示す判定結果通知コマンドとバトル演出ショートの変動パターンを示す変動パターンコマンド）を送信する。主制御ＭＰＵから判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信すると周辺制御ＭＰＵは、中央液晶表示装置１５００の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を変動表示し、受信した変動パターンコマンドによって指定される変動時間が経過したときに装飾図柄を全て停止表示する。また、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによってリーチすること（リーチしてはずれ、リーチして大当り）が示された場合には、メインキャラクタ１５００ａが立ち止って何かに気付いた態様を表示する（図１７１（Ｂ））。

【０８６３】

次いで周辺制御ＭＰＵは、メインキャラクタ１５００ａと対峙するように敵キャラクタ１５００ｂを中央液晶表示装置１５００に表出させた後（図１７１（Ｃ））、中央液晶表示装置１５００の表示画面をブラックアウトする（図１７１（Ｄ））。そして、受信した判定結果通知コマンドによって高確率時短状態を継続する大当り（この例では４Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）となることが示されると共に変動パターンコマンドによってバトル演出ショートの変動パターンの実行を指示されていれば、周辺制御ＭＰＵは中央液晶表示装置１５００の表示画面を徐々に明るくしてメインキャラクタ１５００ａだけを浮かび上がらせると共に中央液晶表示装置１５００の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を大当りの態様（大当り図柄）で停止表示して「大当り確定！」と表示することで大当りとなることを遊技者に通知する（図１７１（Ｅ））。

【０８６４】

また、図１６９に示すように主制御ＭＰＵによって第二特別図柄表示器にて変動表示される第二特別図柄の変動時間は、中央液晶表示装置１５００で変動表示される装飾図柄の変動時間とほぼ一致し、中央液晶表示装置１５００の表示画面をブラックアウトした後にメインキャラクタ１５００ａだけを浮かび上がらせるというバトル演出の途中のタイミングで第二特別図柄表示器に第二特別図柄の大当り図柄が停止表示され、第二特別図柄の大当り図柄が停止表示されたことに基づいて主制御ＭＰＵは大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）の開放制御を開始する。また、主制御ＭＰＵによって大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）の開放制御を開始する場合には周辺制御ＭＰＵにより「大当り確定！」と表示することで大当り遊技状態の制御を開始することを通知するため、大当り遊技状態の制御が開始されることを遊技者に認識させることができ、大当り遊技状態の制御が開始されることに気付かずに遊技者が不利益を被ることを抑止

できる。なお、大当り遊技状態の制御が開始されることを遊技者に確実に認識させるものであれば上記した例に限らず、スピーカ１３０，２２２，２６２等の音声出力（大当りを開始します。右打ちしてください。）や、大当りを開始することを通知する表示（大当りを開始します。）などを実行するようにしてもよい。

【０８６５】

周辺制御ＭＰＵは、図１６９に示すように主制御ＭＰＵによって大当り遊技状態の制御が開始された以降にもバトル演出を継続して実行し、メインキャラクタ１５００ａが敵キャラクタ１５００ｂに攻撃する態様を表示する（図１７２（Ｆ））。次いで周辺制御ＭＰＵは、中央液晶表示装置１５００に「ボタンを押してとどめを刺せ！」と表示すると共にタイマをスタートして有効期間の計測を開始し（図１７２（Ｇ））、有効期間内に上皿演出ボタン２５７が操作されて演出ボタン押圧センサ２５８からの検出信号が周辺制御ＭＰＵに入力されたことに基づいて昇降ユニット３５１０により裏下後回転装飾体ユニット３５５０を遊技者側から視認不能な退避位置（上昇端位置）から、円弧状に下方へスライドして遊技者側から視認可能となる出現位置（下降端位置）へ移動させると共に、回転連結部材３６３０を回転させて裏四隅第二装飾体ベース３６３１及び裏四隅第二装飾体ベース３６３１に取付けられている裏四隅第二装飾体３６３３を回転（回動）させる（図１７２（Ｈ））。

【０８６６】

そして周辺制御ＭＰＵは、メインキャラクタ１５００ａが勝利した態様を表示しした後（図１７２（Ｉ））、図１６９に示すように大当り遊技状態の演出表示（大当り演出；ラウンド演出表示等）を実行する。このように、バトル演出ショートの演出が完結する以前に大当り遊技状態が開始されても、周辺制御ＭＰＵはバトル演出ショートの演出の続きを継続して実行し、上皿演出ボタン２５７の操作に応じて裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させることによってバトル演出ショートの演出が完結する方向に進めるようになっている（図１７２（Ｈ））。換言すると、バトル演出が実行されると遊技者はバトル演出ショートの演出を完結すべく、上皿演出ボタン２５７を操作して裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させる。このように遊技者による上皿演出ボタン２５７の操作に応じてバトル演出ショートの演出を完結させることができるため、遊技者の意向を演出に反映させて満足感や達成感を得ることができ、従来の遊技機よりも魅力的な演出を実行できる。なお、図１６９に示すように上皿演出ボタン２５７の有効期間は大当り遊技状態の１ラウンドを終了するまで継続されるものであるが、有効期間内に上皿演出ボタン２５７が操作されなかった場合であっても有効期間経過後に裏下後回転装飾体ユニット３５５０を表出させるようにしてもよいし、有効期間内に上皿演出ボタン２５７が操作されなかった場合には裏下後回転装飾体ユニット３５５０を表出させることなくメインキャラクタ１５００ａが勝利した態様を表示するようにしてもよい。

【０８６７】

また本例では、バトル演出の途中で大当りとなることを遊技者に通知すると共に大当り遊技状態の制御を開始し、大当り遊技状態の実行中にバトル演出の続きを実行して演出結果を表示することで、本来であればバトル演出を全て実行した後に開始される大当り遊技状態の開始時期を早めると共に、大当り遊技状態の開始前に実行されるバトル演出の変動時間を短縮し、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止している。具体的には、本例ではバトル演出ショートの全ての演出を実行するために要する期間として５８秒～８７秒の期間（上皿演出ボタン２５７の操作タイミングによって異なる）が設定される。ところが、大当り遊技状態の開始前に実行される演出を実行する期間に対応する変動時間は１２秒となっており、バトル演出ショートの変動パターンが選択されて第二特別図柄を変動表示した後、１２秒経過したときに第二特別図柄が大当り図柄で停止表示されて大当り遊技状態の制御が開始される。そして、バトル演出ショートの演出のうち大部分（この例では４６秒～７５秒であるが、全期間の半分以上であればよい）の演出は、大当り遊技状態中に実行され、大当り遊技状態の制御前に実行されるバトル演出ショートの演出期間は１２秒であるのに対し、大当り遊技状態中に実行されるバトル演出ショー

トの演出期間は４６秒～７５秒（上皿演出ボタン２５７の操作タイミングによって異なる）となっている。

【０８６８】

このように、バトル演出ショートの実行に要する全演出期間のうち大当り遊技状態中に実行される期間（大当り演出として実行される期間）を、大当り遊技状態の開始前に実行される期間（変動時間）よりも長くすることで変動表示に要する時間を低減し、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるようになっている。上記したように大当り遊技状態では、大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に遊技球が９個入賞したことが上記上大入賞口センサ２５５２又は下大入賞口センサ２３５４で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド）を複数回（この例では４回又は１６回）実行するため、大当り遊技状態を開始してから終了するまでには必ず一定期間以上の期間が必要となる。そして、バトル演出ショートの全演出のうち一部の演出を大当り遊技状態の開始以前に変動表示演出（特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示に同期して中央液晶表示装置１５００で実行される演出表示）として実行して残りの演出を大当り遊技状態の開始後に大当り演出として実行すると共に、大当り遊技状態の開始以前に変動表示演出として実行されるバトル演出ショートの演出期間が、大当り遊技状態の開始後に大当り演出として実行されるバトル演出ショートの演出期間よりも相対的に短くなるようにバトル演出ショートの変動時間を設定している。これによって、遊技者にとってはハンドルレバー５０４を操作して大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に遊技球を入賞させるだけに過ぎなかった大当り遊技状態の実行期間中にバトル演出ショートの一部の演出を実行して、大当り遊技状態の開始前にバトル演出ショートの演出を途中で終了されることなく最後まで実行可能としながらも、バトル演出ショートの全ての演出を変動表示演出として第二特別図柄の変動表示中に実行する場合に比べてバトル演出ショートの変動時間を４６秒～７５秒短縮できるため、特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから大当り遊技状態を終了するまでの期間を短縮させることができ、変動時間が短縮されることによって単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるため、大当り判定処理の実行機会を増大させ得る。また、変動表示に要する時間を低減しても、変動表示の開始から大当り遊技状態の実行中までの長期間に亘ってバトル演出を実行することができるため、演出内容を簡素化することなくバトル演出を実行して変動時間を低減することができ、演出内容が簡素化することによる遊技興趣の低下を抑止できる。

【０８６９】

また上記した例では、大当りとなることが確定した後にボタン操作を要求する演出（ボタン演出）が実行され、有効期間内に上皿演出ボタン２５７が操作されたことに基づいて裏下後回転装飾体ユニット３５５０を遊技者側から視認不能な退避位置から視認可能となる出現位置へと移動させるようになっている。換言すると大当りとなることが確定したことを遊技者に通知して、有効期間内に上皿演出ボタン２５７を操作すれば必ず裏下後回転装飾体ユニット３５５０が出現するということを遊技者が予め把握している状態でボタン演出を実行している。通常、ボタン演出は変動表示の結果が確定する以前に実行されるものであり、変動表示の結果がはずれとなる場合には有効期間内に上皿演出ボタン２５７を操作しても裏下後回転装飾体ユニット３５５０を退避位置から出現位置に出現させる可能性が低くなるように設定され、変動表示の結果が大当りとなる場合には有効期間内に上皿演出ボタン２５７を操作した場合には裏下後回転装飾体ユニット３５５０を退避位置から出現位置に出現させる可能性が高くなるように設定されている。

【０８７０】

また、上記したように低確率時の大当り確率は４００分の１に設定され、高確率時の大当り確率は４０分の１に設定されるため、実行される変動表示の殆どは表示結果がはずれとなるものであり、ボタン演出が実行された場合に上皿演出ボタン２５７を操作しても裏下後回転装飾体ユニット３５５０を退避位置から出現位置に出現させる可能性は低い。こ

のように、ボタン演出が実行されたときに上皿演出ボタン２５７を操作しても裏下後回転装飾体ユニット３５５０が退避位置から出現位置に出現されない場合には遊技者にストレスを感じさせ、また上皿演出ボタン２５７を操作しても裏下後回転装飾体ユニット３５５０が退避位置から出現位置に出現される可能性が低いためボタン演出が実行されたときに遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【０８７１】

本例では、上記したように大当りとなることが確定した後にボタン演出を実行して有効期間内に上皿演出ボタン２５７を操作した場合には必ず裏下後回転装飾体ユニット３５５０が退避位置から出現位置に出現することを遊技者が予め把握している状態でボタン演出を実行するため、大当りとなることが確定する以前に実行されたボタン演出にて溜まったストレスを発散すべく上皿演出ボタン２５７を操作させることができる。また、大当りとなることが確定したことによって周囲の遊技者に注目された状態で上皿演出ボタン２５７を操作して裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させることができるため、優越感を得ることができ、大当りとなったことの喜びをさらに高めることができる。

【０８７２】

次に、上記バトル演出ロングの変動パターンに基づいて実行されるバトル演出について図１７０及び図１７１（Ａ）～図１７１（Ｄ）、図１７１（Ｅ’）、図１７２、図１７３を参照して説明する。なお、バトル演出ロングの変動パターンに基づいて実行される演出は、上記バトル演出ショートの変動パターンに基づいて実行される演出と同様の演出を含むものであるであるため、重複する部分についてはバトル演出ショートをバトル演出ロングと読み替えるものとし、以下にはバトル演出ショートの演出とは異なる部分についてのみ説明する。

【０８７３】

主制御ＭＰＵから判定結果コマンドと変動パターンコマンド（この場合にはバトル演出ロングの変動パターンを示す変動パターンコマンド）を受信したことに基づいて周辺制御ＭＰＵによって図１７１（Ａ）～図１７１（Ｄ）を実行した後、中央液晶表示装置１５００の表示画面を徐々に明るくして敵キャラクタ１５００ｂだけを浮かび上がらせた場合には（図１７１（Ｅ’））、敵キャラクタ１５００ｂによる攻撃が行われる。なお、図１７０に示すように敵キャラクタ１５００ｂによる攻撃は第二特別図柄の変動表示中に行われる。

【０８７４】

受信した判定結果通知コマンドが高確率時短状態を継続する大当り（この例では４Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）を示すものであると共に変動パターンコマンドによってバトル演出ロングの変動パターンの実行を指示されている場合には、周辺制御ＭＰＵは敵キャラクタ１５００ｂの攻撃をメインキャラクタ１５００ａが回避する態様を表示すると共に（図１７３（Ｆ’））、中央液晶表示装置１５００の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を大当りの態様（大当り図柄）で停止表示して「攻撃回避！大当り確定！」と表示することで大当りとなることを遊技者に通知する（図１７３（Ｇ’））。その後、図１７２（Ｆ）～図１７２（Ｉ）の演出を実行する。また、図１７０に示すように主制御ＭＰＵによって第二特別図柄表示器にて変動表示される第二特別図柄の変動時間は、中央液晶表示装置１５００で変動表示される装飾図柄の変動時間とほぼ一致し、メインキャラクタ１５００ａが敵キャラクタ１５００ｂの攻撃を回避するというバトル演出の途中のタイミングで第二特別図柄表示器に第二特別図柄の大当り図柄が停止表示され、第二特別図柄の大当り図柄が停止表示されたことに基づいて主制御ＭＰＵは大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）の開放制御を開始する。

【０８７５】

一方、受信した判定結果通知コマンドがはずれや高確率時短状態を終了する大当り（この例では４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り）を示すものであると共に変動パターンコマンドによってバトル演出ロングの変動パターンの実行を指示されている場合には、周辺制御ＭＰＵは敵キャラクタ１５００ｂの攻撃をメインキャラクタ１５００ａが受ける態様を表

示した後（図１７３（Ｆ’’））、受信した判定結果通知コマンドがはずれであれば中央液晶表示装置１５００の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄をはずれの態様（この場合にはリーチはずれ図柄）で停止表示し、受信した判定結果通知コマンドが高確率時短状態を終了する大当り（この例では４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り）であれば中央液晶表示装置１５００の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を大当りの態様で停止表示して「敗北・・・」と表示することではずれや高確率時短状態を終了することを遊技者に通知する（図１７３（Ｇ’’））。その後、受信した判定結果通知コマンドがはずれであれば図１７１（Ａ）に戻ってメインキャラクタ１５００ａが移動している態様を中央液晶表示装置１５００に表示し、受信した判定結果通知コマンドが高確率時短状態を終了する大当り（この例では４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り）であれば大当り遊技状態を開始する旨を通知して大当り遊技状態の制御を実行した後に図１７１（Ａ）に戻ってメインキャラクタ１５００ａが移動している態様を中央液晶表示装置１５００に表示する。

【０８７６】

なお、大当りとなる場合に実行されるバトル演出ロングの全ての演出を実行するために要する期間として７８秒～１０７秒の期間（上皿演出ボタン２５７の操作タイミングによって異なる）が設定される。ところが、大当り遊技状態の開始前に実行される演出を実行する期間に対応する変動時間は３２秒となっており、バトル演出ロングの変動パターンが選択されて第二特別図柄を変動表示した後、３２秒経過したときに第二特別図柄が大当り図柄で停止表示されて大当り遊技状態の制御が開始される。そして、バトル演出ロングの演出のうち大部分（この例では４６秒～７５秒であるが、全期間の半分以上であればよい）の演出は、大当り遊技状態中に実行され、大当り遊技状態の制御前に実行されるバトル演出ロングの演出期間は３２秒であるのに対し、大当り遊技状態中に実行されるバトル演出ロングの演出期間は４６秒～７５秒（上皿演出ボタン２５７の操作タイミングによって異なる）となっている。

【０８７７】

このように、バトル演出ショートよりも演出期間が長いバトル演出を実行する場合であっても、バトル演出ロングの実行に要する全演出期間のうち大当り遊技状態中に実行される期間（大当り演出として実行される期間）を、大当り遊技状態の開始前に実行される期間（変動時間）よりも長くすることで変動表示に要する時間を低減し、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるようになっている。即ち、バトル演出ロングの全演出のうち一部の演出を大当り遊技状態の開始以前に変動表示演出（特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示に同期して中央液晶表示装置１５００で実行される演出表示）として実行して残りの演出を大当り遊技状態の開始後に大当り演出として実行すると共に、大当り遊技状態の開始以前に変動表示演出として実行されるバトル演出ロングの演出期間が、大当り遊技状態の開始後に大当り演出として実行されるバトル演出ロングの演出期間よりも相対的に短くなるようにバトル演出ロングの変動時間を設定している。これによって、遊技者にとってはハンドルレバー５０４を操作して大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に遊技球を入賞させるだけに過ぎなかった大当り遊技状態の実行期間中にバトル演出ロングの一部の演出を実行して、バトル演出ロングの全ての演出を途中で終了することなく最後まで実行しながらもバトル演出ロングの全ての演出を変動表示演出として第二特別図柄の変動表示中に実行する場合に比べてバトル演出ロングの変動時間を４６秒～７５秒短縮して特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから大当り遊技状態を終了するまでの期間を短縮させることができ、変動時間が短縮されることによって単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるため、大当り判定処理の実行機会を増大させ得る。また、変動表示に要する時間を低減しても、変動表示の開始から大当り遊技状態の実行中までの長期間に亘ってバトル演出を実行することができるため、演出内容を簡素化することなくバトル演出を実行して変動時間を低減することができ、演出内容が簡素化することによる遊技興趣の低下を抑止できる。

【０８７８】

また、はずれや高確率時短状態を終了する大当り（この例では４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り）となる場合に実行されるバトル演出ロングの全ての演出を実行するために要する期間として６５秒が設定されている。換言すると、はずれや高確率時短状態を終了する大当り（この例では４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り）となる場合に実行されるバトル演出ロングの変動時間は６５秒に設定されている。なお、バトル演出ロングを実行して敵キャラクタ１５００ｂの攻撃を回避できずにメインキャラクタ１５００ａが受ける態様を表示した後に、メインキャラクタ１５００ａを復活させて敵キャラクタ１５００ｂを倒す演出を実行することで大当りとなることを通知するようにしてもよく、この場合にはメインキャラクタ１５００ａを復活させたときに第二特別図柄の大当り図柄を停止表示すると共に左・中・右の装飾図柄の大当り図柄を停止表示して大当り遊技状態の制御を開始した後に、敵キャラクタ１５００ｂを倒す演出（例えば図１７２（Ｆ）～図１７２（Ｉ）の演出）を実行するようにしてもよい。この場合には、大当り遊技状態中に実行される演出の期間よりも、大当り遊技状態の開始前に実行される演出の期間の方が長くなることもあるが、この場合であっても少なくとも全ての演出を大当り遊技状態の開始前に実行する場合に比べて演出期間を短縮させることができるため、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できる。

【０８７９】

以上、上記バトル演出について好適な実施形態を挙げて説明したが、本例はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、上記実施形態の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【０８８０】

すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０８８１】

また、上記した例では高確率時短状態中に行われるものを示したが、変動表示に関連して実行される演出を全て大当り遊技状態の開始前に実行する場合に比べて演出期間を短縮させる制御を実行するものであれば高確率時短状態に限られるものではなく、低確率非時短状態（いわゆる通常状態）、低確率時短状態（いわゆる時短状態）、高確率非時短状態、高確率時短状態（いわゆる確変状態）のうちのいずれか一つ又は任意の組み合わせ（全部でもよい）で実行するものであってもよい。また、高確率時短状態以外の場合にも上記演出期間を短縮させる制御を実行する場合には、遊技状態毎にその演出の出現頻度や大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。例えば、非時短状態（高確率非時短状態、低確率非時短状態）では時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）よりも出現頻度を低くすると共に時短状態よりも大当り期待度を低くしてもよいし、大当りとなる場合に非時短状態ではバトル演出のロングバージョン（バトル演出ロング）の選択割合を高め、時短状態ではバトル演出のショートバージョン（バトル演出ショート）の選択割合を高めることで時短状態では非時短状態よりも特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから大当り遊技状態を終了するまでの期間を短縮させる効果を高めるようにしてもよい。

【０８８２】

また、上記したようにバトル演出ショートとバトル演出ロングとのうち高確率時短状態を継続する大当りとなる変動パターンでは大当り遊技状態中にボタン演出を実行するが、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じてバトル演出の終了後に実行される大当り演出の演出内容を異ならせるようにしてもよい。例えば、ボタン演出が実行されたときに大当り遊技状態の所定ラウンド（例えば3ラウンド）が終了するまで上皿演出ボタン２５７の有効期間として設定し、早いラウンド（例えば2ラウンドが終了するまで）で上皿演出ボタン２５７が操作された場合には大当り遊技状態の残りのラウンドを実行するまでの間に終了する一連の大当り演出（動画など）を実行し、遅いラウンド（例えば3ラウンド

）で上皿演出ボタン２５７が操作された場合には同様の演出を実行しながらも大当り遊技状態の残りのラウンドを実行したときに一連の大当り演出が途中で終了するようにしてもよい。このように上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが遅い場合には大当り演出が途中で終了するため、早いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させることができる。

【０８８３】

また、上記したような上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに拘わらず共通の大当り演出を実行しながらも上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じて大当り演出が完結するまで実行されるか途中で終了するかを異ならせるものに限らず、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じて異なる演出を実行するようにしてもよく、例えば上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが早い場合には遊技者を楽しませるような演出を表示する一方、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが遅い場合には遊技者を不快にさせるような演出を表示することで早いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させるようにしてもよいし、上皿演出ボタン２５７が操作されたタイミング（ラウンド、経過時間、上皿演出ボタン２５７を操作するまでに大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数など）に応じてバトル演出の終了後に実行される大当り演出の種類を異ならせることで大当り演出として実行される種類についても考えながら遊技者自身により決定したタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させてバトル演出を完結させるようにしてもよい。このように、上皿演出ボタン２５７を操作したタイミングに応じてその後の展開を異ならせることにより、遊技者に上皿演出ボタン２５７を操作するタイミングについても考えさせて大当り遊技状態中の遊技を楽しませることができるため、従来の大当り遊技状態で実行されている大当り演出よりも魅力的な演出を実行することができる。

【０８８４】

また、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じてバトル演出の態様を変化させるようにしてもよく、例えば上皿演出ボタン２５７の操作タイミング（ラウンド、経過時間、上皿演出ボタン２５７を操作するまでに大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数など）が早い又は遅いほど裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるときのエフェクト表示（例えば裏下後回転装飾体ユニット３５５０の周囲に炎を表示する場合に炎の大きさや色）が派手になるようにしてもよい。上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが早いほど裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるときのエフェクト表示を派手にすることにより早いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させることができ、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが遅いほど裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるときのエフェクト表示を派手にすることにより遅いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させることができる。このように、演出を適宜設定することで所定のタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作するように遊技者を誘導することが可能になる。

【０８８５】

また、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングとして上皿演出ボタン２５７を操作するまでに大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数に応じてその後の演出（バトル演出、大当り演出のいずれか一方又は双方）の態様を異ならせる場合には、高確率時短状態の制御を開始してから実行された全ての大当り遊技状態で大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数に応じて変化させるようにしてもよい。この場合には、高確率時短状態にて実行される大当り遊技状態の回数が増えるほど演出の態様を異ならせることができるため、大当り遊技状態の回数に応じて実行される演出の態様によって遊技者に優越感や満足感を与えることができ、大当りとなったことの喜びをさらに高めることができる。

【０８８６】

また、上記した例ではボタン演出が実行されて有効期間内に上皿演出ボタン２５７が操作された場合にはその時点で有効期間が終了して裏下後回転装飾体ユニット３５５０を所定回数（本例では一度だけ）出現させるように構成したが、これに限らず裏下後回転装飾

体ユニット３５５０が出現した場合であっても有効期間を終了させることなく、有効期間内であれば裏下後回転装飾体ユニット３５５０が退避した後に再び上皿演出ボタン２５７を操作することで裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるようにしてもよいし、大当り遊技状態中の所定のラウンド（全てのラウンドであってもよいし、特定のラウンド（例えば１０ラウンドが終了するまでや奇数ラウンドなど）で上皿演出ボタン２５７を操作した場合には裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるようにしてもよい。これにより、大当りとなったことの喜びをさらに高めることができ、上皿演出ボタン２５７の操作による裏下後回転装飾体ユニット３５５０の出現によって大当りとなったことを周囲にアピールして優越感を与えることができる。

【０８８７】

また、上記した例では大当りとなる場合に限らず、はずれとなる場合にもバトル演出（バトル演出ショート、バトル演出ロング）を実行し得る構成としたが、高確率時短状態中には大当りとなる場合にだけバトル演出の変動パターンを実行し得るものとし、はずれとなる場合にはバトル演出を実行し得ないようにしてもよい。このように構成することにより、バトル演出が実行された場合には必ず大当りとなるため、余裕をもって演出に注目させることができると共に大当り遊技状態の制御が開始されるタイミングや大当りの種類（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）にも注目させることができる。

【０８８８】

また、高確率時短状態中に判定結果通知コマンドによって高確率時短状態を終了する大当り（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り）が指示されると共に、変動パターンコマンドによってバトル演出（バトル演出ショート、バトル演出ロング）の変動パターンが指示された場合には、バトル演出の終了後に大当り遊技状態の制御を開始するように構成したが、この場合に実行される４Ｒ大当り遊技状態では１６Ｒ大当り遊技状態に比べて大当り遊技状態を開始してから終了するまでに必要とされる期間が短いものであるため、バトル演出を最後まで変動表示演出として第二特別図柄の変動表示中に実行しても特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから１６大当り遊技状態を終了するまでの期間に比べて特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから４大当り遊技状態を終了するまでの期間を短くすることができる。

【０８８９】

［９．リアルタイム演出］

次に、リアルタイム演出について説明する。リアルタイム演出とは、遊技球が始動入賞したか否かに係らず、メインキャラクタ１５００ａがフィールド内を歩き進む映像を、複数のシーンに区分けして順番に表示し、区分けしたシーンをループさせて中央液晶表示装置１５００に表示中、遊技球が始動口ユニット２１００の第一始動口２００２又は第二始動口２００４へ入球し、それに応じて変動表示を開始することを契機に、現在表示されているループ映像のシーンからシームレスに実行される演出である。

【０８９０】

本実施例におけるリアルタイム演出では、例えば中央液晶表示装置１５００にてメインキャラクタがフィールド（本例では電車の車両内）内を歩き進むループ映像が表示されており、その映像の表示中に遊技球が始動入賞し、変動表示が行われるその時に、中央液晶表示装置１５００に表示されているループ映像のフィールド内に表示されているオブジェクトに対応した演出を、主制御基板から出力される変動パターンに応じた変動時間に応じて周辺制御ＭＰＵが選択する構成となっている。例えば、メインキャラクタがフィールドを歩き進み、窓が表示されている場面となった時に変動表示が行われる場合、例えば、窓を突き破って敵が飛び出してくる等、窓を用いた演出を実行することにより、変動表示前に表示される場面と、変動表示中に表示される場面とをリアルタイムに連動させて演出を行うことができ、バリエーションに富んだ演出を楽しませることが可能となっている。

【０８９１】

［ループ映像］

本例におけるループ映像を図２０６乃至２０８を用いて説明する。図２０６は、ループ映像における、メインキャラクタ１５００ａが歩き進むフィールドの見取り図を示す図である。図２０７は、中央液晶表示装置１５００に表示されるループ映像を示す図であり、（Ａ）は、図２０６におけるシーン１（以下、単にシーン１という。）のエリアにメインキャラクタ１５００ａが表示されている時に表示されるループ映像であり、（Ｂ）は、シーン２のエリアにメインキャラクタ１５００ａが表示されている時に表示されるループ映像であり、（Ｃ）は、シーン３のエリアにメインキャラクタ１５００ａが表示されている時に表示されるループ映像である。図２０８は、図２０７におけるループ映像の続きを示す図であり、（Ｄ）は、シーン４のエリアにメインキャラクタ１５００ａが表示されている時に表示されるループ映像であり、（Ｅ）は、シーン５のエリアにメインキャラクタ１５００ａが表示されている時に表示されるループ映像であり、（Ｆ）は、シーン６のエリアにメインキャラクタ１５００ａが表示されている時に表示されるループ映像である。

【０８９２】

まず、ループ映像とは、図２０６に示すように、予め指定されたフィールド内をメインキャラクタ１５００ａがスタート地点からゴール地点まで歩き進み、ゴール地点まで到達すると、再びスタート地点に戻り、再度ゴール地点まで歩き進む、といった循環的に繰り返し表示する映像を示すものである。このフィールドは、その場所ごとにシーンが設定されており、全部で１～６までの６シーンに区分けされている。

シーン１からループ映像がスタートし、シーン２、シーン３と歩き進んで行き、シーン６が最後のシーンとなっている。シーン６に進んだ後は再度シーン１に戻り、以降ループする。また、シーン１のスタート地点からシーン６のゴール地点に到達するまでの所要時間は、例えば６０秒～７０秒とする。

【０８９３】

尚、本例における中央液晶表示装置に表示されるシーン１からシーン６までのループ映像は、メインキャラクタ１５００ａの側方からカメラを向けているように表示しているが、これに限定されるものではなく、例えば、メインキャラクタ１５００ａの背後からカメラを向けて、歩き進むメインキャラクタ１５００ａを追従するような表示態様としても良い。

【０８９４】

［リアルタイム演出の種類］

図２０９は、リアルタイム演出に用いられる演出パターンを格納している演出テーブルを示す図である。

本例におけるリアルタイム演出は、図２０９に示すように、ＰＴＮ１～ＰＴＮ８までの、合計８種類の演出パターンが用意されている。

【０８９５】

ＰＴＮ１は、ループ映像を表示中、そのループ映像中に扉が表示されている時、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによってリーチすること（リーチしてはずれ、リーチして大当り）が示された場合に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは固定オブジェクトである扉を利用した演出であり、扉が勢いよく開いてからクリーチャーが飛び出す演出が実行される。

【０８９６】

ＰＴＮ２は、ループ映像を表示中、そのループ映像中に窓が表示されている時、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによってリーチすること（リーチしてはずれ、リーチして大当り）が示された場合、又は変動表示の変動時間が１２秒以上である時に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは固定オブジェクトである窓を利用した演出であり、窓が破られてクリーチャーが飛び込んでくる演出が実行される。

【０８９７】

ＰＴＮ３は、ループ映像を表示中、そのループ映像中に扉が表示されている時、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによって変動表示の

変動時間が５秒未満である場合以外に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは固定オブジェクトである扉を利用した演出であり、扉が勢いよく開くのみの演出が実行される。

【０８９８】

ＰＴＮ４は、ループ映像を表示中、そのループ映像中に窓が表示されている時に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは固定オブジェクトである窓を利用した演出であり、窓が破られるのみの演出が実行される。

【０８９９】

ＰＴＮ５は、前記ＰＴＮ１～ＰＴＮ４の演出パターンの表示が不可能である時（ループ映像中に扉や窓のオブジェクトが表示されていない）、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによってリーチすること（リーチしてはずれ、リーチして大当り）が示された場合に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは、映像とアクションを利用した演出であり、メインキャラクタ１５００ａの背後からカメラを向けるような映像を表示し、メインキャラクタ１５００ａが立ち止まり、カメラ方向へ振り返る、次いでカメラが再びメインキャラクタ１５００ａの背後に回り込むと、メインキャラクタ１５００ａの目の前に敵が出現する演出が実行される。

【０９００】

ＰＴＮ６は、前記ＰＴＮ１～ＰＴＮ４の演出パターンの表示が不可能である時、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによって変動表示の変動時間が１２秒未満である場合以外に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは、映像とアクションを利用した演出であり、メインキャラクタ１５００ａの背後からカメラを向けるような映像を表示し、メインキャラクタ１５００ａが立ち止まり、カメラ方向へ振り返る、次いでカメラが再びメインキャラクタ１５００ａの背後に回り込むものの、メインキャラクタ１５００ａの目の前に敵が出現しない演出が実行される。

【０９０１】

ＰＴＮ７は、前記ＰＴＮ１～ＰＴＮ６の演出パターンの表示が不可能である時、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによって変動表示の変動時間が５秒未満である場合以外に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは、メインキャラクタ１５００ａがアクションを行う演出であり、メインキャラクタ１５００ａが立ち止まって無線機を取り出し一言セリフを発する（例えば「Ｔｈｉｓ　ｉｓ　Ｔｏｍ，　ｏｖｅｒ．」等）演出が実行される。その後、背景を変化させる差し替え演出を実行する。

【０９０２】

ＰＴＮ８は、前記ＰＴＮ１～ＰＴＮ６の演出パターンの表示が不可能である時、主制御ＭＰＵから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによって変動表示の変動時間が５秒未満である場合以外に選択可能な演出パターンである。この演出パターンは、メインキャラクタ１５００ａがアクションを行う演出であり、メインキャラクタ１５００ａが立ち止まってカメラ方向へ振り返り、親指を立ててサムアップポーズをとる演出が実行される。その後、背景を変化させる差し替え演出を実行する。

【０９０３】

また、上記ＰＴＮ１～８の変動パターンのいずれも実行できない時、即ちループ映像中に扉や窓のオブジェクトが表示されておらず、変動時間や変動パターンの条件が満たされていない場合は、背景を変化させる差し替え演出を実行するようになっている。

【０９０４】

尚、上記扉や窓を利用したオブジェクトアクションが選択可能な期間は、シーン毎に予め定められている。以下、図２１０を用いて説明する。

【０９０５】

図２１０は、オブジェクトアクションを実行可能な期間をシーン毎にグラフで示した図である。Ｌ１は、扉を利用したオブジェクトアクション、即ちＰＴＮ１又はＰＴＮ３を示すものであり、Ｌ２は、窓を利用したオブジェクトアクション、即ちＰＴＮ２又はＰＴＮ

４を示すものである。シーン１～６において、上記Ｌ１及びＬ２が表示されている範囲の期間であって、且つ前述した変動時間や変動パターンの条件が満たされている場合に、夫々の演出パターンを条件に従って選択するようになっており、Ｌ１及びＬ２が表示されていない範囲の期間であって、且つ前述した変動時間や変動パターンの条件が満たされていない場合、夫々の演出パターンが選択不可能となっている。尚、Ｌ１及びＬ２両方の演出パターンが選択可能な期間に変動表示が実行された場合は、主制御基板から受信した変動パターンコマンドに基づいて特定された変動時間や、リーチを伴う変動であるか否かに応じて、演出パターンが決定される構成となっている。

【０９０６】

［リアルタイム演出の実行契機］

遊技盤面にて始動入賞が発生していない時は、前述したシーン１からシーン６までのループ映像が循環的にループして、中央液晶表示装置１５００に表示されている。そして、メインキャラクタ１５００ａが、フィールドを歩き進んでいるループ映像の表示中、例えばシーン２のエリアにメインキャラクタ１５００ａが存在している時に遊技球が始動入賞した場合、主制御基板から周辺制御基板へ変動パターンコマンドが出力され、周辺制御ＭＰＵによって主制御基板から受信したコマンドを解析し、変動時間が特定される。それを契機に、リアルタイム演出決定処理が実行される。

【０９０７】

次に、周辺制御ＭＰＵによって、リアルタイム演出を行うことが決定された場合における制御処理を、図２１１を用いて説明する。

【０９０８】

図２１１は、周辺制御ＭＰＵによってリアルタイム演出を行うことが決定された場合に、いずれの演出パターンを選択するかを、変動時間に応じて段階的に選択するフローチャートである。またこの処理は、周辺制御ＭＰＵによる、１６ｍＳ定常処理（図１６７参照）における、ステップＳ６０２の演出制御処理にて実行される処理である。

【０９０９】

リアルタイム演出決定処理が開始されると、ステップＳ７００において、当該変動における変動時間がＰＴＮ１～ＰＴＮ４を実行できる秒数であった場合は、（ステップＳ７００においてＹＥＳ）オブジェクトアクションを実行することを決定し（ステップＳ７０４）、リアルタイム演出決定処理を終了する。

一方、当該変動における変動時間がＰＴＮ１～ＰＴＮ４を実行できる秒数でなかった場合は、（ステップＳ７００においてＮＯ）当該変動における変動時間がＰＴＮ５～ＰＴＮ６を実行できる秒数であるか否かの判定を行う（ステップＳ７０２）。

【０９１０】

次に、ステップＳ７０２において、当該変動における変動時間がＰＴＮ５～ＰＴＮ６を実行できる秒数であった場合は、（ステップＳ７０２においてＹＥＳ）カメラアクションを実行することを決定し（ステップＳ７０８）、リアルタイム演出決定処理を終了する。

一方、当該変動における変動時間がＰＴＮ５～ＰＴＮ６を実行できる秒数でなかった場合は、（ステップＳ７０２においてＮＯ）当該変動における変動時間がＰＴＮ７～ＰＴＮ８を実行できる秒数であるか否かの判定を行う（ステップＳ７０６）。

【０９１１】

次に、ステップＳ７０６において、当該変動における変動時間がＰＴＮ７～ＰＴＮ８を実行できる秒数であった場合は、（ステップＳ７０６においてＹＥＳ）主人公アクションを実行することを決定し（ステップＳ７１２）、リアルタイム演出決定処理を終了する。

一方、当該変動における変動時間がＰＴＮ７～ＰＴＮ８を実行できる秒数でなかった場合は、（ステップＳ７０６においてＮＯ）差し替え予告を実行することを決定し、リアルタイム演出決定処理を終了する（ステップＳ７１０）。

【０９１２】

［リアルタイム演出における演出の流れ例１］

次に本例のリアルタイム演出における流れの一例を、図２１２を用いて説明する。

図２１２は、シーン１のエリアにメインキャラクタ１５００ａがいる時に実行されるリアルタイム演出の一例を示す図である。

【０９１３】

図２１２（Ａ）に示すようにループ映像の表示中、メインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進み、例えばメインキャラクタ１５００ａがフィールドにおけるシーン１のエリアにいる状態の時に、図２１２（Ｂ）に示すように遊技球が始動入賞した場合、主制御基板から周辺制御基板へ変動パターンコマンドが出力され、周辺制御ＭＰＵによって主制御基板から受信したコマンドを解析し、変動時間が特定される。次いで、特定された変動時間がＰＴＮ１～４の演出パターンを実行可能な場合、オブジェクトアクションを実行することが決定される。

【０９１４】

オブジェクトアクションを実行することが決定されると、ＰＴＮ１～４の演出パターンのいずれかを選択することとなる。解析した変動パターンコマンドがリーチを伴わないものであった場合、ＰＴＮ１はリーチを伴う変動パターンにのみ選択可能な演出パターンなので、この場合はＰＴＮ２～４のいずれかを選択する。シーン１のエリアには、固定オブジェクトとして、左隅に扉、右隅に窓が配置されている（図２１２（Ａ）参照）が、図２１２（Ａ）では、扉は全体を視認可能となっており、窓は一部のみしか視認できないため、この場合、ＰＴＮ３の演出パターンを実行することが決定される。

【０９１５】

ＰＴＮ３の演出パターンが実行されると、図２１２（Ｃ）に示すように、表示されているループ映像から場面が切り替わることなく、シームレスで扉が勢いよく開く演出に移行する。この時、メインキャラクタ１５００ａは、扉が勢いよく開いたことに驚き、図２１２（Ｄ）に示すように扉へ注意を払うようなアクションを行う。その後は図２１２（Ｅ）に示すように、再びメインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進むループ映像へシームレスに移行する。

【０９１６】

尚、上記の例１において、解析した変動パターンコマンドがリーチを伴うものであった場合、ＰＴＮ１～４のいずれかを選択することになる。例１においては、扉は全体を視認可能となっており、窓は一部のみしか視認できないため、ＰＴＮ１又はＰＴＮ３のいずれかの演出パターンが選択される。この場合、周辺制御ＭＰＵによって、乱数抽選と振分テーブルとでいずれか一方の演出パターンに振分けられる。例えば、リーチを伴う変動パターンの場合のみに選択可能なＰＴＮ１が１０％、リーチを伴う変動パターン以外であっても選択可能なＰＴＮ３が９０％の割合で選択される。

【０９１７】

また、固定オブジェクトである窓や扉が、一部しか見えない、又はまったく見えない状態であっても、扉や窓を用いた演出パターンを選択するようにしても良い、その場合、扉が勢いよく開かれたり、窓が破られたりする状況を伝えるために、スピーカユニット９２０を用いた音のみで演出を表現する構成となっている。これにより、見えないところで扉が勢いよく開かれたり、窓が破られたりするドキドキ感や恐怖感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることが出来る。

【０９１８】

［リアルタイム演出における演出の流れ例２］

ループ映像の表示中、メインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進み、例えばメインキャラクタ１５００ａがフィールドにおけるシーン２のエリアにいる状態の時に、遊技球が始動入賞した場合、主制御基板から周辺制御基板へ変動パターンコマンドが出力され、周辺制御ＭＰＵによって主制御基板から受信したコマンドを解析し、変動時間が特定される。次いで、特定された変動時間がＰＴＮ１～４の演出パターンを実行不可能な場合であって、ＰＴＮ５～６の演出パターンを実行可能な場合、カメラアクションを行うことが決定される。

【０９１９】

カメラアクションを実行することが決定されると、ＰＴＮ５～６の演出パターンのいずれかを選択することとなる。解析した変動パターンコマンドがリーチを伴わないものであった場合、変動時間が１２秒未満以外の場合に選択可能なＰＴＮ６の演出パターンを実行することが決定される。

【０９２０】

ＰＴＮ６の演出パターンが実行されると、表示されているループ映像から場面が切り替わることなく、メインキャラクタ１５００ａが立ち止まり、カメラ方向へ振り返る演出へ移行する。次いで、カメラが再びメインキャラクタ１５００ａの背後に回り込むと、メインキャラクタ１５００ａの目の前に敵が出現する。そして、その敵に対して所持している銃などの武器を構えるアクションを行う。その後は、再びメインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進むループ映像へシームレスに移行する。

【０９２１】

尚、上記の例２において、解析した変動パターンコマンドがリーチを伴うものであった場合、ＰＴＮ５～６のいずれかを選択することになる。この場合、周辺制御ＭＰＵによって、乱数抽選と振分テーブルとでいずれか一方の演出パターンに振分けられる。例えば、リーチを伴う変動パターンの場合のみに選択可能なＰＴＮ５が２０％、リーチを伴う変動パターン以外であっても選択可能なＰＴＮ６が８０％の割合で選択される。

【０９２２】

［リアルタイム演出における演出の流れ例３］

ループ映像の表示中、メインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進み、例えばメインキャラクタ１５００ａがフィールドにおけるシーン５のエリアにいる状態の時に、遊技球が始動入賞した場合、主制御基板から周辺制御基板へ変動パターンコマンドが出力され、周辺制御ＭＰＵによって主制御基板から受信したコマンドを解析し、変動時間が特定される。次いで、特定された変動時間がＰＴＮ１～６の演出パターンを実行不可能な場合であって、ＰＴＮ７～８の演出パターンを実行可能な場合、主人公アクションを行うことが決定される。

【０９２３】

主人公アクションを実行することが決定されると、ＰＴＮ７～８の演出パターンのいずれかを選択することとなる。解析した変動パターンコマンドがリーチを伴わないものであった場合、どちらの変動パターンも変動時間が５秒未満以外の場合に選択可能な演出パターンなので、この場合、周辺制御ＭＰＵによって、乱数抽選と振分テーブルとでいずれか一方の演出パターンに振分けられる。例えば、ＰＴＮ７が９５％、ＰＴＮ８が５％の割合で選択される。

【０９２４】

例えばＰＴＮ７の演出パターンが実行されると、表示されているループ映像から場面が切り替わることなく、メインキャラクタ１５００ａが立ち止まり、無線機を取り出して一言セリフを言う演出へ移行する。次いで、メインキャラクタ１５００ａが無線機に向かって、「Ｔｈｉｓ　ｉｓ　Ｔｏｍ，　ｏｖｅｒ．」というセリフを発するアクションを行う。その後は、メインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進むループ映像へシームレスに移行せずに、差し替え画像を表示し、背景を切替える表示を行い、シームレスでない場面切替えを行う。

【０９２５】

［リアルタイム演出における演出の流れ例４］

ループ映像の表示中、メインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進み、例えばメインキャラクタ１５００ａがフィールドにおけるシーン５のエリアにいる状態の時に、遊技球が始動入賞した場合、主制御基板から周辺制御基板へ変動パターンコマンドが出力され、周辺制御ＭＰＵによって主制御基板から受信したコマンドを解析し、変動時間が特定される。次いで、ループ映像中に扉や窓のオブジェクトが表示されておらず、特定された変動時間や変動パターンの条件が満たされていないことに基づき、ＰＴＮ１～８の演出パターンを実行不可能な場合は、差し替え予告を行うことが決定される。

【０９２６】
差し替え予告が実行されることが決定されると、上記の各種アクション演出を行わず、背景を切替える差し替え画像を表示し、差し替え予告を行う。
【０９２７】
以上説明したように、本実施例によれば、従来のループ映像と変動表示との関連性が薄かった演出からとは異なり、変動表示前に表示される場面と、変動表示中に表示される場面とをリアルタイムに連動させて、シームレスな演出を行うことができる為、今までにない演出態様を遊技者に提供することが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０９２８】
［ループ映像への復帰］
前述した演出パターンのうちＰＴＮ７～８及び、ＰＴＮ１～８の演出パターンが選択不可能だった場合に実行される演出は、ループ映像から画面を切り替える差し替え画像を表示する演出（差し替え予告）を実行するものである。そのため、本例では、差し替え演出が終了した後、ループ映像へ戻る際に、差し替え演出が実行される前にメインキャラクタ１５００ａが存在していたシーンのエリアに戻るものである。例えば、シーン２のエリアにメインキャラクタ１５００ａが存在している時に上記差し替え演出が行われ、再度ループ映像に戻る時、スタート地点であるシーン１のエリアに戻るものではなく、シーン２のエリアにおける指定された復帰ポイントに戻るものであり、差し替え演出が行われる前にメインキャラクタ１５００ａが存在していたシーンのエリアからループ映像を再び表示する、ループ映像処理を実行する構成となっている。以下、図２１３乃至２１４を用いて説明する。
【０９２９】
図２１３は、後述するループ映像処理と選択された演出パターンとの流れを示すフローチャートであり、図２１４は、ループ演出の流れを示すフローチャートである。
【０９３０】
ループ映像と、選択された演出パターンを実行する処理は、周辺制御ＭＰＵによる、１６ｍＳ定常処理（図１６７参照）における、ステップＳ６０２の演出制御処理にて実行される。
【０９３１】
差し替え演出を行った後、上記指定された復帰ポイントに戻るために、本例では差し替え演出である、差し替え画像が表示される直前にメインキャラクタ１５００ａがいずれのシーンに存在していたかをポインタの値で識別している。ポインタのデフォルト値は、シーン１に対応させて「１」とされている。メインキャラクタ１５００ａがフィールドを歩き進み、次のシーンに移動すると、ポイント値が＋１され、上限値は「６」とされている。即ち、シーン１にメインキャラクタ１５００ａが存在している時のポイント値は「１」であり、シーン６にメインキャラクタ１５００ａが存在している時のポイント値は「６」である。
【０９３２】
例えば、ループ映像の表示中、シーン２にメインキャラクタ１５００ａが存在している時に差し替え演出が行われる場合、ポイント値は「２」である、その後差し替え演出が終了し、ループ映像に再び移行する際は、ポイント値「２」に対応したシーン２の開始地点にメインキャラクタ１５００ａが復帰し、ループ映像に戻る構成となっている。
【０９３３】
ループ映像処理が開始されると、ステップＳ７２０において、差し替え演出が実行中である場合は、（ステップＳ７２０においてＹＥＳ）ループ映像処理を終了する。
一方、差し替え演出が実行中でない場合は、（ステップＳ７２０においてＮＯ）ループ映像におけるポインタの値に対応するシーン（ポインタの値が「３」であった場合、シーン３を表示）を表示する（ステップＳ７２２）。
【０９３４】

次いで、ステップＳ７２４において、表示されているループ映像の１シーンが終了（歩き進むメインキャラクタ１５００ａがシーンを跨いだ）したか否かを判定し、１シーンが終了していない場合（ステップＳ７２４においてＮＯ）は、ループ映像処理を終了する。

一方、１シーンが終了した場合は、ポインタの値が上限値（「６」）であるか否かの判定を行う（ステップＳ７２６）。

【０９３５】

次に、ステップＳ７２６おいて、ポインタの値が上限値でなかった場合は、（ステップＳ７２６においてＮＯ）ポインタの値に１を足して、ループ映像処理を終了する。

一方、ポインタの値が上限値であった場合は、（ステップＳ７２６においてＹＥＳ）ポインタの値をデフォルト値である「１」に戻して、ループ映像処理を終了する。

【０９３６】

以上説明した構成によれば、ループ映像において、メインキャラクタ１５００ａが存在しているシーンに対応してポインタの値が設定されており、そのポインタの値に応じて、ループ映像におけるいずれのシーンを表示するかが決定されるものである。即ち、差し替え演出が実行された後、ループ映像に再び戻る時、単にループ映像のスタート地点に戻るものではなく、差し替え演出が行われる前にメインキャラクタ１５００ａが存在していたシーンからループ演出を開始することが出来るため、例えば、差し替え演出が行われる前は、メインキャラクタ１５００ａはシーン４に存在していたにもかかわらず、差し替え演出が終了した後、ループ映像に戻る際、シーン４のエリアと異なる位置からループ映像が開始されてしまう事により感じる違和感を覚えさせてしまうことを防止することができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【０９３７】

尚、上述したループ映像への復帰処理として、メインキャラクタ１５００ａがいずれのシーンに存在していたかをする識別ポインタの値は、メインキャラクタ１５００ａがシーンを移動する毎に加算されるものとして説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、ポインタの値の上限値を増やし、夫々のシーンにおける複数個所においてポインタの値が加算される地点を設けることにより、より細かく復帰ポイントを設定することができる。これにより、差し替え演出が実行される前にメインキャラクタ１５００ａ存在していた位置に近い箇所からループ演出を再度開始することが可能となり、より一層、違和感を覚えさせることなく自然にループ映像に復帰させることができる。

【０９３８】

［１０．遊技内容］

次に、本実施形態のパチンコ機１による遊技内容について、主に図１７４乃至図１７６を参照して説明する。図１７４は、前構成部材及び表ユニットを遊技領域内における前後方向の略中央で切断した遊技盤の正面図である。また、図１７５（ａ）は図１７４において遊技領域内の右部を拡大して示す正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＨ－Ｈ線で切断して要部のみを示す断面図である。更に、図１７６は、図１７４において上大入賞口付近を拡大して示す説明図である。

【０９３９】

本実施形態のパチンコ機１は、扉枠３の前面右下隅に配置されたハンドルユニット５００のハンドルレバー５０４を遊技者が回転操作することで、皿ユニット２００の上皿２０１に貯留された遊技球が、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間を通って遊技領域５ａ内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始される。遊技領域５ａ内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによって遊技領域５ａ内を左右に分割しているセンター役物２５００の上側の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球の打込み強さは、ハンドルレバー５０４の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができる。

【０９４０】

また、遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に植設されており、遊技球が障害釘

に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域５ａ内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

【０９４１】

ハンドルレバー５０４の回動角度に応じて球発射装置６８０が所定の打込強さ未満の打込強さで遊技球を打込むことによりセンター役物２５００の上部へ打込まれた遊技球は、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入する。そして、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも左側に進入した遊技球は、図示しない複数の障害釘に遊技球が当接しながら、センター役物２５００の左側を流下することとなる。そして、センター役物２５００の左側を流下する遊技球が、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面に開口しているワープ入口２５２０に進入すると、ワープ通路２５２１を通ってセンター役物２５００の枠内に開口しているワープ出口２５２３からステージ２５３０の左端に供給される。

【０９４２】

センター役物２５００のステージ２５３０に供給された遊技球は、ステージ２５３０上を左右へ転動して行ったり来たりして、遊技領域５ａにおける左右方向中央の両側に形成されているサイド誘導溝２５３２から前方へ放出されると、遊技領域５ａ内におけるステージ２５３０の下方で始動口ユニット２１００の上方の領域を流下することとなる。これにより、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２に遊技球が受入れられる可能性がある。

【０９４３】

ステージ２５３０を転動している遊技球が、ステージ２５３０の遊技領域５ａにおける左右方向中央の中央誘導溝２５３１から前方へ放出されると、中央誘導溝２５３１の直下に開口している始動口ユニット２１００の第一始動口２００２に、高い確率で受入れられる。この第一始動口２００２に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出制御基板を介して払出装置８３０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。

【０９４４】

ところで、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球が、ワープ入口２５２０に進入しなかった場合、複数の障害釘やサイドユニット２２００の第一棚部２２０１ａ等によって、センター役物２５００の下方で遊技領域５ａ内の左右方向中央へ向かうように誘導され、下流側に配置されている一般入賞口２００１や第一始動口２００２等に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口２００１に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出制御基板を介して払出装置８３０から所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。

【０９４５】

また、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球は、始動口ユニット２１００とアタッカユニット２３００との間に延びているセンター役物２５００の下辺により、アタッカユニット２３００側へは流下することはなく、アタッカユニット２３００の一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び下大入賞口２００５等に受入れられることはない。なお、始動口ユニット２１００には、第一始動口２００２の下側に、アタッカユニット２３００における下大入賞口２００５を開閉する下大入賞口扉部材２３５２と似ている横長四角形のフェイク部２１０５ａが備えられているため、従来のパチンコ機のように第一始動口の下側に大入賞口があると錯覚させることができる。

【０９４６】

一方、ハンドルレバー５０４の回動角度に応じて球発射装置６８０が所定の打込強さ以上の打込強さで打込むことにより遊技領域５ａ内においてセンター役物２５００の上部に打込まれた遊技球は、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入する（打込まれる）。そして、センター役物２５００の前周壁部

２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入した遊技球は、右上入口から上遊技空間２５４１、及び右通路２５４２を通って右下出口２５４３からアタッカユニット２３００におけるゲート部２００３の直上へ放出される。これにより、センター役物２５００の右側を流下するように打込まれた（右打ちされた）遊技球は、極めて高い確率でゲート部２００３を通過することとなる。そして、ゲート部２００３を通過した遊技球は、第二始動口２００４の前方を通って棚部材２３０３上に流下し、棚部材２３０３上を正面視左方へ転動した後に、棚部材２３０３の正面視左端から下方へ放出される。棚部材２３０３から放出された遊技球は、下大入賞口２００５の前方を通って右下レール１００４上へ流下し、右下レール１００４上を正面視左方へ転動してアウト口１１１１から遊技領域５ａ外へ排出される。

【０９４７】

右下出口２５４３から放出された遊技球が、ゲート部２００３の正面視左側を流下した場合、アタッカユニット２３００の一般入賞口２００１、始動口前部材２３０２の誘導部２３０２ｂを介して第二始動口２００４、又は、下大入賞口２００５に、受入れられる可能性がある。一方、ゲート部２００３の正面視右側を遊技球が流下した場合、一般入賞口２００１や第二始動口２００４等に受入れられることなく、右下レール１００４上へ流下して、アウト口１１１１から排出される。

【０９４８】

従って、下大入賞口２００５が開いている時に、ゲート部２００３及びゲート部２００３の左側を遊技球が通過すると、高い確率で下大入賞口２００５に受入れられる。

【０９４９】

ゲート部２００３を遊技球が通過してゲートセンサ２３０５により検知されると、主制御基板において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、第二始動口扉部材２３２３が所定時間（例えば、０．３～３秒）の間、前進して第二始動口２００４を開状態とする。従って、第二始動口扉部材２３２３が前進して開状態となっているタイミングで、遊技球が第二始動口２００４の前方に到達すると、第二始動口扉部材２３２３により流通方向が後方へ変えられて第二始動口２００４に受入れられることとなる。第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出制御基板を介して払出装置８３０から所定数（例えば、４個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。

【０９５０】

本実施形態では、ゲート部２００３を遊技球が通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、０．１～１０秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤５の機能表示ユニット１４００に表示される。

【０９５１】

また、遊技球がゲート部２００３を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球がゲート部２００３を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、４つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部２００３を遊技球が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【０９５２】

本実施形態のパチンコ機１は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、「確率変動当り」、「時間短縮当り」、等）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、５～３６０秒）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「小当り」、「２Ｒ大当り」、「１５Ｒ大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、等がある。

【０９５３】
第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、アタッカユニット２３００の下大入賞口扉部材２３５２、又は、センター役物２５００の上大入賞口扉部材２５５０の何れかが、抽選された特別抽選結果に応じた開閉パターンで開閉動作し、下大入賞口２００５又は上大入賞口２００６へ遊技球を受入れさせることができるようになる。この下大入賞口２００５又は上大入賞口２００６が開状態の時に、下大入賞口２００５又は上大入賞口２００６に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出基板によって払出装置８３０から所定数（例えば、１０個、又は、１３個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。従って、下大入賞口扉部材２３５２又は上大入賞口扉部材２５５０が所定パターンで開閉動作している時に、下大入賞口２００５又は上大入賞口２００６に遊技球を受入れさせることで、多くの遊技球を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９５４】
特別抽選結果が「小当り」の場合、下大入賞口扉部材２３５２又は上大入賞口扉部材２５５０が、所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、開状態となって閉鎖する開閉パターンを複数回（例えば、２回）繰返す。一方、特別抽選結果が「大当り」の場合、下大入賞口扉部材２３５２又は上大入賞口扉部材２５５０が、開状態となった後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、下大入賞口２００５又は上大入賞口２００６への所定個数（例えば、１０個）の遊技球の受入れ、の何れかの条件が充足すると、下大入賞口扉部材２３５２又は上大入賞口扉部材２５５０を閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「２Ｒ大当り」であれば２ラウンド、「１５Ｒ大当り」であれば１５ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

【０９５５】
なお、「大当り」では、大当り遊技の終了後に、「大当り」等の特別抽選結果が抽選される確率を変更（「確変当り」）したり、特別抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当り」）したりする「当り」がある。

【０９５６】
［第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れに関わる保留記憶］
本実施形態では、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより特別抽選を実行するために乱数値が取得され、取得された乱数値に基づく変動表示が開始されるまでの間に、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、変動を開始することができないため、先に実行された変動表示が完了するまで、乱数値が保留される。この保留される乱数値の保留数は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に対して、夫々４つまでを上限とし、それを超えるものについては、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられても乱数値を取得せずに、破棄している。

【０９５７】
［周辺制御基板への保留数指定コマンドの送信］
先に述べたように、主制御ＭＰＵは、第一始動口２００２へ遊技球が入球したことに基づいて第一特別図柄の保留数が変化すると、すなわち、図１５７に示した第一始動口通過処理のステップＳ４３による第１特別保留数カウンタの値を１加算した場合、並びに、第一特別図柄の保留記憶を１つ消化するとき、すなわち、図１６０に示した第１特別図柄通常処理のステップＳ１０３による第１特別保留数カウンタの値を１減算した場合、図１５５（ｂ）の記憶処理（ステップＳ２０）にて、第一特別図柄の保留数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板に送信する。

【０９５８】
また、第二始動口２００４へ遊技球が入球したことに基づいて第二特別図柄の保留数が変化すると、すなわち、図１５８のステップＳ５３による１加算した場合、並びに、第二

特別図柄の保留記憶を１つ消化するとき、すなわち、第１特別図柄通常処理と同様のアルゴリズムであるために図示及び説明を省略した第２特別図柄通常処理において、第２特別保留数カウンタの値を１減算した場合、記憶処理（ステップＳ２０）にて第二特別図柄の保留数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板に送信する。

【０９５９】

［周辺制御基板におけるコマンドの受信］

先述したように、周辺制御ＭＰＵは、１６ｍＳ定常処理（図１６７参照）において、主制御基板から受信したコマンドにもとづいて中央液晶表示装置１５００、ランプ・ＬＥＤ、スピーカ１３０，２２２，２６２等を制御する処理を実行する。

【０９６０】

［コマンドの解析処理］

すなわち、周辺制御ＭＰＵは、１６ｍＳ毎に、図１６８の１６ｍＳ定常処理の一例として示したステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理を実行する。例えば、ステップＳ６０１のコマンド解析処理において、主制御基板から受信したコマンドを解析する。

【０９６１】

［演出制御処理］

また、ステップＳ６０２の演出制御処理では、コマンドの解析結果に基づいて、一例として、ステップＳ１３７の処理として、抽選結果（大当りの種類、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が周辺制御基板に送信されるよう抽選結果それぞれに応じて送信された判定結果通知コマンドや、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップＳ１４９、第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことに基づいて中央液晶表示装置１５００に関わる制御処理を実行する。

【０９６２】

周辺制御ＭＰＵは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて中央液晶表示装置１５００を表示制御する（左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示させる（なお左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示する場合もある））。

【０９６３】

さらに、第一保留数指定コマンド０～４及び第二保留数指定コマンド０～４を受信したことが上記コマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析された場合にも、ステップＳ６０２の演出制御処理において、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて、第一特別図柄に関わる第１保留数、及び第二特別図柄に関わる第２保留数を表示させるための制御処理を実行する。

【０９６４】

［中央液晶表示装置１５００における装飾図柄の表示］

次に、中央液晶表示装置１５００における表示態様に関する実施例について説明する。図１７７は、実施例における中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおける保留数表示の一例を示す図である。ここでは、遊技機１の対面に直座する遊技者が、中央液晶表示装置１５００の表示パネルに描画される装飾図柄の１変動の演出の進行途中における、保留記憶の表示態様の一例について説明する。

【０９６５】

なお、「１変動」とは、図８３の遊技盤５の正面図に示した機能表示ユニット１４００の第１特別図柄表示器（図示せず）が第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を第一特別図柄として変動開始してから停止表示するまでであり、又は機能表示ユニット１４００の第２特別図柄表示器（図示せず）が第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を第二特別図柄として変動開始して停止表示するまでであり、中央液晶表示装置１５００の表示パネルに描画される演出も第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示される時間に合わせて行われている。

【０９６６】
本例の遊技機１は、先述したように、通常の遊技状態では、即ち、左打ち状態では、遊技球がゲート部２００３を通過することがなく、第二始動口扉部材２３２３の駆動は行われない。そのため、左打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口２００２への遊技球の入賞のみが発生することになる。但し、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当り（４Ｒ通常大当り、４Ｒ潜確大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突確大当り、８Ｒ確変大当り）が発生することになる。このため、以下では、主として、第一特別図柄の保留記憶がある場合について説明することとする。
【０９６７】
第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果は、主制御基板からのコマンドに基づいて、周辺制御基板の周辺制御ＭＰＵが演出制御することにより、図１７７（Ａ）に示すように、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの上部において、左側には装飾図柄１６００ａ、中央には装飾図柄１６００ｂ、そして右側には装飾図柄１６００ｃの変動表示が開始され、所定時間経過した後に装飾図柄１６００ａ～１６００ｃの変動表示が停止されて第一特別抽選結果（当落判定結果）を遊技者が認識することができるようになっている。
【０９６８】
図１７７（Ａ）では、変動中の装飾図柄の一例として、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて左装飾図柄１６００ａ及び右装飾図柄１６００ｃを同一図柄で停止表示させ、中装飾図柄１６００ｂのみ変動している表示態様とすることで装飾図柄によりリーチ状態を発生させる例が示されている。図１７７（Ａ）では、一例として、左装飾図柄及び右装飾図柄が図柄「７」で停止表示され、中装飾図柄１６００ｂのみ変動しているリーチを示している。
【０９６９】
［中央液晶表示装置１５００における保留記憶の表示］
また、図１７７（Ａ）に示すように、遊技者から視認可能である中央液晶表示装置１５００の表示パネルの下部左側には第一特別図柄に関わる第１保留数表示領域１５１０（第一始動口２００２に係る）が設定され、表示パネルの下部右側には第二特別図柄に関わる第２保留数表示領域１５８０（第二始動口２００４に係る）が設定されている。
【０９７０】
図１７７（Ａ）では、第１保留数表示領域１５１０において、第一特別図柄について抽選結果の保留数に対応させて保留されていることを表す保留画像１５２１、１５２２が２つ表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「２」であることが示されている。また、第２保留数表示領域１５８０においては、第二特別図柄について抽選結果の第２保留数に対応させて保留されていることを表す保留画像が表示されておらず、第二特別図柄について抽選結果の保留数なしであることが示されている。
【０９７１】
なお、第一特別図柄についての第１保留数表示領域１５１０における第１保留数の表示は、左方から中央寄りに向けて１番目の保留記憶、２番目の保留記憶、３番目の保留記憶、４番目の保留記憶のように保留画像１５２１～１５２４が表示される。また、第二特別図柄についての第２保留数の第２保留数表示領域１５８０における保留数の表示は、中央寄りから右方に向けて１番目の保留記憶、２番目の保留記憶、３番目の保留記憶、４番目の保留記憶のように保留画像が表示されるようになっている。
【０９７２】
また、本例において、保留記憶されていることを表す保留画像１５２１～１５２４は、複数種類の表示態様を取り得る。例えば、画像の形状は同じであって表示色が異なる態様、画像の表示色が同じであって形状が異なる態様、画像の形状と表示色の両方が異なる態様、の複数種類の表示態様を取り得る。
【０９７３】

なお、本実施形態では、第一特別図柄について保留記憶されていることを表す保留画像１５２１～１５２４は、円形状で表示されるものとされ、保留画像１５２１～１５２４の表示色が複数色に変化するものとしている。

【０９７４】

図１７７（Ａ）では、第一特別図柄について１番目の保留記憶と２番目の保留記憶についての保留画像１５２１と保留画像１５２２とが、保留記憶の通常の表示態様、例えば、円形状で表示色「青」（第１の保留画像）で表示され、遊技者から視認可能となっている。

【０９７５】

次いで、図１７７（Ｂ）では、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄１６００ｂが図柄「５」で停止表示され、結果として、左装飾図柄が「７」、中装飾図柄が図柄「５」及び右装飾図柄が図柄「７」で停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「リーチはずれ」であることが遊技者に報知されたことを示している。

【０９７６】

次に、図１７７（Ｃ）では、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて左装飾図柄１６００ａ、中装飾図柄１６００ｂ及び右装飾図柄１６００ｃの図柄変動が開始されたことが示されている。以下、このことを、保留記憶の消化という。

【０９７７】

周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて左装飾図柄１６００ａ、中装飾図柄１６００ｂ及び右装飾図柄１６００ｃの図柄変動が開始される。

【０９７８】

そうして、この後には、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「１」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について１番目の保留記憶が消化され、１番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２１が消滅すると共に、図１８０（Ａ）において第一特別図柄について２番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２２が、新たな１番目の保留記憶となって保留画像１５２１（円形状で表示色「青」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「１」となる。

【０９７９】

［保留変更演出］

図１７８は、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。図１７８（Ａ）では、装飾図柄１６００ａ～１６００ｃの変動中に、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「２」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析され、さらにその後に、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「３」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析されたことを表している。

【０９８０】

このことに応じて、図１７８（Ａ）において中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて、第一特別図柄について、１番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２１の右側に新たに２番目の保留記憶となって保留画像１５２２（円形状で表示色「青」）が表示され、さらに、２番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２２の右側に新たに３番目の保留記憶となって保留画像１５２３（円形状で表示色「青」）が表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「３」となったことが示されている。

【０９８１】

次に、図１７８（Ｂ）では、装飾図柄１６００ａ～１６００ｃの変動中に、主制御基板

から送信された第一保留数指定コマンド「４」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析され、これに応じて、第一特別図柄について、さらに、３番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２３の右側に新たに４番目の保留記憶となって保留画像１５２４（円形状で表示色「青」）が表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「４」となり、第一特別図柄について保留記憶数が上限に達したことが示されている。なお、以下の説明において、第１保留数表示領域１５１０を、単に、保留数表示領域１５１０ということにする。

【０９８２】

［上皿演出ボタン２５７と保留記憶を表す保留画像とを用いた保留変更演出］

従来の保留予告演出を行うようにした遊技機では、通常の遊技状態にあっては、大当りとなる確率は低く抑えられているし、リーチとなる確率もそれほど高くはない。そのため、遊技者が保留予告演出を見る機会が低いものだった。換言すると、保留予告演出が行われる確率が低いと云えるものだった。

【０９８３】

さらに、操作ボタンが操作されたことを条件として保留予告を行うようにしているものもある。以下、このような演出形態を遊技者が操作することにより演出内容が変化するため、「参加型演出」という。しかし、保留予告演出が行われる確率が低いため、遊技者によっては、せっかく演出用として備えられている操作ボタンを有効として操作できる機会に恵まれず、不満を抱いて、遊技の興趣を低下させてしまう虞があった。

【０９８４】

そこで、以下に説明する実施形態は、参加型演出に参加できる機会を拡張することで、遊技の興趣の低下を抑止することを可能とする遊技機に係る発明に関わる。

【０９８５】

本実施形態では、演出制御を司る周辺制御ＭＰＵが、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が所定数（例えば、上限である「４」であってもよいし、それよりも少ない数例えば「３」又は「２」であってもよい）に達したことを条件として、保留変更演出を行うか否かの抽選を行う。即ち、本例では、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「４」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析されたことを条件として、保留変更演出を行うか否かの抽選（保留変更演出の抽選という）を行うようにしている。

【０９８６】

保留変更演出の抽選で保留変更演出を行うことが決定された場合に、遊技者による上皿演出ボタン２５７（図２２、図３１）への操作を有効とし、上皿演出ボタン２５７への操作が演出ボタン押圧センサ２５８（図３８）によって検出される度に、保留記憶を表す保留画像の表示色を変化させる、という保留変更演出を行う。

【０９８７】

［保留変更演出の画面］

また、本例の保留変更演出にあっては、始動入賞のタイミングに基づいて最終的に表示する保留画像の表示色（最終表示色という）を決定するようにしている。図１７８（Ｃ）には、保留変更演出を行うことが決定された場合に、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて表示される保留変更演出画面の一例が示されている。

【０９８８】

図１７８（Ｃ）に示すように、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの右上部に左・中・右の装飾図柄を縮小して変動表示を実行する。さらに、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの略中央に、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ！」という文字を表示させ、上皿演出ボタン２５７（図２２、図３１）への操作が有効であることを示唆すると共に、遊技者にボタン操作を促す、ことが示されている。

【０９８９】

なお、上述の上皿演出ボタン２５７（図２２、図３１）への操作を有効とする有効期間をどのくらいの期間とするかは任意に設定することができるが、一例として、主制御基板

から送信された次回の制御コマンドを受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析されるまで、とすることができる。

【０９９０】

なお、上記制御コマンドとしては、例えば、停止表示コマンド、大当り開始コマンド、判定結果通知コマンド、第一保留数指定コマンドのうちの何れか、または、これらの制御コマンドから複数選ばれた組み合せとすることができる。本例では、説明を理解し易くするために、主制御基板から送信された次回の停止表示コマンドを受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析されるまで、とする。

【０９９１】

図１７９は、図１７８（Ｃ）に続いて行われる中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。図１７９（Ａ）では、遊技者へのボタン操作の示唆に応じて、遊技者が上皿演出ボタン２５７への操作（１回目）を行った結果、図１７９（Ｃ）において、４番目の保留記憶となって通常の表示態様で表示されていた保留画像１５２４（円形状で表示色「青」）の表示色が「緑」に変化したことが示されている。

【０９９２】

図１７８（Ｃ）並びに図１７９に明示されていないが、保留変更演出中には、遊技者によるボタン操作に対して対象となる保留記憶の保留画像の表示色がその都度変化するが、対象となる保留記憶の保留画像の最終的な表示色は、保留変更演出を行うことを決定したときに予め決められている。図示の具体的な一例では、対象となる保留記憶の保留画像の最終の表示色は、「赤」に決定されているものとする。そうして、対象となる保留記憶の保留画像の表示色は、結果として決定された最終の表示色で保留数表示領域１５１０に表示される。

【０９９３】

なお、図１７９（Ａ）では、引き続き、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの略中央に、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ！」という文字が表示されており、上皿演出ボタン２５７への操作が有効であることが示唆されていると共に、遊技者にボタン操作を促している、ことが示されている。

【０９９４】

次に、図１７９（Ｂ）では、遊技者へのボタン操作の示唆に応じて、遊技者が上皿演出ボタン２５７への操作（２回目）を行った結果、図１７９（Ａ）においては、４番目の保留記憶として保留画像１５２４（円形状で表示色「緑」）で表示されていた保留画像１５２４の表示色が「黄」に変化したことが示されている。

【０９９５】

なお、ここでは、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの右上部に縮小して表示されている左・中・右の装飾図柄のうち、左装飾図柄が図柄「３」で停止表示され、中・右の装飾図柄は変動表示を続けている。

【０９９６】

なお、図１７９（Ｂ）では、引き続き、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの略中央に、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ！」という文字が表示されており、上皿演出ボタン２５７への操作が有効であることが示唆されていると共に、遊技者にボタン操作を促している、ことが示されている。

【０９９７】

次に、図１７９（Ｃ）では、遊技者へのボタン操作の示唆に応じて、遊技者が上皿演出ボタン２５７への操作（３回目）を行った結果、図１７９（Ｂ）においては、４番目の保留記憶として保留画像１５２４（円形状で表示色「黄」）で表示されていた保留画像１５２４の表示色が「虹」に変化したことが示されている。

【０９９８】

なお、ここでは、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの右上部に縮小して表示されている左・中・右の装飾図柄のうち、右装飾図柄が図柄「３」で停止表示され、中の装飾

図柄中の装飾図柄のみが変動表示を続けている。また、左・右の装飾図柄の停止図柄「３」によって、リーチが発生していることが示されている。

【０９９９】

図１８０は、図１７９（Ｃ）に続いて行われる中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。図１８０（Ａ）では、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄１６００ｂが図柄「４」で停止表示され、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの右上部における左・中・右の装飾図柄の縮小表示が解消されて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおける中央の元の位置と大きさに戻って表示され、結果として、左装飾図柄が「３」、中装飾図柄が図柄「４」及び右装飾図柄が図柄「３」で停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「リーチはずれ」であることが遊技者に報知されたことを示している。

【１０００】

また、図１８０（Ａ）では、停止表示コマンドがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの表示態様から、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ！」という文字が消滅しており、上皿演出ボタン２５７への操作が有効でなくなったこと（上皿演出ボタン２５７への操作を有効とする有効期間が終了したこと）が示唆されている、ことが示されている。

【１００１】

このように、制御コマンド（第一保留数指定コマンド「４」）によって指示された保留数が予め定めた所定数（例えば、４）に達していることを条件として、保留変更演出が行われるようになっている。そのため、保留変更演出が行われる機会が遊技者に対して広く与えられている。そうした上で、保留変更演出の実行中において、操作入力装置（上皿演出ボタン２５７）への操作が行われる度に、保留数表示領域１５１０に表示された対象となる保留記憶（本例では４番目の保留記憶）の保留画像１５２４の表示色が変化する。そのため、保留変更演出中には、遊技者が操作入力装置へ操作する機会が、１回のみならず複数回与えられていることになる。しかも、操作入力装置を操作する度に、対象となる保留記憶の保留画像の表示色がその都度変化する。よって、保留演出参加型演出に参加できる機会が拡張されているため、遊技興趣の低下を抑止することができる。

【１００２】

［保留記憶の消化と保留画像との関係］

図１８０（Ｂ）～（Ｃ）は、保留記憶が消化されていく様子を表している。まず、図１８０（Ｂ）には、図１８０（Ａ）において保留記憶が４つであった後、２つの保留記憶が消化されたことが示されている。

【１００３】

周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて左装飾図柄１６００ａ、中装飾図柄１６００ｂ及び右装飾図柄１６００ｃの図柄変動が開始される。

【１００４】

そうして、この後には、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「３」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について１番目の保留記憶が消化され、１番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２１が消滅すると共に、図１８０（Ａ）において第一特別図柄について２番目～４番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２２（表示色「青」）、１５２３（表示色「青」）、１５２４表示色「虹」が、新たな１番目～３番目の保留記憶となって保留画像１５２１（円形状で表示色「青」）、保留画像１５２２（円形状で表示色「青」）、保留画像１５２３（円形状で表示色「虹」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「３」となる。

【１００５】

次いで、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄１６００ｂが図柄「省略、但し、はずれ図柄」で停止表示され、結果として、左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄がはずれ図柄の組み合せで停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「はずれ」であることが遊技者に報知されたこととする。

【１００６】

次に、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて左装飾図柄１６００ａ、中装飾図柄１６００ｂ及び右装飾図柄１６００ｃの図柄変動が開始される。

【１００７】

そうして、この後には、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「２」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について１番目の保留記憶が消化され、１番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２１（表示色「青」）が消滅すると共に、図１８０（Ａ）において第一特別図柄について２番目～３番目の保留記憶として表示されていた１５２３（表示色「青」）、１５２４（表示色「虹」）が、新たな１番目と２番目の保留記憶となって保留画像１５２１（円形状で表示色「青」）、保留画像１５２２（円形状で表示色「虹」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「２」となる。図１８０（Ｂ）では、以上の経過過程の結果を示している。

【１００８】

この後、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄１６００ｂが図柄「省略、但し、はずれ図柄」で停止表示され、結果として、左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄がはずれ図柄の組み合せで停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「はずれ」であることが遊技者に報知されたこととする。

【１００９】

次に、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて左装飾図柄１６００ａ、中装飾図柄１６００ｂ及び右装飾図柄１６００ｃの図柄変動が開始される。

【１０１０】

そうして、この後には、周辺制御ＭＰＵにより、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「１」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について１番目の保留記憶が消化され、１番目の保留記憶として表示されていた保留画像１５２１（表示色「青」）が消滅すると共に、図１８０（Ｂ）において第一特別図柄について２番目の保留記憶として表示されていた１５２２３（表示色「虹」）が、図１８０（Ｃ）において新たな１番目の保留記憶となって保留画像１５２１（円形状で表示色「赤」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が「１」となる。

【１０１１】

このように、本例では、保留変更演出中に上皿演出ボタン２５７への遊技者の操作によって、上記の例では対象となる保留記憶の保留画像の表示色が「虹」に変えられるが、対象となった保留記憶の保留画像の最終の表示色は、保留変更演出を行うことを決定したときに予め決められている。

【１０１２】

なお、中央液晶表示装置１５００の表示パネルの展開される演出は、同表示パネルにて表示されている抽選図柄のリーチ変動状態や大当り報知状態に密接に関わるものであり、遊技者の関心や注目度が非常に高い。

【１０１３】

そのため、保留変更演出が終わった後であっても、換言すると、上皿演出ボタン２５７の有効期間が終了した後であっても、第１保留数表示領域１５１０において保留記憶の消化に伴って１番目の保留記憶に向けて表示位置を逐次移動させる対象とした保留画像（表示色を変化させた保留画像）の表示色を変えずそのまま維持するようにしている。このため、遊技者が遊技を進行させる上で、表示パネルから供される演出情報によって不利と感じるような影響が与えられることなく、遊技の興趣を低下させないように配慮している。

【１０１４】

図示の具体的な一例では、対象となった保留記憶の保留画像が保留数表示領域１５１０において１番目の保留記憶となって表示されるときには、予め決定された最終の表示色「赤」に変更されて対象となった保留記憶の保留画像が表示される。このため、操作することで保留画像の色を変えたつもりの遊技者に、「あれ・・・？　どうして～赤に変わっちゃっているー」というような驚きと意外性を与えることになる。そのために、遊技者の遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【１０１５】

図１８１は、本例の保留変更演出と、対象となる保留画像の表示色の変化と、保留記憶の消化に伴って表示位置を変える対象となる保留画像の表示色とを模式的に表すタイムチャートである。

【１０１６】

図１８１に示すように、主制御ＭＰＵによって第一特別図柄表示器において変動表示される第一特別図柄の変動時間と、中央液晶表示装置１５００で変動表示される装飾図柄の変動時間とはほぼ一致している。また、第一特別図柄の変動中に、第一始動口２００２に遊技球が入賞したことに起因して、主制御ＭＰＵの第一特別保留数カウンタの値が「４」に更新され、主制御基板から第一保留数指定コマンド「４」が出力されている。

【１０１７】

周辺制御ＭＰＵは、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「４」を受信したことがコマンド解析処理（ステップＳ６０１）で解析されたことを条件として、保留変更演出を行うか否かの保留変更演出の抽選を行った結果として、保留変更演出の抽選で保留変更演出を行うことが決定され、本例では、４番目の保留記憶が演出対象の保留記憶とされ、遊技者による上皿演出ボタン２５７への操作（ボタン操作という）が有効とされている。また、予告対象に決定された４番目の保留記憶として通常の表示色の保留画像１５２４（円形状で表示色「青」）、同図では「青４」として記載されている、が表示されている。

【１０１８】

また、本例の保留変更演出にあっては、始動入賞のタイミングに基づいて最終的に表示する保留画像の表示色（最終表示色という）を決定するようにしており、一例として、演出対象の保留画像の最終表示色が「赤」に決定されているものとする。

【１０１９】

図１８１では、図柄変動中に、遊技者により１回目のボタン操作が行われた結果、「緑４」と記載された、演出対象に決定された４番目の保留記憶としての保留画像１５２４の表示色が「緑」に変化している。この後、遊技者により２回目のボタン操作が行われた結果、「黄４」と記載された、演出対象に決定された４番目の保留記憶としての保留画像１５２４の表示色が「黄」に変化している。さらにこの後に、遊技者により３回目のボタン操作が行われた結果、「虹４」と記載された、演出対象に決定された４番目の保留記憶としての保留画像１５２４の表示色が「虹」に変化している。

【１０２０】

その後、第一特別図柄の変動が停止したことに基づき、主制御基板から停止表示コマンドが出力されている。周辺制御ＭＰＵは、停止表示コマンドがステップＳ６０１のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、中央液晶表示装置１５００の表示パネルにおいて装飾図柄の変動を停止させている。また、同時に、ボタン操作が有効でなくなったこと（上皿演出ボタン２５７への操作を有効とする有効期間が終了したこと）が、示されてい

る。
【１０２１】
この後、主制御ＭＰＵによって第一特別図柄の保留数の消化に伴って、装飾図柄の変動表示が行われ、図１８１では、第一特別図柄表示器の第一特別図柄と装飾図柄の各変動表示が３回行われている。１回目の保留記憶の消化に伴って、第一保留数指定コマンド３（以下、単に、保留数指定コマンド３という）が出力され、これに応じて、保留数表示領域１５１０において保留画像の表示位置のシフトが行われ、演出対象に決定された４番目の保留記憶としての保留画像１５２４が、表示色を変えずに「虹３」と記載された３番目の保留記憶としての保留画像にシフトされて表示されている。
【１０２２】
この後、２回目の保留記憶の消化に伴って、第一保留数指定コマンド２（以下、単に、保留数指定コマンド２という）が出力され、これに応じて、保留数表示領域１５１０において保留画像の表示位置のシフトが行われ、演出対象に決定された３番目の保留記憶としての保留画像１５２４が、表示色を変えずに「虹２」と記載された２番目の保留記憶としての保留画像にシフトされて表示されている。
【１０２３】
さらに、３回目の保留記憶の消化に伴って、第一保留数指定コマンド１（以下、単に、保留数指定コマンド１という）が出力され、これに応じて、保留数表示領域１５１０において保留画像の表示位置のシフトが行われ、演出対象に決定された３番目の保留記憶としての保留画像１５２４が、決定された最終の表示色を変わって「赤１」と記載された１番目の保留記憶としての保留画像にシフトされて表示されている。
【１０２４】
［周辺制御ＭＰＵによる保留記憶予告に関わる各処理］
図１８２は、図１６８のステップＳ６０２の演出制御処理のうちの各処理として、周辺制御ＭＰＵが保留記憶に関わって実行する各処理を示すフローチャートである。周辺制御ＭＰＵは、演出制御処理において、保留数指定コマンド処理（ステップＡ１００）、保留変更演出決定処理（ステップＡ２００）、保留変更演出処理（ステップＡ３００）、保留画像シフト処理（ステップＡ４００）を順次実行する。なお、各処理における実質的な実行条件は以下に説明するとおりである。
【１０２５】
図１６８に示した１６ｍｓ定常処理におけるステップＳ６０１のコマンド解析で解析されたコマンドが第一保留数指定コマンド（以下、単に保留数指定コマンドということとする）であることが特定された場合に、ステップＳ６０２の演出制御処理にてステップＡ１００の保留数指定コマンド処理が実行される。
【１０２６】
ステップＡ１００の保留数指定コマンド処理において、保留画像を変化させる保留変更演出の実行条件として、保留記憶の数が所定数（本例では、例えば「４」）に達していることが判定された場合には、ステップＡ２００の保留変更演出決定処理が実質的に実行される。
【１０２７】
ステップＡ２００の保留変更演出決定処理が実質的に実行され、保留変更演出を行うことが決定された場合に、ステップＡ３００の保留変更演出処理が実質的に実行される。ステップＡ１００において、保留数が１つ減ったことが検出されることで、保留画像の表示位置についてシフトが必要であると判定された場合に、保留画像シフト処理が実質的に実行される。
【１０２８】
［保留数指定コマンド処理］
保留数指定コマンド処理は、ステップＳ６０１のコマンド解析で解析されたコマンドが保留数指定コマンドであることが特定された場合に、実行される。なお、主制御基板から送信される。保留数指定コマンドは、主制御基板において管理する保留数（記憶数）が変

化した場合に出力される制御コマンドで、保留数を指定するコマンドであり、
保留数「０（なし）」を指定する保留数指定コマンド「０」、
保留数「１」を指定する保留数指定コマンド「１」、
保留数「２」を指定する保留数指定コマンド「２」、
保留数「３」を指定する保留数指定コマンド「３」、
保留数「４」（上限数）を指定する保留数指定コマンド「４」、
の５種類がある。

【１０２９】

図１８３乃至図１８４は、周辺制御ＭＰＵが実行する保留数指定コマンド処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御ＭＰＵは、保留数指定コマンド処理を開始すると、先ず、ステップＳ６０１のコマンド解析で解析された保留数指定コマンドで指定された保留数が「０」（以下、単に、指定された保留数という）であるか否かを判定する（ステップＡ１１０）。

【１０３０】

周辺制御ＭＰＵは、ステップＡ１１０にて、指定された保留数が「０」である、と判定した場合には、保留数を記憶するための第１保留数カウンタに値０をセットし（ステップＡ１１１）、内蔵ＲＡＭ（図示せず）に設定された保留画像記憶エリアの１番目～４番目をクリアし（ステップＡ１１２）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【１０３１】

図１８８は、周辺制御ＭＰＵが保留記憶に関わって各処理を実行するために必要な各テーブルや記憶エリアや処理動作を示す図である。図１８８（Ｄ）に示すように、内蔵ＲＡＭには、第１保留数カウンタに値１～４にそれぞれ対応して１番目の保留画像記憶エリア～４番目の保留画像記憶エリアが設けられている。

【１０３２】

一方、周辺制御ＭＰＵは、ステップＡ１１０にて、指定された保留数が「０」でない、と判定した場合には、ステップＡ１１３に進み、指定された保留数が「４」であるか否か（予め定めた所定数に達したか否か）を判定する（ステップＡ１１３）。なお、本例では、保留数の値が、予め定めた所定数に達したことを条件として、保留画像による保留変更演出を行うように決定する。所定数としては、本例では例えば「４」として説明をするが、これに限らず。所定数はそれよりも少ない数例えば「３」又は「２」であってもよい。

【１０３３】

周辺制御ＭＰＵは、ステップＡ１１３にて、指定された保留数が「４」である、と判定した場合には、保留数を記憶するための第１保留数カウンタに値４をセットし（ステップＡ１１４）、保留画像記憶エリアの４番目に保留画像（円形状）をセットし（ステップＡ１１５）、保留画像の表示色を通常（本例では「青」）に設定し（ステップＡ１１６）、後述の保留変更演出決定処理の実行フラグをセットし（ステップＡ１１７）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【１０３４】

一方、周辺制御ＭＰＵは、ステップＡ１１３にて、指定された保留数が「４」でない、と判定した場合には、ステップＡ１１３に進む。この場合は、指定された保留数が「１」、「２」、「３」のうちの何れかとなる。ステップＡ１１４において、周辺制御ＭＰＵは、指定された保留数と第１保留数カウンタの値とを比較する（ステップＡ１２０）。

【１０３５】

そして、比較した結果が「＋１」増加であるか否か判定する（ステップＡ１２１）。比較した結果が「＋１」増加であると判定した場合、例えば、指定された保留数が「３」であり、第１保留数カウンタの値が２である場合等、保留数を記憶するための第１保留数カウンタに値を＋１し（ステップＡ１２２）、第１保留数カウンタの値に対応する保留画像記憶エリア（図１８８（Ｄ）参照）に保留画像（円形状）をセットし（ステップＡ１２３）、保留画像の表示色を通常（本例では「青」）に設定し（ステップＡ１２４）、保留数

指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【１０３６】

一方、ステップＡ１２１にて、比較した結果が「＋１」増加でないと判定した場合、例えば、指定された保留数が「３」であり、第１保留数カウンタの値が４である場合、或いは、例えば、指定された保留数が「２」であり、第１保留数カウンタの値が３である場合等、比較した結果が「－１」であることになる。

【１０３７】

周辺制御ＭＰＵは、ステップＡ１２１をＮＯと判定し、保留数を記憶するための第１保留数カウンタに値を－１し（ステップＡ１２６）、後述の保留画像シフト処理を実行するためのシフトフラグに１（実行）をセットし（ステップＡ１２７）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【１０３８】

［保留変更演出決定処理］

図１８５は、周辺制御ＭＰＵが実行する保留変更演出決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御ＭＰＵは、保留変更演出決定処理を開始すると、先ず、実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＡ１３０）。実行フラグは、先に説明した保留数指定コマンド処理のステップＡ１１７でセットされるものである。

【１０３９】

ステップＡ１３０にて、周辺制御ＭＰＵは、実行フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１３０をＮＯと判定した場合、実質的な処理を行うことなく、保留変更演出決定処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【１０４０】

ステップＡ１３０にて、周辺制御ＭＰＵは、実行フラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップＡ１３０をＹＥＳと判定した場合、保留変更演出用乱数（例えば、０～９９）を取得し（ステップＡ１３１）、取得した保留変更演出用乱数の値と保留変更演出決定テーブルとを参照し（ステップＡ１３２）、保留変更演出を行うか否かを判定する（ステップＡ１３３）。

【１０４１】

図１８８（Ａ）はＲＯＭ（図示せず）に記憶された保留変更演出決定テーブルの振り分け率の一例を表す図である。図１８８（Ａ）に示すように、本例では、振分率７０％の割合で保留変更演出を行うことが決定される。残りの振分率３０％は別演出（保留変更演出ではない演出）が行われるようになっている。

【１０４２】

ステップＡ１３３にて、周辺制御ＭＰＵは、保留変更演出を行わないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１３３をＮＯと判定した場合、ステップＡ１４０に進み、保留変更演出決定処理の実行フラグをクリアし（ステップＡ１４０）、保留変更演出決定処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、後述の実質的な保留変更演出処理は実行されない。

【１０４３】

ステップＡ１３３にて、周辺制御ＭＰＵは、保留変更演出を行うと判定した場合、すなわち、ステップＡ１３３をＹＥＳと判定した場合、ステップＡ１３４に進み、保留変更演出処理の実行フラグをセットする（ステップＡ１３４）。これにより、保留変更演出処理の実行が決定される。

【１０４４】

次いで、周辺制御ＭＰＵは、最終表示色乱数（例えば、０～６）を取得し（ステップＡ１３５）、取得した最終表示色決定用乱数の値と最終表示色決定テーブルとを参照し、最終表示色を決定し（ステップＡ１３６）、決定した最終表示色の保留画像をＲＡＭの所定エリアに記憶する（ステップＡ１３７）。

【１０４５】

図１８８（Ｂ）はＲＯＭ（図示せず）に記憶された最終表示色決定テーブルの一例を表

す図である。図１８８（Ｂ）に示すように、取得した最終表示色決定用乱数の値が、「０」であれば保留画像の最終表示色が「青」に決定され、「１」であれば保留画像の最終表示色が「黄」に決定され、「２」であれば保留画像の最終表示色が「緑」に決定され、「３」であれば保留画像の最終表示色が「オレンジ」に決定され、「４」であれば保留画像の最終表示色が「紫」に決定され、「５」であれば保留画像の最終表示色が「赤」に決定され、「６」であれば保留画像の最終表示色が「虹」に決定される。

【１０４６】

次いで、周辺制御ＭＰＵは、最終表示色を記憶したことを表す記憶フラグに「１（記憶あり）」をセットし（ステップＡ１３８）、保留変更演出の対象が何番目の保留画像であるかを表す表示場所カウンタの値に表示箇所を表す数、本例では「４」をセットし（ステップＡ１３９）、ステップＡ１４０に進み、保留変更演出決定処理の実行フラグをクリアし（ステップＡ１４０）、保留変更演出決定処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、保留変更演出処理が実行される。

【１０４７】

［保留変更演出処理］

図１８６は、周辺制御ＭＰＵが実行する保留変更演出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御ＭＰＵは、保留変更演出処理を開始すると、先ず、実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＡ１５０）。実行フラグは、先に説明した保留変更演出決定処理のステップＡ１３４でセットされるものである。

【１０４８】

ステップＡ１５０にて、周辺制御ＭＰＵは、実行フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１５０をＮＯと判定した場合、実質的な処理を行うことなく、保留変更演出処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実質的に保留変更演出は行われない。

【１０４９】

ステップＡ１５０にて、周辺制御ＭＰＵは、実行フラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップＡ１５０をＹＥＳと判定した場合、ボタン操作（上皿演出ボタン２５７が押下されたか）があるか否かを判定する（ステップＡ１５１）。すなわち、実行フラグがセットされている状態が、遊技者による上皿演出ボタン２５７への操作を有効とする状態となる。

【１０５０】

ステップＡ１５１にて、周辺制御ＭＰＵは、ボタン操作がありと判定した場合、すなわち、ステップＡ１５１をＹＥＳと判定した場合、操作用乱数（例えば、０～６）を取得し（ステップＡ１５２）、取得した操作用乱数の値と操作時表示色選択テーブルとを参照し（ステップＡ１５３）、表示色を決定し（ステップＡ１５４）、決定した表示色の保留画像を図１８８（Ｄ）に示す４番目の保留画像記憶エリアに記憶し（ステップＡ１５５）、ステップＡ１５６に進む。

【１０５１】

図１８８（Ｃ）はＲＯＭ（図示せず）に記憶された操作時表示色選択テーブルの一例を表す図である。図１８８（Ｃ）に示すように、取得した操作用乱数の値が、「０」であれば保留画像の表示色が「虹」に決定され、「１」であれば保留画像の表示色が「黄」に決定され、「２」であれば保留画像の表示色が「緑」に決定され、「３」であれば保留画像の最終表示色が「オレンジ」に決定され、「４」であれば保留画像の最終表示色が「紫」に決定され、「５」であれば保留画像の最終表示色が「緑」に決定され、「６」であれば保留画像の最終表示色が「虹」に決定される。

【１０５２】

一方、周辺制御ＭＰＵは、ステップＡ１５１にて、ボタン操作がなしと判定した場合、すなわち、ステップＡ１５１をＮＯと判定した場合には、ステップＡ１５２～ステップＡ１５５の処理を行うことなく、直接ステップＡ１５６に進む。

【１０５３】

ステップＡ１５６に進むと、周辺制御ＭＰＵは、停止表示コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＡ１５６）。すなわち、周辺制御ＭＰＵは、ステップＳ６０１のコマンド解析で解析されたコマンドが停止表示コマンドであることが特定された場合に、停止表示コマンドの受信がある、判定する。

【１０５４】

ステップＡ１５６にて、周辺制御ＭＰＵは、停止表示コマンドの受信があると判定した場合、すなわち、ステップＡ１５６をＹＥＳと判定した場合には、保留変更演出処理の実行フラグをクリアし（ステップＡ１５７）、保留変更演出処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、これ以降の保留変更演出は行われない。また、本例では、遊技者による上皿演出ボタン２５７への操作を有効とする状態が終わりとなる。

【１０５５】

ステップＡ１５６にて、周辺制御ＭＰＵは、停止表示コマンドの受信がないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１５６をＮＯと判定した場合には、ステップＡ１５７の処理を行うことなく、保留変更演出処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実行フラグがセットされているため、引き続き、保留変更演出処理のサブルーチンが実行される。このため、ボタン操作がある度に、ステップＡ１５２～ステップＡ１５５が実行される。そのため、保留画像の表示色が変化する。

【１０５６】

このように、制御コマンド（第一保留数指定コマンド「４」）によって指示された保留数が予め定めた所定数（例えば、４）に達していることを条件として、保留変更演出が行われるようになっている。そのため、保留変更演出が行われる機会が遊技者に対して広く与えられている。そうした上で、保留変更演出の実行中において、操作入力装置（上皿演出ボタン２５７）への操作が行われる度に、保留数表示領域１５１０に表示された演出対象の保留画像１５２４の表示色が変化する。そのため、保留変更演出中には、遊技者が操作入力装置へ操作する機会が、１回のみならず複数回与えられていることになる。しかも、操作入力装置を操作する度に、演出対象の保留画像の表示色がその都度変化する。よって、保留変更演出による参加型演出に参加できる機会が拡張されているため、遊技興趣の低下を抑止することができる。

【１０５７】

［保留画像シフト処理］

図１８７は、周辺制御ＭＰＵが実行する保留画像シフト処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御ＭＰＵは、保留画像シフト処理を開始すると、先ず、シフトフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＡ１６０）。シフトフラグは、先に説明した保留数指定コマンド処理のステップＡ１２７でセットされるものである。

【１０５８】

ステップＡ１６０にて、周辺制御ＭＰＵは、シフトフラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１６０をＮＯと判定した場合、実質的な処理を行うことなく、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実質的に保留画像の表示位置のシフト（１つ左方に移動）は行われない。

【１０５９】

ステップＡ１６０にて、周辺制御ＭＰＵは、シフトフラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップＡ１６０をＹＥＳと判定した場合、図１８８（Ｄ）の２番目～４番目の保留画像記憶エリアの保留画像をコピー領域１～３（図示せず）にそれぞれコピーし（ステップＡ１６１）、１番目～４番目の保留画像記憶エリアをクリアし（ステップＡ１６２）、コピー領域１～３（図示せず）にそれぞれコピーした各保留画像を１番目～３番目の保留画像記憶エリアに記憶する（ステップＡ１６３）。図１８８（Ｅ）参照。

【１０６０】

次いで、周辺制御ＭＰＵは、記憶フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＡ１６４）。記憶フラグは、先に説明した保留変更演出決定処理のステップＡ１３８で

セットされるものである。
【１０６１】
　ステップＡ１６４にて、周辺制御ＭＰＵは、記憶フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１６４をＮＯと判定した場合、ステップＡ１６５～ステップＡ１６９の各処理を行うことなく、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実質的には保留画像の表示位置のシフト（１つ左方に移動）のみが行われる。
【１０６２】
　一方、ステップＡ１６４にて、周辺制御ＭＰＵは、記憶フラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップＡ１６４をＹＥＳと判定した場合、この場合、保留変更演出が行われたことを示す。周辺制御ＭＰＵは、表示場所カウンタの値を－１し（ステップＡ１６５）、ステップＡ１６６に進み、表示場所カウンタの値が「１（最終の表示色で保留画像を表示する位置）」か否かを判定する（ステップＡ１６６）。ステップＡ１６５の処理により、演出対象とされた保留画像の表示位置が更新される。
【１０６３】
　ステップＡ１６６にて、周辺制御ＭＰＵは、表示場所カウンタの値が「１」ではないと判定した場合、すなわち、ステップＡ１６６をＮＯと判定した場合には、ステップＡ１６７～ステップＡ１６９の各処理を行うことなく、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、やはり実質的には保留画像の表示位置のシフト（１つ左方に移動）のみが行われる。
【１０６４】
　一方、テップＡ１６６にて、周辺制御ＭＰＵは、表示場所カウンタの値が「１」であると判定した場合、すなわち、ステップＡ１６６をＹＥＳと判定した場合には、ステップＡ１６７～ステップＡ１６９の各処理を行う。すなわち、１番目の保留画像記憶エリアに、先に決定して記憶した最終表示色の保留画像を記憶し（ステップＡ１６７）、記憶フラグをクリアし（ステップＡ１６８）、表示場所カウンタに「０」をセットし（ステップＡ１６９）、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。
【１０６５】
　なお、保留画像の中央液晶表示装置１５００の表示パネルへの表示は、図１６８のステップＳ６０５の情報出力処理で画像データが出力されることで行われる。
【１０６６】
　以上の説明から明らかなように、遊技者が仮に１度もボタン操作を行わなかった場合であっても、演出の対象とされた保留画像［通常の表示色である「青」］が１番目の表示位置に来たときには、先に決定して記憶した最終表示色で保留画像が表示され、表示色が変化する。
【１０６７】
　そのため、保留変更演出が終わった後であっても、換言すると、上皿演出ボタン２５７の有効期間が終了した後であっても、第１保留数表示領域１５１０において保留記憶の消化に伴って１番目の保留記憶に向けて表示位置を逐次移動させる演出対象とした保留画像（表示色を変化させた保留画像）の表示色を変えずそのまま維持するようにしている。このため、遊技者が遊技を進行させる上で、表示パネルから供される演出情報によって不利と感じるような影響が与えられることなく、遊技の興趣を低下させないように配慮している。
【１０６８】
　図示の具体的な一例では、演出対象の保留画像が保留数表示領域１５１０において１番目の保留記憶となって表示されるときには、予め決定された最終の表示色、例えば「赤」に変更されて演出対象とされた保留画像が表示される。このため、操作することで保留画像の色を変えたつもりの遊技者に、「あれ・・・？　どうして～赤に変わっちゃっているー」というような驚きと意外性を与えることになる。そのために、遊技者の遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【１０６９】
以上、保留変更演出に関する実施形態について説明したが、保留画像が通常の表示色、例えば「青」とは異なる表示色に変わり、最終の表示位置で最終表示色で保留画像が表示されることが、遊技者にどのように受け取られるかは、全て遊技者の想像に委ねられている。
【１０７０】
本実施形態では、保留画像の表示色を変化させる条件を、保留数が所定数に達していることを条件としている。そのため、始動口へ入賞した保留記憶が大当りであるか否かやリーチが発生するか否か等に制約されないのである。
【１０７１】
なお、上述の実施形態では、ボタン操作の有効期間の終了として停止表示コマンドを受信したとき、としたが、これに限らず、例えば、大当り開始コマンド、判定結果通知コマンド、第一保留数指定コマンド、のうちの何れかとしてもよい。例えば、ボタン操作の有効期間の終了として大当り開始コマンドを受信したとき、とすると、大当り遊技が開始されるまで、複数回の装飾図柄の変動表示に亘って、ボタン操作が有効となり、保留画像の表示色が変化することになる。
【１０７２】
そのため、保留変更演出中には、遊技者が操作入力装置へ操作する機会が、１回の装飾図柄による変動表示のみならず複数回の装飾図柄による変動表示に亘って与えられていることになる。しかも、操作入力装置を操作する度に、演出対象の保留画像の表示色がその都度変化する。よって、保留変更演出による参加型演出に参加できる機会が拡張されているため、遊技興趣の低下を抑止することができる。
【１０７３】
［上皿演出ボタンと保留画像とを用いた保留予告演出における実施例］
これまで説明してきた保留演出に係る実施形態は、演出制御を司る周辺制御ＭＰＵが、第一特別図柄について抽選結果の第１保留数が所定数（例えば、上限である「４」であってもよいし、それよりも少ない数例えば「３」又は「２」であってもよい）に達したことを条件として、保留演出を行うか否かの決定を行うものとして説明したが、本実施例の保留演出は、発射された遊技球が始動入賞したことを契機として、周辺制御ＭＰＵが保留演出を行うか否かの決定を行うものであり、保留されている抽選結果を保留消化前に事前判定し、事前判定された保留画像において最終的に表示される保留画像の表示色（最終表示色という）を決定したうえで、所定回数保留画像の表示色を変化させる保留予告演出である。
【１０７４】
本例の保留予告演出では、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効となる時点から無効となる時点が予め適宜に設定されており、操作が有効の間は、中央液晶表示装置１５００や各種スピーカ等の報知手段を用いて、遊技者に対して上皿演出ボタン２５７への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効である旨を報知し、そして、操作要求演出に応じて遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下操作することによって、大当りに対する期待度に応じて保留画像の表示色を変化させる、という保留予告演出を行う。
【１０７５】
以下に、本例の保留予告演出に関する例を説明する。なお、保留予告演出が行われることが決定された保留画像については、以下「予告保留画像」という。また、本例の保留予告演出においても、始動入賞のタイミングに基づいて最終的に表示する保留画像の表示色（最終表示色という）を決定するようにしており、一例として、予告対象の保留画像の最終表示色が大当たりに対する期待度が高い「赤」に決定されているものとする。
【１０７６】
また、本実施例では、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作によって変化する保留表示の表示色によって、大当たりに対する期待度を遊技者に示唆する構成としている。

本実施例における予告保留画像の表示色は、「青」、「黄」、「緑」、「橙」、「赤」からなり、［通常の表示色である「青」］が最も大当たりに対する期待度が低い色、［最終表示色である「赤」］が最も大当たりに対する期待度が高い色として設定されており、「青」＜「黄」＜「緑」＜「橙」＜「赤」の順で期待度が高い構成となっている。

保留画像の表示色変化の順序としては、［通常の表示色である「青」］が表示されている状態で、操作要求演出に応じて遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下操作することによって「黄」、「緑」、「橙」のいずれかに表示色が変化し、その後特定の契機、例えば、保留予告演出が実行されているとされた保留表示が１番目の保留画像の表示位置にシフトされたら、最終表示色である「赤」に変化する、というものである。

以下、図１８９を用いて保留予告演出の流れを詳述する。

【１０７７】

図１８９は、保留予告演出における流れの一例を示したものであり、（Ａ）は、３番目の保留画像において保留予告演出が行われる旨を報知している状態を示しており、（Ｂ）は、３番目の保留画像が２番目の保留位置にシフトした状態を示しており、（Ｃ）は、上皿演出ボタン２５７に対する操作が行われた後の状態を示しており、（Ｄ）は、２番目の保留位置にシフトした保留画像が更に１番目の保留位置にシフトした状態を示すものである。

【１０７８】

（Ａ）に示すように、周辺制御ＭＰＵによって、３番目の保留位置に表示されている保留画像について保留予告演出が行われることが決定した場合、現在行われている図柄変動が終了するまでに、中央液晶表示装置１５００に「３つ目の保留に注目！」というメッセージ画像を表示するほか、３番目の保留位置に表示されている保留画像（予告保留画像）の近傍に、矢印と「コレ！！」と書かれた画像を表示させて、遊技者に対して保留予告演出が行われることを報知し認識させる。

【１０７９】

次いで、（Ｂ）に示すように、（Ａ）における１番目の保留位置に表示されていた保留画像の変動が開始され、予告保留画像が２番目の保留位置にシフトしたことを契機として、中央液晶表示装置１５００に「ボタンを押すと保留の色が変わる？！」という上皿演出ボタン２５７に対する操作を促す画像が表示される（操作要求演出）。これにより、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効である旨を遊技者が認識し、更に、上皿演出ボタン２５７を押下することで、何か得することが起きるのではないかという気持ちを想起させることができる構成としている。

【１０８０】

そして、操作要求演出に応答して、上皿演出ボタン２５７を押下することで、（Ｃ－１）に示すように、予告保留画像の表示色が「青」から「緑」に変化する。これにより遊技者は、自らの操作で、予告保留画像の表示色を変化させ、大当たりへの期待度を高めたと想起させることができ、遊技に対する興趣を高めることが可能となる。なお、上皿演出ボタン２５７を押下したあと「青」の保留画像から何色の保留画像へ変化するかは、周辺制御ＭＰＵによって決定されているものである。

【１０８１】

また、（Ｂ）において、遊技者によって上皿演出ボタン２５７への操作がなされなかった場合の予告保留画像の変化態様は、（Ｃ－２）に示すように、操作が検出された場合よりも大当たりに対する期待度が低い「黄」の表示色に変化するようになっている。これにより、上皿演出ボタン２５７を操作した場合と比較して、大当たりに係る期待度が低いものとして表示されるものの、通常の表示色である「青」よりも期待度が高い表示色に変化するため、大当たりに対する期待感を持つことができる。また、上皿演出ボタン２５７を押した場合の方が大当たりに対する期待度が高いとされる表示色に変化することに気付いた遊技者は、上皿演出ボタン２５７を操作することに対してメリットを感じるため、積極的に演出に参加させることができる上に、遊技に対する興趣を向上させることが可能となっている。

【１０８２】
次いで、（Ｄ）に示すように、予告保留画像が、１番目の保留記憶となって表示されるときには、予め決定された最終の表示色、本例では「赤」に変更されて表示される。上皿演出ボタン２５７を操作した遊技者は、予告保留画像の表示色が「青」よりも期待度の高い「緑」に変化し、更には最も期待度が高いとされる「赤」の保留画像に表示色が変化して表示されるのを見て、さらなる期待感を感じることができ、遊技に対する興趣を高めることができる。また、上皿演出ボタン２５７を操作しそびれてしまった場合であっても、大当たりに対する期待度が低めの「黄」の表示色から、最も期待度が高いとされる「赤」の保留画像に表示色が変化するというフォローがあるため、押しそびれて期待度が低い表示色になってしまった為に期待感が下がってしまってもそれを払拭することができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。
【１０８３】
また、上記保留予告演出の説明では、予告保留画像が３番目の保留位置から２番目の保留位置にシフトしたことを契機として操作要求演出を行い、１度のみ、予告保留画像の表示色を変化させる構成として説明したが、これに限らず、例えば予告保留画像の保留位置がシフトする毎に操作要求演出を行い、予告保留画像の表示色を変化させるようにしても良い。例えば、４つ目の保留位置にある保留画像を予告保留画像とした場合、３番目の保留位置にシフトしたことを契機として操作要求演出を行い、上皿演出ボタン２５７を押下することで、予告保留画像の表示色が「青」から「黄」に変化する。次いで予告保留画像が２番目の保留位置にシフトしたことを契機として、操作要求演出を行い、上皿演出ボタン２５７を押下することで、予告保留画像の表示色が「黄」から「緑」に変化する。そして、予告保留画像が１番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。
【１０８４】
上記の例によれば、指定された予告保留画像の表示位置がシフトする度に保留予告演出を行う構成となっているので、１つの予告保留画像に対して複数回保留画像の表示色を変化させることが可能である。また、遊技者の操作によって上皿演出ボタン２５７が押下される度に予告保留画像の表示色が大当たりに対する期待度が高い表示になるため、保留予告演出に参加することで大当たりにどんどんと近づいていくと思わせることができるので、遊技者は積極的に保留予告演出に参加するようになり、遊技に対する興趣の向上を望むことができる。
【１０８５】
［上皿演出ボタンと保留画像とを用いた保留予告演出における第２実施例］
また、保留予告演出が行われる契機を、予告保留画像の表示位置がシフトする場合とせずに、主制御基板から周辺制御基板に出力される変動パターンに対応して設定されている変動時間によって、予告保留画像に対して保留予告演出を行うか、行わないかが決定されるようにしても良い。
【１０８６】
例えば、予告保留画像より前の保留が当該変動となった時、その変動時間が短い場合（例えば１０秒未満）に保留予告演出を行った場合、操作要求演出が行われた後、遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下しようとしても、すぐに当該変動の変動表示が終了してしまうため、時間内に上皿演出ボタン２５７を押下できずに、遊技者はチャンスを逃したと思い、遊技に対する興趣が低下してしまう虞がある。また、時間内に上皿演出ボタン２５７を押下したいが為に、保留予告演出ばかりに気を取られ、当該変動の変動表示を十分に楽しむことができない虞があるため、本実施例では、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動時間が所定の変動時間（本例では１０秒以上）以上である場合に保留予告演出を行うようにしている。
【１０８７】
上記構成のように予告保留画像よりも前の保留に係る変動時間が１０秒以上の場合に保留予告演出を行うことで、操作要求演出が行われた後、遊技者が上皿演出ボタン２５７を

押下する時間を十分に確保することができる為、時間が足らずに上皿演出ボタン２５７を押し損じる虞を可及的に抑制することができる他、保留予告演出に気を取られ過ぎて変動表示を楽しめない事態を防ぐことができる。

【１０８８】

［上皿演出ボタンと保留画像とを用いた保留予告演出における第３実施例］

また主制御基板から周辺制御基板に出力される変動パターンによって、予告保留画像に対して保留予告演出を行うか、行わないかが決定されるようにしても良い。

【１０８９】

本実施例では、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動態様が、リーチを伴う変動である場合に保留予告演出を行うようにしている。

当該変動がリーチを伴う変動表示であると、遊技者は大当りが到来するかもしれないという想いが想起し、当該変動に係る大当たりに対する期待が高まる。その状態で更に予告保留画像に対して保留予告演出を行うことで、大当たりに対する期待感を上乗せすることが可能となり、遊技に対する興趣を高めることができる。また、仮に当該変動の結果が外れであった場合でも、予告保留画像は持続するため、遊技に対する興趣の低下も防ぐことが可能である。

【１０９０】

また、前述した実施例において、予告保留画像の最終表示色は、大当たりに対する期待度が高い「赤」に決定されているものとしたが、これに限定されるものではなく、「黄」、「緑」、「橙」など、上皿演出ボタン２５７に対する押下によって変化する色を最終色としても良い。

【１０９１】

更に、１つの予告保留画像にたいして複数回保留予告演出を行う場合、例えば、現在「緑」の表示色が予告保留画像として表示されている時は、「緑」から「黄」に表示色が変化しないようになっている。現在の表示されている表示色よりも低い期待度の表示色に変化しないようになっている為、表示色の変化に係る遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

【１０９２】

また、予告保留画像の最終表示色よりも期待度が高い表示色が、上皿演出ボタン２５７に対する押下に起因した表示色として表示されないようになっている。例えば、予告保留画像の最終表示色が「緑」に設定されている場合は、保留予告演出において上皿演出ボタン２５７を押下した時、「緑」より期待度の高い「橙」や「赤」の表示色が表示されないようになっている。これにより、予告保留画像が最終表示色となる時に、現状表示されている予告保留画像以上の期待度とされる表示色が最終表示色として表示されるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９３】

また、保留予告演出に係る予告保留画像の表示色の決定は、周辺制御ＭＰＵが決定するものである。標準の表示色である「青」から何色の表示色に変化し、最終的に何色の表示色が表示されるかはシナリオとして決まっているものであり、上述した保留予告演出についても、１つのシナリオパターンとして周辺制御ＭＰＵが決定したものである。

【１０９４】

図１９０（ａ）は、予告保留画像の表示色が変化するパターンを示すシナリオパターンテーブルである。

本例におけるシナリオ決定用乱数は、いずれの保留予告演出に係るパターンを実行するかを決定するように設定されている。本例ではパターン１乃至４のシナリオパターンを有しているが、これに限らず、適宜にシナリオパターンを用意し設けるようにしてもよい。

【１０９５】

周辺制御ＭＰＵによってパターン１が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトすることを契機として保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン２５７を押下することに起因する保留予告演出の回数が１回であり、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が

押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「黄」に変化する。そして、予告保留画像が１番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

【１０９６】

周辺制御ＭＰＵによってパターン２が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトすることを契機として保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン２５７を押下することに起因する保留予告演出の回数が２回であり、１回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「黄」に変化する。次いで２回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下された場合は表示色が「橙」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「緑」に変化する。そして、予告保留画像が１番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

【１０９７】

周辺制御ＭＰＵによってパターン３が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトすることを契機として保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン２５７を押下することに起因する保留予告演出の回数が２回であり、１回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下された場合は表示色が「黄」に変化し、押下されなかった場合は表示色が変化せず、「青」のまま表示される。次いで２回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が変化せず、「青」のまま表示される。そして、予告保留画像が１番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「橙」に変化する。

【１０９８】

周辺制御ＭＰＵによってパターン４が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動態様が、リーチを伴う変動である場合に保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン２５７を押下することに起因する保留予告演出の回数が１回であり、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「黄」に変化する。そして、予告保留画像が１番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

【１０９９】

以上、周辺制御ＭＰＵによって選択されるシナリオパターンの例を説明した。また、周辺制御基板には、保留予告演出において、予告保留画像におけるシナリオパターンを決定する手段として、シナリオパターン決定用乱数と、シナリオパターンテーブルとが予め用意されており、上記シナリオパターン決定用乱数と、シナリオパターンテーブルとに基づいて、いずれの保留予告演出にかかるシナリオが決定されるものとなっている。

【１１００】

図１９０（ｂ）に示すように、例えば、１００種類の変動乱数がシナリオパターンのいずれかを実行することを示す判定値（０～９９）として設定され、変動乱数のうち２５種類の変動乱数が、パターン１の保留予告演出を実行することを示す判定値として設定され（０～２４）、２０種類の変動乱数が、パターン２を実行することを示す判定値として設定され（２５～４４）、４０種類の変動乱数が、パターン３を実行することを示す判定値として設定され（４５～８９）。１０種類の変動乱数が、パターン４を実行することを示す判定値として設定される（９０～９９）。

【１１０１】

以上説明した本実施例の構成によれば、周辺制御ＭＰＵによって決定される保留予告演出に係るシナリオパターンによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様が異なり、また、同じシナリオパターンであっても、上皿演出ボタン２５７に対する操作をするかしないかによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様を異ならせるようにしている為、遊技者に様々なバリエーションの保留予告演出を提供することができ、予告保留画像の表示色に係る変化態様によって遊技者を一喜一憂させることが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

また、本実施例の構成によれば、周辺制御ＭＰＵによって決定される保留予告演出に係るシナリオパターンによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様を異ならせるようにしている為、遊技者に様々なバリエーションの保留予告演出を提供することができ、予告保留画像の表示色に係る変化態様によって遊技者を一喜一憂させることが可能となる。

【１１０２】

上記に説明した保留予告演出は、上皿演出ボタン２５７を押下するか否かで、予告保留画像の表示色が変化するものであるが、それ以外にも、例えば予告保留画像より前に変動が行われる保留画像が変動表示される時に、その変動態様がリーチを伴う変動態様である場合、遊技者による上皿演出ボタン２５７に対する操作を契機とせずに予告保留画像の表示色を変化させる構成であったり、遊技者に対する予告を一切せずに、何の前触れもなしに予告保留画像の保留色を変化させる構成であったりしても良い。

【１１０３】

以上説明した本実施例の構成によれば、周辺制御ＭＰＵによって決定される保留予告演出に係るシナリオパターンによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様が異なり、また、同じシナリオパターンであっても、上皿演出ボタン２５７に対する操作をするかしないかによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様を異ならせるようにしている為、遊技者に様々なバリエーションの保留予告演出を提供することができ、予告保留画像の表示色に係る変化態様によって遊技者を一喜一憂させることが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【１１０４】

［保留予告演出における予告保留画像の変化タイミング］

また、本実施例では、保留予告演出において、上皿演出ボタン２５７に対する操作を行った後に変化する、予告保留画像の保留色に係る変化タイミングを、複数備える構成としている。

【１１０５】

保留予告演出における予告保留画像の表示色が変化するタイミングパターン（以下、変化タイミングパターンという。）は、後述する即時変化パターン、１秒後変化パターン及び２秒後変化パターンからなり、図１９９は、保留予告演出における予告保留画像の変化タイミングパターンのうち、即時変化パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図２００は、保留予告演出における予告保留画像の変化タイミングパターンのうち、後述する１秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図２０１は、保留予告演出における予告保留画像の変化タイミングパターンのうち、２秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートである。また、図２０２は、予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。

【１１０６】

図１９９のタイムチャートにおいては、（Ａ）操作有効期間、（Ｂ）操作要求演出、（Ｃ）上皿演出ボタン操作検出、（Ｄ）即時変化パターンのそれぞれのタイミングが示されており、図２００のタイムチャートにおいては、（Ａ）操作有効期間、（Ｂ）操作要求演出、（Ｃ）上皿演出ボタン操作検出、（Ｅ）１秒後変化パターンのそれぞれのタイミングが示されており、図２０１のタイムチャートにおいては、（Ａ）操作有効期間、（Ｂ）操作要求演出、（Ｃ）上皿演出ボタン操作検出、（Ｆ）２秒後変化パターンの夫々のタイミングが示されている。

【１１０７】

保留予告演出が行われる場合、（Ａ）に示すように、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効となる時点から無効となる時点が予め適宜に設定されており、その間、（Ｂ）に示すように、中央液晶表示装置１５００や各種スピーカ等の報知手段を用いて、遊技者に対して上皿演出ボタン２５７への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効である旨を報知する構成としている。そして、操作要求演出に応答して、（Ｃ）に示すように、遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下操作することによって予告保留画像の表示色が変化するものである。上皿演出ボタン２５７を

押下した後は、（Ａ）の操作有効期間と、（Ｂ）の操作要求演出が終了し、予告保留画像の表示色が変化することとなるが、その変化タイミングは、（Ｄ）に示すような、上皿演出ボタン２５７を押下して即時に予告保留画像の表示色が変化する即時変化パターン、（Ｅ）に示すような、上皿演出ボタン２５７を押下して１秒後に予告保留画像の表示色が変化する１秒後変化パターン、（Ｆ）に示すような、上皿演出ボタン２５７を押下して２秒後に予告保留画像の表示色が変化する２秒後変化パターン等がある。

【１１０８】

即時変化パターンが選択されている場合は、図１９９に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がｏｆｆとなり、その後予告保留画像の表示色が変化する。

【１１０９】

また、１秒後変化パターンが選択されている場合は、図２００に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がｏｆｆとなり、上皿演出ボタン２５７の操作が検出された１秒後に予告保留画像の表示色が変化する。

【１１１０】

また、２秒後変化パターンが選択されている場合は、図２０１に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がｏｆｆとなり、上皿演出ボタン２５７の操作が検出された２秒後に予告保留画像の表示色が変化する。

これにより、いずれの変化パターンが選択されているかによって、上皿演出ボタン２５７が押下されてから予告保留画像の表示色が変化するタイミングが異なるため、予告保留画像の表示色が、どのタイミングで変化するかわからないことで得られるドキドキ感が増加し、保留予告演出における様々なバリエーションを楽しませることが可能となる。

【１１１１】

また、保留予告演出において、操作要求演出にて遊技者に対して上皿演出ボタン２５７への操作を要求したにもかかわらず、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作を受け付ける操作可能期間が終了するまでに押下されなかった場合、即時変化パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した後即時に予告保留画像の表示色が変化し、１秒後変化パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した１秒後に予告保留画像の表示色が変化し、２秒後変化パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した２秒後に予告保留画像の表示色が変化するようになっているが、これに限らず、操作可能期間が終了した後、適宜のタイミングで、予告保留画像の表示色が変化するようにしてもよい。これにより、例えば操作要求演出を見逃してしまい、上皿演出ボタン２５７に対する操作を行えなかった場合であっても予告保留画像の表示色が変化するため、予告保留画像の表示色が期待度の低い表示色のまま表示されてしまい損をしたという気持ちを想起させてしまう事を抑止することが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１１２】

また、周辺制御基板には、保留予告演出において、予告保留画像の表示色が変化するタイミングを決定する手段として、予告保留画像の表示色が変化するタイミングを決定するための変化タイミング決定用乱数と、変化タイミングテーブルとが予め用意されており、上記変化タイミング決定用乱数と変化タイミングテーブルとに基づいて、予告保留画像の表示色の変化タイミングパターンが決定されるものとなっている。そして、始動口へ遊技球が入球したことに応じて周辺制御ＭＰＵにより決定された保留予告演出が、遊技者の操作による上皿演出ボタン２５７に対する操作によって予告保留画像の表示色が変化する演出であった場合に、当該演出が決定された後に、変化タイミング決定用乱数抽出手段によって抽出された変化タイミング決定用乱数と、変化タイミングテーブルとから、予告保留

画像の変化タイミングを決定するものである。

【１１１３】

次に、変化タイミング決定用乱数について、図２０２を用いて説明する。本例における変化タイミング決定用乱数は、いずれの予告保留画像の表示色の変化タイミングパターンを実行するかを決定するように設定されている。例えば、１００種類の変動乱数が予告保留画像の変化タイミングパターンのうちいずれかを実行することを示す判定値（０～９９）として設定され、変動乱数のうち５０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色が変化する即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～４９）、３０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで予告保留画像の表示色が変化する１秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（５０～７９）、２０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで予告保留画像の表示色が変化する２秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される（８０～９９）。

【１１１４】

また、保留予告演出における、上皿演出ボタン２５７に対して押下操作した後の、予告保留画像の表示色が変化するタイミングを決定する契機としては、予告保留画像の表示位置が例えば４番目の保留位置から３番目の保留位置にシフトしたときに、変化タイミング決定用乱数抽出手段によって変化タイミング決定用乱数を抽出し、予告保留画像の表示色が変化するタイミングを決定するようにしても良いし、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動態様が、リーチを伴う変動である場合に、そのリーチを伴う変動が行われたことを契機として変化タイミング決定用乱数抽出手段によって変化タイミング決定用乱数を抽出し、予告保留画像の表示色が変化するタイミングを決定するようにしても良く、種々の契機を選択することができる。

【１１１５】

また、遊技中、最後に行われた保留予告演出における予告保留画像の表示色の変化タイミングパターンが、即時変化パターンであり、その次に抽選された予告保留画像の変化タイミングパターンも、即時変化パターンであった場合、遊技者は、予告保留画像の変化タイミングパターンが複数種類用意されていることに気付くことができず、上皿演出ボタン２５７を押した後の予告保留画像の変化パターンが即時変化パターンのみであると思わせてしまい、遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があるので、本例では、最後に行われた予告保留画像の変化タイミングパターンとは異なるタイミングパターンが選択されるようになっている。

【１１１６】

また、例えば最後に行われた予告保留画像の変化タイミングパターンとして、即時変化パターンが選択されていた場合、次に選択される変化タイミングパターンは、１秒後変化パターン又は２秒後変化パターンいずれかが選択されるようになっており、１秒後変化パターンが選択されていた場合、次に選択される変化タイミングパターンは、即時変化パターン又は２秒後変化パターンいずれかが選択されるようになっており、２秒後変化パターンが選択されていた場合、次に選択される変化タイミングパターンは、即時変化パターン又は１秒後変化パターンが選択されるようになっている。これにより、最後に選択された変化タイミングパターンとは異なる変化タイミングパターンが選択される為、連続して同じ変化タイミングパターンが選択されてしまう事を防ぐことができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【１１１７】

次に、本例における保留予告演出の流れを、図２０３を用いて説明する。

図２０３は、保留予告演出における流れの一例を示したものであり、この例は、１秒後変化演出が選択された場合と即時変化演出が選択された場合とを比較した保留予告演出の一連の流れを示す図である。（Ａ）は、３番目の保留画像において保留予告演出が行われる旨を報知している状態を示しており、（Ｂ）は、３番目の上皿演出ボタン２５７に対す

る操作で予告保留画像の表示色が変化する旨を示唆し、操作要求演出が行われている状態を表しており、（Ｃ－１）は、即時変化パターンが選択された場合で上皿演出ボタン２５７に対する操作が行われた直後の状態を示しており、（Ｃ－２）は、1秒後変化パターンが選択された場合で上皿演出ボタン２５７に対する操作が行われた直後の状態を示しており、（Ｄ）は、（Ｃ－２）において上皿演出ボタン２５７に対する操作が行われてから１秒経過した後の状態を示すものである。

【１１１８】

（Ａ）に示すように、周辺制御ＭＰＵによって、３番目の保留位置に表示されている保留画像について保留予告演出が行われることが決定した場合、中央液晶表示装置１５００に「３つ目の保留に注目！」というメッセージ画像を表示するほか、３番目の保留位置に表示されている保留画像（予告保留画像）の近傍に、矢印と「コレ！！」と書かれた画像を表示させて、遊技者に対して保留予告演出が行われることを報知し認識させる。

【１１１９】

次いで、（Ｂ）に示すように、中央液晶表示装置１５００に「ボタンを押すと保留の色が変わる？！」という画像と、上皿演出ボタン２５７を模した画像を表示し、上皿演出ボタン２５７に対する操作を促す画像が表示される（操作要求演出）。これにより、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効である旨を遊技者が認識し、更に、上皿演出ボタン２５７を押下することで、予告保留画像の表示色が変化し、何か得することが起きるのではないかという気持ちを想起させることができる。

【１１２０】

そして、例えば即時変化パターンが周辺制御ＭＰＵによって選択されている場合は、（Ｃ－１）に示すように、操作要求演出に応答して上皿演出ボタン２５７に対する押下が行われた直後に、予告保留画像の表示色が本例では「緑」に変更されて表示される。また、１秒後表示パターンが周辺制御ＭＰＵによって選択されている場合は、（Ｃ－２）に示すように、操作要求演出に応答して上皿演出ボタン２５７を押下しても、予告保留画像の表示色が変更されることなく、「青」のまま表示される。

【１１２１】

（Ｃ－２）に次いで、上皿演出ボタン２５７を押下してから１秒が経過すると、（Ｄ）に示すように、「緑」に変更されて表示される。

【１１２２】

このように、即時変化パターンが選択されている場合は上皿演出ボタン２５７に対する操作を行った直後に予告保留画像が変化し、１秒後変化パターンが選択されている場合は上皿演出ボタン２５７に対する操作を行った直後は予告保留画像の表示色が「青」のまま変化せず、１秒経過した後に予告保留画像が変化する、という複数の変化タイミングパターンを備えることにより、例えば即時変化パターンが選択されている場合は、上皿演出ボタン２５７を押下した後即時に予告保留画像の変化の結果を知ることができ、また、１秒後変化パターン、又は２秒後変化パターンが選択されている場合は、一度は予告保留画像の表示色が変化しないものだと思ってしまうものの、時間差で予告保留画像の表示色が変化するようになっている為、保留予告演出に対してドキドキワクワクさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

なお、上皿演出ボタン２５７を押下したあと「青」の保留画像から何色の保留画像へ変化するかは、周辺制御ＭＰＵによって決定されるものである。

【１１２３】

［保留予告演出のバリエーション１］

本実施例における保留予告演出は、主制御基板によって有利遊技状態（例えば、大当り）が抽選された時のラウンド数によって、予告保留画像の変化タイミングパターンの抽選割合を変更する構成としている。以下に図２０４を用いて説明する。

【１１２４】

図２０４は、大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。（ａ）は、１５ラウンド大当りが

抽選された時に選択される変化タイミングテーブルであり、（ｂ）は、８ラウンド大当りが抽選された時に選択される変化タイミングテーブルであり、（ｃ）は、２ラウンド大当りが抽選された時に選択される変化タイミングテーブルである。

【１１２５】

主制御基板によって１５ラウンド大当りが抽選された場合は、図２０４（ａ）に示すように、変動乱数のうち８０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～７９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる１秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（８０～８９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる２秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される（９０～９９）。

【１１２６】

主制御基板によって８ラウンド大当りが抽選された場合は、図２０４（ｂ）に示すように、変動乱数のうち１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～９）、８０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる１秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（１０～８９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる２秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される（９０～９９）。

【１１２７】

主制御基板によって２ラウンド大当りが抽選された場合は、図２０４（ｃ）に示すように、変動乱数のうち１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる１秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（１０～１９）、８０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる２秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される（２０～９９）。

【１１２８】

以上説明した本実施例の構成によれば、上皿演出ボタン２５７を押下した後の予告保留画像変化タイミングパターンによって、大当たりに係るラウンド数をある程度予測することができる。例えば上皿演出ボタン２５７を押下した後即時に、予告保留画像の表示色が変化した場合、遊技者は、１５ラウンド大当りが高確率で到来すると想起し、また、上皿演出ボタン２５７を押下した２秒後に、予告保留画像の表示色が変化した場合、遊技者は、２ラウンド大当りが高確率で到来すると想起する。これにより、予告保留画像の変化タイミングパターンによって遊技者を一喜一憂させることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【１１２９】

［予告演出のその他バリエーション］

上述してきた予告演出は、上皿演出ボタン２５７に対する操作を契機として予告保留画像の表示色を変化させるものであって、更に予告保留画像の表示色が変化するタイミングを複数用意し、様々なバリエーションの保留予告演出を楽しませるものとして説明したが、本例における予告演出は、保留画像を利用したものではなく、保留が複数ある状態において、例えば現在行われている変動（以下、当該変動という。）における演出にて上皿演出ボタン２５７に対する操作を行う演出ゲームが行われ、遊技者によって上皿演出ボタン

２５７に対する操作が行われると、当該変動より後に消化が行われる変動（予告対象変動）の演出態様に変化をもたらせる予告変動演出を行う、というものである。以下、一連の演出の流れを、図２０５を用いて説明する。

【１１３０】

図２０５は、本例における予告変動演出における一連の流れを示すものである。（Ａ）予告対象変動より前に消化される変動の変動演出が行われている状態を示しており、（Ｂ）は操作要求演出が行われている状態を示しており、（Ｃ－１）は（Ｂ）で操作要求演出が行われた時に上皿演出ボタン２５７に対する操作を行わなかった後の状態を示しており、（Ｃ－２）は（Ｂ）で操作要求演出が行われた時に上皿演出ボタン２５７に対する操作を行なった後の状態を示しており、（Ｄ－１）は、（Ｃ－１）の後、当該変動の変動が終了した状態を示しており、（Ｄ－２）は、（Ｃ－２）の後、当該変動の変動が終了した状態を示しており、（Ｅ－１）は（Ｄ－１）の後に行われる予告変動演出の演出態様を示しており、（Ｅ－２）は、（Ｄ－２）の後、予告変動演出が開始された状態を示しており、（Ｆ）は（Ｅ－２）の後に行われる予告変動演出の演出態様を示すものである。

【１１３１】

例えば１番目の保留位置に保留されている変動が予告対象変動である場合、（Ａ）に示すように、予告前変動が行われている時に、（Ｂ）に示すように遊技者に対して上皿演出ボタン２５７への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効である旨を報知する。その時遊技者が、操作要求演出に応じて上皿演出ボタン２５７を押下しなかった場合は、（Ｃ－１）に分岐する。（Ｃ－１）に示すように、（Ｂ）において遊技者による上皿演出ボタン２５７に対する押下操作がなされなかったため、図柄の変動表示以外の演出は行わずに、（Ｄ－１）に移行する。次いで、（Ｄ－１）に示すように、当該変動が終了する。その後の（Ｅ－１）に示すように、予告変動演出の演出態様は、前に行われた変動演出態様と同様の演出態様となる。

逆に、（Ｂ）において遊技者による上皿演出ボタン２５７に対する押下操作がなされた場合は、（Ｃ－２）に示すように、テントウムシを模した画像が中央液晶表示装置に出現して、縦横無尽に飛び回る演出が行われ、（Ｄ－２）に移行する。次いで、（Ｄ－２）に示すように、当該変動が終了する。その後、（Ｅ－２）に示すように、予告対象変動の変動が開始されたことに基づいて、テントウムシを模した画像が再度表示され、次いで（Ｆ）に示すように、予告変動演出の態様が、前に行われた変動演出態様とは異なり、変動図柄の表示態様が変化して表示される。これにより遊技者に対して、上皿演出ボタン２５７を押下すると、何かいいことが起きるかもしれない、という想いを想起させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１３２】

また、（Ｆ）において表示される、予告対象変動より前に行われた変動演出態様とは異なる演出態様は、主制御ＭＰＵによって、予告対象変動の抽選結果が特定遊技状態となるか否かを事前に判定した上で変動図柄の態様を変化させるものとしている。

【１１３３】

例えば（Ｂ）の時点で遊技者により上皿演出ボタン２５７に対する操作が行われ、次点の（Ｃ－２）においてテントウムシを模した画像を用いた演出が行われた後、（Ｄ－２）において当該変動の抽選結果が外れであると、遊技者は落胆し、次に変動が行われる予告対象変動に期待を持つこととなる。そして、（Ｅ－２）で再度テントウムシを模した画像を用いた演出が行われ、（Ｆ）において予告変動演出の態様がこれまでとは異なる態様（本例では変動図柄の見た目が異なる。）となっている為、遊技者は前に行われた変動の抽選結果が外れであったこともあり、予告対象変動に対する期待が強く高まる。この時、予告対象変動の抽選結果が、例えば外れである場合、更に遊技者を落胆させることとなり、期待を膨らませていた分遊技に対する興趣を大きく低下させてしまう事になるので、例えば、予告変動演出の抽選結果が大当たりである場合に、予告変動演出の態様を変化させるようにすることで、（Ｄ－２）の時点で一旦落胆するものの、予告対象変動の結果を目の当たりにしたとき、落胆していた分大当たりに対する喜びが大きくなり、遊技に対する興

趣を大きく向上させることが出来る。

【１１３４】

以上説明したように、本例によると、当該変動における演出にて、上皿演出ボタン２５７に対する操作を行う演出ゲームが行われ、遊技者によって上皿演出ボタン２５７に対する操作が行われると、予告対象変動が当該変動となった時に演出態様が変化するため、様々なバリエーションの予告変動演出を楽しませることができ、遊技に対する興趣を増進させることが可能となっている。

【１１３５】

また、図２０５の（Ｂ）で表示される操作要求演出において、上皿演出ボタン２５７を押下操作している場合、当該変動の結果が外れの場合であっても、外れの図柄表示が表示されたことに基づいて（Ｄ）の段階で予告変動演出の変動態様が変化するため、大当たりに対する希望を新たに抱くことができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【１１３６】

更に、（Ｃ－２）において表示されたテントウムシを模した画像を、（Ｅ－２）において再度表示させることにより、（Ｆ）の段階で上皿演出ボタン２５７に対する操作を行ったことで、その操作により予告変動演出の表示態様が変化したと遊技者に気付かせることができ、上皿演出ボタン２５７に対する自らの操作で、大当たりに対する信頼度が高い演出を引き当てたと想起させることが可能となり、遊技に対する興趣が向上する。

【１１３７】

また、本例では、保留画像を用いずに、予告対象変動における予告変動演出の演出態様を変化させるものとして説明したが、当該変動より後に行われる予告対象変動の保留画像の表示色を変化する構成としても良い。

これにより、たとえ当該変動の結果が外れであっても、保留に一定以上の期待度が高い変動がある場合、（Ｂ）の段階で上皿演出ボタン２５７を押下操作していれば、当該変動の図柄変動が停止したことに合わせて、期待度の高い変動の保留画像の表示色を変化させる。これにより当該変動の結果に対して一旦は落胆するものの、予告対象変動に対して新たに期待をもたせることができる為、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

尚、（Ｂ）の段階で上皿演出ボタン２５７を押下操作がなされなかった場合は、予告対象変動の保留画像の表示色が変化しないため、保留されている変動のうち、期待度の高い変動があっても保留色の変化はないので、遊技者は期待度の高い変動が保留されていることに気付かない。

【１１３８】

また、当該変動の結果が大当たりである場合に、（Ｂ）の段階で、上皿演出ボタン２５７を押下操作していれば、当該変動の図柄変動が停止したことに合わせて、期待度の高い変動の保留画像の表示色を変化させる。これにより、当該変動が大当たりとなった喜びに加え、更に予告対象変動に対しても期待をもたせることができる為、遊技に対する興趣のさらなる向上を望むことが可能となる。

尚、（Ｂ）の段階で上皿演出ボタン２５７を押下操作がなされなかった場合は、予告対象変動の保留画像の表示色が変化しないため、保留されている変動のうち、期待度の高い変動があっても保留色の変化はないので、遊技者は期待度の高い変動が保留されていることに気付かない。

【１１３９】

これにより、遊技者は、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作を行うことによる、大当たり遊技に対する期待度の上昇を感じることが出来ることに加え、当該変動の保留記憶内の期待度も知ることができ、特に当該変動の抽選結果が外れであった場合、保留内に期待度の高い保留があれば当該変動の抽選結果が外れてしまい落胆を抱いてしまっても、さらなる変動に期待を抱くことが出来るので、遊技興趣の低下を抑制することが出来る。

【１１４０】

また、本例における予告変動演出では、変動図柄の表示態様を変化させるものとして説

明したが、これに限定されるものではなく、例えば、予告変動演出の背景画像を変化させたり、演出ゲームの内容を変化させたり、所謂先読みゾーンに移行させたりと、種々の演出態様を選択することができる。

【１１４１】

また、本例では予告対象変動の、１つ前の変動を予告前変動として説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、予告対象変動の２つ前、３つ前の変動を予告前変動としても良く、適宜選択できるものとする。

【１１４２】

本実施形態では、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより特別抽選の開始から抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に対して、夫々４つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【１１４３】

この特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット１４００と中央液晶表示装置１５００とで行われる。機能表示ユニット１４００では、主制御基板によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット１４００（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）での特別抽選結果の示唆は、複数のＬＥＤを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯しているＬＥＤの組み合わせによって特別抽選結果を示唆する。

【１１４４】

一方、中央液晶表示装置１５００では、主制御基板からの制御信号に基いて、周辺制御基板によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。中央液晶表示装置１５００での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の装飾図柄からなる図柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各図柄列を変動させ、変動表示されている図柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの図柄列の装飾図柄が、特別抽選結果と対応した組み合わせとなるように夫々の図柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの図柄列が停止して各装飾図柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が中央液晶表示装置１５００に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、小当り遊技、大当り遊技、等）が発生する。

【１１４５】

なお、機能表示ユニット１４００での特別抽選結果を示唆する時間（ＬＥＤの点滅時間（変動時間））と、中央液晶表示装置１５００での特別抽選結果を示唆する時間（図柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット１４００の方が短い時間に設定されている。

【１１４６】

また、周辺制御基板では、中央液晶表示装置１５００による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、表上可動演出ユニット２５６０、表下可動演出ユニット２５７０、裏上可動演出ユニット３１００、裏下前可動演出ユニット３２００、裏右可動演出ユニット３３００、裏左可動演出ユニット３４００、裏下後可動演出ユニット３５００、及び裏四隅可動演出ユニット３６００、等を適宜用いて可動演出を行うようにしており、可動演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【１１４７】

ところで、本実施形態のパチンコ機１では、上大入賞口２００６に対して遊技球の受入れが可能となる際に、裏ユニット３０００における裏右可動演出ユニット３３００の裏右

回転装飾体３３１０を回転させて第三装飾面３３１０ｃを前方（正面）へ向けた状態とすると、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球が流通する後方誘導路２５５３の後方放出口２５５４と裏右球入口３３２０とが一致した状態となる（図１７５を参照）。この状態で、上大入賞口２００６に遊技球が受入れられると、後方誘導路２５５３の後方放出口２５５４から裏右球入口３３２０へと進入し、裏右演出空間３３２１に配置されている球誘導部材３３２２により、裏右演出空間３３２１内を上下に延びた軸線周りを螺旋状に複数回（ここでは８回）回転しながら流下することとなる（図１７５（ａ）を参照）。

【１１４８】

これにより、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球を、裏右演出空間３３２１で螺旋状に流下させることができるため、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球を遊技者に確実に視認させることができ、上大入賞口２００６への遊技球の受入れによる遊技球の払出しに対する期待感を高めさせることができると共に、螺旋状に流下する遊技球により遊技者を楽しませることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、球誘導部材３３２２は中央液晶表示装置１５００に隣接して配置されるため、中央液晶表示装置１５００に表示される演出画像に注目している遊技者にも球誘導部材３３２２を遊技球が流下していることを容易に認識させることができる。なお、本例では中央液晶表示装置１５００に隣接するように球誘導部材３３２２を配置したが、球誘導部材３３２２の一部又は全部が中央液晶表示装置１５００と重複するように配置されることで球誘導部材３３２２を遊技球が流下していることを容易に認識させるようにしてもよい。また、この場合には球誘導部材３３２２をその背部を視認可能な透明部材で形成することにより中央液晶表示装置１５００に表示される演出画像の視認を妨げないようにすることが可能である。

【１１４９】

なお、上大入賞口２００６が開状態の時に、裏右回転装飾体３３１０において第三装飾面３３１０ｃ以外が前方を向いている場合は、後方誘導路２５５３の後方放出口２５５４が第一装飾面３３１０ａや第二装飾面３３１０ｂの外周面により閉鎖されているため、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球は、後方誘導路２５５３の後端付近で分岐している逃し通路２５５５へ進入し、逃し通路２５５５を通って下方へ排出される。これにより、上大入賞口２００６が受入可能となる際に、裏右可動演出ユニット３３００の裏右演出空間３３２１を用いた演出を行ったり、裏右演出空間３３２１を用いない演出を行ったりすることができ、多彩なバリエーションを遊技者に提示して楽しませることができる。また、何らかの理由により、裏右回転装飾体３３１０が第三装飾面３３１０ｃを前方へ向けることができなかった場合でも、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球が、後方誘導路２５５３において滞ることがなく、遊技を問題なく継続させることができる。

【１１５０】

［１０．大当り遊技の高速消化］

本例のパチンコ機１では、遊技領域５ａの下端部付近に大入賞口を配置する従来の遊技機よりも短時間で大当り遊技の所定回数のラウンドを消化できるようになっている。以下、詳細に説明する。

【１１５１】

上記したように、球発射装置６８０が所定の打込強さ以上の打込強さで遊技領域５ａ内のセンター役物２５００の上部に打込むことにより、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入した遊技球は、衝止部１００６に当接してその勢いが弱められた後、右上入口から上遊技空間２５４１に進入する。

【１１５２】

また、図１７６に示すように右上入口は遊技球の外径よりも若干大きい幅で鉛直に延びているため、衝止部１００６に当接してその勢いを弱められた遊技球は右上入口によって転動方向が制限されて真下に落下することになる。

【１１５３】

そして、上大入賞口２００６を開放している状態では上大入賞口扉部材２５５０の上端を下端よりも高くすることで上大入賞口扉部材２５５０に当接した遊技球を極めて高い確

率で上大入賞口２００６に受入れるだけでなく、上大入賞口扉部材２５５０の上端を右上入口よりも正面視右方となるように上大入賞口扉部材２５５０を回動させるようになっている。

【１１５４】

本例のパチンコ機１では上遊技空間２５４１内に障害釘を植設していないため、右上入口から落下してきた遊技球は極めて高い確率で上大入賞口扉部材２５５０に当接する。そのため、上大入賞口２００６を開放している状態でセンター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入して右上入口から落下してきた遊技球は、極めて高い確率で上大入賞口２００６に受入れられる。

【１１５５】

このように、上大入賞口２００６を遊技領域５ａ右上端部付近に配置するため、遊技領域５ａの下端部付近に大入賞口を配置する従来の遊技機よりも遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球が上大入賞口２００６に受入れられるまでの移動距離が短くなり、また、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入した遊技球を極めて高い確率で上大入賞口２００６に受入れるため、球発射装置６８０が遊技領域５ａ内に遊技球を打込んでから上大入賞口２００６に遊技球が受入れられるまでの期間を短縮することができる。これにより、遊技領域５ａの下端部付近に大入賞口を配置する従来の遊技機よりも短時間で大当り遊技の所定回数のラウンドを消化できるようになる。

【１１５６】

また、上大入賞口２００６を遊技領域５ａ右上端部付近に配置して球発射装置６８０によって所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれた遊技球は、衝止部１００６に当接するまで障害釘等の障害物に当接することなく外レール１００１の内側を沿って転動して上大入賞口２００６に入球可能となるように構成したため、打込まれた遊技球は必ず一定以上の速度で転動するようになり、少なくとも球発射装置６８０が遊技領域５ａ内に遊技球を打込んでから遊技球が衝止部１００６に当接するまでの期間を短くすることができる。即ち、所定の打込強さ未満の打込強さで遊技球が打込まれた場合に上大入賞口２００６に入球可能となるように構成する場合に比べて球発射装置６８０が遊技領域５ａ内に遊技球を打込んでから上大入賞口２００６に遊技球が受入れられるまでの期間を短縮することができる。

【１１５７】

換言すると、上大入賞口２００６を遊技領域５ａ左上端部付近に配置して球発射装置６８０によって所定の打込強さ未満の打込強さで遊技球が打込まれた場合に遊技球が上大入賞口２００６に入球可能となるように構成した場合に比べて、上大入賞口２００６を遊技領域５ａの右上端部付近に配置して球発射装置６８０によって所定の打込強さ以上の打込強さで遊技球が打込まれた場合に遊技球が上大入賞口２００６に入球可能となるように構成することで遊技球の転動速度が速くなるため、球発射装置６８０が遊技領域５ａ内に遊技球を打込んでから上大入賞口２００６に遊技球が受入れられるまでの期間を短縮することができ、短時間で大当り遊技の所定回数のラウンドを消化できるようになる。

【１１５８】

なお、球発射装置６８０は約０．６秒毎に１球ずつ遊技球を打込むようになっているため、例えば１０個の遊技球を打込むのに要する時間は６秒となる。また、上記したように球発射装置６８０によって所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれた遊技球は、衝止部１００６に当接するまで障害釘等の障害物に当接することなく外レール１００１の内側を沿って転動するため、球発射装置６８０によって遊技球が所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれて遊技領域５ａに進入してから上大入賞口２００６に受入れられるまでの期間は極僅か（１秒程度）である。

【１１５９】

即ち、大当り遊技における１ラウンドで上大入賞口扉部材２５５０が開状態となってから１０個の遊技球が上大入賞口２００６に受入れられるまでの期間は従来の遊技機に比べ

て半分程度の期間である７～８秒程であり、さらにラウンド間のインターバル期間（上大入賞口２００６を閉鎖してから再び開放するまでの期間）を従来の遊技機（約２．０秒）よりも短い約０．６秒としているため、１５ラウンドの大当り遊技であれば１１３．４秒～１２８．４秒程で終了することになる。

【１１６０】

このように、本例のパチンコ機１では従来の遊技機よりも大当り遊技に要する期間を短縮させることができるため、第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器にて単位時間当たりに実行可能な図柄（第一特別図柄表示器で変動表示される第一特別図柄、第二特別図柄表示器で変動表示される第二特別図柄）の変動表示の実行回数（変動表示回数）を従来の遊技機よりも増大させることができ、大当り発生の機会が増大することで遊技興趣の低下を抑止できる。また、従来の遊技機で実行される大当り遊技の実行期間を約半分程度に短縮できるため、大当り遊技自体にも興味を抱かせることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【１１６１】

また、上記したように本例のパチンコ機１では、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球は、後方誘導路２５５３の後方放出口２５５４から裏右球入口３３２０へ進入し、裏右演出空間３３２１に配置されている球誘導部材３３２２により、裏右演出空間３３２１内を上下に延びた軸線周りを螺旋状に複数回（ここでは８回）回転しながら流下する（図１７５（ａ）を参照）。球誘導部材３３２２を流下する遊技球は、図１７５（ａ）に示すように遊技者から断片的に視認可能となっている。この球誘導部材３３２２を流下する遊技球が裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａから排出されて遊技者から視認困難になるまでに約２秒程度を要する。上記したように球発射装置６８０によって遊技球が所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれて遊技領域５ａに進入してから上大入賞口２００６に受入れられるまでの期間は１秒程度であるため、球発射装置６８０によって遊技球が打込まれてから上大入賞口２００６に受入れられるまでの期間は、遊技球が上大入賞口２００６に受入れられてから裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａから排出されて遊技者から視認困難になるまでの期間よりも短くなっている。

【１１６２】

このように、遊技者が注目する遊技領域５ａでの遊技球の転動だけでなく、通常であれば注目しない上大入賞口２００６に受入れられた遊技球についても複雑に転動させて排出されるまでの期間を長くすることで遊技者に注目させることができ、上大入賞口２００６に受入れられることでいわゆる死に球となった遊技球を効果的に使用して遊技興趣の低下を抑止することができる。また、球発射装置６８０によって遊技球が打込まれてから上大入賞口２００６に受入れられるまでの期間が短いことで遊技者は打ち込まれた遊技球を視認し難くなり遊技球の打ち込みが順調に行われているかを不安に感じる場合があるが、上大入賞口２００６に受入れられた遊技球を複雑に転動させて排出されるまでの期間を長くすることで遊技球の打ち込みが順調に行われていることを遊技者に認識させて、安心させることができる。また、球発射装置６８０によって遊技球が打込まれてから上大入賞口２００６に受入れられるまでの期間を、遊技球が上大入賞口２００６に受入れられてから裏右下ベース３３０３の排出口３３０３ａから排出されて遊技者から視認困難になるまでの期間よりも短くすることで、遊技者の注目を上大入賞口２００６に受入れられた遊技球に向けさせることが可能になる。

【１１６３】

［１１．本実施形態の特徴的な作用効果］

このように、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技領域５ａ内に遊技球を打込んで遊技状態を変化させると、変化した遊技状態に応じて裏上可動演出ユニット３１００の裏上駆動モータ３１０３が回転する。この裏上駆動モータ３１０３が回転すると、ユニットベース３１０１に取付けられている第一伝達部材３１０７と第二伝達部材３１０８が、裏上駆動モータ３１０３と一緒に回転する。そして、第一伝達部材３１０７が回転して第一特定回転範囲の一方の範囲端部から第一特定回転範囲内に入ると、第一伝達部材３１０７

の回転が第一被伝達部材３１１７に伝達されて第一被伝達部材３１１７が回転する。この第一被伝達部材３１１７が回転すると、第一可動ベース３１１６が、遊技パネル１１００の面と平行な方向へ延びている第一可動範囲の両端のうちの一方である基端から反対の先端側、つまり、上端の退避位置から下方の第一出現位置へ向かってスライドする。この第一可動ベース３１１６には、第二可動ベース３１１９を介して裏上装飾体３１５２が取付けられているため、第一可動ベース３１１６のスライドに伴って裏上装飾体３１５２が下方へ移動することとなる。その後、第一伝達部材３１０７が回転して第一特定回転範囲の反対側の範囲端部に到達すると同時に、第一可動ベース３１１６が第一可動範囲の反対側の先端、つまり、下降端に到達し、更に、第一伝達部材３１０７が第一特定回転範囲内から離れると、第一可動ベース３１１６が下降端で可動が停止した状態となる。なお、第一伝達部材３１０７が回転している間でも、第二伝達部材３１０８が回転しているが、第二伝達部材３１０８は第二特定回転範囲内に入っていないため、第二伝達部材３１０８によって第二可動ベース３１１９が第一可動ベース３１１６に対して相対的にスライドさせられることはない。

【１１６４】

第一可動ベース３１１６には、第二伝達部材３１０８からの回転が伝達される第二可動ベース駆動部材３１２４が回転可能に取付けられている。この第二可動ベース駆動部材３１２４は、回転リンク部材３１２３に第二伝達案内部３１２３ｄの延びている方向（第二方向）へスライド可能に取付けられているため、第一可動ベース３１１６がスライドすると、第二方向が第一可動ベース３１１６の移動方向と平行になるように回転リンク部材３１２３及び第二可動ベース駆動部材３１２４とが夫々回転すると共に、第二可動ベース駆動部材３１２４が回転リンク部材３１２３に対して第二方向へ相対的にスライドする。この際に、第二可動ベース駆動部材３１２４が回転すると、第二可動ベース駆動部材３１２４が回転した分だけ第二可動ベース３１１９が第一可動ベース３１１６に対してスライドし、裏上装飾体３１５２が第二可動ベース３１１９の移動方向へ少しだけ移動することとなるが、第二方向が第一可動ベース３１１６の移動方向と平行になると、第二可動ベース駆動部材３１２４の回転が停止し、第一可動ベース３１１６に対する裏上装飾体３１５２の移動も停止する。この第二可動ベース３１１９の移動方向は、第一可動ベース３１１６の移動方向と同じ上下方向であるため、第二可動ベース駆動部材３１２４の回転により少しだけ第二可動ベース３１１９がスライドしても、遊技者に気付かれることはなく、裏上装飾体３１５２に違和感のない動きをさせることができる。なお、最初の状態において、第二方向を第一可動ベース３１１６の移動方向と平行にしている場合は、回転リンク部材３１２３及び第二可動ベース駆動部材３１２４は回転することはなく、第二可動ベース３１１９は相対的にスライドしない。

【１１６５】

続いて、裏上駆動モータ３１０３の回転により第一伝達部材３１０７が第一特定回転範囲内から離れ、第一伝達部材３１０７と第二伝達部材３１０８とが更に回転して、第二伝達部材３１０８が第二特定回転範囲の一方の範囲端部から第二特定回転範囲内に入ると、第二伝達部材３１０８の回転が第二被伝達部材３１２２に伝達されて第二被伝達部材３１２２が回転を開始する。この第二被伝達部材３１２２が回転すると、第一伝達案内部３１２２ｅの延びている方向（第一方向）へスライド可能に取付けている部位を介して回転リンク部材３１２３が、第二被伝達部材３１２２を中心に公転することとなる。この回転リンク部材３１２３が公転することにより、第二方向の延びている向きが回転しようとすることとなる。そして、第二方向の向き（回転リンク部材３１２３）が回転しようとすると、第二可動ベース駆動部材３１２４を第二方向へスライド可能に取付けている部位からの反力が小さくなるように、回転リンク部材３１２３が第一方向と第二方向に沿って夫々スライドしながら、第二可動ベース駆動部材３１２４を回転させることとなり、第二伝達部材３１０８からの回転を、第二被伝達部材３１２２及び回転リンク部材３１２３を介して第二可動ベース駆動部材３１２４に伝達させることができる。

【１１６６】

この第二可動ベース駆動部材３１２４に回転が伝達されることにより、第一可動ベース３１１６に対して第二可動ベース３１１９が、第二可動範囲の両端のうちの一方である基端（上端）から反対の先端（下端）側へ向かって第一可動ベース３１１６の移動方向と同じ下方向へスライドすることとなる。これにより、第二可動ベース３１１９に取付けられている裏上装飾体３１５２も、第二可動ベース３１１９と一緒に下方へ移動することとなる。

その後、第二伝達部材３１０８が回転して第二特定回転範囲の反対側の範囲端部に到達すると同時に、第二可動ベース３１１９が第二可動範囲の反対側の先端（第二出現位置）に到達し、更に、第二伝達部材３１０８が回転して第二特定回転範囲内から離れると、第二可動ベース３１１９が第二可動範囲の先端で可動が停止した状態となる。

【１１６７】

この第二可動ベース３１１９が、第一可動ベース３１１６に対してスライドすると、第二可動ベース３１１９に回転可能に取付けられている装飾体回転ギア３１２０が、第一可動ベース３１１６に取付けられているラック部材３１１５のラックギア３１１５ａに沿って回転しながら移動することとなる。そして、装飾体回転ギア３１２０に裏上装飾体３１５２が取付けられているため、第二可動ベース３１１９をスライドさせると、裏上装飾体３１５２が回転しながら第二可動ベース３１１９と共に下方へ移動することとなる。

【１１６８】

なお、この状態で裏上駆動モータ３１０３を逆回転させることにより、上記とは逆の動きをして第二可動ベース３１１９及び第一可動ベース３１１６、つまり、裏上装飾体３１５２を、最初の状態に戻すことができる。

【１１６９】

このように、本実施形態によれば、第一可動ベース３１１６と第二可動ベース３１１９とを別々に可動させることができるため、裏上装飾体３１５２に対して二段階に移動する動きを付与することができ、裏上装飾体３１５２に複雑な動きをさせることができる。また、裏上装飾体３１５２の可動演出として、第一可動ベース３１１６のみを可動させたり、第一可動ベース３１１６の可動後に第二可動ベース３１１９を可動させたりすることにより、可動演出のパターンを多彩化することができるため、裏上装飾体３１５２の可動演出を飽き難くさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１１７０】

また、第二可動ベース３１１９をスライドさせると、裏上装飾体３１５２が回転しながら第二可動ベース３１１９と共に下方へ移動するため、裏上装飾体３１５２に対して、より多彩な動きを付与することができ、遊技者を飽き難くして遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【１１７１】

更に、第一可動ベース３１１６と第二可動ベース３１１９とを同じ上下方向へスライドさせるようにしており、裏上装飾体３１５２を同一方向へより長い距離を移動させることができるため、裏上装飾体３１５２による可動演出のインパクトを高めることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１１７２】

また、第一伝達部材３１０７からの回転を、一旦、第一被伝達部材３１１７に伝達させてから、第一被伝達部材３１１７により第一可動ベース３１１６を可動させるようにしているため、第一伝達部材３１０７における第一特定回転範囲の周長を第一被伝達部材３１１７によって増幅させることが可能となり、第一可動ベース３１１６の退避位置から第一出現位置までの第一可動範囲をより大きくすることができ、大きく動く裏上装飾体３１５２により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１１７３】

また、一つの裏上駆動モータ３１０３だけで裏上装飾体３１５２に複雑な動きをさせることができるため、例えば、第一可動ベース３１１６に第二可動ベース３１１９を可動さ

せる別の駆動モータを備えるようにした場合と比較して、駆動モータの数を少なくすることができ、可動演出の制御に係る負荷を低減させることができると共に、第一可動ベース３１１６に駆動モータを備える必要がないことから第一可動ベース３１１６に作用する荷重（重量）を低減させることができる。また、第一可動ベース３１１６に第二可動ベース３１１９用の駆動モータを備える必要がないことから、その駆動モータの重量の分だけ裏上装飾体３１５２を大きく（重く）することが可能となり、大きな裏上装飾体３１５２が複雑な動きをすることにより、遊技者に対するインパクトを高くすることができると共に、大きな裏上装飾体３１５２が二段階の複雑な動きをすることにより遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【１１７４】

［可動役物の可動タイミング］

本例のパチンコ機１では、周辺制御ＭＰＵによって可動制御される各種装飾体（以下、可動役物という）を、上皿演出ボタン２５７への操作に起因して可動制御する演出を行うことができるようになっている。以下、図１９１～１９８を用いて詳細に説明する。

【１１７５】

遊技者によるハンドルユニット５００への操作によって、遊技球が遊技領域５ａへ打込まれ、遊技領域５ａを流下した遊技球が第一始動口２００２又は第二始動口２００４に入球すると、前述した主制御基板において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、「確率変動当り」、「時間短縮当り」、等）を発生させる特別抽選結果の抽選や、抽選された特別抽選結果を遊技者に示唆する時間（変動時間（例えば、５～３６０秒））の決定等が行われ、それらの結果を判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドとして周辺制御基板に出力され、それらコマンドに基づいて、周辺制御ＭＰＵが中央液晶表示装置１５００や可動役物を用いた変動演出を行う構成となっている。

【１１７６】

本例の変動演出は、上皿演出ボタン２５７を押下させる操作要求演出を実行した後、この操作要求演出に応答して遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下操作することより、その操作に応じて可動役物が様々な態様で可動することにより遊技者が遊技に参加しているような感覚となり、遊技に対する興趣を高めるものとなっている（以下、参加型可動役物演出という）。

【１１７７】

尚、本例の参加型可動役物演出では、裏上可動演出ユニット３１００を例にとって説明をするが、これに限定するものではなく、表上可動演出ユニット２５６０、表下可動演出ユニット２５７０、裏下前可動演出ユニット３２００、裏右可動演出ユニット３３００、裏左可動演出ユニット３４００、裏下後可動演出ユニット３５００、及び裏四隅可動演出ユニット３６００等を適宜用いて参加型可動役物演出を行うようにしても良い。

【１１７８】

次に、参加型可動役物演出について、図１９１～１９４を用いて説明する。

参加型可動役物演出における裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンは、後述する即時可動パターン、１秒後可動パターン、及び２秒後可動パターンからなり、図１９１は、参加型可動役物演出における、裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンのうち、即時可動パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図１９２は、参加型可動役物演出における、裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンが、後述する１秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図１９３は、参加型可動役物演出における、裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンのうち２秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートである。また、図１９４は、裏上可動演出ユニット３１００が可動するタイミングのパターンを示す可動タイミングテーブルである。

図１９１のタイムチャートにおいては、（Ａ）操作有効期間、（Ｂ）操作要求演出、（Ｃ）上皿演出ボタン操作検出、（Ｄ）即時可動パターンのそれぞれのタイミングが示され

ており、図１９２のタイムチャートにおいては、（Ａ）操作有効期間、（Ｂ）操作要求演出、（Ｃ）上皿演出ボタン操作検出、（Ｅ）１秒後可動パターンのそれぞれのタイミングが示されており、図１９３のタイムチャートにおいては、（Ａ）操作有効期間、（Ｂ）操作要求演出、（Ｃ）上皿演出ボタン操作検出、（Ｆ）２秒後可動パターンの夫々のタイミングが示されている。

【１１７９】

参加型可動役物演出の場合、変動演出が開始され、（Ａ）に示すように、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効となる時点から無効となる時点が予め適宜に設定されており、その間、（Ｂ）に示すように、中央液晶表示装置１５００や各種スピーカ等の報知手段を用いて、遊技者に対して上皿演出ボタン２５７への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン２５７に対する操作が有効である旨を報知する構成としている。そして、操作要求演出に応答して、（Ｃ）に示すように、遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下操作することによって裏上可動演出ユニット３１００か可動制御されるものである。上皿演出ボタン２５７を押下した後は、（Ａ）の操作有効期間と、（Ｂ）の操作要求演出が終了し、裏上可動演出ユニット３１００が可動することとなるが、その可動タイミングは、（Ｄ）に示すような、上皿演出ボタン２５７を押下して即時に裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる即時可動パターン、（Ｅ）に示すような、上皿演出ボタン２５７を押下して１秒後に裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる１秒後可動パターン、（Ｆ）に示すような、上皿演出ボタン２５７を押下して２秒後に裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる２秒後可動パターン等がある。

【１１８０】

即時可動パターンが選択されている場合は、図１９１に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がｏｆｆとなり、その後裏上可動演出ユニット３１００が可動制御される。

また、１秒後可動パターンが選択されている場合は、図１９２に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がｏｆｆとなり、上皿演出ボタン２５７の操作が検出された１秒後に裏上可動演出ユニット３１００が可動制御される。

また、２秒後可動パターンが選択されている場合は、図１９３に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン２５７が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がｏｆｆとなり、上皿演出ボタン２５７の操作が検出された２秒後に裏上可動演出ユニット３１００が可動制御される。

これにより、いずれの可動パターンが選択されているかによって、上皿演出ボタン２５７が押下されてから裏上可動演出ユニット３１００が可動するタイミングが異なるため、裏上可動演出ユニット３１００が、どのタイミングで可動制御されるかわからないことで得られるドキドキ感が増加し、参加型可動役物演出におけるインパクトを強めることが可能となる。

【１１８１】

また、参加型可動役物演出において、操作要求演出にて遊技者に対して上皿演出ボタン２５７への操作を要求する操作要求演出を実行したにもかかわらず、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作を受け付ける操作可能期間の間に押下しなかった場合、即時可動パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した後即時に裏上可動演出ユニット３１００が可動制御され、１秒後可動パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した１秒後に裏上可動演出ユニット３１００が可動制御され、２秒後可動パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した２秒後に裏上可動演出ユニット３１００が可動制御されるようになっているが、これに限らず、操作可能期間が終了した後、適宜のタイミングで、裏上可動演出ユニット３１００を可動させるようにしてもよい。または、

裏上可動演出ユニット３１００を可動させないようにしてもよい。
【１１８２】
また、周辺制御基板には、参加型可動役物演出において、裏上可動演出ユニット３１００が可動するタイミングを決定する手段として、裏上可動演出ユニット３１００が可動するタイミングを決定するためのタイミング決定用乱数と、可動タイミングテーブルとが予め用意されており、上記タイミング決定用乱数と可動タイミングテーブルとに基づいて、参加型可動役物演出の演出態様が決定されるものとなっている。そして、主制御基板によって抽選された特別抽選結果に応じ、周辺制御ＭＰＵにより決定された演出パターンが、遊技者の操作による上皿演出ボタン２５７に対する操作によって裏上可動演出ユニット３１００が可動制御される演出であった場合に、当該演出が決定された後に、タイミング決定用乱数抽出手段によって抽出されたタイミング決定用乱数と、可動タイミングテーブルとから、裏上可動演出ユニット３１００の可動タイミングを決定するものである。
【１１８３】
次に、タイミング決定用乱数について、図１９４を用いて説明する。本例におけるタイミング決定用乱数は、いずれの参加型可動役物演出を実行するかを決定するように設定されている。例えば、１００種類の変動乱数が参加型可動役物演出のいずれかを実行することを示す判定値（０～９９）として設定され、変動乱数のうち６０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～５９）、２５種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる１秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（６０～８４）、１５種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる２秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（８５～９９）。
【１１８４】
また、参加型可動役物演出における、上皿演出ボタン２５７に対して押下操作した後の、裏上可動演出ユニット３１００の可動タイミングを決定する時期としては、周辺制御ＭＰＵによって演出が決定された後でなくともよく、例えば、主制御基板によって抽選された特別抽選結果に応じ、周辺制御ＭＰＵにより決定された演出パターンが、遊技者の操作による上皿演出ボタン２５７に対する操作によって裏上可動演出ユニット３１００が可動制御される演出であった場合に、当該演出が決定され中央液晶表示装置１５００等で、遊技者に対して上皿演出ボタン２５７を押下するよう指示する操作要求演出に応答して、遊技者が上皿演出ボタン２５７を押下操作した時に、タイミング決定用乱数抽出手段によってタイミング決定用乱数を抽出し、裏上可動演出ユニット３１００の可動タイミングを決定するようにしても良い。
【１１８５】
また、予告保留画像の変化タイミングパターンにおいて、本例では即時変化パターンが選択される確率が５０％、１秒後変化パターンが選択される確率が３０％、２秒後変化パターンが選択される確率が２０％となっているが、これに限定されるものでは無く、各々の可動パターンが選択される確率は適宜変更しても良い。
【１１８６】
［参加型可動役物演出のバリエーション］
また、参加型可動役物演出のバリエーションとして、上皿演出ボタン２５７が押下されてからいずれタイミングで裏上可動演出ユニット３１００が可動制御されるかは、実際に可動制御されているところを見るまで遊技者は分からないものであり、参加型可動役物演出が選択された抽選結果における変動表示が開始され、操作有効期間中に上皿演出ボタンを押下した時に、遊技者に対して裏上可動演出ユニット３１００が動かないことを示唆した後に、時間差で裏上可動演出ユニット３１００を可動制御させるようにしても良い。以下、図１９５を用いて説明する。

【１１８７】
図１９５は、参加型可動役物演出において１秒後可動役物演出が選択された場合における可動パターン予告が行われる演出の流れを示したものであり、（Ａ）は参加型可動役物演出より先に抽選された特別抽選結果の示唆が行われている状態を示しており、（Ｂ）は参加型可動役物演出が行われている状態を示しており、（Ｃ）は操作要求演出が行われている状態を示しており、（Ｄ）は上皿演出ボタン２５７が押下されてから１秒未満の状態を示しており、（Ｅ）は上皿演出ボタン２５７が押下されてから１秒が経過し、裏上可動演出ユニット３１００が中央液晶表示装置１５００の前方に表出された状態を示すものである。
【１１８８】
例えば、１秒後可動パターンが選択されている場合、参加型可動役物演出が選択された特別抽選結果は、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留され、中央液晶表示装置１５００にて保留表示が行われる。ここでは、通常の保留表示をＨ１とし、参加型可動役物演出の保留表示をＨ２とする。
Ｈ２の特別抽選結果の示唆が開始され、中央液晶表示装置１５００に上皿演出ボタン２５７を模した画像が表示され、その下方に「ＰＵＳＨ！！」という画像が表示され、押下操作を促す操作要求演出が行われる。操作要求演出に応じて、上皿演出ボタン２５７に対して操作が行われると、中央液晶表示装置１５００に、「残念！！」というメッセージ画像が表示される。遊技者はこれを見ることにより、裏上可動演出ユニット３１００が可動するという望みが絶たれ、一時は落胆するものの、上皿演出ボタン２５７に対して操作が行われた１秒後に裏上可動演出ユニット３１００が回転し、中央液晶表示装置１５００を覆うように表出する。
【１１８９】
上記に説明したように、上皿演出ボタン２５７を押下した後、一旦遊技者に対して裏上可動演出ユニット３１００が動かないことを示唆した後に、時間差で裏上可動演出ユニット３１００を可動制御させるようになっている為、一度は落胆するものの、再び興趣が向上させることができ、遊技に対してドキドキワクワクさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。
【１１９０】
また、遊技中、最後に行われた参加型可動役物演出における裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンが、即時可動パターンであり、その次に抽選された参加型可動役物演出の裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンも、即時可動パターンであった場合、遊技者は、裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンが複数種類用意されていることに気付くことができず、上皿演出ボタン２５７を押した後の可動パターンはワンパターンであると思わせてしまい、裏上可動演出ユニット３１００の可動にインパクトを感じられず、遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があるので、本例では、最後に行われた参加型可動役物演出における可動パターンとは異なる可動パターンが選択されるようになっている。
【１１９１】
また、例えば最後に行われた参加型可動役物演出における可動パターンとして、即時可動パターンが選択されていた場合、次に選択される可動パターンは、１秒後可動パターン又は２秒後可動パターンいずれかが選択されるようになっており、１秒後可動パターンが選択されていた場合、次に選択される可動パターンは、即時可動パターン又は２秒後可動パターンいずれかが選択されるようになっており、２秒後可動パターンが選択されていた場合、次に選択される可動パターンは、即時可動パターン又は１秒後可動パターンが選択されるようになっている。これにより、１つ前に選択された可動パターンとは異なる可動パターンが選択される為、連続して同じ可動パターンを見てしまう事を防ぐことができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。
【１１９２】
また、ガセ演出を行ってから裏上可動演出ユニット３１００を可動制御しても良い。例

えば２秒後可動パターンが選択された場合、操作要求演出に応じて上皿演出ボタン２５７を押下した後即時に、裏上可動演出ユニット３１００を一時的に振動させる。遊技者は中央液晶表示装置１５００の前方に表出されない裏上可動演出ユニット３１００を見て、裏上可動演出ユニット３１００が可動すると思わせながら可動させない演出、所謂ガセ演出だと錯覚し、一度は落胆するものの、上皿演出ボタン２５７を押下した２秒後に裏上可動演出ユニット３１００が可動する為、再び興趣が向上させることができ、遊技に対するワクワク感を強めることができる。

【１１９３】

上記ガセ演出の１パターンとして、例えば２秒後可動パターンが選択されていた場合、操作要求演出に応じて上皿演出ボタン２５７を押下した後即時に、裏上可動演出ユニット３１００を一時的に振動させてから扉右下演出ユニット２７０が可動制御されるようにしても良い。裏上可動演出ユニット３１００を一時的に振動させたことにより、遊技者は裏上可動演出ユニット３１００が可動するものだと思い込むが、上皿演出ボタン２５７を押下した２秒後に扉右下演出ユニット２７０が可動制御される。これにより、遊技者の予想と違う可動役物が可動制御される為、遊技者を驚かせることができ、参加型可動役物演出に対する興趣を高めることが可能となっている。

【１１９４】

尚、本例のこれまでの説明では、参加型可動役物演出において、操作有効期間中に上皿演出ボタン２５７を押下すれば、選択された可動パターンに応じて裏上可動演出ユニット３１００が可動制御されるものであったが、必ずしも可動制御させるものではなく、例えば、参加型可動役物演出として実行される演出ゲームに成功すれば裏上可動演出ユニット３１００が可動制御され、逆に失敗すれば裏上可動演出ユニット３１００は可動制御されないものとしても良い。以下、図１９６、１９７を用いて説明する。

【１１９５】

図１９６は、前記演出ゲームに成功した場合のタイムチャートを示す図であり、図１９７は、前記演出ゲームに失敗した場合のタイムチャートを示す図である。

【１１９６】

例えば、参加型可動役物演出として、上皿演出ボタン２５７を所定回数（例えば１０回）押下操作すると、成功となる演出ゲームが周辺制御基板によって実行された場合、図１９６に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、（Ｃ）に示すように、遊技者による上皿演出ボタン２５７に対する操作が１０回検出されると、演出ゲームを成功させたこととなり、（Ａ）の操作有効期間と、（Ｂ）の操作要求演出が終了し、（Ｄ）に示すように裏上可動演出ユニット３１００が可動する。

また、図１９７に示すように、（Ａ）の操作有効期間、及び（Ｂ）の操作要求演出がｏｎ状態である時に、上皿演出ボタン２５７への操作が１０回に満たなかった場合は、裏上可動演出ユニット３１００が可動しないようになっている。

【１１９７】

また、参加型可動役物演出において、本例では即時可動パターンが選択される確率が６０％、１秒後可動パターンが選択される確率が２５％、２秒後可動パターンが選択される確率が１５％となっているが、これに限定されるものでは無く、各々の可動パターンが選択される確率は適宜変更しても良い。

【１１９８】

また本例ではここまで、遊技者が参加できる演出として、遊技者によって操作手段（ここでは上皿演出ボタン２５７）が操作されてから、可動役物（ここでは裏上可動演出ユニット３１００）が可動制御されるタイミングを複数種類用意することで、操作手段の押下に係る可動役物が可動制御されるタイミングが一定とならず、どのタイミングで可動制御されるかわからないことで得られるドキドキ感が増加し、演出におけるインパクトを強めることが可能な参加型可動役物演出の説明をしてきたが、可動役物を利用した演出のみではなく、遊技者による操作手段に対する操作を行ってから、演出態様が切り替わるタイミングが複数種類用意されている演出に限れば、中央液晶表示装置１５００を合わせて利用

した遊技者参加型の演出の他、中央液晶表示装置１５００のみで行われる遊技者参加型の演出であっても良い。

【１１９９】

尚、本例では、上皿演出ボタン２５７のような押下動作が可能な操作手段を参加型可動役物演出に用いる例を示したが、当該操作手段は、上皿演出ボタン２５７に限られるものではなく、接触操作が可能なタッチパネル２４６、遊技者が傾動操作することが可能なスティック型の操作手段、遊技者が回転操作をすることが可能な回転型セレクタのような操作手段等を適宜用いるようにしても良い。

【１２００】

［可動役物の可動タイミングにおける第２実施例］

本実施例における参加型可動役物演出は、主制御基板によって有利遊技状態（例えば、大当り）が抽選された時のラウンド数によって、裏上可動演出ユニット３１００における可動パターンの抽選割合を変更する構成としている。以下に図１９８を用いて説明する。

【１２０１】

図１９８は、大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の裏上可動演出ユニット３１００が可動するタイミングのパターンを示す可動タイミングテーブルである。（ａ）は、１５ラウンド大当りが抽選された時に選択される可動タイミングテーブルであり、（ｂ）は、８ラウンド大当りが抽選された時に選択される可動タイミングテーブルであり、（ｃ）は、２ラウンド大当りが抽選された時に選択される可動タイミングテーブルである。

【１２０２】

主制御基板によって１５ラウンド大当りが抽選された場合は、図１９８（ａ）に示すように、変動乱数のうち８０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～７９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる１秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（８０～８９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる２秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（９０～９９）。

【１２０３】

主制御基板によって８ラウンド大当りが抽選された場合は、図１９８（ｂ）に示すように、変動乱数のうち１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～９）、８０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる１秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（１０～８９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる２秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（９０～９９）。

【１２０４】

主制御基板によって２ラウンド大当りが抽選された場合は、図１９８（ｃ）に示すように、変動乱数のうち１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（０～９）、１０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、１秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる１秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（１０～１９）、８０種類の変動乱数が、上皿演出ボタン２５７に対する押下操作後、２秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット３１００の可動制御が行われる２秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（２０～９９）。

【１２０５】

以上説明した本実施例の構成によれば、上皿演出ボタン２５７を押下した後の裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンによって、大当たりに係るラウンド数をある程度予測することができる。例えば上皿演出ボタン２５７を押下した後即時に、裏上可動演出ユニット３１００が可動した場合、遊技者は、１５ラウンド大当りが高確率で到来すると想起し、また、上皿演出ボタン２５７を押下した２秒後に、裏上可動演出ユニット３１００が即時に可動した場合、遊技者は、２ラウンド大当りが高確率で到来すると想起する。これにより、裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンによって遊技者を一喜一憂させることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【１２０６】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【１２０７】

すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

【１２０８】

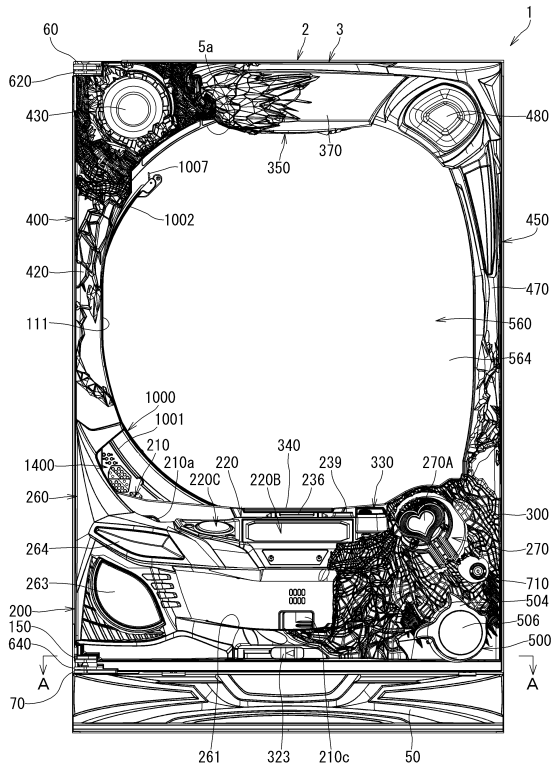
１　パチンコ機
２　外枠
３　扉枠
４　本体枠
５　遊技盤
５ａ　遊技領域
２５７　上皿演出ボタン
３４１　上面部軸ギア
３４２　後部ギア
３４３　駆動モータ
３４４　回転軸
３４８　受け部
３４９　受け部
３５１　上部張出しパネル
３５１ａ　上部張出し上面部
３５２　上部表示装置
３５３　上部装飾部材
３５４　上部第一スピーカ
３５５　上部第二スピーカ
３５６　上部第三スピーカ
３５８　上部張出し蓋部
３５９　上部第二表示装置
３６１　蝶番
３６２　蝶番軸
３６３　セクターギア
３６４　モータギア
３７１　上部右ギアボックス
３７２　上部左ギアボックス
３７３　カム部材
３７４　上部前ギア
３７５　上部後ギア

３７６　上部駆動モータ
３７７　スライド凹部
３７８　スライド凸部
３７９　側面凹部
３８２　上部ギアボックス
３８３　前ギア
３８４　後ギア
３８５　駆動モータ
３９８　左回転軸
３９９　右回転軸
３９０　左可動シート
３９１　右可動シート
３９２　回転移動機構
３９３　上段ギア
３９４　中段ギア
３９５　下段ギア
３９６　カバー部材
３９７　シートストッパ片
４７２　ギアボックス
４７３　ギアボックスベース
４７４　第１ギア
４７５　第２ギア
４７６　第３ギア
４７７　モータ
４７８　回転軸
４７９　回転ベース
４８１　背反移動機構
４８２　左ピニオン
４８３　右ピニオン
４８４　駆動ギア
４８５　左ラックギア
４８６　右ラックギア
４８７　ピニオン軸
４８８　ピニオン軸
４８９　駆動軸
４９０　左張出しパネル
４９０ａ　左外面用窓部
４９０ｂ　左内面用窓部
４９１　右張出しパネル
４９１ａ　右外面用窓部
４９１ｂ　右内面用窓部
４９５　左張出し表示装置
４９６　右張出し表示装置
５０１　右張出し機構
５０３　ベルト式可動部
５１０　ベルト機構
５１１　フレーム部材
５１１ａ　左壁
５１１ｂ　右壁
５１１ｃ　後壁

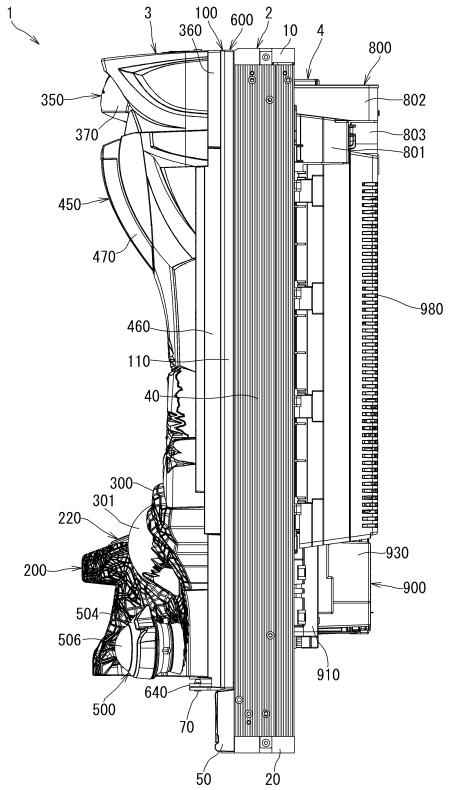
５１２　歯付ベルト
５１３　上ベルトギア
５１４　下ベルトギア
５１５　連結金具
５１６　ベルト駆動モータ
５１７　ネジ
５１８　スライド凹部
５１９　スライド凹部１
２５７　上皿演出ボタン
１０００　前構成部材
１１００　遊技パネル
１５００　中央液晶表示装置
２００２　第一始動口
２００４　第二始動口
３０００　裏ユニット
３０１０　裏箱
３０１０ａ　開口部
３１００　裏上可動演出ユニット
３１０１　ユニットベース
３１０３　裏上駆動モータ（駆動モータ）
３１０４　駆動ギア
３１０５　第一従動ギア
３１０６　第二従動ギア
３１０７　第一伝達部材
３１０７ａ　第一伝達ギア
３１０７ｂ　第一伝達ピン
３１０７ｃ　第一ロック突部
３１０７ｄ　第一切欠部
３１０８　第二伝達部材
３１０８ａ　第二伝達ギア
３１０８ｂ　第二伝達ピン
３１０８ｃ　第二ロック突部
３１０８ｄ　第二切欠部
３１１５　ラック部材
３１１５ａ　ラックギア（装飾体ラックギア）
３１１６　第一可動ベース
３１１７　第一被伝達部材
３１１７ａ　第一基板部
３１１７ｂ　第一作用ピン
３１１７ｃ　第一被伝達本体部
３１１７ｄ　第一伝達スリット
３１１７ｅ　第一ロック凹部
３１１９　第二可動ベース
３１２０　装飾体回転ギア
３１２２　第二被伝達部材
３１２２ａ　第二基板部
３１２２ｂ　第二被伝達本体部
３１２２ｃ　第二伝達スリット
３１２２ｄ　第二ロック凹部
３１２２ｅ　第一伝達案内部

３１２３　回転リンク部材
３１２３ａ　リンク本体部
３１２３ｂ　第一被伝達案内部
３１２３ｄ　第二伝達案内部
３１２４　第二可動ベース駆動部材
３１２４ａ　第二作用ピン
３１２４ｂ　駆動本体部
３１２４ｃ　第二被伝達案内部
３１２５　軸部材
３１５０　裏上装飾体ユニット（装飾体）
３１５１　装飾体ベース
３１５２　裏上装飾体（装飾体）

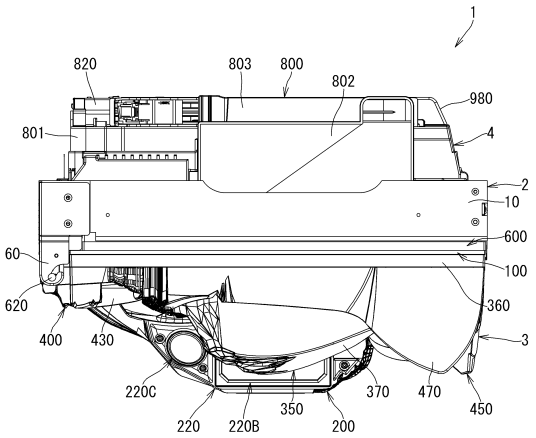
【図１】



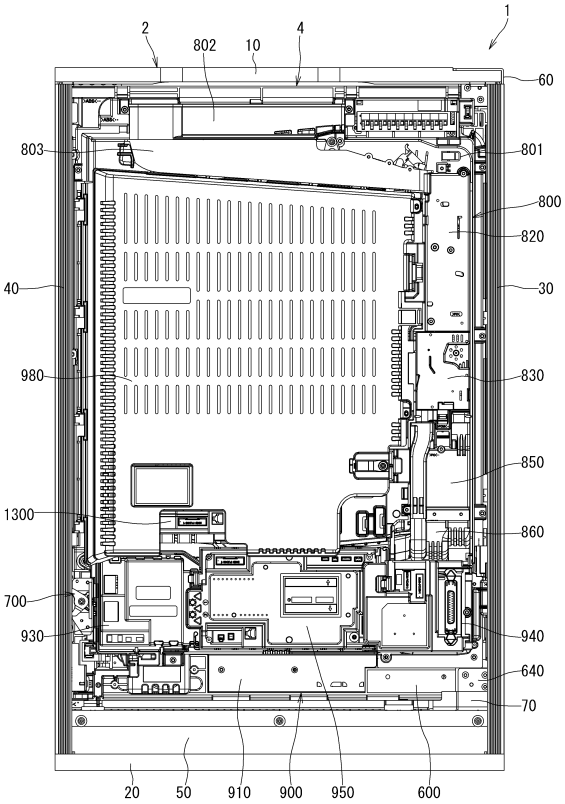
【図２】



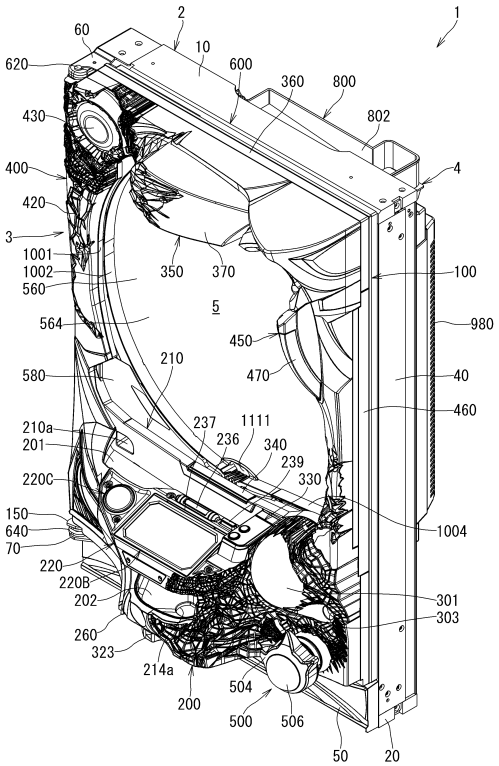
【図３】


1
820
803
800
802
980
801
4
2
10
600
60
100
620
360
400
430
3
220C
370
470
450
350
220
220B
200

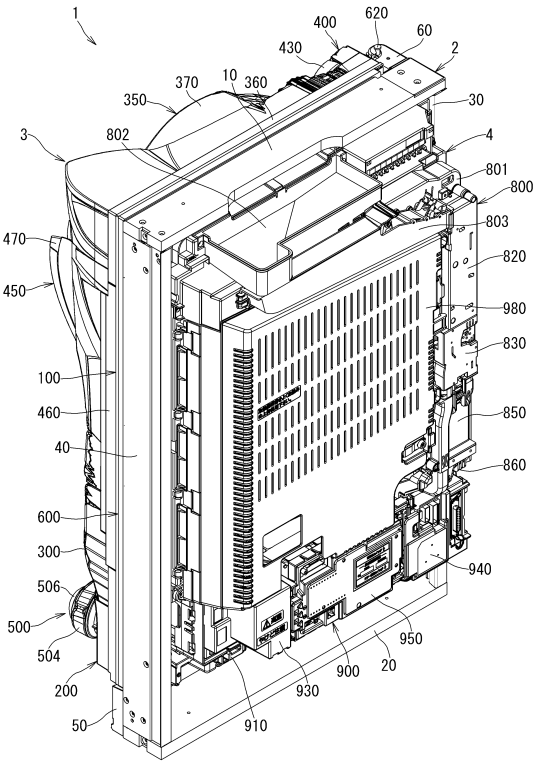
【図４】


1
2
802
10
4
60
803
801
800
820
40
30
980
830
850
1300
860
700
930
940
640
70
20
50
910
900
950
600

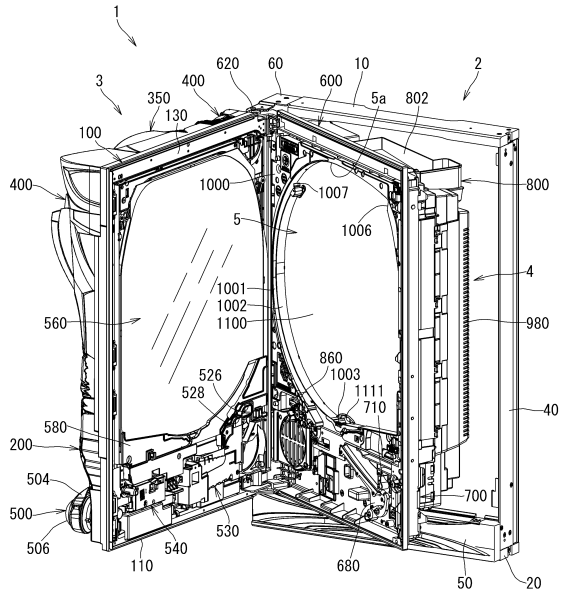
【図５】


1
2
60
10
620
600
360
800
802
430
4
400
420
3
1001
1002
560
350
370
100
5
564
980
450
210
580
470
40
460
210a
201
237
1111
236
340
239
330
220C
150
640
70
1004
220
220B
202
301
303
260
323
214a
504
200
500
506
50
20

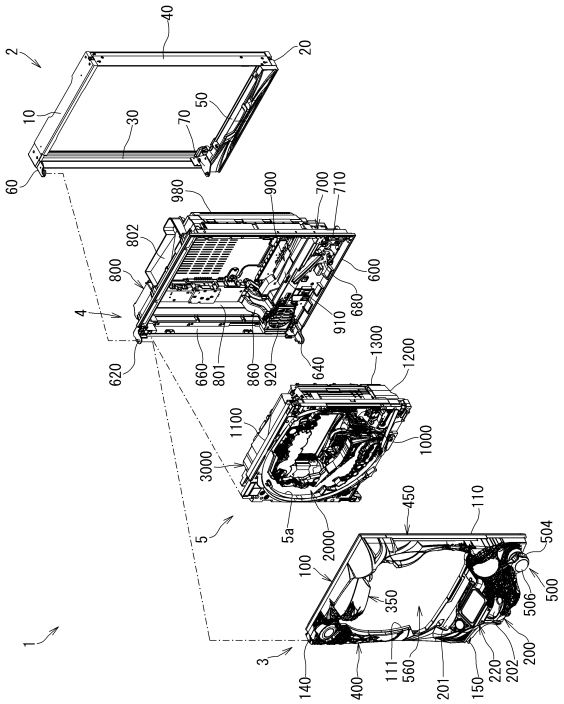
【図６】


1
400
620
430
60
2
370
10
360
350
30
3
802
4
801
800
803
470
820
450
980
830
100
850
460
860
40
600
300
940
506
500
950
504
900
20
200
930
50
910

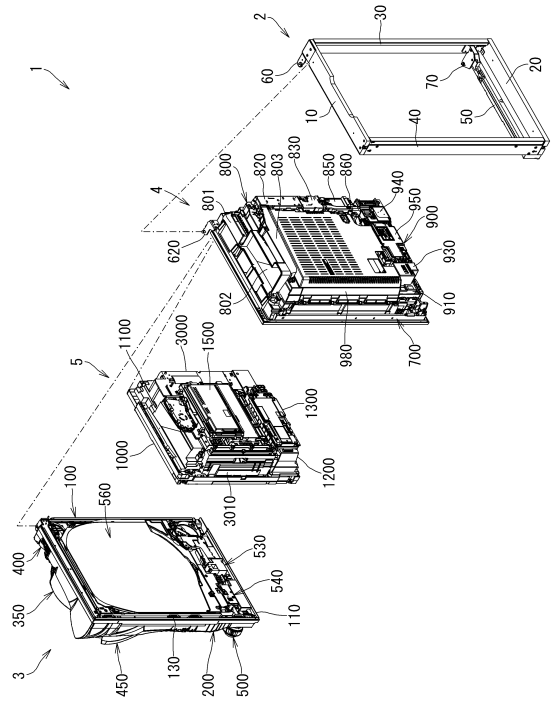
【図７】


1
620
60
10
2
3
400
350
130
600
5a
802
100
400
1000
1007
800
5
1006
4
1001
1002
1100
560
980
860
1003
526
528
1111
710
40
580
200
504
700
500
506
530
540
110
680
50
20

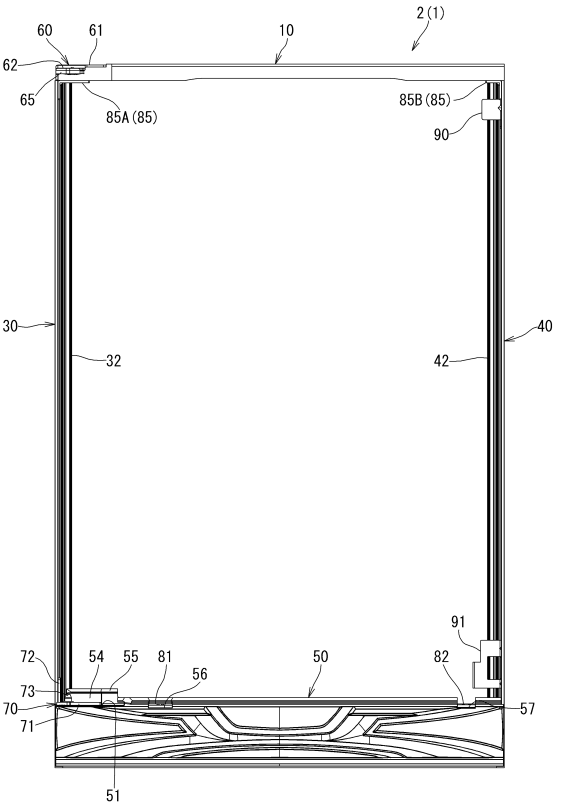
【図８】


40
2
20
10
30
70
50
60
980
900
700
710
802
800
600
4
680
910
620
660
801
860
920
640
1300
1200
1100
1000
3000
5
5a
450
110
2000
504
100
350
506
500
1
3
140
400
111
560
201
150
220
202
200

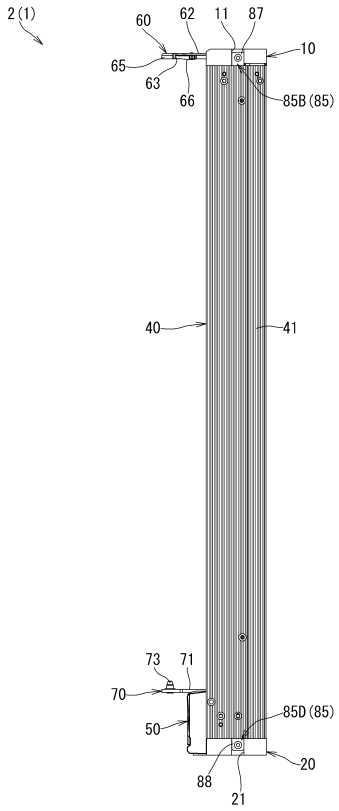
【図９】


2
30
1
60
70
20
10
40
50
4
800
820
803
830
850
860
940
950
801
900
620
930
802
910
980
700
1100
3000
1500
5
1300
1000
1200
100
560
3010
400
530
540
350
110
3
450
130
200
500

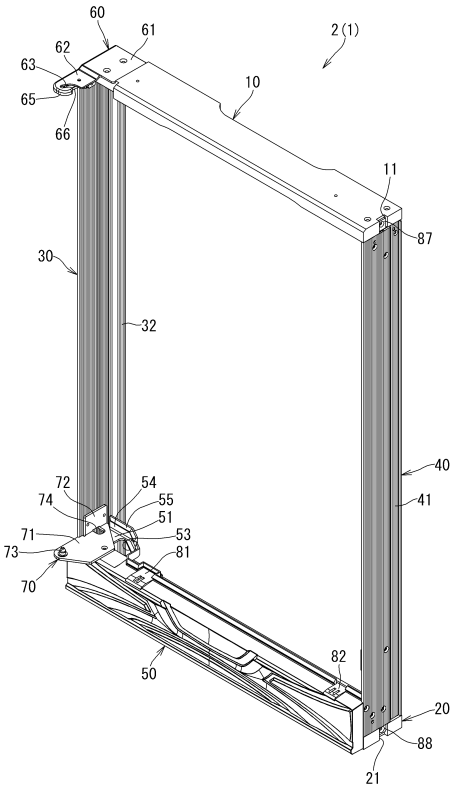
【図１０】


2(1)
60
61
10
62
65
85A(85)
85B(85)
90
30
40
32
42
91
72
54
55
81
50
82
73
56
70
57
71
51

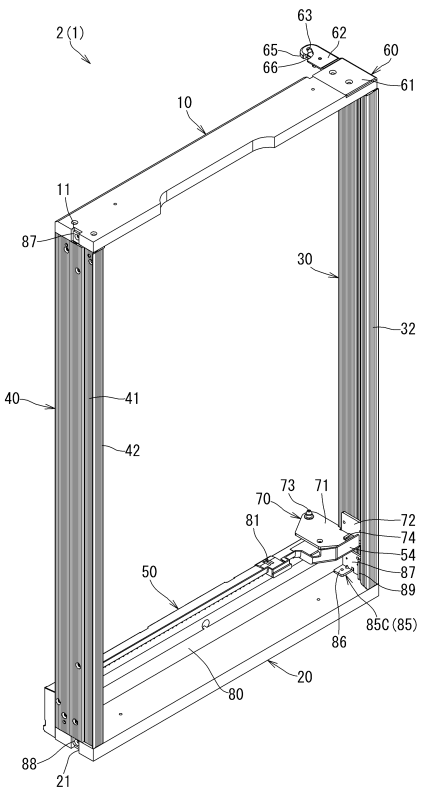
【図１１】



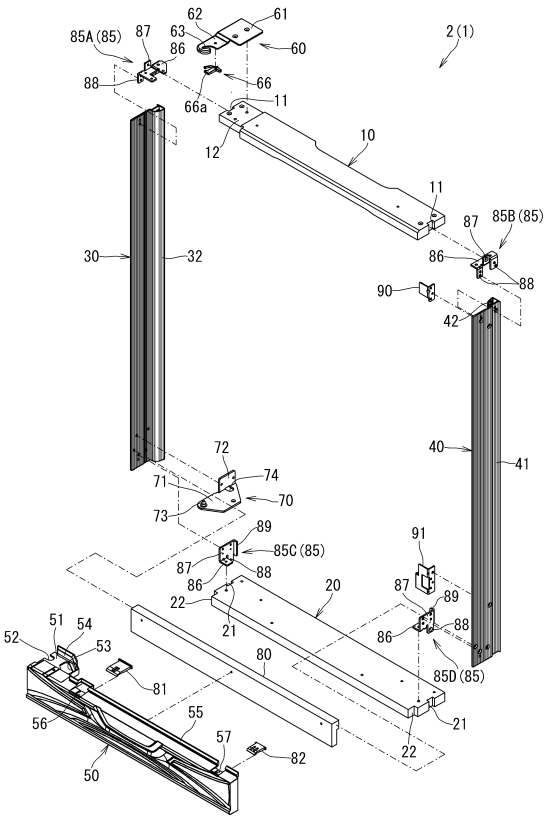
【図１２】



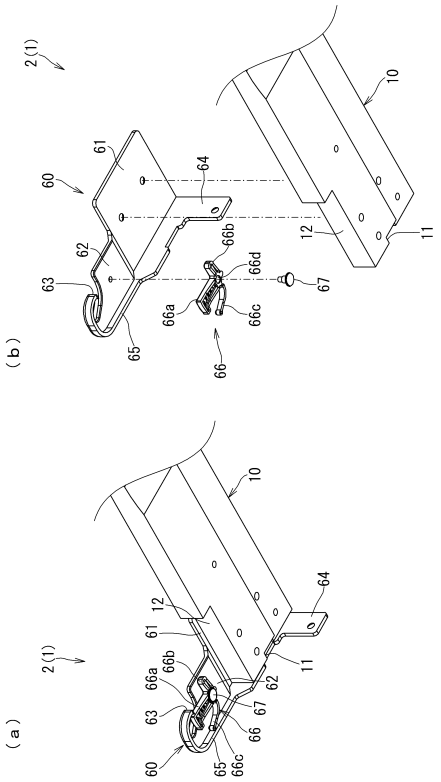
【図１３】



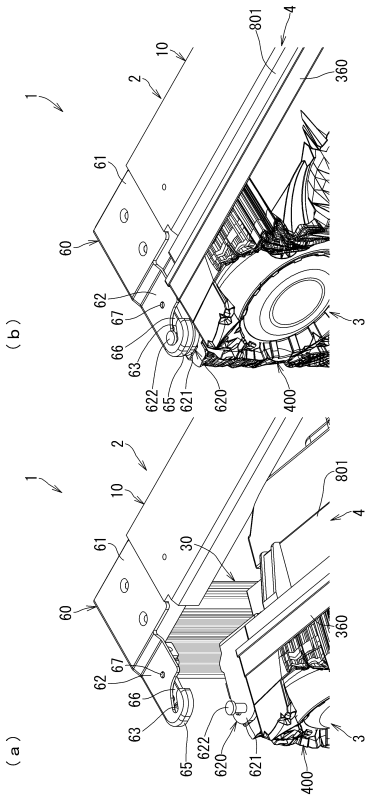
【図１４】



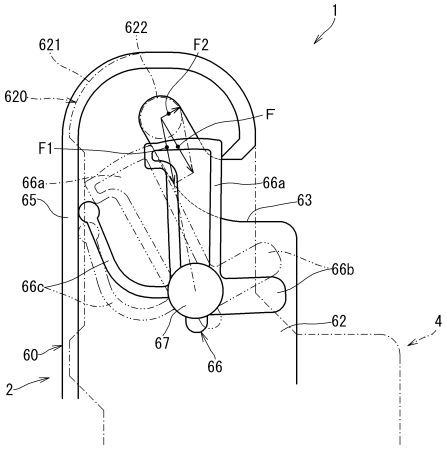
【図１５】



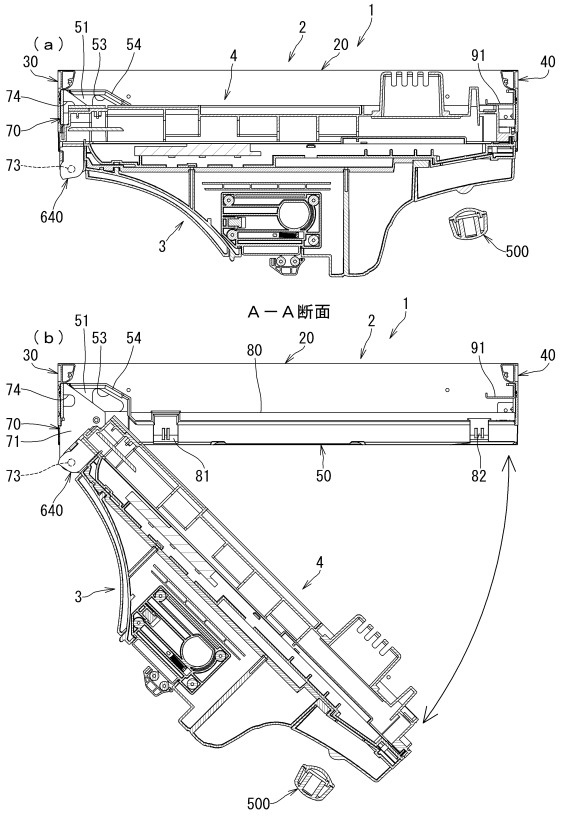
【図１６】



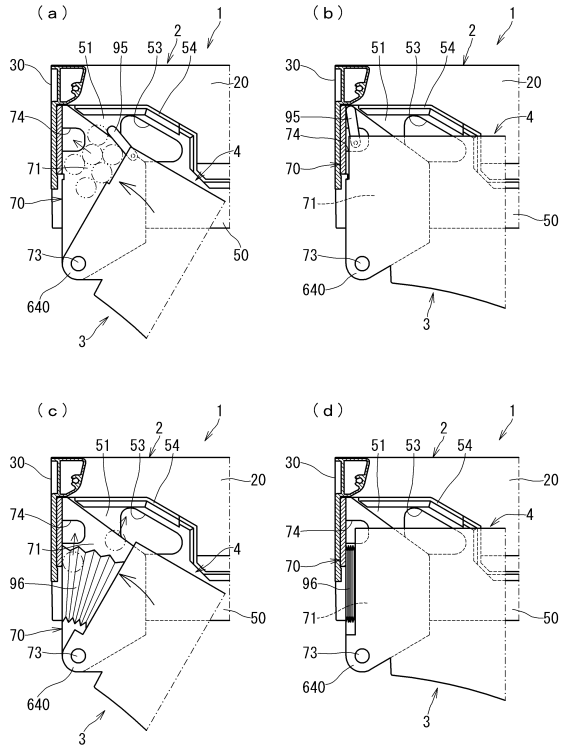
【図１７】



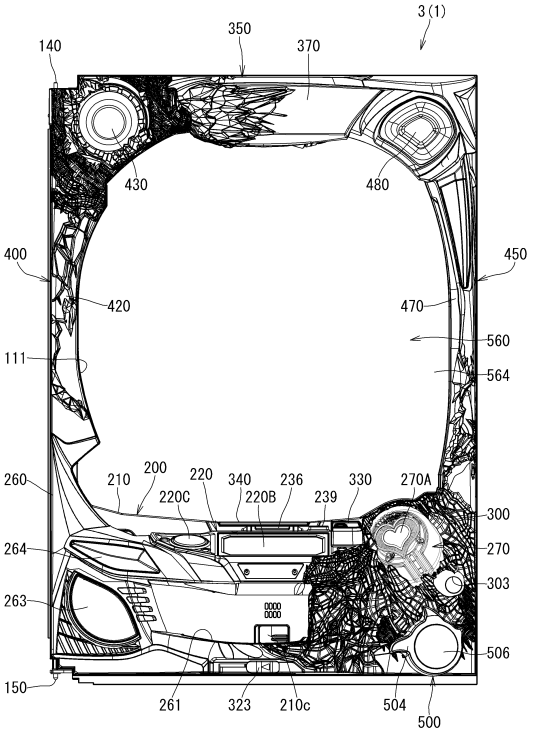
【図１８】



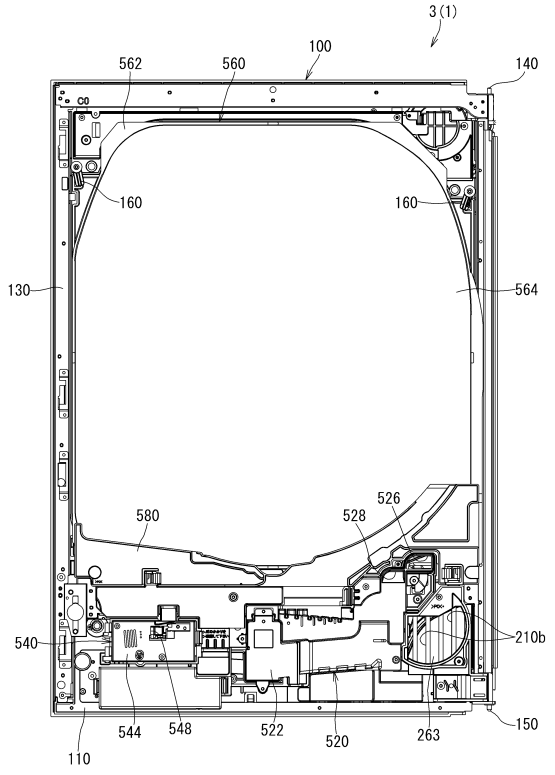
【図１９】



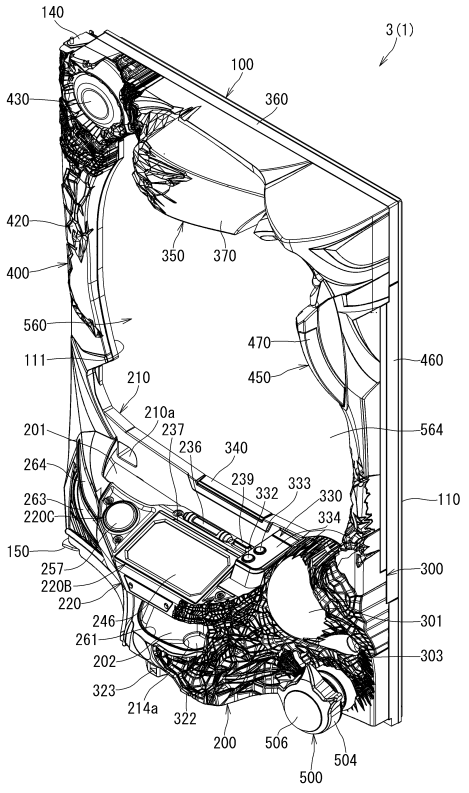
【図２０】



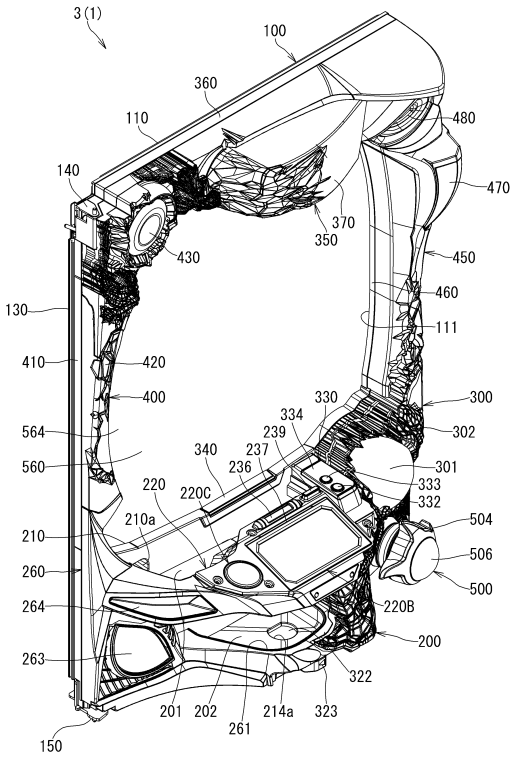
【図２１】



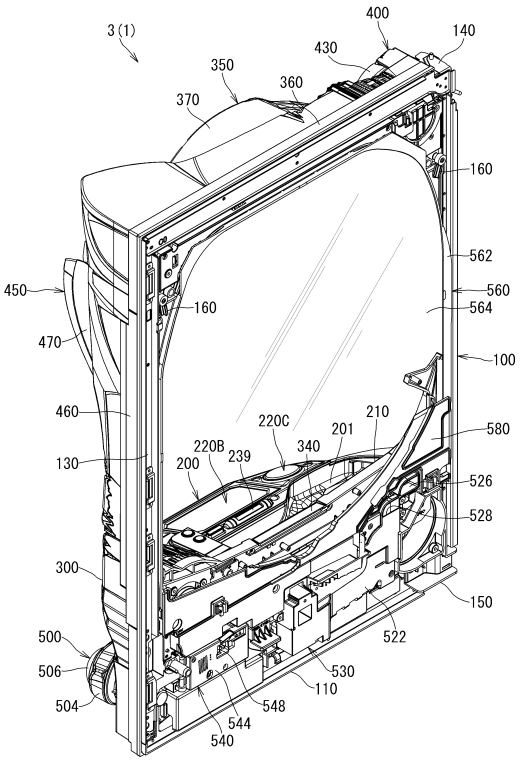
【図２２】



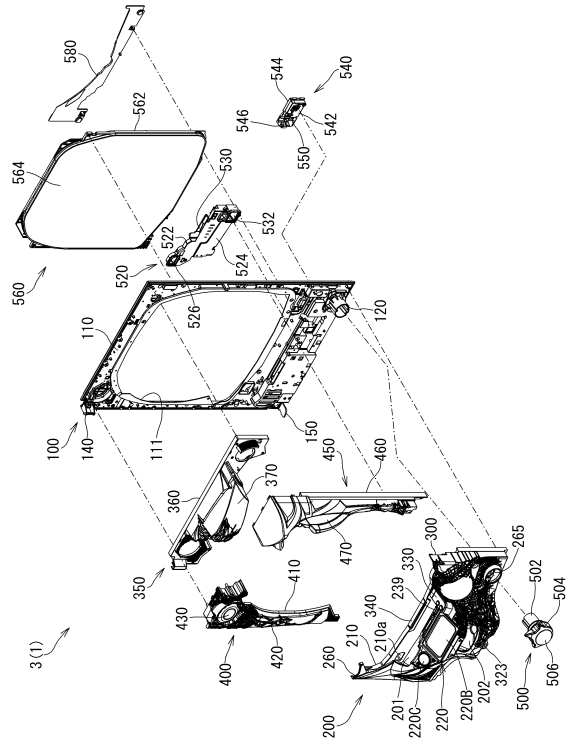
【図２３】



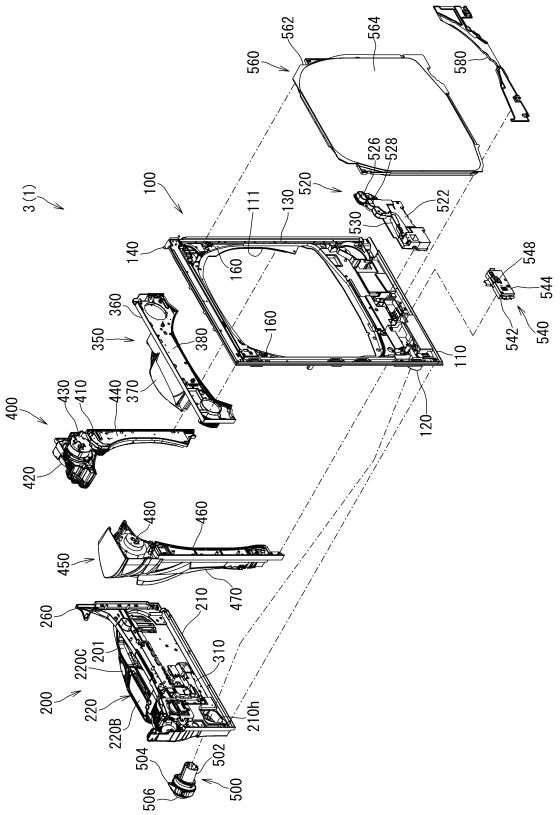
【図２４】



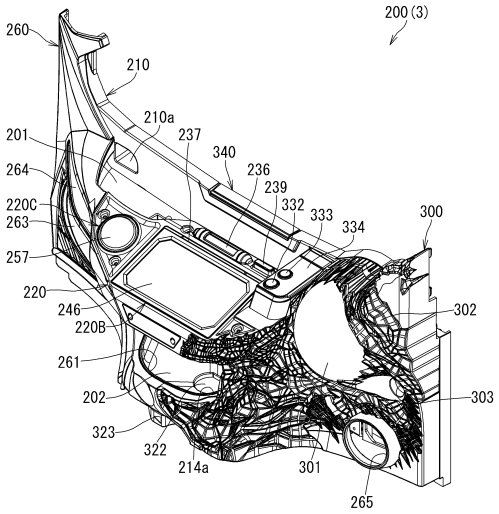
【図２５】



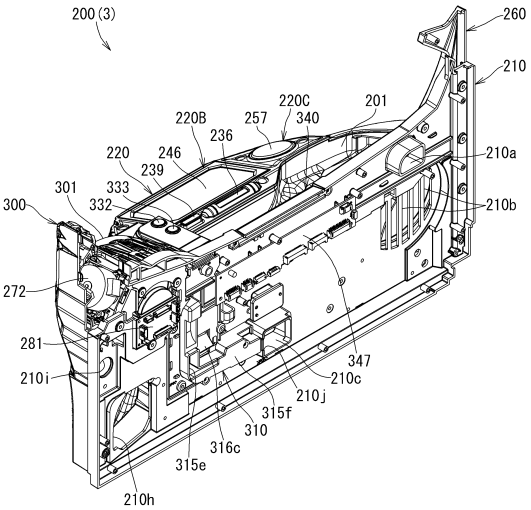
【図２６】



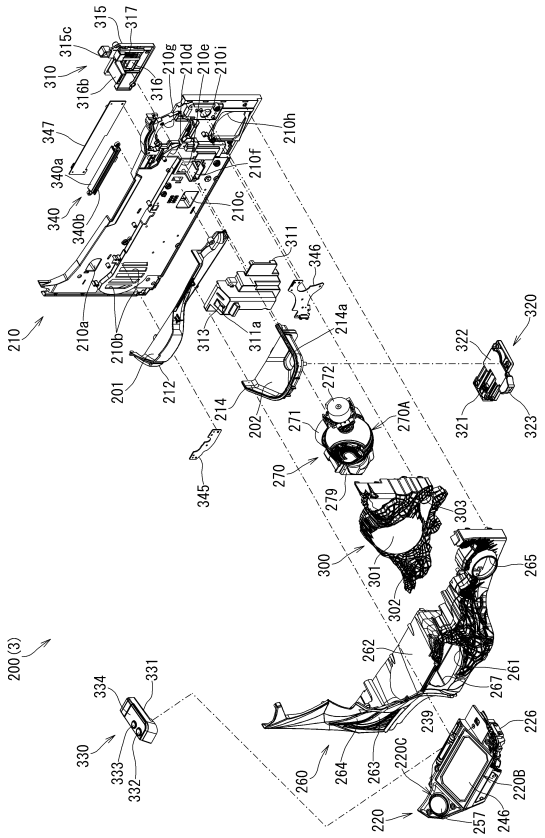
【図２７】



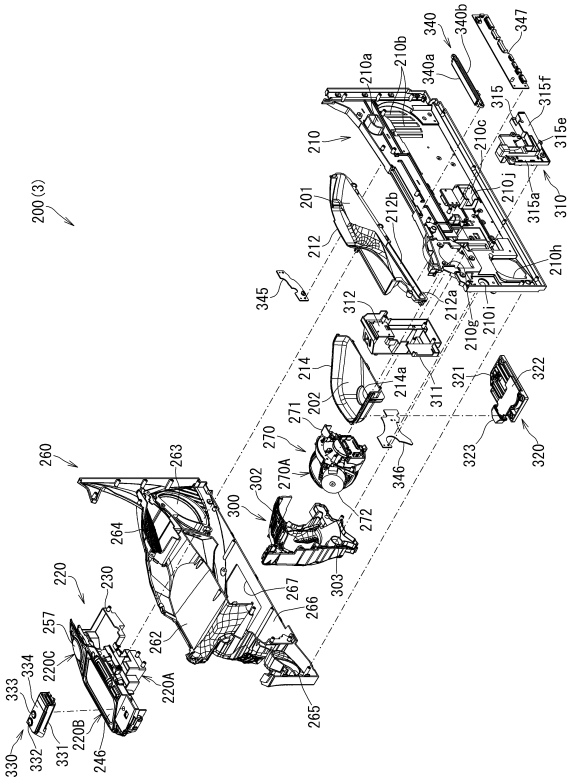
【図２８】



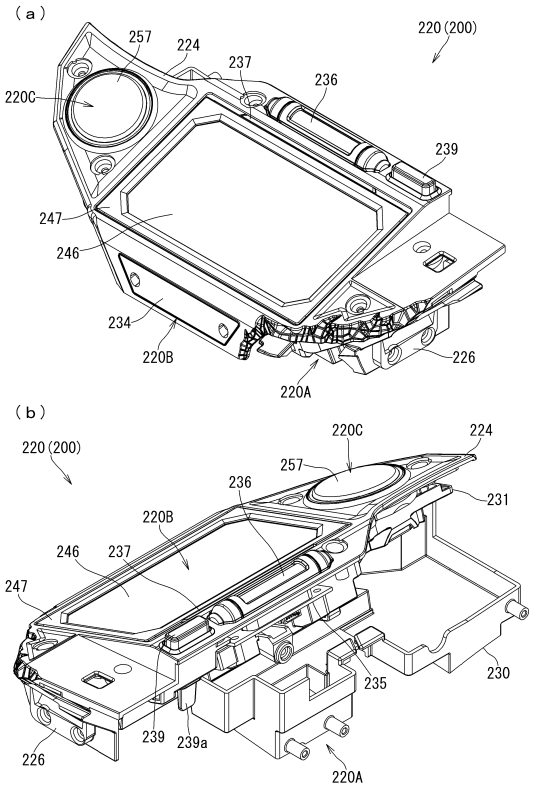
【図２９】



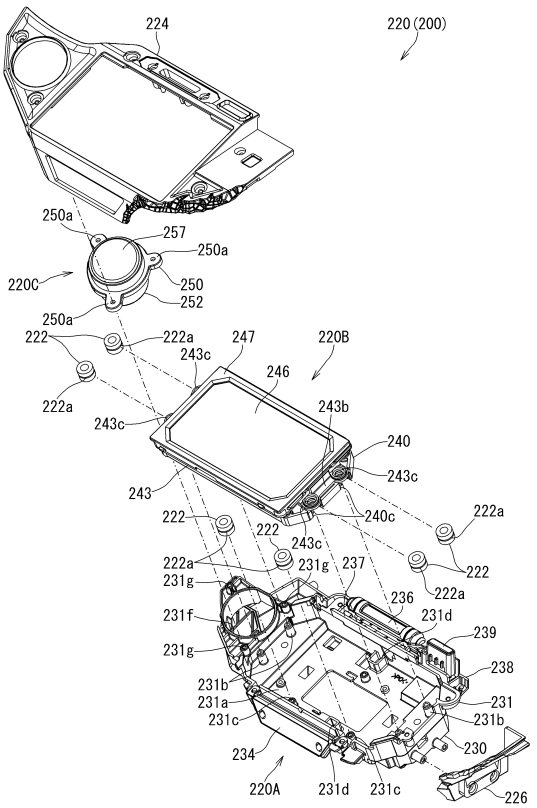
【図３０】



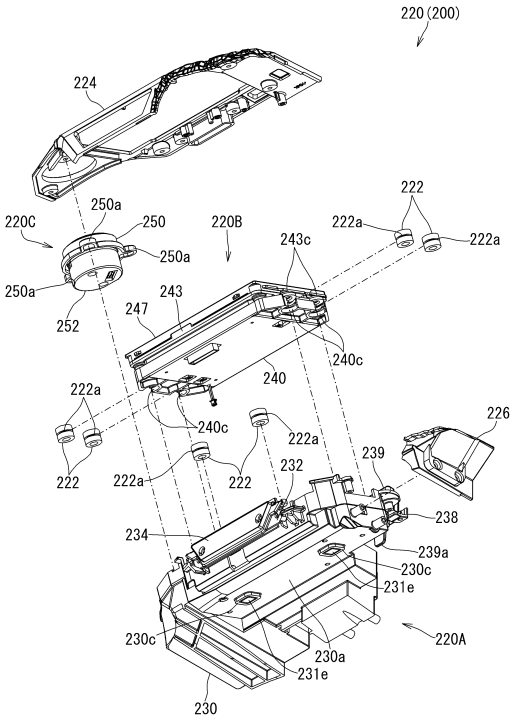
【図３１】



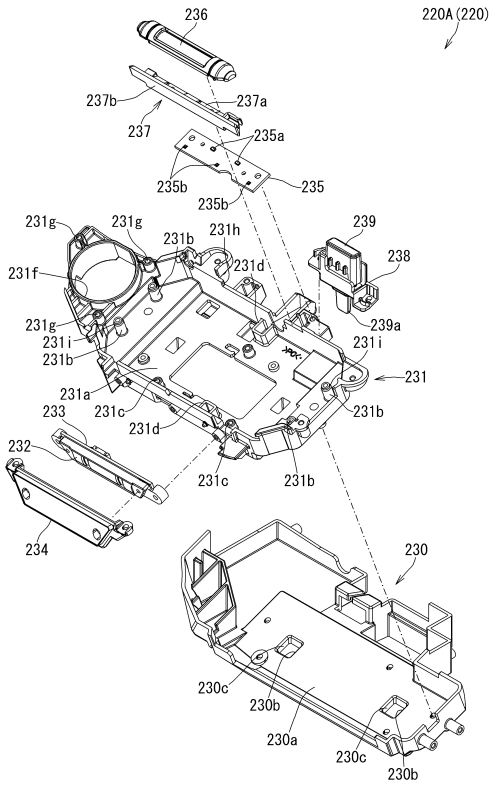
【図３２】



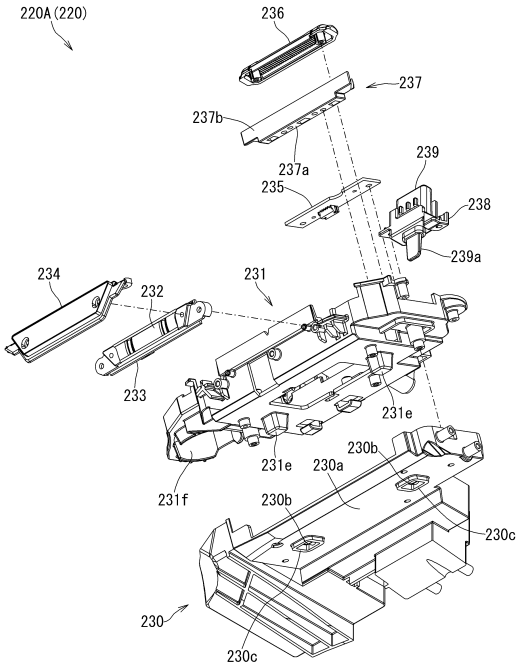
【図３３】



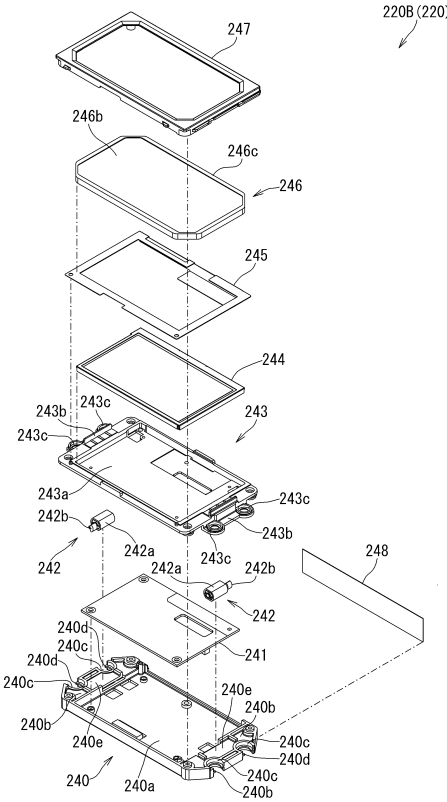
【図３４】



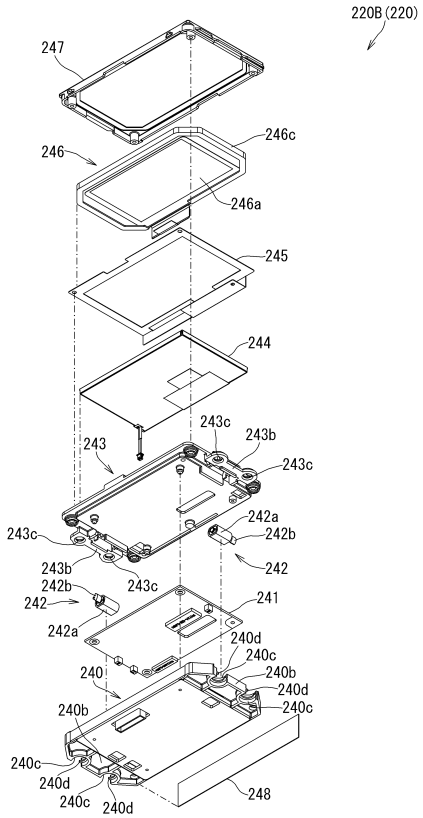
【図３５】



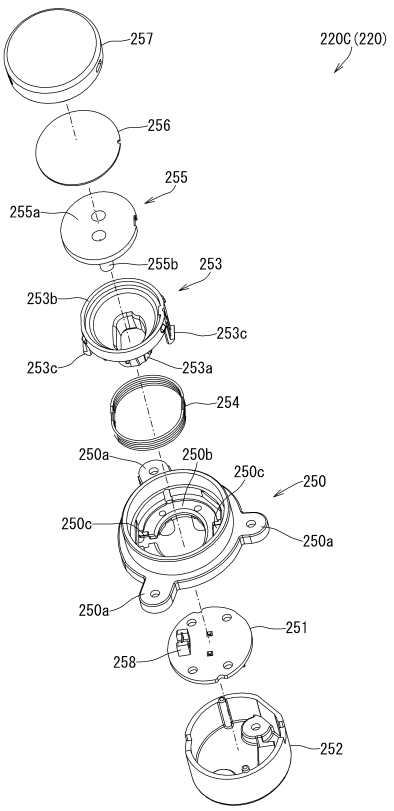
【図３６】



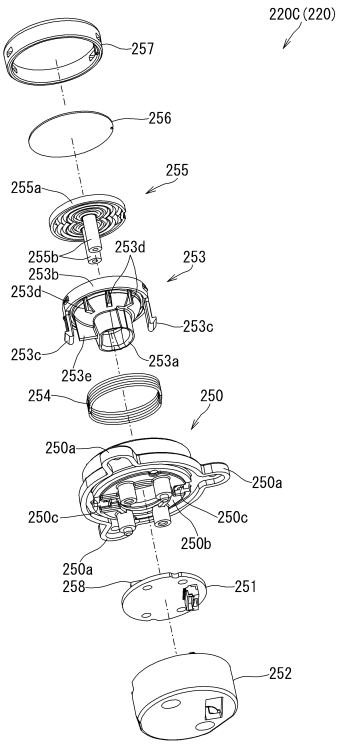
【図３７】



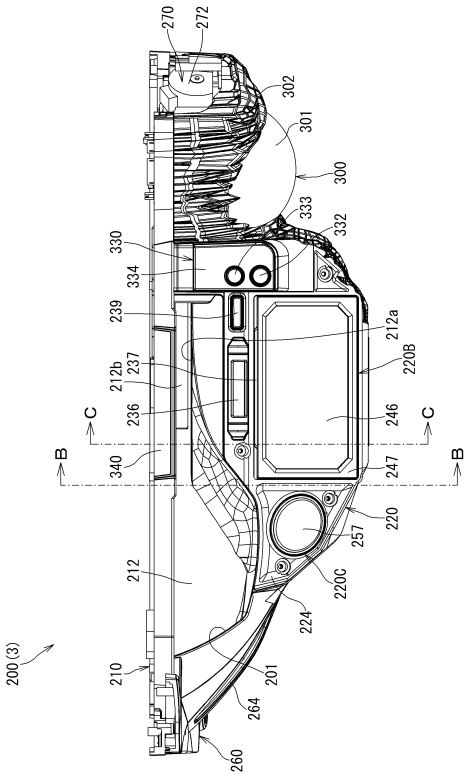
【図３８】



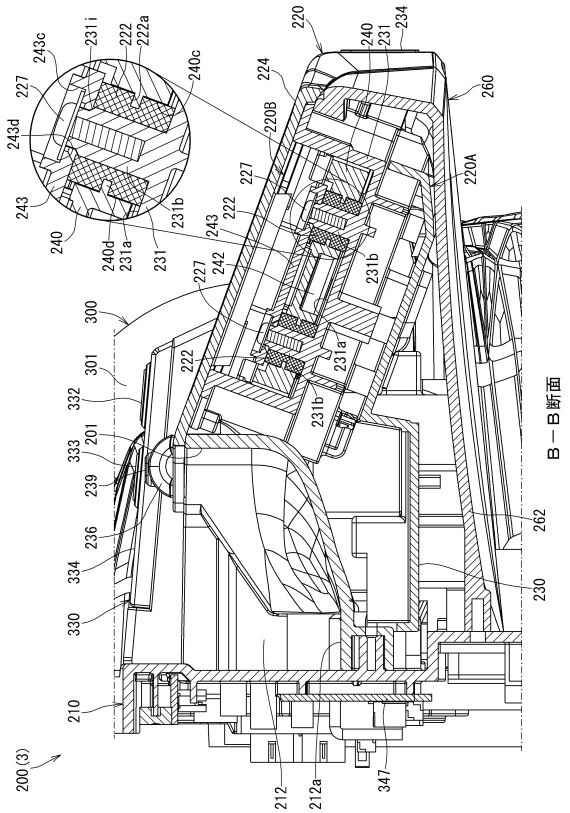
【図３９】



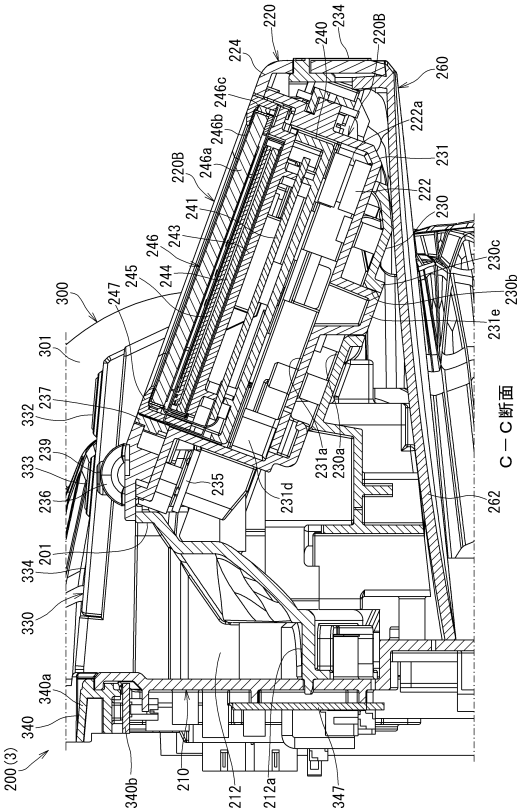
【図４０】



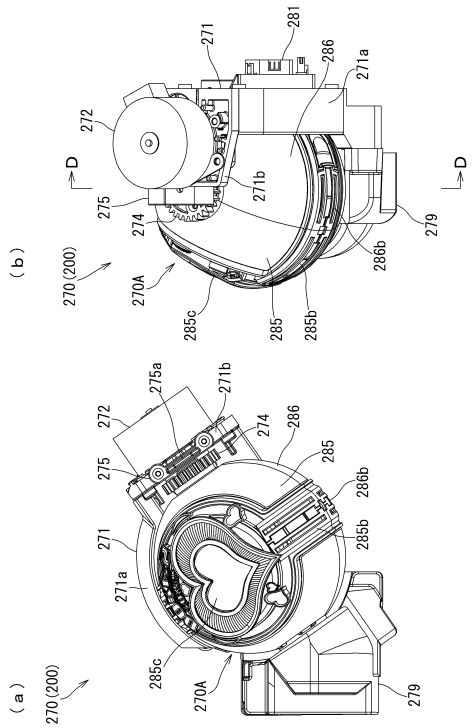
【図４１】



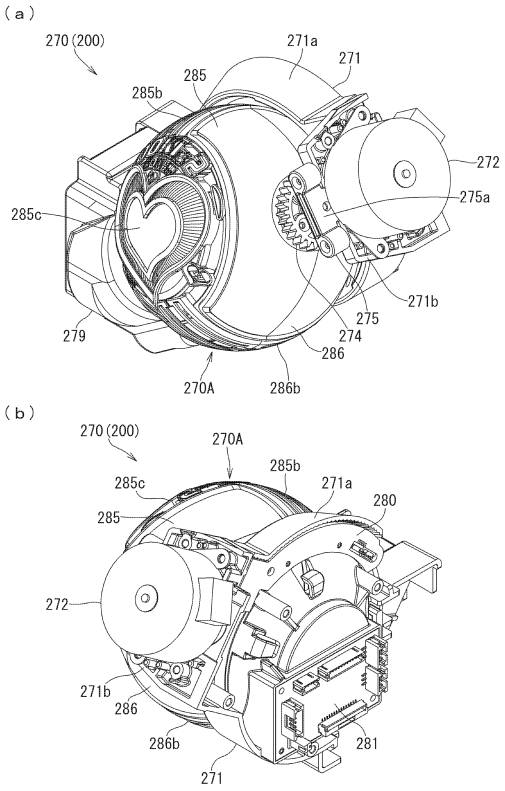
【図４２】



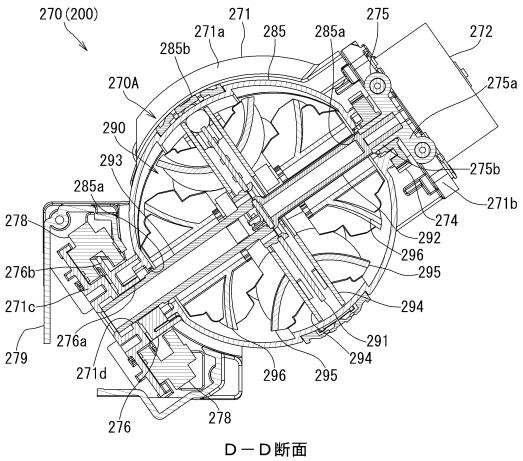
【図４３】



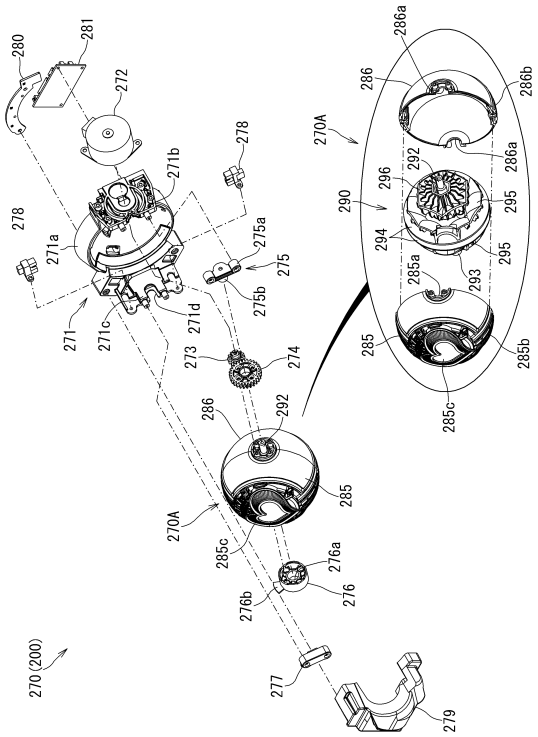
【図４４】



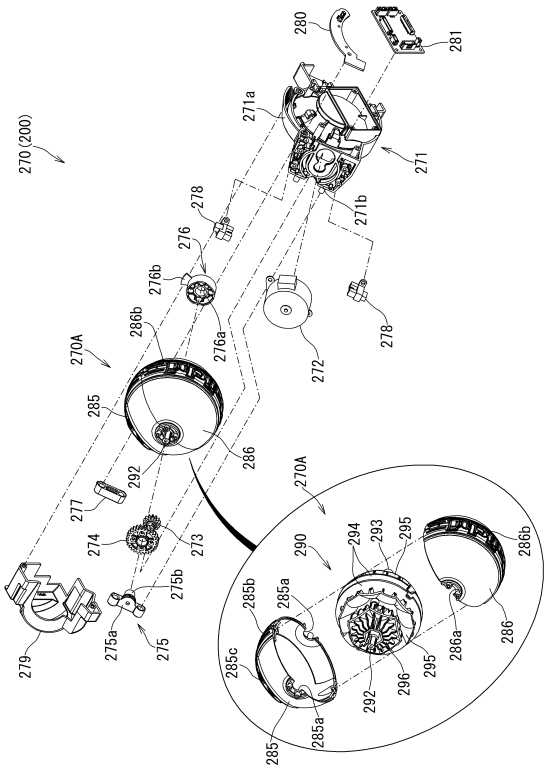
【図４５】



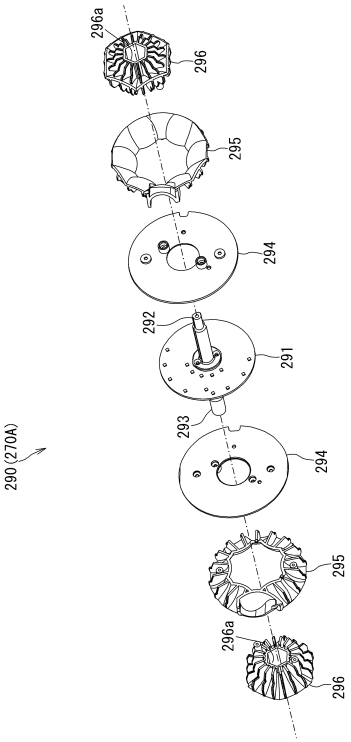
【図４６】



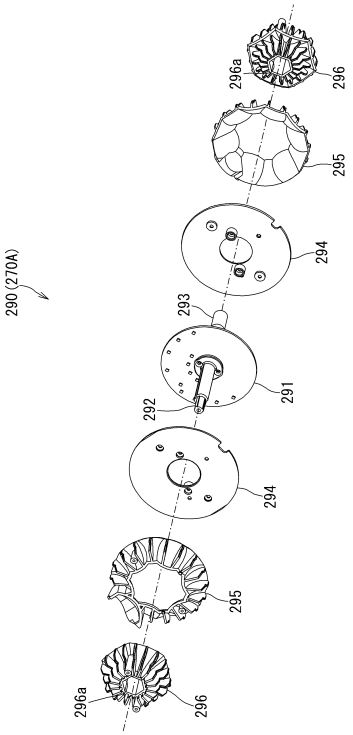
【図４７】



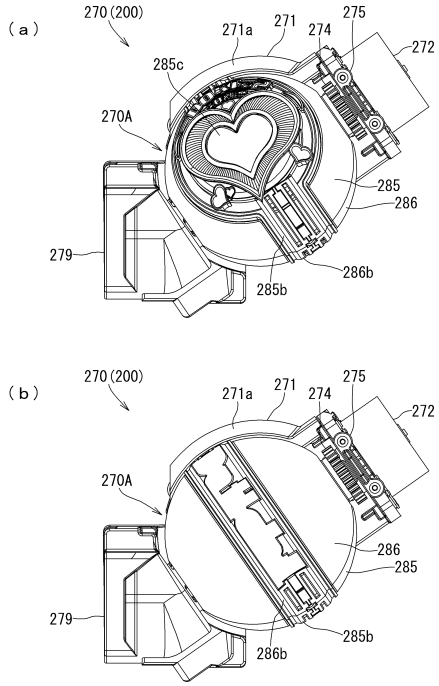
【図４８】



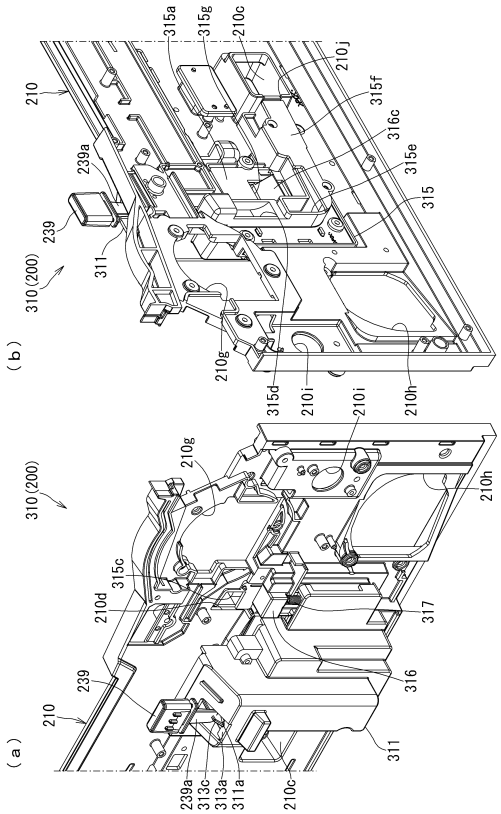
【図４９】



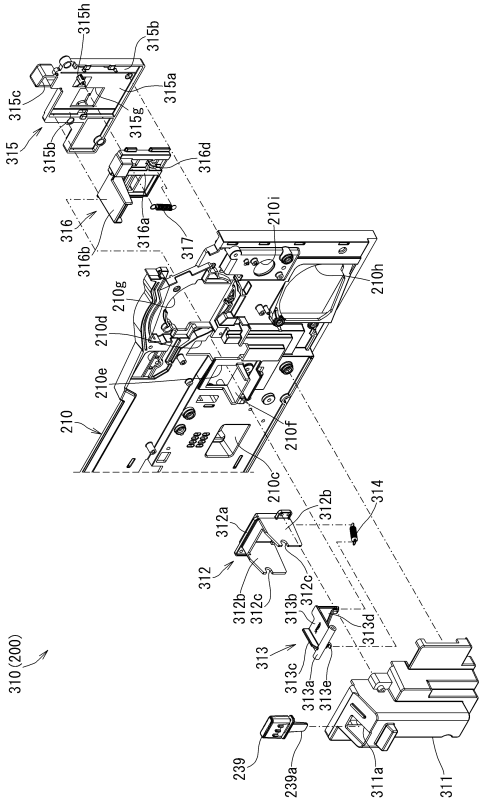
【図５０】



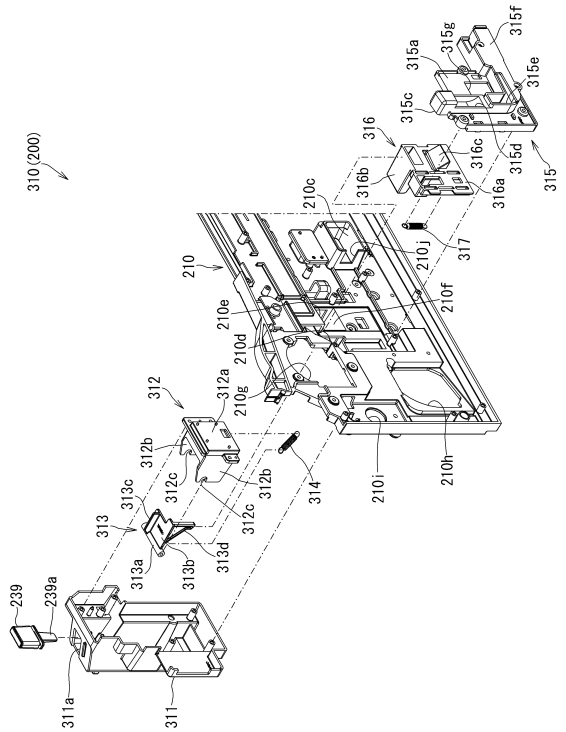
【図５１】



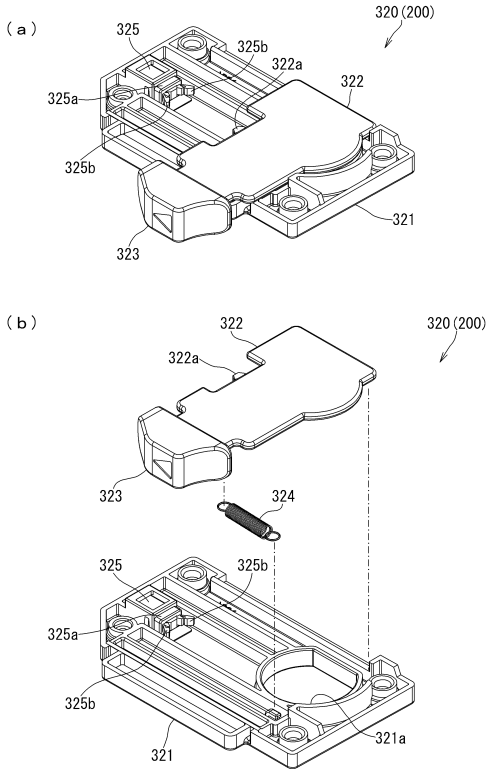
【図５２】



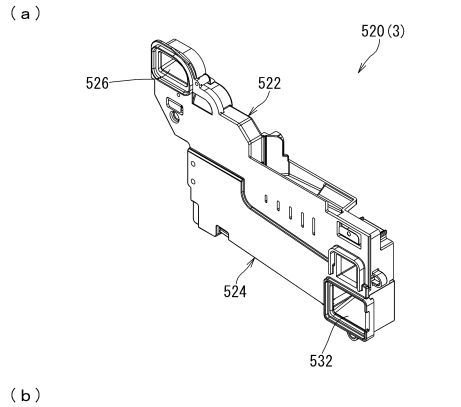
【図５３】



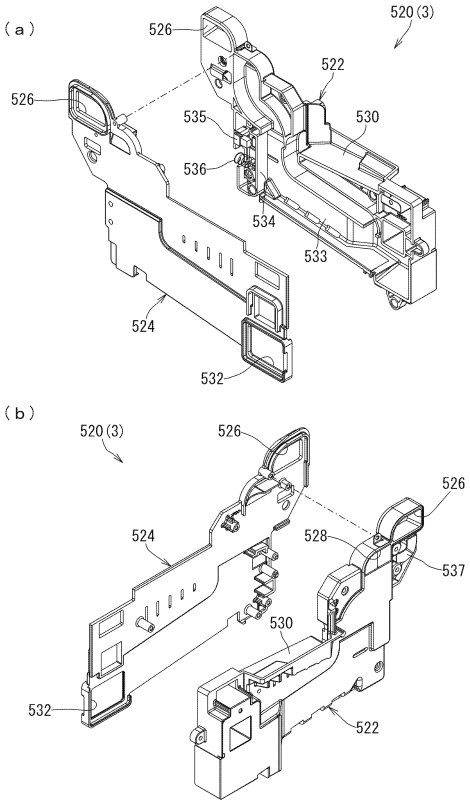
【図５４】



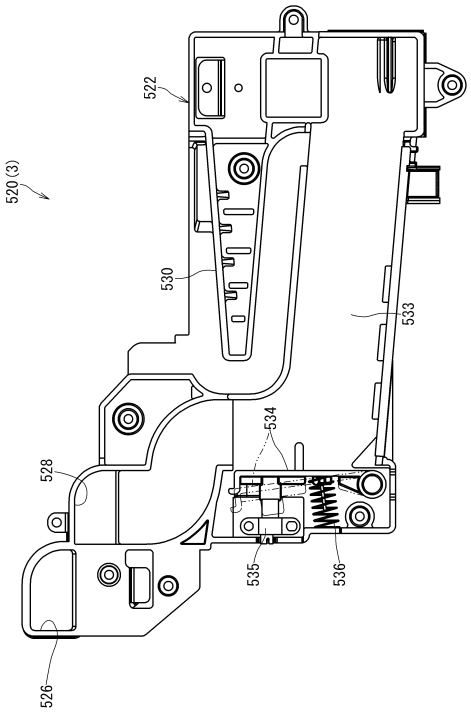
【図５５】



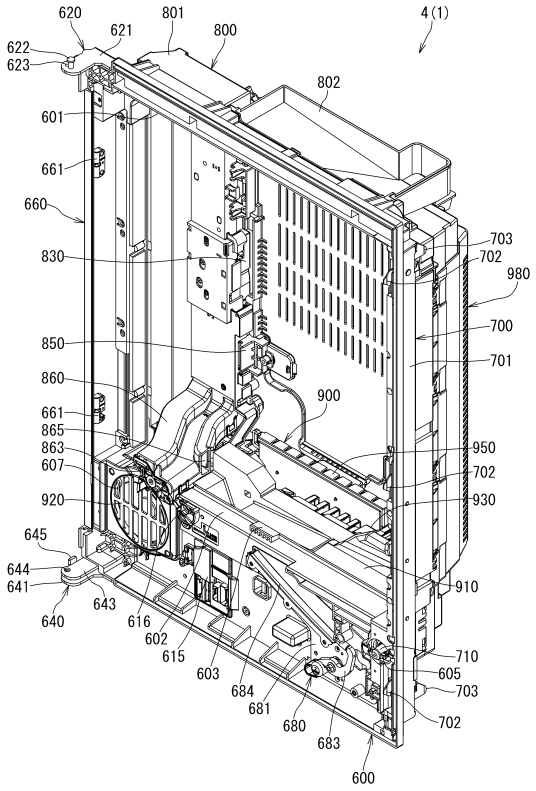
【図５６】



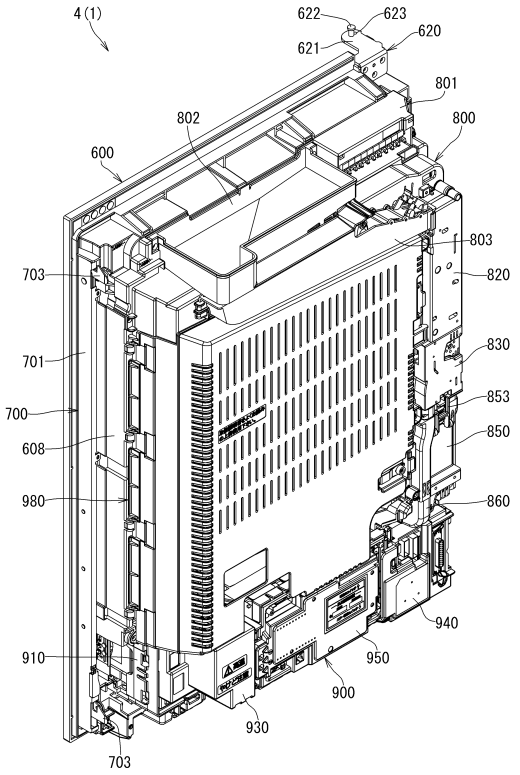
【図５７】



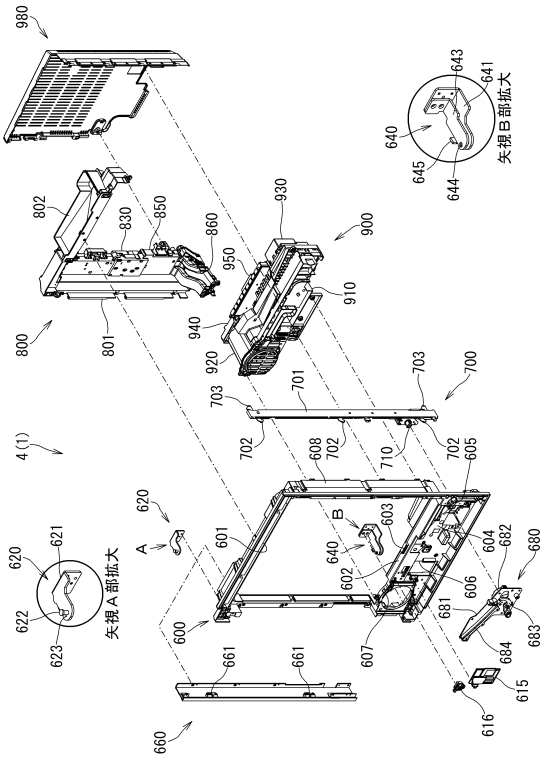
【図５８】



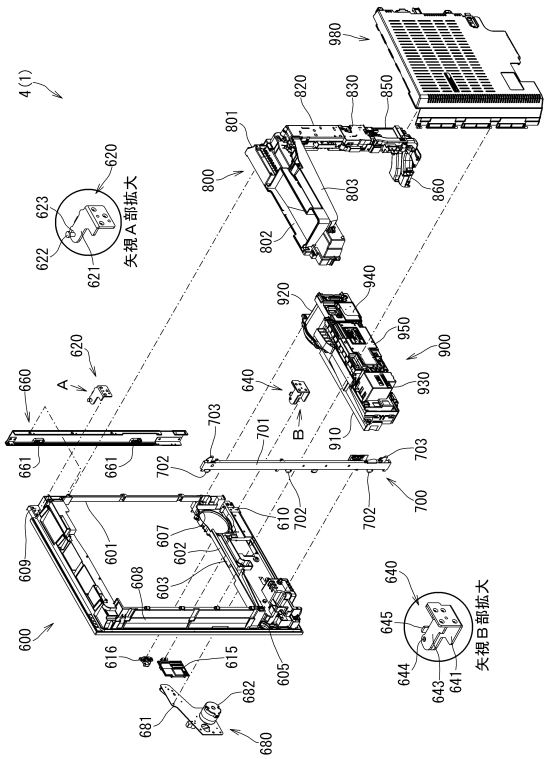
【図５９】



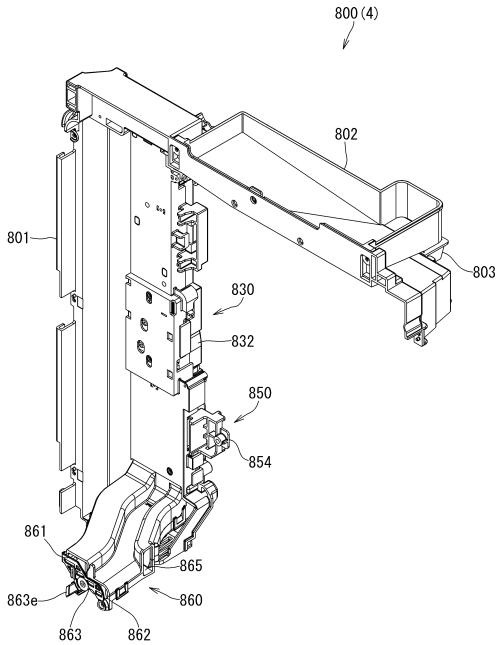
【図６０】



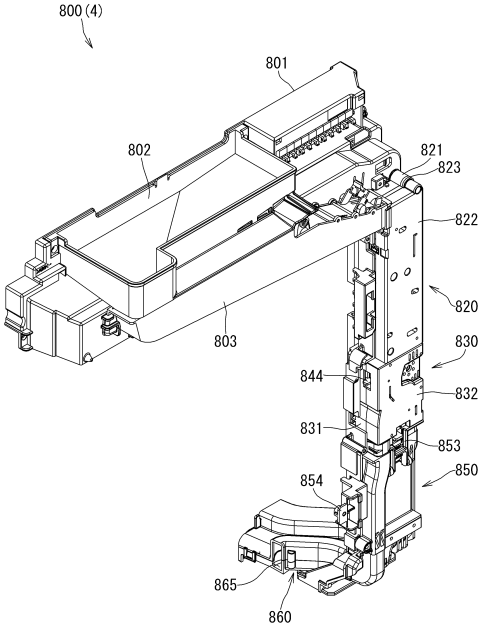
【図６１】



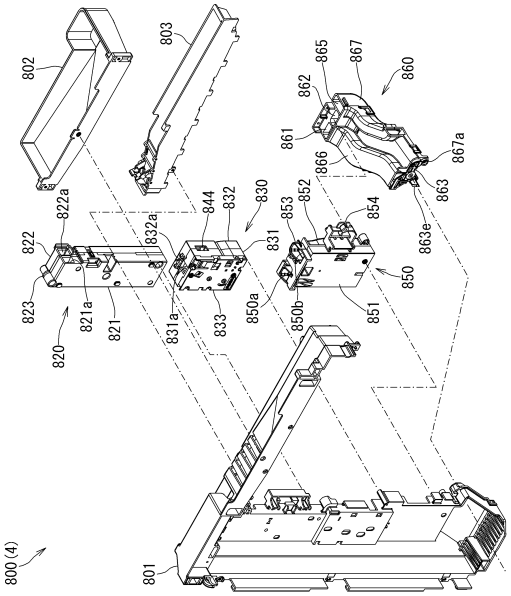
【図６２】



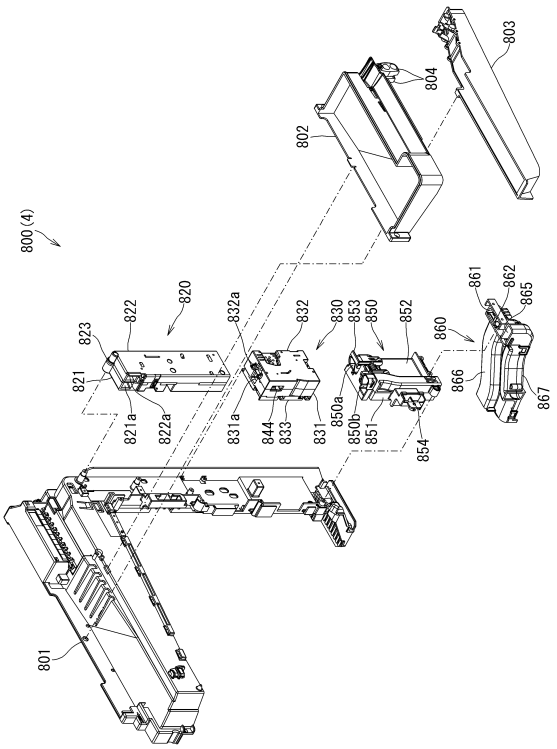
【図６３】



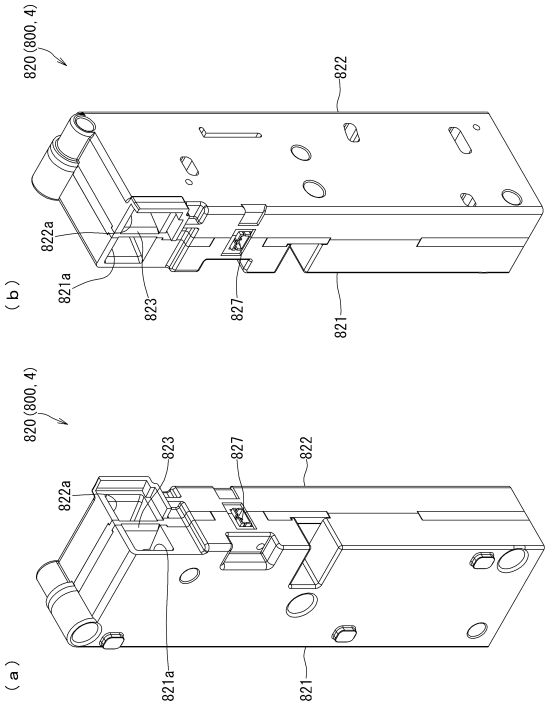
【図６４】



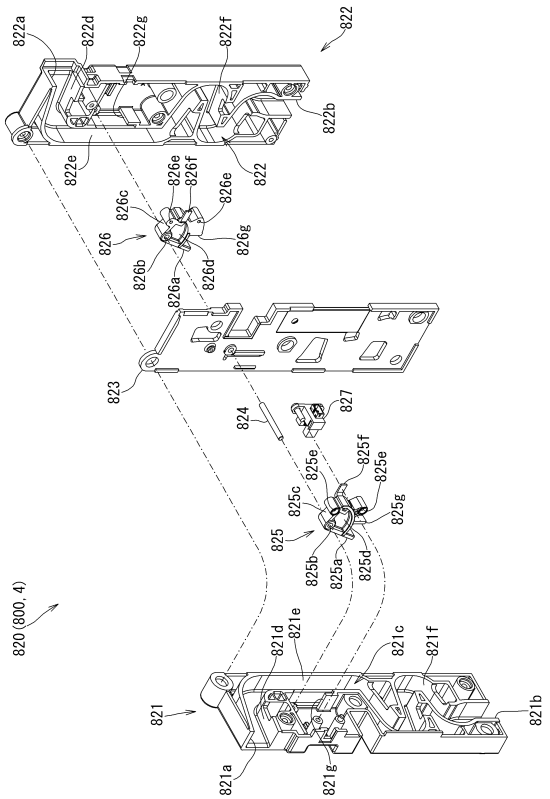
【図６５】



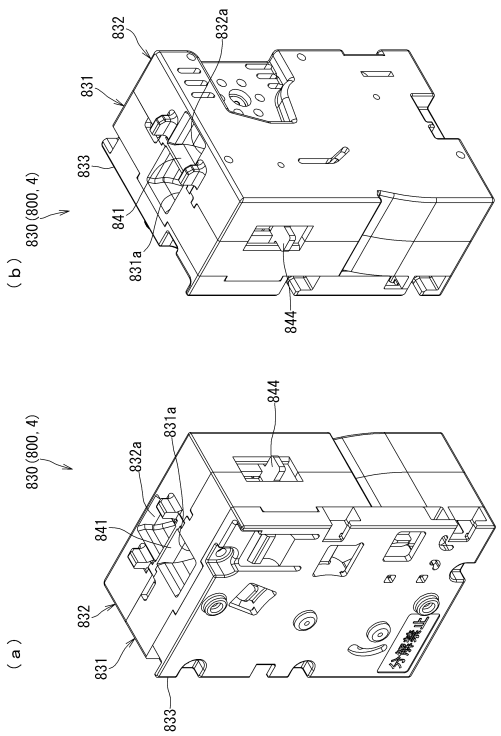
【図６６】



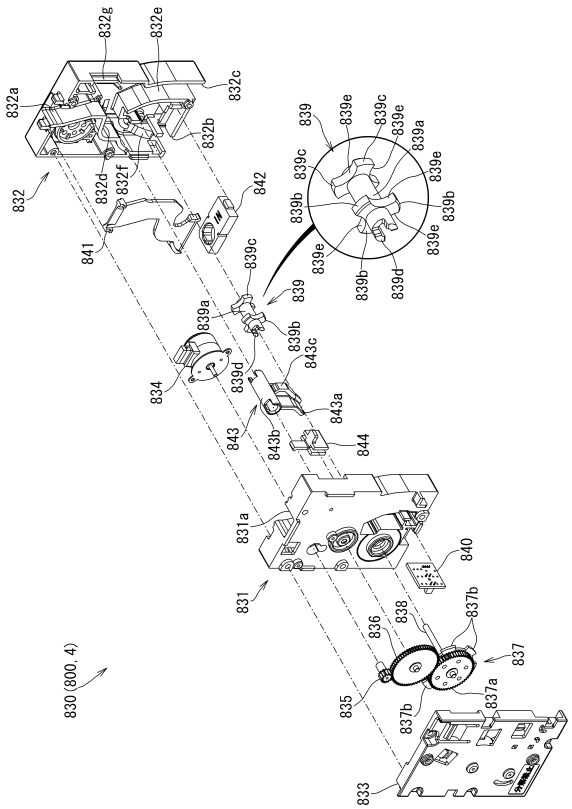
【図６７】



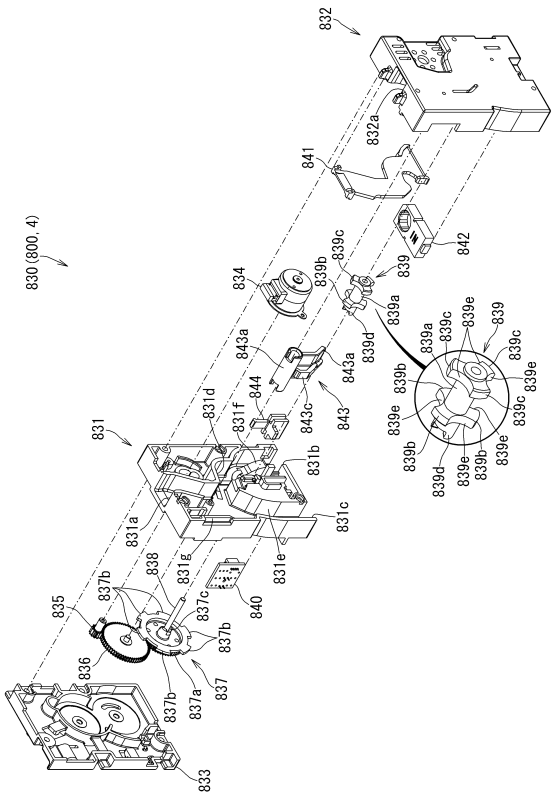
【図６８】



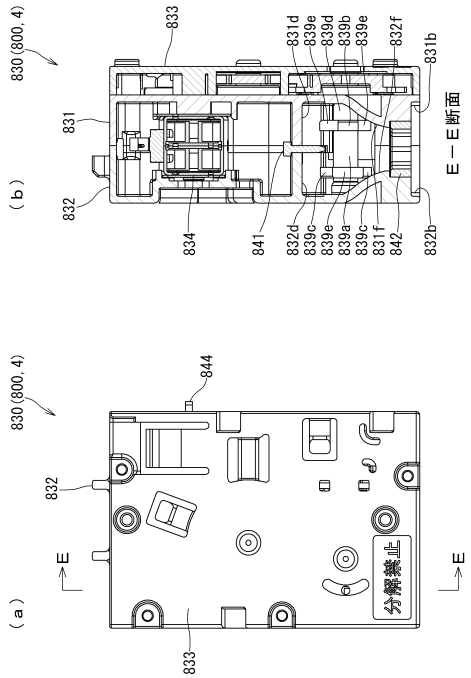
【図６９】



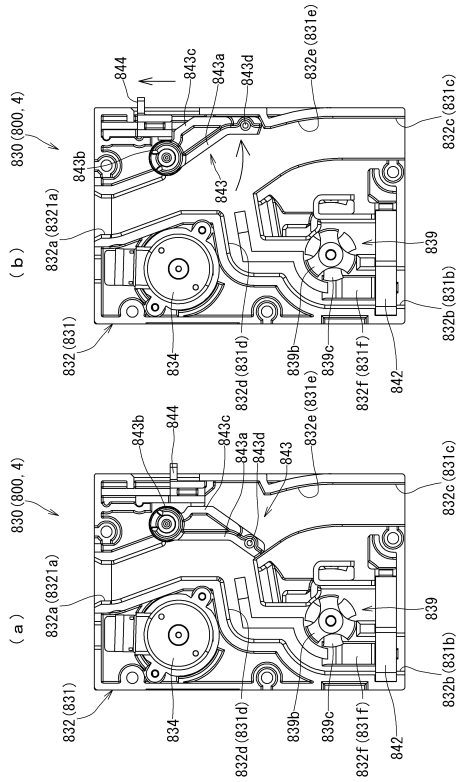
【図７０】



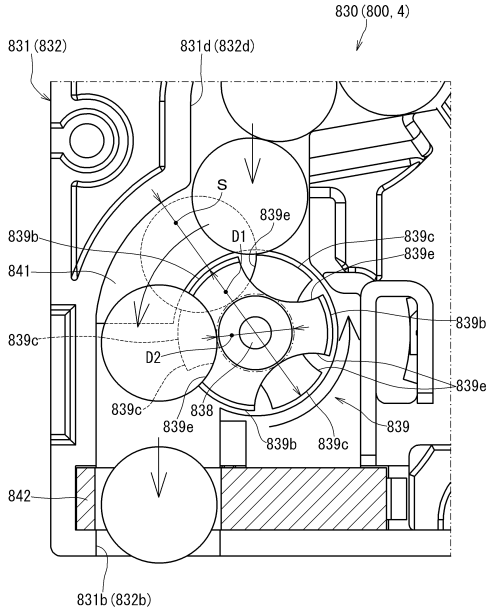
【図７１】



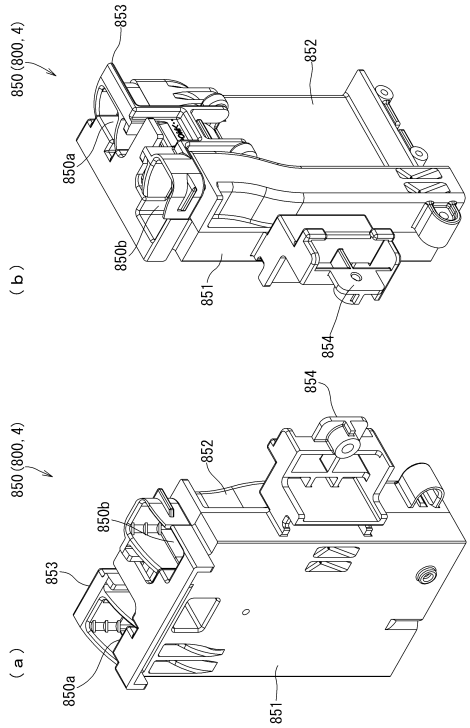
【図７２】



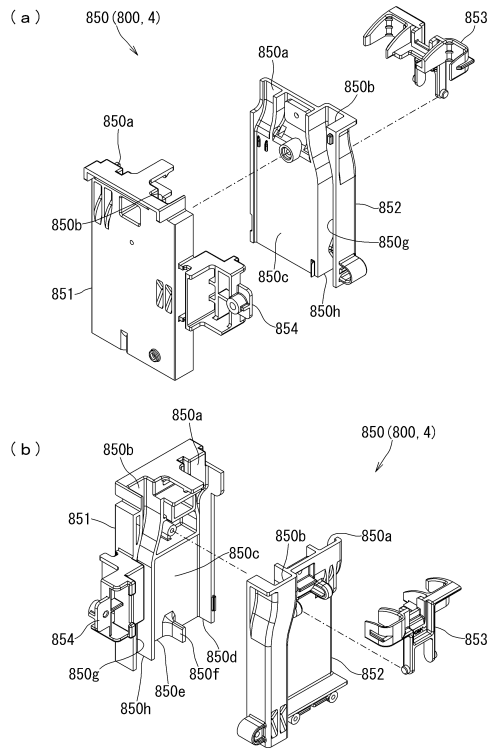
【図７３】



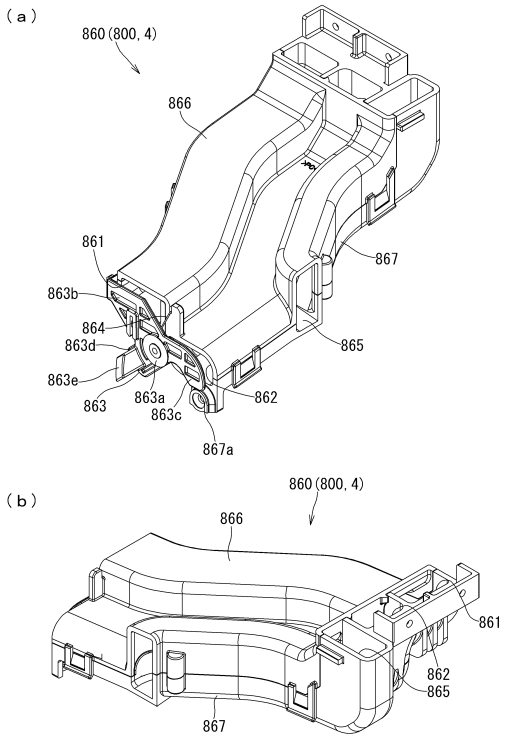
【図７４】



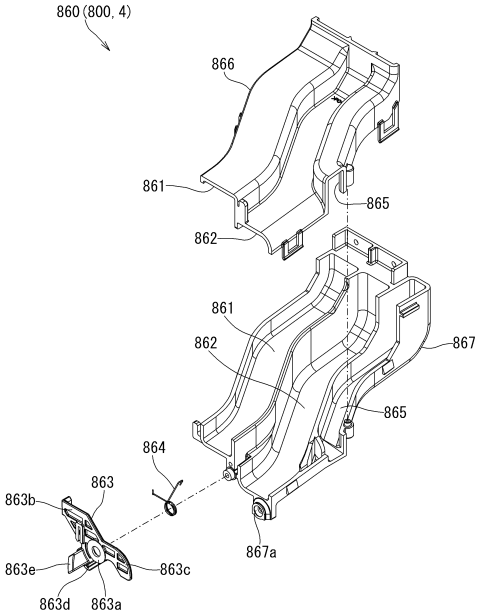
【図７５】



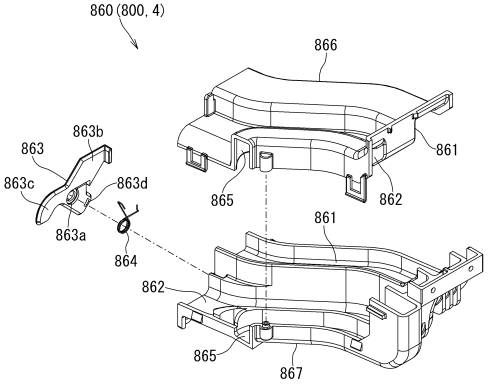
【図７６】



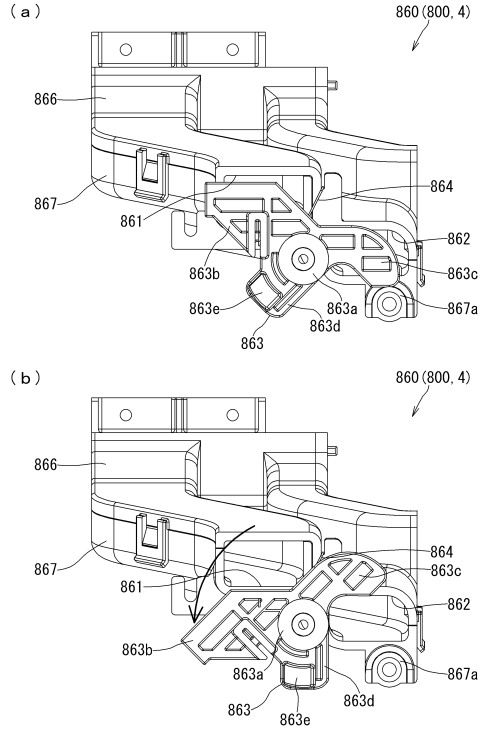
【図７７】



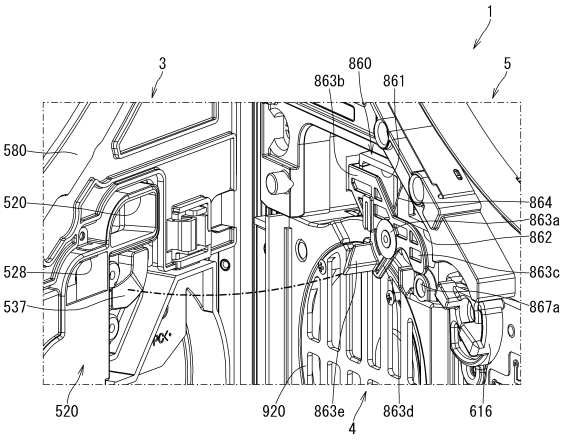
【図７８】



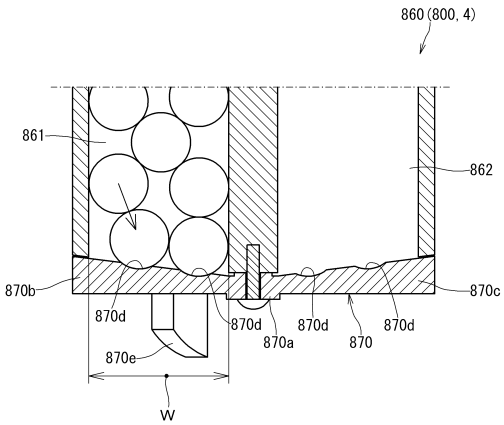
【図７９】



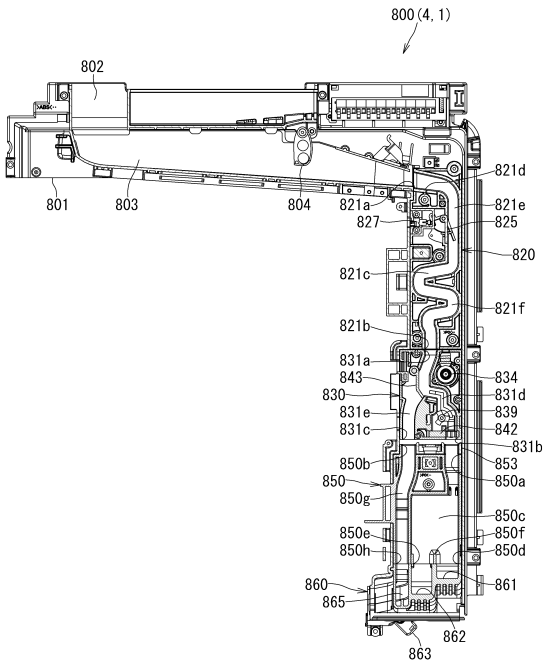
【図８０】



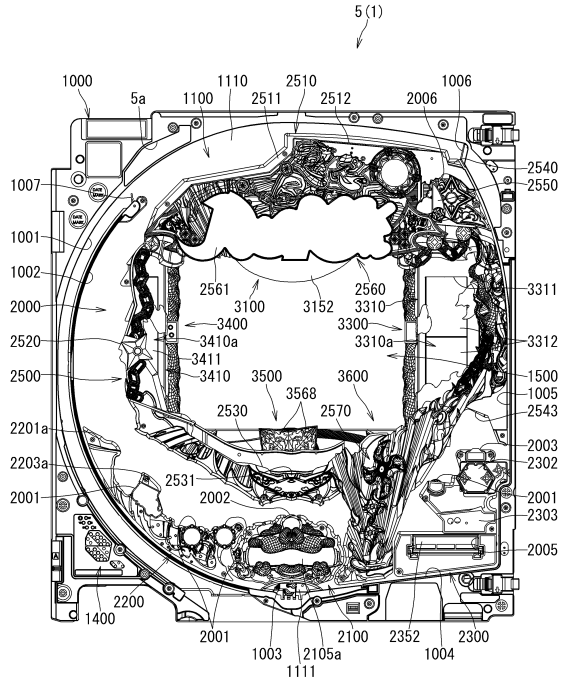
【図８１】



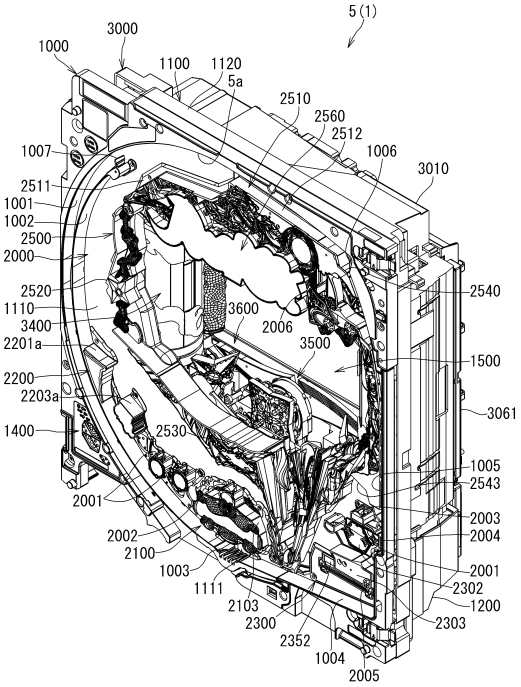
【図８２】



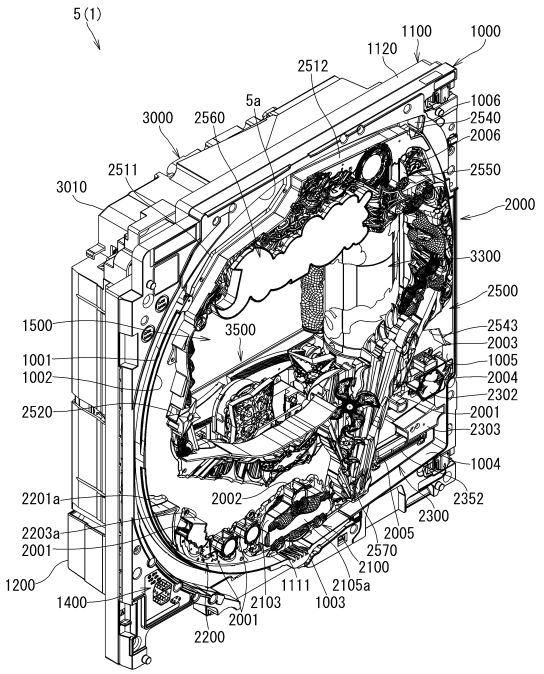
【図８３】



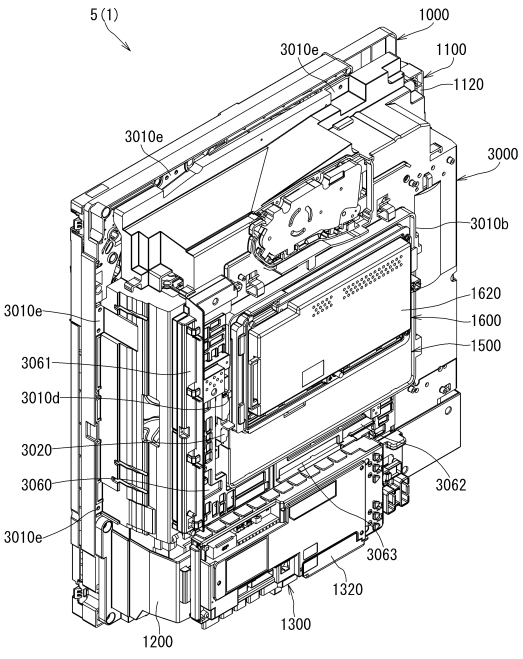
【図８４】



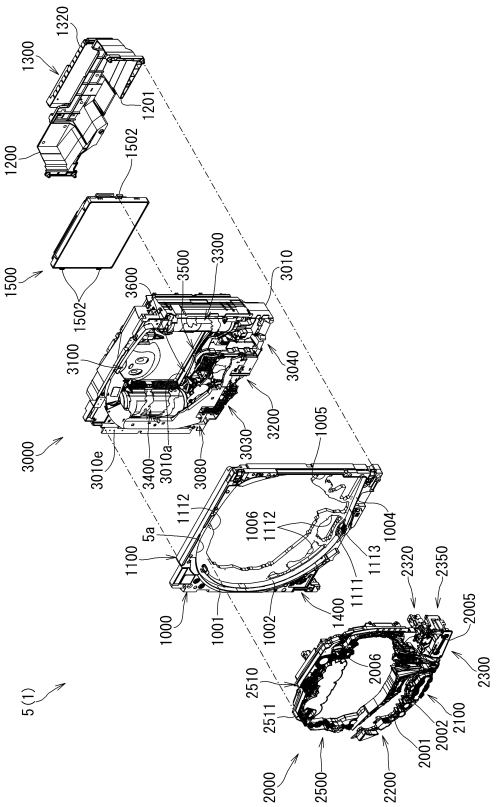
【図８５】



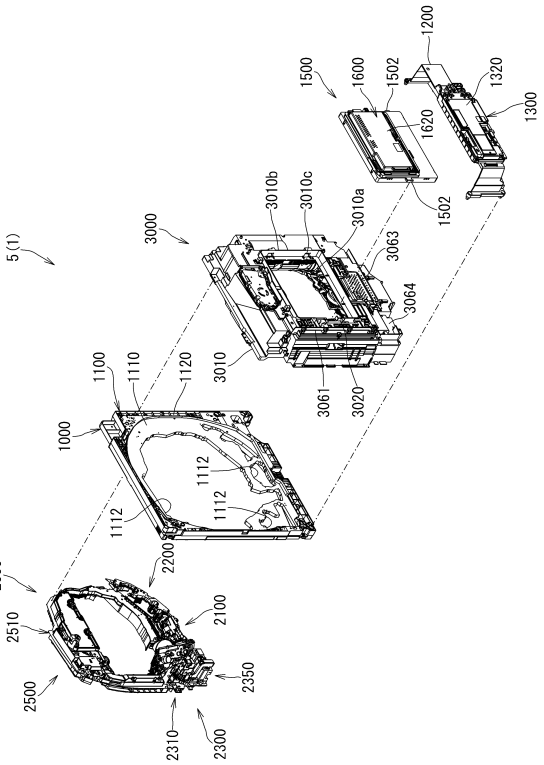
【図８６】



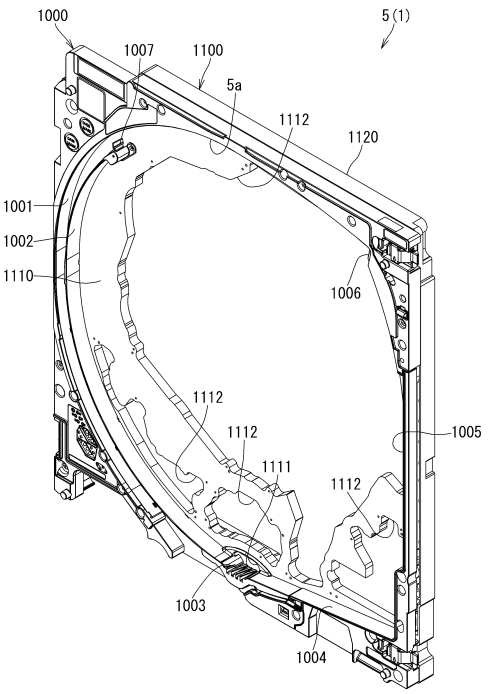
【図８７】



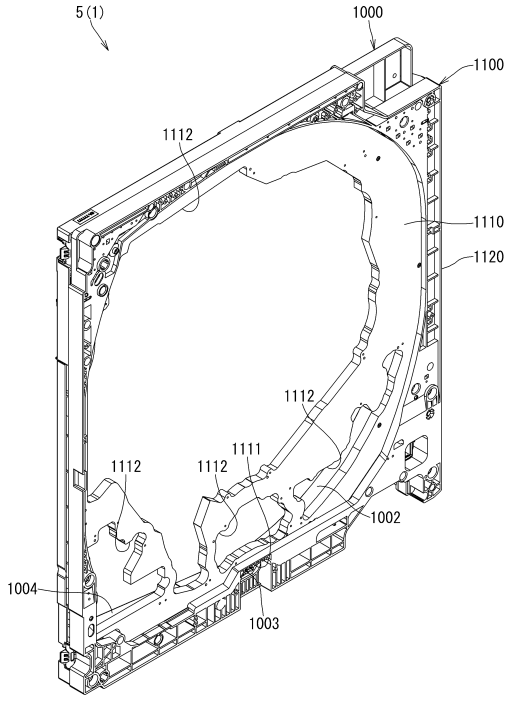
【図８８】



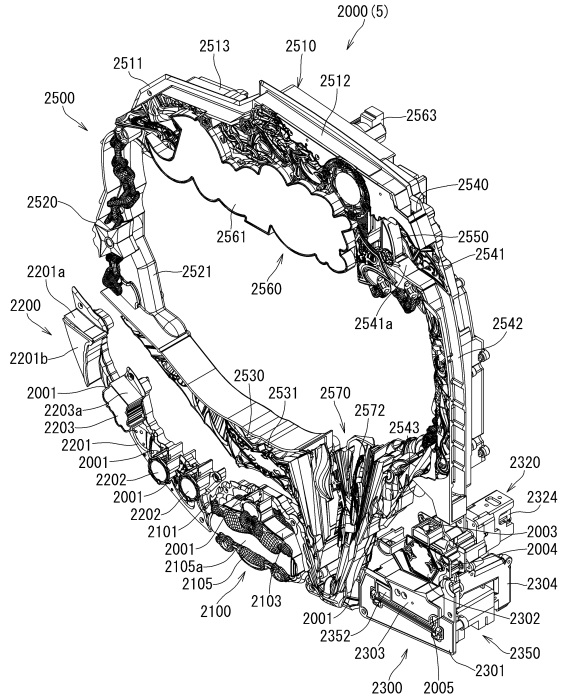
【図８９】



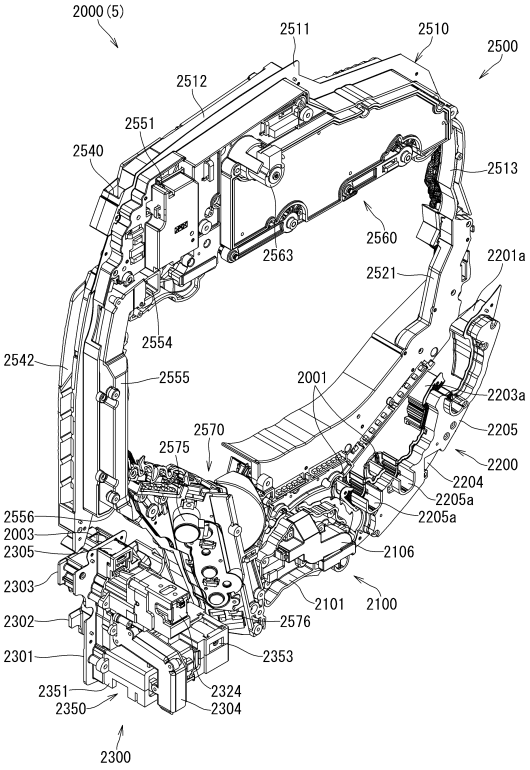
【図９０】



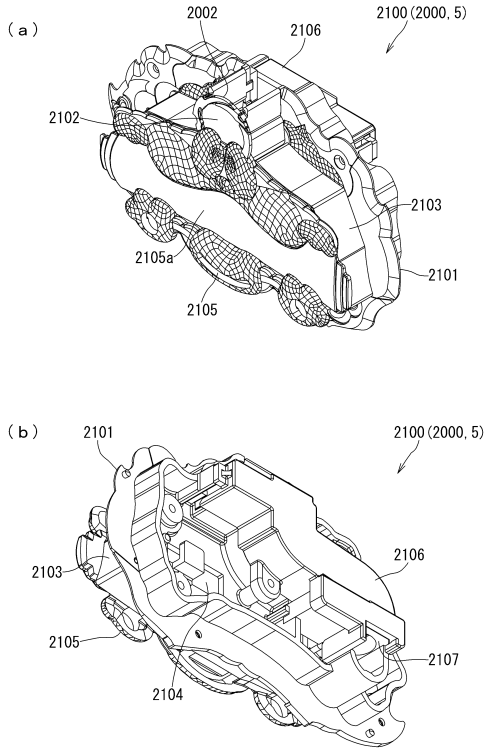
【図９１】



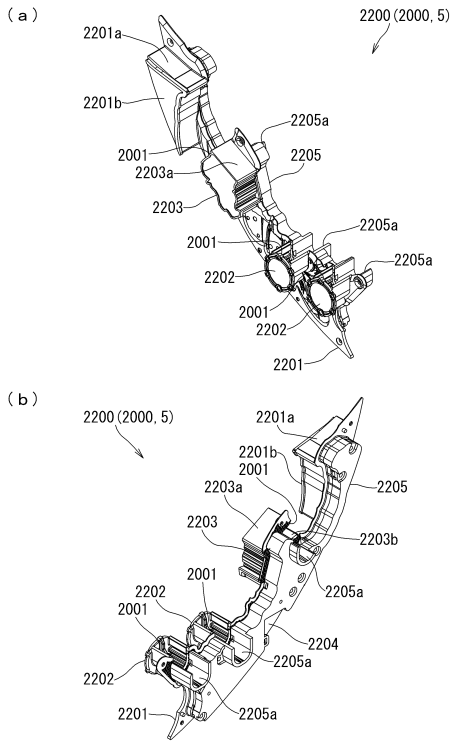
【図９２】



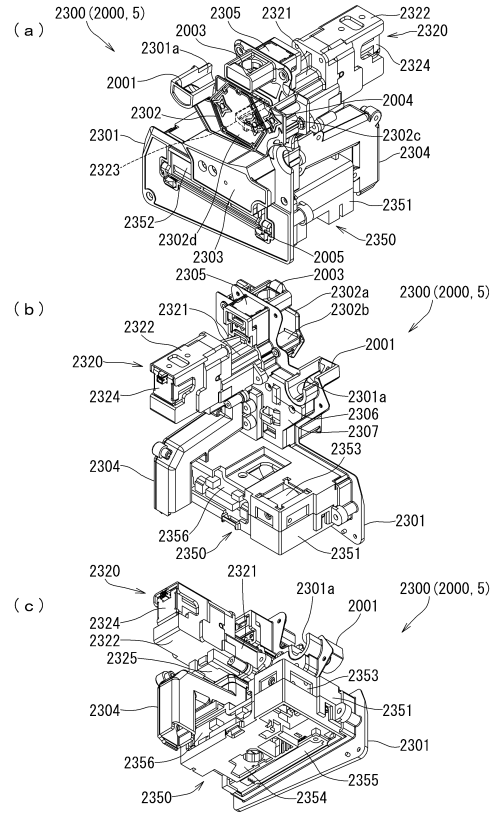
【図９３】



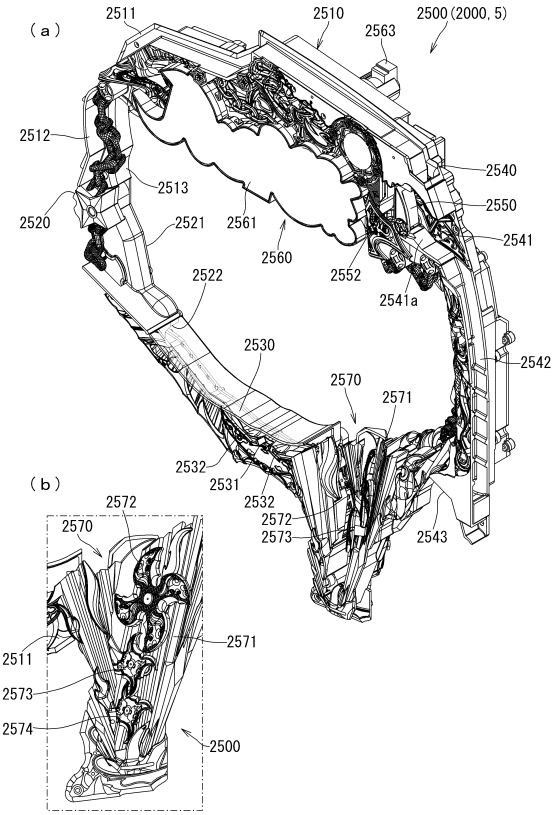
【図９４】



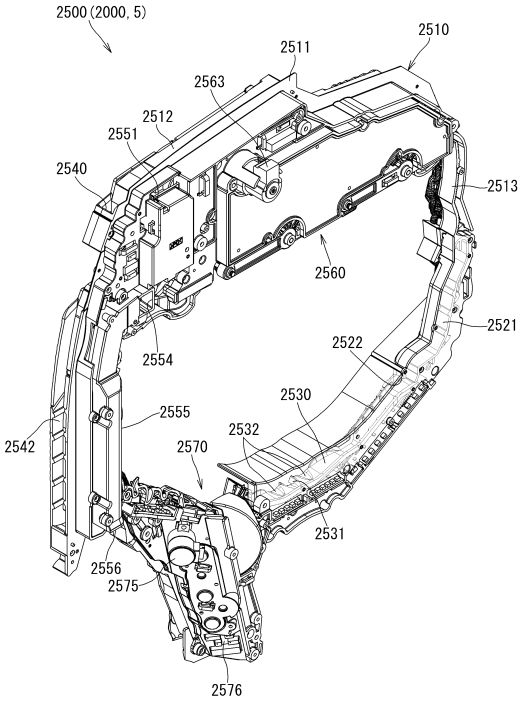
【図９５】



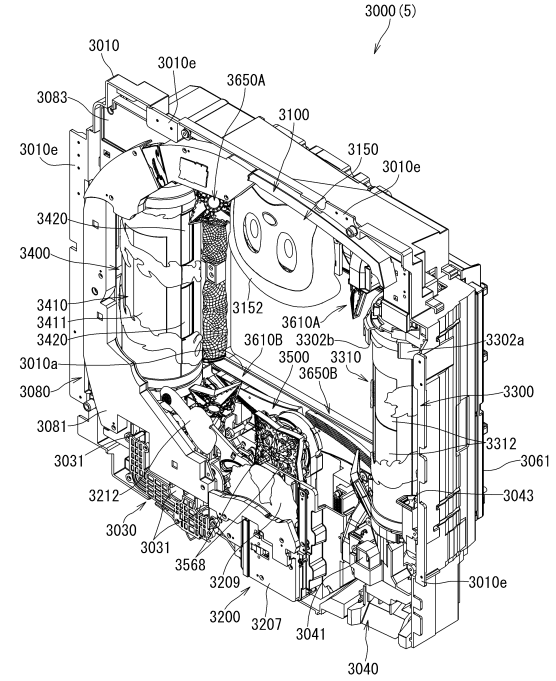
【図９６】



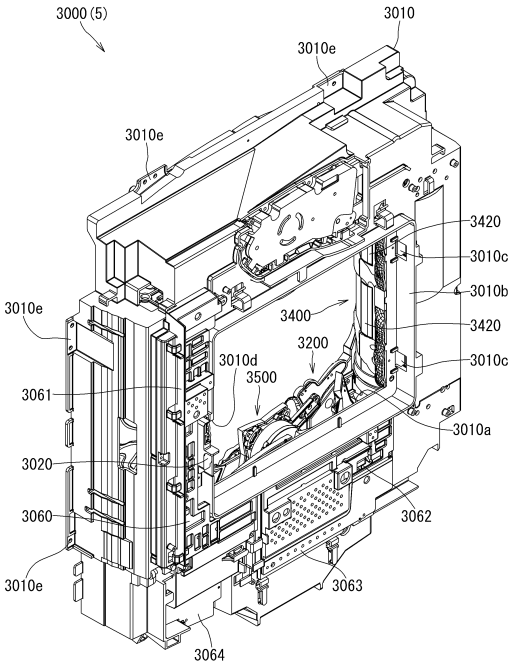
【図９７】



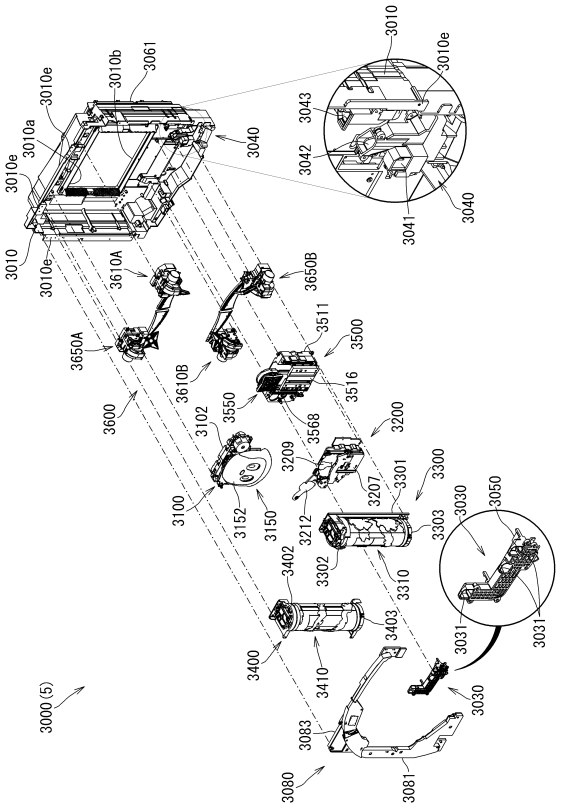
【図９８】



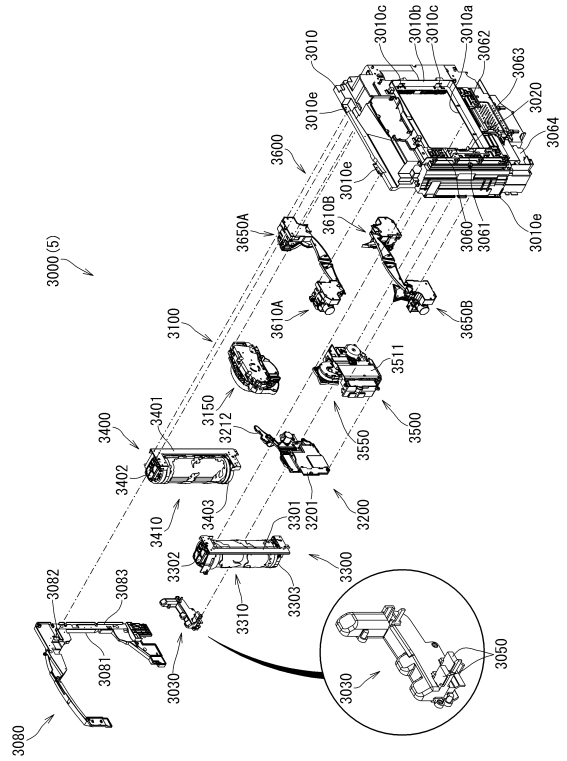
【図９９】



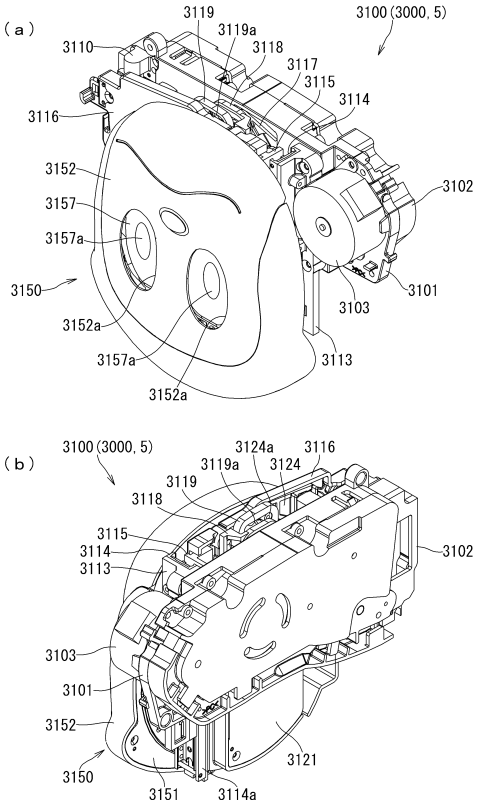
【図１００】



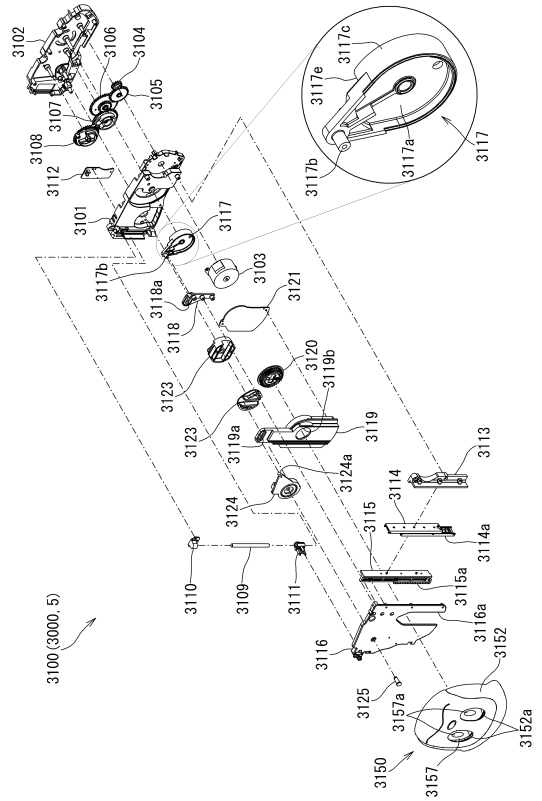
【図１０１】



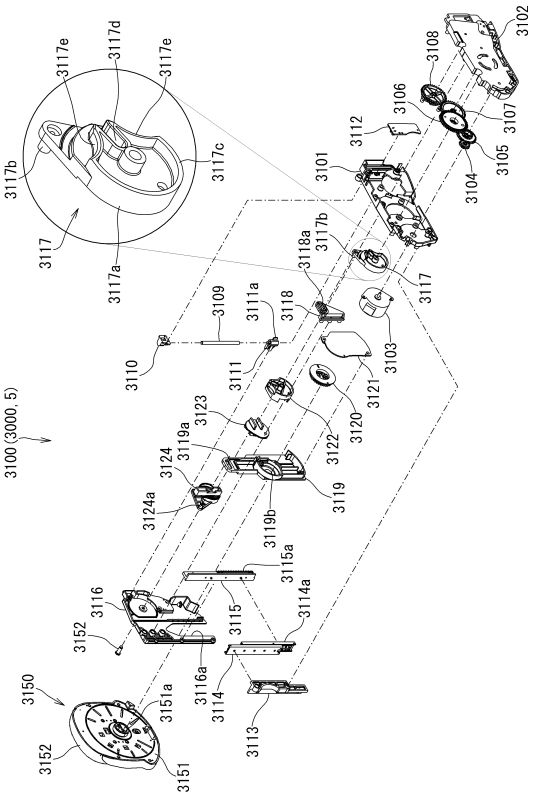
【図１０２】



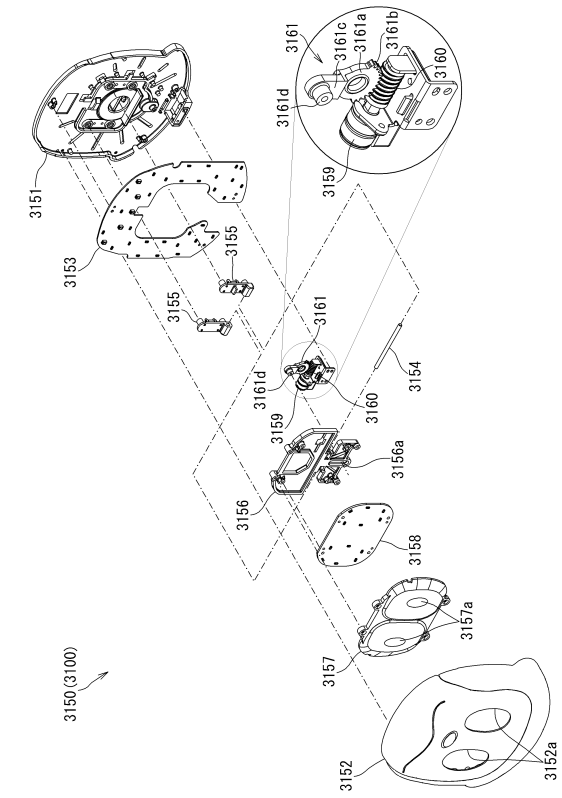
【図１０３】



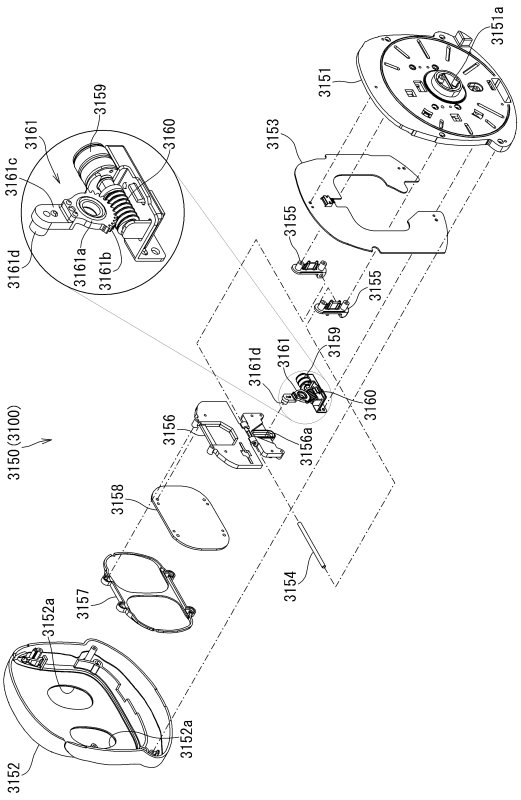
【図１０４】



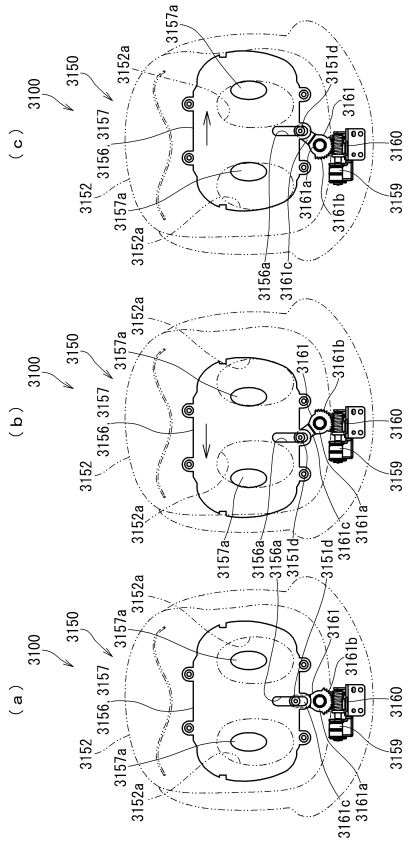
【図１０５】



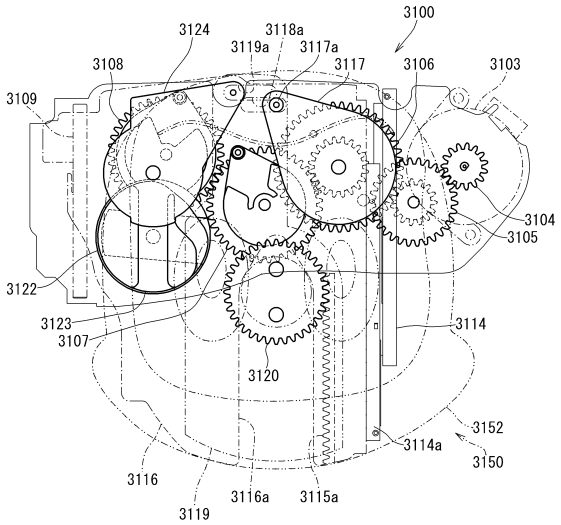
【図１０６】



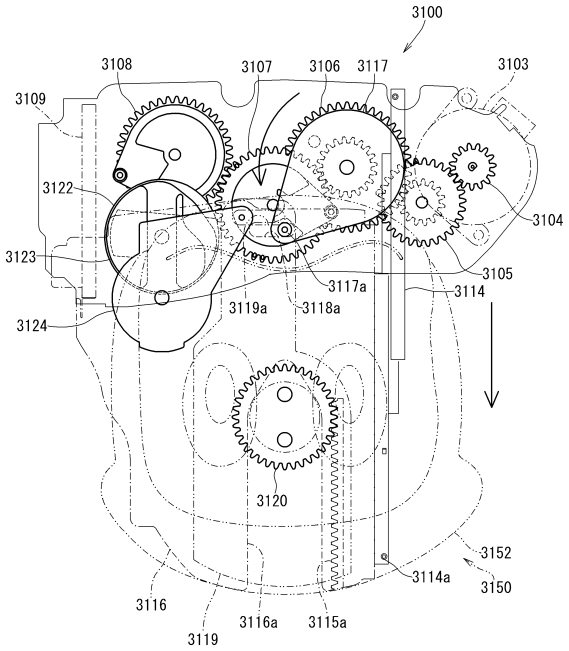
【図１０７】



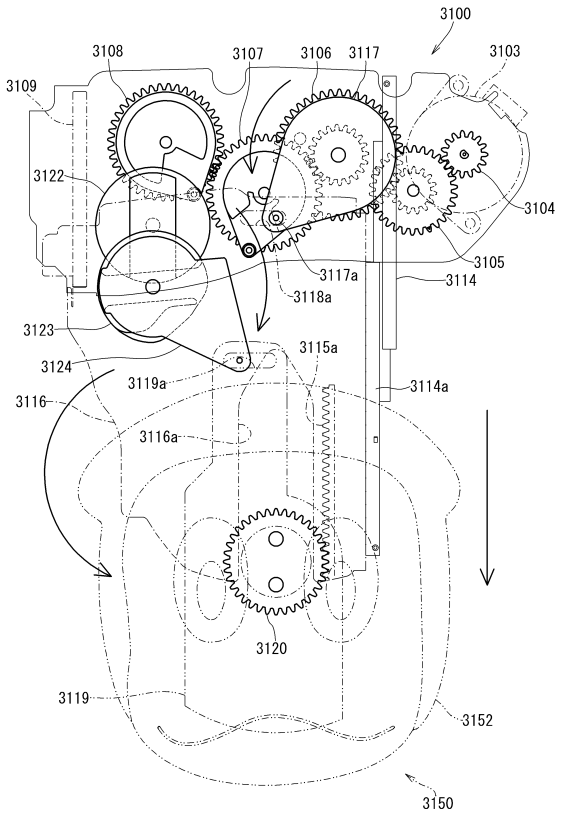
【図１０８】



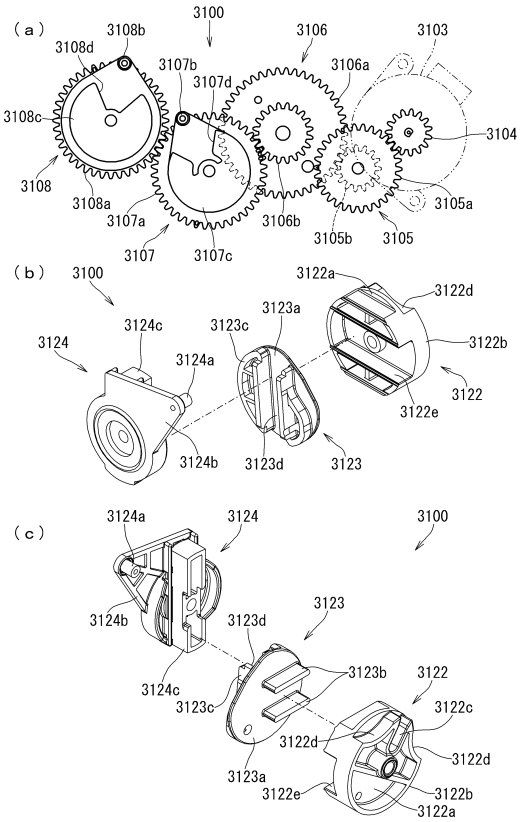
【図１０９】



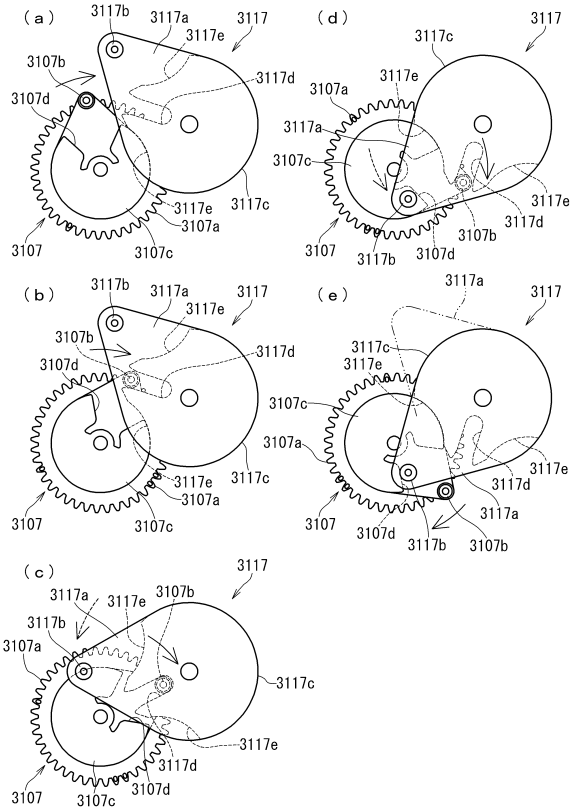
【図１１０】



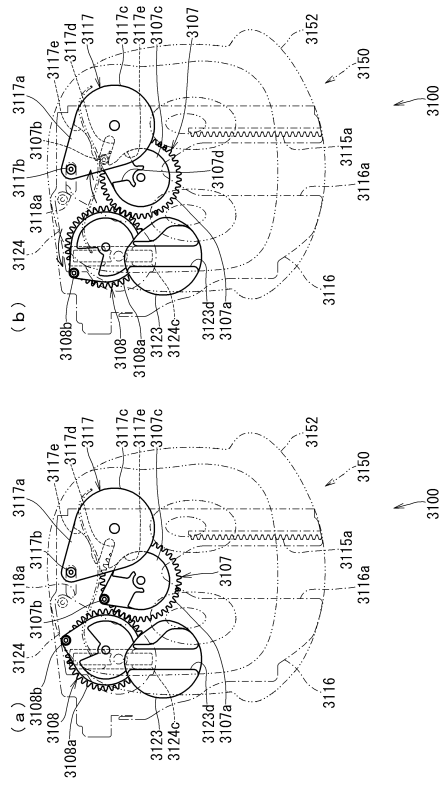
【図１１１】



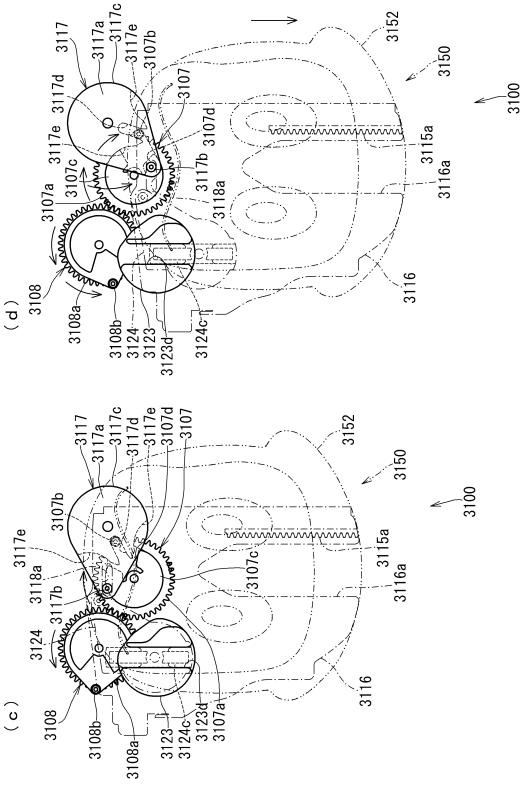
【図１１２】



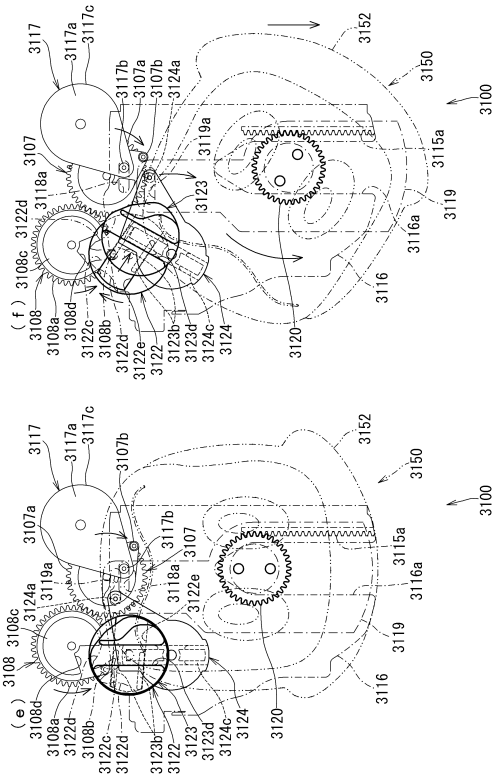
【図１１３】



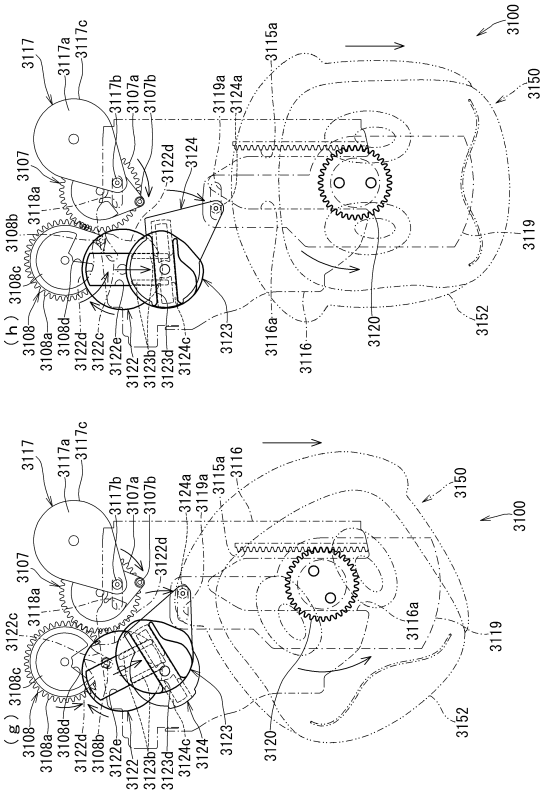
【図１１４】



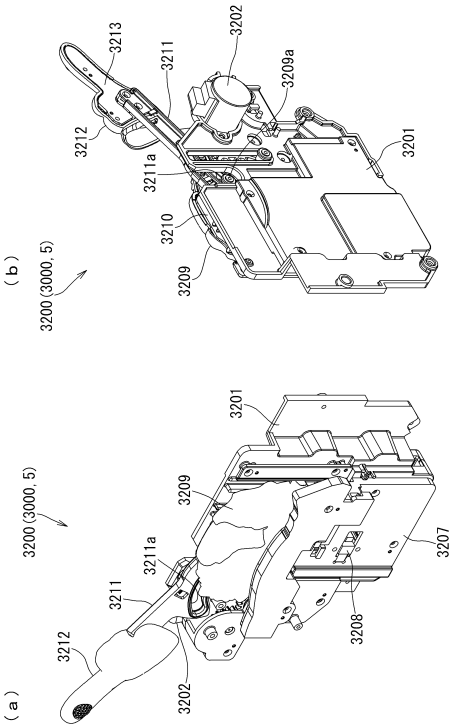
【図１１５】



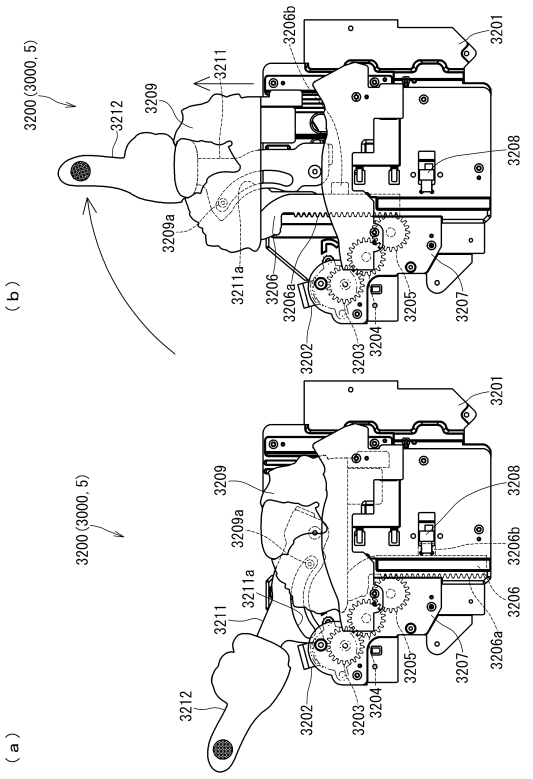
【図１１６】



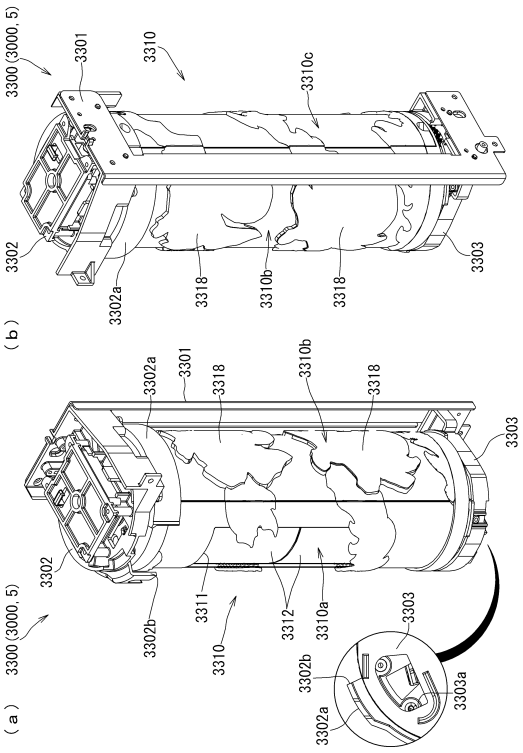
【図１１７】



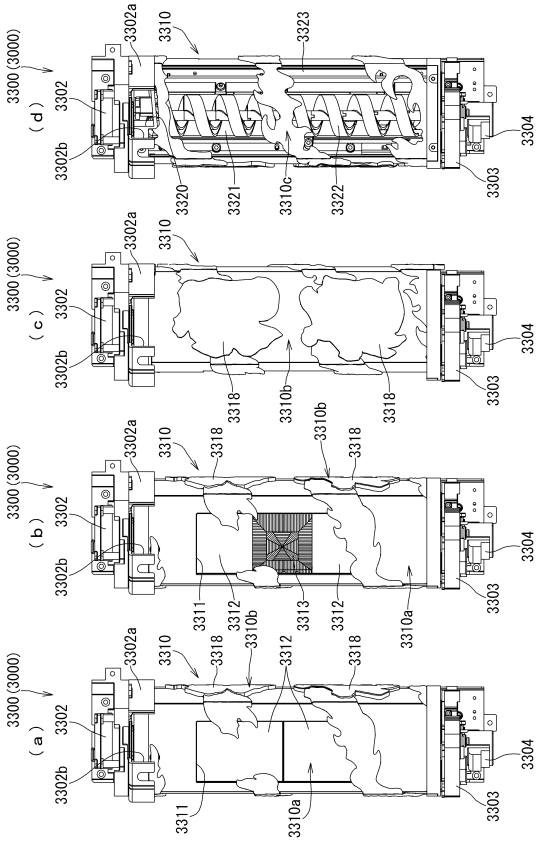
【図１１８】



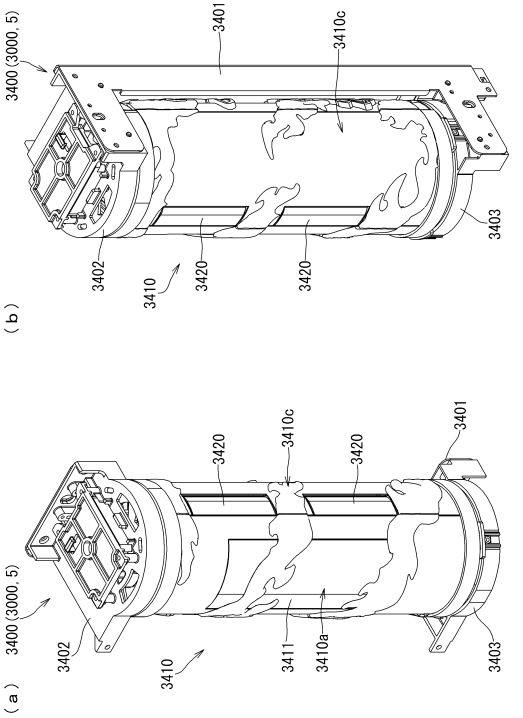
【図１１９】



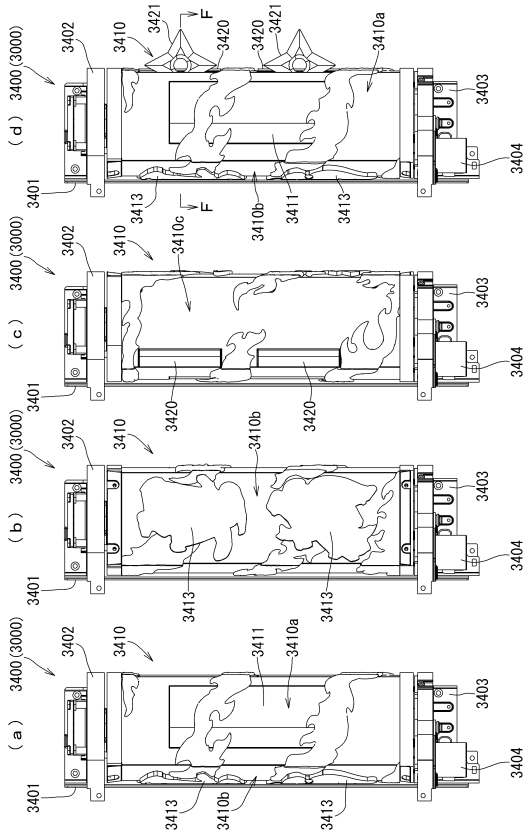
【図１２０】



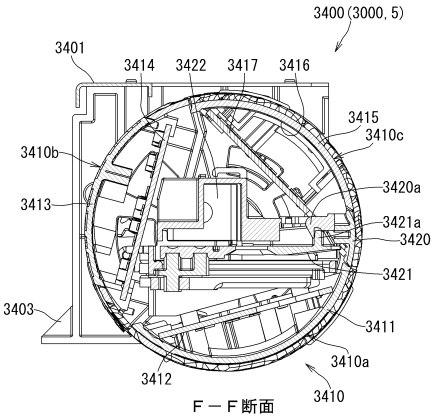
【図１２１】



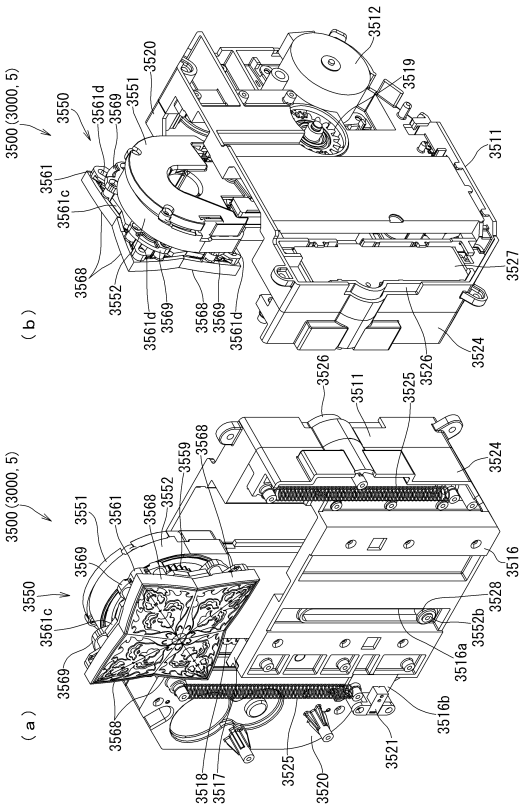
【図１２２】



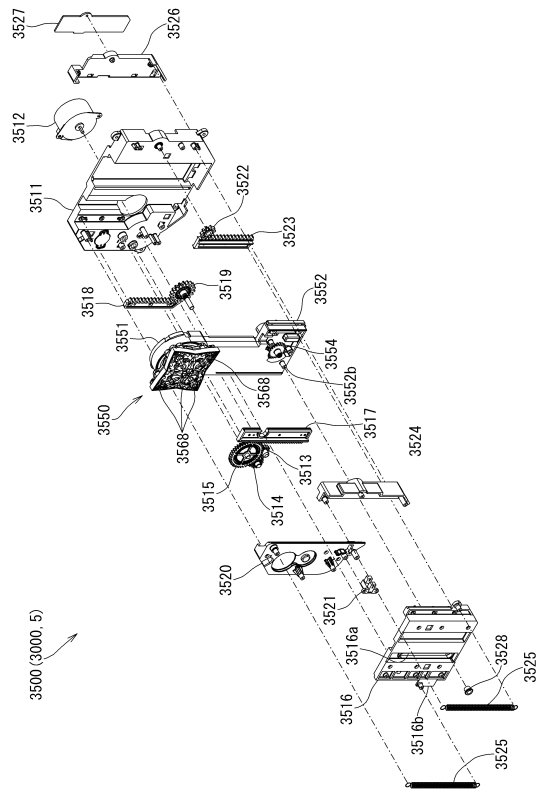
【図１２３】



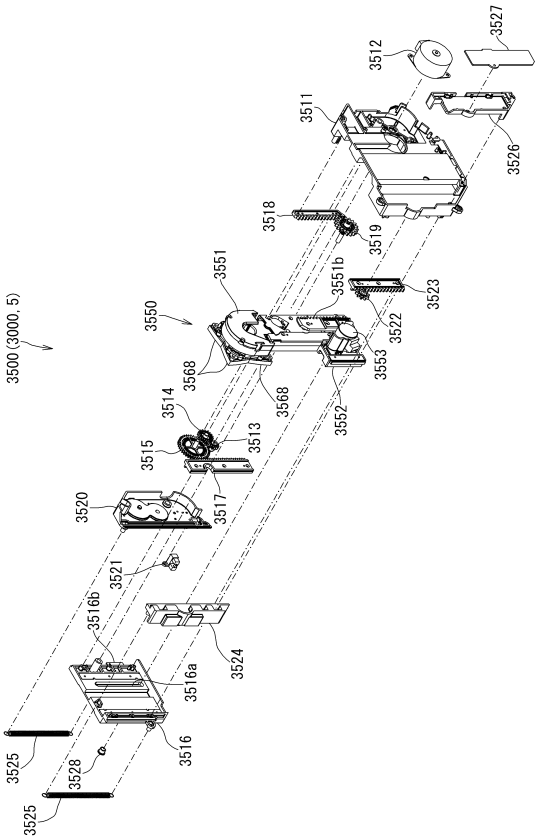
【図１２４】



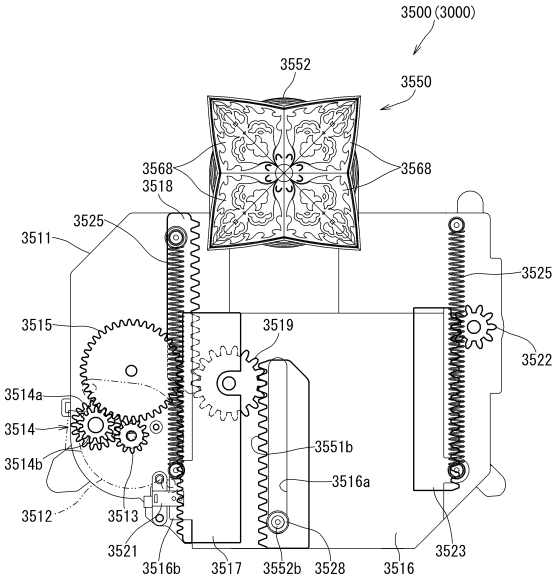
【図１２５】



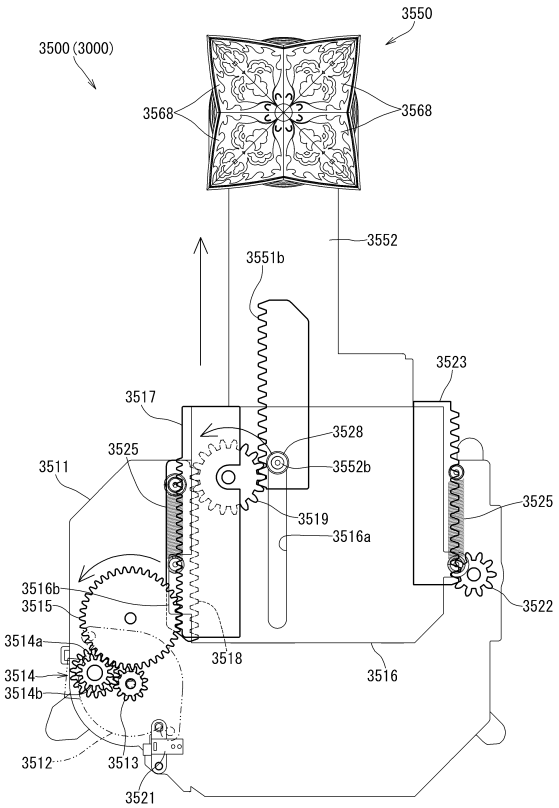
【図１２６】



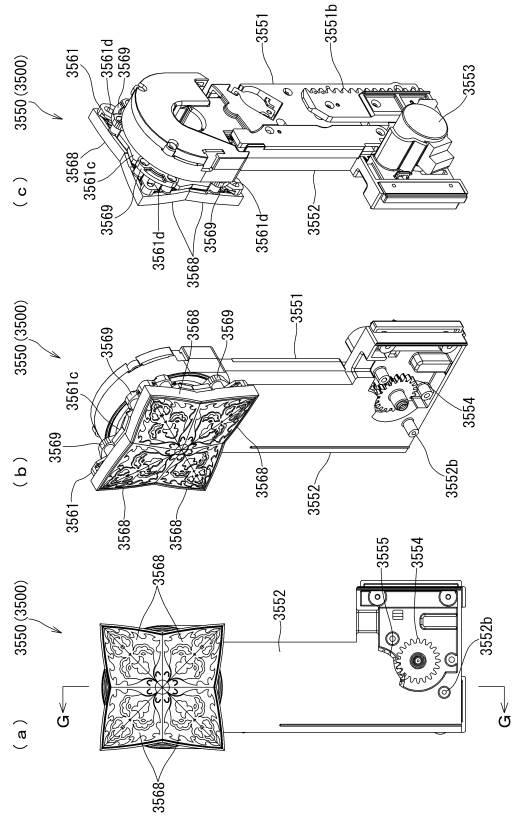
【図１２７】



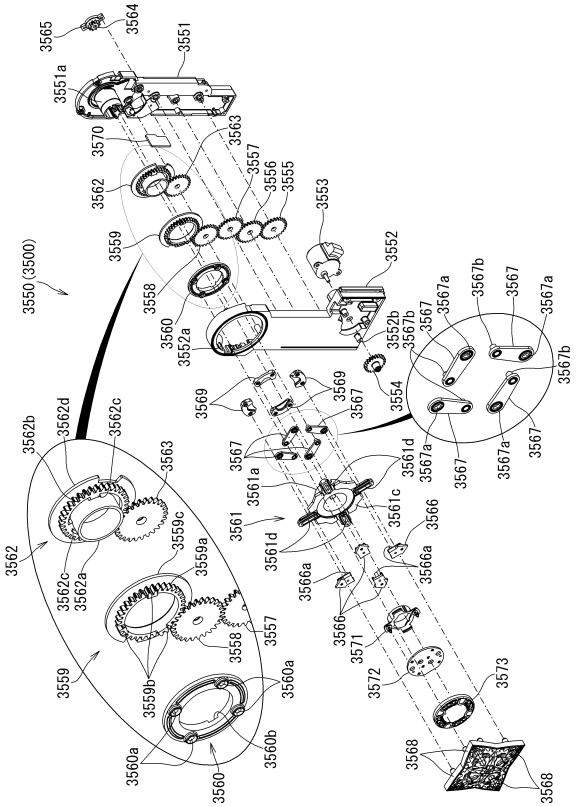
【図１２８】



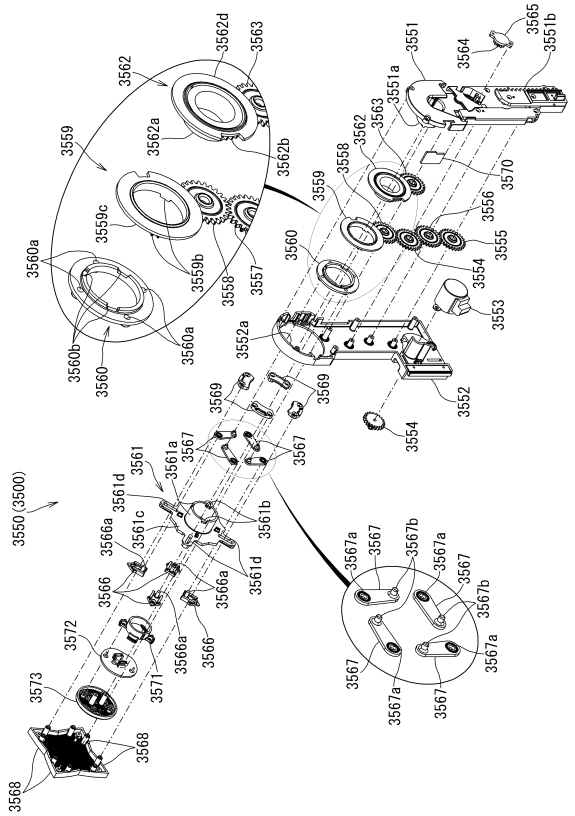
【図１２９】



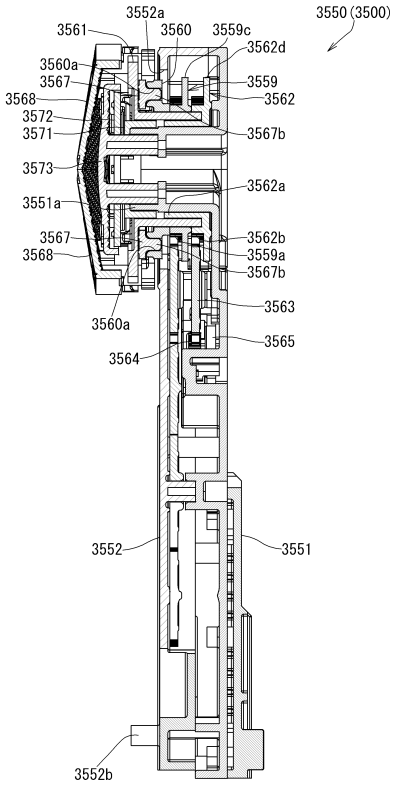
【図１３０】



【図１３１】

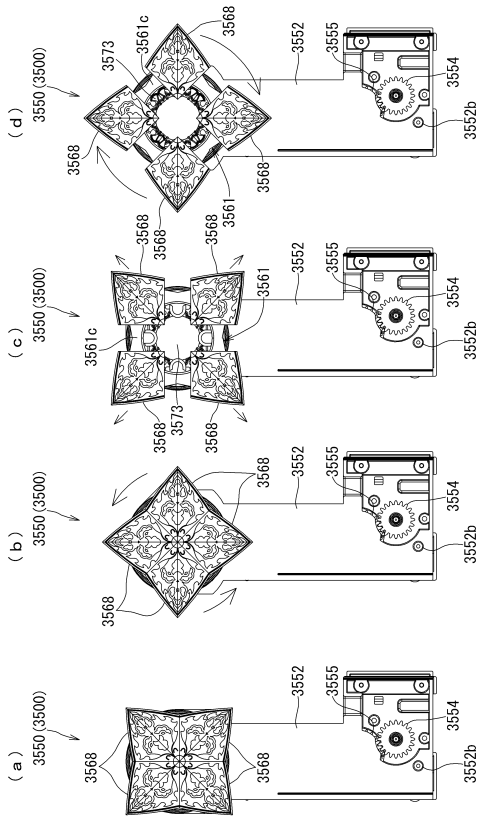


【図１３２】

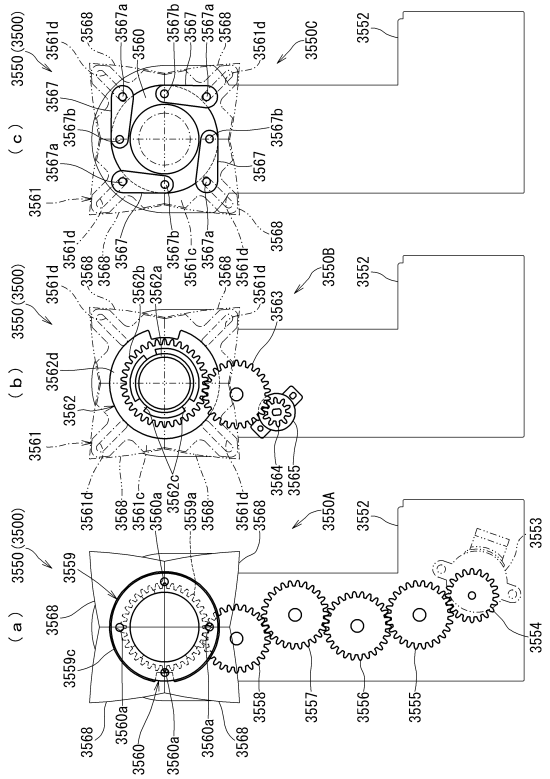


Ｇ－Ｇ断面

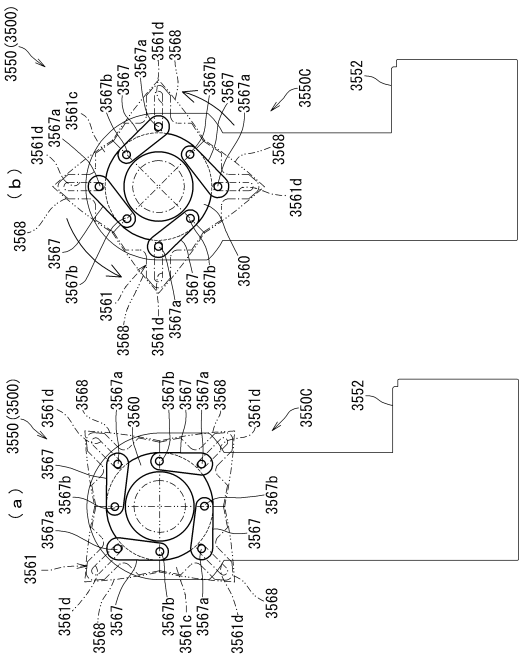
【図１３３】



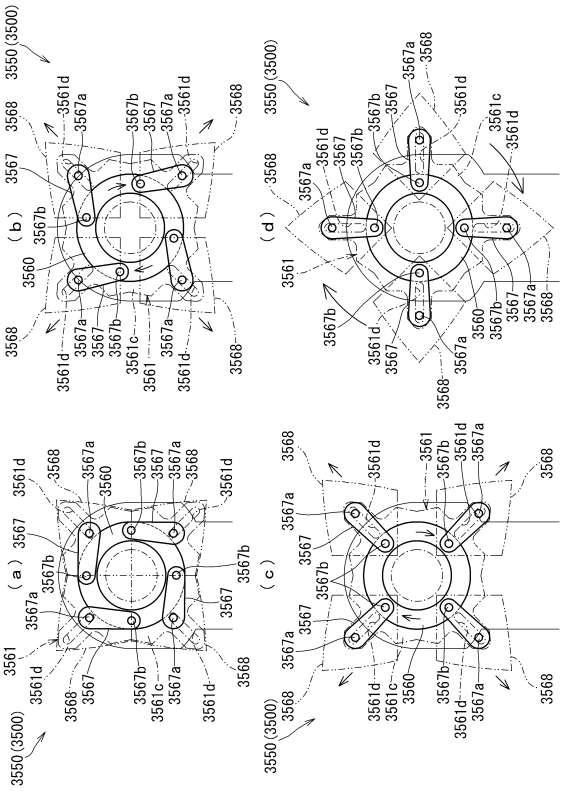
【図１３４】



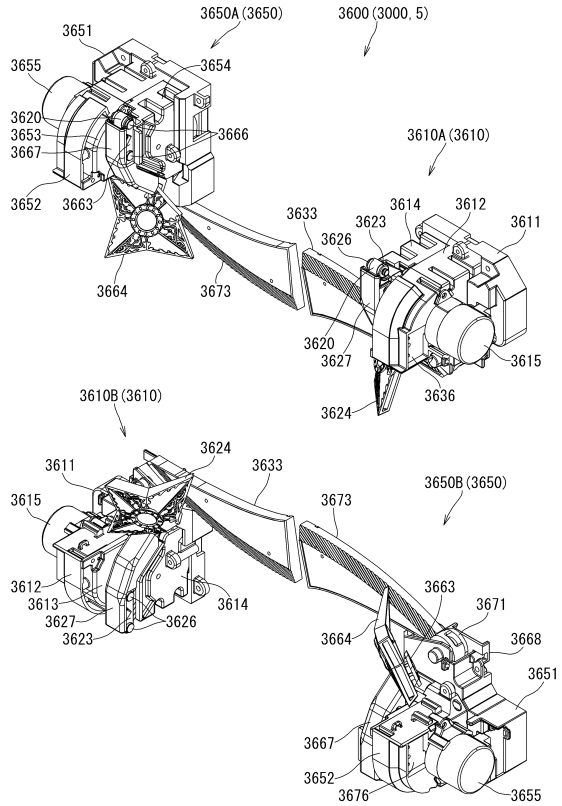
【図１３５】



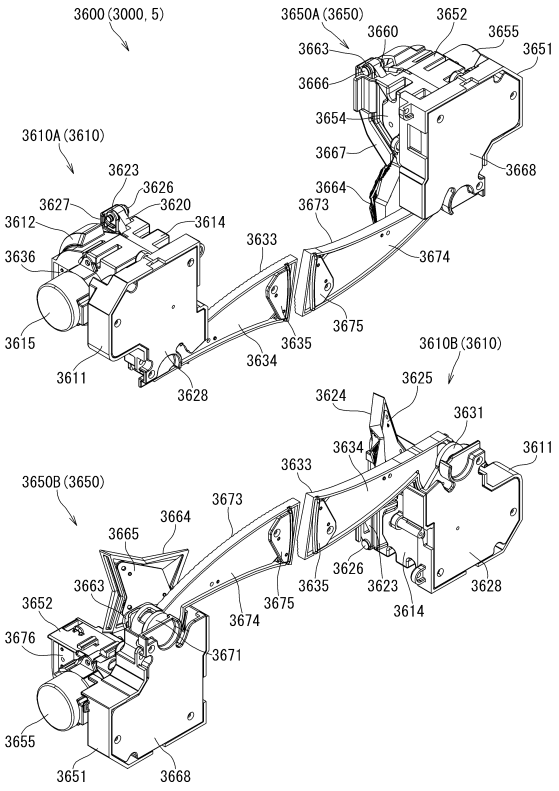
【図１３６】



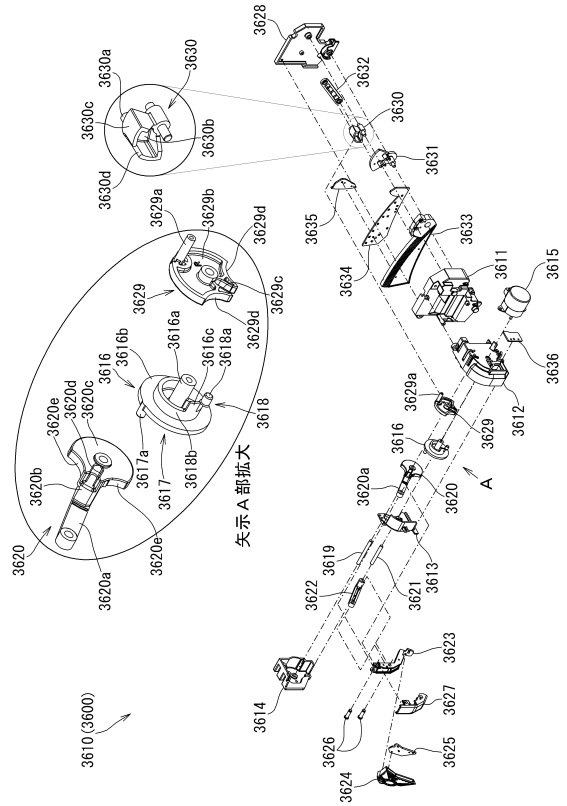
【図１３７】



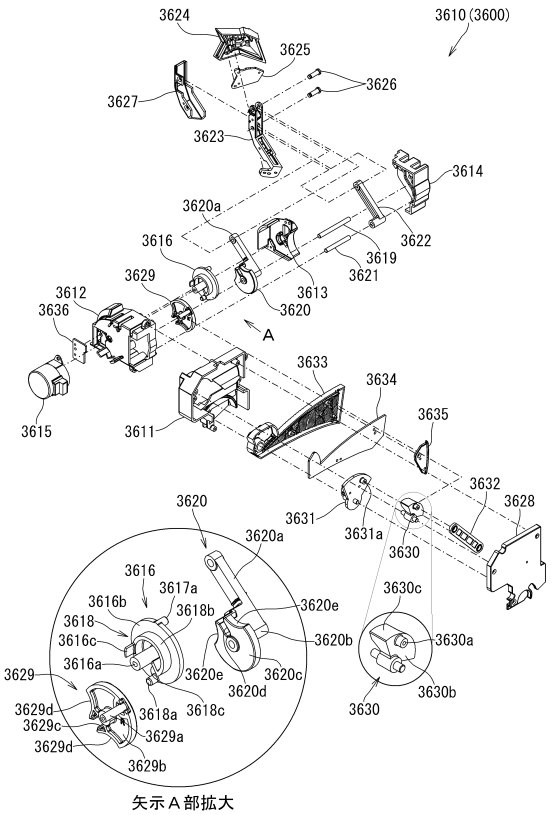
【図１３８】



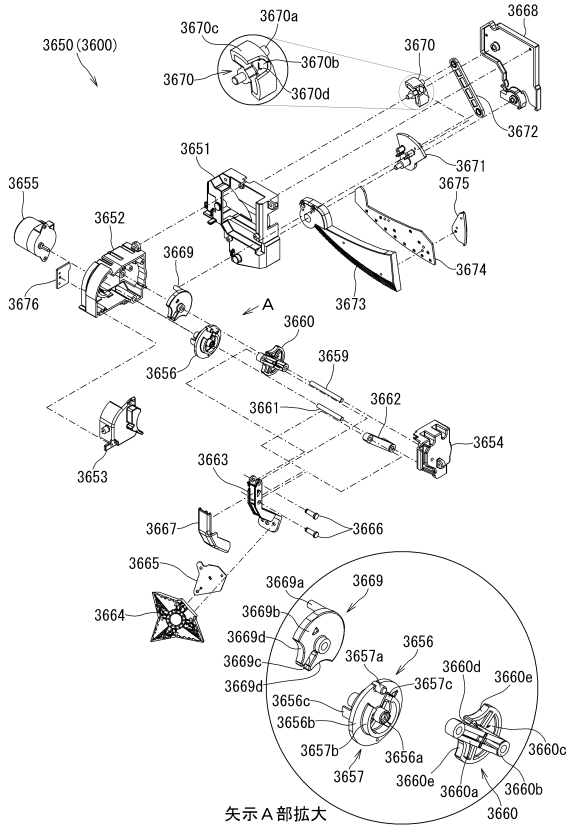
【図１３９】



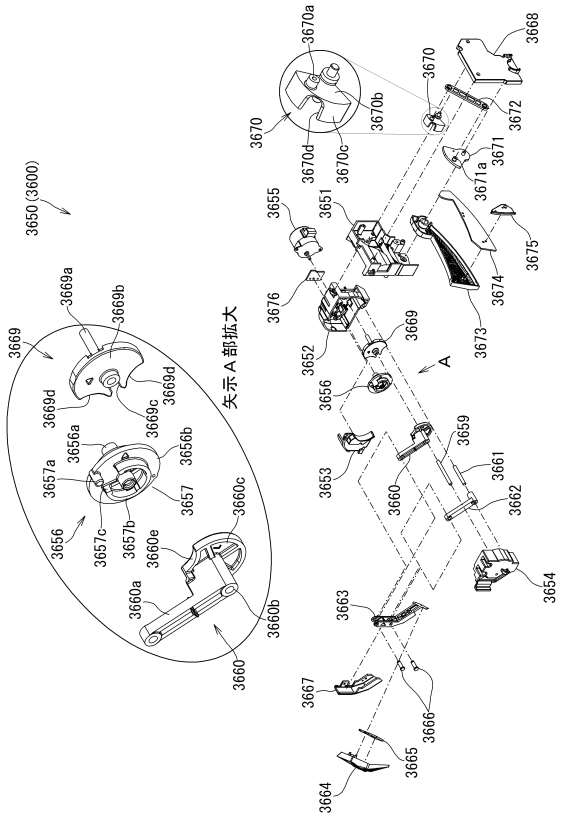
【図１４０】



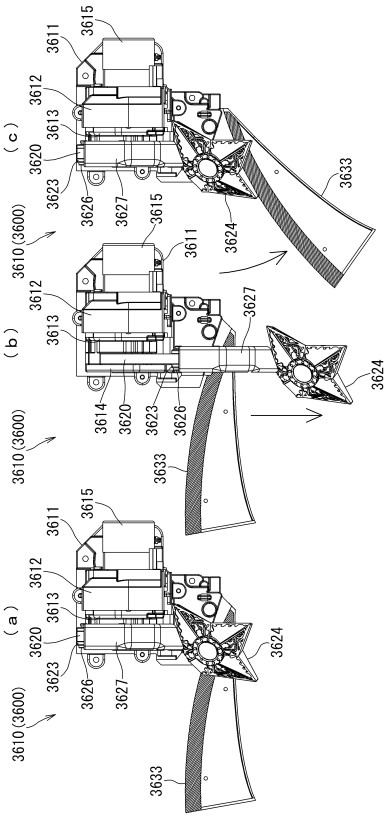
【図１４１】



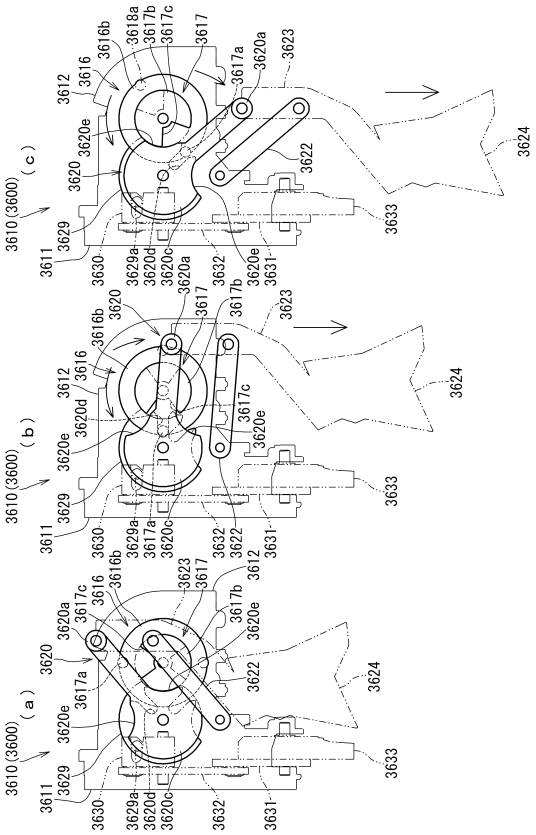
【図１４２】



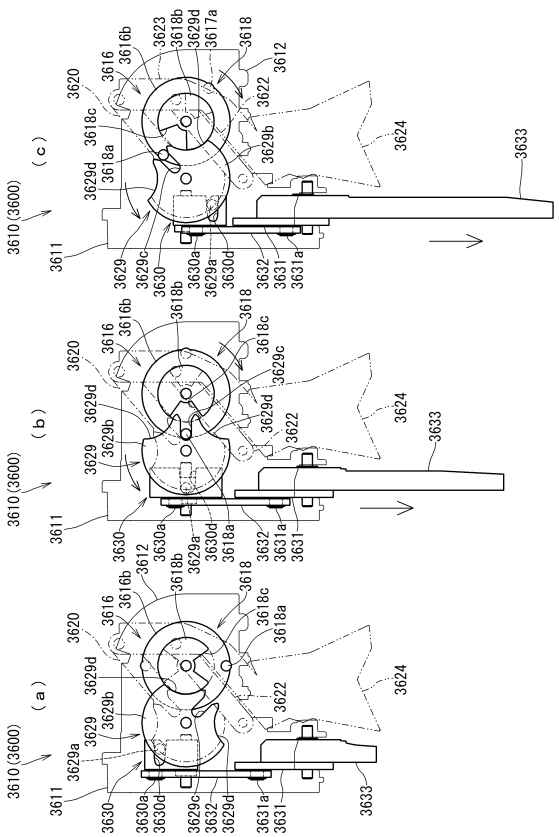
【図１４３】



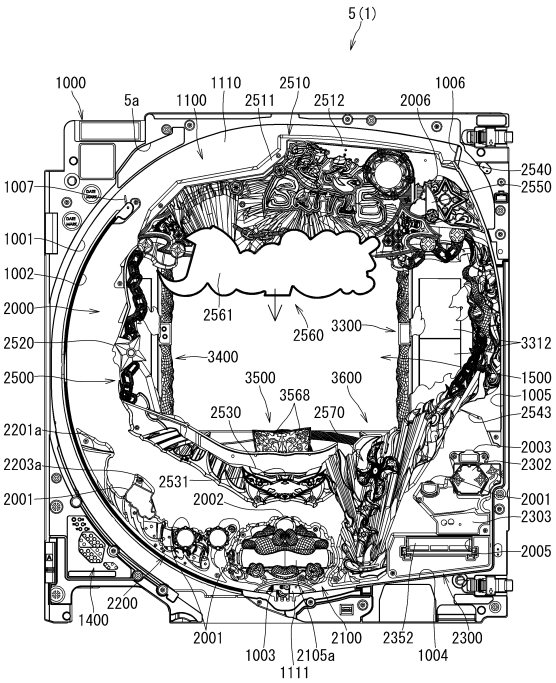
【図１４４】



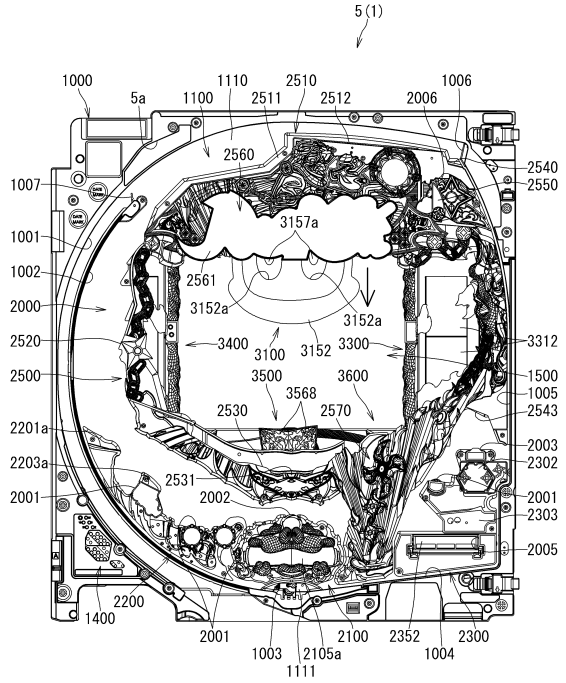
【図１４５】



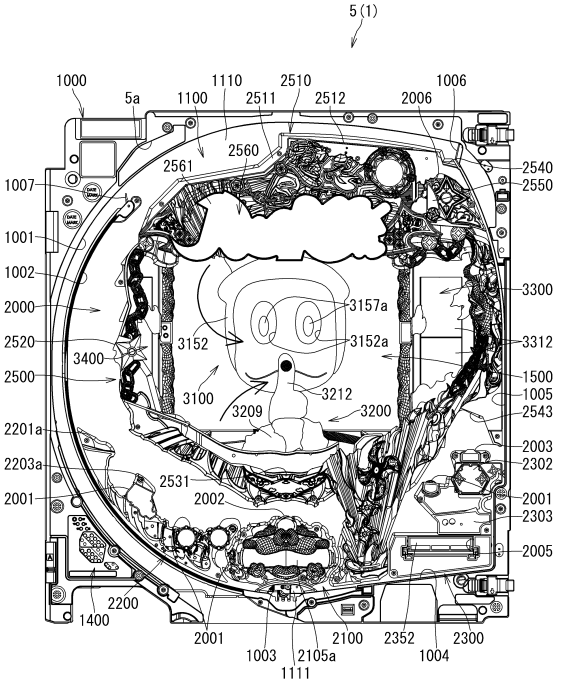
【図１４６】



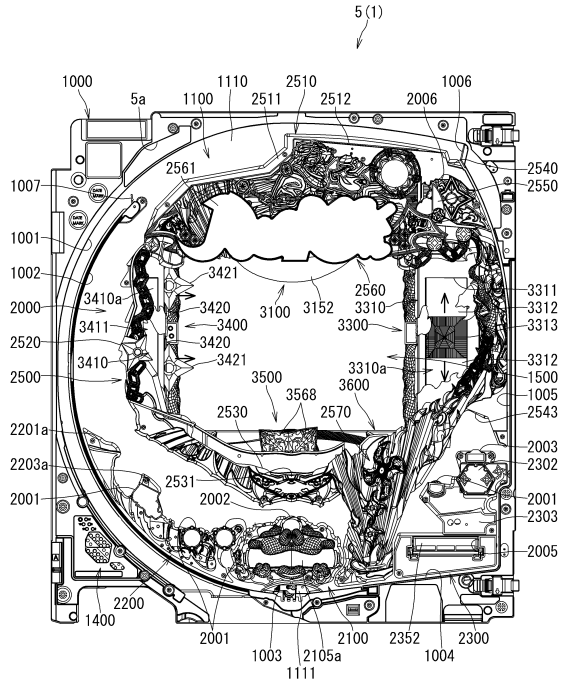
【図１４７】



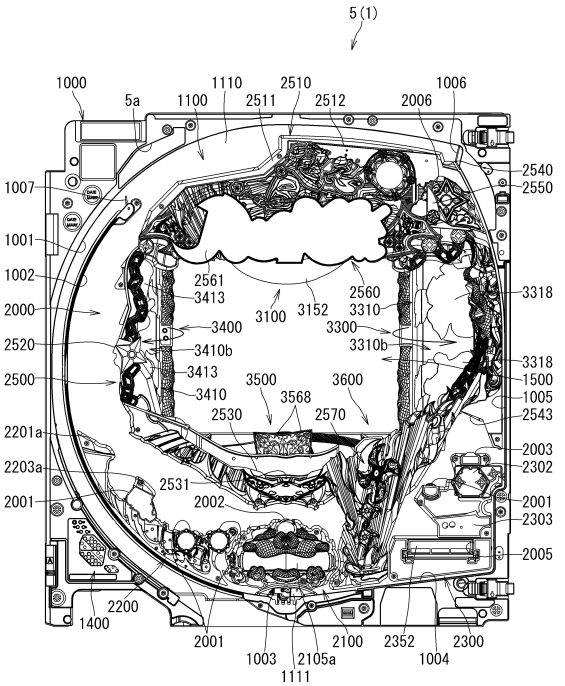
【図１４８】



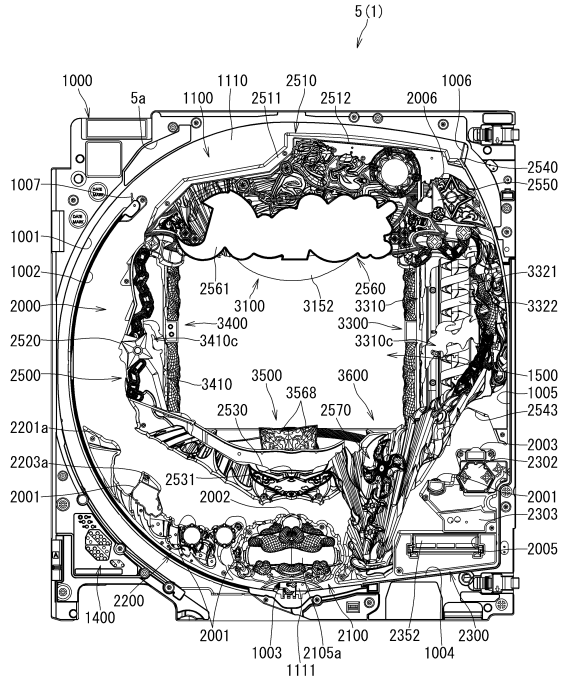
【図１４９】



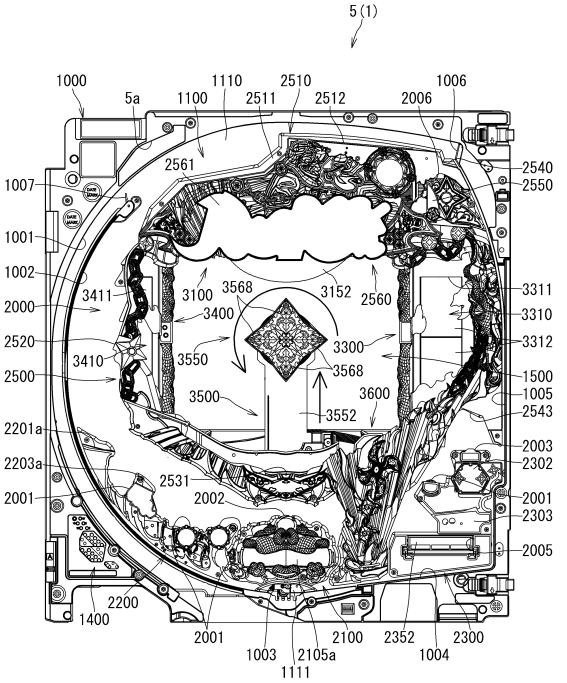
【図１５０】



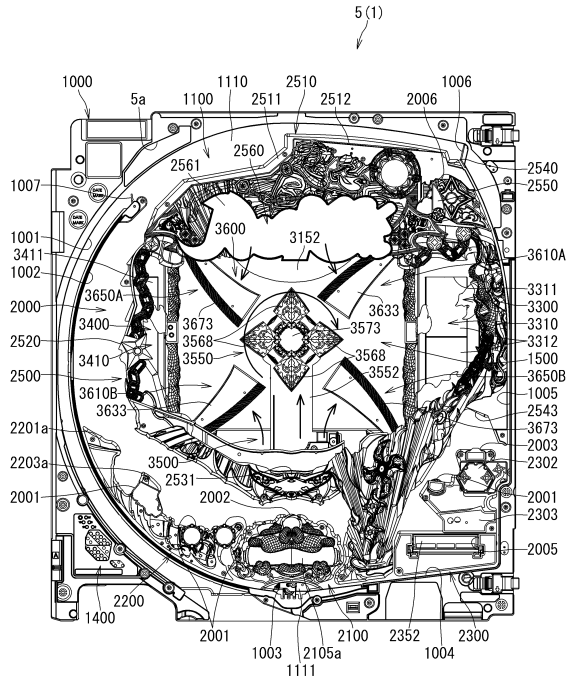
【図１５１】



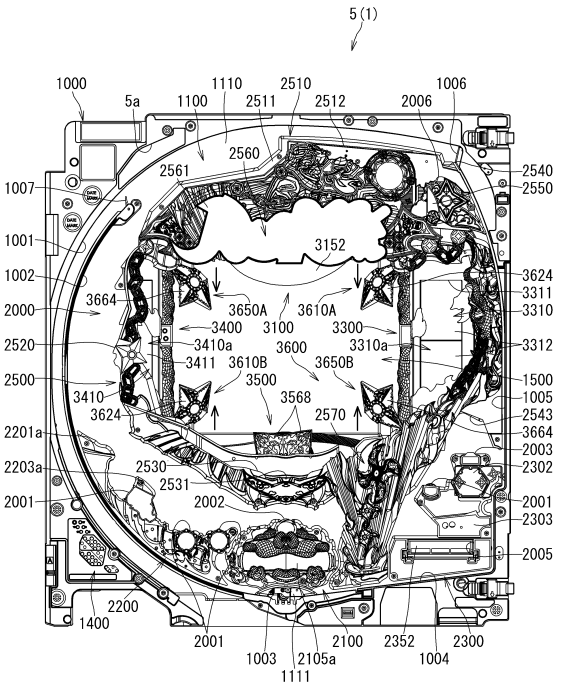
【図１５２】



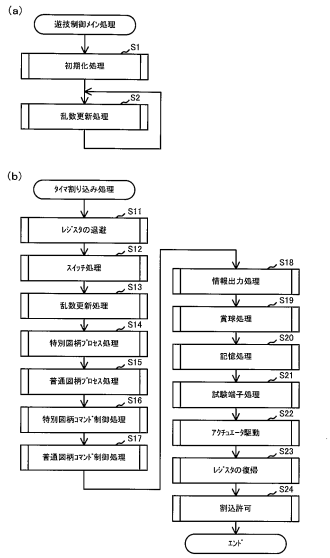
【図１５３】



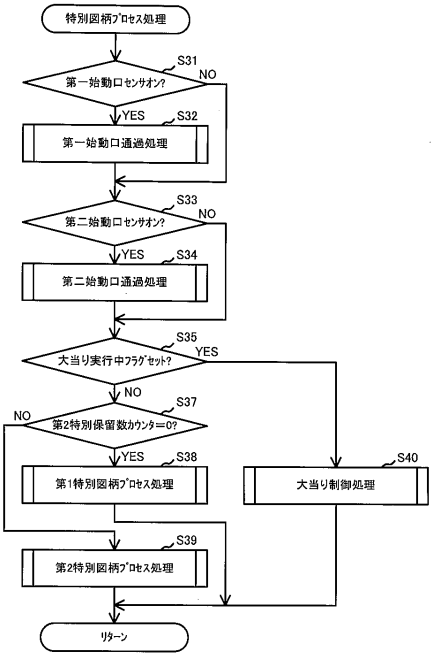
【図１５４】



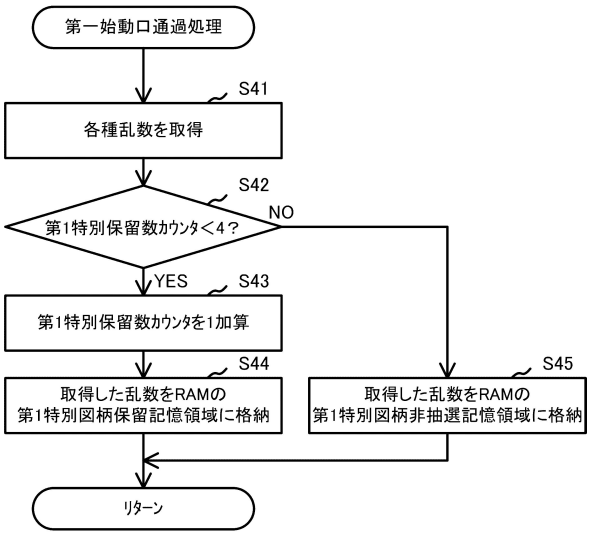
【図１５５】



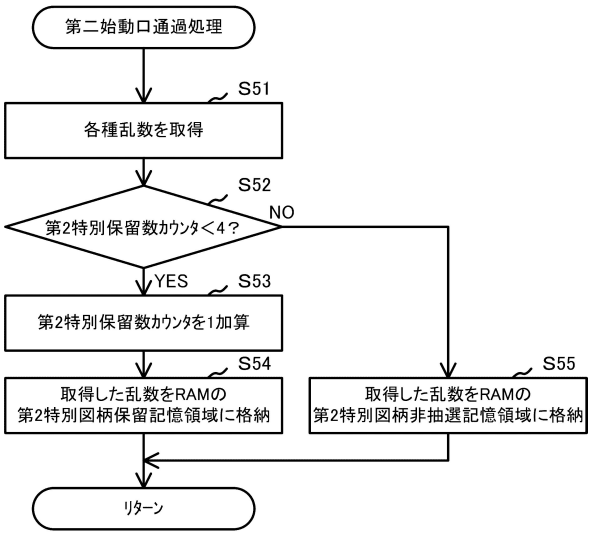
【図１５６】



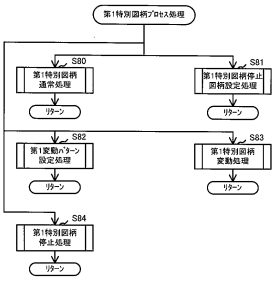
【図１５７】



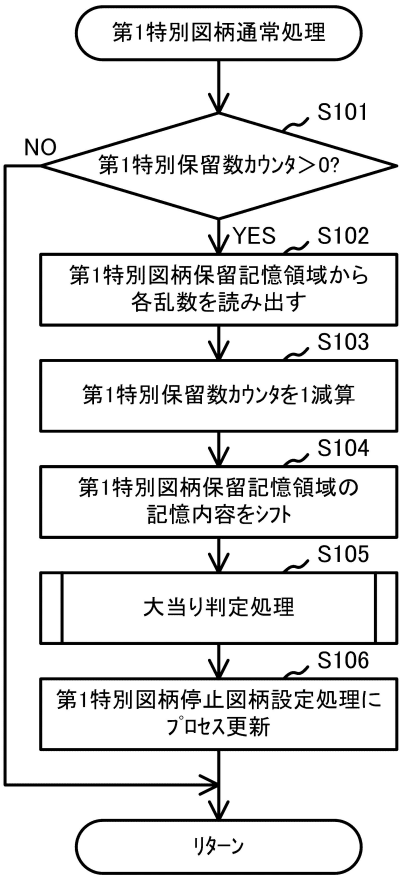
【図１５８】



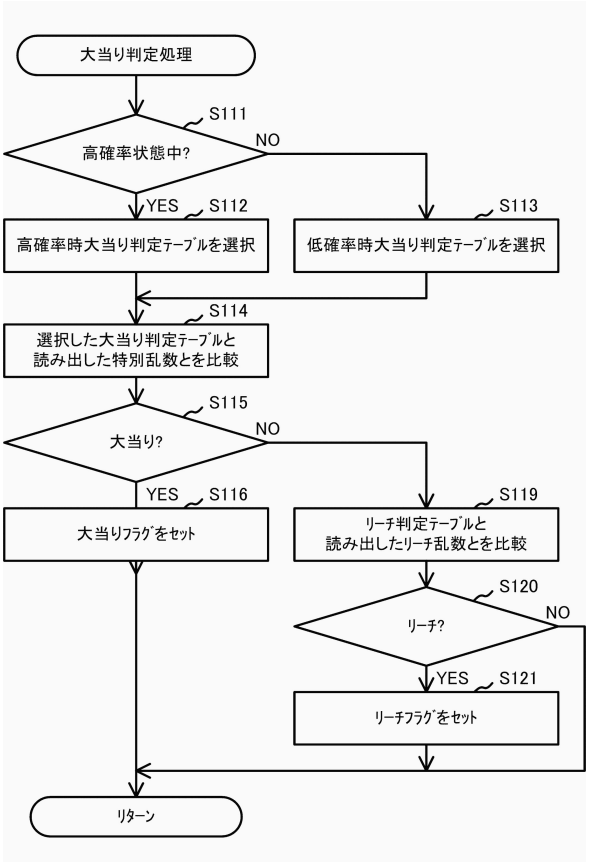
【図１５９】



【図１６０】



【図１６１】



【図１６２】

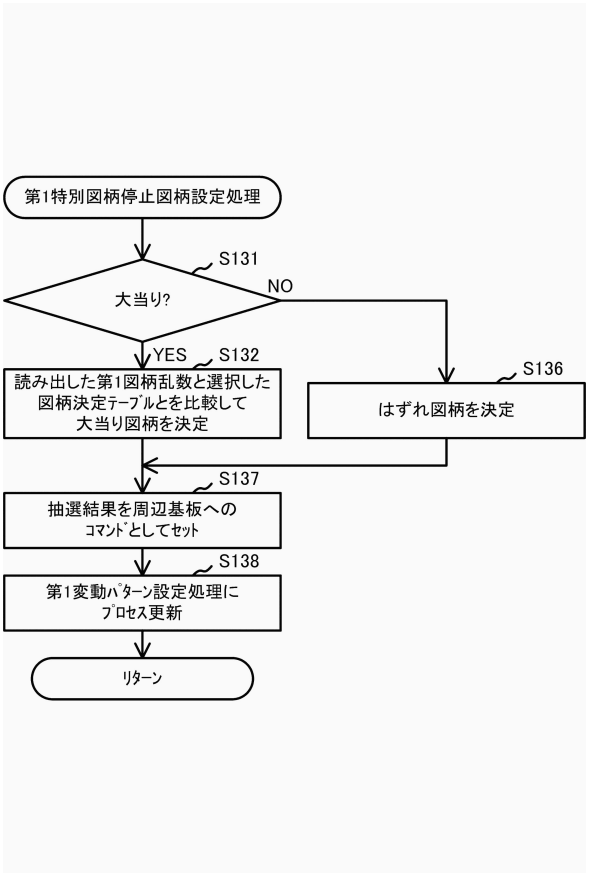
(A)大当り判定テーブル：第一特別乱数(0-398)，第二特別乱数(0-398)

		はずれ	大当り
第一特別乱数	低確率時	399	1
	高確率時	390	10
第二特別乱数	低確率時	399	1
	高確率時	390	10

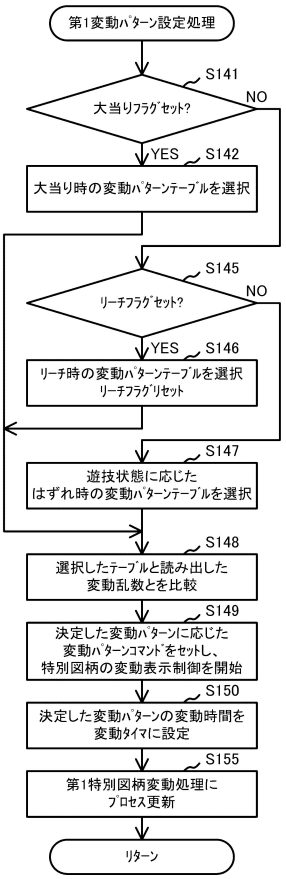
(B)図柄決定テーブル：第一図柄乱数(0-199)，第二図柄乱数(0-199)

	第一図柄乱数	第二図柄乱数
4R通常大当り	40	40
4R潜確大当り	8	2
4R確変大当り	26	32
16R突確大当り	64	-
8R確変大当り	62	-
16R確変大当り	-	126

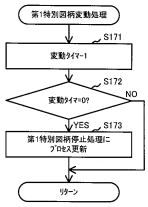
【図１６３】



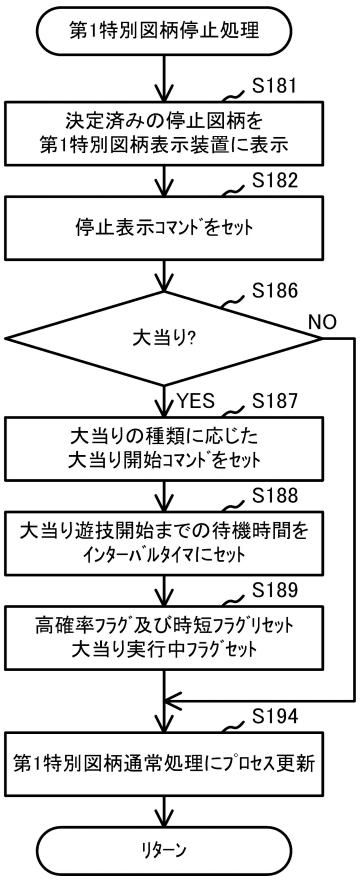
【図１６４】



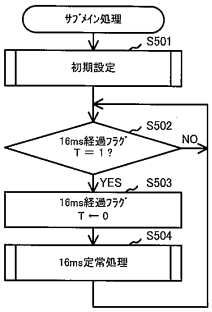
【図１６５】



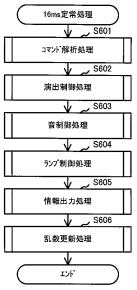
【図１６６】



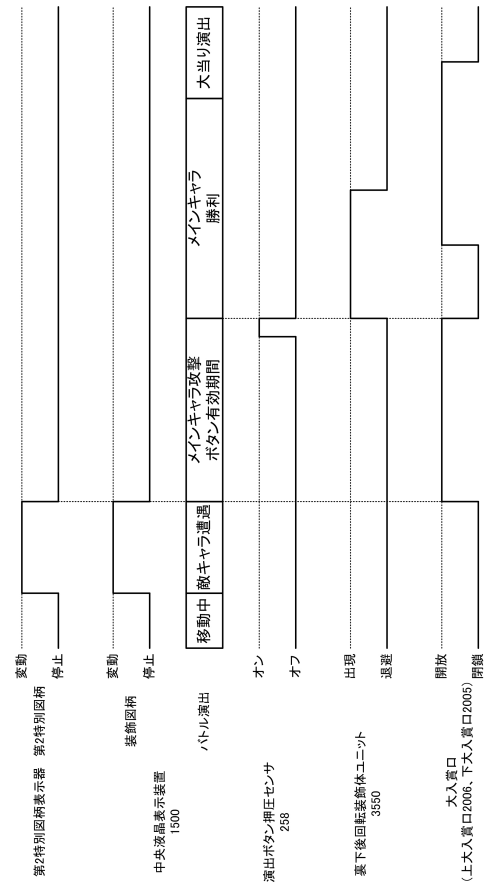
【図１６７】



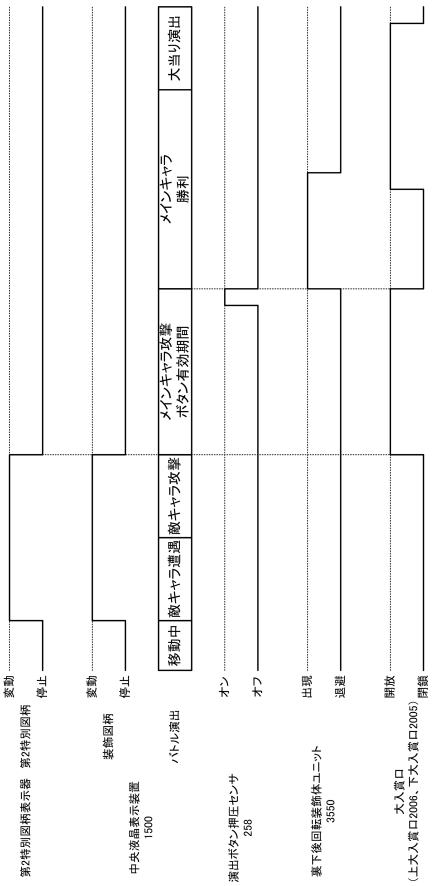
【図１６８】



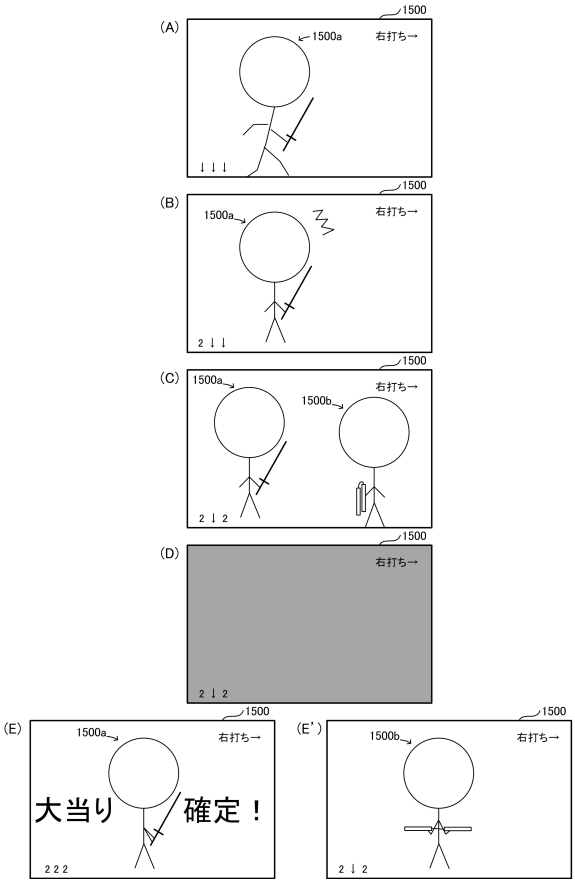
【図１６９】



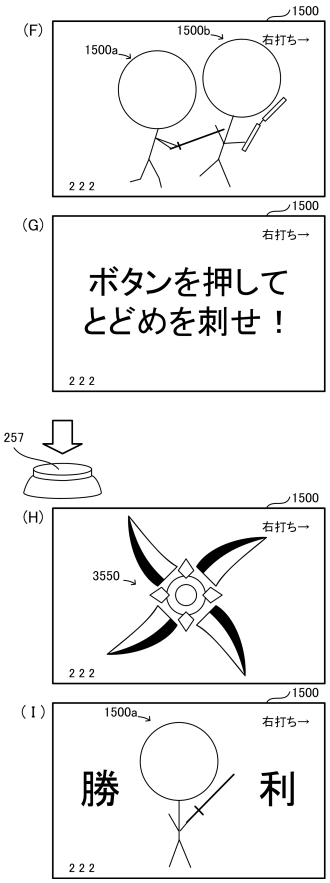
【図１７０】



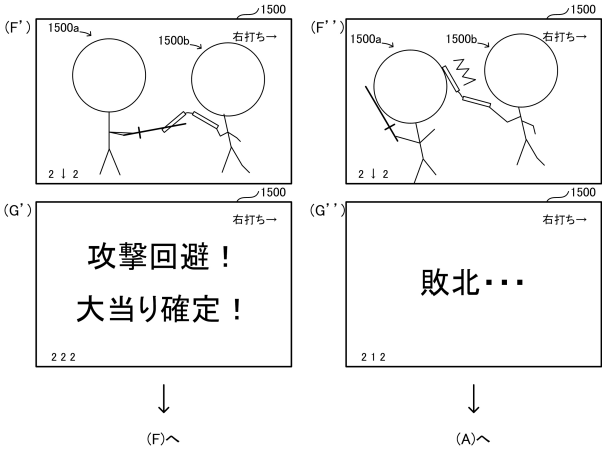
【図１７１】



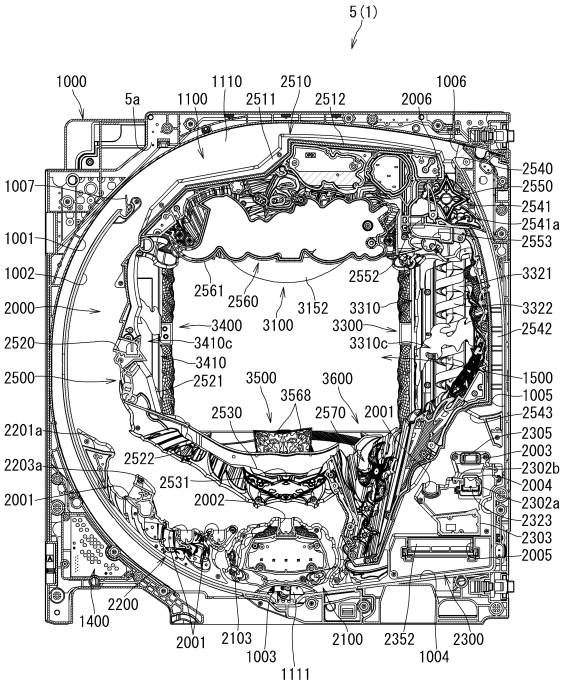
【図１７２】



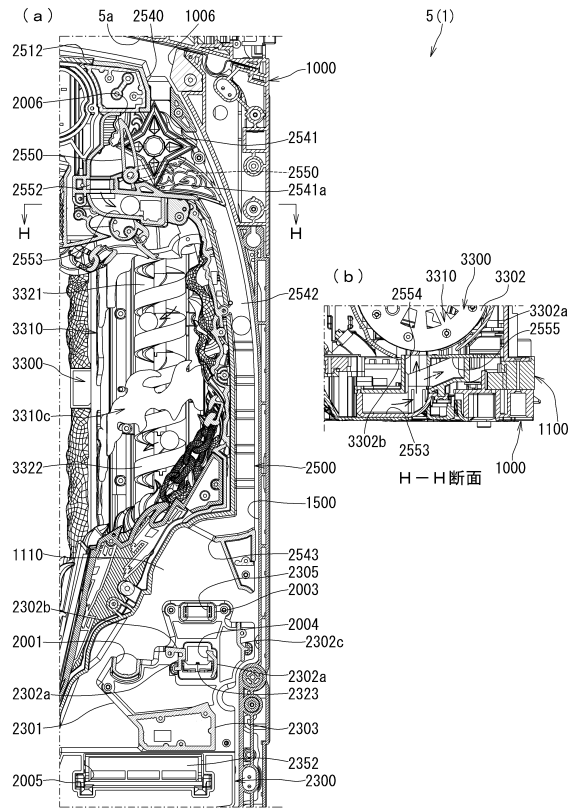
【図１７３】



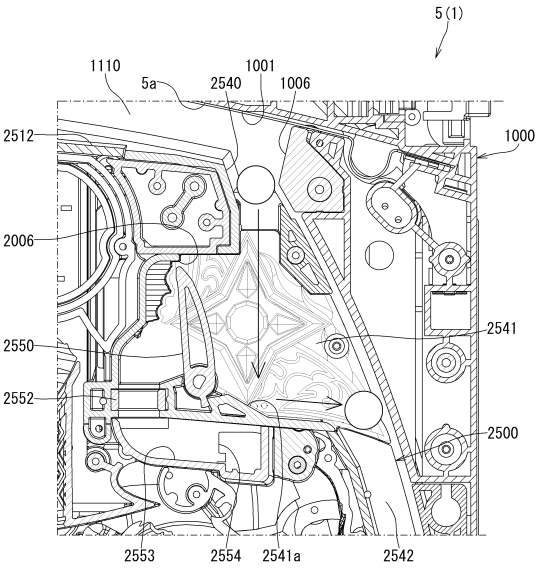
【図１７４】



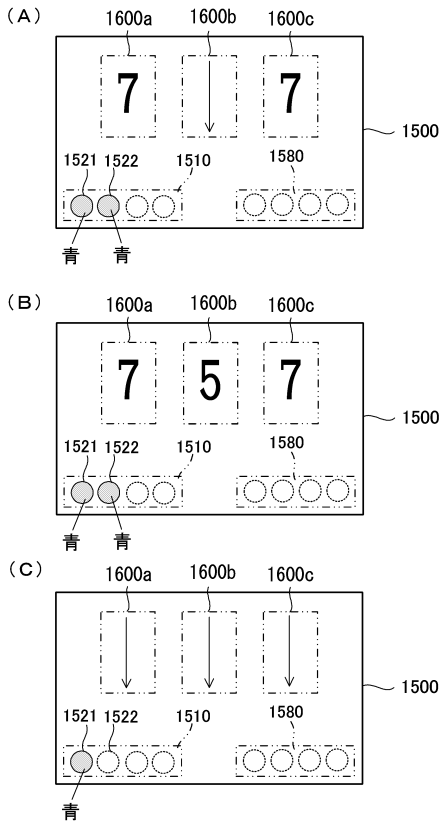
【図１７５】



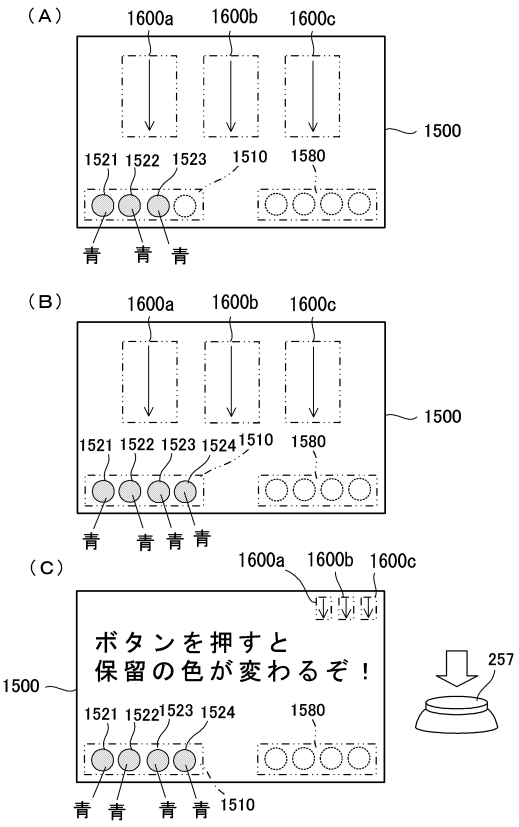
【図１７６】



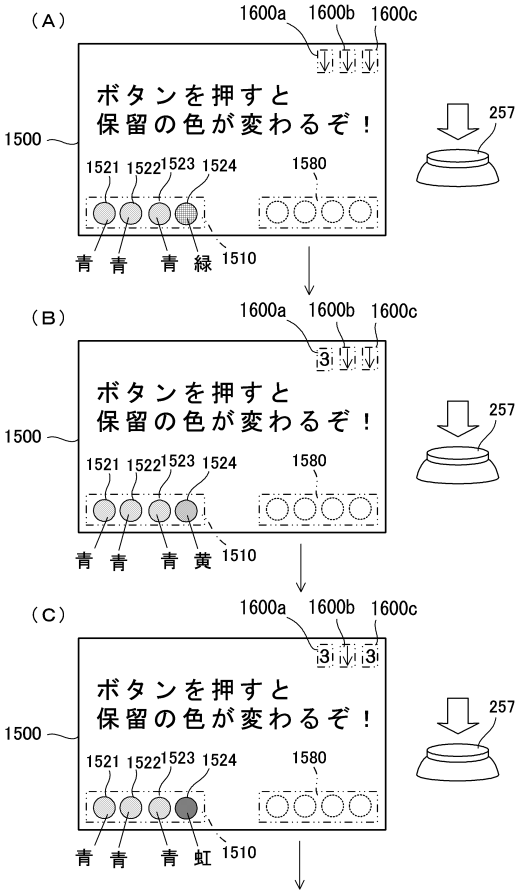
【図１７７】



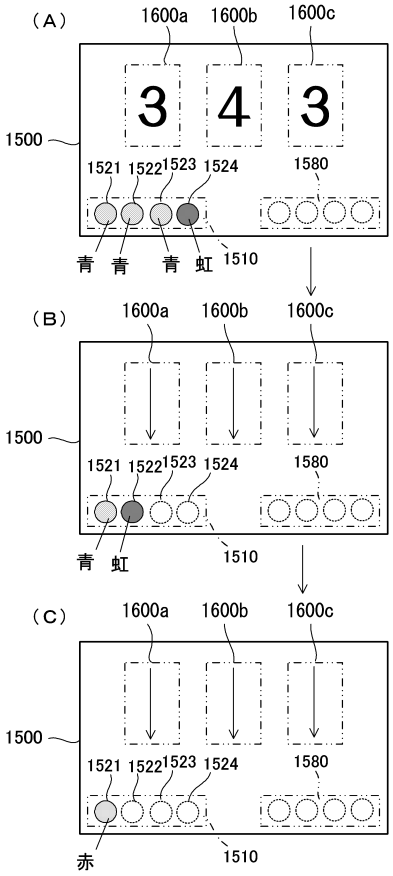
【図１７８】



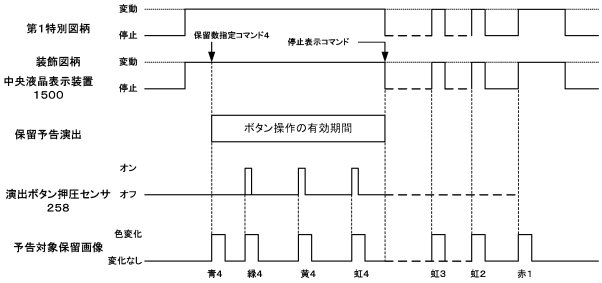
【図１７９】



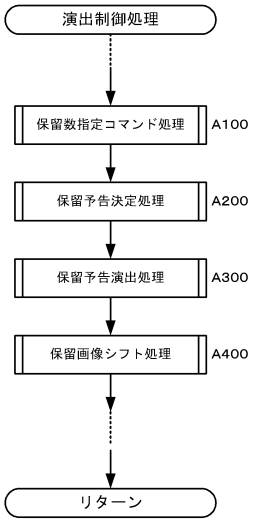
【図１８０】



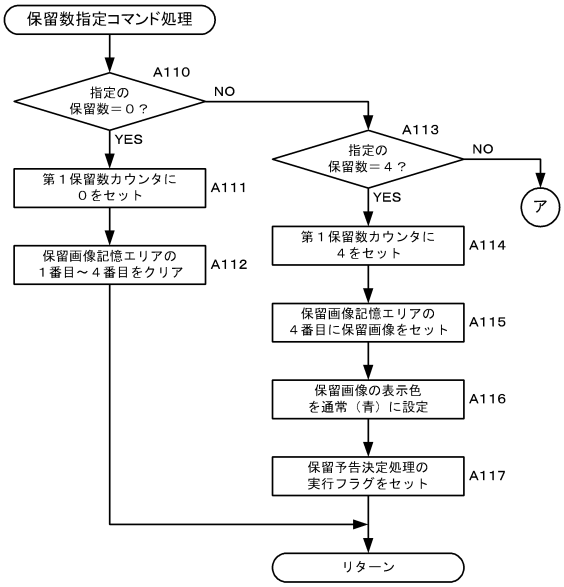
【図１８１】



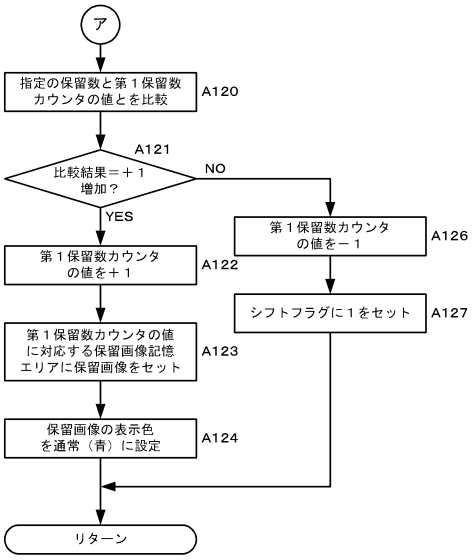
【図１８２】



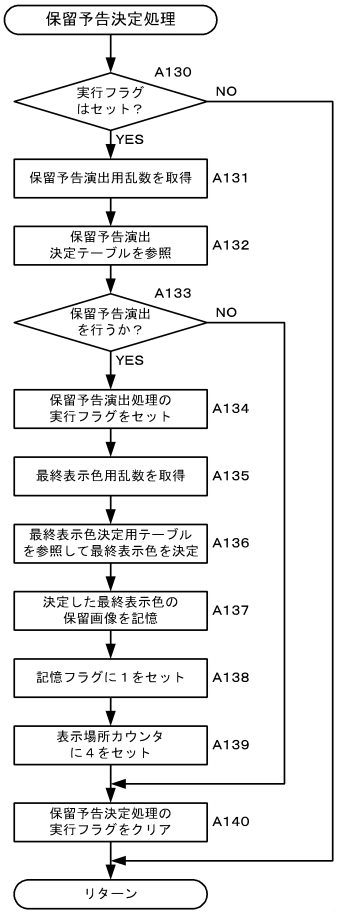
【図１８３】



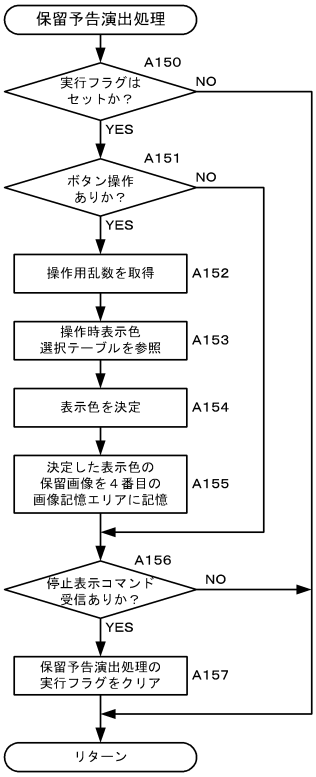
【図１８４】



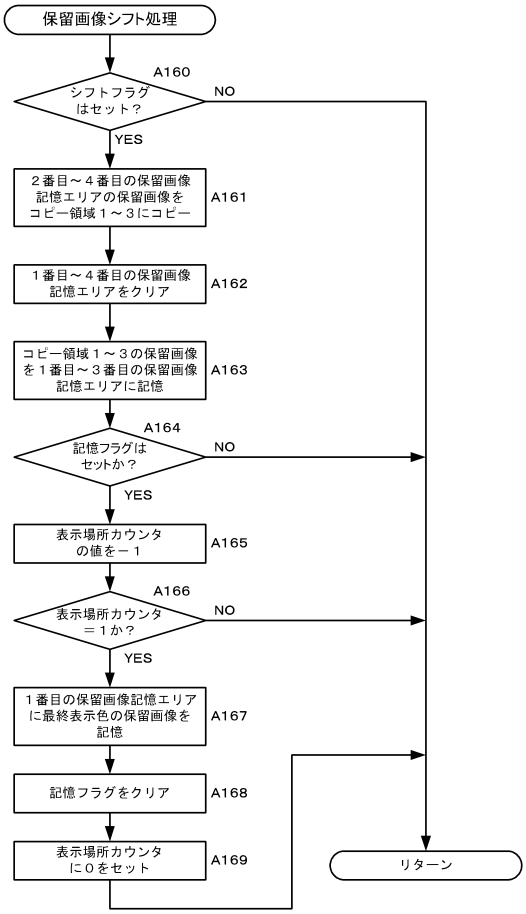
【図１８５】



【図１８６】



【図１８７】



【図１８８】

（Ａ）

保留予告演出決定テーブル

保留予告演出	70
別演出	30

（Ｂ）最終表示色決定テーブル

0	青
1	黄
2	緑
3	オレンジ
4	紫
5	赤
6	虹

（Ｃ）操作時表示色選択テーブル

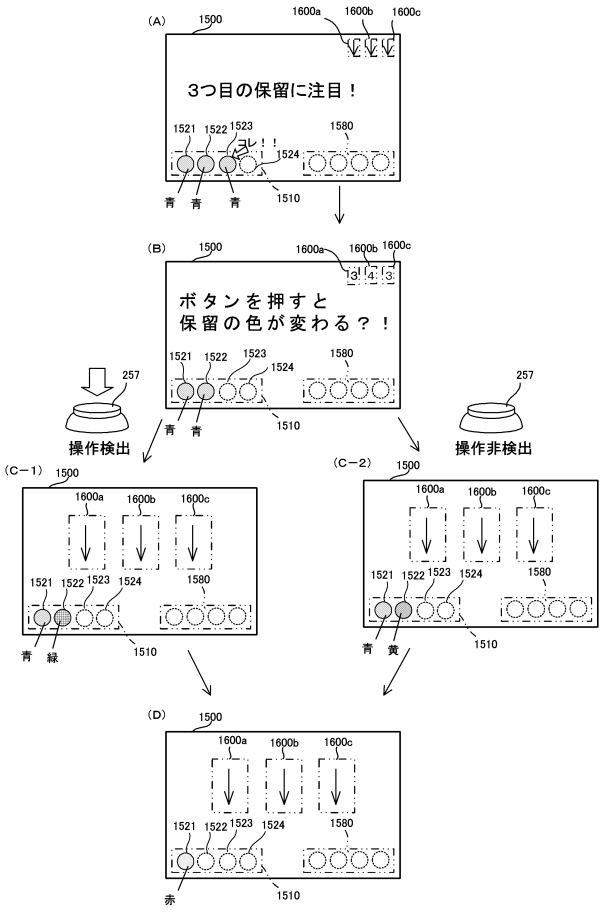
0	虹
1	黄
2	緑
3	オレンジ
4	紫
5	緑
6	虹

（Ｄ）第1保留数カウンタの値

1	1番目の保留画像記憶エリア
2	2番目の保留画像記憶エリア
3	3番目の保留画像記憶エリア
4	4番目の保留画像記憶エリア

（Ｅ）
- 1番目の保留画像 → 消化
- 2番目の保留画像 → 1番目の保留画像（最終表示色）
- 3番目の保留画像 → 2番目の保留画像
- 4番目の保留画像 → 3番目の保留画像

【図１８９】



【図１９０】

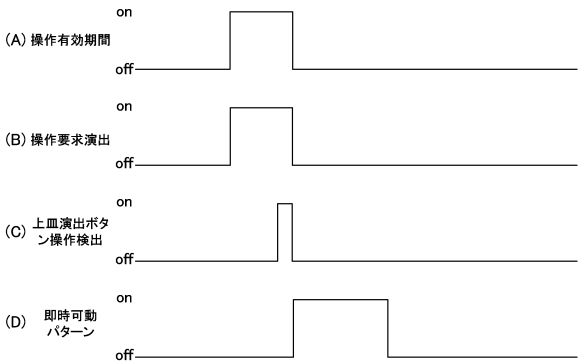
(a)

シナリオパターン	上皿演出ボタン操作の有無	保留予告演出契機	保留予告演出開始前表示色	保留予告演出1回目	保留予告演出2回目	最終表示色
パターン1	有り	シフト	青	緑	保留予告演出なし(緑)	赤
	無し	シフト	青	黄	保留予告演出なし(黄)	
パターン2	有り	シフト	青	緑	橙	赤
	無し	シフト	青	黄	緑	
パターン3	有り	シフト	青	黄	緑	橙
	無し	シフト	青	青	青	
パターン4	有り	リーチ	青	緑	保留予告演出なし(緑)	赤
	無し	リーチ	青	黄	保留予告演出なし(黄)	

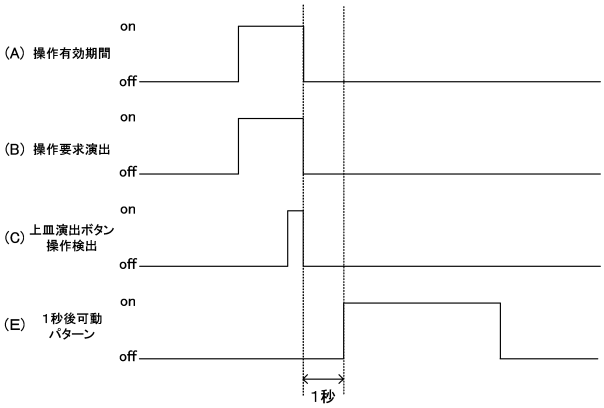
(b)

シナリオパターン	決定割合(%)
パターン1	25
パターン2	20
パターン3	45
パターン4	10

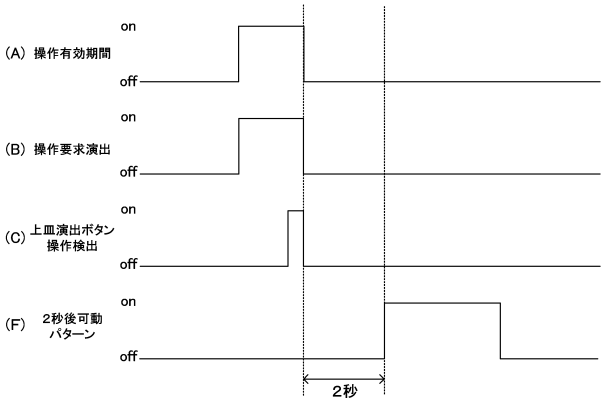
【図１９１】



【図１９２】



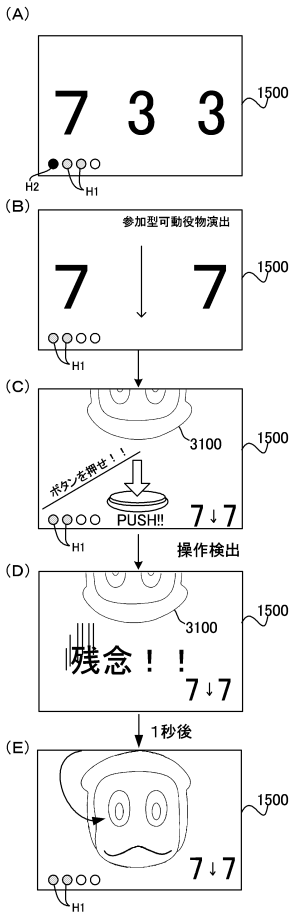
【図１９３】



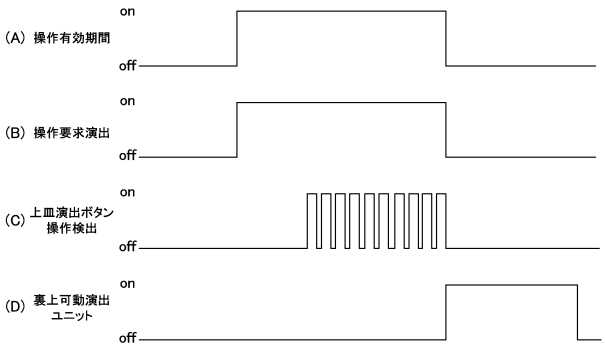
【図１９４】

可動タイミング	決定割合（%）
即時可動パターン	60
1秒後可動パターン	25
2秒後可動パターン	15

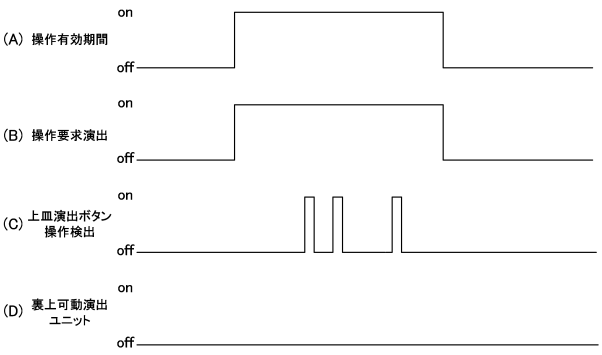
【図１９５】



【図１９６】



【図１９７】



【図１９８】

(a)

可動タイミング	決定割合（%）
即時可動パターン	80
1秒後可動パターン	10
2秒後可動パターン	10

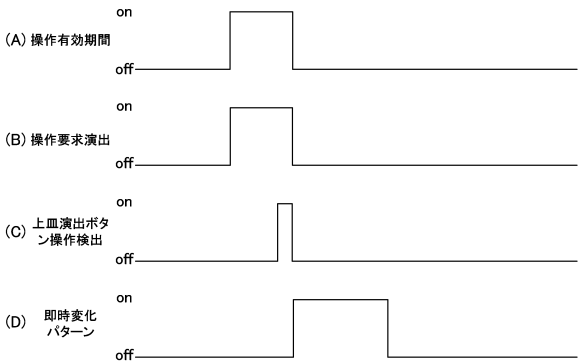
(b)

可動タイミング	決定割合（%）
即時可動パターン	10
1秒後可動パターン	80
2秒後可動パターン	10

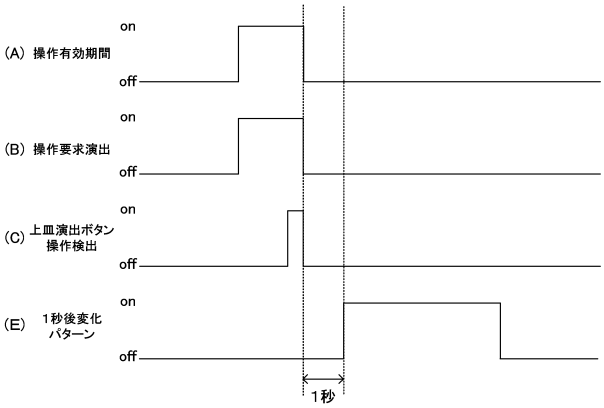
(c)

可動タイミング	決定割合（%）
即時可動パターン	10
1秒後可動パターン	10
2秒後可動パターン	80

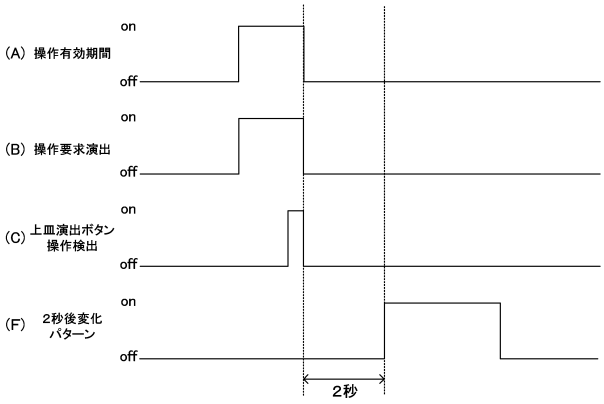
【図１９９】



【図２００】



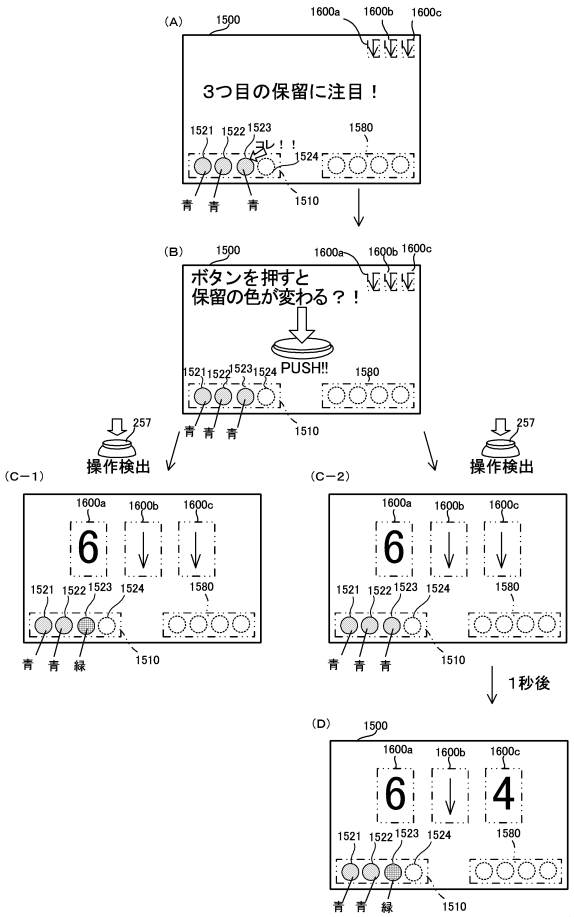
【図２０１】



【図２０２】

変化タイミング	決定割合（%）
即時変化パターン	50
1秒後変化パターン	30
2秒後変化パターン	20

【図２０３】



【図２０４】

(a)

変化タイミングパターン	決定割合(%)
即時変化パターン	80
1秒後変化パターン	10
2秒後変化パターン	10

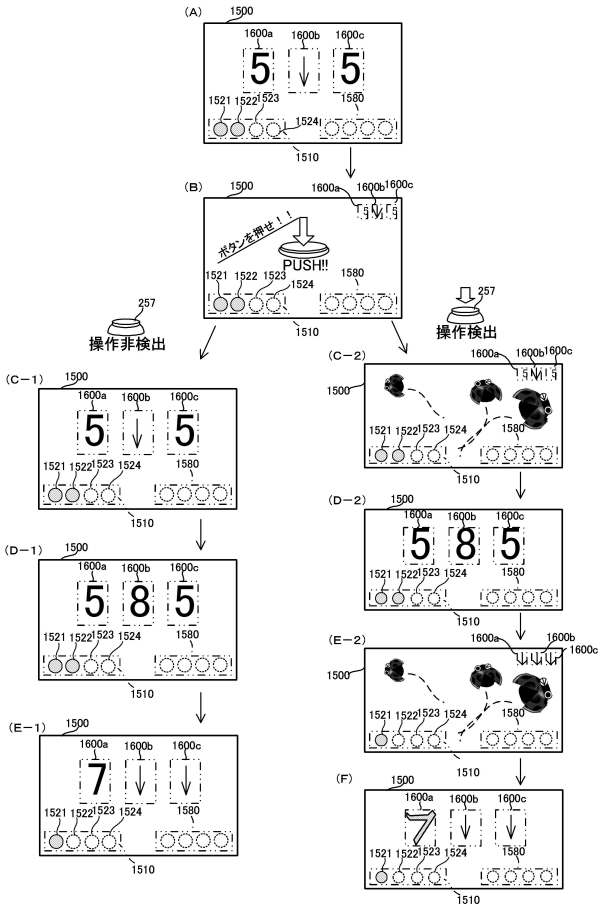
(b)

変化タイミングパターン	決定割合(%)
即時変化パターン	10
1秒後変化パターン	80
2秒後変化パターン	10

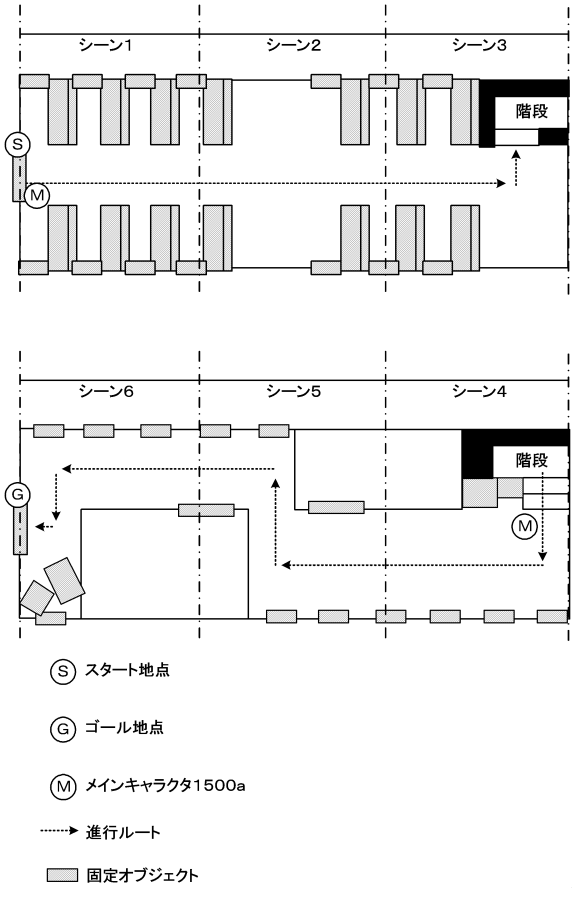
(c)

変化タイミングパターン	決定割合(%)
即時変化パターン	10
1秒後変化パターン	10
2秒後変化パターン	80

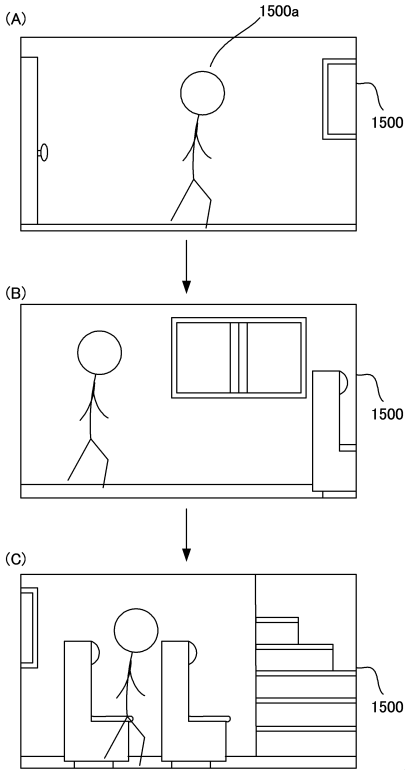
【図２０５】



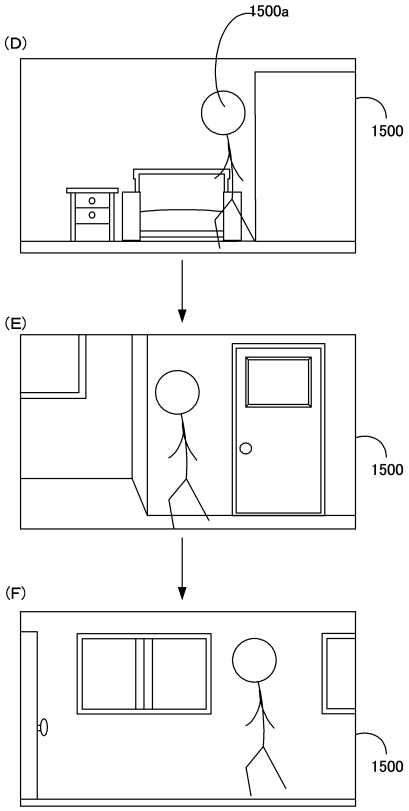
【図２０６】



【図２０７】



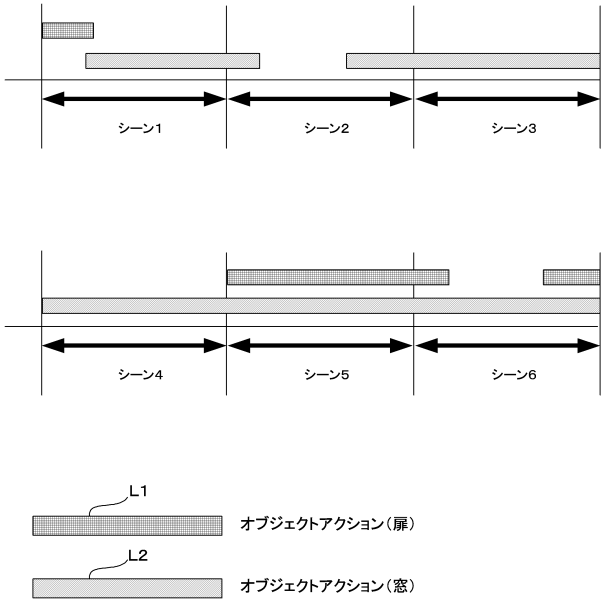
【図２０８】



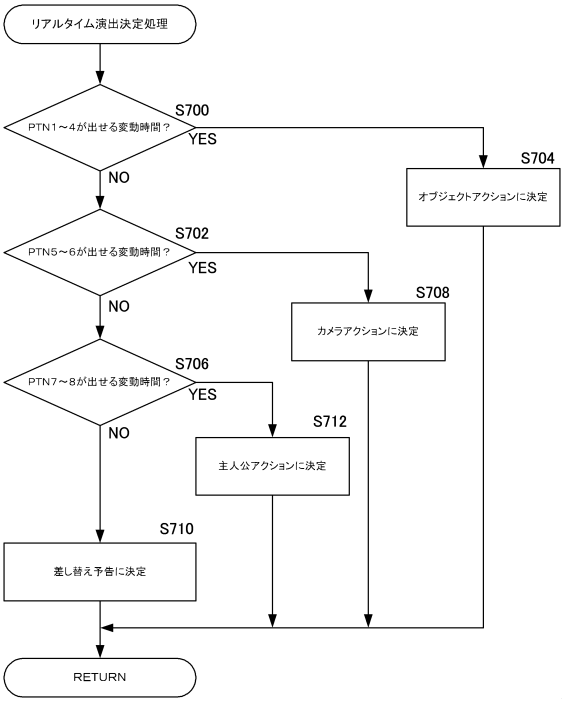
【図２０９】

		選択可能条件				
		変動時間			変動パターン	
演出パターン	演出態様	5秒未満	12秒未満	12秒以上	リーチ	選択に必要なループ映像の表示
PTN1	【オブジェクトアクション】扉が勢いよく開いてからクリーチャーが飛び出す	×	×	×	○	扉
PTN2	【オブジェクトアクション】窓が破られてクリーチャーが飛び込んでくる	×	×	○	○	窓
PTN3	【オブジェクトアクション】扉が勢いよく開くのみ	×	○	○	○	扉
PTN4	【オブジェクトアクション】窓が破られるのみ	○	○	○	○	窓
PTN5	【カメラアクション】立ち止まりカメラ方向へ振り返る→カメラ回り込み→目の前に敵が出現する。	×	×	×	○	なし
PTN6	【カメラアクション】立ち止まりカメラ方向へ振り返る→カメラ回り込み→目の前に敵が出現しない。	×	×	○	○	なし
PTN7	【主人公アクション】立ち止まって無線機を取り出し一言セリフ	×	○	○	○	なし
PTN8	【主人公アクション】立ち止まって振り返りサムアップポーズ	×	○	○	○	なし

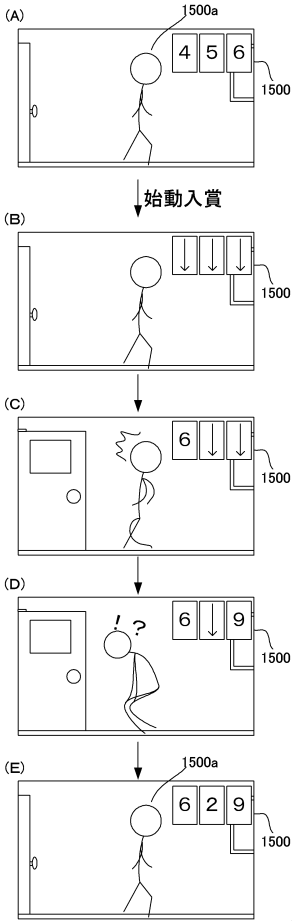
【図２１０】



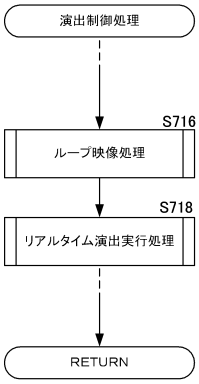
【図２１１】



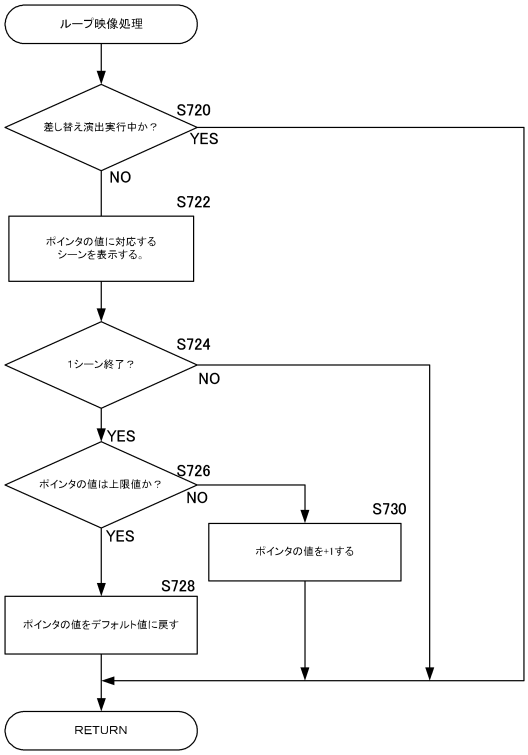
【図２１２】



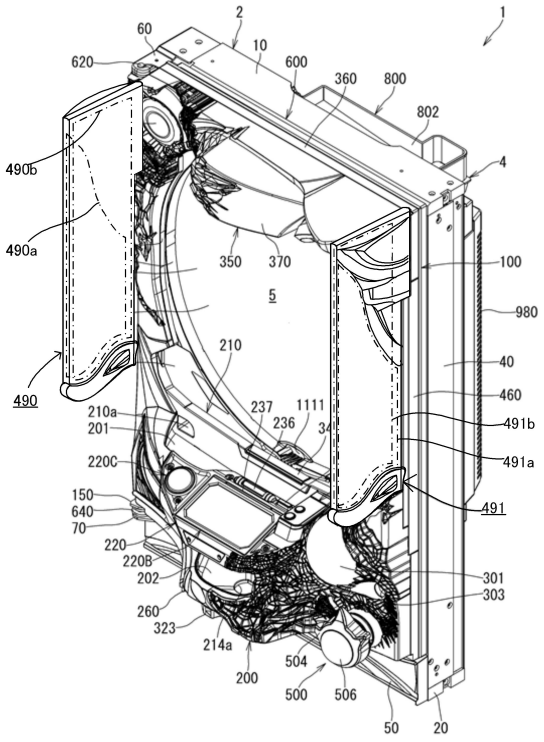
【図２１３】



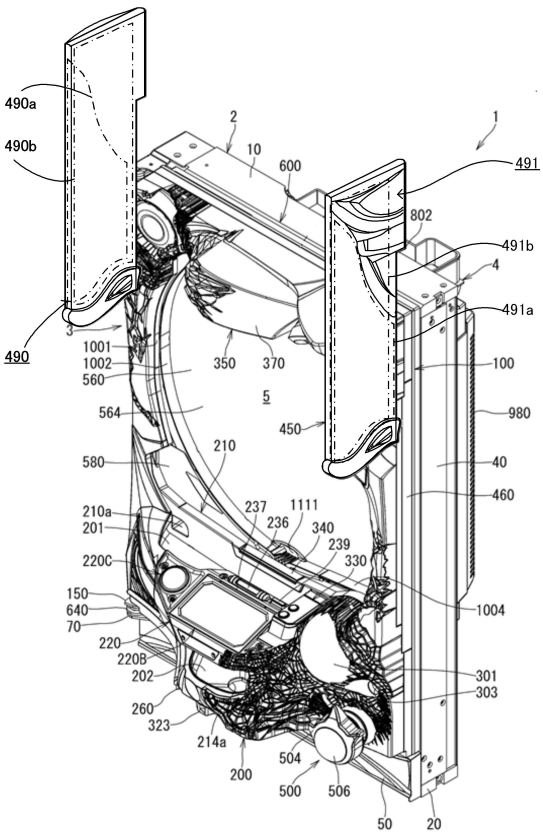
【図２１４】



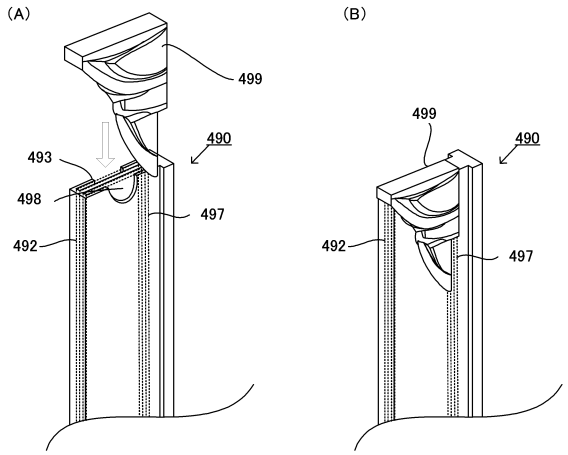
【図２１５】



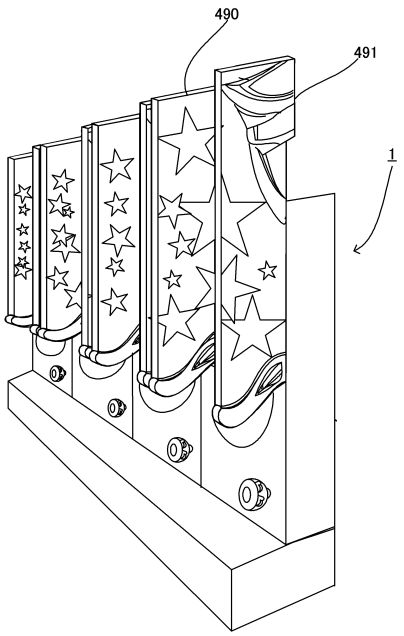
【図２１６】



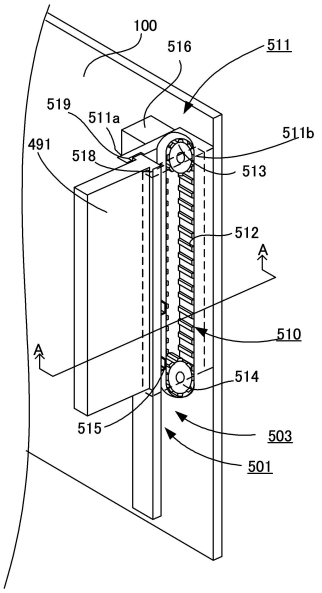
【図２１７】



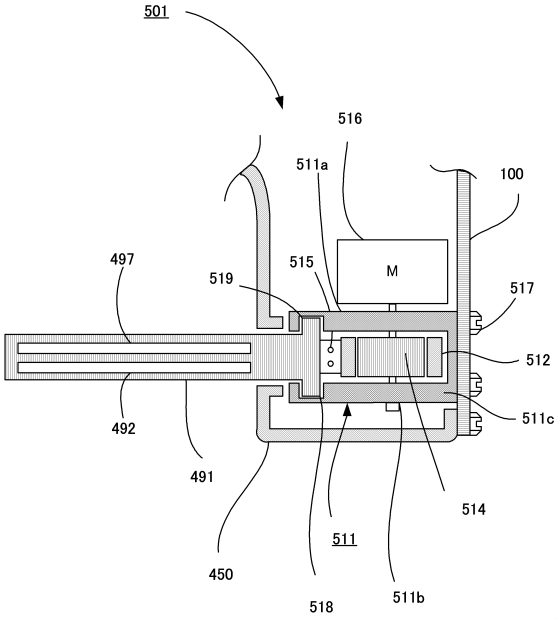
【図２１８】



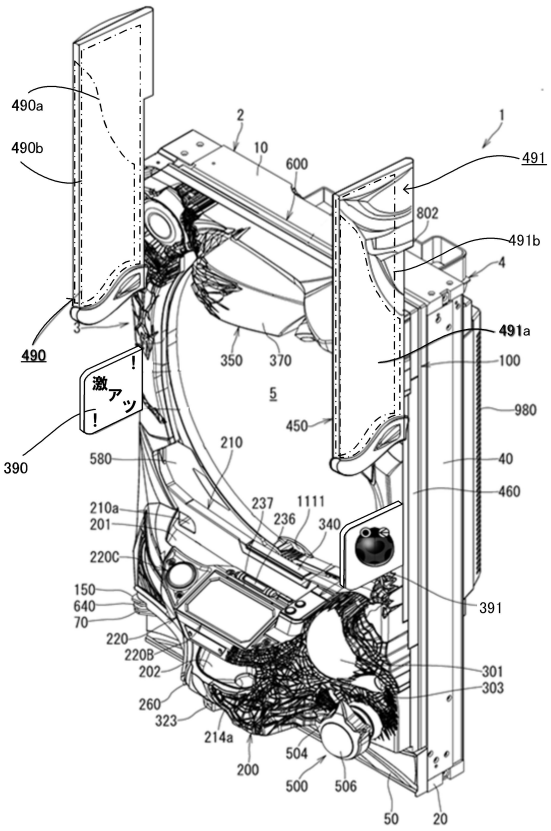
【図２１９】



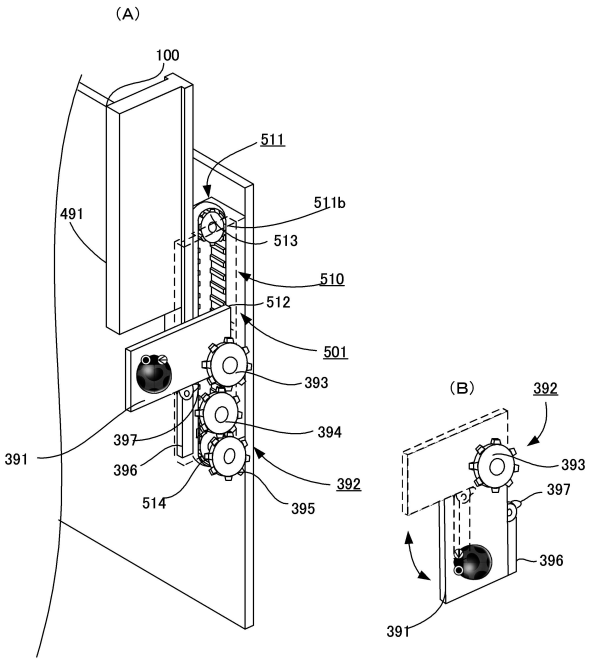
【図２２０】



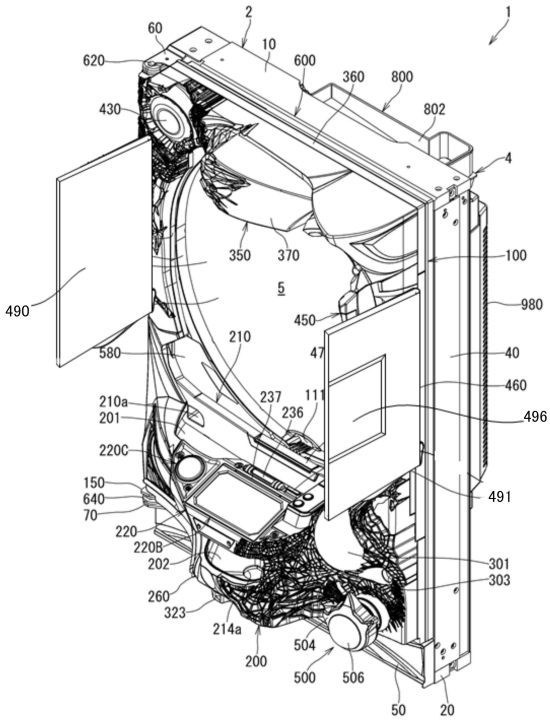
【図２２１】



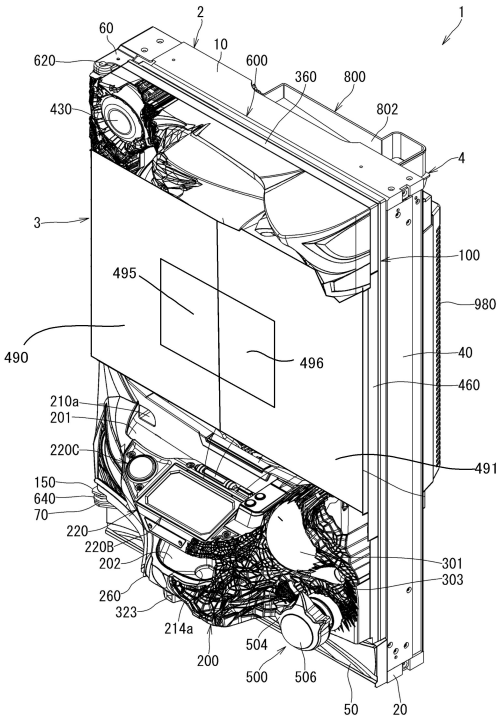
【図２２２】



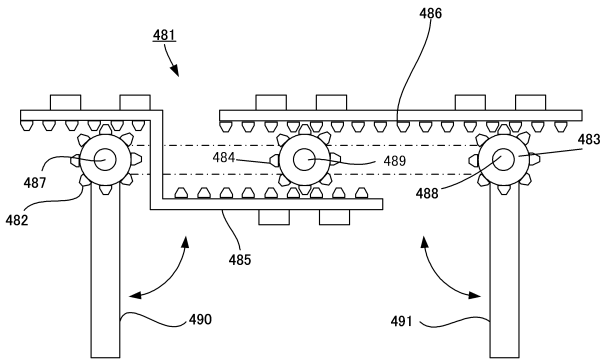
【図２２３】



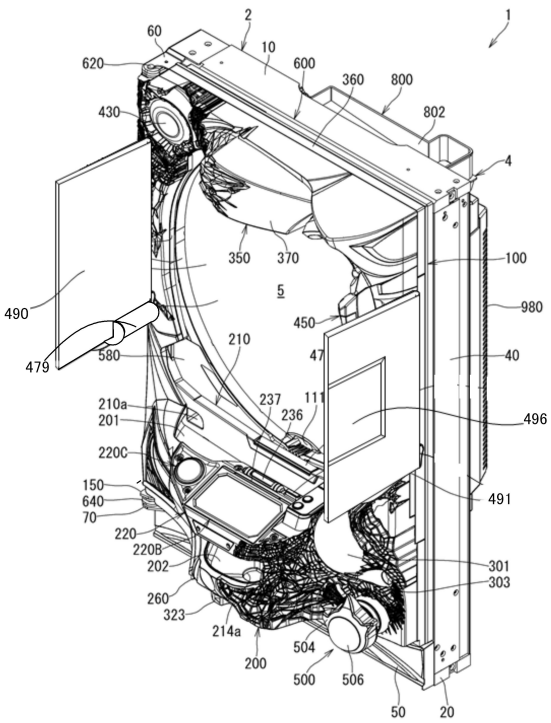
【図２２４】



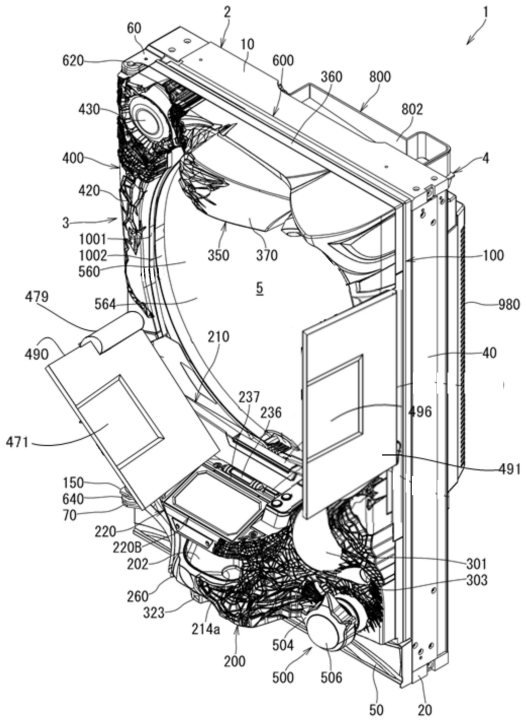
【図２２５】



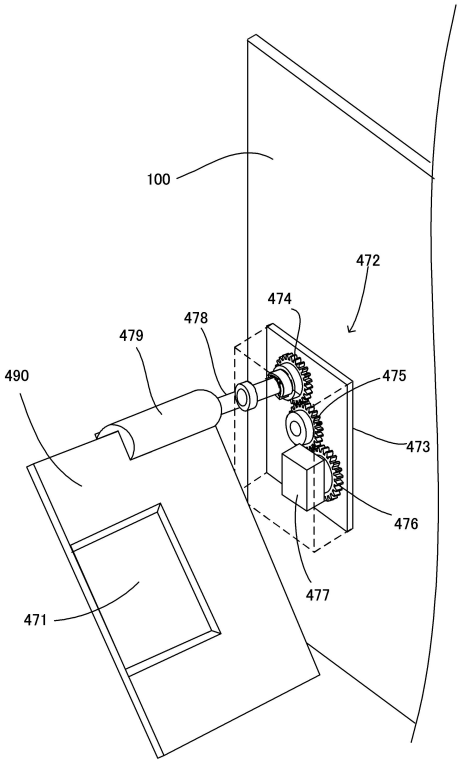
【図２２６】



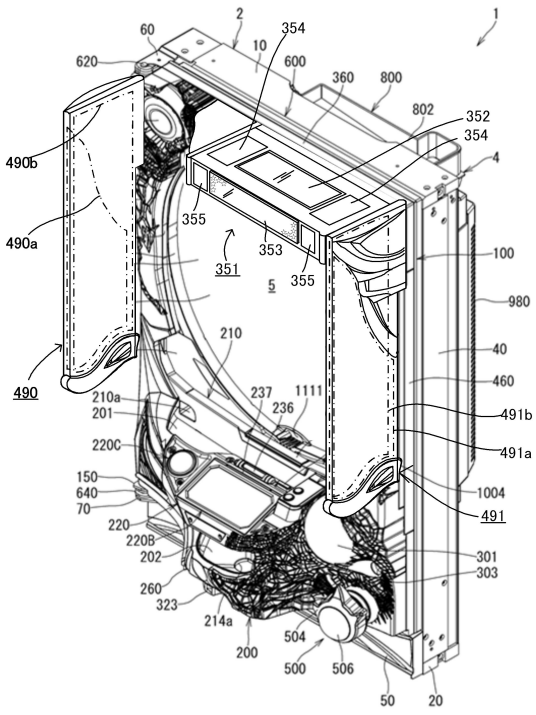
【図２２７】



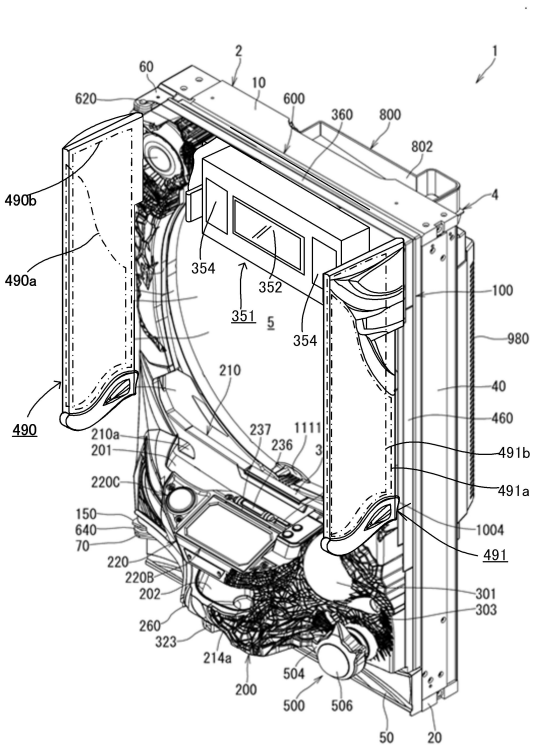
【図２２８】



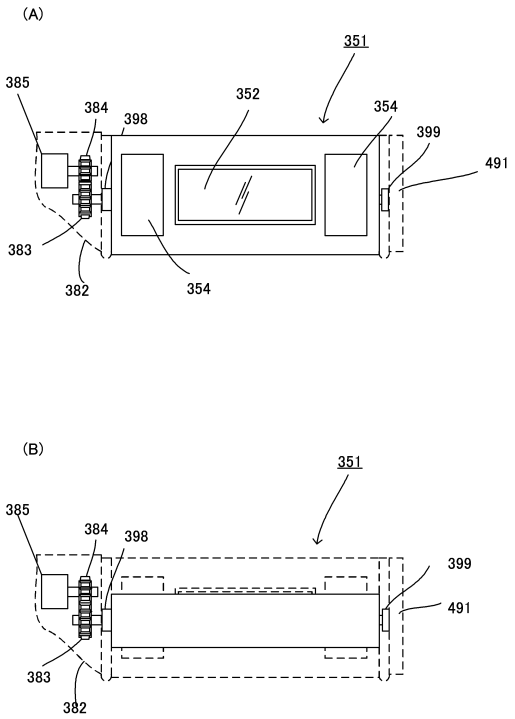
【図２２９】



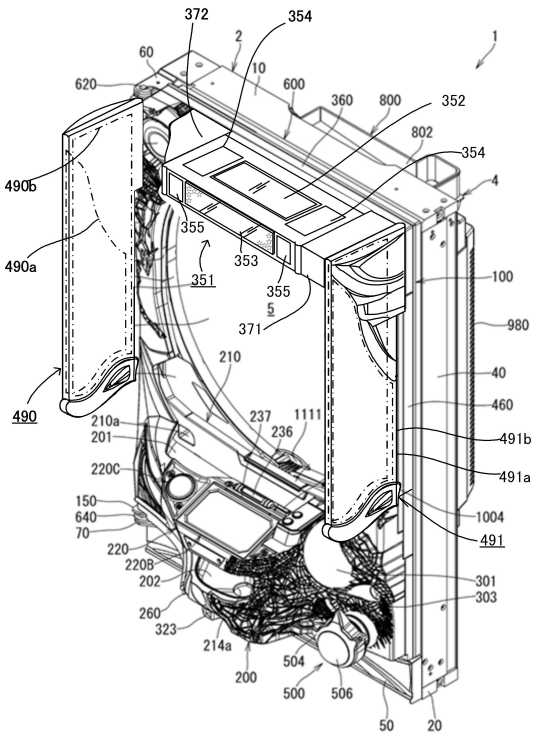
【図２３０】



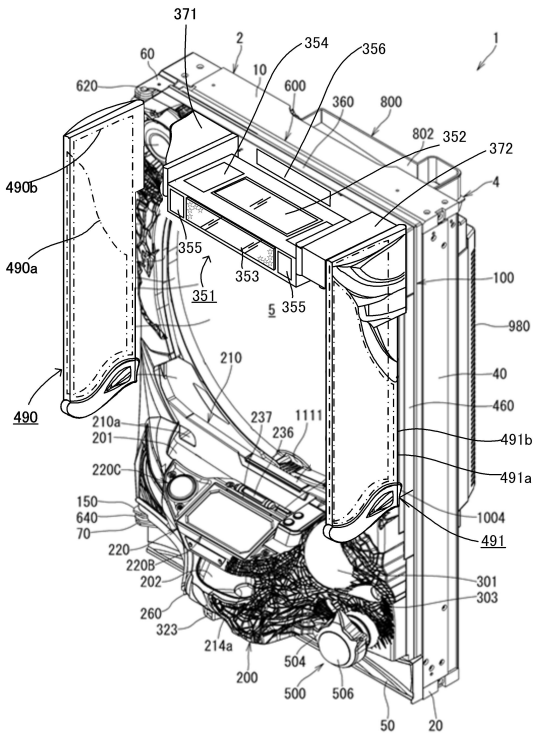
【図２３１】



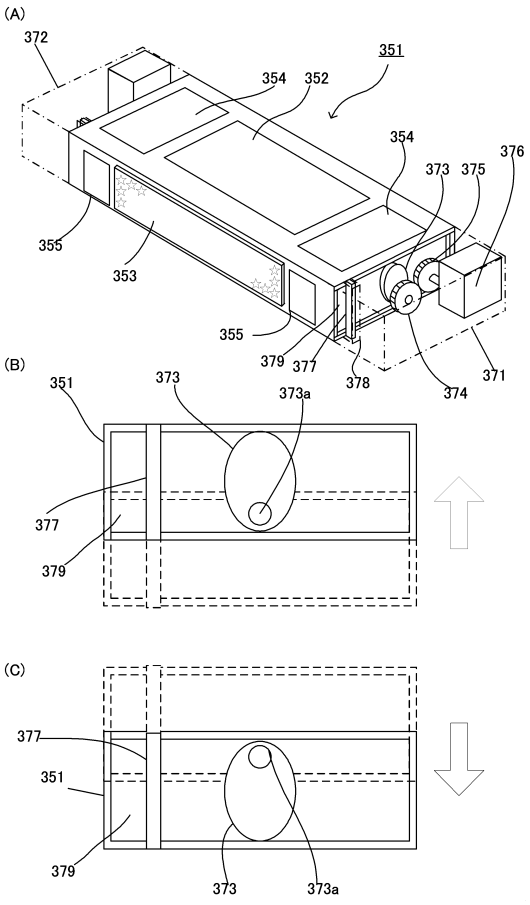
【図２３２】



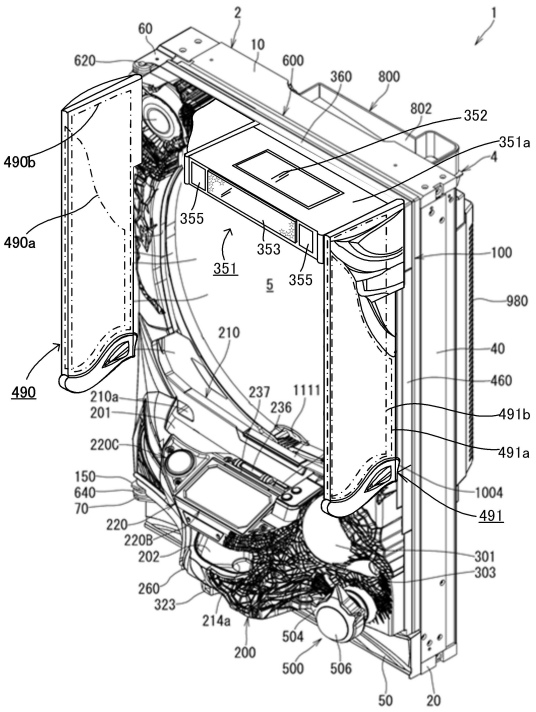
【図２３３】



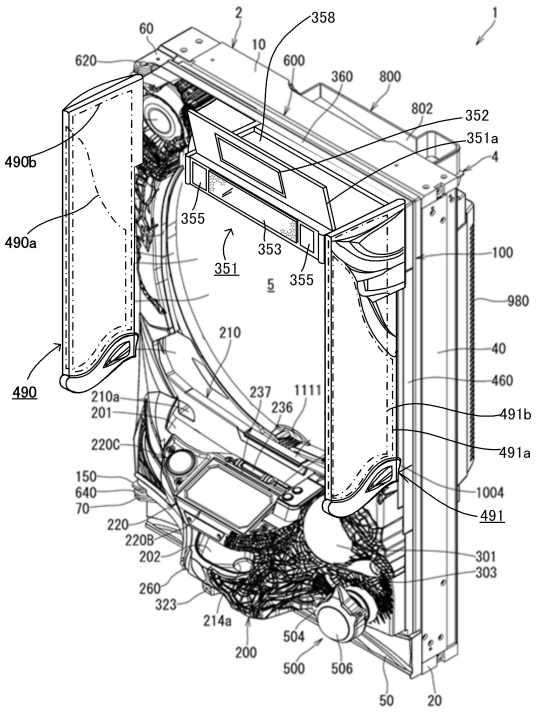
【図２３４】



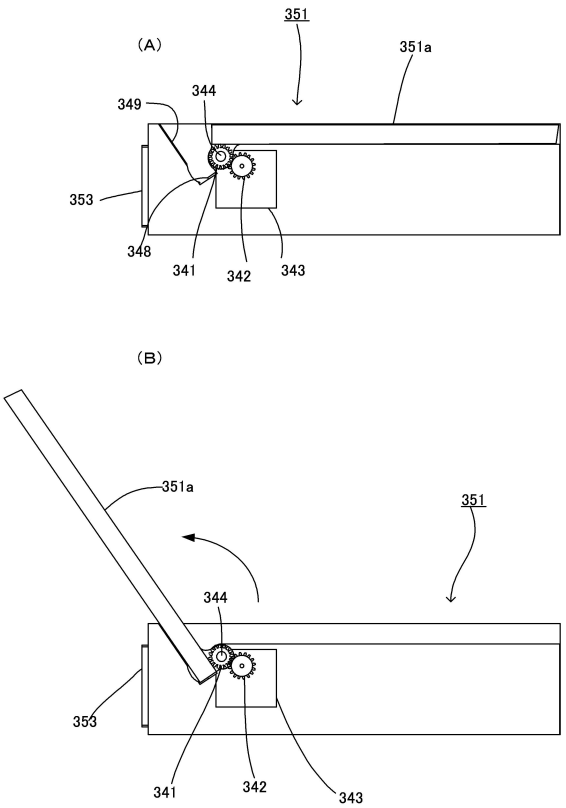
【図２３５】



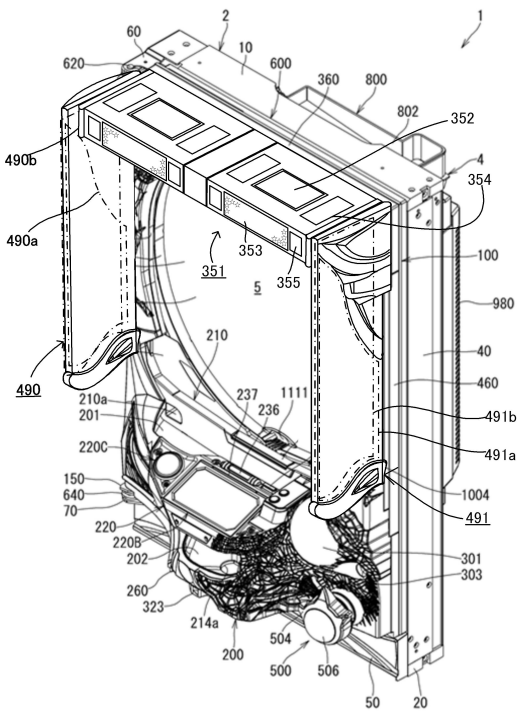
【図２３６】



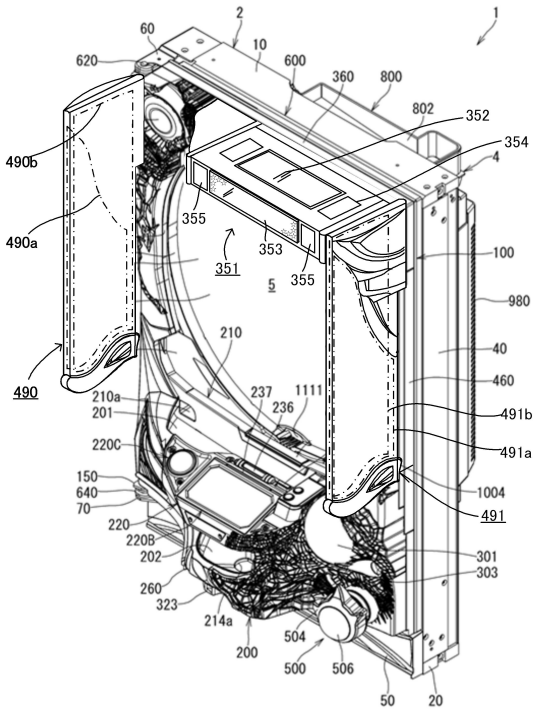
【図２３７】



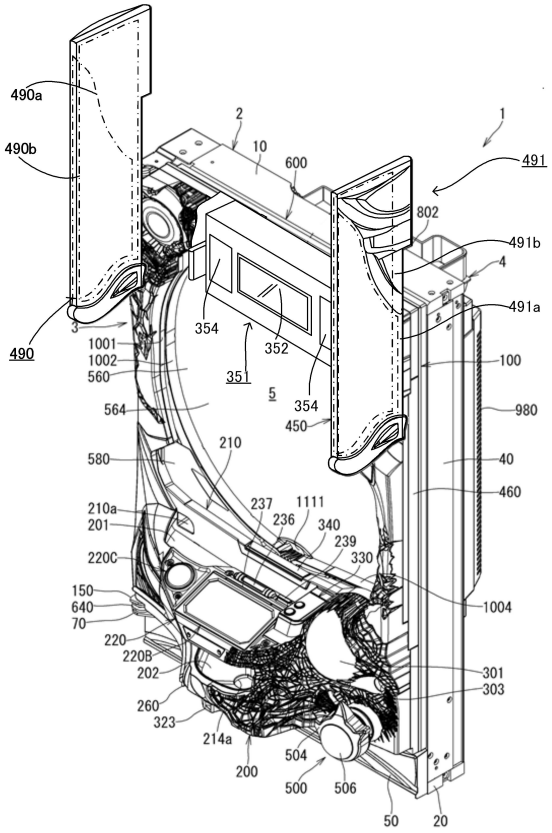
【図２３８】



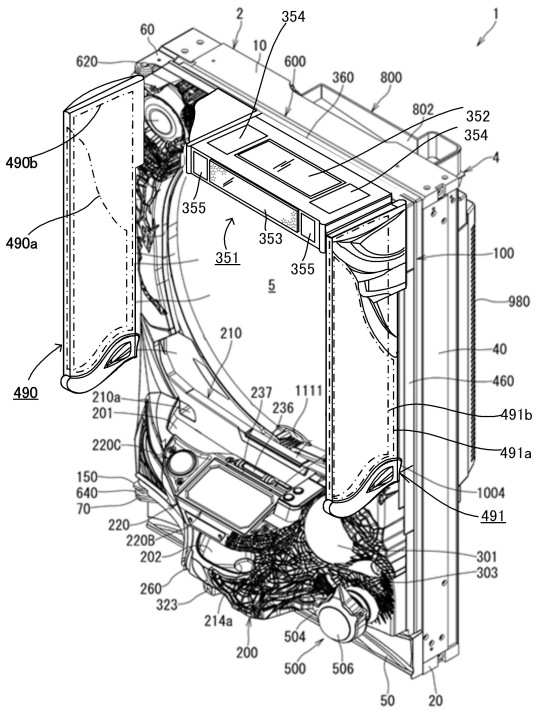
【図２３９】



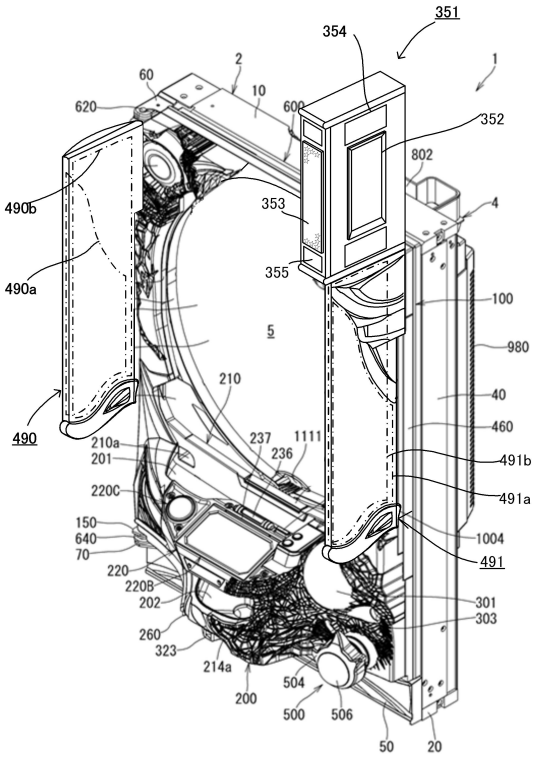
【図２４０】



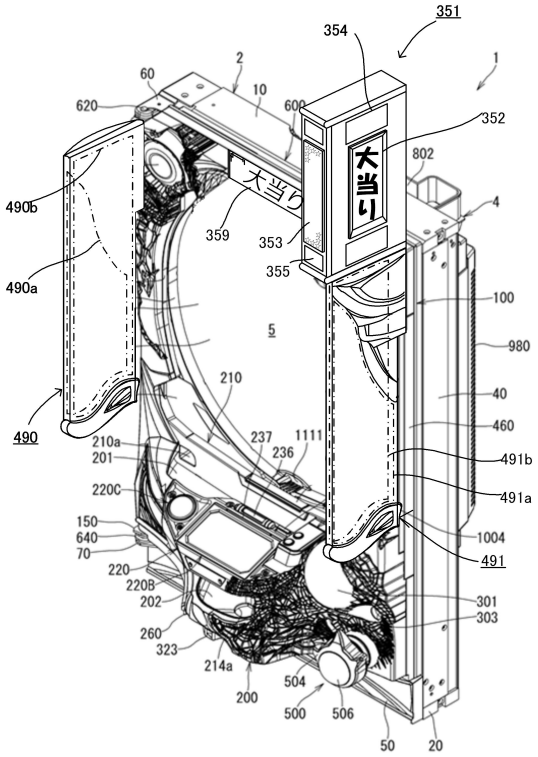
【図２４１】



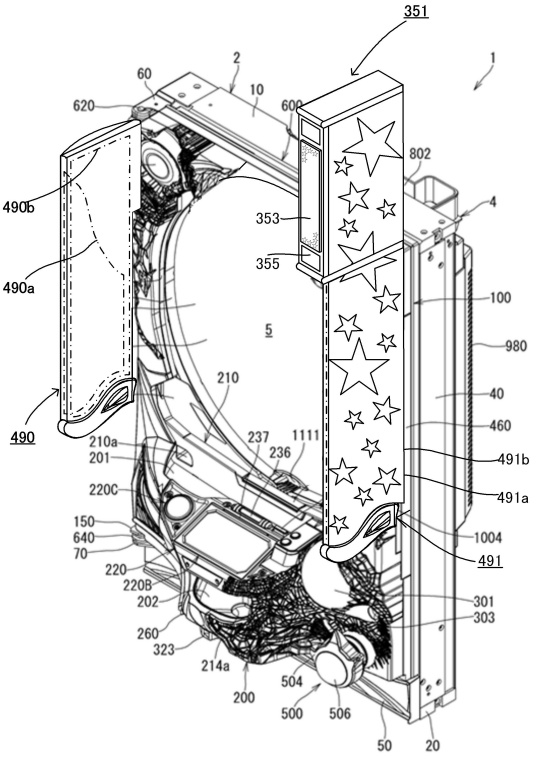
【図２４２】



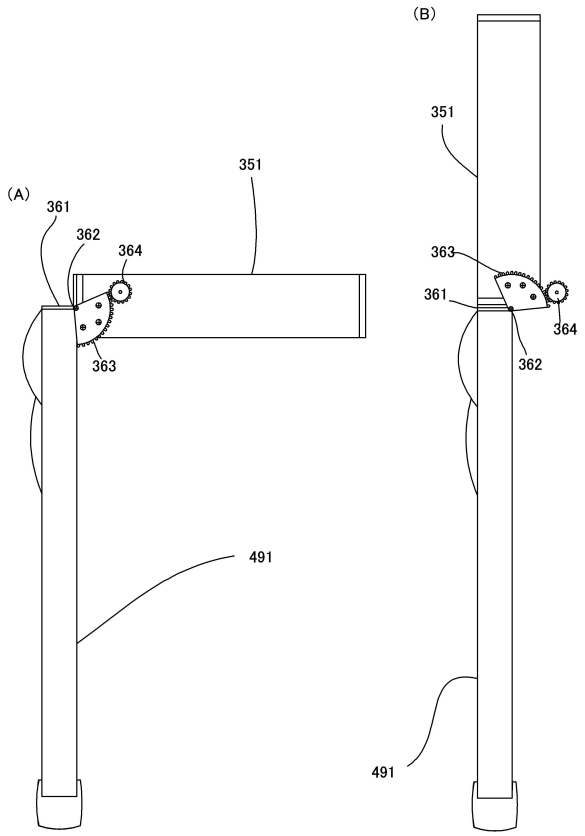
【図２４３】



【図２４４】



【図２４５】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－１１６２２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１０３９７８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－５６０５５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－２１０７８６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－１７２３７５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１４６３３５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２