

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-87611

(P2014-87611A)

(43) 公開日 平成26年5月15日(2014.5.15)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 304Dテーマコード (参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2013-202930 (P2013-202930)
 (22) 出願日 平成25年9月30日 (2013. 9. 30)
 (62) 分割の表示 特願2011-160395 (P2011-160395)
 の分割
 原出願日 平成20年12月23日 (2008. 12. 23)

(71) 出願人 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 110001254
 特許業務法人光陽国際特許事務所
 (72) 発明者 竹淵 敏徳
 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
 ソフィア内
 Fターム(参考) 2C088 EB78

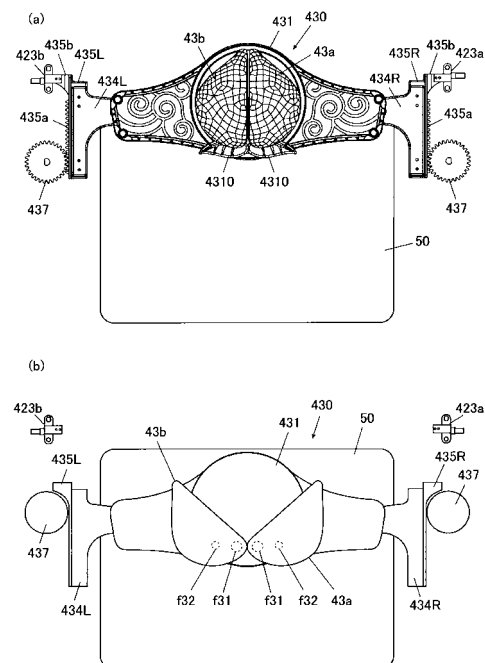
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】可動役物の動作を意外性のあるものとして、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】駆動源（上桃用ソレノイド431a、431b）により動作可能な可動部材（上桃可動部材43a、43b）を備える可動役物装置（上桃装置430）を設けた遊技機10において、可動役物装置は、表示装置（液晶表示装置50）の表示画面上方に備えられ、表示装置の表示画面前方に降下可能に構成し、降下した状態で、駆動源により可動部材を動作可能となるようにした。

【選択図】 図17



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

駆動源により動作可能な可動部材を備える可動役物装置を設けた遊技機において、
前記可動役物装置は、
表示装置の表示画面上方に備えられ、
前記表示装置の表示画面前方に降下可能に構成し、
降下した状態で、前記駆動源により前記可動部材を動作可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、可動役物装置を備える遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技領域にセンターケースとセンターケースの後方に配設された表示装置とを備え
るとともに、閉状態から開状態に変換し遊技球を入賞可能する可動部材を備えた変動入賞
装置が表示装置の下方および上方に配設された遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）

。また、従来の可動部材を回動させることで遊技領域を流下する遊技球を変動入賞装置に入
賞可能にした遊技機（所謂羽根物）があり、その可動部材はソレノイドにより開放／閉止
していた。特にソレノイドに設けられたパネにより可動部材を閉止していた（例えば、特
許文献 2 参照）。

20

また、一端をソレノイドの可動部に係止し、他端を固定部にパネで係止することにより可
動部材を開放／閉止しているものはあった（例えば、特許文献 3 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開2008-212731号

【特許文献 2】特開2002-159669号

【特許文献 3】特開昭60-137376号

30

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、従来技術では、可動役物の動作を意外性のあるものとして、遊技の興趣を高める
ことができなかった。

【0005】

そこで、本発明は、可動役物の動作を意外性のあるものとして、遊技の興趣を高めること
ができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

40

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、
駆動源により動作可能な可動部材を備える可動役物装置を設けた遊技機において、
前記可動役物装置は、
表示装置の表示画面上方に備えられ、
前記表示装置の表示画面前方に降下可能に構成し、
降下した状態で、前記駆動源により前記可動部材を動作可能であることを特徴とする。

【0007】

請求項 1 に記載の発明によれば、移動するとともに可動部材が所定の動作をする複雑な動
きを実現させることができる。したがって、可動役物の動作を意外性のあるものとして、
遊技の興趣を高めることができる。

50

【0008】

また、本出願に係る他の発明は、
前面に遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の略中央部に設けられ、前面側が開
口したセンターケースと、前記センターケースの後方に配設された表示装置と、を備える
遊技機において、
前記センターケースは、
前記表示装置上方で、遊技球を受け入れない閉状態と遊技球を受け入れる開状態とに変換
可能な可動部材を備える変動入賞装置と、
前記変動入賞装置に入賞した遊技球を排出するケース側排出路と、
を備え、
前記ケース側排出路は、
前記遊技盤の前方より視認可能に透明な部材で構成され、前記表示装置の前面上部から側
方に延在され、
前記遊技領域の背面側に備えられ、遊技球を当該センターケース外に排出するための外部
排出路と連通することを特徴とする。

10

【0009】

この発明によれば、ケース側排出路を透明な部材で構成するため、流下する遊技球を表示
装置の前面上部で視認可能になる。これにより、表示装置上方に変動入賞装置が配設され
ている遊技機において、流下する遊技球が視認可能な時間を長くすることができる。

【0010】

また、本出願に係る他の発明は、可動部材（第1及び第2上桃可動部材43a、43b）
を備える可動役物装置（上桃装置430）を設けた遊技機において、前記可動役物装置は
、前記可動部材を回動可能に軸支した取付ベース部材（上桃ユニットベース部材431c）
）と、前記取付ベース部材に取り付けられ、前記可動部材を回動するための電氣的駆動源
（第1及び第2上桃用ソレノイド431a、431b）と、前記取付ベース部材に一端を
係止され、前記可動部材を所定の位置にするための引張バネ（引張バネb1）と、前記電
氣的駆動源と前記可動部材を連結可能な連結部材（動力伝達部431f）と、を備え、前
記電氣的駆動源は、上下方向に動作可能に配設された可動連結部材（可動部431k）を
備え、前記連結部材は、一端を前記可動部材の回動軸に連結し、他端近傍に前記引張バネ
の他端を係止可能なバネ係止部（バネ係止部f23）を形成した第1リンク部材（第1リン
ク部材f2）と、一端を前記第1リンク部材の他端と連携し、他端を前記可動連結部材に
連結し、その間で前記取付ベース部材に回動可能に軸支した第2リンク部材（第2リン
ク部材f1）と、を備え、前記電氣的駆動源は、前記可動連結部材を上方向に動作させるこ
とにより、前記第2リンク部材を回動し、前記第2リンク部材を回動することで、前記第
1リンク部材を回動し、前記第1リンク部材を回動することで前記可動部材を回動するこ
とを特徴とする。

20

30

かかる発明によれば、狭いスペースでも第1、2リンク部材及び引張バネにより可動部材
を確実に開閉することが出来る。

【0011】

本出願に係る他の発明は、上記のような構成を有する遊技機において、
前記可動部材は、閉止状態で各々が当接するように左右一対に並設され、前記引張バネは
、左右の可動部材の各々に備えられ、前記左右の可動部材に対応する引張りバネのバネ係
数が異なることを特徴とする。

40

かかる発明によれば、前記可動部材は、閉止状態で各々が当接するように左右一対に並設
され、前記引張バネは、左右の可動部材の各々に備えられ、前記左右の可動部材に対応す
る引張りバネのバネ係数が異なるので、左右の可動部材が閉止する際に中央部分で強く当
接し、両部材同士反発し合いなかなか閉止状態にならないことを解消することが出来る。

【0012】

本出願に係る他の発明は、上記のような構成を有する遊技機において、
前記可動部材は、閉止状態の左右当接部分の何れかあるいは両方に吸着可能に磁石部（第

50

１及び第２磁石部１１０３、１１０４）を設けたことを特徴とする。

かかる発明によれば、上記発明と同様の効果が得られるのは無論のこと、左右可動部材を確実に閉止することが出来る。

【００１３】

本出願に係る他の発明は、上記のような構成を有する遊技機において、

前記可動部材は、軸支部から前記磁石部の位置よりも外側に閉止状態を検出するための閉止状態検出部（第１及び第２閉止状態検出部１１０１、１１０２）を設けたことを特徴とする。

かかる発明によれば、上記発明と同様の効果が得られるのは無論のこと、特に、左右可動部材の閉状態を確実に検出することが出来る。

【００１４】

本出願に係る他の発明は、上記のような構成を有する遊技機において、

前記可動役物装置は、前記取付ベース部材に開口部（開口ｅ１）を形成し、前記開口部の背面側に複数色に発光可能な発光部材（中央ＬＥＤ基板４３１ｉ）と、前記開口部の前面側に前記発光部材の第１発光色に対応して透過不能な部分を形成した装飾用クリア部材と、を設け、前記可動部材は、前記装飾用クリア部材の前面側に回動可能に軸支されるとともに、前記発光部材の第１発光色以外の第２発光色に対応して透過不能な部分を形成し、前記可動部材が閉止状態の場合、前記発光部材は第２発光色で発光し、前記可動部材が開放状態の場合、前記発光部材は第１発光色で発光し、いずれの場合でも前記透過不能な部分により文字や図形等を表示可能であることを特徴とする。

かかる発明によれば、前記可動部材が閉止状態の場合、前記発光部材は第２発光色で発光し、前記可動部材が開放状態の場合、前記発光部材は第１発光色で発光し、いずれの場合でも文字や図形等を表示可能であるので遊技者に遊技状態を適正に報知することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【発明の効果】

【００１５】

本発明によれば、移動するとともに可動部材が所定の動作をする複雑な動きを実現させることができる。したがって、可動役物の動作を意外性のあるものとして、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】本発明を適用した実施形態１の構成を示す遊技機の正面図である。

【図２】図１の遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図３】図１の遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図４】図１の遊技機の遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図５】図２の遊技盤の構造を模式的に示す分解斜視図である。

【図６】図２の遊技盤のセンターケース部分の断面構造を示す断面図である。

【図７】図１の遊技機のセンターケースを示す正面図である。

【図８】図７のセンターケースを示す斜視図である。

【図９】図７のセンターケースの一部分を拡大して示す斜視図である。

【図１０】図７のセンターケースを示す分解斜視図である。

【図１１】図７のセンターケースに備わる第２特別変動入賞装置の一部分を示す分解斜視図である。

【図１２】図１１の第２特別変動入賞装置の第２大入賞口駆動装置の分解斜視図である。

【図１３】図２の遊技盤の遊技盤裏面構成装置を示す正面図である。

【図１４】図１３の遊技盤裏面構成装置を示す分解斜視図である。

【図１５】図１３の遊技盤裏面構成装置に備わる上桃上下動機構を示す正面図である。

【図１６】図１５の上桃上下動機構を示す分解斜視図である。

【図１７】図１５の上桃上下動機構による上桃装置の動作を説明するための図である。

【図１８】図１７の上桃装置の上桃ユニットの分解斜視図である。

10

20

30

40

50

【図 19】図 18 の上桃ユニットの開閉機構を説明するための図である。
【図 20】図 13 の遊技盤裏面構成装置に備わる下桃装置を示す図である。
【図 21】図 20 の下桃装置を示す分解斜視図である。
【図 22】図 20 の下桃装置を示す分解斜視図である。
【図 23】図 20 の下桃装置の下桃ユニットを示す斜視図である。
【図 24】図 23 の下桃ユニットを示す分解斜視図である。
【図 25】図 20 の下桃装置の動作を説明するための図である。
【図 26】図 20 の下桃装置の動作を説明するための図である。
【図 27】図 23 の下桃ユニットの動作と表示画面の表示との関係を説明するための図である。

10

【図 28】図 1 の遊技機の発光部の発光状態を模式的に示す図である。
【図 29】本発明を適用した実施形態 2 の構成を示す遊技機の遊技盤を模式的に示す正面図である。
【図 30】図 29 の遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。
【図 31】図 29 の遊技機の遊技状態を説明するための状態遷移図である。
【図 32】図 29 の遊技機の遊技状態を説明するための状態遷移図である。
【図 33】図 29 の遊技機に備わる下桃ユニットの動作と排出口との関係を説明するための図である。

20

【図 34】変形例 1 の遊技機のセンターケースの一部分を拡大して示す図である。
【図 35】変形例 2 の遊技機のセンターケースの一部分を拡大して示す図である。
【図 36】図 35 のセンターケース内の遊技球の転動を模式的に示す図である。
【図 37】変形例 3 の遊技機のセンターケースを示す図である。
【図 38】変形例 4 の遊技機に備わる上桃装置の動作を説明するための図である。
【図 39】変形例 5 の遊技機に備わる上桃装置の動作を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。

【0018】

ここでは、本発明にかかる遊技機 100 の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。

30

【0019】

[実施形態 1]

図 1 は、本発明を適用した実施形態 1 の構成を示す遊技機 100 の正面図である。また、図 2 は、遊技機に備わる遊技盤 1 を示す正面図である。

なお、図 1 及び図 28（後述）には、機枠発光表示部 A1、クリア部材保持枠発光表示部 A2、第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部 A3、A4、下部パネル発光表示部 A5、第 1～第 3 遊技盤発光表示部 A6、A8、A9、変動入賞装置発光表示部 A7、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A10、A11 を図示するが、それ以外の図面では、これらの図示を省略する。

40

【0020】

図 1 に示すように、本実施形態の遊技機 100 は、矩形枠状に構成された機枠 110 を備え、機枠 110 の前面側には、該機枠 110 に対して前方向へ扉状に回動可能に矩形枠状の前面枠 120 が軸着されている。

【0021】

機枠 110 の左右方向略中央部には、機枠発光表示部 A1 が設けられている（図 1 及び図 28 参照）。

機枠発光表示部 A1 は、上下方向に延在するように形成され、例えば、陰極蛍光ランプや LED 等により構成されている。

また、機枠発光表示部 A1 は、液晶表示装置 50 の発光表示動作を関連して発光するものである。

50

【 0 0 2 2 】

前面枠 1 2 0 は、当該前面枠 1 2 0 に備えられる各種部材等の取付用のベースとなる前面枠本体 1 3 0 と、当該前面枠本体 1 3 0 に対して、その前面側に回動可能に軸支されたクリア部材保持枠 1 4 0 と、前面枠本体 1 3 0 の前面のクリア部材保持枠 1 4 0 の下側に取り付けられた発射操作ユニット 1 5 0 と、を有する。

【 0 0 2 3 】

前面枠本体 1 3 0 は、矩形枠状の機枠 1 1 0 の前面側をちょうど覆うような概略矩形板状に構成されるとともに、その中央から上端部にわたる部分に、遊技盤 1 を嵌め込んで収容するための方形状の開口部が形成されている。そして、前面枠本体 1 3 0 に収容された遊技盤 1 の前面が前面枠本体 1 3 0 の開口部から前側に臨むようになっている。

10

即ち、遊技盤 1 は、前面枠本体 1 3 0 に嵌め込まれることで前面枠 1 2 0 に取り付けられている。

【 0 0 2 4 】

また、前面枠本体 1 3 0 の遊技盤 1 が嵌め込まれた開口部、即ち、前面枠本体 1 3 0 の中央より少し下側から上端部にわたる部分には、前面枠本体 1 3 0 の前側を覆うクリア部材保持枠 1 4 0 が配置されており、遊技盤 1 の前面とクリア部材保持枠 1 4 0 に嵌め込まれたクリア部材としてのガラス板との間で、遊技盤 1 の前面に設けられたガイドレール 2 に囲まれた部分が、遊技球が発射されて流下する遊技領域 1 a とされている。

【 0 0 2 5 】

また、クリア部材保持枠 1 4 0 の一方の側部（遊技機 1 0 0 の前面側から見て左側の側部）は、前面枠本体 1 3 0 の一方の側部に回動可能に軸支されて、扉状に開閉自在とされ、クリア部材保持枠 1 4 0 を開くことにより、遊技盤 1 の前面側の遊技領域 1 a の前側を開放可能となっている。

20

クリア部材保持枠 1 4 0 には、前面枠本体 1 3 0 の開口部をほぼ閉塞するように、該開口部に嵌め込まれた遊技盤 1 との間に遊技球が流下可能な遊技領域 1 a となる間隔を開けて二重のガラス板が固定されている。そして、クリア部材保持枠 1 4 0 において、遊技機 1 0 0 の前側からガラス板を介して遊技盤 1 の前面側の少なくとも遊技領域 1 a の部分が視認可能となっている。

また、クリア部材保持枠 1 4 0 の前面であって、ガラス板が固定されて遊技領域 1 a を視認可能とする部分の周囲には、内部に L E D 1 6 1（図 2 に図示）を備える枠装飾装置 1 4 1、音声を出力するスピーカ 1 4 5、1 4 5 などが設けられている。

30

【 0 0 2 6 】

クリア部材保持枠 1 4 0 の上端部及び下端部の各々の左右方向略中央部には、クリア部材保持枠発光表示部 A 2 が設けられている（図 1 及び図 2 8 参照）。

クリア部材保持枠発光表示部 A 2 は、上下方向に延在するように形成され、例えば、陰極蛍光ランプや L E D 等により構成されている。

また、クリア部材保持枠発光表示部 A 2 は、液晶表示装置 5 0 の発光表示動作を関連して発光するものである。

【 0 0 2 7 】

また、前面枠本体 1 3 0 に軸着されたクリア部材保持枠 1 4 0 の開放端側となる前面側から見て右側の端部の前面には、施錠装置の一部をなす鍵穴 1 4 3 が形成されている。

40

鍵穴 1 4 3 は、前面枠本体 1 3 0 の施錠装置の一部であるとともに、クリア部材保持枠 1 4 0 の施錠装置の一部でもあって、鍵穴 1 4 3 に鍵を入れて一方（例えば、左回り）に回すと前面枠本体 1 3 0 の施錠が解除され、他方（例えば、右回り）に回すとクリア部材保持枠 1 4 0 の施錠が解除されるようになっている。

【 0 0 2 8 】

また、前面枠本体 1 3 0 の前面側のクリア部材保持枠 1 4 0 の下側には、発射操作ユニット 1 5 0 が取り付けられている。

発射操作ユニット 1 5 0 は、左右側部のうちの一側部となる左側部を前面枠本体 1 3 0 に軸着されて、左右方向に回動して開閉自在な開閉パネル 1 5 1 とその下の下部パネル 1 5

50

2 とからなる。

開閉パネル 151 は、排出された遊技球を貯留するとともに、遊技球を発射する発射装置（図示略）に遊技球を送る上皿 153 を有している。上皿 153 の周囲には、遊技者が操作可能な演出用ボタン（図示略）が設けられている。

【0029】

開閉パネル 151 の左右方向略中央部には、第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部 A3、A4 が設けられている（図 1 及び図 28 参照）。

第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部 A3、A4 は、例えば、陰極蛍光ランプや LED 等により構成されている。また、第 1 開閉パネル発光表示部 A3 は、上皿 153 の上側に上下方向に延在するように形成され、第 2 開閉パネル発光表示部 A4 は、上皿 153 の下側に上下方向に延在するように形成されている。

また、第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部 A3、A4 は、液晶表示装置 50 の発光表示動作を関連して発光するものである。

【0030】

また、開閉パネル 151 の下側の下部パネル 152 には、上皿 153 に収容しきれない遊技球を収容する下皿 154 及び灰皿 155 と、遊技領域 1a に向けての遊技球の発射操作を行うとともに、該遊技領域 1a に遊技球を発射する際の発射勢を調節するための操作ハンドル 156、音声を出力するスピーカ 145 などが設けられている。

【0031】

下部パネル 152 の左右方向略中央部には、下部パネル発光表示部 A5 が設けられている（図 1 及び図 28 参照）。

下部パネル発光表示部 A5 は、上下方向に延在するように形成され、例えば、陰極蛍光ランプや LED 等により構成されている。

また、下部パネル発光表示部 A5 は、液晶表示装置 50 の発光表示動作を関連して発光するものである。

【0032】

図 2 に示すように、遊技盤 1 の遊技領域 1a には、センターケース 200、普図始動ゲート 21、第 1 始動口 24、普図変動表示の結果如何によって開閉部材 25b、25b を開閉させる第 2 始動口をなす普通変動入賞装置 25、特図変動表示ゲームの結果如何によって第 1 大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換するサイクル遊技を行う第 1 特別変動入賞装置 26、一般入賞口 27、...、遊技領域 1a に発射された遊技球の発射勢を吸収する発射勢吸収部 28、風車と呼ばれる打球方向変換部材（図示略）、...、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

また、遊技領域 1a の最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴 29 が設けられている。

【0033】

また、遊技盤 1 の前面右下であってガイドレール 2 の外側には、遊技状態表示装置 160 が設けられている。

遊技状態表示装置 160 には、普図変動表示ゲームを表示する普図表示器 23（図 3 参照）と、第 1 特図変動表示ゲームを表示する特図 1 表示器 22A（図 3 参照）と、第 2 特図変動表示ゲームを表示する特図 2 表示器 22B（図 3 参照）と、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器 20（図 3 参照）と、第 1 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 1 始動記憶）を表示する特図 1 記憶表示器 12（図 3 参照）と、第 2 特図変動表示ゲームの未処理回数（第 2 始動記憶）を表示する特図 2 記憶表示器 13（図 3 参照）と、第 1 及び第 2 特図変動表示ゲームにおける結果が 2R 大当りか 15R 大当りかを決定する決定ラウンド数表示器 14（図 3 参照）が設けられている。

なお、普図記憶表示器 20、普図表示器 23、特図 1 表示器 22A、特図 2 表示器 22B、特図 1 記憶表示器 12、特図 2 記憶表示器 13、決定ラウンド数表示器 14 は、セグメント LED として一体に設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

発射勢吸収部 2 8 は、センターケース 2 0 0 の右上であってガイドレール 2 の内側面に沿って設けられている。

【 0 0 3 5 】

遊技盤 1 のセンターケース 2 0 0 の上部であって左右方向略中央部には、第 1 遊技盤発光表示部 A 6 が設けられている（図 1 及び図 2 8 参照）。

第 1 遊技盤発光表示部 A 6 は、上下方向に延在するように形成され、例えば、陰極蛍光ランプや L E D 等により構成されている。

また、第 1 遊技盤発光表示部 A 6 は、液晶表示装置 5 0 の発光表示動作を関連して発光するものである。

10

【 0 0 3 6 】

センターケース 2 0 0 は、遊技領域 1 a の略中央に取り付けられ、特図変動表示ゲームの表示領域となる窓部 1 0 a（図 5 参照）を形成している。このセンターケース 2 0 0 に形成された窓部 1 0 a の後方には、液晶表示装置 5 0 が配されるようになっている。

【 0 0 3 7 】

液晶表示装置 5 0 は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部がセンターケース 2 0 0 の窓部 1 0 a を介して遊技盤 1 の前面側から視認可能となるように配されている。

なお、液晶表示装置 5 0 は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E L、C R T 等のディスプレイを備えるものであっても良い。

20

【 0 0 3 8 】

また、センターケース 2 0 0 の下側には、第 1 始動口 2 4 と、第 2 始動口をなす普通変動入賞装置 2 5 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

また、センターケース 2 0 0 の左側には、普図始動ゲート 2 1 が設けられている。

普図始動ゲート 2 1 内には、普図始動ゲート 2 1 を通過した遊技球を検出するための普図ゲートセンサ 2 1 a（図 3 参照）が設けられている。そして、遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 2 1 を通過して普図ゲートセンサ 2 1 a により検出されると、普図変動表示ゲームが普図表示器 2 3 で行われる。

【 0 0 4 0 】

30

また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 2 5 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 2 1 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が 1 加算されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、L E D を備える普図記憶表示器 2 0 にて表示されるようになっており、例えば、図 2 に示すように、上下 2 つの L E D のうち、始動記憶数が「1」の場合には、上の L E D が点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下の L E D も点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上の L E D が点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下の L E D も点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

40

【 0 0 4 1 】

なお、普図変動表示ゲームは、液晶表示装置 5 0 の表示領域の一部に表示するようにしても良く、この場合は、識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などの飾り普通図柄を用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。同様に、飾り普通図柄の変動表示ゲームの始動記憶数を液晶表示装置 5 0 に表示するようにしても良い。

【 0 0 4 2 】

そして、普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置 2 5 の開閉部材 2 5 b、2 5 b が所定時間（例えば、0.5 秒間）開放される。これにより、普通変動入賞装置 2 5 に遊技球が入賞し易くなり、第 2 特図変動

50

表示ゲーム（後述）の始動が容易となる。

【0043】

第1始動口24の内部には、特図1始動口センサ24a（図3参照）が備えられている。そして、特図1始動口センサ24aによって遊技球を検出することに基づいて、補助遊技としての第1特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。

【0044】

普通変動入賞装置25の内部には、特図2始動口センサ25a（図3参照）が備えられている。そして、特図2始動口センサ25aによって遊技球を検出することに基づいて、補助遊技としての第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。

10

【0045】

普通変動入賞装置25は、第1始動口24の下部に配設され、左右一对の開閉部材25b、25bを具備している。

一对の開閉部材25b、25bは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しており、第1始動口24により上部が閉塞されることで、普通変動入賞装置25に遊技球を受け入れ不可能な状態となっている。一方、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電SOL25c（図3参照）によって、逆「ハ」の字状に開いて遊技球を受け入れ可能となり、普通変動入賞装置25に遊技球が流入し易い状態（遊技者にとって有利な状態）に変換させられるようになっている。

20

【0046】

普通変動入賞装置25の動作状態には、通常動作状態（第1動作状態）と、時短動作状態（第2動作状態）の二つの動作状態があり、何れかの動作状態が設定されるようになっている。通常動作状態は、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間（例えば、30秒）とされる。

【0047】

また、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置25が開放される場合の開放態様は、開放時間が第1開放時間（例えば、0.3秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第1開放回数（例えば、1回）とされる。

【0048】

また、時短動作状態は、普通変動入賞装置25の動作状態が、通常動作状態に比べて開放状態となりやすい状態である。

30

【0049】

この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間である第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間となるように制御され（例えば、0.5秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置25の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態における、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置25が開放される場合の開放態様は、開放時間が第2開放時間（例えば、1秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第2開放回数（例えば、3回）とされる。さらに、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御されるようにしてもよい。

40

即ち、時短動作状態は、通常動作状態よりも普通変動入賞装置25の開放回数が増加され、普通変動入賞装置25に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる状態である。

【0050】

第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、それぞれ所定の上限数（例えば、4）の範囲内で始動記憶（特図始動記憶）として記憶される。従って、第1特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が0の状態で、第1始動口24に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動

50

記憶数が1加算されるとともに、直ちに始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲームが開始され、この際に始動記憶数が1減算される。

【0051】

一方、第1特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第1始動口24に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が1加算されて始動記憶が1つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が1以上となった状態で、第1特図変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了もしくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が1減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲームが開始される。

10

なお、第1特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える特図1記憶表示器12、...にて表示されるとともに、液晶表示装置50の所定領域に表示される。

【0052】

また、第2特図変動表示ゲームを直ちに開始できない状態、例えば、既に第1特図変動表示ゲームもしくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第2始動口をなす普通変動入賞装置25に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が1加算されて始動記憶が1つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が1以上となった状態で、第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了もしくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が1減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて第2特図変動表示ゲームが開始される。

20

なお、第2特図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える特図2記憶表示器13、...にて表示されるとともに、液晶表示装置50の所定領域に表示される。

【0053】

第1特図変動表示ゲームの始動記憶は、例えば、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

30

また、同様に、第2特図変動表示ゲームの始動記憶は、例えば、上下2つのLEDのうち、始動記憶数が「1」の場合には、上のLEDが点灯し、始動記憶数が「2」の場合には、下のLEDも点灯する。そして、始動記憶数が「3」の場合には、上のLEDが点滅し、始動記憶数が「4」の場合には、下のLEDも点滅することによって、始動記憶数が判別可能となっている。

【0054】

なお、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームは、同時に実行されることはない。また、第2特図変動表示ゲームは、第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。すなわち、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

40

また、後述するように、第1特図変動表示ゲームで導出された特別結果よりも、第2特図変動表示ゲームで導出された特別結果のほうが特別遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な状態（時短動作状態）となり易い。

【0055】

第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームは、特図1表示器22A及び特図2表示器22Bで実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームが行われる。

また、液晶表示装置50にて各特図変動表示ゲームに対応させて複数種類の識別情報（例

50

えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。即ち、液晶表示装置 50 は、変動表示装置として、複数の識別情報の変動表示を行う変動表示ゲームを表示する。

【0056】

そして、特図変動表示ゲームの結果として、特図 1 表示器 22 A 若しくは特図 2 表示器 22 B の表示態様が特別結果態様（例えば、「7」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）となる。また、これに対応して液晶表示装置 50 の表示態様も特別結果態様（例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか）となる。

なお、遊技機 100 に特図 1 表示器 22 A 及び特図 2 表示器 22 B を備えずに、液晶表示装置 50 のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

10

【0057】

また、実施形態 1 の遊技機 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技状態として確変状態（第 2 確率状態）を発生可能となっている。この確変状態は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態（第 1 確率状態）に比べて高い状態である。また、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき確変状態となっても、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームの両方が確変状態となる。

なお、確変状態と時短動作状態はそれぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし、一方のみを発生させることも可能である。

20

【0058】

普通変動入賞装置 25 の下側には、第 1 特別変動入賞装置 26 が設けられている。

第 1 特別変動入賞装置 26 は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 26 a によって開閉される第 1 大入賞口を備え、特別遊技状態中は、第 1 大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより第 1 大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせる。

なお、開閉扉 26 a は、例えば、駆動装置としての第 1 大入賞口 SOL 26 b（図 3 参照）により駆動される。また、第 1 大入賞口の内部（入賞領域）には、当該第 1 大入賞口に入った遊技球を検出する第 1 大入賞口センサ 26 c（図 3 参照）が配設されている。

【0059】

30

開閉扉 26 a の奥側であって左右方向略中央部には、変動入賞装置発光表示部 A7 が設けられている（図 1 及び図 28 参照）。

変動入賞装置発光表示部 A7 は、例えば、第 1 大入賞口を構成する凹室に配設された陰極蛍光ランプや LED 等により構成され、当該発光表示部 A7 による発光は、開閉扉 26 a に貼設されたクリアシールを通過して遊技者に視認可能となっている。

また、変動入賞装置発光表示部 A7 は、液晶表示装置 50 の発光表示動作を関連して発光するものである。

【0060】

遊技盤 1 の第 1 特別変動入賞装置 26 の上側及び下側の左右方向略中央部には、第 2 及び第 3 遊技盤発光表示部 A8、A9 が設けられている（図 1 及び図 28 参照）。

40

第 2 及び第 3 遊技盤発光表示部 A8、A9 は、上下方向に延在するように形成され、例えば、陰極蛍光ランプや LED 等により構成されている。

また、第 2 及び第 3 遊技盤発光表示部 A8、A9 は、液晶表示装置 50 の発光表示動作を関連して発光するものである。

【0061】

また、一般入賞口 27 には、当該一般入賞口 27 に入った遊技球を検出するための一般入賞口センサ 27 a（図 3 参照）が配設されている。

そして、遊技を開始することにより遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 27、...、普通変動入賞装置 25、第 1 始動口 24、第 1 特別変動入賞装置 26、第 2 特別変動入賞装置 60（後述）等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応

50

した賞球に関する情報が排出制御装置（図示略）に出力されるようになっている。排出制御装置は、排出装置を制御し、所定数の遊技球を排出する（払い出す）ようになっている。

【0062】

図3は、遊技機100の制御系の一部を示すブロック図である。

図3に示すように、遊技機100は、その制御系として遊技の進行を制御するメイン制御装置としての遊技制御装置30、この遊技制御装置30の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置40とを備えている。

【0063】

遊技制御装置30は、CPU31a、RAM31b、ROM31c等を有する遊技用マイクロコンピュータ31、クロック（発振器：CLK）32、入出力I/F33等を備えている。

このうち、CPU31aは、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示ゲームに関連する各種乱数値なども生成している。

各種乱数値には、特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値、普図変動表示ゲームの当り判定用乱数値、特図変動表示ゲームの停止図柄の決定に用いられる図柄決定用乱数値、特図変動表示ゲームにおける基本変動パターン（各種リーチやリーチ無しの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）の種類の決定に用いられる基本変動パターン決定用乱数値などが含まれる。

【0064】

RAM31bは、第1始動口24に設けられた特図1始動口センサ24a、普通変動入賞装置25に設けられた特図2始動口センサ25aのオン信号などを記憶する記憶領域や、普図始動ゲート21に設けられた普図ゲートセンサ21aのオン信号の記憶（普図始動記憶）の記憶領域、各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU31aの作業領域等を備えている。

【0065】

ROM31cには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、特図変動表示ゲームの大当り発生を判定するための特図変動表示ゲームの大当り判定値を有する乱数判定テーブル、普図変動表示ゲームの当り発生を判定するための普図の当り判定値を有する普図判定テーブルなどが書き込まれている。

【0066】

また、入出力I/F33には、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図1始動口センサ24a、特図2始動口センサ25a、普図ゲートセンサ21a、一般入賞口センサ27a、第1大入賞口センサ26c、第2大入賞口センサ62a等からの各種信号が入力されている。そして、これら各種信号は、該入出力I/F33により中継されて、CPU31aに対し出力されている。

【0067】

さらに、入出力I/F33には、CPU31aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、当該入出力I/F33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、普通変動入賞装置25の開閉部材25b、25bの駆動手段としての普電SOL25c、第1特別変動入賞装置26の第1大入賞口を開閉する駆動手段としての第1大入賞口SOL26b、第2特別変動入賞装置60の第2大入賞口を開閉する駆動手段としての第2大入賞口SOL631、外部情報端子61、演出制御装置40などに出力されている。

また、特図変動表示ゲームの結果を表示する第1及び特図2表示器22A、22B、未処理の第1特図変動表示ゲームの回数を表示する特図1記憶表示器12、未処理の第2特図変動表示ゲームの回数を表示する特図2記憶表示器13、第1及び第2特図変動表示ゲームにおける結果が2R大当りか15R大当りかを決定する決定ラウンド数表示器14、普図変動表示ゲームの結果を表示するとともに未処理の普図変動表示ゲームの回数を表示する普図表示器23、普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器20など

10

20

30

40

50

にも出力されている。

【0068】

なお、遊技制御装置30には、電源供給装置(図示略)から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

【0069】

演出制御装置40は、CPU41a、RAM41b、ROM41c、クロック(発振器:CLK)43、入出力I/F44等を備えている。

10

【0070】

CPU41aは、図示は省略するが、制御部、演算部を備え、遊技制御装置30から送信された演出コマンドを受信して、当該演出コマンドの振り分け、スピーカ145からの効果音の出力制御、装飾ランプ・LED161の発光制御、下桃用モータ441aの駆動制御、第1上桃用ソレノイド(SOL)431aの駆動制御、第2上桃用ソレノイド(SOL)431bの駆動制御、第1上桃用モータ433aの駆動制御、第2上桃用モータ433bの駆動制御、液晶表示装置50における画像の表示制御等を行うものである。

【0071】

RAM41bは、各種データの記憶領域や、CPU41aの作業領域等を備えている。
ROM41cは、CPU41aにより実行される各種制御プログラムや制御データが記憶されている。また、ROM41cは、音声ROMとして、スピーカ145から出力される効果音等に係る音データを記憶している。また、ROM41cは、図柄ROMとして、液晶表示装置50に表示される画像等に係る画像データを記憶している。
なお、RAM41bとROM41cは、別部材として設けられているが、一体となって第1メモリ(図示略)として設けられても良い。さらに、第1メモリとCPU41aが一体となって一チップ化されたものであっても良い。

20

【0072】

入出力I/F44には、スピーカ145、装飾ランプ・LED161、下桃用モータ441a、第1上桃用SOL431a、第2上桃用SOL431b、第1上桃用モータ433a、第2上桃用モータ433b、第1上桃位置検出センサ423a、第2上桃位置検出センサ423b、下桃位置検出センサ441q、演出用ボタンセンサ155a、SELECTボタンセンサ155b、液晶表示装置50が接続されている。

30

【0073】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。

遊技制御装置30の遊技用マイクロコンピュータ31のCPU31aでは、普図始動ゲート21に備えられた普図ゲートセンサ21aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当たり判定用乱数値を抽出してROM31cに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器23に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、普図表示器23に特別の結果態様を表示するとともに、普電SOL25cを動作させ、普通変動入賞装置25の開閉部材25b、25bを所定時間(例えば、0.5秒間)上述のように開放する制御を行う。

40

なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器23にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0074】

また、第1始動口24に備えられた特図1始動口センサ24aからの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞(始動記憶)を記憶し、この始動記憶に基づき、第1特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してROM31cに記憶されている判定値と比較し、第1特図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。

また、普通変動入賞装置25に備えられた特図2始動口センサ25aからの遊技球の検出

50

信号の入力に基づき始動記憶を記憶し、この始動記憶に基づき、第2特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してROM 31cに記憶されている判定値と比較し、第2特図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。

【0075】

そして、遊技制御装置30のCPU 31aは、上記の第1特図変動表示ゲームや第2特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置40に出力する。そして、特図1表示器22Aや特図2表示器22Bに、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

また、演出制御装置40では、遊技制御装置30からの制御信号に基づき、液晶表示装置50で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

さらに、演出制御装置40では、遊技制御装置30からの制御信号に基づき、スピーカ145からの音の出力、装飾ランプ・LED 161の発光を制御する処理、下桃用モータ441aの回転駆動を制御する処理、第1上桃用ソレノイドの駆動を制御する処理、第2上桃用ソレノイドの駆動を制御する処理、第1上桃用モータ433aの回転駆動を制御する処理、第2上桃用モータ433bの回転駆動を制御する処理等を行う。

【0076】

そして、遊技制御装置30のCPU 31aは、特図変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、特図1表示器22Aや特図2表示器22Bに特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。

特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU 31aは、例えば、第1大入賞口SOL 26bにより第1特別変動入賞装置26の開閉扉26aを開放させ、第1大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行うか、或いは、第2大入賞口SOL 631により第2特別変動入賞装置60の第2大入賞口を開放状態とするように回動部材61を回動させ、第2大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。

そして、第1大入賞口や第2大入賞口に所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するか、第1大入賞口や第2大入賞口の開放から所定時間（例えば、25秒または1秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで第1大入賞口や第2大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば、15回または2回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。

なお、特別遊技状態にて、第1大入賞口及び第2大入賞口のうち、何れの大入賞口を開放状態とするかどうかの振り分けは、例えば、特図変動表示ゲームの結果態様に基づいて行うようにしても良い。即ち、特図変動表示ゲームの結果態様が遊技状態として確変状態を発生させる所定の特別結果態様（例えば、「7」）となった場合には、第2大入賞口を開放状態とする特別遊技状態を発生させる一方で、特図変動表示ゲームの結果態様が確変状態を発生させない所定の特別結果態様（例えば、「6」）となった場合には、第1大入賞口を開放状態とする特別遊技状態を発生させるようにしても良い。

また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図1表示器22Aや特図2表示器22Bにはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0077】

次に、遊技機100における遊技状態について説明する。

図4は、本実施形態の遊技機100における遊技状態を説明するための状態遷移図である。

図4に示すように、第1始動記憶及び第2始動記憶がない場合は客待ち状態ST1となり、第1始動記憶（特図1始動記憶）及び第2始動記憶（特図2始動記憶）の発生を待機する状態となる。この客待ち状態ST1において、第1始動口24や普通変動入賞装置25に遊技球が入賞して、特図1始動口センサ24aや特図2始動口センサ25aによって遊技球が検出されて始動入賞（第1始動記憶や第2始動記憶）が記憶されると、変動状態ST2に移行し、第1特図変動表示ゲームや第2特図変動表示ゲームが実行される。

なお、第2始動記憶は第1始動記憶よりも優先的に消化されるようになっているので、第2始動記憶がある場合は、第1始動記憶があっても変動状態ST2に移行し、第2特図変

動表示ゲームが実行される。

また、第1始動記憶や第2始動記憶がある状態でも、結果がはずれとなる特図変動表示ゲームの終了後や大当たり状態ST3（特別遊技状態）の終了後には一旦客待ち状態ST1となる。

【0078】

変動状態ST2は、第1特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第1特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態ST3に移行し、特別遊技状態となる。また、変動状態ST2で、第1特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合は、客待ち状態ST1に戻る。

10

【0079】

大当たり状態ST3は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している状態である。そして、この大当たり状態ST3で特別遊技状態が終了した場合は、客待ち状態ST1に戻る。

【0080】

次に、遊技盤1について図5を参照して説明する。

図5は、遊技盤1の構造を模式的に示す分解斜視図であり、図6は、遊技盤1のセンターケース200が取り付けられた部分の断面構造を示す断面図である。

【0081】

図5及び図6に示すように、遊技盤1は、略中央部にセンターケース200の取付用開口部301が形成された略矩形板状の遊技盤ベース部材300を備え、この遊技盤ベース部材300に対して、手前側からセンターケース200が取り付けられ、裏側から上桃ユニット431（後述）及び下桃ユニット441（後述）を備える遊技盤裏面構成装置400が取り付けられている。

20

具体的には、センターケース200は、遊技盤ベース部材300の取付用開口部301に嵌め込まれるように取り付けられ、当該センターケース200の窓部10aの内側に上桃ユニット431及び下桃ユニット441が配置されるように遊技盤裏面構成装置400が取り付けられている。

【0082】

また、遊技盤裏面構成装置400の裏側には、液晶表示装置50が配設されている。具体的には、遊技盤裏面構成装置400の略中央部には、略矩形状の開口401が設けられ、当該開口401を介して特図変動表示ゲームが表示される表示部が視認されるように液晶表示装置50が配設されている。

30

【0083】

次に、センターケース200について図7～図12を参照して説明する。

図7は、センターケース200を示す正面図であり、図8は、センターケース200を示す斜視図である。

【0084】

図7及び図8に示すように、センターケース200は、前面側が開口するとともに、奥側に液晶表示装置50の表示部を前側に臨ませる窓部10aが形成されている。即ち、センターケース200は、遊技盤ベース部材300に螺着するためのネジ穴が複数形成された枠状のケース取付ベース部材210を備え、このケース取付ベース部材210の前面側に各種複数の装飾部材220、...が取り付けられている。

40

【0085】

ケース取付ベース部材210の上部には、当該取付ベース部材210の表面から前方に庇状に突出した鑑部230が設けられている。

鑑部230は、その前端が遊技領域1aの前側を規制するガラス板の裏面近傍に配置され、これにより、遊技球がセンターケース200の内側に流入するのを防止している。

【0086】

また、鑑部230は、その上端部から左下側に傾斜して形成された傾斜面部231を具備

50

し、その傾斜面部 2 3 1 の中途部に第 2 特別変動入賞装置 6 0 の第 2 大入賞口を開閉する回動部材 6 1 (後述) が設けられている。また、傾斜面部 2 3 1 の下端部に連続して左側面部 2 3 2 が形成され、その左側面部 2 3 2 の略中央やや下側部分に、ワープ入口 2 4 1 を具備するワープ流路構成部材 2 4 0 が設けられている。

【 0 0 8 7 】

ここで、第 2 特別変動入賞装置 6 0 について図 9 ~ 図 1 2 を参照して説明する。

図 9 (a) センターケース 2 0 0 の右側部分を拡大して示す斜視図であり、図 9 (b) は、センターケース 2 0 0 の右側部分を図 9 (a) と 1 8 0 ° 異なる方向から視て示す斜視図である。また、図 1 0 は、センターケース 2 0 0 を示す分解斜視図である。図 1 1 は、第 2 特別変動入賞装置 6 0 の一部分を示す分解斜視図であり、図 1 2 は、第 2 特別変動入賞装置 6 0 の第 2 大入賞口駆動装置 6 3 の分解斜視図である。

10

【 0 0 8 8 】

第 2 特別変動入賞装置 6 0 は、図 9 (a) 及び図 9 (b) 並びに図 1 0 に示すように、回動部材 6 1 と、回動部材 6 1 により開閉される第 2 大入賞口を具備する第 2 大入賞口構成部 6 2 と、回動部材 6 1 を回動させて第 2 大入賞口を開閉させる第 2 大入賞口駆動装置 6 3 とを備えている。

【 0 0 8 9 】

回動部材 6 1 は、長尺に形成された部材であり、例えば、その表面が短剣を模した形状に形成されている。また、回動部材 6 1 は、その裏面側下端部に回動軸部 6 1 a が設けられている。

20

回動軸部 6 1 a は、図 1 1 に示すように、前後方向に延在するように長尺な円柱状に形成され、ケース取付ベース部材 2 1 0 の円形の軸孔 2 1 1 に対して前面側から挿通される。そして、回動軸部 6 1 a は、さらに、蓋部材 6 2 2 (後述) の円形の軸孔 6 2 5 に挿通されて、当該回動軸部 6 1 a の後端部が第 2 大入賞口駆動装置 6 3 の駆動力を伝達するためのリンク部材 6 2 7 と接続される。

【 0 0 9 0 】

また、回動軸部 6 1 a の上側には、前後方向に延在する円柱状のガイドピン 6 1 b が設けられている。ガイドピン 6 1 b は、ケース取付ベース部材 2 1 0 の円弧状のガイド孔 2 1 2 に挿通され、当該回動部材 6 1 の回動範囲を規制するものである。

これにより、第 2 大入賞口駆動装置 6 3 の駆動に基づいて、当該駆動力がリンク部材 6 2 7 を介して回動部材 6 1 に伝達されて回動軸部 6 1 a が前後方向の軸を中心として回動することで、ガイド孔に挿通されたガイドピン 6 1 b により規制された回動範囲内で当該回動部材 6 1 が左右方向に回動可能となる。

30

【 0 0 9 1 】

第 2 大入賞口構成部 6 2 は、回動部材 6 1 の上端部が左側に回動することにより開放可能となっている第 2 大入賞口を備えている。また、第 2 大入賞口構成部 6 2 は、ケース取付ベース部材 2 1 0 に対して後側から取り付けられるものである。

さらに、第 2 大入賞口構成部 6 2 は、第 2 大入賞口に入賞した遊技球の排出路 (ケース側排出路) を構成するものであり、正面視にてセンターケース 2 0 0 の左上部から左側部に沿って延在するように概略 S 字状に屈曲して形成されている。また、第 2 大入賞口構成部 6 2 は、後側に向けて開口した溝状の流路構成部材 6 2 1 と、この流路構成部材 6 2 1 の後側開口を閉塞する蓋部材 6 2 2 と、第 2 大入賞口に入賞した遊技球を検出する第 2 大入賞口センサ 6 2 a とを備えている。

40

【 0 0 9 2 】

流路構成部材 6 2 1 の上端部は、左上方に向かって開口するように湾曲して形成され、湾曲した部分と蓋部材 6 2 2 の前面側により、第 2 大入賞口が構成されている。そして、第 2 大入賞口内に回動部材 6 1 が配置され、特別遊技状態中に、回動部材 6 1 が回動して第 2 大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより当該第 2 大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせる。

また、流路構成部材 6 2 1 は、透明な部材であり、当該流路構成部材 6 2 1 内を流下する

50

被覆部材 250（後述）を介して遊技球を視認可能となっている。

【0093】

第 2 大入賞口に入賞した遊技球を検出する第 2 大入賞口センサ 62a は、第 2 大入賞口構成部 62 の上端部、即ち、第 2 大入賞口近傍に設けられ、当該第 2 大入賞口に入賞した遊技球を検出すると、その検出信号を遊技制御装置 30 の CPU 31a に送信する。

【0094】

また、流路構成部材 621 の裏側に蓋部材 622 が取り付けられることによって、第 2 大入賞口に入賞した遊技球の排出路が構成されている。

【0095】

蓋部材 622 の上端部には、第 2 大入賞口に流入する遊技球の球詰まりを防止するための球詰まり防止部 624 が設けられている。球詰まり防止部 624 は、蓋部材 622 の上端部前面から後側に凹んだ凹型に形成されている。

10

【0096】

また、球詰まり防止部 624 の左側には、回動部材 61 の回動軸部 61a が挿通される軸孔 625 が形成されている。そして、軸孔 625 に挿通された回動軸部 61a は、ワッシャー 626 を介してリンク部材 627 が接続される。

【0097】

また、蓋部材 622 の下端部、即ち、排出路の出口側部分には、図 11 に示すように、後側に屈曲するように突出形成された排出路係合部 628 が設けられている。

排出路係合部 628 は、当該蓋部材 622 の前面側に流路構成部材 621 が取り付けられることで、左側に向かって開口した排出路の出口 62b を構成するようになっている。即ち、第 2 大入賞口に入賞後、遊技機 100 から島設備側に排出される遊技球は、排出路内を流下して、左側開口の出口 62b からセンターケース 200 外に排出される。また、排出路係合部 628 は、センターケース 200 の裏側に遊技盤裏面構成装置 400 が取付けられることで、当該遊技盤裏面構成装置 400 の裏面側排出路 471 内に挿入されて裏面側排出路 471 と連通されるようになっている。

20

これにより、排出路内を流下して左側開口の出口 62b からセンターケース 200 外に排出された遊技球は、裏面側排出路 471 内に流入して当該裏面側排出路 471 内を流下して島設備側に回収される。

【0098】

30

ケース取付ベース部材 210 に取り付けられた第 2 大入賞口構成部 62 の前面側には、当該第 2 大入賞口構成部 62 を手前側から被覆する被覆部材 250 が設けられている。被覆部材 250 は、透明な部材であり、第 2 大入賞口構成部 62 の流路構成部材 621 内を流下する遊技球を遊技者は視認可能となっている。

【0099】

第 2 大入賞口駆動装置 63 は、遊技盤ベース部材 300 に取り付けられたケース取付ベース部材 210 に対して遊技盤ベース部材 300 の裏面側から取り付けられるものである。また、第 2 大入賞口駆動装置 63 は、図 12 に示すように、第 2 大入賞口ソレノイド 631（SOL）と、第 2 大入賞口 SOL 631 が取り付けられる第 2 大入賞口ベース部材 632 と、この第 2 大入賞口ベース部材 632 に取り付けられた第 2 大入賞口 SOL 631 を後側から被覆する第 2 大入賞口カバー部材 633 と、第 2 大入賞口ベース部材 632 の前面側の凹部に取り付けられる凹部被覆部材 634 とを備えている。

40

【0100】

第 2 大入賞口 SOL 631 は、可動部 631a を左右方向に動作させる向きに配設されている。また、可動部 631a に設けられた接続孔 631b に、リンク部材 627 の接続軸 627a が上下方向に移動可能に遊挿されている。

リンク部材 627 は、略円柱状の接続軸 627a と、この接続軸 627a の下側に形成され、回動部材 61 の回動軸部 61a が取り付けられる軸取付部 627b とを備えている。

【0101】

そして、第 2 大入賞口 SOL 631 が駆動して可動部 631a を左右方向に動作させるこ

50

とにより、この可動部 6 3 1 a の接続孔 6 3 1 b に接続されたリンク部材 6 2 7 の接続軸 6 2 7 a が左右方向に動作することで、軸取付部 6 2 7 b を所定方向に回動させる。これにより、当該軸取付部 6 2 7 b に取り付けられた回動軸部 6 1 a を介して回動部材 6 1 を所定方向に回動させる。

例えば、第 2 大入賞口 S O L 6 3 1 が駆動して可動部 6 3 1 a を右方向に動作させることにより、リンク部材 6 2 7 の接続軸 6 2 7 a が右方向に動作することで、軸取付部 6 2 7 b を右方向に回動させて回動軸部 6 1 a を介して回動部材 6 1 を右方向に回動させる。一方、第 2 大入賞口 S O L 6 3 1 が駆動して可動部 6 3 1 a を左方向に動作させることにより、リンク部材 6 2 7 の接続軸 6 2 7 a が左方向に動作することで、軸取付部 6 2 7 b を左方向に回動させて回動軸部 6 1 a を介して回動部材 6 1 を左方向に回動させる。

10

【0102】

ワープ流路構成部材 2 4 0 は、図 8 及び図 9 に示すように、第 2 大入賞口構成部 6 2 の排出路の出口 6 2 b と前後方向に重なるように当該出口 6 2 b の手前側に設けられている。また、ワープ流路構成部材 2 4 0 は、後側に向けて開口した溝状の部材であり、ケース取付ベース部材 2 1 0 の前面に取り付けられることで、当該ケース取付ベース部材 2 1 0 の前面ととともにワープ流路を構成している。

【0103】

また、ワープ流路構成部材 2 4 0 は、左上方に向かって開口するように形成されたワープ入口 2 4 1 を備えている。そして、ワープ入口 2 4 1 を介して導入された遊技球は、ワープ流路を通してワープ出口 2 4 2 からセンターケース 2 0 0 内に排出される（図 7 及び図 8 参照）。

20

ワープ出口 2 4 2 は、センターケース 2 0 0 の内周壁の左側部に右方に向けて開口するように形成されている。そして、ワープ出口 2 4 2 から排出された遊技球は、右斜め下方に向かって緩やかに傾斜した傾斜路 2 4 3 を通ってステージ部 2 6 0 上に排出される。

【0104】

ステージ部 2 6 0 は、図 7 等 に示すように、センターケース 2 0 0 の前側開口の下部、具体的には、窓部 1 0 a の手前側下部に形成されている。また、ステージ部 2 6 0 は、遊技球が転動する床部 2 6 1 を備えている。

床部 2 6 1 は、奥側から手前側に緩やかに傾斜して形成され、床部 2 6 1 上に流入された遊技球は、床部 2 6 1 の前面側からセンターケース 2 0 0 外側に流下する。

30

また、床部 2 6 1 の前面側には、遊技球がステージ部 2 6 0 上からこぼれ落ちる際にその流下を案内するガイド溝部 2 6 2 を備えている。

【0105】

ガイド溝部 2 6 2 は、遊技球 1 個分或いはそれ以上空けて形成され、当該間隙により遊技球がステージ部 2 6 0 上からこぼれ落ちる位置を規制する。

また、ガイド溝部 2 6 2 の下側には、第 1 始動口 2 4 が配設されている。これにより、ステージ部 2 6 0 上を転動する遊技球がガイド溝部 2 6 2 に案内されてセンターケース 2 0 0 外側に流下することで、第 1 始動口 2 4 に入賞し易いようになっている。

【0106】

センターケース 2 0 0 の上側及び下側の左右方向略中央部には、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1 が設けられている（図 1 及び図 2 8 参照）。

40

第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1 は、上下方向に延在するように形成され、例えば、陰極蛍光ランプや L E D 等により構成されている。

また、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1 は、液晶表示装置 5 0 の発光表示動作を関連して発光するものである。

【0107】

次に、遊技盤裏面構成装置 4 0 0 について図 1 3 及び図 1 4 を参照して説明する。

図 1 3 は、遊技盤裏面構成装置 4 0 0 を示す正面図であり、図 1 4 は、遊技盤裏面構成装置 4 0 0 を示す分解斜視図である。

図 1 3 及び図 1 4 に示すように、遊技盤裏面構成装置 4 0 0 は、構成装置ベース部材 4 1

50

0と、この構成装置ベース部材410の内側に配設され、上桃装置430及び下桃装置440が取付けられた構成装置枠部材420とを備えている。

【0108】

構成装置ベース部材410は、遊技盤ベース部材300に取付け固定されるものであり、構成装置枠部材420が収納される前面開口の箱形状に形成されるとともに、後面部略中央に液晶表示装置50の表示部が視認される略矩形形状の開口411が形成されている。

また、構成装置ベース部材410の手前側の縁部には、遊技盤ベース部材300に螺着するためのネジ穴が複数形成されている。

【0109】

構成装置枠部材420は、略中央部に略矩形形状の開口部421が形成され、当該開口部421の下縁部に下桃ユニット441を具備する下桃装置440が設けられ、下桃ユニット441の前面側に傾斜したクリア板450が設けられ(図6参照)、開口部421の上側部分であって、クリア板450の前面側に上桃ユニット431を具備する上桃装置430が設けられている。

また、構成装置枠部材420の右側部には、前面側から後側に凹んだ凹型に形成され、その内側に下桃ユニット441を収納可能な下桃収納部460が設けられている。

【0110】

ここで、上桃装置430について図15～図19を参照して説明する。

図15は、上桃装置430を構成する上桃上下動機構432を示す正面図であり、図16は、上桃上下動機構432を示す分解斜視図である。また、図17は、上桃上下動機構432による上桃装置430の動作を説明するための図である。

なお、図15及び図16には、右側の上桃上下動機構432を拡大して示す。

【0111】

上桃装置430は、液晶表示装置50の前面側で動作する可動役物装置であり、開閉動作する第1及び第2上桃可動部材43a、43bを備える上桃を構成する上桃ユニット431と、この上桃ユニット431を上下動させる左右の上桃上下動機構432、432とを備えている。

【0112】

右側の上桃上下動機構432は、図15及び図16に示すように、第1上桃用モータ433aと、上桃ユニット431に取付け固定された右側のアーム部材434Rと、このアーム部材434Rに取付固定され、第1上桃用モータ433aの駆動力を伝達するラック部435aを具備する右側の係合部材435Rとを備えている。

【0113】

アーム部材434Rは、構成装置枠部材420のガイド孔422、422に挿通される2つの円柱状のガイド軸434a、434aが後方に延出された上下方向に長尺な矩形形状の軸構成部434bと、この軸構成部434bの左側端部から中央側に延出され、上桃ユニット431が取り付けられる取付孔434cが形成されたユニット取付部434dを備えている。

また、アーム部材434Rは、構成装置枠部材420を前後方向に挟むように係合部材435Rと接続固定されている。具体的には、アーム部材434Rの2つのガイド軸434a、434aは、板状の介在部材436の2つの挿通孔436a、436aの各々に挿通された後、構成装置枠部材420の上下方向に長尺な長円形状の2つのガイド孔422、422の各々に挿通されている。そして、ガイド孔422、422の後面側から突出したガイド軸434a、434aと係合部材435Rが接続固定されている。

【0114】

係合部材435Rは、上下方向に長尺な部材であり、その右側面部に第1上桃用モータ433aに接続されたピニオンギヤ437と噛合するラック部435aが上下方向に沿って形成されている。

一方、第1上桃用モータ433aは、構成装置枠部材420に対して前面側から図示しない取付用ネジにより取り付けられている。

10

20

30

40

50

そして、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a の駆動によりピニオンギヤ 4 3 7 が回転することで、当該ピニオンギヤ 4 3 7 と噛合するラック部 4 3 5 a を具備する係合部材 4 3 5 R 及び当該係合部材 4 3 5 R と接続されたアーム部材 4 3 4 R を上下方向に移動させる。

【0115】

また、ラック部 4 3 5 a の上側には、右方向に延出され、構成装置枠部材 4 2 0 に取付固定される第 1 上桃位置検出センサ 4 2 3 a により検出される検出片 4 3 5 b が形成されている。

検出片 4 3 5 b は、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a の駆動により、上桃ユニット 4 3 1 が最上部に配置された際に、第 1 上桃位置検出センサ 4 2 3 a によって検出されるようになっている（図 1 5 参照）。

10

【0116】

第 1 上桃用モータ 4 3 3 a の後面側、即ち、回転軸に連結されたピニオンギヤ 4 3 7 側を被覆するように構成装置枠部材 4 2 0 に後側カバー部材 4 3 8 が取付けられている。

一方、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a の前面側は、当該第 1 上桃用モータ 4 3 3 a を収納する収納部を具備する前面側カバー部材 4 3 9 により被覆されるようになっている。

【0117】

左側の上桃上下動機構 4 3 2 は、右側の上桃上下動機構 4 3 2 と略同様の構成をなしている。即ち、左側の上桃上下動機構 4 3 2 は、第 2 上桃用モータ 4 3 3 b と、上桃ユニット 4 3 1 に取付け固定された左側のアーム部材 4 3 4 L と、このアーム部材 4 3 4 R に取付固定され、第 2 上桃用モータ 4 3 3 b の駆動力を伝達するラック部 4 3 5 a を具備する左側の係合部材 4 3 5 L とを備えている。

20

【0118】

第 2 上桃用モータ 4 3 3 b の前面側は、当該第 2 上桃用モータ 4 3 3 b を収納する収納部を具備するとともに、裏面側排出路 4 7 1 が形成された排出路構成部材 4 7 0 により被覆されるようになっている（図 1 4 参照）。

裏面側排出路 4 7 1 は、排出路構成部材 4 7 0 の前面側から後側に凹んだ溝状に形成されている。そして、センターケース 2 0 0 の裏面側に遊技盤裏面構成装置 4 0 0 が取り付けられ、裏面側排出路 4 7 1 内に第 2 大入賞口構成部 6 2 の排出路係合部 6 2 8 が係合されることで、第 2 大入賞口構成部 6 2 の排出路と裏面側排出路 4 7 1 とが連通される。

【0119】

30

そして、図 1 7 に示すように、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a 及び第 2 上桃用モータ 4 3 3 b は同期して駆動して、各モータ 4 3 3 a、4 3 3 b に連結されたピニオンギヤ 4 3 7 及びラック部 4 3 5 a を介して上桃ユニット 4 3 1 を上下動させる。具体的には、上桃ユニット 4 3 1 を下方向に移動させる場合には、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a が図 1 7 にて反時計回りに回転するとともに、第 2 上桃用モータ 4 3 3 b が時計回りに回転して、各モータ 4 3 3 a、4 3 3 b に連結された左右のピニオンギヤ 4 3 7 がそれぞれ回転することで、各ピニオンギヤ 4 3 7 と噛合する左右のラック部 4 3 5 a を介して左右のアーム部材 4 3 4 R、4 3 4 L と固定された上桃ユニット 4 3 1 を下方向に移動させる（図 1 7 (b) 参照）。

一方、上桃ユニット 4 3 1 を上方向に移動させる場合には、第 1 上桃用モータ 4 3 3 a が図 1 7 にて時計回りに回転するとともに、第 2 上桃用モータ 4 3 3 b が反時計回りに回転して、各モータ 4 3 3 a、4 3 3 b に連結された左右のピニオンギヤ 4 3 7 がそれぞれ回転することで、各ピニオンギヤ 4 3 7 と噛合する左右のラック部 4 3 5 a を介して左右のアーム部材 4 3 4 R、4 3 4 L と固定された上桃ユニット 4 3 1 を上方向に移動させる（図 1 7 (a) 参照）。そして、上桃ユニット 4 3 1 が最上部に配置された状態で左右の係合部材 4 3 5 R、4 3 5 L の検出片が第 1 上桃位置検出センサ 4 2 3 a 及び第 2 上桃位置検出センサ 4 2 3 b によって検出される。

40

なお、図 1 7 (b) にあつては、上桃ユニット 4 3 1 の第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b が開いた状態を表しているが、当該可動部材の可動機構については後述する。

【0120】

50

ここで、上桃装置 430 を構成する上桃ユニット 431 について説明する。

図 18 は、上桃装置 430 の上桃ユニット 431 の分解斜視図である。また、図 19 (a) ~ 図 19 (c) は、上桃ユニット 431 の開閉機構を説明するための図であり、このうち、図 19 (a) は、上桃ユニットベース部材 431c の背面図であり、図 19 (b) は、図 19 (a) の上桃ユニットベース部材 431c からプレート部材 431l を取り外した状態を表し、図 19 (c) は、第 1 及び第 2 上桃用ソレノイド (電氣的駆動源) 431a、431b の可動部 631a を上方向に動作させた状態を表している。

【0121】

図 18 及び図 19 に示すように、上桃ユニット 431 は、第 1 及び第 2 上桃用ソレノイド (SOL) 431a、431b と、裏面側に第 1 及び第 2 上桃用 SOL 431a、431b が取り付けられ、前面側に各種 LED 基板が取り付けられた上桃ユニットベース部材 431c と、この上桃ユニットベース部材 431c を裏側から被覆するカバー部材 431d と、上桃ユニットベース部材 431c の前面側に取り付けられた上桃ユニット装飾部材 431e と、上桃ユニット装飾部材 431e の略中央部に取り付けられる第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b と、第 1 及び第 2 上桃用 SOL 431a、431b の駆動力を第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b に伝達する動力伝達部 (連結部材) 431f と、第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b の可動を案内する第 1 及び第 2 ガイド部材 431g、431h とを備えている。

【0122】

上桃ユニットベース部材 431c は、図 19 (a) ~ 図 19 (c) に示すように、左右方向に長尺に形成された板状の部材であり、左右両側部に対して中央部が上下方向に膨らんで形成されている。

また、上桃ユニットベース部材 431c の膨らんだ部分の前面側に、中央 LED 基板 431i が設けられ、その左右、即ち、上桃ユニットベース部材 431c の左右両側部の各々に左右 LED 基板 431j、431j が設けられている。

【0123】

中央 LED 基板 431i は、その表面に複数の LED が配設され、具体的には、略中央部に上下方向に並んで 3 つの LED が設けられ、それらの周囲に所定間隔を空けて所定数の LED が設けられている。

【0124】

中央 LED 基板 431i の略中央部の 3 つの LED は、液晶表示装置 50 の発光表示動作に関連して発光する上桃発光部 A12 を構成している。

上桃発光部 A12 は、第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b が閉じた状態では、当該第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b により前面側から被覆された状態となるが、第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b が開いた状態となることで遊技者に視認されることとなる (図 28 参照)。

【0125】

また、上桃発光部 A12 の周囲の LED は、例えば、第 1 及び第 2 上桃可動部材 43a、43b を透過して発光させるためのものである。

左右 LED 基板 431j の各々は、その表面に所定数の LED が配設されている。

【0126】

一方、上桃ユニットベース部材 431c の膨らんだ部分の裏面側に、第 1 及び第 2 上桃用 SOL 431a、431b 並びに動力伝達部 431f の第 1 及び第 2 リンク部材 f1、f2 が配設されている。

【0127】

第 1 及び第 2 上桃用 SOL 431a、431b の各々は、可動部 (可動連結部材) 431k を上下方向に動作させる向きに配設されている。また、可動部 431k に設けられた接続孔 k1 に、動力伝達部 431f の第 2 リンク部材 f1 の第 1 接続軸 f11 が左右方向に移動可能に遊挿されている。

【0128】

10

20

30

40

50

動力伝達部 4 3 1 f は、第 1 及び第 2 上桃用 SOL 4 3 1 a、4 3 1 b の各々と連結された二つの第 2 リンク部材 f 1、f 1 と、これら第 2 リンク部材 f 1、f 1 の各々と連結された二つの第 1 リンク部材 f 2、f 2 と、これら二つの第 1 リンク部材 f 2、f 2 の各々及び第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の各々と連結固定された二つの第 3 リンク部材 f 3、f 3 とを備えている。

【 0 1 2 9 】

第 2 リンク部材 f 1 の各々は、外側に円柱状の第 1 接続軸 f 1 1 が設けられ、内側に第 1 リンク部材 f 2 の第 2 接続軸 f 2 1 が左右方向に移動可能に遊挿される接続孔 f 1 2 が設けられている。

第 1 接続軸 f 1 1 は、当該第 2 リンク部材 f 1 の裏面側から後方に突出するように形成されている。

10

【 0 1 3 0 】

第 1 リンク部材 f 2 の各々は、外側に円柱状の第 2 接続軸 f 2 1 が設けられ、内側に第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b と連結固定された第 3 リンク部材 f 3 の回動軸と接続される固定軸孔 f 2 2 が設けられている。

第 2 接続軸 f 2 1 は、当該第 1 リンク部材 f 2 の裏面側から後方に突出するように形成されている。

また、第 1 リンク部材 f 2 の上側であって、第 2 接続軸 f 2 1 よりもわずかに内側には、当該第 1 リンク部材 f 2 及び第 2 リンク部材 f 1 を上方向に引き上げるための引張バネ b 1 の一端部と係止されるバネ係止部 f 2 3 が設けられている。即ち、第 1 及び第 2 上桃用 SOL 4 3 1 a、4 3 1 b の各々が、可動部 6 3 1 a を下方向に動作させることで第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の各々が外側に開くように回動した後、第 1 リンク部材 f 2 を上方向に引き上げて当該第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b を内側に閉じるように回動させるために、バネ係止部 f 2 3 に引張バネ b 1 が係止されている。

20

なお、引張バネ b 1 の他端部は、上桃ユニットベース部材 4 3 1 c の膨らんだ部分の裏面側の所定位置に係止されている。また、引張バネ b 1 は、プレート部材 4 3 1 l により裏面側から被覆されている。

【 0 1 3 1 】

第 3 リンク部材 f 3 の各々は、第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の各々の裏面側に取付固定され、第 1 リンク部材 f 2 の固定軸孔 f 2 2 に挿入されて固定される円柱状の回動軸 f 3 1 と、第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の各々の回動範囲を規制するためのガイド軸 f 3 2 とが設けられている。

30

回動軸 f 3 1 は、第 3 リンク部材 f 3 の内側下端部に、当該第 3 リンク部材 f 3 の裏面側から後方に突出するように形成されている。また、回動軸 f 3 1 は、ワッシャ 4 3 1 m を介して第 1 リンク部材 f 2 の固定軸孔 f 2 2 に挿入されている。

ガイド軸 f 3 2 は、回動軸 f 3 1 よりもわずかに外側に、当該第 3 リンク部材 f 3 の裏面側から後方に突出するように形成されている。

【 0 1 3 2 】

第 1 ガイド部材 4 3 1 g は、透明な部材であり、中央 LED 基板（発光部材）4 3 1 i を前面側から被覆するように上桃ユニットベース部材 4 3 1 c の前面側に取り付けられている。

40

第 1 ガイド部材 4 3 1 g の下端部には、二つの第 3 リンク部材 f 3、f 3 の各々の回動軸 f 3 1、f 3 1 が挿通される円形の第 1 軸孔 g 1 が設けられ、その外側にガイド軸 f 3 2 が挿通される円弧状の第 1 ガイド孔 g 2 が設けられている。

また、第 1 ガイド部材 4 3 1 g の前面側略中央部には、中央 LED 基板 4 3 1 i の LED の発光を拡散させるためのレンズシート 4 3 1 n が取り付けられ、その前面側に第 2 ガイド部材が取り付けられている。

【 0 1 3 3 】

第 2 ガイド部材 4 3 1 h（装飾用クリア部材）は、透明な円板状の部材であり、レンズシート 4 3 1 n を介して上桃ユニットベース部材 4 3 1 c の前面側に取り付けられている。

50

第2ガイド部材431hの下端部には、二つの第3リンク部材f3、f3の各々の回動軸f31、f31が挿通される円形の第2軸孔h1が設けられ、その外側にガイド軸f32が挿通される円弧状の第2ガイド孔h2が設けられている。

【0134】

上桃ユニット装飾部材431eは、上桃ユニットベース部材431cの前面側に取り付けられ、上桃ユニットベース部材431cと同様に、左右方向に長尺に形成された板状の部材であり、左右両側部に対して中央部が上下方向に膨らんで形成されている。また、上桃ユニット装飾部材431eの膨らんだ部分に、略円形の開口e1が形成され、当該開口e1の内縁部で、上桃ユニットベース部材431cの前面側に取り付けられた第2ガイド部材431hの外縁部を前面側から押圧して支持する。

10

また、上桃ユニット装飾部材431eの開口e1の下端部には、左右の飾り部材431oが取り付けられている。

【0135】

第1及び第2上桃可動部材43a、43bは、例えば、外形が桃の形状を模した部材である。また、第1及び第2上桃可動部材43a、43bは、例えば、上桃ユニットベース部材431cに取り付けられたLEDの発光を透過させるような材料から構成された部材である。

【0136】

そして、第1及び第2上桃可動部材43a、43bの各々が取り付けられた第3リンク部材f3の回動軸f31にワッシャ431mが挿通された後、当該回動軸f31及びガイド軸f32が第2ガイド部材431hの第2軸孔h1及び第2ガイド孔h2に挿通され、さらに、第1ガイド部材431gの第1軸孔g1及び第1ガイド孔g2に挿通される。そして、回動軸f31が上桃ユニットベース部材431cの軸孔c1に挿通された後、ワッシャ431pを介して第1リンク部材f2の固定軸孔f22に取付固定されている。

20

これにより、第1及び第2上桃用SOL431a、431bの駆動力が動力伝達部431fの第1～第3リンク部材f3を介して第1及び第2上桃可動部材43a、43bに伝達される。即ち、第1及び第2上桃用SOL431a、431bの各々が、可動部631aを上方向に動作させることで、当該可動部631aと連結された第2リンク部材f1及び第1リンク部材f2が下方向に回動して、第1リンク部材f2と連結された第3リンク部材f3が固定された第1及び第2上桃可動部材43a、43bが、回動軸f31を中心として外側に開くように回動する(図17(b)及び図19(c)参照)。

30

一方、第1及び第2上桃用SOL431a、431bの各々が、可動部631aを下方向に動作させることで、当該可動部631aと連結された第2リンク部材f1及び第1リンク部材f2が上方向に回動して、第1リンク部材f2と連結された第3リンク部材f3が固定された第1及び第2上桃可動部材43a、43bが、回動軸f31を中心として内側に閉じるように回動する(図19(a)及び図19(b)参照)。このとき、引張バネb1の引張力が第1リンク部材f2に付与されているので、第1及び第2上桃用SOL431a、431bの駆動力をより小さくすることができる。

【0137】

上桃装置430の下側には、奥側から手前側に傾斜したクリア板450が設けられ、このクリア板450の下側且つ奥側に、下桃装置440が配設されている。

40

【0138】

次に、下桃装置440について図20～図26を参照して説明する。

図20(a)は、下桃装置440を示す正面図であり、図20(b)は、下桃装置440を示す斜視図である。また、図21は、下桃装置440を構成する下桃ユニット441、下桃ガイド部材443及び軌道構成部材442を手前側から視て示す分解斜視図である。また、図22は、下桃装置440を構成する下桃ユニット441及び下桃前飾部材444を示す分解斜視図である。

【0139】

下桃装置440は、液晶表示装置50の前面側で動作する可動役物装置であり、図20～

50

図 2 4 に示すように、開閉動作する第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b を備える下桃を構成する下桃ユニット 4 4 1 と、この下桃ユニット 4 4 1 の左右方向の移動の軌道を構成する軌道構成部材 4 4 2 と、下桃ユニット 4 4 1 の左右方向の動作を案内する下桃ガイド部材 4 4 3 と、下桃ユニット 4 4 1 の前面側に設けられた下桃前飾部材 4 4 4 (図 2 2 参照) とを備えている。

【 0 1 4 0 】

軌道構成部材 4 4 2 は、左右方向に長尺に形成された部材であり、構成装置枠部材 4 2 0 に取付固定されている。また、軌道構成部材 4 4 2 の上面には、下桃用モータ 4 4 1 a に連結されたピニオンギヤ 4 4 1 g と嚙合するラック部 4 4 2 a と、下桃ユニット 4 4 1 の上下可動ユニット 4 4 1 b (後述) の上下動を案内する波形の曲線状ガイド部 4 4 2 b と、下桃ユニット 4 4 1 の左右方向の移動を案内する直線状ガイド部 4 4 2 c とが設けられている。

10

【 0 1 4 1 】

ラック部 4 4 2 a は、図 2 0 (b) に示すように、軌道構成部材 4 4 2 の前面側に設けられ、左右方向に長尺に形成されている。

ここで、ラック部 4 4 2 a は、下桃ユニット 4 4 1 を動作させるための下桃用モータ 4 4 1 a の駆動力を下桃ユニット 4 4 1 に伝達する動力伝達部を構成している。また、ラック部 4 4 2 a は、ピニオンギヤ 4 4 1 g 及び下桃用モータ 4 4 1 a とともに、下桃ユニット 4 4 1 を液晶表示装置 5 0 の表示画面の側方から表示画面の前面側に左右方向に移動させる左右移動機構を構成している。

20

【 0 1 4 2 】

直線状ガイド部 4 4 2 c は、軌道構成部材 4 4 2 の後面側に設けられている。また、直線状ガイド部 4 4 2 c は、上面から下側に凹んだ溝状をなし、左右方向に長尺に形成されている。そして、当該直線状ガイド部 4 4 2 c の溝内を下桃ユニット 4 4 1 の直線移動用車輪 4 4 1 e が転動可能となっている。

【 0 1 4 3 】

曲線状ガイド部 4 4 2 b は、ラック部 4 4 2 a と直線状ガイド部 4 4 2 c の間に設けられている。また、曲線状ガイド部 4 4 2 b は、左右方向に凸部と凹部が交互に繰り返すように配設されることで上下に波打つように形成されている。また、曲線状ガイド部 4 4 2 b の上面は、左右方向に亘って所定幅を有し、当該上面を上下可動ユニット 4 4 1 b の上下動用車輪 4 4 1 j が転動可能となっている。

30

これにより、下桃ユニット 4 4 1 が直線状ガイド部 4 4 2 c に沿って左右方向に移動する際に、曲線状ガイド部 4 4 2 b の上面を上下動用車輪 4 4 1 j が転動することで、上下可動ユニット 4 4 1 b が上下動を繰り返しながら左右方向に移動可能となっている。

【 0 1 4 4 】

下桃ガイド部材 4 4 3 は、図 2 0 (a) に示すように、軌道構成部材 4 4 2 の上部左側に設けられている。また、下桃ガイド部材 4 4 3 は、左右方向に長尺に形成されてなり、下桃ユニット 4 4 1 のガイド部材収納部に挿入されて当該下桃ユニット 4 4 1 の左右方向の移動を案内する。

【 0 1 4 5 】

下桃ガイド部材 4 4 3 及び下桃ユニット 4 4 1 の前面側には、下桃前飾部材 4 4 4 が配設されている (図 2 2 参照) 。

40

下桃前飾部材 4 4 4 は、例えば、構成装置枠部材 4 2 0 に取付固定された部材である。また、下桃前飾部材 4 4 4 の上部であって、左右方向略中央部には、左右方向に延在する板状の開放ガイド部 4 4 4 a が配設されている。

開放ガイド部 4 4 4 a は、第 2 下桃可動部材 4 4 b の左下部に設けられた当接部 4 4 1 p と当接して、当該第 2 下桃可動部材 4 4 b 及び第 1 下桃可動部材 4 4 a を開いた状態とさせるためのものである (後述) 。

即ち、下桃前飾部材 4 4 4 は、遊技領域 1 a に取付け固定され、当接部が当接する開放ガイド部 (被当接部) 4 4 4 a を具備する固定部材を構成している。

50

【 0 1 4 6 】

次に、下桃ユニット 4 4 1 について図 2 3 及び図 2 4 を参照して説明する。

図 2 3 は、下桃装置 4 4 0 の下桃ユニット 4 4 1 を示す斜視図であり、図 2 4 は、下桃ユニット 4 4 1 を示す分解斜視図である。

【 0 1 4 7 】

下桃ユニット 4 4 1 は、図 2 3 に示すように、下桃用モータ 4 4 1 a と、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b を具備する上下可動ユニット 4 4 1 b と、下桃用モータ 4 4 1 a 及び上下可動ユニット 4 4 1 b を備える下桃ベース部材 4 4 1 c と、この下桃ベース部材 4 4 1 c の前面側に設けられた下桃力パー部材 4 4 1 d (図 2 0 (a) 等参照) とを備えている。

10

【 0 1 4 8 】

下桃ベース部材 4 4 1 c の右側面には、構成装置枠部材 4 2 0 に取付固定される下桃位置検出センサ 4 4 1 q により検出される検出片 4 4 1 r が設けられている。

【 0 1 4 9 】

また、下桃ベース部材 4 4 1 c は、下端部に左右の直線移動用車輪 4 4 1 e、4 4 1 e が左右方向に並んで配設されている。直線移動用車輪 4 4 1 e は、前後方向の軸を中心として回転自在に取り付けられている。

【 0 1 5 0 】

また、下桃ベース部材 4 4 1 c の上部であって、右側の直線移動用車輪 4 4 1 e の傍には、LED を備える下桃発光部 A 1 3 が設けられている。

20

下桃発光部 A 1 3 は、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b が閉じた状態では、当該第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b により前面側から被覆された状態となるが、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b が開いた状態となることで遊技者に視認されることとなる(図 2 8 参照)。

また、下桃発光部 A 1 3 は、液晶表示装置 5 0 の発光表示動作に関連して発光する。

【 0 1 5 1 】

下桃ベース部材 4 4 1 c の左側の直線移動用車輪 4 4 1 e の傍には、下桃用モータ 4 4 1 a が収納されるモータ収納部 4 4 1 f が設けられている。

下桃用モータ 4 4 1 a の回転軸には、ピニオンギヤ 4 4 1 g が連結されており、当該ピニオンギヤ 4 4 1 g がラック部 4 4 2 a と噛み合った状態で回転することにより、下桃ユニット 4 4 1 を左右方向に移動させる。

30

【 0 1 5 2 】

下桃発光部 A 1 3 の前面側には、上下可動ユニット 4 4 1 b が配設されている。

上下可動ユニット 4 4 1 b は、上下動用ベース 4 4 1 h と、この上下動用ベース 4 4 1 h に回転自在に取り付けられた左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i と、これら左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i の各々の前面側に取付固定された第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b とを備えている。

【 0 1 5 3 】

上下動用ベース 4 4 1 h の下端部には、上下動用車輪 4 4 1 j が前後方向の軸を中心として回転自在に取り付けられている。

40

また、上下動用ベース 4 4 1 h の裏面には、下桃ベース部材 4 4 1 c の係合凹部 4 4 1 k と係合する係合部 4 4 1 l が設けられている。係合部 4 4 1 l は、係合凹部 4 4 1 k に係合して下桃ベース部材 4 4 1 c の裏面側から係止部材 4 4 1 m により係止されることで、当該上下動用ベース 4 4 1 h が下桃ベース部材 4 4 1 c に対して上下自在に取り付けられた状態となる。そして、上下動用車輪 4 4 1 j が曲線状ガイド部 4 4 2 b の上面を転動して上下可動ユニット 4 4 1 b が左右方向に移動する際に、上下動用ベース 4 4 1 h の下桃ベース部材 4 4 1 c に対する上下動が案内される。

【 0 1 5 4 】

上下動用車輪 4 4 1 j の上側には、開いた状態とされた第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b に取付固定された左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i を下方向に回転させるた

50

めの引張バネ b 2 の一端部が係止されるバネ係止部 h 3 が設けられている。即ち、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b の各々が外側に開くように回動した後、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i を下方向に回動させて当該第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b を内側に閉じるように回動させるために、バネ係止部 h 3 に引張バネ b 2 が係止されている。

なお、引張バネ b 2 の他端部は、左側のリンク部材 4 4 1 i の裏面側のバネ係止部 i 2 (後述) に係止されている。

【0155】

また、上下動用ベース 4 4 1 h の上部の左右両側部には、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i の各々の回動軸 i 1 (後述) が挿通される軸孔 h 4 が設けられ、当該軸孔 h 4 に回動軸 i 1 が挿通されることで左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i が上下動用ベース 4 4 1 h に対して回動自在となっている。

10

【0156】

左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i の各々の裏面側には、上下動用ベース 4 4 1 h の軸孔 h 4 に挿通される回動軸 i 1 が設けられている。

回動軸 i 1 は、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i の各々の外側に前後方向に沿って略円柱状に形成されている(図 26 (b) 参照)。

また、左側のリンク部材 4 4 1 i の裏面側であって、回動軸 i 1 よりも内側には、引張バネ b 2 の他端部が係止されるバネ係止部 i 2 が設けられている。これにより、左側のリンク部材 4 4 1 i には、常時、引張バネ b 2 による引張力が付与された状態となっており、後述するギヤ部 4 4 1 n により同期して回動する左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i は、外力が付与されない限り内側に閉じた状態を維持するようになっている。

20

【0157】

また、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i の内側には、互いに噛合するギヤ部 4 4 1 n が設けられている。具体的には、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i が上下動用ベース 4 4 1 h に対して回動自在に軸支された状態で、互いのギヤ部 4 4 1 n が噛合されている。

即ち、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i は、互いに噛合するギヤ部 4 4 1 n により同期して回動自在となっており、これにより、当該左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i に取付固定される第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b を同期して開閉させる。例えば、互いのギヤ部 4 4 1 n が噛合された左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i が下方向に同期して回動することで、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b の合わせ目を構成する内側部どうしをくっつける位置まで回動して当該回動が停止する。一方、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i が上方向に同期して回動することで、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b の合わせ目を構成する内側部どうしを離間させる方向に回動していき、当接部 4 4 1 p (後述) が開放ガイド部 4 4 4 a の上面に当接することで、当該回動が停止する。

30

また、左右のリンク部材 4 4 1 i、4 4 1 i の前面側には、左右の飾り部材 4 4 1 o が取り付けられている。

【0158】

40

第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b は、例えば、外形が桃の形状を模した部材である。

左側に配置された第 2 下桃可動部材 4 4 b の左下部には、下桃ユニット 4 4 1 が左方向に移動する際に下桃前飾部材 4 4 4 の開放ガイド部 4 4 4 a (図 22 参照) に当接して当該第 2 下桃可動部材 4 4 b 及び第 1 下桃可動部材 4 4 a を開いた状態とさせる当接部 4 4 1 p が設けられている。

【0159】

当接部 4 4 1 p は、下桃前飾部材 4 4 4 の開放ガイド部 4 4 4 a と当接して当該開放ガイド部 4 4 4 a の上面に当接部 4 4 1 p の一面を当接させるような上下位置に配置されている。また、当接部 4 4 1 p が開放ガイド部 4 4 4 a と当接することで、下桃ユニット 4 4

50

1の左方向への移動が停止されて、液晶表示装置50の表示画面の左右方向略中央部に配置された状態となる。

【0160】

次に、下桃装置440の動作について図25～図27を参照して説明する。

まず、下桃ユニット441の左右方向の移動と第1及び第2下桃可動部材44a、44bの開閉動作について図25及び図26を参照して説明する。

図25(a)及び図25(b)は、下桃装置440の動作を説明するための図であり、このうち、図25(a)は、下桃ユニット441が下桃収納部460に収納された状態を模式的に表し、図25(b)は、下桃ユニット441が液晶表示装置50の表示画面と重なるように配置された状態を模式的に表している。また、図26(a)及び図26(b)は、下桃装置440の動作を説明するための図であり、図26(a)は、下桃ユニット441が液晶表示装置50の表示画面と重なるように配置された状態を模式的に表し、図26(b)は、下桃ユニット441の第1及び第2下桃可動部材44a、44bの開閉機構を説明するための図である。

10

【0161】

図25(a)に示すように、下桃ユニット441、より具体的には、上下可動ユニット441b及び下桃ベース部材441cのうち、上下可動ユニット441bと前後方向に重なる部分は、通常時には、下桃収納部460に収納された状態となっている。このとき、下桃ユニット441の検出片441rが下桃位置検出センサ441qの検出可能範囲内に配置された状態となっており、下桃位置検出センサ441qにより下桃ユニット441が検出される。

20

そして、下桃用モータ441aの駆動に基づいて下桃ユニット441が右側部から表示画面中央部に移動して、第2下桃可動部材44bの当接部441pが開放ガイド部444aに当接することで、第1下桃可動部材44aに外力が付与され、当該第2下桃可動部材44b及び第1下桃可動部材44aが取付固定された左右のリンク部材441i、441iが引張バネb2による引張力に抗して外側に回動する(図25(b)参照)。これにより、第1及び第2下桃可動部材44a、44bが開いた状態に変換されて、下桃発光部A13が前面側から遊技者に視認される。

【0162】

一方、下桃用モータ441aの駆動に基づいて下桃ユニット441が表示画面中央部から右側に移動する際には(図26(a)参照)、当接部441pと開放ガイド部444aの当接が解除されることで、左右のリンク部材441i、441iが引張バネb2による引張力により内側に引っ張られることで回動して第1及び第2下桃可動部材44a、44bが閉じた状態に変換される(図26(b)参照)。

30

【0163】

次に、下桃ユニット441の動作と表示画面の表示との関係について図27を参照して説明する。

図27(a)～図27(d)は、下桃ユニット441の動作と表示画面の表示との関係を説明するための図である。

【0164】

40

図27(a)に示すように、演出制御装置40の制御下にて、液晶表示装置50にて特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示中に、下桃ユニット441が左右方向に移動する。当該下桃ユニット441の移動は、左右方向に往復移動するようにしても良いし、飾り特図変動表示ゲームが終了するまでは、右側から略中央部に向けて左側に移動するようにしても良い。

そして、例えば、左変動図柄及び右変動図柄に「7」が揃うリーチ状態となった場合に(図27(b)参照)、演出制御装置40の制御下にて、液晶表示装置50の表示画面にて、表示画面の右側部と中央部の中途部に配置された下桃ユニット441の第1及び第2下桃可動部材44a、44bの合わせ目の部分が雷に打たれるような演出表示を行う(図27(c)参照)。

50

【 0 1 6 5 】

そして、図 2 7 (d) に示すように、例えば、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる場合、即ち、飾り特図変動表示ゲームの表示態様が特別結果態様（例えば、「 7 , 7 , 7 」等）となる場合には、演出制御装置 4 0 の制御下にて、下桃ユニット 4 4 1 がさらに左側に移動して表示画面の略中央部に配置された後、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b が開いた状態となる。続けて、演出制御装置 4 0 は、液晶表示装置 5 0 の表示画面にて、下桃から特別結果態様を構成する中図柄「 7 」を飛び出させるような演出表示を行う。

このように、演出制御装置 4 0 は、下桃ユニット 4 4 1 の移動動作及び第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b の開閉動作と、液晶表示装置 5 0 による表示内容とを関連付けた制御を行う。

10

【 0 1 6 6 】

次に、演出制御装置 4 0 による発光制御について図 2 8 を参照して説明する。

図 2 8 は、各種発光部の発光状態を模式的に示す図である。

図 2 8 に示すように、機枠発光表示部 A 1、クリア部材保持枠発光表示部 A 2、第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部 A 3、A 4、下部パネル発光表示部 A 5、第 1 ~ 第 3 遊技盤発光表示部 A 6、A 8、A 9、変動入賞装置発光表示部 A 7、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1、上桃発光部 A 1 2 及び下桃発光部 A 1 3 と液晶表示装置 5 0 の表示画面は、演出制御装置 4 0 の制御下にて、一連の発光を行って当該発光により一直線を形成する。

20

即ち、演出制御装置 4 0 は、飾り特図変動表示ゲームの表示態様がリーチ状態となる場合や、特別結果態様（例えば、「 7 , 7 , 7 」等）となる場合等に、上桃ユニット 4 3 1 を下方方向に移動させて液晶表示装置 5 0 の表示画面の略中央部に配置するとともに、第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b を開いた状態に変換して上桃発光部 A 1 2 を遊技者に視認可能とする。また、演出制御装置 4 0 は、下桃ユニット 4 4 1 を液晶表示画面の表示画面の左右方向略中央部に配置するとともに、第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b を開いた状態に変換して上桃発光部 A 1 2 を遊技者に視認可能とする。

そして、演出制御装置 4 0 は、機枠発光表示部 A 1、クリア部材保持枠発光表示部 A 2、第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部 A 3、A 4、下部パネル発光表示部 A 5、第 1 ~ 第 3 遊技盤発光表示部 A 6、A 8、A 9、変動入賞装置発光表示部 A 7、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1、上桃発光部 A 1 2 及び下桃発光部 A 1 3 を発光させるとともに、液晶表示装置 5 0 を表示制御して上桃ユニット 4 3 1 の上下の領域を線状に発光させて、発光により一直線を形成する。

30

これにより、上桃装置 4 3 0、下桃装置 4 4 0 を用いた発光演出を更に斬新、且つダイナミックなものとすることができる。

【 0 1 6 7 】

以上のように、実施形態 1 の遊技機にあっては、前面に遊技領域 1 a が形成された遊技盤 1 と、遊技領域 1 a に設けられた液晶表示装置 5 0 と、液晶表示装置 5 0 の表示画面の前面側で動作する可動役物装置（上桃装置 4 3 0、下桃装置 4 4 0）と、遊技領域 1 a の可動役物装置の前面側に設けられ、前面側が開口したセンターケース 2 0 0 とを備える遊技機 1 0 0 において、センターケース 2 0 0 は、表示画面の発光動作と関連して発光する第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1 を備え、可動役物装置は、所定動作を行う可動役物（上桃ユニット 4 3 1、下桃ユニット 4 4 1）と、可動役物の所定動作によって視認可能に構成され、表示画面の発光動作と関連して発光する可動役物発光部（上桃発光部 A 1 2、下桃発光部 A 1 3）と、を備え、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1、可動役物発光部及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により所定の図形を形成する。

40

ここで、一連の発光とは、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1 の発光、可動役物発光部の発光及び液晶表示装置 5 0 の表示画面の発光が互いに関連付けられており、例えば、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1、可動役物発光部及び液晶表示装置

50

50の表示画面の同時発光や、これらの連続した発光等のことである。

【0168】

従って、センターケース200には、液晶表示装置50の表示画面の発光動作と関連して発光する第1及び第2ケース発光表示部A10、A11が備えられ、可動役物装置（上桃装置430、下桃装置440）には、可動役物の所定動作によって視認可能に構成され、表示画面の発光動作と関連して発光する可動役物発光部が備えられ、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、可動役物発光部及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により所定の図形を形成するので、可動役物装置を用いた発光演出を斬新なものとして、遊技の興趣を高めることができる。

【0169】

また、上桃装置430は、上桃ユニット431を液晶表示装置50の表示画面の上方から当該表示画面の前面側に上下方向に移動させる上桃上下動機構432を備え、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、上桃発光部A12及び表示画面は、上桃上下動機構432による上桃ユニット431の上下方向の移動と関連付けて一連の発光を行う。

【0170】

従って、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、上桃発光部A12及び表示画面は、上桃上下動機構432による上桃ユニット431の上下方向の移動と関連付けて一連の発光を行うので、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、上桃発光部A12及び表示画面の発光と上桃上下動機構432による上桃ユニット431の上下方向の移動とを関連付けた演出を行うことができ、上桃装置430を用いた発光演出を更に斬新、且つダイナミックなものとすることができる。

【0171】

また、下桃装置440は、下桃ユニット441を液晶表示装置50の表示画面の側方から当該表示画面の前面側に左右方向に移動させる左右移動機構（ラック部442a、ピニオンギヤ441g及び下桃用モータ441a）を備え、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、下桃発光部A13及び表示画面は、左右移動機構による下桃ユニット441の左右方向の移動と関連付けて一連の発光を行う。

【0172】

従って、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、下桃発光部A13及び表示画面の発光と左右移動機構による下桃ユニット441の左右方向の移動とを関連付けた演出を行うことができ、下桃装置440を用いた発光演出を更に斬新、且つダイナミックなものとすることができる。

【0173】

また、遊技領域1aの前面側に設けられ、ガラス板を保持するクリア部材保持枠140を備え、クリア部材保持枠140は、液晶表示装置50の表示画面の発光動作と関連して発光するクリア部材保持枠発光表示部A2を備え、クリア部材保持枠発光表示部A2、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、可動役物発光部（上桃発光部A12、下桃発光部A13）及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により所定の図形を形成する。

【0174】

従って、クリア部材保持枠140には、表示画面の発光動作と関連して発光するクリア部材保持枠発光表示部A2が備えられ、クリア部材保持枠発光表示部A2、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、可動役物発光部（上桃発光部A12、下桃発光部A13）及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により所定の図形を形成するので、可動役物装置（上桃装置430、下桃装置440）を用いた発光演出を更に斬新、且つダイナミックなものとすることができる。

【0175】

また、遊技盤1は、表示画面の発光動作と関連して発光する第1～第3遊技盤発光表示部A6、A8、A9を備え、第1～第3遊技盤発光表示部A6、A8、A9、クリア部材保持枠発光表示部A2、第1及び第2ケース発光表示部A10、A11、可動役物発光部（

10

20

30

40

50

上桃発光部 A 1 2、下桃発光部 A 1 3) 及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により所定の図形を形成する。

【 0 1 7 6 】

従って、遊技盤 1 には、液晶表示装置 5 0 の表示画面の発光動作と関連して発光する第 1 ~ 第 3 遊技盤発光表示部 A 6、A 8、A 9 が備えられ、第 1 ~ 第 3 遊技盤発光表示部 A 6、A 8、A 9、クリア部材保持枠発光表示部 A 2、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1、可動役物発光部 (上桃発光部 A 1 2、下桃発光部 A 1 3) 及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により所定の図形を形成するので、可動役物装置 (上桃装置 4 3 0、下桃装置 4 4 0) を用いた発光演出を更に斬新、且つダイナミックなものとすることができる。

10

【 0 1 7 7 】

また、遊技領域 1 a に設けられた液晶表示装置 5 0 と、液晶表示装置 5 0 の表示画面の前面側で動作する下桃装置 4 4 0 とを備える遊技機 1 0 0 において、下桃装置 4 4 0 は、前後方向の軸を中心として回転する上下動用車輪 4 4 1 i を有する下桃ユニット 4 4 1 と、遊技領域 1 a の表示画面よりも前面側に取付け固定され、下桃ユニット 4 4 1 の左右方向の移動の軌道を構成する軌道構成部材 4 4 2 とを備え、軌道構成部材 4 4 2 は、下桃ユニット 4 4 1 を動作させるための駆動源の駆動力を下桃ユニットに伝達するラック部 4 4 2 a と、左右方向に沿って延設され、上下動用車輪 4 4 1 i が接する上面に凹凸を具備する曲線状ガイド部 4 4 2 b とを備え、下桃用モータ 4 4 1 a の駆動力がラック部 4 4 2 a により下桃ユニット 4 4 1 に伝達されることにより、上下動用車輪 4 4 1 i が曲線状ガイド部 4 4 2 b の上面を回転することで当該下桃ユニット 4 4 1 が上下動しながら左右方向に移動自在に構成されている。

20

【 0 1 7 8 】

従って、下桃装置 4 4 0 の上下動用車輪 4 4 1 i が軌道構成部材 4 4 2 の曲線状ガイド部 4 4 2 b の上面を回転することで当該下桃ユニット 4 4 1 が上下動しながら左右方向に移動自在に構成されているので、液晶表示装置 5 0 の表示画面の前面側に所定の高さで下桃を模した可動役物が重なって配置されるだけでなく上下動するため、当該可動役物に現実に近い様々な動きを実現させることができる。

これにより、可動役物の動作を意外性のあるものとして、遊技の興趣を高めることができる。

30

【 0 1 7 9 】

また、下桃ユニット 4 4 1 は、当接部 4 4 1 p を具備する第 1 下桃可動部材 4 4 a を備え、下桃装置 4 4 0 は、遊技領域 1 a に取付け固定され、当接部 4 4 1 p が当接する開放ガイド部 4 4 4 a を具備する下桃前飾部材 4 4 4 を備え、下桃ユニット 4 4 1 が左右方向に移動する際に、開放ガイド部 4 4 4 a に当接部 4 4 1 p が当接して当該当接部 4 4 1 p に外力が付与されることで第 1 下桃可動部材 4 4 a 及び第 2 下桃可動部材 4 4 b を所定動作させる。

【 0 1 8 0 】

従って、下桃ユニット 4 4 1 が左右方向に移動する際に、下桃前飾部材 4 4 4 の開放ガイド部 4 4 4 a に第 1 下桃可動部材 4 4 a の当接部 4 4 1 p が当接して当該当接部 4 4 1 p に外力が付与されることで第 1 下桃可動部材 4 4 a 及び第 2 下桃可動部材 4 4 b を所定動作させるので、上下動しながら左右方向に移動すると共に、所定位置で第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b が所定動作する複雑な動きが可能となって、遊技の興趣を高めることができる。

40

【 0 1 8 1 】

また、下桃装置 4 4 0 は、液晶表示装置 5 0 の表示内容と関連した動作を行う。

【 0 1 8 2 】

従って、下桃装置 4 4 0 は、液晶表示装置 5 0 の表示内容と関連した動作を行うので、液晶表示装置 5 0 の表示内容と可動役物の動作を関連付けた演出が可能となって、遊技の興趣を高めることができる。

50

【0183】

また、前面に遊技領域1aが形成された遊技盤1と、遊技領域1aの略中央部に設けられ、前面側が開口したセンターケース200とを備える遊技機100において、センターケース200は、遊技球を受け入れない閉状態と遊技球を受け入れる開状態とに変換可能な回動部材61を備える第2特別変動入賞装置60と、回動部材61が開状態に変換されることで第2特別変動入賞装置60に入賞した遊技球の排出路(第2大入賞口構成部62)と、下部に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部260と、遊技領域1aの当該センターケース200外部を流下する遊技球をステージ部260まで流入可能なワープ入口241とを備え、排出路は、遊技領域1aの背面側であってワープ入口241の近傍に、遊技球を当該センターケース200外に排出するための裏面側排出路471と連通された出口62bが設けられ、ワープ入口241と排出路の出口62bは、前後方向に重なるように配置されている。

10

【0184】

従って、センターケース200には、第2特別変動入賞装置60に入賞した遊技球の排出路が設けられ、排出路の遊技球を当該センターケース200外に排出するための裏面側排出路471と連通された出口62bと、遊技領域1aの当該センターケース200外部を流下する遊技球をステージ部260まで流入可能なワープ入口241は、前後方向に重なるように配置されているので、センターケース200に排出路とワープ入口241とが上下方向や左右方向に重なるように配置される場合に比べて遊技盤1の前後方向の空間の無駄をなくして当該空間を有効利用することができる。

20

【0185】

また、センターケース200は、遊技盤1に取り付けるためのケース取付ベース部材210と、ケース取付ベース部材210の表面から前方に庇状に突出した鎧部230と、を備え、鎧部230の中途部に、第2特別変動入賞装置60の回動部材61が設けられ、鎧部230の回動部材61よりも下方にワープ入口241が設けられている。

【0186】

従って、センターケース200の鎧部230の中途部に、第2特別変動入賞装置60の回動部材61が設けられ、鎧部230の回動部材61よりも下方にワープ入口241が設けられているので、第2特別変動入賞装置60の回動部材61とワープ入口241とが離間して配置され、第2特別変動入賞装置60の大入賞口近傍の釘調整とワープ入口241近傍の釘調整を個別に行うことができる。即ち、遊技領域1aのワープ入口241近傍、特に上部に釘を植設することができ、ワープ入口241に対して遊技球が流入させ易くするか、或いは流入させ難くするかに係る釘調整を第2特別変動入賞装置60とは別個に適正に行うことができる。従って、第2特別変動入賞装置60の大入賞口及びワープ入口241に係る釘調整を容易に行うことができる。

30

【0187】

また、排出路の出口62b側には、裏面側に屈曲するとともに当該出口62bを側方に向けて開口するように形成された排出路係合部628が設けられ、遊技盤1の裏面側に排出路と連通された裏面側排出路471が形成された遊技盤裏面構成装置400を備え、センターケース200と遊技盤裏面構成装置400は、排出路係合部628が裏面側排出路471内に挿入されるようにして遊技盤1に対して前後から取り付けられている。

40

【0188】

従って、排出路の出口62b側に設けられた排出路係合部628は、裏面側に屈曲するとともに当該出口62bを側方に向けて開口するように形成され、センターケース200と遊技盤裏面構成装置400は、排出路の排出路係合部628が当該排出路と連通される裏面側排出路471内に挿入されるように遊技盤1に対して前後から取り付けられているので、遊技盤裏面構成装置400側の裏面側排出路471の少なくとも一部を排出路の流路よりも大きくすることができ、排出路係合部628が挿入された裏面側排出路471内の空間をより大きくして球詰まりする可能性を低下させることができる。

また、排出路係合部628は、裏面側に屈曲するとともに当該出口62bを側方に向けて

50

開口するように形成されているので、出口 6 2 b を下向きに形成する場合に比べて当該排出路内を通過する遊技球の勢いを弱めることができ、球詰まりする可能性をより低下させることができる。

【 0 1 8 9 】

[実施形態 2]

以下に、実施形態 2 の遊技機について図 2 9 ~ 図 3 3 を参照して説明する。

図 2 9 は、本発明を適用した実施形態 2 の構成を示す遊技機の遊技盤 1 を模式的に示す正面図である。また、図 3 0 は、実施形態 2 遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【 0 1 9 0 】

実施形態 2 の遊技機は、図 2 9 に示すように、遊技領域 1 a の右側、具体的には、センターケース 2 0 0 の右側に、始動条件の成立に基づいて第 2 大入賞口を閉じた状態から開放状態に変換する開閉扉 9 0 0 a を具備する第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 が設けられている。

開閉扉 9 0 0 a は、第 2 大入賞口を開閉する駆動手段としての第 2 大入賞口 S O L 6 3 1 により開閉される。

【 0 1 9 1 】

そして、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 内の入賞空間 S の上流部に第 2 大入賞口センサ 6 2 a が設けられ、第 2 大入賞口センサ 6 2 a よりも下流側には、当該入賞空間 S 内に流入した遊技球を排出する排出口 9 0 1 が形成されている（図 3 3 (b) 参照）。

排出口 9 0 1 は、下桃装置 4 4 0 の第 1 下桃可動部材 4 4 a の外面部によって閉塞自在となっている。即ち、下桃装置 4 4 0 の下桃ユニット 4 4 1 が左側に配置された状態では、排出口 9 0 1 は開放状態（第 2 状態）となっているが、所定条件の成立に基づいて、遊技制御装置 3 0 の制御下にて下桃用モータ 4 4 1 a が駆動して、下桃ユニット 4 4 1 を最も右側に移動させることで第 1 下桃可動部材 4 4 a の外面部によって排出口 9 0 1 が閉塞された状態となる（第 2 状態）。この状態では、入賞空間 S に流入した遊技球は、排出口 9 0 1 よりも下流側に設けられた特別入賞口 9 0 2 内に流入可能となる。

このように、下桃装置 4 4 0 は、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 の入賞空間 S に流入した遊技球を下流側の特別入賞口 9 0 2 に誘導する第 1 状態と、排出口 9 0 1 を開放する第 2 状態とに変換可能に構成され、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 の入賞空間 S に流入した遊技球を特別入賞口 9 0 2 と排出口 9 0 1 とに振り分けるようになっている。

【 0 1 9 2 】

そして、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 の特別入賞口 9 0 2 に遊技球が入賞することで、遊技制御装置 3 0 は、第 1 大入賞口 S O L を駆動して開閉扉 2 6 a を開放させ、第 1 大入賞口内への遊技球の流入を可能とする特別遊技状態を発生させる。

【 0 1 9 3 】

特別入賞口 9 0 2 内には、当該特別入賞口 9 0 2 に入賞した遊技球を検出するための特別入賞口センサ 9 0 2 a が設けられている。

特別入賞口センサ 9 0 2 a は、図 3 0 に示すように、遊技制御装置 3 0 の入出力 I / F 3 3 と接続されており、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して当該センサからの信号が入力されている。そして、当該信号は、入出力 I / F 3 3 により中継されて、C P U 3 1 a に対して出力されている。

【 0 1 9 4 】

また、遊技制御装置 3 0 の入出力 I / F 3 3 には、C P U 3 1 a から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、当該入出力 I / F 3 3 により中継されて、下桃用モータ 4 4 1 a に出力されている。

【 0 1 9 5 】

第 2 始動口をなす普通変動入賞装置 2 5 は、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 の下側に設けられている。また、普通変動入賞装置 2 5 の上部には、第 2 始動口を閉塞する閉塞部材 9 0 3 が配設されており、左右一対の開閉部材 2 5 b 、 2 5 b が開いた状態以外では遊技球は

10

20

30

40

50

第 2 始動口に入賞不可とされている。

【 0 1 9 6 】

次に、遊技機における遊技状態について説明する。

図 3 1 及び図 3 2 は、実施形態 2 の遊技機の遊技状態を説明するための状態遷移図である。また、図 3 3 は、下桃ユニット 4 4 1 の動作と排出口 9 0 1 との関係を説明するための図である。

【 0 1 9 7 】

図 3 1 に示すように、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶がない場合は通常状態 S T 1 0 1 となり、第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）及び第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）の発生を待機する状態となる。この通常状態 S T 1 において、第 1 始動口 2 4 や普通変動入賞装置 2 5 に遊技球が入賞して、特図 1 始動口センサ 2 4 a や特図 2 始動口センサ 2 5 a によって遊技球が検出されて始動入賞（第 1 始動記憶や第 2 始動記憶）が記憶されると、変動状態に移行し、第 1 特図変動表示ゲームや第 2 特図変動表示ゲームが実行される。

10

【 0 1 9 8 】

そして、第 1 特図変動表示ゲームや第 2 特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、特別遊技状態、即ち、1 5 R 通常当たり状態 S T 1 0 2 若しくは 1 5 R 時短当たり状態 S T 1 0 3 となる。この特別遊技状態が発生する確率は、例えば、1 / 3 9 8 に設定されている。また、1 5 R 通常当たり状態 S T 1 0 2 及び 1 5 R 時短当たり状態 S T 1 0 3 は、5 0 % の確率で何れかの特別遊技状態が発生する。

20

【 0 1 9 9 】

1 5 R 通常当たり状態 S T 1 0 2 では、遊技制御装置 3 0 は、第 1 大入賞口 S O L 2 6 b により第 1 特別変動入賞装置 2 6 の開閉扉 2 6 a を開放させ、第 1 大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、第 1 大入賞口に所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が入賞するか、第 1 大入賞口の開放から所定時間（例えば、2 5 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで第 1 大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを 1 5 ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。

そして、上記の特別遊技状態が終了すると、通常状態 S T 1 0 1 が設定される。

【 0 2 0 0 】

1 5 R 時短当たり状態 S T 1 0 3 では、遊技制御装置 3 0 は、1 5 R 通常当たり状態 S T 1 0 2 と同様に、第 1 大入賞口 S O L 2 6 b により第 1 特別変動入賞装置 2 6 の開閉扉 2 6 a を開放させ、第 1 大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、第 1 大入賞口に所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が入賞するか、第 1 大入賞口の開放から所定時間（例えば、2 5 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで第 1 大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを 1 5 ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。

30

そして、上記の特別遊技状態が終了すると、2 種モード（右打ち）状態 S T 1 0 4（図 3 2 参照）が設定される。

【 0 2 0 1 】

2 種モード状態 S T 1 0 4 では、遊技制御装置 3 0 は、時短遊技状態を設定する。この時短遊技状態は、普通変動入賞装置 2 5 の動作状態が時短動作状態となる状態である（2 種モード通常状態 S T 1 0 5）。

40

かかる状態で、普通変動入賞装置 2 5 の開放動作中に、普通変動入賞装置 2 5 に遊技球が流入すると（特図始動口 2 入賞状態 S T 1 0 6）、第 2 特図変動表示ゲームを実行する（特図 2 変動状態 S T 1 0 7）。

この第 2 特図変動表示ゲームでは、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 の補助遊戯の当たりの抽選を行う。例えば、第 2 特図変動表示ゲームがハズレとなる確率（特図 2 ハズレ状態 S T 1 0 8）は 1 / 4 0 0 に設定され、補助遊戯（第 2 大入賞口開放状態 S T 1 1 0）にて第 2 大入賞口を 1 回開放する当たりとなる確率は 3 9 0 / 4 0 0 に設定され、2 回開放する当たりとなる確率は 8 / 4 0 0 に設定され、第 2 特別変動入賞装置 9 0 0 にて補助遊技を

50

行うことなく、第1特別変動入賞装置26の第1大入賞口を開放する大当たりとなる確率（特図2大当たり状態ST114）は1/400に設定されている。

また、この第2特図変動表示ゲームでは、第2大入賞口開放状態ST110にて、第2大入賞口の開放中に第2特別変動入賞装置900の入賞空間Sに遊技球が流入して、特別入賞口902に入賞した際に発生する第1大入賞口開放の大当たり状態ST112における大当たり状態の種類の抽選を行う。例えば、大当たり状態が15R通常当たり状態ST102となる確率は18%に設定され、15R時短当たり状態ST103となる確率は82%設定されている。

そして、第2特図変動表示ゲームの結果がハズレとなると（特図2ハズレ状態ST108）、2種モード通常状態ST105に戻る。

10

【0202】

一方、第2特図変動表示ゲームの結果が当たりとなると（特図2当たり状態ST109）、補助遊技として、第2特別変動入賞装置900の第2大入賞口の所定時間（例えば、0.5秒間）の開放を1回行うか、第2大入賞口の所定時間（例えば、0.5秒間）の開放を2回行う（第2大入賞口開放状態ST110）。

そして、第2大入賞口の開放中に第2特別変動入賞装置900の入賞空間Sに遊技球が流入して、特別入賞口902に入賞すると（特別入賞口入賞状態ST111）、即ち、下桃装置440の下桃ユニット441が右側に移動して入賞空間Sの排出口901を閉塞することで、当該入賞空間Sに入賞した遊技球が特別入賞口902に誘導されて（図33（a）参照）、特別入賞口902に入賞すると、第1特別変動入賞装置26の第1大入賞口を

20

開放する大当たり状態となる（第1大入賞口開放の大当たり状態ST112）。この大当たり状態では、15R通常当たり状態ST102か、或いは、15R時短当たり状態ST103の何れか一方が第2特図変動表示ゲームにおける抽選結果に従って発生する。即ち、第2特図変動表示ゲームにおける抽選結果が、15R通常当たり状態ST102の発生であった場合には、15R通常当たり状態ST102が設定され、一方、15R時短当たり状態ST103の発生であった場合には、15R時短当たり状態ST103が設定される。

そして、第1大入賞口開放の大当たり状態ST112としての15R通常当たり状態ST102が終了すると、通常状態ST101が設定され、一方、第1大入賞口開放の大当たり状態ST112としての15R時短当たり状態ST103が終了すると、2種モード通常状態ST105が設定される。

30

従って、第2特図変動表示ゲームの抽選結果が15R時短当たり状態ST103の発生となる限り、2種モード状態ST104が継続する。即ち、2種モード状態ST104の継続率は、82%に設定されている。

【0203】

一方、第2大入賞口の開放中に第2特別変動入賞装置900の入賞空間Sに遊技球が流入しても、特別入賞口902に入賞しないと（特別入賞口入賞せず状態ST113）、即ち、下桃装置440の下桃ユニット441が右側に移動せずに入賞空間Sの排出口901が開放された状態で、当該入賞空間Sに入賞した遊技球が特別入賞口902に誘導されないで（図33（b）参照）、排出口901から排出されると、2種モード通常状態ST105に戻る。

40

【0204】

また、第2特図変動表示ゲームの結果が大当たりとなると（特図2大当たり状態ST114）、第2特別変動入賞装置900にて補助遊技を行うことなく、第1特別変動入賞装置26の第1大入賞口を開放する大当たり状態となる（第1大入賞口開放の大当たり状態ST112）。

【0205】

以上のように、実施形態2の遊技機にあっては、遊技領域1aの左右両側のうち、少なくとも何れか一方の側部に配設され、内部の入賞空間Sに特別入賞口902を有すると共に開状態と閉状態とに変換可能な開閉扉900aを有する第2特別変動入賞装置900と、

50

遊技を制御する遊技制御装置 30 と、を備え、始動条件の成立に基づき第 2 特別変動入賞装置 900 の開閉扉 900a を所定時間開状態に変換する補助遊技を行い、該開閉扉 900a の開状態への変換により入賞空間 S に受け入れられた遊技球が特別入賞口 902 へ入賞したことに基づき遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生し、第 2 特別変動入賞装置 900 は、特別入賞口 902 よりも上流側に設けられ、入賞空間 S に流入した遊技球を排出する排出口 901 を備え、下桃装置 440 は、下桃ユニット 441 の左右方向の移動により、下桃ユニット 441 の一部により排出口 901 を閉塞して入賞空間 S に流入した遊技球を特別入賞口 902 に誘導する第 1 状態と、排出口 901 を開放する第 2 状態とに変換可能に構成され、入賞空間 S に流入した遊技球を特別入賞口 902 と排出口 901 とに振り分けるようになっている。

10

【0206】

従って、下桃ユニット 441 の左右方向の移動により、下桃ユニット 441 の一部により排出口 901 を閉塞して第 2 特別変動入賞装置 900 の入賞空間 S に流入した遊技球を特別入賞口 902 に誘導する第 1 状態と、排出口 901 を開放する第 2 状態とに変換することで、入賞空間 S に流入した遊技球を特別入賞口 902 と排出口 901 とに振り分けるので、下桃装置 440 の下桃を模した可動部材により液晶表示装置 50 の表示画面の前面側で所定の動作を行って演出を行うことができるとともに、下桃装置 440 を第 2 特別変動入賞装置 900 内の特別入賞口 902 と排出口 901 との振り分け装置として機能させることができ、下桃装置 440 をより有効に活用することができる。

20

【0207】

< 変形例 1 >

以下に、センターケース 200 の変形例について図 34 を参照して説明する。

図 34 (a) は、変形例 1 の遊技機のセンターケース 200 の左側部の一部分を拡大して模式的に示す図であり、図 34 (b) は、図 35 (a) のセンターケース 200 の左側部の一部分を拡大して示す斜視図である。

【0208】

図 34 (a) 及び図 34 (b) に示すように、センターケース 200 の左側部には、第 2 大入賞口構成部 62 の排出路の出口 62b の手前側に、当該排出路の出口 62b と前後方向に重なるように一般入賞口 1000 が設けられている。

一般入賞口 1000 は、センターケース 200 左側部にて屈曲形成された流路を具備し、その出口 1001 が第 2 大入賞口構成部 62 の排出路の出口 62b の下側に設けられている。そして、第 2 大入賞口構成部 62 の排出路係合部 628 及び一般入賞口 1000 の出口部分は、センターケース 200 の裏側に遊技盤裏面構成装置 400 が取付けられることで、当該遊技盤裏面構成装置 400 の裏面側排出路 471 内に挿入されて裏面側排出路 471 と連通されるようになっている。

30

【0209】

また、一般入賞口 1000 の出口 1001 の手前側に、当該排出路の出口 62b と前後方向に重なるようにワープ流路構成部材 240 のワープ入口 241 が設けられている。

【0210】

よって、変形例 1 の遊技機によれば、センターケース 200 は、第 2 特別変動入賞装置 60 とワープ入口 241 の間に形成された一般入賞口 1000 を備えている。

40

【0211】

これにより、センターケース 200 には、第 2 特別変動入賞装置 60 とワープ入口 241 の間に一般入賞口 1000 が形成されているので、遊技盤 1 上にセンターケース 200 とは別個に一般入賞口を設ける必要がなくなっており、遊技盤 1 上に設ける部材の部品点数を減少させることができ、当該遊技機のコストダウンを図ることができる。

また、第 2 大入賞口構成部 62 の排出路係合部 628 及び一般入賞口 1000 の出口部分は、センターケース 200 の裏側に遊技盤裏面構成装置 400 が取付けられることで、当該遊技盤裏面構成装置 400 の裏面側排出路 471 内に挿入されて裏面側排出路 471 と連通されているので、遊技盤裏面構成装置 400 は、第 2 特別変動入賞装置 60 に入賞し

50

た球と一般入賞口 1 0 0 0 に入賞した球を裏面側排出路 4 7 1 で合流して流下することができ、遊技盤 1 の裏面側に大入賞口用の排出路と一般入賞口用の排出路を 2 つ設ける必要がなくなって、遊技盤 1 の裏面側の限られた領域を有効に活用することができる。

【 0 2 1 2 】

< 変形例 2 >

以下に、センターケース 2 0 0 の変形例について図 3 5 及び図 3 6 を参照して説明する。図 3 5 (a) は、変形例 2 の遊技機のセンターケース 2 0 0 の左側部の一部分を拡大して示す図であり、図 3 5 (b) は、図 3 5 (a) のセンターケース 2 0 0 の断面構造を示す断面図である。また、図 3 6 は、センターケース 2 0 0 内の遊技球の転動を模式的に示す図である。

10

【 0 2 1 3 】

図 3 5 (a) 及び図 3 5 (b) に示すように、センターケース 2 0 0 に設けられたワープ流路構成部材 1 2 4 0 のワープ流路は、クリア板 4 5 0 側に屈曲して形成され、当該ワープ流路のワープ出口 2 4 2 がクリア板 4 5 0 の左側部に向かって開口して形成されている。

これにより、ワープ流路のワープ出口 2 4 2 からクリア板 4 5 0 上に排出された遊技球は、センターケース 2 0 0 内にてクリア板 4 5 0 上面を流下可能となっている (図 3 6 参照) 。

【 0 2 1 4 】

よって、変形例 2 の遊技機によれば、センターケース 2 0 0 の背面側に、センターケース 2 0 0 の開口を介して表示画面を露出させるように設けられた液晶表示装置 5 0 を備え、センターケース 2 0 0 は、液晶表示装置 5 0 の表示画面の前面側に、上方側がより後方となるように傾斜したクリア板 4 5 0 を備え、ワープ入口 2 4 1 に流入した遊技球をステージ部 2 6 0 の上方であり、クリア板 4 5 0 の上面に流下可能に構成されている。

20

【 0 2 1 5 】

これにより、ワープ入口 2 4 1 に流入した遊技球を、ステージ部 2 6 0 の上方であって、センターケース 2 0 0 の液晶表示装置 5 0 の表示画面の前面側に設けられたクリア板 4 5 0 の上面に流下可能に構成されているので、液晶表示装置 5 0 の表示画面の前面を遊技球が流下しているようになるため、遊技者は今までにない斬新な遊技球の転動状態を観察することができ、遊技の興趣を更に高めることができる。

30

【 0 2 1 6 】

< 変形例 3 >

以下に、センターケース 2 0 0 の変形例について図 3 7 を参照して説明する。

図 3 7 (a) は、変形例 3 の遊技機のセンターケース 2 0 0 を示す正面図であり、図 3 7 (b) は、図 3 7 (a) のセンターケース 2 0 0 の左側部の一部分を拡大して示す図である。

【 0 2 1 7 】

図 3 7 (a) 及び図 3 7 (b) に示すように、センターケース 2 0 0 のワープ流路のワープ入口 2 4 1 の近傍には、ケース発光表示部 A 1 4 が設けられている。

ケース発光表示部 A 1 4 は、例えば、ワープ流路のワープ入口 2 4 1 の上側や下側や当該ワープ入口 2 4 1 と前後方向に重なるように配設されている。また、ケース発光表示部 A 1 4 は、下桃に向かって略直線状に形成されている。

40

【 0 2 1 8 】

これにより、リーチ状態等にて、演出制御装置 4 0 の制御下にて、液晶表示装置 5 0 の表示画面にて、ケース発光表示部 A 1 4 から雷を放出するような演出表示を行って、表示画面の左右方向中央部に配置された下桃装置 4 4 0 の第 1 及び第 2 下桃可動部材 4 4 a、4 4 b の合わせ目の部分が雷に打たれるような演出を行うことができる (図 3 7 (a) 参照) 。

また、リーチ状態や特別遊技状態等以外の通常状態では、ケース発光表示部 A 1 4 を発光させることで、センターケース 2 0 0 にてワープ流路が設けられている位置を遊技者に視

50

認させることができる。

【0219】

よって、変形例3の遊技機によれば、センターケース200は、下部に設けられ、遊技球が転動可能なステージ部260と、遊技領域1aの当該センターケース200外部を流下する遊技球をステージ部260まで流入可能なワープ流路とを備え、ケース発光表示部A14は、ワープ流路(ワープ入口241)に対応する位置に形成されている。

ここで、ワープ流路に対応する位置は、例えば、ワープ入口241の上側、左側、右側、下側であって、ケース発光表示部A14が当該ワープ入口241と重ならない位置だけでなく、ワープ入口241と前後方向に重なる位置も含むものとする。さらに、ワープ流路に対応する位置は、所定方向に延在するワープ流路と前後方向に重なる位置も含むものとする。

10

【0220】

これにより、ケース発光表示部A14は、ワープ流路に対応する位置に形成されているので、上桃発光部A12及び下桃発光部A13と液晶表示装置50と一連の発光を行わない通常時は、単独で発光することでワープ流路(ワープ入口241)の位置を遊技者に報知して認識させることができる。

【0221】

<変形例4>

以下に、上桃装置430の変形例について図38を参照して説明する。

図38(a)は、変形例4の遊技機の上桃装置430の第1及び第2上桃可動部材43a、43bが開いた状態を模式的に示す正面図であり、図38(b)は、図38(a)の第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態を模式的に示す正面図である。

20

【0222】

図38(a)及び図38(b)に示すように、上桃装置430の第1及び第2上桃可動部材43a、43bの合わせ目を構成する内側部には、当該第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態を検出する第1及び第2閉止状態検出部1101、1102が設けられている。

第1及び第2閉止状態検出部1101、1102は、第1及び第2上桃可動部材43a、43bの内側部の上部に設けられ、当該第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態で略対向するようになっている。

30

【0223】

また、第1及び第2上桃可動部材43a、43bの内側部の第1及び第2閉止状態検出部(閉止状態検出部)1101、1102の各々の下側には、磁力により当該第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態を保持するための第1及び第2磁石部1103、1104が設けられている。

第1及び第2磁石部(磁石部)1103、1104は、第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態で略対向するようになり、かかる状態にて、当該第1及び第2磁石部1103、1104は互いに引き合う方向となるように配設されている。

【0224】

従って、変形例4の遊技機によれば、第1及び第2閉止状態検出部1101、1102によって、当該第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態の検出をより容易に行うことができる。

40

また、第1及び第2磁石部1103、1104によって、当該第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態の保持をより適正に行うことができる。

【0225】

<変形例5>

以下に、上桃装置430の変形例について図39を参照して説明する。

図39(a)は、変形例5の遊技機の上桃装置430の第1及び第2上桃可動部材43a、43bが閉じた状態を模式的に示す正面図であり、図39(b)は、図39(a)の第1及び第2上桃可動部材43a、43bが開いた状態を模式的に示す正面図である。

50

【 0 2 2 6 】

図 3 9 (a) 及び図 3 9 (b) に示すように、上桃装置 4 3 0 の第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の裏面には、所定色の光源により浮かびあがる各種の文字（例えば、「激熱」等）が記載されている。また、第 2 ガイド部材 4 3 1 h には、所定色の光源により浮かびあがる各種の文字（例えば、「大当り」等）が記載されている。

また、上桃ユニットベース部材 4 3 1 c には、第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の裏側に発光色の異なる複数の L E D（図示略）が配設されている。

【 0 2 2 7 】

これにより、演出制御装置 4 0 は、リーチ状態にて、所定の予告（例えば、「激熱」等）をする場合には、所定の L E D を発光させて、第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b に予告表示（例えば、「激熱」等）を行い、また、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる場合には、第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b を開いた状態に変換するとともに、予告を行う場合と異なる色に L E D（中央 L E D 基板 4 3 1 i）（発光部材）を発光させて第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b の間に大当たりを報知する表示（例えば、「大当り」等）を行う。

10

【 0 2 2 8 】

従って、変形例 5 の遊技機によれば、上桃装置 4 3 0 の第 1 及び第 2 上桃可動部材 4 3 a、4 3 b や第 2 ガイド部材 4 3 1 h に浮かびあがる各種の文字（例えば、「激熱」、「大当り」等）によって、遊技者に遊技状態を適正に報知することができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

【 0 2 2 9 】

また、本発明は、上記実施形態に限定されることなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、種々の改良並びに設計の変更を行っても良い。

例えば、第 1 及び第 2 ケース発光表示部 A 1 0、A 1 1、可動役物発光部及び表示画面は、一連の発光を行って当該発光により直線を形成するようにしたが、これに限られるものではなく、所定の図形であれば如何なるものであっても良い。例えば、三角形、四角形、円形等の他、文字や、数字等であっても良い。

【 0 2 3 0 】

なお、本発明の遊技機は、前記実施形態に示されるようなパチンコ遊技機 1 0 0 に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

30

【 0 2 3 1 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

【 0 2 3 2 】

1 0 0 遊技機

3 0 遊技制御装置（遊技制御手段）

40

4 0 演出制御装置

5 0 液晶表示装置

6 0 第 2 特別変動入賞装置

6 1 回動部材

2 0 0 センターケース

2 4 1 ワープ入口

2 6 0 ステージ

4 3 0 上桃装置

4 3 1 上桃ユニット

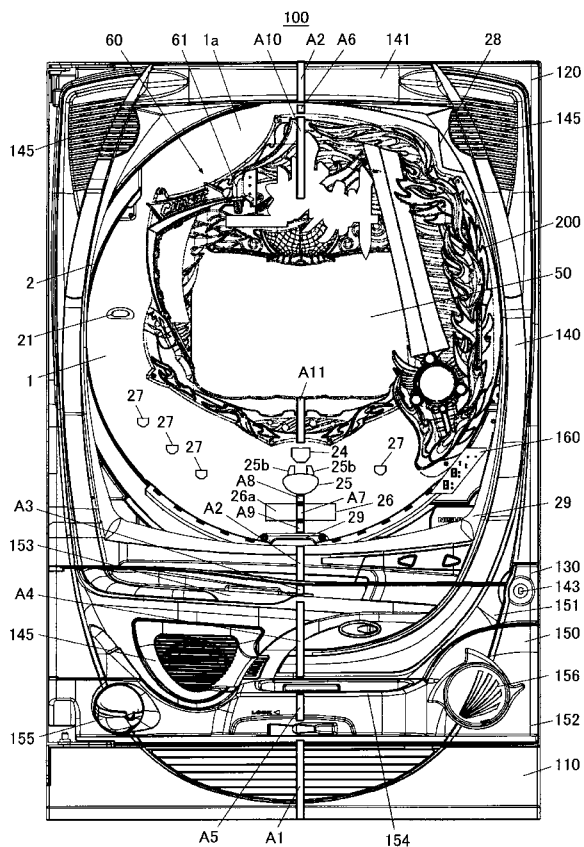
4 3 a、4 3 b 第 1 及び第 2 上桃可動部材

50

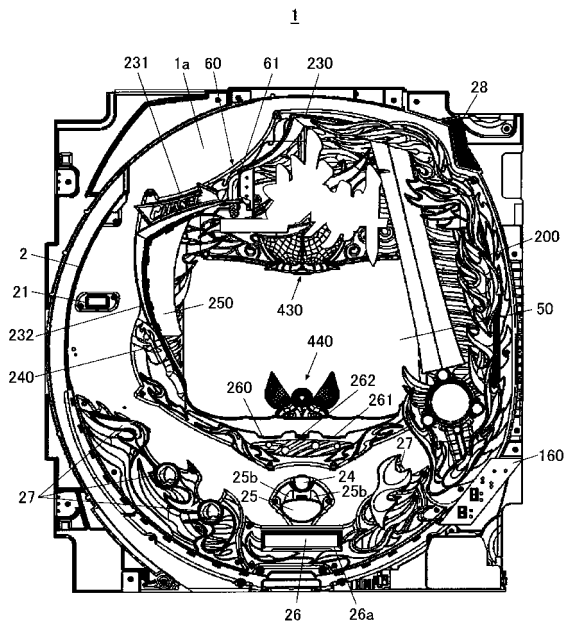
- 4 3 2 上桃上下動機構
- 4 4 0 下桃装置
- 4 4 a、4 4 b 第 1 及び第 2 下桃可動部材
- 4 4 1 下桃ユニット
- 4 4 2 a ラック部
- 4 4 2 b 曲線状ガイド部
- 4 4 1 a 下桃用モータ
- 4 4 1 g ピニオンギヤ
- A 1 機枠発光表示部
- A 2 クリア部材保持枠発光表示部
- A 3、A 4 第 1 及び第 2 開閉パネル発光表示部
- A 5 下部パネル発光表示部
- A 6、A 8、A 9 第 1 ~ 第 3 遊技盤発光表示部
- A 7 変動入賞装置発光表示部
- A 1 0、A 1 1 第 1 及び第 2 ケース発光表示部
- A 1 2 上桃発光部
- A 1 3 下桃発光部

10

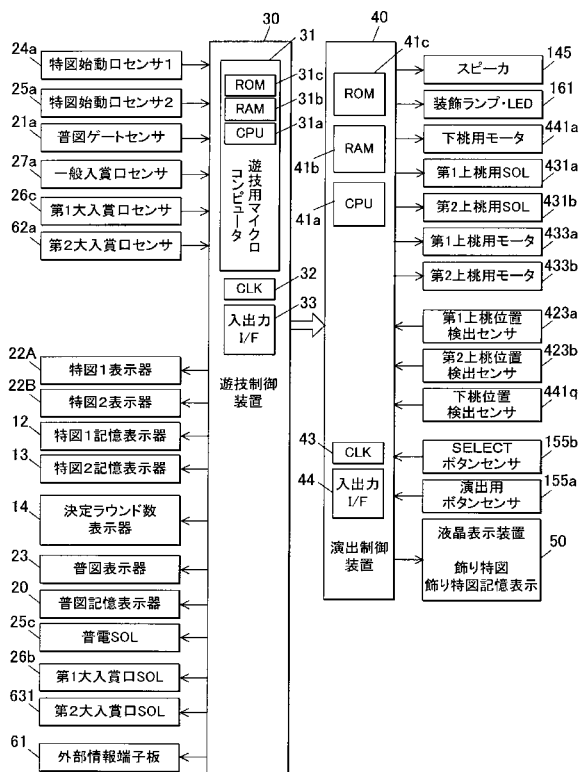
【図 1】



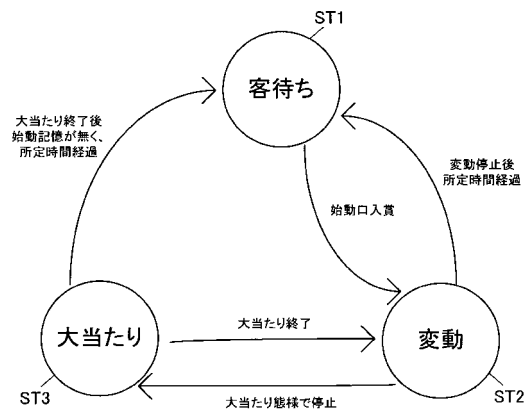
【図 2】



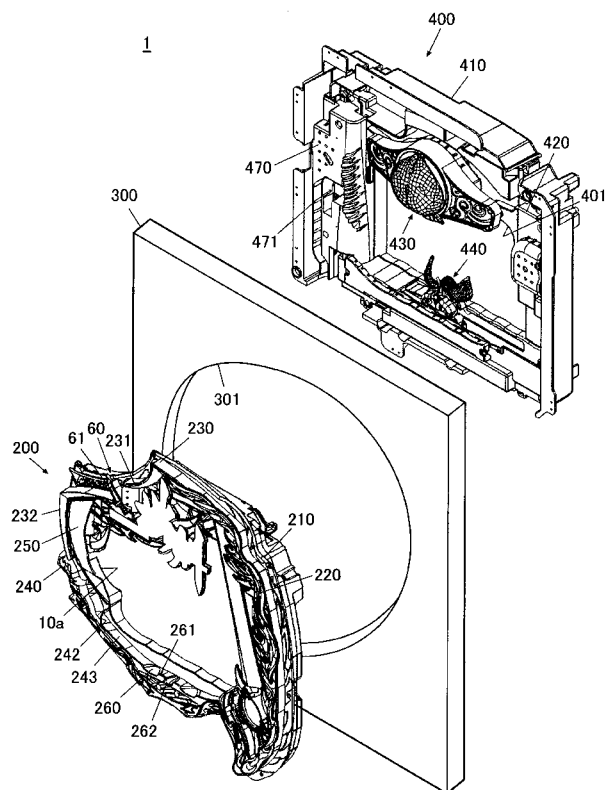
【図3】



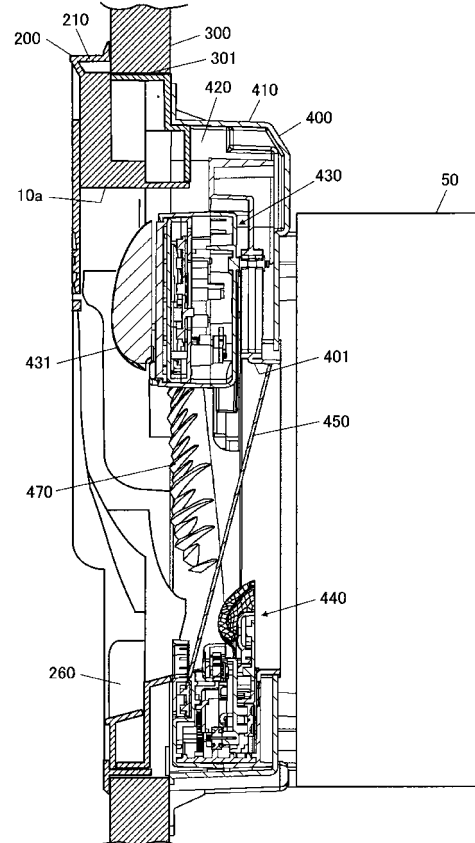
【図4】



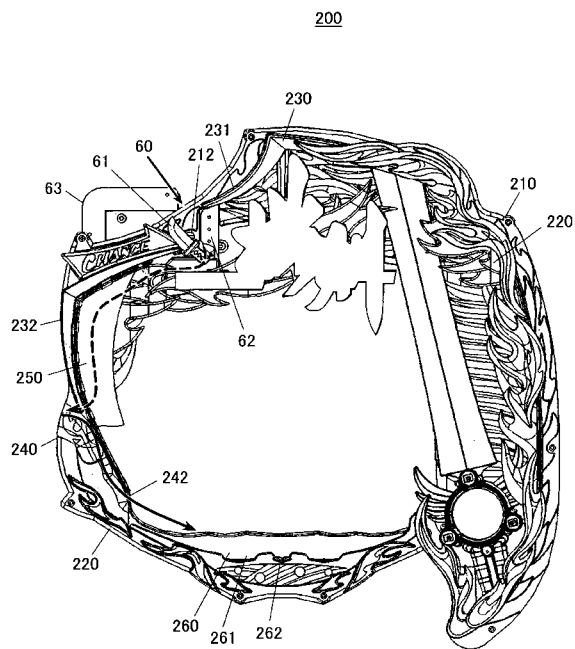
【図5】



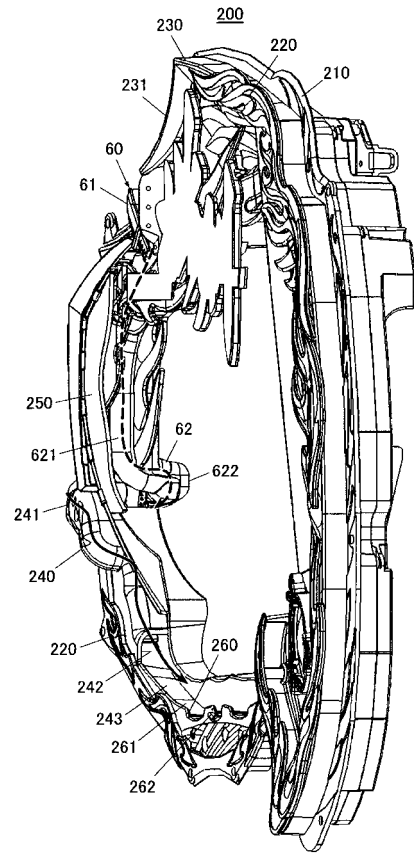
【図6】



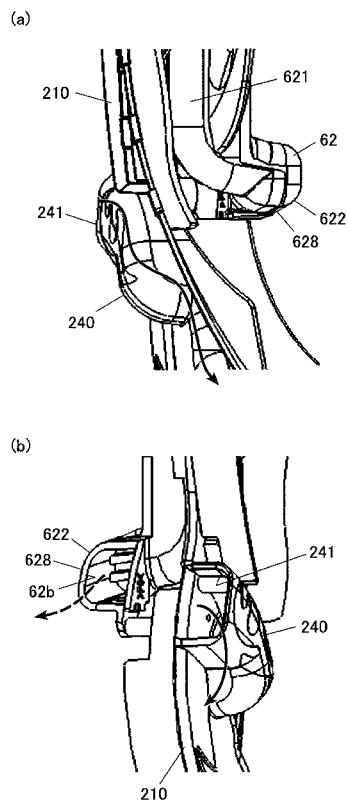
【図 7】



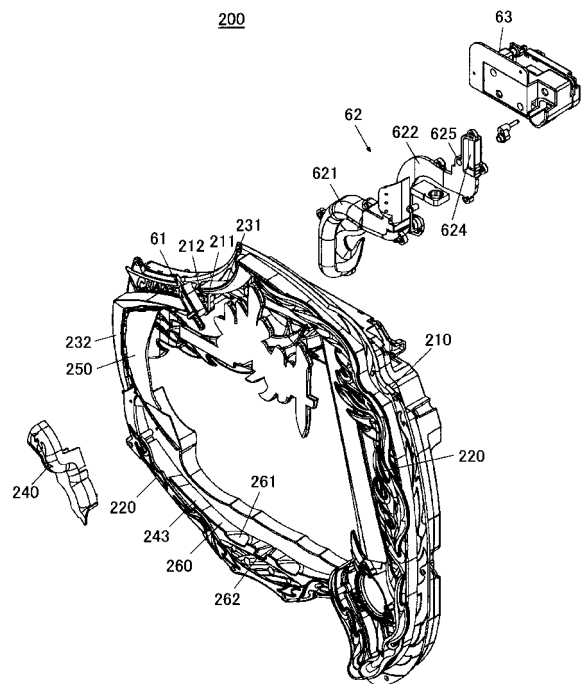
【図 8】



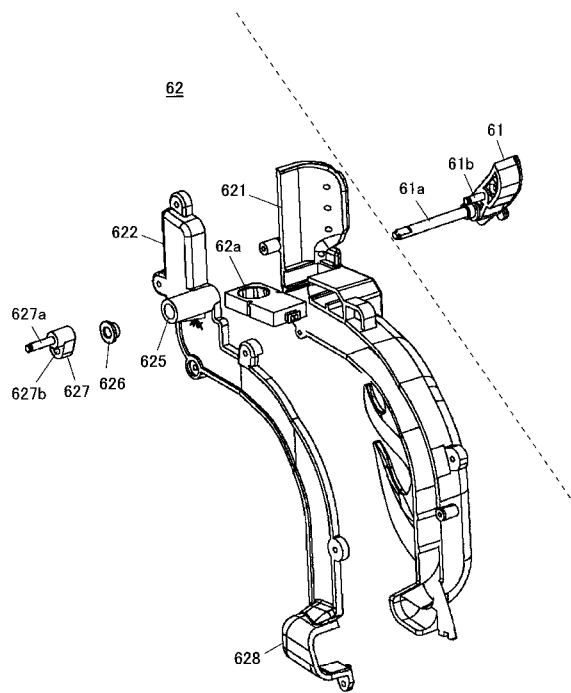
【図 9】



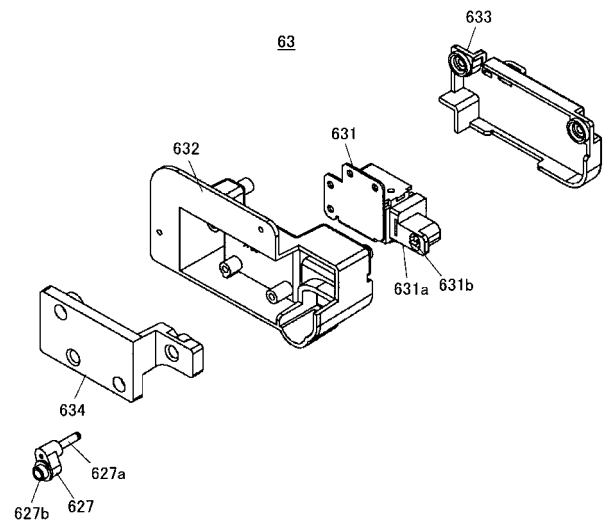
【図 10】



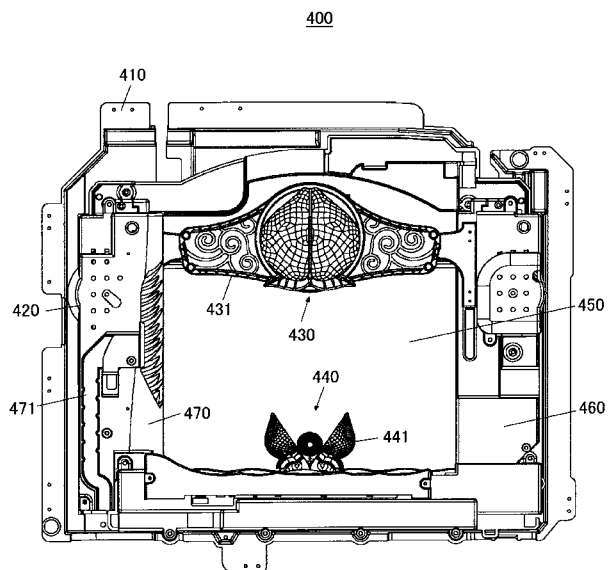
【図 1 1】



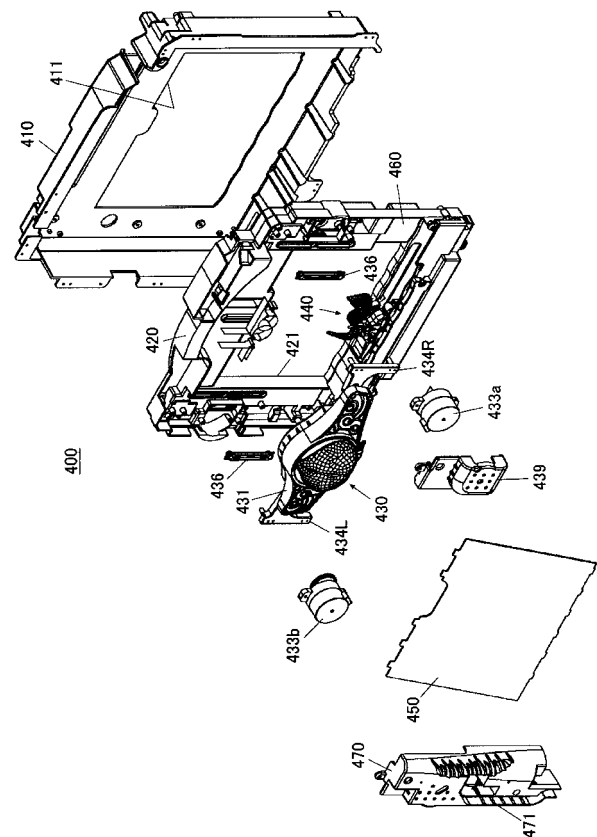
【図 1 2】



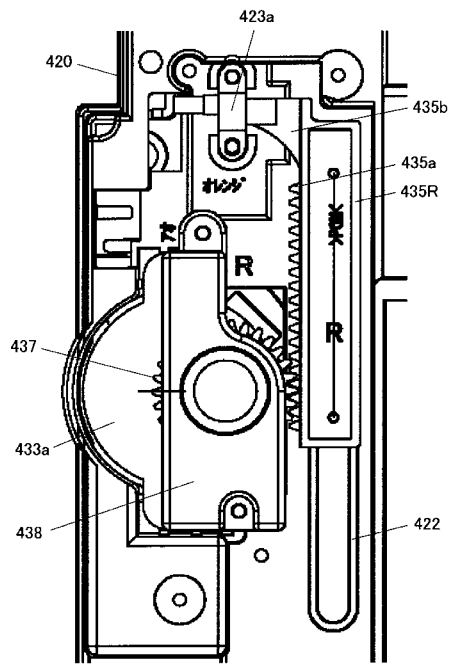
【図 1 3】



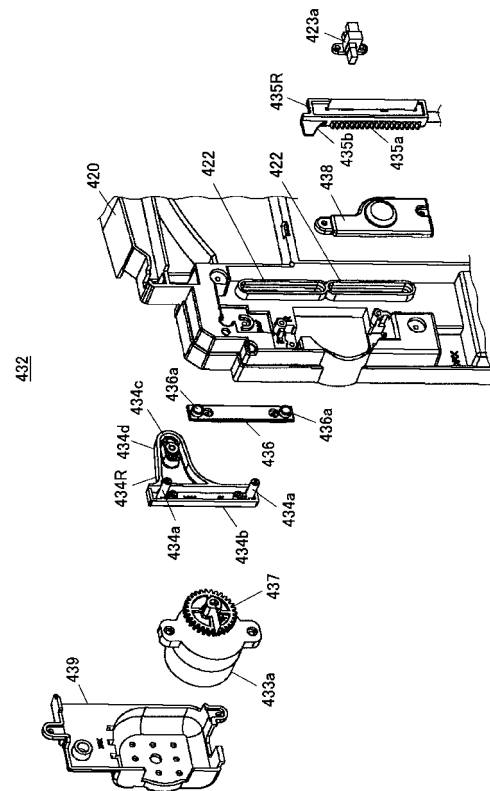
【図 1 4】



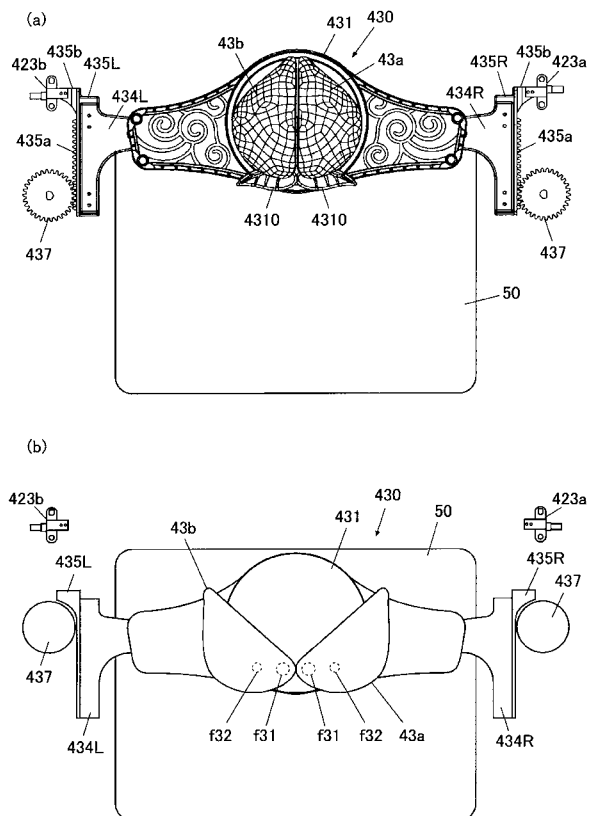
【図 15】



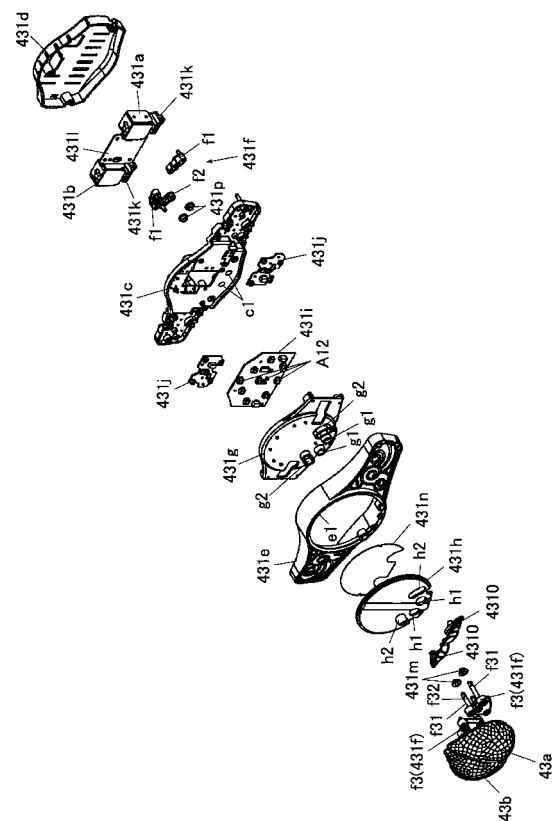
【図 16】



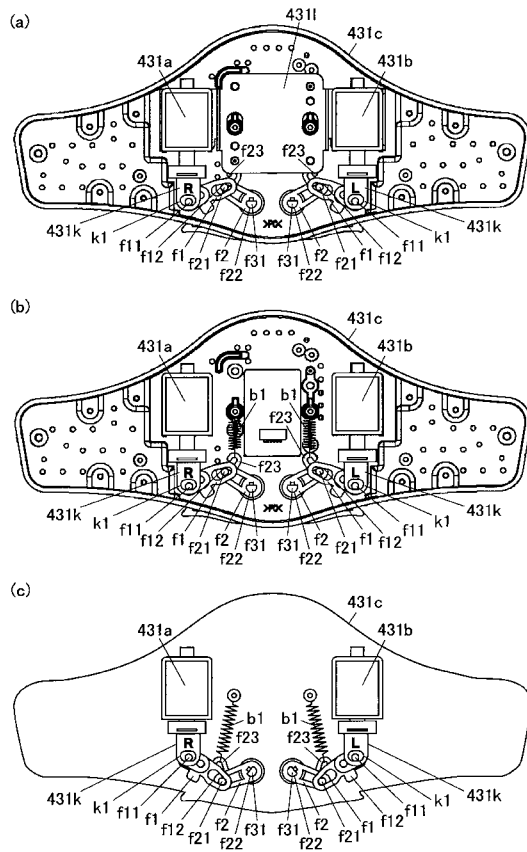
【図 17】



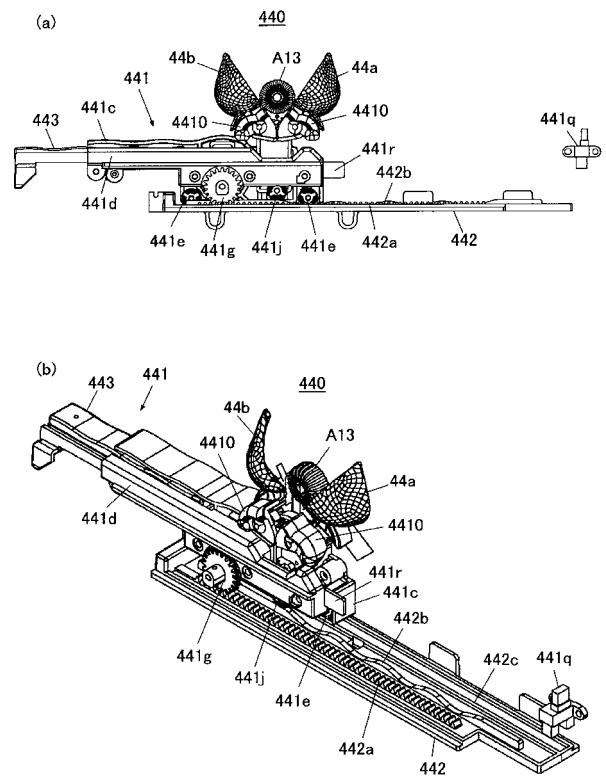
【図 18】



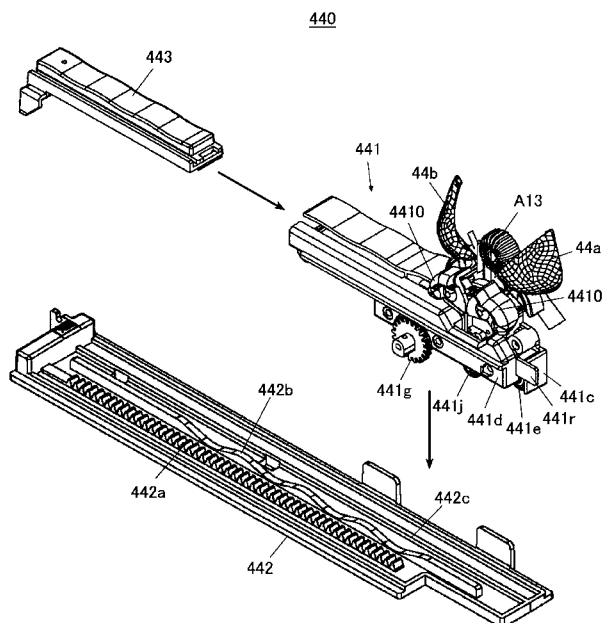
【図 19】



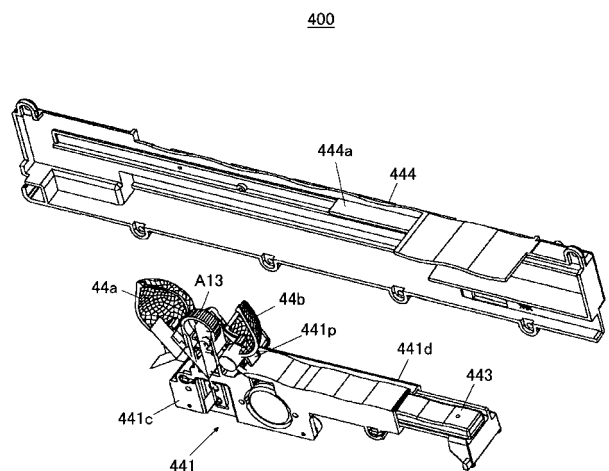
【図 20】



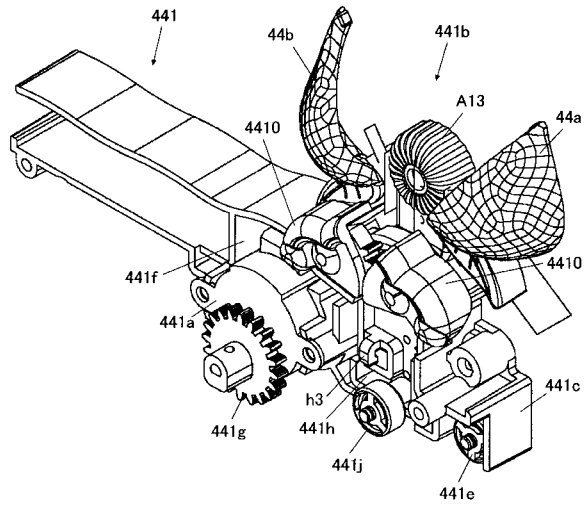
【図 21】



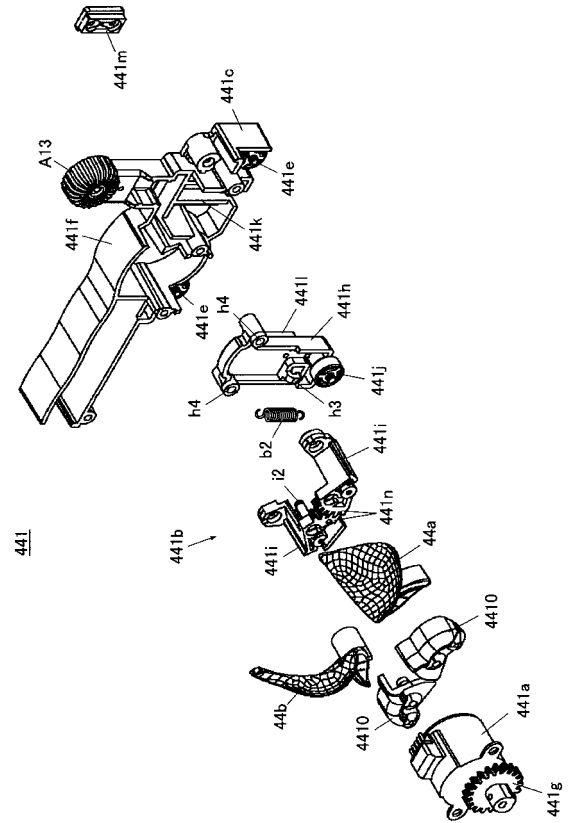
【図 22】



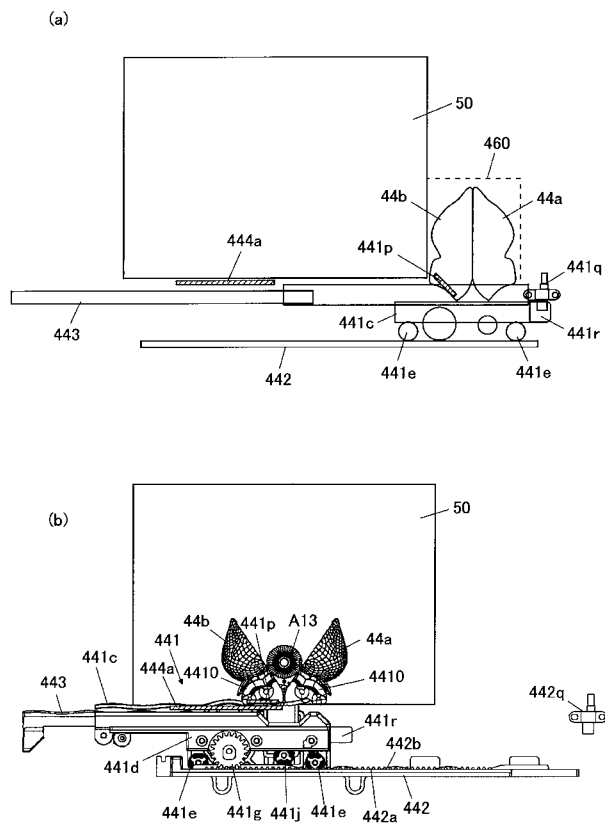
【図 23】



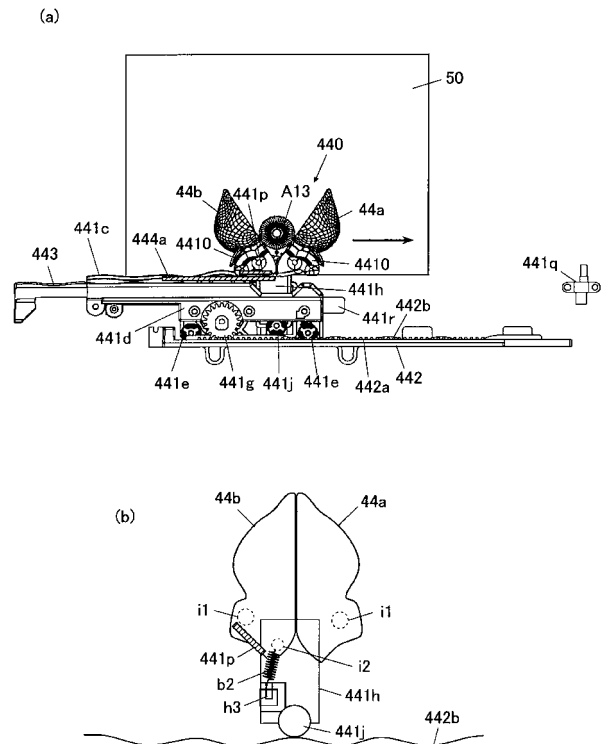
【図 24】



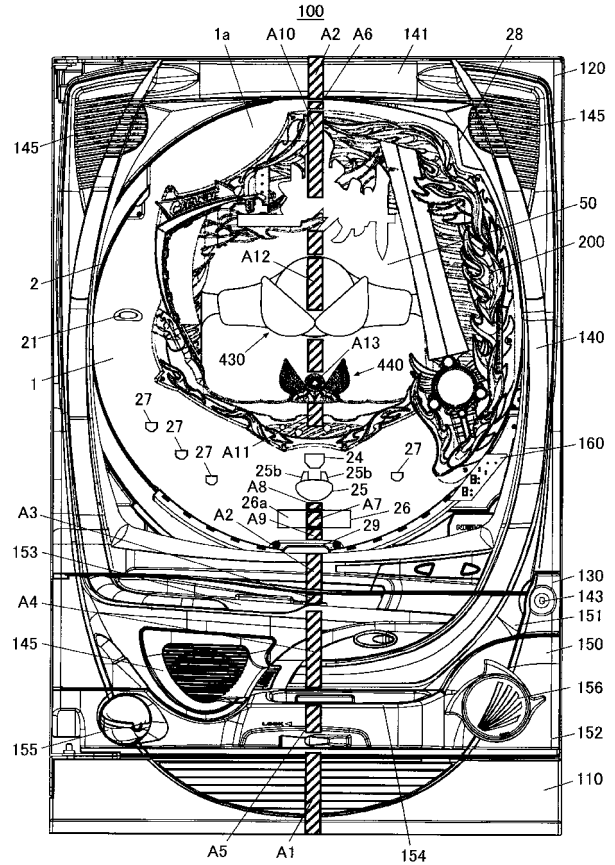
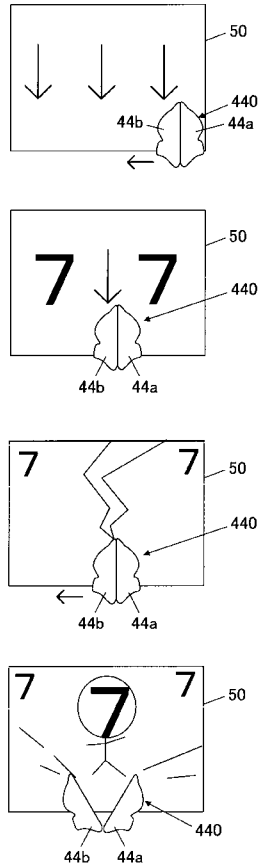
【図 25】



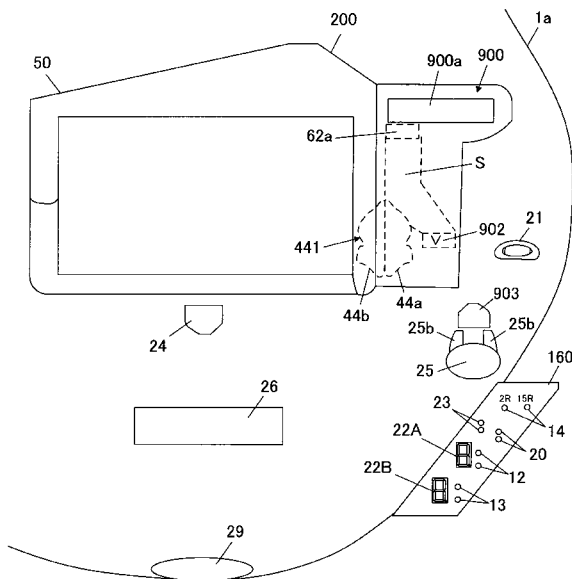
【図 26】



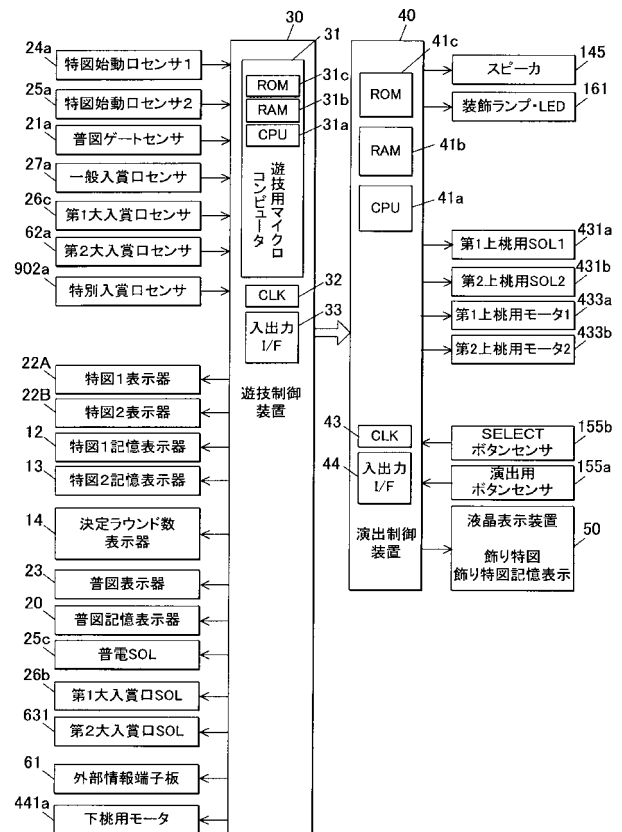
【 図 2 8 】



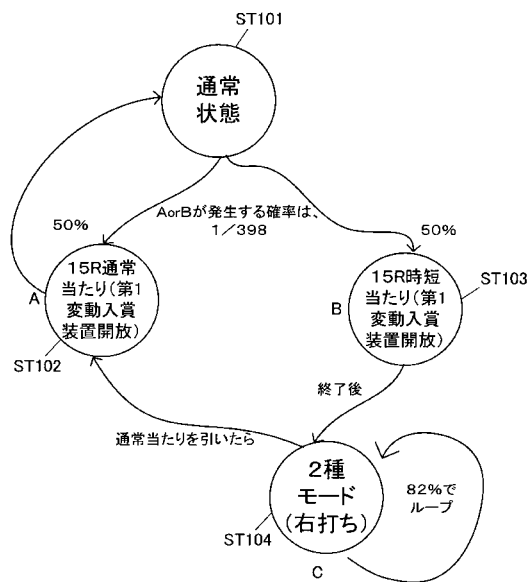
【 図 2 9 】



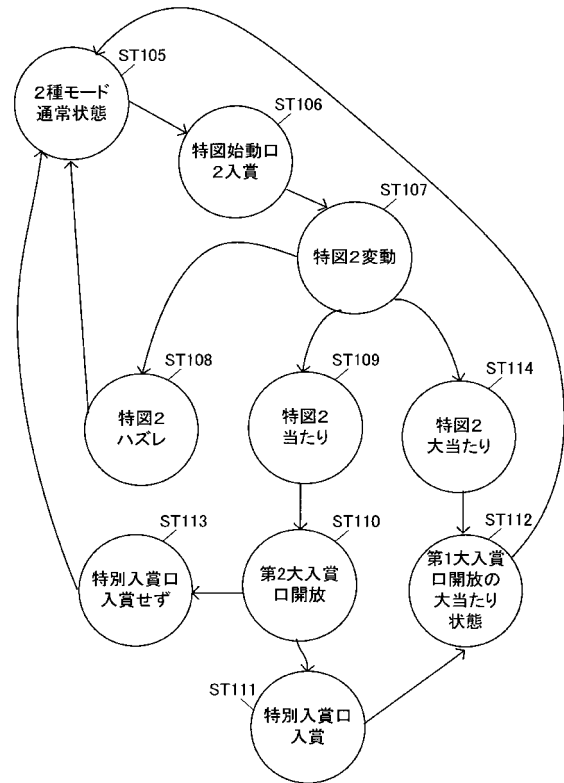
【 図 3 0 】



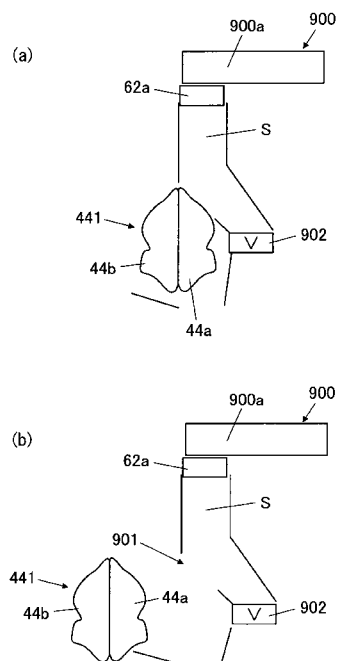
【図 3 1】



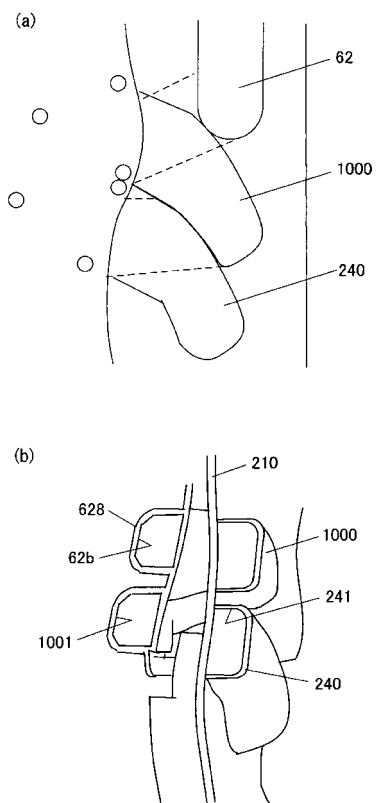
【図 3 2】



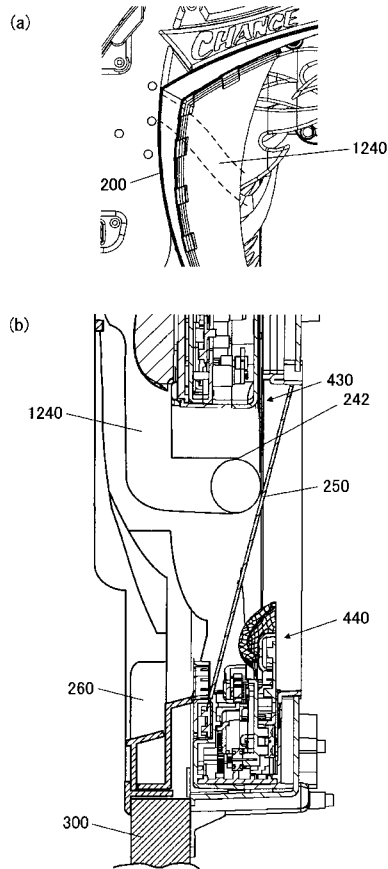
【図 3 3】



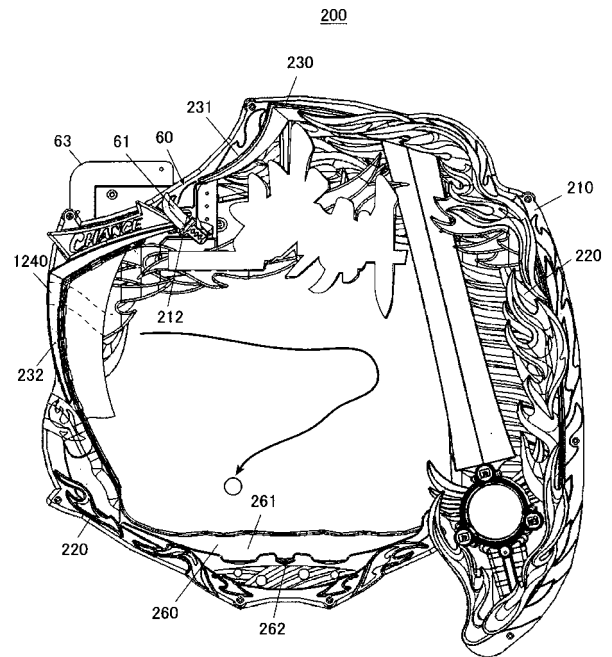
【図 3 4】



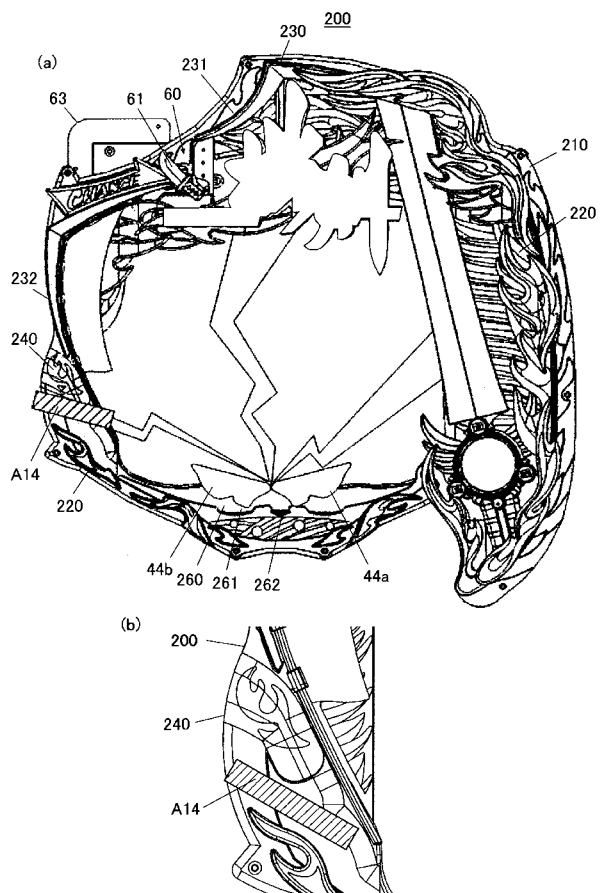
【図 35】



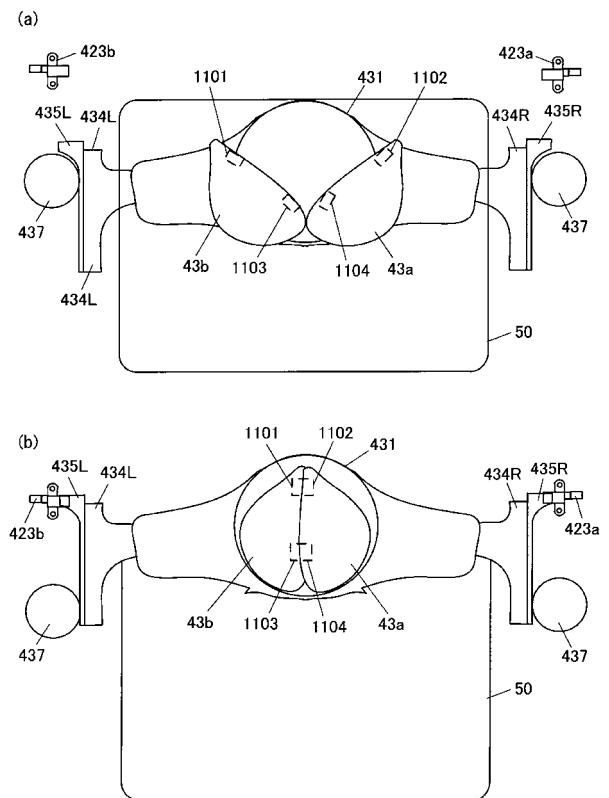
【図 36】



【図 37】



【図 38】



【図 39】

