(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2018-42924
(P2018-42924A)
(43)公開日　平成30年3月22日(2018.3.22)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 376 頁）

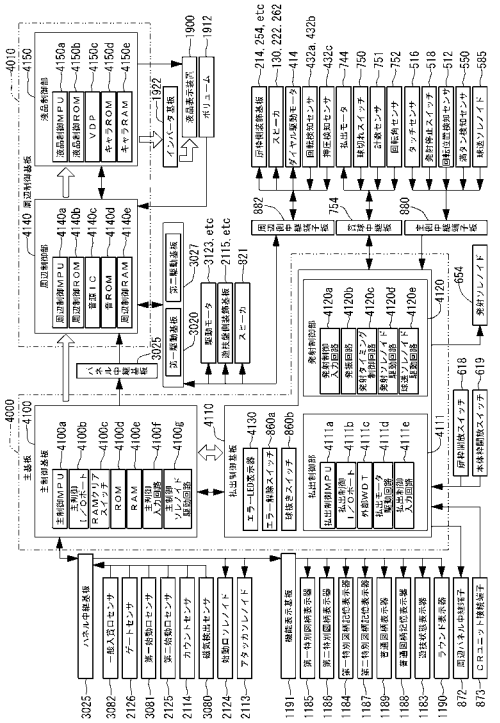
(21)出願番号　特願2016-182277 (P2016-182277)
(22)出願日　平成28年9月16日 (2016.9.16)

(71)出願人　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　黒木　修二
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　松本　侑子
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

Ｆターム(参考)　2C088 BC07 EB78
2C333 AA11 CA41 CA56 CA75 CA76 EA10 FA05 GA04

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】ＢＧＭとの関連性を有する斬新な演出を実行可能な遊技機を提供する。
【解決手段】パチンコ機１において、主制御基板４１００は、始動条件の成立によって得られる情報に基づいて当落を判定し、判定結果が当りである場合に遊技者に有利な遊技状態を付与する。また、周辺制御基板４０１０は、複数の演出のうちから何れの演出を実行するかを決定し、決定した演出を実行して所定の表示領域（例えば液晶表示装置１９００の表示画面）に表示させる。
【選択図】図１６１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立によって得られる情報に基づいて当落を判定する当落判定手段と、
前記当落判定手段による判定結果が当りである場合に遊技者に有利な遊技状態を付与する有利遊技付与手段と、
複数の演出のうちから何れの演出を実行するかを決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段によって決定された演出を実行する演出実行手段と、
前記演出を所定の表示領域に表示する演出表示手段と、
複数の楽曲データを記憶し、所定の条件を満たした場合に前記楽曲データを再生する楽曲再生手段と、
遊技者による操作が可能で、当該操作が前記演出における演出表示の変化の契機とされ得る操作手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出には、前記楽曲再生手段によって再生された楽曲データの拍にタイミングを合わせて演出表示を可変にして進行する拍合演出と、前記楽曲再生手段によって再生された楽曲データの拍のタイミングに影響されることなく所定のタイミングで演出表示を可変にして進行する非拍合演出とが含まれ、
前記拍合演出は、前記操作手段の操作が行われるか否かに拘わらず、再生されている前記楽曲データの拍にタイミングを合わせて演出表示を可変にして進行する演出である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、いわゆる弾球式遊技機（以下、「パチンコ遊技機」又は「パチンコ機」ともいう）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」、「スロットマシン」とも称する）などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、一般的な遊技機では、遊技用価値（遊技媒体、遊技球など）を用いた遊技が行われることによって当落の抽選処理が行われ、大当りの結果が得られた場合には遊技者に有利な特別遊技が提供される。このような従来の遊技機では、リーチ演出のようにゲームの進行に合わせて大当りの結果が得られるか否かを期待させる演出が実行される他、各ゲームにおける遊技展開とは別に、ＢＧＭとしての楽曲が出力される遊技機が提案されている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－２３００７４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、ＢＧＭと演出とに関連性を持たせた演出の種類は必ずしも十分に提案されているとはいえず、さらなる演出の提案が期待されている。
【０００５】
そこで本発明は、上述した課題に鑑み、ＢＧＭとの関連性を有する斬新な演出を実行可能な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】

前記目的を達成するため、本発明は、始動条件の成立によって得られる情報に基づいて当落を判定する当落判定手段と、前記当落判定手段による判定結果が当りである場合に遊技者に有利な遊技状態を付与する有利遊技付与手段と、複数の演出のうちから何れの演出を実行するかを決定する演出決定手段と、前記演出決定手段によって決定された演出を実行する演出実行手段と、前記演出を所定の表示領域に表示する演出表示手段と、複数の楽曲データを記憶し、所定の条件を満たした場合に前記楽曲データを再生する楽曲再生手段と、遊技者による操作が可能で、当該操作が前記演出における演出表示の変化の契機とされ得る操作手段と、を備えた遊技機であって、前記演出には、前記楽曲再生手段によって再生された楽曲データの拍にタイミングを合わせて演出表示を可変にして進行する拍合演出と、前記楽曲再生手段によって再生された楽曲データの拍のタイミングに影響されることなく所定のタイミングで演出表示を可変にして進行する非拍合演出とが含まれ、前記拍合演出は、前記操作手段の操作が行われるか否かに拘わらず、再生されている前記楽曲データの拍にタイミングを合わせて演出表示を可変にして進行する演出であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、ＢＧＭとの関連性を有する斬新な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

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

【図２】パチンコ機の正面図である。

【図３】パチンコ機の右側面図である。

【図４】パチンコ機の平面図である。

【図５】パチンコ機の背面図である。

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

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

【図８】外枠の正面斜視図である。

【図９】外枠の正面から見た分解斜視図である。

【図１０】外枠の正面図である。

【図１１】外枠の背面斜視図である。

【図１２】外枠の右側面図である。

【図１３】本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。

【図１４】（Ａ）は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）の図を下方から見た斜視図である。

【図１５】軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図１６】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図１７】扉枠の正面図である。

【図１８】扉枠の背面図である。

【図１９】扉枠を右前方から見た斜視図である。

【図２０】扉枠を左前方から見た斜視図である。

【図２１】扉枠の右後方から見た斜視図である。

【図２２】扉枠を正面から見た分解斜視図である。

【図２３】扉枠を背面から見た分解斜視図である。

【図２４】（Ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠

における扉枠ベースユニットの背面斜視図である。
【図２５】扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図２６】扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図２７】扉枠ベースユニットにおける扉枠ベース基板カバーと配線保持部材とを後から見た斜視図である。
【図２８】扉枠と本体枠とを電気的に接続する配線の様子を拡大して示す斜視図である。
【図２９】（Ａ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。
【図３０】右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図３１】右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図３２】（Ａ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。
【図３３】左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図３４】左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図３５】左サイド装飾ユニットの断面図である。
【図３６】左サイド装飾ユニットの発光態様を写真で示す説明図である。
【図３７】扉枠における上部装飾ユニットの正面斜視図である。
【図３８】扉枠における上部装飾ユニットの背面斜視図である。
【図３９】上部装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４０】上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図４１】扉枠における皿ユニットの正面斜視図である。
【図４２】扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。
【図４３】皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４４】皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図４５】扉枠における皿ユニットの貸球ユニットの部位で切断した断面図である。
【図４６】（Ａ）は扉枠における操作ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。
【図４７】操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図である。
【図４８】操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。
【図４９】操作ユニットの断面図である。
【図５０】操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。
【図５１】（Ａ）は扉枠におけるハンドル装置を分解して前から見た分解斜視図であり、（Ｂ）はハンドル装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図５２】（Ａ）扉枠におけるファールカバーユニットを分解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分解して後から見た分解斜視図である。
【図５３】ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。
【図５４】（Ａ）は扉枠における球送りユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は球送りユニットの背面斜視図である。
【図５５】球送りユニットの背面図である。
【図５６】（Ａ）は球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（Ｂ）は球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。
【図５７】（Ａ）は球送りユニットにおける不正防止部材の平面図であり、（Ｂ）は不正防止部材の正面図であり、（Ｃ）は不正防止部材を前から見た斜視図であり、（Ｄ）は不正防止部材の作用を示す説明図である。
【図５８】扉枠を上下方向略中央で切断して示す断面図である。
【図５９】扉枠における発光装飾用のＬＥＤの配置を示す正面図である。
【図６０】扉枠における発光装飾用のＬＥＤの系統を示す正面図である。
【図６１】本体枠の正面図である。
【図６２】本体枠の背面図である。
【図６３】本体枠の正面斜視図である。

【図６４】本体枠の背面斜視図である。
【図６５】本体枠の左側面図である。
【図６６】本体枠を分解して前から見た分解斜視図である。
【図６７】本体枠を分解して後から見た斜視図である。
【図６８】本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。
【図６９】本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。
【図７０】本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。
【図７１】本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。
【図７２】本体枠における賞球ユニットの正面斜視図である。
【図７３】本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。
【図７４】賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図７５】賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図７６】賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。
【図７７】賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図７８】賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。
【図７９】賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。
【図８０】本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。
【図８１】本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。
【図８２】本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。
【図８３】本体枠における基板ユニットの正面斜視図である。
【図８４】本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。
【図８５】基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図８６】基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図８７】基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。
【図８８】（Ａ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、（Ｂ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。
【図８９】（Ａ）は発射電源基板ボックスの正面図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示すＡ－Ａ線の断面図である。
【図９０】（Ａ）は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、（Ｂ）は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。
【図９１】裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図である。
【図９２】裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。
【図９３】（Ａ）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（Ｂ）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。
【図９４】（Ａ）は錠装置の背面斜視図であり、（Ｂ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、（Ｃ）は（Ｂ）の正面斜視図である。
【図９５】錠装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図９６】錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図である。
【図９７】錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。
【図９８】パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。
【図９９】遊技盤の正面図である。
【図１００】遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０１】遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。

【図１０２】（Ａ）はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、（Ｂ）は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。
【図１０３】図１００等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０４】図１０３を後から見た遊技盤の分解斜視図である。
【図１０５】図１０３の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。
【図１０６】図１０３等の例とは異なる実施形態の前構成部材を用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０７】図１０６を後から見た遊技盤の分解斜視図である。
【図１０８】パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。
【図１０９】本体枠内に遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。
【図１１０】パチンコ機における遊技盤の正面図である。
【図１１１】遊技盤を斜め右前から見た斜視図である。
【図１１２】遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。
【図１１３】遊技盤を後から見た斜視図である。
【図１１４】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図である。
【図１１５】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。
【図１１６】遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図である。
【図１１７】遊技盤における表ユニットを後から見た斜視図である。
【図１１８】アタッカユニットを前から見た斜視図である。
【図１１９】アタッカユニットを後から見た斜視図である。
【図１２０】アタッカユニットを主要な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２１】アタッカユニットを主要な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１２２】アタッカユニットにおける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１２３】アタッカユニットにおける第一ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１２４】アタッカユニットにおける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１２５】アタッカユニットにおける第二ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１２６】アタッカユニットにおける第三ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２７】アタッカユニットにおける第三ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１２８】アタッカユニットにおける第四ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２９】アタッカユニットにおける第四ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１３０】アタッカユニットの一部を切断して示す正面図である。
【図１３１】（ａ）は表サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は表サイドユニットを後から見た斜視図である。
【図１３２】センター役物を斜め右上前から見た斜視図である。
【図１３３】センター役物を斜め左下前から見た斜視図である。
【図１３４】センター役物を後から見た斜視図である。
【図１３５】センター役物を主要な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１３６】センター役物を主要な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１３７】センター役物の表右中演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図１３８】センター役物の表右中演出ユニットを後から見た斜視図である。
【図１３９】表右中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１４０】表右中演出ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１４１】表右中演出ユニットにおける固定装飾体の第二実施形態を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１４２】図１４１の固定装飾体を分解して後から見た分解斜視図である。
【図１４３】（ａ）は図１４１の固定装飾体の前カバーと演出シートを前から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を正面に対してやや左寄りの位置から見た斜視図であり、（ｃ）は（ｂ）よりも更に左寄りの位置から見た斜視図である。
【図１４４】（ａ）は図１４１の固定装飾体における演出シートの構成を示す説明図であり、（ｂ）は消灯時の状態を示す説明図であり、（ｃ）は青色点灯時の発光装飾態様を示す説明図であり、（ｄ）は赤色点灯時の発光装飾態様を示す説明図である。
【図１４５】遊技盤における裏ユニットを前から見た斜視図である。
【図１４６】遊技盤における裏ユニットを後から見た斜視図である。
【図１４７】裏ユニットを主な構成部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１４８】裏ユニットを主な構成部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１４９】裏ユニットにおける裏横演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図１５０】裏ユニットにおける裏横演出ユニットを後から見た斜視図である。
【図１５１】裏横演出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１５２】裏横演出ユニットを主な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１５３】裏横演出ユニットにおける一つの回転装飾体ユニットを前から見た斜視図である。
【図１５４】裏横演出ユニットにおける一つの回転装飾体ユニットを後から見た斜視図である。
【図１５５】裏横演出ユニットの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１５６】裏横演出ユニットの回転装飾体ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図１５７】表ユニットにおけるセンター役物の表右中演出ユニットの動きを示す遊技盤の正面図である。
【図１５８】（ａ）は表右中演出ユニットの表右中可動装飾体が通常位置の状態で正面やや上から見た斜視図であり、（ｂ）は表右中可動装飾体が出現位置の状態で正面やや上から見た斜視図である。
【図１５９】裏ユニットにおける裏横演出ユニットの動きを示す遊技盤の正面図である。
【図１６０】裏ユニットにおける裏上演出ユニットと裏下演出ユニットの動きを示す遊技盤の正面図である。
【図１６１】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。
【図１６２】主制御基板における機能的な構成を示すブロック図である。
【図１６３】（ａ）はセンター役物の窓部から臨む通常の状態を簡略化して示す説明図であり、（ｂ）は回転装飾体を回転させながら裏右演出ユニット及び裏左演出ユニットを出現させると共に液晶表示手段の表示画面を三分割する演出例を示す説明図であり、（ｃ）は（ｂ）に続いて回転装飾体を停止させた状態を示す説明図である。
【図１６４】図１６３とは異なり裏右演出ユニット及び裏左演出ユニットの出現に関し液晶表示手段の表示画面を六分割した演出例を示す説明図である。
【図１６５】裏右演出ユニット及び裏左演出ユニットを出現させる前に、回転装飾体の回転位置を異ならせて出現させる演出例を示す説明図である。
【図１６６】（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１６７】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１６８】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１６９】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１７０】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１７１】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１７２】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１７３】（Ａ）は、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）は、リーチについての抽選処理に用いられるリーチ判定テーブルであり、（Ｃ）は、大当りの種類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１７４】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１７５】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１７６】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１７７】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１７８】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される普通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１７９】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行されるゲート部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１８０】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される普通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１８１】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１８２】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１８３】演出制御処理の処理例を示すフローチャートである。
【図１８４】装飾図柄変動開始処理の処理例を示すフローチャートである。
【図１８５】特別図柄変動パターンにおける判定結果と演出時間との関係を説明するための図である。
【図１８６】当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル１Ａ）である。
【図１８７】振分テーブル１Ａを用いて各当落演出が現出された際の信頼度をまとめた図である。
【図１８８】当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル１Ｂ）である。
【図１８９】振分テーブル１Ｂを用いて各当落演出が現出された際の信頼度をまとめた図である。
【図１９０】通常種別の当落演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。
【図１９１】ＳＰ１種別の当落演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。
【図１９２】ＳＰ２種別の当落演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。
【図１９３】当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル２Ａ）である。

【図１９４】当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル２Ｂ）である。
【図１９５】第１の演出パターンによる代替演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図（その１）である。
【図１９６】第１の演出パターンによる代替演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図（その２）である。
【図１９７】第１の演出パターンによる代替演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための別図（その１）である。
【図１９８】第１の演出パターンによる代替演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための別図（その２）である。
【図１９９】第１の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。
【図２００】第２の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。
【図２０１】第３の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。
【図２０２】第４の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。
【図２０３】連続撃破演出が実行されたときの液晶表示装置における具体的な演出画像（その１）である。
【図２０４】連続撃破演出が実行されたときの液晶表示装置における具体的な演出画像（その２）である。
【図２０５】有利大当りに当選した場合の遊技進行を説明するための図である。
【図２０６】図２０５に示した遊技進行に伴う演出表示例を説明するための図である。
【図２０７】高確率時短状態の変動パターンを説明するための図である。
【図２０８】大当りの種別に基づく強制バトルの変動パターンを説明するための図である。
【図２０９】強制バトルによる表示演出を説明するための図である。
【図２１０】特別ＰＣ画像による表示演出を説明するための図である。
【図２１１】特別選択モードによる表示演出を説明するための図である。
【図２１２】特別台詞による表示演出を説明するための図である。
【図２１３】非連続変動に備えた第２の制御例を説明するための図である。
【図２１４】デモ演出から引継演出への移行を説明するための図である。
【図２１５】ＢＧＭ演出における制御処理例を説明するためのタイムチャート（その１）である。
【図２１６】ＢＧＭ演出における制御処理例を説明するためのタイムチャート（その２）である。
【図２１７】ＢＧＭ演出における制御処理例を説明するためのタイムチャート（その３）である。
【図２１８】拍合わせ演出の進行を説明するための図（その１）である。
【図２１９】拍合わせ演出の進行を説明するための図（その２）である。
【図２２０】本実施形態に係るパチンコ機の盤面の別例を示す図である。
【図２２１】導光板予告演出の演出進行例を説明するための図（その１）である。
【図２２２】導光板予告演出の演出進行例を説明するための図（その２）である。
【図２２３】導光板予告演出の演出進行例を説明するための図（その３）である。
【図２２４】導光板予告演出の演出進行例を説明するための図（その４）である。
【図２２５】専用蝶演出の演出進行例を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［１．パチンコ機の全体構造］

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

【００１０】

図１乃至図７において、本実施形態に係るパチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される外枠２と、外枠２に開閉自在に軸支され前側が開放された箱枠状の本体枠３と、本体枠３に前側から装着固定され遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００を有した遊技盤４と、本体枠３及び遊技盤４の前面を遊技者側から閉鎖するように本体枠３に対して開閉自在に軸支された扉枠５とを備えている。このパチンコ機１の扉枠５には、遊技盤４の遊技領域１１００が遊技者側から視認可能となるように形成された遊技窓１０１と、遊技窓１０１の下方に配置され遊技球を貯留する皿状の上皿３０１及び下皿３０２と、上皿３０１に貯留された遊技球を遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込むために遊技者が操作するハンドル装置５００と、を備えている。

【００１１】

本例のパチンコ機１は、図示するように、正面視において、外枠２、本体枠３、及び扉枠５が夫々上下方向へ延びた縦長の矩形状に形成されており、夫々の左右方向の横幅が略同じ寸法とされていると共に、上下方向の縦幅の寸法が、外枠２に対して本体枠３及び扉枠５の寸法が若干短く形成されている。そして、本体枠３及び扉枠５よりも下側の位置において、外枠２の前面に装飾カバー２３が取付けられており、扉枠５及び装飾カバー２３によって外枠２の前面が完全に閉鎖されるようになっている。また、外枠２、本体枠３、及び扉枠５は、上端が略揃うように夫々が配置されると共に、外枠２の左端前側の位置で本体枠３及び扉枠５が回転可能に軸支されており、外枠２に対して本体枠３及び扉枠５の右端が前側へ移動することで開状態となるようになっている。

【００１２】

このパチンコ機１は、正面視において、略円形状の遊技窓１０１を介して遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００が望むようになっており、その遊技窓１０１の下側に前方へ突出するように二つの上皿３０１及び下皿３０２が上下に配置されている。また、扉枠５の前面右下隅部には、遊技者が操作するためのハンドル装置５００が配置されており、上皿３０１内に遊技球が貯留されている状態で遊技者がハンドル装置５００を回転操作すると、その回転角度に応じた打球強さで上皿３０１内の遊技球が遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込まれて、遊技をすることができるようになっている。

【００１３】

なお、詳細は後述するが、扉枠５の遊技窓１０１は、透明なガラスユニット５９０によって閉鎖されており、遊技者から遊技領域１１００内を視認することができるものの、遊技者が遊技領域１１００内へ手等を挿入して遊技領域１１００内の遊技球や障害釘Ｇ（図１１０を参照）、各種入賞口や役物等に触ることができないようになっている。また、本体枠３の後側には、各種の制御基板が備えられていると共に、遊技盤４の後方を覆うように閉鎖するカバー体１２５０備えられている。

【００１４】

［１－１．外枠］

外枠２について、主として図８乃至図１６を参照して説明する。図８は外枠の正面斜視図であり、図９は外枠の正面から見た分解斜視図であり、図１０は外枠の正面図である。また、図１１は外枠の背面斜視図であり、図１２は外枠の右側面図である。更に、図１３は、本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。また、図１４（Ａ）は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示

す分解斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）の図を下方から見た斜視図である。図１５は、軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。更に、図１６は、ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【００１５】

図８及び図９に示すように、本実施形態のパチンコ機１における外枠２は、横方向へ延びる上下の上枠板１０及び下枠板１１と、縦（上下）方向へ延びる左右の側枠板１２，１３と、夫々の枠板１０，１１，１２，１３の端部を連結する四つの連結部材１４と、を備えており、連結部材１４で各枠板１０，１１，１２，１３同士を連結することで縦長の矩形状（方形状）に組立てられている。本例の外枠２における上枠板１０及び下枠板１１は、所定厚さの無垢材（例えば、木材、合板、等）により形成されており、左右両端の前後方向の略中央に、上下に貫通し左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部１５が備えられている。なお、上枠板１０における左側端部の上面及び前面には、その他の一般面よりも窪んだ取付段部１０ａが形成されており、この取付段部１０ａに後述する上支持金具２０が取付けられるようになっている。

【００１６】

一方、側枠板１２，１３は、一定断面形状の軽量金属型材（例えば、アルミ合金）とされており、外側側面は略平坦面とされていると共に、内側側面は後端部に内側へ突出し上下方向（押出方向）に貫通する空洞を有した突出部１６を備えており、強度剛性が高められている（図９及び図１０８を参照）。なお、側枠板１２，１３の外側側面及び内側側面には、上下方向へ延びた複数の溝が形成されており、パチンコ機１を遊技ホールの島設備に設置する際等に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を保持し易くすることができるようになっていると共に、外観の意匠性を高められるようになっている。なお、便宜上、側枠板１２，１３の側面に形成された複数の溝を省略して示した図面もある。

【００１７】

本例の外枠２における連結部材１４は、所定厚さの金属板をプレス成型等によって屈曲塑性変形させることで形成されたものであり、上枠板１０又は下枠板１１に固定され左右方向へ延びた板状の水平片１７と、水平片１７の外側端部から上下方向の一方側へ延び側枠板１２，１３に固定される板状の垂直片１８と、垂直片１８とは反対方向へ延び上枠板１０又は下枠板１１の係合切欠部１５内に挿入係合可能な板状の係合片１９と、を有している。なお、本例では、上枠板１０と左側の側枠板１２とを連結する連結部材１４と、上枠板１０と右側の側枠板１３とを連結する連結部材１４とは、夫々左右非対称の形状に形成されていると共に、垂直片１８が前後に分かれて形成されている。一方、下枠板１１と左側の側枠板１２とを連結する連結部材１４と、下枠板１１と右側の側枠板１３とを連結する連結部材１４とは、夫々左右対称の形状に形成されている。

【００１８】

この連結部材１４は、水平片１７の上面及び下面が上枠板１０及び下枠板１１の下面及び上面と当接すると共に、係合片１９が上枠板１０及び下枠板１１の係合切欠部１５内に挿入係合された状態で、水平片１７及び係合片１９を貫通して所定のビスが上枠板１０及び下枠板１１にねじ込まれることで、上枠板１０及び下枠板１１に固定されるようになっている。また、上枠板１０に固定された連結部材１４は、その垂直片１８が側枠体１２，１３の上端内側側面に当接した状態で、側枠体１２，１３を貫通して所定のビスが垂直片１８へねじ込まれることで、上枠板１０と側枠板１２，１３とを連結することができるようになっている。なお、上枠板１０に固定された連結部材１４における後側の垂直片１８は、側枠板１２，１３の突出部１６内に挿入された状態で、側枠板１２，１３へ固定されるようになっている。更に、下枠板１１に固定された連結部材１４は、その垂直片１８が側枠体１２，１３の下端内側側面に当接した状態で、側枠体１２，１３を貫通して所定のビスが垂直片１８へねじ込まれることで、下枠板１１と側枠板１２，１３とを連結することができるようになっており、四つの連結部材１４により、上枠板１０、下枠板１１、及び側枠板１２，１３を枠状に組立てることができるようになっている。

【００１９】

本例の外枠２は、上枠板１０の左端上面に固定される上支持金具２０と、上支持金具２０と対向するように配置され左側の側枠板１２における下部内側の所定位置に固定される下支持金具２１と、下支持金具２１の下面を支持するように配置され左右の側枠板１２，１３を連結するように固定される補強金具２２と、補強金具２２の前面に固定される装飾カバー２３と、を備えている。この上支持金具２０及び下支持金具２１は、本体枠３及び扉枠５を開閉可能に軸支するためのものである。

【００２０】

まず、上支持金具２０は、上枠板１０に固定される板状の固定片２０ａと、固定片２０ａの前端から上枠板１０の前端よりも前方へ突出する支持突出片２０ｂと、支持突出片２０ｂにおける前端付近の右側端から先端中央部へ向かって屈曲するように切欠かれて形成された支持鉤穴２０ｃと、固定片２０及び支持突出片２０ｂの左端から下方へ垂下し左側の側枠板１２における外側側面と当接する板状の垂下固定片２０ｄ（図１４（Ａ）を参照）と、垂下固定片２０ｄと連続し支持突出片２０ｂの外側縁に沿って垂下する垂下壁２０ｅ（図１４を参照）と、垂下壁２０ｅと連続し支持鉤穴２０ｃの入口端部で内側へ向って傾斜した停止垂下部２０ｆ（図１５を参照）と、を備えている。この上支持金具２０における支持鉤穴２０ｃには、後述する本体枠３における上軸支金具６３０の軸支ピン６３３（図６３を参照）が着脱自在に係合されるようになっている。また、上支持金具２０は、固定片２０ａと垂下固定片２０ｄとによって、上枠板１０と左側の側枠板１２とを連結することができるようになっている。

【００２１】

この上支持金具２０は、支持突出片２０ｂの外側縁から垂下する垂下壁２０ｅによって、支持突出片２０ｂの強度が高められていると共に、詳細は後述するが、正面から見た時に支持突出片２０ｂの裏面に配置されるロック部材２７が遊技者側から視認できないように隠蔽することができ、外観の見栄えを良くすることができるようになっている。また、支持突出片２０ｂに形成された支持鉤穴２０ｃは、垂下壁２０ｅが形成されない反対側（右側）の側方から先端中央部に向かって傾斜状となるようにく字状に屈曲した形状とされていると共に、支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の幅寸法は、軸支ピン６３３の直径よりもやや大きな寸法とされている。

【００２２】

一方、下支持金具２１は、補強金具２２上に載置固定される水平固定片２１ａと、水平固定片２１ａの左端から上方へ立上がり左側の側枠板１２の内側側面に固定される垂直固定片２１ｂと、水平固定片２１ａの前端から上枠板１０及び下枠板１１よりも前方へ突出する板状の支持突出片２１ｃと、支持突出片２１ｃの前端付近から上向きに突設されたピン状の支持突起２１ｄと、を備えている。この下支持金具２１における支持突起２１ｄには、後述する本体枠３の本体枠軸支金具６４４（図６６等を参照）に形成された本体枠軸支が挿入されるようになっており、下支持金具２１の支持突起２１ｄを、本体枠３における本体枠軸支金具６４４の支持穴に挿入した後に、本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃに係止することにより簡単に本体枠３を開閉自在に軸支することができるようになっている。

【００２３】

また、本例の外枠２は、図示するように、右側の側枠板１３の内側に、上下方向に所定距離離反して配置される二つの閉鎖板２４，２５が取付固定されている。これら閉鎖板２４，２５は、平面視で略Ｌ字状に形成されており、下側に配置される閉鎖板２５には、前後方向に貫通する矩形状の開口２５ａを有している（図９を参照）。この閉鎖板２４，２５は、外枠２に対して本体枠３を閉じる際に、本体枠３の開放側辺に沿って取付けられる錠装置１０００のフック部１０５４，１０６５（図９３を参照）と係合するものであり、詳細は後述するが、錠装置１０００のシリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで一方に回動することにより、フック部１０５４，１０６５と閉鎖板２４，２５との係合が外れて本体枠３を外枠２に対して開放することができるものである。

【００２４】

更に、本例の外枠２は、補強金具２２の右端上面に固定される案内板２６を更に備えている。この案内板２６は、外枠２に対して本体枠３を閉止する際に、本体枠３をスムーズに案内するためのものであり、交換可能に装着固定されている。

【００２５】

また、本例の外枠２は、図１４等に示すように、上支持金具２０における支持突出片２０ｂの裏面に支持されたロック部材２７を更に備えており、リベット２８によって支持突出片２０ｂに対して回動可能に軸支されている。このロック部材２７は、合成樹脂により形成されており、リベット２８により軸支される位置から前方へ突出するストッパ部２７ａと、リベット２８により軸支される位置から右方向へストッパ部２７ａよりも短く突出する操作部２７ｂと、操作部２７ｂに対してリベット２８により軸支される位置とは反対側から突出する弾性片２７ｃと、ストッパ部２７ａの先端に前方側へ膨出するように形成された円弧状の先端面２７ｄと、を備えている。このロック部材２７は、図示するように、ストッパ部２７ａと操作部２７ｂとで、略Ｌ字状に形成されている。また、ロック部材２７の弾性部２７ｃは、ストッパ部２７ａや操作部２７ｂよりも狭い幅に形成されていると共に、ストッパ部２７ａから左方へ遠ざかるに従って前方へ延びだすように形成されている。

【００２６】

このロック部材２７は、図１４（Ｂ）や図１５に示すように、上支持金具２０の支持突出片２０ｂに支持した状態（通常の状態）では、弾性片２７ｃの先端当接部が垂下壁２０ｅの内側面と当接しており、ストッパ部２７ａが支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部を閉塞するようになっていると共に、ストッパ部２７ａの先端部分が、支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先頭空間部分を閉塞した状態とはならず、支持鉤穴２０ｃの先頭空間部分に本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【００２７】

本例の上支持金具２０とロック部材２７とを用いた軸支ピン６３３の支持機構は、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパ部２７ａの先端側方が入口端部の停止垂下部２０ｆに対向している状態（この状態ではストッパ部２７ａの先端側方と停止垂下部２０ｆ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、屈曲して形成される支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン６３３とストッパ部２７ａの先端面２７ｄとの夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠３を軸支している軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの先端部分に当接した状態となっているので、軸支ピン６３３からストッパ部２７ａの先端面２７ｄへの負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材２７の弾性片２７ｃに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ストッパ部２７ａの先端に円弧状の先端面２７ｄを備えているので、ロック部材２７を回動させるために操作部２７ｂを回動操作した時に、ロック部材２７がスムーズに回動するようになっている。また、図示では、先端面２７ｄの円弧中心が、リベット２８の中心（ロック部材２７の回転中心）とされている。

【００２８】

従って、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Ｆがかかって円弧状の先端面２７ｄに当接したとき、その作用力Ｆを、軸支ピン６３３と円弧状の先端面２７ｄとの当接部分に作用する分力Ｆ１（先端面２７ｄの円弧の法線方向）と、軸支ピン６３３と支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力Ｆ２と、に分けたときに、分力Ｆ１の方向がリベット２８の中心（ロック部材２７の回転中心）を向くため、ロック部材２７のストッパ部２７ａの先端部が支持突出片２０ｂから外れる方向（図示の時計方向）に回転させるモーメントが働かず、軸支ピン６３３がロック部材２７のストッパ部２７ａの先端部と支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の一側内面との間に挟持された状態を保持する。このため、通常の軸支状態でもあるいは軸支ピン６３３の作用力がロック部材２７にかかった状態でも、ロック部材２７の弾性片２７ｃに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性片２７ｃのクリープによる塑性変形

を防止し、長期間に亘って軸支ピン６３３の支持鉤穴２０ｃ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２７のストッパ部２７ａの先端部が支持突出片２０ｂから外れる方向（図示の時計方向）に回転させられても、ストッパ部２７ａの先端部の一側方が停止垂下部２０ｆに当接してそれ以上外れる方向に回転しないので、ロック部材２７が支持突出片２０ｂの外側にはみ出ないようになっている。

【００２９】

なお、ストッパ部２７ａの先端面２７ｄ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２７をその先端部が支持突出片２０ｂ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２７の回転中心（リベット２８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２７の弾性片２７ｃに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材２７が回転してもストッパ部２７ａの先端一側方が停止垂下部２０ｆに当接するだけであるため、ロック部材２７が支持突出片２０ｂの外側にはみ出ることもないという点を本出願人は確認している。

【００３０】

本例のロック部材２７の作用について図１６を参照して具体的に説明する。外枠２に本体枠３を開閉自在に軸支する前提として、本体枠３の本体枠軸支金具６４４（図６３を参照）に形成される本体枠軸支穴（図示しない）に下支持金具２１の支持突起２１ｄが挿通されていることが必要である。そのような前提において、図１６（Ａ）に示すように、本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３をロック部材２７のストッパ部２７ａの側面に当接させて押し込むことにより、図１６（Ｂ）に示すように、ロック部材２７が弾性片２７ｃを変形させながら反時計方向に回動させるので、軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃに挿入することができる。そして、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先頭空間部分に到達すると、図１６（Ｃ）に示すように、軸支ピン６３３とストッパ部２７ａの先端側面とが当接しなくなるためロック部材２７が弾性片２７ｃの弾性力に付勢されて時計方向に回動し、ロック部材２７のストッパ部２７ａが再度通常の状態に戻って支持鉤穴２０ｃの入口部分を閉塞すると同時に、ストッパ部２７ａの先端部分が軸支ピン６３３と対向して軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃから抜け落ちないようになっている。

【００３１】

そして、この状態は、図１６（Ｄ）に示すように、本体枠３が完全に閉じられた状態でもあるいは本体枠３の通常の開閉動作中も保持される。次いで、軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃから取外すためには、図１６（Ｅ）に示すように、指を支持突出片２０ｂの裏面に差し入れてロック部材２７の操作部２７ｂを反時計方向に回動することにより、ロック部材２７が弾性片２７ｃの弾性力に抗して回動し、ストッパ部２７ａの先端部分が支持鉤穴２０ｃから退避した状態となるため、軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃから取り出すことができる。その後、本体枠３を持ち上げて、本体枠軸支金具６４４に形成される本体枠軸支穴と下支持金具２１の支持突起２１ｄとの係合を解除することにより、本体枠３を外枠２から取外すことができるようになっている。

【００３２】

上述したように、本例の外枠２は、外枠２の外郭を構成する上枠板１０と下枠板１１とを従来と同じく木製とすると共に、側枠板１２，１３を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、パチンコ機１を遊技場に列設される島設備に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板１０及び下枠板１１と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くすることができ、既存の島設備に本パチンコ機１を問題なく設置することができるようになっている。また、側枠板１２，１３を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、従来の木製の外枠と比較して強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することが可能となり、側枠板１２，１３の内側に隣接する本体枠３の周壁部６０５（図６３等を参照）の正面から見たときの左右幅を広くすることができ、左右方向の寸法の大きな遊技盤４を本体枠３に装着することができると同時に、遊技盤４の遊技領域１１００を大きく形成することができるようになっている。

【００３３】
　また、外枠２の外郭を構成する上枠板１０、下枠板１１、及び側枠板１２，１３を連結部材１４で連結するようにしており、連結部材１４が側枠板１２，１３の内面に密着して止着されると共に連結部材１４と上枠板１０及び下枠板１１が係合した状態で止着されるので、外枠２の組付け強度を高くすることができ、頑丈な方形状の枠組みとすることができるようになっている。また、連結部材１４によって上枠板１０、下枠板１１、及び側枠板１２，１３を連結した後、上支持金具２０を所定の位置に取付けたときに、図１０に示すように、各枠板１０，１１，１２，１３の外側面（外周面）から外側に突出する部材が存在しないので、パチンコ機１を図示しない遊技ホールの島設備に設置する際に、隣接する装置（例えば、隣接する玉貸機）と密着して取付けることができるようになっている。
【００３４】
［１－２．扉枠の全体構成］
　次に、上記した本体枠３の前面側に開閉自在に設けられる扉枠５について、図１７乃至図２３を参照して説明する。図１７は扉枠の正面図であり、図１８は扉枠の背面図であり、図１９は扉枠を右前方から見た斜視図である。また、図２０は扉枠を左前方から見た斜視図であり、図２１は扉枠の右後方から見た斜視図である。更に、図２２は扉枠を正面から見た分解斜視図であり、図２３は扉枠を背面から見た分解斜視図である。
【００３５】
　本実施形態のパチンコ機１における扉枠５は、図示するように、外形が縦長の矩形状に形成され内周形状がやや縦長の円形状（楕円形状）とされた遊技窓１０１を有する扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の右外周に取付けられる右サイド装飾ユニット２００と、右サイド装飾ユニット２００と対向し扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の左外周に取付けられる左サイド装飾ユニット２４０と、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の上部外周に取付けられる上部装飾ユニット２８０と、を備えている。
【００３６】
　また、扉枠５は、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の下部に取付けられる皿ユニット３００と、皿ユニット３００の上部中央に取付けられる操作ユニット４００と、皿ユニット３００を貫通して扉枠ベースユニット１００の右下隅部に取付けられ遊技球の打込操作をするためのハンドル装置５００と、扉枠ベースユニット１００を挟んで皿ユニット３００の後側に配置され扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられるファールカバーユニット５４０と、ファールカバーユニット５４０の右側で扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられる球送りユニット５８０と、扉枠ベースユニット１００の後側に遊技窓１０１を閉鎖するように取付けられるガラスユニット５９０と、を備えている。
【００３７】
［１－２Ａ．扉枠ベースユニット］
　続いて、扉枠５における扉枠ベースユニット１００について、主に図２４乃至図２８を参照して説明する。図２４（Ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における扉枠ベースユニットの背面斜視図である。また、図２５は扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図２６は扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図２７は扉枠ベースユニットにおける扉枠ベース基板カバーと配線保持部材とを後から見た斜視図であり、図２８は扉枠と本体枠とを電気的に接続する配線の様子を拡大して示す斜視図である。
【００３８】
　本例の扉枠ベースユニット１００は、図示するように、外形が縦長の矩形状に形成されると共に、前後方向に貫通し内周が縦長の略楕円形状に形成された遊技窓１０１を有する扉枠ベース本体１１０と、扉枠ベース本体１１０の前面で遊技窓１０１の下端左右両外側に配置される一対のサイドスピーカ１３０と、サイドスピーカ１３０を扉枠ベース本体１１０へ固定するためのスピーカブラケット１３２と、扉枠ベース本体１１０の前面で正面視右下隅部に取付けられハンドル装置５００を支持するためのハンドルブラケット１４０

と、を備えている。

【００３９】

なお、扉枠ベースユニット１００は、正面視で右側のサイドスピーカ１３０の外側には、サイドスピーカ１３０の側面と、右サイド装飾ユニット２００等へ接続される配線（図示は省略）の前側とを覆い扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられるカバー部材１３４を更に備えている。このカバー部材１３４は、配線をスピーカ取付部１１１の外周に沿って案内させることができると共に、サイドスピーカ１３０を取付ける際や取外す際に、配線が邪魔にならないように配線を保持することができるようになっている。

【００４０】

また、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース本体１１０の後側に固定される金属製で枠状の補強ユニット１５０と、扉枠ベース本体１１０の後面で遊技窓１０１の下部を被覆するように取付けられる防犯カバー１８０と、扉枠ベース本体１１０の後面で遊技窓１０１の外周の所定位置に回動可能に取付けられるガラスユニット係止部材１９０と、背面視で左右方向の中央より左側（開放側）に配置され遊技窓１０１の下端に沿って扉枠ベース本体１１０の後面に取付けられる発射カバー１９１と、発射カバー１９１の下側で扉枠ベース本体１１０の後面に取付けられハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２と主制御基板４１００との接続を中継するハンドル装置中継基板１９２と、ハンドル装置中継基板１９２の後側を被覆するハンドル装置中継基板カバー１９３と、左右方向の中央を挟んで発射カバー１９１やハンドル装置中継基板１９２等とは反対側（背面視で左右方向中央よりも右側（軸支側））に配置され扉枠ベース本体１１０の後面に取付けられる扉枠ベース基板１９４と、扉枠ベース基板１９４の後側を被覆する扉枠ベース基板カバー１９５と、扉枠ベース基板カバー１９５の後面に回動可能に軸支され扉枠５側と本体枠３側とを接続する配線コード１９６（図２８を参照）の一部を保持する配線保持部材１９７と、を備えている。

【００４１】

本例の扉枠ベースユニット１００は、合成樹脂からなる矩形状の扉枠ベース本体１１０の後側に、金属板金をリベット等で組立てた補強ユニット１５０が固定されることで、全体の剛性が高められていると共に、各装飾ユニット２００，２４０，２８０や皿ユニット３００等を充分に支持することができる強度を有している。

【００４２】

この扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース基板１９４は、サイドスピーカ１３０や左右のサイド装飾ユニット２００，２４０の上部スピーカ２２２，２６２と接続されると共に、後述する遊技盤４に備えられた周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０から送られた音響信号を増幅して各スピーカ１３０へ出力する増幅回路を備えている。なお、本例では、各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板４３０，４３２、操作ユニット４００に備えられたダイヤル駆動モータ４１４やセンサ４３２ａ，４３２ｂ，４３２ｃ、ハンドル装置中継基板１９２、皿ユニット３００の貸球ユニット３６０等と、払出制御基板４１１０や周辺制御部４１４０等とを接続する配線コード１９６が、扉枠ベース基板１９４の背面視で右側（軸支側）の位置に集約して束ねられた上で、詳細は後述するが、配線保持部材１９７に保持されて後方へ延出し、本体枠３の主側中継端子板８８０や周辺側中継端子板８８２に接続されるようになっている（図１及び図２８を参照）。

【００４３】

本例の扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０は、図２５及び図２６等に示すように、合成樹脂によって縦長の額縁状に形成されており、前後方向に貫通し内形が縦長で略楕円形状の遊技窓１０１が全体的に上方へオフセットするような形態で形成されている。この遊技窓１０１は、図示するように、左右側及び上側の内周縁が連続した滑らかな曲線状に形成されているのに対して、下側の内周縁は左右へ延びた直線状に形成されている。また、扉枠ベース本体１１０における遊技窓１０１の下側の内周縁には、軸支側（正面視で左側）にファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａを挿通可能

な方形状の切欠部１０１ａが形成されている。この扉枠ベース本体１１０は、遊技窓１０１によって形成される上辺、及び左右の側辺の幅が、後述する補強ユニット１５０の上側補強板金１５１、軸支側補強板金１５２、及び開放側補強板金１５３の幅と略同じ幅とされており、正面視における扉枠ベース本体１１０の大きさに対して、遊技窓１０１が可及的に大きく形成されている。従って、扉枠５の後側に配置される遊技盤４のより広い範囲を遊技者側から視認できるようになっており、従来のパチンコ機よりも広い遊技領域１１００を容易に形成することができるようになっている。

【００４４】

この扉枠ベース本体１１０は、遊技窓１０１の他に、遊技窓１０１の下辺の左右両外側に配置されサイドスピーカ１３０を取付固定するためのスピーカ取付部１１１と、球送りユニット５８０を取付固定するための球送りユニット取付凹部１１２（図２６を参照）と、球送りユニット取付凹部１１２の所定位置で前後方向に貫通し皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球を球送りユニット５８０へ供給するための球送り開口１１３と、正面視で右下隅部に配置され前方へ膨出した前面の右側（開放側）端が後退するように斜めに傾斜しハンドルブラケット１４０を取付けるためのハンドル取付部１１４と、ハンドル取付部１１４の所定位置で前後方向へ貫通しハンドル装置５００からの配線が通過可能な配線通過口１１５と、ハンドル取付部１１４の上側で前方へ向かって短く延びた筒状に形成され後述するシリンダ錠１０１０が挿通可能な錠穴１１６と、を備えている。

【００４５】

また、扉枠ベース本体１１０は、図２６に示すように、球送りユニット取付凹部１１２に下側にハンドル装置中継基板１９２を取付けるための中継基板取付部１１７と、背面視で扉枠ベース本体の下部右側（軸支側）に配置され扉枠ベース基板１９４を取付けるための基板取付部１１８と、遊技窓１０１の下端の背面視左側（開放側）でスピーカ取付部１１１よりも中央寄りの配置から後方へ突出し防犯カバー１８０の装着弾性片１８５を装着するための防犯カバー装着部１１９と、扉枠ベース本体１１０は、その後側に、遊技窓１０１の内周に略沿って前側へ凹みガラスユニット５９０の前面外周縁が当接可能なガラスユニット支持段部１１０ａと、遊技窓１０１の外周の所定位置から後方へ突出しガラスユニット係止部材１９０を回動可能に支持するための二つの係止部材取付部１１０ｂと、を更に備えている。

【００４６】

更に、扉枠ベース本体１１０の後側には、その下辺から後方へ所定量突出する扉枠突片１１０ｃを備えており、この扉枠突片１１０ｃは、後述する本体枠３の係合溝６０３内に挿入されるようになっている。これにより、扉枠５が本体枠３に対して位置決め係止することができると共に、扉枠５と本体枠３との下辺の隙間からピアノ線等の不正な工具をパチンコ機１内に挿入しようとしても、係合溝６０３と係合した扉枠突片１１０ｃによって工具の侵入を阻止することができ、パチンコ機１の防犯機能が高められている。また、扉枠ベース本体１１０の後側には、背面視で錠穴１１６よりもやや右下の位置から後方へ突出し本体枠３の嵌合溝６１２と嵌合する位置決め突起１１０ｄを、備えており、この位置決め突起１１０ｄが嵌合溝６１２と嵌合することで、扉枠５と本体枠３とが正しい位置に位置決めされるようになっている。

【００４７】

また、扉枠ベース本体１１０は、図２５に示すように、その前面に、装飾ユニット２００，２４０，２８０や皿ユニット３００等を固定するための前方へ突出した複数の取付ボス１１０ｅが備えられていると共に、ハンドルブラケット１４０等を取付けるための取付穴が適宜位置に多数形成されている。また、扉枠ベース本体１１０は、サイドスピーカ１３０を取付けるスピーカブラケット１３２を取付けるための取付部１１０ｇや、サイドスピーカカバー３３８を取付けるための取付孔１１０ｈ（図１８等を参照）が、適宜位置に夫々形成されている。

【００４８】

また、扉枠ベース本体１１０には、球送りユニット取付凹部１１２と基板取付部１１８

との間で、後述する皿ユニット３００の皿ユニットベース３１０における下皿球供給口３１０ｇ及びファールカバーユニット５４０の第二球出口５４４ｂと対応する位置に、前後方向に貫通する矩形状の球通過口１１０ｆを備えている。

【００４９】

更に、扉枠ベース本体１１０は、その前面側で左右のスピーカ取付部１１１の上側に形成され、略三角形状に後方へ窪んだ浅い皿状の防犯凹部１２０を備えている。この防犯凹部１２０内には、前側から浅い箱状に形成された防犯部材１２１が挿入されるようになっている。防犯部材１２１は、金属板を屈曲させて前側が開放された浅い箱状に形成されている。これにより、パチンコ機１の内部に対して不正行為を行うために、例えば、サイド装飾ユニット２００，２４０と皿ユニット３００との接合部位から細いドリル等により穴を開けられてしまうのを金属製の防犯部材１２１によって阻止することができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【００５０】

また、扉枠ベースユニット１００における一対のサイドスピーカ１３０は、詳細な図示は省略するが、その中心軸の交点が正面視で遊技領域１１００の中央から前方へ所定距離（例えば、０．２ｍ～１．５ｍ）の位置となるように斜めに固定されており、パチンコ機１の前に着座した遊技者に対して最も効率良く音が届くようになっている。また、このサイドスピーカ１３０は、主に中高音域の音を出力するようになっていると共に、パチンコ機１に対して、可及的に左右方向へ離反した位置に配置されており、左右のサイドスピーカ１３０から関連した異なる音を出力させることで、ステレオ感の高い音を出力することができるようになっている。

【００５１】

これらサイドスピーカ１３０は、その外周が、前側に配置された略円環状のスピーカブラケット１３２と、後側に配置された扉枠ベース本体１１０のスピーカ取付部１１１とによって挟持されることで、扉枠ベース本体１１０に取付けられるようになっている。なお、スピーカブラケット１３２は、所定のビスによって、前側から扉枠ベース本体１１０の取付部１１０ｇに取付けられるようになっている。

【００５２】

また、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース基板カバー１９５は、図２５乃至図２７等に示すように、前側が開放された薄い箱状に形成されていると共に、後側の後面に、上下方向の中央よりもやや下寄りの位置で前方へ窪んだ段部１９５ａを備えている。この扉枠ベース基板カバー１９５の段部１９５ａに、配線保持部材１９７が回動可能に取付けられている。

【００５３】

一方、扉枠ベースユニット１００における配線保持部材１９７は、図２７及び図２８等に示すように、横方向へ長く延びた板状に形成されていると共に、断面がＩ字状に形成されており、比較的、硬質の合成樹脂によって形成されている。また、配線保持部材１９７は、図示するように、上下両端に長手方向へ沿って所定間隔で複数（本例では、上下に夫々三つずつ）の保持孔１９７ａを備えている。この配線保持部材１９７は、扉枠５を組立てた状態で扉枠５が本体枠３に軸支される側の端部が、扉枠ベース基板カバー１９５における後面の段部１９５ａに、上下方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支されており、詳細な図示は省略するが、配線保持部材１９７の自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５側へ回動することで、配線保持部材１９７が扉枠ベース基板カバー１９５の段部１９５ａ内へ収容することができるようになっている。

【００５４】

この配線保持部材１９７は、その後面側に扉枠５と本体枠３とを電気的に接続するための配線コード１９６を沿わせた状態で、上下で対になった保持孔１９７ａに所定の結束バンド１９８を挿通させて、その結束バンド１９８により配線保持部材１９７ごと配線コード１９６を締付けることで、配線コード１９６を保持することができるようになっている（図１及び図２８を参照）。

【００５５】
本例の配線保持部材１９７は、本体枠３に対して扉枠５を閉じる方向へ回動させると、配線保持部材１９７の自由端側が、配線コード１９６における自由端側から本体枠３へ延びた部分により前方へ押されて扉枠ベース基板カバー１９５側へ近付く方向へ回動することとなる。これにより、扉枠５が閉まるに従って、配線保持部材１９７の自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５へ接近すると共に、配線保持部材１９７の自由端から本体枠３側へ延びだした配線コード１９６が自由端付近で折れ曲りが大きく（鋭く）なる。そして、本体枠３に対して扉枠５が閉じられた状態となると、配線コード１９６が配線保持部材１９７の自由端側で横方向へ二つに折り畳まれたような状態となる。
【００５６】
一方、本体枠３に対して閉じられた扉枠５を開ける場合では、本体枠３と扉枠５とが相対的に遠ざかることとなるので、本体枠３側に接続された配線コード１９６によって配線保持部材１９７の自由端側が後方へ引っ張られることとなり、自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５から遠ざかる方向（本体枠３の方向）へ移動するように配線保持部材１９７がスムーズに回動する。これにより、配線保持部材１９７の自由端側で折り畳まれた配線コード１９６が真直ぐに延びるように展開し、配線コード１９６によって阻害されること無く扉枠５を開くことができるようになっている。
【００５７】
このように、本例によると、配線保持部材１９７における扉枠５が軸支された側と同じ側の端部を、自由端側が本体枠３側へ移動するように扉枠ベース基板カバー１９５の後面に回動可能に軸支させると共に、扉枠５と本体枠３とを電気的に接続する配線コード１９６の一部が上下方向へ移動しないように保持するようにしているので、本体枠３に対して扉枠５を開閉させる際に、配線保持部材１９７の自由端側で配線コード１９６を横方向へ折り畳んだり、展開したりすることができ、扉枠５の開閉時に配線コード１９６が引っ掛かったり挟まれたりして不具合（配線コード１９６の断線、接続コネクタの外れ、等）が発生するのを防止することができるようになっている。
【００５８】
また、本例によると、配線保持部材１９７を比較的硬質で剛性の高い合成樹脂によって形成するようにしているので、扉枠５の開閉時に、配線コード１９６を介して力が作用しても、上下方向へブレ難くすることができ、配線コード１９６を確実に横方向へ折り畳んで不具合の発生を防止することができるようになっている。
【００５９】
更に、上述したように、本体枠３に対して扉枠５を開閉させると、配線保持部材１９７によって本体枠３と扉枠５との間に橋が掛けられたような状態となり、配線１９６の一部が配線保持部材１９７によって架橋された状態となるので、扉枠５を開閉させても配線１９６が垂れ下がるのを防止することが可能となり、配線１９６が垂れ下がることで他の部材に引っ掛かって断線したり扉枠５を閉じることができなくなったりする不具合が発生するのを防止することができ、本体側電気機器としての主制御基板４１００、周辺制御部４１４０、払出制御基板４１１０等、と扉側電気機器としての各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８８，２９０，３２２，４３０，４３２、スピーカ１３０，２２２，２６２、貸球ユニット３６０、ハンドル装置５００等、とを接続する配線１９６に不具合が発生するのを可及的に低減させることが可能なパチンコ機１を提供することができる。
【００６０】
また、配線１９６の一部を回動可能な配線保持部材１９７で保持するようにしており、扉枠５を開ける時に、配線１９６が無理に引っ張られても、配線保持部材１９７が回動することでその力を逃がすことができるので、配線１９６が引っ張られるのを防止することができ、配線１９６が引っ張られて断線したり接続コネクタが外れたりするような不具合が発生するのを防止することができる。また、配線保持部材１９７によって配線１９６の一部を保持しており、配線１９６は配線保持部材１９７の回動に伴って単に部分的に曲がるだけなので、従来のもの（例えば、特開２００９－２１３６７５）のように配線１９６

が摺動することは無く、配線１９６が擦れて漏電や断線等の不具合が発生するのを防止することができる。

【００６１】

更に、配線保持部材１９７では、長手方向へ所定間隔で複数配置された貫通する保持孔１９７ａに結束バンド１９８を挿通し、その結束バンド１９８によって配線１９６を保持するようにしているので、配線１９６を保持した結束バンド１９８が保持孔１９７ａによって配線保持部材１９７の長手方向へ移動（スライド）するのを防止することができ、配線保持部材１９７から結束バンド１９８ごと配線１９６が脱落するのを確実に防止することができる。

【００６２】

また、本体枠３や扉枠５から配線１９６が延びだす位置を、扉枠５を軸支した側辺から離れた位置に配置しても、上述したように、配線保持部材１９７によって配線１９６をガイド（案内）して扉枠５を開閉する際に配線１９６が垂れ下がるのを良好に防止することができるので、扉枠５おける軸支された側辺側の強度・剛性を高めた本体枠３や扉枠５とすることができ、不正行為に対する防犯性の高いパチンコ機１とすることができる。

【００６３】

更に、配線保持部材１９７に、長手方向に対して直角方向両端から少なくとも配線１９６が沿う側へ突出した突条を備えるようにしているので、一対の突条と配線保持部材１９７の板面によって配線１９６の三方を囲むことができ、配線保持部材１９７に沿って配線１９６を保持し易くすることができる。また、配線保持部材１９７に突条を備えているので、板状の配線保持部材１９７の曲げ剛性を高めることができ、扉枠５を開閉する際に配線保持部材１９７が撓むのを防止して、良好な状態で扉枠５を開閉させることができる。

【００６４】

また、配線保持部材１９７の基端から先端までの長さを、扉枠５の軸心から基端の軸心までの距離と略同じ長さとすると共に、配線１９６における本体枠３の延出した所定位置を、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、配線保持部材１９７の先端よりも扉枠５の軸心側の位置としており、扉枠５の軸心と、配線保持部材１９７の軸心と、配線保持部材１９７の先端と、本体枠３における配線１９６が延出した位置とで、パンタグラフ状のリンクが形成されることとなるので、扉枠５を開閉する時の配線保持部材１９７や配線１９６等の動きをスムーズにすることができ、開閉作業を行い易くすることができると共に、配線１９６等に無理な力が作用するのを低減させて断線等の不具合が発生するのを防止することができる。また、パンタグラフ状のリンクを形成するようにしており、扉枠５を閉じる時に、配線１９６における配線保持部材１９７の先端から延出した部位が、配線保持部材１９７と沿うように先端側で折返されるので、扉枠５を閉じた状態では配線１９６を折り畳んでコンパクトに纏めることができ、配線保持部材１９７や配線１９６に係るスペースを小さくすることができる。

【００６５】

また、配線保持部材１９７を軸支した扉枠５の扉枠ベース基板カバー１９５に、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、本体枠３側へ向かって開口するように凹み、配線保持部材１９７を収納可能な段部１９５ａを備えるようにしており、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、配線保持部材１９７が扉枠ベース基板カバー１９５に備えられた段部１９５ａ内へ収納されるので、扉枠５側から本体枠３側への配線保持部材１９７の突出を殆ど無くすことができ、扉枠５を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材１９７や配線１９６をコンパクトに纏めることができ、配線１９６が他の部材に引っ掛かるのを抑制して不具合が発生するのを防止することができる。

【００６６】

更に、配線１９６を、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、配線保持部材１９７における本体枠３側を向いた面に沿って保持させるようにしており、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とした時に、配線保持部材１９７を扉枠５側（扉枠ベース基板カバー１９５側）へ可及的に近づけることができるので、これによっても、扉枠５からの配線保持部

材１９７の突出を少なくすることができ、扉枠５を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材１９７や配線１９６に係るスペースを可及的に小さくすることができる。

【００６７】

また、配線保持部材１９７を移動（開閉）する扉枠５側に備えているので、扉枠５を開閉させる慣性力や衝撃力等によって配線保持部材１９７を回動させ易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、配線保持部材１９７を扉枠５に備えており、本体枠３に配線保持部材１９７を備えるためのスペースを確保する必要が無いので、相対的に本体枠３における遊技盤４を保持するスペースを大きくしてより大きな遊技領域１１００を有した遊技盤４を保持させることができ、大型の遊技盤４を有して遊技者の関心を強く引付けることが可能なパチンコ機１とすることができる。

【００６８】

更に、扉枠ベースユニット１００におけるハンドルブラケット１４０は、図２５及び図２６等に示すように、前後方向へ延びた円筒状の筒部１４１と、筒部１４１の後端から筒部１４１の軸に対して直角方向外方へ延びた円環状のフランジ部１４２と、筒部１４１内に突出し筒部１４１の周方向に対して不等間隔に配置された複数（本例では三つ）の突条１４３と、筒部１４１の外周面とフランジ部１４２の前面とを繋ぎ筒部１４１の周方向に対して複数配置された補強リブ１４４と、を備えている。このハンドルブラケット１４０は、フランジ部１４２の後面を、扉枠ベース本体１１０におけるハンドル取付部１１４の前面に当接させた状態で、所定のビスによってハンドル取付部１１４に取付けられるようになっており、図示は省略するが、ハンドル取付部１１４に取付けた状態で、筒部１４１の軸が配線通過口１１５と略一致するようになっている。

【００６９】

このハンドルブラケット１４０は、筒部１４１内の上側に一つ、下側に二つの突条１４３が備えられており、これら突条１４３はハンドル装置５００におけるハンドルベース５０２の円筒部の外周に形成された三つの溝部５０２ａと対応する位置に配置形成されている。そして、ハンドルブラケット１４０の三つの突条１４３と、ハンドル装置５００の三つの溝部５０２ａとが一致した状態でのみ、筒部１４１内にハンドル装置５００の円筒部を挿入させることができるようになっている。従って、ハンドルブラケット１４０に挿入支持されたハンドル装置５００のハンドルベース５０２は、ハンドルブラケット１４０に対して相対回転不能の状態に支持されるようになっている。

【００７０】

なお、このハンドルブラケット１４０は、斜めに傾斜したハンドル取付部１１４に取付けることで、筒部１４１の軸が正面視で前方へ向かうに従って右側（開放側）へ向かうように延びるように取付けられ、この状態でハンドルブラケット１４０に支持されたハンドル装置５００の軸も、同様に斜めに傾いた状態となるようになっている。

【００７１】

続いて、扉枠ベースユニット１００における補強ユニット１５０は、主に図２５及び図２６に示すように、扉枠ベース本体１１０の上辺部裏面に沿って取付けられる上側補強板金１５１と、扉枠ベース本体１１０の軸支側辺部裏面に沿って取付けられる軸支側補強板金１５２と、扉枠ベース本体１１０の開放側辺部裏面に沿って取付けられる開放側補強板金１５３と、扉枠ベース本体１１０の遊技窓１０１の下辺裏面に沿って取付けられる下側補強板金１５４と、を備えており、それらが相互にビスやリベット等で締着されて方形状に形成されている。

【００７２】

この補強ユニット１５０は、図２５に示すように、軸支側補強板金１５２の上下端部に、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン１５５を有する上軸支部１５６と、その下面に軸ピン１５７（図１８を参照）を有する下軸支部１５８と、を一体的に備えている。そして、上下の軸ピン１５５，１５７が本体枠３の軸支側上下に形成される上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０に軸支されることにより、扉枠５が本体枠３に対して開閉自在に軸支されるようになっている。

【００７３】
また、補強ユニット１５０の下側補強板金１５４は、所定幅を有して扉枠ベース本体１１０の横幅寸法と略同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁に前方へ向って折曲した下折曲突片１５９と（図２５を参照）、上方長辺端縁の正面視右側（開放側）部に前方へ向って折曲した上折曲突片１６０と、上方長辺端縁の中央部分に後方へ折曲した上で垂直方向に延設された垂直折曲突片１６１と、を備えている。この下側補強板金１５４は、下折曲突片１５９や上折曲突片１６０等によって強度が高められている。また、この下側補強板金１５４の垂直折曲突片１６１は、後述するガラスユニット５９０のユニット枠５９２の下端に形成された係止片５９２ｂと係合係止するように形成されており、ガラスユニット５９０を扉枠５の裏面側に固定した時に、垂直折曲突片１６１がガラスユニット５９０におけるユニット枠５９２の係止片５９２ｂが係止されることで、ガラスユニット５９０の下端が左右方向及び後方へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、下側補強板金１５４には、扉枠ベース本体１１０の切欠部１０１ａと略対応した切欠部１６２が形成されている。

【００７４】
また、補強ユニット１５０の開放側補強板金１５３は、上側補強板金１５１と下側補強板金１５４との間の長辺の両側に、後方へ向かって屈曲された開放側外折曲突片１６３と、開放側内折曲突片１６４とを備えており、図示するように、開放側外折曲突片１６３よりも開放側内折曲突片１６４の方が後方へ長く延び出したように形成されている。また、開放側補強板金１５３の後側下部には、後述する錠装置１０００の扉枠用フック部１０４１と当接するフックカバー１６５が備えられている。更に、軸支側補強板金１５２には、その長辺の外側端に後方へ延び出すと共に軸支側の外側に開口したコ字状の軸支側コ字状突片１６６を備えている（図１０８を参照）。また、上側補強板金１５１は、その長辺の両側に後方へ向かって屈曲された屈曲突片１６７を夫々備えている。

【００７５】
この補強ユニット１５０の軸支側補強板金１５２は、本体枠３に対して上軸支部１５６と下軸支部１５８の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠５と本体枠３との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金１５２が変形して扉枠５と本体枠３との隙間が大きくなって不正行為を行い易くなる虞があるが、本例の軸支側補強板金１５２では、軸支側コ字状突片１６６を備えているので、軸支側補強板金１５２の強度がより高められており、軸支側補強板金１５２が曲がり難くなっている。また、軸支側補強板金１５２の軸支側コ字状突片１６６は、そのコ字内に後述する本体枠３における側面防犯板９５０における前端片９５２ｂが挿入されるようになっており（図１０８を参照）、工具の挿入を阻止することができると共に、軸支側補強板金１５２のみが曲がるのを防止することができ、パチンコ機１の防犯機能を高めることができるようになっている。

【００７６】
次に、扉枠５における扉枠ベースユニット１００の防犯カバー１８０について、主に図２５及び図２６を参照して説明する。この防犯カバー１８０は、上記したガラスユニット５９０の下部裏面を被覆して遊技盤４への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与されたものであり、図示するように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金１５２，１５３の間に配されるガラスユニット５９０の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部に遊技盤４の内レール１１１２の下方円弧面に略沿って円弧状に形成された当接凹部１８１と、当接凹部１８１の上端に沿って後方に向って突出する防犯後突片１８２と、を備えている。また、防犯カバー１８０の左右両端には、その端部形状に沿って後方へ突出する防犯後端部突片１８３が夫々備えられている。なお、背面視で右側（軸支側）の防犯後端部突片１８３は、反対側（開放側）の防犯後端部突片１８３よりも後方へ長く延びだした形態となっている。一方、防犯カバー１８０の前面には、防犯カバー１８０を取付けた状態でガラスユニット５９０におけるユニット枠５９２の下方形状に沿って突設する防犯前突片１８４と、防犯前突片１８４の外側で左右の下部端に前方へ突出するＵ字状の装着弾性片

１８５と、を備えている。
【００７７】
この防犯カバー１８０は、正面視で右側（開放側）の装着弾性片１８５を扉枠ベースユニット１００の防犯カバー装着部１１９に装着すると共に、反対側（軸支側）の装着弾性片１８５を皿ユニット３００の防犯カバー装着部３６４に装着することで、扉枠５の裏面側に着脱自在に取付けられるようになっている。この防犯カバー１８０を、扉枠５に取付けた状態では、詳細な図示は省略するが、防犯前突片１８４がガラスユニット５９０のユニット枠５９２の下部外周と嵌合するようになっていると共に、ユニット枠５９２の下端部後面が垂直折曲突片１６１と当接するようになっている。また、後方へ突出した防犯後突片１８２は、扉枠５を閉じた時に、軸支側の半分が遊技盤４に固定された内レール１１１２の下側面に挿入され、開放側の半分が前構成部材１１１０における内レール１１１２のレール防犯溝１１１８に挿入された状態となるようになっている。これにより、遊技盤４の遊技領域１１００に不正な工具を侵入させようとしても、内レール１１１２の下側に挿入された防犯後突片１８２によりその侵入を阻止することができるようになっている。
【００７８】
なお、防犯カバー１８０は、その裏面によって、扉枠５を閉じた状態で外レール１１１１と内レール１１１２とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うことができるようになっているので、誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板５９４への衝突を防止することができるようになっている。
【００７９】
これにより、本例では、防犯カバー１８０で扉枠５におけるガラスユニット５９０（遊技窓１０１）の後側下部外周を覆うようにしているので、扉枠５の前側から遊技窓１０１とガラスユニット５９０との間に可撓性の高い工具を挿入してパチンコ機１内（遊技領域１１００内）に対して不正行為を行おうとしても、防犯カバー１８０によって工具の侵入を阻止することができ、不正行為等に対してより安全性の高いパチンコ機１とすることができるようになっている。
【００８０】
続いて、扉枠ベースユニット１００における四つのガラスユニット係止部材１９０は、扉枠ベース本体１１０から後方へ突出する係止部材取付部１１０ｂに対して回動可能に嵌合する嵌合部１９０ａと、嵌合部１９０ａの軸方向に対して直角方向へ延出しガラスユニット５９０の係止突片４５１ｆを係止する係止片１９０ｂと、を備えている。このガラスユニット係止部材１９０は、嵌合部１９０ａに対して扉枠ベース本体１１０の係止部材取付部１１０ｂが貫通した状態で、係止部材取付部１１０ｂの先端に抜止め用のビスを固定することで、係止部材取付部１１０ｂに対して回転可能に軸支されるようになっている。
【００８１】
このガラスユニット係止部材１９０の係止片１９０ｂは、詳細な図示は省略するが、後側に後方へ突出した突条を有しており、この突条がガラスユニット５９０の着脱時において、回転操作する際の指掛りとなっている。
【００８２】
また、扉枠ベースユニット１００における発射カバー１９１は、補強ユニット１５０における下側補強板金１５４の後側に固定されるようになっている。また、ハンドル装置中継基板カバー１９３及び扉枠ベース基板カバー１９５は、夫々扉枠ベース１１０の後側の所定位置に固定されるようになっている。なお、扉枠ユニットベース１００に対して発射カバー１９１、ハンドル装置中継基板カバー１９３、及び球送りユニット５８０を取付けた状態では、それらの後面が略同一面状となるようになっており、それらによって本体枠３に取付けられる打球発射装置６５０の前面を被覆することができるようになっている。
【００８３】
［１－２Ｂ．右サイド装飾ユニット］
続いて、扉枠５における右サイド装飾ユニット２００について、主に図２９乃至図３１を参照して説明する。図２９（Ａ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図で

あり、（Ｂ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３０は、右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図３１は、右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【００８４】

本実施形態における扉枠５の右サイド装飾ユニット２００は、図示するように、遊技窓１０１の前側外周のうち、正面視で下部を除く右側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓１０１に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット１００の外周に沿って直線状に形成されている。この右サイド装飾ユニット２００は、右サイド装飾ユニット２００の外面を形成し略紡錘状の複数の湾曲面を有したサイドレンズ２１０と、サイドレンズ２１０の後側に配置されるサイドインナーレンズ２１２と、サイドインナーレンズ２１２の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のＬＥＤ２１４ａ（フルカラーＬＥＤ），２１４ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された右サイド上装飾基板２１４と、下側でサイドインナーレンズ２１２の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のＬＥＤ２１６ａ（フルカラーＬＥＤ），２１６ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された右サイド下装飾基板２１６と、右サイド上装飾基板２１４の後側を覆い右サイド上装飾基板２１４を挟むようにサイドインナーレンズ２１２に取付けられる右サイド上装飾基板カバー２１８と、右サイド下装飾基板２１６の後側を覆い右サイド下装飾基板２１６を挟むようにサイドレンズ２１０及びサイド装飾フレーム２０２に取付けられる右サイド下装飾基板カバー２２０と、を備えている。

【００８５】

また、右サイド装飾ユニット２００は、サイドレンズ２１０の右上隅に取付けられるサイドアウターカバー２０２と、サイドレンズ２１０の前面で且つ遊技窓１０１の周方向に所定間隔で配置されると共に遊技窓１０１の略中央を中心として放射状に延びた複数のサイド閃光レンズ２０４と、サイドインナーレンズ２１２における左上部とサイドレンズ２１０との間に配置されるサイド上部インナーレンズ２０６と、サイド上部インナーレンズ２０６をサイドインナーレンズ２１２に取付けるためのインナーレンズブラケット２０８と、サイド上部インナーレンズ２０６に取付けられる右上部スピーカ２２２と、を備えている。

【００８６】

この右サイド装飾ユニット２００は、サイドアウターカバー２０２、サイド閃光レンズ２０４、サイド上部インナーレンズ２０５、インナーレンズブラケット２０８、サイドレンズ２１０、及びサイドインナーレンズ２１２が、透光性の部材によって形成されており、サイドアウターカバー２０２、サイド上部インナーレンズ２０５、インナーレンズブラケット２０８、サイドレンズ２１０、及びサイドインナーレンズ２１２が略無色透明に、サイド閃光レンズ２０４が有色透明（本例では赤色）とされている。

【００８７】

なお、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ２１２及びサイド上部インナーレンズ２０６の表面には、複数の小径レンズが形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ２１０、サイドインナーレンズ２１２、及びサイド上部インナーレンズ２０６の後側に配置された右サイド上装飾基板２１４や右サイド下装飾基板２１６の表面（前面）に実装されたＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂ等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、右サイド上装飾基板２１４や右サイド下装飾基板２１６の前面は、白色とされており、実装されたＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂ等の光によって右サイド装飾ユニット２００を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂが非点灯時に各装飾基板２１４，２１６が目立たないようになっている。なお、右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６は、夫々周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０からの駆動信号（発光駆動信号）により各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂを適宜発光させて、右サイド装飾ユニット２００を発光装飾させることができるようになっ

ている。

【００８８】

本例の右サイド装飾ユニット２００におけるサイドレンズ２１０は、図示するように、正面視で右端及び上端が扉枠ベース本体１１０の外周に沿った直線状に形成されていると共に、左端が遊技窓１０１の右側外周に沿った湾曲状に形成されている。このサイドレンズ２１０は、略紡錘状の複数の湾曲面からなる周レンズ部２１０ａと、周レンズ部２１０ａを遊技窓１０１の周方向へ複数に分割すると共に遊技窓１０１と略同心円状に延びた複数のプリズム面からなる放射レンズ部２１０ｂと、を備えている。このサイドレンズ２１０における複数の放射レンズ部２１０ｂは、図示するように、正面視で遊技窓１０１の中央下部を中心とした放射線上に延びるように形成されていると共に、周レンズ部２１０ａの前面よりも後方へ窪んだ状態に形成されており、その窪みにサイド閃光レンズ２０４が挿入されるようになっている。

【００８９】

また、サイドレンズ２１０は、右側面に、前後方向へ延びると共に上下方向へ列設されたサイド拡散レンズ部２１０ｃを備えている。このサイド拡散レンズ部２１０ｃにより、右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６からの光をパチンコ機１の右方向及び上下方向へ広く拡散させることができるようになっている。なお、詳細な図示は省略するが、サイドレンズ２１０における右上部スピーカの下側に該当する部位には、複数の貫通孔が形成されており、右上部スピーカからのサウンドを遊技者側へ良好に伝達させることができるようになっている。

【００９０】

サイドインナーレンズ２１２は、略無色透明でサイドレンズ２１０の内部に後側から挿入嵌合されるものであり、図示するように、サイドレンズ２１０における周レンズ部２１０ａと対応した部位がシワ状に形成されていると共に、放射レンズ部２１０ｂと対応した部位が平坦面状に形成されている。また、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ２１２は、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａに対応したシワ状の部位における前方へ突出した山部に複数の小径レンズが形成されている。このサイドインナーレンズ２１２は、シワ状の部位と複数の小径レンズとによって光を乱屈折及び乱反射させることができ、前側に配置されるサイドレンズ２１０と協同して右サイド装飾ユニット２００の外観をキラキラさせると共に遠近感が不明瞭な不思議な感じに見せることができるようになっている。

【００９１】

右サイド装飾ユニット２００の右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６は、表面に高輝度のカラーＬＥＤが複数実装されており、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａは比較的照射角度の広いもの（例えば、６０°～１８０°）が用いられており、サイドレンズ２１０の放射レンズ部２１０ｂと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂは比較的照射角度の狭いもの（例えば、１５°～６０°）が用いられている。なお、右サイド上装飾基板２１４のＬＥＤ２１４ｃは、本例では、赤色と緑色のＬＥＤとされている。

【００９２】

右サイド装飾ユニット２００の右上部スピーカ２２２は、サイドスピーカ１３０と同様に、中高音域の音を出力するものであり、サイド上部インナーレンズ２０６により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この右上部スピーカ２２２を支持するサイド上部インナーレンズ２０６は、正面視でパチンコ機１の左右中央で斜め前下方に向かって延びた円筒状のホーン部を備えており、ホーン部の上端裏側に、右上部スピーカ２２２が固定されて正面視では右上部スピーカ２２２が遊技者側から見えないようになっている。

【００９３】

本例の右上部スピーカ２２２は、サイド上部インナーレンズ２０６のホーン部によって、パチンコ機１の上部から下方の遊技者へ向かって発せられるようになっており、他のパ

チンコ機に対して騒音に為り難いようになっている。なお、このサイド上部インナーレンズ２０６もまた、サイドインナーレンズ２１２と同様に、その前面がシワ状に形成されていると共に、シワ状の部位における前方へ突出した山部に複数の小径レンズが形成されており、シワ状の部位と複数の小径レンズとによって光を乱屈折及び乱反射させることができるようになっている。

【００９４】

右サイド装飾ユニット２００のサイド閃光レンズ２０４は、サイドレンズ２１０の後方へ窪んだ放射レンズ部２１０ｂの前側に挿入配置されるようになっており、紡錘状の複数の湾曲面によりゴツゴツした岩場を模したサイドレンズ２１０にアクセントを付けることができるようになっている。また、サイド閃光レンズ２０４は、後側に配置される右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６のＬＥＤ２１４ｂ，２１６ａの発光により、放射状の発光演出を行うことができると共に、周レンズ部２１０ａを遊技窓１０１の周方向へ分割させて夫々を強調させることができるようになっている。

【００９５】

［１－２Ｃ．左サイド装飾ユニット］

続いて、扉枠５における左サイド装飾ユニット２４０について、主に図３２乃至図３６を参照して説明する。図３２（Ａ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３３は、左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図３４は、左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図３５は左サイド装飾ユニットの断面図であり、図３６は左サイド装飾ユニットの発光態様を写真で示す説明図である。

【００９６】

本実施形態における扉枠５の左サイド装飾ユニット２４０は、図示するように、遊技窓１０１の前側外周のうち、正面視で下部を除く左側半分を装飾するものであり、右側が遊技窓１０１に沿って円弧状に形成されていると共に、左側及び上側が扉枠ベースユニット１００の外周に沿って直線状に形成されており、右サイド装飾ユニット２００とは非対称に形成されている。この左サイド装飾ユニット２４０は、右サイド装飾ユニット２００の幅と略同じ幅で遊技窓１０１の周方向へ延びた複数の大窓枠２４２ａ、及び大窓枠２４２ａ同士の間に配置される楕円状の小窓枠２４２ｂを有した枠状のサイド下装飾フレーム２４２と、サイド下装飾フレーム２４２の上側に連続し遊技窓１０１の周方向へ延びると共に列設された二つの大窓枠２４４ａ、及び大窓枠２４４ａ同士の間に配置される一つの楕円状の小窓枠２４４ｂを有した枠状のサイド上装飾フレーム２４４と、を備えている。

【００９７】

また、左サイド装飾ユニット２４０は、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４の各小窓枠２４２ａ，２４４ａに対して後側から嵌込まれるサイド閃光レンズ２４６と、サイド閃光レンズ２４６を後側から支持すると共にサイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４の大窓枠２４２ａ，２４４ａに対して後側から嵌込まれる周レンズ部２５０ａを複数有した透明なサイドレンズ２５０と、サイドレンズ２５０における周レンズ部２５０ａの後側に配置され遊技窓１０１の周方向に延びた複数のスリット２５１ａが形成され表面に金属光沢を有するメッキ層を備えたインナー装飾部材２５１と、インナー装飾部材２５１の後側に配置され遊技窓１０１の左右中央下部を中心とした放射状に延びる複数の帯状レンズにより形成された拡散部２５２ａを有するサイドインナーレンズ２５２と、を備えている。

【００９８】

また、左サイド装飾ユニット２４０は、サイドインナーレンズ２５２の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のＬＥＤ２５４ａ（フルカラーＬＥＤ），２５４ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された左サイド上装飾基板２５４と、下側でサイドインナーレンズ２５２の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のＬＥＤ２５６ａ（フルカラーＬＥＤ），２５６ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された左サイド下装飾基板２５６と、左サイ

ド上装飾基板２５４の後側を覆い左サイド上装飾基板２５４を挟むようにサイドインナーレンズ２５２に取付けられる左サイド上装飾基板カバー２５８と、左サイド下装飾基板２５６の後側を覆い左サイド下装飾基板２５６を挟むようにサイドレンズ２５０に取付けられる左サイド下装飾基板カバー２６０と、を備えている。

【００９９】

更に、左サイド装飾ユニット２４０は、サイドインナーレンズ２５２の前側且つ正面視右上部に配置される左上部スピーカ２６２と、左上部スピーカ２６２を支持しサイドインナーレンズ２５２の前面右上部に取付けられる透明な上部スピーカブラケット２６４と、上部スピーカブラケット２６４の前面に取付けられ正面視右上のインナー装飾部材２５１内に後側から挿入され左右中央下部を中心とした放射状に延びる複数の帯状レンズにより形成された拡散部２６６ａを有する右上インナーレンズ２６６と、を備えている。なお、左上部スピーカ２６２は、サウンドを透過可能な金属板からなる保護板２６８を挟むように上部スピーカブラケット２６４に取付けられている。

【０１００】

この左サイド装飾ユニット２４０は、サイド下装飾フレーム２４２、サイド上装飾フレーム２４４、左サイド上装飾基板カバー２５８、及び左サイド下装飾基板カバー２６０が不透光性の部材によって形成されており、インナー装飾部材２５１の表面には所定色（本例では、銀色）のメッキ層が備えられている。また、サイド閃光レンズ２４６は、透光性を有し全体が乳白色の合成樹脂により形成されている。また、サイドレンズ２５０、サイドインナーレンズ２５２、上部スピーカブラケット２６４、及び右上インナーレンズ２６６は、略無色透明の合成樹脂によって形成されている。

【０１０１】

なお、本例では、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４における夫々の小窓枠２４２ｂ，２４４ｂの両側（遊技窓１０１の左右中央下部を中心とした放射線状の軸線方向に対して小窓枠２４２ｂ，２４４ｂを挟んだ両側）には、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４の側面まで切欠いた状態で貫通する開口枠２４２ｃ，２４４ｃが形成されており、小窓枠２４２ｂ，２４４ｂ及び両側の開口枠２４２ｃ，２４４ｃが後側からサイド閃光レンズ２４６によって閉鎖されるようになっている。従って、遊技者側からは、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４における小窓枠２４２ｂ，２４４ｂ及び開口枠２４２ｃ，２４４ｃの後側が、乳白色のサイド閃光レンズ２４６によって視認できないようになっている。

【０１０２】

一方、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４における大窓枠２４２ａ，２４４ａには、後側から透明なサイドレンズ２５０における周レンズ部２５０ａが挿入されて閉鎖されており、透明な周レンズ部２５０ａを通して後側に配置されたインナー装飾部材２５１が遊技者側から視認できるようになっている。このインナー装飾部材２５１の後側には、サイドインナーレンズ２５２の拡散部２５２ａが位置しており、拡散部２５２ａで光が乱屈折することでインナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通してサイドインナーレンズ２５２の後側を明確に視認することができないようになっている。つまり、インナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通してサイドインナーレンズ２５２の後側に配置された左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６の表面（前面）に実装されたＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。

【０１０３】

また、左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６の前面は、白色とされており、実装されたＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ等の光によって左サイド装飾ユニット２４０を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、ＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂが非点灯時に各装飾基板２５４，２５６が目立たないようになっている。なお、左サイド上装飾基板２５４及び左サイド下装飾基板２５６は、夫々周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０からの駆動

信号（発光駆動信号）により各ＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂを適宜発光させて、左サイド装飾ユニット２４０を発光装飾させることができるようになっている。

【０１０４】

本例の左サイド装飾ユニット２４０におけるサイド下装飾フレーム２４２は、遊技窓１０１の左側外周に沿って上下方向へ延びた形態とされ、後側が開放された断面コ字状に形成されている。このサイド下装飾フレーム２４２は、遊技窓１０１の外周に沿って延び前後方向に貫通した複数の大窓枠２４２ａと、大窓枠２４２ａ同士の間に配置され前後方向へ貫通した略楕円形状の小窓枠２４２ｂと、小窓枠２４２ｂの両側（遊技窓１０１側及びパチンコ機１の外側）に配置され前後方向に貫通すると共に側面まで切欠かれた開口枠２４２ｃと、を備えており、合成樹脂により形成されている。

【０１０５】

サイド下装飾フレーム２４２は、大窓枠２４２ａにサイドレンズ２５０の対応する周レンズ部２５０ａが後側から嵌め込まれるようになっていると共に、小窓枠２４２ｂ及び開口枠２４２ｃに対応するサイド閃光レンズ２４６が後側から嵌め込まれるようになっている。つまり、サイド下装飾フレーム２４２は、夫々対応するサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａとサイド閃光レンズ２４６の外周枠を形成することができるようになっている。

【０１０６】

また、左サイド装飾ユニット２４０におけるサイド上装飾フレーム２４４は、サイド下装飾フレーム２４２の上端に連続し遊技窓１０１の左上側外周から上側外周にかけて延びた正面視が略三角形状の形態とされ、後側が開放された断面コ字状に形成されている。このサイド上装飾フレーム２４４は、遊技窓１０１に沿って延び前後方向に貫通した二つの大窓枠２４４ａと、大窓枠２４４ａ同士の間に配置され前後方向に貫通した略楕円形状の小窓枠２４４ｂと、小窓枠２４４ｂの両側（遊技窓１０１側及びパチンコ機１の外側）に配置され前後方向に貫通すると共に側面まで切欠かれた開口枠２４４ｃと、を備えており、合成樹脂によって形成されている。

【０１０７】

このサイド上装飾フレーム２４４は、大窓枠２４４ａにサイドレンズ２５０の対応する周レンズ部２５０ａが後側から嵌め込まれるようになっていると共に、小窓枠２４４ｂ及び開口枠２４４ｃに対応するサイド閃光レンズ２４６が後側から嵌め込まれるようになっている。つまり、サイド上装飾フレーム２４４は、夫々対応するサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａとサイド閃光レンズ２４６の外周枠を形成することができるようになっている。サイド上装飾フレーム２４４は、左サイド装飾ユニット２４０として組立てた状態では、サイド下装飾フレーム２４２と連続した意匠を形成するようになっている。

【０１０８】

なお、本例では、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４は、黒色に着色されており、大窓枠２４２ａ，２４４ａ、小窓枠２４２ｂ，２４４ｂ、及び開口枠２４２ｃ，２４４ｃから臨むサイドレンズ２５０やサイド閃光レンズ２４６が強調されて見えるようになっている。

【０１０９】

また、左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドレンズ２５０は、サイド下装飾フレーム２４２とサイド上装飾フレーム２４４とを組合せた大きさとされ、遊技窓１０１の左側及び上側で中央よりも左側に亘る大きさとされている。このサイドレンズ２５０は、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４の大窓枠２４２ａ，２４４ａに後側から嵌め込まれる周レンズ部２５０ａと、周レンズ部２５０ａ同士の間で後側へ窪んだ形態に形成され前側にサイド閃光レンズ２４６が配置される放射レンズ部２５０ｂと、を備えている。サイドレンズ２５０は、周レンズ部２５０ａが夫々滑らかに湾曲した一つの曲面により形成されており、放射レンズ部２５０ｂが略平坦な面により形成されている。また、サイドレンズ２５０は、透明な合成樹脂により形成されており、後側が視認で

きるようになっている。

【０１１０】

更に、左サイド装飾ユニット２４０におけるインナー装飾部材２５１は、サイドレンズ２５０における各周レンズ部２５０ａの後側に配置され、遊技窓１０１の外周に沿って延び前後方向に貫通した複数のスリット２５１ａを備えている。インナー装飾部材２５１は、図示するように、複数のスリット２５１ａが、遊技窓１０１の外周に沿って延びると共に、遊技窓１０１の中央を中心として同心円状となるように、その幅方向に対しても複数備えられている。また、インナー装飾部材２５１は、複数のスリット２５１ａが形成された前面が、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａの内面に略沿った湾曲状に形成されている。なお、本例のインナー装飾部材２５１は、表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層を有しており、透明なサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａを通して遊技者側から視認できるようになっている。

【０１１１】

また、左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドインナーレンズ２５２は、インナー装飾部材２５１の後側に配置されると共にサイドレンズ２５０と略同じ大きさ且つ外形形状とされ、略無色透明な合成樹脂により形成されている。サイドインナーレンズ２５２は、インナー装飾部材２５１と対応する部位が各インナー装飾部材２５１の内部へ後側から挿入されるように前方へ膨出した拡散部２５２ａが形成されている。このサイドインナーレンズ２５２の拡散部２５２ａは、前面に遊技窓１０１の左右方向中央下部を中心とした放射状に延びる複数の帯状レンズが形成されており、帯状レンズの延びる方向が前側に配置されるインナー装飾部材２５１のスリット２５１ａの延びる方向に対して交差（略直交）するようになっている。

【０１１２】

サイドインナーレンズ２５２は、インナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通して拡散部２５２ａが遊技者側から見えるようになっているが、拡散部２５２ａに形成された複数の帯状レンズにより光が乱屈折するため、拡散部２５２ａを通しては後側が明確には見えないようになっている。また、サイドインナーレンズ２５２は、図示するように、拡散部２５２ａ同士の間が略平坦面となっており、後側に配置される左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６からの光を、拡散させたり屈折させたりすることなく前方へ透過させることができるようになっている。

【０１１３】

また、左サイド装飾ユニット２４０の左サイド上装飾基板２５４及び左サイド下装飾基板２５６は、表面に高輝度のカラーＬＥＤが複数実装されており、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４の大窓枠２４２ａ，２４４ａ（サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２５４ａ，２５６ａは比較的照射角度の広いもの（例えば、６０°～１８０°）が用いられており、サイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４の小窓枠２４２ｂ，２４４ｂ及び開口枠２４２ｃ，２４４ｃ（サイドレンズ２５０の放射レンズ部２５０ｂ、つまり、サイド閃光レンズ２４６）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２５４ｂ，２５６ｂは比較的照射角度の狭いもの（例えば、１５°～６０°）が用いられている。

【０１１４】

左サイド装飾ユニット２４０の左上部スピーカ２６２は、サイドスピーカ１３０と同様に、中高音域の音を出力するものであり、上部スピーカブラケット２６４により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この左上部スピーカ２６２を支持する上部スピーカブラケット２６４は、正面視でパチンコ機１の左右中央で斜め前下方に向かって突出する円筒状のホーン部（図示は省略）を備えている。そして、上部スピーカブラケット２６４におけるホーン部の上端裏側に、左上部スピーカ２６２が保護板２６８を介して固定されるようになっており、正面視では、左上部スピーカ２６２が遊技者側から見えないようになっている。また、金属板からなる保護板２６８により、左上部スピーカ２６２にイタズラされたり、左上部スピーカ２６２のコーンを破ってパチンコ機１内に不

正工具が挿入されたりするのを防止することができるようになっている。本例の左上部スピーカ２６２は、パチンコ機１の上部から下方の遊技者へ向かって発せられるようになっており、他のパチンコ機に対して騒音に為り難いようになっている。

【０１１５】

次に、本例の左サイド装飾ユニット２４０における特徴的な発光演出について説明する。左サイド装飾ユニット２４０は、上述したように、左サイド装飾ユニット２４０の外面を形成し湾曲した透明な周レンズ部２５０ａを備えたサイドレンズ２５０と、周レンズ部２５０ａの後側に配置され表面に金属光沢のメッキ層を有し前後方向に貫通した複数のスリット２５１ａを備えたインナー装飾部材２５１と、インナー装飾部材２５１の後側に配置されスリット２５１ａの延びる方向に対して交差する方向へ延びた複数の帯状レンズからなる拡散部２５２ａを備えたサイドインナーレンズ２５２と、サイドインナーレンズ２５２の後側に配置され複数のＬＥＤ２５４ａ，２５６ａが実装された左サイド上装飾基板２５４及び左サイド下装飾基板２５６と、を備えている（図３５等を参照）。これにより、左サイド装飾ユニット２４０では、ＬＥＤ２５４ａ，２５６ａを発光させると、前方へ照射された光が、サイドインナーレンズ２５２の拡散部２５２ａで拡散された上でインナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通り、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａから遊技者側へと照射され、左サイド装飾ユニット２４０の周レンズ部２５０ａを発光装飾させることができるようになっている。

【０１１６】

ところで、インナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通って前方（サイドレンズ２５０側）へ照射された光は、その一部が透明なサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａを透過して遊技者側へ照射されると共に、残りの光が周レンズ部２５０ａの内面で反射してインナー装飾部材２５１の前面を照射することとなる。そして、インナー装飾部材２５１に表面には銀色の金属光沢を有したメッキ層が備えられているので、周レンズ部２５０ａの内面でインナー装飾部材２５１側へ反射した光が、インナー装飾部材２５１の表面（前面）で周レンズ部２５０ａ側へ反射することとなり、インナー装飾部材２５１の表面で反射した光の一部が周レンズ部２５０ａを透過して遊技者側へ照射されることとなる。

【０１１７】

この際に、本例では、図３５に示すように、周レンズ部２５０ａ、インナー装飾部材２５１の前面、及びサイドインナーレンズ２５２の拡散部２５２ａが、夫々滑らかに湾曲しているので、内面側（後面側）で反射した光は収束し外面側（前面側）で反射した光は拡散することとなり、周レンズ部２５０ａには、インナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通した直接的な光と、周レンズ部２５０ａ及びインナー装飾部材２５１の前面で反射した間接的な光とが、夫々ずれた位置に照射されることとなる。また、インナー装飾部材２５１のスリット２５１ａを通過する光は、サイドインナーレンズ２５２における複数の帯状レンズにより形成された拡散部２５２ａによって、スリット２５１ａの延びた方向に対して縞状に拡散されると共に交差（略直交）する方向へ拡散される。従って、サイドレンズ２５０における周レンズ部２５０ａには、スリット２５１ａの幅よりも長くスリット２５１ａの延びた方向に対して交差する方向へ延び、濃淡の異なる複数の縞状の光が照射（投影）されることとなり、遠近感のある幻想的な発光装飾をすることができるようになっている（図３６を参照）。

【０１１８】

［１－２Ｄ．上部装飾ユニット］

続いて、扉枠５における上部装飾ユニット２８０について、主に図３７乃至図４０を参照して説明する。図３７は、扉枠における上部装飾ユニットの正面斜視図であり、図３８は、扉枠における上部装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３９は上部装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４０は上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０１１９】

本実施形態の扉枠５における上部装飾ユニット２８０は、図１７等に示すように、扉枠

５の前面中央上部で、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０における中央側の上端縁同士の間に取付けられ、それらの間を装飾するものである。上部装飾ユニット２８０は、図示するように、前後方向に貫通した円環状の中央枠２８１ａ、中央枠２８１ａの上部から左右に細長く延出し先端に向かうに従って細くなる枠状の上部延出枠２８１ｂ、及び中央枠２８１ａの下部から左右に延出し先端に向かうに従って細くなる枠状の下部延出枠２８１ｃを備えた前面装飾部材２８１と、前面装飾部材２８１の後側に配置され上部延出枠２８１ｂ及び下部延出枠２８１ｃの枠内を閉鎖すると共に中央枠２８１ａの内径よりも小径の貫通孔２８２ａを備えた透光性を有する上部レンズ２８２と、上部レンズ２８２の貫通孔２８２ａに挿入される筒状の中央スリーブ２８３と、中央スリーブ２８３内に挿入され前方へ膨出した上部中央レンズ２８４と、上部中央レンズ２８４の後側に配置され表面に微細なプリズムが複数形成された板状の拡散レンズ２８５と、拡散レンズ２８５の外周を保持すると共に上部レンズ２８２の後側に支持される環状のレンズ支持部材２８６と、レンズ支持部材２８６の後側に配置されレンズ支持部材２８６の内径と略同径の筒部２８７ａを有した遮光部材２８７と、遮光部材２８７の後側に配置され遮光部材２８７の筒部２８７ａの内側と対応した位置に配置された複数のＬＥＤ２８８ａ、及び筒部２８７ａの外側と対応した位置に配置された複数のＬＥＤ２８８ｂが前面に実装された上部中央装飾基板２８８と、を備えている。

【０１２０】

また、上部装飾ユニット２８０は、前面装飾部材２８１、上部レンズ２８２、遮光部材２８７、及び上部中央装飾基板２８８を後側から支持するユニットベース２８９と、ユニットベース２８９の後側に配置され前面に複数のＬＥＤ２９０ａが実装された上部サイド装飾基板２９０と、上部サイド装飾基板２９０の後面を覆いユニットベース２８９の後側に取付けられる基板カバー２９１と、基板カバー２９１の後面下部に取付けられ後方に延出した取付ブラケット２９２と、取付ブラケット２９２の下側に取付けられ前面装飾部材２８１の下部後端から後方へ延出した上部下カバー２９３と、上部下カバー２９３の下側を多い透光性を有すると共に所定形状に造形された上部下装飾カバー２９４と、を備えている。

【０１２１】

更に、上部装飾ユニット２８０は、基板カバー２９１に取付けられると共に前面装飾部材２８１の上部後端から後方へ板状に延出し、左右方向中央に後端側が開放された切欠き部２９５ａを有する上部上カバー２９５と、上部上カバー２９５の切欠き部２９５ａを閉鎖する板状の蓋部材２９６と、ユニットベース２８９の正面視右側面に取付けられ所定形状に造形された飾り部材２９７と、を備えている。

【０１２２】

本例の上部装飾ユニット２８０は、前面装飾部材２８１の表面に、銀色の金属光沢を有したメッキ層が形成されており、前面装飾部材２８１が外部からの光によってキラキラ光るようになっている。また、上部レンズ２８２は、無色透明な合成樹脂により形成されており、貫通孔２８２ａの外周で前面装飾部材２８１の中央枠２８１ａ内に臨む中央環レンズ部２８２ｂと、前面装飾部材２８１における上部延出枠２８１ｂ及び下部延出枠２８１ｃの枠内に臨む延出枠レンズ部２８２ｃと、を備えている。上部レンズ２８２は、中央環レンズ部２８２ｂの後面に放射状に延びた複数の帯状レンズが周方向に列設されていると共に、延出枠レンズ部２８２ｃの前面に貫通孔２８２ａの軸芯を中心とした同心円状に延びた複数のプリズムが形成されている。これにより、上部レンズ２８２の複数のプリズムや帯状レンズにより、光を乱屈折させることができ、上部レンズ２８２の後側が明確には見えないようになっている。

【０１２３】

また、上部装飾ユニット２８０の上部中央レンズ２８４は、無色透明な合成樹脂により形成されている。この上部中央レンズ２８４は、前面側が滑らかな紡錘形状に形成されているのに対して、後面側が同心円状の複数のレンズが形成されており、光を乱屈折させることができるので、後側が明確には見えないようになっている。

【０１２４】
また、上部装飾ユニット２８０の上部中央装飾基板２８８は、前面に実装された複数のＬＥＤ２８８ａ，２８８ｂが夫々フルカラーＬＥＤとされており、上部中央レンズ２８４と前面装飾部材２８１における中央枠２８１ａの枠内で上部中央レンズ２８４の外周とを夫々別々に発光装飾させることができるようになっている。更に、上部装飾ユニット２８０の上部サイド装飾基板２９０は、前面に実装された複数のＬＥＤ２９０ａが夫々フルカラーＬＥＤとされており、それらＬＥＤ２９０ａが前面装飾部材２８１における上部延出枠２８１ｂ及び下部延出枠２８１ｃの夫々枠内と対応した位置に配置されている。この上部サイド装飾基板２９０は、ＬＥＤ２９０ａを適宜発光させることで、前面装飾部材２８１の上部延出枠２８１ｂや下部延出枠２８１ｃを発光装飾させることができるようになっている。

【０１２５】
［１－２Ｅ．皿ユニット］
続いて、扉枠５における皿ユニット３００について、主に図４１乃至図４５を参照して説明する。図４１は、扉枠における皿ユニットの正面斜視図であり、図４２は、扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。また、図４３は、皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４４は、皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。図４５は、扉枠における皿ユニットの貸球ユニットの部位で切断した断面図である。

【０１２６】
本実施形態の扉枠５における皿ユニット３００は、後述する賞球装置７４０から払出された遊技球を貯留するための上皿３０１及び下皿３０２を備えていると共に、上皿３０１に貯留した遊技球を球送りユニット５８０を介して後述する打球発射装置６５０へ供給することができるものである。本例の皿ユニット３００は、図４３及び図４４等に示すように、扉枠ベースユニット１００の下部前面に固定される左右方向延びた略板状の皿ユニットベース３１０と、皿ユニットベース３１０の前面略中央に固定され上方及び後方が開放され正面視左側（軸支側）が大きく前方へ膨出した皿状の上皿本体３１２と、上皿本体３１２の上部外周を覆うと共前端が正面視で左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に形成された上皿上部パネル３１４と、上皿上部パネル３１４の上側前端縁に取付けられる上皿前部装飾部材３１６と、上皿前部装飾部材３１６と上皿上部パネル３１４との間に配置される上皿上部インナー装飾部材３１８と、上皿前部装飾部材３１６における右側の部位と連続すると共に上皿上部パネル３１４における右側上部を覆う上皿上部右装飾部材３１９と、を備えている。

【０１２７】
また、皿ユニット３００は、上皿上部パネル３１４における左右中央から右側の下面に取付けられ表面に微細なプリズムが複数形成された板状の基板取付ベース３２０と、基板取付ベース３２０の下側に取付けられ上面に複数のＬＥＤ３２２ａが実装された上皿装飾基板３２２と、を備えている。この上皿装飾基板３２２のＬＥＤ３２２ａを適宜発光させることで、上皿前部装飾部材３１６の一部と上皿上部右装飾部材３１９を発光装飾させることができるようになっている。

【０１２８】
更に、皿ユニット３００には、上皿本体３１２の下側で皿ユニットベース３１０の前面に固定され上方及び後方が開放されると共に正面視で左右方向中央が前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って低くなるように形成された皿状の下皿本体３２４と、下皿本体３２４の上部に固定され正面視で左右方向中央が下皿本体３２４と略同様に前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って高くなるように湾曲した板状の下皿天板３２６と、下皿本体３２４の下辺前端を被覆し正面視で右側へ延出した部位に後述する錠装置１０００のシリンダ錠１０１０が臨む錠孔３２８ａを有した下皿カバー３２８と、下皿カバー３２８下端の左右中央左寄りの位置から右側を装飾し下皿カバー３２８の錠孔３２８ａと同軸上の上開口部３３０ａ及び上開口部３３０ａの下側に開口し前方からハンドル装置５００が挿入される下開口部３３０ｂを備えた下皿右サイドカバー３３０と、を備えてい

る。
【０１２９】
また、皿ユニット３００には、下皿本体３２４の左辺前端及び下皿天板３２６の左側前端を覆う斜めに延びた下皿左上サイドカバー３３２と、下皿左上サイドカバー３３２の下端に配置され前後方向に貫通した開口部３３４ａを有する下皿左下サイドカバー３３４と、下皿左下サイドカバー３３４の開口部３３４ａを後側から閉鎖しサウンドが透過可能とされた金属板からなる保護カバー３３６と、保護カバー３３６の外周を保持し下皿左下サイドカバー３３４の後面に取付けられる枠状の保持部材３３７と、を備えている。なお、下皿天板３２６の右側前端は、上皿前部装飾部材３１６によって覆われるようになっている。
【０１３０】
また、皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の左右両端上部に取付けられ右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の下端と下皿サイドカバー３３０及び下皿左上カバー３３２の上端とがデザイン的に連続するような形状に形成されると共に扉枠ベースユニット１００に取付けられたサイドスピーカ１３０と対応する位置に前後方向に貫通した開口部３３８ａを有するサイドスピーカカバー３３８と、サイドスピーカカバー３３８の開口部３３８ａを後側から閉鎖し前側へ膨出するように緩く湾曲した円盤状で複数の孔を有したカバー体３３９と、を備えている。
【０１３１】
なお、本例では、カバー体３３９が、所定のパンチングメタルによって形成されているので、表側から押されたり、叩かれたりしても、変形し難いようになっており、サイドスピーカ１３０を可能な限り保護することができるようになっている。また、サイドスピーカカバー３３８は、表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が形成されている。カバー体３３９は、黒色に着色されている。
【０１３２】
更に、皿ユニット３００には、皿ユニットベース３１０及び上皿本体３１２に取付けられ上皿３０１に貯留された遊技球を下皿３０２へ抜くための上皿球抜き機構３４０と、下皿本体３２４の下面に取付けられ下皿３０２に貯留された遊技球を下方へ抜くための下皿球抜き機構３５０と、皿ユニットベース３１０の正面視で左側上部に取付けられパチンコ機１に隣接して設置された球貸し機（ＣＲユニット６とも称す、図示は省略）を作動させる貸球ユニット３６０と、を備えている。
【０１３３】
本例の皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の一部、上皿本体３１２、及び上皿上部パネル３１４等によって遊技球を貯留可能な上皿３０１を構成している。また、皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の一部、下皿本体３２４、下皿天板３２６、及び下皿カバー３２８等によって遊技球を貯留可能な下皿３０２を構成している。
【０１３４】
この皿ユニット３００における皿ユニットベース３１０は、図４３に示すように、左右方向へ延びた略板状に形成されており、左右へ延びた上端縁には所定形状の形成された装飾部３１０ａが備えられている。この装飾部３１０ａの左端に前後方向へ貫通し貸球ユニット３６０を取付けるための貸球ユニット取付部３１０ｂが形成されている。この皿ユニットベース３１０は、貸球ユニット取付部３１０ｂの下側（正面視で左上隅部近傍）に配置され横長の矩形状で前後方向に貫通する上皿球供給口３１０ｃと、上皿球供給口３１０ｃよりも下側（皿ユニットベース３１０の高さ方向の略中間）で装飾部３１０ａの右端近傍の下側に前後方向へ貫通し上下方向へ延びた上皿球排出口３１０ｄと、上皿球排出口３１０ｄ及び上皿球供給口３１０ｃの直下に配置され前方へ突出すると共に上面が同じ高さとされた一対の下皿支持部３１０ｅと、を備えている。なお、上皿球排出口３１０ｄは、直下に配置された下皿支持部３１０ｅの上面の前後方向中間位置まで連続して形成されている。
【０１３５】

また、皿ユニット３００は、一対の下皿支持部３１０ｅの間に配置され下皿本体３２４及び下皿天板３２６の後端と嵌合し正面視で横長の矩形環状に形成された下皿支持溝３１０ｆと、下皿支持溝３１０ｆによって囲まれた部位の中央右寄りの下部に配置され前後方向に貫通する矩形状の下皿球供給口３１０ｇと、を備えている。更に、皿ユニットベース３１０は、図４４に示すように、下皿球供給口３１０ｇと連続するように後方へ筒状に延びた下皿球供給樋３１０ｈと、下皿球供給樋３１０ｈの開放側側面に形成され遊技球が通過可能な大きさの切欠部３１０ｉと、を備えている。

【０１３６】

この皿ユニットベース３１０の上皿球供給口３１０ｃは、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０及び補強ユニット１５０の切欠部１０１ａ，１６２を介して扉枠ベースユニットの後側に取付けられるファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａと連通するようになっている。この上皿球供給口３１０ｃの前端には、正面視右方向へ長く延び後方へ窪んだ誘導凹部３１０ｊを備えている。この誘導凹部３１０ｊは、左右方向に対しては正面視右端側が若干低くなるように傾斜していると共に、前後方向に対しては前端側が低くなるように傾斜している。これにより、誘導凹部３１０ｊの前端と上皿本体３１２の底面との高低差は、誘導凹部３１０ｊ右端へ向かうほど高くなるようになっており、誘導凹部３１０ｊの右端では、上皿本体３１２の底面との高低差が遊技球の外径よりも若干高くなるようになっている。

【０１３７】

従って、本例では、上皿３０１内に貯留された遊技球によって上皿球供給口３１０ｃの前側が閉鎖された場合、ファールカバーユニット５４０を介して賞球装置７４０から払出された遊技球が、上皿球供給口３１０ｃから直線的に前方の上皿３０１内に出ることができなくなるので、払出された遊技球は上皿球供給口３１０ｃの前側を閉鎖した遊技球に当接してその転動方向が変化し、誘導凹部３１０ｊ内を正面視右方向へと転動するように誘導され、誘導凹部３１０ｊの右端付近から上皿３０１内に貯留された遊技球の上側へと放出されることとなる。これにより、上皿３０１内において遊技球を自動的に上下二段に貯留させることができるので、上皿球供給口３１０ｃの前を遊技球が塞いだ時に遊技者が手で遊技球を寄せなくても払出された遊技球を上皿３０１内に供給（放出）し続けることが可能となり、上皿３０１への遊技球の貯留に対して遊技者が煩わしく感じてしまうのを抑制することができ、遊技者を遊技球の打込操作や打ち込まれた遊技球による遊技に専念させて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができると共に、上皿３０１における遊技球の貯留量を多くすることができるようになっている。

【０１３８】

皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄは、上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きベース３４４の開口部３４４ａ、及び扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３、を介して扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられる球送りユニット５８０の進入口５８１ａと連通するようになっている。更に、下皿球供給口３１０ｇは、その後側から後方へ延びた下皿球供給樋３１０ｈが、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の球通過口１１０ｆを貫通して後方へ延出した上で、扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられるファールカバーユニット５４０の第二球出口５４４ｂに接続されていると共に、下皿球供給樋３１０ｈの切欠部３１０ｉが、上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃと接続されている。

【０１３９】

なお、本例では、図示するように、下皿球供給口３１０ｇの前端には、正面視で左方向へ広がった拡口部３１０ｋを備えており、この拡口部３１０ｋによって下皿球供給口３１０ｇの前端が左右方向へ広がった状態となっている。これにより、下皿球供給口３１０ｇの前側に溜まった下皿３０２内の遊技球により下皿球供給口３１０ｇにおいて早期に球詰りが発生してしまうのを抑制することができ、より多くの遊技球を下皿３０２内へ供給することができるようになっている。

【０１４０】
皿ユニット３００の上皿本体３１２は、正面視で中央よりも左側（軸支側）が前方へ膨出し、底面が全体的に左端側（開放側）及び後端側が低くなるように形成されている。この上皿本体３１２の底面は、軸支側の後端が皿ユニットベース３１０における上皿球供給口３１０ｃの底辺付近に、開放側の後端が皿ユニットベース３１０における上皿球排出口３１０ｄの上下方向中間位置付近に、夫々位置するように形成されており、上皿球供給口３１０ｃから上皿本体３１２（上皿３０１）に供給された遊技球が、上皿球排出口３１０ｄへ誘導されるようになっている。
【０１４１】
なお、上皿本体３１２は、底面の後端で左右方向中央から開放側に遊技球と接触可能な金属製の上皿レール３１３が取付けられている。この上皿レール３１３は、図示は省略するが、電気的に接地（アース）されており、遊技球に帯電した静電気を除去することができるようになっている。
【０１４２】
皿ユニット３００の上皿上部パネル３１４は、上皿本体３１２の上端から扉枠５の左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に延びだしており、上皿本体３１２の開放側よりも外側に上下方向へ貫通し後述する上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１が取付けられる取付孔３１４ａが形成されている。この上皿上部パネル３１４は、前端に上皿本体３１２の上部前端よりも一段下がった段状に形成され上皿前部装飾部材３１６及び上皿上部インナー装飾部材３１８を取付けるための装飾取付部３１４ｂと、左右方向の中央で上皿本体３１２よりも前側の位置で装飾取付部３１４ｂよりも更に下がった段状に形成され後述する操作ユニット４００を取付けるための操作ユニット取付部３１４ｃと、を備えている。
【０１４３】
上皿前部装飾部材３１６は、無色透明な合成樹脂により、上皿上部パネル３１４の前端に沿って左右方向へ湾曲状に延びた形状に形成されている。この上皿前部装飾部材３１６は、左右方向中央右寄りの位置から左側が滑らかな形状に形成されているのに対して、右側が紡錘状に湾曲した複数の湾曲面により形成されており岩場のようなゴツゴツした形状に形成されている。また、上皿前部装飾部材３１６は、詳細な図示は省略するが、複数の湾曲面により形成された右側の後面に複数の小径レンズが形成されており、光を乱屈折させることができると共に遊技者側から後側が明確に見えないようになっている。上皿上部インナー装飾部材３１８は、上皿前部装飾部材３１６における左側の滑らかに形成された部位の後側に配置されるものであり、表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が備えられている。これにより、上皿上部インナー装飾部材３１８は、組立てた状態では上皿前部装飾部材３１６の左側を通して見える部位が遊技者側から明確に見えるのに対して、上皿前部装飾部材３１６の右側を通して見える部位は遊技者側から不明確で距離感の定まらない感じに見えるようになっている。
【０１４４】
また、上皿上部右装飾部材３１９は、無色透明な合成樹脂により形成されている。この上皿上部右装飾部材３１９は、表面が上皿前部装飾部材３１６の右側の部位と同様に、紡錘状に湾曲した複数の湾曲面により形成されており、上皿前部装飾部材３１６の右側の部位と一体的な形状に形成されている共に、上部右端側が後述する上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１の外周を装飾するように形成されている。また、上皿上部右装飾部材３１９は、裏面（下面）に複数の小径レンズが形成されており、光を乱屈折させることができると共に、遊技者側から下側が明確に見えないようになっている。なお、上皿前部装飾部材３１６における右側の部位の後側と、上皿上部右装飾部材３１９の下側には、上皿装飾基板３２２が配置されており、上皿装飾基板３２２のＬＥＤ３２２ａを適宜発光させることで、上皿前部装飾部材３１６及び上皿上部右装飾部材３１９を適宜発光させることができるようになっている。
【０１４５】

皿ユニット３００の下皿本体３２４は、平面視で前方へ扇状に広がり後端が左右方向へ直線状に形成され上面の略中央が最も低くなるように形成された底板３２４ａと、底板３２４ａの中央に上下方向へ貫通するように形成された下皿球抜き孔３２４ｂと、底板３２４ａの後端を除く前端及び側端から上方へ立上る側板３２４ｃと、を備えている。この下皿本体３２４の側板３２４ｃは、底板３２４ａの側端から上方へ立上った上端が、前側が最も低く後側へ向かうに従って高くなるように曲線状に形成されていると共に、底板３２４ａの側端から上方へ立上った上端が直線状に形成されており、上端の直線状の部分に下皿天板３２６の左右両端が載置接続されるようになっている。

【０１４６】

この下皿本体３２４は、底板３２４ａ及び側板３２４ｃの後端が、皿ユニットベース３１０の前面に形成された下皿支持溝３１０ｆ内に挿入支持されるようになっている。また、下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂは、底板３２４ａの裏面側に配置される下皿球抜き機構３５０の開閉シャッター３５２によって閉鎖されるようになっている。

【０１４７】

下皿カバー３２８は、黒色の合成樹脂で形成されている。一方、下皿サイドカバー３３０は、所定の合成樹脂により形成されていると共に表面に銀色で金属感（鏡面ではなくサンドブラスト処理をしたような艶消しの状態）のあるメッキ層が備えられている。この下皿サイドカバー３３０は、下端から後方へ延出し皿ユニット３００の底面の一部を形成する板状の部位を備えている。下皿カバー３２８の錠孔３２８ａと下皿サイドカバー３３０の上開口部３３０ａとは、本体枠３に取付けられた錠装置１０００のシリンダ錠１０１０と対応した位置に形成されており、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、この錠孔３２８ａ及び上開口部３３０ａからシリンダ錠１０１０の錠穴が臨むようになっている。

【０１４８】

また、下皿左上カバー３３２は、所定の合成樹脂により形成されていると共に表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が備えられている。また、下皿左下カバー３３４は、所定の合成樹脂により形成されていると共に表面に赤色の金属光沢を有したメッキ層が備えられており、下端から後方へ延出し皿ユニット３００の底面の一部を形成する板状の部位を備えている。下皿左下カバー３３４の開口部３３４ａは、後述する本体枠３に備えられたスピーカ８２１の前面に相当する位置に形成されており、スピーカ８２１からのサウンドを遊技者側へ透過させることができるようになっている。この下皿左下カバー３３４の開口部３３４ａを閉鎖する保護カバー３３６は、金属板に複数の孔を穿設したパンチングメタルとされており、内部に不正工具が挿入されるのを防止している。

【０１４９】

本例の皿ユニット３００は、下皿サイドカバー３３０と下皿左下カバー３３４とによって左右方向中央を除いた底面が閉鎖されるようになっており、下皿サイドカバー３３０と下皿左下カバー３３４との間の底面が後述する下皿球抜き機構３４０によって閉鎖されるようになっている。

【０１５０】

皿ユニット３００における上皿球抜き機構３４０は、上皿上部パネル３１４の取付孔３１４ａに対して上下方向へ進退可能に取付けられる上皿球抜きボタン３４１と、上皿球抜きボタン３４１の操作に対して上皿球抜きボタン３４１の上下動よりも大きく上下動し皿ユニットベース３１０の前面側に支持される作動片３４２と、作動片３４２を作動（回動）可能に支持すると共に皿ユニットベース３１０の前面に取付けられる取付ベース３４６と、取付ベース３４６に支持された作動片３４２の上下動によって上下方向へスライドし後述する球送りユニット５８０における球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃと当接する当接片３４３ａを備え皿ユニットベース３１０の後側に配置される上皿球抜きスライダ３４３と、上皿球抜きスライダ３４３を上下方向へスライド可能に支持し皿ユニットベース３１０の後側に取付けられる上皿球抜きベース３４４と、を備えている。

【０１５１】

この上皿球抜き機構３４０は、詳細な図示は省略するが、上皿球抜きボタン３４１が上側の移動端に位置するように、上皿球抜きボタン３４１と伴に上下動する作動片３４２がコイルバネによって上方側へ付勢されている。また、上皿球抜きスライダ３４３は、上皿球抜きベース３４４との間に備えられたコイルバネによって上方側へ付勢された状態となっている。

【０１５２】

上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きベース３４４は、皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄを閉鎖すると同時に上皿球排出口３１０ｄと連絡し前方へ向かって開口する開口部３４４ａ（図４３を参照）と、上皿球抜きベース３４４の裏面側で開口部３４４ａと連通し開口部３４４ａを通過した遊技球を下方へ誘導した後に後方へ誘導する球誘導流路３４４ｂ（図４２及び図４４を参照）と、球誘導流路３４４ｂの下側から下方へ延出した後に上皿球抜きベース３４４の下辺に略沿って背面視で右側（軸支側）の端部へ向かって延出し遊技球が流通可能とされた球抜き流路３４４ｃと、を備えている。

【０１５３】

上皿球抜きベース３４４は、開口部３４４ａが上皿球排出口３１０ｄと連通すると共に、開口部３４４ａと連通する球誘導流路３４４ｂの下端が扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して扉枠ベース本体１１０の後側に取付けられる球送りユニット５８０の進入口５８１ａと連通するようになっており、上皿３０１内に貯留された遊技球を、球送りユニット５８０へ供給することができるようになっている。

【０１５４】

また、上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃは、球誘導流路３４４ｂと隣接した上端が扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して球送りユニット５８０の球抜口５８１ｂと連通していると共に、軸支側へ延びた下端が皿ユニットベース３１０における下皿球供給樋３１０ｈの切欠部３１０ｉと連通しており、球送りユニット５８０の球抜口５８１ｂから排出された遊技球を下皿３０２へ誘導することができるようになっている。なお、球抜き流路３４４ｃの後端下部は上皿球抜き流路カバー３４５によって閉鎖されている。

【０１５５】

この上皿球抜き機構３４０は、コイルバネの付勢力に抗して上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧すると、上皿球抜きスライダ３４３が下方へスライドすると共に後方へ突出した当接片３４３ａも下方へ移動する。そして、当接片３４３ａの上面と当接する球送りユニット５８０における球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃは、当接片３４３ａが下方へ移動することで球抜き部材５８３の仕切部５８３ａが所定方向へ回動し、仕切部５８３ａによって仕切られた進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの仕切りが解除されて進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとが連通した状態となる。これにより、上皿３０１に貯留された遊技球は、上皿球排出口３１０ｄから上皿球抜きベース３４４の開口部３４４ａ及び球誘導路３４４ｂを介して、球送りユニット５８０の進入口５８１ａへ進入した上で球抜口５８１ｂから上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃへと排出され、皿ユニットベース３１０の下皿球供給樋３１０ｈを介して下皿球供給口３１０ｇから下皿３０２へ排出することができるようになっている。

【０１５６】

なお、球送りユニット５８０の球抜き部材５８３は、その作動棹５８３ｃがコイルバネによって上方へ付勢された上皿球抜きスライダ３４３における当接片３４３ａの上面と当接しているので、球抜き部材５８３の仕切部５８１ａ上に遊技球が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹５８３ｃを介して上皿球抜きスライダ３４３を付勢するコイルバネによって吸収させることができ、球抜き部材５８３等が破損するのを防止することができると共に、遊技球が仕切部５８３ａで跳ね返るのを防止することができるようになっている。

【０１５７】

皿ユニット３００における下皿球抜き機構３５０は、下皿本体３２４の下側で下皿サイドカバー３３０と下皿左下カバー３３４との間に配置され皿ユニット３００の底面中央部を形成する下皿球抜きベース３５１と、下皿球抜きベース３５１の上面に回動可能に軸支され下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂを開閉可能な板状の開閉シャッター３５２と、開閉シャッター３５２を回動させると共に下皿球抜きベース３５１の上面に前後方向へスライド可能に支持された下皿球抜きスライダ３５３と、下皿球抜きスライダ３５３の前端に取付けられる下皿球抜きボタン３５４と、を備えている。

【０１５８】

この下皿球抜きベース３５１は、下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂと対向する位置に上下方向に貫通したベース球抜き孔３５１ａを備えている。また、開閉シャッター３５２は、下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖可能な閉鎖部３５２ａと、閉鎖部３５２ａの前側に配置され下皿球抜き孔３２４ｂと略一致可能な上下方向に貫通したシャッター球抜き孔３５２ｂと、を備えており、下皿球抜きベース３５１との間でコイルバネ３５６によって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂ及びベース球抜き孔３５１ａを閉鎖する位置となるように付勢されている。

【０１５９】

なお、詳細な図示は省略するが、開閉シャッター３５２は、下皿球抜きスライダ３５３と当接可能な当接ピンを備えており、この当接ピンが下皿球抜きスライダ３５３と当接することで、下皿球抜きスライダ３５３によって閉鎖部３５２ａ及びシャッター球抜き孔３５２ｂが後方へ移動するように回動させられたり、コイルバネ３５６の付勢力により下皿球抜きスライダ３５３を前方側へスライドさせたりすることができるようになっている。

【０１６０】

また、下皿球抜き機構３５０は、開閉シャッター３５２のシャッター球抜き孔３５２ｂが、下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂ及び下皿球抜きベース３５１のベース球抜き孔３５１ａと略一致した回動位置に保持するために、下皿球抜きスライダ３５３を所定位置に保持する保持機構３５５を、更に備えている。

【０１６１】

この下皿球抜き機構３５０は、下皿球抜きボタン３５４の表面形状が下皿カバー３２８等の表面形状と連続したような状態では、下皿球抜きボタン３５４が前方端へ移動した閉状態であり、開閉シャッター３５２の閉鎖部３５２ａによって下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂが閉鎖された状態となっている。この状態で、下皿本体３２４（下皿３０２）内に遊技球を貯留することができるようになっている。閉状態の下皿球抜きボタン３５４を、後方へ押圧すると、下皿球抜きボタン３５４と下皿球抜きスライダ３５３とが後方へスライドすると共に、下皿球抜きスライダ３５３の後方へのスライドによって開閉シャッター３５２がコイルバネ３５６の付勢力に抗してその閉鎖部３５２ａ及びシャッター球抜き孔３５２ｂが後方へ移動するように回動することとなる。

【０１６２】

そして、開閉シャッター３５２が後方へ回動することでシャッター球抜き孔３５２ｂが下皿球抜き孔３２４ｂ及びベース球抜き孔３５１ａと重なるようになり、やがて、シャッター球抜き孔３５２ｂと下皿球抜き孔３２４ｂとが一致し、下皿３０２に貯留された遊技球を下皿球抜き孔３２４ｂを介して皿ユニット３００の下方へ排出することができる。なお、シャッター球抜き孔３５２ｂと下皿球抜き孔３２４ｂとが略一致する位置へ下皿球抜きスライダ３５３が後方へ移動すると、下皿球抜きスライダ３５３が保持機構３５５によってスライドが保持されるようになっており、下皿球抜きスライダ３５３のスライドがロック（保持）されることで下皿球抜きボタン３５４が後方へ後退した開状態のままとなると共に、シャッター球抜き孔３５２ｂが下皿球抜き孔３３２４ｂと一致した状態で保持され、下皿球抜きボタン３５４を押し続けていなくても、下皿３０２に貯留された遊技球を下方へ排出することができるようになっている。

【０１６３】

一方、下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖する場合、後退した開状態の下皿球抜きボタン３５

４を更に後方へ押圧すると、保持機構３５５による下皿球抜きスライド３５３の保持が解除されて、下皿球抜きスライド３５３がスライドすることができるようになり、コイルバネによって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖する方向へ付勢された開閉シャッター３５２が、その付勢力によって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂの方向（前方）へ移動する方向へ回動することとなる。そして、開閉シャッター３５２の前方への回動に伴って下皿球抜きスライド３５３が前方へスライドし、閉鎖部３５２ａによって下皿球抜き孔３２４ｂが閉鎖されると共に、下皿球抜きボタン３５４が下皿カバー３２８等の前面と略一致した閉状態の位置に復帰し、下皿３０２内に遊技球を貯留することができるようになる。

【０１６４】

なお、下皿球抜き機構３５０の保持機構３５５は、上記の機能を有した公知の技術を用いており、その詳細な機構については、説明を省略する。

【０１６５】

皿ユニット３００における貸球ユニット３６０は、後方へ押圧可能な貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２を備えていると共に、貸球ボタン３６１と返却ボタン３６２の間に貸出残表示部３６３を備えている。この貸球ユニット３６０は、パチンコ機１に隣接して設けられた球貸し機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、貸球ボタン３６１を押すと、所定数の遊技球を皿ユニット３００の上皿３０１内へ貸出す（払出す）ことができると共に、返却ボタン３６２を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却されるようになっている。また、貸出残表示部３６３には、球貸し機に投入した現金やプリペイドカードの残数が表示されるようになっている。

【０１６６】

この貸球ユニット３６０は、皿ユニットベース３１０における上端の装飾部３１０ａに形成された球貸ユニット取付部３１０ｂに対して、後側から取付けられるようになっている。また、球貸ユニット３６０には、後面から後方へ突出し防犯カバー１８０における軸支側（正面視で左側）の装着弾性片１８５を装着係止する防犯カバー装着部３６４を備えている。

【０１６７】

更に詳述すると、貸球ユニット３６０は、貸出残表示部３６３の前面側を覆う透明な前カバー３６５と、前カバー３６５の後側に配置され貸出残表示部３６３が取付けられると共に貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２の操作により作動するスイッチが取付けられる貸球ユニット基板３６６（図４５を参照）と、貸球ユニット基板３６６の後側を覆い皿ユニットベース３１０の貸球ユニット取付部３１０ｂの後側に取付けられる後カバー３６７と、を備えている。なお、防犯カバー装着部３６４は、後カバー３６４の後面に備えられている。

【０１６８】

この貸球ユニット３６０が取付けられる皿ユニットベース３１０の貸球ユニット取付部３１０ｂには、貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２が臨む円形状のボタン開口３１０ｍと、ボタン開口３１０ｍ同士の間に形成され前カバー３６５によって閉鎖される矩形状の表示開口３１０ｎと、二つのボタン開口３１０ｍの外周に夫々形成され前方へ突出した突出部３１０ｏと、を備えており、表示開口３１０ｎを閉鎖する透明な前カバー３６５を通して後側に配置された貸出残表示部３６３が遊技者側から見えるようになっている。また、皿ユニットベース３１０の突出部３１０ｏは、図４５に示すように、前端が丸く形成されている。

【０１６９】

本例の貸球ユニット３６０は、図示するように、皿ユニットベース３１０の貸球ユニット取付部３１０ｂが、上皿３０１よりも上側で上皿球供給口３１０ｃの直上に配置されていると共に、正面を向くように配置されている。また、貸球ユニット３６０は、返却ボタン３６２が貸球ボタン３６１よりも左右方向中央寄りの位置に配置されている。なお、本例では、貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２が、皿ユニットベース３１０（貸球ユニ

ット取付部３１０ｂ）とは異なる色に着色されている。これにより、遊技者に対して貸球ボタン３６１や返却ボタン３６２が認識し易くなっている。

【０１７０】

また、貸球ユニット３６０は、貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２の外周から前方（遊技者側）へ突出した突出部３１０ｏを備えており、遊技者が上皿３０１内に手を挿入した際に、手が貸球ボタン３６１や返却ボタン３６２に触れる前に突出部３１０ｏに触れることとなるので、遊技者に対して貸球ボタン３６１や返却ボタン３６２の存在に気付かせることができ、貸球ボタン３６１や返却ボタン３６２等を誤操作してしまうのを防止することができるようになっている。

【０１７１】

本例の皿ユニット３００は、上皿３０１と下皿３０２とを備えており、貯留皿を二つ備えた従前のパチンコ機と同様な感じのパチンコ機１とすることができるので、昔ながらのパチンコ機を髣髴とさせることができ、新しいパチンコ機１（新機種のパチンコ機）でも遊技者に与える不安感等を低減させて遊技するパチンコ機として選択し易いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０１７２】

［１－２Ｆ．操作ユニット］

次に、扉枠５における操作ユニット４００について、主に図４６乃至図５０を参照して説明する。図４６（Ａ）は扉枠における操作ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。また、図４７は、操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図であり、図４８は、操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。更に、図４９は、操作ユニットの断面図であり、図５０は、操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。

【０１７３】

本実施形態の扉枠５における操作ユニット４００は、正面視左右方向の略中央で上皿３０１の前面に配置され、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１と、遊技者が押圧可能な押圧操作部４０５と、を備えており、遊技状態に応じて遊技者の操作を受付けたり、ダイヤル操作部４０１が可動したりすることができ、遊技者に対して遊技球の打込操作だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。

【０１７４】

この操作ユニット４００は、円環状のダイヤル操作部４０１と、ダイヤル操作部４０１の円環内に挿入される円柱状の押圧操作部４０５と、ダイヤル操作部４０５の下端と連結される円環状の従動ギア４１０と、従動ギア４１０と噛合する円盤状の駆動ギア４１２と、駆動ギア４１２が回転軸に固定されるダイヤル駆動モータ４１４と、従動ギア４１０を回転可能に支持する円環状のギアレール４１６ａ、及び押圧操作部４０５を上下方向へ摺動可能に支持する円筒状のボタン支持筒４１６ｂを有した操作部保持部材４１６と、操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ内に配置され押圧操作部４０５を上方へ付勢するバネ４１８と、操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａ及びボタン支持筒４１６ｂが通過可能な開口４２０ａを有し操作部保持部材４１６とダイヤル駆動モータ４１４とが下面に固定されるベース部材４２０と、ベース部材４２０の上面を覆いダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４２２ａを有した上カバー４２２と、上カバー４２２の下側にベース部材４２０を挟むように取付けられベース部材４２０及びダイヤル駆動モータ４１４の下面を覆う下カバー４２４と、を主に備えている。

【０１７５】

また、操作ユニット４００は、上カバー４２２の上側を覆うようにベース部材４２０に固定されダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４２６ａ、及び開口４２６ａの左右両側から外方へ延出し皿ユニット３００における操作ユニット取付部３１４ｃへ固定するための固定部４２６ｂを有したカバー本体４２６と、カバー本体４２６の上側に配置され所定形状に形成されると共に表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が備えられたインナーカバー４２７と、インナーカバー４２７の上面を覆う透明な表面カバー４

２８と、を備えている。インナーカバー４２７及び表面カバー４２８には、ダイヤル操作部４０１の外筒部４０１ｃが通過可能な円形の開口が形成されている。

【０１７６】

更に、操作ユニット４００は、ベース部材４２０の上面に取付けられ操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ及びダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４３０ａを有し上面におけるダイヤル操作部４０１の円環と対応した位置に複数のカラーＬＥＤ４３０ｂが実装されたダイヤル装飾基板４３０と、操作部保持部材４１６の下側に固定され、ダイヤル操作部４０１の回転を検知する一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ、押圧操作部４０５の操作を検知する押圧検知センサ４３２ｃ、及び押圧操作部４０５の直下の上面に実装されたカラーＬＥＤ４３２ｄを有したボタン装飾基板４３２と、を備えている。このボタン装飾基板４３２は、操作部保持部材４１６の基板保持爪４１６ｇによって操作部保持部材４１６の下面に係止保持されるようになっている。

【０１７７】

本例の操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１は、透光性を有した素材により形成されており、上下方向へ延びた筒状の内筒部４０１ａと、内筒部４０１ａの上端から外方へ延出し表面に所定の装飾が施された円環状の天板部４０１ｂと、天板部４０１ｂの外周端から下方へ筒状に延出し内筒部４０１ａよりも短い外筒部４０１ｃと、外筒部４０１ｃの下端から外側へ環状に延出する鍔部４０１ｄと、を主に備えている。このダイヤル操作部４０１における鍔部４０１ｄの外径は、上カバー４２２における開口４２２ａの内径よりも大径とされている。また、ダイヤル操作部４０１は、内筒部４０１ａの下端に連結係止部（図４８を参照）を備えており、従動ギア４１０の連結係止爪４１０ｂが係止されることで、ダイヤル操作部４０１と従動ギア４１０とを連結することができるようになっている。

【０１７８】

更に、ダイヤル操作部４０１は、上端から所定距離下がった位置に内筒部４０１ａの内壁から中心方向へ突出した突出部４０１ｆを更に備えている。ダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆは、内筒部４０１ａの内周に沿って環状に形成されている。この突出部４０１ｆは、詳細は後述するが、押圧操作部４０５におけるボタンキャップ４０７の段部４０７ａと当接することができるようになっており、ボタンキャップ４０７の段部４０７ａがダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆと当接することで、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）がこれ以上内筒部４０１ｅ内へ没入するのを防止することができるようになっている（図５０を参照）。

【０１７９】

なお、図示するように、ダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆと、押圧操作部４０５におけるボタンキャップ４０７の段部４０７ａは、互いの当接面が、ダイヤル操作部４０１の中心へ向かうに従って低くなるような傾斜面とされており、互いが当接した時の接触面積が大きくなるようになっている。これにより、押圧操作部４０５からの荷重をダイヤル操作部４０１側へより多く分散させる（逃がす）ことができると共に、ダイヤル操作部４０１からの振動を押圧操作部４０５側へ伝え易くすることができるようになっている。

【０１８０】

また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５は、上端が閉鎖された円筒状に形成されており、有底筒状のボタン本体４０６と、ボタン本体４０６の上端を閉鎖するボタンキャップ４０７と、ボタンキャップ４０７の内側に配置されボタン本体４０６の上端とボタンキャップ４０７の間に挟持されるキャップインナ４０８と、を備えている。この押圧操作部４０５のボタン本体４０６は、底部下面が下方へ向かうに従って窄まる円錐台形状とされており、この円錐台形状の下面にコイル状のバネ４１８の上端が挿入されるようになっていると共に、円錐台形状の下端面中央に上下方向に貫通する貫通孔４０６ａを備えており、この貫通孔４０６ａを通してボタン装飾基板４３２のＬＥＤ４３２ｄからの光がボタンキャップ４０７及びボタンインナ４０８へ照射されるようになっている。

【０１８１】

また、ボタン本体４０６は、外周下部から下方へ向かって延出し下端が軸直角方向外方へ突出した一対の係止爪４０６ｂを有しており、この係止爪４０６ｂが操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ内に形成された係止凸部４１６ｆ（図４９及び図５０を参照）と係止することで、ボタン本体４０６がボタン支持部４１６ｂから抜けないように、上方への移動端を規制することができるようになっている。また、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材４１６におけるボタン支持筒４１６ｂ内には、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂが周方向へ移動するのを阻止する当接部を備えており、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が、ボタン支持筒４１６ｂ内で回転しないようになっている。なお、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂと、ボタン支持筒４１６ｂ内の当接部との間には、周方向へ所定量の隙間が形成されており、その隙間によって、ボタン本体４０６が所定角度範囲内で回動することができるようになっている。

【０１８２】

また、ボタン本体４０６は、係止爪４０６ｂとは外周下部の異なる位置から下方へ延出しボタン装飾基板４３２の押圧検知センサ４３２ｃによって検知可能な押圧検知片４０６ｃを備えている。この押圧検知片４０６ｃは、バネ４１８の付勢力に抗してボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が下方へ移動すると、押圧検知センサ４３２ｃによって検知されるようになっている。

【０１８３】

更に、押圧操作部４０５のボタンキャップ４０７は、図示するように、上下方向の略中央よりも下側の外径が上側よりも小径とされており、上側と下側との間に段部４０７ａが形成されている。このボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）は、段部４０７ａよりも下側が、ダイヤル操作部４０１における突出部４０１ｆの内径よりも小径とされていると共に、段部４０７ａよりも上側が、ダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａの内径よりも小径で突出部４０１ｆの内径よりも大径とされている。これにより、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）を、ダイヤル操作部４０１の上側から内筒部４０１ａ内へ挿入すると、ボタンキャップ４０７の段部４０７ａがダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆに当接して、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）がこれ以上内筒部４０１ｅ内へ没入することができないようになっている（図５０を参照）。

【０１８４】

更に、押圧操作部４０５のボタンキャップ４０７及びキャップインナ４０８は、透光性環有した素材によって形成されている。キャップインナ４０８の上面には「Ｐｕｓｈ」の文字が表示されており、その文字がボタンキャップ４０７を通して外側から視認することができるようになっている。

【０１８５】

操作ユニット４００における従動ギア４１０は、円環状の外周に駆動ギア４１２と噛合する複数のギア歯を備えている。この従動ギア４１０は、その内径が操作部保持部材４１６におけるボタン支持筒４１６ｂの外径よりも若干大径とされていると共に、下面に操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａと当接する円環状の摺動面４１０ａを備えている。この摺動ギア４１０をボタン支持筒４１６ｂへ挿入すると共に、摺動面４１０ａをギアレール４１６ａ上に当接させることで、摺動ギア４１０がボタン支持筒４１６ｂと略同心状に摺動回転することができるようになっている。

【０１８６】

また、従動ギア４１０は、上端の対向する位置から上方へ延出した上で内側へ向かって突出する一対の連結係止爪４１０ｂを備えており、この連結係止爪４１０ｂがダイヤル操作部４０１における内筒部４０１ａの連結係止部４０１ｅと係止することで、従動ギア４１０とダイヤル操作部４０１とが一体回転可能に連結されるようになっている。

【０１８７】

また、従動ギア４１０は、下端から下方へ突出し周方向に一定間隔で列設された複数の回転検知片４１０ｃを備えている。これら回転検知片４１０ｃは、ボタン装飾基板４３２に取付けられた一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによって検知されるようになっ

ており、詳細は後述するが、回転検知片４１０ｃと回転検知片４１０ｃ同士の間に形成されたスリット４１０ｄとにより、回転検知片４１０ｃに対する各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの検知パターンによって従動ギア４１０すなわちダイヤル操作部４０１の回転方向を検知することができるようになっている。なお、本例では、回転検知片４１０ｃとスリット４１０ｄにおける周方向の長さが、略同じ長さとされている。

【０１８８】

また、操作ユニット４００における駆動ギア４１２は、図示するように、従動ギア４１０と噛合する平歯車とされており、ダイヤル駆動モータ４１４の回転軸と一体回転可能に固定されている。また、ダイヤル駆動モータ４１４は、回転方向、回転速度、及び回転角度を任意に制御可能な公知のステッピングモータとされており、ダイヤル駆動モータ４１４によって回転軸を介して駆動ギア４１２を回転駆動させることで、従動ギア４１０を介してダイヤル操作部４０１を回転させることができるようになっている。また、ダイヤル駆動モータ４１４によって駆動ギア４１２（回転軸）を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１を振動させるようにすることができる。また、回転検知センサ４３２ａ，３４２ｂからの検知信号等に基づいて所定回転角度毎にダイヤル駆動モータ４１４の回転を短時間停止させるようにすることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作に対して、クリック感を付与することができるようになっている。

【０１８９】

更に、操作ユニット４００における操作部保持部材４１６は、従動ギア４１０を回転可能に支持する円環状のギアレール４１６ａと、ギアレール４１６ａの内側から上方へ筒状に突出し内部に押圧操作部４０５のボタン本体４０６を上下方向へ摺動可能に支持するボタン支持筒４１６ｂと、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部近傍の内周面に形成されボタン本体４０６の係止爪４０６ｂと係止可能な係止凸部４１６ｆ（図４９及び図５０を参照）と、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部中央を貫通しボタン装飾基板４３２に実装されたＬＥＤ４３２ｄからの光をボタン支持筒４１６ｂ内（押圧操作部４０５）へ送る貫通孔４１６ｃと、ボタン支持筒４１６ｂよりも外側の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板４３２に取付けられた回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが通過可能な開口部４１６ｄと、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板４３２に取付けられた押圧検知センサ４３２ｃが上側から望む開口部４１６ｅと、下面から下方へ延出しボタン装飾基板４３２を係止保持するための一対の基板保持爪４１６ｇと、を備えている。

【０１９０】

また、操作部保持部材４１６は、詳細な図示は省略するが、ボタン支持筒４１６ｂ内に配置され、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂに対して周方向へ所定量の隙間を形成すると共に係止爪４０６ｂと当接可能とされた複数の当接部を更に備えている。この当接部によって、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が、所定角度範囲内で回動することができると共に、ボタン支持筒４１６ｂ内でグルグルと回転しないようになっている。更に、操作部保持部材４１６は、詳細な説明は省略するが、ベース部材４２０へ固定するためのビス孔や、ベース部材４２０やボタン装飾基板４３２との位置決めをするための位置決めボス等が適宜位置に備えられている。

【０１９１】

この操作部保持部材４１６は、ボタン支持筒４１６ｂの外周に従動ギア４１０を挿通させてギアレール４１６ａ上に載置することで、従動ギア４１０（ダイヤル操作部４０１）を所定の回転軸を中心として摺動回転可能に支持することができるようになっている。また、ボタン支持筒４１６ｂ内に押圧操作部４０５のボタン本体４０６を挿入することで、ボタン本体４０６を介して押圧操作部４０５を上下方向へ摺動可能に支持することができるようになっている。なお、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部とボタン本体４０６の円錐台状の下面と間に、コイル状のバネ４１８が配置されるようになっており、このバネ４１８によって、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が上方へ向かって付勢された状態となっている。

【０１９２】

操作ユニット４００におけるベース部材４２０は、アルミ合金等の金属により形成されており、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を強く叩いても操作ユニット４００が破損し難いようになっている。このベース部材４２０は、操作保持部材４１６の外周が嵌合可能とされ上方へ向かって窪んだ下部凹部４２０ｂと、下部凹部４２０ｂの底部（天井部）を上下方向に貫通し操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａが通過可能な内形とされた開口４２０ａと、開口４２０ａを挟んで下部凹部４２０ｂとは反対側に配置され少なくとも従動ギア４１０を収容可能な下方へ向かって窪んだ上部凹部４２０ｃと、を備えている。また、ベース部材４２０は、図４８に示すように、下部凹部４２０ｂの外側に下方へ向かって開放されダイヤル駆動モータ４１４を取付けるためのモータ取付部４２０ｄと、下部凹部４２０ｂの外側から下方へ向かって所定量突出する複数（本例では四つ）の脚部４２０ｅと、各脚部４２０ｅの下端に下方へ向かって開口する位置決め孔４２０ｆと、を備えている。

【０１９３】

また、ベース部材４２０は、上部凹部４２０ｃの外側に上方に配置されるカバー本体４２６を固定するための複数のカバー固定部４２０ｇと、カバー固定部４２０ｇとは上部凹部４２０ｃの外側の異なる位置から上方へ突出しダイヤル装飾基板４３０を取付けるための複数の基板取付ボス４２０ｈと、を備えている。更に、ベース部材４２０は、詳細な説明は省略するが、その上面及び下面の適宜位置に、各部材の位置決めをするための位置決めボスや、取付孔等が形成されている。

【０１９４】

このベース部材４２０は、中央の開口４２０ａに対して、下側からボタン支持筒４１６ｂ及びギアレール４１６ａが通過するように下部凹部４２０ｂ内に操作部保持部材４１６を嵌合挿入した上で、所定のビスを上側から下部凹部４２０ｂの天井部を通して操作部保持部材４１６にねじ込むことで、操作部保持部材４１６を支持することができるようになっている。ベース部材４２０は、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材４１６を支持した状態では、ギアレール４１６ａの上端が下部凹部４２０ｂの天井部の上面、つまり、上部凹部４２０ｃの底面よりも僅かに上方へ突出した状態となるようになっており、ギアレール４１６ａ上に載置される従動ギア４１０が、上部凹部４２０ｃ内で問題なく摺動回転することができるようになっている。

【０１９５】

また、ベース部材４２０の脚部４２０ｅは、その下端に形成された位置決め孔４２０ｆが、後述する下カバー４２４における底部の上面に形成された位置決め突起４２４ａと嵌合するようになっており、ベース部材４２０と下カバー４２４とが互いに決められた位置に位置決めすることができるようになっている。また、ベース部材４２０の基板取付ボス４２０ｈは、上部凹部４２０ｃ内に収容配置された従動ギア４１０よりも上方の位置まで突出しており、基板取付ボス４２０ｈ上に取付けられたダイヤル装飾基板４３０が、従動ギア４１０と接触しないようになっている。

【０１９６】

更に、ベース部材４２０は、モータ取付部４２０ｄにダイヤル駆動モータ４１４を取付けることで、ダイヤル駆動モータ４１４の上面と面で接触するようになっており、ダイヤル駆動モータ４１４からの熱をベース部材４２０側へ充分に伝達させることができ、ダイヤル駆動モータ４１４の熱を、ベース部材４２０によって放熱させることができるようになっている。これにより、ダイヤル駆動モータ４１４の過熱を抑制させることができ、過熱によりダイヤル駆動モータ４１４等に不具合が発生するのを防止することができるようになっている。

【０１９７】

操作ユニット４００の上カバー４２２は、下方が開放された箱状で、その天板にダイヤル操作部４０１の外筒部４０１ｃが通過可能で鍔部４０１ｄが通過不能とされた内径の開口４２２ａを備えている。この上カバー４２２は、平面視で、押圧操作部４０５（従動ギア４１０）の軸心と、ダイヤル駆動モータ４１４（駆動ギア４１２）の軸心とを結ぶ方向

（パチンコ機１における左右方向）が長く延びたように形成されており、その長軸方向両端に下方へ突出した係合爪４２２ｂを備えており、この係合爪４２２ｂを下カバー４２４の係合部４２４ｂに係合させることで、上カバー４２２と下カバー４２４とを組立てることができるようになっている。

【０１９８】

また、上カバー４２２は、短軸方向（パチンコ機１における前後方向）の一方（パチンコ機１における前側）の外周から下方へ延出した上で下端が外側へ突出した爪状の係止片４２２ｃを備えている。この係止片４２２ｃは、皿ユニット３００における上皿前部装飾部材３１６と係止することができるようになっており、係止片４２２ｃを上皿前部装飾部材３１６に係止させることで、操作ユニット４００が操作ユニット取付部３１４ｃから上方へ抜けるのを阻止することができるようになっている。

【０１９９】

この上カバー４２２は、ベース部材４２０に、操作部保持部材４１６、従動ギア４１０、ダイヤル装飾基板４３０、及びダイヤル部材４０１等を取付けた状態で、開口４２２ａに対して下側からダイヤル操作部４０１が通るようにベース部材４２０の上方を覆うことで、開口４２２ａによってダイヤル操作部４０１が上方へ抜けるのを防止することができるようになっている。

【０２００】

一方、操作ユニット４００の下カバー４２４は、上方が開放された箱状で、外周形状が上カバー４２２の外周と略一致した形状とされており、底部上面の所定位置にベース部材４２０における脚部４２０ｄ下端の位置決め孔４２０ｆと嵌合可能な位置決め突起４２４ａを備えている。この下カバー４２４は、長軸方向（パチンコ機１における左右方向）両端の上部に、上カバー４２２の係合爪４２２ｂと係合可能な係合部４２４ｂを備えており、この係合部４２４ｂに係合爪４２２ｂを係合させることで、下カバー４２４に上カバー４２２を取付けることができるようになっている。

【０２０１】

操作ユニット４００におけるカバー本体４２６は、図示するように、中央に上下方向に貫通し上カバー４２２が通過可能な開口４２６ａと、開口４２６ａの左右両側から外方へ延出し皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに固定される固定部４２６ｂと、開口４２６ａの外周下面から下方へ延出しベース部材４２０のカバー固定部４２０ｇに固定される固定ボス４２６ｃと、を備えている。

【０２０２】

本例の操作ユニット４００は、カバー本体４２６の固定部４２６ｂを介して皿ユニット３００に取付けられるようになっており、詳細な図示は省略するが、皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに取付けた状態では、操作ユニット４００（下カバー４２４）の下面が操作ユニット取付部３１４ｃの上面よりも若干浮いた状態（例えば、０．５ｍｍ～２．０ｍｍ）で取付けられるようになっており、操作ユニット４００を押圧操作した場合や叩いた場合に、カバー本体４２６が弾性変形して衝撃を緩和させることができるようになっている。

【０２０３】

なお、この操作ユニット４００は、インナーカバー４２７及び表面カバー４２８を外した状態で、皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに対して、カバー本体４２６の固定部４２６ｂを所定のビスで取付け、その後、カバー本体４２６の上面にインナーカバー４２７及び表面カバー４２８を取付けるような構造となっている。

【０２０４】

本実施形態の操作ユニット４００は、ダイヤル操作部４０１と共に回転する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃが、隣接する回転検知片４１０ｃ同士の間のスリットにおける周方向の長さと、回転検知片４１０ｃの周方向の長さが同じ長さとされている。また、ボタン装飾基板４３２に取付けられた一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂは、ダイヤル操作部４０１に対応した周方向の間隔が、回転検知片４１０の周方向における長さの２

．５倍の間隔とされている。これにより、詳細は後述するが、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作することで、一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる回転検知片４１０ｃの検知・非検知にタイムラグが発生し、各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる回転検知片４１０ｃの検知パターンから、ダイヤル操作部４０１が何れの方向に回転しているのかを検知することができるようになっている。

【０２０５】

また、本例の操作ユニット４００は、詳細は後述するが、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって、ダイヤル操作部４０１を時計回りや、反時計周りの方向へ回転させることができるようになっている。また、操作ユニット４００は、ステッピングモータを用いたダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって、ダイヤル操作部４０１を、カクカクと段階的に回転させたり、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作した時に、その回転を補助したり、わざと回らないようにしたり、回転にクリック感を付与したりすることができるようになっている。更に、操作ユニット４００は、ダイヤル駆動モータ４１４を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１を振動させるようにすることができるようになっている。

【０２０６】

また、本例の操作ユニット４００は、図５０に示すように、押圧操作部４０５を下方へ押圧すると、ボタンキャップ４０７の段部４０７ａがダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆへ当接して、ボタンキャップ４０７（押圧操作部４０５）がこれ以上内筒部４０１ｅ内へ没入することができないようになっているので、押圧操作部４０５へ加えられた荷重を、段部４０７ａ及び突出部４０１ｆを介してダイヤル操作部４０１側へ分散させることができ、押圧操作部４０５（操作ユニット４００）が壊れ難いようになっている。

【０２０７】

更に、本例の操作ユニット４００は、押圧操作部４０５を押圧してボタンキャップ４０７の段部４０７ａとダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆとが当接した状態で、ダイヤル駆動モータ４１４を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１と共に押圧操作部４０５も振動させるようにすることができ、押圧操作部４０５の振動によって遊技者を驚かせて遊技や演出を楽しませることができるようになっている。

【０２０８】

本例の操作ユニット４００によると、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１と押圧操作可能な押圧操作部４０５とを、金属製のベース部材４２０によって支持するようにしており、操作ユニット４００の強度を高めることができるので、遊技者等が操作部４０１，４０５を強く叩いても、操作ユニット４００が破損するのを防止することができ、遊技者に対して操作部４０１，４０５を自由に操作させることができると共に、操作部４０１，４０５の操作性を向上させることができ、操作部４０１，４０５を用いた演出を楽しませて遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２０９】

また、円環状のダイヤル操作部４０１の中心に押圧操作部４０５を配置するようにしており、押圧操作部４０５を強く叩こうとすると、蓋然的に、ダイヤル操作部４０１も叩くこととなり、操作部４０１，４０５を叩く力をダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とに分散させることができ、叩いた衝撃が集中するのを抑制して、操作ユニット４００や皿ユニット３００が破損するのを防止することができるので、操作ユニット４００の操作部４０１，４０５を強打に耐え得るものとすることが可能となり、遊技者に対して操作部４０１，４０５を自由に操作させることができ、操作部４０１，４０５の操作性を向上させることができると共に、操作部４０１，４０５を用いた演出を楽しませて、遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２１０】

また、操作ユニット４００のベース部材４２０等を皿ユニット３００の凹んだ操作ユニット取付部内３１４ｃに収容すると共にベース部材４２０の下端と操作ユニット取付部３１４ｃの底面との間で所定量の隙間が形成されるように、ベース部材４２０に取付けられ

たカバー本体４２６を皿ユニット３００の上面に固定しており、操作ユニット４００の操作部４０１，４０５を叩いて衝撃をかけたり、荷重をかけたりした場合、操作ユニット４００の下端が操作ユニット取付部３１４ｃの底面と当接するまでは、カバー本体４２６の弾性変形によって衝撃や荷重を吸収することができ、操作ユニット４００の下端が操作ユニット取付部３１４ｃの底面と当接した後には、操作ユニット取付部３１４ｃの底部（皿ユニット３００）によって衝撃や荷重を受けることができるので、操作部４０１，４０５からの衝撃等を分散させて衝撃等が集中するのを回避させることができ、操作ユニット４００及び皿ユニット３００による耐衝撃性や耐荷重性を高めることができる。

【０２１１】

更に、操作部４０１，４０５を支持する位置から離れた位置に下方へ突出した複数の脚部４２０ｅをベース部材４２０に備えるようにしており、ベース部材４２０の脚部４２０ｅが皿ユニット３００における操作ユニット取付部３１４ｃの底面と当接して、操作部４０１，４０５からの衝撃がベース部材４２０にかかっても、衝撃の直下に脚部４２０ｅが配置されていないので、ベース部材４２０における操作部４０１，４０５を支持した部位が衝撃によって撓むこととなり、ベース部材４２０が撓む（弾性変形する）ことで操作部４０１，４０５からの衝撃をある程度吸収することができ、ベース部材４２０から皿ユニット３００へかかる衝撃を減少させて皿ユニット３００が破損するのを防止することができる。

【０２１２】

また、ベース部材４２０に下側から取付けられる操作部保持部材４１６によって、ダイヤル操作部４０１の一部が平面視でベース部材４２０と重なるようにダイヤル操作部４０１を保持するようにしているので、ダイヤル操作部４０１を上側から強打した時に、ダイヤル操作部４０１を保持する操作部保持部材４１６がベース部材４２０から外れて下方へ移動しても、ベース部材４２０の上面にダイヤル操作部４０１が当接してベース部材４２０によりダイヤル操作部４０１の下方への移動を規制することができ、ダイヤル操作部４０１が落ち込んでしまうのを良好に防止することができる。

【０２１３】

更に、中心に押圧操作部４０５を配置したダイヤル操作部４０１を、遊技状態に応じてダイヤル駆動モータ４１４により回転させるようにしているので、勝手に回転（振動も含む回転駆動）するダイヤル操作部４０１によって、遊技者を驚かせて操作部４０１，４０５による演出に注目させることができ、遊技者を楽しませることができると共に、ダイヤル操作部４０１をダイヤル駆動モータ４１４によって適宜駆動させることで、ダイヤル操作部４０１（押圧操作部４０５）を用いた演出をより多様なものとして飽き難くすることができ、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。

【０２１４】

また、ダイヤル操作部４０１を従動ギア４１０及び駆動ギア４１２を介してダイヤル駆動モータ４１４によって回転させるようにしており、蓋然的に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転軸の位置をダイヤル操作部４０１（従動ギア４１０）の回転軸の位置に対して偏芯した位置とすることができるので、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５が強く叩かれても、その衝撃がダイヤル操作部４０１の回転軸を介して直接ダイヤル駆動モータ４１４にかかるのを回避させることができ、ダイヤル駆動モータ４１４（操作ユニット４００）が破損するのを防止することができる。

【０２１５】

更に、ベース部材４２０の開口４２０ａをダイヤル操作部４０１よりも小径とした上で、その開口４２０ａを通して操作部保持部材４１６のギアレール４１６ａによりダイヤル操作部４０１を支持するようにしているので、ダイヤル操作部４０１からの衝撃や荷重によってギアレール４１６ａ（操作部保持部材４１６）が下方へ移動しても、ダイヤル操作部４０１がベース部材４２０の開口４２０ａ上面に当接することができ、ダイヤル操作部４０１がベース部材４２０よりも落ち込んでしまうのを確実に防止することができる。また、ダイヤル操作部４０１を円環状のギアレール４１６ａによって支持するようにしてい

るので、ダイヤル操作部４０１と操作部保持部材４１６（ギアレール４１６ａ）との接触面積を増加させることができ、ダイヤル操作部４０１からの衝撃や荷重を分散させて操作部保持部材４１６が破損するのを防止することができる。

【０２１６】

また、ダイヤル操作部４０１を回転駆動させるダイヤル駆動モータ４１４を金属製のベース部材４２０に取付けるようにしているので、ダイヤル駆動モータ４１４によりダイヤル操作部４０１を頻繁に回転駆動させたり、ダイヤル駆動モータ４１４により回転駆動させられているにも関わらず遊技者によってダイヤル操作部４０１の回転が強制的に停止させられていたりすることで、ダイヤル駆動モータ４１４に対する過度の負荷により発熱量が多くなっても、ダイヤル駆動モータ４１４から発生する熱を、ベース部材４２０を介して良好に発散・放熱させることができ、過熱によってダイヤル駆動手段４１４に不具合が発生するのを防止することができると共に、ダイヤル駆動手段４１４を高い負荷に耐えられるようにすることが可能となり、上述したようなダイヤル駆動手段４１４を用いたダイヤル操作部４０１の演出を十分に具現化することができ、遊技者を楽しませられるパチンコ機１とすることができる。

【０２１７】

更に、ダイヤル操作部４０１の回転を検知する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂと、押圧操作部４０５の押圧を検知する押圧検知センサ４３２ｃと、を備えるようにしており、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の回転操作や押圧操作を検知することができるので、その検知信号に基づいて遊技者の操作に応じた演出を行うことが可能となり、操作部４０１，４０５を操作する遊技者に対してより一体感の有る演出を提供することができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。また、操作部４０１，４０５を発光装飾させるためのダイヤル装飾基板４３０やボタン装飾基板４３２を備えるようにしており、操作部４０１，４０５を発光装飾させることができるので、操作部４０１，４０５を発光させることで、遊技者の関心を操作部４０１，４０５に引付けることができ、遊技者に対して操作部４０１，４０５を操作させ易くすることができる。

【０２１８】

また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５を押圧した時に、押圧操作部４０５の段部４０７ａとダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆとが互いに接触するようにしているので、遊技者が押圧操作部４０５を押圧した時に、ダイヤル駆動モータ４１４によりダイヤル操作部４０１を所定角度範囲内で正転・逆転を繰返させて振動させることで、ダイヤル操作部４０１の突出部４０１ｆと接触した段部４０７ａを介して押圧操作部４０５も振動させるができる。従って、押圧操作部４０５を振動させるためのバイブレータ等を別途備えなくても、遊技者に対して押圧操作４０５に対する操作感を付与することができるので、操作ユニット４００を用いた演出を楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。また、押圧操作部４０５を押圧操作した時に押圧操作部４０５が振動するので、勝手には動かないと思っていた押圧操作部４０５が動くことで遊技者を大きく驚かせることができ、何か良いことがあるのではないかと思わせることが可能となり、遊技に対する期待感を高めて興趣が低下するのを抑制することができる。従って、従来の操作部と違ってダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５が勝手に動くことで遊技者の関心を操作ユニット４００へ強く引付けることができ、操作ユニット４００を用いた演出へ参加させ易くすることができると共に、遊技者に対して操作ユニット４００を積極的に操作させることができ、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作を楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２１９】

更に、押圧操作部４０５を押圧操作した時に、押圧操作部４０５とダイヤル操作部４０１とが互いに接触するようにしているので、押圧操作部４０５からの力をダイヤル操作部４０１側へ伝達させることが可能となり、押圧操作部４０５を強打された場合でも、押圧操作部４０５にかかった荷重や衝撃をダイヤル操作部４０１側にも分散させることができ

、押圧操作部４０５に対する耐荷重性や耐衝撃性を高めることができる。従って、押圧操作部４０５を強打しても、押圧操作部４０５が破損するのを防止することができるので、押圧操作部４０５（操作ユニット４００）の破損によって遊技が中断してしまうのを回避させることができ、遊技の中断によって遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを防止することができる。

【０２２０】

また、押圧操作部４０５を、上下方向へ延びた軸心周りに対して所定角度範囲内のみ回動可能に支持するようにしており、遊技者が押圧操作部４０５を押圧操作した時に、ダイヤル駆動モータ４１４によってダイヤル操作部４０１を回転駆動させても、押圧操作部４０５がダイヤル操作部４０１と一緒に回転しようとするのを防止することができるので、遊技者に対して操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５の夫々の役割を確実に認識させることができ、遊技者に対して操作ユニット４００を用いた演出を楽しませ易くすることができると共に、押圧操作部４０５の上面に案内された「ＰＵＳＨ」の文字が回ったり大きく傾いたりすることがなく遊技者側から読み易くすることができ、遊技者に対して押圧操作部４０５が押圧操作するものであることを確実に認識させることができる。

【０２２１】

また、ダイヤル操作部４０１における内筒部４０１ａの内周から軸心側へ突出した突出部４０１ｆを備えると共に、押圧操作部４０５の外周面に上下方向の所定位置よりも下側を小径とすることで形成する段部４０７ａを備えるようにしているので、操作ユニット４００の上端ではダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａの内周面と押圧操作部４０５の外周面とを可及的に近付けることができ、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５との隙間を可及的に小さくして見栄えを良くすることができると共に、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５との隙間を介して操作ユニット４００内へゴミや埃等の異物の侵入をし難くすることができ、異物の侵入によってダイヤル操作部４０１が回動し難くなったり、押圧操作部４０５を押圧し難くなったりする不具合の発生を防止することができる。

【０２２２】

更に、操作ユニット４００における押圧操作部４０５とダイヤル操作部４０１との接触部位を円環状に形成しており、押圧操作部４０５を押圧操作した際に、ダイヤル操作部４０１に対して周方向のどの位置でも接触することができるので、押圧操作部４０５が傾くような感じで押圧（押圧操作部４０５の中心よりも外周へ偏った位置を押圧）されても、確実にダイヤル操作部４０１と接触させることができ、ダイヤル操作部４０１を介してダイヤル駆動モータ４１４からの回動駆動を押圧操作部４０５へ確実に伝達させることができる。また、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とが円環状に接触するので、押圧操作部４０５からの荷重を広くダイヤル操作部４０１側へ分散させることができ、押圧操作部４０５に対する耐荷重性や耐衝撃性をより高めることができる。

【０２２３】

また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５とダイヤル操作部４０１との接触部位を、ダイヤル操作部４０１の回転軸心の方向へ向かって低くなるように傾斜させているので、傾斜していない場合と比較して相対的に接触面積を増やすことができ、ダイヤル操作部４０１を介してダイヤル駆動モータ４１４からの駆動力を押圧操作部４０５側へ伝達させ易くすることができる。また、押圧操作部４０５からの荷重を、回転軸心の延びた方向に対して直角方向の外側方向へ放射状に分散させることができ、荷重が集中するのを防止して、操作ユニット４００における耐荷重性や耐衝撃性を確実に高めることができると共に、操作ユニット４００の耐久性を高めることができ、遊技中に不具合が発生するのを可及的に低減させて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２２４】

更に、操作ユニット４００のダイヤル駆動モータ４１４を、正転・逆転可能なステッピングモータとしているので、ダイヤル操作部４０１を単に回転させるだけでなく、簡単に所定位置で停止させたり、正転、逆転の繰返しにより簡単に振動させたりすることができ

、上記の作用効果を奏する操作ユニット４００（パチンコ機１）を確実に具現化することができる。

【０２２５】

また、遊技球を貯留する上皿３０１を備えた皿ユニット３００に操作ユニット４００を支持させるようにしているので、蓋然的に、多数の遊技球を貯留するために皿ユニット３００の強度剛性が高くなっており、操作ユニット４００（押圧操作部４０５）への強打に対しても充分に対応することができ、操作ユニット４００を用いた演出を楽しませ易くすることができる。

【０２２６】

［１－２Ｇ．ハンドル装置］

次に、扉枠５におけるハンドル装置５００について、主に図５１を参照して説明する。図５１（Ａ）は扉枠におけるハンドル装置を分解して前から見た分解斜視図であり、（Ｂ）はハンドル装置を分解して後から見た分解斜視図である。本実施形態のハンドル装置５００は、図示するように、皿ユニット３００における皿サイド外カバー３３４のハンドル挿通孔３３４ａを通して扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース本体１１０の前面に取付けられたハンドルブラケット１４０に固定され円筒状で前端が軸直角方向へ丸く膨出したハンドルベース５０２と、ハンドルベース５０２に対して相対回転可能にハンドルベース５０２の前側に配置されるハンドル本体５０４と、ハンドル本体５０４の前面に配置されると共にハンドルベース５０２に固定されハンドルベース５０２と協働してハンドル本体後５０４を回転可能に支持する前端カバー５０６と、を備えている。

【０２２７】

また、ハンドル装置５００は、ハンドル本体５０４の後側でハンドルベース５０２の前面に取付けられるインナーベース５０８と、インナーベース５０８及び前端カバー５０６とによって後端及び前端が回転可能に支持されると共にハンドル本体５０４と一体回転可能とされ外周に駆動ギア部５１０ａを有した軸部材５１０と、軸部材５１０の駆動ギア部５１０ａと噛合する伝達ギア５１１と、伝達ギア５１１と一体回転可能な検知軸部５１２ａを有しインナーベース５０８とハンドルベース５０２との間に挟持される回転位置検知センサ５１２と、を備えている。

【０２２８】

更に、ハンドル装置５００は、一端側がインナーベース５０８に取付けられると共に他端側が伝達ギア５１１に取付けられ伝達ギア５１１を介して回転位置検知センサ５１２の検知軸部５１２ａを正面視で時計回りの方向へ付勢する補助バネ５１４と、インナーベース５０８の後側に取付けられるタッチセンサ５１６と、タッチセンサ５１６とはインナーベース５０８の後面の異なる位置に取付けられる発射停止スイッチ５１８と、インナーベース５０８に対して回転可能に軸支され発射停止スイッチ５１８を作動させる単発ボタン５２０と、一端側がハンドルベース５０２に取付けられると共に他端側がハンドル本体５０４に取付けられハンドル本体５０４を初期回転位置（正面視で反時計周りの方向への回転端）へ復帰させるように付勢するハンドル復帰バネ５２２と、を備えている。

【０２２９】

本例のハンドル装置５００のハンドルベース５０２は、図示するように、前側が開放され後方へ丸く膨出した前端部から後方へ円筒状に延びた後端部を有した形態とされ、後端部の円筒状の外周に軸方向へ延びた三つの溝部５０２ａが形成されている。ハンドルベース５０２の三つの溝部５０２ａは、ハンドルブラケット１４０における筒部１４１内の三つの突条１４３と対応するように、上側に一つ、下側に二つ、周方向に対して不等間隔に配置されている。このハンドルベース５０２は、溝部５０２ａが突条１４３と嵌合するように、ハンドルブラケット１４０の筒部１４１内に挿入することで、回転不能な状態で支持されるようになっている。

【０２３０】

ハンドル装置５００は、ハンドル本体５０４に、その回転軸と同心円状に配置された円弧状のスリット５０４ａが形成されていると共に、前端カバー５０６に、後方へ突出する

三つの取付ボス５０６ａが形成されており、これら取付ボス５０６ａがハンドル本体５０４のスリット５０４ａを通してハンドルベース５０２の前面に固定されるようになっている。これにより、ハンドル本体５０４におけるスリット５０４ａの周方向端部が、前端カバー５０６の取付ボス５０６ａに当接することで、ハンドル本体５０４の回転範囲が規制されるようになっている。

【０２３１】

また、ハンドル装置５００は、ハンドル本体５０４に、後方へ突出する係止突部５０４ｂが形成されており、この係止突部５０４ｂにコイル状のハンドル復帰バネ５２２の他端側（前端側）が係止されることで、一端側がハンドルベース５０２に取付けられたハンドル復帰バネ５２２によってハンドル本体５０４が正面視で反時計周りの方向へ回動するように付勢されている。

【０２３２】

本例のハンドル装置５００は、扉枠ベース本体１１０のハンドル取付部１１４に対して、ハンドルブラケット１４０を介して取付けられるようになっている。この扉枠ベース本体１１０のハンドル取付部１１４は、上方から見た平面視において、その取付面が、外側（開放側）を向くように傾斜しているので、ハンドルブラケット１４０を介して取付けられるハンドル装置５００も平面視で外側に傾斜（換言すると、パチンコ機１の前面垂直面に直交する線に対してその先端部がパチンコ機１の外側に向かうように傾斜している。）して扉枠５に取付固定されるようになっている。これにより、遊技者がハンドル装置５００を握り易く、回動動作に違和感がなく回動操作が行い易いようになっている。

【０２３３】

また、ハンドル装置５００は、回転位置検知センサ５１２が可変抵抗器とされており、ハンドル本体５０４（ハンドル装置５００）を回転させると、軸部材５１０及び伝達ギア５１１を介して回転位置検知センサ５１２の検知軸部５１２ａが回転することとなる。そして、検知軸部５１２ａの回転角度に応じて回転位置検知センサ５１２の内部抵抗が変化し、回位置検知センサ５１２の内部抵抗に応じて後述する打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４の駆動力が変化して、ハンドル装置５００の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技領域１１００内へ打ち込まれるようになっている。

【０２３４】

なお、ハンドル本体５０４や前端カバー５０８の外周表面は、導電性のメッキが施されており、遊技者がハンドル本体５０４等に接触することでタッチセンサ５１６が接触を検出するようになっている。そして、タッチセンサ５１６が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル本体５０４が回動すると、その回動に応じた強さで発射ソレノイド６５４の回転駆動が制御されて、遊技球を打ち込むことができるようになっている。つまり、遊技者がハンドル装置５００を触らずに、何らかの方法でハンドル装置５００を回転させて遊技球の打ち込みを行おうとしても、発射ソレノイド６５４は駆動されず、遊技球を打ち込むことができず、遊技者が本来とは異なる遊技をすることを防止してパチンコ機１を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができるようになっている。

【０２３５】

また、遊技者がハンドル装置５００を回転操作中に、単発ボタン５２０を押圧すると、発射停止スイッチ５１８が単発ボタン５２０の操作を検知し、発射制御部４１２０（図１６１を参照）によって発射ソレノイド６５４の回転駆動が停止させられるようになっている。これにより、ハンドル装置５００の回転操作を戻さなくても、遊技球の発射を一時的に停止させることができると共に、単発ボタン５２０の押圧操作を解除することで、単発ボタン５２０を操作する前の打込強さで遊技球を発射することができるようになっている。

【０２３６】

本例のハンドル装置５００は、ハンドル本体５０４の回転操作を回転位置検知センサ５１２によって電気的に検知した上で、その回転位置検知センサ５１２からの回転位置の検知に基づいて、発射制御部４１２０で発射ソレノイド６５４の回転駆動強さを制御するよ

うにしているので、従来のパチンコ機のように、扉枠５に備えられるハンドル装置５００と、本体枠３に備えられる打球発射装置６５０とを、扉枠５の閉鎖時には互いに連係し、扉枠５の開放時には連係が解除されるように機械的（例えば、ジョイントユニット）な機構を備える必要が無く、パチンコ機１に係る構成を簡略化することができると共に、ジョイントユニットでの不具合の発生をなくすことができ、遊技球の打込不具合によって遊技者の興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０２３７】

［１－２Ｈ．ファールカバーユニット］

次に、扉枠５におけるファールカバーユニット５４０について、主に図５２及び図５３を参照して説明する。図５２（Ａ）は扉枠におけるファールカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（Ｂ）ファールカバーユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図５３は、ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。

【０２３８】

扉枠５におけるファールカバーユニット５４０は、扉枠ベースユニット１００における遊技窓１０１よりも下側の後面に取付けられ、後述する賞球ユニット７００から払出された遊技球や、打球発射装置６５０により発射されにも関わらず遊技領域１１００内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を、皿ユニット３００の上皿３０１や下皿３０２へ誘導するものである。本例のファールカバーユニット５４０は、前側が開放され複数の遊技球の流路を内部に有したカバーベース５４２と、カバーベース５４２の前端を閉鎖する前カバー５４４と、を備えている。

【０２３９】

このファールカバーユニット５４０のカバーベース５４２は、図５２（Ｂ）に示すように、背面視で右上隅に配置され前後方向に貫通する第一球入口５４２ａと、第一球入口と連通しカバーベース５４２の前端に向かうに従って正面視右側へ広がる第一球通路５４２ｂと、第一球入口５４２ａの外側（背面視で右側）に配置され第一球入口５４２ａよりも大口の第二球入口５４２ｃと、第二球通路５４２ｄと連通しカバーベース５４２の内部で、下方へ延びた上で正面視右下隅へ向かって低くなるように傾斜した第二球入口５４２ｃと、を備えている。この第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃは、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態で、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４及び満タン球出口７７６と夫々対向する位置に形成されている。なお、カバーベース５４２における第二球通路５４２ｄは、図示するように、下端に沿って左右方向へ延びた部分の高さが、遊技球の外径に対して約３倍の高さとされており、所定量の遊技球を収容可能な収容空間５４６が形成されている。

【０２４０】

また、カバーベース５４２は、左右方向の略中央上部に配置され上方に開口したファール球入口５４２ｅと、ファール球入口５４２ｅと連通し第二球通路５４２ｄの下流付近の上部へ遊技球を誘導可能なファール球通路５４２ｆと、を備えている。また、カバーベース５４２は、第二球入口５４２ｃの下側の後面に球出口開閉ユニット７９０の開閉シャッター７９２を作動させるための開閉作動片５４２ｇを、備えている。この開閉作動片５４２ｇは、扉枠５を本体枠３に対して閉じた時に、球出口開閉ユニット７９０における開閉クランク７９３の球状の当接部７９３ｄと当接することで、開閉クランク７９３を回転させて開閉シャッター７９２を開状態とすることができるものである。

【０２４１】

ファールカバーユニット５４０の前カバー５４４は、カバーベース５４０の前面を閉鎖する略板状に形成されており、正面視左上隅に配置されカバーベース５４０の第一球通路５４２ｂと連通し前後方向に貫通した第一球出口５４４ａと、正面視右下隅に配置されカバーベース５４０の第二球通路の下流端と連通し前後方向に貫通した第二球出口５４４ｂと、を備えている。前カバー５４４の第一球出口５４４ａは、扉枠ベースユニット１００の切欠部１０１ａを通して皿ユニット３００の上皿球供給口３１０ｃと接続されるように

なっている。また、第二球出口５４４ｂは、扉枠ベース本体１１０の球通過口１１０ｆを通して皿ユニット３００における下皿球供給樋３１０ｈの後端が接続されるようになっている。

【０２４２】

本例のファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４から第一球入口５４２ａへ供給された遊技球を、第一球通路５４２ｂを通って第一球出口５４４ａから皿ユニット３００の上皿球供給口３１０ｃを介して上皿３０１へ供給することができるようになっている。また、ファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の満タン球出口７７６から第二球入口５４２ｃへ供給された遊技球を、第二球通路５４２ｄを通って第二球出口５４４ｂから皿ユニット３００の下皿球供給樋３１０ｈ及び下皿球供給口３１０ｇを介して下皿３０２へ供給することができるようになっている。

【０２４３】

更に、ファールカバーユニット５４０は、詳細は後述するが、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態とすると、ファール球入口５４２ｅが本体枠３のファール空間６２６の下部に位置するようになっており、打球発射装置６５０により発射された遊技球が遊技領域１１００内へ到達せずにファール球となってファール空間６２６を落下すると、ファール球入口５４２ｅによって受けられるようになっている。そして、ファールカバーユニット５４０は、ファール球入口５４２ｅに受けられた遊技球を、ファール球通路５４２ｆ及び第二球通路５４２ｄを通って第二球出口５４４ｂから皿ユニット３００の下皿３０２へ排出（供給）することができるようになっている。

【０２４４】

また、本例のファールカバーユニット５４０は、第二球通路５４２ｄにおける収容空間５４６の上流側（正面視左側）側面を形成し収容空間５４６内に貯留された遊技球によって揺動可能にカバーベース５４２に軸支された揺動部材５４８と、揺動部材５４８の揺動を検知する満タン検知センサ５５０と、揺動部材５４８が満タン検知センサ５５０によって非検知状態となる方向へ付勢するバネ５５２と、を備えている。この揺動部材５４８は、図５３に示すように、カバーベース５４２に対して下端が回動可能に軸支されていると共に、上端が正面視左側へ回動するようになっており、略垂直な状態で収容空間５４６の左側側壁を形成するようになっている。また、揺動部材５４８は、バネ５５２によって略垂直状態となる位置へ付勢されている。また、動揺部材５４８は、収容空間５４６側とは反対側の側面に外側へ突出する検知片５４８ａが形成されており、この検知片５４８ａが満タン検知センサ５５０によって検知されるようになっている。

【０２４５】

更に、ファールカバーユニット５４０は、第二球通路５４２ｄにおける収容空間５４６の底部に配置されるアースレール５５４と、カバーベース５４２の背面視で右端と、左端を夫々被覆する板状のアース金具５５６と、を備えており、遊技球の流通による転動抵抗によって発生する静電気を除去することができるようになっている。

【０２４６】

本例では、賞球ユニット７００から払出された遊技球が満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４からファールカバーユニット５４０を介して皿ユニット３００の上皿３０１へ供給されるようになっており、上皿３０１内が満杯となっても更に遊技球が賞球ユニット７００から払出されると、ファールカバーユニット５４０の第一球通路５４２ｂ内で滞り、更に満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４の上流の通常通路７７３内も一杯になると、満タン分岐ユニット７７０の分岐空間７７２を介して満タン通路７７５側へ遊技球が流通するようになり（図７９を参照）、満タン分岐ユニット７７０の満タン球出口７７６からファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃ、第二球通路５４２ｄ、及び第二球出口５４４ｂを介して皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになる。

【０２４７】

そして、皿ユニット３００の下皿３０２内が遊技球で一杯になると、ファールカバーユニット５４０の第二球出口５４４ｂから遊技球が出られなくなり、第二球通路５４２ｄ内の収容空間５４６内に滞った遊技球が貯留されることとなる。更に、賞球ユニット７００から遊技球が払出されて収容空間５４６内に遊技球が多く貯留されるにつれて、遊技球の貯留圧が揺動部材５４８に作用し、バネ５５２の付勢力に抗して揺動部材５４８の上端が左方へと移動することとなる。そして、揺動部材５４８の検知片５４８ａが、満タン検知センサ５５０によって検知されると、払出制御基板４１１０（図１６１を参照）において賞球ユニット７００から遊技球の払出しが停止されると共に、遊技者に対して皿ユニット３００内の遊技球を外部へ排出するのを促す通知を行うようになっている。

【０２４８】

なお、収容空間５４６（下皿３０２）内の遊技球が排出されて、揺動部材５４８がバネ５５２の付勢力によって略垂直な状態に復帰すると、満タン検知センサ５５０による検知片５４８ａの検知が非検知となり、賞球ユニット７００からの遊技球の払出しが再開されるようになっている。

【０２４９】

［１－２Ｉ．球送りユニット］

続いて、扉枠５における球送りユニット５８０について、主に図５４乃至図５７を参照して説明する。図５４（Ａ）は扉枠における球送りユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は球送りユニットの背面斜視図である。また、図５５は、球送りユニットの背面図である。また、図５６（Ａ）は球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（Ｂ）は球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。更に、図５７（Ａ）は球送りユニットにおける不正防止部材の平面図であり、（Ｂ）は不正防止部材の正面図であり、（Ｃ）は不正防止部材を前から見た斜視図であり、（Ｄ）は不正防止部材の作用を示す説明図である。扉枠５における球送りユニット５８０は、皿ユニット３００における上皿３０１から供給される遊技球を一つずつ打球発射装置６５０へ供給することができると共に、上皿３０１内に貯留された遊技球を、上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１の操作によって下皿３０２へ抜くことができるものである。

【０２５０】

この球送りユニット５８０は、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄ、扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を通して供給され前後方向に貫通した進入口５８１ａ、及び進入口５８１ａの下側に開口する球抜口５８１ｂを有し後方が開放された箱状の前カバー５８１と、前カバー５８１の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通し前カバー５８１の進入口５８１ａから進入した遊技球を打球発射装置６５０へ供給するための打球供給口５８２ａを有した後カバー５８２と、後カバー５８２及び前カバー５８１の間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支され前カバー５８１の後側で進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの間を仕切る仕切部５８３ａを有した球抜き部材５８３と、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａ上の遊技球を一つずつ後カバーの打球供給口５８２ａへ送り前カバー５８１と後カバー５８２との間で上下方向へ延びた軸周りに回動可能に支持された球送り部材５８４と、球送り部材５８４を回動させる球送ソレノイド５８５と、を備えている。本例では、図示するように、正面視で、球送り部材５８４が進入口５８１ａの右側に配置されており、この球送り部材５８４の左側に球抜き部材５８３が右側に球送ソレノイド５８５が夫々配置されている。

【０２５１】

この球送りユニット５８０の前カバー５８１は、正面視で球抜口５８１ｂの左側に、球抜き部材５８３の回転中心に対して同心円状に形成された円弧状のスリット５８１ｃを備えており、このスリット５８１ｃから後述する球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃが前方へ延びだすようになっている。また、前カバー５８１は、進入口５８１ａの上縁から上側が上方へ延びだしており、扉枠ベースユニット１００へ組立てた際に、上皿球抜きベース３４４における球誘導流路３４４ｂの後端開口を閉鎖するように形成されている。

【０２５２】
また、球抜き部材５８３は、進入口５８１ａよりも下側で進入口５８１ａと球抜口５８１ｂと間を仕切り上面が球送り部材５８４の方向へ向かって低くなる仕切部５８３ａと、仕切部５８３ａの球送り部材５８４とは反対側の端部から下方へ延出すると共に上下方向の中間付近から球抜口５８１ｂの下側中央へ向かってく字状に屈曲し下端が前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される回動棹部５８３ｂと、回動棹部５８３ｂの上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棹５８３ｃと、作動棹５８３ｃよりも下側で回動棹部５８３ｂの側面から仕切部５８３ａとは反対側へ突出した錘部５８３ｄと、を備えている。この球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃは、前カバー５８１に形成された円弧状のスリット５８１ｃを通して前方へ突出するように形成されており（図５４を参照）、扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して皿ユニット３００の上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａの上端と当接するようになっている。
【０２５３】
更に、球送り部材５８４は、進入口５８１ａ及び球抜き部材５８３の仕切部５８３ａの方向を向き上下方向へ延びた回転軸芯を中心とした平面視が扇状の遮断部５８４ａと、遮断部５８４ａの後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部５８４ｂと、球保持部５８４ｂの後端から下方へ延出する棒状の棹部５８４ｃと、を備えている。この球送り部材５４における遮断部５８４ａと球保持部５８４ｂは、夫々回転軸芯を中心とした約９０°の角度範囲内に夫々形成されている。また、球送り部材５８４の球保持部５８４ｂは、一つの遊技球を保持可能な大きさとされている。この球送り部材５８４は、球送ソレノイド５８５の駆動によって回転軸芯と偏芯した位置に配置された棹部５８４ｃが左右方向へ移動させられることで、回転軸芯周りに回動するようになっている。
【０２５４】
球送り部材５８４は、遮断部５８４ａが仕切部５８３ａの方向を向くと同時に球保持部５８４ｂが打球供給口５８２ａと連通した方向を供給位置と、球保持部５８４ｂが仕切部５８３ａの方向へ向いた保持位置との間で回動するようになっている。この球送り部材５８４が供給位置の時には、球保持部５８４ｂに保持された遊技球が、打球供給口５８２ａから打球発射装置６５０へ供給されると共に、進入口５８１ａから仕切部５８３ａ上に進入した遊技球が、遮断部５８４ａによって球保持部５８４ｂ（打球供給口５８２ａ）側への移動が遮断されて仕切部５８３ａ上に留まった状態となる。一方、球送り部材５８４が保持位置へ回動すると、球保持部５８４ｂが仕切部５８３ａの方向を向くと共に、球保持部５８４ｂの棹部５８４ｃ側の端部が打球供給口５８２ａを閉鎖した状態となり、仕切部５８３ａ上の遊技球が一つだけ球保持部５８４ｂ内に保持されるようになっている。
【０２５５】
また、球送りユニット５８０は、球送ソレノイド５８５の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送り作動桿５８６と、球送り作動桿５８６における上下方向へ揺動する先端の動きによって前後方向へ延びた軸周りに回動すると共に、球送り部材５８４を上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送りクランク５８７と、を備えている。この球送りクランク５８７は、球送り作動桿５８６の上下動する先端と係合可能とされ左右方向へ延びた係合部５８７ａと、係合部５８７ａの球送り作動桿５８６と係合する側とは反対側に配置され前カバー５８１と後カバー５８２との間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支される軸部５８７ｂと、軸部５８７ｂから上方へ延出し球送り部材５８４における回動中心に対して偏芯した位置から下方へ突出する棒状の棹部５８４ｃ（図５６を参照）と係合する伝達部５８７ｃと、を備えている。
【０２５６】
本例の球送りユニット５８０は、球送り作動桿５８６及び球送りクランク５８７によって、上下方向へ進退する球送ソレノイド５８５の駆動により揺動する球送り作動桿５８６の動きを伝達させて球送り部材５８４を回動させることができるようになっている。なお、球送ソレノイド５８５の非駆動時（通常時）では、球送り作動桿５８６が球送ソレノイド５８５の下端から離れて揺動する先端が下方へ位置した状態となるようになっており、

この状態では球送り部材５８４が供給位置に位置した状態となる。また、球送ソレノイド５８５の駆動時では、球送り作動桿５８６が球送ソレノイド５８５の下端に吸引され揺動する先端が上方へ位置した状態となり、球送り部材５８４が保持位置へ回動するようになっている。つまり、球送ソレノイド５８５が駆動される（ＯＮの状態）と球送り部材５８４が遊技球を一つ受入れ、球送ソレノイド５８５の駆動が解除される（ＯＦＦの状態）と球送り部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送る（供給する）ようになっている。この球送りユニット５８０における球送ソレノイド５８５の駆動は、発射制御部４１２０により発射ソレノイド６５４の駆動制御と同期して制御されるようになっている。

【０２５７】

また、本例の球送りユニット５８０における回動可能に軸支された球抜き部材５８３は、錘部５８３ｃによって正面視反時計周りの方向へ回転するようなモーメントがかかるようになっているが、前方へ突出した作動棹５８３ｃが皿ユニット３００の上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａの上端と当接することで、その回動が規制されるようになっており、通常時では、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａが進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの間を仕切って、球抜口５８１ｂ側へ遊技球が侵入しないようになっている。そして、遊技者が、皿ユニット３００における上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧操作すると、上皿球抜きスライダ３４３が当接片３４３ａと共に下方へスライドして、当接片３４３ａの下方への移動に伴って作動棹５８３ｃも相対的に下方へ移動することとなる。

【０２５８】

このように、上皿球抜き機構３４０の当接片３４３ａと共に作動棹５８３ｃが下方へ移動することで、球抜き部材５８３が正面視反時計周りの方向へ回動して仕切部５８３ａによる進入口３８１ａと球抜口３８１ｂとの間の仕切りが解除され、進入口３８１ａから進入した遊技球が、球抜口３８１ｂから皿ユニット３００の上皿球抜きベース３４４の球抜き流路３４４ｃへと排出され、下皿３０２へ排出（供給）されるようになっている。

【０２５９】

なお、球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃが当接する上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａは、コイルバネによって上方へ付勢されているので、仕切部５８１ａ上に遊技球が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹５８３ｃを介して上皿球抜きスライダ３４３を付勢するコイルバネによって吸収させることができ、球抜き部材５８３等が破損するのを防止することができると共に、遊技球が仕切部５８３ａで跳ね返るのを防止することができるようになっている。

【０２６０】

また、本例の球送りユニット５８０は、後カバー５８２における打球供給口５８２ａの背面視で右上に前方へ窪んだ矩形状の取付凹部５８２ｂ（図５６（Ｂ）等を参照）が形成されていると共に、その取付凹部５８２ｂ内に不正防止部材５８８が取付けられている。球送りユニット５８０の不正防止部材５８８は、工具鋼やステンレス等の硬質の金属板により形成されており、後カバー５８２の取付凹部５８２ａ内に対して後側から脱着可能に取付けられている。この不正防止部材５８８は、図５５等に示すように、背面視における全体の外径が横長の矩形状に形成されており、背面視で左辺側となる先端における上下方向の略中央から反対側の基端側（右辺側）へ向かって所定長さ伸びた分割線５８８ａを境界として上下に分断された上片部５８８ｂ及び下片部５８８ｃと、上片部５８８ｂ及び下片部５８８ｃの先端が互いに遠ざかるように上片部５８８ｂの基端側を不正防止部材５８８の一般面に対して垂直方向（後方）へ屈曲させることで上片部５８８ｂと下片部５８８ｃとの間に形成されるＶ字状の切断部５８８ｄと、上片部５８８ｂ及び下片部５８８ｃの先端に形成され切断部５８８ｄへ向かって傾斜した傾斜部５８８ｅと、を備えている。

【０２６１】

この不正防止部材５８８は、図示するように、上片部５８８ｂの先端（背面視で左端側）が後方へ移動するように上片部５８８ｂの基端側が屈曲されることで、切断部５８８ｄ

が平面視でＶ字状に形成されており、Ｖ字状の内部に不正な遊技球Ｉに付けられた線材Ｉｗが挿入されるようになっている。この不正防止部材５８８の切断部５８８ｄは、上片部５８８ｂの下辺と下片部５８８ｃの上辺とが平面視において所定角度で交差した状態となっており、基端側へ向かうに従って隙間が狭くなるように形成されている。

【０２６２】

また、不正防止部材５８８の傾斜部５８８ｅは、切断部５８８ｄの先端に形成されており、傾斜部５８８ｅによって不正な遊技球Ｉに付けられた線材Ｉｗを切断部５８８ｄ内へ誘導案内することができるようになっている。本例の球送りユニット５８０は、不正防止部材５８８が、図示するように、後カバー５８２の取付凹部５８２ｂ内に後側から取付けられていると共に、後カバー５８２における取付凹部５８２ｂ内の切断部５８８ｄが形成された部位と対応した部位が前後方向に貫通すると同時に打球供給口５８２ａと連通した形態に形成されている。換言すると、後カバー５８２は、打球供給口５８２ａが取付凹部５８２ｂ内まで延びだした形状に形成されている。

【０２６３】

この不正防止部材５８８によると、線材Ｉｗが付けられた不正な遊技球Ｉを球送りユニット５８０から打球発射装置６５０へ供給し、打球発射装置６５０によって不正な遊技球Ｉを遊技盤４の遊技領域１１００内へ向かって打込むと、打球発射装置６５０によって発射された不正な遊技球Ｉが発射レール６６０に沿って正面視で斜め左上へと移動し、外レール１１１１と内レール１１１２との間を通って遊技領域１１００内に侵入しようとする。この際に、不正な遊技球Ｉに付けられた線材Ｉｗは、打撃された遊技球Ｉの勢いによって引張られることとなり、線材Ｉｗは不正な遊技球Ｉの移動軌跡とは異なり、遊技球の通路内において最短距離で結ぶルート上に沿うように移動することとなる。従って、皿ユニット３００から球送りユニット５８０の打球供給口５８２ａを通って打球発射装置６５０側へ延びた線材Ｉｗは、遊技球Ｉが正面視で左上方向（背面視で右上方向）へ移動することで、最短ルート上へ移動しようと打球供給口５８２ａの背面視右上隅の方へと引張られ、打球供給口５８２ａの背面視右上に形成された取付凹部５８２ｂ内へと移動することとなる。そして、打球供給口５８２ａの背面視で右方へ延出した部位（取付凹部５８２ｂ内）へ移動した線材Ｉｗは、当該位置に配置された不正防止部材５８８の一対の傾斜部５８８ｅによって、切断部５８８ｄ内へと案内された上で、更に、不正な遊技球Ｉの勢いによって背面視右方へと引張られる。

【０２６４】

これにより、不正な遊技球Ｉに付いた線材Ｉｗが、不正な遊技球Ｉの勢いにより、不正防止部材５８８の切断部５８８ｄで、その隙間が狭くなる方向（正面視で左方向）へ引張られた状態となり、切断部５８８ｄにより摩擦や剪断力が作用して、線材Ｉｗが切断されることとなる（図５７（Ｄ）を参照）。この際に、線材Ｉｗが付いた不正な遊技球Ｉは、線材Ｉｗに作用する摩擦等によりその勢いが減衰するので、遊技領域１１００内へ侵入することなく外レール１１１１と発射レール６６０との間を通って排出されることとなる。

【０２６５】

従って、不正防止部材５８８の切断部５８８ｄによって、不正な遊技球Ｉに付いた線材Ｉｗを切断することができるので、遊技領域６０５内において線材Ｉｗの付いた不正な遊技球Ｉで不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。なお、仮に不正な遊技球Ｉが遊技領域１１００内へ侵入した場合でも、上述したように、不正防止部材５８８により線材Ｉｗを切断することができるので、不正行為を行うことができない状態となる。また、仮に不正防止部材５８８により線材Ｉｗを切断することができなかった場合でも、線材ＩｗがＶ字状の切断部５８８ｄに食込むことで不正な遊技球Ｉの勢いを減衰させて遊技領域１１００内に侵入するのを阻止することができるので、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【０２６６】

上述したように、本例によると、上皿３０１内に遊技球を貯留させて球送りユニット５８０へ遊技球を供給した上で、扉枠５の前面に備えられたハンドル装置５００を遊技者が

操作すると、球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５の駆動によって遊技球が打球発射装置６５０へ送られ、打球発射装置６５０によって遊技球が遊技領域１１００へ打ち込まれることで、扉枠５の遊技窓１０１を介して視認可能とされた遊技領域１１００内で遊技が行われることとなり、遊技者を楽しませることができると共に、扉枠ベースユニット１００の後面に送り機構（球送り部材５８４や球送ソレノイド５８５等）と排出機構（球抜き部材５８３）とを備えた球送りユニット５８０を配置しているので、球送り部材５８４と球抜き部材５８３だけでなく球送り部材５８４と打球発射装置６５０も可及的に接近した状態となり、上皿球抜きボタン３４１の操作によって上皿３０１内の遊技球を排出させた時に、球送り部材５８４側に残存する遊技球の数を可及的に低減させることができ、遊技者が損した気分となるのを回避させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２６７】

また、球抜き部材５８３を備えた球送りユニット５８０を扉枠ベースユニット１００の後面に配置しているので、皿ユニット３００における上皿３０１の容量を大きくすることが可能となり、遊技球の打込操作によって上皿３０１内の遊技球が早期になくなったり、上皿３０１内が遊技球で早期に満タンとなってしまったりするのを抑制することができ、上皿３０１内の遊技球に対して遊技者が煩わしく感じるのを低減させて興趣が低下するのを抑制することができると共に、上皿３０１の容量を維持した状態で皿ユニット３００を小型化することができるので、相対的に遊技領域１１００を大きく（広く）して遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【０２６８】

また、球送りユニット５８０に球抜き部材５８３を備えるようにしているので、球送り部材５８４と球抜き部材５８３とを別々にしたものと比較して、球送りユニット５８０を取付けるだけで球送り部材５８４と球抜き部材５８３を取付けることができ、組立てに係る手間を簡略化することができると共に、送りユニット５８０を容易に交換することができ、球送り部材５８４や球抜き部材５８３に不具合が発生しても、球送りユニット５８０を交換することで簡単に不具合を解消させることができる。

【０２６９】

更に、扉枠５における扉枠ベースユニット１００の後面に球送りユニット５８０を配置するようにしているので、球送りユニット５８０を本体枠３側に備えるようにしたものと比較して、上皿球抜きボタン３４１の操作を球送りユニット５８０の球抜き部材５８４へ伝達させる伝達機構（上皿球抜き機構３４０）を開閉可能な扉枠５と本体枠３とに跨るように構成する必要がなく、伝達機構にかかる構成を簡略化することができる。また、球送りユニット５８０を扉枠５側に備えるようにしているので、球送りユニット５８０を本体枠３側に備えるようにした場合と比較して、扉枠５を開放する度に伝達機構（上皿球抜き機構３４０）が遮断されることで伝達機構が早期に消耗して誤作動したり破損したりする虞を回避させることができ、伝達機構や球送りユニット５８０等の作動に対する信頼性や耐久性を高めることができる。

【０２７０】

また、上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧操作するものとしているので、上皿球抜きボタン３４１を下方へ押圧するだけで上皿３０１から遊技球を下皿３０２へ排出させたり、上皿３０１からの遊技球の排出を停止させたりすることができ、遊技者に対して上皿球抜きボタン３４１による上皿３０１内の球抜き操作を楽に操作させることができる。

【０２７１】

また、上皿球抜きボタン３４１の操作に応じて上下方向へスライドする上皿球抜きスライダ３４３の動きによって、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａを可動させるようにしており、上皿球抜きスライダ３４３と共に仕切部５８３ａも上下方向へ可動するので、上皿球抜きスライダ３４３や仕切部５８３ａに係る水平方向の移動範囲を可及的に小さくすることが可能となり、上皿球抜き機構３４０や球送りユニット５８０を小型化することができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０２７２】

更に、上皿球抜きスライダ３４３を上方へ付勢すると共に、上皿球抜きスライダ３４３が上昇位置の時に球抜き部材５８３の仕切部５８３ａが進入口５８１ａと打球供給口５８２ａとを連通させるようにしているので、上皿３０１から遊技球が勢い良く仕切部５８３ａに当接しても、その衝撃を上皿球抜きスライダ３４３に作用する付勢力によって緩和させることができ、仕切部５８３ａ（球抜き部材５８３）の耐久性を高めることができる。また、上皿球抜きスライダ３４３に作用する付勢力によって仕切部５８３ａに係る衝撃を緩和させることができるので、遊技球が仕切部５８３ａに衝突しても撥ね難くすることができ、遊技球の撥ねにより球送りユニット５８０等が破損して不具合が発生するのを抑制することができる。

【０２７３】

また、仕切部５８３ａを回動させるようにしているので、仕切部５８３ａをスライドさせるようにした場合と比較して、仕切部５８３ａに遊技球の荷重がかかった時の仕切部５８３ａの移動に係るフリクションロスを低減させることができ、上皿球抜きボタン３４１の操作を軽くして操作性を向上させることができると共に、平面投影において仕切部５８３ａの移動範囲を小さくすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０２７４】

また、仕切部５８３ａを、自重によって進入口５８１ａと球抜口５８１ｂを連通する方向へ回動させるようにしているので、仕切部５８３ａや上皿球抜き機構３４０に不具合が発生した場合、仕切部が自重によって回動することで進入口と排出口とを連通させた状態となり、排出操作部を操作していないのにも関わらず貯留皿内の遊技媒体が送り機構（投入装置）側へ送られずに遊技者側へ排出されることとなるため、遊技者に対してパチンコ機１に不具合が発生していることを認識させることができ、不具合の無いパチンコ機１へ移動させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２７５】

更に、球抜き部材５８３において仕切部５８３ａを屈曲した回動棹部５８３ｂを介して回動させるようにしているので、遊技球が仕切部５８３ａに衝突した場合、その衝撃を屈曲した回動棹部５８３ｂによって分散させたり、回動棹部５８３ｂの撓りによって吸収させたりすることで、回動軸へ直線的に衝撃が伝達されるのを防止することができ、球抜き部材５８３の耐久性を高めることができる。

【０２７６】

また、上皿３０１側と連通する進入口５８１ａの直下に球抜口５８１ｂを配置しているので、上皿３０１内の遊技球を排出させる際に、球送りユニット５８０内での遊技球の左右方向の動きを最小限とすることができ、球送りユニット５８０内での遊技球の通りを良くして遊技球を良好に排出させることができる。また、進入口５８１ａの直下に球抜口５８１ｂを配置しているので、球送りユニット５８０内における遊技球の排出経路を可及的に短くすることができ、球送りユニット５８０に排出機構としての球抜き部材５８３を備えても、球送りユニット５８０が不必要に大型化するのを抑制することができる。

【０２７７】

更に、不正防止部材５８８を、後カバー５８２の後側の取付凹部５８２ｂに取付けるようにしており、不正防止部材５８８（切断部５８８ｄ）を打球発射装置６５０に対して可及的に近い位置に配置することができるので、打球発射装置６５０によって発射された直後の最も速度の速い（勢いのある）状態の不正な遊技球Ｉに付着した線材Ｉｗが切断部５８８ｄに接触することとなり、切断部５８８ｄに対して線材Ｉｗが速く（強く）引張られることで、線材Ｉｗを確実に切断することができると共に、不正な遊技球Ｉの勢いを減衰させて遊技領域１１００内に侵入するのを阻止することができ、不正な遊技球Ｉによって不正行為が行われるのを確実に防止することができる。

【０２７８】

また、切断部５８８ｄを備えた不正防止部材５８８を、後カバー５８２の後面から前方へ向かって窪んだ取付凹部５８２ｂ内に取付けるようにしているので、Ｖ字状の切断部５８８ｄを形成するために後方へ折曲げられた上片部５８８ｂが後カバー５８２の後端面か

ら後方へ突出しない状態とすることができ、不正防止部材５８８の上片部５８８ｂによって組立て等の際に作業者が怪我をしてしまうのを防止することができる。

【０２７９】

また、不正な遊技球Ｉに付けられた線材Ｉｗを切断することが可能な不正防止部材５８８において、金属板材の右端から伸びた分割線５８８ａを挟んで上側の上片部５８８ｂを後方へ屈曲させることで、Ｖ字状の切断部５８８ｄを形成するようにしているので、剪断力を発揮することが可能な切断部５８８ｄを簡単に形成（加工）することができ、パチンコ機１に係るコストが増加するのを抑制することができる。

【０２８０】

［１－２Ｊ．ガラスユニット］

次に、扉枠５におけるガラスユニット５９０について、主に図２２及び図２３を参照して説明する。このガラスユニット５９０は、遊技窓１０１と略同じ大きさの開口を有し合成樹脂で成型した環状で縦長八角形状のユニット枠５９２と、ユニット枠５９２の開口の前後端を夫々閉鎖する二枚の透明なガラス板５９４（図１０８を参照）と、を備えている。このガラスユニット５９０のユニット枠５９２は、左右両辺の上部に配置され外方へ板状に延出した二つの止め片５９２ａと、下端に沿って左右方向へ延び下方へ延出した板状の係止片５９２ｂと、を備えている。

【０２８１】

このガラスユニット５９０は、下端の係止片５９２ｂを、扉枠ベースユニット１００の補強ユニット１５０における下側補強板金１５４の垂直折曲突片１６１に対して後上方から係合するように係止させた上で、ユニット枠５９２の外周縁を扉枠ベース本体１１０のガラスユニット支持段部１１０ａ内に嵌め込み、ガラスユニット係止部材１９０によってユニット枠５９２の止め片５９２ａを係止させることで、扉枠ベースユニット１００に対して脱着可能に取付けられるようになっている（図２１等を参照）。

【０２８２】

［１－２Ｋ．扉枠における造形装飾］

次に、扉枠５における造形装飾、つまり、形状的な装飾について主に図１７、図１９、図２０、及び図５８を参照して説明する。図５８は、扉枠を上下方向略中央で切断して示す断面図である。本実施形態のパチンコ機１における扉枠５は、図示するように、縦長楕円形状の遊技窓１０１の下側に、遊技球を貯留するための上皿３０１と下皿３０２とが上下に並ぶと共に、下皿３０２の正面視右側に、上皿３０１に貯留された遊技球を遊技窓１０１を閉鎖する透明なガラスユニット５９０の後側に配置された遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込むためのハンドル装置５００が配置されている。また、扉枠５は、遊技窓１０１の左右及び上側を囲むように右サイド装飾ユニット２００、左サイド装飾ユニット２２００、及び上部装飾ユニット２８０が配置されていると共に、遊技窓１０１の下側を囲むように皿ユニット３００が配置されている。

【０２８３】

扉枠５は、遊技窓１０１を挟んで両側の外観が大きく異なっており、右側が右サイド装飾ユニット２００の外面を形成するサイドレンズ２１０によりゴツゴツした自然の岩のような感じの外観となっているのに対して、左側が左サイド装飾ユニット２４０の透明なサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａから見えるサイド下装飾フレーム２４２及びサイド上装飾フレーム２４４により金属質のシャープで人工的な感じの外観となっている。

【０２８４】

また、扉枠５は、図５８に示すように、右サイド装飾ユニット２００と左サイド装飾ユニット２４０とでは、前方への突出量が異なっており、右サイド装飾ユニット２００の方が左サイド装飾ユニット２４０よりも大きく前方へ突出している。また、右サイド装飾ユニット２００の前端は前方へ尖ったような形状に形成されているのに対して、左サイド装飾ユニット２４０の前端は緩く湾曲した平面状に形成されている。

【０２８５】

これにより、本例の扉枠５は、右前方から見た時には右サイド装飾ユニット２００と左

サイド装飾ユニット２４０とが互いに同じようなボリュウムに見える（図１９を参照）のに対して、左前方から見た時には右サイド装飾ユニット２００が左サイド装飾ユニット２４０よりも大きく見える上に左サイド装飾ユニット２４０の装飾が殆ど見えなくなり、パチンコ機１に対する遊技者の立ち位置によって異なる印象を与えることができるようになっている。つまり、本パチンコ機１に対する遊技者の位置によって本パチンコ機１の外観が変化して見えて機種の異なるパチンコ機のように錯覚させることができるので、遊技するパチンコ機を選択中の遊技者等に対する訴求力を高くすることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができる。

【０２８６】

また、扉枠５の前面外観を左右非対称としているので、例えば、遊技ホールの島設備等で本パチンコ機１を左右方向へ複数列設した場合、島設備全体の外観がのっぺりとしたベタな感じになってしまうのを抑制し異なる形態の右サイド装飾ユニット２００と左サイド装飾ユニット２４０とが交互に配置されることでリズミカルな印象を与えて遊技者をワクワクさせられる外観（雰囲気）とすることができ、遊技者に対する訴求力を高くして遊技者の関心を強く引付けることができる。

【０２８７】

また、扉枠５は、各ユニット２００，２２０，２８０，３００に備えられた装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８８，２９０，３２２等に実装されたＬＥＤを発光させることで、遊技窓１０１を囲むように任意の発光色で発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２２０に備えられた装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６に実装されたＬＥＤのうち、サイド閃光レンズ２０４，２４６の後側に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６を点灯したり消灯したりすることで、遊技窓１０１を囲んだ発光装飾の態様を変化させることができるようになっている。

【０２８８】

［１－２Ｌ．扉枠における発光装飾］

続いて、扉枠５における発光装飾について、主に図５９及び図６０を参照して説明する。図５９は、扉枠における発光装飾用のＬＥＤの配置を示す正面図である。また、図６０は、扉枠における発光装飾用のＬＥＤの系統を示す正面図である。本実施形態の扉枠５は、右サイド装飾ユニット２００、左サイド装飾ユニット２４０、上部装飾ユニット２８０、及び皿ユニット３００によって遊技盤４の遊技領域１１００と略対応した遊技窓１０１の外周を略環状に囲うように形成されている。これら各ユニット２００，２４０，２８０，３００には、ＬＥＤが実装された装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８８，２９０，３２２を備えており、各ＬＥＤを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外周を発光装飾させることができるようになっている。

【０２８９】

扉枠５の右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０は、上述したように、遊技窓１０１の下辺を除く外周の殆どを囲うように形成されており、サイドレンズ２１０，２５０における複数の周レンズ部２１０ａ，２５０ａが遊技窓１０１の外周に沿うように配置されていると共に、サイド閃光レンズ２０４，２４６が遊技窓１０１の左右方向中央の下部付近を中心とした放射状の軸線に沿って延びるように隣接した周レンズ部２１０ａ，２５０ａ同士の間に配置されている。

【０２９０】

本例の扉枠５は、右サイド装飾ユニット２００におけるサイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａが略紡錘状の複数の湾曲面により形成されているのに対して、左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａが一つの滑らかな緩い湾曲面により形成されている。また、扉枠５は、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドレンズ２１０，２５０の後側に、光を拡散させることが可能なサイドインナーレンズ２１２，２５２が配置されている。なお、左サイド装飾ユニット２４０では、サイドレンズ２５０における周レンズ部２５０ａとサイドインナーレ

ンズ２５２との間に複数のスリット２５１ａを有したインナー装飾部材２５１が配置されている。

【０２９１】

また、扉枠５は、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドインナーレンズ２１２，２５２の後側に、右サイド上装飾基板２１４、右サイド下装飾基板２１６、左サイド上装飾基板２５４、及び左サイド下装飾基板２５６が配置されており、各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６の前面には複数のＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂが実装されている。

【０２９２】

サイドインナーレンズ２１２，２５２の後側に配置される右サイド上装飾基板２１４、右サイド下装飾基板２１６、左サイド上装飾基板２５４、左サイド下装飾基板２５６には、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂ（サイド閃光レンズ２０４，２４６）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂとを備えている。本例では、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａがフルカラーＬＥＤとされており、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂが比較的高輝度のＬＥＤとされている。また、右サイド上装飾基板２１４における上部右端に配置された二つのＬＥＤ２１４ｃは、緑色ＬＥＤと赤色ＬＥＤとされている。

【０２９３】

なお、本例では、右サイド上装飾基板２１４、右サイド下装飾基板２１６、左サイド上装飾基板２５４、及び左サイド下装飾基板２５６の表面が、白色のフォトレジスト、白色印刷（例えば、シルク印刷）、白色塗装、等によって白色とされている。これにより、装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６での反射率を高めることができるので、各ＬＥＤ２１０ａ，２１０ｂ等が非点灯時に遊技者側からの光を装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６によって反射させることで、サイドレンズ２１０，２５０が暗くなりすぎて見栄えが悪くなるのを防止することができると共に、発光する各ＬＥＤ２１０ａ，２１０ｂ等からの光を基板によって遊技者側へ反射させることで、サイドレンズ２１０，２５０をより明るく発光装飾させることができるようになっている。

【０２９４】

扉枠５の上部装飾ユニット２８０は、上述したように、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の上部における扉枠５の左右方向中央側を向いた端部同士の間を接続するように形成されており、遊技窓１０１の上部中央を装飾するものである。この上部装飾ユニット２８０は、左右方向中央に配置される上部中央レンズ２８４と、上部中央レンズ２８４の外周に配置される環状の中央環レンズ部２８２ｂと、中央環レンズ部２８２ｂよりも外側で外方へ延びた四つの延出枠レンズ部２８２ｃと、を備えている。なお、正面視右下側の延出枠レンズ部２８２ｃは前面が上部下装飾カバー２９４によって被覆されている。

【０２９５】

この上部装飾ユニット２８０は、上部中央レンズ２８４及び上部レンズ２８２における中央環レンズ部２８２ｂの後側に配置される上部中央装飾基板２８８と、上部中央装飾基板２８８よりも左右方向へ延出し上部レンズ２８２における延出枠レンズ部２８２ｃ及び上部中央装飾基板２８８の後側に配置される上部サイド装飾基板２９０と、を備えている。上部中央装飾基板２８８には、上部中央レンズ２８４と対応した複数のＬＥＤ２８８ａと、中央環レンズ部２８２ｂと対応した複数のＬＥＤ２８８ｂとが前面に実装されており、上部中央レンズ２８４と中央環レンズ部２８２ｂとを夫々別々に発光装飾させることができるようになっている。また、上部サイド装飾基板２９０には、延出枠レンズ部２８２ｃと対応した複数のＬＥＤ２９０ａが前面に実装されており、各延出枠レンズ部２８２ｃを夫々発光装飾させることができるようになっている。なお、上部中央装飾基板２８８及

び上部サイド装飾基板２９０の各ＬＥＤ２８８ａ，２８８ｂ，２９０ａは、フルカラーＬＥＤとされている。

【０２９６】

続いて、皿ユニット３００では、外側表面が略紡錘状の複数の湾曲面によって形成されており、右サイド装飾ユニット２００の外観と連続した外観となっている。この皿ユニット３００は、上皿前部装飾部材３１６の後側に上皿装飾基板３２２が配置されており、上皿装飾基板３２２に実装された複数のＬＥＤ３２２ａによって、上皿前部装飾部材３１６における右側の部位と、上皿球抜きボタン３４１の前側外周を装飾する上皿上右装飾部材３１９を発光装飾させることができるようになっている。なお、本例では、上皿装飾基板３２２のＬＥＤ３２２ａは、フルカラーＬＥＤとされている。

【０２９７】

次に、皿ユニット３００に取付けられる操作ユニット４００は、透光性を有した環状のダイヤル操作部４０１と、ダイヤル操作部４０１の内側に配置された透光性を有した円柱状の押圧操作部４０５とを備えており、ダイヤル操作部４０１及び押圧操作部４０５の下側にはダイヤル装飾基板４３０及びボタン装飾基板４３２が夫々配置されている。ダイヤル装飾基板４３０には、ダイヤル操作部４０１と対応するように周方向へ複数（本例では、四つ）配置されたＬＥＤ４３０ｂが備えられている。また、ボタン装飾基板４３２には、押圧操作部４０５と対応するように一つのＬＥＤ４３２ｄが備えられている。本例では、ダイヤル装飾基板４３０のＬＥＤ４３０ｂが高輝度の白色ＬＥＤとされており、ボタン装飾基板４３２のＬＥＤ４３２ｄがフルカラーＬＥＤとされている。また、ダイヤル装飾基板４３０及びボタン装飾基板４３２の表面（上面）もまた、白色とされており、上記と同様の作用効果を奏することができるようになっている。

【０２９８】

ところで、本例の扉枠５では、遊技窓１０１の下辺よりも上側の外周を覆う右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０におけるサイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａが、遊技窓１０１に近い第一環状グループ１０２（図５９及び図６０においてハッチの範囲内）と、第一環状グループ１０２よりも外側に配置された第二環状グループ１０３（図５９及び図６０においてクロスハッチの範囲内）とに分けられており、第一環状グループ１０２と第二環状グループ１０３のＬＥＤを適宜発光させることで、遊技窓１０１を囲むように略同心円状に複数（本例では二つ）発光装飾させることができるようになっている。つまり、第一環状グループ１０２のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを全て発光させると、遊技窓１０１に近いハッチの範囲が環状に発光装飾され、第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを全て発光させると、遊技窓１０１から遠ざかったクロスハッチの範囲が環状に発光装飾されるようになっている。

【０２９９】

また、扉枠５では、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０におけるサイド閃光レンズ２０４，２４６（サイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂ）と対応したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３を周方向へ分割するように遊技窓１０１（遊技領域１１００）の左右方向中央下部を中心として放射状に延びた放射状グループ１０４（図５９及び図６０において網掛けの範囲内）とされている。この放射状グループ１０４のＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外側を放射状に発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３による環状の発光装飾を周方向へ分割するように発光装飾させることができるようになっている。

【０３００】

また、扉枠５では、右サイド装飾ユニット２００におけるサイドレンズ２１０の右上隅と対応した右サイド上装飾基板２１４のＬＥＤ２１４ｃは、報知グループ１０５とされて

おり、このＬＥＤ２１４ｃを適宜発光させることで、遊技者やパチンコ機１を設置した遊技ホールの従業員等に対して様々な情報を報知させることができるようになっている。

【０３０１】

また、扉枠５では、遊技窓１０１の上側中央を装飾する上部装飾ユニット２８０における上部中央レンズ２８４及び中央環レンズ部２８２ｂと対応したＬＥＤ２８８ａ，２８８ｂが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３の上部中央を発光装飾する上部中央グループ１０６とされている。この上部中央グループ１０６のＬＥＤ２８８ａ，２８８ｂを適宜発光させることで、遊技窓１０１の上部中央を発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３による環状の発光装飾の基準点となるような発光装飾をさせることができるようになっている。また、上部装飾ユニット２８０における延出枠レンズ部２８２ｃと対応したＬＥＤ２９０ａは、上部中央グループ１０６の左右両側を発光装飾させる上部中央サイドグループ１０７とされている。この上部中央サイドグループ１０７のＬＥＤ２９０ａを適宜発光させることで、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３と上部中央グループ１０６との境界を発光装飾させることができるようになっている。

【０３０２】

更に、扉枠５では、遊技窓１０１の下側に配置された皿ユニット３００の上皿前部装飾部材３１６及び上皿上右装飾部材３１９と対応したＬＥＤ３２２ａは、上皿３０１を発光装飾させる上皿グループ１０８とされている。また、扉枠５では、遊技窓１０１の下側中央で皿ユニット３００の上部中央に配置された操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１及び押圧操作部４０５と対応したＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄが、操作ユニット４００を発光装飾させる操作部グループ１０９とされている。この操作部グループ１０９のＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄを適宜発光させることで、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を発光装飾させることができ、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作タイミングや操作方向等を遊技者に知らせることができるようになっている。

【０３０３】

本実施形態における扉枠５における発光装飾について、更に、詳述すると、本例では、扉枠５に備えられた各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８８ａ，２８８ｂ，２９０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが、夫々が属するグループ１０２，１０３，１０４，１０６，１０７，１０８，１０９内で制御系統に対応して更に細分化されている。具体的には、図６０に示すように、第一環状グループ１０２に属する２０個のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａは、サイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａ毎に１０２ａ～１０２ｊの１０系統に分けられており、第二環状グループ１０３に属する２６個のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａは、サイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａ毎に１０３ａ～１０３ｊの１０系統に分けられている。

【０３０４】

また、放射状グループ１０４に属する２０個のＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂは、サイド閃光レンズ２０４，２４６（サイドレンズ２１０，２５０の放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂ）毎に１０４ａ～１０４ｈの８系統に分けられている。また、報知グループ１０５に属する２個のＬＥＤ２１４ｃは、上側１０５ａと下側１０５ｂの２系統に分けられている。更に、上部中央グループ１０６に属する８個のＬＥＤ２８８ａ，２８８ｂは、中央部１０６ａ、右部１０６ｂ、左部１０６ｃの３系統に分けられている。また、上部中央サイドグループ１０７に属する７個のＬＥＤ２９０ａは、右側１０７ａと左側１０７ｂの２系統に分けられている。

【０３０５】

更に、上皿グループ１０８に属する１１個のＬＥＤ３２２ａは、前後及び左右に１０８ａ～１０８ｄの４系統に分けられている。また、操作グループ１０９に属する５個のＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄは、ダイヤル操作部４０１と対応した４個のＬＥＤ４３０ｂが押圧操作部４０５を挟んで対角線状に配置されたＬＥＤ４３０ｂを一組として左右１０９ａと

前後１０９ｂの２系統、押圧操作部４０５と対応した１個のＬＥＤ４３２ｃが１系統、の３系統に分けられている。このように、本例の扉枠５では、各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８８ａ，２８８ｂ，２９０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが、４２の系統に分けられている。

【０３０６】

ところで、扉枠５では、上述したように、ＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａ，２８８ａ，２８８ｂ，２９０ａ，３２２ａ，４３２ｄがフルカラーＬＥＤとされており、それらＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａ，２８８ａ，２８８ｂ，２９０ａ，３２２ａ，４３２ｄの属する２８の系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ，１０６ａ～１０６ｃ，１０８ａ～１０８ｄ，１０９ｃでは、フルカラーで発光させるためにＲＧＢの独立した３つの系統を更に備えており、実際の発光制御では３倍の８４系統となっている。また、ＬＥＤ２８８ａ，４３０ｂは高輝度の白色ＬＥＤとされており、それらＬＥＤ２８８ａ，４３０ｂが属する４つの系統１０７ａ，１０９ａ，１０９ｂでは、高輝度で発光させるために多くの電流を必要とするので、夫々２つの系統が接続されており、実際の発光制御では２倍の８系統となっている。

【０３０７】

なお、ＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂは通常の輝度の白色ＬＥＤとされており、８つの系統１０４ａ～１０８ｈに属している。また、ＬＥＤ２１４ｃは緑色ＬＥＤ及び赤色ＬＥＤとされており、２つの系統１０５ａ，１０５ｂに属している。これらＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂ，２１４ｃによる１０の系統１０４ａ～１０８ｈ，１０５ａ，１０５ｂは、各系統で充分に制御することができるので、実際の発光制御でも同数の１０系統となっている。

【０３０８】

従って、扉枠５における発光制御での実際の系統数は、１０２系統となっており、各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８８ａ，２８８ｂ，２９０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが属した系統毎に、点灯・点滅等がダイナミック点灯により制御されていると共に、階調（色や明るさ）がＰＷＭ制御（パルス幅変調制御）により制御されるようになっている。これにより、表情豊かな発光演出をすることができるようになっている。

【０３０９】

扉枠５における発光演出としては、例えば、第一環状グループ１０２から第二環状グループ１０３へ順に発光（同色、或いは、類似色で順次発光）させることで遊技窓１０１を中心として外側へ広がるような発光演出や、逆に、第二環状グループ１０３から第一環状グループ１０２へ順に発光（同色、或いは、類似色で順次発光）させることで遊技窓１０１へ向かって外側から収束するような発光演出、或いは、第一環状グループ１０２と第二環状グループ１０３とを同時に発光させることで遊技窓１０１の外周全体を広く発光させるような発光演出等をすることができるようになっている。

【０３１０】

また、遊技盤４に備えられたＬＥＤ（詳細な図示は省略する）と協調することで、遊技盤４のＬＥＤと、遊技窓１０１に近い第一環状グループ１０２のＬＥＤと、第一環状グループ１０２よりも外側に配置された第二環状グループ１０３のＬＥＤとによって、更に表情豊かな発光演出を行うことが可能となり、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、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。

【０３１１】

また、第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３や、下部グループ１０８において、各系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外周に沿って上部装飾ユニット２８０の上部中央レンズ２８４へ向かって光が移動するような、或いは、上部中央レンズ２８４から光が遊技窓１０１の外周に沿って移動するような発光演出をしたりすることができる。なお、本例では、第一環状グループ１０

２や第二環状グループ１０３を周方向へ１０系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊに分割（１０分割）したものを示したが、これに限定するものではなく、８系統程に分割（８分割程）されていれば遊技窓１０１の外周を光が周回するような発光演出を良好に行うことができる。

【０３１２】

更に、放射状グループ１０４のみを発光させることで遊技窓１０１を中心に放射状に発光する発光演出をしたり、放射状グループ１０４と同時に第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３、及び下部グループ１０８を発光させることで遊技窓１０１の外周全体を略均一に発光させる発光演出をしたり、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３の発光中に放射状グループ１０４を発光（点灯・点滅）させることで環状の発光装飾に対してアクセントを付与する発光演出をしたりすることができる。また、放射状グループ１０４の各系統１０４ａ～１０４ｈを夫々個々に発光させることで、サイド閃光レンズ２０４，２４６（放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂ）が周回するような発光演出もすることができる。

【０３１３】

また、上部中央グループ１０６や上部中央サイドグループ１０５を発光させることで、遊技者に対してチャンスの到来や特定の遊技状態（例えば、大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、確変時短遊技状態、等）を示唆する発光演出を行うことができる。

【０３１４】

更に、下部グループ１０８の各系統１０８ａ～１０８ｄを適宜発光させることで、上皿３０１を発光装飾させる発光演出をしたり、操作グループ１０９と関連させて発光させることで、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作を促す発光演出をしたりすることができる。また、操作グループ１０９におけるダイヤル操作部４０１と対応した系統１０９ａ，１０９ｂを適宜発光させることで、ダイヤル操作部４０１の操作を促したり、ダイヤル操作部４０１の回転操作方向を案内したりする発光演出をすることができる。更に、操作グループ１０９における押圧操作部４０５と対応した系統１０９ｃを発光させることで、押圧操作部４０５の操作を促す発光演出をすることができる。

【０３１５】

なお、第一環状グループ１０２、第二環状グループ１０３、上部中央グループ１０６、下部グループ１０８、及び操作グループ１０９の系統１０９ｃは、フルカラーＬＥＤとされているので、各グループ１０２，１０３，１０６，１０８，１０９毎や、各系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ，１０６ａ～１０６ｃ，１０８ａ～１０８ｄ，１０９ｃ毎に、発光色や明るさ等の階調を異ならせた発光演出を行うことができ、多彩で表情豊かな発光演出を行うことができる。

【０３１６】

［１－３．本体枠の全体構成］

次に、パチンコ機１における本体枠３について、図６１乃至図６７を参照して説明する。図６１は、本体枠の正面図であり、図６２は、本体枠の背面図である。また、図６３は、本体枠の正面斜視図であり、図６４は、本体枠の背面斜視図である。更に、図６６は、本体枠を分解して前から見た分解斜視図であり、図６５は、本体枠の左側面図であり、図６７は、本体枠を分解して後から見た斜視図である。本実施形態の本体枠３は、外枠２に対して正面視左辺が軸支されており、扉枠５の後側で外枠２の前面を開閉するように扉状に支持されていると共に、前側が扉枠５によって開閉させられるようになっている。また、本体枠３は、扉枠５の遊技窓１０１と対応した位置に前側から遊技盤４を着脱自在に保持することができるようになっている。

【０３１７】

本例の本体枠３は、本体枠３の骨格を形成すると共に前後方向に貫通し遊技盤４を保持するための矩形状の遊技盤保持口６０１を有した本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側端部の上端及び下端に夫々取付けられ外枠２に軸支されると共に扉枠５を軸支するための上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０と、本体枠ベース６００の下部

前面に取付けられ遊技盤４の遊技領域１１００内へ遊技球を打ち込むための打球発射装置６５０と、本体枠ベース６００の後側に取付けられ皿ユニット３００の上皿３０１へ遊技球を払出すための賞球ユニット７００と、本体枠ベース６００の前面に取付けられ本体枠３に対して扉枠５が開いた時に賞球ユニット７００から扉枠５の皿ユニット３００への遊技球の流れを遮断する球出口開閉ユニット７９０と、を備えている。

【０３１８】

また、本体枠３は、本体枠ベース６００の下部後面に取付けられ遊技盤４を除く扉枠５や本体枠３に備えられた電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板８５１等を一纏めにしてユニット化した基板ユニット８００と、本体枠ベース６００における遊技盤保持口６０１の後側開口を覆う裏カバー９００と、本体枠ベース６００の正面視左側端部を被覆する側面防犯板９５０と、本体枠ベースの正面視右側端部に取付けられ外枠２に対する本体枠３の開閉施錠、及び本体枠３に対する扉枠５の開閉施錠をする錠装置１０００と、を主に備えている。

【０３１９】

［１－３Ａ．本体枠ベース］

次に、本体枠３における本体枠ベース６００について、主に図６８及び図６９を参照して説明する。図６８は、本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。また、図６９は、本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。本実施形態の本体枠３における本体枠ベース６００は、合成樹脂によって一体成形されており、正面視の外形が扉枠５の外形と沿った縦長の矩形状とされていると共に、前後方向へ略一定の奥行きＤを有するように形成されている（図６５を参照）。これにより、本体枠ベース６００に対して、その後側に賞球ユニット７００、基板ユニット８００、裏カバー９００、及び錠装置１０００等の取付作業時において、本体枠ベース６００を伏せた状態で作業する際に、本体枠ベース６００の後面が本体枠ベース６００における奥行きＤの高さで略平らな状態となり、賞球ユニット７００等を容易に載置することができ、本体枠３の組立てに係る作業性を良くすることができるようになっている。

【０３２０】

本体枠ベース６００は、図示するように、上部から下部へ向かって全体の約３／４の範囲内が前後方向へ矩形状に貫通し遊技盤４の外周を嵌合保持可能な遊技盤保持口６０１と、本体枠ベース６００の正面視左辺を除く前端外周を形成するコ字状の前端枠部６０２と、前端枠部６０２の前面から後方へ向かって窪み、扉枠５における扉枠ベース本体１１０の下端から後方へ突出した扉枠突片１１０ｃ、扉枠５の補強ユニット１５０における上側補強板金１５１の後方へ突出した上側の屈曲突片１６７及び開放側補強板金１５３の後方へ突出した開放側外折曲突片１６３が挿入係合される係合溝６０３と、を備えている。

【０３２１】

また、本体枠ベース６００は、遊技盤保持口６０１の下側から本体枠ベース６００下端まで延出し前端枠部６０２の前端から所定量後側へ窪み左右方向へ板状に広がった下部後壁部６０４と、前端枠部６０１よりも内側で後方へ突出し遊技盤保持口６０１の内周壁を形成する周壁部６０５と、を備えている。この周壁部６０５によって、コ字状の前端枠部６０２の自由端部（正面視で上下の左側端部）同士が連結されるようになっており、本体枠ベース６００の外形が枠状となるようになっている。

【０３２２】

また、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４の上端に遊技盤保持口６０１の下辺を形成すると共に遊技盤４が載置される遊技盤載置部６０６と、遊技盤載置部６０６の左右方向略中央から上方へ突出し遊技盤４における遊技パネル１１５０のアウト球排出溝１１５６と係合する位置決め突起６０７と、周壁部６０５における正面視右側内壁の所定位置に形成され遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が止め付けられる遊技盤係止部６０８（図６１を参照）と、周壁部６０５の上側内壁から下方へ垂下し下端が遊技盤４の上端と当接可能な板状で左右方向に複数配置された上端規制リブ６０９と、を備えている。本体枠ベース６００の位置決め突起６０７は、遊技盤４のアウト球排出溝１１５６と嵌合することで

、遊技盤４の下端が左右方向及び後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤係止部６０８は、遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が係止されることで遊技盤４の正面視右辺が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、遊技盤４の正面視左辺は、詳細は後述するが、側面防犯板９５０の位置決め部材９５６によって前後方向への移動が規制されるようになっている。

【０３２３】

更に、本体枠ベース６００は、コ字状の前端枠部６０２の自由端部（正面視で上下の左側端部）の後面に上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０を取付けるための金具取付部６１０を備えている（図６９を参照）。この金具取付部６１０は、図６８等示すように、その前側が上下及び左右に延びた複数のリブによって補強されており、充分な強度で上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０を取付けることができるようになっている。また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の右端上部に前後方向に貫通した略円形のシリンダ錠貫通穴６１１と、シリンダ錠貫通穴６１１の正面視左下に形成され扉枠５における扉枠ベース本体１１０から後方へ突出する位置決め突起１１０ｄと嵌合するＵ字状の嵌合溝６１２と、嵌合溝６１２の正面視左下に形成され打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４を収容するソレノイド収容凹部６１３と、を備えている。

【０３２４】

本例の本体枠ベース６００は、上述したように、下部後壁部６０４が前端枠部６０２の前面よりも後側へ一段窪んだ位置に形成されており、下部後壁部６０４の正面視右側前面に、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４がソレノイド収容凹部６１３内に収容されるように前側から打球発射装置６５０が取付けられるようになっている。この下部後壁部６０４の前面に打球発射装置６５０を取付けた状態では、図６３や図９８等に示すように、打球発射装置６５０における発射レール６６０の上端よりも正面視左側に、左方向及び下方へ広がったファール空間６２６が形成されるようになっている。本例では、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、ファール空間６２６の下部にファールカバーユニット５４０におけるファール球入口５４２ｅが位置するようになっており、ファール空間６２６を下降した遊技球が、ファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅに受けられて、皿ユニット３００における下皿３０２へ排出されるようになっている。

【０３２５】

また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の左右中央よりも左側に前後方向へ矩形状に貫通する開口部６１４と、開口部６１４の上側及び正面視左右両側に複数形成され前後方向に貫通した透孔６１５と、を備えている。この本体枠ベース６００の開口部６１４は、前側から中継端子板カバー６９２（図６６等を参照）によって閉鎖されるようになっており、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、下部後壁部６０４の後面に取付けられた基板ユニット８００の主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２とが前側へ臨むようになっている。また、複数の透孔６１５は、基板ユニット８００のスピーカボックス８２０からの音を、本体枠ベース６００の前側へ伝達させるためのものである。なお、開口部６１４の左右両側に配置された透孔６１５は、前側に衝壁を有したベンチレーション型の孔とされている。

【０３２６】

また、本体枠ベース６００は、開口部６１４の上側で下部後壁部６０４の前面上端付近に遊技盤４を脱着可能に固定するための遊技盤固定具６９０を回転可能に支持する固定具支持部６１６と、固定具支持部６１６の正面視右下から前方へ突出し遊技盤固定具６９０の回転位置を規制するストッパ６１７と、を備えている。

【０３２７】

ここで、遊技盤固定具６９０は、図６１等に示すように、本体枠ベース６００の固定具支持部６１６に軸支される軸心を中心に扇状に広がる固定片６９０ａと、固定片６９０ａにおける周方向一端側（正面視で時計回りの方向へ回転させた時に後端となる側）から外方へ延出する操作片６９０ｂと、を備えている。この遊技盤固定具６９０は、本体枠ベース６００の固定具支持部６１６に軸支させた上で、操作片６９０ｂを操作して遊技盤固定

具６９０を正面視で時計回りの方向へ回動させると、固定片６９０ａが遊技盤載置部６０６よりも上方へ突出し、遊技盤載置部６０６に載置された遊技盤４の固定凹部１１２１内に挿入されるようになっており、遊技盤４が前側へ移動するのを阻止することができるようになっている。また、遊技盤固定具６９０は、操作片６９０ｂがストッパ６１７と当接するようになっており、ストッパ６１７と当接することで、正面視反時計周りの方向への回動端が規制されるようになっている。

【０３２８】

更に、本体枠ベース６００は、シリンダ錠貫通穴６１１の下側前面に、本体枠３に対する扉枠５の開放を検知するための扉枠開放スイッチ６１８が取付けられており、本体枠３に対して扉枠５が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠５の開放を検知することができるようになっている。また、本体枠ベース６００は、扉枠開放スイッチ６１８が取付けられた位置よりも下側後面に、外枠２に対する本体枠３の開放を検知するための本体枠開放スイッチ６１９が取付けられており（図６９を参照）、外枠２に対して本体枠３が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて本体枠３の開放を検知することができるようになっている。

【０３２９】

また、本体枠ベース６００は、コ字状の前端枠部６０２における正面視で右側（開放側）辺の係合溝６０３よりも内側（軸支側）に、前後方向へ縦長に貫通する三つの扉用フック穴６２０と、下端の扉用フック穴６２０の下側に前後方向へ貫通し左右方向に二つ並んだ錠係止穴６２１と、を備えている。これら三つの扉用フック穴６２０は、上下方向の上下両端付近と、上下方向の略中央に夫々形成されている。この上側と中央の扉用フック穴６２０と錠係止穴６２１には、錠装置１０００の上下両端に備えられた係止突起１００４が係合係止されるようになっており、前端枠部６０２における正面視右辺の後側で周壁部６０５の外壁に沿って錠装置１０００が本体枠ベース６００に取付けられるようになっている。そして、本体枠ベース６００に錠装置１０００を取付けた状態では、錠装置１０００の三つの扉枠用フック部１０４１が、三つの扉用フック穴６２０から前方へ突出すると共に、錠装置１０００のシリンダ錠１０１０がシリンダ錠貫通穴６１１から前方へ突出した状態となるようになっている（図６３を参照）。

【０３３０】

更に、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４の後面に、背面視で、右側上端から左右方向略中央へ向かって緩く斜めに下降した上で、左右方向の略中央で下部後壁部６０４における上下方向の中間からやや上寄りの位置まで垂下し遊技球が流通可能とされた本体枠ベース球抜通路６２２を備えている。この本体枠ベース球抜通路６２２は、基板ユニット８００における基板ユニットベース８１０によって後側が閉鎖されようになっており、詳細は後述するが、賞球装置７４０における球抜通路７４１ｄを流通した遊技球が流通するようになっている。

【０３３１】

また、本体枠ベース６００は、周壁部６０５における背面視左辺の後端に、上下方向へ所定間隔で複数配置され裏カバー９００の軸支ピン９０６を回動可能に軸支する裏カバー軸支部６２３と、下部後壁部６０４の前面で開口部６１４の正面視斜め左上に球出口開閉ユニット７９０を取付けるための取付部６２４と、周壁部６０５の正面視右側（開放側）側面に錠装置１０００を取付固定するための錠取付部６２５と、を備えている。

【０３３２】

なお、詳細な説明は省略するが、本体枠ベース６００には、上記の他に、打球発射装置６５０、賞球ユニット７００、及び基板ユニット８００等を取付けるための取付ボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。

【０３３３】

［１－３Ｂ．上軸支金具及び下軸支金具］

次に、本体枠３における上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０について、主に図６６及び図６７を参照して説明する。本体枠３における上軸支金具６３０及び下軸支金具６４

０は、本体枠ベース６００の正面視左端上下後面の金具取付部６１０に、所定のビスを用いて夫々取付けることで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができると共に、外枠２に対して本体枠３を開閉可能に軸支させることができるものである。

【０３３４】

まず、上軸支金具６３０は、本体枠ベース６００の上側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６３１と、取付部６３１の上端から前方へ延出する板状の前方延出部６３２と、前方延出部６３２の前端付近から上方へ延びだすように突設された軸支ピン６３３と、軸支ピン６３３の正面視左側に配置され扉枠５の軸ピン１５５が挿入される上下方向に貫通した扉枠軸支穴６３４（図６３等を参照）と、前方延出部６３２の正面視左側端部から下方へ垂下し扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパ６３５（図６５及び図１０９を参照）と、を備えている。この上軸支金具６３０は、取付部６３１、前方延出部６３２、及びストッパ６３５が、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【０３３５】

一方、下軸支金具６４０は、扉枠５を軸支するための扉枠軸支金具６４２と、扉枠軸支金具６４２の下側に配置され外枠２に対して本体枠３を軸支するための本体枠軸支金具６４４と、を備えている。下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６４２は、本体枠ベース６００の下側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６４２ａと、取付部６４２ａの下端から前方へ延出する板状の前方延出部６４２ｂと、前方延出部６４２ｂの前端付近に上下方向へ貫通し扉枠５の軸ピン１５７が挿入される扉枠軸支穴６４２ｃと、前方延出部６４２ａの正面視左側端部から上方へ立設され扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパ６４２ｄと、を備えている。この扉枠軸支金具６４２は、取付部６４２ａ、前方延出部６４２ｂ、及びストッパ６４２ｄが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【０３３６】

また、下軸支金具６４０における本体枠軸支金具６４４は、本体枠ベース６００の下側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６４４ａと、取付部６４４ａの下端から前方へ延出する前方延出部６４４ｂと、前方延出部６４４ｂ前端付近に上下方向へ貫通した本体枠軸支穴（図示は省略する）と、を備えている。この本体枠軸支金具６４４もまた、取付部６４４ａ、及び前方延出部６４４ｂが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【０３３７】

本例の下軸支金具６４０は、扉枠軸支金具６４２の取付部６４２ａと本体枠軸支金具６４４の取付部６４４ａとが前後方向に重なった（接した）状態とされると共に、扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂと本体枠軸支金具６４４の前方延出部６４４ｂとが上下方向に所定距離離間した状態で、本体枠ベース６００における下側の金具取付部６１０に取付けられるようになっている。

【０３３８】

この上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取付けた状態で、上軸支金具６３０の軸支ピン６３３と、下軸支金具６４０の図示しない本体枠軸支穴とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における本体枠軸支金具６４４の本体枠軸支穴が、外枠２における下支持金具２１の支持突起２１ｄに嵌合挿入されるように、本体枠軸支金具６４４の前方延出部６４４ｂを、下支持金具２１の支持突出片２１ｃ上に載置した上で、上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を、外枠２における上支持金具２０の支持鉤穴２０ｃ内に挿入することで、本体枠３を外枠２に対して開閉可能に軸支させることができるようになっている。

【０３３９】

また、この上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取付けた状態で、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４と、下軸支金具６４０の扉枠軸支金具６４２ｃとが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６

４２の扉枠軸支穴６４２ｃに、扉枠５の軸ピン１５７が挿入されるように扉枠５の下軸支部１５８を扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂ上に載置した上で、扉枠５の軸ピン１５５を、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４に挿入することで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができるようになっている。なお、本例では、扉枠５の上側の軸ピン１５５は、上下方向へ摺動可能とされており、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４へ挿入させる際に、軸ピン１５５を一旦、下方へスライドさせて、扉枠５の上軸支部１５６と上軸支金具６３０の前方延出部６３２とが上下に重なるようにした上で、軸ピン１５５を上方へスライドさせることで扉枠軸支穴６３４へ挿入することができるようになっている。

【０３４０】

［１－３Ｃ．打球発射装置］

次に、本体枠３における打球発射装置６５０について、主に図７０及び図７１を参照して説明する。図７０は、本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。また、図７１は、本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。この打球発射装置６５０は、扉枠５の球送りユニット５８０から供給された遊技球を、ハンドル装置５００の回転操作に応じた強さで遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込むことができるものである。

【０３４１】

本実施形態の打球発射装置６５０は、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の前面所定位置に取付けられる金属板の発射ベース６５２と、発射ベース６５２の下部後面に前側へ回転駆動軸６５４ａが突出するように取付けられる発射ソレノイド６５４と、発射ソレノイド６５４の駆動軸６５４ａに一体回転可能に固定される打球槌６５６と、打球槌６５６の先端に固定される槌先６５８と、槌先６５８の移動軌跡上における所定位置を基端として正面視斜め左上へ延出し発射ベース６５２の前面に取付けられる発射レール６６０と、発射レール６６０の基端上部に発射レール６６０との間で打球槌６５６先端の槌先６５８が通過可能とされると同時に遊技球が通過不能な隙間を形成し発射レール６６０の基端に遊技球を保持する球止め片６６２と、球止め片６６２によって発射レール６６０の基端に保持された遊技球を打球可能な打球位置よりも打球槌６５６（槌先６５８）が発射レール６６０側へ回動するのを規制するストッパ６６４と、を備えている。

【０３４２】

この打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４は、詳細な図示は省略するが、駆動軸６５４ａがハンドル装置５００の回転操作角度に応じた強さ（速さ）で往復回動するようになっている。また、打球発射装置６５０の打球槌６５６は、発射ソレノイド６５４の駆動軸６５４ａに固定される固定部６５６ａと、固定部６５６ａから緩やかな円弧状に延出し先端が駆動軸６５４ａの軸心に対して法線方向を向き先端に槌先６５８が固定される棹部６５６ｂと、棹部６５６ｂに対して固定部６５６ａを挟んで反対側へ延出しストッパ６６４と当接可能なストッパ部６５６ｃと、を備えている。打球槌６５６のストッパ部６５６ｃがストッパ６６４と当接することで、先端の槌先６５８が打球位置（正面視で反時計周りの方向の回動端）よりも発射レール６６０側へ回動するのが規制されるようになっている。

【０３４３】

また、打球発射装置６５０の発射レール６６０は、遊技盤４の外レール１１１１の下端延長線上と略沿うように下方が窪んだ緩い円弧状とされている（図９８を参照）と共に、前後方向に対して中央がＶ字状に窪んだ形状とされており、打球槌６５６によって打球された遊技球を発射レール６６０に沿って滑らかに遊技盤４側へ誘導させることができるようになっている。この発射レール６６０は、金属板を屈曲成形することで形成されている。

【０３４４】

また、打球発射装置６５０は、打球槌６５６における打球位置側への回動端を規制可能なストッパ６６４の前面を被覆するストッパカバー６６６と、打球槌６５６における打球位置とは離れた位置の回動端（正面視で時計回りの方向の回動端）を規制するストッパ６

６８と、を備えている。本例の打球発射装置６５０は、ストッパ６６４，６６８の表面がゴムで覆われており、打球槌６５６が当接した時の衝撃を吸収することができると共に、当接による騒音の発生を抑制することができるようになっている。

【０３４５】

本例の打球発射装置６５０は、図６３や図９８等に示すように、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４に取付けた状態とすると、発射レール６６０の上端が左右方向の略中央で下部後壁部６０４の上端、つまり、遊技盤載置部６０６（遊技盤保持口６０１の下辺）よりも下方に位置するようになっており、遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４における外レール１１１１の下端との間で、左右方向に所定幅で下方へ広がったファール空間６２６が形成されるようになっている。そして、本例の打球発射装置６５０は、発射レール６６０よりも正面視左側のファール空間６２６を飛び越えるようにして遊技球を発射することで、遊技盤４の遊技領域１１００内へ遊技球を打ち込むことができるようになっている。なお、上述したように、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、ファール空間６２６の下部にファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅが位置するようになっており、遊技領域１１００内へ打ち込まれずにファール球となった遊技球が、ファール空間６２６を落下してファール球入口５４２ｅへ受入れられて、下皿３０２へ排出されるようになっている。

【０３４６】

また、打球発射装置６５０は、発射ソレノイド６５４が、発射制御部４１２０によりハンドル装置５００の回転操作に応じた駆動強さで駆動させられるようになっていると共に、球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５の駆動と同期するように駆動させられるようになっている。具体的には、打球発射装置６５０へ遊技球を供給する球送りユニット５８０では、球送ソレノイド５８５が駆動（ＯＮ）すると球送り部材５８４が遊技球を受入れ、その状態から球送ソレノイド５８５の駆動が解除（ＯＦＦ）されると球送り部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送るようになっているので、この球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５と略同時に発射ソレノイド６５４を駆動（ＯＮ）することで、球送りユニット５８０から発射レール６６０の後端へ遊技球を円滑に供給することができ、打球槌６５６の回動により遊技球を確実に発射することができるようになっている。

【０３４７】

［１－３Ｄ．賞球ユニット］

次に、本体枠３における賞球ユニット７００について、主に図７２乃至図７９を参照して説明する。図７２は、本体枠における賞球ユニットの正面斜視図であり、図７３は、本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。また、図７４は、賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図７５は、賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図７６は、賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。図７７は、賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。図７８は、賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。また、図７９は、賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。

【０３４８】

本実施形態の本体枠３における賞球ユニット７００は、パチンコ機１を設置する遊技ホールにおける島設備において、島設備側からパチンコ機１へ供給された遊技球を貯留した上で、所定の払出指示に基づいてパチンコ機１の上皿３０１へ払出すものである。この賞球ユニット７００は、本体枠ベース６００の後面に取付けられる賞球ベース７１０と、賞球ベース７１０の後面上部に取付けられ島設備側から供給される遊技球を受けると共に貯留する賞球タンク７２０と、賞球タンク７２０の下側に配置され賞球タンク７２０に貯留された遊技球を整列させて下流側へ送るタンクレールユニット７３０と、タンクレールユニット７３０によって整列された遊技球を所定の払出指示に基づいて払出す払出装置７４０と、払出装置７４０によって払出された遊技球を皿ユニットの上皿３０１へ誘導するこ

とができると共に上皿３０１が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿３０２側へ分岐誘導することができる満タン分岐ユニット７７０と、を主に備えている。

【０３４９】

また、賞球ユニット７００は、賞球ベース７１０に形成された賞球通路７１５の後側開口を閉鎖する賞球通路蓋７８０と、タンクレールユニット７３０や賞球装置７４０を接地するためのアース金具７８２と、賞球ベース７１０の後面に取付けられる外部端子板７８４と、外部端子板７８４の後側を覆う外部端子板カバー７８６と、を備えている。賞球ユニット７００における賞球通路蓋７８０は、その後面に裏カバー９００を固定するための裏カバー係合溝７８０ａと、裏カバー係合溝７８０ａの背面視左側に裏カバー９００を締結固定するための裏カバー締結孔７８０ｂとが形成されている（図７３及び図７５等を参照）。

【０３５０】

この賞球ユニット７００は、賞球ベース７１０が、正面視で本体枠ベース６００の上辺と左辺に沿うような逆Ｌ字状に形成されており、上辺に賞球タンク７２０及びタンクレールユニット７３０が配置されていると共に、左辺に縦長の賞球装置７４０が配置されており、賞球装置７４０の下側に満タン分岐ユニット７７０が配置されている。また、賞球装置７４０の直上でタンクレールユニット７３０よりも上側に賞球タンク７２０と隣接するように外部端子板７８４及び外部端子板カバー７８６が配置されている。

【０３５１】

次に、賞球ユニット７００における賞球ベース７１０は、図示するように、本体枠ベース６００の上辺と正面視で遊技盤保持口６０１の左辺と略対応するような正面視逆Ｌ字状に形成されており、透明な合成樹脂によって一体的に成形されている。この賞球ベース７１０は、逆Ｌ字状の外側外周に略沿って後方へ延出した周壁部７１０ａと、周壁部７１０ａの後端から内側へ所定幅で延出し略同一面状に配置された後壁部７１０ｂと、を備えている。本例では、図７５に示すように、周壁部７１０ａの上辺側が、賞球ベース７１０の上端よりも一段下がった位置から後方へ延出するように形成されている。この賞球ベース７１０は、後壁部７１０ｂが前端よりも奥まった位置に位置しており、本体枠ベース６００に取付けた時に、遊技盤４を収容可能な空間を形成することができるようになっている。

【０３５２】

また、賞球ベース７１０は、周壁部７１０ａの上辺上側に賞球タンク７２０を取付けるタンク取付部７１１と、タンク取付部７１１の横（背面視で右側）に配置され外部端子板７８４及び外部端子板カバー７８６を取付けるための外部端子板取付部７１２と、後壁部７１０ｂの上辺下端後側にタンクレールユニット７３０を取付けるための複数の取付係止部７１３と、後壁部７１０ｂの垂直辺後側に賞球装置７４０を取付けるための賞球装置取付部７１４と、賞球装置取付部７１４に隣接して賞球装置７４０から払出された遊技球を下方へ誘導する賞球通路７１５と、後壁部７１０ｂの下端に満タン分岐ユニット７７０を取付けるための取付係止部７１６と、を備えている。

【０３５３】

更に、賞球ベース７１０は、後壁部７１０ｂの賞球装置取付部７１４の位置に前後方向へ貫通し賞球装置７４０から前方へ突出した払出モータ７４４等を逃がすための逃し穴７１７と、裏カバー９００を固定するための裏カバー係合溝７１８と、を備えている。また、賞球ベース７１０には、詳細な説明は省略するが、賞球タンク７２０や賞球装置７４０等を取付けたり、本体枠ベース６００に取付けたりするための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【０３５４】

続いて、賞球ユニット７００における賞球タンク７２０は、図７６にも示すように、上方が開放された横長箱状に形成されており、平面視が横長の略矩形状とされた底壁部７２１と、底壁部７２１の外周から上方へ立上ると共に平面視で右側後部（開放側の後部）のみが矩形状に底壁部７１０よりも後方へ突出した外周壁部７２２と、外周壁部７２２にお

ける右側後部の底壁部７２１よりも後方へ突出した部位によって形成され下方へ開口した排出口７２３と、排出口７２３の平面視左側（軸支側）から賞球タンク７２０の左端まで板状に延びた庇部７２４と、庇部７２４の平面視左端下側から後方へ延出する棒状の軸部７２５と、軸部７２５の基端付近及び外周壁７２２の前側両端に形成され賞球タンク７２０を賞球ベース７１０における賞球タンク取付部７１１へ取付けるための取付部７２６と、を備えている。

【０３５５】

この賞球タンク７２０は、底壁部７２１の外周が外周壁部７２２で囲まれており、底壁部７２１上に所定量の遊技球を貯留することができるようになっている。また、賞球タンク７２０は、底壁部７２１の上面が、排出口７２３へ向かって低くなるように傾斜しており、底壁部７２１上の遊技球が排出口７２３へ向かって転動するようになっている。

【０３５６】

また、賞球タンク７２０は、軸部７２５に回動自在に軸支される二つの球ならし部材７２７を備えている。この球ならし部材７２７は、図示するように、一端側が軸部７２５に軸支されるようになっていると共に内部に錘を保持しており、自重によって他端側が垂下するようになっている。この球ならし部材７２７は、後述するタンクレールユニット７３０内に垂下するようになっており、タンクレールユニット７３０内を流通する遊技球をならして整列させることができるものである。また、賞球タンク７２０の庇部７２４は、タンクレールユニット７３０の上側の略半分を覆うように形成されており、タンクレールユニット７３０内から遊技球が溢れるのを防止することができると共に、タンクレールユニット７３０内に埃等が侵入するのを防止することができるようになっている。

【０３５７】

なお、詳細な図示は省略するが、賞球タンク７２０の底壁部７２１の上面は、平面視で左側（排出口７２３から遠い側）が右側へ向かって低くなるように傾斜していると共に、平面視で右側（排出口７２３に近い側）が後側の排出口７２３へ向かって傾斜するように形成されている。これにより、遊技球の流れをスムーズにすることができ、賞球タンク７２０内で球詰まりが発生するのを抑制することができるようになっていると共に、排出口７２３からタンクレールユニット７３０側へ遊技球をスムーズに排出することができるようになっている。

【０３５８】

次に、賞球ユニット７００におけるタンクレールユニット７３０は、図７６にも示すように、賞球タンク７２０の下側に配置され左右方向へ長く延びたタンクレール７３１を備えている。このタンクレール７３１は、上方が開放された所定深さの樋状で前後方向に遊技球が二列で整列することが可能な幅（奥行）とされ、正面視左側（軸支側）端部が低くなるように底部が傾斜している。このタンクレール７３１は、左側（軸支側）端部に下方へ開口する排出口７３１ａ（図７９を参照）と、前後方向の略中央で底部から上方へ延出した仕切壁７３１ｂと、前端下面より下方へ突出し賞球ベース７１０の取付係止部７１３に上側から係止される複数の係止突片７３１ｃ（図７４を参照）と、を備えている。

【０３５９】

このタンクレール７３１は、正面視右側（開放側）端部が賞球タンク７２０における排出口７２３の直下に位置するようになっており、賞球タンク７２０の排出口７２３から排出された遊技球を受取った後に左方向へ転動させて排出口７３１ａから賞球装置７４０側へ受け渡すことができるようになっている。また、タンクレール７３１の係止突片７３１ｃを賞球ベース７１０の取付係止部７１３に係止させることで、タンクレール７３１つまりタンクレールユニット７３０を賞球ベース７１０に取付けることができるようになっている。

【０３６０】

また、タンクレールユニット７３０は、タンクレール７３１の排出口７３１ａ上部に回転可能に支持される整列歯車７３２と、整列歯車７３２の上部を覆う歯車カバー７３３と、歯車カバー７３３の正面視右端と連続しタンクレール７３１の上部を閉鎖する球押え板

７３４と、タンクレール７３１内に進退可能とされタンクレール７３１内の遊技球が排出口７３１ａ側へ転動するのを停止させることが可能な球止片７３５と、タンクレール７３１内に配置されタンクレール７３１内の遊技球と接触可能とされたアース板７３６と、を備えている。整列歯車７３２は、図示するように、タンクレール７３１の仕切壁７３１ｂによって二列に仕切られた遊技球の二つの流路と対応するように、前後方向に並んで二つ備えられている。また、球押え板７３４は、上部に球止片７３５が取付けられる取付部７３４ａと、上下方向に貫通し球止片７３５の突片７３５ａが挿通可能な二つのスリット７３４ｂと、を備えている。

【０３６１】

このタンクレールユニット７３０内には、賞球タンク７２０に軸支された二つの球ならし部材７２７が上方から球押え板７３４の上流側（開放側）に挿入されるようになっており、この球ならし部材７２７によって賞球タンク７２０の排出口７２３からタンクレール７３１内に排出された遊技球が、一段となるようにならすと共に、仕切壁７３１ｂに沿って二列に整列させるようにすることができるようになっている。また、球押え板７３４は、球ならし部材７２７によって一段とならなかった遊技球を強制的に一段とするためのものであり、排出口７３１ａ側へ向かうに従ってタンクレール７３１の底部との隙間が狭くなるようにタンクレール７３１に取付けられている。

【０３６２】

タンクレールユニット７３０の整列歯車７３２は、図示するように、外周に複数の歯が形成されており、一対の整列歯車７３２における歯のピッチが半ピッチずつ、ずれるように軸支されている。これにより、タンクレール７３１を流下してきた遊技球の上部が整列歯車７３２の歯と噛み合いながら下流側の排出口７３２へ流下する時に、二列に整列された遊技球が交互に一つずつ賞球装置７４０へ送られるようになっている。

【０３６３】

なお、タンクレール７３１の底部には、上下に貫通する細溝が形成されており、タンクレール７３１内を遊技球と一緒に転動する埃等の異物がその細溝から下方に落下するようになっている。また、タンクレール７３１の内壁に配置されたアース板７３６は、詳細な図示は省略するが、アース金具７８２を介して電源基板８５１のアース用コネクタを経由して外部に接地されるようになっており、タンクレール７３１内で遊技球がアース板７３６と接触することで、帯電した静電気を除去することができるようになっている。

【０３６４】

また、タンクレールユニット７３０は、球押え板７３４の取付部７３４ａに回動可能に取付けられた球止片７３５を回動させて、球止片７３５の突片７３５ａをスリット７３４ａを通してタンクレール７３０内へ挿入することで、突片７３５ａによってタンクレール７３１内の二列の流路を閉止することができ、賞球装置７４０側へ遊技球が供給されるのを停止させることができるようになっている。

【０３６５】

更に、タンクレールユニット７３０は、タンクレール７３１が透明な合成樹脂によって形成されており、外部からタンクレール７３１内の遊技球等の状態を視認することができるようになっている。

【０３６６】

続いて、賞球ユニット７００における賞球装置７４０は、タンクレールユニット７３０の排出口７３１ａから排出供給された遊技球を、所定の払出指示に基づいて皿ユニット３００の上皿３０１へ払出すためのものである。この賞球装置７４０は、図７７乃至図７９等に示すように、賞球ベース７１０における賞球装置取付部７１４に取付けられる上下方向へ延びたユニットベース７４１を備えている。賞球装置７４０におけるユニットベース７４１は、図示するように、後面側に、上端に開口し遊技球の外形よりも若干広い幅で上下方向の中央よりもやや下側の位置まで延出する供給通路７４１ａと、供給通路７４１ａの下端と連通し所定広さの空間を有した振分空間７４１ｂと、振分空間７４１ｂの背面視左側（開放側）下端と連通し略く字状に曲がって背面視左側面に開口する賞球通路７４１

ｃと、振分空間７４１ｂの背面視右側（軸支側）下端と連通し下方へ延出して下端に開口する球抜通路７４１ｄと、を備えている。このユニットベース７４１の供給通路７４１ａ、振分空間７４１ｂ、賞球通路７４１ｃ、及び球抜通路７４１ｄは、後方へ開放された状態で形成されている。

【０３６７】

本例の賞球装置７４０は、ユニットベース７４１の後側に取付けられユニットベース７４１よりも上下方向の長さが短い裏蓋７４２と、裏蓋７４２の下側に配置される板状のモータ支持板７４３と、モータ支持板７４３の前側に配置され回転軸７４４ａがモータ支持板７４３よりも後方へ突出するようにユニットベース７４１に固定される払出モータ７４４と、払出モータ７４４の回転軸７４４ａに一体回転可能に固定されモータ支持板７４３の後側に配置される第一ギア７４５と、第一ギア７４５と噛合しユニットベース７４１に軸支される第二ギア７４６と、第二ギア７４６と噛合しユニットベース７４１に軸支される第三ギア７４７と、第三ギア７４７と共に一体回転しユニットベース７４１の振分空間７４１ｃ内に配置される払出回転体７４８と、払出回転体７４８とは第三ギア７４７を挟んで反対側に一体回転可能に固定され周方向に等間隔で複数（本例では三つ）の検出スリット７４９ａを有した回転検出盤７４９と、を備えている。

【０３６８】

また、賞球装置７４０は、ユニットベース７４１に取付けられ供給通路７４１ａ内の遊技球の有無を検出する球切れスイッチ７５０と、ユニットベース７４１に取付けられ賞球通路７４１ｃ内を流通する遊技球の数を計測するための計数センサ７５１と、払出回転体７４８と一体回転する回転検出盤７４９の検出スリット７４９ａを検出する回転角センサ７５２と、回転角センサ７５２を保持し裏蓋７４２の後面に取付けられるセンサ基板７５３と、払出モータ７４４、球切れスイッチ７５０、計数センサ７５１、及び回転角センサ７５２と払出制御基板４１１０との接続を中継し裏蓋７４２の後面に取付けられる賞球中継基板７５４と、を備えている。

【０３６９】

更に、賞球装置７４０は、賞球中継基板７５４を後側から覆い裏蓋７４２の後面に取付けられる基板カバー７５５と、第一ギア７４５、第二ギア７４６、第三ギア７４７（回転検出盤７４９）、及びセンサ基板７５３を後側から覆い裏蓋７４２を挟んでユニットベース７４１の後面に取付けられるギアカバー７５６と、ユニットベース７４１の供給通路７４１ａ内を流通する遊技球と接触可能な供給通路アース金具７５７と、モータ支持板７４３を挟んで払出モータ７４４をユニットベース７４１へ固定すると共に払出モータ７４４をアース接続するためのビス７５８と、裏蓋７４２をユニットベース７４１に対して着脱可能に支持する着脱ボタン７５９と、を備えている。

【０３７０】

本例の賞球装置７４０は、ユニットベース７４１の後側に裏蓋７４２が取付けられることで、供給通路７４１ａ、振分空間７４１ｂ、賞球通路７４１ｃ、及び球抜通路７４１ｄの開放された後端が閉鎖されるようになっている。また、ユニットベース７４１は、供給通路７４１ａにおける上端よりも下の位置が、一旦、後方へ膨出した形状とされており、タンクレールユニット７３０から排出落下してきた遊技球の勢いを緩和させることができるようになっている。また、ユニットベース７４１は、供給通路７４１ａにおける後方へ膨出した位置よりも下側の一方（背面視左側）の側面が部分的に切欠かれていると共に供給通路７４１ａの切欠かれた位置の外側に球切れスイッチ７５０を取付けるためのスイッチ取付部７４１ｅと、賞球通路７４１ｃの途中に計数センサ７５１を取付けるためのセンサ取付部７４１ｆと、賞球通路７４１ａよりも下側で前後方向へ貫通するように形成され払出モータ７４４を挿通可能なモータ挿通孔７４１ｇと、を備えている。

【０３７１】

このユニットベース７４１のスイッチ取付部７４１ｅに球切れスイッチ７５０を取付けることで、球切れスイッチ７４１ｅの作動片が供給通路７４１ａの側壁の一部を形成するようになっており、供給通路７４１ａ内に存在する遊技球によって作動片が押圧されるこ

とで球切れスイッチ７４１ｅによって供給通路７４１ａ内の遊技球の有無を検知することができるようになっている。この球切れスイッチ７４１ｅにより供給通路７４１ｅ内の遊技球が検知されていない状態（球切れの状態）では、払出モータ７４４が回転しないようになっていると共に、球切れであることが遊技者やホール側に報知されるようになっている。

【０３７２】

また、ユニットベース７４１は、第二ギア７４６、及び第三ギア７４７（払出回転体７４８）を軸支するための軸受部７４１ｈと、供給通路７４１ａにおけるスイッチ取付部７４１ｅと振分空間７４１ｂとの間に配置され供給通路アース金具７５７を取付けるためのアース金具取付部７４１ｉと、ユニットベース７４１の上部に配置され裏蓋７４２を着脱支持するための着脱ボタン７５９が支持されるボタン支持孔７４１ｊと、を備えている。このユニットベース７４１は、アース金具取付部７４１ｉに供給通路アース金具７５７を取付けることで、供給通路アース金具７５７の後面が供給通路７４１ａ内の遊技球と接触することができるようになっていると共に、供給通路アース金具７５７の前面がコ字状のアース金具７８２の下端後面と接触するようになっており、供給通路アース金具７５７を介して供給通路７４１ａ内を流通する遊技球の静電気を除去することができるようになっている。

【０３７３】

賞球装置７４０の裏蓋７４２は、全体が縦長の板状とされ上端が後方へ膨出した形態とされている。裏蓋７４２の上部には、着脱ボタン７５９を挿通させるボタン挿通穴７４２ａと、上下方向の略中央後面に賞球中継基板７５４及び基板カバー７５５を取付けるための中継基板取付部７４２ｂと、中継基板取付部７４２ｂの下側に配置されセンサ基板７５３を取付けるためのセンサ基板取付部７４２ｃと、払出回転体７４８が通過可能な貫通孔７４２ｄと、を備えている。裏蓋７４２の中継基板取付部７４２ｂは、ユニットベース７４１のアース金具取付部７４１ｉの後側に位置するように形成されている。

【０３７４】

また、賞球装置７４０のモータ支持板７４３は、本例では、アルミ板とされており、払出モータ７４４の金属製のモータハウジングと接触するようになっており、払出モータ７４４で発生する熱を放熱し易くすることができるようになっている。

【０３７５】

また、賞球装置７４０の払出回転体７４８は、図７８に示すように、周方向に等間隔で夫々一つの遊技球を収容可能な大きさの三つの凹部７４８ａを備えており、払出回転体７４８が回転することで、供給通路７４１ａから供給された遊技球が一つずつ凹部７４８ａに収容されて、賞球通路７４１ｃ又は球抜通路７４１ｄ側へ払出すことができるようになっている。また、払出回転体７４８と一体回転する回転検出盤７４９の三つの検出スリット７４９ａは、払出回転体７４８の凹部７４８ａ間と対応する位置に夫々形成されており、検出スリット７４９ａを回転角センサ７５２によって検出することで、払出回転体７４８の回転位置を検出することができるようになっている。

【０３７６】

本例の賞球装置７４０は、払出制御基板４１１０に、主制御基板４１００からの払出コマンドやＣＲユニット６からの貸出コマンド等が入力されたり、球抜スイッチ８６０ｂが操作されたりすることで払出モータ７４４が回転して、所定数の遊技球を遊技者側（上皿３０１）へ払出したり、遊技ホール側（パチンコ機１の後側）へ排出したりすることができるようになっている。この払出モータ７４４の回転軸７４４ａを回転駆動させると、回転軸７４４ａに固定された第一ギア７４５を回転すると同時に、第一ギア７４５と噛合する第二ギア７４６が回転し、更に第二ギア７４６と噛合する第三ギア７４７が回転するようになっている。この第三ギア７４７には、前側に払出回転体７４８が、後側に回転検出盤７４９が、夫々一体回転可能に固定されており、第三ギア７４７と共に払出回転体７４８及び回転検出盤７４９が回転するようになっている。

【０３７７】

この賞球装置７４０は、図７８に示すように、振分空間７４１ｂの略中央に払出回転体７４８が回転可能に軸支されている。そして、払出モータ７４４によって払出回転体７４８が背面視反時計周りの方向へ回転させられると、供給通路７４１ａ内の遊技球が、賞球通路７４１ｃ側へ払出されるようになっており、払出回転体７４８の回転によって賞球通路７４１ｃ側へ払出された遊技球は、計数センサ７５１によって一つずつ数えられた上で賞球ベース７１０の賞球通路７１５へ受け渡されるようになっている。一方、払出モータ７４４によって払出回転体７４８が背面視時計回りの方向へ回転させられると、供給通路７４１ａ内の遊技球が球抜通路７４１ｄ側へ払出されるようになっており、払出回転体７４８によって球抜通路７４１ｄ側へ払出された遊技球は、球抜通路７４１ｄの下端から後述する満タン振分ユニット７７０の球抜通路７７８、本体枠ベース６００の本体枠ベース球抜通路６２２、基板ユニット８００における基板ユニットベース８１０の開口部８１２、及び電源基板ボックスホルダ８４０の排出通路８４２を介してパチンコ機１の後側外部へと排出することができるようになっている。

【０３７８】

なお、本例の賞球装置７４０におけるユニットベース７４１は、透明な合成樹脂によって形成されており、本体枠３に組立てられた状態でも、透明な賞球ベース７１０を通して本体枠３の前側から、賞球装置７４０の供給通路７４１ａ、振分空間７４１ｂ、賞球通路７４１ｃ、球抜通路７４１ｄ等の内部を視認することができ、球詰り等の不具合を簡単に発見することができるようになっている。

【０３７９】

次に、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０について、主に図７４、図７５及び図７９を参照して説明する。賞球ユニット７００における満タン振分ユニット７７０は、賞球ベース７１０の下端に取付けられるものであり、賞球ユニット７４０の賞球通路７４１ｃ側へ払出された遊技球を、皿ユニット３００へ誘導することができると共に、皿ユニット３００の上皿３０１において遊技球が満タンになると、皿ユニット３００の下皿３０２に対して遊技球を払出すように振分けることができるものである。

【０３８０】

この満タン分岐ユニット７７０は、前後方向の略中央上部に賞球ベース７１０の取付係止部７１６に係止される係止部７７０ａと、後端上部に賞球ベース７１０の下端裏面に固定される固定部７７０ｂと、を備えている。満タン分岐ユニット７７０は、係止部７７０ａを賞球ベース７１０の取付係止部７１６に、後側から係止させることで取付係止部７１６に対して吊持ちされた状態となり、賞球ベース７１０に対して固定部７７０ｂを所定のビスで固定することで、満タン分岐ユニット７７０を賞球ベース７１０の下端に取付固定することができるようになっている。

【０３８１】

また、満タン分岐ユニット７７０は、図示するように、全体が後端から前端へ向かうに従って低くなるような箱状に形成されており、後端上部における左右方向の略中央に上方へ向かって開口し賞球ベース７１０の賞球通路７１５を流下してきた遊技球を受ける賞球受口７７１と、賞球受口７７１の下側に配置され左右方向へ広がった分岐空間７７２（図７９を参照）と、分岐空間７７２における賞球受口７７１の直下から前側へ向かって遊技球を誘導する通常通路７７３（図７９を参照）と、通常通路７７３を流通した遊技球を前方へ放出し前端の正面視右端に開口した通常球出口７７４と、分岐空間７７２における賞球受口７７１の直下よりも背面視右側へ離れた位置から前側へ向かって遊技球を誘導する満タン通路７７５（図７９を参照）と、満タン通路７７５を流通した遊技球を前方へ放出し通常球出口７７４の正面視左側に開口した満タン球出口７７６と、を備えている。

【０３８２】

更に、満タン分岐ユニット７７０は、後端上部の正面視左側端部に上方へ向かって開口し賞球装置７４０の球抜通路７４１ｄを流下してきた遊技球を受ける球抜受口７７７と、球抜受口７７７に受けられた遊技球を前側へ誘導する球抜通路７７８（図７９を参照）と、球抜通路７７８を流通した遊技球を前方へ放出し正面視左端で通常球出口７７４及び満

タン球出口７７６よりも後方の位置で開口した球抜出口７７９と、を備えている。
【０３８３】
本例の満タン分岐ユニット７７０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、通常球出口７７４及び満タン球出口７７６が、夫々扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃと対向して連通するようになっており、通常球出口７７４から放出された遊技球は、ファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａを通って皿ユニット３００の上皿３０１へ供給され、満タン球出口７７６から放出された遊技球は、ファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃを通って皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。また、球抜出口７７９は、本体枠ベース６００における本体枠ベース球抜通路６２２の背面視右側上端と連通するように形成されており、球抜出口７７９から放出された遊技球が本体枠ベース６００の本体枠ベース球抜通路６２２へ受け渡されるようになっている。
【０３８４】
この満タン分岐ユニット７７０は、賞球装置７４０の賞球通路７４１ｃ側へ払出された遊技球が、賞球ベース７１０の賞球通路７１５を介して賞球受口７７１で受取られるようになっており、賞球受口７７１へ進入した遊技球は、通常の状態では、分岐空間７７２を垂下して賞球受口７７１の直下に配置された通常通路７７３内へと流下する。そして、通常通路７７３内へ流下した遊技球は、通常出口７７４からファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａに進入し、第一球通路５４２ｂを通って第一球出口５４４ａから皿ユニット３００の上皿３０１へ供給されることとなる。
【０３８５】
ところで、皿ユニット３００の上皿３０１が遊技球で満タンとなった状態で、更に賞球ユニット７００（賞球装置７４０）から遊技球が払出されると、ファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａから上皿３０１側へ出られなくなった遊技球が、ファールカバーユニット５４０の第一球通路５４２ｂ内で滞り、やがて、満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４を通して上流の通常通路７７３内も一杯になる。この状態で、賞球受口７７１から分岐空間７７２内へ進入した遊技球は、通常通路７７３内へ進入することができず、分岐空間７７２内で横方向へ移動し始め、横方向へ移動した遊技球が満タン通路７７５内へ進入して、満タン球出口７７６からファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃ、第二球通路５４２ｄ、及び第二球出口５４４ｂを介して皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。
【０３８６】
なお、本例の満タン分岐ユニット７７０は、全体が透明な合成樹脂によって形成されており、外部から内部を視認することができるようになっている。これにより、満タン分岐ユニット７７０内に侵入した埃やゴミ等の異物や、球詰りの発生等を、満タン分岐ユニット７７００を分解しなくても簡単に発見することができるようになっている。
【０３８７】
このように、本例の満タン分岐ユニット７７０は、上皿３０１内で遊技球が満タンとなると、その満タンが解消されるまでは、賞球装置７４０から払出された遊技球を、自動的に下皿３０２へ供給させることができるので、従来のパチンコ機のように上皿が満タンとなって上皿の球抜ボタンを操作することで遊技球が打球発射装置に供給されなくなって遊技球の打込が中断してしまうのを回避させることができ、遊技中の煩わしさを解消させて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。
【０３８８】
また、本例の満タン分岐ユニット７７０は、上述したように、上皿３０１が満タンとなると、賞球装置７４０の直下、つまり、パチンコ機１の後部で払出される遊技球の通路を分岐させるようにしており、満タン分岐ユニット７７０の通常通路７７３内で滞留した遊技球は上皿３０１へ払出されるので、上皿３０１内の遊技球と通常通路７７３内の遊技球が打球発射装置６５０によって直接打ち込むことができる遊技球となり、上皿３０１における遊技球の貯留量は、実質的には、上皿３０１の容量と通常通路７７３の容量とを合わ

せた量となる。つまり、上皿３０１の容量を、従来のパチンコ機における上皿の容量よりも小さくしても、通常通路７７３の容量が加えられるので、従来と同等量の遊技球を上皿３０１で貯留することができる。従って、上皿３０１を小さくすることで相対的に扉枠５における遊技窓１０１を大きく（広く）することが可能となり、より広い遊技領域１１００を備えたパチンコ機１とすることができ、遊技する遊技者に対して訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、広い遊技領域１１００により遊技者を楽しませることができるようになっている。

【０３８９】

更に、満タン分岐ユニット７７０の二つの通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを左右に並べて配置しているので、扉枠５に貯留皿を一つのみ備えるようにして受入口（第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃ）を一つのみとした場合でも、本体枠３側（満タン分岐ユニット７７０）を変更することなく、扉枠５側へ遊技球を送ることができる。従って、本体枠３における遊技球の流路（満タン分岐ユニット７７０）を変更しなくても、貯留皿の数が異なる扉枠５に対応させることが可能なパチンコ機１とすることができると共に、貯留皿の数が異なる扉枠５を備えたパチンコ機１のラインナップにかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【０３９０】

また、上述したように、扉枠５に備えられた貯留皿の数を変更しても、本体枠３を変更することなく対応させることができるので、扉枠５の変更にかかるパチンコ機１全体のコストを低減させることができ、多様なパチンコ機１を低コストで提供することができるようになっている。

【０３９１】

更に、通常通路７７３を通って通常球出口７７４から扉枠５側へ送られる遊技球が、優先的に遊技領域１１００内へ打ち込まれるようにしており、貯留皿を一つのみ備えた扉枠５に交換しても、賞球装置７４０から払出された遊技球を通常通路７７３及び通常球出口７７４を介して直ちに貯留皿へ送ることができるので、払出しから貯留までのタイムラグを少なくすることができ、打ち込むための遊技球が不足して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、貯留皿の数が異なる扉枠５に対して充分に対応することができるようになっている。

【０３９２】

また、上皿３０１が満タンでない限りは、賞球装置７４０から払出された遊技球が上皿３０１へ送られるので、下皿３０２に貯留された遊技球を上皿３０１へ移す頻度を低減させることが可能となり、遊技球の打込操作等に遊技者を専念させることができ、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。

【０３９３】

また、満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを、左右に並んで配置しており、扉枠５に貯留皿を一つのみ備えるようにした場合でも、第一球入口５４２ａ等に相当する受入口の下端の位置を、貯留皿を二つ備えた扉枠５の上皿３０１と対応した第一球入口５４２ａ等と同じ高さとすることができるので、貯留皿の深さが浅くなるのを回避させることが可能となり、貯留皿を深くして充分な遊技球の貯留量を確保することができ、遊技者に対して頻繁に貯留量を気にさせることなく遊技を行わせることができると共に、本体枠３側を変更することなく、異なる数の貯留皿を備えた扉枠５に対応させることができ、パチンコ機１の機種変更等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【０３９４】

更に、満タン分岐ユニット７７０における満タン通路７７５が通常通路７７３から分岐する位置を、賞球装置７４０に可及的に近い位置で分岐させるようにしており、上皿３０１が遊技球で満タンとなり通常球出口７７４から遊技球が出られなくなっても、通常球出口７７４から満タン通路７７５の分岐位置までの間の通常通路７７３内に貯留される遊技球の量を可及的に多くすることができ、上皿３０１に貯留される実質的な遊技球の貯留量

を可及的に多くすることができる。なお、扉枠５に一つのみ貯留皿を備えるようにした場合では、貯留皿が遊技球で満タンとなって通常球出口７７３や満タン球出口７７６から遊技球が出られなくなっても、通常通路７７３から満タン通路７７５が分岐する位置を、賞球装置７４０に対して可及的に近い位置に配置しているので、通常通路７７３だけでなく満タン通路７７５にも多くの遊技球を貯留させることができ、貯留皿に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。従って、扉枠５側に備えられた貯留皿の数が異なっていても、本体枠３側（満タン分岐ユニット７７０）を変更することなく、夫々の扉枠５における遊技球の貯留量を最大限に多くすることができ、異なる扉枠５に対して充分に対応することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０３９５】

また、満タン分岐ユニット７７０における通常通路７７３及び満タン通路７７５を、複数列で遊技球を流通可能な広さとしており、満タン分岐ユニット７７０内での遊技球の停留量（貯留量）をより多くすることができるので、扉枠５に備えられた貯留皿の数が異なっていても、満タン分岐ユニット７７０内の遊技球を合わせた実質的な貯留量が少なくなるのを回避させることができ、本体枠３における遊技球の流路を変更することなく、貯留皿の数が異なる扉枠５に対応させることが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０３９６】

また、満タン分岐ユニット７７０を透明樹脂で形成することで通常通路７７３及び満タン通路７７５の内部を、外部から視認可能としているので、満タン分岐ユニット７７０内で遊技球が詰まって不具合が発生した際に、満タン分岐ユニット７７０の外部から球詰りの箇所を容易に発見することができ、不具合を早期に解消させてパチンコ機１の稼働率を高めることができる。

【０３９７】

［１－３Ｅ．球出口開閉ユニット］

次に、本体枠３における球出口開閉ユニット７９０について、主に図８０乃至図８２を参照して説明する。図８０は、本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。また、図８１は、本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。更に、図８２は、本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。本実施形態の本体枠３における球出口開閉ユニット７９０は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４における正面視左上端付近に形成された取付部６２４に取付けられるものであり、本体枠３に対して扉枠５が開いた時に、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを閉鎖して、賞球ユニット７００から扉枠５の皿ユニット３００への遊技球の流れを遮断することができるものである。

【０３９８】

この球出口開閉ユニット７９０は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４における正面視左上端付近に形成された取付部６２４に下部後壁部６０４の上端よりも突出しないように取付けられるシャッターベース７９１と、シャッターベース７９１に上下方向へスライド可能に保持される板状の開閉シャッター７９２と、開閉シャッター７９２を上下方向へスライドさせる開閉クランク７９３と、開閉クランク７９３を介して開閉シャッター７９２が上昇するように付勢する開閉バネ７９４と、を備えている。

【０３９９】

球出口開閉ユニット７９０のシャッターベース７９１は、開閉シャッター７９２がシャッターベース７９１の上端よりも上方へ突出するように上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一対のスライド溝７９１ａと、一対のスライド溝７９１ａの間で前後方向に貫通した矩形状の開口部７９１ｂと、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク７９３を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部７９１ｃと、開閉バネ７９４の一端（上端）を係止するバネ係止部７９１ｄと、を備えている。シャッターベース７９１のクランク支持部７９１ｃは、開口部７９１ｂの正面視左側に配置されていると共に、バネ係止部７９１ｄは、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近

に配置されている。
【０４００】
また、球出口開閉ユニット７９０の開閉シャッター７９２は、平板状のシャッター本体７９２ａと、シャッター本体７９２ａの前面から突出しシャッターベース７９１のスライド溝７９１ａ内を摺動する一対の摺動突部（図示は省略）と、一対の摺動突部の間でシャッターベース７９１の開口部７９１ｂから臨む位置に配置され前後方向へ貫通した横長矩形状の駆動孔７９２ｂと、を備えている。
【０４０１】
更に、球出口開閉ユニット７９０の開閉クランク７９３は、シャッターベース７９１のクランク支持部７９１ｃにより前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される軸部７９３ａと、軸部７９３ａの正面視右側外周から右外方へ延出し先端が開口部７９１ｂの左右方向中央付近まで延出した駆動棹７９３ｂと、駆動棹７９３ｂの先端から後方へ突出し開閉シャッター７９２の駆動孔７９２ｂ内に摺動可能に挿入される駆動ピン７９３ｃと、軸部７９３ａの正面視下側外周から下方へ延出し先端が球形状とされた当接部７９３ｄと、駆動棹７９３ｂの途中上面に形成され開閉バネ７９４の他端（下端）を係止するバネ係止部７９３ｅと、を備えている。
【０４０２】
なお、本例の球出口開閉ユニット７９０は、シャッターベース７９１及び開閉シャッター７９２が、透明な合成樹脂によって形成されており、開閉シャッター７９２が上昇した状態でも、開閉シャッター７９２を通して後側に配置された満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４や満タン球出口７７６等が視認できるようになっている。
【０４０３】
本例の球出口開閉ユニット７９０は、開閉クランク７９３が前後方向へ延びた軸回りに回動することで、開閉クランク７９３の駆動ピン７９３ｃが円弧状に上下方向へ回動すると同時に、駆動ピン７９３ｃが挿入された駆動孔７９２ｂを介して開閉シャッター７９２が上下方向へスライドするようになっている。この球出口開閉ユニット７９０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態では、開閉クランク７９３の当接部７９３ｄが扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の開閉作動片５４２ｇと当接して、当接部７９３ｄが正面視で時計回りの方向へ開閉バネ７９４の付勢力に抗して回動させられるようになっており、当接部７９３ｄと共に駆動ピン７９３ｃが正面視時計回りの方向へ回動することで、開閉シャッター７９２が下降して満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを開放させることができるようになっている。
【０４０４】
この状態から本体枠３に対して扉枠５を開くと、開閉クランク７９３の当接部７９３ｃと、扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の開閉作動片５４２ｇとの当接が解除され、開閉クランク７９３が開閉バネ７９４の付勢力によって正面視反時計周りの方向へ回動すると同時に、開閉シャッター７９２が上昇して、満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを閉鎖することができるようになっている。
【０４０５】
このように、本体枠３に対する扉枠５の開閉に応じて、球出口開閉ユニット７９０により賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを自動的に開閉させることができるので、満タン分岐ユニット７７０内に遊技球が残っている状態で扉枠５を開いても、通常球出口７７４や満タン球出口７７６から遊技球がこぼれてしまうのを防止することができるようになっている。
【０４０６】
［１－３Ｆ．基板ユニット］
次に、本体枠３における基板ユニット８００について、主に図８３乃至図８９を参照して説明する。図８３は、本体枠における基板ユニットの正面斜視図であり、図８４は、本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。また、図８５は、基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図８６は、基板ユニットを分解して後から見た分

解斜視図である。また、図８７は、基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。図８８（Ａ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、（Ｂ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。また、図８９（Ａ）は発射電源基板ボックスの正面図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示すＡ－Ａ線の断面図である。

【０４０７】

本体枠３における基板ユニット８００は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４の後面に取付けられる基板ユニットベース８１０と、基板ユニットベース８１０の正面視左側後面に取付けられるスピーカボックス８２０と、基板ユニットベース８１０の正面視右端後面に取付けられる発射電源基板ボックス８３０と、発射電源基板ボックス８３０を後側から囲うように基板ユニットベース８１０の後面に取付けられる電源基板ボックスホルダ８４０と、電源基板ボックスホルダ８４０の後面に取付けられ後端がスピーカボックス８２０の後端と略同一面状となる大きさに形成された電源基板ボックス８５０と、電源基板ボックス８５０及びスピーカボックス８２０の後面に取付けられる払出制御基板ボックス８６０と、払出制御基板ボックス８６０の正面視左側端部を覆うようにスピーカボックス８２０の後面に取付けられる端子基板ボックス８４０と、基板ユニットベース８１０の前面に取付けられる主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２と、を備えている。

【０４０８】

本例の基板ユニット８００における基板ユニットベース８１０は、図示するように、左右方向へ長く延びた形態とされ、左右方向の略中央部が下方へ一段下がり左右両端へ向かうに従って緩やかに上側へ傾斜し前面から前方へ突出した壁状の遮蔽壁部８１１と、遮蔽壁部８１１における左右方向中央の一段下がった位置の上側に配置され前後方向へ貫通した開口部８１２と、遮蔽壁部８１１の下側で正面視左端近傍の前面に形成され主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２を取付けるための基板取付部８１３と、基板取付部８１３の正面視左側で前後方向へ横長の矩形状に貫通した筒状のダクト部８１４と、後面に固定されるスピーカボックス８２０のスピーカ８２１と対応する位置で前後方向に貫通する縦長スリット状の複数の透孔８１５と、背面視左側（正面視右側）上部の後面に後方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス８３０の前側を収容可能なボックス収容部８１６と、を備えている。

【０４０９】

この基板ユニットベース８１０は、遮蔽壁部８１１が、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の後面に形成された本体枠ベース球抜通路６２２の下側に沿うように形成されており、本体枠ベース球抜通路６２２から遊技球が下方へ脱落するのを防止することができると共に、基板ユニットベース８１０の強度を高めることができるようになっている。また、基板ベースユニット８１０は、前後方向に貫通した開口部８１２を通して、本体枠ベース球抜通路６２２を流下してきた遊技球を基板ユニットベース８１０の後側に配置された電源基板ボックスホルダ８４０へ送ることができるようになっている。

【０４１０】

また、基板ユニットベース８１０は、主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２を取付ける基板取付部８１３が、本体枠ベース６００における矩形状に開口した開口部６１４と対応した位置に配置されており、基板取付部８１３に主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２を取付けた状態では、本体枠ベース６００の開口部６１４から主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２が前側へ臨むようになっている。また、基板ユニットベース８１０は、ダクト部８１４及び複数の透孔８１５によってスピーカボックス８２０のスピーカ８２１からの音を前側へ良好に伝達させることができるようになっている。

【０４１１】

更に、基板ユニットベース８１０は、ボックス収容部８１６が後側に配置される電源基板ボックスホルダ８４０の前ボックス収容部８４３と対応した位置に形成されており、ボックス収容部８１６と前ボックス収容部８４３とで、発射電源基板ボックス８３０を収容

する収容凹部を形成することができるようになっている。
【０４１２】
基板ユニット８００におけるスピーカボックス８２０は、文字通り、前側を向いて取付けられたスピーカ８２１を備えている。このスピーカボックス８２０は、スピーカ８２１の後側を密閉状に覆うと同時に、正面視でスピーカ８２１の左側に横長矩形状の開放口８２２が形成されている。この開放口８２２は、詳細な図示は省略するが、所定の迷路状の通路を介してスピーカ８２１の後側の空間と連通することで、スピーカ８２１の後側の音の位相を反転させて前方へ放射するようにしており、スピーカ８２１の口径に対してより重低音を発することが可能なバスレフ型のスピーカボックスとされている。なお、基板ユニットベース８１０におけるダクト部８１４は、スピーカボックス８２０の開放口８２２と対応する位置に形成されており、開放口８２２から放射される音を前方へ良好に伝達させることができるようになっている。
【０４１３】
基板ユニット８００における発射電源基板ボックス８３０は、後方が開放された箱状に形成されており、その後端開口を閉鎖するように取付けられた発射電源基板８３１を備えている。この発射電源基板ボックス８３０は、発射電源基板８３１に取付けられた各種電子部品が内部に収容されるようになっており、上面及び下面に形成されたスリット８３０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。
【０４１４】
この発射電源基板ボックス８３０は、基板ユニットベース８１０のボックス収容部８１６と、後述する電源基板ボックスホルダ８４０の前ボックス収容部８４４とによって形成される上方へ開放された収容凹部内に、上方から脱着可能に収容されるようになっている。これにより、本体枠３を組立てた状態では、発射電源基板ボックス８３０に不具合が発生した場合、本体枠３の前側から発射電源基板ボックス８３０を簡単に脱着して交換したり修理したりすることができるようになっている（図６３を参照）。
【０４１５】
更に、発射電源基板ボックス８３０を詳述すると、図８９にも示すように、発射電源基板８３１には、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電力を充電及び放電する電解コンデンサＳＣ０と、を備えており、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と電解コンデンサＳＣ０からの放電による電流とを併合した併合電流を打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に電流を流して駆動している。この発射電源基板ボックス８３０は、発射電源基板８３１に実装されるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が発する熱を外部へ放出するために、その上面及び下面に放熱孔としてのスリット８３０ａが形成されている。
【０４１６】
また、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０はＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａと比べて熱によって破損しやすい電子部品であるため、電解コンデンサＳＣ０が配置される発射電源基板ボックス８３０の側面には放熱孔としてのスリット８３０ａが形成されている。また発射電源基板ボックス８３０には、その内部空間を、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを収容するための空間と、電解コンデンサＳＣ０を収容するための空間と、の２つの空間に仕切る仕切壁８３０ｂが上面内壁と下面内壁とを接続するように底面から端開口縁まで一体に形成されている。これにより、発射電源基板ボックス８３０の端開口に発射電源基板８３１を取付けて発射電源基板ボックス８３０の内部空間を閉鎖すると、発射電源基板ボックス８３０の内部空間が仕切壁８３０ｂによって、電解コンデンサＳＣ０を収容するための収容空間８３０ｃと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを収容するための収容空間８３０ｄと、の２つ空間が形成されるため、仕切壁８３０ｂは、電解コンデンサＳＣ０を収容するための収容空間８３０ｃと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを収容するための収容空間８３０ｄと、の熱の出入りを遮断する断熱壁として機能している。
【０４１７】
電解コンデンサＳＣ０が収容された収容空間８３０ｃ内の熱は、つまり、電解コンデン

サＳＣ０が発する熱は、収容空間８３０ｃと外気とを連通する上面、側面、及び下面にそれぞれ形成された放熱孔としてのスリット８３０ａを介して、外部へ放出されることにより、この放出される熱をＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが収容される収容空間８３０ｄへ入り込ませないようにすることができる。従って、電解コンデンサＳＣ０が発する熱をＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａへ伝えないようにすることができる。また、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが収容された収容空間８３０ｄ内の熱は、つまり、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが発する熱は、収容空間８３０ｄと外気とを連通する上面及び下面にそれぞれ形成された放熱孔としてのスリット８３０ａを介して、外部へ放出されることにより、この放出される熱を電解コンデンサＳＣ０が収容される収容空間８３０ｃへ入り込ませないようにすることができる。従って、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａが発する熱を電解コンデンサＳＣ０へ伝えないようにすることができる。

【０４１８】

本実施形態では、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に流す併合電流を作成するためのＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が電源基板８５１に設けられるのではなく、電源基板８５１と別体の発射電源基板８３１に設けられることにより発射電源基板８３１のサイズを電源基板８５１のサイズと比べて小さくすることができる。従って、発射電源基板８３１の小型化により取り扱え易くなって発射電源基板８３１の交換作業が容易となりその交換作業に費やす時間の短縮化に寄与することができる。この交換作業では、発射電源基板ボックス８３０の端開口に発射電源基板８３１が取付けたままの状態、つまり発射電源基板ボックス８３０ごと、交換することもできる。

【０４１９】

またパチンコ遊技機１が稼働されて電解コンデンサＳＣ０がその寿命を迎え、発射ソレノイド６５４による駆動発射が突然発射不能となって遊技を中断せざるを得なくなっても、発射電源基板８３１の交換作業が容易に行えることにより遊技の中断を早い段階で解消することができる。したがって、電解コンデンサＳＣ０の寿命による発射不能を極めて簡単に解消することができるとともに、その発射不能による遊技の中断を早い段階で解消して遊技を再開することができ、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０４２０】

なお、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０は、発射ソレノイド６５４による駆動発射が行われるごとに、例えば、１分当たりに１００回という頻度において、充放電が繰り返し行われることにより劣化して寿命を迎えるのに対して、電源基板８５１は、遊技ホール等の島設備の交流電源から直流電源を作成するものの、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０と同様の頻度で充放電が繰り返し行わるものではないため、発射電源基板８３１と比べると、その寿命は極めて長い。換言すると、発射電源基板８３１は、電解コンデンサＳＣ０の充放電にともなう劣化によって寿命を迎えるのに対して、電源基板８５１は、経年変化によって寿命を迎える。発射ソレノイド６５４に流す併合電流を作成するためのＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が電源基板８５１に設けられるのではなく、電源基板８５１と別体の発射電源基板８３１に設けられることにより、寿命の長い経年変化にともなう電子部品を電源基板８５１に集中させることができる。これにより、寿命の長い経年変化にともなう電子部品が寿命の短い電解コンデンサＳＣ０と一緒に交換されることを防止することができる。

【０４２１】

また、打球発射装置６５０を制御する電解コンデンサＳＣ０を備えた発射電源基板８３１を、遊技盤４を保持する遊技盤保持口６０１を通して前側から脱着可能としているので、打込特性を変化させるために容量の異なる電解コンデンサＳＣ０に変更する不正を行おうとしても、発射電源基板８３１を脱着させるには遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４を取外す必要があり、発射電源基板８３１を交換し辛くして不正を行い難くすることができ、発射電源基板８３１が不正改造されて最適化されている打込強さを故意に変化させる不正を抑止することができると共に、不正を行い難くすることで苛立ち等を覚えた遊技者が不正行為等の不正へ発展するのを抑止することが可能なパチンコ機１とすることが

できるようになっている。
【０４２２】
また、発射電源基板８３１を脱着可能として交換できるようにしているので、仮に、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等に対して不正が行われても、発射電源基板８３１を直ちに交換して不正を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くすることができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、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ようになっている。
【０４２３】
更に、打球発射装置６５０を制御する発射制御部４１２０における電解コンデンサＳＣ０を備えた発射電源基板８３１が、遊技盤４を保持する本体枠３の遊技盤保持口６０１を通して前側から脱着可能とされており、機種変更等により遊技盤４を交換する際に、発射制御部４１２０の発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）も簡単に交換することができるので、交換する新機種のコンセプト等にマッチした打込特性を実現できる電解コンデンサＳＣ０やＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを備えた発射電源基板８３１に交換することで、本体枠３に以前から備えられている打球発射装置６５０の打込特性を、新しい遊技盤４にマッチしたものとすることができる。従って、遊技球の打込特性を遊技盤４のコンセプトに簡単に合わせることができるので、新機種の遊技盤４による遊技を充分に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。
【０４２４】
また、発射制御部４１２０の発射電源基板８３１を前側から脱着できるようにしているので、発射電源基板８３１を交換する際に、遊技ホール等の島設備に対して本体枠３を開ける必要がなく、交換にかかる手間を簡略化することができると共に、短時間で交換することができ、遊技ホール側の負担が増加するのを抑制することができる。また、発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）を脱着可能として交換できるようにしているので、発射制御部４１２０（払出制御基板４１１０）全体を交換する場合と比較して、打込特性の変更にかかるコストを低減させることができ、ホール側等の負担を軽減させることができる。
【０４２５】
更に、機種等を変更する際に、遊技盤４のみを交換して扉枠５や本体枠３等は以前のものをそのまま使用できるようにしているので、長期間の使用によって発射制御部４１２０の発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等が劣化した場合、上述したように、発射電源基板ボックス８３０を前側から簡単に交換することができるので、劣化によって不具合が発生して発射電源基板８３１を直ちに交換して不具合を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くすることができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、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。
【０４２６】
また、本体枠３の遊技盤保持口６０１を通して発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）を支持させるようにしており、発射電源基板８３１を脱着させるには、遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４を取外す必要があるので、扉枠５と本体枠３との隙間から不正行為を行うための工具を侵入させても、遊技盤４によって不正な工具が発射電源基板８３１に到達するのを阻止することができ、発射電源基板８３１に対して不正行為が行われるのを防止することができると共に、不正行為に対する防御力の高いパチンコ機１とすることができる。
【０４２７】
更に、遊技盤保持口６０１を通して発射電源基板ボックス８３０を支持させるようにしており、蓋然的に、発射電源基板ボックス８３０を支持する位置が本体枠３の前面よりも後側となるので、発射電源基板ボックス８３０を支持するためのスペースを確保し易くすることができ、発射電源基板ボックス８３０を支持して上記の作用効果を奏するパチンコ

機１を確実に具現化することができる。
【０４２８】
また、電解コンデンサＳＣ０を発射電源基板８３１に備えるようにしており、発射電源基板８３１を本体枠３の前側から簡単に脱着することができるので、電解コンデンサＳＣ０から発射ソレノイド６５４へ電源を供給することで電解コンデンサＳＣ０にかかる負荷が大きくなって電解コンデンサＳＣ０が劣化し易くなっても、電解コンデンサＳＣ０（発射電源基板８３１）を簡単に交換することができ、不具合を早期に解消させて遊技の中断時間を可及的に短くすることができると共に、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１とすることができる。
【０４２９】
また、基板ユニット８００における電源基板ボックスホルダ８４０は、正面視で左右中央よりも左側前面に、上方へ開放され遊技盤４のアウト球排出部１１６１から排出された下方へ排出された遊技球を受ける排出球受部８４１と、排出球受部８４１で受けられた遊技球を下方へ誘導して排出する排出通路８４２と、排出通路８４２及び排出球受部８４１の横（正面視で右側）の前面に前方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス８３０の後側を収容可能な前ボックス収容部８４３と、電源基板ボックスホルダ８４０の後面全体が前側へ窪んだように形成され電源基板ボックス８５０の前端を収容可能な後ボックス収容部８４４と、を備えている。
【０４３０】
この電源基板ボックスホルダ８４０は、排出通路８４２の開放された前端側が基板ユニットベース８１０の後面によって閉鎖されるようになっていると共に、基板ユニットベース８１０の開口部８１２が排出通路８４２へ望む位置に形成されており、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の後面に形成された本体枠ベース球抜通路６２２を流通して基板ベースユニット８１０の開口部８１２を通って基板ユニットベース８１０の後側へ流下した遊技球と、詳細は後述するが遊技盤４のアウト球排出部１１６１から排出されて排出球受部８４１で受けられた遊技球とを、排出通路８４２を通してパチンコ機１の後側下方へ排出することができるようになっている。
【０４３１】
また、電源基板ボックスホルダ８４０は、基板ユニットベース８１０のボックス収容部８１６と対応した位置に形成されており、ボックス収容部８１６と前ボックス収容部８４３とで、発射電源基板ボックス８３０を収容する収容凹部を形成することができるようになっている。
【０４３２】
更に、基板ユニット８００における電源基板ボックス８５０は、前方が開放された横長の箱状に形成されており、その前端開口を閉鎖するように取付けられた電源基板８５１を備えている。この電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１に取付けられた各種電子部品が収容されるようになっており、上面及び下面に形成された複数のスリット８５０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。なお、図８６に示すように、電源基板ボックス８５０の後面には、電源基板８５１に取付けられた電源スイッチ８５２が臨むようになっている。
【０４３３】
また、電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１における電源スイッチ８５２の下側に取付けられた電源端子８５３（図８４及び図８６を参照）が後側へ臨む開口の下辺に沿って後方へ突出した立壁部８５０ｂと、立壁部８５０ｂの後端の両側から後方へ突出した突起部８５０ｃと、立壁部８５０ｂよりも前側且つ下側に配置され電源基板ボックス８５０の外周との間で配線コード８５４を挿通可能な隙間を形成する配線ガイド部８５０ｄと、を備えている。なお、詳細な図示は省略するが、電源基板８５１に実装された電源端子８５３は、コネクタ端子８５５の係止爪と係止する係止片を有しており、それら係止爪と係止片とを係止させることで、電源端子８５３からコネクタ端子８５５が外れないようになっている。

【０４３４】
この電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂが、図８７に示すように、電源基板８５１の電源端子８５３に配線コード８５４のコネクタ端子８５５を接続した状態で、コネクタ端子８５５の後端よりも若干後方へ突出するように形成されている。本例の電源基板ボックス８５０では、配線コード８５４が電源基板ボックス８５０の前方下側から立壁部８５０ｂの後端に引っ掛かるように後側へ回り込んだ状態で、電源基板８５１の電源端子８５３にコネクタ端子８５５が接続されるようになっている。
【０４３５】
ところで、基板に取付けられた接続端子に対して、配線コードが延びだしたコネクタ端子を接続した上で、その配線コードを基板側へ引っ張った状態とすると、配線コードから係る張力によってコネクタ端子が接続端子側へ押し付けられるような状態となるので、接続端子からコネクタ端子を外し難くなる問題がある。しかしながら、本例の電源基板ボックス８５０によると、配線コード８５４の先端側（電源端子８５３と接続されたコネクタ端子８５５側とは反対側）が電源基板８５１側（本体枠３に対して前側）へ引っ張られても、コネクタ端子８５５よりも後方へ突出した立壁部８５０ｂによって、配線コード８５４がコネクタ端子８５５よりも後側へ回り込む（折返す）ように取り回されているので、配線コード８５４からコネクタ端子８５５が電源端子８５３側へ押し付けられるような力が作用するのを防止することができ、電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５を簡単に外すことができるようになっている。
【０４３６】
また、電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂの後端両側に後方へ突出した突出部８５０ｃを備えているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂの後端に沿ってスライドしても、後端の両端に備えられた突起部８５０ｃによって、それ以上外側へ配線コード８５４がスライドするのを阻止することができ、配線コード８５４が立壁部８５０ｂから外れるのを防止することができるようになっている。
【０４３７】
また、電源基板ボックス８５０の配線ガイド部８５０ｄに配線コード８５４を挿入させることで、立壁部８５０ｂで折返された配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、立壁部８５０ｂから配線コード８５４を外れ難くすることができると共に、立壁部８５０ｂで配線コード８５４を折返した上で、直ちに配線ガイド部８５０ｄで配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、一連の作業を連続して行わせることができ、組立てに係る作業工程を簡略化することができるようになっている。
【０４３８】
なお、電源基板ボックス８５０及び電源基板ホルダ８４０は、互いに組付けた状態における前後方向の寸法が、スピーカボックス８２０の前後方向の寸法と略同じとなるように形成されており、基板ユニットベース８１０に取付けると、電源基板ボックス８５０の後面と、スピーカボックス８２０の後面とが略同一面状となるようになっている。
【０４３９】
また、本例では、電源基板８５１を覆う電源基板ボックス８５０の開口から臨む電源端子８５３にコネクタ端子８５５を接続した上で、コネクタ端子８５５の後端よりも後側へ突出した立壁部８５０ｂによってコネクタ端子８５５の後端から延出した配線コード８５４を折返させるようにしているので、配線コード８５４が引っ張られることでコネクタ端子８５５に作用する張力を、係止爪等により接続が固定された電源端子８５３との接続を解除するような方向へ作用させることが可能となり、配線コード８５４によってコネクタ端子８５５が外せなくなるのを回避させることができ、電源基板８５１の電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５を外し易くして基板の交換等のメンテナンスを簡単に行うことができる。
【０４４０】
また、電源基板ボックス８５０の立壁部８５０ｂによって配線コード８５４を折返させ

るようにしており、立壁部８５０ｂが無い場合と比較して、配線コード８５４の折曲がり具合を緩くさせることができるので、配線コード８５４自体に無理な力が作用するのを回避させることができ、無理な力により配線コード８５４が断線して不具合が発生するのを防止することができる。

【０４４１】

更に、電源端子８５３が臨む電源基板ボックス８５０の開口の近傍に立壁部８５０ｂを備えるようにしており、蓋然的に、立壁部８５０ｂが電源端子８５３と隣接した位置となるので、電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５から延びた配線コード８５４を、コネクタ端子８５５に対して可及的に真直ぐ後側へ延びださせることが可能となり、コネクタ端子８５５と配線コード８５４との繋ぎ目が折れて無理な力が作用するのを防止することができ、断線等の不具合が発生するのを防止することができる。

【０４４２】

また、電源基板８５１を被覆する電源基板ボックス８５０に立壁部８５０ｂを備えるようにしているので、電源基板８５１に立壁部８５０ｂを備える必要が無く、電源基板８５１の組立作業を容易にすることができる。また、電源基板ボックス８５０で電源基板８５１を覆うようにしているので、電源基板８５１に不具合の発生原因となる埃やゴミ等が付着するのを防止することができると共に、電源基板８５１に実装された電子部品（例えば、抵抗器、コンデンサ、トランジスタ、ＩＣ、ＣＰＵ、メモリー、等）に対して触れ難くしたり交換し難くしたりすることができ、不正行為に対する防御力を高めることができるようになっている。

【０４４３】

また、電源基板８５１における電源端子８５３にコネクタ端子８５５を接続する方向を、基板面に対して略直角方向（前後方向）としており、電源基板８５１に実装された電源端子８５３に対して、コネクタ端子８５５を接続したり取外したりする時にかかる力を電源基板８５１の面に作用させ易くすることができるので、電源端子８５３におけるリード部に剪断力が作用するのを防止することが可能となり、リード部が破断して通電不良が発生したり電源基板８５１から電源端子８５３が外れてしまったりするのを防止することができ、不具合が発生し難いパチンコ機１とすることができる。

【０４４４】

更に、コネクタ端子８５５と電源端子８５３との接続を係止爪と係止片とによる固定手段によって固定するようにしているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂによって折返されることで配線コード８５４を介してコネクタ端子８５５に電源端子８５３との接続を解除するような方向へ力が作用しても、コネクタ端子８５５と電源端子８５３との接続が解除されてしまうのを防止することができ、コネクタ端子８５５と電源端子８５３との接続を確実に維持して接触不良や通電不良等の不具合が発生するのを防止することができる。

【０４４５】

また、電源基板ボックス８５０の立壁部８５０ｂにおける配線コード８５４が折返される後端の両端に、後方へ突出する突起部８５０ｃを備えるようにしているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂにおける折返される辺に沿ってスライドしても、辺の両端に備えられた突起部８５０ｃによって、それ以上外側へ配線コード８５４がスライドするのを阻止することができ、配線コード８５４が立壁部８５０ｂから外れるのを防止して上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１を具現化することができる。

【０４４６】

また、電源基板ボックス８５０に備えられた配線ガイド部８５０ｄによって、立壁部８５０ｂで折返された配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せるようにしているので、立壁部８５０ｂから配線コード８５４を外れ難くすることができ、上述した作用効果を確実に奏するようにすることができると共に、立壁部８５０ｂで配線コード８５４を折返した上で、直ちに配線ガイド部８５０ｄで配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることが可能となり、一連の作業を連続して行わせることができ、組立てに係る作業工程を簡

略化してコストが増加するのを抑制することができる。

【０４４７】

また、基板ユニット８００における払出制御基板ボックス８６０は、横長で後方が開放された薄箱状のボックスベース８６１と、ボックスベース８６１内へ後側から嵌合し前方が開放された薄箱状のカバー８６２と、ボックスベース８６１の後面に取付けられカバー８６２によって後面が覆われる払出制御基板４１１０（図１６１を参照）と、を備えている。また、払出制御基板ボックス８６０は、背面視左端から外方へ突出しボックスベース８６１及びカバー８６２の双方に形成された複数の分離切断部８６３を備えており、複数の分離切断部８６３の一箇所でボックスベース８６１とカバー８６２とがカシメ固定されている。これによってボックスベース８６１とカバー８６２とを分離するためには、分離切断部８６３を切断しないと分離できないようになっており、払出制御基板ボックス８６０を開くと、その痕跡が残るようになっている。従って、払出制御基板ボックス８６０が不正に開閉させられたか否かが判るようになっている。なお、本例では、検査等のために払出制御基板ボックス８６０を一回だけ開閉することができるようになっている。

【０４４８】

この払出制御基板ボックス８６０は、払出制御基板４１１０に取付けられたエラー解除スイッチ８６０ａ、球抜スイッチ８６０ｂ、検査用出力端子８６０ｃ、等がカバー８６２を通して後方へ臨むようになっている（図６２を参照）。また、払出制御基板ボックス８６０は、主制御基板４１００等と接続するための各種接続用の端子が、カバー８６２を通して後方へ臨むようになっている。

【０４４９】

更に、基板ユニット８００における端子基板ボックス８７０は、スピーカボックス８２０の後面に取付けられ、背面視左側上部後面に形成された基板取付部８７１ａ、及び背面視右端後面に形成された基板カバー取付部８７１ｂを有した基板ベース８７１と、基板ベース８７１の基板取付部８７１ａに後側から取付けられ後面に周辺パネル中継端子８７２ａが取付けられた周辺パネル中継端子板８７２と、基板ベース８７１の基板カバー取付部８７１ｂに後側から取付けられ後壁部８７３ａに上下方向へ延びた開口部８７３ｂを有する接続端子板カバー８７３と、接続端子板カバー８７３の開口部８７３ａから後方へ臨むＣＲユニット接続端子８７４ａが後面に取付けられた接続端子板カバー８７３内に支持されるＣＲユニット接続端子板８７４と、接続継端子板カバー８７３と共に基板ベース８７１の後側を覆う基板ボックスカバー８７５と、を備えている。

【０４５０】

この端子基板ボックス８７０における周辺パネル中継端子板８７２は、パチンコ機１を設置する島設備側に備えられたパチンコ機１の稼動状態等を表示するための度数表示器と本パチンコ機１とを接続するためのものであり、ＣＲユニット接続端子板８７４は、パチンコ機１と隣接して設置される球貸し機（ＣＲユニット６とも称す）と本パチンコ機１とを接続するためのものである。なお、端子基板ボックス８７０における基板ベース８７１、接続端子板カバー８７３、及び基板ボックスカバー８７５は、夫々透明な合成樹脂によって形成されており、外部から内部の周辺パネル中継端子板８７２やＣＲユニット接続端子板８７４等を視認することができるようになっている。また、基板ボックスカバー８７５の後面には、パチンコ機１において球詰り等の不具合が発生した場合に、島設備側に設置された度数表示器やＣＲユニット６等に表示されるエラーコードの内容が表示された状態表示シール８７６が貼り付けられている。

【０４５１】

この端子基板ボックス８７０における基板ベース８７１は、図８８に示すように、基板取付部８７１ａが、後端が開放された薄い箱状に形成されている。この基板ベース８７１は、基板取付部８７１ａの内側上部に形成され周辺パネル中継端子板８７２の上端を固定する固定片（図示は省略する）と、基板取付部８７１ａの内側下部に形成され周辺パネル中継端子板８７２の下端を係止する係止爪８７１ｃと、を備えており、固定片と係止爪８７１ｃとによって周辺パネル中継端子板８７２を後側から脱着可能に保持することができ

るようになっている。
【０４５２】
また、基板ベース８７１は、基板カバー取付部８７１ｂが、後側へ開放された薄い箱状に形成されており、その内周の大きさが接続端子板カバー８７３の外周が挿入可能な大きさとされていると共に、その内周壁が前後方向へ延びた外片部８７１ｃとされている。基板ベース８７１は、背面視右側の外片部８７１ｃを左右方向へ貫通する一対の固定孔８７１ｄと、基板カバー取付部８７１ｂの底壁から後方へ延出しＣＲユニット接続端子板８７４の前面と当接する上下方向へ延びた二つの突条８７１ｅと、基板カバー取付部８７１ｂの背面視左外側に配置され前後方向へ貫通する係止孔８７１ｆと、を備えている。この基板ベース８７１における突条８７１ｅは、後方への突出量が外片部８７１ｃよりもやや控えた状態となっていると共に、図示するように、ＣＲユニット接続端子板８７４の両側端に可及的に近い位置となるように配置されている。
【０４５３】
更に、基板ベース８７１は、基板カバー取付部８７１ｂの背面視右側後面に上下方向へ離反して配置され基板ボックスカバー８７５を回動可能に軸支するための一対の軸受部８７１ｇと、背面視左端部付近の後面に配置され前後方向へ延びた角筒状の係止部８７１ｈと、を備えている。
【０４５４】
端子基板ボックス８７０における接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７２の外周を囲うと共に基板ベース８７１の外片部８７１ｃで囲まれた基板カバー取付部８７１ｂ内へ挿入可能とされた外壁部８７３ｃと、外壁部８７３ｃの後端を閉鎖する後壁部８７３ａと、後壁部８７３ａを貫通し上下方向へ延びた矩形状の開口部８７３ｂと、開口部８７３ｂの内周に略沿って後壁部８７３ａから前方（基板ベース８７１側）へ延出する内壁部８７３ｄと、内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の前面と当接するようにＣＲユニット接続端子板８７４を保持し上下の外壁部８７３ｃに形成された鉤爪状の一対の基板保持部８７３ｅと、を備えている。
【０４５５】
また、接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７４に取付けられた複数の内部接続端子８７４ｂと対応する位置に配置され後壁部８７３ａを貫通した複数の開口部８７３ｆと、上下方向の略中央に配置された開口部８７３ｆの後側を覆い背面視左側が開放された箱状の保護部８７３ｇと、外壁部８７３ｃにおける背面視右側端部から外方（右方向）へ延出し基板ベース８７１の固定孔８７１ｄ内へ挿通可能とされた一対の固定片８７３ｈと、外壁部８７３ｃにおける背面視左側端部に形成され基板ベース８７１の係止孔８７１ｆへ係止可能とされた弾性爪状の係止爪片８７３ｉと、を備えている。なお、図示は省略するが、保護部８７３ｇを備えた中央の開口部８７３ｆにおける内周の上下にも前方へ延出した内壁部８７３ｄが形成されている。
【０４５６】
この接続端子板カバー８７３は、外壁部８７３ｃと後壁部８７３ａとによって、前側が開放された薄い箱状となっている。また、接続端子板カバー８７３は、開口した前側からＣＲユニット接続端子板８７４を内部へ挿入することで、内壁部８７３ｄの前端によってＣＲユニット接続端子板８７４が後方へ移動するのを規制することができると共に、一対の基板保持部８７３ｅによってＣＲユニット接続端子板８７４が前方へ移動するのを規制することができ、而して、ＣＲユニット接続端子板８７４を脱着可能に保持することができるようになっている。更に、接続端子板カバー８７３は、その固定片８７３ｈを基板ベース８７１の固定孔８７１ｄ内へ挿入した上で、係止爪片８７３ｉを基板ベース８７１の係止孔８７１ｆへ係止させることで、基板ベース８７１の基板カバー取付部８７１ｂへ脱着可能に取付けることができるようになっている。
【０４５７】
端子基板ボックス８７０におけるＣＲユニット接続端子板８７４は、その表面側（後面側）に、パチンコ機１と遊技ホールの島設備側に設置されたＣＲユニット６とを接続する

ためのＣＲユニット接続端子８７４ａの他に、払出制御基板４１１０や、貸球ユニット３６０等と接続するための複数の内部接続端子８７４ｂが備えられている。なお、本例のＣＲユニット接続端子板８７４では、図示するように、ＣＲユニット接続端子８７４ａが係止機能を有したＤ－ｓｕｂコネクタとされており、内部接続端子８７４ｂが角形ツーピースコネクタとされている。

【０４５８】

また、端子基板ボックス８７０における基板ボックスカバー８７５は、基板ベース８７１の後面全体を略覆う大きさで全体が前側へ開放された薄い箱状に形成され、背面視右側面に配置され基板ベース８７１の軸受部８７１ｇに回動可能に軸支される一対の軸部８７５ａと、接続端子板カバー８７３における開口部８７３ｂと対応し前後方向へ貫通した貫通口８７５ｂと、貫通口８７５ｂの左右両側端から前方へ延出する衝壁８７５ｃと、基板ベース８７１の係止部８７１ｈに係止される係止片８７５ｄと、を備えている。

【０４５９】

この基板ボックスカバー８７５は、一対の軸部８７５ａを基板ベース８７１の軸受部８７１ｇに軸支させることで、接続端子板カバー８７３と共に基板ベース８７１の後面を開閉可能に覆うことができるようになっている。また、基板ボックスカバー８７５は、軸部８７５ａに近い側（軸支された側）の衝壁８７５ｃが基板ベース８７１の後面まで延出する長さとされており、軸部８７５ａから遠い側の衝壁８７５ｃが接続端子板カバー８７３の後面まで延出する長さとされている。つまり、本例の端子基板ボックス８７０では、基板ボックスカバー８７５を閉じた状態とすると、夫々の衝壁８７５ｃの前端が、基板ベース８７１や接続端子板カバー８７３の後面に略当接した状態となるようになっている。

【０４６０】

本例の端子基板ボックス８７０は、ＣＲユニット接続端子板８７４のＣＲユニット接続端子８７４ａをＤ－ｓｕｂコネクタとしているので、図８８に示すように、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面に対してＣＲユニット接続端子８７４ａの本体が浮いた状態となっており、ＣＲユニット接続端子８７４ａから延びたリード部がＣＲユニット接続端子板８７４の後面側でも外部に露出した状態となっている。また、ＣＲユニット接続端板８７４の内部接続端子８７４ｂは、角形のツーピースコネクタとされており、図示するように、後方から嵌合接続できるように取付けられている。

【０４６１】

そして、本例の端子基板ボックス８７０は、図８８に示すように、組立てた状態では、ＣＲユニット接続端子板８７４の前面に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと基板ベース８７１の突条８７１ｅ及び外片部８７１ｃとが、また、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと内壁部８７３ｄと基板ボックスカバー８７５の軸部８７５ａ側の衝壁８７５ｃとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となるようになっている。従って、喩え、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、ＣＲユニット接続端子板８７４の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に備えられたＣＲユニット接続端子８７４ａに対する不正行為を確実に防ぐことができるようになっている。

【０４６２】

また、この端子基板ボックス８７０は、接続端子板カバー８７３における内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の後面と当接するようになっているので、ＣＲユニット接続端子８７４ａとして取付けられたＣＲユニット接続端子板８７４との間に隙間が形成されるＤ－ｓｕｂコネクタを用いても、内壁部８７３ｄによって露出したリード部の外周を覆うことができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【０４６３】

また、端子基板ボックス８７０は、基板ベース８７１の後面に回動可能に軸支された基板ボックスカバー８７５に、ＣＲユニット接続端子８７４ａが臨む貫通口８７５ｂの軸部８７５ａ側に、一対の軸部８７５ａ間に跨る長さの衝壁８７５ｃを備えており、衝壁８７５ｃによって基板ボックスカバー８７５の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー８７５と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで一対の軸部８７５ａの間に隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー８７５が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとすることができるようになっている。

【０４６４】

更に、本例の端子基板ボックス８７０は、ＣＲユニット接続端子板８７４の中央付近の内部接続端子８７４ｂの後側を接続端子板カバー８７３の保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とで覆うようにしているので、ツーピースコネクタとされた内部接続端子８７４ｂに配線コード側の接続端子が嵌合接続された状態で接続端子のコネクタ本体と配線コードとの隙間を通して針状の電極を挿入する不正行為を行おうとしても、保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とによって電極の挿入を阻止することができ、内部接続端子８７４ｂに対する不正行為も防止することができるようになっている。

【０４６５】

このように、本例によると、本体枠３の後面にＣＲユニット接続端子板８７４を収容した端子基板ボックス８７０を取付けるようにしているので、パチンコ機１の表側から外枠２と本体枠３との間等を介して不正な工具を挿入して、パチンコ機１の裏面側へ不正な工具の先端を侵入させても、端子基板ボックス８７０によって、収容されたＣＲユニット接続端子板８７４を保護することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に対する不正行為を確実に防ぐことができる。

【０４６６】

また、端子基板ボックス８７０内にＣＲユニット接続端子板８７４を収容した状態では、ＣＲユニット接続端子板８７４の前面（基板の裏面）に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと基板ベース８７１の突条８７１ｅ及び外片部と８７１ｃが、また、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面（基板の表面）に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと内壁部８７３ｄと基板ボックスカバー８７５の衝壁８７５ｃとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となり、喩え、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、ＣＲユニット接続端子板８７４の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に備えられたＣＲユニット接続端子８７４ａや内部接続端子８７４ｂに対する不正行為を確実に防ぐことが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０４６７】

また、接続端子板カバー８７３における内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の後面と当接するようにしているので、ＣＲユニット接続端子８７４ａとして基板との間に各リード部が露出するようなＤ－ｓｕｂコネクタを用いても、内壁部８７３ｄによって露出したリード部の外周を覆うことができ、不正行為が行われるのを確実に防止することができる。

【０４６８】

更に、端子基板ボックス８７０に、基板ベース８７１の後面に一方の端部が回動可能に軸支されて接続端子板カバー８７３の後面を開閉可能に覆うと共に、接続端子板カバー８７３の開口部８７３ｂと対応した貫通口８７５ｂにおける軸支された側の側端から前方へ基板ベース８７１の後面まで延出する板状の衝壁８７５ｃを有した基板ボックスカバー８７５を更に備えるようにしているので、基板ボックスカバー８７５における基板ベース８７１に対して軸支された部位同士の間に、ドライバー等を差し込んで隙間を形成して不正な工具を侵入させようとしても、衝壁８７５ｃによって不正な工具が接続端子板カバー８

７３（ＣＲユニット接続端子板８７４）側へ到達するのを阻止することができ、不正行為が行われるのを防止することができる。

【０４６９】

また、端子基板ボックス８７０内のＣＲユニット接続端子板８７４を取出すには、基板ボックスカバー８７５を開けた上で接続端子板カバー８７３を開けなければならず、ＣＲユニット接続端子板８７４を取出し難くすることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。また、衝壁８７５ｃによって基板ボックスカバー８７５の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー８７５と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー８７５が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとすることができる。

【０４７０】

更に、ＣＲユニット接続端子板８７４のＣ内部接続端子８７４ｂに接続された配線コード側の端子における被コネクタ本体と配線コードとの隙間を通して、針状の電極を挿入する不正行為を行おうとしても、対応した開口部８７３ｆの後側、すなわち、被コネクタ本体の配線コードと沿った隙間の開口の後側を保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とで覆うようにしているので、端子基板ボックス８７０の外側（後側）から被コネクタ本体の隙間へ針状の電極を挿入することができず、接続された配線コードの端子に対して不正行為が行われるのを防止することができ、防犯能力の高いものとすることができる。

【０４７１】

また、接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃに、ＣＲユニット接続端子板８７４を保持する基板保持部８７３ｅを備えると共に、外壁部８７３ｃをＣＲユニット接続端子板８７４よりも前側へ延出させているので、不正行為を行うために接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで隙間を形成させても、ＣＲユニット接続端子板８７４が接続端子板カバー８７３と共に後側へ移動するため、接続端子板カバー８７３における外壁部８７３ｃの前端とＣＲユニット接続端子板８７４との位置関係は変化することが無く、ＣＲユニット接続端子板８７４の外周が外壁部８７３ｃ（接続端子板カバー８７３）で保護されたままとすることができ、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面のＣＲユニット接続端子８７４ａ等に対して不正行為を行うことができず、ＣＲユニット接続端子板８７４やＣＲユニット接続端子８７４ａ等を狙った不正行為を防止することができる。

【０４７２】

更に、端子基板ボックス８７０を、透明樹脂によって形成しており、外側から端子基板ボックス８７０内を視認することができるので、端子基板ボックス８７０を分解しなくても、端子基板ボックス８７０の外側から、内部に収容されたＣＲユニット接続端子板８７４や周辺パネル中継端子板８７２等に対して不正な工具が挿入されていないか、ＣＲユニット接続端子板８７４等自体が不正なものに交換されていないか、或いは、ＣＲユニット接続端子板８７４等に実装された電子部品（例えば、ＲＯＭ、ＩＣ、抵抗器、コンデンサ、等）が不正なものと交換されていないか、等を簡単に点検することができ、不正行為を発見し易くすることができると共に、不正行為が発見し易くなるので、不正行為を行うものに対して不正行為の実行を躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。

【０４７３】

また、本体枠５の裏面側に、ＣＲユニット接続端子板８７４等の表面が後側を向く方向となるように端子基板ボックス８７０を取付けているので、メンテナンス等の際に外枠２に対して本体枠５を前側へ回動させて本体枠５の後側が現れると、端子基板ボックス８７０に収容されたＣＲユニット接続端子板８７４等が作業者側（遊技者側）を向いた状態となり、ＣＲユニット接続端子板８７４等や端子基板ボックス８７０を点検し易くすることができる。

【０４７４】

基板ユニット８００における主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、本体枠３に取付けられる遊技盤４に備えられた周辺制御部４１４０や基板ユニット８００の払出制御基板４１１０等と、扉枠５に備えられたハンドル装置５００、各装飾基板や操作ユニット４００等との接続を中継するためのものである。これら主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、本体枠３側や扉枠５側へ接続するための複数の接続端子を備えており、基板ユニットベース８１０の前面に形成された基板取付部８１３に取付けることで、それら接続端子が本体枠ベース６００の前面から前側を向くようになっている。

【０４７５】

なお、主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、図６１及び図６３等に示すように、本体枠ベース６００の前面に取付けられる中継端子板カバー６９２によってその前側が覆われるようになっていると共に、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、扉枠５側と接続するための接続端子のみが前側へ臨むようになっており、それらの接続端子に配線コード１９６が接続されるようになっている（図１及び図２８を参照）。

【０４７６】

また、主側中継端子板８８０は、扉枠５側に配置される皿ユニット３００における貸球ユニット３６０の貸球ボタン３６１、返却ボタン３６２、貸出残表示部３６３、ハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２、タッチセンサ５１６、発射停止スイッチ５１８、及びファールカバーユニット５４０の満タン検知センサ５５０と、本体枠３側に配置される払出制御基板４１１０との接続を中継するためのものである。また、周辺側中継端子板８８２は、扉枠５側に配置される各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板４３０，４３２、及び操作ユニット４００に備えられたダイヤル駆動モータ４１４やセンサ４３２ａ，４３２ｂ，４３２ｃと、本体枠３側に配置される遊技盤４の周辺制御部４１４０との接続を中継するためのものである。

【０４７７】

［１－３Ｇ．裏カバー］

続いて、本体枠３における裏カバー９００について、図９０乃至図９２を参照して説明する。図９０（Ａ）は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、（Ｂ）は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。また、図９１は、裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図であり、図９２は、裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。本例の裏カバー９００は、透明な合成樹脂によって形成されており、パチンコ機１の後側から本体枠３内を視認することができるようになっている。

【０４７８】

本体枠３における裏カバー９００は、本体枠３における遊技盤４を保持するための遊技盤保持口６０１（本体枠３に取付けられた遊技盤４）の後側を開閉可能に被覆するものである。この裏カバー９００は、遊技盤保持口６０１の後側開口を閉鎖する板状の本体部９０２と、本体部９０２の正面視右辺から前方へ延出する側部９０４と、側部９０４の前端に上下方向へ並んで複数配置され下方へ向かって突出し本体枠ベース６００の裏カバー軸支部６２３に軸支される軸支ピン９０６と、本体部９０２の正面視左辺上部と下部に夫々形成され賞球ベース７１０の裏カバー係合溝７１８と賞球通路蓋７８０の裏カバー係合溝７８０ａとに夫々係合する係合片９０８と、下側の係合片９０８の近傍に裏カバー９００を本体枠３に対して開閉不能に締結するための締結機構９２０とを備えている。

【０４７９】

裏カバー９００における締結機構９２０は、図９１及び図９２等に示すように、裏カバー９００の本体部９０２における下側の係止片９０８の背面視で左側に前後方向へ貫通した円形の挿通孔９２１と、挿通孔９２１の背面視で左側に所定距離はなれて配置され前後方向へ貫通した縦長矩形状の係止口９２２と、係止口９２２に対して後側から弾性係止される係止片９２３ａを一端側に有すると共に他端側に挿通孔９２１と対応した横長の長孔９２３ｂを有する板状のガイド部材９２３と、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂへ後側から挿通され本体部９０２の挿通孔９２１を介して賞球通路蓋７８０の裏カバー締結孔７８

０ｂへ螺合される雄ねじ部９２４ａを有した締結部材９２４と、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａにガイド部材９２３を挟むように取付けられる保持部材９２５と、を備えている。なお、締結機構９２０におけるガイド部材９２３は、軟質の合成樹脂によって形成されており、曲がり易くなっている。

【０４８０】

また、締結機構９２０は、ガイド部材９２３の係止片９２３ａが、本体部９０２の係止口９２２に対して遊嵌状態で係止されるようになっており、ガイド部材９２３が所定の範囲内で遊動することができるようになっている。また、締結機構９２０は、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａに取付けられた円盤状の保持部材９２５によって、締結部材９２４が長孔９２３ｂを通してガイド部材９２３に支持された状態となり、長孔９２３ｂに沿って左右方向へスライドすることができると共に、長孔９２３ｂから脱落しないようになっている。この締結機構９２０は、本体部９０２の係止口９２２へ後側からガイド部材９２３の係止片９２３ａを係止させると、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂを介して前側へ突出した締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａが、本体部９０２の挿通孔９２１へ挿通された状態となるようになっている。

【０４８１】

本例の裏カバー９００は、軸支ピン９０６を本体枠ベース６００の裏カバー軸支部６２３に軸支させることで、本体枠３における遊技盤保持口６０１の後側開口を開閉することができ、係合片９０８を本体枠ベース６００及び賞球通路蓋７８０の裏カバー係合溝７１８，７８０ａに係合させることで、閉じた状態とすることができるようになっている。なお、裏カバー９００を閉じた状態とすると、締結機構９２０における挿通孔９２１と賞球通路蓋７８０の裏カバー締結孔７８０ｂとが略一致した状態となるようになっている。

【０４８２】

この裏カバー９００を閉じた状態では、挿通孔９２１へ後側から前側へ挿通された締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａが、裏カバー締結孔７８０ｂ内へ自然と螺合されることがないので、裏カバー９００を閉じても雄ねじ部９２４ａの先端が裏カバー締結孔７８０ｂの後端で止まった状態となり、締結部材９２４が裏カバー９００の本体部９０２から後方へ突出することとなる。ところで、本例では、締結部材９２４が裏カバー９００の本体部９０２の係止されたガイド部材９２３の長孔９２３ｂ内に支持されているので、締結部材９２４が裏カバー９００から脱落することなく、本体部９００２の後側に位置した状態が維持されるようになっている。

【０４８３】

そして、この状態から締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａの先端を裏カバー締結孔７８０ｂへ挿入して締結部材９２４を回転させることで、雄ねじ部９２４ａが裏カバー締結孔７８０ｂ内へとねじ込まれて（螺合されて）、裏カバー９００を締結固定することができるようになっている。なお、本例の締結機構９２０は、締結部材９２４を裏カバー締結孔７８０ｂへねじ込む時に、締結部材９２４を支持するガイド部材９２３が本体部９０２に対して斜めになっていても、締結部材９２４を長孔９２３ｂで支持しているので、締結部材９２４（雄ねじ部９２４ａ）を裏カバー締結孔７８０ｂの軸心に対して真直ぐに位置させることができ、締結部材９２４を裏カバー締結孔７８０ｂへ良好にねじ込むことができるようになっている。

【０４８４】

また、本例では、裏カバー９００を、一箇所の締結機構９２０によって本体枠３側へ締結固定するようにしているので、一箇所の締結部材９２４を操作するだけで簡単に締結したり締結を解除したりすることができ、裏カバー９００の開閉に係る手間を簡略化してメンテナンス性を向上させることができるようになっている。

【０４８５】

また、裏カバー９００は、本体部９０２の正面視右側下端で上方へ矩形状に切欠かれた接続用切欠部９１０と、接続用切欠部９１０の正面視上側で矩形状に貫通した確認用開口部９１２と、本体部９０２の正面視左下隅部に矩形状に切欠かれた確認用切欠部９１４と

、を備えている。

【０４８６】

この裏カバー９００は、図５に示すように、本体枠３に対して閉じた状態で、接続用切欠部９１０を通して遊技盤４における主制御基板ボックス１１７０のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃや試験用端子４１００ｆ等が後側へ臨むようになっている。また、裏カバー９００は、確認用開口部９１２を通して、主制御基板ボックス１１７０の後面に貼り付けられた基板管理シール１１７８（図１０１を参照）が後側へ臨むようになっていると共に、確認用切欠部９１４を通して主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６が臨むようになっている。これにより、裏カバー９００を本体枠３に対して開かなくても、主制御基板ボックス１１７０及び主制御基板４１００の作動確認や外観確認、管理状態確認等を行うことができるようになっている。

【０４８７】

また、裏カバー９００は、本体部９０２及び側部９０４に細長く貫通した複数のスリット９１６が形成されており、これらスリット９１６を通して遊技盤４等で発生した熱を本体枠３（パチンコ機１）の後側外部へ排出することができるようになっている。なお、図示するように、中央から正面視でやや左寄りの位置に、幅広で上下方向へ長く延びた左右方向へ所定間隔で列設された複数の透孔９１８を備えている。これら透孔９１８は、裏カバー９００を本体枠３に対して閉じた状態とすると共に、本体枠３内に遊技盤４を収容保持させた状態で、遊技盤４における液晶表示装置１９００の後側に備えられた周辺制御部４１４０や液晶制御部４１５０を冷却するための冷却ファンの後側に位置するようになっており、周辺制御部４１４０等からの熱を良好に排気することができるようになっている。因みに、透孔９１８の幅は、遊技球の外径よりも小さい幅とされており、透孔９１８を通してパチンコ機１内へ遊技球が侵入しないようになっている。

【０４８８】

これにより、本例では、本体枠３に保持された遊技盤４の後側を閉鎖する裏カバー９００を本体枠３へ締結する締結部材９２４を、裏カバー９００に取付けられたガイド部材９２３に対して遊動可能に保持させているので、本体枠３に遊技盤４を保持した状態で、本体枠３の後側から裏カバー９００を開いて遊技盤４の後側をメンテナンス等を行う際に、本体枠３に対して裏カバー９００を締結固定している締結部材９２４の締結を解除して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂから締結部材９２４を分離させても、締結部材９２４がガイド部材９２３を介して裏カバー９００に保持された状態となり、締結部材９２４を紛失してしまったり、パチンコ機１内に取残してしまったりするのを防止することができ、裏カバー９００から締結部材９２４が脱落するのを防止することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０４８９】

また、上述したように、開いた裏カバー９００から締結部材９２４が脱落するのを防止することができるので、メンテナンス等の際に、締結を解除した締結部材９２４を所定位置に保管する必要が無く、ガイド部材９２３を介して裏カバー９００の挿入孔９２１の近傍に保持することができ、メンテナンスを行い易くすることができる。

【０４９０】

また、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂを、少なくとも係止口９２２側とは反対側へ延びるようにしているので、ガイド部材９２３が裏カバー９００の面に対して傾いた状態となっていても、締結部材９２３の雄ねじ部９２４ａを裏カバー９００の挿通孔９２１を通して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂへ真直ぐに位置させることができ、裏カバー締結孔７８０ｂに対して雄ねじ部９２４ａを正しい状態で確実に締結させることができる。従って、本体枠３に裏カバー９００をきちんと締結させることができ、裏カバー９００による防犯効果を確実に発揮させることができる。

【０４９１】

更に、締結部材９２４の頭部と協働して締結部材９２４をガイド部材９２３に対して遊動可能に保持させる保持部材９２５を締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａに取付けるよう

にしているので、締結部材９２４の頭部と保持部材９２５とでガイド部材９２３が挟まれた状態となり、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａがガイド部材９２３の長孔９２３ｂから抜けるのを確実に防止することができると共に、保持部材９２５との隙間と長孔９２３ｂによってガイド部材９２３に対して締結部材９２４を遊動可能に保持させることができる。

【０４９２】

また、裏カバー９００における挿通孔９２１の周囲に保持部材を収容可能な収容凹部を備えるようにしており、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを、裏カバー９００の挿通孔９２１を通して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂへ締結させる際に、締結部材９２４の頭部とでガイド部材９２３を挟んだ保持部材９２５を、収容凹部内へ収容することができるので、裏カバー９００とガイド部材９２３とを密着させて裏カバー９００からの突出を可及的に少なくすることができ、ガイド部材９２３や締結部材９２４の突出した部位に他の部材が当接する可能性を低くして不具合が発生するのを低減させることができると共に、見栄えを良くすることができる。

【０４９３】

また、本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂを雌ねじ部として、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａとねじ結合するようにしているので、単なる係止爪による係合と比較して、引っ張っただけでは締結を解除することができず裏カバー９００を取外し難くすることができ、裏カバー９００による防犯効果をより高めることができると共に、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４９４】

更に、可撓性を有したガイド部材９２３としており、ガイド部材９２３が撓むことができるので、裏カバー９００（挿通孔９２１）に対する締結部材９２４の動きの自由度を更に高めることが可能となり、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂに対して真直ぐな位置に位置させたり、雄ねじ部９２４を裏カバー締結孔７８０ｂに対して真直ぐに移動させたりするのをし易くすることができ、裏カバー締結孔７８０ｂに対して雄ねじ部９２４ａを確実に締結させることができる。

【０４９５】

また、ガイド部材９２３の係止片９２３ａが、裏カバー９００の係止口９２２における挿通孔９２１とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた内壁に沿って当接した状態で、係止口９２２へ弾性係止されるようにしているので、遊動可能に取付けられたガイド部材９２３の先端側（長孔９２３ｂ側）を、挿通孔９２１とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた軸心周りを回動するように動かすことができ、係止口９２２に対して係止片９２３ａが軸支されたようにすることができる。従って、ガイド部材９２３の先端側の長孔９２３ｂに保持された締結部材９２４を、裏カバー９００の挿通孔９２１、すなわち、本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂを開閉するように回動させることができるので、挿通孔９２１や裏カバー締結孔７８０ｂに対して締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを挿入し易くすることができ、締結部材９２４による締結作業を行い易くすることができる。

【０４９６】

更に、本体枠３における裏カバー締結孔７８０ｂとは異なる位置に複数の裏カバー係合溝７１８，７８０ａを更に備えた上で、裏カバー９００に裏カバー係合溝７１８，７８０ａと夫々弾性係合する複数の係合片９０８を更に備えるようにしており、裏カバー９００の係合片９０８を本体枠３の裏カバー係合溝７１８，７８０ａに係合させることで、締結部材９２４による締結とは別に、裏カバー９００を本体枠３へ固定することができるので、締結部材９２４を用いて締結する箇所を一箇所のみとして締結作業を可及的に少なくすることができ、組立てやメンテナンス等の作業性を高めることができる。また、上述したように、締結部材９２４とは別に係合片９０８と裏カバー係合溝７１８，７８０ａとの係合によって裏カバー９００を本体枠３へ固定することができるので、閉鎖範囲の広い裏カバー９００でも締結部材９２４による締結箇所を増やすことなく良好な状態で本体枠３における遊技盤保持口６０１の後側（遊技盤４の後側）を閉鎖させることができる。

【０４９７】
また、本体枠３（本体枠ベース６００）の裏カバー軸支部６２３に裏カバー９００の軸支ピン９０６を軸支させることで、本体枠３に対して裏カバー９００を回動可能に軸支できるようにしているので、裏カバー９００を閉じる方向へ回動させて本体枠３における遊技盤保持口６０１の後側を閉鎖するだけで、裏カバー９００の挿通孔９２１と本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂとを簡単に一致させることができ、挿通孔９２１を通して裏カバー９００に保持された締結部材９２４を簡単に裏カバー締結孔７８０ｂへ締結させることができる。また、本体枠３に対して裏カバー９００を回動可能に軸支するようにしているので、メンテナンス等の際に、締結部材９２４による締結を解除して裏カバー９００を開けた場合でも、裏カバー９００を本体枠３に軸支させた状態のままとすることができ、裏カバー９００を本体枠３から取外す必要が無く、裏カバー９００の開閉にかかる手間を簡略化することができる。

【０４９８】
［１－３Ｈ．側面防犯板］
次に、本体枠３における側面防犯板９５０について、主に図６６及び図６７を参照して説明する。本体枠３における側面防犯板９５０は、図示するように、正面視における本体枠３の左側面を形成するものであり、本体枠ベース６００に取付けられるようになっている。この側面防犯板９５０は、平面視で浅いコ字状に押出し成形された金属製の本体９５２と、本体９５２の内側前端付近の上下に固定され本体枠ベース６００の前面に取付けられる取付金具９５４と、本体９５２の内側に固定され遊技盤４の位置決め凹部１１１９と係合する位置決め部材９５６と、を備えている。

【０４９９】
この側面防犯板９５０の本体９５２は、本体枠ベース６００の高さと略同じ長さで上下方向へ延びると共に前後方向が略一定奥行きとされた側板片９５２ａと、側板片９５２ａの前端から正面視右方向へ延出した前端片９５２ｂと、前端片９５２ｂの後側に所定量の隙間を形成するように配置され前端片９５２ｂよりも突出量の少ない中片９５２ｃと、側板片９５２ａの後端から正面視右方向へ前端片９５２ｂよりも長く延出した後端片９５２ｄと、を備えている（図１０８を参照）。この本体９５２は、側板片９５２ａ、前端片９５２ｂ、及び後端片９５２ｄによって浅いコ字状に形成されており、中片９５２ｃと後端片９５２ｄとの間に遊技盤４における前構成部材１１１０と遊技パネル１１５０との正面視左側側部が挿入されるようになっている（図１０８を参照）。

【０５００】
本例の側面防犯板９５０は、取付金具９５４が本体枠ベース６００の前面に取付けられると共に、本体９５２の後端片９５２ｄが本体枠ベース６００の後面に取付けられるようになっている。この側面防犯板９５０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、本体９５２の前端片９５２ｂが、扉枠５の補強ユニット１５０における軸支側補強板金１５２の軸支側コ字状突片１６６のコ字内に挿入されるようになっており、正面視左側において本体枠３と扉枠５との間に不正行為を行うための工具が挿入されるのを防止することができるようになっている（図１０８を参照）。また、側面防犯板９５０の本体９５２は、金属（例えば、アルミ合金）の押出型材とされていると共に、側板片９５２ａの面に対して直角方向へ配置された前端片９５２ｂ、中片９５２ｃ、及び後端片９５２ｄを備えているので、側面防犯板９５０の強度・剛性が高められており、本体枠３全体の強度を高めて遊技盤４や扉枠５等を良好に支持することができるようになっている。

【０５０１】
このように、本例によると、本体枠３の前面を扉枠５で閉鎖した状態とすると、防犯側面板９５０の前端内側に形成された前端片９５２ｂと中片９５２ｃとの間に扉枠５における補強ユニット１５０の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片１６６の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片９５２ｂを軸支側コ字状突片１６６で挟持した状態となるので、本体枠３に対して扉枠５を無理やり開けようとしても、扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３の前端片９５２ｂに当接して扉枠５の軸支側コ字状突片

１６６が本体枠３から離れる方向へ移動するのを阻止することが可能となり、閉鎖された扉枠５が抉じ開けられるのを防止することができ、本体枠３に対して扉枠５を抉じ開けるような不正行為が行われるのを防止することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０５０２】

また、本体枠３における金属により形成された防犯側面板９５０と、扉枠５における金属により形成された補強ユニット１５０とを嵌合させるようにしているので、本体枠３と扉枠５との間の強度・剛性が高くなり、不正工具によって本体枠３や扉枠５を歪み難くすることができ、パチンコ機１における防犯性能を高めることができる。また、遊技盤４を支持する本体枠ベース６００を合成樹脂により形成した上で、扉枠５を軸支する側（軸支側）の防犯側面板９５０を金属により形成するようにしているので、本体枠３全体を金属によって形成するようにした場合と比較して、パチンコ機１に係るコストを低減させることができる。

【０５０３】

更に、本体枠３に対して扉枠５を施錠する錠装置１０００の扉枠用フック部１０４１を、上下両端と上下両端の間の一箇所で扉枠５における補強ユニット１５０のフックカバー１６５と係止させるようにして、錠装置１０００側（開放側）における扉枠５と本体枠３との間を三つの扉枠用フック部１０４１によって係止するようにしているので、開放側がバール等の不正な工具によって抉られても扉枠５と本体枠３との間が広がるのを良好に防止することができ、扉枠５が無理やり抉じ開けられるのを防止することができる。

【０５０４】

また、防犯側面板９５０における側面片９５２ａの後端を、遊技盤４の前面（遊技領域１１００）よりも後方へ延出させるようにしており、側面片９５２ａの前後方向の寸法が長くなることで前後方向へかかる荷重に対する曲げ剛性が強くなるので、防犯側面板９５０全体の強度・剛性をより高めることができ、防犯側面板９５０が無理やり曲げられて不正行為が行われるのを防止することができる。

【０５０５】

また、金属製の押出型材によって本体枠３の防犯側面板９５０を形成するようにしているので、前端片９５２ｂや中片９５２ｃを有した所定断面形状の防犯側面板９５０（本体９５２）を簡単に形成することができ、パチンコ機１の防犯性能を高めてもコストが増加するのを抑制することができると共に、金属板を屈曲させた場合と比較して、加工時に生ずる強度低下等の欠陥を可及的に少なくすることができ、耐久性や強度の高い防犯側面板９５０とすることができる。

【０５０６】

［１－３Ｉ．錠装置］

続いて、本体枠３における錠装置１０００について、主に図９３乃至図９７を参照して説明する。図９３（Ａ）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（Ｂ）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。また、図９４（Ａ）は錠装置の背面斜視図であり、（Ｂ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、（Ｃ）は（Ｂ）の正面斜視図である。更に、図９５は、錠装置を分解して後から見た分解斜視図であり、図９６は、錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図であり、図９７は、錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

【０５０７】

本体枠３における錠装置１０００は、本体枠３の本体枠ベース６００における周壁部６０５の開放側の外側側面に沿って本体枠３の略上端から下端にかけて取付けられるものであり、図６８に示すように、本体枠ベース６００における前端枠部６０２の正面視右側（開放側）辺の上部に形成された扉用フック穴６２０及び下部に形成された錠係止穴６２１と、本体枠ベース６００における周壁部６０５の正面視右側側面に複数形成された錠取付部６２５と、に取付られるようになっている。

【０５０８】

図９３乃至図９５に示すように、錠装置１０００は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体１００１と、コ字状基体１００１内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆１０４０と、コ字状基体１００１内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆１０５０と、本体枠用摺動杆１０５０の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体１００１の下部に取付けられる不正防止部材１０２３，１０３２と、を備えている。

【０５０９】

錠装置１０００におけるコ字状基体１００１は、所定の金属板を断面コ字状となるように折曲成形したものであり、その内部に扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが摺動可能に配置されるようになっている。なお、コ字状基体１００１は、その横幅寸法が従来の断面Ｌ字状に成形された基体に集約された錠装置に比べて極めて薄いものとなっている。これにより、錠装置１０００の左右方向の寸法を可及的に薄くすることが可能となり、相対的に本体枠３における遊技盤保持口６０１の左右方向の寸法を大きくすることができ、より遊技領域１１００の広い遊技盤４を備えることができるようになっている。

【０５１０】

このコ字状基体１００１は、断面コ字状の開放側が本体枠ベース６００の裏面と対面した状態で取付けられるようになっており、錠装置１０００を本体枠３に取付けた状態では、コ字状基体１００１の開放側が本体枠ベース６００に閉鎖されるようになっている。これにより、コ字状基体１００１の内部に配置された扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが、夫々のフック部１０４１、１０５４，１０６５を除いてコ字状基体１００１に完全に被覆された状態となり、外部から錠装置１０００に対して不正行為を行い難い不正防止構造となっている。

【０５１１】

また、錠装置１０００におけるコ字状基体１００１は、その開放側（後側）と反対の閉塞側（前側）上下に本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５が貫通可能な長方形状のフック貫通開口１００２と、前側における本体枠ベース６００の周壁部６０５と接する側面１００１ｂ（図９５を参照）の上部と中程に外方へ向かって突設されたビス止め部１００３と、ビス止め部１００３が突設された側面１００１ｂとは反対側の側面１００１ａ（図９５を参照）の開放側（前側）の上端部と中間部、及び開放側の両側面１００１ａ，１００１ｂの下端部から前方へ突出した係止突起１００４と、を備えている。

【０５１２】

コ字状基体１００１のビス止め部１００３と係止突起１００４は、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けるためのものであり、係止突起１００４を本体枠ベース６００の扉用フック穴６２０及び錠係止穴６２１に後側から挿入した上で、上方へ移動させると、ビス止め部１００３と本体枠ベース６００の錠取付部６２５とが一致するようになっており、ビス止め部１００３を介して図示しないビスを錠取付部６２５へ螺着することで、錠装置１０００を本体枠ベース６００（本体枠３）に強固に固定することができるようになっている。

【０５１３】

なお、錠装置１０００のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部１００３だけではなく、後述する錠取付片１００８に形成されたビス止め部１００３と、シリンダ錠貫通穴６１１の上方近傍に形成された錠取付部６２５と、においても図示しないビスで本体枠ベース６００に止着されるようになっており、錠装置１０００の下方も取付けられるようになっている。

【０５１４】

また、錠装置１０００の取付けに際し、コ字状基体１００１の開放側（前側）の上中下の３箇所に形成された係止突起１００４を、上中の扉用フック穴６２０と錠係止穴６２１とに挿入して位置決め係止すると共に、コ字状基体１００１のビス止め部１００３を錠取付部６２５にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置１０００を本体枠ベース６００（本体枠３）に強固に固定することができるようになっている。

【０５１５】
換言すると、錠装置１０００を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体１００１に集約して構成した場合でも、錠装置１０００の前側及び後側の係止及び固定により、錠装置１０００を本体枠３に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前側の係止構造（固定構造でもよい）を構成する係止突起１００４がコ字状基体１００１の周壁部６０５と接しない側面１００１ａに突設した上で、後側の固定構造を構成するビス止め部１００３がコ字状基体１００１の周壁部６０５と密する側面１００１ｂから周壁部６０５側へ突設した構造としているので、前側の係止構造が周壁部６０５と密する側面１００１ｂに形成した場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置１０００を本体枠３に固定することができるようになっている。
【０５１６】
また、コ字状基体１００１は、その両側面１００１ａ，１００１ｂの上部、中程、下部に左右方向へ貫通した挿通穴１００５を備えており、コ字状基体１００１に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を収納した状態で挿通穴１００５にリベット１００６を差込んでかしめることで、コ字状基体１００１の内部に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を上下方向へ摺動自在に取付けることができるようになっている。
【０５１７】
つまり、図９４（Ｃ）に示すように、扉枠用摺動杆１０４０の上中下の３箇所に形成されたリベット用長穴１０４２の上端部にリベット１００６が貫通していると共に、図９４（Ｂ）に示すように、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１及び下フック部材１０５２に夫々一つずつ形成されたリベット用長穴１０５５，１０６１の下端部にリベット１００６が貫通しており、扉枠用摺動杆１０４０を上方に、本体枠用摺動杆１０５０を下方に移動させることができるようになっている。
【０５１８】
更に、コ字状基体１００１は、その下部の閉塞側面に形成された不正防止切欠部１００７と、開放側の本体枠ベース６００における周壁部６０５と接する側面１００１ｂの前端から側方へ向かって突設されシリンダ錠１０１０を取付けるための錠取付片１００８と、周壁部６０５と接する側面１００１ｂに挿入縦開口１０２０、バネ係止片１０２１、及び逃げ横穴１０２２と、が夫々形成されている。コ字状基体１００１の不正防止切欠部１００７は、詳細は後述するが、第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７が進退するようになっている。また、コ字状基体１００１の錠取付片１００８は、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けた状態で、遊技盤保持口６０１の下端辺よりも下方の位置となるように側面１００１ｂの前端部から側方に向かって突設されており、シリンダ錠１０１０が貫通する錠挿通穴１００９と、シリンダ錠１０１０の錠取付基板１０１１に形成された取付穴１０１３をビス１０１２で取付けるため上下２箇所に穿設された取付穴１０１４と、錠装置１０００の下部を本体枠３の裏面に取付けるために穿設されたビス止め部１００３と、が形成されている。
【０５１９】
また、コ字状基体１００１は、シリンダ錠１０１０に固定される係合カム１０１６の第一係合突片１０１７及び第二係合突片１０１８がシリンダ錠１０１０の回動時に侵入する挿入縦開口１０２０と、第二不正防止部材１０３２を上方へ付勢するバネ１０３５を係止するためのバネ係止片１０２１と、連結ピン１０３４の移動の邪魔をしないように逃げ穴を形成する逃げ横穴１０２２と、を備えている。
【０５２０】
錠装置１０００におけるシリンダ錠１０１０は、コ字状基体１００１における錠取付片１００８に取付けられるものである。このシリンダ錠１０１０は、円筒状のシリンダ錠本体の後端に錠取付片１００８へ取付けるための錠取付基板１０１１が固定されており、錠取付基板１０１１の後面からシリンダ錠本体の錠軸１０１５が延びだしていると共に、錠軸１０１５の後端にビス１０１９によって係合カム１０１６が固定されている。この係合カム１０１６は、ブーメラン形状に形成され、一端辺が回動時に本体枠用摺動杆１０５０

の下降係合穴１０６２に係合する第一係合突片１０１７とされていると共に、他端辺が回動時に扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５に係合する第二係合突片１０１８とされている。

【０５２１】

このシリンダ錠１０１０は、円筒状のシリンダ錠本体部分を錠取付片１００８に形成された錠挿通穴１００９に後側から挿通した上で、錠取付基板１０１１の上下２箇所に形成された取付穴１０１３を通して錠取付片１００８の取付穴１０１４へビス１０１２を螺着することで、シリンダ錠１０１０をコ字状基体１００１に固定することができるようになっている。

【０５２２】

錠装置１０００のコ字状基体１００１に取付けられる不正防止部材１０２３，１０３２は、シリンダ錠１０１０を正式な鍵で回動させずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆１０５０を下降させることを防止するためのものである。この不正防止部材１０２３，１０３２は、図９５に示すように、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを連結ピン１０３４で連結した構造となっている。第一不正防止部材１０２３は、縦長の板状で上端の揺動軸穴１０２５を中心にしてコ字状基体１００１に揺動自在に支持されるようになっている。具体的には、この第一不正防止部材１０２３は、その揺動軸穴１０２５を通して、コ字状基体１００１の内部に配置される扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０と共に最下方の挿通穴１００５及びリベット１００６によって取付けられるようになっている。

【０５２３】

また、第一不正防止部材１０２３は、その板状面にコ字状基体１００１の挿入縦開口１０２０と重複する位置で縦長に開口し係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が挿入可能とされた突片挿入穴１０２６を備えている。この突片挿入穴１０２６と挿入縦開口１０２０とを、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が貫通することで、コ字状基体１００１の内部に設けられた扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５と第二係合突片１０１８とが係合するようになっている。また、第一不正防止部材１０２３は、突片挿入穴１０２６の前斜め上方の外辺に、係合カム１０１６の回動時に第一係合突片１０１７の後面側と当接可能な斜めに傾斜した傾斜部１０２４を備えており、この傾斜部１０２４が、係合カム１０１６の回動時に第一係合突片１０１７と当接することで、第一不正防止部材１０２３が揺動軸穴１０２５を中心として揺動（図９７（Ｂ）において時計回転方向）するようになっている。

【０５２４】

更に、第一不正防止部材１０２３は、突片挿入穴１０２６の斜め後下方の外辺からコ字状基体１００１側へ向かって突出したストッパ片部１０２７と、ストッパ片部１０２７が突出した位置から更に下方へ突出した規制突片１０３１と、規制突片１０３１の前側に左右方向へ貫通し上下に配置されたピン穴１０２９及び連結穴１０３０と、を備えている。この第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７は、本体枠用摺動杆１０５０の施錠時に、不正防止切欠部１００７及び本体枠用摺動杆１０５０の係合切欠部１０６６に侵入係合させることで、本体枠用摺動杆１０５０が不正に摺動しないようにすることができるようになっている。また、第一不正防止部材１０２３の規制突片１０３１は、バネ１０３５によって上方へ付勢された第二不正防止部材１０３２と当接することで、第二不正防止部材１０３２が上方（付勢方向）へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０５２５】

また、第一不正防止部材１０２３のピン穴１０２９は、ガイドピン１０２８が第一不正防止部材１０２３の裏面側から挿入固定されるようになっており、ピン穴１０２９に固定されたガイドピン１０２８を、コ字状基体１００１における挿入縦開口１０２０の最下端部に形成された横長状開口部に係合させることで、第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１の側面１００１ｂに沿って案内することができるようになっている。更に、第

一不正防止部材１０２３の連結穴１０３０は、連結ピン１０３４によって、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを回動可能に連結するためのものである。

【０５２６】

一方、第一不正防止部材１０２３に連結される第二不正防止部材１０３２は、逆「て」字状の板材で形成され、その上部一端に連結穴１０３３と、上部他端にバネ係止穴１０３６とが夫々穿設されていると共に、下方端部に当接部１０３７が備えられている。第二不正防止部材１０３２は、連結穴１０３３を第一不正防止部材１０２３の連結穴１０３０と合わせた上で連結ピン１０３４を挿入することで第一不正防止部材１０２３と相対回転可能に連結することができるようになっている。また、第二不正防止部材１０３２は、バネ係止穴１０３６に、上端（一端）がコ字状基体１００１のバネ係止片１０２１に係止されたバネ１０３５の下端（他端）を係止させることで、バネ１０３５によって上方へ付勢されるようになっている。更に、第二不正防止部材１０３２は、当接部１０３７が、本体枠３の閉鎖時に外枠２の内側下部に固定された閉鎖板２５と当接するようになっている。

【０５２７】

次に、錠装置１０００における扉枠用摺動杆１０４０は、コ字状基体１００１の内部に摺動自在に支持され、縦長の金属製の板状部材によって形成されている。この扉用摺動杆１０４０は、その一側縦辺の上中下の３箇所に前方へ向かって突出する扉枠用フック部１０４１を備えている。扉用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１は、コ字状基体１００１内に扉用摺動杆１０４０を収納した状態で、コ字状基体１００１の開放側から前方に突出するようになっており、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に固定した時に、本体枠ベース６００に形成された扉用フック穴６２０（図６３及び図６８等を参照）から前方に突出して、扉枠５の裏面に形成されるフックカバー１６５（図１８を参照）に係止することができるようになっている。なお、扉枠用フック部１０４１は、図示するように、下向きの係合爪形状となっており、これにより、扉枠用摺動杆１０４０を上昇させることで扉枠用フック部１０４１とフックカバー１６５との係止状態を解除することができるようになっている。

【０５２８】

また、扉枠用摺動杆１０４０は、上中下の側面中央に穿設されリベット１００６が挿通される縦長のリベット用長穴１０４２と、最上部のリベット用長穴１０４２の下方及び扉枠用摺動杆１０４０の最下端に扉枠用摺動杆１０４０の面に対して直角方向へ突出したガイド突起１０４３と、を備えている。この扉用摺動杆１０４０のリベット用長穴１０４２は、コ字状基体１００１の挿通穴１００５に挿通されるリベット１００６が挿通されるようになっていると共に、リベット１００６が扉枠用摺動杆１０４０の上昇動作を邪魔しないように縦長に形成されている。なお、通常状態では、リベット用長穴１０４２の上端部に貫通したリベット１００６が当接した状態となっている。また、扉枠用摺動杆１０４０は、ガイド突起１０４３が、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１及び下フック部材１０５２に形成された突片移動穴１０５６，１０６４に挿通されるようになっており、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０との相互の摺動動作を案内することができるようになっている。

【０５２９】

また、扉枠用摺動杆１０４０は、上端部にスプリング１０４８の一端を係止するスプリングフック部１０４６が形成されている。このスプリングフック部１０４６に係止されたスプリング１０４８の他端は、本体枠用摺動杆１０５０における上フック部材１０５１のスプリングフック部１０５７に係止されており、スプリング１０４８によって、扉枠用摺動杆１０４０が下方向に、本体枠用摺動杆１０５０が上方向に、夫々相互に付勢されるようになっている。また、扉枠用摺動杆１０４０は、上下方向の中程に凸状に形成された当接弾性片１０４７を備えており、扉枠用摺動杆１０４０の一側側面からプレス成形により打ち出して凸状に形成されている。この当接弾性片１０４７は、コ字状基体１００１の内側面に当接するようになっており、コ字状基体１００１の内部で扉枠用摺動杆１０４０がガタ付くのを抑制することができるようになっている。

【０５３０】
更に、扉枠用摺動杆１０４０は、下方部分の側面に縦長な遊び穴１０４４と、上昇係合穴１０４５と、を備えている。この遊び穴１０４４は、係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が差し込まれて回動する時に、係合カム１０１６の回動動作の邪魔にならないように第一係合突片１０１７の先端部が移動可能な空間を構成するものである。また、上昇係合穴１０４５は、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が差し込まれて回動する時に、係合カム１０１６の回動動作によって扉枠用摺動杆１０４０が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆１０４０は、縦辺下部後方に、不正防止切欠部１００７よりも上下方向に大きく切欠いた逃げ切欠部１０４９を備えている。この逃げ切欠部１０４９は、第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７が、確実に不正防止切欠部１００７及び係合切欠部１０６６に係合するように、扉枠用摺動杆１０４０が邪魔にならないように該当部分を切欠いたものである。
【０５３１】
一方、本体枠用摺動杆１０５０は、金属板製の上フック部材１０５１と、金属板製の下フック部材１０５２と、上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを連結する連結線杆１０５２と、を備えている。つまり、本体枠用摺動杆１０５０は、従来のように１つの金属製の縦長板で構成されておらず、フック部１０５４，１０６５を有する上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを金属製の板材をプレスで形成し、その金属製の上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを細い金属製の連結線杆１０５３で連結したものである。これにより、狭いコ字状基体１００１の空間に扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とを効率よく収納することができるようになっている。
【０５３２】
この本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１は、上端部に後方に向かって形成されたフック部１０５４と、フック部１０５４に隣接した板面部に左右方向へ貫通したリベット用長穴１０５５と、リベット用長穴１０５５の下方に左右方向へ貫通した突片移動穴１０５６と、突片移動穴１０５６の前方の縦辺下端部に形成されたスプリングフック部１０５７と、スプリングフック部１０５７の下側に穿設された連結穴１０５８と、上フック部材１０５１の上辺及び下辺に形成された当接部１０５９と、を備えている。この上フック部材１０５１のフック部１０５４は、コ字状基体１００１の上方のフック貫通開口１００２を貫通して外枠２の開放側内側の上部に備えられた閉鎖板２４に係合するようになっており、上向きに係止爪部が形成されている。
【０５３３】
また、上フック部材１０５１のこのリベット用長穴１０５５は、扉枠用摺動杆１０４０の上部に形成されたリベット用長穴１０４２に対応する位置に配置されており、このリベット用長穴１０５５にリベット１００６が貫通した通常の状態では、リベット１００６がリベット用長穴１０５５の最下端部を貫通した状態となり、上フック部材１０５１が下方へ向かって移動することができるようになっている。上フック部材１０５１の突片移動穴１０５６は、扉枠用摺動杆１０４０の上方のガイド突片１０４３が挿入されるようになっており、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０との相互の移動を案内することができるようになっている。
【０５３４】
また、上フック部材１０５１のスプリングフック部１０５７は、スプリング１０４８の他端が係止されるようになっている。また、上フック部材１０５１の連結穴１０５８は、連結線杆１０５３の上端が折り曲げられて挿入されるようになっている。更に、上フック部材１０５１の当接部１０５９は、コ字状基体１００１に収納された時に、コ字状基体１００１の内部側壁に当接するようになっており、上フック部材１０５１の摺動動作においてガタ付きがなくスムーズに摺動することができるようになっている。
【０５３５】
一方、本体枠用摺動杆１０５０の下フック部材１０５２は、下端部から後方に向かって突設されたフック部１０６５と、下フック部材１０５２の板面部の上端付近で左右方向へ

貫通したリベット用長穴１０６１と、リベット用長穴１０６１の下側に配置された下降係合穴１０６２と、下降係合穴１０６２の下部後側から下方へ延出した遊び穴１０６３と、遊び穴１０６３の下方で下端付近に形成された突片移動穴１０６４と、下フック部材１０５２の縦辺上端部の前端側に穿設された連結穴１０６０と、下フック部材１０５２の後方の縦辺下部に形成された係合切欠部１０６６と、下フック部材１０５２の上辺及び下辺に形成された当接部１０６７と、を備えている。

【０５３６】

この下フック部材１０５２のフック部１０６５は、コ字状基体１００１の下方のフック貫通開口１００２を貫通して外枠２の開放側内側の下部に形成された閉鎖板２５と係合するようになっており、上向きに係止爪部が形成されている。また、下フック部材１０５２のリベット用長穴１０６１は、扉枠用摺動杆１０４０の下部に形成されたリベット用長穴１０４２と対応する位置に形成されており、このリベット用長穴１０６１にリベット１００６を貫通させた通常の状態では、リベット１００６がリベット用長穴１０６１の最下端部を貫通した状態となるようになっている。これにより、下フック部材１０５２が下方に向かって移動することができるようになっている。

【０５３７】

また、下フック部材１０５２の下降係合穴１０６２は、係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が差し込まれて回動する時に、その回動動作によって本体枠用摺動杆１０５０が下降するように係合するためのものである。また、下フック部材１０５２の遊び穴１０６３は、係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が差し込まれて回動する時に、その回動動作の邪魔にならないように第二係合突片１０１８の先端部が移動可能な空間を形成することができるようになっている。また、下フック部材１０５２の突片移動穴１０６４は、扉枠用摺動杆１０４０の下方のガイド突片１０４３が挿入されるようになっており、扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０との相互の移動を案内することができるようになっている。

【０５３８】

また、下フック部材１０５２の連結穴１０６０は、連結線杆１０５３の折り曲げられた下端が挿入されるようになっている。更に、下フック部材１０５２の当接部１０６７は、コ字状基体１００１に収納された時に、コ字状基体１００１の内部側壁に当接するようになっており、コ字状基体１００１に対して下フック部材１０５２が摺動動作する際に、ガタ付きがなくスムーズに摺動させることができるようになっている。

【０５３９】

次に、本実施形態の錠装置１０００の組立てについて説明する。この錠装置１０００を組付けるには、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１と下フック部材１０５２とを連結線杆１０５３で連結し、その状態で扉枠用摺動杆１０４０のガイド突片１０４３を、上フック部材１０５１と下フック部材１０５２の突片移動穴１０５６，１０６４に挿入すると共に、相互のリベット長穴１０４２とリベット用長穴１０５５，１０６１を位置合わせして重ね合わせ、その重ね合わせた状態で上フック部材１０５１のフック部１０５４と下フック部材１０５２のフック部１０６５とを、コ字状基体１００１のフック貫通開口１００２に貫通させながら扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０をコ字状基体１００１のコ字状の空間に挿入した後に、挿通穴１００５からリベット１００６を差し込む。

【０５４０】

このリベット１００６を挿入する際に、リベット１００６がリベット用長穴１０５５，１０６１、１０４２を貫通するように差し込む。なお、最下端のリベット１００６を差し込む時には、第一不正防止部材１０２３の揺動軸穴１０２５にもリベット１００６を差し込んで第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１に同時に取付ける必要がある。また、第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１に取付ける前に、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを連結ピン１０３４で連結し、且つ、ガイドピン１０２８を、ピン穴１０２９に図示しないビスで止着してから、さらにガイドピン１０２

８を挿入縦開口１０２０の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【０５４１】

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

【０５４２】

このように、組立てた錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けるには、扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１を本体枠ベース６００に形成された扉用フック穴６２０に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起１００４を本体枠ベース６００の扉用フック穴６２０及び錠係止穴６２１に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部１００３を錠取付部６２５に一致させ、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起１００４がコ字状基体１００１の周壁部６０５と接しない側面１００１ａに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部１００３がコ字状基体１００１の周壁部６０５と接する側面１００１ｂから水平方向に突設形成される構造とされているので、前方部の係止構造が周壁部６０５と接する側面１００１ｂに形成された場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置１０００を本体枠ベース６００に固定することができるようになっている。

【０５４３】

次に、本実施形態の錠装置１０００の作用について、図９６及び図９７を参照して説明する。図９６に示すように、本体枠ベース６００（本体枠３）が外枠２に対して閉じ且つ扉枠５が本体枠３に対して閉じている状態においては、図９６（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖板２４，２５と本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５とが係止し且つ扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１と扉枠５のフックカバー１６５とが係止した状態となっている。その状態でシリンダ錠１０１０に図示しない鍵を差し込んで係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が挿入縦開口１０２０内に侵入する方向に回動すると、図９６（Ｂ）に示すように、第一係合突片１０１７の先端が本体枠用摺動杆１０５０の下降係合穴１０６２に係合してスプリング１０４８の付勢力に抗して下フック部材１０５２を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆１０５３と上フック部材１０５１も押下げられて下降する。これにより、外枠２の閉鎖板２４，２５と本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５との係止状態が解除され、本体枠３を前面側に引くことにより本体枠３を外枠２に対して開放することができる。

【０５４４】

なお、本体枠３を閉じる場合には、フック部１０５４，１０６５がスプリング１０４８の付勢力により上昇した状態（図９６（Ａ）に示す状態と同じ上昇した位置）となっているが、フック部１０５４，１０６５の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠３を外枠２に対して押圧することにより、フック部１０５４，１０６５の上辺傾斜部が閉鎖板２４，２５の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆１０５０が下方に下降し、フック部１０５４，１０６５の上向き爪部と閉鎖板２４，２５とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆１０５０が上昇して係止状態に戻るようになっている。

【０５４５】

一方、シリンダ錠１０１０に図示しない鍵を差し込んで係合カム１０１６の第二係合突片１０１８が挿入縦開口１０２０内に侵入する方向に回動すると、図９６（Ｃ）に示すように、第二係合突片１０１８の先端が扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５に係合してスプリング１０４８の付勢力に抗して扉枠用摺動杆１０４０を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠５のフックカバー１６５と扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１とが係止状態が解除されるので、扉枠５を前面側に引くことにより扉枠５を本体枠３に対して開放することができる。

【０５４６】

なお、扉枠５を閉じる場合には、扉枠用フック部１０４１がスプリング１０４８の付勢力により下降した状態（図９６（Ａ）に示す状態と同じ下降した位置）となっているが、扉枠用フック部１０４１の下辺が外側に向かって上り傾斜しているので、強制的に扉枠５を本体枠３に対して押圧することにより、扉枠用フック部１０４１の下辺傾斜部がフックカバー１６５の上端部と当接して扉枠用摺動杆１０４０が上方に上昇し、更に、扉枠用フック部１０４１の下向き爪部とフックカバー１６５とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆１０４０が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆１０４０は、コ字状基体１００１の全長と略同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体１００１が本体枠３の縦方向の側面の略全長に亘って取付けられ、しかも、扉枠５との係止部である扉枠用フック部１０４１が扉枠用摺動杆１０４０の上端部、中央部、下端部の３箇所に形成されているので、扉枠５と本体枠３の縦方向の全長における施錠を確実に行うことができ、扉枠５と本体枠３との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないようになっている。

【０５４７】

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

【０５４８】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図９７を参照して説明する。まず、外枠２と本体枠３とが閉じている状態では、図９７（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖板２５と第二不正防止部材１０３２の当接部１０３７とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ１０３５の付勢力により第一不正防止部材１０２３が反時計方向に回動してストッパ片部１０２７が不正防止切欠部１００７内に侵入し、ストッパ片部１０２７が不正防止切欠部１００７に対応する位置にある本体枠用摺動杆１０５０の下フック部材１０５２に形成される係合切欠部１０６６と係合した状態となっている。これにより、本体枠用摺動杆１０５０にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパ片部１０２７と係合切欠部１０６６とが係合しているので、本体枠用摺動杆１０５０を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠３を開放するという不正行為を行うことができないようになっている。

【０５４９】

一方、シリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで正規に本体枠３を開錠する場合には、図９７（Ｂ）に示すように、鍵を回動させることにより係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が挿入縦開口１０２０内に侵入するように回動される。この第一係合突片１０１７の回動時に、第一不正防止部材１０２３の傾斜部１０２４と第一係合突片１０１７の側面とが当接するため、第一不正防止部材１０２３が揺動軸穴１０２５を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパ片部１０２７も不正防止切欠部１００７から退避するよ

うに移動する。これにより、ストッパ片部１０２７と係合切欠部１０６６との係合が解除された状態となる。この時、第二不正防止部材１０３２は、バネ１０３５を伸ばして当接部１０３７が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム１０１６を回動させて第一係合突片１０１７も回動させると、第一係合突片１０１７の先端が下フック部材１０５２の下降係合穴１０６２に係合して本体枠用摺動杆１０５０の全体を下降させるので、フック部１０５４，１０６５と外枠２の閉鎖板２４，２５との係止状態が解除されて本体枠３を外枠２に対して開放することができるようになっている。

【０５５０】

なお、本体枠３を外枠２に対して閉じる時には、第二不正防止部材１０３２は、規制突片１０３１に当接した状態となっているので、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２との位置関係は、図９７（Ａ）に示す状態と略同じ位置関係になっている。この状態で本体枠３を閉めると、外枠２の閉鎖板２５と第二不正防止部材１０３２の当接部１０３７とが正面から当接し、最終的に図９７（Ａ）に示す状態となる。これにより、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とが、本体枠３を閉じる時に邪魔にならないようになっている。また、本実施形態においては、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とが本体枠用摺動杆１０５０の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆１０５０を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆１０４０を手動で簡単に開けることができることと、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆１０５０に対する不正操作ができないように工夫されている。

【０５５１】

また、上記した第一番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第一不正防止部材１０２３をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置１０００が本体枠３（本体枠ベース６００）に取付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが、夫々のフック部１０４１、１０５４，１０６５を除いてコ字状基体１００１の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体１００１の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆１０５０を引き下げようとしても、コ字状基体１００１の両側面１００１ａ，１００１ｂによって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

【０５５２】

このように、本実施形態の錠装置１０００は、その横幅寸法が従来のＬ字状基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いコ字状基体１００１の内部に扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とを摺動可能に設け且つ錠装置１０００を操作するためのシリンダ錠１０１０のコ字状基体１００１への取付位置を遊技盤４の下端辺よりも下方となる位置としているので、遊技盤４の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠３の側面壁５４０～５４３で囲まれる空間を大きくしても、錠装置１０００を本体枠３の裏側に強固に取付けることができる。

【０５５３】

また、コ字状基体１００１の断面コ字状の開放側が本体枠３の裏面に対面するように取付けられるので、錠装置１０００が本体枠３（本体枠ベース６００）に取付けられた状態では、内部に配置された扉枠用摺動杆１０４０と本体枠用摺動杆１０５０とが、夫々のフック部１０４１、１０５４，１０６５を除いてコ字状基体１００１に完全に被覆された状態となっており、ピアノ線等を差し込んで内部に設けられる本体枠用摺動杆１０５０を引き下げる等の不正行為を簡単に行うことができないようになっている。

【０５５４】

また、錠装置１０００の取付けに際し、コ字状基体１００１の開放側（前方部）の上中下の３箇所に形成される係止突起１００４を扉用フック穴６２０や錠係止穴６２１に差し

込んで位置決め係止し、コ字状基体１００１の閉塞側（後方部）の上中下の３箇所に形成されたビス止め部１００３を錠取付部６２５にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置１０００を本体枠３（本体枠ベース６００）に強固に固定することができるようになっている。

【０５５５】

なお、本例の錠装置１０００では、コ字状基体１００１の下方部をビス止めする構造として錠取付片１００８に形成されたビス止め部１００３と本体枠３のシリンダ錠貫通穴６１１の上部近傍に形成した錠取付部６２５とを螺着する構造としたものを示しているが、これに代えて、シリンダ錠１０１０を錠取付片１００８に取付けるビス１０１２を利用して、ビス１０１２の先端が錠取付片１００８を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダ錠貫通穴６１１の上下に形成する構造としても良い。また、コ字状基体１００１の下方部をビス止めしなくても、錠装置１０００の後方部のビス止め部１００３と錠取付部６２５との固定だけでも、錠装置１０００を本体枠３（本体枠ベース６００）の裏面に、充分に強固に固定することができる。

【０５５６】

また、本例の錠装置１０００では、扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を左右の側面１００１ａ，１００１ｂを有するコ字状基体１００１で完全に被覆するものを示したが、例えば、扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を周壁部６０５に接しない反対側の側面１００１ａに摺動自在にリベット等で装着し、周壁部６０５に接する側面１００１ｂを省略したＬ字状基体（錠基体）とし、そのＬ字状基体（錠基体）の側面１００１ａと第一側面壁５４０とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０を収納する構造としても良く、上述した錠装置１０００と同様の作用効果を奏することができる。

【０５５７】

上述したように、本例の本体枠３によると、本体枠ベース６００の後側に後方（前後方向）へ延出した周壁部７１０ａを有する透明な賞球ベース７１０と、賞球ベース７１０の上側に本パチンコ機１を設置する遊技ホールの島設備側から供給された遊技球を貯留する賞球タンク７２０と、賞球タンク７２０から排出された遊技球を整列させ賞球ベースの後壁部７１０ｂの後側に取付けられる透明なタンクレールユニット７３０と、タンクレールユニット７３０から放出された遊技球を所定の払出指示に基づいて扉枠５の上皿３０１へ払出し賞球ベース７１０の後壁部７１０ｂの後側に取付けられる一部が透明の賞球装置７４０と、本体枠ベース６００の後端へ延出した側部９０４を有し後面がタンクレールユニット７３０や賞球装置７４０の後面と略同一面状に配置された透明な裏カバー９００とを備えているので、賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して本体枠ベース６００の遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４の後側と後側側面とを視認することができ、遊技盤４の後側を覆う裏カバー９００を開けなくても簡単に遊技盤４の後側を点検（目視点検）することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【０５５８】

また、透明な賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して遊技盤４の後側（後面）だけでなく遊技盤４の後側側面も視認することができるので、本体枠ベース６００の遊技盤保持口６０１へ前側から遊技盤４を脱着した際に、遊技盤４と裏カバー９００との間にドライバーやペンチ等の工具、洗浄用のウエス、埃やゴミ、等が残留した場合でも、それらを外側からは簡単に発見することができ、残留物によって何らかの不具合が発生するのを防止することができる。

【０５５９】

更に、上述したように、遊技盤４の後面や後側側面を外側から視認することができるので、遊技盤４の後側や側面等に不正行為を行うための不正な装置や工具等が取付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができると共に、遊技盤４に取付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置等の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ

機１とすることができる。
【０５６０】
また、遊技盤４の後側を賞球ベース７１０や裏カバー９００で覆うようにしているので、パチンコ機１を設置した島設備内の他の部材が遊技盤４と接触したり、遊技盤４の後側にゴミや埃等の異物が付着したりするのを防止することができ、遊技盤４を良好な状態に維持して不具合が発生するのを抑制することができる。
【０５６１】
また、賞球タンク７２０の後面が本体枠ベース６００の奥行きＤに対して、本体枠ベース６００の前端から約２倍の奥行きの位置となるようにしている、つまり、本体枠ベース６００の奥行きＤを、本体枠３の奥行きの約半分としているので、賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して遊技盤４の後側や後側側面をより見易くすることができ、上記した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース６００の奥行きＤを、本体枠３の奥行きの約半分としているので、本体枠ベース６００を伏せた時の高さを可及的に低くして平坦な形状とすることができ、本体枠ベース６００の後側へ賞球ベース７１０や裏カバー９００、タンクレールユニット７３０、賞球装置７４０等を取付ける取付作業を行い易くすることができる。
【０５６２】
更に、透明な裏カバー９００の後面（本体部９０２）を、賞球ベース７１０に取付けられた賞球タンク７２０、タンクレールユニット７３０、及び賞球装置７４０等の後面と、略同一面状となるようにしているので、パチンコ機１の後面を略フラットな面とすることができ、後方への突起物を無くすことで設置される島設備内の他の部材に引っ掛かったり当接したりするのを防止して不具合が発生するのを防止することができる。また、パチンコ機１の後面が略フラットとなるので、パチンコ機１を搬送する際に、単純な形状の緩衝材を用いることができると共に、集積効率（収納効率）を高くすることができ、パチンコ機１に係るコストを低減させることができる。
【０５６３】
また、裏カバー９００に、複数のスリット９１６や透孔９１８を備えるようにしており、スリット９１６等を介して遊技盤４の後側や後側側面等を直接視認することができるので、遊技盤４の後側等を更に見易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース６００に保持された遊技盤４の後側を裏カバー９００で覆っても、裏カバー９００のスリット９１６等を介して遊技盤４からの熱を外部へ放出することができるので、遊技盤４からの熱が蓄積されるのを防止することができ、熱によって遊技に関する制御が不安定になったり、合成樹脂等の部材が変形したりして不具合が発生するのを抑制することができる。更に、裏カバー９００のスリット９１６や透孔９１８を、遊技球が通過不能な大きさとしているので、例えば、島設備内でパチンコ機１の後側に遊技球がこぼれても、スリット９１６等を通して遊技球がパチンコ機１内へ侵入するのを阻止することができ、遊技球の侵入によって不具合が発生するのを防止することができる。
【０５６４】
［１－４．遊技盤の基本構成］
次に、パチンコ機１における遊技盤４の基本構成について、図９８乃至図１０７を参照して説明する。図９８は、パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。また、図９９は、遊技盤の正面図であり、図１００は、遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０１は、遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１０２（Ａ）はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、（Ｂ）は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。
【０５６５】
また、図１０３は、図１００等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０４は、図１０３を後から見た遊技盤の分解

斜視図である。また、図１０５は、図１０３の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。更に、図１０６は図１０３等の例とは異なる実施形態の前構成部材を用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０７は図１０６を後から見た遊技盤の分解斜視図である。

【０５６６】

本実施形態の遊技盤４は、図示するように、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００の外周を区画し外形が正面で略矩形状とされた前構成部材１１１０と、前構成部材１１１０の後側に配置され遊技領域１１００の後端を区画する板状の遊技パネル１１５０と、遊技パネル１１５０の後側下部に配置される基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取付けられ遊技球を遊技領域１１００内へ打ち込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板４１００を収容する主制御基板ボックス１１７０と、主制御基板４１００からの制御信号に基づいて所定の遊技状況を表示可能とされ前構成部材１１１０の所定位置に遊技者側へ視認可能に取付けられる機能表示ユニット１１８０と、を備えている。この遊技盤４は、図９８乃至図１０５での図示は省略し詳細は後述するが、遊技パネル１１５０の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１５０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（図１１０乃至図１１６等を参照）。

【０５６７】

本実施形態の遊技盤４は、前構成部材１１１０、遊技パネル１１５０、基板ホルダ１１６０、主制御基板ボックス１１７０、及び機能表示ユニット１１８０によって、基本的な構成が形成されており、遊技パネル１１５０に取付けられる表ユニット２０００と裏ユニット３０００、及び主制御基板ボックス１１７０内に収容される主制御基板４１００によってパチンコ機１（遊技盤４）を特徴付ける詳細な構成が形成されている。ここでは、遊技盤４の基本構成を説明し、詳細構成については後述する。

【０５６８】

［１－４Ａ．前構成部材］

続いて、遊技盤４における前構成部材１１１０について説明する。本例の遊技盤４における前構成部材１１１０は、外形が本体枠３の遊技盤保持口６０１内へ挿入可能な略矩形状とされ、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１１００の外周が区画されるようになっている。この前構成部材１１１０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１１１１と、外レール１１１１に略沿って外レール１１１１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１１１２と、内レール１１１２の下端から滑らかに連続するように正面視反時計回りの周方向へ沿って外レール１１１１の終端（上端）よりも下側の位置まで円弧状に延びた内周レール１１１３と、内周レール１１１３の終端（上端）と外レール１１１１の終端（上端）とを結び外レール１１１１に沿って転動してきた遊技球が当接可能とされた衝止部１１１４と、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界部で遊技領域１１００の最下端に配置され後方へ向かって低くなったアウト口誘導面１１１５と、内レール１１１２の上端に回動可能に軸支され、外レール１１１１との間を閉鎖するように内レール１１１２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１１１１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１１１６と、を備えている。

【０５６９】

この前構成部材１１１０は、遊技盤４を本体枠３に取付けた状態とすると、図９８等に示すように、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口が、本体枠３の打球発射装置６５０における発射レール６６０の延長線上に位置するようになっている。この外レール１１１１の下端と、発射レール６６０の上端との間には、左右方向及び下方へ広がった空間が形成されており、打球発射装置６５０の発射レール６６０に沿って打ち出さ

れた遊技球が、その空間を飛び越えて、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口から外レール１１１１と内レール１１１２との間へ打ち込まれるようになっている。外レール１１１１と内レール１１１２との間に打ち込まれた遊技球は、その勢いに応じて外レール１１１１に沿って上方へ転動し、内レール１１１２の上端に軸支された逆流防止部材１１１６を、その付勢力に抗して開放位置側へ回動させることにより、遊技領域１１００内へ進入することができるようになっている。

【０５７０】

また、打球発射装置６５０において遊技球を強く打球した場合、遊技領域１１００内で外レール１１１１に沿って転動した遊技球が、外レール１１１１の終端に備えられた衝止部１１１４に当接するようになっており、この衝止部１１１４に遊技球が当接することで遊技球の転動方向を強制的に変化させることができ、外レール１１１１から内周レール１１１３へ連続して遊技球が転動するのを防止することができるようになっている。なお、遊技領域１１００内へ進入した（打ち込まれた）遊技球が、外レール１１１１と内レール１１１２との間へ戻ろうとしても、その前に逆流防止部材１１１６が付勢力によって閉鎖位置へ復帰することで、逆流防止部材１１１６によって遊技球の逆流が阻止されるようになっている。

【０５７１】

また、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球は、後述する表ユニット２０００の始動口２１０１，２１０２や入賞口２１０３，２１０４，２２０１等に受入れられなかった場合は、遊技領域１１００の下端へと流下し、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界のアウト口誘導面１１１５によって、遊技パネル１１５０のアウト口１１５１へ誘導され、アウト口１１５１から遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。

【０５７２】

一方、打球発射装置６５０から発射された遊技球が、内レール１１１２先端の逆流防止部材１１１６を越えて遊技領域１１００内へ進入することができなかった場合は、外レール１１１１と内レール１１１２との間を逆方向の下方へ向かって転動し、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口から、発射レール６６０の上端と外レール１１１１の下端との間に形成されたファール空間６２６を落下することとなり、ファール空間６２６の下部に位置する扉枠５におけるファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅに受入れられて、皿ユニット３００における下皿３０２へ排出されるようになっている。

【０５７３】

なお、前構成部材１１１０における外レール１１１１は、その表面に金属板が取付けられており、遊技球の転動による耐摩耗性が高められていると共に、遊技球が滑らかに転動するようになっている。また、衝止部１１１４は、表面にゴムや合成樹脂等の弾性体が配置されており、遊技球が外レール１１１１に沿って勢い良く転動してきて衝突しても、その衝撃を緩和させることができるようになっていると共に、遊技球を内側へ反発させることができるようになっている。

【０５７４】

また、前構成部材１１１０は、外レール１１１１の下部外側から前方へ向かって突出した壁状の防犯突起１１１７と、アウト口誘導面１１１５の下側から内周レール１１１３に沿って上下方向の略中央まで延出し前端から所定量窪んだ溝状のレール防犯溝１１１８と、を備えている。前構成部材１１１０における防犯突起１１１７は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とした時に、扉枠５における防犯カバー１８０の防犯後端部突片１８３と上下方向に重複するようになっており、これにより、軸支側（正面視左側）における本体枠３と扉枠５との間からピアノ線等の不正具を侵入させても、不正具を遊技領域１１００内まで到達させることができないようになっている。

【０５７５】

また、本例の前構成部材１１１０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、レール防犯溝１１１８内に、扉枠５における防犯カバー１８０の防犯後突片１８２が挿入

されるようになっていると共に、防犯後突片１８２が内レール１１１２の外側（遊技領域１１００とは反対側）面に略接するように内レール１１１２と外レール１１１１との間に挿入されるようになっており、内レール１１１２及びレール防犯溝１１１８と防犯後突片１８２とでも、本体枠３と扉枠５との間から侵入させたピアノ線等の不正具が遊技領域１１００内へ到達するのを防止することができるようになっている。

【０５７６】

また、前構成部材１１１０は、正面視左端に上下方向へ離間して配置され前方から後方へ向かって窪むと共に左端に開放された一対の位置決め凹部１１１９と、正面視右端に上下方向へ離間して配置された一対の遊技盤止め具１１２０と、外レール１１１１の下端よりも正面視左側に配置され下方へ開放されると共に上側が円弧状に形成され前側から窪んだ固定凹部１１２１と、正面視下端の左側端部付近に下端から上方へ左右方向へ長く延びた矩形状に切欠かれた球通路用切欠部１１２２と、を備えている。前構成部材１１１０の位置決め凹部１１１９は、本体枠３における側面防犯版９５０の内側に取付けられた位置決め部材９５６と嵌合させることで、遊技盤保持口６０１に挿入された遊技盤４の正面視左端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤止め具１１２０は、本体枠３における本体枠ベース６００の遊技盤係止部６０８に対して着脱可能に係止することができるようになっており、遊技盤止め具１１２０を遊技盤係止部６０８に係止させることで、本体枠３の遊技盤保持口６０１に挿入された遊技盤４の正面視右端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【０５７７】

また、前構成部材１１１０の固定凹部１１２１は、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入した状態で、本体枠３の前面に軸支された遊技盤固定具６９０を正面視で時計回りの方向へ回動させると、遊技盤固定具６９０の固定片６９０ａが挿入されるようになっており、遊技盤固定具６９０によって遊技盤４の下端が前方へ移動するのが規制されるようになっている。また、前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２は、遊技パネル１１５０の同位置にも同様の球通路用切欠部１１５２が形成されており、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入した状態では、球通路用切欠部１１２２，１１５２内に満タン分岐ユニット７７０の前端が挿通されるようになっている。

【０５７８】

更に、前構成部材１１１０は、下端部における正面視右端近傍に、前後方向へ貫通した横長の貫通穴１１２３と、貫通穴１１２３の下辺における左右方向の中央から正面視左寄りの位置に前後方向の厚さを薄く形成した締結部１１２４と、貫通穴１１２３の正面視左側に配置され証明確認用の証紙を貼付るための証紙貼付部１１２５と、を備えている。この前構成部材１１１０における締結部１１２４は、詳細な図示は省略するが、本遊技盤を従前の本体枠に取付ける場合に、従前の本体枠に形成された締結穴に対して所定の締結バンドを互いに巻き掛けて締結することで、遊技盤４を取外し難くすることができ、遊技盤４の不正な取外しを防止することができるものである。

【０５７９】

また、前構成部材１１１０は、内周レール１１１３に沿ったレール防犯溝１１１８の外側で正面視右下に、後述する機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１が配置されている。また、前構成部材１１１０は、後面の下部の左右両端から後方へ突出した複数の取付ボス１１２６と、内レール１１１２の後面から後方へ突出した複数の位置決め突起１１２７と、を備えている。この取付ボス１１２６は、遊技パネル１１５０を貫通して基板ホルダ１１６０の固定ボス１１６２と係合するようになっており、基板ホルダ１１６０の後側から固定ボス１１６２を通して取付ボス１１２６へ所定のビスを螺着することで、前構成部材１１１０と基板ホルダ１１６０とで遊技パネル１１５０を挟持することができるようになっている。また、位置決め突起１１２７は、遊技パネル１１５０に形成された内レール固定孔１１５５へ嵌合させることで、内レール１１１２を遊技パネル１１５０の所定位置に固定することができるようになっている。

【０５８０】

［１－４Ｂ．遊技パネル］
続いて、遊技盤４における遊技パネル１１５０について説明する。本例の遊技パネル１１５０は、所定厚さ（例えば、１８ｍｍ～２１ｍｍ）のベニヤ合板等の木質板材によって形成されており、外形が前構成部材１１１０の外形と略同形状とされている。この遊技パネル１１５０は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材１１１０におけるアウト口誘導面１１１５と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１１５１と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２と同形状の球通路用切欠部１１５２と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２が挿入される挿入穴１１５３と、を備えている。

【０５８１】
また、遊技パネル１１５０は、下部の左右両端付近で前構成部材１１１０の取付ボス１１２６と対応した位置に前後方向へ貫通した複数のボス挿通孔１１５４と、前構成部材１１１０の位置決め突起１１２７が挿入固定される複数の内レール固定孔１１５５と、アウト口１１５１の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝１１５６（図１０１を参照）と、前構成部材１１１０の遊技盤止め具１１２０と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部１１５７と、を備えている。また、遊技パネル１１５０は、適宜位置に前構成部材１１１０の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

【０５８２】
本例の遊技盤４における遊技パネル１１５０は、前構成部材１１１０によって外周が区画される遊技領域１１００の後端を区画することができるものであり、前面における遊技領域１１００と対応した範囲内に、複数の障害釘（図示は省略）が所定のゲージ配列で植設されるようになっていると共に、表ユニット２０００が取付けられるようになっている。また、遊技パネル１１５０の後面には、裏ユニット３０００が取付けられるようになっている。また、遊技パネル１１５０は、アウト口１１５１が、遊技領域１１００の最下端に位置するように形成されており、遊技盤４に組立てた状態では、前構成部材１１１０における遊技領域１１００の最下端に形成されたアウト口誘導面１１１５によって後方へ誘導された遊技球がアウト口１１５１へ進入して遊技盤４の後側へ排出されるようになっている。

【０５８３】
［１－４Ｃ．基板ホルダ］
次に、遊技盤４における基板ホルダ１１６０について説明する。基板ホルダ１１６０は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されている。この基板ホルダ１１６０は、正面視左右方向の略中央における底壁部の前端に上下方向へ貫通するように形成されたアウト球排出部１１６１が形成されていると共に、底壁部の上面がアウト球排出部１１６１へ向かって低くなるように形成されており、遊技パネル１１５０のアウト口１１５１、表ユニットや裏ユニットから排出されて、基板ホルダ１１６０の底部上面に供給（排出）された遊技球が、アウト球排出部１１６１から下方へ排出されるようになっている。なお、アウト球排出部１１６１は、遊技盤４を本体枠３に取付けた状態とすると、本体枠３における基板ユニット８００の排出球受部８４１の直上に位置するようになっており、遊技盤４から排出された遊技球は、すべて基板ユニット８００の排出通路８４２を通ってパチンコ機１の後側下方へ排出されるようになっている。

【０５８４】
また、基板ホルダ１１６０は、側壁部における上下両端の前端から前方へ突出した複数の固定ボス１１６２を備えている。複数の固定ボス１１６２は、先端が遊技パネル１１５２０の後側からボス挿通孔１１５４内へ挿入された上で、前構成部材１１１０の取付ボス１１２６の後端と嵌合するようになっており、取付ボス１１２６と嵌合させた状態で、基板ホルダ１１６０の後側から固定ボス１１６２内を貫通して取付ボス１１２６へ所定のビスを螺着することで、前構成部材１１１０に対して基板ホルダ１１６０を組付けることが

できるようになっていると共に、前構成部材１１１０と基板ホルダ１１６０とで遊技パネル１１５０を挟持することができるようになっている。

【０５８５】

また、基板ホルダ１１６０は、図１０１に示すように、後壁部における後面の背面視左側端部に主制御基板ボックス１１７０の固定片１１７４が横側から嵌合可能な固定部１１６３と、固定部１１６３と対向するように配置され主制御基板ボックス１１７０の弾性固定片１１７５が後方から係止可能な係止部１１６４と、を備えている。この基板ホルダ１１６０の固定部１１６３及び係止部１１６４によって、基板ホルダ１１６０の後面に主制御基板ボックス１１７０を着脱可能に支持することができるようになっている。

【０５８６】

［１－４Ｄ．主制御基板ボックス］

続いて、遊技盤４における主制御基板ボックス１１７０について説明する。この主制御基板ボックス１１７０は、後側が開放された薄い横長箱状の基板ベース１１７１と、基板ベース１１７１の後面を覆い前側が開放された薄い横長箱状で基板ベース１１７１の内部へ後側から嵌合する基板カバー１１７２と、基板カバー１１７１の前端に電子部品や端子等が後面側に実装された主制御基板４１００と、を備えている。また、主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１における背面視左側端部から外方へ延出し基板ホルダ１１６０の固定部１１６３と嵌合する固定片１１７４と、基板カバー１１７２における背面視右側端部から後方へ突出し基板ホルダ１１６０の係止部１１６４に弾性係止される弾性固定片と、を備えている。

【０５８７】

また、主制御基板ボックス１１７０は、図１０１等に示すように、弾性固定片１１７５を挟んで上下に二つずつ背面視右側端部に配置され基板ベース１１７１と基板カバー１１７２との開閉を封止可能な封止部１１７６と、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２の下端で基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とに跨って貼付けられる密封シール（図示は省略）と、密封シールの表面を被覆する透明なシール保護カバー１１７７と、基板カバー１１７２の後面に貼り付けられる基板管理シール１１７８と、を備えている。この主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６は、基板ユニット８００における払出制御基板ボックス８６０の分離切断部８６３と同様の構成とされており、四つの封止部１１７６の何れか一つにおいてカシメ固定されている。この主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とを分離するには、カシメ固定された封止部１１７６を切断する必要があり、主制御基板ボックス１１７０の開閉の痕跡が残るようになっている。これにより、主制御基板ボックス１１７０が不正に開かれたか否かが外部から目視で明瞭に判別することができるようになっている。

【０５８８】

なお、主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６は、本例では四つ備えられているので、主制御基板ボックス１１７０を三回まで開閉することができるようになっている。また、本例の主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とに跨って密封シールが貼付られており、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とを分離させる際に、密封シールを切断したり剥したりする必要があり、この密封シールにおいても開閉の痕跡が残るようになっている。従って、主制御基板ボックス１１７０が不正に開閉されて、内部の主制御基板４１００が不正に改造されたり、不正な主制御基板（或いは、遊技内容のプログラム等を記憶したＲＯＭ）と交換されたりしても、外部から目視で確認することができ、それらの不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【０５８９】

また、主制御基板ボックス１１７０は、基板カバー１１７２の前後方向へ貫通した開口が適宜位置に形成されており、その開口を通して主制御基板４１００に取付けられた、ＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃや試験用端子４１００ｆ、周辺制御基板４０１０や払出制御基板４１１０等と接続するための各種接続端子等が後側へ臨むようになっている。なお

、主制御基板ボックス１１７０の後面から臨む試験用端子４１００ｆに、所定の計測機器を接続することで、主制御基板ボックス１１７０を開けることなく主制御基板４１００を外部からチェックすることができると共に、上述の封止部１１７６や密封シールに対して巧妙な細工がなされていても、主制御基板４１００に対する不正な改造の有無を目視以外に確認することができ、防犯性能の高いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０５９０】

［１－４Ｅ．機能表示ユニット］

次に、遊技盤４における機能表示ユニット１１８０について説明する。この機能表示ユニット１１８０は、前構成部材１１１０の所定位置に取付配置されるものであり、前構成部材１１１０の前面で遊技者側から視認可能に配置される表示部１１８１と、前構成部材１１１０の後面よりも後方へ突出した後方突出部１１８２と、を備えている。

【０５９１】

本例の機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１には、図１０２（Ａ）に拡大して示すように、正面視左側端部に遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球によって変化する遊技状態を表示するための一つのＬＥＤからなる遊技状態表示器１１８３と、遊技状態表示器１１８３の右側で上下方向へ並んだ二つのＬＥＤからなり第一始動口２１０１への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第一特別図柄記憶表示器１１８４と、第一特別図柄記憶表示器１１８４の右側に配置され第一始動口２１０１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表示するための一つの７セグメントＬＥＤからなる第一特別図柄表示器１１８５と、第一特別図柄表示器１１８５の右斜め上に配置され第二始動口２１０２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表示するための一つの７セグメントＬＥＤからなる第二特別図柄表示器１１８６と、第二特別図柄表示器１１８６の右側で上下方向へ並んだ二つのＬＥＤからなり第二始動口２１０２への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第二特別図柄記憶表示器１１８７と、を備えている。

【０５９２】

また、機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１には、第二特別図柄表示器１１８６の直上から内周レール１１１３に略沿った円弧状に並んで配置され遊技球によるゲート部２１０５の通過に関する保留数を表示するための四つのＬＥＤからなる普通図柄記憶表示器１１８８と、普通図柄記憶表示器の下側に配置され遊技球がゲート部２１０５を通過することで抽選された普通抽選結果を普通図柄として表示するための一つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９と、普通図柄記憶表示器１１８８の斜め右上側へ並んで配置され第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」の時に大入賞口２１０３の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示するための二つのＬＥＤからなるラウンド表示器１１９０と、を備えている。

【０５９３】

本例の機能表示ユニット１１８０における遊技状態表示器１１８３は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なカラーＬＥＤとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、様々な遊技状態（例えば、確率変動状態、時間短縮状態、確変時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、等）を表示することができるようになっている。

【０５９４】

また、機能表示ユニット１１８０における第一特別図柄記憶表示器１１８４は、第一特別図柄表示器１１８５において第一特別図柄を変動表示させることができない時に、第一始動口２１０１へ遊技球が受入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第一特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この第一特別図柄記憶表示器１１８４は、所定のＬＥＤからなる第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａと、第一特別図柄記憶ランプ１１８４ｂとを有しており、第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的に

は、例えば、保留数が一つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａが点灯して第一特別図柄記憶ランプ１１８４ｂが消灯し、保留数が二つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂが共に点灯し、保留数が三つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａが点滅して第一特別図柄記憶ランプ１１８４ｂが点灯し、保留数が四つの時には第一特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂが共に点滅するようになっている。なお、本例では、四つまで保留されるようになっている。

【０５９５】

また、機能表示ユニット１１８０における第二特別図柄記憶表示器１１８７は、第二特別図柄表示器１１８６において第二特別図柄を変動表示させることができない時に、第二始動口２１０２へ遊技球が受入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第二特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この第二特別図柄記憶表示器１１８７は、所定のＬＥＤからなる第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａと、第二特別図柄記憶ランプ１１８７ｂとを有しており、第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的には、例えば、保留数が一つの時には第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａが点灯して第二特別図柄記憶ランプ１１８７ｂが消灯し、保留数が二つの時には第二特別図柄記憶表示ランプ１１８７ａ，１１８７ｂが共に点灯し、保留数が三つの時には第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａが点滅して第二特別図柄記憶ランプ１１８７ｂが点灯し、保留数が四つの時には第二特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂが共に点滅するようになっている。なお、本例では、四つまで保留されるようになっている。

【０５９６】

更に、機能表示ユニット１１８０における第一特別図柄表示器１１８５及び第二特別図柄表示器１１８６は、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２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や第二特別抽選結果を表示するものであり、７セグメントＬＥＤが特別抽選結果に応じた所定の時間、変動した後に停止し、停止した７セグメントＬＥＤの発光パターン（特別図柄）によって、第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を遊技者側に認識させることができるようになっている。

【０５９７】

また、機能表示ユニット１１８０における普通図柄表示器１１８９は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なカラーＬＥＤとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、ゲート部２１０５を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果を表示することができるようになっている。なお、普通図柄表示器１１８９による普通図柄の表示も、特別図柄と同様に、所定時間変動表示した後に、普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示するようになっている。

【０５９８】

また、機能表示ユニット１１８０における普通図柄記憶表示器１１８８は、普通図柄表示器１１８９において普通図柄を変動表示させることができない時に、ゲート部２１０５を遊技球が通過した場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された普通図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この普通図柄記憶表示器１１８８は、下から並んで配置された四つの普通図柄記憶ランプ１１８８ａ～１１８８ｄを備え、夫々が所定のＬＥＤとされており、保留数に応じて下から普通図柄記憶ランプ１１８８ａ～１１８８ｄを順次点灯させることで普通図柄の保留数を表示させることができるようになっている。なお、本例では、普通図柄の変動表示が四つまで保留（記憶）されるようになっている。

【０５９９】

更に、機能表示ユニット１１８０におけるラウンド表示器１１９０は、所定のＬＥＤからなる２ラウンド表示ランプ１１９０ａと、１５ラウンド表示ランプ１１９０ｂとを備えており、夫々のランプが点灯することで「大当り」遊技におけるラウンド数を表示することができるようになっている。

【０６００】

本例の機能表示ユニット１１８０は、図１０２（Ａ）に示すように、遊技盤４をパチン

コ機１に取付けた状態で、扉枠５の遊技窓１０１を通して遊技者側から視認することができるようになっている。また、機能表示ユニット１１８０の遊技状態表示器１１８３、第一特別図柄記憶表示器１１８４、第一特別図柄表示器１１８５、第二特別図柄表示器１１８６、第二特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄記憶表示器１１８８、普通図柄表示器１１８９、及びラウンド表示器１１９０は、機能表示基板１１９１（図１６２を参照）の前面に取付けられている。また、機能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２の後端には、機能表示基板１１９１と、主制御基板４１００とを接続するための接続端子が取付けられている。

【０６０１】

本例では、機能表示ユニット１１８０を遊技盤４の前構成部材１１１０に備えるようにしているので、遊技パネル１１５０に取付けられる表ユニット２０００や裏ユニット３００に備えるようにした場合と比較して、機能表示ユニット１１８０を遊技盤４の基本構成として流用することができ、パチンコ機１に係る構成を簡略化してコストが増加するのを防止することができると共に、パチンコ機１の機種（表ユニット２０００や裏ユニット３０００により具現化されパチンコ機１の機種を特徴付けることが可能な遊技盤４の詳細構成）が異なっていても、機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１の位置が変化しないので、遊技者や遊技ホールの店員等に対して、戸惑うことなく表示部１１８１の位置を認識させることができるようになっている。

【０６０２】

また、パチンコ機１の機能表示ユニット１１８０としては、図１０２（Ｂ）に示すような形態としても良い。この例では、７セグメントＬＥＤにより構成した第一特別図柄表示器１１８５と第二特別図柄表示器１１８６を、夫々八つのＬＥＤ群によって構成したものである。また、第一特別図柄記憶表示器１１８４と第二特別図柄記憶表示器１１８７を、夫々四つのＬＥＤ群により構成すると共に、普通図柄記憶表示器１１８８を、二つのＬＥＤにより構成するようにしている。

【０６０３】

この機能表示ユニット１１８０でも上記と同様の作用効果を奏することができる他に、第一特別図柄表示器１１８５と第二特別図柄表示器１１８６を八つのＬＥＤ群で構成するようにしているので、７セグメントＬＥＤを用いた場合と比較して、遊技者に対して表示される特別図柄を憶え難くすることができる。従って、機能表示ユニット１１８０で表示されている内容が判り辛いので、遊技中に機能表示ユニット１１８０の表示が気掛かりとなって遊技に専念し難くなるのを抑制することができ、遊技球の動き、可動演出や演出画像等に専念させて遊技をより楽しませることができるようになっている。

【０６０４】

［１－４Ｆ．遊技パネルの第二実施形態］

続いて、上記した遊技盤４における遊技パネル１１５０とは異なる形態の遊技パネル１２００について、図１０３乃至図１０５を参照して説明する。なお、図１０３乃至図１０５における前構成部材１１１０、基板ホルダ１１６０、及び主制御基板ボックス１１７０は、上述したものと同一の構成とされており、ここでの詳細な説明は省略する。本実施形態の遊技パネル１２００は、上述した遊技パネル１１５０よりも厚さが薄く前構成部材１１１０によって外周が区画された遊技領域１１００の後端を区画可能な板状で前構成部材１１１０の外形よりも外形が小さく形成されたパネル板１２１０と、パネル板１２１０を前側から脱着可能に保持すると共に前構成部材１１１０の後面に取付けられる枠状のパネルホルダ１２２０と、を備えている。

【０６０５】

この遊技パネル１２００パネル板１２１０は、その外形が遊技領域１１００よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板１２１０の板厚は、パネルホルダ１２２０（遊技パネル１１５０）よりも薄く、障害釘Ｇを前面に植設したり表ユニット２０００を取付けたりしても十分に保持可

能な必要最低限の厚さ（８～１０ｍｍ）とされている。なお、本例では、透明な合成樹脂板によってパネル板１２１０が形成されている。

【０６０６】

このパネル板１２１０は、外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔１２１１と、左下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔１２１２と、を備えている。これら嵌合孔１２１１及び長孔１２１２は、遊技領域１１００よりも外側に配置されており、パネルホルダ１２２０との位置決めを行うものである。また、パネル板１２１０には、その上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部１２１３が夫々備えられている。この係合段部１２１３は、パネル板１２１０の板厚の略半分まで切欠いた形態とされると共に、嵌合孔１２１１及び長孔１２１２と同様に、遊技領域１１００よりも外側に配置されており、パネル板１２１０をパネルホルダ１２２０へ係合固定するためのものである。

【０６０７】

また、パネル板１２１０は、所定位置に内レール固定孔１２１４が複数備えられている。この内レール固定孔１２１４に内レール１１１２の後側から突出する位置決め突起１１２７を嵌合固定させることで、内レール１１１２を所定の位置に固定することができるようになっている。更に、パネル板１２１０は、詳細は後述するが、アタッカユニット２１００やセンター役物２５００等の表ユニット２０００を取付けるための前後方向へ貫通した複数の開口部１２１５を備えており、開口部１２１５に対して前側からアタッカユニット２１００等が挿入固定されるようになっている（図１１５等を参照）。

【０６０８】

一方、遊技パネル１２００におけるパネルホルダ１２２０は、パネル板１２１０を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、上述した木質板からなる遊技パネル１１５０の厚さと略同じ厚さ（本例では、約２０ｍｍ）とされた合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）からなるものである。このパネルホルダ１２２０には、パネル板１２１０を着脱可能に保持し前面側から後方側に向かって凹んだ保持段部１２２１と、保持段部１２２１の内側において略遊技領域１１００と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口１２２２とを主に備えている。

【０６０９】

パネルホルダ１２２０の保持段部１２２１は、前面からの深さがパネル板１２１０の厚さと略同じ深さとされており、保持段部１２２１内に保持されたパネル板１２１０の前面がパネルホルダ１２２０の前面と略同一面となるようになっている。また、この保持段部１２２１は、その前側内周面が、パネル板１２１０の外周面に対して所定量のクリアランスが形成される大きさとされている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的にパネル板１２１０が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。なお、クリアランス内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

【０６１０】

また、パネルホルダ１２２０には、保持段部１２２１に保持されるパネル板１２１０に形成された嵌合孔１２１１及び長孔１２１２と対応する位置に配置され、保持段部１２２１の前面から前方に向かって延び、パネル板１２１０の嵌合孔１２１１及び長孔１２１２に嵌合及び挿通可能な複数の突出ピン１２２３を備えている。これらの突出ピン１２２３をパネル板１２１０の嵌合孔１２１１及び長孔１２１２に嵌合及び挿通することで、パネルホルダ１２２０とパネル板１２１０とを互いに位置決めすることができるようになっている。

【０６１１】

更に、パネルホルダ１２２０には、パネル板１２１０の係合段部１２１３と対応する位置に、係合段部１２１３と係合する係合爪１２２４及び係合片１２２５を供えている。詳述すると、係合爪１２２４は、パネルホルダ１２２０の上側の保持段部１２２１に配置されており、パネル板１２１０における上側の係合段部１２１３と対応し、保持段部１２２１の前面から前方に向かって突出し係合段部１２１３と弾性係合するようになっている。

この係合爪１２２４は、その先端がパネルホルダ１２２０の前面から突出しない大きさとされている。一方、係合片１２２５は、パネルホルダ１２２０の下側の保持段部１２２１に配置され、パネル板１２１０における下側の係合段部１２１３と対応し、保持段部１２２１の前面との間にパネル板１２１０の係合段部１２１３が挿入可能な大きさの所定の隙間を形成した状態で、パネルホルダ１２２０の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びる形態とされている。これら係合爪１２２４及び係合片１２２５にパネル板１２１０の係合段部１２１３を係合させることで、パネル板１２１０がパネルホルダ１２２０に対して着脱可能に保持されるようになっている。

【０６１２】

また、パネルホルダ１２２０には、前構成部材１１１０に備えられた取付ボス１１２６を挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔１２２６を備えており、このボス挿通孔１２２６に前構成部材１１１０の取付ボス１１２６を挿通することで、パネルホルダ１２２０と前構成部材１１１０とが互いに位置決めされるようになっている。

【０６１３】

このパネルホルダ１２２０には、図１０４に示すように、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部１２２７が備えられている。この取付支持部１２２７により、パネルホルダ１２２０の後面は、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部１２２７に取付固定される裏ユニット３０００における裏箱３０１０のフランジ状の固定部３０１０ｃ（図１５５等を参照）を収容できる深さ（本例では、約２．５ｍｍとされており、１～３ｍｍの間とすることが望ましい）とされている。この取付支持部１２２７に所定の部材を取付固定することで、その固定部３０１０ｃがパネルホルダ１２２０よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ１２２０すなわち遊技盤４を本体枠３（パチンコ機１）の遊技盤保持口６０１内に確実に設置装着できるようになっている。

【０６１４】

更に、パネルホルダ１２２０には、図示するように、後面側の取付支持部１２２７内及び収容凹部６３０ｈよりも上側に配置され所定のビスを螺合可能な複数の取付孔１２２８が所定配列で配置されている。また、パネルホルダ１２２０には、取付孔１２２８と対応するように配置される複数の位置決め孔１２２９が備えられている。この位置決め孔１２２９は、取付孔１２２８を用いて取付固定される部材に形成された位置決め突起（例えば、裏箱３０１０における前面のフランジ状に形成された固定部３０１０ｃから前方へ突出する位置決め突起（図示は省略する））が挿入されるものである。なお、本例では、位置決め孔１２２９は、背面視略矩形状（角孔状）の止り孔とされている。

【０６１５】

なお、取付孔１２２８に対して、その孔の内径が大径のものと小径のものとを混在させるようにして、取付固定する所定の部材の大きさや重量等に応じて、適宜径の取付孔１２２８を用いるようにしても良い。

【０６１６】

また、パネルホルダ１２２０には、少なくとも下端から所定高さまでの所定範囲では後面側に開口する複数の肉抜き部１２３０が形成されており、肉抜き部１２３０によりパネルホルダ１２２０の重量が軽減されるようになっている。図１０３に示すように、収容凹部６３０ｈの前側、つまり、パネルホルダ１２２０の前面側の下端から所定高さまでの所定範囲内には、これらの肉抜き部１２３０が形成されておらず、その範囲内では、パネルホルダ１２２０の前面が略平らな面となるようになっているので、その前面に配置される前構成部材１１１０の後面が略平らな面となり、打球発射装置６５０から発射された遊技球が、滑らかに案内されるようになっている。また、このパネルホルダ１２２０は、図示するように、肉抜き部１２３０が形成されることで、取付孔１２２８等がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネルホルダ１２２０の強度を維持したりするために、箱状のリブが形成された状態となっている。

【０６１７】
なお、このパネルホルダ１２２０には、障害釘植設装置（図示しない）や、組立治具等の位置決め手段に対応した位置決め部１２３１が形成されており、障害釘植設装置に遊技パネル１１５０を保持した状態でセットできるようになっている。また、パネルホルダ１２２０の下部には、前構成部材１１１０のアウト口誘導面１１１５と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１２３２と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２と同形状の球通路用切欠部１２３３と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２が挿入される挿入穴１２３４と、を備えている。
【０６１８】
また、パネルホルダ１２２０は、アウト口１２３２の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝１２３５（図１０４を参照）と、前構成部材１１１０の遊技盤止め具１１２０と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部１２３６と、を備えている。また、パネルホルダ１２２０は、適宜位置に前構成部材１１１０の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。
【０６１９】
このパネルホルダ１２２０におけるアウト球排出溝１２３５は、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入保持させると、本体枠３（本体枠ベース６００における遊技盤載置部６０６の上面）に備えられた位置決め突起６０７と嵌合するようになっており、アウト球排出溝１２３５が位置決め突起６０７と嵌合することで、本体枠３に対して遊技盤４が左右方向へ相対移動するのが規制されるようになっている。
【０６２０】
本実施形態の遊技パネル１２００は、前方からパネルホルダ１２２０の保持段部１２２１内へパネル板１２１０を嵌合挿入して、係合爪１２２４及び係合片１２２５と、係合段部１２１３とを係合させることで、パネルホルダ１２２０にパネル板１２１０を保持させることができると共に、パネル板１２１０とパネルホルダ１２２０の前面側が略面一となるようになっており、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくてもパネル板１２１０をパネルホルダ１２２０に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘Ｇの植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるようになっている。
【０６２１】
また、本例の遊技パネル１２００は、図示は省略するが、パネル板１２１０の前面における遊技領域１１００と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっていると共に、表ユニット２０００が取付けられるようになっている。また、パネルホルダ１２２０の後面には、裏ユニット３０００が取付けられるようになっている。これにより、薄いパネル板１２１０においては、表ユニットのみを支持するようにしているので、表ユニットの荷重によってパネル板１２１０が歪むのを防止することができるようになっている。
【０６２２】
更に、遊技パネル１２００を、パネル板１２１０とパネルホルダ１２２０とによる分割構造としているので、パネル板１２１０を透明板としても遊技パネル１２００全体の重量が増加するのを抑制することができ、透明なパネル板１２１０を通して遊技領域１１００の後側が遊技者から見えるパチンコ機１を具現化することができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができるようになっている。
【０６２３】
また、遊技パネル１２００を、パネル板１２１０、及びパネルホルダ１２２０に分割するようにしているので、パチンコ機１の機種によって障害釘や入賞口等の位置が変化するパネル板１２１０を交換パーツとすると共に、パネルホルダ１２２０を共通パーツとすることができ、パネル板１２１０のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤４を

備えたパチンコ機１とすることができるようになっている。
【０６２４】
更に、パネルホルダ１２２０に予め複数の取付孔１２２８が所定配列で備えられているので、機種に応じてパネルホルダ１２２０の後面側に取付固定される裏ユニット３０００等の種々の所定部材の取付固定位置が異なる位置となっていても、各種部材の固定部を取付孔１２２８の位置と対応させるように設計することで、パネルホルダ１２２０を機種に依存しないパチンコ機１の共通パーツとすることができるようになっている。
【０６２５】
［１－４Ｇ．前構成部材の第二実施形態］
次に、上記した遊技盤４における前構成部材１１１０とは異なる形態の前構成部材１１１０Ａについて、図１０６及び図１０７を参照して説明する。なお、図１０６及び図１０８における遊技パネル１２００、基板ホルダ１１６０、及び主制御基板ボックス１１７０は、パネル板１２１０の外形とパネルホルダ１２２０の貫通口１２２２の内形が、図１０３乃至図１０５の実施形態と異なるのみで、図１０３乃至図１０５の例と同一の構成とされており、ここでの詳細な説明は省略する。
【０６２６】
図１０６及び図１０７に示す前構成部材１１１０Ａは、上記の前構成部材１１１０と比較して、前後方向に貫通した内周形状の一部が異なっている他に、機能表示ユニット１１８０を備えていない点が大きく異なっている。なお、その他の構成については、前構成部材１１１０と同様であり、同一の符号を付すと共に、詳細な説明は省略する。また、この前構成部材１１１０Ａを用いた遊技盤４では、機能表示ユニット１１８０が、遊技盤４における表ユニット２０００又は裏ユニット３０００の何れかに備えられるようになっている（本例では、表ユニット２０００に備えられている）。
【０６２７】
この前構成部材１１１０Ａは、図示するように、枠状の内周形状が、アウト口誘導面１１１５を基点として正面視で時計回りの方向へ内レール１１１２及び外レール１１１１の衝止部１１１４までの形状が、前述の前構成部材１１１０と同じ形状に形成されており、衝止部１１１４から時計回りの方向へアウト口誘導面１１１５までの形状が、前述の前構成部材１１１０とは異なる形状となっている。具体的には、衝止部１１１４から衝止部１１１４の直下に配置された右側の証紙貼付部１１２５の直上までの間が緩やかな円弧状に形成されていると共に、円弧状の下端からアウト口誘導面１１１５までの間がアウト口誘導面１１１５へ向かって低くなるように傾斜した直線状に形成されている。
【０６２８】
本例の前構成部材１１１０Ａは、前述の前構成部材１１１０と比較して、遊技領域１１００がより広く確保することができるようになっており、広い遊技領域１１００によって遊技者をより楽しませることができるようになっている。
【０６２９】
なお、図１０６及び図１０７の例では、前構成部材１１１０Ａの後側に遊技パネル１２００を取付けるものを示したが、これに限定するものではなく、前構成部材１１１０Ａの後側に図１００及び図１０１に示すような一枚の板からなる遊技パネル１１５０を取付けるようにしても良い。
【０６３０】
［１－５．パチンコ機の防犯構造］
続いて、本実施形態のパチンコ機１における防犯構造について、主に図１０８及び図１０９を参照して説明する。図１０８は、パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。また、図１０９は、遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。
【０６３１】
まず、本例のパチンコ機１における軸支側の防犯構造は、図１０８に示すように、本体枠３における合成樹脂によって形成された本体枠ベース６００の軸支側（正面視で左側）の側面に取付けられる金属製の防犯側面板９５０と、扉枠５における合成樹脂によって形

成された扉枠ベース１１０の後面に取付けられる金属製の補強ユニット１５０とによって構成されている。

【０６３２】

本体枠３の防犯側面板９５０は、上述したように、金属（例えば、アルミ合金）製の押出型材によって形成されており、上下方向の寸法が本体枠ベース６００の上下方向の寸法と略同じ寸法とされると共に、前後方向の寸法が遊技盤４における前構成部材１１１０と遊技パネル１１５０とを合せた前後方向の寸法よりも大きい寸法とされている。この側面防犯板９５０は、上下方向へ延びると共に前後方向へ延び本体枠３の側面を形成する板状の側面片９５２ａと、側面片９５２ａの前端から略直角方向内側（開放側）へ延びた前端片９５２ｂと、前端片９５２ｂの後側に所定量の隙間を形成するように側面片９５２ａから前端片９５２ｂに沿って延びた中片９５２ｃと、側面片９５２ａの後端から略直角方向内側へ延びた後端片９５２ｄとを備えている。これにより、防犯側面板９５０の前端は、前端片９５２ｂと中片９５２ｃとによって内側（開放側）に開口する断面が略コ字状に形成されている。

【０６３３】

また、側面防犯板９５０（本体９５２）は、側板片９５２ａの面に対して直角方向へ配置された前端片９５２ｂ、中片９５２ｃ、及び後端片９５２ｄにより、側面防犯板９５０の強度・剛性が高められており、本体枠３全体の強度を高めて遊技盤４や扉枠５等を良好に支持することができるようになっている。

【０６３４】

一方、扉枠５の補強ユニット１５０は、上述したように、複数の長尺状の金属板をスポット溶接やリベット等を用いて扉枠５における遊技窓１０１の外周を囲うように枠状に形成したものであり、軸支側の軸支側補強板金１５２の外側辺には外側（軸支側）に開口した断面が略コ字状の軸支側コ字状突片１６６を備えている。この補強ユニット１５０の軸支側補強板金１５２では、軸支側コ字状突片１６６によって軸支側補強板金１５２の強度がより高められており、軸支側補強板金１５２が曲がり難くなっている。

【０６３５】

ところで、本例では、扉枠５が本体枠３に対して上軸支部１５６と下軸支部１５８の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠５と本体枠３との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金１５２が変形して扉枠５と本体枠３との隙間が大きくなりその隙間を介して不正行為が行われる虞がある。これに対して、本例の防犯構造は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、防犯側面板９５０の前端内側に形成された前端片９５２ｂと中片９５２ｃとの間に扉枠５における補強ユニット１５０の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片１６６の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片９５２ａを軸支側コ字状突片１６６で挟持した状態となるようになっている。これにより、本体枠３に対して扉枠５を無理やり開けようとしても、扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３の前端片９５２ｂの後面側に当接して扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３から離れる方向へ移動するのを阻止することができるので、閉鎖された扉枠５が抉じ開けられるのを防止することができ、本体枠３に対して扉枠５を抉じ開けるような不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。

【０６３６】

また、本体枠３における金属により形成された防犯側面板９５０と、扉枠５における金属により形成された補強ユニット１５０とを嵌合させるようにしているので、本体枠３と扉枠５との間の強度・剛性が高くなり、不正な工具によって本体枠３や扉枠５を歪み難くすることができ、防犯性能を高めることができるようになっている。

【０６３７】

更に、防犯側面板９５０における側面片９５２ａの後端が遊技盤４における遊技パネル１１５０よりも後方へ延出するようにしているので、仮に側面片９５２ａの後端よりも後側の本体枠ベース６００が破壊されても、側面片９５２ａの後端から遊技盤４（遊技パネ

ル１１５０）の前面の遊技領域１１００内へピアノ線等の不正な工具を侵入させることができず、不正行為が行われるのを確実に防止することができるようになっている。なお、図１０８に示すように、防犯側面板９５０の外側を覆うように外枠２の側枠板１２が接しているので、堅牢な側面を有したパチンコ機１となっており、側面側からの破壊行為に対して充分に対抗できるようになっている。また、一般的に、パチンコ機１を設置する遊技ホールでは、パチンコ機１の側面がパチンコ機１を設置するための島設備の枠内に挿入固定されるようになっているので、遊技者側（前側）からは側面片９５２ｃの後端よりも後側へ不正工具を侵入させることはほとんど不可能な状態となり、パチンコ機１の防犯性能をより高められた状態となるようになっている。

【０６３８】

続いて、本例のパチンコ機１における後方側からの防犯構造としては、図１０９に示すように、遊技盤４を収容する本体枠３における賞球ベース７１０、タンクレール７３１、賞球装置７４０のユニットベース７４１、満タン分岐ユニット７７０、及び裏カバー９００が、透明な合成樹脂によって形成されているので、本体枠３内に収容された遊技盤４の後側や側面側を、遊技盤４を本体枠３から取外したり裏カバー９００を開けたりしなくても、本体枠３の後側から視認することができるようになっている。これにより、遊技盤４の後側等に不正な装置が取付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。また、遊技盤４に取付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができるようになっている。

【０６３９】

また、本体枠３の後側から遊技盤４の後側や側面側を、透明な賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して視認することができるので、メンテナンスや機種の変更を行うために本体枠３に対して遊技盤４を脱着した際、本体枠３と遊技盤４との間に、ドライバーやペンチ等の工具、洗浄用のウエス、埃やゴミ、等が残留した場合でも、それらを外側から簡単に発見することができ、それらによって何らかの不具合が発生するのを防止することができるようになっていると共に、パチンコ機１に対するメンテナンス性を向上させることができるようになっている。

【０６４０】

［２．遊技盤の詳細構成］

続いて、本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４の詳細な構成について、図１１０乃至図１１５を参照して説明する。図１１０はパチンコ機における遊技盤の正面図であり、図１１１は遊技盤を斜め右前から見た斜視図であり、図１１２は遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。また、図１１３は、遊技盤を後から見た斜視図である。更に、図１１４は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図であり、図１１５は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。

【０６４１】

本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４は、外レール１１１１及び内レール１１１２を有し、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技媒体としての遊技球（単に「球」とも称す）が打ち込まれる遊技領域１１００の内周を区画形成する枠状の前構成部材１１１０Ａと、前構成部材１１１０Ａの後側に遊技領域１１００を閉鎖するように取付けられ遊技領域１１００と対応する位置に所定形状で前後方向へ貫通した複数の開口部１１５８（図１１４等を参照）を有し遊技領域１１００の後端を区画する板状の遊技パネル１１５０と、を備えている。

【０６４２】

本例の遊技パネル１１５０は、ベニヤ板等の木製の合板により形成されている。

【０６４３】

また、遊技盤４は、遊技パネル１１５０の開口部１１５８に対して前側から取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１５０の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、裏ユニット３０００の後側に遊技者側から視認可能に取付けられ所定の演出画像を表

示可能な液晶表示装置１９００と、裏ユニット３０００の下部を後側から覆うように遊技パネル１１５０の後面下部に取付けられる基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取付けられる主制御基板ボックス１１７０と、を備えている。

【０６４４】

本例の遊技盤４における表ユニット２０００は、遊技領域１１００内の下部でアウト口１１５１の直上から正面視右方向へ延びるように配置されたアタッカユニット２１００と、アタッカユニット２１００の右端前面でパチンコ機１へ取付けた時に扉枠５の遊技窓１０１から遊技者側へ視認可能となる位置に取付けられ遊技状態等を表示可能な機能表示ユニット１１８０と、アタッカユニット２１００の左側で遊技領域１１００の内周に沿って配置された表サイドユニット２２００と、遊技領域１１００の略中央部分に配置された枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０６４５】

また、遊技盤４における裏ユニット３０００は、遊技パネル１１５０の後側に取付けられ前側が開放されると共に後壁３０１０ａに液晶表示装置１９００の表示画面が臨み前後方向に貫通する開口３０１０ｂが形成された裏箱３０１０と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側及び左右両側に亘って配置される裏横演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側に配置される裏上演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの下側に配置される裏下演出ユニット３５００と、を備えている。

【０６４６】

また、遊技盤４における液晶表示装置１９００の後側には、詳細は後述するが、周辺制御部４１４０及び液晶制御部４１５０を有した周辺制御基板４０１０（図１６１を参照）を収容する周辺制御基板ボックス１９１０と、バックライトとしての冷陰極管を駆動するためのインバータを有したインバータ基板１９２２を収容するインバータ基板ボックス１９２０と、を備えている。

【０６４７】

本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４は、遊技パネル１１５０に取付けられたセンター役物２５００によって遊技領域１１００が左右に分割されるようになっており、センター役物２５００の右側の外周と遊技領域１１００の内周（前構成部材１１１０Ａの内周）との間では遊技球の外径よりも若干大きい幅の領域とされていると共に、センター役物２５００の左側の外周と遊技領域１１００の内周（前構成部材１１１０Ａの内周）との間では遊技球が充分に流通可能な広い領域とされており、遊技領域１１００におけるセンター役物２５００の左側と下側の領域内において、遊技パネル１１５０の前面に、複数の障害釘（図示は省略）が所定のゲージ配列で植設されている。

【０６４８】

本例の遊技盤４は、センター役物２５００の右側へ遊技球を打込む（所定以上の強さで打込む）と、センター役物２５００の右側外周を通ってアタッカユニット２１００における第四ユニット２１４０の案内通路部材２１４２へと流下し、案内通路部材２１４２の案内通路２１４２ａに案内されてゲート部２１０５の直上から下方へ放出され、極めて高い確率でゲート部２１０５を遊技球が通過するようになっている。つまり、所謂右打ちを行うことで簡単に遊技球をゲート部２１０５へ進入させることができるようになっている。

【０６４９】

また、詳細は後述するが、本例では、ゲート部２１０５を遊技球が通過してゲートセンサ２１２６により検知されると、極めて短時間で普通抽選結果が抽選されて実行されるようになっているので、普通抽選結果が「当り」であれば、可動片２１０６が後退して第二始動口２１０２への遊技球の受入れが可能となり、ゲート部２１０５へ進入した遊技球が第二始動口２１０２へ入賞するようになっている。なお、普通抽選が「ハズレ」の場合は、ゲート部２１０５を通過した遊技球が、大入賞口２１０３の上側へ放出されるようになっている。従って、右打ちを行うことで、第二始動口２１０２や大入賞口２１０３を直接的に狙った遊技を行うことができるようになっている。

【０６５０】
一方、センター役物２５００の左側へ遊技球を打ち込む（所謂左打ち）と、植設された複数の障害釘によって遊技球が、表サイドユニット２２００やアタッカユニット２１００の方向へ誘導されることで、表サイドユニット２２００の一般入賞口２２０１や、アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１、一般入賞口２１０４等へ遊技球を入賞させることが可能となっている。また、センター役物２５００のステージ２５１０へと繋がるワープ入口２５０４へ誘導されてワープ入口２５０４へ遊技球が進入すると、センター役物２５００のステージ２５１０へ遊技球が供給されるようになっており、ステージ２５１０へ供給された遊技球はステージ２５１０上を左右方向へ転動し、障害釘による動きとは異なる動きを楽しませることができると共に、ステージ２５１０のチャンス出口２５１４から遊技球が遊技領域１１００内へ放出されると、高い確率でアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１へ入賞させることができるようになっている。
【０６５１】
このように、本実施形態の遊技盤４では、センター役物２５００の右側と左側とでは、異なる印象の遊技を行うことができるようになっており、多彩な遊技を提供して飽き難くすることができるようになっている。
【０６５２】
［２－１．表ユニットの全体構成］
次に、本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４の表ユニット２０００の全体構成について、図１１６及び図１１７を参照して説明する。図１１６は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、図１１７は遊技盤における表ユニットを後から見た斜視図である。
【０６５３】
遊技盤４における表ユニット２０００は、遊技領域１１００内の左右方向略中央下部でアウト口１１５１の直上から右側へ延びるように配置され遊技パネル１１５０の前面に支持されるアタッカユニット２１００と、アタッカユニット２１００における正面視右端前面に取付けられる機能表示ユニット１１８０と、アタッカユニット２１００の左側に配置され遊技領域１１００の内周に略沿って円弧状に延びた表サイドユニット２２００と、遊技領域１１００の略中央部から遊技領域の右寄りに配置され遊技パネル１１５０に支持される枠状のセンター役物２５００と、を備えている。
【０６５４】
表ユニット２０００におけるアタッカユニット２１００は、詳細は後述するが、遊技球の受入れにより所定数の遊技球を払出すと共に受入れを契機として所定の特別抽選結果が抽選される第一始動口２１０１及び第二始動口２１０２と、特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となると共に遊技球の受入れにより所定数の遊技球を払出す大入賞口２１０３と、遊技球の受入れにより所定数の遊技球を払出す一般入賞口２１０４と、遊技球の通過を契機として所定の普通抽選結果が抽選されるゲート部２１０５と、を備えている。
【０６５５】
本例の第一始動口２１０１と一般入賞口２１０４は、常時遊技球を受入可能とされている。また、第二始動口２１０２と大入賞口２１０３は、遊技球を受入可能な状態と受入不能な状態とに変化することができる可変入賞口とされている。この第二始動口２１０２は、ゲート部２１０５への遊技球の通過を契機として抽選される普通抽選結果に応じて受入可能となり、大入賞口２１０３は、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２への遊技球の受入れを契機として抽選される特別抽選結果に応じて受入可能となるようになっている。
【０６５６】
本例のアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１は、センター役物２５００におけるステージ２５１０の直下で遊技領域１１００における左右方向中央を通る軸線上（アウト口１１５１の直上）に配置されている。また、第二始動口２１０２は、第一始動口２１０１よりも正面視右下側に配置されている。更に、大入賞口２１０３は、第二始動口２

１０２の下側且つ第一始動口２１０１よりも正面視右側で左端が第二始動口２１０２の略直下となるように配置されている。また、アタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４は、第一始動口２１０１よりも正面視右上側に配置されている。また、ゲート部２１０５は、アタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４よりも正面視右上側で第二始動口２１０２の直上に配置されている。

【０６５７】

また、表ユニット２０００の表サイドユニット２２００は、詳細は後述するが、アタッカユニット２１００の正面視左側に配置される三つの一般入賞口２２０１と、一般入賞口２２０１よりも正面視左上に配置され遊技領域１１００内におけるセンター役物２５００の正面視左側を流下してきた遊技球を右方向へ誘導可能な棚部２２０２とを備えている。

【０６５８】

更に、表ユニット２０００のセンター役物２５００は、詳細は後述するが、遊技パネル１１５０の略中央に形成された大きな開口部１１５８に取付けられ、後側に配置された液晶表示装置１９００の表示画面等が遊技者側から視認することができる窓部２５０１を有した枠状に形成されている。このセンター役物２５００には、遊技パネル１１５０の前面と当接する略枠状のフランジ部２５０２ａと、遊技領域１１００内を流下してきた遊技球が枠内へ侵入するのを阻止する周壁部２５０３と、周壁部２５０３の所定位置に開口するワープ入口２５０４と、ワープ入口２５０４に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口２５０５と、ワープ出口２５０５から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後に遊技領域１１００内へ放出して還流させるステージ２５１０と、が備えられている。

【０６５９】

このセンター役物２５００のステージ２５１０は、アタッカユニット２１００における第一始動口２１０１の直上に配置されており、ステージ２５１０のチャンス出口２５１４から遊技領域１１００内へ還流放出された遊技球が、高い確率でアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１へ受入れられるようになっている。

【０６６０】

［２－２．アタッカユニット］

次に、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００のアタッカユニット２１００について、図１１８乃至図１３０を参照して説明する。図１１８はアタッカユニットを前から見た斜視図であり、図１１９はアタッカユニットを後から見た斜視図である。また、図１２０はアタッカユニットを主要な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１２１はアタッカユニットを主要な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１２２はアタッカユニットにおける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１２３はアタッカユニットにおける第一ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図１２４はアタッカユニットにおける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１２５はアタッカユニットにおける第二ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図１２６はアタッカユニットにおける第三ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１２７はアタッカユニットにおける第三ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１２８はアタッカユニットにおける第四ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１２９はアタッカユニットにおける第四ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図１３０は、アタッカユニットの一部を切断して示す正面図である。

【０６６１】

本例の表ユニット２０００における遊技盤４のアタッカユニット２１００は、遊技パネル１１５０における左右方向中央の下部に形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に固定されるものである。このアタッカユニット２１００は、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球が受入可能とされた複数の受入口（入賞口）を有している。具体的には、遊技パネル１１５０におけるアウト口１１５１の直上に配置され遊技球を常時受入可能とされた第一始動口２１０１と、第一始動口２１０１に対して正面視右側且つやや下側の位置に配置された第二始動口２１０２（図１３

０を参照）と、第二始動口２１０２の下側且つ第一始動口２１０１の正面視右側に配置された大入賞口２１０３と、第一始動口２１０１と第二始動口２１０２との間で第一始動口２１０１よりもやや上側に配置された一般入賞口２１０４と、を備えている。

【０６６２】

また、アタッカユニット２１００は、遊技球の通過を契機として普通抽選結果が抽選されるゲート部２１０５を備えている。このゲート部２１０５は、一般入賞口２１０４の正面視右側且つやや上側で第二始動口２１０２の略直上に配置されている（図１３０を参照）。

【０６６３】

アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１は、図示するように、遊技球の直径よりもやや広い幅で上方へ向かって開放されており、遊技球を常時受入可能な状態となっている。また、第二始動口２１０２は、遊技球の直径よりもやや広い幅で上方へ向かって開放されていると共に、その開放された開口に対して前後方向へ進退可能な板状の可動片２１０６を備えている。この第二始動口２１０２は、可動片２１０６が前進すると遊技球の受入れが不能となり、可動片２１０６が後退すると遊技球の受入れが可能となるようになっており、所謂、可変入賞口とされている。

【０６６４】

また、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３は、正面視左右方向が遊技球の直径に対して４～６倍の長さで上下方向が遊技球の直径よりもやや長い横長矩形状で前方へ向かって開放されていると共に、その開放された開口を開閉可能な板状の開閉部材２１０７を備えている。この大入賞口２１０３は、開閉部材２１０７が、下辺を回転軸として回動可能とされており、開閉部材２１０７が略垂直な状態となると遊技球の受入れが不能となり、開閉部材２１０７が略水平な状態となると遊技球の受入れが可能となるようになっており、所謂、可変入賞口とされている。

【０６６５】

更に、アタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４は、第一始動口２１０１と同様に、遊技球の直径よりもやや広い幅で上方へ向かって開放されており、遊技球を常時受入可能な状態となっている。また、アタッカユニット２１００のゲート部２１０５は、遊技球の直径よりもやや広い幅で上下方向へ遊技球が流通可能に形成されている。

【０６６６】

本実施形態のアタッカユニット２１００について更に詳述すると、アタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１及び大入賞口２１０３を有した第一ユニット２１１０と、第二始動口２１０２及びゲート部２１０５を有した第二ユニット２１２０と、一般入賞口２１０４を有した第三ユニット２１３０と、機能表示ユニット１１８０が取付けられる第四ユニット２１４０と、第一ユニット２１１０、第二ユニット２１２０、第三ユニット２１３０、及び第四ユニット２１４０を後側から支持するユニットベース２１５０と、ユニットベース２１５０の後側に取付けられアタッカソレノイド２１１３、始動口ソレノイド２１２４、カウントセンサ２１１４、及び第二始動口センサ２１２５とパネル中継基板３０２５との接続を中継するアタッカユニット中継基板２１６０と、を備えている。

【０６６７】

アタッカユニット２１００の第一ユニット２１１０は、第一始動口２１０１を有すると共に大入賞口２１０３が臨む開口２１１１ａを有し遊技パネル１１５０の前面に取付けられる板状の第一ベース２１１１と、第一ベース２１１１の開口から大入賞口２１０３が臨むように第一ベース２１１１の後側に取付けられ大入賞口２１０３を有すると共に大入賞口２１０３を開閉する開閉部材２１０７を回動可能に支持する箱状の第一ケース２１１２と、第一ケース２１１２内に支持され開閉部材２１０７を開閉駆動させるためのアタッカソレノイド２１１３と、第一ケース２１１２内に支持され大入賞口２１０３に受入れられた遊技球を検知するカウントセンサ２１１４と、第一ケース２１１２の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された大入賞口装飾基板２１１５と、を備えている。

【０６６８】

また、第一ユニット２１１０は、第一ベース２１１１の前面で第一始動口２１０１の下側に取付けられる中物体検知センサ２１１６と、中物体検知センサ２１１６の前側に配置され第一ベース２１１１の前面に取付けられ所定の装飾を有した中誘導装飾部材２１１７と、第一ベース２１１１の後側で中物体検知センサ２１１６及び中誘導装飾部材２１１７と対応した位置に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装されたアタッカ中装飾基板２１１８と、を備えている。この第一ユニット２１１０は、第一ベース２１１１を介してユニットベース２１５０に取付けられるようになっている。

【０６６９】

第一ユニット２１１０の第一ベース２１１１は、遊技パネル１１５０の前面から前方（遊技領域１１００内）へ突出すると共に上方及び後方が開放された第一始動口２１０１が一体形成されており、その後端が遊技パネル１１５０に取付けた状態で遊技パネル１１５０の後面と略一致する位置まで延びている。これにより、第一始動口２１０１に受入れられた遊技球を、遊技パネル１１５０の後側へ誘導することができるようになっている。

【０６７０】

第一ユニット２１１０の第一ケース２１１２は、前側が開放された箱状で、上ケース２１１２ａと下ケース２１２２ｂとで上下に分割された形態となっている。また、第一ケース２１１２は、内部に大入賞口２１０３に受入れられてカウントセンサ２１１４に検知された遊技球を所定位置から下方へ放出する放出口部材２１１２ｃを備えている。この第一ケース２１１２は、透光性を有する素材で形成されており、後側に配置された大入賞口装飾基板２１１５からの光を開閉部材２１０７側へ導いて、大入賞口２１０３内や開閉部材２１０７を発光装飾させることができるようになっている。

【０６７１】

第一ユニット２１１０のアタッカソレノイド２１１３は、図示は省略するが、プランジャが左右方向へ進退するように第一ケース２１１２に支持されている。このアタッカソレノイド２１１３は、通電により進退するプランジャの先端に接続されたリンク部材２１１３ａによって開閉部材２１０７を回動させることができるようになっている。なお、図示は省略するが、アタッカソレノイド２１１３は、プランジャを前進（突出）させる方向へ付勢するバネを備えていると共に、プランジャを前進させた状態で開閉部材２１０７が大入賞口２１０３を閉鎖する位置となるようになっている。つまり、本例では、アタッカソレノイド２１１３に通電すると、プランジャが後退（没入）し、開閉部材２１０７が閉位置から開位置へ回動して大入賞口２１０３への遊技球の受入れが可能となるようになっている。

【０６７２】

第一ユニット２１１０の中物体検知センサ２１１６は、詳細な図示は省略するが、投光部と受光部とを備えており、前方の所定範囲内に位置した物体を検知することができるようになっている。なお、本例では、中物体検知センサ２１１６の投光部と受光部とが左右方向に列設されており、中物体検知センサ２１１６の前面において、左右方向へ移動する物体よりも上下方向へ移動する物体の方が、検知し易いようになっている。

【０６７３】

第一ユニット２１１０の中誘導装飾部材２１１７は、前面に、円形の中に下向きの矢印を配置した装飾が施されており、前面装飾の後側にその装飾の外周に沿った壁が後方へ延出する筒枠状の遮光部材２１１７ａを備えている。これにより、中誘導装飾部材２１１７の後側に配置されたアタッカ中装飾基板２１１８によって、矢印の内側と外側とを異なる態様で発光装飾させることができるようになっている。

【０６７４】

アタッカユニット２１００の第二ユニット２１２０は、遊技パネル１１５０の前面に取付けられる板状の第二ベース２１２１と、第二ベース２１２１の前面に取付けられ遊技パネル１１５０の前面よりも前方（遊技領域１１００内）へ突出し第二始動口２１０２やゲート部２１０５を形成する通路形成部材２１２２と、第二ベース２１２１の後側に取付けられ第二始動口２１０２を開閉する可動片２１０６を前後方向へスライド可能に支持する

第二ケース２１２３と、第二ケース２１２３内に支持され可動片２１０６を開閉駆動させるための始動口ソレノイド２１２４と、を備えている。

【０６７５】

また、アタッカユニット２１００の第二ユニット２１２０は、第二ベース２１２１と第二ケース２１２３とで支持され第二始動口２１０２に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ２１２５と、第二ベース２１２１と第二ケース２１２３とで支持されゲート部２１０５を通過している遊技球を検知するゲートセンサ２１２６と、第二ベース２１２１の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された第二始動口装飾基板２１２７と、第二始動口装飾基板２１２７と第二ベース２１２１との間に配置され前後方向に貫通した複数の開口部を有する遮光部材２１２８と、を備えている。

【０６７６】

なお、アタッカユニット２１００における第二ユニット２１２０には、第二ベース２１２１の前面の所定位置に、二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９が前面に実装された機能表示基板１１９１の一部を構成する普通図柄表示基板１１９１ａが取付けられている。

【０６７７】

第二ユニット２１２０の第二ベース２１２１は、前面の略全体が遊技パネル１１５０の面に沿った平坦面状に形成されており、通路形成部材２１２２と協働して前面側に遊技球が流通可能な通路を形成することができるようになっている。また、第二ベース２１２１は、正面視左下隅に遊技球が通過可能な前後方向へ貫通した通過孔２１２１ａと、正面視右上隅付近に後方へ湾曲状に窪んだ凹部２１２１ｂと、を備えている。更に、第二ベース２１２１は、詳細な図示は省略するが、板状の可動片２１０６が通過可能な開口部、第二始動口センサ２１２５やゲートセンサ２１２６を支持するためのセンサ支持部２１２１ｂ、普通図柄表示基板１１９１ａを支持する基板支持部２１２１ｄ、基板支持部２１２１ｄの正面視右端から前方へ延出し普通図柄表示器１１８９の右側を覆う壁部２１２１ｅ、等を備えている。なお、第二ベース２１２１は、透光性を有する素材で形成されている。また、第二ベース２１２１は、ユニットベース２１５０に取付けられるようになっている。

【０６７８】

第二ユニット２１２０の通路形成部材２１２２は、図示するように、正面視の形状が、上下方向へ延びた部位と、その下端から左方向へ延びた部位とを有した、反Ｌ字状に形成されている。この通路形成部材２１２２は、正面視上下方向へ延びた部位の位置に、遊技球を上下方向へ流通可能とし、上端及び下端が開口した第一通路２１２２ａを備えている。また、通路形成部材２１２２は、正面視左右方向へ延びた部位の位置に、遊技球を左右方向へ流通可能とし、右端側が第一通路２１２２ａの下端開口と略対向する位置で上方へ開口すると共に左端側が閉鎖された第二通路２１２２ｂを備えている。この通路形成部材２１２２の第一通路２１２２ａと第二通路２１２２ｂとは、遊技球の外径よりも若干大きい距離、上下方向に離間して配置されている。

【０６７９】

また、通路形成部材２１２２は、第一通路２１２２ａにおける正面視右側側壁の下端と第二通路２１２２ｂの右端側開口の右端とを繋ぐ板状の壁部２１２２ｃと、壁部２１２２ｃの上端側で第一通路２１２２ａの正面視右側面に開口し遊技球が通過可能な右放出口２１２２ｄと、右放出口２１２２ｄの下端から正面視右方向へ向かって低くなるように短く延出した右棚部２１２２ｅと、壁部２１２２ｃとは第一通路２１２２ａを挟んだ反対側で第一通路２１２２ａの正面視左側下端と第二通路２１２２ｂの上端とで形成され遊技球が通過可能な左放出部２１２２ｆと、左放出部２１２２ｆの下端と連続すると共に第二通路２１２２ｂの上側に形成され正面視左方へ向かって低くなるように傾斜した左棚部２１２２ｇと、第一通路２１２２ａ内における右放出口２１２２ｄが形成された高さ位置で前壁から後方へ突出した誘導壁２１２２ｈと、を備えている。

【０６８０】

この通路形成部材２１２２は、第一通路２１２２ａの上端開口がゲート部２１０５とさ

れていると共に、第二通路２１２２ｂの右端側開口が第二始動口２１０２とされている。また、通路形成部材２１２２は、第一通路２１２２ａの上下方向略中央で右放出口２１２２ｄよりも上側の位置で、ゲートセンサ２１２６を支持することができるようになっており、第一通路２１２２ａを流通している遊技球をゲートセンサ２１２６によって検知することができるようになっている。

【０６８１】

また、通路形成部材２１２２は、第二通路２１２２ｂの右端側開口が、第二ユニット２１２０として組立てた状態で第二ベース２１２１の前面から前方へ進退する可動片２１０６と対応した位置に形成されており、右端側開口が第二始動口２１０２となっている。更に、通路形成部材２１２２は、第二通路２１２２ｂの左右方向略中央の位置で、第二始動口センサ２１２５を支持することができるようになっており、第二通路２１２２ｂを流通している（つまり、第二始動口２１０２を通過した）遊技球を第二始動口センサ２１２５によって検知することができるようになっている。

【０６８２】

また、通路形成部材２１２２は、右棚部２１２２ｅよりも下側の部位で、第二ベース２１２１の前面に取付けられた普通図柄表示基板１１９１ａの前側を被覆することができるようになっている。

【０６８３】

通路形成部材２１２２の第二通路２１２２ｂは、正面視右端側開口の直下に位置する底壁が、円弧状に形成されており、右端側開口（第二始動口２１０２）を通過した遊技球をスムーズに左方向へ流通させることができるようになっている。通路形成部材２１２２における第一通路２１２２ａ内に形成された誘導壁２１２２ｈは、第二ベース２１２１における凹部２１２１ｂと対応した位置に配置されていると共に、後方へ向かって低くなるように円弧状に傾斜しており、第一通路２１２２ａの上端開口（ゲート部２１０５）を通過した遊技球を、第二ベース２１２１の凹部２１２１ｂ内へスムーズに誘導することができるようになっている。

【０６８４】

第二ユニット２１２０の第二ケース２１２３は、前側が開放された箱状で、上ケース２１２３ａと下ケース２１２３ｂとで上下に分割することができるようになっており、上ケース２１２３ａと下ケース２１２３ｂとの間で可動片２１０６を前後方向へスライド可能に支持することができるようになっている。また、第二ケース２１２３は、可動片２１０６及び始動口ソレノイド２１２４の他に、始動口ソレノイド２１２４の上下方向へ進退するプランジャの動きを伝達させて可動片２１０６を前後方向へ進退させるリンク部材２１２９を、内部に支持している。

【０６８５】

第二ユニット２１２０の始動口ソレノイド２１２４は、第二ケース２１２３によってプランジャが下方へ進退するように支持されており、通常の状態（非通電時）ではプランジャが下方へ突出した状態となっている。この通常の状態では、始動口ソレノイド２１２４におけるプランジャの先端に接続されたリンク部材２１２９を介して、可動片２１０６が第二ベース２１２１の前面よりも前方へ突出した状態となり、第二始動口２１０２への遊技球の受入れが阻止された状態となるようになっている。一方、始動口ソレノイド２１２４に通電させると、プランジャの先端が没入するように上昇し、プランジャの先端に接続されたリンク部材２１２９を介して可動片２１０６が、第二ベース２１２１の前面よりも後方へ後退することとなり、第二始動口２１０２への遊技球の受入れが可能な状態となるようになっている。

【０６８６】

第二ユニット２１２０は、遮光部材２１２８に左右方向へ列設された矩形状の開口部２１２８ａを複数備えていると共に、第二始動口装飾基板２１２７の前面には遮光部材２１２８の各開口部２１２８ａと対応するようにＬＥＤが実装されており、各開口部２１２８ａ毎に発光装飾させることができるようになっている。

【０６８７】
この第二ユニット２１２０は、上端開口（ゲート部２１０５）から遊技球が第一通路２１２２ａ内へ進入すると、ゲートセンサ２１２６を通過した上で、後方へ傾斜した誘導壁２１２２ｈによって第二ベース２１２１の凹部２１２１ｂ内へ一旦送られた後に、凹部２１２１ｂ内から再び第一通路２１２２ａ内へと戻り、第二始動口２１０２上へ流下する。この第一通路２１２２ａ内では、誘導壁２１２２ｈと凹部２１２１ｂとによって遊技球が蛇行するようになっており、遊技球の流下速度を減衰させて、下流側に配置された可動片２１０６や第二通路２１２２ａに当接した時にかかる衝撃を低減させることができるようになっている。
【０６８８】
本例では、ゲート部２１０５の通過をゲートセンサ２１２６によって検知するようになっており、ゲートセンサ２１２６により遊技球の通過が検知されると、普通抽選が行われ所定の普通抽選結果が抽選される。この抽選された普通抽選結果が当りの場合は、始動口ソレノイド２１２４の駆動により可動片２１０６が第二ベース２１２１の前面から後退し、第二始動口２１０２が開放されて遊技球が受入可能となり、第一通路２１２２ａから流下してきた遊技球が、第二始動口２１０２を通って第二通路２１２２ｂ内へ進入することとなる。そして、第二通路２１２２ｂ内へ進入した遊技球は、円弧状の底壁によって正面視左方向へ流通し、第二始動口センサ２１２５によって検知された後に、第二通路２１２２ｂの左側端部から後方側の第二ベース２１２１の通過孔２１２１ａを通って、第二ユニット２１２０の後側（遊技パネル１１５０の後側）へ放出（排出）されるようになっている。なお、本例では、ゲートセンサ２１２６が遊技球の通過を検知してから始動口ソレノイド２１２４の駆動により可動片２１０６をスライドさせて第二始動口２１０２へ遊技球が受入可能となるまでの時間が、短時間（例えば、０．１秒～１秒）とされており、普通抽選結果が当りであれば、極めて高い確率でその抽選の契機となった遊技球が第二始動口２１０２へ受入れられるようになっている。また、始動口ソレノイド２１２４の駆動は、一回の当りに対して所定時間（例えば、０．５秒～２秒）のみ駆動されるようになっており、所定時間が経過すると始動口ソレノイド２１２４の駆動が終了して可動片２１０６が前方へスライドし、第二始動口２１０２が閉鎖された状態となるようになっている。
【０６８９】
一方、抽選された普通抽選結果がハズレの場合は、始動口ソレノイド２１２４が駆動されず可動片２１０６が前方へ前進したままの状態となり、第一通路２１２２ａから流下してきた遊技球が、可動片２１０６によって第二始動口２１０２への進入が阻止されることとなる。そして、可動片２１０６によって第二始動口２１０２への受入れが阻止された遊技球は、第一通路２１２２ａと第二通路２１２２ｂとの間の左放出口２１２２ｆから左棚部２１２２ｇへと流通し、左棚部２１２２ｇの左端から（遊技パネル１１５０の前面の遊技領域１１００内へ）放出されるようになっている。なお、可動片２１０６は、上面が正面左側が低くなるように傾斜しており、遊技球が可動片２１０６上に留まろうとしても、その傾斜によって正面視左方向へ自然に転動し、左放出口２１２２ｆから左棚部２１２２ｇへ放出されるようになっている。
【０６９０】
なお、第二ユニット２１２０では、第一通路２１２２ａを流通する遊技球の状態によっては、第一通路２１２２ａにおける右放出口２１２２ｄから遊技球が放出される場合もあり、右放出口２１２２ｄから放出された遊技球は、右棚部２１２２ｅを通って右棚部２１２２ｅの右端から遊技領域１１００内へ放出されるようになっている。
【０６９１】
また、アタッカユニット２１００の第三ユニット２１３０は、遊技パネル１１５０の前面と当接可能とされ一般入賞口２１０４を有すると共に一般入賞口２１０４の正面視右側に前後方向へ貫通した透孔２１３１ａを有した第三ベース２１３１と、第三ベース２１３１の透孔に対して後側から挿入されると共に第三ベース２１３１に取付けられ透光性を有したレンズ部材２１３２と、レンズ部材２１３２の後側に配置され前面にＬＥＤが実装さ

れたゲート装飾基板２１３３と、を備えている。
【０６９２】
第三ユニット２１３０の第三ベース２１３１は、遊技パネル１１５０の前面から前方（遊技領域１１００内）へ突出すると共に上方及び後方が開放された一般入賞口２１０４が一体形成されており、その後端が遊技パネル１１５０に取付けた状態で遊技パネル１１５０の後面と略一致する位置まで延びている。また、第三ベース２１３１は、ユニットベース２１５０に取付けられるようになっている。
【０６９３】
第三ユニット２１３０のゲート装飾基板２１３３は、前面に実装されたＬＥＤを適宜色に発光させることで、レンズ部材２１３２によって第三ベース２１３１の透孔内を発光装飾させることができるようになっている。なお、ゲート装飾基板２１３３は、ユニットベース２１５０に取付けられている。
【０６９４】
アタッカユニット２１００の第四ユニット２１４０は、遊技パネル１１５０の前面に取付けられると共に下部後面に機能表示基板１１９１が取付けられる板状の第四ベース２１４１と、第四ベース２１４１の上部前面に取付けられ遊技パネル１１５０の前面よりも前方（遊技領域１１００内）へ突出し遊技球を左右方向へ案内する案内通路２１４２ａを有した案内通路部材２１４２と、案内通路部材２１４２における案内通路２１４２ａの下側に配置されると共に第四ベース２１４１の前面に取付けられる右物体検知センサ２１４３と、右物体検知センサ２１４３の右側で前面が前方へ露出するように案内通路部材２１４２に取付けられ所定の装飾を有した右誘導装飾部材２１４４と、を備えている。
【０６９５】
第四ユニット２１４０の第四ベース２１４１は、正面視の形状がフ字状の三角形状とされており、左端の斜辺が遊技領域１１００の内周形状に略沿った円弧状とされている。また、第四ベース２１４１は、下部に機能表示基板１１９１の前面に実装された複数のＬＥＤが夫々臨む複数の貫通孔２１４１ａが形成されている。この第四ユニット２１４０の第四ベース２１４１は、ユニットベース２１５０に取付けられるようになっている。
【０６９６】
第四ユニット２１４０の案内通路部材２１４２は、第四ベース２１４１の左右方向へ延びた上辺に沿って延び正面視右端が上方へ開口すると共に左端が下方へ開口し遊技球が流通可能な案内通路２１４２ａを備えている。案内通路部材２１４２の案内通路２１４２ａは、前側が閉鎖されると共に後側が開放されており、開放された後側が第四ベース２１４１の前面によって閉鎖されるようになっている。また、案内通路部材２１４２の案内通路２１４２ａは、正面視左側が低くなるように傾斜している。
【０６９７】
また、案内通路部材２４１２の案内通路２１４２ａは、組立てた状態で、正面視右端が遊技領域１１００の内周に接近した位置となるようになっており、遊技領域１１００の右側内周に沿って流下してきた遊技球が、右端側開口から内部へ進入するようになっている。更に、案内通路部材２４１２の案内通路２１４２ａは、図１３０に示すように、正面視左端側が下方へ屈曲しており、アタッカユニット２１００として組立てた状態で下方へ開口した左端側開口が、ゲート部２１０６（第二ユニット２１２０における第一通路２１２２ａの上端開口）の直上に位置するように形成されている。なお、案内通路２１４２ａ内と第四ベース２１４１における案内通路２１４２ａと対応した前面に、上下方向へ延びた突条が左右方向へ交互に列設されており、案内通路２１４２ａ内で遊技球を前後方向へ蛇行させて流通速度を減衰させることができるようになっている。また、案内通路２１４２ａの左端側開口と第一通路２１２２ａの上端開口とは、遊技球の外径よりも若干長い距離、離間している。
【０６９８】
第四ユニット２１４０の右物体検知センサ２１４３は、投光部と受光部とを備えており、前方の所定範囲内に位置した物体を検知することができるようになっている。なお、本

例では、右物体検知センサ２１４３の投光部と受光部とが上下方向に列設されており、右物体検知センサ２１４３の前面において、上下方向へ移動する物体よりも左右方向へ移動する物体の方が、検知し易いようになっている。また、第四ユニット２１４０は、右物体検知センサ２１４３の前側を被覆し第四ベース２１４１の前面に取付けられるセンサカバー２１４５を備えている。

【０６９９】

第四ユニット２１４０の右誘導装飾部材２１４４は、前面に、円形の中に右向きの矢印を配置した装飾が施されている。この右誘導装飾部材２１４４の後側には、右誘導装飾部材２１４４の装飾形状に沿った壁が後方へ延出する筒枠状の遮光部材２１４６を備えている。これにより、右誘導装飾部材２１４４の後側に配置された裏ユニット３０００の裏右下装飾基板３０２１によって、矢印の内側と外側とを異なる態様で発光装飾させることができるようになっている。

【０７００】

アタッカユニット２１００のユニットベース２１５０は、前側が開放された浅い箱状に形成されている。また、ユニットベース２１５０は、第二ユニット２１２０における第二ベース２１２１の通過孔２１２１ｂを通った遊技球を受取って、ユニットベース２１５０の後面から後方へ排出する排出口２１５０ａを備えている。

【０７０１】

本例のアタッカユニット２１００は、遊技領域１１００内に配置した状態では、第一始動口２１０１が遊技領域１１００の左右方向略中央で中誘導装飾部材２１１７を挟んでアウト口１１５１の直上に位置すると共に、大入賞口２１０３が第一始動口２１０１と遊技領域１１００における右側内周との間の左右方向略中央に位置するようになっている。

【０７０２】

アタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１が、アウト口１１５１の直上で詳細は後述するセンター役物２５００におけるステージ２５００のチャンス出口２５１４の直下に位置している。これにより、チャンス出口２５１４から放出された遊技球を、第一始動口２１０１において高い確率で受入れることができるようになっている。この第一始動口２１０１に受入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の後側へ送られた上で、後述する裏ユニット３０００における裏左誘導部材３０７０の中誘導通路３０７１へ送られるようになっている。

【０７０３】

また、アタッカユニット２１００は、機能表示ユニット１１８０を大入賞口２１０３の正面視右側に位置するように支持すると共に、右側端部（機能表示ユニット１１８０の右側端部）が、遊技領域１１００における右側内周から若干内側（左側）に位置するようになっている。これにより、遊技領域１１００の右側内周に沿って上方から流下してきた遊技球は、アタッカユニット２１００における第四ユニット２１４０の案内通路部材２１４２上に落下し、右端側で上方へ開口した案内通路２１４２ａ内へ進入するようになっている。案内通路２１４２ａ内に進入した遊技球は、案内通路２１４２ａによって正面視左方向へ案内され、第二ユニット２１２０における第一通路２１２２ａの上端開口つまりゲート部２１０５の直上で下方へ放出されるようになっている。そして、案内通路２１４２ａの左端側開口から下方へ放出された遊技球は、極めて高い確率でゲート部２１０５へ進入するようになっている。

【０７０４】

アタッカユニット２１００のゲート部２１０５へ進入した遊技球は、第一通路２１２２ａ内に配置されたゲートセンサ２１２６により通過が検知された後に、通路形成部材２１２２の誘導壁２１２２ｈにより後方へ誘導され、第二ベース２１２１の凹部２１２１ｂ内へ進入する。そして、凹部２１２１ｂ内に進入した遊技球は、凹部２１２１ｂの下端部で前方へ誘導され通路形成部材２１２２の前壁の後面に当接して下方へ流下することとなる。つまり、アタッカユニット２１００の第一通路２１２２ａ内では、遊技球が前後方向に蛇行して流下するようになっている。

【０７０５】
本例では、ゲート部２１０５を遊技球が通過してゲートセンサ２１２６により検知されると、即座に普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が普通図柄表示器１１８９において瞬時に表示されると共に、抽選された普通抽選結果が当りの場合は始動口ソレノイド２１２４が駆動して可動片２１０６が後退し、第二始動口２１０２への遊技球の受入れが可能となるようになっている。従って、ゲート部２１０５を通過した遊技球は、普通抽選結果として当りが抽選されると、極めて高い確率で第二始動口２１０２へと受入れられるようになっている。
【０７０６】
そして、第二始動口２１０２に受入れられた遊技球は、第二始動口２１０２から第二通路２１２２ｂへと進入し、正面視左方向へ送られて第二始動口センサ２１２５によって検知された上で、第二通路２１２２ｂの左端から進路が後方へ変更されて、第二ベース２１２１の通過孔２１２１ａ及びユニットベース２１５０の排出口２１５０ａを通って遊技パネル１１５０の後側へ排出されるようになっている。
【０７０７】
なお、普通抽選結果がハズレの場合は、第一通路２１２２ａから下方へ放出された遊技球が、第二始動口２１０２を閉鎖する可動片２１０６に当接し、第一通路２１２２ａと第二通路２１２２ｂとの間の左放出口２１２２ｆから第二通路２１２２ｂの上側の左棚部２１２２ｇへと放出され、左棚部２１２２ｇを正面視左方向へ転動した後に、左棚部２１２２ｇの左端から遊技領域１１００内における大入賞口２１０３の上側の領域へ放出されるようになっている。
【０７０８】
また、アタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２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応じて（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、等）、第一ユニット２１１０におけるアタッカソレノイド２１１３が所定パターンで駆動されるようになっており、アタッカソレノイド２１１３の駆動により開閉部材２１０７が直立した閉位置から略水平となった開位置へ回動し、大入賞口２１０３への遊技球の受入れが可能となるようになっている。そして、大入賞口２１０３へ受入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の後側でカウントセンサ２１１４に検知された後に、アタッカユニット２１００の下方へ排出されるようになっている。
【０７０９】
更に、アタッカユニット２１００は、第一始動口２１０１とゲート部２１０５との間に配置された一般入賞口２１０４に受入れられた遊技球を、遊技パネル１１５０の後側へ誘導した後に、後述する裏ユニット３０００における裏右誘導部材３０６０の上開口３０６１から右誘導通路内へ送るようになっている。
【０７１０】
［２－３．表サイドユニット］
続いて、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００の表サイドユニット２２００について、主に図１３１を参照して説明する。図１３１（ａ）は表サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は表サイドユニットを後から見た斜視図である。遊技盤４の表ユニット２０００における表サイドユニット２２００は、遊技パネル１１５０のパネル板１２１０における遊技領域１１００内の左右方向中央よりも左側で上下方向中央から下寄りの位置に、遊技領域１１００の内周（内レール１１１２の正面視右側面）と接するように遊技パネル１１５０の前面に固定されるものである。
【０７１１】
本例の表サイドユニット２２００は、図示するように、正面視が遊技領域１１００の内周に沿った円弧状に形成されており、正面視右端から左方向へ円弧に略沿って列設された三つの一般入賞口２２０１と、三つの一般入賞口２２０１よりも左上に配置され右端側が低くなるように傾斜した棚部２２０２と、を主に備えている。表サイドユニット２２００の三つの一般入賞口２２０１は、前端側が遊技パネル１１５０の前面よりも前方へ延出す

ると共に後端側が遊技パネル１１５０の後面よりも後方へ延出し、上方及び後方が開放され、遊技領域１１００内において遊技球を常時受入可能に形成されている。

【０７１２】

表サイドユニット２２００の棚部２２０２は、左端が遊技領域１１００の左側内周と略接するような位置に配置されており、遊技領域１１００内におけるセンター役物２５００の正面視左側の領域を流下してきた遊技球を、右方向へ誘導させることができるようになっている。

【０７１３】

また、表サイドユニット２２００は、遊技パネル１１５０の前面に取付けられ三つの一般入賞口２２０１を有した板状のユニットベース２２１０と、ユニットベース２２１０の前面に取付けられ遊技パネル１１５０の前面から前方へ突出すると共に上端に棚部２２０２が形成された案内部材２２１１と、案内部材２２１１の正面視右側で棚部２２０２の右端部の下側に配置されユニットベース２２１０の前面に取付けられる左物体検知センサ２２１２と、左物体検知センサ２２１２の左側で前面が前方へ露出するように案内部材２２１１に取付けられ所定の装飾を有した左誘導装飾部材２２１３と、ユニットベース２２１０の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状で透明なユニットカバー２２１４と、を備えている。

【０７１４】

表サイドユニット２２００のユニットベース２２１０は、遊技パネル１１５０の前面に当接する板状の部位と、板状の部位から後方へ延出し遊技パネル１１５０における対応した開口部１１５８内に挿入される枠状の部位とを備えており、板状の部位において遊技パネル１１５０に取付けられるようになっている。このユニットベース２２１０は、前面に浅いレリーフ状の装飾が施されていると共に、部分的に透光性を有するように形成されている。

【０７１５】

表サイドユニット２２００の案内部材２２１１は、正面視の形状が略逆三角形状とされており上辺に右側が低くなるように直線的に傾斜した棚部２２０２とされている。この案内部材２２１１は、略中央に左誘導装飾部材２２１３が挿入される円形状の貫通孔を備えている。

【０７１６】

表サイドユニット２２００の左物体検知センサ２２１２は、詳細な図示は省略するが、投光部と受光部とを備えており、前方の所定範囲内に位置した物体を検知することができるようになっている。なお、本例では、左物体検知センサ２２１２の投光部と受光部とが上下方向に列設されており、左物体検知センサ２２１２の前面において、上下方向へ移動する物体よりも左右方向へ移動する物体の方が、検知し易いようになっている。

【０７１７】

表サイドユニット２２００の左誘導装飾部材２２１３は、前面に、円形の中に左向きの矢印を配置した装飾が施されており、前面装飾の後側にその装飾の外周に沿った壁が後方へ延出する筒枠状の遮光部材２２１３ａを備えている。なお、遮光部材２２１３ａは、取付けた状態で後端が遊技パネル１１５０の後面よりも若干前側の位置まで延出している。これにより、左誘導装飾部材２２１３の後側に配置された裏ユニット３０００における裏左下装飾基板３０２０のＬＥＤよって、矢印の内側と外側とを異なる態様で発光装飾させることができるようになっている。

【０７１８】

表サイドユニット２２００のユニットカバー２２１４は、外形がユニットベース２２１０における枠状の部位と略同じ形状とされ、取付けた状態で後端が遊技パネル１１５０の後面よりも若干前側に位置する奥行きに形成されている。このユニットカバー２２１４は、左誘導装飾部材２２１３の遮光部材２２１３ａを挿通可能な貫通孔を有しており、遮光部材２２１３ａの後端が後方へ臨むようになっている。

【０７１９】

本実施形態の表サイドユニット２２００は、遊技領域１１００内におけるセンター役物２５００の左側を流下してきた遊技球を、棚部２２０２によって右方向へ案内することができると共に、棚部２２０２よりも下流側に配置された三つの一般入賞口２２０１によって遊技球を受入れることができるようになっている。表サイドユニット２２００の一般入賞口２２０１に受入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の後側へと送られ、後述する裏ユニット３０００における裏左誘導部材３０６０の左開口３０７２を通って左誘導通路へ受渡されるようになっている。

【０７２０】

［２－４．センター役物］

続いて、本実施形態のパチンコ機１の遊技盤４における表ユニット２０００のセンター役物２５００について、主に図１３２乃至図１４４を参照して説明する。図１３２はセンター役物を斜め右上前から見た斜視図であり、図１３３はセンター役物を斜め左下前から見た斜視図であり、図１３４はセンター役物を後から見た斜視図である。図１３５はセンター役物を主要な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１３６はセンター役物を主要な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。また、図１３７はセンター役物の表右中演出ユニットを前から見た斜視図であり、図１３８はセンター役物の表右中演出ユニットを後から見た斜視図である。更に、図１３９は表右中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１４０は表右中演出ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０７２１】

本例のセンター役物２５００は、遊技パネル１１５０の略中央を貫通するように大きく形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に固定されるものであり、図１１０等に示すように、遊技領域１１００の大半を占める大きさの枠状で前後方向へ貫通し後側に配置された液晶表示装置１９００が視認可能とされた大きな窓部２５０１を備えている。

【０７２２】

センター役物２５００は、窓部２５０１の外周で遊技パネル１１５０の前面と当接可能なフランジ部２５０２ａを有した枠状のユニットベース２５０２と、ユニットベース２５０２から前方へ膨出し左右方向の略中央を境として遊技領域１１００内を流下してきた遊技球を左右へ誘導すると共に枠内（窓部２５０１内）への遊技球の侵入を阻止する周壁部２５０３と、を備えている。なお、周壁部２５０３は、一部がユニットベース２５０２によって形成されている。

【０７２３】

また、センター役物２５００は、周壁部２５０３の左側の外周面に開口し遊技領域１１００を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２５０４（図１１２を参照）と、ワープ入口２５０４に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口２５０５と、ワープ出口２５０５から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後にアタッカユニット２１００における第一始動口２１０１の上側の遊技領域１１００内へ放出・還流させ窓部２５０１の下内縁に配置されたステージ２５１０と、を備えている。

【０７２４】

更に、センター役物２５００は、周壁部２５０３の後側に配置され窓部２５０１を閉鎖する透明板状の隔壁部材２５２０と、窓部２５０１の正面視左側及び下側で周壁部２５０３の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装されたセンター下装飾基板２５２１と、窓部２５０１の上側で周壁部２５０３の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装されたセンター上装飾基板２５２２と、ユニットベース２５０２の後面で正面視左上部に取付けられフランジ部２５０２ａの一部を形成する上部フランジ部材２５２３と、ユニットベース２５０２の後面で正面視左辺に取付けられ枠内を装飾する左後装飾部材２５２４と、を備えている。

【０７２５】

また、センター役物２５００は、ステージ２５１０の正面視右側に配置され第一始動口

２１０１や第二始動口２１０２への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果の保留数、及びゲート部２１０５を遊技球が通過されることで抽選される普通抽選結果の保留数を表示可能な保留数表示器２５３０と、保留数表示器２５３０が配置されると共にユニットベース２５０２の前側に取付けられユニットベース２５０２の前面を装飾するセンター装飾部材２５４０と、窓部２５０１の上側の周壁部２５０３に配置されパチンコ機１のコンセプトに沿った所定のロゴの装飾を有しセンター上装飾基板２５２２によって発光装飾可能とされた表上演出ユニット２５５０と、窓部２５０１の正面視右側に配置され遊技状態（特別抽選結果）に応じて可動可能な表右可動装飾体２６１０を有した表右中演出ユニット２６００と、表右中演出ユニット２６００における表右可動装飾体２６１０の外周を囲むように配置され所定の装飾を有した表右外演出ユニット２７００と、を備えている。

【０７２６】

センター役物２５００のステージ２５１０は、ワープ出口２５０５から放出された遊技球が供給されると共に左右方向へ転動可能とし、供給された遊技球を所定位置から前方へ放出可能な第一ステージ２５１１と、第一ステージ２５１１の前側に配置され第一ステージ２５１１から遊技球が供給されると共に左右方向へ転動可能とし、供給された遊技球を所定位置から前方の遊技領域１１００内へ放出可能な第二ステージ２５１２と、第二ステージ２５１２上の所定位置から遊技球が進入可能とされたチャンス入口２５１３と、チャンス入口２５１３に進入した遊技球を第二ステージ２５１２よりも下側の位置から遊技領域１１００内へ放出可能なチャンス出口２５１４と、を備えている。

【０７２７】

ステージ２５１０における第一ステージ２５１１は、左右両端が最も高くなるように湾曲状に形成された上で、遊技領域１１００の左右方向中央が高くなるように形成されており、全体として滑で扁平なW字状の波状に形成されている。この第一ステージ２５１１は、左右方向中央の高くなった部位に形成され前方へ向かって低くなると共に左右方向の幅が広くなる中央放出部２５１１ａと、中央放出部２５１１ａの左右両側で最も低くなった部位に形成され前方へ向かって低くなると共に左右方向の幅が中央放出部２５１１ａよりも広くなるサイド放出部２５１１ｂと、を備えている。

【０７２８】

なお、第一ステージ２５１１は、中央放出部２５１１ａ及びサイド放出部２５１１ｂ以外の前端が、上方へ突出しており、中央放出部２５１１ａ及びサイド放出部２５１１ｂ以外から遊技球が前方へ放出され難くなっている。また、第一ステージ２５１１は、正面視右端側が、保留数表示器２５３０側へ喰い込むように右方向へ延出している。

【０７２９】

ステージ２５１０における第二ステージ２５１２は、第一ステージ２５１１における二つのサイド放出部２５１１ｂに跨るように左右方向へ延びると共に左右方向中央が低くなるように湾曲した形状に形成されている。なお、第二ステージ２５１２は、左右方向中央が若干高くなっている。この第二ステージ２５１２は、左右方向の中央位置に形成され後方へ向かって低くなると共に左右方向の幅が広くなる中央案内部２５１２ａと、中央案内部２５１２ａの左右両側で最も低くなった部位に形成され前方へ向かって低くなると共に左右方向の幅が中央案内部２５１２ａよりも広くなるサイド放出部２５１２ｂと、を備えている。なお、第二ステージ２５１２では、サイド放出部２５１２ｂ以外の前端が、上方へ突出しており、サイド放出部２５１２ｂ以外からは遊技球が前方へ放出され難くなっている。

【０７３０】

ステージ２５１０におけるチャンス入口２５１３は、第一ステージ２５１１と第二ステージ２５１２との間に形成される上下方向へ延びた壁状の部位に前方へ向かって開口し、第二ステージ２５１２における中央案内部２５１２ａの後側に配置されている。これにより、第二ステージ２５１２上を転動する遊技球が、中央案内部２５１２ａにより後方へ案内されると、チャンス入口２５１３へ進入するようになっている。

【０７３１】

ステージ２５１０におけるチャンス出口２５１４は、フランジ部２５０２ａにおける第二ステージ２５１２の左右方向中央下側の位置に、前方へ向かって開口するように形成されている。このチャンス出口２５１４は、チャンス入口２５１３と連通する通路内に前後方向へ延びると共に左右方向離間した一対の突条が備えられている。これにより、チャンス出口２５１４から放出される遊技球は、一対の突条によって前方へ案内されることで左右方向の揺動が抑制された状態で、遊技領域１１００内へ放出されるようになっている。

【０７３２】

センター役物２５００のステージ２５１０は、チャンス出口２５１４が、組立てた状態で、アタッカユニット２１００における第一始動口２１０１の直上に位置するようになっており、チャンス出口２５１４から遊技球が遊技領域１１００内へ放出されると、高い確率で第一始動口２１０１に受入れられるようになっている。

【０７３３】

また、センター役物２５００のステージ２５１０は、略全体が透明な部材によって形成されており、センター下装飾基板２５２１によって発光装飾可能とされている。また、第一ステージ２５１１及び第二ステージ２５１２は、ステージ部材２５１５によって、一体に形成されており、ユニットベース２５０２の後側に取付けられている。

【０７３４】

また、センター役物２５００の保留数表示器２５３０は、前面に複数のＬＥＤが実装された保留数表示基板２５３１と、保留数表示基板２５３１の前面に配置され保留数表示基板２５３１の各ＬＥＤ同士を区画する格子状の遮光部材２５３２と、遮光部材２５３２の各格子内に夫々配置され保留数表示基板２５３１のＬＥＤからの光を夫々前方へ導く導光部材２５３３と、各導光部材２５３３が前方へ臨む開口を複数有し遮光部材２５３２の前側に配置される前面カバー２５３４と、前面カバー２５３４、遮光部材２５３２、及び保留数表示基板２５３１の上側を覆う上面カバー２５３５と、を備えている。

【０７３５】

保留数表示器２５３０の上面カバー２５３５は、図示するように、正面視左端側が低くなるように傾斜していると共に、左右方向中央が上側へ膨出した円弧状に形成されている。この上面カバー２５３５は、ステージ２５１０と表右中演出ユニット２６００（表右中可動装飾体２６１０）との間に配置されており、ステージ２５１０から遊技球が表右中演出ユニット２６００側へ逸脱しても、ステージ２５１０側へ戻すことができるようになっている。なお、上面カバー２５３５は、ユニットベース２５０２と一体形成されている。

【０７３６】

センター役物２５００の表上演出ユニット２５５０は、装飾の詳細については省略するが、パチンコ機１のコンセプトに沿ったロゴが浅いレリーフ状に形成され透光性を有した表上装飾部材２５５１と、表上装飾部材２５５１の後側に配置され光を拡散可能な板状の拡散導光部材２５５２と、拡散導光部材２５５２の上側に配置され下面に複数のＬＥＤが実装されたロゴ装飾基板２５５３と、を備えている。拡散導光部材２５５２及び表上装飾部材２５５１は、ユニットベース２５０２の前面に取付けられている。表上演出ユニット２５５０は、ロゴ装飾基板２５５３のＬＥＤを適宜発光させることで、発光装飾させることができるようになっている。

【０７３７】

センター役物２５００の表右中演出ユニット２６００は、正面視円形状に形成された固定装飾体２６２０、及び固定装飾体２６２０の外周を囲み回転可能とされた円環状の回転装飾体２６３０を有する表右中可動装飾体２６１０と、表右中可動装飾体２６１０の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された表右中装飾基板２６４０と、表右中装飾基板２６４０の後側に配置され表右中可動装飾体２６１０の回転装飾体２６３０を回転駆動させる回転駆動機構２６５０と、回転駆動機構２６５０、表右中可動装飾体２６１０、及び表右中装飾基板２６４０を支持しユニットベース２５０２の後側の所定位置で前後方向へ延びた軸芯周りに回動可能に支持されるベース部材２６６０と、ベース部材２６６０を所定角度範囲内で回動させる回動駆動機構２６７０と、を備えている。ベース部材２６６０

は、ユニットベース２５０２の後面に取付けられる支持ピン２６０１によって回動可能に支持されるようになっている。

【０７３８】

表右中演出ユニット２６００の表右中可動装飾体２６１０における固定装飾体２６２０は、外周が円形状で前面が前方へ膨出すると共に前面が不定形に前後方向へ貫通した透明な前装飾体２６２１と、前装飾体２６２１の内部に配置され前面が前装飾体２６２１の前面よりも緩く前方へ膨出すると共に前面に所定の文字が浮き彫りされた透光性を有する円盤状の後装飾体２６２２と、を備えている。なお、表右中装飾基板２６４０は、後装飾体２６２２の後側となる位置に複数のＬＥＤが実装されており、後装飾体２６２２及び前装飾体２６２１を発光装飾させることができるようになっている。

【０７３９】

また、固定装飾体２６２０は、前装飾体２６２１の外周に配置され放射状に突出した仕切片２６２３ａを周方向へ複数有した遮光部材２６２３を、更に備えている。また、固定装飾体２６２０の前装飾体２６２１は、外周から放射状に突出すると共に遮光部材２６２３の各仕切片２６２３ａ同士の間に夫々配置される複数のレンズ部２６２１ａを備えている。この前装飾体２６２１のレンズ部２６２１ａは、先端が星型に形成されている。固定装飾体２６２０の仕切片２６２２３ａ及びレンズ部２６２１ａは、回転装飾体２６３０の内部に位置するようになっている。なお、表右中装飾基板２６４０は、レンズ部２６２１ａの後側となる位置にＬＥＤが実装されており、レンズ部２６２１ａにおける星型に形成された先端を発光装飾させることができるようになっている。

【０７４０】

固定装飾体２６２０の前装飾体２６２１は、後装飾体２６２２、遮光部材２６２３、及び表右中装飾基板２６４０を挟持した状態で、円環状のスペーサ部材２６２４を介してベース部材２６６０に取付けられるようになっている。

【０７４１】

表右中可動装飾体２６１０の回転装飾体２６３０は、円環状に形成されていると共に、表面に所定の装飾が立体的に形成されており、装飾同士の間が前後方向へ貫通した状態となっている。また、回転装飾体２６３０は、後側及び内周側が開放された状態に形成されており、固定装飾体２６２０における前装飾体２６２１のレンズ部２６２１ａ、遮光部材２６２３、及び表右中装飾基板２６４０が内部に挿入されるようになっている。この回転装飾体２６３０は、後端が表右中装飾基板２６４０よりも後側へ延出し、後述する回転駆動機構２６５０の円環状の作動ギア２６５４に取付けられることでベース部材２６６０に対して回転可能に支持されるようになっている。

【０７４２】

この回転装飾体２６３０は、表右中装飾基板２６４０における前装飾体２６２１のレンズ部２６２１ａの後側に位置したＬＥＤを適宜発光させることで、発光装飾させることができるようになっている。

【０７４３】

表右中演出ユニット２６００の回転駆動機構２６５０は、回転装飾体２６３０よりも上側の位置でモータベース２６６５を介してベース部材２６６０に取付けられる表第一駆動モータ２６５１と、表第一駆動モータ２６５１の回転軸に固定される駆動ギア２６５２と、駆動ギア２６５２と噛合しベース部材２６６０に回転可能に支持される伝達ギア２６５３と、伝達ギア２６５３と噛合しベース部材２６６０に回転可能に支持されると共に前面に回転装飾体２６３０が取付けられる円環状の作動ギア２６５４と、を備えている。

【０７４４】

回転駆動機構２６５０の表第一駆動モータ２６５１は、モータベース２６６５の前側に取付けられており、回転軸がモータベース２６６５を貫通して後側へ延びだすようになっている。また、駆動ギア２６５２及び伝達ギア２６５３は、モータベース２６６５とベース部材２６６０との間に配置されている。

【０７４５】

回転駆動機構２６５０の作動ギア２６５４は、中心に前後方向へ貫通した円形のガイド孔２６５４ａを有している。この作動ギア２６５４は、ベース部材２６６０とスペーサ部材２６２４との間に配置されており、ガイド孔２６５４ａにおいてベース部材２６６０及びスペーサ部材２６２４に軸支されたブッシュ２６５６を介して回転可能に支持されている。

【０７４６】

また、回転駆動機構２６５０は、回転装飾体２６３０の回転位置を検知可能な回転位置検知センサ２６５５を備えている。回転駆動機構２６５０は、駆動ギア２６５２に外方へ延出した板状の検知片２６５２ａを備えており、この検知片２６５２ａを回転位置検知センサ２６５５で検知することで、回転装飾体２６３０の回転位置を検知することができるようになっている。

【０７４７】

表右中演出ユニット２６００のベース部材２６６０は、表右中可動装飾体２６１０及び回転駆動機構２６５０の後側を覆うように形成されている。このベース部材２６６０は、表右中可動装飾体２６１０を支持する部位から上方へ延出した腕部２６６１と、腕部２６６１の先端に形成されユニットベース２５０２に対して回動可能に支持される軸受部２６６２と、軸受部２６６２と表右中可動装飾体２６１０を支持する部位との間の腕部２６６１に形成され軸受部２６６１の中心を通る放射線上に沿って長く延び前後方向に貫通したスリット２６６３と、を備えている。ベース部材２６６０は、軸受部２６６２に、ユニットベース２５０２の後側に後方へ延出するように取付けられる支持ピン２６０１が挿入されるようになっており、支持ピン２６０１により回動可能に支持されるようになっている。

【０７４８】

また、ベース部材２６６０の前側に取付けられるモータベース２６６５は、表右中可動装飾体２６１０の下側に相当する下端に、軸受部２６６２を中心とした円弧状に延びたガイド片２６６４を備えている。このガイド片２６６４は、軸受部２６６２を中心とした外周端に、前後方向へ延出した板状の部位を有しており、ユニットベース２５０２と隔壁部材２５２０とで形成される円弧状の溝内に挿入されるようになっている。これにより、ガイド片２６６４によって、ベース部材２６６０を回動させた時に前後方向へ揺れが抑制されるようになっている。

【０７４９】

表右中演出ユニット２６００のガイド片２６６４は、ステージ２５１０における第一ステージ２５１１の正面視右側の延長線上に位置するようになっている。これにより、表右中可動装飾体２６１０を回動駆動機構２６７０によって通常位置から出現位置へ正面視左方向に回動させると、ガイド片２６６４が第一ステージ２５１１の右端の上部を覆うように位置することとなり（図１５７を参照）、第一ステージ２５１１から遊技球が右方向へ跳ねても、遊技球が表右中可動装飾体２６１０の回転装飾体２６３０に接触するのを防止することができる。従って、回転する回転装飾体２６３０によって遊技球が跳ね飛ばされてしまうことで、遊技球本来の動きが損なわれて遊技者に不信感を与えてしまうのを防止することができ、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。

【０７５０】

また、ガイド片２６６４は、正面視左端側面が、左端が低くなるように傾斜している。これにより、表右中可動装飾体２６１０が通常位置の時には、ガイド片２６６４の左端と、ユニットベース２５０２と隔壁部材２５２０とで形成される円弧状の溝とによって、回転装飾体２６３０の下側に遊技球を収容可能な空間を形成することができるので、万が一第一ステージ２５１１の右端側から遊技球が右方向へ逸脱しても、前述の空間に遊技球を収容保持して遊技球の動きを停止させることができ、遊技球が本来とは異なる動きをしてしまうのを防止することができる。

【０７５１】

なお、前述の空間に収容保持された遊技球は、表右中可動装飾体２６１０を通常位置か

ら正面視左方向の出現位置へ移動（回動）させることで、ガイド片２６６４の左端の斜めになった側面により、左方向（第一ステージ２５１１の方向）へ転動し、ステージ２５１０へ送り返されるようになっている。従って、表右中可動装飾体２６１０を通常位置から出現位置へ移動させる速度によっては、ガイド片２６６４の左端に収容保持された遊技球を、ステージ２５１０側へ飛ばすことが可能となる（図１５８を参照）ので、センター役物２５００の枠内でステージ２５１０を転動する遊技球の動きとは異なる動きを遊技者に見せることができ、遊技者に遊技媒体の動き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ようになっている。

【０７５２】

表右中演出ユニット２６００の回動駆動機構２６７０は、回転軸が前後方向へ延びるようにユニットベース２５０２の所定位置に取付けられる表第二駆動モータ２６７１と、表第二駆動モータ２６７１の回転軸に固定される円盤状のリンクホイール２６７２と、リンクホイール２６７２における回転軸から偏芯した位置に支持されベース部材２６６０のスリット２６６３内へ摺動可能に挿入されるリンクピン２６７３と、を備えている。

【０７５３】

また、回動駆動機構２６７０は、ユニットベース２５０２の所定位置に取付けられベース部材２６６０を介して表右中可動装飾体２６１０の回動位置を検知する回動位置検知センサ２６７４を備えている。この回動位置検知センサ２６７４は、ユニットベース２６６０に取付けられるモータベース２６６５のガイド片２６６４の正面視右端を検知できる位置に取付けられている。

【０７５４】

この回転駆動機構２６７０は、表第二駆動モータ２６７１によってリンクホイール２６７２を回転させると、リンクピン２６７３が所定半径の円周上を公転するようになっており、リンクピン２６７３が公転することで、リンクピン２６７３がスリット２６６３内を摺動すると同時に、リンクピン２６７３がスリット２６６３の内壁を所定方向へ押圧し、ベース部材２６６０が軸受部２６６２（支持ピン２６０１）を中心として回動するようになっている。

【０７５５】

回動駆動機構２６７０は、リンクピン２６７３がベース部材２６６０の軸受部２６６２と表右中可動装飾体２６１０との間に配置されているので、リンクピン２６７３の公転直径よりも表右中可動装飾体２６１０を大きく移動させることができるようになっている。本例の表右中演出ユニット２６００は、回動移動機構２６７０によって、表右中可動装飾体２６１０を、窓部２５０１の正面視右辺側に位置した通常位置と、窓部２５０１の正面視中央側に位置した出現位置との間で回動させることができるようになっている。

【０７５６】

なお、回動駆動機構２６７０のリンクホイール２６７２は、隔壁部材２５２０の前側に位置すると共に、外周面の一部が窓部２５０１内へ臨むようになっている（図１１２及び図１３３を参照）。これにより、メンテナンス等の作業者が、センター役物２５００（遊技盤４）の前側からリンクホイール２６７２の外周に触れてリンクホイール２６７２を回転させることができるので、ベース部材２６６０（表右中可動装飾体２６１０）が所定以外の回動位置で停止する不具合が発生しても、センター役物２５００を分解することなく前側からリンクホイール２６７２を回転させてベース部材２６６０を正規の位置へ復帰させることができ、メンテナンス等にかかる手間を簡略化することができると共に、不具合発生により遊技が中断する時間を可及的に短縮することができ、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ようになっている。

【０７５７】

また、センター役物２５００の表右中演出ユニット２６００は、詳細な図示は省略するが、表右中可動装飾体２６１０が正面視で最も右側へ位置した通常位置の時に、支持ピン２６０１（軸受部２６６２）の中心を通る垂直線が、リンクホイール２６７２の中心とリンクピン２６７３との間を通るように、支持ピン２６０１及びリンクホイール２６７２等

が配置されている。これにより、表右中可動装飾体２６１０を、正面視でより左側へ回動させることができ、表右中可動装飾体２６１０の出現位置をより中央へ寄せて遊技者に対して注目し易くすることができるようになっている。なお、表右中可動装飾体２６１０を出現位置から通常位置へ戻す際に、公転するリンクピン２６７３が支持ピン２６０１の中心を通る垂直線を跨って移動することとなるので、リンクピン２６７３が当該垂直線に到達してから通常位置まで公転する間は、表右中可動装飾体２６１０等からの荷重がリンクピン２６７３に作用して表第二駆動モータ２６７１に負荷がかかり、表右中可動装飾体２６１０が通常位置へ戻ることができないことがあるかも知れないが、上述したように、センター役物２５００の枠内に一部が露出したリンクホイール２６７２を回転操作することで、リンクピン２６７３を公転させて表右中可動装飾体２６１０を通常位置へ戻すことができるようになっている。

【０７５８】

センター役物２５００の表右外演出ユニット２７００は、表右中可動装飾体２６１０が通常位置の状態で、表右中可動装飾体２６１０の下側に配置され前面に所定文字の装飾を有した表右中下装飾部材２７１０と、表右中下装飾部材２７１０の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された表右中下装飾基板２７１１と、前面に表右中下装飾部材２７１０とは異なる文字の装飾を有し表右中可動装飾体２６１０の上側に配置さる表右中上装飾部材２７２０と、表右中上装飾体２７２０と表右中下装飾体２７１０との間で表右中可動装飾体２６１０における固定装飾体２６２０の右側外周を囲むように配置され上方へ向かって幅が広くなる円弧状の表右中外周装飾部材２７３０と、表右中外周装飾部材２７３０と表右中上装飾部材２７２０の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された表右中外周装飾基板２７３３と、を備えている。

【０７５９】

表右外演出ユニット２７００の表右中下装飾部材２７１０は、文字の部位が透光性を有するように形成されていると共に、遊技パネル１１５０の前面よりも前方へ突出し周壁部２５０３の一部を形成している。この表右中下装飾部材２７１０は、正面視保留数表示器２５３０の右側の位置でユニットベース２５０２の前面に、表右中下装飾基板２７１１を挟持するように取付けられている。この表右中下装飾部材２７１０は、表右中下装飾基板２７１１のＬＥＤを適宜発光させることで、発光装飾することができるようになっている。

【０７６０】

表右中上装飾部材２７２０は、文字の部位が透光性を有するように板状に形成され、表右中外周装飾部材２７３０の上部前面に取付けられている。この表右中上装飾部材２７２０は、表右中外周装飾基板２７３３における対応したＬＥＤを適宜発光させることで、発光装飾することができるようになっている。

【０７６１】

表右外演出ユニット２７００の表右中外周装飾部材２７３０は、外形が上方へ向うに従って幅が広くなる円弧状で上方へ向うに従って周方向の長さが長くなる複数の開口を有した枠状の枠部材２７３１と、枠部材２７３１の後側に配置されると共に枠部材２７３１の各開口内に挿入されるブロック部を備え透光性を有したレンズ部材２７３２と、を備えている。この表右中外周装飾体２７３０は、枠部材２７３１がユニットベース２５０２の前面に取付けられており、枠部材２７３１とユニットベース２５０２との間にレンズ部材２７３２と表右中外周装飾基板２７３３とが挟持されるようになっている。表右中外周装飾基板２７３３は、枠部材２７３１の各開口と対応した位置に夫々ＬＥＤが配置されており、各開口（レンズ部材２７３２のブロック部）毎に発光装飾させることができるようになっている。

【０７６２】

本実施形態のセンター役物２５００は、正面視で左右方向の略中央よりも上側及び右側の周壁部２５０３の外周が、遊技領域１１００の内周（前構成部材１１１０Ａの内周）に略沿った形状とされており、遊技パネル１１５０に取付けた状態では、センター役物２５

００における上側及び右側の周壁部２５０３の外周に沿って、遊技球の外径よりも若干大きい隙間が形成されるようになっている。これにより、右側外周の隙間に遊技球が進入するように遊技球を打ち込む（所謂、右打ちする）と、アタッカユニット２１００の案内通路２１４２ａ内に進入するようになっており、極めて高い確率でゲート部２１０５に遊技球を通過させることができるようになっている。

【０７６３】

また、センター役物２５００は、遊技パネル１１５０に取付けた状態では、センター役物２５００の左側の外周に、遊技領域１１００の内周との間で所定幅の領域が形成されるようになっている。これにより、センター役物２５００の左側へ遊技球が進入するように遊技球を打ち込むと、その領域内で遊技球が複雑な動きで流下し、遊技球の動きを楽しめる遊技を行うことができるようになっている。また、センター役物２５００の左側を流下するように遊技球を打ち込むと、ワープ入口２５０４へ遊技球を進入させることが可能となるので、ステージ２５１０上を転動する遊技球の動きを楽しむことができると共に、ステージ２５１０から遊技領域１１００内へ還流放出される遊技球が、第一始動口２１０１等へ受入れられるか否かで遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０７６４】

［２－４Ａ．表右中演出ユニットにおける固定装飾体の第二実施形態］

次に、センター役物２５００の表右中演出ユニット２６００における固定装飾体２６２０Ａの第二実施形態について、主に図１４１乃至図１４４を参照して説明する。図１４１は表右中演出ユニットにおける固定装飾体の第二実施形態を分解して前から見た分解斜視図であり、図１４２は図１４１の固定装飾体を分解して後から見た分解斜視図であり、図１４３（ａ）は図１４１の固定装飾体の前カバーと演出シートを前から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を正面に対してやや左寄りの位置から見た斜視図であり、（ｃ）は（ｂ）よりも更に左寄りの位置から見た斜視図である。図１４４（ａ）は図１４１の固定装飾体における演出シートの構成を示す説明図であり、（ｂ）は消灯時の状態を示す説明図であり、（ｃ）は青色点灯時の発光装飾態様を示す説明図であり、（ｄ）は赤色点灯時の発光装飾態様を示す説明図である。なお、同一構成の部材については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【０７６５】

本例の固定装飾体２６２０Ａは、上述した固定装飾体２６２０における前装飾体２６２１と後装飾体２６２２に対して置換え可能とされているものである。この固定装飾体２６２０Ａは、図示するように、外周が円形状で前面が前方へ丸く膨出すると共に前面に所定形状の浅いレリーフが形成された透明な前カバー２６２５と、前カバー２６２５内に配置される薄板状の演出シート２６２６と、演出シート２６２６の後側に配置され複数の微細なプリズムを有した薄板状の拡散レンズシート２６２７と、拡散レンズシート２６２７の後側に配置されると共に前カバー２６２５内に挿入される透明円盤状の保持部材２６２８と、を備えている。

【０７６６】

この固定装飾体２６２０Ａは、演出シート２６２６が、透光性を有しスモーク色のベースフィルムと、ベースフィルムの裏面に形成された着色層とで構成されており、前側から見ると黒っぽく見えるようになっている（図１４４（ｂ）を参照）。固定装飾体２６２０Ａは、前から見ると、演出シート２６２６の前面に前カバー２６２５に形成されたレリーフ状の装飾が写るようになっている（図１４３を参照）。これにより、固定装飾体２６２０Ａを発光装飾させない状態で正面から見ると、前カバー２６２５のレリーフと演出シート２６２６に写ったレリーフ、及び、前カバー２６２５の前面までと演出シート２６２６の前面までとの距離の差によって、前カバー２６２５のレリーフがよりデコパージュのように立体的に見えることとなり、これまでにない装飾を遊技者に提示することができると共に、図１４３（ｂ）及び（ｃ）に示すように、遊技者の見る位置によって見え方が変化するので、遊技者の関心を強く引付けることができ、遊技者を楽しませることができるよ

うになっている。
【０７６７】
　また、固定装飾体２６２０Ａは、演出シート２６２６における着色層が、図１４４（ａ）に示すように、殆ど透光性を有しない黒色部２６２６ａと、透光性を有した青色部２６２６ｂと、透光性を有した赤色部２６２６ｃと、着色されていない未着色部２６２６ｄとで構成されている。これにより、表右中装飾基板２６４０における固定装飾体２６２０Ａの後側に位置したＬＥＤを、発光させていない時には図１４４（ｂ）のようにベースフィルムのスモーク色により全体が黒っぽくなって絵柄が見えない状態となるのに対して、ＬＥＤを、青色で発光させると図１４４（ｃ）のような絵柄で発光し、赤色で発光させると図１４４（ｄ）のような絵柄で発光するようになっている。
【０７６８】
　詳述すると、固定装飾体２６２０Ａにおける演出シート２６２６の着色層は、図１４４（ｃ）の絵柄と図１４４（ｄ）の絵柄とを重ねた時に、何れの絵柄にも含まれない部位を黒色部２６２６ａとしていると共に、何れの絵柄にも含まれる部位を未着色部２６２６ｄとしている。また、図１４４（ｃ）の絵柄と図１４４（ｄ）の絵柄とを重ねた時に、図１４４（ｃ）の絵柄のみの部位を青色部２６２６ｂとしていると共に、図１４４（ｄ）の絵柄のみの部位を赤色部２６２６ｃとしている。従って、ＬＥＤを青色に発光させると、青色部２６２６ｂと未着色部２６２６ｄでは光が透過し、黒色部２６２６ａと赤色部２６２６ｃでは光が透過しないので、図１４４（ｃ）のような絵柄（動物を模した絵柄）が青色に発光することとなる。また、ＬＥＤを赤色に発光させると、赤色部２６２６ｃと未着色部２６２６ｄでは光が透過し、黒色部２６２６ａと青色部２６２６ｂでは光が透過しないので、図１４４（ｄ）のような絵柄（文字を模した絵柄）が赤色に発光することとなる。なお、ＬＥＤを白色で発光させた場合は、図１４４（ａ）のような絵柄が発光する。
【０７６９】
　このように、固定装飾体２６２０Ａは、後側に配置された表右中装飾基板２６４０のＬＥＤを発光させていない時には、前カバー２６２５に形成されたレリーフが演出シート２６２６に写ることで立体感のある装飾を提示することができる一方、ＬＥＤの発光色に応じて、異なる絵柄を発光表示させることができ、多彩な演出を遊技者に提示して飽き難くすることができるようになっている。なお、前カバー２６２５のレリーフは、ＬＥＤを青色に発光させた時に発光表示される絵柄と略同じ形状とされており、これにより、前カバー２６２５のレリーフと合せて青色に発光した絵柄に立体感を付与することができるようになっている。
【０７７０】
［２－５．裏ユニットの全体構成］
　続いて、本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４の裏ユニット３０００について、図１４５乃至図１４８を参照して説明する。図１４５は遊技盤における裏ユニットを前から見た斜視図であり、図１４６は遊技盤における裏ユニットを後から見た斜視図である。また、図１４７は裏ユニットを主な構成部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１４８は裏ユニットを主な構成部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【０７７１】
　本実施形態の裏ユニット３０００は、遊技パネル１１５０の後側に取付けられ前側が開放されると共に後壁３０１０ａに液晶表示装置１９００の表示画面が臨み前後方向へ貫通する開口３０１０ｂが形成された裏箱３０１０を備えている。裏ユニット３０００における裏箱３０１０は、前側が開放された箱状で後壁３０１０ａに前後方向に貫通した略矩形状の開口３０１０ｂと、前端外周から外側へ延出し遊技パネル１１５０の後側に固定されるフランジ状の固定部３０１０ｃとを備えている。裏箱３０１０の開口３０１０ｂは、液晶表示装置１９００の正面視外形よりも小さく形成されている。
【０７７２】
　また、裏箱３０１０は、後壁３０１０ａの後面における開口３０１０ｂの外周に液晶表示装置１９００の外形と略同じ大きさで前方へ向かうように窪んだ液晶挿入部３０１０ｄ

と、液晶挿入部３０１０ｄにおける背面視右辺に形成され液晶表示装置１９００の固定片１９０２を挿入可能とされた液晶固定部３０１０ｅと、液晶固定孔３０１０ｅとは液晶挿入部３０１０ｄにおける反対側の辺（背面視右辺）に形成されロック機構３０４０が取付けられるロック機構取付部３０１０ｆと、を備えている。この裏箱３０１０は、液晶挿入部３０１０ｄ内に液晶表示装置１９００が後側から挿入されるようになっていると共に、後壁３０１０ａにおける液晶挿入部枠３０１０ｄ内の後面が平坦面とされており、液晶表示装置１９００の前面が当接するようになっている。

【０７７３】

なお、詳細な説明は省略するが、裏箱３０１０には、各演出ユニット３１００，３３００，３５００、基板やカバー等を取付けるための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【０７７４】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の前端付近で表サイドユニット２２００と対応した位置に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装された裏左下装飾基板３０２０と、裏箱３０１０内の前端付近でアタッカユニット２１００の案内通路部材２１４２と対応した位置に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装された裏右下装飾基板３０２１と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側で後壁３０１０ａの前面に取付けられる裏上中継基板３０２２と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの正面視右側で後壁３０１０ａの前面に取付けられる裏右中継基板３０２３と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの正面視左側で後壁３０１０ａの前面に取付けられる裏左中継基板３０２４と、を備えている。

【０７７５】

更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の後壁３０１０ａにおける後面で開口３０１０ｂよりも下側の背面視左下隅に取付けられるパネル中継基板３０２５と、パネル中継基板３０２５の背面視右側に配置され裏箱３０１０における後壁３０１０ａの後面に取付けられる第一駆動基板３０２６と、第一駆動基板３０２６の背面視右側に配置され裏箱３０１０における後壁３０１０ａの後面に取付けられる第二駆動基板３０２７と、を備えている。

【０７７６】

また、裏ユニット３０００は、パネル中継基板３０２５の後側を覆い裏箱３０１０に取付けられるパネル中継基板カバー３０３０と、第一駆動基板３０２６の後側を覆い裏箱３０１０に取付けられる第一駆動基板カバー３０３１と、第二駆動基板３０２７の後側を覆い裏箱３０１０に取付けられる第二駆動基板カバー３０３２と、を備えている。

【０７７７】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０における後壁３０１０ａの後面に液晶表示装置１９００を脱着可能に保持するためのロック機構３０４０を備えている。本例のロック機構３０４０は、裏箱３０１０のロック機構取付部３０１０ｆに対して上下方向へスライド可能に取付けられるようになっており、上側へスライドさせると、液晶表示装置１９００の固定片１９０２を後側から挿入することができる挿入口が開口し、その挿入口から固定片１９０２を挿入した上でロック機構３０４０を上側へスライドさせると、挿入口の後端が閉鎖されて固定片１９０２が抜けないようになり、液晶表示装置１９００をロックすることができるようになっている。

【０７７８】

更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の左端における前端付近に取付けられた上下方向へ延びた板状の裏左ホルダ３０５０と、裏箱３０１０内の前端付近でアタッカユニット２１００の第二始動口２１０２及び一般入賞口２１０４と対応した位置に取付けられ遊技球を誘導可能な裏右誘導部材３０６０と、裏箱３０１０内の前端付近でアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１及び表サイドユニット２２００の三つの一般入賞口２２０１と対応した位置に取付けられ遊技球を誘導可能な裏左誘導部材３０７０と、を備えている。

【０７７９】
　また、裏ユニット３０００は、裏左ホルダ３０５０及び裏右誘導部材３０６０の所定位置に取付けられ磁気を検出可能な磁気検出センサ３０８０と、裏左誘導部材３０７０の所定位置に取付けられ第一始動口２１０１に受入れられた遊技球を検知可能な第一始動口センサ３０８１と、裏右誘導部材３０６０及び裏左誘導部材３０７０の所定位置に夫々取付けられ一般入賞口２１０４，２２０１に受入れられた遊技球を検知可能な一般入賞口センサ３０８２と、を備えている。
【０７８０】
　更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側及び左右両側に亘って配置される裏横演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側に配置される裏上演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの下側に配置される裏下演出ユニット３５００と、を備えている。
【０７８１】
　裏ユニット３０００の裏左下装飾基板３０２０は、前面に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで、表ユニット２０００における表サイドユニット２２００を発光装飾させることができるようになっている。また、裏右下装飾基板３０２１は、前面に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで、表ユニット２０００におけるアタッカユニット２１００の案内通路部材２１４２を発光装飾させることができるようになっている。
【０７８２】
　裏ユニット３０００における裏上中継基板３０２２は、第一駆動基板３０２６及び第二駆動基板３０２７と周辺制御基板４０１０との接続を中継するためのものである。また、裏右中継基板３０２３は、第一駆動基板３０２６及び第二駆動基板３０２７と裏横演出ユニット３１００における裏右演出ユニット３１００Ｒの裏横中継基板３１１２との接続を中継するためのものであり、裏左中継基板３０２４は、第一駆動基板３０２６及び第二駆動基板３０２７と裏横演出ユニット３１００における裏左演出ユニット３１００Ｌの裏横中継基板３１１２との接続を中継するためのものである。
【０７８３】
　裏ユニット３０００におけるパネル中継基板３０２５は、主制御基板４１００と周辺制御基板４０１０との接続や、主制御基板４１００と第一始動口センサ３０８２、第二始動口センサ２１２５、カウントセンサ２１１４、一般入賞口センサ３０８２、ゲートセンサ２１２６、始動口ソレノイド２１２４、アタッカソレノイド２１１３等との接続を中継するためのものである。
【０７８４】
　裏ユニット３０００における第一駆動基板３０２６及び第二駆動基板３０２７は、周辺制御基板４０１０からの制御信号（コマンド）に基づいて、扉枠５に備えられた各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８８，２９０，３２２，４３０，４３２等や、遊技盤４に備えられた各装飾基板２１１５，２１１８，２１２７，２１３３，２５２１，２５２２，２６４０，３０２０，３０２１，３１２９，３１３０等に実装されたＬＥＤの発光を制御したり、周辺制御基板４０１０からの制御信号（コマンド）に基づいて、扉枠５に備えられたダイヤル駆動モータ４１４や、遊技盤４に備えられた各駆動モータ３１２３，３１５２，３１５９，３３０２，３５０６等の駆動を制御したりするためのものである。
【０７８５】
　裏ユニット３０００における裏左ホルダ３０５０は、センター役物２５００におけるワープ入口２５０４と対応した位置に磁気検出センサ３０８０を支持するようになっており、磁石を用いて遊技球をワープ入口２５０４へ誘導させるような不正行為を検出することができるようになっている。
【０７８６】
　裏ユニット３０００における裏右誘導部材３０６０は、センター役物２５００における第一始動口２１０１と対応した位置に磁気検出センサ３０８０を支持するようになってお

り、磁石を用いて遊技球を第一始動口２１０１へ誘導させるような不正行為を検出することができるようになっている。

【０７８７】

この裏右誘導部材３０６０は、アタッカユニット２１００における第二ユニット２１２０及び第三ユニット２１３０の後側に配置されるようになっており、上端部前面に一般入賞口２１０４と連通可能な上開口３０６１と、上下方向略中央部前面に第二始動口２１０２と連通可能な中開口３０６２と、を備えている。裏右誘導部材３０６０は、図示は省略するが、上開口３０６１から下端まで延び遊技球が流通可能とされると共に下端が下方へ向かって開口した右誘導通路を備えている。中開口３０６２は、右誘導通路の途中と連通しており、上開口３０６１や中開口３０６２に進入した遊技球は、ともに右誘導通路によって下端から下方へ排出されるようになっている。

【０７８８】

これにより、裏右誘導部材３０６０は、アタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４へ受入れられて遊技パネル１１５０の後側へ誘導された遊技球が上開口３０６１から右誘導通路内へ進入するようになっていると共に、第二始動口２１０２へ受入れられて遊技パネル１１５０の後側へ誘導された遊技球が中開口３０６２から右誘導通路内へ進入するようになっている。なお、裏右誘導部材３０６０では、右誘導通路における上開口３０６１と中開口３０６２との間の位置に、一般入賞口センサ３０８２が取付けられており、上開口３０６１つまり一般入賞口２１０４からの遊技球のみを検知することができるようになっている。

【０７８９】

裏ユニット３０００における裏左誘導部材３０７０は、アタッカユニット２１００における第一始動口２１０１が配置された部位と、表サイドユニット２２００における三つの一般入賞口２２０１が配置された部位とに跨るようにそれらの後側に配置されるようになっている。正面視右端部で上下方向へ延びると共に遊技球が流通可能とされ、上端部がアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１と連通可能とされた中誘導通路３０７１と、中誘導通路３０７１の正面視左側前面に形成され、表サイドユニット２２００の各一般入賞口２２０１と夫々連通可能とされた三つの左開口３０７２と、を備えている。

【０７９０】

裏左誘導部材３０７０の中誘導通路３０７１は、下端が下方へ向かって開放されていると共に、開放された前側がアタッカユニット２１００の後面によって閉鎖されるようになっている。これにより、第一始動口２１０１に受入れられて遊技パネル１１５０の後側へ誘導された遊技球が、上端部から中誘導通路３０７１内に進入し、中誘導通路３０７１により下方へ誘導されて下端から下方へ排出されるようになっている。なお、中誘導通路３０７１の上部付近と下部付近に第一始動口センサ３０８１が取付けられており、一つの遊技球を二回検知するようになっている。つまり、詳細は省略するが、二つの第一始動口センサ３０８１からの遊技球の検知信号の検知パターンに基づいて第一始動口２１０１への遊技球の受入れ（入賞）を判断するようにしており、予め設定した正規の検知パターンと異なる検知パターンが検知された場合は、例えば、第一始動口２１０１に対して不正工具を出し入れするような不正行為が行われていると判断し、不正行為に対する所定の遊技処理を行うようになっている。

【０７９１】

また、裏左誘導部材３０７０は、図示は省略するが、中誘導通路３０７１の正面視左側に、三つの左開口３０７２と連通し下端に遊技球が通過可能な排出口を有した左誘導通路を備えている。この左誘導通路の排出口に一般入賞口センサ３０８２が取付けられており、三つの一般入賞口２２０１の何れに遊技球が受入れられても、一つの一般入賞口センサ３０８２によって検知されるようになっている。

【０７９２】

［２－６．裏横演出ユニット］

続いて、裏ユニット３０００における裏横演出ユニット３１００について、主に図１４

９乃至図１５６を参照して説明する。図１４９は裏ユニットにおける裏横演出ユニットを前から見た斜視図であり、図１５０は裏ユニットにおける裏横演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図１５１は裏横演出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１５２は裏横演出ユニットを主な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１５３は裏横演出ユニットにおける一つの回転装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、図１５４は裏横演出ユニットにおける一つの回転装飾体ユニットを後から見た斜視図である。また、図１５５は裏横演出ユニットの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１５６は裏横演出ユニットの回転装飾体ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【０７９３】

本実施形態の裏ユニット３０００における裏横演出ユニット３１００は、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側、及び左右両側に配置され、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上下両側の位置で取付けられている。裏横演出ユニット３１００は、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの正面視右側に配置される裏右演出ユニット３１００Ｒと、裏右演出ユニット３１００Ｒとは略左右対称に形成され裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの正面視左側に配置される裏左演出ユニット３１００Ｌと、裏左演出ユニット３１００Ｌ及び裏右演出ユニット３１００Ｒを夫々独立して左右方向へ移動させることができ裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側及び下側に配置される裏横スライドユニット３１５０と、を備えている。

【０７９４】

裏横演出ユニット３１００における裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌは、裏横スライドユニット３１５０によって上端及び下端が左右方向へスライド可能に支持され、前側及び裏箱３０１０の開口３０１０ｂに対して正面視左右方向中央へ向いた側が開放された縦長箱状の裏横ベース３１１０と、裏横ベース３１１０における開放された前側及び中央へ向いた側の夫々一部を被覆可能とし裏横ベース３１１０の前面に取付けられる裏横装飾部材３１１１と、裏横ベース３１１１における開放された中央へ向いた側とは反対側の外側面に取付けられる縦長の裏横中継基板３１１２と、箱状の裏横ベース３１１０内に上下方向へ列設した状態で取付けられる三つの回転装飾体ユニット３１２０と、を備えている。

【０７９５】

裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌの裏横ベース３１１０は、上下方向の高さが、裏箱３０１０における開口３０１０ｂの上下方向の高さよりも若干高く形成されている。また、裏横ベース３１１０は、上端前面から上方へ突出し裏横スライドユニット３１５０の右連結部材３１５７又は左連結部材３１６２の下端と接続されるスライダ取付部３１１０ａと、下端から下方へ突出し左右方向に延び裏横スライドユニット３１５０の右下ガイド部材３１７０Ｒ又は左下部ガイド部材３１７０Ｌ内に挿入案内される被案内部３１１０ｂと、を備えている。この裏横ベース３１１０は、透明な合成樹脂によって形成されている。

【０７９６】

裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌの裏横装飾部材３１１１は、裏横ベース３１１０内に取付けられた三つの回転装飾ユニット３１２０の各回転装飾体３１２６と対応する位置で、各回転装飾体３１２６の前側及び裏箱３０１０の開口３０１０ｂの左右方向中央を向いた側が臨むように切欠かれた複数の切欠き部３１１１ａを備えている。この裏横装飾部材３１１１は、切欠き部３１１１ａ同士の間の部位で、回転装飾体ユニット３１２０の回転装飾体３１２６の上下に位置する下部ベース３１２１と上部ベース３１２２とを遊技者側から隠すことができるようになっている。

【０７９７】

また、裏横装飾部材３１１１は、前面に浅いレリーフ状の装飾が施されていると共に、回転装飾体ユニット３１２０における裏横装飾基板３１３０と対応した位置に装飾に沿うように前後方向へ貫通した複数の開口３１１１ｂを有している。これにより、裏横装飾部

材３１１１の開口３１１１ｂを通して裏横装飾基板３１３０からの光を前方へ直接的に照射させることができるようになっている。

【０７９８】

裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌの回転装飾体ユニット３１２０は、左右方向へ延びた板状の下部ベース３１２１と、下部ベース３１２１における左右方向中央から裏箱３０１０の開口３０１０ｂに対して正面視左右方向中央へ向いた側とは反対側の上側に取付けられる箱状の上部ベース３１２２と、上部ベース３１２２の上面に回転軸が下部ベース３１２１側へ延出するように取付けられる裏横回転駆動モータ３１２３と、裏横回転駆動モータ３１２３の回転軸に固定されると共に下部ベース３１２１の上面で回転可能に支持される駆動ギア３１２４と、駆動ギア３１２４と噛合すると共に駆動ギア３１２４と同径に形成され下部ベース３１２１の上面で回転可能に支持される平歯車状の従動ギア３１２５と、従動ギア３１２５の上面に取付けられ上下方向に延びた有底筒状で外周が略正四角形に形成された回転装飾体３１２６と、回転装飾体３１２６の回転位置を検知可能とし上部ベース３１２２に取付けられる回転位置検知センサ３１２７と、を備えている。

【０７９９】

また、回転装飾体ユニット３１２０は、回転装飾体３１２６の内部に上方から挿入されると共に上端が上部ベース３１２２に取付けられ上下方向へ延びた半円筒状のレンズ部材３１２８と、レンズ部材３１２８の弦側に取付けられレンズ部材３１２８側を向いた面に複数のＬＥＤが実装された縦長の回転装飾体装飾基板３１２９と、上部ベース３１２２の前面における左右方向の略中央に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装された裏横装飾基板３１３０と、を備えている。

【０８００】

回転装飾体ユニット３１２０の下部ベース３１２１は、前後方向の長さが回転装飾体３１２６の外径よりも若干長く形成されており、左右両端における従動ギア３１２５を挟んで駆動ギア３１２４とは反対側の端部が、従動ギア３１２５の軸芯と略同心とされた半円形状に形成されている。また、下部ベース３１２１は、駆動ギア３１２４を回転可能に支持し上方へ延出した駆動軸部３１２１ａと、従動ギア３１２５を回転可能に支持し上方へ延出した従動軸部３１２１ｂとを備えている。駆動軸部３１２１ａは、駆動ギア３１２４の下面に形成された軸孔（図示は省略）内に挿入されるようになっている。また、従動軸部３１２１ｂは、従動ギア３１２５の軸芯を貫通した軸孔３１２５ａ内に、ブッシュ３１３１を介して挿入されるようになっている。

【０８０１】

回転装飾体ユニット３１２０の上部ベース３１２２は、下部ベース３１２１における左右方向中央から駆動ギア３１２４を支持する側に配置され下側及び従動ギア３１２５側（開口３０１０ｂにおける左右方向中央を向いた側）が開放された箱状の本体部３１２２ａと、本体部３１２２ａの上端における開放された従動ギア３１２５側から上方へ延出した立壁部３１２２ｂと、立壁部３１２２ｂの上端から従動ギア３１２５側へ下部ベース３１２１と略平行に延びた天板部３１２２ｃと、を備えている。本例の回転装飾体ユニット３１２０は、上下方向へ延びた軸芯周りに回転可能とされた回転装飾体３１２６が下部ベース３１２１と上部ベース３１２２の天板部３１２２ｃとの間に配置されている。

【０８０２】

この上部ベース３１２２は、本体部３１２２ａの下端が下部ベース３１２１に取付けられるようになっている。また、上部ベース３１２２は、本体部３１２２ａの上面に裏横回転駆動モータ３１２３が取付けられるようになっている。上部ベース３１２２の立壁部３１２２ｂは、本体部３１２２ａに取付けた裏横回転駆動モータ３１２３よりも高く上方へ延出している。上部ベース３１２２の天板部３１２２ｃは、立壁部３１２２ｂとは反対側の先端が半円形状に形成されており、下面にレンズ部材３１２８が取付けられるようになっている。

【０８０３】

なお、上部ベース３１２２における天板部３１２２ｃの下面には、回転装飾体３１２６の内部に挿入される円筒状のガイド筒（図示は省略）を有した円環状の上部ガイド３１３２が取付けられるようになっている。この上部ガイド３１３２は、回転装飾体３１２６の内部に挿入されるガイド筒の外径が、回転装飾体３１２６の内接円の直径よりも若干小さい径とされており、回転装飾体３１２６の上端側を回転可能に支持することができるようになっている。

【０８０４】

回転装飾体ユニット３１２０の駆動ギア３１２４は、上端が裏横回転駆動モータ３１２３の回転軸に固定され下方へ延出した軸部３１２４ａと、軸部３１２４ａの下端に形成され従動ギア３１２５と噛合する平歯車状のギア部３１２４ｂと、軸部３１２４ａの上下方向略中央から軸直角方向へ扇状に延出した検知片３１２４ｃと、ギア部３１２４ｂの中心で下面側から上方へ窪んだ軸孔（図示は省略）と、を備えている。この駆動ギア３１２４は、軸孔が下部ベース３１２１の駆動軸部３１２１ａに挿入されるようになっており、裏横回転駆動モータ３１２３から遠く配置されたギア部３１２４ｂの回転軸芯が振れ難いようになっている。また、検知片３１２４ｃは、上部ベース３１２２における本体部３１２２ａ内に取付けられた回転位置検知センサ３１２７によって検知されるようになっており、駆動ギア３１２４の検知片３１２４ｃを検知することで回転装飾体３１２６の回転位置を検知することができるようになっている。

【０８０５】

回転装飾体ユニット３１２０の回転装飾体３１２６は、図示するように、外周が略正四角形の上下方向へ延びた有底筒状に形成されており、回転装飾体ユニット３１２０として組立てることで正四角形の中心を略軸芯とした上下方向へ延びた軸周りを回転可能とされている。この回転装飾体３１２６は、透光性を有すると共に、外周の四面に夫々異なる装飾が施されている。

【０８０６】

回転装飾体ユニット３１２０のレンズ部材３１２８及び回転装飾体装飾基板３１２９は、組立てた状態で上部ベース３１２２の天板部３１２２ｃから回転装飾体３１２６の下端付近まで延びた長さとされており、回転装飾体３１２６の上下方向の全体を略均一に発光装飾させることができるようになっている。なお、断面半円形状のレンズ部材３１２８は、その弦方向が、前後方向に対して直角方向へ広がった面（遊技パネル１１５０の前面と平行な面）に対し、裏箱３０１０における開口３１０１ｂの左右方向中央側が後退するように傾斜した状態（例えば、平面視で約３０度傾斜した状態）で上部ベース３１２２に取付けられている。これにより、レンズ部材３１２８の弦側に取付けられた回転装飾体装飾基板３１２９の前面が、遊技者側を向くこととなり、回転装飾体３１２６を発光装飾させた時に遊技者がより明るく感じられるようになっている。

【０８０７】

回転装飾体ユニット３１２０の裏横装飾基板３１３０は、上部ベース３１２２における本体部３１２２ａの前面側で、立壁部３１２２ｂの上端まで延出するように取付けられている。この裏横装飾基板３１３０は、前面に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで、裏横装飾部材３１１１を後側から発光装飾させることができるようになっている。

【０８０８】

本実施形態の回転装飾体ユニット３１２０は、図示するように、組立てた状態では、回転装飾体３１２６外周の四面の内、裏箱３０１０における開口３０１０ｂの左右方向中央側とは反対側を向いた面を除く、三面を露出させることができるようになっている。また、回転装飾体ユニット３１２０は、下部ベース３１２１及び上部ベース３１２２の後面が夫々裏横ベース３１１０内に取付けられるようになっている。

【０８０９】

なお、回転装飾体ユニット３１２０は、裏右演出ユニット３１００Ｒ用と裏左演出ユニット３１００Ｌ用とでは、互いに左右対称に形成されている。

【０８１０】

裏横演出ユニット３１００の裏横スライドユニット３１５０は、裏箱３０１０内の前端付近で開口３０１０ｂよりも上側の位置に取付けられ略全幅に亘るように左右方向へ延びたユニットベース３１５１と、ユニットベース３１５１の正面視右端付近の後面上部に取付けられユニットベース３１５１を貫通して回転軸が前方へ延出する裏横右スライド駆動モータ３１５２と、裏横右スライド駆動モータ３１５２の回転軸に固定される平歯車状の駆動ギア３１５３と、駆動ギア３１５３の正面視左側の位置でユニットベース３１５１により回転可能に支持され駆動ギア３１５３と噛合する平歯車状の第一伝達ギア３１５４と、第一伝達ギア３１５４の正面視左側の位置でユニットベース３１５１により回転可能に支持され第一伝達ギア３１５４と噛合する平歯車状の第二伝達ギア３１５５と、第二伝達ギア３１５５と噛合する左右方向へ延びたラックギア３１５６ａを有し、ユニットベース３１５１における第二伝達ギア３１５５よりも下側前面の位置で左右方向へスライド可能に支持される板状の右スライダ３１５６と、右スライダ３１５６の下端に上端が取付けられると共に下端が裏右演出ユニット３１００Ｒにおける裏横ベース３１１０のスライダ取付部３１１０ａに取付けられる右連結部材３１５７と、を備えている。

【０８１１】

また、裏横スライドユニット３１５０は、ユニットベース３１５１の所定位置に取付けられ裏右演出ユニット３１００Ｒの左右方向スライド位置を検知可能な右スライド位置検知センサ３１５８を備えている。この右スライド位置検知センサ３１５８は、右スライダ３１５６に備えられた検知片（詳細な図示は省略する）を検知することで、右スライダ３１５６を介して裏右演出ユニット３１００Ｒのスライド位置を検知することができるようになっている。

【０８１２】

また、裏横スライドユニット３１５０は、ユニットベース３１５１の正面視左右方向中央よりも左側の上部後面に取付けられユニットベース３１５１を貫通して回転軸が前方へ延出する裏横左スライド駆動モータ３１５９と、裏横左スライド駆動モータ３１５９の回転軸に固定される平歯車状の駆動ギア３１６０と、駆動ギア３１６０と噛合する左右方向へ延びたラックギア３１６１ａを有し、ユニットベース３１５１における駆動ギア３１６０の下側前面の位置で左右方向へスライド可能に支持される板状の左スライダ３１６１と、左スライダ３１６１の下端に上端が取付けられると共に、下端が裏左演出ユニット３１００Ｌにおける裏横ベース３１１０のスライダ取付部３１１０ａに取付けられる左連結部材３１６２と、を備えている。

【０８１３】

更に、裏横スライドユニット３１５０は、ユニットベース３１５１の所定位置に取付けられ裏左演出ユニット３１００Ｌの左右方向スライド位置を検知可能な左スライド位置検知センサ３１６３を備えている。この左スライド位置検知センサ３１６３は、左スライダ３１６１に備えられた検知片（詳細な図示は省略する）を検知することで、左スライダ３１６１を介して裏左演出ユニット３１００Ｌのスライド位置を検知することができるようになっている。

【０８１４】

また、裏横スライドユニット３１５０は、ユニットベース３１５１の前面に取付けられ、駆動ギア３１５３，３１６０、右スライダ３１５６、及び左スライダ３１６１等の前側を被覆する板状のユニットカバー３１６５を備えている。

【０８１５】

更に、裏横スライドユニット３１５０は、裏箱３０１０内で開口部３０１０ｂの下側に取付けられ上側が開放されると共に左右方向へ延び裏右演出ユニット３１００Ｒの下端を左右方向へスライド可能に案内する右下部ガイド部材３１７０Ｒと、裏箱３０１０内で開口部３０１０ｂの下側に取付けられ上側が開放されると共に左右方向へ延び裏左演出ユニット３１００Ｌの下端を左右方向へスライド可能に案内する左下部ガイド部材３１７０Ｌと、を備えている。右下部ガイド部材３１７０Ｒ及び左下部ガイド部材３１７０Ｌは、上方から裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌにおける裏横ベース

３１１０の被案内部３１１０ｂが摺動可能に挿入されるようになっており、被案内部３１１０ｂを介して裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを左右方向へスライド可能に案内することができるようになっている。

【０８１６】

裏横スライドユニット３１５０における右スライダ３１５６及び左スライダ３１６１は、夫々上端に左右方向へ延びるように形成されたラックギア３１５６ａ，３１６１ａと、裏箱３０１０における開口３０１０ｂの左右方向中央寄りの左右方向端部から上方へ板状に延出する検知片（図示は省略）と、後側が開放され左右方向へ延びると共に、上下方向へ平行に離間して形成されたガイド溝（図示は省略）と、を備えている。

【０８１７】

これら右スライダ３１５６及び左スライダ３１６１は、ユニットベース３１５１の前面に回転可能に支持された複数のローラ（図示は省略）が、後面のガイド溝内に挿入されるようになっており、複数のローラによって左右方向へスライドできるようになっている。また、右スライダ３１５６及び左スライダ３１６１は、ユニットカバー３１６４とユニットベース３１５１とによって前後方向への移動が規制されるようになっている。

【０８１８】

裏横延出ユニット３１００の裏横スライドユニット３１５０は、裏横右スライド駆動モータ３１５２及び裏横左スライド駆動モータ３１５９を適宜方向へ回転駆動させることで、右スライダ３１５６及び左スライダ３１６１を所定範囲内で左右方向へ夫々独立してスライドさせることができ、而して、右スライダ３１５６及び左スライダ３１６１に取付けられた右連結部材３１５７及び左連結部材３１６２を介して裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０８１９】

本実施形態の裏横演出ユニット３１００は、正面視で左右方向へ離間して配置される裏右演出ユニット３１００Ｒと裏左演出ユニット３１００Ｌとに、夫々上下方向へ延びた軸回りを回転可能とされた回転装飾体３１２６が同軸状に上下方向へ三つ夫々列設されていると共に、上下に列設された回転装飾体３１２６が裏右演出ユニット３１００Ｒと裏左演出ユニット３１００Ｌとで互いに対向するように配置されている。本例の裏横演出ユニット３１００は、裏横スライドユニット３１５０によって裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを、互いに最も離反した位置（後退位置）と、最も接近した位置（出現位置）との間で夫々独立して左右方向へスライド移動させることができるようになっている。裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが最も離反した位置の状態では、裏右演出ユニット３１００Ｒと裏左演出ユニット３１００Ｌとが、夫々センター役物２５００における窓部２５０１の正面視外側に位置し、遊技者側から視認できない状態となるようになっている（図１１０等を参照）。そして、この状態が、通常の遊技状態となっている。

【０８２０】

一方、裏横演出ユニット３１００は、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを、互いに最も接近する位置へ移動させた状態とすると、夫々に回転可能に支持された回転装飾体３１２６が、センター役物２５００における窓部２５０１の正面視内側に位置し、遊技者側から上下に列設された三つの回転装飾体３１２６が視認できる状態となる（図１５９を参照）。また、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを互いに最も接近させた状態では、センター役物２５００の窓部２５０１から臨む液晶表示装置１９００の表示画面の広さが、通常の状態よりもおよそ半分の広さとなるようになっている。

【０８２１】

この裏横演出ユニット３１００は、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２へ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応じて可動するようになっている。

【０８２２】

［２－７．裏上演出ユニット］
次に、裏ユニット３０００における裏上演出ユニット３３００について、主に図１４７及び図１４８を参照して説明する。
【０８２３】
本実施形態の裏ユニット３０００における裏上演出ユニット３３００は、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの上側に取付けられ、裏横演出ユニット３１００における裏横スライドユニット３１５０のユニットベース３１５１の後側に配置されている。この裏上演出ユニット３３００は、裏箱３０１０内に取付けられ左右方向へ延びたユニットベース３３０１と、ユニットベース３３０１における正面視左端部付近の後面に取付けられユニットベース３３０１を貫通して回転軸が前方へ延出する裏上駆動モータ３３０２と、裏上駆動モータ３３０２の回転軸に固定される平歯車状の駆動ギア（図示は省略）と、駆動ギアと噛合し円弧状に延びたラックギアを有し、ユニットベースによって周方向へスライド可能に支持される円弧状で板状のスライダ（図示は省略）と、を備えている。
【０８２４】
また、裏上演出ユニット３３００は、図示しないスライダの前面に取付けられる裏上装飾体ベース３３０５と、裏上装飾体ベース３３０５の前面に取付けられ所定の装飾が施された裏上装飾体３３０６と、裏上装飾体３３０６と裏上装飾体ベース３３０５との間に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された裏上装飾基板（図示は省略）と、を備えている。
【０８２５】
更に、裏上演出ユニット３３００は、裏上装飾体ベース３３０５の後側に配置されると共にユニットベース３３０１の前面に取付けられ、駆動ギア及びスライダの前面を被覆するユニットベースカバー３３０８と、ユニットベースカバー３３０８とユニットベース３３０１とにより所定位置において前端及び後端が支持される前後方向へ延びた円柱状の三つの軸部材（図示は省略）と、各軸部材に夫々回転可能に挿入され、外周がスライダと当接可能とされた複数のブッシュ（図示は省略）と、を備えている。この裏上演出ユニット３３００は、スライダが軸部材及びブッシュを介してユニットベース３３０１に対して周方向へスライド可能に支持されている。
【０８２６】
また、裏上演出ユニット３３００は、ユニットベース３３０１の所定位置に取付けられスライダのスライド位置を検知可能なスライド位置検知センサ（図示は省略）と、ユニットベース３３０１の所定位置に取付けられ、裏上装飾基板と第一駆動基板３０２６との接続を中継するための裏上中継基板（図示は省略）と、を備えている。
【０８２７】
また、裏上演出ユニット３３００は、図示は省略するが、裏上装飾体ベース３３０５における正面視右側端部と、ユニットベース３３０１における正面視右側端部に、夫々磁石が備えられており、互いに引き合う向きに取付けられている。
【０８２８】
この裏上演出ユニット３３００のユニットベース３３０１は、図示は省略するが、前側が開放された浅い箱状に形成されており、駆動ギアやスライダ等を収容することができるようになっている。また、ユニットベース３３０１は、図示は省略するが、所定位置に前後方向へ貫通し軸部材（図示は省略）の後端が挿入される三つの軸孔を備えている。
【０８２９】
また、図示は省略するが、裏上演出ユニット３３００の駆動ギアは、ユニットベース３３０１の高さ寸法に対して、約２／３の寸法の外径とされており、大径の平歯車状のギアとされている。
【０８３０】
また、図示は省略するが、裏上演出ユニット３３００のスライダは、ユニットベース３３０１よりも下方に中心を有した円弧状に延びると共に、略一定の幅で形成されており、半径方向外側の周面に駆動ギアと噛合するラックギアが配置されている。また、スライダは、周方向両端に形成され裏上装飾体ベース３３０５を取付けるための取付部と、半径方

向の略中央で前後方向に貫通すると共に周方向へ延びたスリットと、周方向へ延びたラックギアの正面視右端外側に形成された板状の検知片と、を備えている。

【０８３１】

裏上演出ユニット３３００のスライダは、半径方向内側の周面とスリット内に、ユニットベース３３０１の軸孔に後端が支持された軸部材に挿入されるブッシュが当接するようになっており、当接したブッシュが回転することでスムーズに周方向へスライドできるようになっている。また、スライダは、スリットの両端が閉鎖されており、スリットの周方向端部にブッシュが当接することで、スライダの周方向のスライド範囲が規制されるようになっている。更に、裏上演出ユニット３３００のスライダは、検知片がスライド位置検知センサによって検知可能とされており、検知片が検知されることでスライダ、つまり、裏上装飾体のスライド位置を検知することができるようになっている。

【０８３２】

裏上演出ユニット３３００の裏上装飾体ベース３３０５は、詳細な図示は省略するが、正面視でスライダに沿って延びるように形成され、正面視左端側がスライダの左端に取付けられると共に、右端側がユニットベースカバー３３０８の透孔（図示は省略）を通してスライダの右端部に取付けられるようになっている。この裏上装飾体ベース３３０５は、左右方向の略中央から正面視左側が平板状に形成されていると共に、外形が裏上装飾体３３０６の外形に沿った形状に形成されている。

【０８３３】

裏上演出ユニット３３００の裏上装飾体３３０６は、握り拳を模した浅い（薄い）レリーフ状に形成され、手の甲に相当する部位に所定の文字からなる透光性を有した装飾部３３０６ａを備えている（図１６０を参照）。この裏上装飾体３３０６は、外周と装飾部３３０６ａ以外が不透光に近い状態に形成されており、スクリーン印刷等により所定の色彩が施されている。また、図示は省略するが、裏上装飾体３３０６の前面に施された装飾としての色彩は、外周から遠ざかるほど明度が低くなる（暗くなる）色彩とされている。

【０８３４】

裏上演出ユニット３３００の裏上装飾基板は、前面における裏上装飾体３３０６の外周と装飾部３３０６ａとに対応した位置に複数のＬＥＤが実装されている。これにより、裏上装飾基板によって裏上装飾体３３０６の外周と装飾部３３０６ａとを、夫々発光装飾させることができるようになっている。

【０８３５】

本例の裏上演出ユニット３３００は、ユニットベース３３０１とユニットベースカバー３３０８とによってスライダを正面視左右方向中央よりも左側の位置で、周方向へスライド可能に支持されるようになっている。このスライダは、スライダの円弧に対する弦が水平に対して正面視左側がやや下がった状態（退避位置の状態）から、正面視で反時計回りの方向へスライダの円弧に対する弦が略垂直となる状態（出現位置の状態）まで、周方向へスライドすることができるようになっている。

【０８３６】

この裏上演出ユニット３３００は、通常の状態では、スライダの円弧に対する弦が水平に対して左側がやや下がった状態となっており、この状態では、スライダの前側に取付けられた裏上装飾体３３０６が、ユニットベース３３０１の真正面に位置した状態となっている。従って、通常の状態では、裏上演出ユニット３３００の裏上装飾体３３０６が、センター役物２５００における窓部２５０１よりも上側に位置した状態となり、遊技者から視認不能な状態、つまり、退避位置の状態となっている（図１１０を参照）。

【０８３７】

一方、裏上演出ユニット３３００は、裏上駆動モータ３３０２の駆動によってスライダを正面視反時計回りの周方向へスライドさせて、スライダの円弧に対する弦が略垂直となった状態では、スライダの前側に取付けられた裏上装飾体３３０６が、ユニットベース３３０１の真正面よりも下側に位置すると共に拳が下を向いた状態となっている。この状態では、裏上演出ユニット３３００の裏上装飾体３３０６は、センター役物２５００におけ

る窓部２５０１の上辺から窓部２５０１内へ垂下し、窓部２５０１の略中央に位置した状態となり、遊技者側から視認可能な状態、つまり、出現位置の状態となっている（図１６０を参照）。

【０８３８】

［２－８．裏下演出ユニット］

続いて、裏ユニット３０００における裏下演出ユニット３５００について、主に図１４７及び図１４８を参照して説明する。本実施形態の裏ユニット３０００における裏下演出ユニット３５００は、裏箱３０１０内における開口３０１０ｂの下側で左右方向の略中央に取付けられ、裏左誘導部材３０７０の後側に配置されている。

【０８３９】

本例の裏下演出ユニット３５００は、略左右対称の所定形状に形成されると共に部分的に透光性を有した裏下装飾体３５０１と、裏下装飾体３５０１の後側に配置され前面に複数のＬＥＤが実装された裏下装飾基板（図示は省略）と、裏下装飾基板の後側に配置されると共に裏下装飾体３５０１に取付けられるスライダ（図示は省略）と、スライダの後側に配置されると共にスライダを上下方向へスライド可能に支持し横長で後側が開放された浅い箱状のユニットカバー３５０４と、ユニットカバー３５０４の後側に取付けられると共に裏箱３０１０内に取付けられ横長で前側が開放された浅い箱状のユニットベース３５０５と、ユニットベース３５０５の後面に取付けられスライダを上下方向へスライド駆動させるための裏下駆動モータ３５０６と、を備えている。

【０８４０】

裏下演出ユニット３５００の裏下装飾体３５０１は、炎を模した形状に形成されている。また、図示は省略するが、裏下演出ユニット３５００のスライダは、左右両端の位置で上下方向へ離間して配置され後方へ突出した筒状の支持ボスと、支持ボス同士の間で左右方向中央を挟んで左右両側に配置され前後方向へ貫通すると共に左右方向へ延びた一対のスリットと、を備えている。

【０８４１】

裏下演出ユニット３５００のユニットカバー３５０４は、図示は省略するが、左右方向に離間し前後方向へ貫通すると共に上下方向へ延びスライダの支持ボスが摺動可能に挿入される一対の昇降案内溝と、一対の昇降案内溝同士の間で左右方向中央を挟んで左右対称に配置され左右方向中央側が膨出するように円弧状に延びると共に前後方向へ貫通した透孔部と、を備えている。このユニットカバー３５０４は、一対の昇降案内溝によりスライダを上下方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【０８４２】

裏下演出ユニット３５００のユニットベース３５０５は、外形形状が、ユニットカバー３５０４の外形形状と同じ形状とされ、ユニットカバー３５０４とで前後方向の奥行きが浅い箱を形成することができるようになっている。裏下演出ユニット３５００の裏下駆動モータ３５０６は、正面視で左右方向中央よりも左側の位置で、ユニットベース３５０５の後面に取付けられるようになっていると共に、ユニットベース３５０５に取付けた状態で回転軸が、ユニットベース３５０５を貫通して前側へ延出するようになっている。

【０８４３】

また、裏下演出ユニット３５００は、図示は省略するが、ユニットカバー３５０４とユニットベース３５０５との間で裏下駆動モータ３５０６の回転軸に固定される平歯車状の駆動ギアと、駆動ギアと噛合すると共に駆動ギアの正面視右側に配置され、ユニットベース３５０５によって回転可能に支持される平歯車状の第一伝達ギアと、第一伝達ギアと噛合すると共に第一伝達ギアの正面視右側に配置され、ユニットベース３５０５によって回転可能に支持される平歯車状の第二伝達ギアと、第二伝達ギアと噛合すると共に第二伝達ギアの正面視右側で駆動ギアと同じ高さに配置され、ユニットベース３５０５によって回転可能に支持される平歯車状の第三伝達ギアと、駆動ギアと噛合すると共に駆動ギアよりも正面視左側の位置でユニットベース３５０５により回動可能に支持される扇状のギア部、ギア部よりも半径方向外方へ延出する延出片、及び延出片の先端から前方へ突出しユニ

ットカバー３５０４における正面視左側の透孔部を貫通してスライダの左側のスリット内へ摺動可能に挿入される伝達ピンを有した左リンク部材と、第三伝達ギアと噛合すると共に第三伝達ギアよりも正面視右側の位置でユニットベースにより回動可能に支持される扇状のギア部、ギア部よりも半径方向外方へ延出する延出片、及び延出片の先端から前方へ突出しユニットカバー３５０４における正面視右側の透孔部を貫通してスライダの右側のスリット内へ摺動可能に挿入される伝達ピンを有した右リンク部材と、を備えている。

【０８４４】

裏下演出ユニット３５００は、図示は省略するが、左リンク部材と右リンク部材とが左右方向中央を挟んで左右対称に配置されており、裏左駆動モータ３５０６により駆動ギアが回転駆動させられると、駆動ギア、及び複数の伝達ギアにより、左リンク部材と右リンク部材とが、夫々の伝達ピンが同じ高さの状態で互いに相反する方向へ回動するようになっている。つまり、左リンク部材及び右リンク部材が回動することで、夫々の伝達ピンの高さ位置が変化するようになっており、伝達ピンによってスライダつまり裏下装飾体３５０１を上下方向へスライドさせて昇降させることができるようになっている。

【０８４５】

更に、裏下演出ユニット３５００は、図示は省略するが、ユニットカバー３５０４における昇降案内溝に挿通されたスライダの支持ボスに後側から挿入され、支持ボスと昇降案内溝との間に配置される昇降ブッシュと、スライダのスリットに挿入された左リンク部材及び右リンク部材の伝達ピンに対して前側から挿入され伝達ピンとスリットとの間に配置される伝達ブッシュと、左リンク部材における延出片と駆動ギアとの間に配置されると共にユニットベース３５０５に取付けられる円弧状のギア押えと、ユニットベース３５０５の前面に取付けられ裏下装飾体３５０１のスライド位置（昇降位置）を検知可能な昇降位置検知センサと、ユニットカバーの前面に取付けられ裏下装飾基板と第二駆動基板３０２７との接続を中継する裏下中継基板と、を備えている。

【０８４６】

裏下演出ユニット３５００の左リンク部材は、図示は省略するが、回動軸芯に対してギア部とは反対側で半径方向外方へ延出した検知片を備えており、この検知片を昇降位置検知センサによって検知することで、左リンク部材の回動位置を検知することができ、而して、裏下装飾体３５０１の昇降位置を検知することができるようになっている。

【０８４７】

本実施形態の裏下演出ユニット３５００は、裏下装飾体３５０１が上下方向のスライド端に対して下端に位置した状態では、裏下装飾体３５０１がセンター役物２５００における窓部２５０１の下側に位置しており、遊技者側から視認不能な状態（退避位置の状態）となっている（図１１０を参照）。一方、裏下装飾体３５０１が上下方向のスライド端に対して上端に位置した状態では、裏下装飾体３５０１がセンター役物２５００における窓部２５０１の下辺から上側の窓部２５０１内に位置しており、遊技者側から視認可能な状態（出現位置の状態）となっている（図１６０を参照）。なお、図１６０に示すように、裏上演出ユニット３３００の裏上装飾体３３０６と、裏下演出ユニット３５００の裏下装飾体３５０１は、互いに出現位置の状態とした時に、夫々の下端と上端とが接触しない程度に接近するようになっている。

【０８４８】

［２－９．液晶表示装置］

続いて、本例の遊技盤４における液晶表示装置１９００について説明する。この液晶表示装置１９００は、裏ユニット３０００における裏箱３０１０の後面に脱着可能に取付けられるようになっており、遊技状態に応じて所定の演出画像を表示することができるようになっている。この液晶表示装置１９００は、図１１４や図１１５等に示すように、左右両側から外方へ突出した固定片１９０２を備えており、この固定片１９０２を介して裏箱３０１０の後側に取付けられるようになっている。

【０８４９】

具体的には、液晶表示装置１９００は、裏箱３０１０における後壁３０１０ａの後側に

形成された液晶挿入部３０１０ｄ内へ後側から挿入されるようになっており、正面視左辺から突出した二つの固定片１９０２が、裏箱３０１０における背面視右側の二つの液晶固定部３０１０ｅ内に挿入された上で、反対側の固定片１９０２がロック機構３０４０により形成される挿入口に挿入させた上で、ロック機構３０４０を下方へスライドして挿入口を閉鎖することで液晶表示装置１９００を裏箱３０１０にロックして取付けられるようになっている。

【０８５０】

また、液晶表示装置１９００は、図１１５等に示すように後側に、周辺制御部４１４０や液晶制御部４１５０（図１６１を参照）等を収容した周辺制御基板ボックス１９１０と、周辺制御基板ボックス１９１０の下部から後方へ延出したボリューム１９１２と、を備えている。このボリューム１９１２を適宜方向へ回転させることで、扉枠５に備えられた各スピーカ１３０，２２２，２６２や本体枠３に備えられたスピーカ８２１等から出力される音量を調節することができるようになっている。

【０８５１】

更に、液晶表示装置１９００は、周辺制御基板ボックス１９１０の背面視左側に、バックライトとしての冷陰極管を駆動するためのインバータを有したインバータ基板１９２２を収容するインバータ基板ボックス１９２０を備えている。

【０８５２】

［２－１０．遊技盤における可動演出］

次に、本実施形態の遊技盤４における主な可動演出について、主に図１５７乃至図１６０を参照して説明する。図１５７は表ユニットにおけるセンター役物の表右中演出ユニットの動きを示す遊技盤の正面図であり、図１５８（ａ）は表右中演出ユニットの表右中可動装飾体が通常位置の状態で正面やや上から見た斜視図であり、（ｂ）は表右中可動装飾体が出現位置の状態で正面やや上から見た斜視図である。また、図１５９は裏ユニットにおける裏横演出ユニットの動きを示す遊技盤の正面図であり、図１６０は裏ユニットにおける裏上演出ユニットと裏下演出ユニットの動きを示す遊技盤の正面図である。本例の遊技盤４は、図１１０等に示すように、通常の状態では、センター役物２５００の窓部２５０１を通して後側に配置された液晶表示装置１９００の表示画面が遊技者側から視認できるようになっている。

【０８５３】

また、遊技盤４は、通常の状態では、図１１０等に示すように、表ユニット２０００のセンター役物２５００における表右中演出ユニット２６００の表右中可動装飾体２６１０が、正面視で窓部２５０１の右端に位置し、表右中可動装飾体２６１０における円形状の固定装飾体２６２０の外周を、表右外演出ユニット２７００の表右中外周装飾部材２７３０によって囲まれた状態となっている。この通常の状態では、裏右中可動装飾体２６１０の固定装飾体２６２０は遊技者側から全体が視認できるのに対して、回転装飾体２６３０は正面視左側の一部を除いて遊技者側から視認できない状態となっている。

【０８５４】

更に、通常の状態では、裏ユニット３０００における裏横演出ユニット３１００の裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌ、裏上演出ユニット３３００の裏上装飾体３３０６、裏下演出ユニット３５００の裏下装飾体３５０１が、夫々正面視センター役物２５００における窓部２５０１の外側に位置しており、遊技者側から視認できないようになっている。

【０８５５】

本実施形態の遊技盤４は、通常の状態から、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２へ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応じて、表右中演出ユニット２６００、裏横演出ユニット３１００、裏上演出ユニット３３００、及び裏下演出ユニット３５００が、適宜可動して、所定の可動演出を行うことができるようになっている。

【０８５６】

具体的には、例えば、表右中演出ユニット２６００では、表第一駆動モータ２６５１を

回転駆動させることで、表右中可動装飾体２６１０における環状の回転装飾体２６３０を所定の方向へ回転駆動させることができる。この際、上述したように、回転装飾体２６３０は、正面視左側の一部しか遊技者側から視認できない状態となっているので、この状態で回転装飾体２６３０が回転すると、円形状の固定装飾体２６２０の左側が回転方向に応じて上方或いは下方へ流れるような可動演出を遊技者に見せることができるようになっている。

【０８５７】

また、表右中演出ユニット２６００では、表第二駆動モータ２６７１を回転駆動させることで、表右中可動装飾体２６１０を支持したベース部材２６６０を、その上端に形成された軸受部２６６２を中心に回動させることができ、通常の状態である正面視最も右側に位置した通常位置から、液晶表示装置１９００の正面中央側へ位置した出現位置へと回動移動することができる（図１５７を参照）。この出現位置の状態では、図１５７に示すように、表右中可動装飾体２６１０が表右外演出ユニット２７００から正面視左方向へ移動した状態となり、正面視左側の一部しか遊技者側から視認できなかった表右中可動装飾体２６１０の回転装飾体２６３０が、表右中外周装飾部材２７３０の後側から外れてその殆どが遊技者側から視認できる状態となる。

【０８５８】

表右中演出ユニット２６００を、出現位置へ回動移動させることで、表右中可動装飾体２６１０が液晶表示装置１９００の中央寄りの位置へ移動し、表中可動装飾体２６１０を遊技者側から目立たせることができる。この表右中可動装飾体２６１０を出現位置へ移動させた状態で、表第一駆動モータ２６５１の駆動により回転装飾体２６３０を回転させることで、表右中可動装飾体２６１０を更に目立たせることができ、遊技者の関心を表右中可動装飾体２６１０へ強く引付けることができるようになっている。

【０８５９】

この表右中演出ユニット２６００は、図示するように、出現位置の状態では、ステージ２５１０の正面右上側にガイド片２６６４が延出するようになっており、ステージ２５１０側から表右中可動装飾体２６１０側へ遊技球が跳ねても、ガイド片２６６４によってステージ２５１０側へ跳ね返すことができるようになっている。

【０８６０】

なお、表右中演出ユニット２６００のガイド片２６６４は、ステージ２５１０における第一ステージ２５１１の正面視右側の延長線上に位置するようになっていると共に、ユニットベース２５０２と隔壁部材２５２０とで形成される円弧状の溝（空間）によって案内されるようになっているので、ステージ２５１０（第一ステージ２５１１）の右端側から右方向へ逸脱した遊技球が、ガイド片２６６４を案内する溝（空間）内に収容保持（図１５８（ａ）を参照）されても、表右中演出ユニット２６００（表右中可動装飾体２６１０）が通常位置から出現位置へ移動することで、収容保持した遊技球をガイド片２６６４で左方向へ押出して、ステージ２５１０側へ戻すことができるようになっている。

【０８６１】

表右中演出ユニット２６００のガイド片２６６４は、表右中可動装飾体２６１０を通常位置から出現位置へ移動させる速度によって左端側に収容保持した遊技球を、ステージ２５１０側へ飛ばすことが可能となる（図１５８（ｂ）を参照）ので、センター役物２５００の枠内でステージ２５１０を転動する遊技球の動きとは異なる動きを遊技者に見せることができ、遊技者に遊技媒体の動き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ようになっている。

【０８６２】

また、遊技盤４の裏横演出ユニット３１００では、裏横スライドユニット３１５０における裏横右スライド駆動モータ３１５２及び裏横左スライド駆動モータ３１５９を駆動させることで、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを、夫々遊技者側から視認不能な位置（後退位置）から、液晶表示装置１９００の中央側へ移動して遊技者側から視認可能となる位置（出現位置）へと移動することができる（図１５９を参照

）。裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが出現位置へ移動した状態では、後側に配置された液晶表示装置１９００の表示画面が、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌによって左右方向の幅が縦長に狭められた状態となると共に、遊技者側から視認できる表示画面の左右両側に、上下方向へ三つ列設された回転装飾体３１２６が夫々配置された状態となり、遊技者の関心を裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌや液晶表示装置１９００に強く引付けることができるようになっている。

【０８６３】

この裏横演出ユニット３１００では、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌに夫々支持された三つの回転装飾体３１２６を、裏横回転駆動モータ３１２３の駆動により夫々別々に上下方向へ延びた軸芯周りに回転させることができるようになっており、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌの各回転装飾体３１２６が遊技者側から視認可能な状態の時に、それらを回転させることで、回転装飾体３１２６の回転による可動演出も楽しませることができるようになっている。

【０８６４】

具体的には、例えば、裏横演出ユニット３１００の裏右演出ユニット３１００Ｒや裏左演出ユニット３１００Ｌを出現位置へ移動させる際に、後退位置の状態で裏横回転駆動モータ３１２３の駆動により回転装飾体３１２６を回転させて所定の装飾が施された面が遊技者側を向くように停止させた上で、出現位置へ移動させるようにすると共に、出現位置へ移動させる度に回転装飾体３１２６の回転停止位置を異ならせるようにすることもできる。これにより、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを出現させる度に回転装飾体３１２６の装飾が異なることとなり、出現する装飾の違いによって遊技者を楽しませることができるようになっている。

【０８６５】

或いは、裏右演出ユニット３１００Ｒや裏左演出ユニット３１００Ｌを後退位置から出現位置へ移動させる際に、各裏横回転駆動モータ３１２３により回転装飾体３１２６を回転させた状態で、出現位置へ移動させることもできる。これにより、液晶表示装置１９００の表示画面上をローラのように転動する複数の回転装飾体３１２６が現れることとなるので、遊技者の関心を裏右演出ユニット３１００Ｒや裏左演出ユニット３１００Ｌへ強く引付けることができる。

【０８６６】

更には、裏右演出ユニット３１００Ｒや裏左演出ユニット３１００Ｌを出現位置へ移動させてから、各裏横回転駆動モータ３１２３により回転装飾体３１２６を回転させるようにしても良く、これにより、裏右演出ユニット３１００Ｒや裏左演出ユニット３１００Ｌによって液晶表示装置１９００の左右両側を被覆した上で、更に、裏右演出ユニット３１００Ｒや裏左演出ユニット３１００Ｌに支持された回転装飾体３１２６が回転することで、遊技者を驚かせることができ、回転装飾体３１２６等へ遊技者を注目させて、回転装飾体３１２６による可動演出を楽しませることができる。

【０８６７】

また、遊技盤４の裏上演出ユニット３３００では、裏上駆動モータ３３０２を駆動させることで、裏上装飾体３３０６を遊技者側から視認不能な退避位置から、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へ移動させることができる。裏上装飾体３３０６が出現位置の状態では、図１６０に示すように、拳を模した裏上装飾体３３０６における拳の略中心が、液晶表示装置１９００の略中央に位置した遊技者側から非常に目立った状態となっており、遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【０８６８】

更に、遊技盤４の裏下演出ユニット３５００では、裏下駆動モータ３５０６を駆動させることで、裏下装飾体３５０１を遊技者側から視認不能な退避位置から、遊技者側から視認可能な上方の出現位置へ移動させることができる。裏下装飾体３５０１が出現位置の状

態では、図１６０に示すように、液晶表示装置１９００の左右方向略中央でセンター役物２５００におけるステージ２５１０の後側から上方へ延出した状態となっている。

【０８６９】

本例の遊技盤４は、裏上演出ユニット３３００と裏下演出ユニット３５００とを共に出現位置へ移動させた状態とすると、図１６０に示すように、裏上装飾体３３０６の下端と裏下装飾体３５０１の上端とが互いに接近した状態となるようになっており、拳を模した裏上装飾体３３０６が、炎を模した裏下装飾体３５０１を打撃しているような可動演出を行うことができるようになっている。

【０８７０】

また、遊技盤４は、図示は省略するが、表右中演出ユニット２６００による可動演出と、裏横演出ユニット３１００による可動演出、又は、裏上演出ユニット３３００及び裏下演出ユニット３５００による可動演出とを組み合わせた可動演出を行うことができるようになっており、より多彩な可動演出を遊技者に提示して、遊技者が飽き難いようになっている。

【０８７１】

［３．各種基板］

続いて、パチンコ機１の各種制御を行う制御基板について、図１６１を参照して説明する。図１６１はパチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。パチンコ機１の制御構成は、図示するように、主基板４０００のグループ及び周辺制御基板４０１０のグループから構成されており、これら２つのグループにより各種制御が分担されている。主基板４０００のグループは、遊技動作（遊技の進行）を制御する主制御基板４１００と、遊技球の払出し等を制御する払出制御基板４１１０と、を備えて構成されている。また、周辺制御基板４０１０のグループは、主制御基板４１００からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部４１４０と、周辺制御部４１４０からのコマンドに基づいて液晶表示装置１９００での演出画像の表示を制御する液晶制御部４１５０と、を備えている。

【０８７２】

［３－１．主制御基板］

遊技の進行を制御する主制御基板４１００は、図１６１に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ４１００ａと、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路４１００ｆと、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路４１００ｇと、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵されているＲＡＭ４１００ｅ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅ」とも記載する。）に記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃと、を備えている。主制御ＭＰＵ４１００ａは、その内蔵されたＲＯＭ４１００ｄ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ４１００ｄ」とも記載する。）や主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０８７３】

主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、第一始動口２１０１へ受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ３０８１、第二始動口２１０２へ受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ２１２５、及び一般入賞口２１０４，２２０１へ受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ３０８２からの検出信号が夫々主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して入力されたり、ゲートセンサ２１２６、一般入賞口センサ３０８２、カウントセンサ２１１４、及び裏ユニット３０００に取付けられた磁気検出センサ３０８０からの検出信号が、遊技盤４に取付けられたパネル中継基板３０２５、及び主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して入力されたりするようになっている。

【０８７４】

主制御ＭＰＵ４１００ａは、これらの検出信号に基づいて、主制御Ｉ／Ｏポート４１０

０ｂから主制御ソレノイド駆動回路４１００ｇに制御信号を出力することにより、パネル中継基板３０２５を介して始動口ソレノイド２１２４、及びアタッカソレノイド２１１３に駆動信号を出力したり、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂ、パネル中継基板３０２５、及び機能表示基板１１９１を介して第一特別図柄表示器１１８５、第二特別図柄表示器１１８６、第一特別図柄記憶表示器１１８４、第二特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄表示器１１８９、普通図柄記憶表示器１１８８、遊技状態表示器１１８３、ラウンド表示器１１９０に駆動信号を出力したりする。

【０８７５】

なお、本実施形態おいて、第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５、ゲートセンサ２１２６、及びカウントセンサ２１１４には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ３０８２には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が第一始動口２１０１や第二始動口２１０２に頻繁に入球するし、ゲート部２１０５を頻繁に通過するため、第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５、及びゲートセンサ２１２６による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５、及びゲートセンサ２１２６には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当り遊技状態が発生すると、大入賞口２１０３が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ２１１４による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントセンサ２１１４にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２１０４，２２０１には、一般入賞口センサ３０８２による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ３０８２には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。

【０８７６】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板４１１０に送信したり、この払出制御基板４１１０からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して後述する周辺制御基板４０１０の周辺制御部４１４０に送信したりする（主制御基板４１００と周辺制御部４１４０との基板間は図示しないハーネスより電気的に接続されている）。なお、主制御ＭＰＵ４１００ａは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板４１１０からパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部４１４０に送信する。

【０８７７】

主制御基板４１００には、詳細な説明は後述するが、電源基板８５１から各種電圧が供給されている。この主制御基板４１００に各種電圧を供給する電源基板８５１は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板４１００に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御ＭＰＵ４１００ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板４１００のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃが操作されると、主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅから完全に消去（クリア）されるようになっている。このＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃの操作信号（検出信号）は、払出制御基板４１１０にも出力されるようになっている。

【０８７８】

また、主制御基板４１００には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板８５１から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力するようになっている。この停電予告信号は、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して主制御ＭＰＵ４１００ａに入力される他に図示しないハーネスを介して払出制御基板４１１０等にも伝達されている。

【０８７９】
［３－２．払出制御基板］
遊技球の払出し等を制御する払出制御基板４１１０は、図１６１に示すように、払出しに関する各種制御を行う払出制御部４１１１と、発射ソレノイド６５４による発射制御を行うとともに、球送ソレノイド５８５による球送制御を行う発射制御部４１２０と、パチンコ遊技機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器４１３０と、エラーＬＥＤ表示器４１３０に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチ８６０ａと、賞球タンク７２０、タンクレール７３１、及び賞球装置７４０内の遊技球をパチンコ遊技機１の外部へ排出して球抜き動作を開始するための球抜きスイッチ８６０ｂと、を備えている。
【０８８０】
［３－２Ａ．払出制御部］
払出制御基板４１１０における払出しに関する各種制御を行う払出制御部４１１１は、図１６１に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ４１１１ａと、Ｉ／Ｏデバイスとしての払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂと、払出制御ＭＰＵ４１１１ａが正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドックタイマ４１１１ｃ（以下、「外部ＷＤＴ４１１１ｃ」と記載する。）と、賞球装置７４０の払出モータ７４４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路４１１１ｄと、払い出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路４１１１ｅと、を備えている。払出制御ＭＰＵ４１１１ａには、その内蔵されたＲＯＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）やＲＡＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。
【０８８１】
払出制御部４１１１の払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、主制御基板４１００からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板４１００からのＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃの操作信号（検出信号）が払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ５５０からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ７５０、計数センサ７５１及び回転角センサ７５２からの検出信号が賞球中継基板７５４を介して入力されたりする。
【０８８２】
賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａ内に遊技球の有無を検出する球切れスイッチ７５０、及びベースユニット７４１に形成された賞球通路７４１ｃ内を流下する遊技球を検出する計数センサ７５１からの検出信号は、まず賞球装置７４０の賞球中継基板７５４を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。賞球装置７４０の回転検出盤７４９に形成された検出スリット７４９ａを検出するための回転角センサ７５２からの検出信号は、まず賞球装置７４０のセンサ基板７５３、そして賞球中継基板７５４を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。
【０８８３】
また、本体枠３に対する扉枠５の開放を検出する扉枠開放スイッチ６１８、及び外枠２に対する本体枠３の開放を検出する本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号は、まず払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。
【０８８４】
また、ファールカバーユニット５４０の収容空間５４６が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ５５０からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されてい

る。
【０８８５】
払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、払出モータ７４４を駆動するための駆動信号を、払出制御Ｉ／Ｏ４１２０ｂ、そして賞球中継基板７５４を介して払出モータ７４４に出力したり、パチンコ遊技機１の状態をエラーＬＥＤ表示器４１３０に表示するための信号を、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介してエラーＬＥＤ表示器４１３０に出力したり、パチンコ遊技機１の状態を示すためのコマンドを、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して主制御基板４１００にシリアル方式で送信したり、実際に払い出した遊技球の球数を払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して外部端子板７８４に出力したりする。この外部端子板７８４は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電気的に接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ遊技機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ遊技機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。
【０８８６】
エラーＬＥＤ表示器４１３０は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ遊技機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器４１３０が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板４１００と払出制御基板４１１０との基板間の電気的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切れスイッチ７５０からの検出信号に基づいて賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａ内に遊技球がない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、回転角センサ７５２からの検出信号に基づいて賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａと連通する振分空間７４１ｂの入口において払出回転体７４８と遊技球とがその入口近傍でかみ合って払出回転体７４８が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、計数センサ７５１からの検出信号に基づいて計数センサ７５１に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払い出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ５５０からの検出信号に基づいてファールカバーユニット５４０の収容空間５４６が貯留された遊技球で満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板４１１０からＣＲユニット６までに亘るいずれかにおいて電気的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには「ストック中」である旨（具体的には、まだ払い出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。
【０８８７】
球貸スイッチ３６５ａからの遊技球の球貸要求信号、及び返却スイッチ３６５ｂからのプリペイドカードの返却要求信号は、まず度数表示板３６５、主側中継端子板８８０、そしてＣＲユニット接続端子板８７４を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。ＣＲユニット６は、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、ＣＲユニット接続端子板８７４を介して払出制御基板４１１０にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂで受信されて払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されるようになっている。またＣＲユニット６は、貸し出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を残度数表示器３６５ｃに表示するための信号を、ＣＲユニット接続端子板８７４、主側中継端子板８８０、そして度数表示板３６５に出力し、この信号が残度数表示器３６５ｃに入力されるようになっている。
【０８８８】
［３－２Ｂ．発射制御部］

発射ソレノイド６５４による発射制御と、球送ソレノイド５８５による球送制御と、を行う発射制御部４１２０は、図１６１に示すように、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路４１２０ａと、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路４１２０ｂと、このクロック信号に基づいて遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路４１２０ｃと、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド６５４に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄと、発射基準パルスに基づいて球送ソレノイド５８５に駆動信号を出力する球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅと、を備えている。発射タイミング制御回路４１２０ｃは、発振回路４１２０ｂからのクロック信号に基づいて、１分当たり１００個の遊技球が遊技領域１１００に向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅに出力する。

【０８８９】

回転ハンドル本体前５０６に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ５１６、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ５１８からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して発射制御入力回路４１２０ａに入力され、発射タイミング制御回路４１２０ｃに入力されている。またＣＲユニット６とＣＲユニット接続端子板８７４とが電気的に接続されると、ＣＲ接続信号として発射制御入力回路４１２０ａに入力され、発射タイミング制御回路４１２０ｃに入力されるようになっている。回転ハンドル本体前５０６の回転位置に応じて遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す強度を電気的に調節する回転位置検知センサ５１２からの信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに入力されている。

【０８９０】

この発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄは、回転位置検知センサ５１２からの信号に基づいて、回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド６５４に出力するようになっている。これに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅは、球送基準パルスが入力されたことを契機として、主側中継端子板８８０、そしてハンドル装置中継基板１９２を介して球送ソレノイド５８５に一定電流を出力することにより球送ユニット５８０の球送部材５８４が皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球を１球受入れ、その球送基準パルスの入力が終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止することにより球送部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送るようになっている。このように、発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄから発射ソレノイド６５４に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅから球送ソレノイド５８５に出力される駆動電流は一定に制御されている。

【０８９１】

なお、払出制御基板４１１０に各種電圧を供給する電源基板８５１は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板４１１０に電力を供給するためのバックアップ電源としてのキャパシタを備えている。このキャパシタにより払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵ＲＡＭに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板４１００のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃが操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。

【０８９２】

［３－３．周辺制御基板］

周辺制御基板４０１０は、図１６１に示すように、主制御基板４１００からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部４１４０と、この周辺制御部４１４０からの制御デ

ータに基づいて液晶表示装置１９００の描画制御を行う液晶制御部４１５０と、を備えている。

【０８９３】

［３－３Ａ．周辺制御部］

周辺制御基板４０１０における演出制御を行う周辺制御部４１４０は、図１６１に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵ４１４０ａと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂと、高音質の演奏を行う音源ＩＣ４１４０ｃと、この音源ＩＣ４１４０ｃが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ＲＯＭ４１４０ｄと、を備えている。

【０８９４】

周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板４１００から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤４の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートからランプ駆動基板３０４１に送信したり、遊技盤４に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから裏箱３０１０の後面に取付けられたモータ駆動基板３０４５に送信したり、扉枠５に設けられたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠５の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから周辺パネル中継端子板８７２、そして周辺側中継端子板８８２を介して扉枠ベース基板１９４に送信したり、液晶表示装置１９００に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアルＩ／Ｏポートから液晶制御部４１５０に送信したりするほかに、音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣ４１４０ｃに出力したりする。

【０８９５】

遊技盤４に設けられた各種演出ユニットの原位置を検出するための各種原位置検出センサからの検出信号は、裏箱３０１０の後面に取付けられたモータ駆動基板３０４５を介して周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに入力されている。扉枠５に設けられた操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１の回転を検出する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ、押圧操作部４０５の操作を検出する押圧検知センサ４３２ｃからの検出信号は、扉枠ベース基板１９４、周辺側中継端子板８８２、そして周辺パネル中継端子板８７２を介して周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに入力されている。

【０８９６】

また周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶制御部４１５０が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部４１５０から入力されており、この動作信号に基づいて液晶制御部４１５０の動作を監視している。

【０８９７】

音源ＩＣ４１４０ｃは、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出し、周辺パネル中継端子板８７２、そして周辺側中継端子板８８２を介して本体枠３に設けられたスピーカ８２１から各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行うとともに、周辺パネル中継端子板８７２、周辺側中継端子板８８２、そして扉枠ベース基板１９４を介して扉枠５に設けられたスピーカ１３０，２２２，２６２や、本体枠３に備えられたスピーカ８２１から各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行っている。なお、周辺制御基板４０１０に実装され周辺制御基板ボックス１９１０から後方へ突出したボリューム１９１２を回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。

【０８９８】

なお、周辺制御部４１４０は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに内蔵されたウォッチドック

タイマ（以下、「周辺制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）のほかに、図示しない、外部ウォッチドックタイマ（以下、「周辺制御外部ＷＤＴ」と記載する。）も備えており、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、周辺制御内蔵ＷＤＴと周辺制御外部ＷＤＴとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【０８９９】

この周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから液晶制御部４１５０に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として１９．２キロ（ｋ）ビーピーエス（ｂｉｔｓ ｐｅｒ ｓｅｃｏｎｄ、以下、「ｂｐｓ」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから裏箱３０１０の後面に取付けられたランプ駆動基板３０４１やモータ駆動基板３０４５に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして２５０ｋｂｐｓが設定されている。

【０９００】

この裏箱３０１０の後面に取付けられた第一駆動基板３０２６や第二駆動基板３０２７は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基づいて点灯信号又は点滅信号を、周辺側中継端子板８８２を介して扉枠５に備えられた各装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８８，２９０，３２２，４３０，４３２等のＬＥＤに出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基づいて、点灯信号又は点滅信号を遊技盤４に備えられた各装飾基板２１１５，２１１８，２１２７，２１３３，２５２１，２５２２，２６４０，３０２０，３０２１，３１２９，３１３０等のＬＥＤに出力したりする。

【０９０１】

また、裏箱３０１０の後面に取付けられた第一駆動基板３０２６や第二駆動基板３０２７は、受信した可動体の駆動コマンドに基づいて駆動信号を、周辺側中継端子板８８２を介して扉枠５に備えられたダイヤル駆動モータ４１４や、遊技盤４に備えられた各駆動モータ３１２３，３１５２，３１５９，３３０２，３５０６等に出力したりする。

【０９０２】

また、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶制御部４１５０が正常動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部４１５０から入力されたり、扉枠５における皿ユニット３００に備えられた操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１の回転操作を検知する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂや、操作ユニット４００における押圧操作部４０５の操作を検知する押圧検知センサ４３２ｃからの検知信号が、周辺側中継端子板８８２及び裏箱３０１０の後面に取付けられた第一駆動基板３０２６や第二駆動基板３０２７を介して入力されたりする。

【０９０３】

音源ＩＣ４１４０ｃは、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから出力された音コマンドに基づいて音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出し、裏箱３０１０の後面に取付けられた第一駆動基板３０２６や第二駆動基板３０２７等及び周辺側中継端子板８８２を介して扉枠５のサイドスピーカ１３０や上部スピーカ２２２，２６２から、或いは、裏箱３０１０の後面に取付けられた第一駆動基板３０２６や第二駆動基板３０２７等を介して本体枠３のスピーカ８２１から、各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。本例では、上述したように、遊技窓１０１における下辺の左右両側に配置されたサイドスピーカと、遊技窓１０１の上側に配置された上部スピーカ２２２，２６２と、本体枠３の下部に備えられた低音用のスピーカ８２１に、音情報としての音響信号（例えば、２ｃｈステレオ信号、４ｃｈステレオ信号、後述する下部スピーカ３９１を加えた２．１ｃｈサラウンド信号或いは４．１ｃｈサラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができるようになっている。

【０９０４】

［３－４．液晶制御部］

次に、周辺制御基板４０１０における液晶表示装置１９００の描画制御を行う液晶制御

部４１５０は、図１６１に示すように、マイクロプロセッサとしての液晶制御ＭＰＵ４１５０ａと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂと、上述した液晶表示装置１９００を表示制御するＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）４１５０ｃと、液晶表示装置１９００に表示される画面の各種データを記憶するキャラＲＯＭ４１５０ｄと、このキャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されている各種データが転送されてコピーされるキャラＲＡＭ４１５０ｅと、を備えている。

【０９０５】

この液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を内蔵しており、周辺制御部４１４０からの制御データ（表示コマンド）に基づいてＶＤＰ４１５０ｃを制御して液晶表示装置１９００の描画制御を行っている。なお、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部４１４０に出力する。また液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、ＶＤＰ４１５０ｃから後述する実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が１６ｍｓごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【０９０６】

液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂは、液晶表示装置１９００に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御基板４０１０からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、液晶表示装置１９００に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、キャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されている各種データをキャラＲＡＭ４１５０ｅの非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示装置１９００に描画される画面データを、前もって、キャラＲＯＭ４１５０ｄからキャラＲＡＭ４１５０ｅの非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

【０９０７】

液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御基板４０１０からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力する。このように、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから１つずつ液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力する。

【０９０８】

ＶＤＰ４１５０ｃは、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいてキャラＲＡＭ４１５０ｅからスプライトデータを抽出して液晶表示装置１９００に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを液晶表示装置１９００に出力する。またＶＤＰ４１５０ｃは、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を液晶制御ＭＰＵ４１５０ａに出力する。なお、ＶＤＰ４１５０ｃは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、液晶表示装置１９００の左右方向を描画する１ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した１ライン分の描画データを液晶表示装置１９００に出力する方式である。

【０９０９】

キャラＲＯＭ４１５０ｄには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。キャラＲＯＭ４１５０ｄの容量が大きくなると、つまり液晶表示装置１９００に描画するスプライトの数が多くなると、キャラＲＯＭ４１５０ｄのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示装置１９００に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラＲＡＭ４１５０ｅに、キャラＲ

ＯＭ４１５０ｄに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラＲＡＭ４１５０ｅからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されている。

【０９１０】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、液晶表示装置１９００にまとまった単位として表示されるイメージである。例えば、液晶表示装置１９００に種々の人物を表示させる場合には夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、液晶表示装置１９００に複数人の人物を表示させる場合には複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を１つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されて液晶表示装置１９００に描画される。

【０９１１】

なお、スプライトは縦横それぞれ６４画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「キャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には１つのキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横２×縦３などで配置した合計６個のキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のキャラクタを用いて表現することができる。このように、キャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【０９１２】

液晶表示装置１９００は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰り返し行う副走査と、によって駆動されるようになっている。液晶表示装置１９００は、液晶制御部４１５０から出力された１ライン分の描画データが入力されると、主走査として液晶表示装置１９００の正面から見て左から右に向かって順次、１ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして１ライン分の出力が完了すると、液晶表示装置１９００は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として液晶表示装置１９００の正面から見て左から右に向かって順次、１ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【０９１３】

［４．遊技内容］

本実施形態のパチンコ機１における遊技内容について、主に図１６２を参照して説明する。図１６２は主制御基板における機能的な構成を示すブロック図である。まず、本実施形態のパチンコ機１における主制御基板４１００での遊技演出制御に係る機能的な構成について、図１６２等を参考に説明する。なお、遊技球の払出しに係る機能的な構成については省略する。本例の主制御基板４１００では、図示しないＲＯＭに予め格納された所定のプログラムを主制御ＭＰＵ４１００ａによって実行することで各種の遊技制御や演出制御等が具現化されるようになっている。

【０９１４】

この主制御基板４１００には、ゲートセンサ２１２６から遊技球の検出信号が入力されると、普通図柄に対する抽選結果となる所定の普通乱数を発生させる普通乱数発生手段４２００と、発生した普通乱数を所定の条件に応じて一時的に記憶する普通図柄保留記憶手段４２０２と、普通図柄保留記憶手段４２０２により記憶された上で実行された普通乱数と対応する普通図柄変動パターンを、主制御基板４１００のＲＯＭに格納された所定の普通図柄変動パターンテーブルから選択する普通図柄変動パターン選択手段４２０４と、選択された普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄表示器１１８９の普通図柄を変動表示させる普通図柄表示制御手段４２０６と、普通図柄表示制御手段４２０６によって普通図柄表示器１１８９に表示された普通乱数（普通抽選結果）が「普通当り」であると始動口

ソレノイド２１２４を駆動して可動片２１０６を後退（没入）させる始動口開閉制御手段４２０８と、普通図柄保留記憶手段４２０２に保留記憶された普通図乱数の数を記憶数として普通図柄記憶表示器１１８８に表示させる普通図柄記憶数表示制御手段４２１０とを備えている。

【０９１５】

上述の普通図柄保留記憶手段４２０２は、普通図柄表示制御手段４２０６によって普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ２１２６からの遊技球の検出信号を契機として発生した普通乱数を所定数（例えば、四つ）まで記憶すると共に、普通図柄の変動表示が可能となるまで記憶した普通乱数の実行を保留するものである。

【０９１６】

また、主制御基板４１００には、第一始動口２１０１への始動入賞により第一始動口センサ３０８１で検出された検出信号に基づいて第一特別図柄に対する第一特別抽選結果となる所定の第一特別乱数を発生させる第一特別乱数発生手段４２１２と、第一特別乱数発生手段４２１２において発生した第一特別乱数を所定の条件に応じて一時的に記憶する第一特別図柄保留記憶手段４２１４と、第一特別図柄保留記憶手段４２１４により記憶された上で実行された第一特別乱数と対応する第一特別図柄変動パターンを、主制御基板４１００のＲＯＭに予め記憶された所定の特別図柄変動表示パターンテーブルから選択する第一特別図柄変動パターン選択手段４２１６と、第一特別図柄変動パターン選択手段４２１６で選択された第一特別図柄変動パターンに基づいて第一特別図柄表示器１１８５の第一特別図柄を変動表示させる第一特別図柄表示制御手段４２１８と、第一特別図柄保留記憶手段４２１４で保留記憶された第一特別乱数の数を記憶数として第一特別図柄記憶表示器１１８４に表示させる第一特別図柄記憶数表示制御手段４２２０とを備えている。

【０９１７】

更に、主制御基板４１００には、第二始動口２１０２への始動入賞により第二始動口センサ２１２５で検出された検出信号に基づいて第二特別図柄に対する第二特別抽選結果となる所定の第二特別乱数を発生させる第二特別乱数発生手段４２２２と、第二特別乱数発生手段４２２２において発生した第二特別乱数を所定の条件に応じて一時的に記憶する第二特別図柄保留記憶手段４２２４と、第二特別図柄保留記憶手段４２２４で記憶された上で実行された第二特別乱数と対応する第二特別図柄変動パターンを、主制御基板４１００のＲＯＭに予め記憶された所定の特別図柄変動表示パターンテーブルから選択する第二特別図柄変動パターン選択手段４２２６と、第二特別図柄変動パターン選択手段４２２６で選択された第二特別図柄変動パターンに基づいて第二特別図柄表示器１１８６の第二特別図柄を変動表示させる第二特別図柄表示制御手段４２２８と、第二特別図柄保留記憶手段４２２４で保留記憶された第二特別乱数の数を記憶数として第二特別図柄記憶表示器１１８７に表示させる第二特別図柄記憶数表示制御手段４２３０とを備えている。

【０９１８】

これら第一特別図柄保留記憶手段４２１４及び第二特別図柄保留記憶手段４２２４は、第一及び第二特別図柄表示制御手段４２１８，４２２８によって第一及び第二特別図柄が変動表示中等の新たに特別図柄を変動表示させることができない時に、第一始動口センサ３０８１、及び第二始動口センサ２１２５からの検出信号を契機とした第一特別乱数や第二特別乱数を夫々所定数（例えば、夫々四つ）まで記憶すると共に、特別図柄の変動表示が可能となるまで記憶した第一特別乱数や第二特別乱数の実行を保留するものである。

【０９１９】

なお、主制御基板４１００には、第一特別図柄保留記憶手段４２１４と第二特別図柄保留記憶手段４２２４で保留された第一特別乱数や第二特別乱数を、始動口２１０１，２１０２への始動入賞タイミングよりも、第二特別乱数の方を優先して実行（消化）させる優先保留消化手段４２３１を備えており、この優先保留消化手段４２３１によって第二特別乱数、つまり、第二始動口２１０２に係る抽選結果の保留が優先して実行（消化）されるようになっている。

【０９２０】

また、主制御基板４１００には、第一特別図柄保留記憶手段４２１４や第二特別図柄保留記憶手段４２２４に記憶された、第一特別乱数（第一特別抽選結果）や第二特別乱数（第二特別抽選結果）に基づいて遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段４２３２と、有利遊技状態発生手段４２３２からの指示に基づいて大入賞口２１０３を閉鎖する開閉部材２１０７を所定パターンで開閉するようにアタッカソレノイド２１１３の駆動制御をする大入賞口開閉制御手段４２３４とを備えている。

【０９２１】

また、主制御基板４１００には、有利遊技状態発生手段４２３２によって有利遊技状態が発生する第一特別乱数や第二特別乱数（第一特別図柄変動パターンや第二特別図柄変動パターン）に応じて、第一特別図柄変動パターンテーブルや第二特別図柄変動パターンテーブルを変更する変動パターンテーブル変更手段４２３６を更に備えている。この変動パターンテーブル変更手段４２３６は、例えば、通常の変動パターンテーブルよりも有利遊技状態の発生する変動パターンが高い確率で選択される変動パターンテーブル（例えば、高確率変動パターンテーブル）に変更したり（所謂、確変）、通常の変動パターンテーブルよりも第一特別図柄や第二特別図柄の変動時間が短い時間の変動パターンテーブル（例えば、時間短縮変動パターンテーブル）に変更したり（所謂、時短）、通常よりも有利遊技状態が発生する確率が高く特別図柄の変動時間の短い変動パターンテーブル（例えば、確変時短変動パターンテーブル）に変更したり（所謂、確変・時短）するものである。

【０９２２】

更に、主制御基板４１００には、普通乱数、第一特別乱数、第二特別乱数に応じた、普通図柄変動パターン、第一図柄変動パターン、第二図柄変動パターン、及び、第一特別図柄記憶、第二特別図柄記憶等に基づいて、演出コマンド等の所定の制御用のコマンドを生成するコマンド生成手段４２３８と、コマンド生成手段４２３８で生成されたコマンドを周辺制御部４１４０へ送信するコマンド送信手段４２４０とを備えている。

【０９２３】

本実施形態のパチンコ機１は、扉枠５の右下に配置されたハンドル装置５００を遊技者が回転操作することで、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、遊技パネル１１５０の前面に配置された遊技領域１１００内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始されるようになっている。遊技領域１１００内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物２５００の上側の左側或いは右側の遊技領域１１００内を流下することとなる。なお、遊技球の打込強さは、ハンドル装置５００の回転量によって調整することができるようになっており、時計回りの方向へ回転させるほど強く打ち込むことができるようになっている。また、遊技領域１１００内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル１１５０の前面に植設されており、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。

【０９２４】

センター役物２５００の上部へ打込まれた遊技球が、センター役物２５００の周壁部２５０３における最も高くなった部位よりも左側へ進入すると、複数の障害釘又は周壁部２５０３の傾斜した上面によってセンター役物２５００の左側の領域へ誘導される。また、センター役物２５００の上部に打込まれた遊技球が、センター役物２５００の周壁部２５０３における最も高くなった部位よりも右側へ進入すると、センター役物２５００の右側外周と遊技領域１１００の内周との狭い隙間を通ってアタッカユニット２１００における案内通路部材２１４２の案内通路２１４２ａへと進入し、案内通路２１４２ａの正面視左端開口からゲート部２１０５直上の遊技領域１１００内へ放出される。

【０９２５】

そして、遊技領域１１００内におけるセンター役物２５００の右側を流下した遊技球が案内通路２１４２ａに案内されて遊技領域１１００内へ放出されると、極めて高い確率でゲート部２１０５を通過してゲートセンサ２１２６により検出されることとなる。遊技球がゲートセンサ２１２６により検出されると、その検出信号に基づいて主制御基板４１０

０では、普通乱数発生手段４２００で普通抽選結果としての普通乱数が発生する。
【０９２６】
この普通乱数に基づいて、機能表示ユニット１１８０における普通図柄表示器１１８９の普通図柄が変動表示（例えば、赤色と緑色の二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９が交互に発光）され、所定時間（例えば、０．１秒～１秒の間）経過後に抽出され普通乱数（普通抽選結果）に基づいた普通図柄が停止表示（普通図柄表示器１１８９の二つのうちの何れかのＬＥＤが発光）される。なお、本例では、アタッカユニット２１００における第二ユニット２１２０に備えられた普通図柄表示基板１１９１ａにおいても同様の変動表示が行われるようになっている。この普通図柄の変動表示は、普通図柄変動パターン選択手段４２０４において所定の普通図柄変動パターン選択テーブルから選択された普通図柄変動パターンに基づいて行われるようになっている。
【０９２７】
詳しくは、抽選された普通乱数が「普通当り」乱数の場合、当りを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器１１８９が緑色に発光）され、抽選された普通乱数が「普通ハズレ」乱数の場合、ハズレを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器１１８９が赤色に発光）されるようになっている。そして、当りを示唆する普通図柄が停止表示されると、第二始動口２１０２を閉鎖する可動片２１０６が所定時間（例えば、０．３秒～６秒の間）後退して、第二始動口２１０２へ遊技球が入賞できるようになっている。
【０９２８】
なお、本例では、普通図柄の変動時間が従来のパチンコ機と比較して極めて短時間とされているので、ゲート部２１０５を通過して「普通当り」を抽選した遊技球が第二始動口２１０２を閉鎖する可動片２１０６に到達するか否かのタイミングで、可動片２１０６が始動口ソレノイド２１２４により後退して第二始動口２１０２への受入れが可能となるようになっており、「普通当り」が抽選された場合は極めて高い確率で第二始動口２１０２へ受入れられるようになっている。
【０９２９】
そして、ゲート部２１０４を通過し「普通当り」を抽選して第二始動口２１０２へ遊技球が受入れられると、第二始動口センサ２１２５に検出され、第二始動口センサ２１２５の検出信号に基づいて主制御基板４１００では払出制御基板４１１０に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板４１１０が賞球装置７４０の払出モータ７４４を制御して１個の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。つまり、本例では、遊技球がセンター役物２５００の右側を通る打込操作（所謂、右打ち）を行うと、極めて高い確率でゲート部２１０４を通過するようになっていると共に、ゲート部２１０５を通過した遊技球が「普通当り」を抽選すると極めて高い確率で第二始動口２１０２へ受入れられるようになっているので、初心者や遊技に不慣れな遊技者でも簡単に第二始動口２１０２へ入賞させることができ、遊技者を楽しませることができるようになっている。
【０９３０】
ところで、上述したように、本パチンコ機１では、遊技者が右打ちをすることで、第二始動口２１０２へ遊技球を簡単に入賞させることができるので、第二始動口２１０２への入賞により払出される遊技球が多くなると、本パチンコ機１を設置する遊技ホール側の負担が大きくなり、本パチンコ機１の設置に躊躇してしまう虞がある。しかしながら、本パチンコ機１では、第二始動口２１０２への遊技球の入賞により払出される遊技球の数を、１個としているので、第二始動口２１０２への入賞による特別抽選結果の抽選により遊技者の興趣を高めつつ遊技ホール側の負担を軽減させることができ、問題なく本パチンコ機１を設置させることができるようになっている。
【０９３１】
また、本例では、普通図柄表示器１１８９において普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ２１２６で遊技球の通過が検出されると、変動中の普通図柄停止して先に発生・抽出された普通乱数の結果が確定するまでの間、ゲートセンサ２１２６からの検出信号に基づ

いて抽出された普通乱数（普通図柄変動パターンを含む）を普通図柄記憶保留手段４２０２で一時的に記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された普通乱数の数（保留数とも言う）を、普通図柄記憶表示器１１８８で表示するようになっている。この普通図柄記憶表示器１１８８は、四つのＬＥＤからなっており、点灯する各ＬＥＤの数によって記憶数を示唆するようになっており、本例では、四つまで記憶して表示するようになっている。なお、記憶数が四つを越えた場合は、ゲートセンサ２１２６の検出信号に基づいて抽出された普通乱数が破棄されるようになっている。

【０９３２】

一方、ゲート部２１０４を遊技球が通過して「普通ハズレ」が抽選された場合は、ゲート部２１０５の直下に配置され第二始動口２１０２を閉鎖する可動片２１０６が、第二始動口２１０２を閉鎖したままの状態となるので、ゲート部２１０５を通過した遊技球は、可動片２１０６の上面に当接し、左放出口２１２２ｆから左棚部２１２２ｇ上を左方向へ転動することとなり、左棚部２１２２ｇの左端から第一始動口２１０１や一般入賞口２１０４よりも下側で大入賞口２１０３よりも上側の遊技領域１１００内へ放出されることとなる。

【０９３３】

また、遊技領域１１００内へ打込まれセンター役物２５００の左側を流下した遊技球は、表サイドユニット２２００の棚部２２０２によってセンター役物２５００の下側で遊技領域１１００の中央側へ寄せられるようになっている。そして、センター役物２５００の下方に配置された一般入賞口２１０４，２２０１に遊技球が入賞して、一般入賞口センサ３０８２に検出されると、その検出信号に基づいて主制御基板４１００では払出制御基板４１１０に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板４１１０が賞球装置７４０の払出モータ７４４を制御して所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【０９３４】

なお、遊技領域１１００内へ打込まれた遊技球が、一般入賞口２１０４，２２０１、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３の何れにも入賞しなかった場合、遊技領域１１００の左右方向中央下端に設けられてアウト口１１５１から、遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。また、遊技球が、一般入賞口２１０４，２２０１、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３の何れに入賞しても、入賞した遊技球は、遊技領域１１００内へ戻されること無く遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。

【０９３５】

ところで、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の左側側面に開口するワープ入口２５０４へ進入すると、センター役物２５００のステージ２５１０へと供給されるようになっている。詳述すると、ワープ入口２５０４に進入した遊技球は、ワープ出口２５０５からステージ２５１０における第一ステージ２５１１の左端に供給され、第一ステージ２５１１を左右方向へ転動した後に主に最も低くなった部位から前方へ放出される。そして、第一ステージ２５１１から前方へ放出された遊技球は、第一ステージ２５１１の前側且つ下側に配置された第二ステージ２５１２に供給され、第二ステージ２５１２を左右方向へ転動した後に最も低くなった部位から前方でアタッカユニット２１００における第一始動口２１０１よりも上側の遊技領域１１００内へ還流放出される。

【０９３６】

このステージ２５１０を転動する遊技球が、第二ステージ２５１２の左右方向中央後側に開口したチャンス入口２５１３へ進入すると、第一始動口２１０１の直上に開口したチャンス出口２５１４から遊技領域１１００内へ放出され、高い確率で第一始動口２１０１へと受入れられるようになっている。そして、遊技球が第一始動口２１０１に受入れられて第一始動口センサ３０８１に検出されると、主制御基板４１００等を介して賞球装置７４０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている

。
【０９３７】
なお、本例のパチンコ機１では、第一始動口２１０１へ遊技球を入賞させたい場合は、遊技球がセンター役物２５００の左側を流下するような打込操作（所謂、左打ち）をすれば良く、第二始動口２１０２へ遊技球を入賞させたい場合は、遊技球がセンター役物２５００の右側を流下するような打込操作（所謂、右打ち）をすれば良いので、遊技者の興味や気分等に応じて遊技球の打込操作を選択させることができ、遊技者の思いを反映させて楽しませることができるようになっている。
【０９３８】
また、本例のパチンコ機１では、ステージ２５１０から遊技領域１１００内へ還流放出された遊技球が、第一始動口２１０１へ受入れられずに第一始動口２１０１よりも右下側へ流下した場合、大入賞口２１０３へ受入れられる可能性があるようになっている。一方、ステージ２５１０から遊技領域１１００内へ還流放出された遊技球が、第一始動口２１０１へ受入れられずに第一始動口２１０１よりも左下側へ流下した場合、表サイドユニット２２００の一般入賞口２２０１へ受入れられる可能性があるようになっている。
【０９３９】
本例のパチンコ機１の主制御基板４１００では、これら第一始動口２１０１、第二始動口２１０２に遊技球が入賞して、第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５に検出されると、第一始動口２１０１では第一特別乱数発生手段４２１２による所定の第一特別乱数の発生・抽出が、第二始動口２１０２では第二特別乱数発生手段４２２２による所定の第二特別乱数の発生・抽出が夫々行われる。そして、抽出された特別乱数に基づいて、機能表示ユニット１１８０の対応する第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６に表示された特別図柄の変動表示が開始された後に、抽出された特別乱数と対応する特別図柄が特別抽選結果として停止表示されるようになっている。
【０９４０】
これら第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６において、「大当り」を示唆する態様で特別図柄が停止表示されると、アタッカユニット２１００の開閉部材２１０７が、所定のパターンで開閉動作する特別有利遊技状態（例えば、大当り遊技）が発生し、その間に大入賞口２１０３へ遊技球を入賞させることで、より多くの遊技球を獲得できるようになっている。なお、一つの遊技球が大入賞口２１０３へ入賞すると、賞球装置７４０から所定数（例えば、１３個）の遊技球が上皿３０１へ払い出されるようになっている。
【０９４１】
なお、これら第一始動口２１０１、及び第二始動口２１０２においても、ゲート部２１０５への遊技球の通過による普通図柄の変動表示と同様に、第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６において特別図柄が変動表示中、又は、特別有利遊技状態としての大当り遊技中等の特別図柄を変動表示さることができない時に、始動口２１０１，２１０２へ遊技球が入賞して第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５で検出されると、特別図柄の変動表示が可能となるまでの間、第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５からの検出信号に基づいて抽出された第一特別乱数や第二特別乱数を、第一特別図柄保留記憶手段４２１４や第二特別図柄保留記憶手段４２２４で記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された特別乱数の数を、第一特別図柄記憶表示器１１８４や第二特別図柄記憶表示器１１８７において表示するようになっている。
【０９４２】
これら第一特別図柄記憶表示器１１８４や第二特別図柄記憶表示器１１８７は、夫々二つのＬＥＤからなっており、消灯・点灯・点滅する各ＬＥＤの発光状態の組合せによって記憶数を示唆するようになっており、本例では、夫々四つまで記憶して表示するようになっている。なお、記憶数が四つを越えた場合は、抽出された特別乱数が破棄されるようになっている。また、優先保留消化手段４２３１によって、第二特別図柄保留記憶手段４２

２４で記憶（保留）された第二特別乱数が、第一特別図柄保留記憶手段４２１４で記憶された第一特別乱数よりも優先して実行（消化）されるようになっている。つまり、第二始動口２１０２及び第三始動口２４１５に係る抽選結果の保留が、第一始動口２１０１に係る抽選結果の保留よりも優先して実行（消化）されるようになっている。

【０９４３】

また、主制御基板４１００では、第一始動口センサ３０８１、第二始動口センサ２１２５の検出に基づいて抽出された第一特別乱数や第二特別乱数の特別乱数を、第一特別図柄変動パターン選択手段４２１６や第二特別図柄変動パターン選択手段４２２６において予め決められた所定の乱数判定テーブル（特別図柄変動パターンテーブルとも称す）と照合することで、その特別乱数が、「ハズレ」、「大当り」の何れであるかが判別されると共に、「大当り」について、「４Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１６Ｒ大当り」の何れかであるかも判別されるようになっている。また、乱数判定テーブルによって、「確変時短無し当り」「確変当り」、「時短当り」、「確変時短当り」等も判別されるようになっている。

【０９４４】

そして、抽出された第一特別乱数や第二特別乱数が、「大当り」の場合、主制御基板４１００は、有利遊技状態発生手段４２３２によってアタッカユニット２１００の開閉部材２１０７を開状態とした後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口２１０３に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材２１０７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）繰返すようになっており、「４Ｒ大当り」であれば４ラウンド、「８Ｒ大当り」であれば８ラウンド、「１６Ｒ大当り」であれば１６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ようになっている。なお、所定ラウンド数の終了後に、「大当り」については、抽出された特別乱数に応じて変動パターンテーブル変更手段４２３６によって乱数判定テーブルを高確率時短テーブル等と交換するようになっている。

【０９４５】

本実施形態のパチンコ機１では、第一始動口２１０１、及び第二始動口２１０２への遊技球の始動入賞を契機として抽出された第一特別乱数や第二特別乱数に応じて（特別抽選結果に応じて）、機能表示ユニット１１８０の第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６が変動表示される他に、液晶表示装置１９００においても、特別乱数（特別抽選結果）に応じた演出画像が表示されるようになっている。具体的には、液晶表示装置１９００等において、複数の異なる図柄からなる一連の図柄列が複数列（例えば、三列）表示された状態で各図柄列の変動表示が開始され、その後に、順次停止表示され、最終的に全ての図柄列が停止表示されると、停止表示された図柄の組合せによって抽出された特別乱数の判定結果が遊技者側に示唆されるようになっている。つまり、始動入賞による特別抽選結果に応じて、複数の図柄列が変動表示された後に特別抽選結果を示唆するように停止表示される演出画像が表示されるようになっている。なお、第一及び第二特別図柄表示器１１８５，１１８６の特別図柄よりも、液晶表示装置１９００に表示される図柄の方が大きく見易いため、一般的に遊技者は液晶表示装置１９００に表示された図柄に注目することとなる。

【０９４６】

この複数の図柄列が変動表示する演出画像の一つとして、一つの変動する図柄列を残して停止表示された図柄の組合せが特定条件（リーチ）を充足するように表示される「リーチ演出画像」があり、この「リーチ演出画像」が表示される特別抽選結果として、「リーチ当り」、「リーチハズレ」、がある。また、「リーチ演出画像」と繋がるように表示され、リーチ表示後に、変動表示している残りの図柄列を強調して表示する「リーチ発展演出画像」もある。すなわち、リーチ演出画像及びリーチ発展演出画像は、大当りに当選し得るかもしれないことを暗示するためのリーチ演出（当落演出）を行うために用いられる画像であり、これらのリーチ演出の結果、複数の図柄列が変動停止することによって表示

された停止態様によって、大当りとなったか、又はハズレとなったかが遊技者から認識可能に示される。また、液晶表示装置１９００には、始動入賞に係る演出表示だけでなく、「大当り」遊技中に表示される「大当り遊技演出画像」も表示可能とされている。

【０９４７】

なお、第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６での特別図柄の変動表示は、主制御基板４１００によって直接制御されるようになっているのに対して（図１６２を参照）、液晶表示装置１９００等での図柄の変動表示は、主制御基板４１００から周辺制御部４１４０へ送信される抽選結果に係るコマンドに基づいて周辺制御部４１４０及び液晶制御基板４１５０によって制御されるようになっている。これにより、特に遊技者が注目する液晶表示装置１９００での図柄の変動表示を周辺制御部４１４０等で制御するようにしているので、主制御基板４１００から送信されてくる抽選結果に係る或る一つのコマンドに対して、複数の図柄の変動パターンを予め用意して液晶表示装置１９００における図柄の変動パターンをより多くすることができる。また、「大当り」遊技中等に表示される「大当り遊技演出画像」等も周辺制御部４１４０等で制御されるようになっており、様々なパターンの演出画像が予め用意されている。これにより、主制御基板４１００における演算処理の負荷を高めることなく表示される演出画像の表示パターンを増やすことができ、遊技者をより楽しませて飽きられ難いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０９４８】

また、周辺制御部４１４０では、演出画像の制御の他に、抽選結果に係るコマンドに基づいて、表ユニット２０００や裏ユニット３０００に備えられた各駆動モータ３１２３，３１５２，３１５９，３３０２，３５０６等を適宜作動させると共に、遊技盤４に備えられた各装飾基板２１１５，２１１８，２１２７，２１３３，２５２１，２５２２，２６４０，３０２０，３０２１，３１２９，３１３０等に実装されたＬＥＤを適宜発光させるようにしており、可動演出や発光演出によって遊技者を楽しませることができるようになっている。

【０９４９】

なお、本例のパチンコ機１では、液晶表示装置１９００に表示される演出画像による画像演出と、表ユニット２０００における三つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）とを用いた複合演出（コラボレーション演出）や、液晶表示装置１９００による画像演出と、表ユニット２０００や裏ユニット３０００に備えられた演出ユニット２５５０，２６００，２７００，３１００，３３００，３５００とを用いた複合演出も行うことができるようになっており、遊技者をより楽しませて飽きられ難いパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０９５０】

［４－１．演出例］

続いて、本実施形態のパチンコ機１における液晶表示装置１９００と裏横演出ユニット３１００とによる演出例（コラボレーション演出の例）について、主に図１６３乃至図１６５を参照して説明する。図１６３（ａ）はセンター役物の窓部から臨む通常の状態を簡略化して示す説明図であり、（ｂ）は回転装飾体を回転させながら裏右演出ユニット及び裏左演出ユニットを出現させると共に液晶表示手段の表示画面を三分割する演出例を示す説明図であり、（ｃ）は（ｂ）に続いて回転装飾体を停止させた状態を示す説明図である。また、図１６４は、図１６３とは異なり裏右演出ユニット及び裏左演出ユニットの出現に関し液晶表示手段の表示画面を六分割した演出例を示す説明図である。更に、図１６５は、裏右演出ユニット及び裏左演出ユニットを出現させる前に、回転装飾体の回転位置を異ならせて出現させる演出例を示す説明図である。

【０９５１】

まず、通常の状態では、裏ユニット３０００における裏横演出ユニット３１００の裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが、夫々互いに離反して遠ざかった後退位置に位置しており、この状態では、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出

ユニット３１００Ｌが、夫々センター役物２５００における窓部２５０１の正面視左右外側に位置した状態となっている。従って、裏横演出ユニット３１００の裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌは、センター役物２５００や遊技パネル１１５０によって遊技者側から見えない状態となっており、窓部２５０１を通して液晶表示装置１９００の表示画面のみが主に遊技者側から見える状態となっている（図１６３（ａ）を参照）。

【０９５２】

この状態で、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球が、第一始動口２１０１又は第二始動口２１０２へ受入れられ、所定の特別抽選結果が抽選されると、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌに夫々三つ備えられた回転装飾体ユニット３１２０の裏横回転駆動モータ３１２３を駆動させ、上下に列設された三つの回転装飾体３１２６が上下方向へ延びた軸周りに回転させる。なお、この時の回転速度は、回転装飾体３１２６の外周面に施された装飾が認識し辛い速度とされている。

【０９５３】

裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌに夫々備えられた三つの回転装飾体３１２６を回転させた状態で、裏横スライドユニット３１５０の裏横右スライド駆動モータ３１５２と裏横左スライド駆動モータ３１５９とを夫々駆動させ、裏右演出ユニット３１００Ｒを正面視左方向へ、裏左演出ユニット３１００Ｌを正面視右方向へ夫々スライドさせる。

【０９５４】

一方、液晶表示装置１９００では、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌに夫々上下に三つ列設された回転装飾体３１２６と対応するように、表示画面を上下に三分割し、夫々に異なる画像を表示させる。

【０９５５】

そして、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが退避位置の状態から、互いに接近する方向へスライドさせると、上下に三つ異なる画像が表示された液晶表示装置１９００の表示画面の左右から、回転する回転装飾体３１２６が出現し、遊技者の関心を回転する回転装飾体３１２６と三つに分割された夫々の演出画像に引付けることができる。

【０９５６】

裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを、各回転装飾体３１２６を回転させた状態で、互いに最も接近した出現位置までスライドさせる（図１６３（ａ）を参照）。なお、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌでは、出現位置へ到達するまでに、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを左右へ揺動させながらスライドさせるようにしても良く、演出に対する緊迫感を付与して遊技者を楽しませることができる。

【０９５７】

そして、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが出現位置に到達したら、回転している回転装飾体３１２６を停止させる。各回転装飾体３１２６の回転を停止させる際に、回転装飾体３１２６の外周に施された四つの絵柄や図柄等の装飾に対して、抽選された特別抽選結果に対応するような装飾が施された面が遊技者側を向くように停止させる（図１６３（ｃ）を参照）。これにより、複数（ここでは六つ）の回転装飾体３１２６により現された装飾の組み合せ等により、抽選された特別抽選結果を遊技者に示唆して、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができるようになっている。

【０９５８】

なお、この演出では、抽選される特別抽選結果に応じて、回転している複数の回転装飾体３１２６を一斉に停止させるパターンと、順次停止させるパターンとがある。また、この演出中に、回転装飾体装飾基板３１２９のＬＥＤが適宜発光するようになっている。

【０９５９】

また、液晶表示装置１９００と裏横演出ユニット３１００とを用いた演出としては、図

１６４に示すような、上記の演出において、液晶表示装置１９００に表示される演出画像を、各回転装飾体３１２６に対して夫々別々に対応するように、六分割する演出も行うことができるようになっている。この演出では、各回転装飾体３１２６を回転させた状態で、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを出現位置へスライドさせると共に、各回転装飾体３１２６に対応するように六分割され表示画面に、夫々異なる画像を表示させる（図１６４（ａ）を参照）。

【０９６０】

そして、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを出現位置へ到達させてから所定時間経過した後に、回転している複数の回転装飾体３１２６を順次回転停止させる（図１６４（ｂ）を参照）。回転を停止させる回転装飾体３１２６は、全ての回転装飾体３１２６の回転を停止させた時に、遊技者側を向いた各装飾の組み合せが、抽選された特別抽選結果と対応する組み合せとなるように、夫々の回転装飾体３１２６を順次停止させる。

【０９６１】

その後、全ての回転装飾体３１２６の回転が停止すると、回転装飾体３１２６における停止して遊技者側を向いた装飾の組み合せにより、遊技者に対して抽選された特別抽選結果を示唆し、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができるようになっている（図１６４（ｃ）を参照）。

【０９６２】

なお、この演出では、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを出現位置として全ての回転装飾体３１２６を回転させている状態で、六つの演出画像の周りを光が周回するように、各回転装飾体ユニット３１２０に備えられた回転装飾体装飾基板３１２９のＬＥＤを順次発光させるパターンがある。また、回転を停止させる回転装飾体３１２６の発光装飾を点滅させたり、回転装飾体３１２６の横に配置された裏横装飾基板３１３０のＬＥＤを発光させたりするパターンもある。更に、六つに分割されて夫々に表示された画像の色彩に応じた色で、回転装飾体３１２６を発光装飾させるパターンもある。

【０９６３】

更に、液晶表示装置１９００と裏横演出ユニット３１００とを用いた演出としては、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが後退位置に位置した通常の状態（図１６５（ａ）を参照）、つまり、回転装飾体３１２６が遊技者側から視認できない状態で、回転装飾体３１２６を回転させた上で、抽選された特別抽選結果に応じた特定の装飾が施された面が遊技者側を向くように回転停止させる。そして、その状態で、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌを夫々出現位置へスライド移動させ、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌが出現して遊技者側から視認可能となった回転装飾体３１２６の装飾（図１６５（ｂ１），（ｂ２）を参照）により、遊技者に抽選された特別抽選結果を示唆させて、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせる。

【０９６４】

これにより、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌ（複数の回転装飾体３１２６）が出現する度に、遊技者側から見える回転装飾体３１２６の装飾が異なることとなる（図１６５（ｂ１），（ｂ２）を参照）ので、裏右演出ユニット３１００Ｒ及び裏左演出ユニット３１００Ｌがどのような装飾で出現するのかで遊技者をワクワクさせることができ、遊技者をより楽しませて興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０９６５】

［５．主制御基板の制御処理］

次に、主制御基板４１００（特に主制御ＭＰＵ４１００ａ）で実行される制御処理の例について説明する。図１６６（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４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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。
【０９６６】
同図１６６（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４１００はまず、ＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃ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４１００ｃはパチンコ機１の背面側に設けられ、本体枠３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４１００ｃ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４１００に出力し、電源投入時に主制御ＭＰＵ４１００ａ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ＭＰＵ４１００ａの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。
【０９６７】
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ＭＰＵ４１００ａの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４１００ｃ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ＭＰＵ４１００ａの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４１００ｃ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。
【０９６８】
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４１００では、上記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液晶表示装置１９００で実行される装飾図柄の変動表示にてリーチ（左装飾図柄と右装飾図柄を同一図柄で停止表示して中装飾図柄を未だ停止表示していない状態や、左・中・右の装飾図柄を全て同一図柄となるように同期して変動表示する状態）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）、上記可動片２１０５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。
【０９６９】
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２１０１に始動入賞した場合であっても、第二始動口２１０２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。
【０９７０】
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。
【０９７１】

図１６６（ｂ）は、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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。

【０９７２】

同図１６６（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２１２６、上記第一始動口センサ３０８１、上記第二始動口センサ２１２５、上記カウントセンサ２１１４、上記一般入賞口センサ３０８２など、各種のスイッチ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、上述の乱数のうち、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。

【０９７３】

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４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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ＭＰＵ４１００ａの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。

【０９７４】

そして次に、同主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ１５の処理として、上記可動片２１０６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４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、大当り遊技状態（４Ｒ大当り遊技状態の一部を除く）の終了後に再び大当りとなるまでの期間内は、上記可動片２１０６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に再び大当りとなるまで上記普通図柄の当選確率を高くするとともに、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、上記可動片２１０６の開放時間を延長することによって、こうした時短状態を実現するようにしている。

【０９７５】

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４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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ＭＰＵ４１００ａの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４０１０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４０１０などに送信する処理を行う。

【０９７６】

また、同主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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（１５Ｒ大当り、１０Ｒ大当り）などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【０９７７】

そして次に、同主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ１９の処理として、上記第一始動口センサ３０８１、上記第二始動口センサ２１２５、上記カウントセンサ２１１４、一般入賞口センサ３０８２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４１１０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４１１０に搭載される払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、払出モータ駆動回路４１１１ｄから払出モータ７４４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。

【０９７８】

また、同主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、次にステップＳ２０の処理として、始動記憶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。

【０９７９】

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。

【０９８０】

図１６７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。

【０９８１】

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１６７に示されるように、この主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａはまず、上記第一始動口センサ３０８１による検出信号がオン状態（第一始動口２１０１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２１２５による検出信号がオン状態（第二始動口２１０２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）。

【０９８２】

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Ｓ３９）を実行する。なお、大当り制御処理では、特別図柄（第一特別図柄、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潜伏確変大当り（特定１）」、「４Ｒ確変大当り（特定２）」、「４Ｒ通常大当り（非特定）」を示唆する態様となったときに、４Ｒ大当り遊技状態に応じて上記大入賞口２１０３を開放状態に制御し、「８Ｒ確変大当り（特定４）」を示唆する態様となったときに、８Ｒ大当り遊技状態に応じて上記大入賞口２１０３を開放状態に制御し、「１６Ｒ突然確変大当り（特定３）」、「１６Ｒ確変大当り（特定５）」を示唆する態様となったときに、短時間開放又は長時間開放の１６Ｒ大当り遊技状態に応じて上記大入賞口２１０３を開放状態に制御する処理を実行する。

【０９８３】

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Ｓ３６）、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Ｓ３７）、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Ｓ３６）、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Ｓ３８）。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。

【０９８４】

図１６８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。

【０９８５】

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３０８１がオン状態にあり、上記第一始動口２１０１への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１６８に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ４１の処理として、まず、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ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第一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。

【０９８６】

このステップＳ４１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Ｓ４２～Ｓ４４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ４２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Ｓ４３の処理として、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。そして次に、ステップＳ４４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵ４１００ａの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する。

【０９８７】

ただし、上記ステップＳ４１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、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Ｓ４２～ステップＳ４４の処理を実行することなく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。

【０９８８】

図１６９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。

【０９８９】

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２１２５がオン状態にあり、上記第二始動口２１０２への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１６９に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ５１の処理として、まず、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ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の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。

【０９９０】

このステップＳ５１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Ｓ５２～Ｓ５４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ５２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Ｓ５３の処理として、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。そして次に、ステップＳ５４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵ４１００ａの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する。

【０９９１】

ただし、上記ステップＳ５１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、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Ｓ５２～ステップＳ５４の処理を実行することなく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。

【０９９２】

図１７０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、上述の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１つを選択的に実行することとなる。

【０９９３】

１．主制御ＭＰＵ４１００ａの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）

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）

３．変動乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器１１８５に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記液晶表示装置１９００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）

４．第一特別図柄表示器１１８５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）

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１１８５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）

【０９９４】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ１の処理（図１６６参照）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。

【０９９５】

図１７１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。

【０９９６】

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１７１に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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ＭＰＵ４１００ａの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ＭＰＵ４１００ａの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。

【０９９７】
具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、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。

【０９９８】
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述の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。

【０９９９】
図１７２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。

【１０００】
上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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２０６（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２０６（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）。

【１００１】
図１７３（Ａ）に示す大当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＯＭ４１００ｄに記憶され、遊技状態が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（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、低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に当選したことを示す大当り判定値と一致し、２３９０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。なお、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、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、２３９０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。

【１００２】
また、高確率時の大当り判定テーブルでは、低確率時の大当り判定テーブルに設定される第一特別乱数と同一の第一特別乱数を含む２０種類の第一特別乱数が大当り判定値と一致し、２３８０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。このように、この実施の形態では、高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）では、大当りに当選したことを示す大当り判定値が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））の２倍に高められる。なお、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、

低確率時の大当り判定テーブルに設定される第二特別乱数と同一の第二特別乱数を含む２０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、２３８０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。

【１００３】

上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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て処理を終了し（ステップＳ１１６）、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、はずれとすると判定した場合には、図１７３（Ｂ）に示す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Ｓ１１７）。

【１００４】

図１７３（Ｂ）に示すリーチ判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＯＭ４１００ｄに記憶され、遊技状態が確変時（高確率状態（高確率非時短状態、高確率時短状態））の場合に使用する確変時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が通常時（通常状態）の場合に使用する通常時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、確変時のリーチ判定テーブルでは、２４０種類の全て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することがなく、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、確変時（高確率状態）では、はずれとすると判定した場合において、リーチはずれとすると判定することがないため、後述のリーチフラグがセットされることがなく、リーチ演出を実行することがない。このため、確変時にリーチを形成し、リーチ演出を実行した場合には、その時点で大当りとなることを認識することができる。

【１００５】

また、通常時のリーチ判定テーブルでは、７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、２３３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、通常時（通常状態）では、確変時（高確率状態）とは異なり、リーチすることを示すリーチ判定値が設けられている。このため、通常時にリーチを形成し、リーチ演出を実行したとしても、全ての装飾図柄が停止表示するまでは、大当りとなるか否かを認識することができない。

【１００６】

上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ１１７）、リーチはずれとすると判定した場合には（ステップＳ１１８）、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Ｓ１１９）。

【１００７】

図１７４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。

【１００８】

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１７４に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ１２１）を判別することにより行う。

【１００９】

主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ１２１で大当りフラグがセットされていれば、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図１７３（Ｃ）に

示す図柄決定テーブルとを比較することにより（ステップＳ１２２）、大当りの種類を決定し、該決定した大当りの種類に対応する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）を決定する（ステップＳ１２３）。

【１０１０】

図１７３（Ｃ）に示すように、図柄決定テーブルには、判定結果毎（特定１の４Ｒ潜伏確変大当り、特定２の４Ｒ確変大当り、特定３の１６Ｒ突然確変大当り、特定４の８Ｒ確変大当り、特定５の１６Ｒ確変大当り、非特定の４Ｒ通常大当り）に図柄乱数（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４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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。

【１０１１】

具体的には、

１．４Ｒ大当り遊技状態（アタッカユニット２１００の開閉部材２１０７を開閉する開閉パターンを４回（４ラウンド）繰り返す）を遊技球が入球困難な態様で制御し、該４Ｒ大当り遊技状態の終了後に再び大当りとなるまで前記高確率非時短状態に制御するものであって、液晶表示装置１９００において高確率状態であるか否かを判別困難な遊技演出を実行する特定１の４Ｒ潜伏確変大当り

２．４Ｒ大当り遊技状態を遊技球が入球容易な態様で制御し、該４Ｒ大当り遊技状態の終了後に再び大当りとなるまで前記高確率時短状態に制御する特定２の４Ｒ確変大当り

３．１６Ｒ大当り遊技状態（アタッカユニット２１００の開閉部材２１０７を開閉する開閉パターンを１６回（１６ラウンド）繰り返す）を遊技球が入球困難な態様で制御し、該１６Ｒ大当り遊技状態の終了後に再び大当りとなるまで前記高確率時短状態に制御する特定３の１６Ｒ突然確変大当り

４．８Ｒ大当り遊技状態（アタッカユニット２１００の開閉部材２１０７を開閉する開閉パターンを８回（８ラウンド）繰り返す）を遊技球が入球容易な態様で制御し、該８Ｒ大当り遊技状態の終了後に再び大当りとなるまで前記高確率時短状態に制御する特定４の８Ｒ確変大当り

５．１６Ｒ大当り遊技状態を遊技球が入球容易な態様で制御し、該１６Ｒ大当り遊技状態の終了後に再び大当りとなるまで前記高確率時短状態に制御する特定５の１６Ｒ確変大当り

６．４Ｒ大当り遊技状態を遊技球が入球困難な態様で制御し、該４Ｒ大当り遊技状態の終了後に前記低確率非時短状態（通常状態）に制御するものであって、液晶表示装置１９００において高確率状態であるか否かを判別困難な遊技演出を実行する非特定の４Ｒ通常大当り、の６種類の大当りの中からいずれかの大当りに決定する。

【１０１２】

本例では、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルとを備えている。そして、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルでは、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと比べて判定値の振分けが異なるように設定されており、各々の大当りの決定割合が異なるようにしている。具体的には、図１７３（Ｃ）に示すように、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルにおいて、特定１の４Ｒ潜伏確変大当り、特定２の４Ｒ確変大当り、特定３の１６Ｒ突然確変大当り、特定４の８Ｒ確変大当り、非特定の４Ｒ通常大当りに対して判定値の振分けが設定されているのに対し、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルにおいて、特定１の４Ｒ潜伏確変大当り、特定２の４Ｒ確変大当り、特定５の１６Ｒ確変大当り、非特定の４Ｒ通常大当りに対して判定値の振分けが設定されている。

【１０１３】

なお、本例では、特定２，４，５と特定１，３及び非特定とで大当り遊技状態における１ラウンドあたりの上記大入賞口２１０３の開放時間（上記アタッカユニット２１００の

開閉部材２１０７を開放制御する時間）を異ならせている。具体的には、特定２，４，５となった場合には、１ラウンドあたりの上記大入賞口２１０３の開放時間を３０秒とする長開放状態に制御するのに対し、特定１，３又は非特定となった場合には、１ラウンドあたりの上記大入賞口２１０３の開放時間を長開放状態よりも極端に短い０．０５秒とする短開放状態に制御している。このような短開放状態に制御される場合には、１ラウンドあたりの上記大入賞口２１０３の開放時間が短過ぎるため、上記アタッカユニット２１００の開閉部材２１０７の開放制御が認識されたとしても、上記大入賞口２１０３へ遊技球を入賞させることが困難となっている。つまり、大当り遊技状態における短開放状態の制御中には、上記大入賞口２１０３に遊技球が入賞することが殆どなく、長開放状態の制御中とは異なり、多くの遊技球の獲得を期待することができない（このような大当りを「実質出玉なしの大当り」ともいう）。

【１０１４】

また、大当りの種類を決定すると大当りの種類に応じた停止図柄を第一特別図柄の停止時の態様として決定する。具体的には、特定１の４Ｒ潜伏確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の４Ｒ潜伏確変大当り図柄に決定し、特定２の４Ｒ確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の４Ｒ確変大当り図柄に決定し、特定３の１６Ｒ突然確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の１６Ｒ突然確変大当り図柄に決定し、特定４の８Ｒ確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の８Ｒ確変大当り図柄に決定し、非特定の４Ｒ通常大当りに決定した場合には第一特別図柄の４Ｒ通常大当り図柄に決定する。一方、ステップＳ１２１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する（ステップＳ１２４）。

【１０１５】

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、ステップＳ１２５の処理として、これら抽選結果（大当りの種類、リーチはずれ、はずれのいずれかの指示（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４０１０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Ｓ１２６の処理として、上記第一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述の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。周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ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液晶表示装置１９００を表示制御する。

【１０１６】

具体的には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶表示装置１９００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特定２の４Ｒ確変大当りを特定した場合には４Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち特定４の８Ｒ確変大当りを特定した場合には８Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、特定５の１６Ｒ確変大当りを特定した場合には１６Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ確変大当り図柄及び８Ｒ確変大当り図柄と共通）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液晶表示装置１９００に表示制御する。このように、液晶表示装置１９００に表示される装飾図柄として「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定２の４Ｒ確変大当り、特定４の８Ｒ確変大当り、特定５の１６Ｒ確変大当りのいずれかを判別することができないが、４Ｒ大当り遊技状態、８Ｒ大当り遊技状態又は１６Ｒ大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することを判別することができる。そして、４Ｒ大当り遊技状態における演出結果を導出するまでは、４Ｒ大当り遊技状態の終了後に８Ｒ大当り遊技状態又は１６Ｒ大当り遊技状態まで継続して制御するか否かを判別することができない。

【１０１７】

また、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶表示装置１９００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特定１の４Ｒ潜伏確変大当りを特定した場合には４Ｒ潜伏確変大当り図柄（「２」、「４」、「６」の偶数の同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち非特定の４Ｒ通常大当りを特定した場合には４Ｒ通常大当り図柄（「２」、「４」、「６」の偶数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ潜伏確変大当り図柄と共通）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液晶表示装置１９００に表示制御する。このように、液晶表示装置１９００に表示される装飾図柄として「２」、「４」、「６」の偶数の同一の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定１の４Ｒ潜伏確変大当り又は非特定の４Ｒ通常大当りのいずれであるかを判別することができず、４Ｒ大当り遊技状態の終了後にも液晶表示装置１４００において高確率状態であるか否かを判別困難な遊技演出を実行するため、これらの大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御するか否かを判別することができない。

【１０１８】

また、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶表示装置１９００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特定３の１６Ｒ突然確変大当りを特定した場合には１６Ｒ突然確変大当り図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組合せ（ばらけ目）。具体的には例えば、「３５７」の装飾図柄の組合せ）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液晶表示装置１９００に表示制御する。このように、液晶表示装置１９００に表示される装飾図柄として「３５７」の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定３の１６Ｒ突然確変大当りであるかを判別し、１６Ｒ大当り遊技状態（遊技球が入球困難な態様での１６Ｒ大当り遊技状態）の終了後に高確率状態に制御することを判別することができる。

【１０１９】

また、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶表示装置１９００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（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が同一）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（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が非同一）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液晶表示装置１９００に表示制御する。

【１０２０】

図１７５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。

【１０２１】

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１７５に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ１２３で決定した大当りの種類、及び現在の遊技状態に応じた大当り時の変動パターンテーブルを選択し（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Ｓ１４３）、現在の遊技状態に応じたリーチ時の変動パターンテーブルを選択し（ステップＳ１４４）、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を選択する（ステップＳ１４５）。

【１０２２】

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Ｓ１４６）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板４０１０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１１８５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Ｓ１４７）。また、主制御ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ１４９）。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１１８５及び上記液晶表示装置１９００にて演出制御が行われるようになる。

【１０２３】

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ＭＰＵ４１００ａ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ＭＰＵ４１００ａのＲＯＭに記憶されている。

【１０２４】

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、リーチ演出のうちスーパーリーチ演出（例えば、後述の図１８６，１８８におけるＳＰ１種別，ＳＰ２種別の当落演出に相当）は、ノーマルリーチ演出（例えば、後述の図１８６，１８８における通常種別の当落演出に相当）よりも大当り期待度が高く、スーパーリーチ演出が実行されたときには、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。本例のパチンコ機１におけるリーチ演出に関する詳細な説明は、後述する。

【１０２５】

また、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップＳ１４９の処理として、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述の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。

【１０２６】

本例では、時短時の変動パターンテーブルにおいて、１秒程度に設定された１種類の特別図柄の変動時間情報が上記特別図柄乱数（第一特別図柄、第二特別図柄）の全てに関連付けされるかたちで、特別図柄の変動パターンが設定されている。一方、非時短時の変動パターンテーブルにおいて、１０～１２０秒の範囲で設定された複数種類の特別図柄の変動時間情報が上記特別図柄乱数に各々対応して関連付けされるかたちで、特別図柄の変動パターンが設定されている。すなわち、時短時の変動パターンテーブルでは、非時短時の変動パターンテーブルと比べると、上記特別図柄の変動表示制御に要する時間が１秒程度と短くなるよう、上記特別図柄の変動時間情報が設定されている。

【１０２７】

図１７６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。

【１０２８】

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１７６に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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述の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。

【１０２９】

図１７７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。

【１０３０】

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１７７に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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１１８５に表示させるための表示制御を行うとともに、上記液晶表示装置１９００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４０１０へのコマンドとしてセットする（ステップＳ１８２）。

【１０３１】

次いで、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ１９０）、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４０１０に送信されるコマンドであり、大当りの種類（４Ｒ潜伏確変大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突然確変大当り、８Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り、４Ｒ通常大当り）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潜伏確変大当り、４Ｒ確変大当り、１６Ｒ突然確変大当り、８Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り、４Ｒ通常大当り）に応じた大当り開始コマンド（４Ｒ潜伏確変大当り開始コマンド、４Ｒ確変大当り開始コマンド、１６Ｒ突然確変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、４Ｒ通常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液晶表示装置１９００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ１３０，２２２，２６２等により実行される。

【１０３２】

図１７８は、上記普通図柄プロセス処理（ステップＳ１５）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０３３】

いま、ステップＳ８０１の処理において、上記ゲートセンサ２１２６による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２１０５への遊技球の通過があったと判断されたとすると、同図１７８に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ８０２の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【１０３４】

次いで、普通図柄プロセス処理では、普通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１つを選択的に実行する。

【１０３５】

１．主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭ４１００ｅに格納されている普通乱数を読み出し

、読み出した普通乱数に基づいて上記普通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普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）
２．普図変動乱数に基づいて上記普通図柄表示器１１８９に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ８０４）
３．普通図柄表示器１１８９における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップＳ８０５）
４．普通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普通図柄の変動制御停止時の態様が上記普通図柄表示器１１８９に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップＳ８０６）
５．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記可動片２１０６が後退して第二始動口２１０２への遊技球の受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップＳ８０７）

【１０３６】
なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ１の処理（図１６６参照）において、上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【１０３７】
図１７９は、上記ゲート部通過処理（ステップＳ８０２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０３８】
いま、上記ステップＳ８０１の処理において、上記ゲートセンサ２１２６による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２１０５への遊技球の通過があったと判断されたとすると、同図１７９に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ８１１の処理として、まず、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭ４１００ｅから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて普通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。

【１０３９】
このステップＳ８１１の処理において、上記普通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、上記普通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Ｓ８１２～Ｓ８１４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ８１２の処理として、上記普通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Ｓ８１３の処理として、上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップＳ８１４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭ４１００ｅの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。

【１０４０】
ただし、上記ステップＳ８１１の処理において、上記普通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、上記普通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Ｓ８１２～ステップＳ８１４の処理を実行しないことで、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１０４１】
図１８０は、上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０４２】
上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１８０に示されるように、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、まず、ステップＳ８２１の処理として、上記普通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普通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、保留の状態にある普通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Ｓ８

２２の処理として、上記主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ８２３及びＳ８２４の処理として、上記普通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ＭＰＵ４１００ａのＲＡＭの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている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（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１０４３】

具体的には、普通図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、上記ゲート部２１０５への遊技球の通過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上記ゲート部２１０５に遊技球が通過すると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、上記普通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。

【１０４４】

次いで、上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、現在の遊技状態が時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）であれば（ステップＳ８２６）、時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ８２６）、現在の遊技状態が非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ８２５）、非時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ８２７）、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ８２２で読み出した普通乱数とを比較する（ステップＳ８２８）。

【１０４５】

なお、普図当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵ４１００ａのＲＯＭ４１００ｄに記憶され、遊技状態が時短時（低確率時短状態及び高確率時短状態）の場合に使用する時短時の普図当り判定テーブルと、遊技状態が非時短時（低確率非時短状態、高確率非時短状態）の場合に使用する非時短時の普図当り判定テーブルと、を備えている。そして、普通乱数と比較するために参照される時短時の普図当り判定テーブルでは、２５１種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致し、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致することがないように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、時短時では、上記ゲート部２１０５への遊技球の通過があったとき、普図当りに必ず当選し、上記可動片２１０６が後退して第二始動口２１０２への遊技球の受入れを可能に制御している。

【１０４６】

なお、可動片２１０６は、一般的には「電チュー」とも呼ばれる。また、可動片２１０６が作動（本例では後退）すると第二始動口２１０２への遊技球の受入れが容易にされることから、このような可動片２１０６の作動を「開放」とも呼び、その作動継続時間を開放時間と呼ぶ。本例では、時短時に普図当りに当選したとき、可動片２１０６の開放時間を５８００ｍｓとする。このように比較的長時間の開放時間を設定することによって、右打ちされた遊技球が第二始動口２１０２に入球し得る期間を長くすることができる。また、後の普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ８０４）では、普通図柄の変動時間が決定されるが、本例では、時短時における普通図柄の変動時間を従来よりも短時間に設定することによって、可動片２１０６が開放状態にある割合をより高める工夫がなされている。具体的には例えば、普通図柄が変動される時間を８０ｍｓ、変動停止した普通図柄が表示される時間を５００ｍｓとする。また、可動片２１０６が閉鎖されてから（開放状態が終

了してから）次の普通図柄の変動が開始されるまでのインターバル期間を４６４ｍｓとする。

【１０４７】

パチンコ機１では、上記のような普通図柄の変動時間を設定することによって、時短時に遊技球がゲート部２１０５を通過した場合、当該遊技球が可動片２１０６に到達するまでの間に、普通図柄の変動表示を終了させて普図当り当選による可動片２１０６の開放を間に合わせることができる。その結果、時短時にゲート部２１０５を通過した遊技球の略全てが第二始動口２１０２に受入れられる可能性を高めることができる。パチンコ機１は、このような特徴的な構成を備えることによって、時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）において、第二始動口２１０２への入球を容易にし、第二始動口２１０２への入球に基づいて行われる第二特別抽選を間断なく連続的に実行させることができる。別の言い方をすれば、第二特別図柄記憶表示器１１８７に表示される第二特別抽選の保留数を維持又は増加させ易い。なお、本実施形態のパチンコ機１におけるこのような普通当りの特徴は、［５］章や［８］章でも述べられる。

【１０４８】

また、普通乱数と比較するために参照される非時短時の普図当り判定テーブルでは、２５１種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致することがなく、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致するように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、非時短時では、上記ゲート部２１０５への遊技球の通過があったとしても、普図当りに当選することがないため、上記可動片２１０６が後退して第二始動口２１０２への遊技球の受入れを可能に制御することがない。

【１０４９】

上記主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ８２２で読み出した普通乱数との比較の結果、普図当りとすると判定した場合には（ステップＳ８２９）、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットした後（ステップＳ８３０）、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図当り図柄を決定する（ステップＳ８３１）、一方、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ８２２で読み出した普通乱数との比較の結果、はずれとすると判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図はずれ図柄を決定する（ステップＳ８３２）。そしてその後、上記普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ８０４）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ８３３）、この処理を終了する。

【１０５０】

［６．周辺制御基板の制御処理］

次に、周辺制御基板４０１０に搭載される周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによって実行される処理について説明する。図１８１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４０１０に搭載される周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ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。

【１０５１】

図１８１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ＭＰＵ４１４０ａ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４０１０に搭載される周辺制御ＭＰＵ４１４０ａの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）。

【１０５２】

この実施の形態では、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ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）。

【１０５３】

この１６ｍｓ定常処理では、主制御基板４１００から受信したコマンドにもとづいて液晶表示装置１９００、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毎に上述したステップ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。

【１０５４】

図１８２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ＭＰＵ４１４０ａ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、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、主制御基板４１００から受信したコマンド（例えば演出コマンド）を解析し、当該解析結果に応じて、周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅに格納されている複数種類のフラグのうち、当該コマンドに対応するフラグをセットする。

【１０５５】

ステップＳ６０２の演出制御処理では、主制御基板４１００から受信したコマンドに基づいて、液晶表示装置１９００に関わる制御処理を実行する。主制御基板４１００から受信するコマンドとは例えば、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Ｓ１４７、第二特別図柄プロセス処理の第一変動パターン設定処理に対応する処理（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、始動口通過処理（第一始動口通過処理のステップＳ４５，Ｓ４７、第二始動口通過処理のステップＳ５５，Ｓ５７）でセットされることにより送信された保留数指定コマンドや乱数指定コマンド等である。なお、周辺制御基板４０１０の周辺制御部４１４０において、周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂには、変動パターンコマンドに基づく各変動パターンに対応づけて、液晶表示装置１９００で行われる表示演出のパターンとしての「演出パターン」がそれぞれ記憶されている。ステップＳ６０２の演出制御処理では、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが、当該変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応した演出パターンを決定し、液晶表示ＭＰＵ４１５０ａに、当該演出パターンに基づく表示演出を液晶表示装置１９００で実行させる。演出制御処理の詳細な処理については、後述する。

【１０５６】

また、ステップＳ６０３の音制御処理では、スピーカ１３０，２２２，２６２等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３０１３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（例えば先読み乱数）を更新する処理を実行する。

【１０５７】

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、１６

ｍｓ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。

【１０５８】

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。

【１０５９】

以下では、演出制御処理（図１８２のステップＳ６０２）の詳細な処理について説明する。図１８３は、演出制御処理の処理例を示すフローチャートである。図１８３に示すように、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照して、ステップＳ１２１０、Ｓ１２２０、Ｓ１２３０の何れかの処理を実行する。処理選択フラグは、例えば周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅに保持される。

【１０６０】

処理選択フラグが「０」の時に実行される装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１２１０）では、変動パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動パターンコマンドおよび大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定すると共に、予告演出等の設定を行う。ここで、大当りコマンドとは、図１８２のステップＳ６０１で周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが主制御基板４１００から受信するコマンドの１つであり、特別図柄の抽選結果が大当りであることを示すコマンドである。受信された大当りコマンドは、ステップＳ６０１のコマンド解析処理によって当該コマンドが示す大当りに関する情報が解析される。

【１０６１】

処理選択フラグが「１」の時に実行される装飾図柄変動処理（ステップＳ１２２０）では、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが、特別図柄の変動停止に関する変動停止コマンドを主制御基板４１００から受信した時に液晶制御部４１５０（特に液晶制御ＭＰＵ４１５０ａ）に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行う。

【１０６２】

処理選択フラグが「２」の時に実行される大当り表示処理（ステップＳ１２３０）では、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが、主制御基板４１００から送信される大当り開始コマンドに応じて、液晶制御部４１５０を介して液晶表示装置１９００に大当り遊技状態の開始を示す表示や大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）をさせる制御を行う。

【１０６３】

図１８４は、装飾図柄変動開始処理の処理例を示すフローチャートである。図１８４に示すように、まず、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、変動パターン受信フラグがセットされているか判別する（ステップＳ１２１１）。変動パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップＳ６０１）でセットされ、主制御基板４１００から変動パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。変動パターン受信フラグは、例えば周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅに保持される。ステップＳ１２１１において変動パターン受信フラグがセットされていなければ、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、変動パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【１０６４】

ステップＳ１２１１において変動パターン受信フラグがセットされている場合は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、変動パターン受信フラグをリセットするとともに（ステップＳ１２１２）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動パターンが大当りを発生させる変動パターン（当りパターン）であるか否かを判別する（ステップＳ１２１３）。

【１０６５】

ステップＳ１２１３において変動パターンが当りパターンである場合（ステップＳ１２

１３のＹＥＳ）は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、当該変動パターンに基づいて、大当りを示唆する大当り図柄配列を形成する装飾図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１２１４）。また、ステップＳ１２１３において変動パターンが当りパターンでない場合（ステップＳ１２１３のＮＯ）は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、当該変動パターンに基づいて、はずれを示唆するはずれ図柄配列を形成する装飾図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ１２１５）。

【１０６６】

なお、本実施形態のパチンコ機１において、装飾図柄は、液晶表示装置１９００の表示画面に表示される図柄であり、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動に伴って変動し、当該特別図柄の停止態様に対応する態様で停止表示される。すなわち、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が当り（大当り）である場合に、当りパターンの変動パターンを示す変動パターンコマンドが主制御基板４１００から周辺制御基板４０１０（周辺制御部４１４０、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ）に送信され、第一特別図柄又は第二特別図柄が当り態様で停止表示するのと合わせて、装飾図柄も大当り図柄配列を形成する停止図柄で停止表示される。また、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が当り（大当り）ではない「はずれ」である場合に、当りパターンではないはずれパターンの変動パターンを示す変動パターンコマンドが主制御基板４１００から周辺制御基板４０１０（周辺制御部４１４０、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ）に送信され、第一特別図柄又は第二特別図柄がはずれ態様で停止表示するのと合わせて、装飾図柄もはずれ図柄配列を形成する停止図柄で停止表示される。

【１０６７】

続いて、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するか否かの判別を行う予告選択処理を実行し（ステップＳ１２１６）、変動パターンに基づく演出パターン（詳細は後述する）と、特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の変動時間に基づいて決定された演出時間（変動時間）と、予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップＳ１２１４，Ｓ１２１５で決定した装飾図柄の停止図柄と、に応じた表示コマンドをセットする。なお、予告演出を備えないパチンコ機の場合は、ステップＳ１２１６における予告選択処理は不要であり、ステップＳ１２１７以降の処理においても、予告演出に関連する情報の処理（例えば、予告種類格納領域に対する入出力処理）は不要となる。その後、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、処理選択フラグを「１」に更新して（ステップＳ１２１８）処理を終了する。

【１０６８】

なお、ステップＳ１２１７でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（図１８２のステップＳ６０５）において液晶制御部４１５０に送信される。液晶制御部４１５０の液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、受信した当該表示コマンドに基づいて、液晶表示装置１９００における装飾図柄の変動表示を開始する。周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、主制御基板４１００から演出停止コマンドを受信すると、当該演出停止コマンドを液晶制御部４１５０の液晶制御ＭＰＵ４１５０ａに送信し、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、受信した演出停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動表示を終了する。

【１０６９】

また、ステップＳ１２１７において予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読みだした場合には、当該予告パターンを読みだした後に、予告種類格納領域の内容をクリアすることによって、次回の装飾図柄の変動表示の際に、以前の装飾図柄の変動表示を開始する時に決定した予告パターンに基づく予告演出が誤って実行されることを防止することができる。

【１０７０】

［６－１．当落演出を含む演出パターンの決定］

次に、図１８４のステップＳ１２１７で述べた「変動パターンに基づく演出パターン」について詳しく説明する。「演出パターン」は、主制御基板４１００によって決定された（特別図柄の）変動パターンに基づいて、周辺制御基板４０１０の周辺制御ＭＰＵ４１４

０ａが決定するものであり、言い換えれば、「装飾図柄の変動パターン」である。演出パターン（装飾図柄の変動パターン）は、予め周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂ等に記憶された複数種類の演出パターンのうちから、実行されるパターンが決定される。このような演出パターンには、当落演出を含む表示演出を実行可能な変動パターン（当落演出を含む演出パターン）と当落演出を含まない表示演出を実行可能な変動パターン（当落演出を含まない演出パターン）とがある。なお、厳密にいえば、当落演出は、リーチ状態を形成する演出と、その後に大当りとなるか否かを示唆する演出（リーチ後演出）とを含むが、ここでは両演出をまとめて当落演出（リーチ演出）と呼ぶ。

【１０７１】

そして、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、決定した演出パターンが示す演出内容に従って、演出を進行する。この場合、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、例えば、音源ＩＣ４１４０ｃに制御信号（音コマンド）を出力することによってスピーカ１２１、３９１から音を出力し、モータ駆動基板３０１３ａに駆動コマンドを出力することによって拳銃ユニット３０７５を動作させ、液晶制御部４１５０（液晶制御ＭＰＵ４１５０ａ）に表示コマンドを出力することによって液晶表示装置１９００に画像を表示させる。以下では、このような演出パターンのうち、当落演出を含む演出パターンについて詳細に説明する。

【１０７２】

図１８５は、特別図柄変動パターンにおける判定結果と演出時間との関係を説明するための図である。図１７４，１７５で前述したように、主制御基板４１００は、特別抽選の結果に基づいた判定結果通知コマンド（ステップＳ１２５）及び特別図柄の変動パターンに応じた変動パターンコマンド（ステップＳ１４７）をセットする。そして、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、主制御基板４１００から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、装飾図柄の変動パターンを決定する。図１８５には、このように周辺制御基板４０１０に送信される特別図柄変動パターンについて、特別抽選結果（判定結果）と変動時間（演出時間）との関係例がまとめられている。図１８５では、一例として、第一特別図柄の変動パターン（図１７５のステップＳ１４６参照）の一部について、特別抽選の判定結果（この場合は、通常状態における第一特別抽選結果）と演出時間（変動時間）との関係が示されている（特別図柄変動パターンテーブル）。なお、当落演出に関する以降の説明では、簡略のために第一特別図柄について説明を行うが、これに限定するものではない。

【１０７３】

図１８５の判定結果欄は、判定結果通知コマンドによって通知される特別抽選結果に基づいて、「はずれ」、「低当り」、及び「高当り」に区分されている。例えば図１８５の「はずれ」欄には、「はずれ」又は「リーチはずれ」を通知する判定結果通知コマンドと組になって送信される変動パターンがまとめられる。なお、図１８５では、変動時間が２０秒以上の変動パターンがまとめられており、このような比較的長い変動時間ではずれパターンの変動パターンでは、全てリーチフラグがセットされる（リーチが形成される）とする。換言すれば、図１８５に示す「はずれ」の変動パターンは、図１７３（Ｂ）に示したリーチ判定テーブルにおいて「リーチ有」が選択されるような特別乱数に対応した変動パターンであり、所謂、「リーチはずれ」に対応する変動パターンである（本節における以下の説明では、簡略のために、単に「はずれ」、「はずれパターン」と称する）。このようなはずれパターンの特別図柄変動パターンを受信した周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、当該特別図柄変動パターンに基づく演出パターンとして、当落演出を含む表示演出が実行される変動パターン（当落演出を含む演出パターン）を選択し、選択した変動パターン等に基づいて表示コマンドをセットする（図１８４のステップＳ１２１７参照）。

【１０７４】

また、図１８５の「低当り」欄には、「低当り」に相当する大当りを通知する判定結果通知コマンドと組になって送信される変動パターンがまとめられ、図１８５の「高当り」欄には、「高当り」に相当する大当りを通知する判定結果通知コマンドと組になって送信される変動パターンがまとめられる。

【１０７５】
ここで、本実施形態で用いる「高当り」及び「低当り」は、有利度合いに関する所定の基準に基づいて、パチンコ機１における複数種類の大当りを区分した際の仮称である。前述したように、本実施形態のパチンコ機１では複数種類の大当りが用意されており、具体的には例えば、「４Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１６Ｒ大当り」といったような大当り時のラウンド数が異なる大当りがある。また例えば、「確変」や「時短」といったような大当り後に制御される遊技状態が異なる大当りもある。またこの他にも、大当り中の各ラウンドにおける大入賞口２１０３の開閉パターンを異ならせる大当り（大入賞口２１０３の開放時間が比較的長い大当りと比較的短い大当り等）を考えることもできる。
【１０７６】
本実施形態のパチンコ機１では、このような複数種類の大当りを、有利度合いが比較的高い「高当り」と、「高当り」よりも有利度合いが低い「低当り」とに区分して取り扱うことができ、大当りが「高当り」又は「低当り」の何れであるかによって、後述する当落演出の振分割合を異ならせ得るという特徴を備えている。
【１０７７】
以下の実施例の説明では、一例として、確変大当りを「高当り」とし、そのほかの大当り（所謂、通常大当り）を「低当り」とする。すなわち、図１７３（Ｃ）に例示した大当りの特定種別でいえば、特定１～特定５が「高当り」に相当し、特定６が「低当り」に相当する。なお、図１７３（Ｃ）の例示によれば、第一特別図柄による特別抽選（第一特別抽選）において、第一図柄乱数が「４０－１９９（１６０個）」の場合が「高当り」で第一図柄乱数が「０－３９（４０個）」の場合が「低当り」となるので、第一特別抽選による「高当り」と「低当り」との比率は、１６０：４０＝４：１であるが、以下では、簡略のために、第一特別抽選による「高当り」と「低当り」との比率は１：１であるとして説明を行う。また、「高当り」及び「低当り」の区分や設定に関するその他の例については、［６－５］で詳述する。
【１０７８】
図１８５には、特別図柄の判定結果の区分ごとに、どのような割合で変動パターンの演出時間（変動時間）がどの程度になるかが例示されている。例えば、「はずれ」の場合、３４％が２０秒の変動時間、５０％が３０秒の変動時間、１５％が６０秒の変動時間、１％が１２０秒の変動時間となる。このとき、「はずれ」時の平均的な変動時間は３２秒となる。同様に、「低当り」又は「高当り」の場合は、５％が２０秒の変動時間、５０％が３０秒の変動時間、６０％が６０秒の変動時間、１０％が１２０秒の変動時間となる。そして、「低当り」時又は「高当り」時の平均的な変動時間は５６．５秒となる。したがって、図１８５に示すような特別図柄の変動パターンであるとき、リーチ演出が現出された際、演出結果がはずれとなる場合よりも当り（低当り又は高当り）となる場合のほうが、平均的な変動時間が長くなりやすい。
【１０７９】
また、図１８５を参照して変動時間が同じ場合の判定結果の内訳を考えると、「はずれ」、「低当り」、「高当り」の何れも分母を１００として振分が記載されていることから、各判定結果の振分比によって、変動時間を基準にした場合の各判定結果の現出比率を算出することができる。例えば変動時間３０秒の場合、各判定結果の振分数は、「はずれ」が５０、「低当り」が２５、「高当り」が２５となっていることから、現出比率は、「はずれ」：「低当り」：「高当り」＝５０：２５：２５＝２：１：１である。また、「大当り」は「低当り」及び「高当り」の合計であるから、変動時間３０秒の場合の「はずれ」と「大当り」との現出比率は、「はずれ」：「大当り」＝５０：５０＝１：１である。すなわち、３０秒の変動時間の場合、「はずれ」と「大当り」とが１対１で現出するものであり、大当りに当選することへの期待度（信頼度）は５０％である。
【１０８０】
また、低当りと高当りとを分けて考えると、「はずれ」：「低当り」：「高当り」＝５０：２５：２５＝２：１：１という上述の関係から、低当り及び高当りの現出比を１とし

たときにはずれの現出比は２となる。このとき、１／４（２５％）が低当り又は高当りとなり、２／４（５０％）がはずれとなるので、３０秒の変動時間の場合、「低当り」への当選期待度、及び「高当り」への当選期待度は、それぞれ２５％である。

【１０８１】

［６－１－１．変動時間３０秒での演出パターンの振分（その１）］

図１８６は、当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル１Ａ）である。演出パターン（装飾図柄の変動パターン）は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定されるが、そのように決定される演出パターンが当落演出（リーチ演出）を含む演出パターンである場合、当落演出を有する複数の演出パターンのうちから実行される演出パターン（実質的には、実行される当落演出と読み換えても問題ない）が選択されることになる。図１８６は、このような当落演出を含む演出パターンの選択の振分を例示するものであり、特別図柄の変動パターンとして変動時間が「３０秒」である際に使用される演出パターンの振分テーブルであり、図１８６に示す各当落演出の演出時間（装飾図柄の変動時間）は３０秒以内である。なお、図１８５を参照して前述したように、特別図柄の変動パターンにおいて変動時間が３０秒である場合には、５０％の確率で大当りに当選する（信頼度５０％）。換言すれば、図１８６に示す振分テーブルが使用されるとき、特別抽選の結果は半分（５０％）が大当りであり、かつ、特別図柄の変動時間は「３０秒」である。なお、図１８６に示す当落演出の振分は簡略に説明を行うための一例であって、本実施形態のパチンコ機１における当落演出の種別及び種類等を限定するものではない。各振分の設定内容は、予め周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂ等に記憶されており、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが必要に応じて読み出すことができる。

【１０８２】

本実施形態によるパチンコ機１は、特定の当落演出を含む演出パターンが選択及び実行され、かつ、当該当落演出によって装飾図柄がはずれ図柄配列で停止する場合に、周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ等に遊技結果を記憶し（戦歴の記録）、以降の遊技において、複数の演出パターンのうちから当該当落演出を含む演出パターンが選択される振分を変動させることができる。振分の変動に関する具体的な内容について図１８６を参照して説明する。なお、「特定の当落演出」を含む演出パターンは、「特定の当落演出」が実行される演出パターンであり、このような演出パターンを選択及び決定することは、実質的に「特定の当落演出」を選択及び決定することに同義である。したがって、以降の説明では、簡略のために、「当落演出を含む演出パターン」の代わりに「当落演出」と記載することがある。

【１０８３】

まず、図１８６における「種別」とは、当落演出を大別した種別であり、一例として「通常」、「ＳＰ１」、及び「ＳＰ２」が設けられている。「ＳＰ１」及び「ＳＰ２」に含まれる当落演出は、一般的にはスーパーリーチと呼ばれるような当落演出に対応するものであり、「通常」種別の当落演出が現出された場合よりも、大当りへの期待度（信頼度）が比較的高く設定される。図１８６では、一例として、当落演出の演出内容に基づいて種別が大別されており、「ＳＰ１」種別の当落演出では、物語が進行するような態様の演出が進行し、進行結果によって大当り（及びその種類）かはずれかを認識可能な態様で表示される。また、「ＳＰ２」種別の当落演出では、一例として、対戦形式による演出が進行し、進行結果によって大当り（及びその種類）かはずれかを認識可能な態様で表示される。また、「ＳＰ１」とも「ＳＰ２」とも異なる進行態様となる当落演出を「通常」種別にしている。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１における当落演出の振分は、当落演出の現出状況（どの当落演出が選択及び実行されたか、さらには、当該当落演出が大当りに結び付いたか否か、等）に応じた「戦歴」の蓄積によって振分内容が変更されるという特徴を有しているが、戦歴の蓄積による変更を受ける前の「初期設定」（戦歴Ｐに相当）において、種別ごとの大当りへの期待度（信頼度）は、「通常」、「ＳＰ１」、次いで「ＳＰ２」の順に高く設定されている、とする。図１８６に記載された当落演出の演出内容は、図１９０～１９２で具体例を挙げて説明する。

【１０８４】
図１８６における「演出名称」とは、各当落演出の呼称例である。例えば、「通常」種別に含まれる演出名称には「ノーマル」及び「ロング」が記載され、「ＳＰ１」種別に含まれる演出名称には「ストーリーＡ」、「ストーリーＢ」、及び「ストーリーＣ」が記載され、「ＳＰ２」種別に含まれる演出名称には「バトルＡ」、「バトルＢ」、及び「バトルＣ」が記載されている。「ＳＰ１」、「ＳＰ２」における「Ａ」～「Ｃ」は、各当落演出の実行時に液晶表示装置１９００に表示されるキャラクタや場面等を区別したものである。
【１０８５】
また、図１８６における「戦歴」とは、当落演出の振分の組合せを示す区分であり、どの戦歴の振分が用いられるかは、遊技の経過に伴う当落演出の現出状況に基づいて選択される。当落演出の振分について具体的に図１８６を参照すると、例えば、「戦歴Ｐ」が用いられるとき、はずれパターンの変動パターンを示す変動パターンコマンドを主制御基板４１００から受信したことに基づいて周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが決定する当落演出は、分母１００のうちの３０の振分（すなわち３０％）で「ノーマル」の当落演出（ノーマルリーチ）が選択され、１４の振分（１４％）で「ロング」の当落演出（ロングリーチ）が選択され、２０の振分（２０％）で「ストーリーＡ」の当落演出（ストーリーＡリーチ）が選択される（図１８６の振分「Ｘ１－Ｐ」に相当）。振分「Ｘ１－Ｐ」において、全当落演出のうち最も選択されやすいのはノーマルリーチであり、最も選択されにくいのは「バトルＣ」の当落演出（バトルＣリーチ）である。また、低当りパターンの変動パターンを示す変動パターンコマンドを主制御基板４１００から受信したことに基づいて周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが決定する当落演出は、分母１００のうちの１の振分（１％）で「ノーマル」の当落演出（ノーマルリーチ）が選択され、３の振分（３％）で「ロング」の当落演出（ロングリーチ）が選択され、３の振分（３％）で「ストーリーＡ」の当落演出（ストーリーＡリーチ）が選択される（図１８６の振分「Ｙ１－Ｐ」に相当）。振分「Ｙ１－Ｐ」において、全当落演出のうち最も選択されやすいのは「バトルＣ」の当落演出（バトルＣリーチ）である。また、図１８６の戦歴Ｐにおいて、高当りパターンの振分（図１８６の振分「Ｚ１－Ｐ」に相当）は低当りパターンの振分「Ｙ１－Ｐ」と同じに設定されているので、高当りパターンの変動パターンを示す変動パターンコマンドの場合に決定される当落演出も同様である。
【１０８６】
なお、図１８６では、戦歴ごとに、当り（大当り）の際に選択される当落演出の振分の少なくとも一部が異なるように設定されている。ここでは、一例として、パチンコ機１の初期設定としての振分の組み合わせを「戦歴Ｐ」とし、はずれ図柄配列で停止する特定の当落演出の実行に基づいて、「戦歴Ｑ」、さらには「戦歴Ｒ」に選択先が移行するものとする。特別抽選の抽選結果ごとに言えば、戦歴の選択先が「戦歴Ｑ」の場合、「はずれ」時には振分「Ｘ１－Ｑ」が、「低当り」時には振分「Ｙ１－Ｑ」が、「高当り」時には振分「Ｚ１－Ｑ」が用いられる。また、戦歴の選択先が「戦歴Ｒ」の場合、「はずれ」時には振分「Ｘ１－Ｒ」が、「低当り」時には振分「Ｙ１－Ｒ」が、「高当り」時には振分「Ｚ１－Ｒ」が用いられる。そして、戦歴の選択先が移行する移行条件の具体例として、「はずれ」時に「バトルＡ」の当落演出が選択された場合（すなわち、はずれのバトルＡリーチが現出する場合）に、１回選択されるごとに、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」、さらには「戦歴Ｒ」の順に選択先が移行するものとし、選択先が「戦歴Ｒ」になった以降は、大当りに当選するまで選択先は「戦歴Ｒ」から変更されないとする。以下では、このような戦歴の移行条件に従って図１８６を用いた場合にどのような演出パターンの選択が行われるかについて説明する。
【１０８７】
まず、初期設定における振分の選択先である「戦歴Ｐ」の場合、はずれとなる演出パターンのうちでバトルＡリーチが選択される割合は１２％であり、当りとなる演出パターンのうちでバトルＡリーチが選択される割合は８％である。こうして選択された当落演出（

を含む演出パターン）に基づく表示コマンドに応じて、液晶表示装置１９００では、バトルＡリーチが表示される（現出する）ことになり、はずれとなる演出パターンの場合は、はずれ態様で装飾図柄が変動停止し、当りとなる演出パターンの場合は大当り態様で装飾図柄が変動停止する。当りとなる演出パターンには、低当りを示す演出パターンと高当りを示す演出パターンとが含まれるが、低当りが通常大当り、高当りが確変大当りだとすれば、低当りを示す演出パターンの場合は、通常大当りの大当り態様で装飾図柄が変動停止し、高当りを示す演出パターンの場合は、確変大当りの大当り態様で装飾図柄が変動停止する。または、これ以外に低当りでも高当りでも同様の装飾図柄を変動停止させ、大当り遊技中に低当りなのか高当りなのかを教示するようにしてもよい。そのようにすることで、特別抽選の結果が低当りの場合であっても、高当りへの期待を遊技者に持たせて大当り遊技を遊技させることができる。

【１０８８】

ここで、図１８６の振分テーブル１Ａは変動時間が３０秒である場合に用いられ、図１８５を参照しながら前述したように、変動時間が３０秒である場合の判定結果の内訳は、「はずれ」：「低当り」：「高当り」＝２：１：１であり、「はずれ」：「大当り」＝１：１である。したがって、図１８６の振分テーブルが用いられるとき、「低当り」への当選期待度、及び「高当り」への当選期待度は、それぞれ２５％であり、「大当り」への当選期待度は５０％である。

【１０８９】

また、変動パターンテーブル（図１８５）及び振分テーブル（図１８６）を参照することにより、特定の当落演出が現出された場合の大当りへの期待度を算出することができる。特定の当落演出が現出された場合の大当りへの期待度は、『出現比率を配分した当りの振分』の『個々の出現比率を配分した各振分の全体和』に対する比率で算出できる。例えば、戦歴ＰにおいてバトルＡリーチが現出された場合の大当りへの期待度を考察すると、図１８６を参照すれば、低当りの振分は８（振分Ｙ１－Ｐ）、高当りの振分は８（振分Ｚ１－Ｐ）で、はずれの振分は１２（振分Ｘ１－Ｐ）である。そして、図１８５から、各出現比率は、低当り及び高当りがそれぞれ１であるのに対してはずれが２である。以上から、戦歴ＰにおいてバトルＡリーチが現出された場合の大当りの期待度は、

〔（８×１＋８×１）／（（８×１＋８×１）＋（１２×２））〕×１００

の算出式を用いて、『４０．０％』であることが示される。

また、戦歴ＰにおいてバトルＡリーチが現出された場合の高当りへの期待度については、

〔（８×１）／（（８×１＋８×１）＋（１２×２））〕×１００

の算出式を用いて、『２０．０％』であることが示される。

【１０９０】

以降の説明においても、上述したような方法を用いて大当りの期待度（信頼度）の算出を行うが、途中の算出式は適宜省略する。

【１０９１】

次に、戦歴ＰではずれのバトルＡリーチが選択された場合に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、特定の当落演出（ここでは、バトルＡリーチ）によって大当りに当選しなかったこと（換言すれば、はずれの特定の当落演出が現出されたこと）を記録し、所定条件を満たした場合（後段の例で言えば、演出結果記憶フラグのフラグ値が「１」になった場合）に、以降の遊技における当落演出の振分の選択先を「戦歴Ｑ」に変更する。

【１０９２】

ここで、特定の当落演出によって大当りに当選しなかったことを記録する「戦歴の記録」の方法としては例えば、周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ内に所定のフラグ（演出結果記憶フラグ）を保持させ、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａがフラグ値を更新（追加）すればよい。演出結果記憶フラグに対するフラグ値の更新タイミングは、バトルＡリーチが選択されたときに限定するものではなく、例えば、バトルＡリーチによる表示演出が液晶表示装置１９００に現出し、装飾図柄がはずれ態様で停止したタイミングや、当該遊技における特別図柄の停止タイミング等であってもよい。何れにしても、特定の当落演出（はずれのバトル

Ａリーチ）が現出することに基づいて書き換えられる演出結果記憶フラグのフラグ値に応じて、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは振分の選択先を決定するようにすればよく、例えば、演出結果記憶フラグのフラグ値が「０」である場合は、戦歴Ｐを選択するとし、当該フラグ値が「１」に更新（追加）された場合は戦歴Ｑを選択するとし、当該フラグ値が「２」に更新（追加）された場合は戦略Ｒを選択するものとすればよい。また、「戦歴の記録」の際に記憶される情報は、前述のように所定条件が成立したことに基づいて値が変更されるフラグ（演出結果記憶フラグ）のような形態に限定されるものではない。例えば、特定の当落演出に対応するリーチパターンを特定可能なコマンドやデータを記憶するようにしてもよく、また、記憶先についても、周辺制御基板４０１０の記憶媒体に限定するものではなく、主基板４１００の記憶媒体又は別基板等の記憶媒体、或いは、それらの複数に亘って記憶するようにしてもよい。

【１０９３】

なお、本例では、「戦歴の記録」に関する情報は周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによって周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅに格納されるとしているが、このように「戦歴の記録」に関する情報が周辺制御基板４０１０で管理される場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、特別図柄の変動パターンに示される特別図柄の変動時間以内という条件下で、「戦歴の記録」に基づいて装飾図柄の演出パターンを選択することができるため、特別図柄の変動パターンと１対１に対応しない多様な演出の選択を実現することができる。また、別例として「戦歴の記録」に関する情報が主制御基板４１００で管理される場合には、主制御ＭＰＵ４１００ａが、「戦歴の記録」に基づいて特別図柄の変動パターンを選択するようにすれば、「戦歴の記録」に基づいて特別図柄の変動時間を変更することも可能となる。そうして例えば、特別図柄の変動時間を短縮すると、１回の遊技消化に要する時間が短縮されるため、単位時間当りの回転数を向上させ、遊技効率を高めることが期待できる。また例えば、特別図柄の変動時間を延長すると、図柄が変動表示していない非回転期間を減らすことができるため、遊技中の期間を延ばして遊技の合間を生じにくくする効果が期待できる。

【１０９４】

「戦歴Ｑ」では、「戦歴Ｐ」と比較すると、当りの演出パターンにおける振分の一部が変更されている。図１８６を参照して具体的な振分の変更内容を確認する。各振分の変更は、はずれパターンについては振分Ｘ１－Ｐと振分Ｘ１－Ｑとを比較すればよく、低当りパターンについては振分Ｙ１－Ｐと振分Ｙ１－Ｑとを比較すればよく、高当りパターンについては振分Ｚ１－Ｐと振分Ｚ１－Ｑとを比較すればよい。このとき、はずれパターン及び低当りパターンでは、戦歴Ｐから戦歴Ｑになっても振分内容に変化はない。しかし、高当りパターンでは、ＳＰ１種別の当落演出のうち、ストーリーＡリーチの振分が「３」から「１」に２減少し、ストーリーＢリーチの振分が「５」から「３」に２減少し、ストーリーＣリーチの振分が「１０」から「５」に５減少する。合計すると、ＳＰ１種別全体の当落演出（ストーリーＡ～Ｃ）の振分は、戦歴Ｐでは「１８」だったところが戦略Ｑでは「９」になって９減少する。さらに高当りパターンでは、ＳＰ２種別の当落演出のうち、バトルＡリーチの振分が「８」から「１７」に９増加し、ＳＰ２種別全体の当落演出（バトルＡ～Ｃ）の振分は、戦歴Ｐでは「７８」だったところが「８７」になって９増加する。

【１０９５】

また、「戦歴Ｑ」による振分を、各当落演出が現出された場合の大当りへの期待度（信頼度）によって「戦歴Ｐ」の場合と比較すると、次のようになる。各当落演出に関する信頼度は、前述したバトルＡリーチの信頼度と同様にして算出している。

【１０９６】

まず、「戦歴Ｐ」及び「戦歴Ｑ」における大当り（低当り及び高当りを合わせたもの）の信頼度については、

戦歴Ｐでは、

ストーリーＡリーチの信頼度は１３．０％（６／４６×１００）、

ストーリーＢリーチの信頼度は３３．３％（１０／３０×１００）、

ストーリーＣリーチの信頼度は６２．５％（２０／３２×１００）であり、
ＳＰ１種別全体の信頼度は３３．３％（３６／１０８×１００）である。
また、バトルＡリーチの信頼度は４０．０％（１６／４０×１００）、
バトルＢリーチの信頼度は８０．０％（４０／５０×１００）、
バトルＣリーチの信頼度は９４．３％（１００／１０６×１００）であり、
ＳＰ２種別全体の信頼度は７９．６％（１５６／１９６×１００）である。
一方、戦歴Ｑでは、
ストーリーＡリーチの信頼度は９．１％（４／４４×１００）、
ストーリーＢリーチの信頼度は２８．６％（８／２８×１００）、
ストーリーＣリーチの信頼度は５５．６％（１５／２７×１００）であり、
ＳＰ１種別全体の信頼度は２７．３％（２７／９９×１００）である。
また、バトルＡリーチの信頼度は５１．０％（２５／４９×１００）、
バトルＢリーチの信頼度は８０．０％（戦歴Ｐと変わらず）、
バトルＣリーチの信頼度は９４．３％（戦歴Ｐと変わらず）であり、
ＳＰ２種別全体の信頼度は８０．５％（１６５／２０５×１００）である。

【１０９７】

すなわち、大当りへの期待度について「戦歴Ｐ」と「戦歴Ｑ」とを比較すると、「戦歴Ｑ」では、「戦歴Ｐ」に比べて、ＳＰ１種別の各当落演出（ストーリーＡ～Ｃ）及び種別全体における大当りへの期待度が低下する一方で、ＳＰ２種別の特定の当落演出（バトルＡ）及び種別全体における大当りへの期待度が向上する。また、ＳＰ２種別のうち特定の当落演出以外の当落演出（バトルＢ，Ｃ）における大当りへの期待度は変化しない。

【１０９８】

上記のような期待度（信頼度）の変化は、特に高当りにおいて顕著となる。「戦歴Ｐ」及び「戦歴Ｑ」における高当りの信頼度（高当りすることへの期待度）については、
戦歴Ｐでは、
ストーリーＡリーチの信頼度は６．５％（３／４６×１００）、
ストーリーＢリーチの信頼度は１６．７％（５／３０×１００）、
ストーリーＣリーチの信頼度は３１．３％（１０／３２×１００）であり、
ＳＰ１種別全体の信頼度は１６．７％（１８／１０８×１００）である。
また、バトルＡリーチの信頼度は２０．０％（８／４０×１００）、
バトルＢリーチの信頼度は４０．０％（２０／５０×１００）、
バトルＣリーチの信頼度は４７．２％（５０／１０６×１００）であり、
ＳＰ２種別全体の信頼度は３９．８％（７８／１９６×１００）である。
一方、戦歴Ｑでは、
ストーリーＡリーチの信頼度は２．３％（１／４４×１００）、
ストーリーＢリーチの信頼度は１０．７％（３／２８×１００）、
ストーリーＣリーチの信頼度は１８．５％（５／２７×１００）であり、
ＳＰ１種別全体の信頼度は９．１％（９／９９×１００）である。
また、バトルＡリーチの信頼度は３４．７％（１７／４９×１００）、
バトルＢリーチの信頼度は４０．０％（戦歴Ｐと変わらず）、
バトルＣリーチの信頼度は４７．２％（戦歴Ｐと変わらず）であり、
ＳＰ２種別全体の信頼度は４２．４％（８７／２０５×１００）である。

【１０９９】

すなわち、高当りへの期待度について「戦歴Ｐ」と「戦歴Ｑ」とを比較すると、「戦歴Ｑ」では、「戦歴Ｐ」に比べて、ＳＰ１種別の各当落演出（ストーリーＡ～Ｃ）及び種別全体における高当りへの期待度が大幅に低下する。例えば、ＳＰ１種別全体の高当りの信頼度は、戦歴Ｐでは１６．７％であるのが、戦歴Ｑでは９．１％にまで低下している。一方で、ＳＰ２種別の特定の当落演出（バトルＡ）及び種別全体における高当りへの期待度が大幅に向上する。例えば、バトルＡの高当りの信頼度は、戦歴Ｐでは２０．０％であるのが、戦歴Ｑでは３４．７％にまで向上している。また、ＳＰ２種別のうち特定の当落演

出以外の当落演出（バトルＢ，Ｃ）における高当りへの期待度は、大当りに対する期待度と同様、変化しない。

【１１００】

次に、戦歴Ｑではずれのバトルａリーチが選択された場合に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、戦歴Ｐの場合と同様に、特定の当落演出（ここでは、バトルＡリーチ）によって大当りに当選しなかったことを周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ（演出結果記憶フラグ）に記録する。この処理によって、演出結果記憶フラグのフラグ値が「１」から「２」に更新（追加）された場合は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、以降の遊技における当落演出の振分の選択先を「戦歴Ｒ」に変更する。

【１１０１】

「戦歴Ｒ」では、「戦歴Ｑ」から更に、当りの演出パターンにおける振分の一部が変更されている。図１８６を参照して具体的な振分の変更内容を確認する。各振分の変更は、はずれパターンについては振分Ｘ１－Ｑと振分Ｘ１－Ｒとを比較すればよく、低当りパターンについては振分Ｙ１－Ｑと振分Ｙ１－Ｒとを比較すればよく、高当りパターンについては振分Ｚ１－Ｑと振分Ｚ１－Ｒとを比較すればよい。このとき、はずれパターン及び低当りパターンでは、戦歴Ｑから戦歴Ｒになっても振分内容に変化はない。しかし、高当りパターンでは、ＳＰ１種別の当落演出のうち、ストーリーＡリーチの振分は「１」のままであるが、ストーリーＢリーチの振分が「３」から「１」に２減少し、ストーリーＣリーチの振分が「５」から「１」に４減少する。合計すると、ＳＰ１種別全体の当落演出（ストーリーＡ～Ｃ）の振分は、戦歴Ｐでは「９」だったところが戦略Ｑでは「３」になって６減少する。さらに高当りパターンでは、ＳＰ２種別の当落演出のうち、バトルＡリーチの振分が「１７」から「２３」に６増加し、ＳＰ２種別全体の当落演出（バトルＡ～Ｃ）の振分は、戦歴Ｐでは「８７」だったところが「９３」になって９増加する。

【１１０２】

このとき、「戦歴Ｐ」や「戦歴Ｑ」の説明と同様に、「戦歴Ｒ」の振分における、各当落演出が現出された場合の大当りへの期待度（信頼度）、及び、高当りへの期待度（信頼度）は、以下のようになる。

【１１０３】

まず、「戦歴Ｒ」における大当り（低当り及び高当りを合わせたもの）の信頼度については、

ストーリーＡリーチの信頼度は９．１％（４／４４×１００）、
ストーリーＢリーチの信頼度は２３．１％（６／２６×１００）、
ストーリーＣリーチの信頼度は４７．８％（１１／２３×１００）であり、
ＳＰ１種別全体の信頼度は２２．６％（２１／９３×１００）である。
また、バトルＡリーチの信頼度は５６．４％（３１／５５×１００）、
バトルＢリーチの信頼度は８０．０％（戦歴Ｐ，Ｑと変わらず）、
バトルＣリーチの信頼度は９４．３％（戦歴Ｐ，Ｑと変わらず）であり、
ＳＰ２種別全体の信頼度は８１．０％（１７１／２１１×１００）である。

【１１０４】

すなわち、大当りへの期待度について「戦歴Ｑ」と「戦歴Ｒ」とを比較すると、「戦歴Ｒ」では、「戦歴Ｑ」に比べて、ＳＰ１種別の当落演出（ストーリーＢ，Ｃ）及び種別全体における大当りへの期待度が低下する一方で、ＳＰ２種別の特定の当落演出（バトルＡ）及び種別全体における大当りへの期待度が向上する。また、ＳＰ２種別のうち特定の当落演出以外の当落演出（バトルＢ，Ｃ）の信頼度は変化しない。

【１１０５】

また、「戦歴Ｒ」における高当りの信頼度については、

ストーリーＡリーチの信頼度は２．３％（戦歴Ｑと変わらず）、
ストーリーＢリーチの信頼度は３．８％（１／２６×１００）、
ストーリーＣリーチの信頼度は４．３％（１／２３×１００）であり、
ＳＰ１種別全体の信頼度は３．２％（３／９３×１００）である。

また、バトルＡリーチの信頼度は３４．７％（２３／５５×１００）、
バトルＢリーチの信頼度は４０．０％（戦歴Ｐ，Ｑと変わらず）、
バトルＣリーチの信頼度は４７．２％（戦歴Ｐ，Ｑと変わらず）であり、
ＳＰ２種別全体の信頼度は４４．１％（９３／２１１×１００）である。

【１１０６】

すなわち、高当りへの期待度について「戦歴Ｑ」と「戦歴Ｒ」とを比較すると、「戦歴Ｒ」では、「戦歴Ｑ」に比べて、ＳＰ１種別の各当落演出（ストーリーＢ，Ｃ）及び種別全体における高当りへの期待度が大幅に低下する。例えば、ＳＰ１種別全体の高当りの信頼度は、戦歴Ｑでは９．１％であるのが、戦歴Ｒでは３．２％にまで低下している。一方で、ＳＰ２種別の特定の当落演出（バトルＡ）及び種別全体における高当りへの期待度が大幅に向上する。例えば、バトルＡの高当りの信頼度は、戦歴Ｑでは３４．７％であるのが、戦歴Ｒでは４１．８％にまで向上している。また、ＳＰ２種別のうち特定の当落演出以外の当落演出（バトルＢ，Ｃ）における高当りへの期待度は、大当りに対する期待度と同様、変化しない。

【１１０７】

図１８７は、振分テーブル１Ａを用いて各当落演出が現出された際の信頼度をまとめた図である。図１８７の各欄には、上述したような算出方法によってそれぞれ求めた信頼度が記載されている。

【１１０８】

このように、図１８６に例示した振分テーブル１Ａを用いることによって、特定の当落演出（バトルＡリーチ）が大当りとならずに（はずれで）現出されたことに基づいて振分の組合せを変更し、当該変更後の以降の遊技において、特定の当落演出以外の少なくともいくつかの当落演出（その他の当落演出：ストーリーＡ～Ｃ）が当りパターン（厳密には高当りパターン）で選択される振分は低く抑えられる一方で、特定の当落演出が当りパターン（厳密には高当りパターン）で選択される振分を多くすることができる。なお、選択先の戦歴が移行しても、はずれパターンで選択される振分の配分は変更されない。その結果、振分の組合せ（戦歴）が変更された後の遊技において、振分が低く抑えられた「その他の当落演出」が現出された場合の大当り及び高当りに対する期待度（信頼度）は、変更前の信頼度よりも低下する一方、特定の当落演出が現出された場合の信頼度を変更前の信頼度よりも高めることができる。

【１１０９】

また、振分の組合せ（戦歴）の選択先が複数段階移行する場合は、選択先が移行するごとに、上述のような振分の変更が行われることから、以降の遊技において、特定の当落演出が当りパターンで選択される振分を更に多くすることができ、特定の当落演出が現出された場合の大当り及び高当りに対する期待度も更に高めることができる。

【１１１０】

［６－１－２．変動時間３０秒での演出パターンの振分（その２）］

図１８８は、当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル１Ｂ）である。図１８８に示す振分テーブル１Ｂは、図１８６に示した振分テーブル１Ａの代わりに用いることができる、演出パターンの振分テーブルの別例である。振分テーブル１Ｂは、振分テーブル１Ａと同様に、特別図柄の変動パターンとして変動時間が「３０秒」である際に使用される演出パターンの振分テーブルであり、図１８８に示す各当落演出の演出時間（装飾図柄の変動時間）は３０秒以内である。なお、図１８５を参照して前述したように、特別図柄の変動パターンにおいて変動時間が３０秒である場合には、５０％の確率で大当りに当選する（信頼度５０％）。換言すれば、図１８６に示す振分テーブルが使用されるとき、特別抽選の結果は半分（５０％）が大当りであり、かつ、特別図柄の変動時間は「３０秒」である。なお、図１８８に示す当落演出の振分は簡易的に説明を行うための一例であって、本実施形態のパチンコ機１における当落演出の種別及び種類等を限定するものではない。各振分の設定内容は、予め周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂ等に記憶されており、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが必要に応じて読み出すことができる。

【１１１１】
図１８８に示す振分テーブル１Ｂは、振分テーブル１Ａと同様に特定の当落演出（バトルＡリーチ）がはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録が行われることに基づいて、選択先の戦歴が「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」、「戦歴Ｒ」へと移行するものである。振分テーブル１Ｂが振分テーブル１Ａと異なる所は、戦歴の移行に伴う振分の内訳であり、以下に具体的に説明する。
【１１１２】
振分テーブル１Ｂでは、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」に移行する際に、高当りパターンにおいて、ＳＰ２種別の当落演出のうち、「特定の当落演出」であるバトルＡリーチの振分が「８」から「２３」に１５増加し、ＳＰ２種別の他の当落演出であるバトルＢリーチの振分が「２０」から「１５」に５減少し、バトルＣリーチの振分が「５０」から「４０」に１０減少する。なお、高当りパターンにおけるＳＰ２種別全体の当落演出（バトルＡ～Ｃ）の振分は、「７８」のまま変わらない。また、ＳＰ２種別以外の種別（当落演出群）である通常種別やＳＰ１種別に含まれる当落演出の振分は変更されない。
【１１１３】
また、振分テーブル１Ｂでは、「戦歴Ｑ」から「戦歴Ｒ」に移行する際も、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」に移行する際と同様に、高当りパターンにおける振分が変更される。このような振分の変更は、ＳＰ２種別に含まれる当落演出間だけで行われ、他の種別に含まれる当落演出には影響しない。具体的には、高当りパターンにおけるＳＰ２種別の当落演出のうち、「特定の当落演出」であるバトルＡリーチの振分が「２３」から「４３」に２０増加し、ＳＰ２種別の他の当落演出であるバトルＢリーチの振分が「１５」から「１０」に５減少し、バトルＣリーチの振分が「４０」から「２５」に１５減少する。高当りパターンにおけるＳＰ２種別全体の当落演出（バトルＡ～Ｃ）の振分は、「７８」のまま変わらず、ＳＰ２種別以外の種別（当落演出群）である通常種別やＳＰ１種別に含まれる当落演出の振分も変更されない。
【１１１４】
図１８９は、振分テーブル１Ｂを用いて各当落演出が現出された際の信頼度をまとめた図である。各欄の信頼度は、振分テーブル１Ａの場合の図１８７と同様の算出式を用いて算出しているが、詳細な記載は省略する。
【１１１５】
図１８８，１８９を参照すると、振分テーブル１Ｂを用いて各当落演出が現出された際の信頼度は、種別全体ごとの大当り又は各当りに対する信頼度に変化はなく、ＳＰ２種別の特定の当落演出（バトルＡ）における大当り及び高当りへの期待度が向上する一方で、それ以外のＳＰ２種別の当落演出（バトルＢ，Ｃ）の大当り及び高当りへの期待度が低下することが示される。この特徴は、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」を経て「戦歴Ｒ」に移行することによってより大きく現れる。具体的には、戦歴Ｐのとき、特定の当落演出（バトルＡリーチ）が現出されたときの大当りの信頼度は４０．０％であるが、戦歴Ｑになると５６．４％になり、さらに戦歴Ｒでは６８．０％にまで向上している。また、高当りへの期待度の変化はさらに顕著であり、バトルＡリーチが現出されたときの高当りの信頼度は、戦歴Ｐのときは２０．０％であるが、戦歴Ｑになると４１．８％と倍以上に高まり、さらに戦歴Ｒになれば５７．３％となり、戦歴Ｐと比べると３倍近い信頼度に向上する。一方で、特定の当落演出であるバトルＡリーチと同種別のバトルＢリーチ及びバトルＣリーチの高当りパターンの振分が抑制されているが、ＳＰ２種別全体の信頼度は戦歴の移行によって変化していない。
【１１１６】
このような振分テーブルによれば、特定の当落演出（バトルＡ）が大当りとならずに（はずれで）現出されたことに基づいて振分の組合せを変更し、当該変更後の以降の遊技において、特定の当落演出が含まれる当落演出群（種別）のうちの当該特定の当落演出以外の少なくともいくつかの当落演出（同一種別内の他の当落演出：バトルＢ，Ｃ）が当りパターン（厳密には高当りパターン）で選択される振分を低く抑えられる一方で、特定の当

落演出が当りパターン（厳密には高当りパターン）で選択される振分を多くすることができる。なお、選択先の戦歴が移行しても、はずれパターンで選択される振分の配分は変更されない。その結果、振分の組合せ（戦歴）が変更された後の遊技において、振分が低く抑えられた「同一種別内の他の当落演出」が現出された場合の大当り及び高当りに対する期待度（信頼度）は、変更前の信頼度よりも低下する一方、特定の当落演出が現出された場合の信頼度を変更前の信頼度よりも高めることができる。

【１１１７】

［６－１－３．変動時間３０秒での演出パターンの特徴］

以上、振分テーブル１Ａ（図１８６参照）や振分テーブル１Ｂ（図１８８参照）を用いて説明してきたように、本実施形態のパチンコ機１によれば、特定の当落演出がはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録が行われ、当該戦歴の記録に基づいて振分の組合せが変更される（戦歴の移行）ことにより、戦歴の移行後に当該特定の当落演出が現出された場合に、大当りに対する期待度を高めることができ、特に、有利度の高い高当りに対する期待度を高めることができるものである。

【１１１８】

また、本実施形態のパチンコ機１では、特定の当落演出を含む演出パターンが選択及び実行され、かつ、当該当落演出によって装飾図柄がはずれ図柄配列で停止する場合に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ等に遊技結果を記憶する「戦歴の記録」を行うが、このような「戦歴の記録」で記憶された当該当落演出に関する情報を遊技者に教示するようにしている（戦歴の教示）。戦歴の教示は、例えば、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによる指示に従って、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａが液晶表示装置１９００の表示領域に、特定の当落演出ではずれたことを示唆するような所定の画像等を表示することによって実現される。そして、戦歴の教示が行われることによって、当該教示された内容に関する当落演出の大当りに対する期待度が向上することが、遊技者に教示される。具体的には例えば、バトルＡリーチに対応するキャラクタ「Ａ」を示唆する態様で戦歴の教示が行われた（後述の図１９２に示す教示領域１９００ａに相当）場合、キャラクタ「Ａ」が強化されている状態（キャラクタのパワーアップ）が示され、これを見た遊技者は、キャラクタ「Ａ」に関する当落演出であるバトルＡリーチについて、大当りの期待度が高くなることを認識できる。すなわち、バトルＡに関する戦歴の教示が行われることによって、キャラクタ「Ａ」がパワーアップしていることを遊技者から認識可能にし、以降の遊技でバトルＡリーチが現出された際に大当りに期待しやすい状況を教示する。なお、キャラクタ「Ａ」がパワーアップしている状況の認識を補足するために『キャラクタＡパワーアップ中』といった文字等を表示するようにしてもよい（パワーアップ状態の補足表示）。但し、パワーアップ状態の補足表示が行われる場合でも、当落演出（バトルＡリーチ）による表示に対して邪魔にならない領域（所謂「バトルＡリーチが当るか否かを遊技者が認識する領域」に重ならない領域）に表示されることが望ましい。このように、当落演出の表示を邪魔しない領域でパワーアップ状態の補足表示が行われることで、当該補足表示によるパワーアップしたキャラクタに対する認識と、当落演出の表示による当落結果の認識との双方を満足させることができる。

【１１１９】

このような戦歴の教示に用いられる画像データ等は、例えば液晶制御部４１５０内の液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂやキャラＲＯＭ４１５０ｄに格納されており、戦歴の教示が行われる際に、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａ（又はＶＤＰ４１５０ｃ）によって適当な画像データが読み出されて液晶表示装置１９００に描画される。戦歴の教示の具体例については、次節で改めて説明するが、液晶表示装置１９００でこのような教示が行われている遊技状況で特定の当落演出が現出された場合に、遊技者は、当該特定の当落演出による信頼度が従来（例えば初期設定）よりも高いことを認識し得ることから、大当りへの期待感をより高めることができ、興趣の向上が期待できる。

【１１２０】

また、液晶表示装置１９００で振分テーブル１Ａを用いて上記のような戦歴の教示が行

われている場合には、バトルＢリーチやバトルＣリーチといった、元から信頼度が比較的高い当落演出以外に、特定の当落演出（バトルＡリーチ）が発生しても信頼度が高くなることから、遊技者はリーチ状態が発生することに対してより期待感を抱くようになる。また、振分テーブル１Ｂを用いて上記のような戦歴の教示が行われている場合には、バトルＢリーチやバトルＣリーチといった元の信頼度が比較的高い当落演出の信頼度がある程度確保されたまま（例えば期待度５０％以上）、同一種別に含まれる特定の当落演出（バトルＡリーチ）が発生した場合でも信頼度が高くなることから、遊技者はリーチ状態が発生することに対してより期待感を抱くようになる。したがって、本実施形態によるパチンコ機１によれば、遊技進行に関する遊技者の期待感を向上させることが期待できるとともに、当該戦歴の教示が行われている状況下では、遊技を終了すると勿体ない等の気持ちを抱かせ、遊技の続行意欲を高めることも期待できるものである。

【１１２１】

なお、上述の説明で用いた「特定の当落演出」は、戦歴の移行に伴って振分の配分が高められ得る当落演出（又は、当該当落演出を含む演出パターンと読み替えてもよい）であり、例えば設計段階で予め定められる。また、本実施形態のパチンコ機１では、「特定の当落演出」が複数種類の当落演出であってもよい。具体的には、図１８６，１８８では、特定の当落演出として「バトルＡリーチ」だけに注目した「戦歴Ｐ」～「戦歴Ｒ」を例示したが、本実施形態のパチンコ機１では、「特定の当落演出」は１種類の当落演出（又は当落演出を含む演出パターン）に限定するものではない。例えば、バトルＡリーチ及びバトルＢリーチをそれぞれ「特定の当落演出」とする場合には、バトルＡに関する戦歴の複数段階の移行と、バトルＢに関する戦歴の複数段階の移行とを組み合わせるような実施形態が考案できる。そして、バトルＢに関する戦歴の移行では、振分テーブル１Ａを用いる場合は、バトルＡに関する戦歴の移行と同様に、高当りパターンでのストーリーＡ～Ｃの振分を減少させて高当りパターンでのバトルＢを増加させるようにすればよい。また、振分テーブル１Ｂを用いる場合は、高当りパターンでのＳＰ２種別の他の当落演出（バトルＡ，Ｃ）の振分を減少させて高当りパターンでのバトルＢの振分を増加させるようにすればよい。このとき、戦歴の教示として、バトルＡに対応するキャラクタＡとバトルＢに対応するキャラクタＢとがそれぞれパワーアップしているような教示が行われる。

【１１２２】

なお、振分テーブル１Ｂを用いて同一種別内の複数の当落演出をそれぞれ「特定の当落演出」として戦歴の記録の対象とする場合、各当落演出の現出に基づくそれぞれの戦歴の記録によって、振分の配分が干渉されることが想定されるが、このような場合の処理を特に限定するものではなく、各当落演出が現出して戦歴が記録されるたびに、柔軟に振分が変更されるようにすればよい。具体例を挙げると、バトルＡリーチ及びバトルＢリーチをそれぞれ「特定の当落演出」とする場合に、バトルＡに関する戦歴の移行時には、高当りパターンの振分について、１段階移行するごとにバトルＢリーチの振分を「５」、バトルＣリーチの振分を「３」減少させてバトルＡリーチの振分を「８」増加させるとし、バトルＢに関する戦歴の移行時には、１段階移行するごとにバトルＡリーチの振分を「４」、バトルＣリーチの振分を「３」減少させてバトルＢリーチの振分を「７」増加させるようにすればよい。このときの増減幅についても限定されるものではなく、適宜設定するようにしてもよい。後述の図１９０～１９２では、バトルＡ～Ｃリーチのそれぞれで戦歴が移行する場合の画面例が示されている。また、「特定の当落演出」はＳＰ２種別のバトルリーチに限定するものではなく、別の種別の当落演出であってもよいが、このような場合、当該当落演出と同じ種別（当落演出群）に含まれる他の当落演出の振分が抑制される。

【１１２３】

さらに、本実施形態のパチンコ機１では、複数種類の当落演出を「特定の当落演出」の対象候補として予め設定し、当該対象候補のうちから遊技者の希望に応じて「特定の当落演出」を指定可能にしてもよい。このような指定の具体的な操作としては例えば、遊技者の所定操作に応じて液晶表示装置１９００に入力画面を表示可能にし、当該入力画面に対する操作を遊技者が行ったことに基づいて、「特定の当落演出」を決定する。内部的な処

理としては、対象候補の各当落演出に関する戦歴の移行について振分の変更を管理する振分テーブルを予め周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂに格納しておき、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが、遊技者の操作によって選択された「特定の当落演出」に基づいて、当落演出の選択に使用する振分テーブルを決定すればよい。

【１１２４】

［６－２．当落演出の実施例］

ここでは、図１８６，１８８に記載した当落演出について、図１９０～１９２を参照しながら、変動時間が３０秒の特図変動パターンに基づいて実行される当落演出の種別ごとに演出内容を説明する。各図に例示された演出は、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによって選択された演出パターンに応じて実行されるものであり、当該演出パターンに基づいて液晶制御ＭＰＵ４１５０ａが液晶表示装置１９００に表示させる。

【１１２５】

図１９０は、通常種別の当落演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。図１９０（Ａ）～（Ｄ）は、それぞれ、液晶表示装置１９００における演出画像を模式的に示している。図１９０（Ａ）において、教示領域１９００ａ，１９００ｂ，１９００ｃは、戦歴の記録が行われたはずれの当落演出に関する情報が示される領域である。具体的には例えば、教示領域１９００ａは、バトルＡリーチがはずれで現出されたことに基づいて、バトルＡに関する戦歴の記録が行われたことを教示（示唆）するための領域であり、バトルＡリーチによる戦歴の記録に基づいて、例えば「Ａ」の文字の背景に所定色で発光する画像が表示される。同様に教示領域１９００ｂは、バトルＢリーチがはずれで現出されたことに基づいてバトルＢに関する戦歴の記録が行われたことを教示（示唆）するための領域であり、教示領域１９００ｃは、バトルＣリーチがはずれで現出されたことに基づいてバトルＣに関する戦歴の記録が行われたことを教示（示唆）するための領域であり、教示領域１９００ａと同様に、「Ｂ」や「Ｃ」の文字の背景に所定色で発光する画像が表示可能にされている。図１９０（Ａ）～（Ｄ）では、教示領域１９００ａ～１９００ｃは特に発光表示されていないとし、具体的な発光色等については、図１９２を参照して後述する。

【１１２６】

図１９０（Ａ）に示す画像表示領域１９００ｄは、装飾図柄の図柄列や当落演出の画像等が表示される領域である。例えば、画像表示領域１９００ｄに示された矢印は、変動中の装飾図柄を意味し、図１９０（Ａ）では画像表示領域１９００ｄに３つの矢印が示されていることから、左・中・右の各列で装飾図柄が変動中である。

【１１２７】

図１９０（Ｂ）に示す文字表示領域１９００ｅは、画像表示領域１９００ｄで文字や記号等を表示可能な領域であり、演出状況に応じて所定の文字等が表示される。例えば、図１９０（Ｂ）では、画像表示領域１９００ｄに「７・矢印・７」と示されているように、左右列の装飾図柄が「７」図柄で停止し、中列の装飾図柄が変動中の状態にあることから、リーチ状態が形成された状況である。このとき、文字表示領域１９００ｅに「リーチ！」の文字が表示されることにより、遊技者にリーチ状態の形成を確実に通知することができる。

【１１２８】

なお、図１９０（Ａ）～（Ｄ）や、後述する図１９１（Ａ）～（Ｅ）及び図１９２（Ａ）～（Ｅ）において、教示領域１９００ａ～１９００ｃ、画像表示領域１９００ｄ、並びに文字表示領域１９００ｅと同一の記号が付されたものは同一の領域を示すものであり、個々の説明を省略する。

【１１２９】

図１９０（Ｂ）に示したようにリーチ状態が形成されると、通常種別の当落演出（ノーマルリーチ、又はロングリーチ）の演出画面が表示される。具体的には、変動中である中列の装飾図柄が所定時間の経過後に何れかの図柄で停止し、当該当落演出による遊技結果の表示を行う。遊技結果が当り（大当り）となる場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに

よって当りパターンの当落演出を含む演出パターンが選択されているので、当該演出パターンに対応する演出結果として、図１９０（Ｃ）に示すように、リーチ状態を形成した左右列の装飾図柄と同じ図柄（この場合は「７」図柄）が揃って停止する。この結果、遊技者は、液晶表示装置１９００に表示された演出結果から、本遊技で大当りに当選したことを認識できる。なお、パチンコ機１における大当り図柄の表示規定によっては、同一図柄揃いに限る必要はなく、例えば大当りを示す特定の図柄が停止するようにしてもよい。図１９０（Ｃ）のように大当りに当選した場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、大当り遊技が開始される。

【１１３０】

また、遊技結果がはずれとなる場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによってはずれパターンの当落演出を含む演出パターンが選択されているので、当該演出パターンに対応する演出結果として、図１９０（Ｄ）に示すように、リーチ状態を形成した左右列の装飾図柄とは異なる図柄（ここでは「２」図柄）が停止する。この結果、遊技者は、液晶表示装置１９００に表示された演出結果から、本遊技で大当りに当選できなかった（はずれた）ことを認識できる。図１９０（Ｄ）のように大当りに当選しなかった場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、次の遊技に移行する。

【１１３１】

なお、通常種別の当落演出として、ノーマルリーチとロングリーチとを例示したが、両者の違いは例えば、中列に停止する装飾図柄の法則で区別され、ロングリーチの場合は、はずれ時に停止する中列の装飾図柄がリーチ状態を形成した図柄と数字的又は配列的に近い（例えば前後１～２コマ）図柄であり、ノーマルリーチの場合は、はずれ時に停止する中列の装飾図柄が、それ以外の、リーチ状態を形成した図柄と数字的又は配列的に遠い図柄であるとする。このようにロングリーチにおける挙動をノーマルリーチとは異ならせることによって、遊技者にノーマルリーチよりも大当りへの期待度を抱かせることが期待できる。しかし、通常種別の当落演出は、図１９０に示したように、リーチ状態が形成された後に格別の演出画面が表示されるといったものではなく、大当りへの期待度は、後述するＳＰ１，ＳＰ２種別の当落演出ほどに高いものではない。

【１１３２】

図１９１は、ＳＰ１種別の当落演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。図１９１（Ａ）～（Ｇ）は、それぞれ、液晶表示装置１９００における演出画像を模式的に示しており、図１９１（Ａ），（Ｂ）は、図１９０（Ａ），（Ｂ）と同一の演出画面なので、説明を省略する。

【１１３３】

図１９１（Ｂ）に示したようにリーチ状態が形成されると、ＳＰ１種別の当落演出（ストーリーＡリーチ、ストーリーＢリーチ、又はストーリーＣリーチ）の演出画面が表示される。ここで、ＳＰ１種別の当落演出である「ストーリーリーチ」はスーパーリーチの１種であり、図１９１（Ｃ）に示すような専用の当落演出画面が表示され、当落演出の種類「Ａ」～「Ｃ」に対応してキャラクタや進行経路等の異なる演出が行われる。より具体的に説明すると、まず、図１９１（Ｂ）まで画像表示領域１９００ｄに表示されていた装飾図柄の変動表示は、第二画像表示領域１９００ｆに表示されるとともに、画像表示領域１９００ｄには、キャラクタがゴールに向けて進むかのような画面が表示される。図１９１（Ｃ）は、ストーリーリーチＡを例示しているため、キャラクタ「Ａ」が描画されている。このようなストーリーリーチの演出画面では、キャラクタ「Ａ」の進行先に穴（図１９１（Ｃ）内の縞部）が描かれており、キャラクタ「Ａ」が穴を超えてゴールに到達できるか否かによって、遊技結果が大当りか否かが示唆される。

【１１３４】

その後、図１９１（Ｃ）に示した演出画面に続いてストーリーＡリーチの演出画面は遷移し、遊技結果が当り（大当り）となる場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによって当りパターンの当落演出を含む演出パターンが選択されているので、当該演出パターンに対応する演出結果として、図１９１（Ｄ）に示すように、キャラクタ「Ａ」が無事ゴールに

到達できたことを示す演出画面が描画される。それと同時に、第二画像表示領域１９００ｆには大当りを示す装飾図柄の組合せ（例えば「７」図柄揃い）が停止表示される。そして、図１９１（Ｅ）に示すように、第二画像表示領域１９００ｆに停止表示された装飾図柄の揃い態様が画像表示領域１９００ｄに大きく表示され、本遊技で大当りに当選したことが遊技者から認識可能にされる。図１９１（Ｅ）のように大当りに当選した場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、大当り遊技が開始される。

【１１３５】

また、遊技結果がはずれとなる場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによってはずれパターンの当落演出を含む演出パターンが選択されているので、当該演出パターンに対応する演出結果として、図１９１（Ｆ）に示すように、キャラクタ「Ａ」が穴に嵌まってゴールに到達できなかったことを示す演出画面が描画される。それと同時に、第二画像表示領域１９００ｆには大当り以外を示す装飾図柄の組合せ（例えば「７・５・７」）が停止表示される。そして、図１９１（Ｇ）に示すように、第二画像表示領域１９００ｆに停止表示された装飾図柄の揃い態様が画像表示領域１９００ｄに大きく表示され、本遊技で大当りに当選できなかった（はずれた）ことが遊技者から認識可能にされる。図１９１（Ｇ）のように大当りに当選しなかった場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、次の遊技に移行する。

【１１３６】

なお、ＳＰ１種別の各当落演出（ストーリーＡ～Ｃ）は、例えば図１８６に示した振分から算出できるように、少なくとも初期設定（戦歴Ｐ）において、ストーリーＡ、ストーリーＢ、ストーリーＣの順に信頼度が高く設定されている。そのため、キャラクタ「Ａ」よりもキャラクタ「Ｂ」、キャラクタ「Ｂ」よりもキャラクタ「Ｃ」を有益なキャラクタとして登場させることによって、同じＳＰ１種別の当落演出であっても、遊技者に異なる期待感を抱かせることができる。また、ＳＰ１種別の当落演出による大当りへの期待度（信頼度）は、前述したように通常種別の当落演出による信頼度よりも高いことから、通常種別の当落演出よりも特別な印象を抱かせ得る演出画面が描画されることが好ましい。

【１１３７】

図１９２は、ＳＰ２種別の当落演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。まず図１９２（Ａ）は、図１９０（Ａ）や図１９１（Ａ）と同様に左・中・右の各列で装飾図柄が変動中であることを示すものであるが、教示領域１９００ａ，１９００ｂが、教示領域１９００ｃと異なる模様で示されている。

【１１３８】

ここで、教示領域１９００ａ～１９００ｃは、それぞれ、対応する特定の当落演出（バトルＡ～Ｃリーチ）がはずれ態様で現出された場合に戦歴が記録されたことに基づいて、背景の表示が変化する（パワーアップ表示の変化）。例えば、バトルＡ，Ｂ，Ｃのそれぞれに関する戦歴の移行段階を、初期設定を含めて４段階とすると、初期設定の第１段階では背景色を「白」とし、次段階の第２段階では背景色を「青」とし、さらに次段階の第３段階では背景色を「緑」とし、その次段階の第４段階では背景色を「赤」とする。そして、図１９２（Ａ）の教示領域１９００ａの斜線模様は「緑」を示し、教示領域１９００ｂの梨地模様は「青」を示し、教示領域１９００ｃの無地模様は「白」を示すとする。また、図１９２（Ｆ），（Ｇ）に示す教示領域１９００ａの格子模様は「赤」を示す。すなわち、図１９２（Ａ）においては、バトルＡに関する戦歴は第３段階まで移行し、バトルＢに関する戦歴は第２段階まで移行し、バトルＣに関する戦歴は初期設定である第１段階であることが分かる。この状態を各キャラクタのパワーアップの状態で述べるならば、キャラクタＡとキャラクタＢとがパワーアップしている状態である。但し、キャラクタＡの方がよりパワーアップしている。なお、上記のような教示領域１９００ａ～１９００ｃにおける各段階の表示は、当落演出を含む演出パターンの振分の組合せとして選択されている内部的な振分テーブルの選択先と、基本的に対応している。

【１１３９】

次に、図１９２（Ｂ）において「７」図柄によるリーチ状態が形成されると、ＳＰ２種別の当落演出（バトルＡリーチ、バトルＢリーチ、又はバトルＣリーチ）の演出画面が表示される。ここで、ＳＰ２種別の当落演出である「バトルリーチ」はスーパーリーチの１種であり、図１９２（Ｃ）に示すような専用の当落演出画面が表示され、当落演出の種類「Ａ」～「Ｃ」に対応してキャラクタや対戦形式等の異なる演出が行われる。より具体的に説明すると、まず、図１９２（Ｂ）まで画像表示領域１９００ｄに表示されていた装飾図柄の変動表示は、第二画像表示領域１９００ｆに表示されるとともに、画像表示領域１９００ｄには、味方キャラクタが敵キャラクタと戦闘するような画面が表示される。図１９２（Ｃ）は、バトルリーチＡを例示しているため、味方キャラクタ「Ａ」が描画されている。このようなバトルリーチの演出画面では、味方キャラクタ「Ａ」が敵キャラクタ（図１９２（Ｃ）では「Ｚ」）と対決し、勝利できるか否かによって、遊技結果が大当りか否かが示唆される。図１９２（Ｃ）のゲージ領域１９００ｇは、敵キャラクタの体力を示す表示領域であり、斜線部分が少なくなるほど、敵キャラクタがダメージを受けて弱ることを示す。なお、敵キャラクタ「Ｚ」は、バトルリーチの種類や、当該遊技における戦歴に応じて他のキャラクタ（例えば、弱そうに見える敵キャラクタ「Ｘ」や、強そうに見える敵キャラクタ「Ｙ」等）が描画されるようにしてもよい。

【１１４０】

また、図１９２（Ｃ）では、戦歴が記録される「特定の当落演出」であるバトルＡリーチの演出が行われることに基づいて、教示領域１９００ａが、通常時よりも強調されて表示される。このように現出された当落演出に対応して教示領域１９００ａが強調表示されることにより、遊技者に、戦歴が記録された「特定の当落演出」による演出パターンが実行されていることを明確に認識（例えば視認）させることができ、このときのバトルＡリーチの信頼度は初期設定よりも高くなっていることから、遊技者の興趣を著しく高める効果が期待できる。なお、教示領域１９００を視覚的に強調する以外にも、音声や文字表示等によって「特定の当落演出」であるバトルＡリーチの現出を遊技者に認識させるようにしてもよい。また、教示領域１９００ａが強調表示される際の演出画面では、味方キャラクタ「Ａ」が通常のバトルＡリーチとは異なる見た目（例えば周囲が発光しているかのような表示態様等）で描画されるようにして、特別な演出が進行中であることを教示するようにしてもよい。

【１１４１】

その後、図１９２（Ｃ）に示した演出画面に続いてバトルＡリーチの演出画面は遷移し、遊技結果が当り（大当り）となる場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによって当りパターンの当落演出を含む演出パターンが選択されているので、当該演出パターンに対応する演出結果として、図１９２（Ｄ）に示すように、味方キャラクタ「Ａ」が敵キャラクタ「Ｚ」に勝利したことを示す演出画面が描画される。ゲージ領域１９００ｇには、斜線部分がなくなった様子が描画される。それと同時に、第二画像表示領域１９００ｆには大当りを示す装飾図柄の組合せ（例えば「７」図柄揃い）が停止表示される。そして、図１９２（Ｅ）に示すように、第二画像表示領域１９００ｆに停止表示された装飾図柄の揃い態様が画像表示領域１９００ｄに大きく表示され、本遊技で大当りに当選したことが遊技者から認識可能にされる。図１９２（Ｅ）のように大当りに当選した場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、大当り遊技が開始される。なお、バトルＡリーチで大当りに到達した場合は、戦歴の記録方法及び教示方法の一例として、教示領域１９００ａにおける背景色を「白」の初期設定に戻すとともに、バトルＡに関する戦歴の記録を消去（リセット）する一方、教示領域１９００ｂにおける背景色を現状の「青」のままとしてバトルＢに関する戦歴の記録を残す。

【１１４２】

また、遊技結果がはずれとなる場合には、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａによってはずれパターンの当落演出を含む演出パターンが選択されているので、当該演出パターンに対応する演出結果として、図１９２（Ｆ）に示すように、味方キャラクタ「Ａ」が敵キャラクタ「Ｚ」に敗北したことを示す演出画面が描画される。それと同時に、第二画像表示領域１

９００ｆには大当り以外を示す装飾図柄の組合せ（例えば「７・６・７」）が停止表示される。そして、図１９２（Ｇ）に示すように、第二画像表示領域１９００ｆに停止表示された装飾図柄の揃い態様が画像表示領域１９００ｄに大きく表示され、本遊技で大当りに当選できなかった（はずれた）ことが遊技者から認識可能にされる。図１９２（Ｇ）のように大当りに当選しなかった場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、次の遊技に移行する。

【１１４３】

なお、図１９２（Ｆ）では、「特定の当落演出」であるバトルＡリーチがはずれ態様で現出しているため、バトルＡリーチに関する戦歴の記録の条件を満たすことになる。このとき、図１９２（Ｆ）に一例を示したように、「Ａ」の敗北結果（戦歴）が記録されるかのような態様で、教示領域１９００ａの背景色が斜線模様（第３段階の「緑」）から格子模様（第４段階の「赤」）に変更される。このバトルＡに関する戦歴の段階の移行に伴って、当りパターンの当落演出の振分に関する組合せの選択先（振分テーブルにおける戦歴の選択先）も移行される。そして、以降の遊技では、図１９２（Ａ）に示したような液晶表示装置１９００の表示画面でバトルＡに関する戦歴の記録を教示する教示領域１９００ａが格子模様で表示されることになり（キャラクタＡの更なるパワーアップ）、再度バトルＡリーチが現出された場合は、より信頼度が高い当落演出となることを遊技者に示唆することが可能となる。

【１１４４】

また、ＳＰ２種別の各当落演出（バトルＡ～Ｃ）は、例えば図１８６に示した振分から算出できるように、少なくとも初期設定（戦歴Ｐ）において、バトルＡ、バトルＢ、バトルＣの順に信頼度が高く設定されている。そのため、味方キャラクタ「Ａ」よりも味方キャラクタ「Ｂ」、味方キャラクタ「Ｂ」よりも味方キャラクタ「Ｃ」を有益な（強力な）キャラクタとして登場させることによって、同じＳＰ２種別の当落演出であっても、遊技者に異なる期待感を抱かせることができる。また、ＳＰ２種別の当落演出による大当りへの期待度（信頼度）は、前述したように通常種別及びＳＰ１種別の当落演出による信頼度よりも高いことから、これら他の当落演出よりも特別な印象を抱かせ得る演出画面が描画されることが好ましい。

【１１４５】

なお、図１８８の振分テーブル１Ｂを用いて説明したように、本実施形態のパチンコ機１では、特定の当落演出であるバトルＡリーチが大当りに到達しないはずれ態様で現出されたことに基づいてバトルＡに関する戦歴の記録及び移行が行われるが、バトルＡに関する戦歴の移行が複数段階進行すると、バトルＡリーチが現出された際の大当り（及び高当り）の信頼度が、同一種別であるＳＰ２種別の他の当落演出（例えばバトルＢリーチ）よりも高くなることがあり得る。このように初期設定での信頼度の順番が入れ替わるほどに特定の当落演出（バトルＡリーチ）の信頼度が高められた場合には、バトルＡの現出時に味方キャラクタ「Ａ」を味方キャラクタ「Ｂ」よりも強力なキャラクタであるかのように見せる特別な効果演出を行うようにしてもよく、その結果、信頼度が大幅に上昇したバトルＡに対する遊技者の期待を誘うことが期待できる。また、バトルＡに関する戦歴が高段階に移行して信頼度が高められ、一方でバトルＢに関する振分が減少して信頼度が低くなったような場合に、戦歴の教示として、味方キャラクタ「Ａ」をパワーアップした態様で表示するだけでなく、味方キャラクタ「Ｂ」を通常よりも弱った（パワーダウン）態様で表示するようにしてもよい。このような表示を行うことによって、味方キャラクタ「Ａ」に対応するバトルＡリーチに対する遊技者の期待を効果的に高めることができる。

【１１４６】

［６－３．当落演出に関する別例］

以上、本実施形態のパチンコ機１における当落演出を含む演出パターンの選択及びその実行時における特徴について説明してきたが、本発明は上記例に限定されるものではなく、例えば、以下のような別例によって実現されてもよい。

【１１４７】

まず例えば、本実施形態のパチンコ機１において、戦歴間の移行条件や各戦歴における振分数等の設定は、例示条件に限定されるものではない。例えば、戦歴間の移行条件として、はずれ態様の特定の当落演出が規定回数現出された場合に移行するようにしてもよいし、さらにこの規定回数を戦歴間で異なる回数に設定してもよい。また、この他にも、例えば、はずれ時にバトルＡが現出されているときに、始動口２１０１に遊技球が入賞したことに基づく保留に対して所謂「先読み保留」が行われた場合（このとき、該保留の大当り期待度が高まっている）には、上述したような戦歴の１段階移行ではなく、戦歴を一気に２段階移行させるようにしてもよい。なお、このような場合には、戦歴の移行後の大当りに対する期待度をそれまでの期待度（例えば５０％）よりも高い値にするように設定することが望ましい。また、戦歴の設定数も限定されるものではなく、図１８６，１８８に示した「戦歴Ｒ」よりも先の移行先として「戦歴Ｓ」や更なる移行先となる戦歴を設定してもよい。

【１１４８】

また例えば、図１８６，１８８の例示では、戦歴ごとに振分が予め設定されているように記載しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、所定の移行条件を満たした場合に、所定の法則や確率に従って特定の当落演出の振分数を加減するようにしてもよい。具体的には例えば、はずれのバトルＡリーチが選択されて戦歴の移行条件を満たした場合に、高当りパターンでのＳＰ１種別の当落演出の振分をそれぞれ「０」～「５」減算するとともに、バトルＡリーチの当り時の振分を「９」加算する、等としてもよい。但し、内部処理を効率的に行う観点から、振分の減算数の合計値と加算数の合計値とが同一になるように設定されることがより好ましい。

【１１４９】

また、上述の実施例では、戦歴の記録に基づく教示が行われる教示領域（図１９０～１９２における教示領域１９００ａ～１９００ｃ）において、「Ａ」～「Ｃ」等の文字の背景色を、選択先の戦歴に応じて異なる色に発光させるとしたが、本実施形態によるパチンコ機１は、このような戦歴の記録に基づく教示の態様を背景色に限定するものではなく、例えば、選択先の戦歴の移行に伴って対応する教示領域の表示方法（サイズや輝度等）を変更したり、特定の当落演出を示唆可能な「Ａ」～「Ｃ」等の文字の表示方法（サイズや色等）を変更したりしてもよい。また、それ以外の戦歴の教示方法の一例として、戦歴の記録の対象となる当落演出に対応するキャラクタ（例えば、キャラクタ「Ａ」～キャラクタ「Ｃ」）を液晶表示装置１９００の表示領域内に出現させる等によって、戦歴が記録された当落演出を示唆するようにしてもよい。何れにしても、特定の当落演出（例えばバトルＡリーチ）への対応関係を認識可能な表示（「Ａ」の強化表示やキャラクタ「Ａ」のパワーアップ表示等）が行われればよい。

【１１５０】

また、戦歴の教示を行うタイミングについては、図１９２の例示では、常に最新の戦歴の状況を教示領域１９００ａ～１９００ｃに表示するようにしたが、上記に限定されるものではなく、例えば、戦歴が記録された特定の当落演出が次回に現出された際、演出画面に表示過程の任意のタイミングで当該特定の当落演出に関する戦歴の教示を行うようにしてもよい。このような場合に、本遊技が戦歴の記録に基づいて信頼度が向上している当落演出が行われる遊技であることが、戦歴の教示が行われた時点で遊技者に通知されることになるので、遊技に対する興味を急激に高め、大当り及び高当りへの期待感を抱かせる効果が期待できる。また例えば、複数の当落演出を「戦歴の記録」の対象とする場合に、対象となる全ての当落演出に関する「戦歴の教示」を行う必要はなく、より出現頻度が高い当落演出に限定したり、前回又は過去の所定遊技回数の間に現出された対象の当落演出に関する「戦歴の教示」だけを行うようにしたり、等の様々な制御を実現するようにしても構わない。

【１１５１】

また、本実施形態のパチンコ機１では、戦歴の記録に基づく教示を液晶表示装置１９００の表示領域に表示させるか否かは、遊技者から選択可能に設定してもよく、このような

場合に、特定の当落演出が現出されたときに戦歴の記録によって信頼度が高くなっているか否かを敢えて曖昧にしたまま結果を楽しみたい等といった遊技者の好みに合わせて、遊技演出を提供することができる。このように多様な方法で「戦歴の教示」を可能にすることによって、遊技性を更に高めることができる。

【１１５２】

また、上述の実施例では、特定の当落演出がはずれで現出されたことに基づいて戦歴が記録されるとともに、振分の組合せの選択先が移行（戦歴の移行）することによって、以降の遊技において特定の当落演出が現出された際の大当り及び高当りの信頼度を高くすることについて説明したが、このような戦歴の移行条件や維持条件は上述例に限定されるものではない。例えば選択先の移行条件については、特定の当落演出が連続してはずれ態様で現出された場合でなくてもよく、必ずしも毎回戦歴の記録又は戦歴の移行が行われなくてもよい。また、所定期間内に一定回数以上特定の当落演出がはずれ態様で現出された場合に戦歴の選択先を移行させるようにしてもよいし、前述したように、その他の所定条件を満足したことに基づいて選択先を移行させるようにしてもよい。

【１１５３】

また、複数の当落演出が戦歴の記録の対象とされる際の戦歴の移行について具体的を挙げると、バトルＡリーチがはずれ態様で現出してバトルＡに関する戦歴の記録が行われ、バトルＡに対応する戦歴の教示としてキャラクタ「Ａ」のパワーアップ表示が行われた後に、バトルＢリーチがはずれ態様で現出された場合、バトルＢリーチの現出に基づく戦歴の記録の有無に拘わらず、キャラクタ「Ａ」のパワーアップ状態が残されることが好ましい。このように制御されることにより、キャラクタ「Ａ」のパワーアップ状態が、無関係と感じられるバトルＢの現出によって消されないため、バトルＢリーチがはずれで現出された後でも、バトルＡに対する期待感を維持できるという安心感を遊技者に提供することができる。そして、はずれたバトルＢリーチによってバトルＢに対応する戦歴の教示（キャラクター「Ｂ」のパワーアップ）が別途行われた場合には、遊技者の期待感を更に増大させることができる。

【１１５４】

戦歴の記録の対象となる特定の当落演出がはずれで現出された際に、必ずしも毎回、戦歴の移行が行われない、という戦歴の移行条件の一例を、はずれのバトルＡリーチを戦歴の記録の対象として図１８６の振分テーブル１Ａを用いて説明する。具体的には、戦歴ＰにおいてはずれのバトルＡリーチが現出されたときに１／２（５０％）の確率で戦歴Ｑに移行するとし、さらに、戦歴ＱにおいてはずれのバトルＡリーチが現出されたときに１／５（２０％）の確率で戦歴Ｒに移行するとする。このように、戦歴が記録されても戦歴の移行が必ずしも行われないようにする場合には、バトルＡリーチではずれたとしても、戦歴の教示が行われた場合に、バトルＡリーチに対応するキャラクタ「Ａ」がパワーアップするような演出が実行されることに期待できるようになるため、特定の当落演出がはずれたとしても、戦歴の移行が行われるかどうか、という点に対して、遊技者の楽しみや期待感を向けさせることができ、遊技性を向上させる効果を奏する。さらに、戦歴Ｐから戦歴Ｑへの移行条件（確率５０％）を、戦歴Ｑから戦歴Ｒへの移行条件（確率２０％）よりも厳しく設定した場合には、第１段階（初期段階）から第２段階に比較的移行しやすくなるため、キャラクタ「Ａ」のパワーアップ等の戦歴の教示が行われやすくなる。この結果、キャラクタがパワーアップしているという特別な状態が提供される機会を高められるので、遊技者の興趣を高め、稼働を促進する効果が期待できる。

【１１５５】

また、「戦歴の記録」で記憶される情報は、戦歴の移行に伴って所定の条件を満たした場合に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ等によってその一部又は全てが適宜消去されるようにしてもよい。このように「戦歴の記録」で記憶される情報を消去することで、利用機会がないデータを過剰に保持し続けることを抑制し、処理能力の低下を抑制する効果が期待できる。

【１１５６】

戦歴の記録に関する情報を消去する機会の１つに、戦歴のリセットがある。戦歴のリセットとは、所定の遊技結果を契機として、戦歴を初期状態に戻すことである。戦歴がリセットされる条件としては、例えば、大当たりに当選した場合が考えられるが、次回何らかの所定の大当り（例えば、高当り）に当選した時点で戦歴を初期設定にリセットするようにしてもよいし、特定の当落演出によって所定の大当りに当選するまでは移行先の戦歴を維持するようにしてもよいし、または、特定の当落演出によって所定の大当りに当選した際に、戦歴を所定段階だけ戻して選択先とするようにしてもよい。また、本実施形態のパチンコ機１では、大当りに当選した際に全ての戦歴をリセットしなくてもよい。具体的には例えば、キャラクタ「Ａ」，「Ｂ」がパワーアップしている状態（バトルＡ，Ｂに関する戦歴の教示が行われている状態）において、バトルＡリーチによって高当りに到達した際に、バトルＡに関する戦歴のみを初期状態にリセットしてキャラクタ「Ａ」のパワーアップを解除し、バトルＢに関する戦歴は維持してキャラクタ「Ｂ」のパワーアップ状態も残すようにしてもよい。このように制御する場合、キャラクタ「Ａ」に関連するバトルＡリーチで大当りに当選したのに、無関係のキャラクタ「Ｂ」のパワーアップ状態までもが解除されることによって遊技者が抱き得る理不尽な心情を抑制することができる。そして、当該大当りの後も、キャラクタ「Ｂ」に関連するバトルＢリーチの現出に対して遊技者の期待を維持させることができるため、遊技の継続を促進する効果が期待できる。また、別例としては、特定の当落演出によって低当りに当選した場合には、戦歴をリセットせずに維持するようにしてもよく、このような制御を行うことによって、高当りに対する期待感を高め得る本実施形態の効果をより適切に遊技者に体感させることができる。

【１１５７】

また、本実施形態のパチンコ機１が、大当りとは異なる特別抽選結果が得られたにも拘わらず大当り時に類似した大入賞口２１０３の開閉制御を行う（所謂、小当り）機能を有している場合、小当りが実行されても戦歴の記録に関する情報が消去されないことが好ましい。また、小当りを契機として特殊な遊技期間（例えばチャンスゾーンのような有利期間）に移行したとしても、やはり戦歴の記録に関する情報が消去されないことが好ましい。このような制御を行うことによって、遊技者視点では遊技状態が変更されたかのように見える場合であっても、内部の遊技状態が変更されていない場合に戦歴の記録に関する情報が変更されてしまうことを防止できるため、大当りに当選する等して遊技者が実質的に特典を獲得できるまで戦歴を保持することができ、大当りへの期待度の向上に対する戦歴の記録による貢献度合いを遊技者に体感させることが期待できる。

【１１５８】

また、戦歴の移行によって振分の変更が繰り返し行われた場合に、ある当落演出に対する振分値が「０」になってしまうことも想定し得るが、このような事態を回避するために、最低限の閾値を予め規定し、当該閾値を下回らないように制御してもよい。当落演出の振分が「０」になってしまうと、当該当落演出が選択されなくなるため、当落演出の選択幅が減ることになり、遊技性を損なうおそれがあるが、このように制御することにより、選択されうる当落演出の種類を確保しつつも、大当り（高当り）への期待度を変更させる戦歴の移行を実現できるという効果がある。また、遊技者の観点からすれば、多彩な当落演出が提供される状況に変わりはないなかで、特定の当落演出が現出された際に興趣が高められるという効果を奏する。また同様に、特定の当落演出に対する振分値の上限値を閾値によって制限するように制御してもよい。

【１１５９】

また、本実施例では特定の当落演出（例えばバトルＡリーチ）が当りではない態様（はずれ）で現出されたことに基づいて、以降の遊技において、高当り時における当該特定の当落演出の振分を増加することで、当該特定の当落演出が現出された際の大当り（高当り）への期待度を高め得るとしてきたが、本実施形態のパチンコ機１によれば、当該特定の当落演出（バトルＡリーチ）が現出された際の高当りへの期待度を高め得る方法はこれに限定するものではない。例えば、特定の当落演出（例えばバトルＡリーチ）が当りではない態様（はずれ）で現出されたことに基づいて、以降の遊技において、『はずれ時』並び

に『低当り時』における当該特定の当落演出の振分を減少させることで、相対的に当該特定の当落演出が現出された際の高当りへの期待度を高めるようにしてもよい。但し、当りの振分を変更させたほうが、特定の当落演出で大当りに当選する遊技の現出機会を高められるため、戦歴の教示に対応して大当りに期待できる当落演出に対する遊技者の興趣の向上をより促進することが可能となる。

【１１６０】

［６－４．変動時間が異なる変動パターンの場合］

これまでの説明では、本実施形態のパチンコ機１において、例えば３０秒の変動時間を有する特別図柄の変動パターンが選択された場合に、当該変動パターンに基づいて決定される装飾図柄の演出パターン（当落演出）の決定方法について述べてきた。しかし、図１８５に例示したように、特別図柄の変動パターンには複数種類の変動時間を有する変動パターンが存在し、変動時間３０秒とは異なる変動パターン（例えば変動時間６０秒）が選択された場合には、上述してきたような演出パターンの決定処理を行うことはできない。

【１１６１】

しかし、本実施形態のパチンコ機１では、特定の演出（例えば、バトルＡリーチ）を現出させ得る所定の変動パターン（３０秒の変動時間を有する特別図柄の変動パターン）とは異なる変動パターンが選択された場合であっても、後に詳述する「代替演出」が実行されることによって「特定の演出」を現出させることができる。以下では、このような制御処理について説明する。なお、「所定の変動パターンとは異なる変動パターン」は、「変動時間が６０秒の特別図柄の変動パターン（特別図柄変動パターン）」とする。

【１１６２】

また、以下では「変動時間が６０秒の特別図柄変動パターン」に基づいて決定される当落演出の振分について説明するが、本実施形態のパチンコ機１は、このような「変動時間が６０秒の特別図柄変動パターン」の場合の処理と、［６－１－１］～［６－１－３］で述べた「変動時間が３０秒の特別図柄変動パターン」の場合の処理とを、組み合わせて構成することができる。具体的には、変動パターンの変動時間が３０秒の場合は、［６－１－１］で説明した振分テーブル１Ａ（図１８６）、又は［６－１－２］で説明した振分テーブル１Ｂ（図１８８）の何れかを用いるようにし、変動パターンの変動時間が６０秒の場合は、後述する［６－４－１］の振分テーブル２Ａ（図１９３）、又は［６－４－２］の振分テーブル２Ｂ（図１９４）の何れかを用いるようにしてよい。

【１１６３】

［６－４－１．変動時間６０秒での演出パターンの振分（その１）］

図１９３は、当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル２Ａ）である。図１９３に示した振分テーブル２Ａは、特別図柄の変動パターンとして変動時間が「６０秒」である際に使用される演出パターンの振分テーブルであり、図１９３に示す各当落演出の演出時間（装飾図柄の変動時間）は６０秒以内である。なお、図１８５に例示したように、特別抽選結果に基づいて変動時間が６０秒となる特別図柄の変動パターンが選択される割合は、「はずれ」の場合に１５／１００とし、「低当り」又は「高当り」の場合にそれぞれ６０／１００とする。別の見方をすれば、変動時間６０秒の変動パターンが選択される際、各判定結果の比は、「はずれ」：「低当り」：「高当り」＝１５：６０：６０＝１：４：４となり、１１．１％（１／９）が「はずれ」となり、８８．９％（８／９）が大当り（低当り又は高当り）となることが示される。換言すれば、図１９３に示す振分テーブル２Ａを用いて当落演出が振分けられるとき、特別抽選の結果は１１．１％が「はずれ」であり、「８８．９％」が大当りであり、かつ、特別図柄の変動時間は「６０秒」である。なお、図１９３に示す当落演出の振分は簡略に説明を行うための一例であって、本実施形態のパチンコ機１における当落演出の種別及び種類等を限定するものではない。各振分の設定内容は、予め周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂ等に記憶されており、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが必要に応じて読み出すことができる。

【１１６４】

図１９３に示す振分テーブル２Ａの各項目（種別、演出名称、戦歴等）は、図１８６の

振分テーブル１Ａや図１８８の振分テーブル１Ｂの場合と同様であり、説明を省略する。振分テーブル２Ａの「種別」には、「ＳＰ３」が設けられている。「ＳＰ３」に含まれる当落演出は、一般的にはスーパーリーチと呼ばれるような当落演出に対応するものであり、スーパーリーチの中でも特に大当りへの期待度が高く設定されている。「ＳＰ３」種別の当落演出では、一例として、「ＳＰ２」種別の当落演出と同様に対戦形式による演出がＳＰ２種別よりも長い変動時間で進行し、進行結果によって大当り（及びその種類）かはずれかを認識可能な態様で表示される。そして、ＳＰ３種別に含まれる当落演出は６つ（「ロングバトルＡ」、「ロングバトルＡ’」、「ロングバトルＢ」、「ロングバトルＢ’」、「ロングバトルＣ」、「ロングバトルＣ’」）あるが、演出内容の特徴（例えば、対戦演出の際に味方キャラクタとして選択されるキャラクタＡ～Ｃ）に基づいて種類分けすると「ロングＡ」、「ロングＢ」、「ロングＣ」の３種類に分けることができる。

【１１６５】

このようなＳＰ３種別の当落演出のうち、ロングバトルＢリーチとロングバトルＢ’リーチのように、同じ型のロング（ここではロングＢ）に分類される２種の当落演出の演出内容について概要を説明する。まず、ロングＢに含まれる両リーチは、図１９６，１８８で説明したバトルＢリーチと同様に、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦し、敵キャラクタに勝利できるか否かによって大当りするか否かが示される対戦形式のリーチ演出であり、基本的にはキャラクタＢが味方キャラクタとして選択される。但し、その対戦期間（変動時間）は、バトルＢリーチが３０秒以下であったのに対し、ロングＢリーチは６０秒以下と長く設定される。ここで、ロングバトルＢリーチは、当該リーチ演出を通じてキャラクタＢが中心キャラクタであるのに対し、ロングバトルＢ’リーチでは、全体的な演出内容はロングバトルＢリーチと類似しているものの、当該リーチ演出の何れかのタイミングで、ロングバトルＢリーチとは異なる別演出内容に切り替わる（差替えられる）ことを特徴としている。そして、切り替わる演出内容は、戦歴の記録に基づいた演出である。具体的には例えば、バトルＡリーチがはずれ態様で現出されたことに基づいて『バトルＡに関する戦歴の記録』が行われたときに、ロングバトルＢ’リーチが実行される場合には、ロングバトルＢリーチと同一（又は類似）の演出が進行している途中で、『バトルＡに関する戦歴の記録』に基づいて「バトルＡリーチ」の演出と同一（又は類似）の演出が現出される。同様に、『バトルＡに関する戦歴の記録』が行われたときにロングバトルＣ’が選択された場合には、ロングバトルＣリーチと同一（又は類似）の演出が進行している途中で、戦歴の記録に基づいて、「バトルＡリーチ」の演出と同一（又は類似）の演出が現出される。このように、ロングバトルＢ’リーチやロングバトルＣ’リーチは、種類こそロングＢ又はロングＣの当落演出であるものの、当該演出の少なくとも一部が、戦歴の記録に基づく特定の演出（バトルＡリーチの演出）に代替される演出であり、「代替演出」と呼べるものである。「代替演出」の詳細な演出画面やその画面遷移等については、［６－５］以下で後述する。

【１１６６】

なお、［６－２］で図１９２等を参照しながら説明したのと同様に（具体的には、教示領域１９００ａ～１９００ｃ）、「戦歴の記録」が行われた以降の遊技において変動時間６０秒の変動パターンに基づく装飾図柄の変動表示としてＳＰ３種別の当落演出が現出される場合においても、液晶表示装置１９００上等において「戦歴の教示」が行われる。具体的には例えば、バトルＡリーチに関する戦歴の記録が行われた場合に、バトルＡ又はキャラクタＡを認識可能な態様で液晶表示装置１９００上に「戦歴の教示」が行われる。さらにこの状態で、ロングバトルＢ’リーチやロングバトルＣ’リーチが実行されることによってバトルＡリーチの演出と同一（又は類似）の演出が現出されるときには、「戦歴の教示」で示された情報に対応する演出（バトルＡリーチの演出）が現出されていることを遊技者に確実に認識させ得る強調表示が行われることが好ましい。また、「戦歴の教示」の表示形態は、［６－２］と同様に様々な態様を取ってよい。

【１１６７】

また、図１９３の振分テーブル２Ａでは、戦歴Ｐ、戦歴Ｑ、戦歴Ｒの移行条件について

も、図１８６，１８８に示した振分テーブル１Ａ，１Ｂと同様であるとし、「バトルＡリーチ」を「特定の当落演出」とするときに、バトルＡリーチがはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録が行われ、当該戦歴の記録に基づいて、振分テーブル２Ａで選択される戦歴が移行する。

【１１６８】

次に、図１９３の振分テーブル２Ａにおいて、戦歴の移行に伴って変更される当落演出の振分について説明する。戦歴Ｐの振分（振分Ｘ２－Ｐ，Ｙ２－Ｐ，Ｚ２－Ｐ）は、初期設定で用いられる振分である。図１９３の振分テーブル２Ａでは、バトルＡリーチを特定の当落演出として「バトルＡに関する戦歴の記録」が行われる際に用いられる振分テーブルの一例として、ロングバトルＡ’に対する振分が存在しない。また、初期設定の戦歴Ｐでは、ロングバトルＢ’，ロングバトルＣ’に対する振分も存在しないとする。

【１１６９】

「戦歴Ｐ」が選択された状態においてバトルＡに関する戦歴の記録が行われ、所定の戦歴の移行条件を満たした場合には、当落演出を決定する際に「戦歴Ｑ」が選択されるようになる。「戦歴Ｑ」では、「戦歴Ｐ」と比較すると、ロングＢ及びロングＣにおいて、各パターン（はずれ、低当り、高当り）における振分の一部が変更されている。

【１１７０】

具体的には、はずれパターンの振分Ｘ２－Ｑによれば、振分Ｘ２－Ｐと比べて、ロングＢのうち、ロングバトルＢリーチの振分が「３」減少しロングバトルＢ’リーチの振分が「３」増加する。そして、ロングＣのうち、ロングバトルＣリーチの振分が「３」減少しロングバトルＣ’リーチの振分が「３」増加する。また、低当りパターンの振分Ｙ２－Ｑによれば、振分Ｙ２－Ｐと比べて、ロングＢのうち、ロングバトルＢリーチの振分が「１０」減少しロングバトルＢ’リーチの振分が「１０」増加する。そして、ロングＣのうち、ロングバトルＣリーチの振分が「１０」減少しロングバトルＣ’リーチの振分が「１０」増加する。また、高当りパターンの振分Ｚ２－Ｑについても、低当りパターンの振分Ｙ２－Ｑの場合と同様に、「１０」ずつ増減する。但し、種類ごと（ロングＡ，Ｂ，Ｃ）の振分の合計数は変更されていない。

【１１７１】

このように、振分テーブル２Ａでは、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」への移行に伴って、ロングバトルＢリーチ及びロングバトルＣリーチに対する振分個数が減少する一方で、当初は振分が「０」であったロングバトルＢ’リーチ及びロングバトルＣ’リーチに対する振分個数が増加する。但し、その振分個数の増減は、「はずれ」における増減個数（「３」）よりも「大当り」における増減個数（低当りの「１０」と高当りの「１０」を合計すると「２０」）の方が多くなるように定められる。

【１１７２】

次に、「戦歴Ｑ」が選択された状態においてバトルＡに関する戦歴の記録がさらに行われ、所定の戦歴の移行条件を満たした場合には、当落演出を決定する際に「戦歴Ｒ」が選択されるようになる。「戦歴Ｒ」では、「戦歴Ｑ」と比較すると、ロングＢ及びロングＣにおいて、各パターン（はずれ、低当り、高当り）における振分の一部が変更されており、その変更内容は、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」へ移行する際の振分内容の変更と同様である。

【１１７３】

このように、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」、さらには「戦歴Ｒ」に移行するに伴って、ロングバトルＢリーチ及びロングバトルＣリーチに対する振分個数が次第に減少し、初期設定では振分「０」のロングバトルＢ’リーチ及びロングバトルＣ’リーチに対する振分個数が次第に増加する。さらに、「はずれ」における振分の増減個数と「大当り」における振分の増減個数との差も次第に大きくなる。すなわち、戦歴の記録に基づいて選択される戦歴が移行することによって、ロングＢ種類の当落演出が選択される際にロングバトルＢ’リーチが現出されたり、ロングＣ種類の当落演出が選択される際にロングバトルＣ’リーチが現出されたりするようになる。そして、このようなリーチ演出（ロングバトルＢ’

，Ｃ’）の実行時には、前述したように、ロングバトルＢ，Ｃリーチと類似した演出内容が進行する途中で戦歴の記録の対象であるバトルＡリーチの画面（又はバトルＡリーチに関連する画面）が表示される。すなわち、特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させ得る所定の変動パターン（例えば変動時間３０秒でバトルＡリーチが選択され得る変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば変動時間６０秒でロングバトルＢが選択され得る変動パターン）が選択されたとしても、代替演出（例えばロングバトルＢ’リーチ）が現出され得ることによって当該特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させることができる。

【１１７４】

なお、戦歴Ｐ，Ｑ，Ｒの各戦歴において、各当落演出（リーチ演出）が現出された際の大当り（低当り又は高当り）に対する期待度（信頼度）は、以下の通りである。なお、各信頼度は、前述したように「はずれ」：「低当り」：「高当り」＝１：４：４という出現比を考慮して算出しているが、算出式の詳細は省略する。また、振分が「０」であるリーチ演出の信頼度は記載しない。

【１１７５】

まず、「戦歴Ｐ」における大当り（低当り及び高当りを合わせたもの）の信頼度については、

ロングＡ（ロングバトルＡ）リーチの信頼度は７６．２％（１６０／２１０×１００）、
ロングＢ（ロングバトルＢ）リーチの信頼度は８８．９％（２４０／２７０×１００）、
ロングＣ（ロングバトルＣ）リーチの信頼度は９５．２％（４００／４２０×１００）であり、
ＳＰ３種別全体の信頼度は８８．９％（８００／９００×１００）である。

【１１７６】

次に、「戦歴Ｑ」における大当り（低当り及び高当りを合わせたもの）の信頼度については、

ロングＡ（ロングバトルＡ）リーチの信頼度は７６．２％（戦歴Ｐと変わらず）、であり、
ロングバトルＢリーチの信頼度は８５．６％（１６０／１８７×１００）、
ロングバトルＢ’リーチの信頼度は９６．４％（８０／８３×１００）、
ロングＢ全体の信頼度は８８．９％（戦歴Ｐと変わらず）であり、
ロングバトルＣリーチの信頼度は９５．０％（３２０／３３７×１００）、
ロングバトルＣ’リーチの信頼度は９６．４％（８０／８３×１００）、
ロングＣ全体の信頼度は９５．２％（戦歴Ｐと変わらず）であり、
ＳＰ３種別全体の信頼度は８８．９％（戦歴Ｐと変わらず）である。

【１１７７】

次に、「戦歴Ｒ」における大当り（低当り及び高当りを合わせたもの）の信頼度については、

ロングＡ（ロングバトルＡ）リーチの信頼度は７６．２％（戦歴Ｐと変わらず）、であり、
ロングバトルＢリーチの信頼度は７６．２％（８０／１０５×１００）、
ロングバトルＢ’リーチの信頼度は９７．０％（１６０／１６５×１００）、
ロングＢ全体の信頼度は８８．９％（戦歴Ｐと変わらず）であり、
ロングバトルＣリーチの信頼度は９４．１％（２４０／２５５×１００）、
ロングバトルＣ’リーチの信頼度は９７．０％（１６０／１６５×１００）、
ロングＣ全体の信頼度は９５．２％（戦歴Ｐと変わらず）であり、
ＳＰ３種別全体の信頼度は８８．９％（戦歴Ｐと変わらず）である。

【１１７８】

このように、「戦歴Ｐ」から「戦歴Ｑ」、さらには「戦歴Ｒ」に移行した場合に、新たに振分が追加（増加）された当落演出（ロングバトルＢ’，Ｃ’）が現出された際には、「はずれ」となる可能性も低確率で存在するものの、高い確率（９５％以上）で大当りに強く期待できるようになる。すなわち、本実施形態によるパチンコ機１によれば、振分テ

ーブル２Ａを用いたとき、特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させ得る所定の変動パターン（例えば変動時間３０秒でバトルＡリーチが選択され得る変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば変動時間６０秒でロングバトルＢが選択され得る変動パターン）が選択されたとしても、代替演出（例えばロングバトルＢ’リーチ）が現出され得ることによって当該特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させることができるが、このような代替演出は、大当りへの期待度が高い場合に選択される。換言すれば、戦歴の記録が行われているときに特別抽選の結果が大当りであった場合に、「特定の演出を現出させ得る所定の変動パターンとは異なる変動パターン」が選択されたとしても当落演出として「代替演出」が選択され易くなるので、「特定の演出」が現出され易くなる。したがって、戦歴の記録が行われているときに「特定の演出」が現出された場合に、大当りに対する高い期待度を実現することができる。

【１１７９】

［６－４－２．変動時間６０秒での演出パターンの振分（その２）］

図１９４は、当落演出を含む演出パターンの振分を説明するための図（振分テーブル２Ｂ）である。図１９４に示す振分テーブル２Ｂは、図１９２に示した振分テーブル２Ａの代わりに用いることができる、変動時間６０秒での演出パターンの振分テーブルの別例である。振分テーブル２Ｂは、戦歴の移行に伴う振分内容が異なる点以外は、図１９３に示した振分テーブル２Ａと同様の振分テーブルであり、各当落演出や戦歴等の設定については説明を省略する。

【１１８０】

図１９４の振分テーブル２Ｂは、図１９３の振分テーブル２Ａと比較すると、戦歴Ｑ及び戦歴Ｒにおいて、低当りパターンでのロングバトルＢ及びロングバトルＣに対する振分量が異なっている。具体的には、戦歴Ｑの低当りパターンでの振分Ｙ２－Ｑにおいて、戦歴Ｐの低当りパターンでの振分Ｙ２－Ｐと比べて、ロングバトルＢリーチに対する振分量が「５」減少し、ロングバトルＢ’リーチに対する振分量が「５」増加し、ロングバトルＣリーチに対する振分量が「５」減少し、ロングバトルＣ’リーチに対する振分量が「５」増加している。さらに、戦歴Ｒの低当りパターンでの振分Ｙ２－Ｒにおいて、戦歴Ｑの低当りパターンでの振分Ｙ２－Ｑと比べて、ロングバトルＢリーチに対する振分量が「５」減少し、ロングバトルＢ’リーチに対する振分量が「５」増加し、ロングバトルＣリーチに対する振分量が「５」減少し、ロングバトルＣ’リーチに対する振分量が「５」増加している。なお、「戦歴Ｑ」「戦歴Ｒ」の何れにおいても、高当りパターンでの振分量は、振分テーブル２Ａと同じく「１０」ずつ変動している。

【１１８１】

このように、図１９４の振分テーブル２Ｂでは、バトルＡに関する戦歴の記録に基づいて戦歴が移行した場合（戦歴Ｑ，Ｒ）に、低当りパターンでのロングバトルＢ’リーチ及びロングバトルＣ’リーチへの振分量が、高当りパターンでの同リーチへの振分量よりも少なくされる。また、振分テーブル２Ａの場合と同様に、「はずれ」における増減個数（戦歴Ｐから戦歴Ｑでは「３」）よりも「大当り」における増減個数（戦歴Ｐから戦歴Ｑでは、低当りの「５」と高当りの「１０」を合計すると「１５」）の方が多くなるように定められる。さらに言えば、「はずれ」における増減個数は少なくとも「高当り」の増減個数よりも多く定められることが好ましい。本実施形態によるパチンコ機１は、このような振分テーブル２Ｂを用いることによって、振分テーブル２Ａを用いたときと同様に、特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させ得る所定の変動パターン（例えば変動時間３０秒でバトルＡリーチが選択され得る変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば変動時間６０秒でロングバトルＢやロングバトルＣが選択され得る変動パターン）が選択されたとしても、代替演出（例えばロングバトルＢ’リーチやロングバトルＣ’リーチ）が現出され得ることによって当該特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させることができるだけでなく、このような代替演出を低当りよりも高当りの場合に選択され易くできる。

【１１８２】

上述したように代替演出（ロングバトルＢ’リーチ、ロングバトルＣ’リーチ）が低当

りよりも高当りの場合に選択され易いことについて、各戦歴（戦歴Ｐ～Ｒ）において、各代替演出が現出した際の信頼度を算出して検証する。

【１１８３】

まず、「戦歴Ｐ」においては、ロングバトルＢ’リーチもロングバトルＣ’リーチも振分がないため、現出されない。

【１１８４】

次に、「戦歴Ｑ」においては、
ロングバトルＢ’リーチの大当り信頼度は９５．２％（６０／６３×１００）であり、
大当り別の内訳は、
高当り信頼度が６３．５％（４０／６３×１００）、
低当り信頼度が３１．７％（２０／６３×１００）である。
ロングバトルＣ’リーチの大当り信頼度は９５．２％（６０／６３×１００）であり、
大当り別の内訳は、
高当り信頼度が６３．５％（４０／６３×１００）、
低当り信頼度が３１．７％（２０／６３×１００）である。

【１１８５】

次に、「戦歴Ｒ」においては、
ロングバトルＢ’リーチの大当り信頼度は９６．０％（１２０／１２５×１００）であり、
大当り別の内訳は、
高当り信頼度が６４．０％（８０／１２５×１００）、
低当り信頼度が３２．０％（４０／１２５×１００）である。
ロングバトルＣ’リーチの大当り信頼度は９６．０％（１２０／１２５×１００）であり、
大当り別の内訳は、
高当り信頼度が６４．０％（８０／１２５×１００）、
低当り信頼度が３２．０％（４０／１２５×１００）である。

【１１８６】

以上の算出値から、各代替演出が現出された場合は低当りよりも高当りに対する期待度が高いことが示され、換言すると、各代替演出は、低当り当選時よりも高当り当選時に実行され易い当落演出である。したがって、本実施形態によるパチンコ機１は、このような振分テーブル２Ｂを用いることによって、戦歴の記録が行われているときに特別抽選の結果が高当りであった場合に、「特定の演出を現出させ得る所定の変動パターンとは異なる変動パターン」が選択されたとしても当落演出として「代替演出」が選択され易くなるので、「特定の演出」が現出され易くなる。かくして、戦歴の記録が行われているときに「特定の演出」が現出された場合に、高当りに対する高い期待度を実現することができる。

【１１８７】

なお、本実施形態によるパチンコ機１では、［６－２］で説明したような戦歴の教示について、「特定の演出を現出させ得る変動パターン（変動時間３０秒のバトルＡリーチ）とは変動時間が異なる変動パターン（変動時間６０秒の代替演出）」の場合でも、「変動時間が同じ変動パターン」の場合と同様に実行される、と前述したが、［６－３］で述べたような別例（戦歴の教示を行うタイミングや戦歴のリセット等に関する処理）についても同様に、変動時間６０秒の代替演出の場合に実行され得る。個々の別例については［６－３］の説明と重複するため省略するが、特に、戦歴の記録に関する情報を消去する機会については、代替演出が選択されて大当りになったこと等を契機として当該情報の消去（又はリセット）が行われるようにすることで、「特定の演出を現出させ得る変動パターンとは変動時間が異なる変動パターン」が選択された場合であっても、戦歴に基づく演出の振分変更を行うことができるとともに、当該演出（代替演出）によって大当りに到達したことを戦歴に反映できるため、戦歴の記録及び教示に基づいて特定の演出が現出した際の大当りへの期待度を向上するという特徴的な効果を、より確実に提供することができる。

【１１８８】
［６－５．代替演出の演出パターン］
上述してきたように、本実施形態によるパチンコ機１では、特定の演出（例えばバトルＡリーチ）を現出させ得る所定の変動パターン（例えば変動時間３０秒でバトルＡリーチが選択され得る変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば変動時間６０秒でＳＰ３種別の当落演出（ロングＢ，ロングＣ）が選択され得る変動パターン）が選択されたとしても、当該戦歴の記録に基づく特定の演出を代替的に現出させる「代替演出（例えばロングバトルＢ’リーチやロングバトルＣ’リーチ）」を実行することができる。本実施形態のパチンコ機１では、振分テーブル２Ａ（図１９３）や振分テーブル２Ｂ（図１９４）のような振分テーブルが用いられることによって、戦歴の記録に基づいて戦歴の移行が行われているときに大当り（又は高当り）に当選した場合、このような代替演出が選択されやすくなり、代替演出が実行されることによって戦歴が記録された特定の演出を現出させることが可能となる。以下では、このような「代替演出」による具体的な演出パターンについて、特定の演出をバトルＡリーチの演出、代替演出をロングバトルＢ’リーチとして説明する。なお、本実施形態によるパチンコ機１では、以下の各演出パターンで示す代替演出を組み合わせて実行可能にしてもよく、複数の演出パターンのうち、代替演出として現出させる演出パターンが選択されるようにしてもよい。
【１１８９】
なお、これまでの説明では、「バトルＡリーチ」を特定の演出としてきたが、より厳密に説明すべく、以後では、「バトルＡリーチの演出（「バトルＡ演出」とも呼ぶ）」を特定の演出とする。この「バトルＡリーチの演出（バトルＡ演出）」は、装飾図柄の変動開始からリーチ状態の形成を経て装飾図柄が変動停止するまでの「バトルＡリーチによる一連の演出」のうち、リーチ状態が形成された後の演出を意味するとし、具体的にはキャラクタＡが登場する対戦形式の演出（例えば図１９２（Ｃ）以降の演出）に相当する。すなわち、バトルＡリーチは、リーチ状態が形成されるまでの演出（リーチ前演出）とバトルＡ演出とからなる。バトルＡリーチの表示期間としては、例えば後述の図１９９でいえば、リーチ前演出が８秒間現出され、その後、２２秒間に亘ってバトルＡ演出が現出される。
【１１９０】
［６－５－１．代替演出の第１の演出パターン］
まず、代替演出の第１の演出パターンとして、代替演出の表示期間の前半に特定の演出を現出させる代替演出について説明する。
【１１９１】
図１９５，１９６は、第１の演出パターンによる代替演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための図である。図１９５，１９６の各図は、バトルＡ演出に関する戦歴の記録が行われているときに現出されるロングバトルＢ’リーチの演出画面例を示しており、図１９５（Ａ）～（Ｄ）までがロングバトルＢ’リーチの表示期間の前半に現出される演出画面例である。なお、図１９５，１９６の各図のうち、図１９０～図１９２で説明済みと同様の演出画面については、説明を簡略に済ませ、このような説明の簡略は後述の図１９７，１９８でも同様とする。
【１１９２】
図１９５（Ａ）は、リーチ状態が形成される前の装飾図柄が変動中である状態（リーチ前状態）を示し、図１９５（Ｂ）は、左列と右列とに同じ装飾図柄（７図柄）が停止したことによりリーチ状態が形成された状態を示している。図１９５（Ａ）における教示領域１９００ａ～１９００ｃの表示状態は、図１９２（Ａ）と同様とする。具体的には、戦歴の移行段階を初期設定（第１段階）を含めて４段階とするとき、バトルＡ演出に関する戦歴の記録が表示される教示領域１９００ａは第３段階の緑色であり、バトルＢ演出に関する戦歴の記録が表示される教示領域１９００ｂは第２段階の青色であり、バトルＣ演出に関する戦歴の記録が表示される教示領域１９００ｃは第１段階の白色である。
【１１９３】

図１９５（Ｂ）でリーチ状態が形成されると、ロングバトルＢ’リーチによる演出画面の表示が行われるが、このとき（ロングバトルＢ’リーチの表示期間の前半に）、特定の演出であるバトルＡ演出が現出される（図１９５（Ｃ））。図１９５（Ｃ）では、味方キャラクタ（キャラクタＡ）と敵キャラクタ（キャラクタＺ）との対決演出が表示されるが、その画面表示や画面遷移の詳細は、図１９２で説明したＳＰ２種別のバトルＡリーチと同様であってよく、詳細な説明は省略する。

【１１９４】

なお、図１９２でも説明したように、図１９５（Ｃ）においても、教示領域１９００ａが通常時よりも強調されて表示されることにより、戦歴が記録されたバトルＡ演出が行われていることを明確に遊技者に認識（視認）させることができる。さらに、戦歴の記録に基づく演出が現出された場合には信頼度が高められていることから、ここで現出されたバトルＡ演出による信頼度は初期設定よりも高いものであり、遊技者の興趣を著しく高める効果が期待できる。

【１１９５】

その後、画像表示領域１９００ｄではバトルＡ演出による対決演出が表示され、その結果、所定の演出時間（例えば２２秒）の経過内に決着がついてキャラクタＡが勝利した場合は、勝利画面が表示され（図１９５（Ｄ））、所定の演出時間の経過内に決着がつかない場合には、キャラクタＡによる対決演出が継続して表示される（図１９６（Ｇ））。ここで、所定の演出時間とは、代替演出の表示期間の前半が経過するまでの時間であり、後述するタイムチャート（図１９７）の例示に基づけば２２秒である。そして、図１９５（Ｃ）から図１９５（Ｄ）に移行した場合は、ロングバトルＢ’リーチの表示期間の前半に、バトルＡリーチと同様の対決演出によってキャラクタＡが勝利することで、バトルＡ演出が終了する。

【１１９６】

図１９５（Ｄ）では、画像表示領域１９００ｄでキャラクタＡが勝利するとともに、第二画像表示領域１９００ｄに、同一図柄の装飾図柄（図中では「７」図柄揃い）が表示される。但し、図１９５（Ｄ）で第二画像表示領域１９００ｄに示される装飾図柄は、停止表示されず、少なくとも１以上の装飾図柄が揺動状態にある。その後、図１９５（Ｅ）に示すように、第二画像表示領域１９００ｄに示された装飾図柄が画像表示領域１９００ｄ全体に表示されるが、このときも少なくとも１以上の装飾図柄が揺動状態にされる。すなわち、代替演出の表示期間の後半において装飾図柄の揺動状態が維持され、その後、所定時間が経過すると左・中・右の各列の装飾図柄が同一図柄で停止表示され、大当りに当選したことが示される（図１９５（Ｆ））。この結果、遊技者は、液晶表示装置１９００に表示された演出結果から、本遊技で大当りに当選したことを認識できる。図１９５（Ｆ）のように大当りに当選した場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、大当り遊技が開始される。このように図１９５（Ａ）～（Ｆ）の順に遷移する演出画面は、大当りパターンのロングバトルＢ’リーチで表示される。

【１１９７】

一方、バトルＡ演出が開始されてから（図１９５（Ｃ））、所定の演出時間の経過内に決着がつかない場合には、図１９６（Ｇ）に示すようにキャラクタＡによる対決演出が継続して表示される（バトルＡの延長演出）。このバトルＡの延長演出は、代替演出の表示期間の後半に入った後も継続して表示され、特別抽選の結果に従って、最終的にはキャラクタＡの勝利又は敗北という対戦結果が表示される。図１９６（Ｈ）は、特別抽選の結果がはずれである場合に表示されるキャラクタＡの敗北画面例であり、その後、大当り以外を示す装飾図柄の組合せ（例えば「７・５・７」）が停止表示される（図１９６（Ｉ））。図１９６（Ｉ）のように大当りに当選しなかった場合は、当該遊技における特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の停止後に、次の遊技に移行する。このような図１９５（Ａ）～（Ｃ）から図１９６（Ｇ）～（Ｉ）の順に遷移する演出画面は、はずれパターンのロングバトルＢ’リーチで表示される。

【１１９８】

なお、上述の説明では、はずれパターンのロングバトルＢ’リーチにおいて、図１９５（Ａ）～（Ｃ）から図１９６（Ｇ）に遷移するとしたが、ロングバトルＡリーチ（図１９３，１９４参照）による演出でもこのような演出画面を表示するようにしてもよい。このとき、図１９５（Ｃ）の後にキャラクタＡが勝利する図１９５（Ｄ）に移行せず図１９６（Ｇ）の演出画面が表示されたとしても、ロングバトルＡリーチの演出画面である可能性があることから、遊技結果がはずれと確定するわけではないため、遊技者に遊技結果を諦めさせないことができる。より具体的には、大当りパターンのロングバトルＡリーチが現出される場合は、図１９６（Ｇ）でバトルＡの延長演出が表示された後に、キャラクタＡが勝利する演出画面が表示されて大当りが示される。また、はずれパターンのロングバトルＡリーチ又ははずれパターンのロングバトルＢ’リーチが選択されていた場合には、図１９６（Ｈ）～（Ｉ）の演出画面が表示されて、はずれの遊技結果が確定する。

【１１９９】

このように、図１９５，１９６に示したような演出画面が表示されることによって、表示期間の前半に特定の演出を現出させる、第１の演出パターンの代替演出を実現することができる。

【１２００】

次に、第１の演出パターンによる代替演出の別例を説明する。図１９７，１９８は、第１の演出パターンによる代替演出が実行されるときの演出画像の遷移を説明するための別図である。図１９７，１９８の各図は、バトルＡ演出に関する戦歴の記録が行われているときに現出されるロングバトルＢ’リーチの演出画面例を示しており、図１９７（Ａ）～（Ｄ）までがロングバトルＢ’リーチの表示期間の前半に現出される演出画面例である。なお、図１９７（Ａ）～（Ｄ）、及び図１９８（Ｈ）～（Ｊ）は、それぞれ図１９５（Ａ）～（Ｄ）、及び図１９６（Ｇ）～（Ｉ）と同様の演出画面であり、説明を省略する。

【１２０１】

図１９７，１９８は、第１の演出パターンによる代替演出の別例として、ロングバトルＢ’リーチ（代替演出）の表示期間の前半に、バトルＡ演出がキャラクタＡが勝利する態様で現出され、その後の表示期間の後半にキャラクタＡに関する演出画面（エピソードＡ）が表示されるような演出画面例を示している。具体的には、大当りパターンのロングバトルＢ’リーチが選択された場合に、図１９７（Ｄ）でキャラクタＡがキャラクタＺに勝利した後、表示期間の後半に亘って、図１９７（Ｅ）～（Ｆ）に示すようにエピソードＡが表示され、その後、大当りを示す装飾図柄の停止表示が行われる（図１９７（Ｇ））。一方、はずれパターンのロングバトルＢ’リーチが選択された場合には、図１９７（Ｃ）の後に図１９８（Ｉ）に遷移し、図１９６と同様にはずれの遊技結果を示す演出画面が表示されることになる。

【１２０２】

このように、図１９７，１９８に示したような演出画面が表示される場合も、図１９５，１９６に示した演出画面例の場合と同様に、表示期間の前半に特定の演出を現出させる、第１の演出パターンの代替演出を実現することができる。

【１２０３】

なお、図１９６（Ｈ）～（Ｉ）や図１９８（Ｉ）～（Ｊ）では、バトルＡ演出が現出されたにも拘わらず、大当りにならずにはずれの遊技結果が示されることから、このはずれ遊技を、戦歴の記録対象としてもよい。このとき、図１９６（Ｈ）や図１９８（Ｉ）に示したように、「Ａ」の戦歴に対応する教示領域１９００ａの表示内容が変化し、具体的には第３段階の緑色から第４段階の赤色となる（図中の網掛け）。このように代替演出で特定の演出（バトルＡ演出）が現出されたにも拘わらず大当りが得られなかった場合には戦歴の記録が行われることによって、遊技者に、今回の遊技結果がはずれであったことを無駄に感じさせることなく、以降の遊技で再び特定の演出が現出された場合に、より高い大当りへの期待を抱かせることができる。

【１２０４】

上述してきたように、第１の演出パターンによる代替演出では、代替演出の表示期間の

前半に戦歴の記録に関する特定の演出が現出されるが、演出時間の推移に伴う各演出画面の表示タイミングについて、時系列で改めて説明する。図１９９は、第１の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。図１９９（Ａ）は、第１の演出パターンによる代替演出（ロングバトルＢ’リーチ）が現出された際に、図１９５（Ａ）～（Ｆ）又は図１９７（Ａ）～（Ｇ）の流れで大当りが示されるときのタイムチャートであり、図１９９（Ｂ）は、第１の演出パターンによる代替演出（ロングバトルＢ’リーチ）が現出された際に、図１９６（Ｇ）又は図１９８（Ｉ）に移行するときのタイムチャートである。

【１２０５】

図１９９（Ａ）では、まず、装飾図柄の変動表示が開始されてリーチ状態が形成されるまでの「リーチ前状態」に８秒間が経過する（例えば図１９５（Ａ）～（Ｂ））。そして、リーチ状態が形成されたことを契機として、２２秒間に亘ってバトルＡ演出が現出される（例えば図１９５（Ｃ））。その後、バトルＡでキャラクタＡが勝利したことで（例えば図１９５（Ｄ））、同一図柄の装飾図柄が揺動状態で３０秒間に亘って表示された（例えば図１９５（Ｅ））後、大当りが示される（例えば図１９５（Ｆ））。なお、同一図柄の装飾図柄が揺動状態で表示される代わりに、エピソードＡが３０秒に亘って表示されてもよい（例えば図１９７（Ｅ）～（Ｆ））。

【１２０６】

このような図１９９（Ａ）において、代替演出の全体の表示期間は６０秒であり、ＳＰ３種別の当落演出（ロングバトルＢ’リーチが含まれる）が選択され得る特別図柄変動パターンの変動時間に対応している。そして、代替演出の表示期間の前半の３０秒が経過するまでに、特定の演出であるバトルＡ演出が現出されていることが分かる。図１９９（Ａ）に示すタイムチャートは、大当りパターンの代替演出（ロングバトルＢ’）の場合を示している。

【１２０７】

また、図１９９（Ｂ）では、装飾図柄の変動表示が開始してリーチ状態が形成されるまでの状態（リーチ前状態）の後、代替演出の表示期間の前半にバトルＡ演出が２２秒間に亘って現出されるが、バトルの決着がつかずに、「バトルＡの延長演出」として代替演出の表示期間の後半にバトルＡ演出が継続して表示される（例えば図１９６（Ｇ））。その後、バトルの決着が表示され、本遊技の遊技結果が大当りか否か（はずれ）が遊技者に示される。図１９９（Ｂ）に示すタイムチャートは、はずれパターンの代替演出（ロングバトルＢ’）の場合や、代替演出とは異なる同一種別（ＳＰ３種別）の当落演出（ロングバトルＡ）の場合を示している。

【１２０８】

図１９５～図１９９を参照しながら説明したように、第１の演出パターンによる代替演出では、記録（及び教示）された戦歴に基づいて、特定の演出が代替演出の表示期間の前半に現出されるため、遊技者は、当該代替演出の序盤から、特定の演出が現出されたことを認識することで、大当り（特に高当り）への期待感を高めることができる。そして、特定の演出（例えばバトルＡ演出）は、当該特定の演出に対する期待度（すなわち、バトルＡリーチにおける信頼度）が仮に比較的低かったとしても、戦歴の記録に基づいて代替演出で現出された際には高い信頼度の演出とされることから、大当り（特に高当り）への期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技者の興趣を高め得る効果を奏する。

【１２０９】

また、上述の図１９５～図１９９を参照した説明では、バトルＡ演出を特定の演出とする戦歴が記録されたときに代替演出としてロングバトルＢ’リーチが実行される際、リーチ状態の形成後に即座にバトルＡ演出が現出されることから、内部的にはキャラクタＡとは無関係のＢ系（非Ａ系）の当落演出が選択されたにも拘わらずバトルＡ演出が現出されているということは遊技者に認識されない。これに対し、本実施形態のパチンコ機１では、別例として、代替演出の実行時に、非Ａ系の当落演出が選択されたことを遊技者に認識させたうえでバトルＡ演出が現出されるようにしてもよい。具体的には例えば、図１９５

（Ｂ）に示したようにリーチ状態が形成された後、対決演出に移行する前に、対決するキャラクタが選択される画面（キャラクタ選択画面）等を表示するようにする。そして、当該キャラクタ選択画面において、初期状態をキャラクタＢが選択された状態とし、決定時にはキャラクタＡが選択されるようにして、その後の対決演出はキャラクタＡによるバトルＡ演出が現出されるようにすればよい。

【１２１０】

このようにすることで、キャラクタＢに関する当落演出であることを遊技者に認識させつつ、特定の演出であるバトルＡ演出を代替演出の前半に現出させることができる。そして、このような場合に、選択キャラクタのＢからＡへの変更が明示されることによって、遊技者の期待感を高めることができる。詳述すれば、例えば、キャラクタＢに関する当落演出に関する大当りへの期待度が比較的高くなかったとしても、戦歴の記録に基づく特定の演出（バトルＡ演出）に変更されることによって、遊技者の大当り（特に高当り）への期待度を急激に高めることができる。また、キャラクタ選択画面の初期状態では、非Ａ系の当落演出（この場合は例えばバトルＢ系のリーチ）が予想されるため、当該当落演出による大当りへの期待を遊技者に抱かせ、その後、戦歴の記録に対応するキャラクタＡが選択されることによって大当り（特に高当り）に対してより高い期待感を遊技者に抱かせることができるので、このような本実施形態のパチンコ機１によれば、段階的に遊技者の興趣を高めることができる。

【１２１１】

［６－５－２．代替演出の第２の演出パターン］

次に、代替演出の第２の演出パターンとして、代替演出の表示期間内に特定の演出を現出させるとともに、当該現出される特定の演出の合間に、特定の演出に関連した関連演出を現出させる代替演出について説明する。なお、第２の演出パターン、及び後述する第３並びに第４の演出パターンにおいて、特定の演出（バトルＡ演出）が現出される際には、第１の演出パターンで説明した図１９５～図１９８のようにキャラクタＡによる敵キャラクタとの対決演出が表示されるが、その詳細は重複するため省略する。

【１２１２】

図２００は、第２の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。図２００（Ａ）は、第２の演出パターンによる代替演出の第１例のタイムチャートであり、図２００（Ｂ）は、第２の演出パターンによる代替演出の第２例のタイムチャートである。第１例と第２例とでは、関連演出が表示されるタイミングが異なっているが、代替演出（ロングバトルＢ’リーチ）の表示期間内に特定の演出（バトルＡ演出）が現出され、かつ、当該特定の演出の合間に関連演出が現出される点については変わらない。なお、第２の演出パターンでは、図２００（Ａ）に示すバトルＡ１～バトルＡ４のように、他の演出パターンの場合には連続して表示される特定の演出（バトルＡ演出）が複数回に分けて現出される。

【１２１３】

まず、図２００（Ａ）に示す第２の演出パターンによる代替演出の第１例では、代替演出の表示期間内に現出されるバトルＡ演出（バトルＡ１～バトルＡ４）の合間に、バトルＡ演出に関連した関連演出（カットイン１～カットイン３）が複数回に亘って現出される。

【１２１４】

具体的には、装飾図柄の変動表示が開始されて８秒後にリーチ状態が形成されると、まず、バトルＡ演出が開始される（バトルＡ１）。バトルＡ１では例えば、味方であるキャラクタＡと敵方であるキャラクタＺとの対決演出の開始が表示される。バトルＡ１に関する画像が表示される６秒間が経過すると、最初の関連演出が表示される（カットイン１）。カットイン１では、例えば、キャラクタＡがキャラクタＺにパンチ攻撃を行い、攻撃が的中するか否かが表示される。当該攻撃が的中するか否かは、本遊技における特別抽選の結果（大当りか否か）に基づいて内部的な計算が行われて決定されればよい。攻撃が的中した場合は、ゲージ領域１９００ｇ（例えば図１９５（Ｃ）参照）に示される敵キャラク

タの体力を減少させて、勝利に近づくような印象を遊技者に与える。
【１２１５】
カットイン１の表示期間（８秒）が経過すると、再びバトルＡ演出の続きが４秒間表示される（バトルＡ２）。その後、第２の関連演出が８秒間に亘って表示される（カットイン２）。カットイン２では、例えば、カットイン１におけるパンチ攻撃と同様に、キャラクタＡがキャラクタＺにキック攻撃を行い、攻撃が的中するか否かが表示される。攻撃が的中した場合は、ゲージ領域１９００ｇに示される敵キャラクタの体力をさらに減少させ、より勝利に近づく印象を遊技者に与える。
【１２１６】
その後、再びバトルＡ演出の続きに戻り（バトルＡ３）、４秒経過後に第３の関連演出が１４秒に亘って表示される（カットイン３）。カットイン３では、例えば、カットイン１やカットイン２における攻撃よりも強力な攻撃として奥義攻撃が表示され、本遊技における特別抽選の結果が大当りの場合には、当該奥義攻撃が敵キャラクタに的中するような表示が行われる。そして、奥義攻撃が的中した場合には、続いて表示されるバトルＡ演出（バトルＡ４）において、ゲージ領域１９００ｇに示される敵キャラクタの体力を０まで減らして、キャラクタＡの勝利を示し、本遊技の遊技結果が大当りであることを遊技者に認識させる。奥義攻撃が的中しなかった（失敗した）場合には、バトルＡ４においてキャラクタＡの敗北を示し、本遊技の遊技結果がはずれであることを遊技者に認識させる。なお、図２００（Ａ）に示すバトルＡ４の演出時間は、分割されたバトルＡ演出（バトルＡ１～バトルＡ４）のうち最長となる８秒間である。
【１２１７】
このような第１例の演出によれば、特定の演出であるバトルＡが現出される合間に複数回に亘って関連演出が現出されることで、バトルＡの勝敗結果に対する期待度を関連演出ごとに増減させることができ、遊技者の期待感を多様に変化させることができる。具体的には、上述のパンチ攻撃及びキック攻撃の成功回数が多いほど大当りに期待できたり、仮にパンチ攻撃及びキック攻撃がともに成功しなかったとしても、最後の奥義攻撃が的中しさえすれば逆転勝利に期待できたりする。
【１２１８】
また、第１例における関連演出の内容は、上述したようにキャラクタＡの攻撃に限定されるものではなく、特定の演出を盛り上げる意味を備えた様々な演出であってよい。例えば、敵キャラクタＺの攻撃を表示して当該攻撃を回避できるか否か、としても良いし、キャラクタ同士で出現させる攻撃パターン（技の種類）等によって期待度を変更させてもよい。さらに、表示色を変更して期待度を変動させるようにしてもよく、これは関連演出（カットイン１～カットイン３）だけでなく、特定の演出（バトルＡ１～バトルＡ４）でも行われてよい。
【１２１９】
次に、図２００（Ｂ）に示す第２の演出パターンによる代替演出の第２例では、代替演出の表示期間内に現出されるバトルＡ演出（バトルＡ１及びバトルＡ４）の合間に、バトルＡ演出に関連した関連演出（カットイン）が連続して現出される。
【１２２０】
具体的には、装飾図柄の変動表示が開始されて８秒後にリーチ状態が形成されると、まず、バトルＡ演出が開始される（バトルＡ１）。バトルＡ１では例えば、味方であるキャラクタＡと敵方であるキャラクタＺとの対決演出の開始が表示される。バトルＡ１に関する画像が表示される１０秒間が経過すると、バトルＡの関連演出が表示される（カットイン）。カットインでは例えば、キャラクタＡとキャラクタＺとの会話が表示され、その後、キャラクタＡがパワーアップするかのような表示が行われる。カットインによる演出結果は、特別抽選の結果に基づく内部的な計算で決定されるようにすればよい。キャラクタＡとキャラクタＺとの間で交わされる会話の内容や表示色によって大当りへの期待度に変化を持たせ、また、キャラクタＡがパワーアップに成功すれば、キャラクタＡの攻撃力が高まるようにして勝利に近づくような印象を遊技者に与える。

【１２２１】
そして、カットインの演出が３０秒間に亘って表示された後に、バトルＡ演出の続きが１２秒間に亘って表示され、キャラクタＡが勝利するか否かが決定する（バトルＡ４）。大当りパターンのロングバトルＢ’リーチが選択されている場合は、バトルＡ４でキャラクタＡの勝利を示し、本遊技の遊技結果が大当りであることを遊技者に認識させる。はずれパターンのロングバトルＢ’リーチが選択されている場合は、バトルＡ４でキャラクタＡの敗北を示し、本遊技の遊技結果がはずれであることを遊技者に認識させる。
【１２２２】
このような第２例の演出によれば、特定の演出であるバトルＡが現出される合間に３０秒という長時間の関連演出（カットイン）が現出されることで、特定の演出の本来の変動時間（バトルＡ演出を含むバトルＡリーチ全体でも３０秒）よりも長い時間（図２００（Ｂ）では、バトルＡ１、Ａ４、カットインを合計すると５２秒）に亘り、特定の演出に関連性を有する演出が現出されることになる。この結果、特定の演出に対する遊技者の注目度及び期待度を向上させ、大当り（特に高当り）への期待感を高めることができる。
【１２２３】
なお、上記第１例及び第２例で説明したように、バトルＡ４では代替演出による当落演出の最終的な判定結果（端的には大当りか否か）が示されることから、バトルＡ４の演出期間は代替演出の進行上最も重要な演出期間の１つといえる。したがって、代替演出の第２のパターンでは、複数回に分けて現出されるバトルＡ演出（バトルＡ１～バトルＡ４）のうち、最後に現出されるバトルＡ演出（すなわちバトルＡ４）の演出時間を最も長く設定することが好ましい。例えば、第１例の図２００（Ａ）では、バトルＡ４の演出時間は８秒であり、他のバトルＡ演出（バトルＡ１～バトルＡ３）による最大６秒の演出時間よりも長い。また例えば、第２例の図２００（Ｂ）では、バトルＡ４の演出時間は１２秒であり、他のバトルＡ演出（バトルＡ１）による１０秒の演出時間よりも長い。
【１２２４】
このように、代替演出の第２の演出パターンにおいて、代替演出の表示期間内に複数回に分けて現出される特定の演出（バトルＡ演出）のうち、当該代替演出における判定結果を表示する演出（バトルＡ４）の演出時間を、分割された他の特定の演出（バトルＡ１～バトルＡ３）の演出時間よりも長く設定する場合には、「判定結果（例えば、大当りか否か）」を表示するための期間を長めに確保できるため、遊技者の関心を十分に惹き付け、興趣を高める効果が期待できる。
【１２２５】
また、代替演出の第２の演出パターンでは、特定の演出が現出している合間に現出される関連演出の表示パターンを、複数種類（例えば、第１例及び第２例）のうちから選択されるようにし、かつ、表示パターンごとに大当りへの期待度に差異を付けることができる。このような場合には、遊技者の期待感の向上度合いに差異を付けることができるため、遊技性を高めることが期待できる。また、前述したように、特定の演出が初期設定で比較的低い信頼度の演出であったとしても、代替演出で現出される際には信頼度が高められているため、遊技者の興趣の低下を抑制し得るという効果を奏する。
【１２２６】
なお、図２００（Ａ），（Ｂ）を参照しながら、バトルＡ演出に関する戦歴の記録が行われているときに代替演出としてロングバトルＢ’リーチが選択された場合の演出例を説明してきたが、さらに、代替演出のロングバトルＢ’リーチと同じ変動時間を有するＳＰ３種別の別の当落演出（具体的にはロングバトルＡリーチ）の演出を、代替演出の関連演出を除く演出内容と類似するようにしてもよい。このような場合に、ロングＡバトルリーチと代替演出（ロングバトルＢ’リーチ）とを比較すると、変動時間が６０秒である点、及び、キャラクタＡによる対戦形式の演出画面が表示される点は共通し、関連演出としてのカットインが発生するか否かが差異となる。また、大当り（又は高当り）への期待度は、図１９３，１９４を参照して説明した通り、代替演出のほうが高い。したがって遊技者は、カットイン（関連演出）が発生するまでは、ロングバトルＡリーチかロングバトルＢ

’リーチ（代替演出）か判別できず、さらに、当該カットインが発生した場合には期待度の高いロングバトルＢ’リーチを推測できることから、演出の進行状況により期待を抱くことができる。

【１２２７】

さらに、ロングバトルＡリーチの演出は、ロングバトルＢ’リーチにおける関連演出と類似した演出画面も表示可能にして、前段で説明したロングバトルＡリーチよりもさらにロングバトルＢ’リーチと類似した演出にしてもよい。このような場合に、ロングバトルＡリーチとロングバトルＢ’リーチとの判別はより困難になり、遊技者は演出が完了するまで表示結果を楽しむことができる。

【１２２８】

また、代替演出の第２の演出パターンでは、特定の演出を含む３０秒のショートバトル（例えば図２００（Ａ），（Ｂ）においては、８秒のリーチ前状態と合計２２秒のバトルＡ演出とを含む３０秒の演出に相当）を現出させる演出現出制御が行われている時に、合間演出（例えば図２００（Ａ），（Ｂ）におけるカットイン演出に相当）を差し込む差込制御を行い、この差込制御が行われた時には演出現出制御を中断する中断制御を行うようにしても良い。なお、中断制御は所定時間（例えば図２００（Ａ）のバトルＡ１後の中断制御時でいえば、カットイン１に相当する８秒間）の経過時に中断制御の実行を中断し、該中断したタイミングで演出現出制御を再開させる（バトルＡ２に相当する演出画面が表示される）ように制御することで代替演出を現出させることができる。

【１２２９】

またこの他にも、６０秒の変動時間が選択された時に、代替演出そのものを表示可能な演出データとして周辺制御基板４０１０側で演出パターンを設けるようにしても良い。このように最初から代替演出としての演出パターンを設けることで第１～第４の演出パターンのいずれが選択される場合でも代替演出を現出可能とすることができる。

【１２３０】

［６－５－３．代替演出の第３の演出パターン］

次に、代替演出の第３の演出パターンとして、代替演出の表示期間内に、特定の演出が開始されることを示唆するとともに、示唆された特定の演出を現出させる代替演出について説明する。

【１２３１】

図２０１は、第３の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。図２０１のタイムチャートには、バトルＡ演出を特定の演出として戦歴の記録が行われているときに代替演出（例えばロングバトルＢ’リーチ）が選択された際の時間経過に伴う演出画面の変化が示されている。

【１２３２】

図２０１を参照すると、まず、代替演出の表示期間の初期の８秒間に、装飾図柄の変動が開始してリーチ状態を形成するまでの期間（リーチ前状態）がある。その後、３０秒間に亘って示唆演出が現出される（示唆演出Ａ）。この示唆演出Ａは、戦歴が記録された「特定の演出（バトルＡ演出）」の表示が開始されることを示唆する内容の演出であり、特定の演出が開始されることへの期待度合いに差異を付けた複数種類の示唆演出から選択して現出されるようにしてもよい。また、リーチ前状態の合間にも示唆演出Ａが現出されるようにしてもよい。

【１２３３】

示唆演出Ａの具体的な演出例を以下に示す。例えば、示唆演出の序盤に「何かが起きる」といった予告的な演出表示を行い、中盤に「対戦演出」が行われることを予告し、終盤に「キャラクタＡ登場予定」といった態様でキャラクタＡによる対戦演出（すなわちバトルＡ演出）が開始されることを示唆する。

【１２３４】

また例えば、示唆演出Ａの序盤に敵キャラクタを登場させ、中盤に敵キャラクタによる味方の危機的状況を表示し、終盤にキャラクタＡに助けを求めるといった演出を行うこと

で、示唆演出Ａの後にキャラクタＡによる敵キャラクタとの対戦（すなわちバトルＡ演出）が開始されることを示唆する。

【１２３５】

また例えば、示唆演出Ａの序盤ではキャラクタＢによるバトルＢ演出が開始されそうな画面を表示し、中盤ではバトルＢ演出が開始される前にキャラクタＡが登場してキャラクタＢの代わりになるような会話を行い、終盤ではキャラクタＢからキャラクタＡに交代するといった画面が表示されることで、示唆演出Ａの後にキャラクタＡによるバトル演出（すなわちバトルＡ演出）が開始されることを示唆する。

【１２３６】

そして、このような示唆演出（示唆演出Ａ）が所定期間（例えば３０秒間）に亘って現出された後、当該示唆演出で開始が示唆された特定の演出が２２秒間に亘って現出される（バトルＡ）。バトルＡでは、キャラクタＡが敵キャラクタと対戦する対戦演出が表示され、特別抽選の結果が大当りである場合には、最終的にキャラクタＡの勝利を示し、本遊技の遊技結果が大当りであることを遊技者に認識させる。また、特別抽選の結果が大当りではない（はずれ）場合には、最終的にキャラクタＡの敗北を示し、本遊技の遊技結果がはずれであることを遊技者に認識させる。

【１２３７】

なお、このような第３の演出パターンによる代替演出においては、後半のバトルＡ演出の際に、戦歴の記録に対応した特定の演出（バトルＡ演出）が現出されていることを強調して教示することが好ましい。さらに、示唆演出の段階では、このような強調教示までは行わず、特定の演出が開始される可能性があることを示すように、例えば、バトルＡに関する教示領域１９００ａを点滅させるといった期待演出を行うようにしてもよい。このように、戦歴の記録と特定の演出の現出との関連性が遊技者に明確に教示されることにより、遊技者は確実に大当り（特に高当り）への期待度が高い演出が現出されていることを視覚的に認識することができる。

【１２３８】

以上のような第３の演出パターンによる代替演出が行われると、示唆演出が現出された時点で、実際にはバトルＡ演出が開始される前にも拘わらず、特定の演出（バトルＡ演出）が現出することに対する遊技者の期待感を高めさせる期待期間を創出できる。そしてバトルＡ演出が現出されると大当り（特に高当り）への期待度が高いことから、示唆演出ＡからバトルＡ演出が終了するまでの長時間（図２０１の例では、５２秒間）に亘って、遊技者の期待感や興趣を高めることができる。

【１２３９】

また、示唆演出が現出されると、必ず又は比較的高確率で「特定の演出の開始」が確定するようにしてもよく、このような場合に、遊技者は、示唆演出が現出される代替演出の序盤の段階で、高信頼度の特定の演出が現出されることを確信できるため、安心感を抱きながらその後の有利な遊技展開（大当りや高当り）に期待することができる。

【１２４０】

また、示唆演出が現出されても必ずしも「特定の演出の開始」が確定しないように、いわゆる「偽の示唆演出」を含めるようにしてもよく、このような場合には、遊技者に、高信頼度の特定の演出が現出されることに対して通常時よりも期待感を高めさせるとともに、実際に特定の演出が現出されるまでドキドキ感を抱いて遊技展開を楽しませることができる。

【１２４１】

また、代替演出の第３の演出パターンにおける示唆演出は、必ずしも液晶表示装置１９００上に表示される演出に限らず、当該代替演出の後半で特定の演出が開始されることを示唆できる態様であれば、例えば役物の作動演出やＬＥＤランプの点灯演出等、他の演出方法が採用されてもよく、さらにこれらの演出方法を組み合わせられてもよい。

【１２４２】

［６－５－４．代替演出の第４の演出パターン］

次に、代替演出の第４の演出パターンとして、代替演出の表示期間の前半に特定の演出を想起し難い（特定の演出と関連性が薄い）「異演出」を現出させるとともに、代替演出の表示期間の後半に特定の演出を現出させる代替演出について説明する。

【１２４３】

図２０２は、第４の演出パターンによる代替演出を説明するためのタイムチャートである。図２０２のタイムチャートには、バトルＡ演出を特定の演出として戦歴の記録が行われているときに代替演出（例えばロングバトルＢ’リーチ）が選択された際の時間経過に伴う演出画面の変化が示されている。

【１２４４】

図２０２を参照すると、まず、代替演出の表示期間の初期の８秒間に、装飾図柄の変動が開始してリーチ状態を形成するまでの期間（リーチ前状態）がある。その後、３０秒間に亘って「異演出」が現出される（異演出Ａとして、例えばバトルＢ）。前述したように、「異演出」は特定の演出（ここではバトルＡ演出）を想起し難い演出であり、特定の演出と関連性が薄い演出であればよい。ここでは、ロングバトルＢ’リーチにおける異演出Ａとして、キャラクタＢが敵キャラクタと対戦するバトルＢ演出が現出されるとしているが、その他のキャラクタが対戦するような演出（例えばバトルＣ演出）や、キャラクタＡとは無関係のキャラクタやストーリー等による対戦形式以外の演出（例えば図１８６等で説明したストーリーＢ）であってもよい。

【１２４５】

なお、異演出では、演出内容として何らかの決着（例えばキャラクタＢが敗北又は勝利する等）を付けても付けなくてもよいが、何れにしても全装飾図柄の変動が停止することはなく、代替演出の後半に現出されるバトルＡ演出が終了するまで装飾図柄は変動する。

【１２４６】

そして、異演出Ａが所定期間（例えば３０秒間）に亘って現出された後、特定の演出が現出される（バトルＡ）。バトルＡでは、キャラクタＡが敵キャラクタと対戦する対戦演出が表示され、特別抽選の結果が大当りである場合には、最終的にキャラクタＡの勝利を示し、本遊技の遊技結果が大当りであることを遊技者に認識させる。また、特別抽選の結果が大当りではない（はずれ）場合には、最終的にキャラクタＡの敗北を示し、本遊技の遊技結果がはずれであることを遊技者に認識させる。

【１２４７】

なお、このような第４の演出パターンによる代替演出においては、後半のバトルＡ演出の際に、戦歴の記録に対応した特定の演出（バトルＡ演出）が現出されていることを強調して教示することが好ましい。このように、戦歴の記録と特定の演出の現出との関連性が遊技者に明確に教示されることにより、遊技者は、代替演出の後半に特定の演出が現出されたことで、大当り（特に高当り）への期待度が高い状態になっていることを視覚的に認識することができる。

【１２４８】

ここで、異演出とその後の特定の演出との演出上の繋がりについて、具体例で詳しく説明する。例えば、異演出ＡとしてバトルＢ演出が現出されるとき、味方キャラクタであるキャラクタＢが敵キャラクタであるキャラクタＺと対戦する演出が表示される。そして、異演出Ａの一例として、バトルＢ演出でキャラクタＢがキャラクタＺに敗北する画面が表示されるようにして、遊技者視点では本遊技がはずれであったと感じさせる。その後、一定時間の経過後にキャラクタＡを出現させ、キャラクタＡがキャラクタＺに再戦を挑むような画面を表示させる。このような代替演出によれば、代替演出の前半で異演出Ａが行われてから、代替演出の後半で特定の演出（バトルＡ演出）が現出されることによって、一旦はキャラクタＢで敗北した後に、キャラクタＡによる雪辱戦が開始され、バトルＡ演出でキャラクタＡが勝利した場合には大当りが遊技者に示されるので、遊技者に一旦は本遊技のはずれを意識させた後に大当りへの期待を復活させることができ、興趣を急激に高めることが期待できる。

【１２４９】

また、異演出の別例として、特別抽選の結果が大当りである場合に、当該大当りの有利度合いに応じて、画像表示領域１９００ｄに揃える装飾図柄を変更する演出の一環として異演出Ａを使うようにしてもよい。すなわち、前半の異演出Ａ（バトルＢ演出）でキャラクタＢがキャラクタＺに勝利する画面を表示させ、このとき有利度合いの比較的低い大当り（低当り）を示す装飾図柄の揃い態様を一時的に（揺動状態で）表示させる。その後、異演出Ａの終盤で突如キャラクタＡを登場させて大当りの昇格演出が開始されるように演出し、当該昇格演出として特定の演出（バトルＡ演出）が現出させる。そして、特別抽選の結果が有利度合いの比較的高い大当り（高当り）である場合には、バトルＡ演出でキャラクタＡが勝利するようにして、装飾図柄の揃い態様を高当り用の並びに変更する。また、特別抽選の結果が有利度合いの比較的高い大当り（高当り）ではない場合には、バトルＡ演出でキャラクタＡが勝利できない（例えば引き分け）ような表示を行い、装飾図柄の揃い態様は変更しないようにすればよい。このような代替演出によれば、異演出によって大当りが示される喜びを遊技者に与えた後に、昇格演出としての特定の演出を急に現出させることによって、当該大当りが有利度合いの比較的低い大当り（低当り）であることに対する遊技者の無念が払拭される機会が与えられ、さらに有利度合いの高い大当りに変換された場合には大きな喜びを遊技者に与えることができるものであり、遊技者に多段階の満足感を与えるという効果を奏する。

【１２５０】

このように第４の演出パターンによる代替演出では、特定の演出を想起し難い異演出の現出の後に特定の演出が現出されることにより、遊技者に驚きと期待感を抱かせることができ、パチンコ機１で現出され得る様々な演出に対して遊技者の興趣を高める効果が期待できる。

【１２５１】

より詳しく説明すれば、第４の演出パターンによる代替演出が行われると、代替演出の前半では特定の演出と関係が無い異演出が行われるため、この段階では遊技者は特定の演出を意識することなく、異演出による遊技展開を楽しむことができる。そして、その後急に特定の演出が現出されることによって、驚きを伴う遊技性を提供することができ、さらに当該特定の演出が現出されることによって大当り（特に高当り）への期待度が高められることから、興趣を高めることができる。

【１２５２】

また、上述したように第４の演出パターンによる代替演出では、特定の演出を表示するための変動時間さえ確保できていれば、異演出が現出されたあとに特定の演出が現出されるタイミングを任意に変更することもできる。このような代替演出が実行され得るパチンコ機１では、遊技者視点からはどのタイミングで特定の演出（バトルＡ演出）が現出されるか分からない。例えば、ＳＰ２種別のバトルＢリーチやＳＰ３種別のロングバトルＢリーチが選択されている場合は、キャラクタＢによる対戦演出が開始されるものの、その後バトルＡ演出が現出されることなく当該対戦演出が終了する。しかし、ロングバトルＢ’リーチが選択されている場合には、バトルＢ演出によってキャラクタＢが勝利できなかったとしても、キャラクタＡによるバトルＡ演出が現出されることで、再び大当りに対する期待感を抱かせることができるため、遊技者は、発生するかもしれない特定の演出に対して常に期待感を抱きながら演出の展開を楽しむことができる。

【１２５３】

なお、第４の演出パターンの代替演出では、前述したように、異演出は特定の演出と関連性の薄い演出であればよいが、さらなる関係性として、特定の演出から想起される当落演出と異演出から想起される当落演出とについて、それぞれの大当りの信頼度に差異がある関係を意識的に形成するようにしてもよい。

【１２５４】

例えば、特定の演出をバトルＡ演出、異演出をバトルＢ演出とする場合、既述の各振分テーブル（１Ａ，１Ｂ）等を参照すると、特定の演出であるバトルＡ演出から想起される当落演出（例えばＳＰ２種別）はバトルＡリーチであり、異演出Ａのバトル Ｂ演出から想

起される当落演出（例えばＳＰ２種別）はバトルＢリーチである。この各当落演出について初期段階（戦歴Ｐ）における大当りの信頼度を比較すると、バトルＢリーチの方がバトルＡリーチよりも信頼度が高い（図１８７，１８９参照）ことから、バトルＡ演出及びバトルＢ演出を単独演出として見た際、バトルＢ演出が現出された場合の方がバトルＡ演出が現出された場合よりも大当り（又は高当り）への期待度が高くなる。また、ＳＰ３種別の当落演出で比較しても、バトルＡ演出から想起されるロングバトルＡリーチよりは、バトルＢ演出から想起されるロングバトルＢリーチの方が信頼度が高い（［６－４－１］，「６－４－２」参照）ことから、やはり、バトルＢ演出の方がバトルＡ演出よりも大当りへの期待度が高くなる。このように、特定の演出（バトルＡ演出）よりも異演出Ａ（バトルＢ演出）の方が信頼度が高い組合せで行われる第４の演出パターンの代替演出では、前半に高信頼度の異演出Ａが現出されることで遊技者の大当りへの期待感を高めさせることができる。そして、異演出Ａで大当りに到達できない（バトルＢ演出で敗北する）展開となると一旦は遊技者を落胆させてしまうが、その後、特定の演出（バトルＡ演出）が現出されることによって、再度遊技者に大当りへの期待を抱かせることができる。すなわち、代替演出の前半に現出された高信頼度の演出で大当りが示されなかったとしても、以後の展開（特定の演出が現出すること）によって再び大当りに期待させることができることから、興趣の低下を抑制することができる。

【１２５５】

また例えば、特定の演出をバトルＡ演出とするとき、バトルＡ演出よりも信頼度が低い演出を異演出Ａとして第４の演出パターンによる代替演出を行うようにしてもよい。「バトルＡ演出よりも信頼度が低い演出」とは、厳密には、バトルＡ演出によって想起される当落演出よりも信頼度が低い当落演出を想起させ得る演出である。このとき、代替演出において前半に低信頼度の異演出が現出されても、大当りに対する期待を遊技者にさほど高く持たせられないかもしれないが、その後、代替演出の後半で高信頼度の特定の演出（バトルＡ演出）が現出されることにより、遊技者の大当りへの期待感を急激に高めることができる。すなわち、代替演出の前半に比較的低い信頼度の演出が現出されたとしても、その後に特定の演出（バトルＡ演出）が現出しさえすれば信頼度が高い演出になるため、低信頼度の演出が現出されても大当りや高当りに対する期待感を抱かせることができ興趣の低下を抑制することができる。

【１２５６】

また、異演出の後に戦歴の記録に基づく特定の演出が現出された場合には、大当り（特に高当り）に対する期待度が高められているので、特定の演出が突然現出されることによって、演出上の楽しさだけでなく、実益（特典の獲得）上の期待感を高める演出を実現することができる。

【１２５７】

また、異演出の具体例で前述したように、バトルＢ演出でキャラクタＢが敗北した後にキャラクタＡによるバトルＡ演出が現出される場合には、復活パターンの演出になるため、１回の遊技演出において当落演出が複数回行われている（当落機会が複数回存在する）ように遊技者に感じさせることができるため、遊技者の興趣を高めることが期待できる。さらに、このような復活パターンに繋がる異演出を、一度の代替演出の前半期間に複数回現出させるようにすれば、当落機会がさらに増加したような連続演出を実現することもでき、遊技者の興趣をますます高めることができる。

【１２５８】

以上に述べたように、本実施形態によるパチンコ機１では、第１～第４の演出パターンによる代替演出が行われることによって、戦歴の記録に基づく特定の演出（バトルＡ演出）を、本来の表示時間（バトルＡ演出は２２秒。バトルＡリーチ全体としても３０秒）よりも長い表示時間が選択された場合（ここでは６０秒の代替演出）でも現出させることができる。一般的には表示時間が長いほど、遊技結果が大当りや高当りになることへの遊技者の期待が高まり易い傾向があるため、本来の表示時間よりも長い表示時間で特定の演出を現出させ得ることによって、当該遊技の重要性及び高信頼性を遊技者に感じさせる効果

が期待できる。

【１２５９】

また、［６－４－１］～［６－４－２］で前述したように、戦歴の記録が行われているときに大当り（又は高当り）した場合に代替演出が実行される割合は、戦歴の記録が行われていないときに比べて高い。したがって、特定の演出（バトルＡ演出）に関する戦歴の記憶及び教示が行われているときに当該特定の演出が現出されると、遊技者は、大当り（又は高当り）への期待度を高めることができるが、このような特定の演出が、バトルＡ演出に対応する本来の変動時間（３０秒のバトルＡリーチ）とは異なる変動時間の当落演出であっても代替演出によって現出され得ることから、特別変動パターンの変動時間に拘わらず特定の演出が現出されることに期待でき、複数種類の当落演出に対する遊技者の期待感を高めさせることができる。

【１２６０】

また、本実施形態のパチンコ機１では、戦歴の移行によって特定の演出に関する信頼度（特定の演出が現出される当落演出における信頼度）が向上するため、特定の演出が初期設定では比較的大当りへの期待度が低い低信頼度演出であったとしても、戦歴が記録されたあとには、特定の演出に対して期待度の高い演出として期待させることができる。その結果、従来の遊技機で見られたような低信頼度演出が現出されたことによる遊技者の興趣の低下を抑制する効果を奏する。

【１２６１】

［６－６．演出パターンの決定に関する補足］

なお、本実施形態によるパチンコ機１では、［６－１］～［６－４］で上述したような振分テーブルを用いる際に、必ずしも低当りパターンにおける振分の変更を行わなくてもよい。但し、低当りパターンで振分の変更を行う場合には、高当りパターンにおける振分の上昇量を超えない程度に変更するものとする。具体的には、振分テーブル１Ａ，１Ｂの場合には、高当りパターンにおける特定の当落演出（バトルＡリーチ）の振分の上昇量を超えない程度で変更するものとする。そのようにすることで、低当りパターンに対する振分が変更されるとしても、高当りパターンにおける振分量を多くすることにより、戦歴の記録が行われた後の遊技で特定の当落演出が現出された際に、高当りへの期待度を高めることができる。また、振分テーブル２Ａ，２Ｂの場合には、振分が増加される当落演出（ロングバトルＢ’リーチ、ロングバトルＣ’リーチ）における高当りパターンの振分の上昇量を超えない程度で変更するものとする。このように、低当りパターンに対する振分が変更されるとしても、高当りパターンにおける振分量を多くすることにより、戦歴の記録が行われた後の遊技において、特定の当落演出（バトルＡリーチ）を現出させ得る所定の変動パターン（例えば変動時間３０秒でバトルＡリーチが選択され得る変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば変動時間６０秒でロングバトルＢが選択され得る変動パターン）が選択されたとしても、ロングバトルＢ’リーチが現出され得ることによって当該特定の演出（バトルＡリーチ）を現出させることができ、高当りへの期待度を高めることができる。

【１２６２】

また、上述の実施形態では、変動時間３０秒の際に選択され得る「バトルＡリーチ（厳密にはバトルＡ演出）」を特定の演出（特定の当落演出）として説明したが、その他の演出を特定の演出としてもよい。また、特定の演出の対象は１つのリーチ演出に限定されるわけではなく、関連性を有する複数のリーチ演出を特定の演出の対象としてもよい。具体的には例えば、キャラクタＡに関するリーチ演出を特定の演出とすることによって、変動時間３０秒の変動パターンのときに選択され得るバトルＡリーチだけでなく、変動時間６０秒の変動パターンのときに選択され得るロングバトルＡリーチも、同じカテゴリの「特定の演出」に含めることができる。このような「特定の演出」に対して戦歴の記録を行うとすれば、バトルＡリーチがはずれ態様で現出されたときだけでなく、ロングバトルＡリーチがはずれ態様で現出されたときにも、戦歴が記録される。その結果、「キャラクタＡに関するリーチがはずれ態様で現出されたこと」という戦歴の結果がまとめて記録される

ので、キャラクタＡに関する複数種類の当落演出が現出されたのに大当りが得られないような場合に、キャラクタＡをパワーアップさせることができ、このような当落演出が次に現出した際の大当り（及び高当り）への期待度を高めることができる。

【１２６３】

また、上述の実施例では、確変大当りを有利度合いの高い「高当り」とし、通常大当りを有利度合いの低い「低当り」としたが、本実施形態のパチンコ機１では、「高当り」と「低当り」との区分は特に限定されるものではない。例えば、当り遊技後の遊技状態に関する他の条件（時短遊技が付与されるか否か、付与される時短遊技の回数等）に基づいて高当りと低当りとを区分してもよい。「高当り」及び「低当り」に関してこのような区分を行う場合は、大当りに基づいて制御される一連の有利状態を通じて遊技者が獲得し得る特典（例えば出玉）期待値に基づいて、有利度合いの高低を区分していると捉えることができる。

【１２６４】

また、「高当り」と「低当り」との区分の別例として、大当り遊技における大入賞口２１０３の開閉制御の違い等に基づいて区分してもよい。具体的には例えば、大当り遊技におけるラウンド数（１６Ｒ大当りか１６Ｒ未満の大当りか等）に基づいて区分できる。また例えば、大当り中の各ラウンドにおける大入賞口２１０３の開放時間が比較的長い大当りと比較的短い大当りとで区分できる。また例えば、大当り中において遊技媒体の入球が容易な開放制御が行われるラウンド数（実質ラウンド数）の違いに基づいて区分できる。「高当り」及び「低当り」に関してこのような区分を行う場合は、大当りによって遊技者が獲得し得る遊技球の多寡（出玉の獲得期待値）に基づいて、有利度合いの高低を区分していると捉えることができる。

【１２６５】

そして、上述したような区分基準を組み合わせて「高当り」と「低当り」とを区分しても構わない。一例をあげれば、「確変大当りであること」及び「当該大当りによる実質的な出玉の獲得期待値が所定量を超えること」を「高当り」に区分するための基準とすれば、所謂「潜伏当り」のように実質的な出玉の獲得が期待できない大当りを高当りから除外することもできる。すなわち、図１７３（Ｃ）に示した大当り種別を例にとれば、「特定２の４Ｒ確変大当り」、「特定４の８Ｒ確変大当り」、及び「特定５の１６Ｒ確変大当り」だけを「高当り」に区分し、「特定１の４Ｒ潜伏確変大当り」や「特定３の１６Ｒ突然確変大当り」を「非特定の４Ｒ通常大当り」と一緒に「低当り」に区分することも可能である。このような場合、戦歴の記録が行われているときに「特定の演出」が現出することで「高当り」への大当り期待度を高められるとすれば、確変大当りで実質的な出玉が得られるという最も有利度の高い大当りに対する期待度を向上させることができるので、遊技者の期待感を一層高めさせることが可能となる。

【１２６６】

また、有利度合いの差異に基づく区分は、高低の２種類である必要はなく、３種類以上の区分が行われてもよい。また、「高当り」と「低当り」とを当りの種別によって決定づけるようにしても良い。そのようにすることで、開発期間の短縮及び開発コストの短縮に効果が期待できる。具体的には例えば、ある機種において、有利度の低い当りである種別Ａ，Ｂを「低当り」に区分し、有利度の高い当りである種別Ｃを「高当り」に区分していたとする。ここで、別の機種を開発するにあたり、種別Ａを有利度の高い当りに変更しようとする場合に、当該変更に応じて種別Ａを「高当り」の区分に変更すればよいため、容易に変更が可能である。すなわち、「高当り」と「低当り」とを当りの種別によって決定づけるようにする場合は、各種別に含まれる個々の当りについて設定を変更する必要がなく、開発上の負担を軽減させることが期待できる。

【１２６７】

また、このような「高当り」及び「低当り」の区分は、周辺制御基板４０１０（主制御基板４１００以外としてもよい）で設定されることが好ましい。本実施形態のパチンコ機１では、当落演出を含む演出パターンの振分が、「高当り」と「低当り」とで異なる態様

で変更され得るが、このような演出パターンに関する処理は、周辺制御基板４０１０（特に周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ）で制御されることから、「高当り」及び「低当り」の区分設定が同じ周辺制御基板４０１０で行われる場合には、主制御基板４１００側の処理負担を軽減させるだけでなく、主制御基板４１００と周辺制御基板４０１０との間の通信量を軽減させることができ、さらに、周辺制御基板４０１０内での処理効率の向上が期待できる。

【１２６８】

なお、前述したように、「高当り」や「低当り」は、説明を容易にするために用いた仮称であり、内部設計上このような用語を用いる必要はなく、例えば、複数種類の当りのそれぞれが、「高当り」又は「低当り」に相当する区分ができるように管理されればよい。このように、本実施形態におけるパチンコ機１では、様々な基準に基づいて有利度合いの高低を意識的に区分して当落演出の特徴的な振分設定を行うことにより、遊技機ごとに異なる特性や仕様を反映させつつ、特定の当落演出の現出に対する期待度の変化を実現させることが可能となる。

【１２６９】

［６－７．当落演出に関する効果］

主に［６－１］～［６－３］で述べたように、本実施形態のパチンコ機１では、特定の当落演出（特定の演出）を含む演出パターンがはずれ態様で現出する場合に、本遊技の結果を記憶し（戦歴の記録）、以降は当該戦歴の記録を教示させながら遊技演出を行うとともに、複数の演出パターンのうちから当該当落演出を含む演出パターンが選択される振分を変動させることによって、以降の遊技において大当りに当選した場合に、当該特定の当落演出を含む演出パターンを選択されやすくすることができる。そのため、特定の当落演出が大当りにならなかったとしても、以降の遊技において特定の当落演出が次回現出された際には大当りへの期待度（信頼度）が高められることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１２７０】

特に、本実施形態のパチンコ機１では、［６－１－１］～［６－１－３］で述べたように、特定の当落演出に関する戦歴の記録が行われた状態において、特定の当落演出が現出された際には、有利度合いの異なる有利遊技（低当り及び高当り）のうち、有利度の高い有利遊技（すなわち、高当り）に対する期待度が高められる。具体的には、バトルＡリーチを特定の当落演出として、バトルＡリーチがはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録及び教示を行うとともに、当落演出の振分先を変更する（戦歴の移行）ことにより（例えば図１８６の振分テーブル１Ａ参照）、以降の遊技において高当りパターンにおけるバトルＡリーチの振分数が増加するため、バトルＡリーチが現出された場合に高当りに対する期待度（信頼度）が高められる。

【１２７１】

したがって、本実施形態のパチンコ機１では、図１８６の振分テーブル１Ａや振分テーブル１Ｂを用いて当落演出が現出されることにより、特定の当落演出に関する戦歴の移行後に当該特定の当落演出が現出された場合に、有利度の高い有利遊技（高当り）に対する遊技者の期待感を高めることができるものである。そして、（仮に、特定の当落演出が初期状態では大当り（又は高当り）に対する期待度が比較的高くない演出であったとしても、）戦歴の記録及び教示が行われているときに当該特定の当落演出が現出された際には、高当りへの期待度を高め得ることから、当該特定の当落演出の現出に対して遊技者の興趣が低下することを抑制する効果を奏する。

【１２７２】

また、このような特定の当落演出によるはずれの記録（戦歴の記録）に基づく教示が遊技者に示されることによって、特定の当落演出が再度現出された際に、大当り（特に高当り）への期待感が高い当落演出が行われていることが遊技者から容易に認識できるようになり、遊技者の興趣をより高めやすくなる。さらに、このような教示によって、現出された際に信頼度が高くなる当落演出の存在が示唆されることになるため、特定の当落演出の

現出を普段よりも強く遊技者に望ませることが期待でき、遊技上の新たな楽しみを提供することができる。

【１２７３】

また、本実施形態のパチンコ機１によれば、上述したような当りパターン（特に高当りパターン）の当落演出に関する振分の変更によって特定の当落演出の期待度が遊技状況に応じて変更されることから、「特定の当落演出」の信頼度が初期設定時には比較的低い、低信頼度のリーチ演出であったとしても、当該特定の当落演出が再度現出された際の期待度が以前よりも高くなり、遊技者の期待感を高める効果が期待できる。そもそも従来の遊技機では、低信頼度のリーチ演出は、他の項信頼度のリーチ演出よりも発生する機会が比較的高い当落演出であるため、低信頼度のリーチ演出が発生することによって、遊技者の遊技意欲が低下してしまうというおそれがあったが、本実施形態によるパチンコ機１では、このような低信頼度のリーチ演出であったにも拘らず、特定の当落演出として現出された際には、低信頼度ではなく、信頼度が高められた当落演出となるため、上述したような遊技者の遊技意欲の低下を抑制できるだけでなく、大当り（特に高当り）への期待感を創出できるという格別の効果を奏するものである。

【１２７４】

また、本実施形態のパチンコ機１によれば、主に［６－４－１］で述べたように、「特定の演出」がはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録及び教示が行われるとともに、実行される当落演出の振分に関して戦歴の移行が行われることによって、「特定の演出」を現出させ得る所定の変動パターンとは異なる変動パターンが選択された場合であっても、「特定の演出」を現出させることができる。

【１２７５】

具体例で説明すると、バトルＡリーチを「特定の演出」とすれば、「『特定の演出』を現出させ得る所定の変動パターン」は、バトルＡリーチを現出させ得る変動時間３０秒の特別図柄変動パターンであり、「所定の変動パターンとは異なる変動パターン」は、例えば変動時間６０秒の特別図柄変動パターンである。このとき、バトルＡリーチがはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録及び教示を行うとともに、図１９３の振分テーブル２Ａにおいて選択先の戦歴を「戦歴Ｑ」や「戦歴Ｒ」に変更すること（戦歴の移行）によって、大当り時のバトルＡリーチに関する「代替演出」、すなわち、大当り時のロングバトルＢ’リーチ及びロングバトルＣ’リーチへの振分量が増加される。そして、このような戦歴の移行が行われた後に特別抽選で大当りの結果が得られて変動時間６０秒の特別図柄変動パターンが選択された場合には、振分量が増加された「代替演出」が選択される割合が増加し、当該「代替演出」を現出させることによって、その演出途中で、バトルＡリーチの演出（すなわち「特定の演出」）を現出させることができる。

【１２７６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１では、特定の演出に関する戦歴の移行後に、変動時間６０秒の特別図柄変動パターンが選択された大当り時に、図１９３の振分テーブル２Ａを用いて代替演出が現出されて当該特定の演出が現出され易くなることから、特定の演出に関する戦歴の記憶が行われているときに特定の演出が現出された場合に、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。このような効果は、特定の演出が初期設定では大当りへの期待度が比較的高くない低信頼度演出であったとしても適用され得るものであるから、このような低信頼度演出が現出された際に遊技者の興趣が低下するおそれがあった従来の課題を解決し得る。

【１２７７】

また、本実施形態のパチンコ機１では、図１９３の振分テーブル２Ａを用いる場合、移行する各戦歴（戦歴Ｑ，Ｒ）において、大当りパターン（低当りパターン及び高当りパターン）での代替演出の振分数が増加されているが、大当りパターンの振分数よりも少ない程度ではずれパターンでの代替演出の振分数も設定されている。このようにはずれパターンでの振分を用意することによって、代替演出で特定の演出（バトルＡリーチの演出）が現出された場合であっても、低確率で大当りに結び付かない可能性があるようにして、最

終的な停止態様の確定まで遊技者を飽きさせないことが期待できる。なお、このようなはずれパターンでの代替演出の振分は、必ずしも必要ではなく、敢えて振分を行わないことによって、戦歴の記憶及び教示がされているときに代替演出で特定の演出が現出された時点で大当りが確定する特別な当落演出としてもよい。

【１２７８】

また、本実施形態のパチンコ機１によれば、主に［６－４－２］で述べたように、「特定の演出」がはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録及び教示が行われるとともに、実行される当落演出の振分に関して戦歴の移行が行われることによって、「特定の演出」を現出させ得る所定の変動パターンとは異なる変動パターンが選択された場合であっても、「特定の演出」を現出させることができる。

【１２７９】

具体例で説明すると、バトルＡリーチを「特定の演出」とすれば、「『特定の演出』を現出させ得る所定の変動パターン」は、バトルＡリーチを現出させ得る変動時間３０秒の特別図柄変動パターンであり、「所定の変動パターンとは異なる変動パターン」は、例えば変動時間６０秒の特別図柄変動パターンである。このとき、バトルＡリーチがはずれ態様で現出されたことに基づいて戦歴の記録及び教示を行うとともに、図１９４の振分テーブル２Ｂにおいて選択先の戦歴を「戦歴Ｑ」や「戦歴Ｒ」に変更すること（戦歴の移行）によって、高当り時のバトルＡリーチに関する「代替演出」、すなわち、高当り時のロングバトルＢ’リーチ及びロングバトルＣ’リーチへの振分量が増加される。そして、このような戦歴の移行が行われた後に特別抽選で有利度の高い有利遊技（高当り）の結果が得られて変動時間６０秒の特別図柄変動パターンが選択された場合には、振分量が増加された「代替演出」が選択される割合が増加するため、当該「代替演出」を現出させることによって、その演出途中で、バトルＡリーチの演出（すなわち「特定の演出」）を現出させることができる。

【１２８０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１では、特定の演出に関する戦歴の移行後に、変動時間６０秒の特別図柄変動パターンが選択された高当り時に、図１９４の振分テーブル２Ｂを用いて代替演出が現出されて当該特定の演出が現出され易くなることから、特定の演出に関する戦歴の記憶が行われているときに特定の演出が現出されて大当り遊技に移行する場合に、当該大当りが高当りであることへの期待を高めることができる。すなわち、戦歴の記憶が行われているときに特定の演出が現出された場合に、遊技者に高当りへの期待感を抱かせることができる。このような効果は、特定の演出が初期設定では大当りへの期待度が比較的高くない低信頼度演出であったとしても適用され得るものであるから、このような低信頼度演出が現出された際に遊技者の興趣が低下するおそれがあった従来の課題を解決し得る。

【１２８１】

また、本実施形態のパチンコ機１では、図１９４の振分テーブル２Ｂを用いる場合、移行する各戦歴（戦歴Ｑ，Ｒ）において、高当りパターンでの代替演出の振分数よりも低い程度で低当りパターン及びはずれパターンでの代替演出の振分数が設定されているが、このような低当りパターンやはずれパターンでの代替演出の振分は必ずしも設定されなくてもよい。例えば、はずれパターンでの代替演出の振分を行わない場合は、戦歴の記憶及び教示がされているときに代替演出で特定の演出が現出された時点で、大当りとなることが確定し、さらに当該大当りは高当りである確率が高い、特別な演出を実現できる。また、低当りパターンでの代替演出の振分を行わない場合は、戦歴の記憶及び教示がされているときに代替演出で特定の演出が現出された時点で、低当りの可能性がなく、当りになれば必ず大当りになるという演出を実現できる。さらに、はずれパターン及び低当りパターンの何れについても代替演出の振分を行わない場合は、戦歴の記憶及び教示がされているときに代替演出で特定の演出が現出された時点で、高当りが確定する特別な演出を実現できる。

【１２８２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１では、図１８６の振分テーブル１Ａ、図１８８の振分テーブル１Ｂ、図１９３の振分テーブル２Ａ、図１９４の振分テーブル２Ｂ、何れにおいても、戦歴の記録に基づいて戦歴の移行が行われるが、このような戦歴の移行が行われた後には、特定の演出（当落演出）が現出された際の大当り又は高当りに対する期待度が高められ、戦歴の移行が行われるほど、その期待度は高くなる。したがって、例えばバトルＡリーチを特定の演出とすると、バトルＡリーチがはずれ態様で現出するほど、遊技者は大当りを得られなかったことに対する残念な心情を抱く一方で、戦歴が記録され、戦歴の移行段階が進むことに期待できるため、以降の遊技においてバトルＡリーチが現出することに対する期待を高めることになる。そして、バトルＡリーチの現出（又は代替演出によるバトルＡリーチの演出の現出）によって大当りが得られた場合には、それまでのバトルＡリーチによるはずれの経緯を払拭できる達成感を遊技者に与えることができ、さらに、振分テーブル１Ａ，１Ｂ，２Ｂが用いられる場合には、このような大当りが高当りである期待度が高いことから、より大きな達成感を遊技者に与えることができる。

【１２８３】

また、上述したように、本実施形態によるパチンコ機１では、特定の演出に関する戦歴の記録が行われているときに実行され得る「代替演出」によって、当該特定の演出を現出させ得る所定の変動パターンとは異なる変動パターンが選択されたとしても、当該戦歴の記録に基づく特定の演出を代替的に現出させることができることを特徴とし、このような「代替演出」は、戦歴の記録に伴って戦歴が移行するごとに、大当り（又は高当り）への期待度が高められるという特徴も備えている。このような本実施形態によるパチンコ機１によれば、戦歴の記録に基づく特定の演出（例えばバトルＡ演出）を、本来の表示時間（バトルＡ演出は２２秒。バトルＡリーチ全体としても３０秒）よりも長い表示時間（例えば６０秒）が選択された場合でも、代替演出によって当該特定の演出を現出させることができる。そして、一般的には表示時間が長いほど、遊技結果が大当り（又は高当り）になることへの遊技者の期待が高まり易い傾向があるため、本来の表示時間よりも長い表示時間で特定の演出を現出させ得ることによって、当該遊技の重要性及び高信頼性を遊技者に感じさせる効果が期待できる。

【１２８４】

さらに、本実施形態によるパチンコ機１によれば、代替演出の各演出パターン（第１～第４の演出パターン）によって、［６－５－１］～［６－５－４］で述べた格別な効果をそれぞれ奏するものである。

【１２８５】

なお、本発明に係る遊技機として上述した本実施形態によるパチンコ機１において、主制御基板４１００（主に主制御ＭＰＵ４１００ａ）は、遊技領域に向けて発射された遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、はずれ及び有利度合いの異なる有利遊技を少なくとも含む複数種類の抽選結果のうちから何れかの抽選結果を抽選する抽選手段の一例である。なお、所定領域は例えば、第一始動口２１０１又は第二始動口２１０２に相当する。また、液晶表示装置１９００は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて演出を表示可能な演出表示手段の一例である。また、周辺制御基板４０１０（主に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ及び周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅ）は、前記抽選手段による抽選が行われたにも拘わらず前記有利遊技の抽選結果が得られなかった場合に特定の演出が前記演出表示手段に現出されたことに基づいて、該特定の演出が現出されたことを記憶し得る演出記憶手段の一例であり、具体的な処理例としては、ＳＰ２種別のバトルＡリーチ（特定の演出）がはずれ態様で実行された場合に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが周辺制御ＲＡＭ４１４０ｅに戦歴の記録を行うことに相当する。また、周辺制御基板４０１０（主に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａ、及びＶＤＰ４１５０ｃ）及び液晶表示装置１９００は、前記演出記憶手段に記憶された前記特定の演出に関する情報を教示する情報教示手段の一例であり、特定の演出に関する情報とは、例えば液晶制御部４１５０内の液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂやキャラＲＯＭ４１５０ｄに格納される「戦歴の教示に用いられる画像データ等」に相当する。具体的な教示例は、図１９２に示した教示領域１９００ａ～

１９００ｃにおける表示である。
【１２８６】
また、周辺制御基板４０１０（主に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ）は、前記演出記憶手段による記憶が行われているときには、前記特定の演出よりも長い特別な演出を現出可能な変動時間が選択されたとしても、該特別な演出を前記特定の演出を含む態様で現出させ得る特別演出制御手段の一例であり、前記特別な演出の表示期間の前半に、前記特定の演出を想起し難い異演出を前記演出表示手段に現出させる異演出実行手段、及び、前記特別な演出の表示期間の後半に、前記特定の演出を前記演出表示手段に現出させる特定演出実行手段の一例である。ここで、「特別な演出」とは、第４の演出パターンによる代替演出に相当し、異演出実行手段によって現出される異演出とは、例えば図２０２におけるバトルＢ（異演出Ａ）に相当し、特定演出実行手段によって現出される前記特定の演出とは、図２０２におけるバトルＡに相当する。また、周辺制御基板４０１０（主に、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａ）は、前記特別演出制御手段によって前記特定の演出が現出され得ることにより、前記演出記憶手段による記憶が行われているときに前記特定の演出が現出されて前記有利遊技に移行する場合に、該移行する有利遊技が前記有利度合いの高い有利遊技である期待を高め得る高特典期待増加手段の一例である。具体的には、バトルＡ演出に関する戦歴の記録が行われているときに、バトルＡリーチを現出させ得る変動時間３０秒の変動パターンではなく、変動時間６０秒の変動パターンで高当りに当選した場合に、振分テーブル２Ｂの戦歴Ｑや戦歴Ｒによる振分によって特別な演出、すなわち「代替演出（ロングバトルＢ’リーチやロングバトルＣ’リーチ）」が選択され易くなっていることから、バトルＡ演出に関する戦歴の記録が行われているときに、バトルＡ演出（特定の演出）が現出されて大当りの遊技に移行する場合、当該大当りが高当りである期待度が高いことに相当する。
【１２８７】
［７．誘導装飾部材（物体検知センサ）を用いた連続撃破演出］
本実施形態では、液晶表示装置１９００に表示される演出画像による画像演出と、表ユニット２０００における三つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）とを用いた複合演出として、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３に対する遊技者の操作を物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が検知することにより、液晶表示装置１９００に表示される敵キャラクタを倒すことが可能な連続撃破演出を実行している。この連続撃破演出では、詳しくは後述するが、液晶表示装置１９００に表示される演出画像として、装飾図柄の変動表示を開始した後、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の夫々に対応した３人の敵キャラクタが出現し、３人の敵キャラクタをいずれの順序で倒したらよいか（３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３をいずれの順序で操作したらよいか）の指示が与えられる。また、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を指示された順序で操作（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が指示された順序で検知）した後には、操作ユニット４００における押圧操作部４０５を遊技者が１回操作するように指示が与えられる。そして、押圧操作部４０５を操作することにより敵キャラクタを倒した場合には、擬似連続変動を継続（装飾図柄の変動表示にて全ての装飾図柄をリーチ態様とはならないはずれ図柄で仮停止表示した後、再び装飾図柄の変動表示を開始する制御）し、敵キャラクタが残った場合には、リーチ態様を形成することで擬似連続変動を継続することがなく、リーチ演出を展開するといった演出を実行している。
【１２８８】
図１１０に示すように、中物体検知センサ２１１６及び中誘導装飾部材２１１７は、いずれも遊技パネル１１５０の前面に取付けられるアタッカユニット２１００の第一ユニット２１１０に設けられると共に、中誘導装飾部材２１１７が中物体検知センサ２１１６の下側に隣接するように配置されている。また、中物体検知センサ２１１６は、投光部と受光部とを備えた光学式センサであり、遊技者から遊技領域１１００内を視認することを可能とする透明なガラスユニット５９０越しに、遊技者の手が中誘導装飾部材２１１７をタ

ッチしたかを検知することができるようになっている。
【１２８９】
　また、中誘導装飾部材２１１７は、液晶表示装置１９００及び第一始動口２１０１の下側に配置されると共に、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の下側の周縁部（アウト口１１１５を除いては遊技領域１１００の内周に近接した位置）に配置されている。また、中誘導装飾部材２１１７は、遊技領域１１００の横方向の略中央に配置されると共に、右誘導装飾部材２１４４及び左誘導装飾部材２２１３よりも下側に配置されており、遊技者が着座した状態でハンドル装置５００を右手で回転操作しながら右誘導装飾部材２１４４に左手でタッチするには右誘導装飾部材２１４４及び左誘導装飾部材２２１３よりも腕を持ち上げる必要がなく、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の中では操作がし易くなっている。なお、中誘導装飾部材２１１７は、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のうち遊技者から視認して相対的に下側に配置されることに対応して、前面に、円形の中に下向きの矢印を配置した装飾が施されている。
【１２９０】
　また、図１１０に示すように、右物体検知センサ２１４３及び右誘導装飾部材２１４４は、いずれも遊技パネル１１５０の前面に取付けられるアタッカユニット２１００の第四ユニット２１４０に設けられると共に、右誘導装飾部材２１４４が右物体検知センサ２１４３の右側に隣接するように配置されている。また、右物体検知センサ２１４３は、投光部と受光部とを備えた光学式センサであり、遊技者から遊技領域１１００内を視認することを可能とする透明なガラスユニット５９０越しに、遊技者の手が右誘導装飾部材２１４４をタッチしたかを検知することができるようになっている。
【１２９１】
　また、右誘導装飾部材２１４４は、液晶表示装置１９００の右下側に配置されると共に、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の右やや下側の周縁部（遊技領域１１００の内周に近接した位置）に配置されている。また、右誘導装飾部材２１４４は、遊技領域１１００の横方向の右側に配置されており、遊技者が着座した状態でハンドル装置５００を右手で回転操作しながら右誘導装飾部材２１４４に左手でタッチするには中誘導装飾部材２１１７及び左誘導装飾部材２２１３よりも左手からの距離が遠いことから、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の中では操作がし難くなっている。なお、右誘導装飾部材２１４４は、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のうち遊技者から視認して相対的に右側に配置されることに対応して、前面に、円形の中に右向きの矢印を配置した装飾が施されている。
【１２９２】
　また、図１１０に示すように、左物体検知センサ２２１２及び左誘導装飾部材２２１３は、いずれも遊技パネル１１５０の前面に取付けられる表サイドユニット２２００に設けられると共に、左誘導装飾部材２２１３が左物体検知センサ２２１２の左側に隣接するように配置されている。また、左物体検知センサ２２１２は、投光部と受光部とを備えた光学式センサであり、遊技者から遊技領域１１００内を視認することを可能とする透明なガラスユニット５９０越しに、遊技者の手が左誘導装飾部材２２１３をタッチしたかを検知することができるようになっている。
【１２９３】
　また、左誘導装飾部材２２１３は、液晶表示装置１９００の左下側に配置されると共に、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の左やや下側の周縁部（遊技領域１１００の内周に近接した位置）に配置されている。また、左誘導装飾部材２２１３は、遊技領域１１００の横方向の左側に配置されており、右誘導装飾部材２１４４と同じ高さに配置されているが、遊技者が着座した状態でハンドル装置５００を右手で回転操作しながら左誘導装飾部材２２１３に左手でタッチするには右誘導装飾部材２１４４よりも左手からの距離が近いことから、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の中では操作がし易くなっている。なお、左誘導装飾部材２２１３は、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のうち遊技者から視認して相対的に左側に配置されていることから

、前面に、円形の中に左向きの矢印を配置した装飾が施されている。
【１２９４】
本例では、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）が、いずれも液晶表示装置１９００よりも下方に配置されている。従来のように、物体検知センサを液晶表示装置の周辺（例えば、センター役物内）に配置した場合には、物体検知センサが検知するように遊技者が操作したときに、その自らの手が液晶表示装置の前面に位置し、液晶表示装置に表示される演出画像を視認するのに妨げとなり、演出内容が十分に理解されなくなってしまう虞があった。しかしながら、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３が、いずれも液晶表示装置１９００よりも下方に配置されることで、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したとしても、その自らの手が液晶表示装置１９００の前面に位置することがなく、液晶表示装置１９００に表示される演出画像を視認するのを妨げることがない。また、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したとしても、液晶表示装置１９００以上の高さまで腕を持ち上げる必要がなく、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の夫々の操作がし易くなっている。
【１２９５】
また、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の前面には、透明なガラスユニット５９０が設けられており、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作する際、ガラスユニット５９０の表面に触れて、その表面を汚してしまうことがあった。このとき、液晶表示装置１９００の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚してしまうと、液晶表示装置１９００に表示される演出画像を視認するのに支障が生じるが、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したとしても、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚すのみであり、液晶表示装置１９００に表示される演出画像を視認するのに支障が生じることがない。
【１２９６】
また、本例では、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）が、いずれも遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の周縁部（遊技領域１１００の内周に近接した位置）に配置されている。すなわち、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）は、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００のうち、遊技球が転動することが可能な転動領域の外側の領域に配置されており、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したとしても、その自らの手が液晶表示装置１９００の前面に位置しないだけでなく、転動領域、特に第一始動口２１０１に遊技球が入賞するか否かの周辺の領域の前面にも位置することがなく、第一始動口２１０１に遊技球が入賞するか否かを視認するのを妨げることがない。また、転動領域の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚してしまうと、第一始動口２１０１に遊技球が入賞するか否かを視認するのに支障が生じるが、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したとしても、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚すのみであり、第一始動口２１０１に遊技球が入賞するか否かを視認するのに支障が生じることがない。
【１２９７】
また、本例では、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３が、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の夫々に隣接するように配置されており、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２を用いた演出を実行する際、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２を遊技者がタッチするのではなく、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を遊技者がタッチするように誘導する演出（例えば、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のうち指定された誘導装飾部材のみを発光装飾する演出）を実行している。

このため、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したとしても、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚すのみであり、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚すことがない。すなわち、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚してしまうと、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３にタッチした遊技者の手を検知し難くなるが、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の前面におけるガラスユニット５９０の表面を汚すことがなく、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３にタッチした遊技者の手を確実に検知することができる。

【１２９８】

また、本例では、非時短状態の制御中において、第一始動口２１０１を狙ってセンター役物２５００の左側に遊技球を打ち込むようにした遊技が行われるが、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００のうち、センター役物２５００の左側から遊技球が転動することが可能な転動領域の側には、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）のうち、中誘導装飾部材２１１７及び左誘導装飾部材２２１３（中物体検知センサ２１１６及び左物体検知センサ２２１２）が配置されている。一方、時短状態の制御中において、第二始動口２１０２を狙ってセンター役物２５００の右側に遊技球を打ち込むようにした遊技が行われるが、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００のうち、センター役物２５００の右側から遊技球が転動することが可能な転動領域の側には、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）のうち、右誘導装飾部材２１４４（右物体検知センサ２１４３）が配置されている。このように、転動領域としては、遊技状態に応じてセンター役物２５００の左右のいずれか一方の側しか使用されず、遊技領域１１００が手狭な印象を与えかねないが、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）を用いた演出を実行すると、センター役物２５００の左右の両側、すなわち遊技領域１１００の全体を使用するようになり、広々とした遊技が行われている印象を与えることができる。

【１２９９】

また、本例では、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３が、いずれも遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の周縁部（遊技領域１１００の内周に近接した位置）に配置されており、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）を用いた演出を実行していない期間においては、遊技領域１１００の装飾部としての役割（例えば、発光装飾）を果たしている。このように、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３は、遊技領域１１００の装飾部としての役割を兼用していることから、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を配置するための領域を装飾部とは別個に設ける必要がなく、遊技領域１１００の面積が限られながらも、遊技球が転動することが可能な転動領域を十分に確保することができる。

【１３００】

なお、本例では、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）が、いずれも液晶表示装置１９００よりも下方、且つ、遊技領域１１００の周縁部（遊技領域１１００の内周に近接した位置）に配置されているが、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したときに、少なくとも液晶表示装置１９００に表示される演出画像を視認するのを妨げない位置であればよい。また、液晶表示装置１９００だけでなく、遊技球が入賞するか否かの始動口（第一始動口２１０１及び第二始動口２１０２の周辺の領域や、その他の演出に関わる情報表示（遊技者にとって有益な情報となり得る情報表示）をする領域（例えば、表右中演出ユニット２６００、表右外演出ユニット２７００、裏上演出ユニット３３００、裏下演出ユニット３５００、等。遊技領域の周縁部に設けられた単なる装飾領域（ランプ等）は含まれない）に対しても、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のいずれかが検知するように遊技者が操作したときに、遊技者が視認

するのを妨げない位置であることが望ましい。
【１３０１】
次に、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３（物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２）を用いた連続撃破演出の具体的な演出例について、図２０３及び図２０４を参照して説明する。本演出例では、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａによって処理される第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）又は第二変動パターン設定処理において、リーチ演出を実行するよりも前に「擬似連続変動」（リーチ態様とはならないはずれ図柄を所定回数（例えば、１～３回）だけ仮停止表示）を実行するように設定された変動パターンを決定（擬似連続変動を実行しない変動パターンであってもよい）し、主制御基板４１００から送信される変動パターンコマンドに基づき、周辺制御基板４０１０の周辺制御ＭＰＵ４１０１ａによって処理される演出制御処理（ステップＳ６０２）において、連続撃破演出を実行するように決定した場合を示す。
【１３０２】
図２０３（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示を開始した後に実行される連続撃破演出では、液晶表示装置１９００の画面上方に「センサにタッチして敵を攻撃だ！」の指示が表示されると共に、液晶表示装置１９００の画面中央に３人の敵キャラクタが横並びで表示されている。また、３人の敵キャラクタの夫々の前面には、１～３番のいずれかの番号が振分けられており、３人の敵キャラクタをいずれの順序で倒したらよいかが指示（本例では、中の敵キャラクタ→左の敵キャラクタ→右の敵キャラクタでの順序が指示）されている。なお、本例では、３人の敵キャラクタのうち順序が早い敵キャラクタであるほど大きくなるように表示されており、３人の敵キャラクタをいずれの順序で倒したらよいかが認識し易いようになっている。
【１３０３】
また、液晶表示装置１９００の画面下方には、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の夫々を模写した部材表示１９００ａ～１９００ｃとして、左から順に、左誘導装飾部材２２１３に対応して左向きの矢印が描かれた左部材表示１９００ａ、中誘導装飾部材２１１７に対応して下向きの矢印が描かれた中部材表示１９００ｂ、右誘導装飾部材２１４４に対応して右向きの矢印が描かれた右部材表示１９００ｃが表示されている。これらの部材表示１９００ａ～１９００ｃは、３人の敵キャラクタの夫々の下方に表示されており、３人の敵キャラクタを指定された順序で倒すために、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のいずれを操作したらよいかが指示されている。すなわち、本例では、中の敵キャラクタ→左の敵キャラクタ→右の敵キャラクタの順序で敵キャラクタを倒すように指示されており、これらに対応して、中誘導装飾部材２１１７→左誘導装飾部材２２１３→右誘導装飾部材２１４４の順序で遊技者がタッチすればよいことを認識できるようになっている。ただし、本例では、中誘導装飾部材２１１７→左誘導装飾部材２２１３→右誘導装飾部材２１４４の順序で遊技者がタッチすることを要求されているが、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のうちいずれの順序で遊技者がタッチすることを要求してもよい。このように、連続撃破演出を実行するごとに、液晶表示装置１９００上で指示される順序、すなわち遊技者がタッチするべき誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の順序を異ならせることで、遊技領域１１００上で遊技者の手が描く軌跡が変化し、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を用いた連続撃破演出を飽きさせない演出とすることができる。
【１３０４】
また、液晶表示装置１９００の画面やや下方には、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２により検知することが許可される有効時間の残り時間が表示されている。本例では、有効時間を開始すると共に、まず、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のうち中物体検知センサ２１１６による検知のみを許可し、液晶表示装置１９００に表示された中部材表示１９００ｂのみを所定の色で点灯すると共に、中部材表示１９００ｂに対応した中誘導装飾部材２１１７のみを同色で点灯することで、中誘導装飾部材２１１７に遊技者がタッチするように指示している。なお、本例では、有効時間として５秒

が設定されており、夫々が離れた３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を短時間でタッチすることが要求されている。このように、液晶表示装置１９００の画面には、有効時間の残り時間が明確に示されることで、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３に対して遊技者のタッチが完了しなければならない期限を確実に認識できるようになっている。

【１３０５】

図２０３（Ｂ）に示すように、中誘導装飾部材２１１７に遊技者がタッチして中物体検知センサ２１１６が検知した場合には、中の敵キャラクタに振り分けられた１番の番号を消去すると共に、中の敵キャラクタを攻撃して「ＨＩＴ！」の文字を表示することで、遊技者の手を中物体検知センサ２１１６が検知したことを確実に認識できるようになっている。そして、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のうち左物体検知センサ２２１２による検知のみを許可し、液晶表示装置１９００に表示された左部材表示１９００ａのみを所定の色で点灯すると共に、左部材表示１９００ａに対応した左誘導装飾部材２２１３のみを同色で点灯することで、左誘導装飾部材２２１３に遊技者がタッチするように指示している。

【１３０６】

図２０３（Ｃ）に示すように、左誘導装飾部材２２１３に遊技者がタッチして左物体検知センサ２２１２が検知した場合には、左の敵キャラクタに振り分けられた２番の番号を消去すると共に、左の敵キャラクタを攻撃して「ＨＩＴ！」の文字を表示することで、遊技者の手を左物体検知センサ２２１２が検知したことを確実に認識できるようになっている。そして、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のうち右物体検知センサ２１４３による検知のみを許可し、液晶表示装置１９００に表示された右部材表示１９００ｃのみを所定の色で点灯すると共に、右部材表示１９００ｃに対応した右誘導装飾部材２１４４のみを同色で点灯することで、右誘導装飾部材２１４４に遊技者がタッチするように指示している。

【１３０７】

図２０３（Ｄ）に示すように、右誘導装飾部材２１４４に遊技者がタッチして右物体検知センサ２１４３が検知した場合には、右の敵キャラクタに振り分けられた３番の番号を消去すると共に、右の敵キャラクタを攻撃して「ＨＩＴ！」の文字を表示することで、遊技者の手を右物体検知センサ２１４３が検知したことを確実に認識できるようになっている。そして、３人の敵キャラクタの全てを攻撃した後には、押圧検知センサ４３２ｃにより検知することが許可される有効時間を開始すると共に、押圧検知センサ４３２ｃによる検知の許可を開始する。また、図２０４（Ｅ）に示すように、液晶表示装置１９００の画面ほぼ中央には、「吹っ飛ばせ！」の文字を表示すると共に、押圧操作部４０５を模写した画像を表示することで、押圧操作部４０５を遊技者が操作するように指示している。

【１３０８】

図２０４（Ｆ）に示すように、押圧検知センサ４３２ｃの有効期間内において、押圧操作部４０５を遊技者が操作して押圧検知センサ４３２ｃが検知した後、液晶表示装置１９００の画面内で爆発が起こり、３人の敵キャラクタを倒すことができた場合には、連続撃破演出が成功したと判断している。そして、図２０４（Ｇ）に示すように、装飾図柄の変動表示を、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で、擬似連続変動を継続する装飾図柄の組み合わせ（本例では、「７・擬似連・８」の仮停止図柄）となるように仮停止表示することで、擬似連続変動を継続するようになっている。すなわち、３人の敵キャラクタを倒すことができた場合には、連続撃破演出が成功し、擬似連続変動を継続することが認識できるようになっている。なお、本例では、擬似連続変動を継続する装飾図柄の組み合わせとして、左右装飾図柄がリーチ態様とはならないはずれ図柄であり、中装飾図柄が「擬似連」と描かれた図柄を用いている。そして、擬似連続変動を継続した場合には、再び装飾図柄の変動表示を開始し、図２０３及び図２０４に示すような連続撃破演出を再び実行するようになっている。

【１３０９】

一方、図２０４（Ｈ）に示すように、押圧検知センサ４３２ｃの有効期間内において、押圧操作部４０５を遊技者が操作して押圧検知センサ４３２ｃが検知した後、液晶表示装置１９００の画面内で爆発が起こらず、３人の敵キャラクタを倒すことができなかった場合には、連続撃破演出が失敗したと判断している。そして、図２０４（Ｉ）に示すように、装飾図柄の変動表示を、左装飾図柄→右装飾図柄の順序で、リーチ態様を形成（本例では、「７」のリーチ図柄）するように停止表示することで、その後にリーチ演出を実行するようになっている。すなわち、３人の敵キャラクタを倒すことができなかった場合には、連続撃破演出が失敗し、連続撃破演出の成功時のように擬似連続変動を継続しないことが認識できるようになっている。

【１３１０】

本例では、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３が、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の夫々に隣接し、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の前面の離間した位置に設けられおり、連続撃破演出を実行する際、液晶表示装置１９００での指示通りに３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を順次、遊技者にタッチさせることで、その離間した位置を遊技者の手が移動させなければならず、遊技領域１１００の領域内で躍動した動作を行わせることができる。また、遊技領域１１００を遊技者が操作するための領域として用いることで、遊技球が転動したり液晶表示装置１９００に画像を表示したりするだけでなくなり、遊技領域１１００の広い領域を有効的に活用できると共に、遊技者に遊技との一体感を生じさせることができる。

【１３１１】

また、本例では、遊技者から視認することが可能な遊技領域１１００の前面の離間した位置に、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３が、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の夫々に隣接して設けられている。例えば、遊技領域１１００内に３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が設けられただけでは、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が検知する位置を明確に認識することができないが、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３が設けられることで、遊技者がどこをタッチすれば物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が検知するのかを明確に認識することができる。このため、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が遊技領域１１００の前面の離間した位置に設けられながら、遊技者がどこをタッチすればよいのかに迷うことがなく、連続撃破演出を実行する際、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が順に検知するように遊技者が素早くタッチすることを可能にしている。したがって、連続撃破演出では、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２により検知することが許可される有効時間の残り時間が明確に示されるが、その有効時間が短く設定（本例では、５秒）された場合であっても、遊技者が慌てることなく、有効時間内に３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３へのタッチを完了することを可能にしている。

【１３１２】

また、本例では、液晶表示装置１９００の画面内において、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のいずれを遊技者がタッチしたらよいかが指示されるだけでなく、その指示された誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１のみを点灯することで、遊技者がタッチするべき誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１に迷うことがなく、遊技者が素早くタッチすることを可能にしている。

【１３１３】

また、本例では、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２として光学式センサを用いており、遊技者から遊技領域１１００内を視認することを可能とする透明なガラスユニット５９０越しに、遊技者の手が誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３をタッチしたかを検知している。これらの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の検知範囲としては、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１の前方領域だけでなく、その前方領域の周辺の領域であっても検知することが可能であると共に、透明なガラスユニット５９０越しに誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１を遊技者が必ずしもタッチす

る必要がなく、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１の前方領域が含まれる領域を通過（ガラスユニット５９０と遊技者の手とが僅かに離れている状態）するだけであっても検知することが可能になっている。すなわち、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を遊技者に明確に認識させながらも、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の領域よりも広い範囲で遊技者の手を検知することが可能になっている。このため、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を遊技者が素早く操作する際、曖昧に操作したとしても、物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２が検知することを可能にしている。したがって、連続撃破演出では、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２により検知することが許可される有効時間の残り時間が明確に示されるが、その有効時間が短く設定（本例では、５秒）された場合であっても、遊技者が慌てることなく、有効時間内に３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３へのタッチを完了することを可能にしている。

【１３１４】

なお、遊技領域１１００上において、例えば押圧操作部４０５のような遊技者が直接的に操作することが可能な操作部を設けた場合には、遊技者が操作（押圧）した際の振動が遊技領域１１００に伝わり、遊技領域１１００上での遊技球の転動に影響を与えかねないが、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１及び物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２を用いることで、遊技者が直接的に操作する必要がなく、そのような問題が生じないようになっている。

【１３１５】

また、本例では、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１が、液晶表示装置１９００の画面と平行面をなした遊技領域１１００上に設けられるのに対して、押圧操作部４０５が、遊技窓１０１の下側に前方に突出し且つ遊技球を貯留する上皿３０１を有する皿ユニット３００のうち、液晶表示装置１９００の画面と垂直面をなした上部中央に設けられている。換言すると、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１における遊技者がタッチするべき対象が、液晶表示装置１９００の画面と平行面をなしているのに対して、押圧操作部４０５における遊技者が操作するべき対象が、液晶表示装置１９００の画面と垂直面をなしている。例えば、複数の押圧操作部を皿ユニット３００上に設けた場合には、遊技者が操作するべき押圧操作部を認識するため、液晶表示装置１９００の画面を視認していた遊技者が下を向かなくてはならず、液晶表示装置１９００の画面に表示される演出内容を見逃してしまうおそれがあった。これに対し、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１を遊技領域１１００上に設けた場合には、液晶表示装置１９００の画面を視認していた遊技者が下を向くことなく、遊技者がタッチするべき誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１を認識することが可能であり、液晶表示装置１９００の画面に表示される演出内容を見逃すことがない。なお、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１は、押圧操作部４０５よりも液晶表示装置１９００の画面から近くに設けられており、遊技者をより演出（液晶表示装置１９００の画面に表示される演出内容）に参加している気分にさせることができる。

【１３１６】

また、本例では、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１が遊技領域１１００上、すなわち液晶表示装置１９００の画面を視認しながらも遊技者の視界に入れることが可能な領域に設けられるのに対し、押圧操作部４０５が皿ユニット３００上、すなわち液晶表示装置１９００の画面を視認しながら遊技者の視界に入れることが困難な領域に設けられている。このように、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１は、液晶表示装置１９００の画面を視認しながらも遊技者の視界に入れることが可能な領域として、遊技領域１１００上だけでなく、例えば、扉枠５に形成された遊技窓１０１を通して遊技者側から視認可能な遊技盤４上の領域（遊技盤４のうち遊技領域１１００以外の領域等）に設けられたり、遊技領域１１００の下端よりも上方であれば、遊技領域１１００の周辺となる扉枠ベース本体１１０の側に設けられたりしてもよい。

【１３１７】

また、本例では、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２により検知することが許可される有効時間内に、３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３の全てに遊技者がタッチすることなく、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２の全てが検知しなかった場合、又は３つの誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３のうち最後に指定された誘導装飾部材まで遊技者がタッチすることなく、３つの物体検知センサ２１１６，２１４３，２２１２のうち１～２つの物体検知センサしか検知しなかった場合には、３人の敵キャラクタの全てを攻撃していない。このような場合には、有効時間（本例では、５秒）の終了後、図２０４（Ｅ）に示すように、押圧操作部４０５を遊技者が操作するように指示し、３人の敵キャラクタの全てを攻撃した後と同様の演出を実行するようにしている。

【１３１８】

また、本例では、押圧検知センサ４３２ｃにより検知することが許可される有効時間内に、押圧操作部４０５を遊技者が操作することなく、押圧検知センサ４３２ｃが検知しなかった場合には、押圧検知センサ４３２ｃの有効期間内の終了後において、液晶表示装置１９００の画面内で爆発が起こることに基づき、３人の敵キャラクタを倒すことができるか否か、すなわち連続撃破演出が成功した否かを判断することができる。このような場合には、押圧検知センサ４３２ｃの有効期間内の終了後まで、擬似連続変動を継続するか否かを認識することができず、押圧操作部４０５を遊技者が操作（連続撃破演出に参加）するようになる。

【１３１９】

また、本例における「擬似連続変動」とは、「通常変動」（リーチ態様を伴わないはずれ図柄で停止表示する変動）に類似して、装飾図柄の変動表示にて全ての装飾図柄をリーチ態様とはならないはずれ図柄（ただし本例では、中装飾図柄が「擬似連」と描かれた図柄）で仮停止表示（例えば、上下に小刻みに揺れて完全には停止していない状態：揺れ変動表示）した後、再び装飾図柄の変動表示を開始し、所定回数（変動パターンに設定された回数）だけ連続して（繰り返して）リーチ態様とはならないはずれ図柄で仮停止表示する変動である。また、装飾図柄の変動表示にてリーチ態様とはならないはずれ図柄で仮停止表示する限りは、再び装飾図柄の変動表示を開始し、一方、リーチ態様を形成した場合には、その後にリーチ演出（変動パターンに設定されたリーチ演出）を実行するようになっている。また、本例では、リーチ演出を実行するよりも前に「擬似連続変動」を実行するが、「擬似連続変動」においては、リーチ態様とはならないはずれ図柄を１～３回のいずれかの回数だけ仮停止表示できるようになっている。

【１３２０】

また、本例では、第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）又は第二変動パターン設定処理で参照される変動パターンテーブルにおいて、「擬似連続変動」を実行する変動パターンとして、リーチ態様とはならないはずれ図柄を１～３回のいずれかの回数だけ仮停止表示する変動パターンが夫々設定されている。そして、変動パターンテーブルでは、「擬似連続変動」を実行する際、リーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示する回数が多くなるほど、大当り期待度（大当り期待度＝大当り時の出現率／全出現率）が高くなるように、変動パターンに対して判定値が振分けられている。すなわち、判定結果が大当り時には、「擬似連続変動」を実行する際、判定結果がはずれ時よりも高い割合でリーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示する回数が多く実行されるようになる。このため、「擬似連続変動」を実行する際、リーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示する回数が多く実行されるほど、判定結果が大当りとなる割合が高くなり、大当り遊技状態に対する期待感が高まるようになっている。

【１３２１】

また、本例では、制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａによって処理される第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）又は第二変動パターン設定処理において、「擬似連続変動」の変動パターンを決定した場合には、その変動パターンを特定可能な変動パターンコマンドを主制御基板４１００から周辺制御基板４０１０に送信する。そして、周

辺制御基板４０１０の周辺制御ＭＰＵ４１０１ａによって処理される演出制御処理（ステップＳ６０２）では、変動パターンコマンドから「擬似連続変動」の変動パターンを特定した場合、その変動パターンに基づいて連続撃破演出を実行するか否かを決定し、連続撃破演出を実行すると決定した場合には、「擬似連続変動」にてリーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示する回数に応じて、連続撃破演出が成功する回数を決定する。例えば、「擬似連続変動」にてリーチ態様とはならないはずれ図柄を３回だけ仮停止表示する場合には、その回数と同じく、連続撃破演出が３回だけ成功するようになっている。また、「擬似連続変動」を実行する際、リーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示する回数が多く実行されるほど、すなわち連続撃破演出が成功する回数が多いほど、判定結果が大当りとなる割合が高くなっている。このため、連続撃破演出では、その演出が成功して「擬似連続変動」が継続することを望み、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３に遊技者がタッチしたり押圧操作部４０５を遊技者が操作したりするようになり、連続撃破演出に参加するようになる。

【１３２２】

また、本例では、「擬似連続変動」を実行する変動パターンを決定した場合だけでなく、「擬似連続変動」を実行しない変動パターンを決定した場合にも、その変動パターンに基づいて連続撃破演出を実行するか否かを決定してもよい。このとき、連続撃破演出を実行すると決定した場合であっても、「擬似連続変動」のようにリーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示することがなく、最初の連続撃破演出で失敗するようになっている。

【１３２３】

また、本例では、「擬似連続変動」を実行する際、リーチ態様とはならないはずれ図柄（本例では、「７・擬似連・８」の仮停止図柄）を仮停止表示するが、「擬似連続変動」にてリーチ態様とはならないはずれ図柄を仮停止表示する回数がいずれの回数であっても、同じ仮停止図柄が繰り返し仮停止表示するようになっている。また、「擬似連続変動」にて最初に仮停止表示される左装飾図柄が、そのまま「擬似連続変動」の実行後に形成されるリーチ態様の図柄（本例では、「７」のリーチ図柄）となるように制御している。すなわち、周辺制御基板４０１０の周辺制御ＭＰＵ４１０１ａによって処理される演出制御処理（ステップＳ６０２）では、まず、主制御基板４１００から送信された判定結果通知コマンドに基づいて装飾図柄の停止図柄を決定した後、変動パターンコマンドから「擬似連続変動」の変動パターンを特定した場合には、「擬似連続変動」にて最初に仮停止表示される左装飾図柄が、決定した装飾図柄の停止図柄のうち最初に停止表示される左装飾図柄と同一の図柄となるように決定し、「擬似連続変動」にて左装飾図柄の次に仮停止表示される右装飾図柄が、左装飾図柄の仮停止図柄とは異なる図柄（本例では、左装飾図柄＋１の図柄）となるように決定し、「擬似連続変動」にて最後に仮停止表示される中装飾図柄が、「擬似連」と描かれた図柄となるように決定するようになっている。

【１３２４】

また、本例では、「擬似連続変動」を実行する変動パターンを決定した場合において、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３に遊技者が順にタッチした後、押圧操作部４０５を遊技者が操作するように指示される連続撃破演出を実行しているが、いずれか一方のみを用いた連続撃破演出を実行してもよく、連続撃破演出での指示通りに、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３に遊技者が順にタッチしたとき、または、押圧操作部４０５を遊技者が操作したときに、連続撃破演出が成功した否かを判断し、擬似連続変動を継続するか否かを認識できるようにしてもよい。

【１３２５】

なお、本例では、連続撃破演出以外にも、押圧操作部４０５を用いた演出を実行し、誘導装飾部材２１１７，２１４４，２２１３を用いた演出よりも高い割合で、押圧操作部４０５を用いた演出を実行するようにしている。例えば、リーチ演出を実行するよりも前の「通常変動」（装飾図柄の変動表示を開始してからリーチ態様を形成するか否かの装飾図柄を停止表示するまでの期間）において、液晶表示装置１９００の画面に「箱」を表示す

ると共に、押圧操作部４０５を遊技者が操作するように指示する。このとき、押圧検知センサ４３２ｃにより検知することが許可される有効時間を開始すると共に、押圧検知センサ４３２ｃによる検知の許可を開始する。そして、押圧検知センサ４３２ｃの有効期間内において、押圧操作部４０５を遊技者が操作して押圧検知センサ４３２ｃが検知した場合には、液晶表示装置１９００の画面に表示された「箱」からキャラクタＡ～Ｃのいずれかが出現する演出を実行するようにしている。このような演出では、キャラクタＡ→キャラクタＢ→キャラクタＣの順序で大当り期待度（大当り期待度＝大当り時の出現率／全出現率）が高くなるように、出現させるキャラクタを決定するようにしており、例えばキャラクタＣが出現した場合には、判定結果が大当りとなる割合が高くなり、大当り遊技状態に対する期待感が高まるようになっている。

【１３２６】

［８．高確率時短状態における遊技］

本実施形態のパチンコ機１では、遊技状態が高確率時短状態に制御されているときに特徴的な遊技を提供することができる。本章では、このような高確率時短状態における遊技について詳細に説明する。なお、本章では、説明の簡略のために、これまでの説明で用いた設定内容とは異なる数値等を新たに設定する場合があるが、特段の指定を行わない限りは、本実施形態のパチンコ機１は、これまでの説明で用いた設定内容や構成を引き継ぐ。

【１３２７】

以下では、本実施形態のパチンコ機１において高確率時短状態に制御されているときの特徴的な構成について詳しく説明する。まずは［８－１］において、時短状態（高確率時短状態を含む）における遊技方法について説明し、［８－２］以降において、高確率時短状態における遊技進行等について説明する。

【１３２８】

なお、本章においては、図１７３（Ｃ）に例示された大当りの種別について、特定１に当選した場合は、大当り遊技後の遊技状態は高確率非時短状態に制御されるとし、特定２～特定５に当選した場合は、大当り遊技後の遊技状態は高確率時短状態に制御されるとし、非特定に当選した場合は、大当り遊技後の遊技状態は低確率非時短状態に制御される。すなわち、特定２～特定５は、大当り遊技後に高確率時短状態という遊技者にとって有利な遊技状態が付与される大当りであり、以下では「有利大当り」とも呼ぶ。一方、特定１又は非特定は、大当り遊技後は非時短状態に制御される大当りであって、「有利大当り」よりは遊技者にとって有利度合いが低いことから、以下では「不利大当り」とも呼ぶ。

【１３２９】

［８－１．右打ち遊技］

本実施形態のパチンコ機１において、遊技盤４は、センター役物２５００の右側へ遊技球を打込む（所定以上の強さで打込む）と、センター役物２５００の右側外周を通ってアタッカユニット２１００における第四ユニット２１４０の案内通路部材２１４２へと流下し、案内通路部材２１４２の案内通路２１４２ａに案内されてゲート部２１０５の直上から下方へ放出され、極めて高い確率でゲート部２１０５を遊技球が通過するようになっている。つまり、所謂右打ちを行うことで簡単に遊技球をゲート部２１０５へ進入させることができるようになっている。

【１３３０】

そして、本実施形態のパチンコ機１では、遊技状態が時短状態に制御されているときには、右打ちによる遊技が推奨され、右打ち遊技が行われることによって、ゲート部２１０５に進入した遊技球を極めて高い確率で第二始動口２１０２に入球させることを可能にしている。

【１３３１】

具体的には、時短状態の制御において、普通図柄の当選確率を１００％（例えば、２５１／２５１）に設定して普通図柄の抽選結果が常に当りとなるようにしている。さらに、普通図柄の変動表示制御に関して、普通図柄の変動時間を８０ｍｓ、停止表示時間を５００ｍｓ、可動片２１０６の閉鎖から次の普通図柄変動開始までのインターバル期間を４６

４ｍｓとすることで、普通図柄の変動表示制御が行われる時間を、従来の遊技機と比べて極端に短い所定時間に設定している。さらに、普通図柄の抽選で当りが得られたときには、可動片２１０６による第二始動口２１０２の開放時間を５８００ｍｓという所定時間に設定することによって、第二始動口２１０２に入球容易な開状態が長く維持されるようにしている。

【１３３２】

つまり、上記のような設定で制御されることによって、時短状態では、普通図柄の抽選結果が当りとなる確率が極めて高く（全て当りとなり）、普通図柄の変動表示制御に要する時間が一定で短く、第二始動口２１０２の開状態の時間が長いこと等により、第二始動口２１０２へ遊技球を入賞させることが格段に容易となるものであって、第一始動口２１０１よりも第二始動口２１０２を狙って右打ちを行ったほうが、効率良く遊技球を入賞させることができる。

【１３３３】

また、本実施形態のパチンコ機１では、時短状態において、普通図柄の変動表示制御に要する時間を一定の短時間とし、普通図柄の当選に伴う可動片２１０６の開放時間（第二始動口２１０２の開放時間と読み替えてもよい）を一定の長時間とすることによって、ゲート部２１０５の遊技球の通過に基づく普通抽選の開始から可動片２１０６の開放及び閉鎖までの一連の動作を一定時間で実行させることができる。そして、ゲート部２１０５を遊技球が通過してから可動片２１０６が開放されるまでを短時間とし、当該開放されてから閉鎖されるまでを長時間とすることによって、ゲート部２１０５を通過した遊技球が、そのまま第二始動口２１０２に受入れられ易くしている。また、可動片２１０６が閉鎖状態にある時間はインターバル期間を含めても短時間とされることから、何れの入賞口にも受入れられずにアウト口１１５１に向かう遊技球の割合を減らすことができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１では、上記のような設定時間で普通図柄の変動表示や可動片２１０６の開放を制御することによって、時短時にゲート部２１０５を通過した遊技球の略全てを、第二始動口２１０２に受入れさせることができる。

【１３３４】

さらに、本実施形態のパチンコ機１では、上記のようにゲート部２１０５を通過した遊技球の略全てが第二始動口２１０２に受入れられるような状況を実現することに加えて、第二始動口２１０２への入球に基づいて行われる第二特別図柄の変動処理に関する平均的な所要時間を、遊技球が連続して打ち出されるときの１周期（例えば、１分間に１００発であれば１発あたり６０ｍｓ）よりも長くすることで、時短状態で右打ち遊技が連続して行われた場合に、第二特別図柄の保留数が維持又は増加する傾向を有するようにでき、第二特別抽選を間断なく連続的に実行させることができる。

【１３３５】

なお、本実施形態では、第二始動口２１０２への遊技球の入賞により払出される遊技球の数を「１個」とすることによって、第二始動口２１０２への遊技球の入賞が頻繁に起きたとしても、遊技者の手持ちの遊技球が増加してしまうことを抑制し、遊技者の興趣を高めつつ遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【１３３６】

一方、本実施形態のパチンコ機１では、非時短状態の遊技状態（例えば、低確率非時短状態）では、センター役物２５００の左側へ遊技球を打ち込む（所謂左打ち）が推奨される。このような遊技状態で左打ちが行われるときは、植設された複数の障害釘によって遊技球が、表サイドユニット２２００やアタッカユニット２１００の方向へ誘導されることで、表サイドユニット２２００の一般入賞口２２０１や、アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１、一般入賞口２１０４等へ遊技球を入賞させることが可能となっている。また、センター役物２５００のステージ２５１０へと繋がるワープ入口２５０４へ誘導されてワープ入口２５０４へ遊技球が進入すると、センター役物２５００のステージ２５１０へ遊技球が供給されるようになっており、ステージ２５１０へ供給された遊技球はステージ２５１０上を左右方向へ転動し、障害釘による動きとは異なる動きを楽しませるこ

とができると共に、ステージ２５１０のチャンス出口２５１４から遊技球が遊技領域１１００内へ放出されると、高い確率でアタッカユニット２１００の第一始動口２１０１へ入賞させることができるようになっている。

【１３３７】

また、本実施形態のパチンコ機１では、非時短状態で右打ちが行われた場合に、第二始動口２１０２への入球が容易とならないように、非時短状態に制御されているときは、普通図柄の当選確率を０％（例えば、０／２５１）に設定する。このようにすることで、普通図柄の抽選結果が当りとならいようにすることができるので、第二始動口２１０２を狙った右打ちが行われたとしても第二始動口２１０２に遊技球を入球させないようにすることができる。

【１３３８】

以上のように、本実施形態のパチンコ機１では、時短状態に制御されている場合、第一始動口２１０１よりも第二始動口２１０２を狙ったほうが効率良く遊技球を入賞させることができるため、遊技者は、第二始動口２１０２に遊技球が入賞するようにセンター役物２５００の右側を狙った右打ち遊技を行うことになる。また、遊技盤４の構造上、第二始動口２１０２を開放したときに、第二始動口２１０２を狙ってセンター役物２５００の右側に遊技球を打ち込むと、ゲート部２１０５を通過した遊技球が、第二始動口２１０２に極めて高い確率で入賞するようになっている。このため、時短状態の制御中では、センター役物２５００の右側に打ち込んだ遊技球が無駄となる（アウト口１１５１から外部に排出される）ことが殆どなく、非時短状態の制御中における第一始動口２１０１と比べて、遊技球が極めて効率良く第二始動口２１０２に入賞するようになる。

【１３３９】

［８－２．遊技進行の概要（高確率時短状態）］

本実施形態のパチンコ機１では、第一特別抽選または第二特別抽選が行われて所定の大当りに当選し、当該大当りの大当り遊技が終了した後に、遊技状態が高確率時短状態に制御される。このような所定の大当りとは、［８］で前述した「有利大当り」であって、図１７３（Ｃ）に例示した大当りの種別でいうと、特定２～特定５の大当りに相当する。

【１３４０】

図２０５は、有利大当りに当選した場合の遊技進行を説明するための図である。図２０５では、有利大当り当選後の遊技の進行段階として、「大当り中」、「大当りＥＤ（エンディング）」、「メーカ案内」、「ＰＣ（プリペイドカード）注意喚起」、「モード選択」、「モード決定」、及び「モード専用演出」が示されている。図２０５の各進行段階に添えられた数字は、それぞれの進行段階に割当てられた滞在時間の一例を示している。なお、「大当り中」以外の各進行段階のことを「演出モード」とも呼ぶ。また、図２０６は、図２０５に示した遊技進行に伴う演出表示例を説明するための図である。図２０６では、各進行段階において液晶表示装置１９００に表示される表示画面の代表例が示されている。以下では、図２０５，図２０６を参照しながら、有利大当りに当選した場合の遊技進行を現出される演出モード順に説明する。

【１３４１】

なお、以降で説明する各種の演出は、主に液晶表示装置１９００の表示画面において表示される演出であって、周辺制御基板４０１０によって制御される。

【１３４２】

まず、「大当り中」は、大当り遊技の消化中（大当り遊技状態中）であることを示す演出モードである。本実施形態のパチンコ機１では、出玉ありの大当り時（特定２，特定４，特定５）、右打ち遊技で大当り遊技が消化される。そして、当該大当りの大当り遊技後は、何れも高確率時短状態に制御されることから、少なくとも次回の大当り当選まで、右打ち遊技の推奨が続くこととなる。

【１３４３】

図２０６（Ａ）は、「大当り中」における液晶表示装置１９００の表示画面例である。図２０６（Ａ）の表示画面のうち、左上の「Ｆｉｎａｌ」は最終ラウンド（例えば１６Ｒ

目）の実行中であることを意味し、中央部の「Ｖ」は大当り中であることを意味している。また、右下の表示領域１９００ｐに示された「３３３」は、消化中の大当りに対応した装飾図柄揃いを示している。また、表示領域１９００ｑには、大当り遊技の消化を右打ちで行うように指示するための表示（右打ち表示）が表示される。

【１３４４】

なお、図２０６（Ａ）の液晶表示装置１９００の表示画面におけるこれらの表示位置は一例に過ぎず、設計時に任意の場所に任意の画像等を表示させることができる。そして、このような自由度は、後述する図２０６（Ｂ）～図２０６（Ｇ）でも同様である。

【１３４５】

次に、「大当りＥＤ（エンディング）」は、「大当り中」のうち大当り遊技の最終ラウンドの後に遷移する演出モードであって、図２０５によれば、６７８０ｍｓ（５００＋６２８０）の滞在時間が割当てられている。

【１３４６】

なお、本実施形態のパチンコ機１では、「大当りＥＤ」の途中から、特別図柄の当落に関する抽選処理（第二特別抽選に関しての保留がない場合には第一特別抽選、第二特別抽選に関しての保留がある場合には第二特別抽選）が開始され、当該抽選処理の結果に基づいて特別図柄の変動パターンが決定され、特別図柄の変動パターンの変動時間内に収まるような装飾図柄の変動パターンが決定され、当該決定されたそれぞれの変動パターンにしたがって特別図柄及び装飾図柄の変動表示が開始される。なお、以降では、このような一連の流れを広義に捉えて、「抽選処理（特別抽選）の結果に基づいて図柄（特別図柄，装飾図柄）の変動パターンが決定される」といった表記をすることがある。

【１３４７】

このような特別抽選の開始について、図２０５では、「大当りＥＤ」に遷移してから５００ｍｓ経過したとき（Ｐ点）に上記抽選処理が開始されることが示されている。言い換えれば、主制御基板４１００（特に主制御ＭＰＵ４１００ａ）は、「大当り中」から「大当りＥＤ」のＰ点のタイミングまでは、遊技状態を通常遊技状態（低確率非時短状態）に制御し、この間、特別図柄の当落に関する抽選処理や変動処理は行わない。そして、Ｐ点のタイミングになると、主制御基板４１００（特に主制御ＭＰＵ４１００ａ）は、遊技状態を高確率時短状態に移行させ、特別図柄の当落に関する高確率時用の抽選処理を実行可能とする。

【１３４８】

なお、普通図柄の抽選（普通抽選）については、大当り中を含め、Ｐ点を迎えるまでのタイミングでは通常の低確率状態で抽選が行われる。Ｐ点を迎えたときに普通図柄が変動していた場合は、当該変動は決められた時間が経過して確定する。そして、その後から時短用の高確率状態で普通抽選が行われる。また、本実施形態のパチンコ機１では、上記低確率状態（通常）における普通抽選で当選した場合、または、上記高確率状態（時短用）における普通抽選で当選した場合の何れも、極端に短い普通図柄の変動時間が選択される。

【１３４９】

前述したように本実施形態のパチンコ機１では、時短状態で右打ちされると、遊技球が高確率でゲート部２１０５を通過し、その後、当該遊技球を極めて高い確率で第二始動口２１０２に受入れさせることができるため、Ｐ点に至る直前で右打ちが行われていれば、仮に特別図柄変動の保留が存在しないとしても、高確率遊技状態の開始後直ちに第二特別抽選を開始させることができるとともに、その後も右打ちが継続されることによって、第二特別抽選を連続して行わせることが可能となる。

【１３５０】

図２０６（Ｂ）は、「大当りＥＤ」における液晶表示装置１９００の表示画面例である。図２０６（Ｂ）では表示画面に大当り遊技の終了を示す所定の画像が表示されており、このような画像の表示によって、遊技者に対して大当り遊技が終了したことを教示することができる。図２０６（Ｂ）の表示領域１９００ｒ及び表示領域１９００ｓにおける表示

については、図２０６（Ｃ）に例示する「メーカ案内」でも同様の表示が行われているため、そちらで説明する。

【１３５１】

次に、「メーカ案内」は、「大当りＥＤ」に割当てられた滞在時間が経過した後に遷移する演出モードであって、図２０５によれば、６２８０ｍｓの滞在時間が割当てられている。

【１３５２】

図２０６（Ｃ）は、「メーカ案内」における液晶表示装置１９００の表示画面例である。図２０６（Ｃ）では、表示画面の中央下部にパチンコ機１の製造元メーカを示す所定の画像が表示されている。また、図２０６（Ｃ）の中央上部の表示領域１９００ｓには、時短状態の消化を右打ちで行うように指示するための表示（右打ち表示）が示される。なお、図２０６（Ｃ）における表示領域１９００ｓの右打ち表示は、図２０６（Ａ）や図２０６（Ｇ）における表示領域１９００ｑの右打ち表示よりも強調された表示態様とされており、右打ちを行うことを、より強く遊技者に訴求し得る表示となっている。

【１３５３】

また、図２０６（Ｃ）の表示画面の３箇所の隅に設けられた表示領域１９００ｒには、それぞれ１個の数字が示されている。この表示領域１９００ｒは、装飾図柄が変動表示されるための表示領域であって、３箇所の表示領域１９００ｒの表示をまとめることで装飾図柄列が形成される（例えば、３箇所の隅に設けられた表示領域１９００ｒの全てに「７」が表示された場合は、上述した奇数の同一装飾図柄の組合せとなる）。このような表示領域１９００ｒにおける装飾図柄の表示は、高確率時短状態における特定の演出モード（具体的には、図２０５のＰ点からＱ点までに含まれる演出モード）で現出され、その他の遊技状況における装飾図柄の表示よりも、遊技者にとって装飾図柄列を認識し難い態様とされる。例えば、図２０６（Ｇ）で表示画面の中央付近に大きく表示された装飾図柄列（「矢印」は変動中の装飾図柄を意味する）と比べると、図２０６（Ｇ）では３つの装飾図柄が１箇所（表示画面の中央付近）に並んで装飾図柄列が表示されており、複数の装飾図柄が夫々独立した位置に表示される表示領域１９００ｒのほうが遊技者にとって装飾図柄列の認識度合いが低くなることは明らかである。

【１３５４】

なお、上記した「高確率時短状態における特定の演出モード」における装飾図柄の表示態様は、図２０６（Ｃ）の表示領域１９００ｒの表示例に限定されるものではなく、装飾図柄の変動（停止を含む）に対する認識度合いを抑制できる態様であればよい。例えば、装飾図柄１個当りの表示面積を小さくしたり、表示輝度を下げたりするなどして、装飾図柄列（又は装飾図柄自体）の認識度合いを低下させるようにしてもよいし、これらを組合せてもよい。このように装飾図柄列（又は装飾図柄自体）の認識度合いを抑制することによって、遊技者に対して装飾図柄の変動に気付かせ難くすることができる。多くの遊技者は液晶表示装置１９００の表示画面を中心に見ながら遊技を行うことから、装飾図柄の変動表示に気付き難い遊技状況を実現することで、内部的に特別抽選が実行されていることを遊技者に気付かせないようにすることが期待できる。

【１３５５】

以上、図２０６（Ｃ）を参照しながら「メーカ案内」の演出モードにおける表示画面例を説明してきたが、表示領域１９００ｓの「強調態様による右打ち表示」や表示領域１９００ｒの「認識度合いを抑えた装飾図柄表示」は、大当り遊技の終了後の所定のタイミングから液晶表示装置１９００の表示画面に表示される。具体的には、「大当りＥＤ」に遷移したタイミングから表示が開始される（図２０６（Ｂ）参照）。なお、「強調態様による右打ち表示」や「認識度合いを抑えた装飾図柄表示」を他の表示画像に加えて表示させるような場合、その表示方法は、透過性を有する複数のレイヤーによる重畳表示であってもよいし、複数の表示画像を周期的に入替えて表示させる切替表示などであってもよい。

【１３５６】

次に、「ＰＣ注意喚起」は、「メーカ案内」の後に遷移する演出モードであって、図２

０５によれば、１２５６０ｍｓの滞在時間が割当てられている。「ＰＣ注意喚起」では、遊技球の貸出に必要なプリペイドカード（ＰＣ）を玉貸機に入れたまま忘れないように注意するなど、遊技者が不利益を被らないように有益な情報を提供する「注意演出」が行われる。このような注意演出は、特別図柄抽選や普通図柄抽選のような遊技に関する抽選の実行の有無とは関係なく、遊技者に対して所定の有益な情報を提供するという点で、機能演出（又は機能的演出）と呼ぶことができる。機能演出としては、上記の注意演出の他にも、パチンコ機１における音量や光量等を調節可能にする「設定演出」がある。

【１３５７】

図２０６（Ｄ）は、「ＰＣ注意喚起」における液晶表示装置１９００の表示画面例である。図２０６（Ｄ）では、表示画面に「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください」という注意喚起文とともに、玉貸機からプリペイドカード（ＰＣ）を取出すように教示する注意喚起画像が表示されている。このような表示が行われることによって、大当り遊技を経過して玉貸機内のプリペイドカードに対する遊技者の関心が薄れている状況において遊技者に改めて注意を喚起し、遊技者の不利益を抑制することができる。

【１３５８】

なお、図２０６（Ｄ）の表示画面では、図２０６（Ｃ）の場合と同様に、「強調態様による右打ち表示」と「認識度合いを抑えた装飾図柄表示」とが表示されている。なお、表示領域１９００ｔの右打ち表示は、図２０６（Ｃ）の表示領域１９００ｒにおける右打ち表示よりはやや目立たないものの、それでも表示領域１９００ｑの右打ち表示よりは強調された表示態様であることから、「強調態様による右打ち表示」と呼ぶことができる。このような「強調態様による右打ち表示」と「認識度合いを抑えた装飾図柄表示」の表示は、後述の「モード選択（図２０６（Ｅ））」や「モード決定（図２０６（Ｆ））」でも同様である。

【１３５９】

次に、「モード選択」は、「ＰＣ注意喚起」に割当てられた滞在時間が経過した後に遷移する演出モードであって、図２０５によれば、１２５６０ｍｓの滞在時間が割当てられている。

【１３６０】

図２０６（Ｅ）は、「モード選択」における液晶表示装置１９００の表示画面例である。図２０６（Ｅ）では、表示画面の中央部に２種類のキャラクタが選択可能に表示され、下部には「キャラクタを選べ」という指示が表示されている。モード選択の画面は、その後のモード専用演出（図２０６（Ｇ））で使用するキャラクタを選択するための画面であって、その選択方法は、例えば、ジョグダイヤルなどを遊技者が操作し、所定時間経過時に前面に表示されている（選択を希望する）キャラクタが決定されるようにしてもよいし、周期的に異なるキャラクタが選択可能になるようにして遊技者が好みのタイミングで決定用のボタンを押下するようにしてもよい。また、ここでは一例としてキャラクタの選択を行わせているが、他にもストーリー種別の選択や演出種別の選択など、任意の選択用モードを用意することができる。

【１３６１】

次に、「モード決定」は、「モード選択」に割当てられた滞在時間が経過した後に遷移する演出モードであって、図２０５によれば、１４４４４ｍｓの滞在時間が割当てられている。

【１３６２】

図２０６（Ｆ）は、「モード決定」における液晶表示装置１９００の表示画面例であって、「モード選択」で選択されたキャラクタの選択が確定したことを表示している。但し、「モード決定」における演出態様は、「モード選択」の選択結果が確定したことを示すものであって、当該選択結果が有効にされた演出は、次の「モード専用演出」の段階から実行される。図２０６（Ｆ）の表示画面例では、表示画面の中央部に選択されたキャラクタが所定の台詞を話す画面が表示され、その後に遷移する「モード専用演出」において当該キャラクタに応じた演出が行われることを示している。

【１３６３】
「モード専用演出」は、「モード決定」に割当てられた滞在時間が経過した後に遷移する演出モードであって、次回の大当りに当選するまで継続する。「モード専用演出」では、「モード決定」で決定されたモードに基づいて、予め用意された専用の演出が行われる。
【１３６４】
図２０６（Ｇ）は、「モード専用演出」における液晶表示装置１９００の表示画面例であって、「モード決定」で示されたキャラクタに基づいた「専用の演出」が開始されている様子を示している。具体的には、図２０６（Ｇ）の表示画面例では、選択されたキャラクタが目的地を目指して歩いているような画像が表示されることで、当該キャラクタを中心とした専用の演出が示されている。なお、ここでいう専用の演出とは、高確率時短遊技状態における演出の１つであって、例えば、液晶表示装置１９００における画面表示の背景や表示キャラクタが「専用の演出」とされるものを想定することができる。
【１３６５】
また、図２０６（Ｇ）の表示画面例の下部の表示領域１９００ｕには、装飾図柄の変動保留状況（４個を保留の最大数として３個が保留されている）が表示されている。また、表示領域１９００ｐでは装飾図柄列の変動表示が行われるようにされているが、このような装飾図柄列の表示は、図２０５のＰ点からＱ点までの「認識度合いを抑えた装飾図柄表示」とは異なり、遊技者から認識し易い装飾図柄の表示となっている。このように、「モード専用演出」の演出モードに移行した後（Ｑ点以降）は、「モード決定」までの演出モードまでとは異なり、装飾図柄の変動表示を遊技者が認識または意識し易い態様による演出表示が行われるようになり、遊技者にはＱ点のタイミングから図柄変動が開始されたかのような印象を与えることができる。
【１３６６】
以上のように、本実施形態のパチンコ機１では、「大当り中」で示される大当り遊技の後に高確率時短状態に制御される場合に、「大当りＥＤ」（図２０６（Ｂ））から「モード専用演出」（図２０６（Ｇ））までの各演出モードが予め定められた順番で遷移する。このうち、「大当りＥＤ」から「モード専用演出」までは、固定的な順番で遷移する演出モードであって、当該各演出モードの演出内容は、特別抽選の実行結果とは関連しないものである。以降では、このように特別抽選とは関係なく表示される「大当りＥＤ」から「モード専用演出」による演出モード群を「一連の演出モード群」と呼ぶ。なお、図２０５に例示したように滞在時間によって遷移が決定されている場合には、「一連の演出モード群」の各演出モードは、特別抽選の実行とは関係なく現出される演出モードとも言える。
【１３６７】
そして、本実施形態のパチンコ機１では、有利大当り（大当り遊技後に高確率時短状態に制御される大当り）に当選した場合の遊技進行として、「大当りＥＤ」の途中（図２０５のＰ点）から特別抽選（第二特別抽選に関しての保留がない場合には第一特別抽選、第二特別抽選に関しての保留がある場合には第二特別抽選）が開始され、さらに「モード決定」までの間（図２０５のＱ点まで）は、当該特別抽選に伴って行われる装飾図柄の変動表示が遊技者からは認識し難い表示態様とされる。そして、「モード専用演出」になってからは、装飾図柄の変動表示は遊技者から認識し易くされる。このようにすることによって、本実施形態のパチンコ機１では、「モード決定」までの一連の演出モード群の実行中に、遊技者からは認識し難い状況で特別抽選の実行及び図柄（主に装飾図柄）の変動表示を進めることができるため、第二特別抽選の実行に伴う図柄の変動演出が表示されているなかで当選の結果が得られない遊技状況の長期化を抑制することができる。
【１３６８】
なお、本例において、「モード専用演出」は、高確率遊技状態に制御されているときのみ現出され得る演出とする。すなわち、「モード専用演出」の演出態様が表示された場合に、高確率遊技状態であることが遊技者に示唆（または教示）される。そして、このような「モード専用演出」におけるキャラクタを決定するための演出態様として、「モード専

用演出」の前に「モード選択」及び「モード決定」が存在することから、「モード選択」及び「モード決定」は、内部的には高確率遊技状態に既に制御されているものの、見かけ上で遊技者に「高確率遊技状態の開始を示す演出」である。

【１３６９】

［８－３．高確率時短状態における変動パターン］

以下では、［８－２］で説明した高確率時短状態の各演出モードにおける変動パターンの決定や、高確率時短状態で大当りに当選した際の特別な演出等について説明する。

【１３７０】

まず、前述したように、高確率時短状態では、第二始動口２１０２への入球に基づいた第二特別抽選が特別抽選の中心となり、第二特別抽選で用いられる大当り判定テーブルによれば、大当りとなる第二特別乱数が１／１２０の当選確率で選ばれる（図１７３（Ａ））。また、はずれ時のリーチ判定テーブルによれば、高確率時短状態（確変）では、はずれ時にはリーチ演出は選択されない。また、大当り当選時には必ずリーチ演出を選択するようにし、したがって、高確率時短状態（確変）でリーチ演出が現出された場合には必ず大当りとなる（図１７３（Ｂ））。そして、高確率時短状態（確変）で第二特別抽選によって当選し得る大当りの種別は、特定１，特定２，特定５，非特定の何れかとなる。

【１３７１】

また、高確率時短状態において選択される特別図柄の変動パターンについて、リーチ無しの場合（すなわち、はずれ時）の変動時間は、保留が存在する状態では、変動状態が１２８ｍｓで停止状態が５００ｍｓの合計６２８ｍｓの変動時間が選択されるとし、保留が存在しない状態では、変動状態が１９２０ｍｓで停止状態が５００ｍｓの合計２４２０ｍｓの変動時間が選択されるとする。なお、本例において、特別図柄の変動時間と装飾図柄の変動時間とは一致するものとする。

【１３７２】

［８－３－１．大当り終了後の回転数に応じた変動パターン］

図２０７は、高確率時短状態の変動パターンを説明するための図である。図２０７では、主制御基板４１００（主に主制御ＭＰＵ４１００ａ）が、有利大当りの終了後の特別図柄の回転数、当落の抽選結果、および当り種別に応じて、変動パターン（図柄を確定させるまでの変動時間）を決定している。そして、主制御基板４１００が決定したそれらの条件をもとに、周辺制御基板４０１０（周辺制御部４１４０，液晶制御部４１５０）が、何れの演出を実行するかを決定することが示されている。前述してきたように、本実施形態のパチンコ機１では、「大当り中」からその後の各演出モードに掛けて右打ち遊技が継続されることによって、第二始動口２１０２への入球が継続的に促進され、「大当りＥＤ」の途中から特別抽選（主に第二特別抽選）を開始可能にして、当該特別抽選の結果に基づいた図柄（特別図柄，装飾図柄）の変動表示を連続して実行させることができる。そして、はずれ時には、６２８ｍｓという固定時間の変動時間が選択されるとともに、図２０５で示したように各演出モードの滞在時間は予め設定されていることから、大当り終了後の回転数と「大当りＥＤ」以降の各演出モードの滞在状況とを関連付けることができる。図２０７における「大当り終了後回転数」と「演出モード」との対応はこのような背景から成立している。

【１３７３】

図２０７に示された変動パターンは、特別抽選の結果に基づいて選択される装飾図柄の変動パターンである。装飾図柄の変動時間は、特別抽選の結果に基づいて決定される特別図柄の変動時間と等しい。図２０７によれば、特別抽選の結果がはずれである場合は、変動パターンの演出は通常変動が選択され、その変動時間は６２８ｍｓに固定される。なお、６２８ｍｓという変動時間は１秒に満たない短時間であるため、通常変動の演出では装飾図柄がほぼ即時停止するような表示態様であってもよい。

【１３７４】

また、図２０７によれば、特別抽選の結果が大当りである場合は、大当り当選時の大当り終了後の回転数（以後、単に「回転数」と略記することがある）と大当りの種別とに基

づいて、変動パターンの選択が行われる。

【１３７５】

大当りの種別が非特定（出玉なしの４Ｒ通常当り）の場合は、回転数に拘わらず変動パターンの演出は「強制バトル」が選択され、その変動時間は３００００ｍｓに固定される。「強制バトル」はリーチ演出の１つであって、その詳細は図２０８，図２０９を参照して後述する。

【１３７６】

大当りの種別が特定１（出玉なしの４Ｒ確変当り），特定２（出玉ありの４Ｒ確変当り），特定５（出玉ありの１６Ｒ確変当り）の場合は、回転数に基づいて以下のように変動パターンが選択される。

【１３７７】

まず、回転数が１回から１０回まで（演出モードは「大当りＥＤ」に対応）の場合、または回転数が１１回から２０回まで（演出モードは「メーカ案内」に対応）の場合は、変動パターンの演出は「強制バトル」が選択され、その変動時間は３００００ｍｓまたは４００００ｍｓが選択される。大当りが確変であるときの「強制バトル」の変動時間は、大当りの種別に応じて３００００ｍｓまたは４００００ｍｓが選択されるが、これについては図２０８を参照して後述する。

【１３７８】

次に、回転数が２１回から４０回まで（演出モードは「ＰＣ注意喚起」に対応）の場合、変動パターンの演出は、「強制バトル」または「特別ＰＣ画像」の何れかが１：１で選択され、その変動時間は「強制バトル」の場合は３００００ｍｓまたは４００００ｍｓ、「特別ＰＣ画像」の場合は２０００ｍｓが選択される。「特別ＰＣ画像」は特定の大当りが確定する特別な演出の１つであって、その詳細は図２１０を参照して後述する。

【１３７９】

次に、回転数が４１回から６０回まで（演出モードは「モード選択」に対応）の場合、変動パターンの演出は、「強制バトル」または「特別選択モード」の何れかが１：１で選択され、その変動時間は「強制バトル」の場合は３００００ｍｓまたは４００００ｍｓ、「特別選択モード」の場合は６０００ｍｓが選択される。「特別選択モード」は特定の大当りが確定する特別な演出の１つであって、その詳細は図２１１を参照して後述する。

【１３８０】

次に、回転数が６１回から８３回まで（演出モードは「モード決定」に対応）の場合、変動パターンの演出は、「強制バトル」または「特別台詞」の何れかが１：１で選択され、その変動時間は「強制バトル」の場合は３００００ｍｓまたは４００００ｍｓ、「特別台詞」の場合は１００００ｍｓが選択される。「特別台詞」は特定の大当りが確定する特別な演出の１つであって、その詳細は図２１２を参照して後述する。

【１３８１】

最後に、回転数が８４回以降（演出モードは「モード専用演出」に対応）の場合は、変動パターンの演出は「強制バトル」が選択され、その変動時間は３００００ｍｓまたは４００００ｍｓが選択される。なお、回転数が８４回以降（「モード専用演出」）では、本例で例示しないその他の変動パターンや演出が用意されてもよい。なお、特定１については、大当り遊技後は高確率非時短状態に制御されることから、大当り遊技後に高確率時短状態に制御される「有利大当り」よりは有利度合いが低く、前述したように「不利大当り」に含めることができるため、図２０７においても、通常当りと同様の変動パターンが選択されるようにしてもよい。

【１３８２】

このように、本実施形態のパチンコ機１では、図２０７に例示したように、特別抽選の結果が大当りである場合は、大当り当選時の大当り終了後の回転数と大当りの種別とに基づいて変動パターンの選択が行われるが、このような変動パターンの選択には、次のような特徴がみられる。つまり、回転数が１回から２０回まで（「大当りＥＤ」または「メーカ案内」）のときに大当りに当選した場合、当該大当りを示す変動パターンの変動時間は

最短でも３００００ｍｓであり、図柄変動の停止によって当該大当りが示されるまでには少なくとも３００００ｍｓの時間が経過する。ここで、特別抽選の開始が許容されてからの「大当りＥＤ」および「メーカ案内」のそれぞれの滞在時間が６２８０ｍｓ（合計すると１２５６０ｍｓ）であることを考慮すると、演出モードが「大当りＥＤ」または「メーカ案内」であるときに大当りに当選したとしても、図柄の変動表示が終了して当該大当りが教示されるときには、演出モードは「ＰＣ注意喚起」に遷移している。

【１３８３】

すなわち、本実施形態のパチンコ機１では、「大当りＥＤ」の途中から特別抽選を実行可能にするが、特別抽選で大当りに当選したことが「大当りＥＤ」または「メーカ案内」の演出モード中に遊技者に教示されることはなく、少なくとも「ＰＣ注意喚起」以降の演出モードで教示されるように制御される。

【１３８４】

そして、本実施形態のパチンコ機１では、特別抽選の実行結果とは関連しない演出態様で現出される一連の演出モード群の期間（より厳密には、当該期間に対応する大当り後回転数の期間）で大当りに当選した場合には、表示演出の選択肢として「強制バトル」が用意される。さらに、上記一連の演出モード群のうちの特定の演出モード（「ＰＣ注意喚起」，「モード選択」，「モード決定」）で有利大当りに当選した場合には、「強制バトル」以外の特別な表示演出（「特別ＰＣ画像」，「特別選択モード」，「特別台詞」）も選択肢として用意される。

【１３８５】

なお、本実施形態のパチンコ機１では、液晶表示装置１９００の表示画面で「一連の演出モード群」に含まれる演出モードの演出が表示されている場合には、図２０７に沿った変動パターン（例えば、後段で詳細を説明する「強制バトル」とする）が選ばれたとしても、選ばれた強制バトルの演出を必ずしも全て表示画面に表示させなくてもよい。例えば、実行中の演出モードの演出表示を表示画面に表示させたまま、強制バトルの演出を表示画面に表示させることなく（遊技者に見せることなく）進め、強制バトルの演出における特定部分（例えば、大当りに対する期待割合を変化させるような重要部分）のタイミングになったときに、当該特定部分を表示画面に表示させ、その後、当落結果を示す表示を最後に表示させてもよい。また、演出モードの演出表示及び強制バトルの演出表示について、双方を遊技者から視認可能に表示させたり（重畳表示）、遊技者から視認可能な表示を片方ずつに切替えながら表示させたり等してもよい。

【１３８６】

［８－３－２．強制バトル］

以下では「強制バトル」について詳しく説明する。「強制バトル」は、どのような演出モードに滞在しているかに拘わらず、所定のバトル演出（リーチ演出）が強制的に割込まれるようにして行われる表示演出である。

【１３８７】

図２０８は、大当りの種別に基づく強制バトルの変動パターンを説明するための図である。図２０８に示すように、大当りの当選時に選択され得る「強制バトル」演出には、大当りの種別によって異なる変動パターンが用意されている。そして、「強制バトル」演出の結果が敗北であった場合には、比較的不利な大当り（大当り遊技で実質的に出玉が得られない、大当り後は高確率時短状態に制御されない）の当選を意味し、「強制バトル」演出の結果が勝利であった場合には、比較的有利な大当り（大当り遊技で出玉が得られる、大当り後は高確率時短状態に継続して制御される）の当選を意味する。ただし、比較的不利な大当りであっても、当該大当りが特定１である可能性が含まれることから、当該大当りの後に時短状態に制御されなくても高確率状態であることには期待できるので、敗北結果によって遊技者の期待が徹底的に損なわれてしまうことを抑制することができる。

【１３８８】

大当りが特定１の場合は、変動パターンＡとして３００００ｍｓの変動時間が選ばれ、バトルの結果が敗北となる演出内容が選択される。バトルの経過や結果については、図２

０９を参照しながら後述する。
【１３８９】
大当りが特定２の場合は、変動パターンＢとして４００００ｍｓの変動時間が選ばれ、バトルの結果が勝利となる演出内容が選択される。
【１３９０】
大当りが特定５の場合は、何れも４００００ｍｓの変動時間による変動パターンＣまたは変動パターンＤが１：１の割合で選ばれる。変動パターンＣでは、バトルの結果が敗北となった後に、敗北から復活して「７」図柄揃いが表示される演出内容が選択される。変動パターンＣの演出では、バトルの結果が敗北となるまでは変動パターンＡと同じく３００００ｍｓの変動時間が使われ、その後に１００００ｍｓの変動時間を使って敗北からの復活演出が行われる。変動パターンＤでは、バトルの結果が勝利となった後に図柄揃いが再変動して「７」図柄揃いが表示される演出内容が選択される。変動パターンＤの演出では、「７」図柄揃いが表示されるまでの演出全体で４００００ｍｓの変動時間が使われる。なお、本例において、「７」図柄揃いの表示は、「出玉あり１６Ｒ確変大当り（特定５）」という有利度合いの最も高い大当りの当選を示す特別な表示とする。
【１３９１】
大当りが非特定の場合は、変動パターンＥとして３００００ｍｓの変動時間が選ばれ、バトルの結果が敗北となる演出内容が選択される。
【１３９２】
次に、強制バトルによる具体的な表示演出例を説明する。図２０９は、強制バトルによる表示演出を説明するための図である。図２０９（Ａ）～図２０９（Ｉ）は、強制バトルの進行に伴う液晶表示装置１９００の表示画面を示している。強制バトルでは、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が繰り広げられる。本例では、強制バトルによる対戦結果が味方キャラクタの勝利であった場合には、有利大当り（大当り遊技後に高確率時短状態が再継続する大当り）の当選を意味し、対戦結果が味方キャラクタの敗北であった場合には、不利大当り（高確率時短状態が終了し、大当り遊技後に非時短状態に制御される大当り）の当選を意味する。
【１３９３】
まず、図２０９（Ａ）には、強制バトルの発生時の演出画像例が示されている。変動パターンに強制バトルが選択された場合は、液晶表示装置１９００に表示されている演出モードの表示に割込む態様で、強制バトルの発生時の演出画像が表示される。なお、図２０９（Ａ）では、表示画面の右下部に変動中の装飾図柄がまとめて表示されているが、強制バトル中の装飾図柄の変動は、図２０６（Ｃ）のように、表示画面の隅に分割された表示領域１９００ｒに表示されるようにしてもよい。
【１３９４】
次いで、図２０９（Ｂ）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が開始される。対戦の結果が表示される前に、図２０９（Ｃ）のように期待度合いを高めるカットイン等が表示されることもある。なお、図２０９（Ｃ）のような期待度合いを向上させる演出は、変動パターンの種別（例えば、図２０８に示した変動パターンＡ～Ｅ）に基づいて現出割合に変化を持たせたり、異なる種類の期待度合い向上演出を表示させたりする等してよい。
【１３９５】
その後、対戦の結果が表示される。まずは対戦結果が勝利であった場合の演出遷移例を説明する。図２０９（Ｄ）は味方キャラクタが勝利したことを示す表示画面例であり、図２０８で説明した強制バトルの変動パターンの振分によれば、変動パターンＢまたは変動パターンＤが選択された場合（特定２または特定５の大当り）に表示される。本例では、図２０９（Ｄ）のように勝利結果が表示された段階で、有利大当りの当選が確定し、例えば図２０９（Ｄ）の表示領域１９００ｐには「３３３」の装飾図柄揃いが示されている。そして、変動パターンＢ（特定２）が選択されている場合は、図２０９（Ｄ）の演出表示によって強制バトルの結果が確定し、その後、特定２の大当り遊技（４Ｒ確変）が開始さ

れる。
【１３９６】
なお、変動パターンＤの場合は、図２０８で説明したように、勝利結果が表示された後に、図柄の再変動が行われて「７」図柄揃いが表示される。このような演出表示の遷移例を示したものが図２０９（Ｅ）及び図２０９（Ｆ）であって、図２０９（Ｅ）では、図２０９（Ｄ）の表示結果からの変更を示唆する「ＣＨＡＲＧＥ！」という語句が表示され、その後の図２０９（Ｆ）では、「７７７」の装飾図柄揃いが示される。このとき、表示領域１９００ｐの図柄表示列も再変動して「７７７」が停止表示されている。変動パターンＤでは、最終的に「７」図柄揃いが表示されることによって、有利度合いの最も高い大当り（「出玉あり１６Ｒ確変大当り（特定５）」）が遊技者に教示される。そして、その後、特定５の大当り遊技（１６Ｒ確変）が開始される。
【１３９７】
次に、対戦結果が敗北であった場合の演出遷移例を説明する。図２０９（Ｇ）は味方キャラクタが敗北したことを示す表示画面例であり、図２０８で説明した強制バトルの変動パターンの振分によれば、変動パターンＡ、変動パターンＣ、または変動パターンＥが選択された場合（特定１、特定５、非特定の大当り）に表示される。このうち、変動パターンＡ（特定１）または変動パターンＥ（非特定）の場合は、図２０９（Ｇ）の演出表示によって強制バトルの結果が確定し、その後、大当り遊技（特定１の場合は４Ｒ潜確、非特定の場合は４Ｒ通常）が開始される。
【１３９８】
ただし、本例では、図２０９（Ｇ）のように敗北結果が表示されたとしても、更なる演出の変化が発生することによって、不利大当りから有利大当りとなる復活パターンの可能性が残されている。具体的には、変動パターンＣが選択されていた場合には、図２０９（Ｈ）に示したように、図２０９（Ｇ）の演出表示が最終形態ではないことを示唆する「まだです！」という語句が表示され、その後の図２０９（Ｈ）では、「７７７」の装飾図柄揃いが示される。このとき、表示領域１９００ｐの図柄表示列も再変動して「７７７」が停止表示されている。変動パターンＣでは、最終的に「７」図柄揃いが表示されることによって、有利度合いの最も高い大当り（「出玉あり１６Ｒ確変大当り（特定５）」）が遊技者に教示される。そして、その後、特定５の大当り遊技（１６Ｒ確変）が開始される。
【１３９９】
このように、本実施形態のパチンコ機１では、特別抽選の実行結果とは関連しない演出態様で現出される「一連の演出モード群」が表示されている期間であっても、強制バトルが発生した場合には、図２０９（Ａ）～（Ｉ）に示したような演出が行われることで大当り（有利大当りまたは不利大当り）の結果が遊技者に教示される。
【１４００】
［８－３－３．特別な表示演出］
特別抽選の実行結果とは関連しない演出態様で現出される「一連の演出モード群」のうち特定の演出モード（「ＰＣ注意喚起」，「モード選択」，「モード決定」）で有利大当りに当選した場合に実行され得る、「強制バトル」以外の特別な表示演出（「特別ＰＣ画像」，「特別選択モード」，「特別台詞」）について説明する。本例では、当該特別な表示演出が現出された場合には、有利大当りの当選が確定する。
【１４０１】
以下では、具体例をあげて上記の特別な表示演出を説明する。なお、これらの具体例では、現在滞在している演出モードの表示内容の一部を特別な表示内容に変更することによって、特別な表示演出を実現している。
【１４０２】
まず、「特別ＰＣ画像」について説明する。図２０７を参照して説明したように、「特別ＰＣ画像」は、高確率時短状態において、大当り終了後の回転数が２１回から４０回までの間に次の大当りに当選した場合のうち、当該当選した大当りが有利大当りである場合に選択され得る変動パターンの演出である。このような場合、「ＰＣ注意喚起」の演出モ

ードに滞在していると推定されるが、「特別ＰＣ画像」の演出が選ばれた場合には、「特別ＰＣ画像」の表示画面を利用して「ＰＣ注意喚起」の演出が行われる。

【１４０３】

図２１０は、特別ＰＣ画像による表示演出を説明するための図である。図２１０には、「特別ＰＣ画像」による表示画面例が示されている。図２１０の表示画面例を図２０６（Ｄ）の「ＰＣ注意喚起」における表示画面例と比較すると、プリペイドカード（ＰＣ）の表示態様が目立ちやすくされている（具体的には例えば、プリペイドカードの大きさを大きくしたり、プリペイドカードの色を黄金色や虹色にしたりする）。このように、通常の画像（ＰＣ注意喚起の画像）とは異なるＰＣの画像を用いることによって、特別な遊技状況にあることを遊技者に気付かせるとともに、有利な結果が提供されることに対する期待感を抱かせることができる。また、「ＰＣ注意喚起」の表示画面を使わなくても、遊技者に対してプリペイドカードの取り忘れ等を注意喚起することができ、「ＰＣ注意喚起」の演出モードに課せられた機能的役割も果たすことができる。

【１４０４】

なお、図２１０の表示画面は一例に過ぎず、例えば、プリペイドカードの替わりに別の画像を表示させたり、ＰＣ注意喚起における注意喚起文を変更したり等してもよい。但し、そのような場合でも、上記したような機能的な役割を果たせるよう、プリペイドカードに関する注意喚起を促す本来の表示画像のイメージを残すようにすることが好ましい。

【１４０５】

次に、「特別選択モード」について説明する。図２０７を参照して説明したように、「特別選択モード」は、高確率時短状態において、大当り終了後の回転数が４１回から６０回までの間に次の大当りに当選した場合のうち、当該当選した大当りが有利大当りである場合に選択され得る変動パターンの演出である。このような場合、「モード選択」の演出モードに滞在していると推定されるが、「特別選択モード」の演出が選ばれた場合には、「特別選択モード」の表示画面を利用して「モード選択」の演出が行われる。

【１４０６】

図２１１は、特別選択モードによる表示演出を説明するための図である。図２１１には、「特別選択モード」による表示画面例が示されている。図２１１の表示画面例を図２０６（Ｅ）の「モード選択」における表示画面例と比較すると、「モード選択」では選択可能な対象が２人のキャラクタであったのに対し、「特別選択モード」では上記２人のキャラクタに加えて「ＷＩＮ」という語句のプレートが選択可能にされている。「ＷＩＮ」という語句は、勝利を意味するものであり、すなわち、大当りを示唆する特別な表示である。「特別選択モード」の表示画面では、このような特別な表示が行われることによって、遊技者に「ＷＩＮ」のプレートを選択させて大当りであることを教示することができる。また、遊技者が「ＷＩＮ」のプレートを選択せずに、何れかのキャラクタを選択したとしても、決定操作を行ったときに「ＷＩＮ」の表示に変更する等すれば、大当りであることを遊技者に教示することができる。

【１４０７】

なお、図２１１の表示画面は一例に過ぎず、例えば、「ＷＩＮ」のプレートの替わりに、通常の「モード選択」では選択肢として表示されないキャラクタを選択可能に表示させたり、選択可能なキャラクタの人数を通常とは異なるように表示させたり等してもよい。但し、そのような場合でも、「モード選択」を基調とした表示演出であるような表示画面であることが好ましく、「モード選択」に類似した特殊な演出であることを遊技者に認識させることで、特別な演出が現出されたという優越感を遊技者に抱かせることができる。

【１４０８】

次に、「特別台詞」について説明する。図２０７を参照して説明したように、「特別台詞」は、高確率時短状態において、大当り終了後の回転数が６１回から８３回までの間に次の大当りに当選した場合のうち、当該当選した大当りが有利大当りである場合に選択され得る変動パターンの演出である。このような場合、「モード決定」の演出モードに滞在していると推定されるが、「特別台詞」の演出が選ばれた場合には、「特別台詞」の表示

画面を利用して「特別台詞」の演出が行われる。
【１４０９】
図２１２は、特別台詞による表示演出を説明するための図である。図２１２には、「特別台詞」による表示画面例が示されている。図２１２の表示画面例を図２０６（Ｆ）の「モード決定」における表示画面例と比較すると、前段階の「モード選択」で選択されたキャラクタによる台詞が、「任せろ！」から「大当りだ！」に変更されている。このように、キャラクタの台詞を通常の画像（モード選択の画像）とは異なる台詞にすることによって、特別な遊技状況にあることを遊技者に気付かせるとともに、有利な結果が提供されることに対する期待感を抱かせることができる。
【１４１０】
なお、図２１２の表示画面は一例に過ぎず、例えば、別の台詞を表示したり、キャラクタや台詞の表示態様（色、大きさ、描画タッチ等）を変更したり、モード選択で選択されたキャラクタとは別の特別なキャラクタを表示したりしてもよい。何れの場合も、通常の演出（モード決定）とは異なる態様で演出が行われることによって、特別な演出が現出されたという優越感を遊技者に抱かせることができる。
【１４１１】
以上が、特別抽選の実行結果とは関連しない演出態様で現出される「一連の演出モード群（「大当りＥＤ」～「モード決定」）」のうち特定の演出モード（「ＰＣ注意喚起」，「モード選択」，「モード決定」）で有利大当りに当選した場合に実行され得る特別な表示演出である。なお、これらの特別な表示演出が実行された場合は、その最後に大当りを教示する図柄揃いを表示するようにして、大当りに当選したことを遊技者が認識し易くすることが好ましい。また、特別な表示演出の実行中に、対応する通常の演出モードの滞在時間を超えてしまう場合は、例えば、実行中の特別な表示演出をそのまま表示し（次に遷移予定の演出モードを表示せず）、最後に大当りを教示する図柄揃いを表示した後、大当り遊技を開始させればよい。
【１４１２】
［８－４．高確率時短状態の遊技制御による特徴的効果］
これまで［８］章を中心に高確率時短状態の遊技制御の特徴を説明してきたが、このような本実施形態のパチンコ機１によれば、以下に示す特徴的な効果を実現する遊技機を実現することができる。
【１４１３】
［８－４－１．第１の特徴的効果］
本実施形態のパチンコ機１によれば、抽選（主に特別抽選）が実行されて図柄の変動表示が表示されているなかで当該抽選による当選結果が得られない遊技状況の長期化を抑制し得る遊技機を実現することができる。そして、このような遊技機によれば、第１の特徴的効果として、いわゆるハマりの遊技期間を抑制できることで、ハマりの状態で遊技者が抱きやすい嫌悪感を抑制することができる。以下に詳しく説明する。
【１４１４】
本実施形態のパチンコ機１では、大当り後に制御された高確率時短状態において、図２０５に示したように、予め定められた順番で遷移する一連の演出モード群（大当たりＥＤ～モード決定）が現出されるが、これらの演出モードの滞在中でも、特別抽選および図柄の変動表示（特に装飾図柄の変動表示）が実行可能に制御される。一方で、これらの演出モードにおける表示画面は、特別抽選の実行結果とは関連しない演出態様であって、図２０６の例示を参照しながら説明したように、遊技者にとって装飾図柄列を認識し難い態様とされることから、一連の演出モード群の滞在中に実行される特別抽選及び図柄の変動表示は遊技者から認識され難い。
【１４１５】
すなわち、本実施形態のパチンコ機１によれば、一連の演出モード群の表示が終わった後から図柄の変動表示が開始されるように遊技者に感じさせることができるため、一連の演出モード群が表示されている期間で特別抽選による結果がはずれであったとしても、遊

技者にはそのはずれ結果を認識させず、いわゆる「ハマり」の状態を感じさせないようにすることができる。

【１４１６】

また、別の言い方をすれば、本実施形態のパチンコ機１では、大当り遊技の終了後に、高確率遊技状態が開始されることを示す演出態様（モード選択およびモード決定）が表示されているとき、さらにはこれらを含む、特別抽選の実行結果とは関連しない演出態様（大当りＥＤ～モード決定）が表示されているときに、遊技者から認識し難い態様で図柄の変動を実行可能にすることによって、特別抽選が実行されて図柄の変動表示が表示されているなかで特別抽選による当選結果が得られない遊技状況の長期化を抑制することができる。

【１４１７】

以上のような第１の特徴的効果を奏する本実施形態のパチンコ機１について、図１７３，図２０５，図２０７等の例を用いて具体的な数値で説明する。まず、高確率時短状態における特別抽選の大当り当選確率は１／１２０であって、はずれ時の変動時間は６２８ｍｓが選択され、リーチ演出は選択されない。また、本実施形態のパチンコ機１では、大当り遊技から右打ち遊技が継続されることによって、第二始動口２１０２への入球が極めて容易にされているため、特別抽選の実行が可能に制御されるタイミング（図２０５のＰ点）から連続的に特別抽選が実行される。ここで、図２０５を参照すれば、一連の演出モード群が遊技者にとって装飾図柄列を認識し難い態様で現出される期間のうち、特別抽選の実行が可能な時間は、Ｐ点からＱ点までの５２１２４ｍｓとなる。前述したように、１回の特別抽選の結果に基づいて実行される１回の図柄変動に要する時間は６２８ｍｓであるから、５２１２４ｍｓの間では、８３回の特別抽選及び図柄変動が可能となる（５２１２４／６２８＝８３）。そして、特別抽選で大当りに当選する確率が１／１２０であることを考慮すると、特別抽選が８３回行われる間に大当りに当選する割合は、約５０．０７％である（算出の詳細は省略）。なお、本例におけるはずれ時の変動時間６２８ｍｓは、一般的な図柄の変動時間と比して極めて短時間であり、このようにはずれ時の変動時間を短く設定するようことで、所定期間内で実行可能な特別抽選の試行回数を増やす工夫がされている。

【１４１８】

そして、上記具体例に基づいた計算によれば、高確率時短状態において、特別抽選による結果がはずれであったとしても当該はずれの結果を遊技者に認識させ難い「一連の演出モード群」が表示される期間内に、５０％を超える確率で次回の大当りに当選させることができ、このような大当りを得られることによって、遊技者にハマりの状態を感じさせないようにすることができる。また、仮に「一連の演出モード群」の表示期間である８３回を超えても次回の大当りに当選できなかったとしても、８３回分の特別抽選の実行期間は遊技者から認識され難いことから、やはり遊技者に対して、特別抽選による当選結果が得られない遊技状況の長期化を抑制し得ることができる。つまり、高確率時短状態において、半数（５０％）以下の大当りに関しては上述した所定回数（８３回）を超える回数で大当りすることになるが、そのような場合でも当該所定回数（８３回）については抽選されていないと遊技者に認識させているので、例えば１００回転で大当りしたとしても、遊技者は１７回転（１００－８３＝１７）で大当りに当選したと認識することになり、ハマりの状態という認識を持ち難い。

【１４１９】

なお、高確率状態における変動パターンの選択率、変動パターンの時間値（変動時間）の設定、及び一連の演出モード群の演出時間などについては、上記例のように、抽選されていないと遊技者に認識させる一連の演出モード群の演出期間で半数（５０％）以上の当りを大当りに当選させる設計思想のもとに設計されていればよく、上記数値に限定されるものではない。

【１４２０】

なお、本実施形態のパチンコ機１によるこのような構成は、高確率遊技状態に制御され

ているときに、大当り遊技の終了までに保留された特別乱数によって次回の大当りを実現させたり（所謂、保留連）、大当り遊技の終了後に即座に次回の大当りを実現させたり（所謂、即連）することを目的としたものではなく、次回の大当りにいつ当選するか確定しない遊技進行の過程で、遊技者視点において特別抽選による当選結果が得られない遊技状況の長期化を抑制することを目的としている点を特徴の１つとしている。

【１４２１】

また、本実施形態のパチンコ機１では、以上に述べた第１の特徴的効果をより確かにするために、以下のような構成を適宜備えるようにしてもよい。

【１４２２】

例えば、「一連の演出モード群」のうち高確率遊技状態の開始を示す演出態様（「モード選択」や「モード決定」）と、高確率遊技状態であることを示す演出態様（「モード専用演出」）とで、液晶表示装置１９００の表示画面中における装飾図柄の表示位置を異ならせるようにしてもよい。具体的には例えば、モード選択の表示画面を例示した図２０６（Ｅ）とモード専用演出の表示画面を例示した図２０６（Ｇ）とを比較すると、前者では装飾図柄は３箇所に分割された表示領域１９００ｒに表示され、後者では装飾図柄は１箇所の表示領域１９００ｐに図柄列として表示される。さらにいえば、装飾図柄１つ当りに割当てられる表示領域の大きさ（表示される装飾図柄の大きさ）は、前者よりも後者のほうが大きくされる。このように構成することで、本実施形態のパチンコ機１では、高確率遊技状態による遊技の開始を示す演出態様では装飾図柄の変動表示を認識させ難くする一方、高確率遊技状態であることを示す演出態様では装飾図柄の変動表示を認識させ易くするということを実現可能にするだけでなく、装飾図柄の見た目（大きさや表示位置）によって、高確率遊技状態であることを遊技者が簡単に認識できるようにすることができる。

【１４２３】

また例えば、これまでの説明では、特別抽選とは関係なく表示され、各演出モードの遷移順が予め決定されていることから、「大当りＥＤ」、「メーカ案内」、「ＰＣ注意喚起」、「モード選択」、「モード決定」によって「一連の演出モード群」が形成されるとしたが、これらの演出モードは、表示内容に基づいて別の分類をすることもできる。

【１４２４】

具体的にはまず、「大当りＥＤ」は、それまで実行された大当り遊技の終了を示すものであるから、大当り演出の一部ともいえる。そして、「メーカ案内」及び「ＰＣ注意喚起」は、特別抽選とは関係なく表示されるだけでなく、その表示内容も特別抽選とは関連性が薄い（メーカ名の表示やプリペイドカード取り忘れ注意の表示が特別抽選に関連するとは言い難い）ことから、固定的な演出態様といえる。そして、「モード選択」及び「モード決定」は、前述したように、高確率遊技状態であることを示す「モード専用演出」の前段階の演出態様であって、高確率遊技状態の開始を示す演出態様といえる。但し、当該時点で高確率遊技状態による遊技は内部的には開始されており、遊技者に対する見かけ上の演出態様であることは前述した通りである。

【１４２５】

そして、このように演出態様を分類するとき、高確率遊技状態の開始を示す演出態様は、大当り演出からの一連の演出ではなく、その間に上記固定的な演出態様が挟まれる。このとき、本実施形態のパチンコ機１によれば、大当りに関する演出が終了した後、大当りに関する演出とは異なる演出として高確率遊技状態が開始されることを示す演出態様が表示されているときでも図柄の変動を行うようにすることで、高確率遊技状態であることを示す演出態様が表示されているときに大当りに当選できない期間が長期化することを抑制することができる。

【１４２６】

［８－４－２．第２の特徴的効果］

本実施形態のパチンコ機１によれば、抽選（主に特別抽選）の結果を示す演出とは関係ない機能演出が表示されているときであっても、当該抽選の結果を教示する特別演出を表示可能な遊技機を実現することができる。そして、このような遊技機によれば、第２の特

徴的効果として、特典が得られるか否かとは関係ない機能演出が表示されているときでも、当該機能演出に対して遊技者に興味を抱かせることができる。また、このような遊技機によれば、機能演出の表示を行いながらも、特別抽選の結果を遅延させることなく遊技者に教示することができる。以下に詳しく説明する。

【１４２７】

まず、上記した機能演出とは、抽選（主に特別抽選）の実行の有無とは関係なく遊技者にとって有益な情報を提供する演出であって、例えば「ＰＣ注意喚起」が機能演出に相当する。図２０７などの例示を参照しながら説明した通り、本実施形態のパチンコ機１では、大当りＥＤ途中の所定タイミング（図２０５のＰ点）から特別抽選が連続的に実行される場合、大当り終了後の回転数が２１回から４０回までの間は「ＰＣ注意喚起」の演出モードになる。「ＰＣ注意喚起」の演出モードにおける表示画面は、図２０６（Ｄ）に例示した通り、特別抽選の実行の有無や実行結果とは関係なく表示されるものであって、「プリペイドカードの取り忘れや盗難」という遊技者にとって不利益をもたらす状況への注意喚起を行うことで遊技者に有益な情報を提供している。そして、このようなＰＣ注意喚起の演出モードに滞在しているときでも、特別抽選で大当りに当選した場合には、図２０７に示したように「強制バトル」または「特別ＰＣ画像」の変動パターンが選択されることによって、大当りが教示される。

【１４２８】

ここで、図２１０に例示したように、「特別ＰＣ画像」は全体的には「ＰＣ注意喚起」の表示画面と類似した表示態様でありながら、一部（例えばプリペイドカードの描画部分）の表示態様を異ならせるようにすることで、「ＰＣ注意喚起」に対応する特別な演出となるようにしている。そして、このような「特別ＰＣ画像」の演出が変動パターンとして選択された場合には、プリペイドカードの取り忘れなどに対する注意喚起が継続して行われながらも（機能演出の維持）、有利大当りの大当りを遊技者に教示することができる（抽選の結果の教示）。

【１４２９】

すなわち、本実施形態のパチンコ機１によれば、「ＰＣ注意喚起」のような機能演出が表示されているときであっても、抽選の結果を教示する「特別ＰＣ画像」のような特別演出が用意されることによって、上記機能演出による効果を維持したまま、当該抽選の結果を遅延なく（選択された変動パターンの変動時間を経て）遊技者に教示することができる。その結果、特典が得られるか否かに本来は関係ない機能演出が表示されているときでも、当該機能演出に対して遊技者に興味を抱かせることができる。また、特に機能演出が注意演出である場合には、注意内容を遊技者に印象付ける効果に期待できる。

【１４３０】

なお、図２１０に例示した「ＰＣ特別画像」の演出は、プリペイドカードの取り忘れや盗難に対する注意喚起をしている点で機能演出としての役割を有するとともに、プリペイドカードの表示態様によって大当り（有利大当り）の当選を教示または示唆するという点で「ＰＣ特別画像」自体が当落演出としての役割を有している。すなわち、図２１０のような「ＰＣ特別画像」を採用することによって、機能演出と抽選の結果に関する表示演出とを同時に現出させることができる。

【１４３１】

また、本実施形態のパチンコ機１では、以上に述べた第２の特徴的効果をより確かにするために、以下のような構成を適宜備えるようにしてもよい。

【１４３２】

本実施形態のパチンコ機１では、抽選の結果（例えば大当り）を遅延なく教示しながらも、機能演出を表示可能にすることができるものであるが、抽選の結果の種別や、抽選の結果が得られたタイミング等によって、機能演出を表示しないようにしてもよい。

【１４３３】

例えば、大当り遊技の後に連続して有利遊技状態（例えば高確率時短状態）に制御される大当り（有利大当り）の当選が、機能演出が表示される前に決定している場合には、当

該機能演出による表示を中止して、表示画面に現出される演出を表示させることなく、機能演出としての役割を持たない別の演出に差替えるようにしてもよい。これは、当該機能演出による表示が中止されたとしても、その後の大当り遊技の後に、当該機能演出が再度表示される機会が確保されているためであり、このように機能演出の現出機会が確保されていれば、遊技者に有益な情報を提供するという機能演出の役割を果たすことができる。

【１４３４】

より具体的にいえば、図２０７において、大当り終了後の回転数が１回から２０回までの間で有利大当りに当選した場合、その当選を示す図柄の変動停止タイミングはＰＣ注意喚起の演出モード中になるが、このとき変動パターンとして選択される強制バトルの演出が「ＰＣ注意喚起の演出を表示させることなく行われる」ように制御すればよい。

【１４３５】

また例えば、機能演出が表示されている期間に停止される図柄変動によって有利大当りの当選が確定する場合には、当該機能演出による表示を中断して、表示画面に現出される演出を、機能演出としての役割を持たない別の演出に差替えるようにしてもよい。このように制御する場合も、機能演出の現出機会は確保され、機能演出の役割を果たさせることができる。

【１４３６】

より具体的にいえば、図２０７において、大当り終了後の回転数が２１回から４０回までの間で有利大当りに当選した場合に、変動パターンとして強制バトルが選択されたとして、当該強制バトルの演出が「ＰＣ注意喚起の演出から切替えて行われる」ように制御すればよい。また、特別ＰＣ画像とは別の特別演出が用意されていたとして、当該特別演出が変動パターンの演出として選択されて「ＰＣ注意喚起の演出から切替えて行われる」ように制御してもよい。

【１４３７】

一方で例えば、大当り遊技の後に有利遊技状態よりも不利な遊技状態（例えば低確率状態や非時短状態）に制御される大当り（不利大当り）の当選が、機能演出が表示される前に決定している場合は、機能演出の表示機会を確保してその役割を果たさせるために、重畳表示を行うなどして、当該当選を示す演出と合わせて機能演出を実行させることが好ましい。

【１４３８】

さらに例えば、機能演出が表示されている期間に停止される図柄変動によって、抽選の結果がはずれまたは不利大当りで確定する場合にも、機能演出の表示機会を確保してその役割を果たさせるために、重畳表示を行うなどして、当該抽選の結果を示す演出と合わせて機能演出を実行させることが好ましい。

【１４３９】

なお、［８－２］で前述したように、機能演出には、「ＰＣ注意喚起」のような注意演出の他に、パチンコ機１における音量や光量等を調節可能にするような「設定演出」も含まれる。そして、第２の特徴的効果に関して説明してきた「機能演出」は、このような「設定演出」に適宜置き換えることもできる。

【１４４０】

具体的には例えば、抽選が行われていない時間が所定時間（例えば３０秒）経過したときに自動的に表示される画面（所謂、デモ画面）において、音量や光量を調節可能な「設定演出」が表示されるとする。従来の遊技機では、このような設定演出が表示されている場合でも、始動口に入球があると、当該表示が即座に消されて遊技に関する表示に切替えられるため、調節中の遊技者を不快にさせることがあった。しかし、本実施形態のパチンコ機１では、設定演出において音量や光量の調節が行われている最中は、始動口に入球して抽選が行われたとしても、当該設定演出における調節が確定するまでは表示を消さずに継続させる制御を行わせてもよい。但しこのような場合でも、抽選の結果を遅延なく表示させるために、設定演出の演出態様と、抽選の結果に関する演出態様とを重畳表示させるなどすることが好ましい。本実施形態のパチンコ機１によれば、このような制御を行うこ

とで、抽選の結果を遅延なく表示させるとともに、機能演出が完結する（音量等の調節が確定する）までを合わせて表示することができるため、遊技者が抱き得る不満や不快を抑制することができる。

【１４４１】

［８－４－３．第３の特徴的効果］

本実施形態のパチンコ機１によれば、抽選の実行の有無に拘わらず予め定められた期間内で実行される通常演出と、抽選の結果に基づいて実行され、抽選の結果が当りであることに対する期待割合を変化させ得る特定演出が特定のタイミングで現出されるように構成された期待演出と、を表示可能に制御する遊技機において、通常演出が表示されているときに期待演出の実行が決定された場合に、当該通常演出の演出を継続しながらも、特定のタイミングが到来したときに、期待演出における特定演出を当該通常演出よりも優先して表示させ得る遊技機を実現することができる。そして、このような遊技機によれば、第３の特徴的効果として、上記通常演出のような固定的な演出の実行中であっても遊技者に意外性を与える演出を見せることで、遊技者の飽きを抑制することができる。以下に詳しく説明する。

【１４４２】

第３の特徴的効果は、本実施形態のパチンコ機１において、高確率時短状態の遊技制御を以下のように制御することで実現される。すなわち、「一連の演出モード群」に含まれる演出モードを「抽選の実行の有無に拘わらず予め定められた期間内で実行される通常演出」とし、当該演出モードが表示されているときに、抽選及び図柄の変動を実行可能にする。そして、装飾図柄の変動パターンとして、図２０９（Ｃ）に例示したカットイン演出のような「抽選の結果に基づいて実行され、抽選の結果が当りであることに対する期待割合を変化させ得る特定演出」が特定のタイミングで現出される「期待演出」を用意する。期待演出の演出態様は、例えば、図２０９に示した強制バトルのように、「期待演出」を挟みながら所定の演出が行われ、最終的な勝敗によって大当りの当落が示されるものを利用すればよい。

【１４４３】

このようなパチンコ機１において、表示画面に演出モードが表示されているときに「期待演出」の変動パターンが選択された場合に、表示画面には演出モードを表示させたまま、「期待演出」を表示させずに内部的に進行させ、カットイン演出（特定演出）のタイミングになったときに、当該カットイン演出だけを表示画面に表示させるように制御する。このような制御をおこなうことによって、期待演出における特定演出を通常演出よりも優先して表示させることができる。なお、期待演出による最終的な当落に関する表示は最後に表示画面に表示させるものとする。

【１４４４】

なお、このようなパチンコ機１では、特別抽選の結果が大当りではなくはずれであった場合でも、装飾図柄の変動パターンとして期待演出を選び得るようにすることで、期待演出における特定演出を表示画面に突然現出させるようにしてもよい。

【１４４５】

また、特定演出が現出される特定タイミングが到来するまでは、期待演出が内部的に実行されていることを遊技者には報知しないようにすることが好ましく、このように制御することで、特定演出が突然現出されるようになり、遊技者に意外性を感じさせる効果が高まる。

【１４４６】

また、期待演出に含まれる特定演出は、抽選の結果が当りであることに対する期待割合を変化させ得る演出であれば、カットイン演出に限定されるものではない。別の言い方をすれば、特定演出は、期待演出のなかで、当該特定演出の前後で当り結果への期待度合が変更され得る、特定の演出パートであればよい。具体的には例えば、大当りが確定するプレミア演出であってもよいし、大当りの期待度を示唆する演出等であってもよい。また、期待演出のなかに複数の特定演出が含まれる場合には、全ての特定演出をそれぞれの特定

タイミングで突然現出させるようにしてもよいし、任意の重要な特定演出だけを突然現出させるようにしてもよい。重要な特定演出とは、例えば、期待演出の最終段階で表示され得るカットイン演出や、決着前にキャラクタが繰り出す手や足を表示する演出パートなどが考えられる。

【１４４７】

また、上記のように演出モード（通常演出）の表示中に期待演出を内部的に実行させながら特定演出を突然現出させるような表示制御としては、通常演出および期待演出を並行して実行させながら、それぞれの表示優先度（プライオリティ）を適宜変更するようにしてよい。このような表示制御をおこなう場合は、演出モードおよび特定演出における個々の演出の表示位置や表示サイズなどを変更することはできないが、特定タイミングで表示優先度を変更するだけでよいため、周辺制御基板４０１０における処理負荷を軽減することができる。

【１４４８】

また、別の表示制御としては、表示画面において演出モード（通常演出）および期待演出を合わせて表示制御するようにしてもよく、このとき、特定演出を現出させる特定タイミング以外では期待演出の表示濃度を極めて薄くするなどして、遊技者から認識させ難くすればよい。このような表示制御をおこなう場合は、上記特定タイミングで特定演出を強調して表示させる他、任意のタイミングで重要度の高い演出を表示画面に優先して表示するようにすることができる。さらに、通常演出と期待演出とで重要度の高い演出の表示タイミングが被るような場合には、表示位置をずらしたり表示サイズを調整したりするなどの細かい表示制御を行うこともできる。

【１４４９】

［８－４－４．第４の特徴的効果］

本実施形態のパチンコ機１によれば、表示手段に表示させ得る演出の少なくとも一部について、遊技者による複数の演出候補からの演出の選択を可能にし、該選択された演出を表示手段に表示させる制御手段を備えた遊技機において、高確率遊技状態に制御されてから抽選手段による抽選の実行回数が特定回数に達するまでは、上記演出の選択を抑制するなかで当該抽選の結果を表示させる一方、当該抽選の実行回数が特定回数を超えた場合には、上記演出の選択を許容するなかで当該抽選の結果を表示手段に表示させることが可能な遊技機を実現することができる。そして、このような遊技機によれば、第４の特徴的効果として、大当りに当選しない遊技状況が特定の変動回数を超えて長期化し得る場合に、表示手段（例えば液晶表示装置１９００の表示画面）に現出される演出の種類を遊技者によって選択可能にすることで、大当りに当選しない遊技状況の長期化に伴う遊技者の飽きを防止し、興趣の低下を抑制することができる。以下に詳しく説明する。

【１４５０】

本実施形態のパチンコ機１では、大当り後に制御された高確率時短状態において、大当り遊技終了後の特定の変動回数未満では実行される演出を選択できないが、特定の変動回数以上では選択した演出を実行させることができる。より具体的には、図２０５や図２０７に示したように、大当り終了後の回転数が８３回を超えたときに、モード専用演出が実行されるが、このモード専用演出では、遊技者がモード選択及びモード決定の演出モードを経て選択したキャラクタに応じた演出が行われ、特別抽選の結果が表示される。また、モード専用演出以前に実行される一連の演出モード群の演出（大当りＥＤ～モード決定）においても、特別抽選の結果（例えば大当り）を表示することができる。

【１４５１】

したがって、大当り終了後の回転数が８４回以降で実行されるモード専用演出による演出は、「遊技者による複数の演出候補からの選択が許容された演出」と捉えることができ、それ以前の大当り終了後の回転数が８３回までに実行される一連の演出モード群による演出は、「遊技者による複数の演出候補からの選択が許容されていない演出」と捉えることができる。このような演出の表示制御が行われることによって、抽選の実行回数が特定回数（例えば８３回）に達するまでは、一連の演出モード群による演出が行われるため、

上記演出の選択を抑制するなかで当該当選の結果が表示される。そして、抽選の実行回数が特定回数（例えば８３回）を超えた場合には、上記演出の選択を許容するなかで当該抽選の結果を表示させることが可能となる。

【１４５２】

このような本実施形態のパチンコ機１によれば、特別抽選の実行回数が特定回数（８３回）までの遊技では、遊技者に選択権がない演出が表示されるが、このような遊技状況は大当り遊技終了後からの経過時間が比較的短期の期間であるため、演出の選択権が遊技者に与えられなくても、遊技者は演出を楽しむことができると想定される（大当り遊技終了直後の状態であれば大当りに対する期待感が維持されていると想定される）。一方、特定回数を超えたときは、大当り遊技終了後から少なくとも一定の時間が経過しているが、このようなタイミングで遊技者が選択可能な演出を表示できるようにすることで、大当りに当選できない期間が続いていることに起因する遊技者の飽き（大当りに対する期待感が持続できないことによる飽き）を防止し、興趣の低下を抑制することに期待できる。

【１４５３】

特に、本実施形態で示した具体例では、図２０７を参照しながら説明したように、特別抽選が８３回行われるまでに５０％を超える確率で大当り結果を得ることができる。したがって、特定回数を８３回とすることによって、半数以上のケースでは予め計画された一連の演出モード群の遷移による演出表示中に大当り結果が表示される一方、残りのケースでは、多少のハマり状態を遊技者が感じ始めることが想定される期間に、遊技者に演出を選択可能にさせ得ることで、遊技者に対して効果的なタイミングで新たな興趣を与えることが期待できる。

【１４５４】

なお、このような特定回数の設定は、遊技機の製造段階で任意に設定することができるが、遊技者がハマりを感じると想定される遊技状況では演出の選択を可能にするような特定回数が設定されることが好ましい。ここで、ハマりの遊技状況に対する具体的な定義も任意に定めることができるが、例えば、前述した「８３回」のように大当りの当選期待値が５０％を超える抽選回数（または変動回数）としてもよいし、大当りの当選確率の確率分母数（例えば、当選確率が１／１２８のときは「１２８」）を示す抽選回数（または変動回数）としてもよい。これらの定義の根拠は、半数以上のケースで大当り当選に期待できる期間を超えた場合や、抽選回数が当選確率の確率分母数を超えた場合にハマりと感じ易いからである。

【１４５５】

また、特定回数は、一定の回数に固定しなくてもよく、適宜変更可能にしてもよい。例えば、設定された特定回数未満で連続して大当りとなった場合には、遊技者が演出を選択できる機会が得難くなることから、遊技性を広げるために、所定回数だけ特定回数を引き下げて設定し直すようにしてもよい。

【１４５６】

また、遊技者が選択したキャラクタに基づいたモード専用演出のように、遊技者が選択した演出が実行されたなかで有利度合いの高い当選結果（例えば有利大当り）が得られた場合には、当該演出は遊技者にとって印象の良い演出となるため、次回の大当り遊技が終了した時点から、特定回数の経過を待つことなく、当該演出が続けて現出するように選択を可能とするよう制御してもよい（この場合には、上述した「一連の演出モード群」の演出について表示画面に表示させるようにしても構わないし、重複表示させてもよい）。なお、このような場合に、他の演出を選択できるようにしてもよいが、有利大当りが得られたときの演出をデフォルトの演出とすることによって、遊技者が改めて選択する操作を行わなくても、遊技者にとって印象の良い演出を継続して現出させることができるため、遊技者の手間を掛けずに興趣を高めることができる。

【１４５７】

また、遊技者が選択した演出が実行されたなかで有利度合いの高い当選結果（例えば有利大当り）に当選した場合は、当該有利大当りの大当り遊技中に、当該演出に基づいた演

出を現出させるように制御してもよい。例えば、キャラクタＡによるモード専用演出が選択されて実行されているときに有利大当りに当選した場合、その後に実行される大当り遊技の表示演出として、キャラクタＡに関連する所定のエピソード演出を実行させるような制御を行うようにすればよい。このような制御が行われることで、遊技者が選択した演出と有利度合いの高い当選結果とをより深く関連させて印象付けることができるため、遊技者の選択が正しかったと感じさせて遊技者の満足感を高めることができる。

【１４５８】

［８－５．変動回数と演出モードとの同期］

これまで、［８－１］～［８－３］では、本実施形態のパチンコ機１で大当り遊技後に高確率時短状態に制御されるとき、特別抽選の開始が可能にされたタイミングから連続的に特別抽選が実行されることによって、当該特別抽選の結果に基づいた図柄の変動表示（特別図柄の変動表示及び装飾図柄の変動表示）が上記タイミングから遅滞なく連続して行われるものとして説明してきた。以降では、簡略のために、このような遊技状況を「連続変動の遊技状況」と呼ぶ。

【１４５９】

このような連続変動の遊技状況を実現させるために、本実施形態のパチンコ機１では、時短状態では推奨される遊技方法による遊技（具体的には右打ち）が行われることによって極めて高い確率でゲート部２１０５を遊技球が通過するようにし、さらに、ゲート部２１０５に進入した遊技球を極めて高い確率で第二始動口２１０２に入球させるという工夫がなされており（詳細は［８－１］を参照）、この結果として、図２０７に示したように、大当り遊技終了後の回転数と、大当り遊技終了後から表示される「一連の演出モード群」に含まれる各演習モードの演出タイミングと、を関連付けることができた（詳細は［８－３－１］を参照）。

【１４６０】

しかし、［８－１］～［８－３］では、連続変動の遊技状況が実現されることを基準として上記各演出モードの遷移スケジュールが設定されている（図２０７参照）ため、仮に連続変動の遊技状況が実現されないような状況となった場合（例えば、遊技者が食事休憩やトイレなどの諸事情により打出を止めてしまった場合など）には、大当り遊技終了後の回転数と各演出モードの演出タイミングとの間にずれが生じてしまい（例えば、大当り遊技終了後に打出を止めた場合で２００００ｍｓ経過した場合には、大当り遊技終了後の回転数は０回（保留が無いとした場合）でありながら、演出としては図２０５のＰＣ注意喚起まで遷移しているなど）、上記回転数に基づいて選択された装飾図柄の変動パターンに沿った演出が、表示されている演出モードの演出に対応しないものとなり、違和感のある演出態様となってしまう可能性がある。

【１４６１】

具体的には例えば、右打ち遊技が一時的に停止される等して、液晶表示装置１９００の表示画面で「モード選択」の演出モードが表示されているにも拘わらず、大当り遊技終了後の回転数が３０回にしか満たないというような遊技状況を想定する。このとき、特別抽選の結果が有利大当りとなって「特別ＰＣ画像」の変動パターンが選択されたとする（図２０７参照）と、液晶表示装置１９００の表示画面では、「モード選択」の演出態様（図２０６（Ｅ）参照）から急に「特別ＰＣ画像」の演出態様（図２１０参照）に表示が切替えられることになってしまう。

【１４６２】

本実施形態のパチンコ機１では、このような「大当り遊技終了後の回転数と各演出モードの演出タイミングとの間にずれが生じる」状況を抑制するために、以下のような制御を行うようにしてもよい。まず、［８－５－１］では、連続変動の遊技状態を維持するための制御について説明する。そして、［８－５－２］，［８－５－３］では、連続変動の遊技状態が実現されない場合であっても、大当り遊技終了後の回転数と一連の演出モード群の演出タイミングとのずれによる違和感を抱かせないようにする制御（非連続変動に備えた制御）について説明する。なお、以下の［８－５－１］～［８－５－３］では、これま

での説明と同様に、大当り遊技状態およびその後の高確率時短状態において「推奨される遊技方法」を右打ち遊技として説明する。

【１４６３】

なお、［８－５－１］で説明する制御は、［８－５－２］で説明する制御または［８－５－３］で説明する制御の何れかと組合せて実行することができる。ただし、［８－５－２］で説明する制御と［８－５－３］で説明する制御とは、演出モードの遷移に関する設定が異なるため、組合せることはできない。

【１４６４】

［８－５－１．連続変動の促進］

本実施形態のパチンコ機１において、連続変動の遊技状態を維持するための制御について説明する。前述してきたように、本実施形態のパチンコ機１では、高確率時短状態で連続変動の遊技状態が維持されることが好ましい。従来の遊技機においても、遊技者にとって有利な遊技方法として右打ち遊技を教示する場合には、液晶表示装置１９００などにおいて右打ち表示が行われていたが、大当り遊技では右打ち表示にしたがって右打ち遊技が行われたとしても、高確率時短状態に制御されているときには、食事休憩やトイレなどのために一時的に遊技球の打出が停止されることがあった。

【１４６５】

そこで、本実施形態のパチンコ機１では、大当り遊技の終了後の高確率時短状態において連続変動が維持されるようにするために、高確率時短状態における右打ち表示を大当り遊技中とは異なる表示態様で表示させる制御を行うことができる。このような表示態様の変更によって、右打ち表示について遊技者に注意喚起することができる。

【１４６６】

具体的には例えば、図２０６（Ｂ）には、大当りＥＤの演出モードにおける表示画面例が示されているが、表示領域１９００ｓに連続変動を促進させ得る右打ち表示の一例が示されている。表示領域１９００ｓの右打ち表示は、大当り遊技中に表示された右打ち表示（図２０６（Ａ）の表示領域１９００ｑ）と比較すると、「右打ち」の装飾文字や右向き矢印のサイズが、より大きい表示態様にされているため、遊技者に右打ちを強く勧めることができる。また、右打ち表示の表示位置も、大当り遊技（表示領域１９００ｑ）では表示画面の右上部であるのに対して、大当りＥＤ（表示領域１９００ｓ）では表示画面の中央付近とされており、液晶表示装置１９００の表示画面を見る遊技者に対して、より気付き易い位置に表示されることで、遊技者に右打ち遊技を強く訴求することができる。

【１４６７】

また、図２０６（Ｄ）～図２０６（Ｆ）には、それぞれＰＣ注意喚起、モード選択、モード決定の演出モードにおける表示画面例が示されているが、これらの表示画面において表示領域１９００ｔに示された右打ち表示も、連続変動を促進させ得る右打ち表示の一例である。表示領域１９００ｔに示された右打ち表示は、メーカ案内（表示領域１９００ｓ）における右打ち表示よりは強調度合いが低いものの、大当り遊技（表示領域１９００ｑ）における右打ち表示よりは「右打ち」の装飾文字や右向き矢印のサイズが大きい表示態様にされているため、大当り遊技中よりも強く遊技者に右打ちを勧める効果が期待できる。

【１４６８】

以上のように、本実施形態のパチンコ機１では、大当り遊技の後に実行され得る「一連の演出モード群」のうち、特別抽選の実行が許可される各演出モードにおいて、大当り遊技中よりも強調された表示態様で右打ち表示を行うようにすることができ、このようにすることで、上記各演出モードにおいて右打ち遊技を中断または停止させることなく、連続遊技させることを遊技者に訴求することができる。そして、連続した右打ち遊技が行われることによって、図柄の連続変動を実現することができる。

【１４６９】

なお、図２０６（Ｇ）には、一連の演出モード群の後に遷移するモード専用演出における表示画面例が示されているが、表示領域１９００ｑに示された右打ち表示は、大当り遊

技中の右打ち表示（図２０６（Ａ）の表示領域１９００ｑ）と同様の表示態様とされている。これは、一連の演出モード群による演出が終了した後のモード専用演出では、連続変動を維持する必要性が薄いためである。

【１４７０】

このように本実施形態のパチンコ機１は、大当り遊技の終了後、連続変動を維持することが好ましい所定の期間だけ、大当り遊技中の右打ち表示とは異なる表示態様で右打ち表示を行わせるようにして、当該所定の期間が経過した後は、大当り遊技中の右打ち表示と同様の表示態様で右打ち表示を行わせるように制御してもよい。このとき、本実施形態のパチンコ機１は、遊技状況に応じて所定の遊技方法を教示するための表示（右打ち表示）の表示態様を、特定の遊技状態（大当り遊技）の表示態様とは異なる表示態様とすることができる。なお、大当り遊技中の右打ち表示とモード専用演出における右打ち表示とは、完全に同じ表示態様で行われる必要はないが、少なくとも、上記所定の期間における右打ち表示の表示態様よりは強調度合いが低いものとする。

【１４７１】

また、本実施形態のパチンコ機１では、連続変動を促進するために、上記制御に加えて、以下のような制御を行うようにしてもよい。

【１４７２】

前述した高確率時短状態の所定の期間だけでなく、大当り遊技の終了後から高確率時短状態で特別抽選が開始されるまでの特定の期間（すなわち、大当り遊技中ではなく、特別抽選も実行されない期間）にも、大当り遊技とは異なる右打ち表示を行わせる制御を行うようにしてもよい。

【１４７３】

特定の期間に表示される右打ち表示の表示態様は、高確率時短状態の所定の期間に表示される「強調された右打ち表示」の表示態様のほうが好ましい。そして、特定の期間の前後も含めた表示態様の変更の別例として、以下のような表示制御を行うようにしてもよい。

【１４７４】

例えば、特定の期間では、大当り遊技中に表示された右打ち表示の表示濃度を徐々に薄くしたり、または、点滅表示させたりする。このような表示態様は右打ち表示が終了することを予感させる表示態様の一例である。右打ち表示の終了を予感させる表示態様を見せることで、右打ち遊技によって右打ち表示が継続または復活するのではないかという印象を与え、右打ち遊技を継続しようとする意欲を抱かせることができる。なお、このような表示態様の変更は、大当り遊技の最終ラウンドから開始するようにしてもよいし、大当りＥＤの演出中だけ行うようにしてもよい。

【１４７５】

なお、上記した表示濃度の低下や点滅表示といったような表示態様の変更は、右打ち遊技が行われなかった場合、あるいは、右打ち遊技が行われないと推測できる場合に発動されるようにしてもよい。具体的には例えば、ハンドル装置５００から遊技者の手が離れた場合や右打ち以外の遊技が行われた場合などに相当するが、このような状況は、ハンドル装置５００や打球発射装置６５０の作動状況等に基づいて判断することができる。このように、右打ち遊技が行われない場合に動的に表示態様を変更することによって、変更された表示態様の右打ち表示を見た遊技者に対して、右打ち遊技を行うことを強く勧める効果が期待できる。

【１４７６】

また、特定の期間の右打ち表示が行われる直前、すなわち、大当り遊技の最終ラウンドにおいて、それまでの大当り遊技中の表示態様と比して、特に強調された右打ち表示の表示態様に変更するようにして、大当り遊技の終了に伴って右打ち遊技が停止されないようにしてもよい。具体的には例えば、大当り遊技の最終ラウンドの表示画面に、特大サイズや特殊絵柄を用いた右打ち表示を行わせる。また、「ＤＡＮＧＥＲ（危険）」や「ＷＡＲＮＩＮＧ（警告）」のような装飾文字を追加表示するようにして、右打ち遊技を行う必要

性をより強調してもよい。このような表示態様の右打ち表示を行うようにすることで、特定の期間に至る前（大当り遊技の最終ラウンド）から、右打ち遊技をしなければならないことを煽ることができ、大当り遊技の終了後も右打ち遊技の継続を誘導する効果が期待できる。なお、「特に強調された右打ち表示の表示態様」は、大当り遊技の最終ラウンドの後の「特定の期間」でも継続して表示させてもよいが、他の演出表示の視認性を確保するために、最終ラウンドだけの表示とするようにしてもよい。

【１４７７】

また、大当りＥＤのうち特別抽選を実行できない期間に割当てられる演出時間を短縮するようにして（例えば、図２０５では５００ｍｓのところを最短で８ｍｓまで短縮可能）連続変動を促進することができる。

【１４７８】

以上、高確率時短状態における連続変動を促進するために、大当り遊技における表示態様とは異なる様々な右打ち表示を説明してきたが、本実施形態のパチンコ機１では、大当り遊技の表示態様とは異なるこれらの右打ち表示が行われるように制御することによって、遊技者に不利益を与えない遊技方法（右打ち遊技）を推奨し、当該遊技方法にそった遊技を継続させることができる。

【１４７９】

また、本実施形態のパチンコ機１は、上述したような連続変動の遊技状態を維持するための制御を行うことによって、限られた遊技時間のなかでより多くの抽選が行われ得る遊技機を提供することができる。従来から、遊技機における大当りの当落結果は、特別抽選が行われてから図柄の変動表示による所定の経過時間を経て教示されるため、限られた遊技時間（例えば、遊技場の営業時間や遊技者が遊技に費やせる時間）のなかで特別抽選を受けられる回数には限りがあった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１では、具体例で上述したように、大当り遊技状態から大当り遊技状態終了直後（例えば、図２０５のＰ点）までの所定期間のなかの何れかのタイミング（例えば大当りＥＤの表示開始時）で、「強調された右打ち表示」（図２０６（Ｂ）の表示領域１９００ｓ参照）を表示させる制御を行うことによって、大当り遊技終了後の高確率遊技状態において特別抽選の実行が可能になるタイミング（図２０５のＰ点）で即座に特別抽選が開始されるようにして、図柄の連続変動を促進することができる。かくして、本実施形態のパチンコ機１によれば、特別抽選の実行に対する効果的な遊技方法が遊技者に教示され、限られた遊技時間において多くの抽選が行われるようにすることができる。

【１４８０】

［８－５－２．非連続変動時に備えた制御（その１）］

本実施形態のパチンコ機１において、連続変動の遊技状態が実現されない場合であっても、大当り遊技終了後の回転数と一連の演出モード群の演出タイミングとのずれによる違和感を抱かせないようにするための、非連続変動に備えた第１の制御について説明する。

【１４８１】

本実施形態のパチンコ機１では、非連続変動に備えた第１の制御として、大当り遊技終了後に時間経過に基づいて表示内容が遷移する一連の演出モード群が表示画面に表示されるときに特別抽選が実行された場合に、当該特別抽選の結果と表示画面に表示されている演出モード（一連の演出モード群の表示段階）とに基づいて図柄の変動演出を決定する制御を行う。なお、一連の演出モード群の表示段階が大当り遊技終了後から所定の時間経過に基づいて遷移することから、表示画面に表示されている演出モード（現在実行中の演出モード）は、大当り遊技終了後からの経過時間に基づいて判定することができる。

【１４８２】

この非連続変動に備えた第１の制御が行われることによって、現在実行中の演出モードに対応する態様となるように図柄の変動演出（装飾図柄の変動パターンの演出）が決定されることから、本実施形態のパチンコ機１は、推奨される遊技（例えば、継続した右打ち遊技）が行われずに図柄の連続変動が維持されない期間が挟まれたとしても、演出モードによる表示画面と装飾図柄の変動演出の表示画面との間で違和感を生じさせないようにで

き、遊技者に快適な遊技演出を提供することができる。

【１４８３】

非連続変動に備えた第１の制御について具体例を挙げて説明する。まず、前述の図２０７では、特別抽選の結果に基づいて、大当り遊技の終了後の回転数のゾーンに応じて異なる変動パターンの組から、装飾図柄の変動パターンが選択されていた。図２０７では、図柄の連続変動が維持されていることを前提とすることで、大当り遊技の終了後の回転数と実行中の演出モードとを１対１で対応付け、当該対応付けに基づいた変動パターンの候補が用意されていた。具体的には例えば、大当り遊技終了後の回転数が２１～４０回までのときはＰＣ注意喚起の演出モードが実行されていると想定しており、特別抽選で有利大当りに当選した場合には、５０％の割合で特別ＰＣ画像（変動時間２０００ｍｓ）の変動パターンが選ばれるようになっていた。しかし、図柄の連続変動が中断した場合などには、時間経過で遷移する演出モードだけが大当り遊技終了後の回転数よりも先行するので、大当り遊技の終了後の回転数と実行中の演出モードとの対応付けが崩れてしまうおそれがあった。具体的には、非連続変動によって大当り遊技終了後の回転数が３０回転しか経過していないときにモード決定の演出モードが実行されているときなどで、この場合には主制御基板４１００は変動パターンとして２０００ｍｓの変動時間を選択する可能性があるが、周辺制御部４１４０は演出用の時間として２０００ｍｓを用意していない（図２０７参照）。

【１４８４】

そこで、非連続変動に備えた第１の制御では、上記した大当り遊技の終了後の回転数と実行中の演出モードとの対応付けが崩れた場合にも対応できる制御として、装飾図柄の変動パターンの選択において、大当り遊技終了後の回転数のゾーンに基づいて異なる変動時間が選択されたとしても、実行中の演出モードに基づいた演出候補から演出が選択されるような制御を行う。なお、［８－１］～［８－３］の説明で用いた図１７３や図２０５～図２１２（図２０７を除く）は、そのまま非連続変動に備えた第１の制御に流用するものとする。

【１４８５】

図２０７を応用して、非連続変動に備えた第１の制御による装飾図柄の変動パターンの選択について、具体的に説明する。なお、図２０７では、特別抽選の結果がはずれまたは不利大当り（通常当り）である場合は、大当り遊技終了後の回転数に拘わらず同じ変動パターンの候補から変動パターンが決定されており、このような場合は、大当り遊技の終了後の回転数と実行中の演出モードとの対応付けが崩れたとしても、演出表示上のずれは発生しない。したがって、以下の説明では、大当り遊技終了後の回転数のゾーンによって異なる変動パターンが選択されるケース、すなわち、特別抽選の結果が有利大当り（図中の確変当り）である場合に限定して説明を進める。

【１４８６】

なお、以下の説明では、演出モードの遷移制御について、大当り遊技終了後の回転数が８４回に到達するまでは「モード専用演出」に移行させない制御を追加する。すなわち、「大当りＥＤ」から「モード決定」までの一連の演出モード群は、特別抽選が実行されなくても時間経過に伴って遷移していくが、「モード専用演出」は、大当り遊技終了後に８４回転目の図柄変動が開始されるまでは遷移しないようにする。このとき、例えば、遊技者が大当り終了後に３０分間の食事休憩をとった後に、遊技を再開した場合には、８３回転の図柄変動が消化されるまでは、図２０６（Ｆ）に例示したようなキャラクタの決定画像が継続して表示される。このような「モード専用演出」に関する移行制御を行うことによって、大当り遊技終了後の回転数が１回から８３回までの各ゾーンでは、「モード専用演出」が実行されることはなくなる。

【１４８７】

まず、大当り遊技終了後の回転数が１回から１０回までのゾーンでは、図柄の連続変動が中断された場合を考慮すると、大当りＥＤの演出モードだけでなく、以降のメーカ案内からモード専用演出までの各演出モードが表示されることがある。また、大当り遊技終了

後の回転数が１１回から２０回までのゾーンでは、メーカ案内の演出モードだけでなく、以降のＰＣ注意喚起からモード決定までの各演出モードが表示される可能性がある。しかし、これらの回転数のゾーンでは、有利大当りに当選した場合に選択される変動パターンは強制バトル（変動時間は３００００ｍｓか４００００ｍｓ）しかなく、他の回転数のゾーンで有利大当りに当選した場合に選択され得る強制バトルの変動パターンとの間にずれは生じないため、図２０７に例示した以外の変動パターンの候補を用意する必要はない。

【１４８８】

一方、大当り遊技終了後の回転数が２１回から４０回のゾーンでは、図柄の連続変動が中断された場合を考慮すると、ＰＣ注意喚起の演出モードだけでなく、以降のモード選択からモード決定までの各演出モードが表示される可能性がある。図２０７では、当該ゾーンにおいて有利大当りに当選した場合の５０％で、「特別な演出」として特別ＰＣ画像（変動時間２０００ｍｓ）が選択されるが、演出モードがＰＣ注意喚起よりも後の演出モードが実行されていた場合にこのような変動パターンによる演出が行われると、ずれが生じる。

【１４８９】

このようなずれに対応するために、非連続変動に備えた第１の制御では、有利大当りに当選した場合の５０％で「特別な演出」の変動パターンが選択されるとき、「特別な演出」の演出内容を現在実行中の演出モードに対応する演出とする。例えば、現在実行中の演出モードが「ＰＣ注意喚起」であった場合には、図２０７と同様に、特別ＰＣ画像（変動時間２０００ｍｓ）の変動パターンが選択される。しかし、現在実行中の演出モードが「モード選択」であった場合には、特別選択モード（変動時間２０００ｍｓ）の変動パターンが選択されるようにし、現在実行中の演出モードが「モード決定」であった場合には、特別台詞（変動時間２０００ｍｓ）の変動パターンが選択されるようにする。

【１４９０】

また、このように装飾図柄の変動演出が実行中の演出モードに基づいて異なる演出となる場合でも、装飾図柄の変動時間は変更されない（例えば、２０００ｍｓで固定）。大当り遊技終了後の回転数によるゾーンに基づいて特別図柄の変動時間が決定され、当該特別図柄の変動時間に基づいて装飾図柄の変動時間が決定されるためである。つまり、主制御基板４１００で決定される変動時間に対応するかたちで演出を実行するということであり、当該演出の実行は周辺制御基板４０１０で制御される。

【１４９１】

大当り遊技終了後の回転数が２１回から４０回のゾーンにおける変動パターンの候補についてまとめると、有利大当りに当選した場合の５０％で、実行中の演出モードに基づいて「特別ＰＣ画像（変動時間２０００ｍｓ）」、「特別選択モード（変動時間２０００ｍｓ）」、「特別台詞（変動時間２０００ｍｓ）」の何れかの変動パターンが選択される。残りの５０％では、図２０７の場合と同様に「強制バトル（変動時間３００００ｍｓまたは４００００ｍｓ）」が選択される。

【１４９２】

大当り遊技終了後の回転数が４１回から８３回のゾーンも、それぞれのゾーンに応じて同様に変動パターンの候補が用意される。

【１４９３】

大当り遊技終了後の回転数が４１回から６０回のゾーンでは、モード選択以降の各演出モードが表示される可能性があるため、有利大当りに当選して「特別な演出」が選択された場合には、実行中の演出モードに対応する演出の変動パターンが選択される。当該ゾーンにおける変動パターンの候補についてまとめると、有利大当りに当選した場合の５０％で、実行中の演出モードに基づいて「特別選択モード（変動時間６０００ｍｓ）」、または「特別台詞（変動時間６０００ｍｓ）」の何れかの変動パターンが選択される。残りの５０％では、図２０７の場合と同様に「強制バトル（変動時間３００００ｍｓまたは４０００００ｍｓ）」が選択される。

【１４９４】

大当り遊技終了後の回転数が６１回から８３回のゾーンでは、モード決定の演出モードしか表示される可能性がないため（モード専用演出は８４回目にならないと実行されないように追加制御）、有利大当りに当選した場合の５０で、「特別な演出」として「特別台詞（変動時間１００００ｍｓ）」の変動パターンが選択される。残りの５０％では「強制バトル（変動時間３００００ｍｓまたは４００００ｍｓ）」が選択される。これらの選択は図２０７の場合と同様である。

【１４９５】

大当り遊技終了後の回転数が８４回以降のゾーンは、モード専用演出しか実行されないため、特に説明はしない。

【１４９６】

「特別な演出」に関する変動パターンの候補を演出ごとにまとめると、図２０７に示された変動パターンとの相違点として、「特別選択モード」には、６０００ｍｓ，１０００ｍｓの２通りの変動時間が用意され、「特別台詞」には、２０００ｍｓ，６０００ｍｓ，１００００ｍｓの３通りの変動時間が用意される。

【１４９７】

なお、上記の具体例では、大当り遊技終了後の回転数が８４回に到達するまでは、「モード専用演出」に移行しないようにするとして説明したが、このような制御を行わずに、時間経過によって遷移するようにしてもよい。但しこのような場合には、大当り遊技終了後の回転数が８４回未満で「モード専用演出」が実行中に有利大当りに当選した場合の５０％で「特別な演出」が選択されたときに、「モード専用演出」に対応する「特別な演出」を新たに用意する必要がある。

【１４９８】

以上、非連続変動に備えた第１の制御が行われることによって、大当り遊技の終了後に時間経過に基づいて表示内容が遷移する一連の演出モード群が表示画面に表示されるとき、図柄の連続変動が維持されない状況になったとしても、特別抽選の結果に基づいて図柄の変動パターンを選択するときに、現時点で実行されている演出モードを参照し、当該演出モードに対応する候補から変動演出を選択するように制御することができるため、演出モードと変動演出とのずれを抑制することができる。

【１４９９】

そして、このような第１の制御が行われることによって、本実施形態のパチンコ機１は、推奨される通常の遊技方法（例えば、右打ち遊技の継続）が行われず、本来想定されている遊技状況（例えば図柄の連続変動）が実現されなかったとしても、演出のずれのような遊技進行上の問題が発生することを抑制することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１によれば、通常の遊技方法とは異なる遊技方法に対しても従来にはなかったフォローを実現できる。上述した具体例でいえば、高確率時短状態において、推奨される通常の遊技方法（右打ち遊技）とは異なる遊技方法が行われた場合には、図柄の連続変動が維持できなくなることが想定されるが、このような非連続変動の状況であっても、主制御基板４１００が決定した変動パターンに対して、遊技者に違和感を与えない適切な演出を選択可能にすることで、上記異なる遊技方法が行われた場合に発生し得る問題（変動パターンと演出とのミスマッチ）を防止することに相当する。

【１５００】

また、本実施形態のパチンコ機１において非連続変動に備えた第１の制御が行われる場合には、上述したような図柄の非連続変動時の効果を実現できるだけでなく、図柄の連続変動が維持された場合の効果（例えば［８－４］参照）も実現することができる。

【１５０１】

また、非連続変動時に備えた第１の制御を行うためには、図２０７で例示した変動パターンの候補よりも多くの変動パターンの候補を用意する必要があるため、周辺制御基板４０１０の記憶領域（例えば、周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂ）に格納するデータ量が増加する。しかし、変動パターンの候補は、大当り遊技終了後の回転数のゾーンごとに実行され得る演出モードを考慮して必要最小限に留めることによってデータ量の増加が抑えられてい

る。上記した具体例では、特別選択モード（２０００ｍｓ）及び特別台詞（２０００ｍｓ，６０００ｍｓ）の計３個の変動パターンの候補が追加されるだけである。かくして、本実施形態のパチンコ機１は、非連続変動時に備えた第１の制御を行うことによって、格納するデータ量の増加を抑制しながら、遊技者に快適な遊技演出を実現することができる。

【１５０２】

［８－５－３．非連続変動に備えた制御（その２）］

本実施形態のパチンコ機１において、連続変動の遊技状態が実現されない場合であっても、大当り遊技終了後の回転数と一連の演出モード群の演出タイミングとのずれによる違和感を抱かせないようにするための、非連続変動に備えた第２の制御について説明する。

【１５０３】

本実施形態のパチンコ機１では、非連続変動に備えた第２の制御として、大当り遊技終了後に遷移順が定められた複数の演出モードから形成される一連の演出モード群が表示されるとき、大当り遊技終了後の回転数のゾーンに応じて異なる候補から変動パターンが選択されるように変動パターンの候補を用意するとともに、大当り遊技終了後の回転数に基づいて演出モードを遷移させるように制御することができる。

【１５０４】

本実施形態のパチンコ機１は、非連続変動に備えた第２の制御が行われることによって、大当り遊技終了後の回転数（すなわち、特別抽選が実行された回数、または図柄の変動回数に相当）の蓄積状況に基づいて実行される演出モードが決定されることから、大当り遊技終了後の回転数と実行中の演出モードとの対応付けが崩れることなく、大当り遊技終了後の回転数のゾーンに応じた変動パターンを選択し、実行させることができる。かくして、推奨される遊技（例えば継続した右打ち遊技）が行われずに図柄の連続変動が維持されない非連続変動の状況となったとしても、演出画面において演出モードと図柄の変動表示との違和感を生じさせることなく、遊技者に快適な遊技演出を提供することができる。

【１５０５】

非連続変動に備えた第２の制御について具体例を挙げて説明する。まず、前述の図２０５では、大当り遊技の終了後から時間経過に伴って実行される演出モードが遷移する一連の演出モード群が示されていた。このような演出モードの遷移制御が行われるとき、遊技が中断されるなどして図柄の連続変動が途切れた場合には、大当り遊技終了後の回転数が増加しないまま演出モードが先に進んでずれが発生することがあった。

【１５０６】

そこで、非連続変動に備えた第２の制御を行う場合には、図２０５に示した演出モードの遷移制御の替わりに、大当り遊技終了後の回転数の蓄積状況（回転数のモード）に基づいて、一連の演出モード群の各演出モードを遷移させる。図２１３は、非連続変動に備えた第２の制御例を説明するための図である。図２１３では、有利大当り当選後の遊技の進行段階の一例が示されており、一連の演出モード群の構成は図２０６と同様である。また、大当りＥＤの途中（Ｐ点）から特別抽選の実行が開始される点も、図２０６と同様である。図２１３を図２０６と比較すると、図２０６では演出モードごとに滞在時間が予め設定されていたのに対し、図２１３では、Ｐ点以降の遊技進行において、大当り遊技終了後の回転数（図中の「回転数」に相当）に基づいて、各演出モードの滞在が決定される。なお、［８－１］～［８－３］の説明で用いた図１７３や図２０６～図２１２は、そのまま非連続変動に備えた第２の制御に流用するものとする。

【１５０７】

このとき、上記の図２１３のように演出モードの遷移を制御することによって、大当り遊技終了後の回転数による複数ゾーンの夫々に対して、同時期に実行される演出モードを１対１の関係で対応させることができる。したがって、特別抽選の結果に基づいて決定される図柄の変動パターンは、図柄の連続変動が維持されない場合でも、図２０７の例示を流用することができる。

【１５０８】

例えば、大当り遊技の終了後に３０回の回転数が消化された後、右打ち遊技が停止され

て図柄の連続変動が中断したとする。このとき、図２１３によれば、ＰＣ注意喚起の演出モードが実行されるので、表示画面には、図２０６（Ｄ）に例示したようなＰＣ注意喚起の演出画面が表示される。その後、再び右打ち遊技が再開されると、その間の時間経過に拘わらず、大当り遊技の終了後の回転数が４０回に到達するまでは、ＰＣ注意喚起の演出モードが実行された状態で図柄の変動表示が行われる。このときの変動表示の変動パターンは、図２０７で大当り終了後の回転数が「２１回～４０回」の行に示された変動パターンの候補から選択されるため、表示画面で実行されている演出モードと選択される変動パターンとのずれが生じることはない。

【１５０９】

なお、非連続変動に備えた第２の制御が行われるときに図柄の連続変動が維持された場合には、図２１３に示したような演出モードの遷移が連続的に行われるが、このような遷移は、時間経過の観点から見ると図２０５に示したのと同様であることから、［８－１］～［８－４］で前述したような効果も実現することができる。すなわち、本実施形態のパチンコ機１において非連続変動に備えた第２の制御が行われる場合には、上述したような図柄の非連続変動時の効果を実現できるだけでなく、図柄の連続変動が維持された場合の効果をも実現することができる。

【１５１０】

また、本実施形態のパチンコ機１では、非連続変動に備えた第２の制御を行う場合に、液晶表示装置１９００の表示画面などにおいて、演出モードの遷移に関する示唆（または教示）を行うための所定の演出表示を重ねて表示させるようにしてもよい。具体的には例えば、新たな演出モードが表示されたときに空のゲージを表示し、大当り遊技終了後の回転数が溜まるごとに当該ゲージの指標を増加させるような演出表示を行い、当該ゲージの指標が上限に達したときに次の演出モードが表示されるようにすればよい。このような演出表示によれば、特別抽選（例えば第二特別抽選）の実行回数に応じてゲージが満たされていくため、遊技進行とリンクした態様で一連の演出モード群を表示させることができ、遊技進行の臨場感を高めて、各演出モードの表示を楽しませることができる。

【１５１１】

以上、非連続変動に備えた第２の制御を行うことによって、本実施形態のスロットマシン１では、所定の遊技状態（高確率時短状態）における遊技進行が推奨される形態（図柄の連続変動の維持）とは異なるものになったとしても、表示画面で実行される演出モードと変動表示に関する演出（変動パターン）との間で違和感を生じさせないようにすることができる。また、大当り遊技終了後の回転数のゾーンと実行される演出モードとを１対１の関係で対応付けることができるため、上記ゾーンごとに複数の変動パターンの組を用意する必要がなく、周辺制御基板４０１０の記憶領域（例えば、周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂ）に格納するデータ量の増加を抑制することができる。かくして、非連続変動に備えた第２の制御を行うことによって、過剰に変動パターンを用意することなく、想定された演出モードの表示遷移を維持しながら、抽選（主に第二特別抽選）の結果に基づいた図柄の変動表示を適切かつ自然に現出させることができる。

【１５１２】

なお、本実施形態のパチンコ機１では、高確率時短状態において、右打ち遊技が推奨されることで第二特別抽選の実行及び第二特別図柄の変動が中心となって遊技が進行するが、諸事情により（右打ち以外の打出が行われて第一始動口２１０１に遊技球が入球してしまった場合や、打出自体が行われずに第一特別抽選に関する保留が残っていた場合など）、第一特別抽選が実行されて第一特別図柄の変動表示が行われることもあり得る。しかし、本実施形態のパチンコ機１は、第二特別抽選のほうが第一特別抽選よりも有利であるため（図１７３（Ｃ）参照）、高確率時短状態では第二特別抽選が実行されることが望ましい。このような課題を解決するため、高確率時短状態における第一特別図柄の変動パターンについては、保留の有無に拘わらず、第二特別抽選に関する保留の確保が期待できる程度に長い変動時間（例えば１０秒）とすることが望ましい。

【１５１３】

また、本実施形態のパチンコ機１は、非連続変動に備えた第２の制御を行うことによって、通常時よりも高い割合で大当りに当選する高割合抽選（確変時の特別抽選）が行われる遊技状態（例えば高確率時短状態）であるときに限って、大当り遊技の終了後に行われた上記高割合抽選の結果に基づく当落演出の実行回数（大当り遊技終了後の回転数）に基づいて、一連の演出モード群に含まれる演出の表示遷移を制御することができる。

【１５１４】

このような本実施形態のパチンコ機１によれば、高確率状態で大当り抽選が行われるなかで、大当り遊技終了後の回転数に基づいて、実行する演出モードを変更していくことができるだけでなく、このような演出モードの変更を伴っても大当りへの期待度合いは変えることなく高確率状態を維持することができる。

【１５１５】

したがって、従来の遊技機のように高確率状態で大当り抽選が実行されるだけでは遊技者の興趣を維持することが難しいとしても、本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技者に対して、大当りへの期待度合いが高い遊技状態を維持したまま、遊技進行（大当り遊技終了後の回転数）に基づいて異なる演出モードを現出可能にすることで、遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【１５１６】

［８－６．引継演出］

これまで［８］章では高確率時短状態における特徴的な遊技に関して説明してきたが、以下では、その他の遊技状態において本実施形態のパチンコ機１が実行可能な特別な演出として、引継演出について説明する。

【１５１７】

本実施形態の引継演出は、パチンコ機１において、特別抽選が行われなくても変動パターン演出のうちの特定の演出（高期待演出）の一部を表示画面に表示するデモ演出を実行可能とするとき、デモ演出の実行中に特別抽選が行われた場合に、当該デモ演出で表示されている高期待演出を利用した演出態様で現出されて当該特別抽選の結果を教示する演出である。引継演出は、例えば低確率非時短状態の遊技状態に制御されているときに、主に周辺制御基板４０１０の制御によって実行されるとする。

【１５１８】

なお、本実施形態のパチンコ機１におけるデモ演出の実行条件は、従来の一般的な遊技機と同様であってよい。具体的には例えば、保留が全て消化されて図柄の変動表示が行われていない（特別抽選が実行されていない）遊技状況で、所定時間が経過した場合（例えば３０秒間経過）や操作ユニットに対する特定の操作が行われた場合（例えば押圧操作部４０５の押下）等が考えられる。パチンコ機１でこのような実行条件が満たされると、液晶表示装置１９００の表示画面において、所定のデモ画面が表示される（デモ演出）。

【１５１９】

また、デモ演出の演出パターンは１通りであってもよいが、複数通りが用意されていてもよい。そして、複数通りの演出パターンが用意されている場合は、実行される演出パターンをランダムに選んでもよいし、過去の実行履歴に基づいて所定の順番で演出パターンを選ぶようにしてもよい。そして、デモ演出では、大当り結果への期待度合いが比較的高い高期待演出の紹介が行われる。

【１５２０】

本来、高期待演出は、大当り結果への期待度合いが高いために、期待度合いが低めのその他の演出に比べて、遊技中における出現率は低く、遊技者が高期待演出を体験する機会は提供され難い。そこで、本実施形態のパチンコ機１では、このような高期待演出の存在を遊技者に教示し、高期待演出の出現に期待させるために、デモ演出において高期待演出の少なくとも一部を紹介するようにしている。詳細は、高期待アクション紹介として後述する。

【１５２１】

本実施形態のパチンコ機１では、上記のようなデモ演出の実行中に遊技球が始動口（第

一始動口２１０１，第二始動口２１０２）に入球して特別抽選が行われた場合に、当該特別抽選の結果を教示する図柄の変動演出（装飾図柄の変動パターン）として、引継演出を選択可能にすることができる。なお、引継演出が選択可能になるための条件は、予め任意に設定することができるが、具体的には例えば、特定の遊技状態であること、所定の実行抽選に当選したこと、特別図柄の変動パターン時間が比較的短時間であること、等が想定される。そして、引継演出が選択された場合には、デモ演出で紹介中の高期待演出を利用した演出態様の表示を経て、特別抽選の結果を教示する。

【１５２２】

以下では、引継演出をより具体的に説明する。図２１４は、デモ演出から引継演出への移行を説明するための図である。図２１４には、表示画面においてデモ演出による表示画面（デモ画面）が表示されている状態で始動口（第一始動口２１０１，第二始動口２１０２）に遊技球が入球し、当該入球に基づいて引継演出の実行が選択された場合の画面表示の遷移例が示されている。

【１５２３】

図２１４において、デモ演出が行われているときは、液晶表示装置１９００の表示画面の下部に「ＤＥＭＯ」の装飾文字が表示されることで、特別抽選に基づいた遊技に関する表示画面と混同させないようにしている。すなわち、図２１４の場合、図２１４（Ａ）～図２１４（Ｄ）まではデモ演出による表示画面の一例であり、図２１４（Ｅ）～図２１４（Ｆ）が特別抽選に基づいた遊技に関する表示画面の一例である。

【１５２４】

図２１４（Ａ）では、まず、デモ演出の開始画面の一例として、「高期待アクション紹介」という装飾文字が表示されている。これは、パチンコ機１に用意された演出のうち、大当り結果への期待度合いが比較的高い高期待演出の一部（高期待アクション）を紹介するものである。

【１５２５】

なお、高期待アクション紹介で紹介されるデモ演出の演出態様は、対応する変動パターンの演出の全てが表示されなくてもよく、特徴的な一部の演出が抜粋される態様であればよい。すなわち、当該演出のなかで希少なキャラクタが登場する場面の演出表示や、希少なカットインが出現する場面の演出表示が紹介されるような態様であってもよいし、当該演出の途中部分が紹介されるような態様であってもよい。また、高期待アクションが含まれる高期待演出は、大当り結果への期待度合いが比較的高い演出であることから、通常の遊技における出現率はその他の演出よりも大幅に低いものとされる。

【１５２６】

図２１４（Ｂ）では、高期待アクションが始まる前の装飾図柄を表示している。次いで、図２１４（Ｃ）では、味方キャラクタが決め台詞を叫ぶカットインの演出画面が示されている。図２１４（Ｃ）に示されたカットイン演出は、高期待アクションの１つであり、当該カットイン演出が表示された場合には大当りへの期待度合いが格段に高くなる。

【１５２７】

次に、図２１４（Ｄ）では、図２１４（Ｃ）に示されたカットイン演出に続く態様で、味方キャラクタによる技「最終奥義」が繰り出される様子が示される。図２１４（Ｄ）に示された「最終奥義」の演出画面も高期待アクションの１つであり、当該演出画面が表示された場合には、かなりの高確率（例えば８０％以上）で大当りの結果に繋がるとする。

【１５２８】

このように、図２１４（Ｂ）～図２１４（Ｄ）にかける一連のデモ演出によって、本実施形態のパチンコ機１における高期待演出の一部として高期待アクションの一例が示されるが、ここで、遊技球が打出されて、始動口（例えば第一始動口２１０１）に入球したとする。

【１５２９】

遊技球が始動口に入球すると、特別抽選が実行されるとともに、図柄の変動パターンが選択されて図柄の変動表示が開始される。このとき、本実施形態のパチンコ機１では、

前述したような「引継演出が選択可能になるための条件」が満たされた場合に、デモ画面からの引継演出の実行を選択することができる。

【１５３０】

図２１４（Ｅ）は、引継演出の開始時の演出画面例を示している。引継演出では、直前のデモ演出で表示される高期待アクションの演出内容の少なくとも一部を引継ぐ態様で演出表示が行われる。

【１５３１】

なお、引継演出における演出態様は、直前のデモ演出で表示される高期待アクションの演出態様と完全に一致する必要はなく、少なくとも高期待アクションまたは高期待演出と類似した演出態様を有する演出であればよい。このような演出態様で引継演出が行われることによって、高期待演出を含む演出態様を現出させることができる。ただし、引継演出が実行されて高期待演出を含む演出態様が現出される場合であっても、当該引継演出によって教示される特別抽選の当落結果は変わるものではなく、引継演出における高期待アクションの現出は、大当りへの実際の期待度合いを変更するものではない。

【１５３２】

また、引継演出では、直前のデモ演出で表示される高期待アクションの少なくとも何れかが表示されるとするが、「直前のデモ演出で表示される高期待アクション」とは、必ずしも、引継演出の開始時までに表示が完了していた高期待アクションに限定されない。例えば、１つのデモ演出のなかで４つの高期待アクションＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄが順に表示される場合に、「直前のデモ演出」で高期待アクションＢまでしか表示されていないタイミングで引継演出が行われるとき、当該引継演出では、表示済の高期待アクションＡまたはＢから表示されてもよいし（例えば、図２１４の場合）、未表示の高期待アクションＣまたはＤから表示されてもよい。特にこのなかでも、中断された「直前のデモ演出」で次に表示される予定だった高期待アクション（この場合は高期待アクションＣ）から、引継演出の演出表示が開始されるような場合は、デモ演出から引継ぐ態様としてより自然なものとなり好ましい。

【１５３３】

図２１４（Ｅ）では引継演出の開始時の演出画面例として、図２１４（Ｃ）のデモ演出で紹介されたカットイン演出が表示されている。ただし、図２１４（Ｅ）の表示画面はデモ演出ではなく、特別抽選の結果に基づいて決定された図柄の変動演出であるため、表示画面中に「ＤＥＭＯ」の表示はなく、表示領域１９００ｕには保留状態が示され、表示領域１９００ｐには変動中の装飾図柄が示されている。なお、引継演出は、直前のデモ演出から連動する態様で開始される。例えば、図２１４（Ｄ）から図２１４（Ｅ）にかけての演出画面の遷移は、表示内容が繰り返されているように見えるが、直前のデモ演出の一部（カットイン演出）が再表示されることで、デモ演出から連動した演出態様となっている。

【１５３４】

次いで、図２１４（Ｆ）では、図２１４（Ｅ）に続く引継演出の演出画面例として、図２１４（Ｄ）のデモ演出で紹介された「最終奥義」の演出が表示されている。図２１４（Ｅ），図２１４（Ｆ）において、デモ演出の一部が再現表示されることによって、引継演出として高期待アクションが現出されるため、当該引継演出による大当りへの期待度合いが高いと遊技者に感じさせることができる。

【１５３５】

なお、図２１４（Ｆ）の後に続く演出態様としては、そのまま大当りの当落結果を表示するようにしてもよいし、さらに他の演出を実行したうえで最終的に大当りの当落結果を表示するようにしてもよい。引継演出全体でどのような演出態様とするかは、選択された変動パターンの変動時間及び演出に基づいて適宜対応させればよい。

【１５３６】

以上、図２１４で例示したように、本実施形態のパチンコ機１では、デモ演出によって、特別抽選が行われなくても高期待演出の一部（高期待アクション）を表示することがで

きるとともに、デモ演出の実行中に特別抽選が実行された場合には、引継演出によって、当該デモ演出で表示された高期待アクションを利用した演出を表示させて、特別抽選の結果を教示することができる。

【１５３７】

なお、周辺制御基板４０１０が引継演出を実行させるためには、例えば、予め高期待アクションを含む変動演出を複数種類用意しておき、引継演出の実行時には、当該変動における変動パターンに合致する変動演出を選択するようにしてもよいし、高期待アクションを含む態様で比較的短時間で終了する部分演出を用意しておき、引継演出を実行時には、当該部分演出を表示させた後に、残りの変動時間で当落を示す通常の演出を表示させるようにしてもよい。

【１５３８】

そして、このような引継演出によれば、本来は出現率が低い高期待演出の少なくとも一部が現出されることで、当該高期待演出の出現率を高めることができる。高期待演出の出現機会が少ないと遊技者の興趣が低下するおそれがあるが、本実施形態のパチンコ機１では引継演出を実行可能にすることによって、上記のような遊技者の興趣の低下を抑制する効果に期待できる。

【１５３９】

なお、本実施形態のパチンコ機１において、デモ演出から連動する態様で実行される引継演出は、デモ演出中の特別抽選の実行時に常時実行可能とするのではなく、所定の条件を満たした場合に実行可能に制御することが好ましい。以下、所定の条件の具体例を挙げる。

【１５４０】

第１例としては、リーチ演出の経由が確定するような変動時間の変動パターンが選択された場合には、引継演出の実行を許可せず、当該選択された変動パターンの演出を実行させるように制御してよい。

【１５４１】

引継演出では、デモ演出から連動する態様で高期待演出の少なくとも一部（高期待アクション）が表示されるが、高期待演出全体が表示されるわけではなく、高期待アクションの表示にはそれほど長い時間が掛からない。ここで、リーチ演出の経由が確定するような変動時間は、例えば６０秒以上のように比較的長時間となるため、このような変動時間の変動パターンが選択された場合に引継演出を実行しようとすると、演出時間が余ってしまうことが予想される。そこで、上記のような比較的長い変動時間の変動パターンが選択された場合には、引継演出の実行を選択させないようにすることで、演出上の不具合が発生することを抑制できる。

【１５４２】

また、リーチ演出の経由が確定するような変動時間の変動パターンが選択された場合には、引継演出を実行させて高期待演出を現出させなくとも、そもそも、リーチ演出が現出されることで、大当りに対する一定以上の期待度合いを有しており、遊技者に興趣を与えることができる。さらに、引継演出を実行させないことによって、本来のリーチ演出を楽しむ機会を提供することができる。

【１５４３】

第２例としては、選択された変動時間が所定の短時間（具体的には、リーチ演出の経由が確定しない程度に短い変動時間）であった場合に、引継演出を実行するように制御してもよい。所定の短時間の変動時間による変動パターンとは、例えば、通常時（はずれ時）に所定以上の頻度で選択される「通常変動パターン（例えば、低確率非時短状態において保留が無い状態での選択頻度が最も高い変動パターン）」に相当し、その変動時間は例えば１０秒程度とする。

【１５４４】

このとき、通常変動パターンの変動時間（例えば１０秒）に合わせて、表示中のデモ演出から連動する態様で表示される引継演出を、デモ演出中の複数のタイミングを起点とす

る演出内容で用意しておけば、引継演出の開始時におけるデモ演出の表示段階に基づいて、適切なタイミングの演出内容による引継演出を選択することができ、デモ演出からの引継演出をスムーズに実現させることができる。

【１５４５】

また、通常時から選ばれ易い通常変動パターンが選択された場合に引継演出を実行可能にすることで、引継演出の実行頻度を高めることができるため、引継演出によって現出される高期待演出の少なくとも一部（高期待アクション）を遊技者に見せる機会を増加させることができ、遊技者の興趣を向上させ得る演出の現出機会を高めることができる。

【１５４６】

また、引継演出では、高期待演出の少なくとも一部を表示することができるが、最も重要な演出シーンのような特定部分だけは引継演出で表示させないようにしてもよい。このように特定部分を秘匿して高期待演出の少なくとも一部を見せるようにする場合、引継演出によって当該高期待演出の概要を把握できることで遊技者に一定の満足感を与えつつも、当該高期待演出の全貌を知りたいと思わせて、出現率の低い高期待演出を出現させることへの遊技意欲を高める効果を奏する。

【１５４７】

［９．ＢＧＭ演出］

本実施形態のパチンコ機１は、電源がＯＮされている間、楽曲を規定の再生順序で再生し続けることができる。このような楽曲の再生を「ＢＧＭ演出」と呼び、以下、本実施形態のパチンコ機１で実行可能なＢＧＭ演出の詳細を説明する。

【１５４８】

ＢＧＭ演出で再生される楽曲の音源データ（楽曲データ）は、例えば周辺制御基板４０１０における周辺制御基板４１４０の音ＲＯＭ４１４０ｄに記憶される（図１６１参照）。一例としてＢＧＭ演出に使用される楽曲が５曲とするとき、各曲の楽曲データがそれぞれ音ＲＯＭ４１４０ｄに記憶されるが、本実施形態のＢＧＭ演出では楽曲データの再生順序が固定的に定められているので、全曲の楽曲データを１つの楽曲データにまとめて記憶するようにしてもよい。

【１５４９】

そして、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａの制御に基づいて音源ＩＣ４１４０ｃが、音ＲＯＭ４１４０ｄに記憶された楽曲データを演奏（再生）する。より具体的には、音源ＩＣ４１４０ｃは、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報（楽曲データ）を抽出し、周辺パネル中継端子板８７２、そして周辺側中継端子板８８２を介して本体枠３に設けられたスピーカ８２１から各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行うとともに、周辺パネル中継端子板８７２、周辺側中継端子板８８２、そして扉枠ベース基板１９４を介して扉枠５に設けられたスピーカ１３０，２２２，２６２や、本体枠３に備えられたスピーカ８２１から各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行っている。なお、周辺制御基板４０１０に実装され周辺制御基板ボックス１９１０から後方へ突出したボリューム１９１２を回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。また、詳細は後述するが、ＢＧＭ演出による楽曲データの再生音量は、例えば特定のリーチ演出の実行中や大当り遊技中は消音する等、遊技の進行に応じて内部的に音量を調整することができる。また、ＢＧＭ演出による楽曲データの再生音量は、前述の内部的な音量調整が行われる以外における通常の音量（デフォルト音量）について、遊技者が所定の音量範囲のなかから選択・設定できるようにしてもよい。ただし、ＢＧＭ演出による楽曲の再生という遊技性を確保するために、デフォルト音量を消音にすることは許容しない設定が好ましい。

【１５５０】

ＢＧＭ演出は、パチンコ機１の電源がＯＮされたことを実行契機とし、電源がＯＮされた場合には、常に特定の楽曲から再生されるよう定められている。また、最初の楽曲データの再生が終了すると、予め規定された再生順序に従って、次の楽曲データが再生される。そして、ＢＧＭ演出用に用意された全ての楽曲データ（上記例では５曲）が規定の再生

順序で再生された後は、再び最初の特定の楽曲データに戻ってループ再生が行われる。なお、各楽曲の中継時に先の楽曲のフェードアウトと後の楽曲のフェードインを重ねるといったような、音データ再生における公知技術を適用してもよい。

【１５５１】

このような同一順序による楽曲のループ再生は、パチンコ機１の電源がＯＦＦされるまで停止することなく続けられる。特定のリーチ演出の実行中や大当り遊技中には、楽曲の再生音量が消音に制御される状況（所謂ミュート状態で、遊技者には楽曲が聞こえない状況）もあり得るが、このような状況であってもループ再生は内部的に進行しており、消音から通常の音量に復帰するときには、内部的に再生進行していた楽曲が出力される。

【１５５２】

言い換えれば、本実施形態のＢＧＭ演出においては、電源のＯＮ／ＯＦＦのみによって楽曲の再生／停止が制御されることから、再生する楽曲を選択する等の抽選処理は一切不要である。また、本実施形態のＢＧＭ演出を実行するために、遊技機の電源を切っていても日付・時刻情報を正確に保ち続ける「リアルタイムクロック（ＲＴＣ）」機能を備えた計時用チップも必要としない。

【１５５３】

以下では、パチンコ機１における遊技の進行に応じたＢＧＭ演出の具体的な説明として、幾通りかの遊技状況を例示し、当該遊技状況におけるＢＧＭ演出の制御例を説明する。

【１５５４】

［９－１．楽曲の切替］

図２１５～図２１７は、ＢＧＭ演出における制御処理例を説明するためのタイムチャート（その１～その３）である。図２１５～図２１７には、ＢＧＭ演出において再生する楽曲を切り替える制御について様々な遊技状況が例示されている。図２１５～図２１７の各図においては、主に装飾図柄の変動に伴う遊技の進行状況（例えば、装飾図柄の変動状況やリーチ演出の実行状況等）が「状態」ラインに示され、液晶表示装置１９００の表示画面における表示状況が「映像」ラインに示され、スピーカからの音声出力の状況が「サウンド」ラインに示されている。

【１５５５】

図２１５～図２１７では、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲の一例として「楽曲Ａ」，「楽曲Ｂ」を用いることとし、ＢＧＭ演出によって最初は楽曲Ａが再生された後、楽曲の切替えタイミングを経て楽曲Ｂが再生されるものとする。また、ＢＧＭ演出で再生される各楽曲に対応した背景表示を行うステージ演出によって選択されるステージ画像（映像）として、「ステージＡ」，「ステージＢ」を用いている。ステージ演出については次段落で詳述する。また、ＢＧＭ演出による楽曲の切り替えタイミングが下向きの矢印で示されている。さらに、図２１５（Ｂ）や図２１６（Ｃ）には、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲の再生音量が「ボリューム」ラインに示されている。

【１５５６】

ここで、ステージ演出について補足する。パチンコ機１では、図２１５に例示したＢＧＭ演出の実行時に、再生中の楽曲に対応する所定画像（映像）を所定の表示画面に背景表示する「ステージ演出」が行われるとする。ステージ演出が行われる所定の表示画面は、例えば液晶表示装置１９００の表示画面である。ステージ演出で背景表示される所定画像は、ＢＧＭ演出の各楽曲に対応するかたちで複数種類が予め用意されている。以後、このような所定画像（または映像）のことをステージ画像（またはステージ映像）と呼ぶ。そして、ステージ演出によれば、液晶表示装置１９００の表示画面で装飾図柄の変動表示やリーチ演出の演出画面等が表示される場合であっても、それらの表示の奥側にステージ画像を表示可能にすることによって、ステージ画像による背景表示を実現する。各ステージ用のステージ画像（またはステージ映像）は、例えば液晶制御部４１５０のキャラＲＯＭ４１５０ｄに予め格納されているとし、ＶＤＰ４１５０ｃの表示制御によって液晶表示装置１９００に表示される。

【１５５７】

このように、図２１５～図２１７では、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲が切替えられるだけでなく、ステージ演出によって表示されるステージ映像が切替えられることによって、ＢＧＭ演出の楽曲に対応するステージ映像が背景表示される。ただし、楽曲の切替えタイミングとステージの切替えタイミングは必ずしも同期するとは限らない。

【１５５８】

まず、図２１５に例示された制御について説明する。図２１５（Ａ），図２１５（Ｂ）には、次変動の保留記憶がないときに行われる図柄変動に関するＢＧＭ演出の制御例が示されている。より具体的には、図２１５（Ａ）には、次変動の保留記憶がない図柄変動中に楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合の制御例が示され、図２１５（Ｂ）には、次変動の保留記憶がない図柄変動の終了後に移行する待機状態において、デモ演出が実行されているときに楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合のＢＧＭ演出の制御例が示されている。

【１５５９】

ここで、図２１５（図２１６，図２１７でも同様）の各図の説明における「図柄変動」とは、特別図柄（第一特別図柄または第二特別図柄）の変動表示に対応して液晶表示装置１９００で実行される装飾図柄の変動表示を意味する。また、「保留記憶」とは、始動情報（第一特別乱数または第二特別乱数）の保留記憶を意味する。より具体的にいえば「保留記憶がある」とは、第一始動口２１０１への遊技球の入球に基づいて第一特別乱数発生手段４２１２において発生した第一特別乱数が所定の条件（具体的には、第一特別図柄保留記憶手段４２１４が記憶可能な上限数（例えば４個）を超えないこと）に応じて第一特別図柄保留記憶手段４２１４に一時的に記憶されていること、または、第二始動口２１０２への遊技球の入球に基づいて第二特別乱数発生手段４２２２において発生した第二特別乱数が所定の条件（具体的には、第二特別図柄保留記憶手段４２２２が記憶可能な上限数（例えば４個）を超えないこと）に応じて第二特別図柄保留記憶手段４２２４に一時的に記憶されていること、に相当する。

【１５６０】

図２１５（Ａ）では、まず図柄の変動開始から暫くの間は、ＢＧＭ演出によって楽曲Ａが再生されている。このとき液晶表示装置１９００の表示画面では、ステージ演出によって楽曲Ａに対応するステージＡが背景表示されている。

【１５６１】

その後、楽曲Ａの再生が終了すると、楽曲の切替タイミングが到来するので、図柄の変動中であってもＢＧＭ演出は楽曲Ｂの再生を開始する。一方、ステージ演出は、ＢＧＭ演出が楽曲Ａから楽曲Ｂの再生に切替えても、楽曲Ｂに対応するステージＢの背景表示に即座に変更せず、少なくとも変動中の図柄が停止するまでの間、ステージＡの背景表示を維持する。従来の遊技機では、図柄変動中に背景表示等の表示態様が変化することによってリーチ成立や大当りへの期待度が高い（または低い）ことを示唆する演出が知られている。しかし、本実施形態におけるステージ演出による背景表示の切替えは、上記のような期待度の変化を示唆するものではないため、図柄変動中にはステージ演出による背景表示が切り替わらないようにすることで、誤認識によって遊技機への遊技者の信頼感が損なわれ得る事態を防止し、遊技者に遊技演出を楽しませる効果を担保することができる。

【１５６２】

楽曲切替え後の遊技の進行状況を確認すると、図柄の変動が終了し、図柄変動の停止が確定した（図柄確定）あと、次変動の保留記憶がないことから、所定の始動口（第一始動口２１０１，第二始動口２１０２）に遊技球が入球して次変動が開始されるまでの間は待機状態となる。待機状態における具体的な演出態様としては例えば、直前の図柄の停止態様を表示し続けるなどの「待機演出」を行うことが考えられる。また、図２１５（Ａ）に例示したように、待機状態になってから所定時間が経過した場合には、予め用意されたデモ映像を表示する「デモ演出」を実行させてもよい。これら待機状態の間も、切替えられた楽曲ＢによるＢＧＭ演出は継続される。

【１５６３】

その後、所定の始動口に遊技球が入球すると、図柄の変動（次変動）が開始されるタイミングで、ステージ演出は楽曲Ｂに対応するステージＢの背景表示に切り替える。なお、ステージＡからステージＢに背景表示を切替える際には、切替え先のステージ名を表示するようにしたり、前後のステージ画像を重複表示しながらその重複割合を徐々に変更してステージの切替えを行う等の表示処理を行ったりしてもよい。この結果、次変動の変動が開始されたとき、ＢＧＭ演出による楽曲Ｂの再生と、ステージ演出によるステージＢの背景表示とが同期することとなる。なお、ステージ演出による背景表示の一実施例として、ステージ名または対応する楽曲名を表示することも考えられるが（曲名表示）、曲名表示だけはＢＧＭ演出による楽曲の切替と同タイミングで切替えるようにしてもよい。

【１５６４】

図２１５（Ｂ）の場合は、デモ演出の実行途中にＢＧＭ演出における楽曲の切り替えタイミングが到来するまでは、ＢＧＭ演出によって楽曲Ａが再生される。液晶表示装置１９００の表示画面では、待機演出まではステージ演出によってステージＡが背景表示されるが、デモ演出の実行時にステージ演出による背景表示は一時停止され、デモ演出による演出表示が行われる。

【１５６５】

そして楽曲の切り替えタイミングが到来すると、ＢＧＭ演出は楽曲Ｂの再生に切替えるが、「映像」ラインによれば、表示画面ではデモ演出が継続して実施される。その後、デモ演出が終了すると、表示が停止されていたステージＡによる背景表示が再開され、次回の図柄変動が開始されるときにステージＢによる背景表示に切替えられる。図２１５（Ａ）でも説明したように、ステージ演出による背景表示の切替えを図柄変動の開始タイミングに合わせることで、誤認識によって遊技機への遊技者の信頼感が損なわれ得る事態を防止し、遊技者に遊技演出を楽しませる効果を担保することができる。

【１５６６】

なお、図２１５（Ｂ）では、「ボリューム」ラインに示したように、デモ演出が実行される前に出力音量が通常の音量（デフォルト音量）から段階的に下げられ（フェードアウト）、通常の遊技状態よりも小さい「小音量」でデモ演出が実行される。このようにすることで、デモ演出が始動口への遊技状態の入球に基づく実遊技に伴う演出ではないことを示唆できるため、遊技者に遊技状況を誤認識させないように配慮することができる。このような出力音量の変更は、図２１５～図２１７に示す他の例に適用してもよい。

【１５６７】

次に、図２１６に例示された制御について説明する。図２１６（Ａ）～図２１６（Ｃ）には、次変動の保留記憶がある図柄変動中に楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合のＢＧＭ演出の制御例が示されている。より具体的には、図２１６（Ａ）では、上記図柄変動中にリーチ演出が発生していないときに楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合の制御例が示されている。図２１６（Ｂ）では、上記図柄変動中にノーマルリーチ演出が実行され、当該ノーマルリーチ演出の実行中に楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合のＢＧＭ演出の制御例が示されている。図２１６（Ｃ）では、上記ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ（ＳＰリーチ）演出に発展したときに楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合のＢＧＭ演出の制御例が示されている。

【１５６８】

なお、図２１６に示すノーマルリーチ演出は、例えば、３つの装飾図柄の変動が行われた結果、２つが同じ装飾図柄で停止してテンパイ状態が形成された後に、残る１つの装飾図柄が停止するまでの間に実行されるリーチ演出であって、特別な専用演出や専用音（後述するＳＰリーチにおける専用演出や専用音）の発生を伴わないものとする。なお、テンパイ状態が形成されるとき、厳密には、装飾図柄は「仮停止」の状態であって、当該図柄が揺れ動いて表示される。そして、図２１６に示すスーパーリーチ（ＳＰリーチ）演出は、パチンコ機１に用意されたリーチ演出のうち、その実行時に特別な専用音や専用演出が出力される特定のリーチ演出を指す。一般に、ＳＰリーチ演出が実行される場合は、ノーマルリーチ演出が実行される場合よりも大当り当選の期待度合いが高いことが示唆される

。
【１５６９】
図２１６（Ａ）では、次変動の保留記憶がない図柄変動中の場合（例えば図２１５（Ａ））と同様に、ＢＧＭ演出は、楽曲Ａの再生が終了して楽曲の切替えタイミングが到来すると、図柄変動の途中であっても楽曲Ｂの再生に切替える。また、ステージ演出は、次変動が開始するまではステージＡによる背景表示を維持し、次変動の開始に合わせてステージＢに背景表示を切替える。
【１５７０】
図２１６（Ｂ）では、図２１６（Ａ）の場合と同様に、ＢＧＭ演出は、楽曲Ａの再生が終了したときに、当時の遊技状況に拘わらず、楽曲Ｂの再生を開始する。そしてステージ演出は、当該変動の間はステージＡが継続され、ノーマルリーチ演出ではずれ結果が導出され、その後に図柄確定によって当該変動のはずれ結果が確定した後、次変動の開始時にステージＢに切り替えられる。ステージ演出による背景表示の切替えを当該変動中に行わないことによって、ノーマルリーチ演出における演出態様の変化と混同されないようにすることができ、遊技者の誤認識を防止することができる。
【１５７１】
図２１６（Ｃ）では、ノーマルリーチ演出が現出した後、さらに発展演出を経てスーパーリーチ（ＳＰリーチ）演出が現出される。ここで「映像」ライン及び「サウンド」ラインを参照すれば、発展演出からＳＰリーチ演出の実行中は、それぞれ専用の画面演出（専用演出）及び専用音が出力され、ＢＧＭ演出による楽曲の演奏及びステージ演出による背景表示は一時的に遊技者側に出力されなくなる。なお、別例として、ノーマルリーチ演出の実行中に、ノーマルリーチ演出の専用音を出力するようにしてもよく、このような場合、当該専用音が出力されている間は、ＢＧＭ演出による楽曲の演奏がミュート状態にされる。
【１５７２】
このときのＢＧＭ演出に関する制御を詳細に説明する。図２１６（Ｃ）において「裏モード」というラインは、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量がミュート状態になされるときの内部的な制御を説明するためのタイムラインである。この「裏モード」ラインとＢＧＭ演出による楽曲の再生音量を示す「ボリューム」ラインとを参照すると、ＢＧＭ演出による楽曲Ａの再生音量は、発展演出の開始に伴ってフェードアウトを経てミュート状態に調整され、その後、ＳＰリーチ演出を経て「通常画面」（発展演出・ＳＰリーチ演出の実行前の表示態様による画面）に戻るまで、ミュート状態が継続される。
【１５７３】
すなわち、発展演出が開始されると、ＢＧＭ演出による楽曲Ａの再生音量がフェードアウトしてミュート状態に向かう一方で、発展演出による専用音がスピーカから出力される。そして、ＳＰリーチ演出の実行中はＳＰリーチ専用音だけが出力されることとなる。ただし、「裏モード」ラインに示したように、内部的にはＢＧＭ演出による楽曲の再生は、上記ミュート状態の間も停止することなく進められており、本来の楽曲の切り替わりタイミング（楽曲Ａの再生が終了するタイミング）が到来すると、ミュート状態のまま内部的には楽曲Ｂの再生が開始される。その後、ＳＰリーチ演出によるはずれ結果の導出（図柄停止による「はずれ結果の確定」ではない）を経て「通常画面」に戻ると、ミュート状態が解除されてＢＧＭ演出による楽曲の再生音量が復帰し、切替え後の楽曲Ｂがデフォルト音量で出力される。なお、復帰時の楽曲の再生音量は、ミュート状態からデフォルト音量に向けて徐々に音量を上げていくように（フェードイン）してもよく、このようにすることで、楽曲Ｂの急な演奏によって遊技者を驚かせないようにすることができる。また、ＳＰリーチ演出ではずれ結果が導出された直後にデフォルト音量で楽曲Ｂが流れてくると、当該変動において更に何かが起こる（具体的には、はずれから復活して大当りになる）のではないか等の誤った予感を抱かせてしまうおそれが少なからずある点も、フェードインによる音量復帰を採用する理由となる。
【１５７４】

ここで、上述の「通常画面」について補足する。「通常画面」は発展演出やＳＰリーチ演出の実行前の表示態様による画面と説明したが、より具体的には、装飾図柄の変動状態が完全に停止（図柄確定）するまでの期間において、「通常画面」では装飾図柄が揺れ変動している表示態様で示される。一般に、装飾図柄の変動においてテンパイ状態が形成されるように図柄が「仮停止」したとき（例えば、３個の装飾図柄のうち２個が「７」図柄で仮停止した）、当該図柄は小さく揺れ動く揺動状態で表示される。そして、テンパイ状態からのＳＰリーチ演出ではずれ結果が導出された場合（例えば、残り１個の装飾図柄が「６」図柄で仮停止した）、ＳＰリーチ演出後に移行する「通常画面」では、これら３個の図柄が揺れ動きながら仮停止している状態で表示される。その後、これらの装飾図柄の揺動が完全に停止したときに初めて、最終的な図柄の停止となってはずれ結果が確定する（図柄確定）。したがって、一般的な演出変化として、ＳＰリーチ演出がはずれ結果となっても、「通常画面」で仮停止していた装飾図柄が再変動して大当り結果が表示されるということも有り得る。

【１５７５】

一方、液晶表示装置１９００の表示画面では、「映像」ラインに示したように、発展演出の実行時にはステージ演出によるステージＡの背景表示が停止されて発展専用演出だけが表示される。ＳＰリーチ演出に移行したときも同様に、ステージ演出による背景表示は停止されている。その後、ＳＰリーチ演出ではずれ結果が導出された後に「通常画面」に移行したとき、ステージ演出による背景表示を復帰させる。なおこのとき、内部的なＢＧＭ演出では楽曲Ｂの再生に切り替わっているものの、当該変動中であることから、これまでの制御例と同様にステージＡの背景表示が行われる。ただし、ステージＡによる背景表示のなかで、曲名表示は演奏中の楽曲Ｂに変更しても構わない。そして、次変動が開始されるときに、ステージチェンジ演出を経てステージＢの背景表示に切替えられる。

【１５７６】

次に、図２１７に例示された制御について説明する。図２１７には、大当り遊技中に楽曲の切り替わりタイミングが発生する場合のＢＧＭ演出の制御例が示されている。

【１５７７】

図２１７では、「状態」ラインに示したように、ＳＰリーチ演出を経て大当り結果が導出され（大当りを示す図柄確定については省略）、大当り遊技が行われ、その後、高確率状態（例えば高確時短状態）の遊技状態が制御されて図柄の変動が再開される、という遊技進行が例示されている。また、大当り遊技の細かい構成として、大当り遊技のオープニング（大当りＯＰ）、ラウンド消化、及び大当り遊技のエンディング（大当りＥＤ）が例示されており、ラウンド消化中にＢＧＭ演出による楽曲Ａから楽曲Ｂへの切り替わりタイミングが到来することが示されている。

【１５７８】

このような図２１７におけるＢＧＭ演出の制御を説明する。ＳＰリーチ演出の実行中は、図２１６（Ｃ）におけるＳＰリーチ演出中のＢＧＭ演出の切替と同様に、ＢＧＭ演出による楽曲Ａの再生音量はミュート状態に変更されている。このため、スピーカから楽曲Ａは流されず、ＳＰリーチ専用音が出力される。その後、大当り遊技中も、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量はミュート状態が維持され、スピーカからは大当り遊技用の専用音が出力される。なお、図２１７の場合、「サウンド」ラインに示したように、ＳＰリーチ演出の実行中から大当り遊技において全てのラウンドが終了までの間、「ＳＰリーチ専用音」が継続して流されるようにしている。これは、所定のＳＰリーチ演出を経て大当りが得られたことを印象付けるための大当り遊技用の専用音の一例であって、例えば所定のＳＰリーチ演出が特定の楽曲を用いた（またはモチーフにした）演出態様によるＳＰリーチ演出であった場合、その後の大当りでも特定の楽曲を「大当り遊技用の専用音」として流し続けることが考えられる。そして上記「特定の楽曲」は、ＢＧＭ演出で再生可能な複数の楽曲のうちの何れかであってもよい。

【１５７９】

図２１７によれば、ＢＧＭ演出による楽曲は、ＳＰリーチ演出の実行中から大当り遊技

が終了するまでの間はミュート状態に制御されてスピーカから流されないが、その一方で「裏モード」ラインに示したように、内部的には、ＢＧＭ演出による楽曲の再生は上記ミュート状態の間も停止することなく進んでおり、本来の楽曲の切り替わりタイミング（楽曲Ａの再生が終了するタイミング）が到来すると、ミュート状態のまま内部的に楽曲Ｂの再生が開始される。したがって、ミュート状態が解除されてＢＧＭ演出による楽曲の再生音量はデフォルト音量に復帰すると（大当り遊技終了後の高確移行後の変動開始時）、切替え後の楽曲Ｂが内部的な再生が進んだ状態でスピーカから出力される。

【１５８０】

ただし、ＳＰリーチ演出から大当たり遊技が終了するまでに演奏される楽曲が、大当り遊技中の裏モードでＢＧＭ演出によって再生される楽曲（図２１７の場合は楽曲Ｂ）と同一である場合には、大当り遊技中に再生される楽曲Ｂは裏モードで再生されている楽曲Ｂが優先して流されるものとし、このとき、楽曲Ｂの再生位置も裏モードでの再生位置が優先されるとする。このようにすることで、大当り遊技後も、楽曲Ｂが自然な流れで演奏されることとなり、遊技者に違和感を抱かせることなくＢＧＭ演出による楽曲の再生を楽しませる効果が得られる。また、大当り遊技で演奏される楽曲を遊技者が選択できる場合であって（［１１－３］の楽曲選択機能を参照）、かつ裏モードで再生されている楽曲が選択された場合にも、裏モードにおけるミュート状態を解除し、裏モードでの再生位置を優先して当該楽曲を遊技者に聞かせるようにするとよい。

【１５８１】

また、図２１７の場合の液晶表示装置１９００の表示画面における表示については、「映像」ラインに示したように、ＳＰリーチ演出の実行時点でステージ演出による背景表示が停止されている。これは図２１６（Ｃ）と同様の制御である。ＳＰリーチ演出時には当該ＳＰリーチ演出の専用演出が表示され、大当りＯＰ時に右打ちを指示する表示が行われ、ラウンド消化中は大当りしたＳＰリーチ演出に対応する所定の映像（ラウンドムービー）が表示される。そして、大当りＥＤには対応する大当りＥＤ演出が行われ、大当り遊技の終了後（高確移行後の変動開始時）には、ステージ演出による背景表示が再開され、ＢＧＭ演出の再生楽曲が楽曲Ｂに切替えられていることに対応してステージＢが表示される。

【１５８２】

すなわち、図２１７の場合、ＢＧＭ演出による楽曲Ｂの再生とステージ演出によるステージＢの背景表示とが、高確移行後の変動開始時という同タイミングで遊技者に現出される。なお、図２１７では大当り遊技終了後の遊技状態が高確率時短状態に制御される場合を例示したが、大当り遊技終了後に他の遊技状態（高確率非時短状態、低確率時短状態、または低確率非時短状態）に制御される場合であっても、高確率時短状態の場合と同様に、大当り終了後はＢＧＭ演出の再生楽曲が楽曲Ｂに切替えられ、ステージ演出による背景表示はステージＢが表示される。

【１５８３】

以上、図２１５～図２１７に示したように、本実施形態のパチンコ機１では、電源ＯＮを契機として実行されるＢＧＭ演出は、遊技の進行によってその再生音量は調整可能であるものの、内部的な再生制御（再生／停止の制御）については遊技の進行に影響を受けることなく、規定された同一の再生順序で複数の楽曲を、複数回の図柄変動ゲームを跨いで再生し続けることができる。特に、電源ＯＮという遊技機にとっては必須の動作をＢＧＭ演出の開始契機とすることによって、どの楽曲をどのタイミングで再生するかといった抽選処理を別途実行させる必要なく、容易に同一順序による楽曲のループ再生を実現することができる。このようにＢＧＭ演出によって再生される楽曲が複数の楽曲から構成されることにより、電源ＯＮ時に再生される楽曲（最初の楽曲）の演奏が終了した後は、当該楽曲とは異なる楽曲が必ず演奏され、遊技者に多様な楽曲を楽しませることができる。

【１５８４】

また、ステージ演出は、遊技者に違和感や誤認識を与えないためにステージチェンジのタイミングを遅延させることが許容されるなかで、ＢＧＭ演出による再生楽曲に対応した

ステージ画像（ステージ映像）を表示することができる。また、ステージ演出による背景表示においても、ＢＧＭ演出による楽曲再生と同様に、どのステージ画像を表示させるかについて専用の抽選処理を必要としない。

【１５８５】

そして、このようなＢＧＭ演出を実行可能なパチンコ機１がホールの島設備に複数台並べて設置された場合、各パチンコ機１の電源が同時にＯＮされることによってＢＧＭ演出が一斉に実行されることから、営業時間を通じて島設備に設置された複数のパチンコ機１が同一のタイミングで楽曲のループ再生を行い、島設備全体で一体となった演出効果を実現することができる。また、他のパチンコ機１との一体感が提供されるなかで遊技者がパチンコ機１を遊技することで、他のパチンコ機１との競争意識を持たせ、遊技意欲や遊技興趣を高めることに期待できる。

【１５８６】

ここで、従来の遊技機では、島設備に設置された複数の遊技機で同一のタイミングで楽曲を再生しようとする場合に、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）機能を搭載する等、時間管理や同期動作についての特別な部品やプログラム処理が必要であった。これに対して本実施形態のパチンコ機１におけるＢＧＭ演出は、リアルタイムクロック（ＲＴＣ）機能を搭載する必要がなく、さらに、どの楽曲をＢＧＭとして再生するかを抽選するプログラム処理も必要としないことから、部品コストの増加やプログラム容量の圧迫といった課題を解決したうえで、上述のような効果的な演出の実現を可能とし、島設備全体の複数の遊技機で遊技者の関心を集め得る遊技機を提供することができる。

【１５８７】

また、本実施形態のパチンコ機１によれば、特に図２１６（Ｃ）を参照して説明したＢＧＭ演出の制御が実行されることによって、さらに特別な効果を実現することができる。

【１５８８】

図２１６（Ｃ）では、ＳＰリーチ演出がはずれ結果となった後、図柄確定するまでの間制御される「通常画面」において、ＢＧＭ演出の再生音量をミュート状態から復帰させるとともに、ステージ演出による背景表示を復帰させる制御例を示した。

【１５８９】

この制御例によれば、パチンコ機１では、複数の図柄変動ゲームを跨いでＢＧＭ演出による複数の楽曲のループ再生（「所定の演出態様」の出力）が行われながら遊技が進行するなかで、始動口への入球に基づく抽選の結果に基づいて大当り遊技への期待を示唆するＳＰリーチ演出（特別演出）が実行される場合には、「所定の演出態様」の出力が停止されてＳＰリーチ演出に基づく演出態様が出力される（「特別の演出態様」の現出）。そして「特別演出」ではずれ結果が導出される場合には、図柄が最終的に停止して当落結果の表示が確定するよりも前に「特別の演出態様」の出力を終了し、「通常画面」において「所定の演出態様」の出力を再開することにより、遊技演出の演出態様を「特別演出」の実行前の状況にいち早く戻した状態ではずれ結果の確定を迎えるようにしている。なお、「所定の演出態様」の出力には、ＢＧＭ演出による楽曲のループ再生による音出力の他、ステージ演出による背景表示が含まれてもよく、また、「特別演出」には、ＳＰリーチ演出の他、発展演出が含まれてもよい。

【１５９０】

本実施形態のパチンコ機１は、上記のような制御を行うことにより、はずれ結果となるゲームでどのような変動パターンが選択されても、「所定の演出態様」の出力が当該はずれによって途切れることを防止することができる。この結果、はずれ結果によるゲームの途切れを意識して遊技を中断または停止しようとする気持ちを遊技者に抱かせ難くし、はずれ結果による遊技興趣の低下を抑制しながら自然な流れで次のゲームに進ませる効果に期待できる。

【１５９１】

また、上述したように、本実施形態のパチンコ機１は、島設備に複数台並べて設置された場合に、ＢＧＭ演出によって全台で同一同曲の楽曲を再生して一体感を創出することが

できる。このような環境で遊技しているときに１台のパチンコ機１でＳＰリーチ演出が発生した場合を想定すると、その１台だけがＳＰリーチ演出の専用音を流すことになるため、一体感を創出している他の複数のパチンコ機１の遊技者から見ると和を乱していると感じられる程度に目立つ状況が現出される。特にＳＰリーチ演出の専用音がＢＧＭ演出でも使われる楽曲であって、現在のＢＧＭ演出で再生されている楽曲とは異なる楽曲（別楽曲）である場合には、他の楽曲に浮気しているといった状況が現出される。

【１５９２】

ここで、当該ＳＰリーチ演出で当り結果が得られた場合には、遊技者は別楽曲に浮気したけれども大当りを得たような状況となり、目立った優越感を得ることができる。しかし、仮に当り結果が得られなかった場合には、その遊技者は、他の複数のパチンコ機１が一体感を創出しているなかで、別楽曲に浮気した挙句に振られたというような恥ずかしい状況に陥る。そこで遊技者はこの悪目立ちから一刻も早く逃れ、他のパチンコ機１と同様の状態に戻りたい（浮気を止めたい）という気持ちを抱くと想定される。このような遊技者の心理状況を鑑みて、本実施形態のパチンコ機１は、特別演出（ＳＰリーチ演出）ではずれ結果が導出された場合には、当落結果の最終的な確定（図柄確定）に至るよりも前に、他のパチンコ機１と同様の楽曲再生や背景表示の出力に戻れるよう、元のＢＧＭ演出やステージ演出を早期に再開させることが可能であり、かくして、変化する遊技者心理に寄り添った細やかな遊技機を提供することができる。

【１５９３】

また、本実施形態に係るパチンコ機１において、大当り遊技のように遊技者に有利な特別遊技についての期待度合いが異なる複数種類のリーチ演出（例えば、高期待リーチ演出と低期待リーチ演出）が用意されていて、「所定の演出態様」を停止して何れかのリーチ演出が実行されるとする場合には、低期待リーチ演出よりも高期待リーチ演出のほうが、リーチ演出が終了した後から図柄確定までの「通常画面」の期間が長くなるよう制御される。

【１５９４】

これは、一般的に高期待リーチ演出の方が「通常画面」で仮停止していた装飾図柄が再変動して大当り結果が表示される割合が高いことに考慮して、高期待リーチ演出の後に、遊技者が再変動に期待する期間を長めにとるものである。そしてこのようなパチンコ機１において上記のＢＧＭ演出が行われる場合、「通常画面」においてＢＧＭ演出による楽曲の再生音量が復帰して「所定の表示態様」が出力される期間についても、高期待リーチ演出が実行された後の方が、低期待リーチ演出が実行された後の場合よりも長くなるように制御する。一般的に高期待リーチ演出は低期待リーチ演出よりも長い実行期間（演出時間）を有するため、高期待リーチ演出が実行される場合のほうが、ＢＧＭ演出による楽曲が停止してリーチ専用音が流れている期間も低期待リーチ演出が実行される場合より長くなる。その結果、高期待リーチ演出が実行される場合は、遊技者が別楽曲（リーチ専用音）に浮気している期間が長くなりやすく、他のパチンコ機１とは異なる目立った状態が顕著となってしまうことは避け難い。そこで、本実施形態のパチンコ機１では、高期待リーチ演出の実行時と低期待リーチ演出の実行時とで「所定の演出態様」が表示される時間を異ならせることにより、より具体的には、上述したように高期待リーチ演出の後は「所定の表示態様」が出力される期間を長くすることにより、別楽曲に浮気している期間を少しでも短くして早く元の楽曲（ＢＧＭ演出による、他のパチンコ機１と同じ楽曲再生）に戻れるようにし、「他のパチンコ機１と同様の楽曲演奏に戻りたい（浮気を止めたい）」という遊技者心理に応えることができる。

【１５９５】

また、本実施形態のパチンコ機１において、ＳＰリーチ演出に基づく「特別の演出態様」が現出された後に「所定の演出態様」の出力が再開されるタイミングは、図柄確定するまでの間の何れかのタイミングであればよいが、より具体的には、以下に例示する何れかのタイミングとしてもよい。すなわち、装飾図柄が揺動しているとき（揺れ変動）、揺れ変動の開始前であっても遊技者がはずれ結果を認識できる装飾図柄の表示が行われたとき

（具体的には例えば、液晶表示装置１９００の表示画面において、変動中の装飾図柄が画面隅に小さく表示された状態で、画面中央ではジャッジ演出のような所定の当落示唆演出が行われ、当該当落示唆演出ではずれ結果が表示された後に当該はずれ結果に基づく装飾図柄が画面中央に表示されるような場合）、あるいは、揺れ変動の開始前であって遊技者がはずれ結果を認識できる装飾図柄の表示が行われていないものの遊技者がはずれたと感じ得るとき（具体的には例えば、押圧操作部４０５の押圧操作を求める演出が現出されて押圧操作が行われたものの特定の動作（役物の動作等）が発生しなかった場合）の何れかのタイミングで、「所定の演出態様」の出力が再開されるよう制御してもよい。

【１５９６】

［９－２．拍合わせ演出］

上述してきたように、本実施形態のパチンコ機１は、ＢＧＭ演出によって電源がＯＮされている間中、同一順序による楽曲のループ再生を行うことができる。さらに本実施形態では、始動口への入球に基づく抽選の結果に基づいてリーチ状態の成立、ＳＰリーチへの発展、または大当りへの当選等、遊技者に有利となり得る展開（有利展開）について示唆または報知する遊技演出において、ＢＧＭ演出を活用した特徴的な拍合わせ演出を実行することができる。

【１５９７】

拍合わせ演出とは、ＢＧＭ演出による楽曲の拍に合わせてその演出態様が可変な演出であって、当該演出態様の変化によって楽曲の拍が強調されることによって、楽曲の拍のタイミングに影響されずに実行されるその他の遊技演出（非拍合わせ演出と呼ぶ）とは異なる印象を遊技者に与えることができる。

【１５９８】

以下では、本実施形態における拍合わせ演出の詳細な説明として、予告演出に適用された拍合わせ演出（拍合わせ予告演出）を一例に挙げる。また、比較のために、拍合わせが行われない予告演出（非拍合わせ予告演出）についても説明する。

【１５９９】

拍合わせ予告演出及び非拍合わせ予告演出は、何れも始動口（第一始動口２１０１，第二始動口２１０２）への遊技球の始動入賞を契機とする特別抽選の結果や始動情報の保留記憶数等に基づいて、周辺制御基板４０１０によってその実行が決定され、実行時には液晶表示装置１９００の表示画面やスピーカ１３０等を介して所定の演出が出力されることで、当該変動または先の変動における有利展開を予告（または示唆）する。

【１６００】

より具体的には、拍合わせ予告演出及び非拍合わせ予告演出は、それぞれ複数段階に変化可能な演出態様を有し、予告の対象となる図柄変動ゲーム若しくはそれ以前の図柄変動ゲーム（複数ゲームも可）を予告演出の実行期間とする。そして、この予告演出の実行中に、上記の変化可能な演出態様が切り替わる（ステップアップする）ことによって当り度合いが高められ、予告の対象となる図柄変動ゲームにおける有利展開への期待度合いが高いことを予告（または示唆）する。

【１６０１】

図２１８は、拍合わせ演出の進行を説明するための図（その１）である。図２１８には、ＢＧＭ演出で比較的テンポが早い（拍の間隔が短い）楽曲が再生されているときに、拍合わせ予告演出または非拍合わせ予告演出がどのようにステップアップ（ＳＵ）していくかの一例が示されている。

【１６０２】

図２１８に例示した図柄の変動状態によれば、１回転目から予告演出が開始され、３回転目が、予告演出による予告の対象の図柄変動ゲームとされる。なお、図２１８に例示する拍合わせ予告演出及び非拍合わせ予告演出は何れも、保留記憶されている将来の図柄変動ゲーム（図２１８では３回転目）の当落結果を事前に先読みすることによって、対象の図柄変動ゲームよりも前の図柄変動ゲーム（図２１８では１回転目，２回転目）から複数ゲームに亘って連続して実行可能な演出であり、所謂、先読み演出に属するものである。

後述する図２１９に例示する拍合わせ予告演出及び非拍合わせ予告演出も同様である。また、図２１８に示した「予告可能期間」は、拍合わせ予告演出または非拍合わせ予告演出による演出態様の切替（ステップアップ）が許容される期間である。予告可能期間は、各図柄変動ゲームの変動パターン（例えば図柄のテンパイ状態が形成されるか否か、所定のリーチ演出に発展するか否か、等）に応じて任意の期間を設定可能とし、このような期間が設けられることにより、ステップアップ演出が図柄変動ゲーム中に実行され得る他の演出による演出効果を阻害しないようにすることができる。

【１６０３】

また、図２１８では、「ＢＧＭ」の欄において、ＢＧＭ演出で再生される楽曲の拍を丸印で示している。なお、図柄の変動時間は各ゲームによって異なるため、図柄変動ゲームとＢＧＭ演出による楽曲の拍のタイミングとは同期していない。そして、図２１８では、ＢＧＭ演出による楽曲の拍のうち、「予告可能期間」内の拍を塗りつぶした丸印（黒丸）で示しており、この黒丸が、拍合わせ予告演出によるステップアップを実行可能な拍を意味する。ただし、拍合わせ予告演出によるステップアップは、全ての黒丸のタイミングで必ず実行されるわけではなく、拍合わせ予告演出によって最終的に示されるステップアップの段階や、予告の対象となる図柄変動ゲームまでの間に存在する拍の個数等によって、適宜ステップアップの実行タイミングが決定される。

【１６０４】

図２１８を参照して、拍合わせ予告演出による具体的なステップアップを説明する。まず、１回転目の変動中は、「ＢＧＭ」の１拍目と２拍目のそれぞれでステップアップが行われることにより（ＳＵ１，ＳＵ２）、当り度合いは「ＳＵ２」となる。そして２回転目の変動中は、２拍目にステップアップが行われることにより（ＳＵ３）、当り度合いは「ＳＵ３」となる。そして、予告の対象の図柄変動ゲームである３回転目の変動では、装飾図柄によるテンパイ状態が形成される前に１拍目にステップアップが行われることによって（ＳＵ４）当り度合いは「ＳＵ４」となり、テンパイ状態の形成後にリーチ演出が実行されているなかで４拍目にステップアップが行われることによって（ＳＵ５）、最終的な当り度合いは「ＳＵ５」となる。そして、当該変動では「ＳＵ５」の当り度合いに対応した演出がリーチ演出によって現出され、大当りの当落が報知（または示唆）される。

【１６０５】

なお、ステップアップによる当り度合いの段階は任意に設定可能であるが、本例では一例として、初期のステップアップ未実行の段階を「ＳＵ０」とし、ステップアップ実行によって「ＳＵ１」～「ＳＵ５」まで当り度合いを高め得るとする。また、「ＳＵ１」～「ＳＵ５」の各段階は数字が大きいほど高い期待度合いを示すとし、例えば「ＳＵ５」は大当りの確定を示唆するプレミア段階とすれば、図２１８の３回転目の変動では、「ＳＵ５」であることから大当りの結果が示される。

【１６０６】

一方、非拍合わせ予告演出の場合は、図２１８に例示したように５回のステップアップを経て最終的に当り度合いが「ＳＵ５」に達する点は拍合わせ予告演出と同様であるとしても、各図柄変動ゲームにおける「予告可能期間」の所定のタイミングでステップアップが実行されるに過ぎず、各ステップアップの実行タイミングはＢＧＭ演出による楽曲の拍と同期していない。

【１６０７】

図２１９は、拍合わせ演出の進行を説明するための図（その２）である。図２１９は、図２１８と同様の形式で示されているが、相違する条件として、ＢＧＭ演出で比較的テンポが遅い（拍の間隔が短い）楽曲が再生されているときに、拍合わせ予告演出または非拍合わせ予告演出がどのようにステップアップ（ＳＵ）していくかの一例が示されている。

【１６０８】

図２１９を参照して、拍合わせ予告演出による具体的なステップアップを説明する。図２１９に例示した図柄の変動状態によれば、図２１８の場合と同様、１回転目から予告演出が開始され、３回転目が、予告演出による予告の対象の図柄変動ゲームとされる。まず

、１回転目及び２回転目の変動中には、それぞれ「ＢＧＭ」の１拍目でステップアップが行われることにより（ＳＵ１，ＳＵ２）、当り度合いは「ＳＵ１」を経て「ＳＵ２」となる。そして予告の対象の図柄変動ゲームである３回転目の変動では、装飾図柄によるテンパイ状態が形成される前に２拍目にステップアップが行われることによって（ＳＵ３）当り度合いは「ＳＵ３」となり、テンパイ状態の形成後にリーチ演出が実行されているなかで３拍目にステップアップが行われることによって（ＳＵ４）、最終的な当り度合いは「ＳＵ４」となる。そして、当該変動では「ＳＵ４」の当り度合いに対応した演出がリーチ演出によって現出され、大当りの当落が報知（または示唆）される。

【１６０９】

なお、図２１９では、「ＳＵ３」のステップアップが括弧付きで示されているが、これは当該ステップアップが実行されない（飛ばされる）場合の一例を示すものであり、詳細は後段において説明する。

【１６１０】

一方、非拍合わせ予告演出の場合は、１回転目で「ＳＵ１」になり、２回転目で「ＳＵ２」になり、３回転目で最終的に当り度合いが「ＳＵ４」に達する点については拍合わせ予告演出と同様であるが、各ステップアップの実行タイミングは、図２１８で説明したのと同様にＢＧＭ演出による楽曲の拍に影響を受けていない。

【１６１１】

以上、図２１８，図２１９に例示したように、非拍合わせ予告演出では、予定されたステップアップがＢＧＭ演出による影響を受けずに実行されるのに対して、拍合わせ予告演出では、予定されたステップアップがＢＧＭ演出によって再生される楽曲の拍を考慮して実行される。したがって拍合わせ予告演出を例とする拍合わせ演出によるステップアップの実行は、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲の拍（テンポ）によって変化するという特徴を有する。

【１６１２】

その結果、本実施形態に係る拍合わせ演出では、遊技者が、ステップアップが発生し得るタイミングをＢＧＭで流れている楽曲の拍から予測できることから、ステップアップという期待度合いの格上げ演出の発生を明確なタイミングで期待することができる。また、ＢＧＭの楽曲における所定の拍でステップアップが発生しなかったとしても、以後の何れかの拍で再びステップアップの発生に期待することができるため、予告の対象となる図柄変動ゲームで当落の結果が示唆・教示されるまでの間に、何度も遊技興趣を高めることができる。

【１６１３】

また、拍合わせ演出におけるステップアップの実行タイミングがＢＧＭの楽曲の拍に依存し、さらにＢＧＭ演出によれば異なる複数の楽曲が同一順序でループ再生されることから、拍合わせ演出の実行時にどの楽曲がＢＧＭ演出によって再生されているかによって、ステップアップの発生機会も変化することになり、遊技者はＢＧＭの楽曲に基づいて異なるタイミングでステップアップの発生に期待しながら遊技を楽しむことができる。すなわちこのような拍合わせ演出を実行可能なパチンコ機１は、ＢＧＭとの関連性を有する斬新な演出を実行可能な遊技機である。

【１６１４】

一方、このような拍合わせ演出と比較して、非拍合わせ予告演出を例とする非拍合わせ演出では、遊技者からみて、ステップアップが発生し得るタイミングを事前に予測し難いので、図柄変動ゲームの進行中のいつが特に期待できるタイミング（いわゆる「熱い」タイミング）か分かり難いため、効果的な遊技興趣の向上を図ることが容易ではない。また例えば、押圧操作部４０５の押圧操作を求める演出が現出される等によって演出表示の変化の契機（具体的にはステップアップの発生タイミング）が示唆され、当該押圧操作に基づいてステップアップが実行され得るとすれば前述の「熱い」タイミングを創出することが可能と想定できるが、このような場合でも上記押圧操作に基づいてステップアップが実行されなかったときには、ステップアップの実行に対する期待度合いが大幅に下がってし

まい、以後の遊技進行に期待することが困難となってしまう。

【１６１５】

これに対し拍合わせ演出では、上述したような演出表示の変化の契機を示唆する特定の演出（上段落の例示では押圧操作部４０５の押圧操作を求める演出に相当）が現出されるか否かに拘わらず、ＢＧＭ演出によって再生されている楽曲の拍に合わせてステップアップが発生する機会が複数回に亘って存在することから、仮に押圧操作部４０５の押圧操作が求められたのにステップアップが実行されなかったとしても、その後の拍タイミング（より厳密には「予告可能期間」内の拍タイミング）でも依然としてステップアップの発生に期待させることができる。また、上記特定の演出に係る操作等（例えば押圧操作部４０５の押圧操作）を「予告可能期間」内の任意のタイミングで複数回に亘って求めるようにしてもよく、このようにすることで、楽曲の拍に合わせてタイミングよく押圧操作部４０５を押させてステップアップの発生を起こさせるといったような、演出上の新たなゲーム性を創出することができる。

【１６１６】

さらに、本実施形態に係る拍合わせ演出では、以下に例示するような様々な派生パターンを採用することができる。

【１６１７】

例えば、図２１９のＳＵ３で触れたように、最終的なステップアップの段階数に到達するまでの間に、必ずしも同回数のステップアップを発生させる必要はなく、具体的には「ＳＵ２」の後に「ＳＵ３」のステップアップを飛ばし、次のステップアップの発生時に「ＳＵ４」まで期待度合いを上げるようにしてもよい。他にも例えば、初回のステップアップで「ＳＵ１」から始めるのではなく、「ＳＵ２」や「ＳＵ３」が示されるような演出パターンを有するようにしてもよい。そしてこのようなステップアップの「飛ばし」が発生したときには、「飛ばし」が発生せずに逐次的にステップアップが発生した場合と比べて、最終的なＳＵの段階が同じであっても異なる期待度合いを持たせる（例えば、「飛ばし」が発生したときのほうが大当りする期待度合いが高い）ようにしてもよい。このようにすることで、楽曲の拍が進行するなかでステップアップが発生しなかった（または多数回は発生しなかった）場合であっても、「飛ばし」のステップアップが発生しさえすれば一気に期待できる状況に変化することから、拍合わせ演出の展開に対する遊技者の興趣を維持し続けることができる。

【１６１８】

なお、上記の「飛ばし」のステップアップの実行は、様々なパターンの制御処理によって実現可能である。例えば拍合わせ予告演出で意図的にステップアップの「飛ばし」を行う場合には、予告の対象となる図柄変動ゲーム（最終ゲーム）で最終的な段階を示すステップアップが実行されるまでの間に、ステップアップを飛ばすタイミングを予め決定してもよい。また、拍合わせ予告演出の開始タイミングから最終ゲームまでの間にステップアップを実行可能な拍の個数を予め算出し、該当する複数の拍のなかで抽選またはランダムで「飛ばし」を含めたステップアップを実行するようにしてもよい。

【１６１９】

また、拍合わせ演出では、ステップアップの実行タイミングがＢＧＭ演出で再生されている楽曲の拍に依存するため、再生されている楽曲のテンポが比較的遅い場合や予告演出を実行可能な図柄変動ゲーム数が比較的少ない場合等に、十分な複数段階のステップアップの機会が確保できないケースが想定される。このような場合には、最終的な段階が示されるまでに帳尻を合わせるようにステップアップを実行するようにすることで、結果的にステップアップの「飛ばし」が発生させる制御も可能である。具体的には「ＳＵ４」が最終的な段階であるのに、ステップアップを実行可能な拍のタイミングが３回しかなかったような場合に、「ＳＵ１」、「ＳＵ２」の後に「ＳＵ４」とすればよい。図２１９で３回転目の「予告可能期間」がテンパイ状態の成立までしかないとすれば、「ＳＵ４」のステップアップを実行する機会がないので、このような場合は「（ＳＵ３）」のタイミングで「ＳＵ４」が示されるように演出態様の表示を制御する。

【１６２０】
　また、図２１８や図２１９で例示して比較したように、拍合わせ演出は全体的な演出態様の変化において非拍合わせ演出と類似する点も多いが、拍合わせ演出と非拍合わせ演出とでは遊技者に有利な結果（例えば大当りの当落）についての期待度合いが異なるようにすることが好ましい。例えば拍合わせ演出のほうが非拍合わせ演出よりも期待度合いが高いとすれば、遊技者にステップアップがＢＧＭの楽曲の拍に合わせて発生することを強く願わせて遊技興趣を高めることができる。特に、拍合わせ演出と非拍合わせ演出とで、ステップアップで表示される表示画面が類似または同一の場合には、両者の差異はステップアップの実行タイミングだけとなることもあり、このような場合に期待度合いに差異を設けることによって、現出する演出の詳細にまで遊技者の関心を抱かせて楽しませることができる。
【１６２１】
　また、上述したように拍合わせ演出と非拍合わせ演出との類似点が多いことを利用して、本実施形態に係るパチンコ機１では、各演出の開始タイミングを同じ（または、ほぼ同じ）に制御することで、拍合わせ演出と非拍合わせ演出の何れが現出されているかを初期段階では遊技者から分かり難くするようにしてもよい。具体的には例えば、各演出における最初のステップアップの実行タイミングを図柄変動ゲームの変動開始から所定時間が経過するまでに限定したり、ステップアップの実行よりも前に各演出の実行を報知する演出態様を同じタイミングで表示させたり（１回転目の図柄変動直後に予告演出の開始画面をカットインさせる等）する制御が想定される。このように拍合わせ演出と非拍合わせ演出とについて、出現時（演出開始時）にはどちらの演出かを遊技者から判別し難くするとともに、演出の進行に伴ってどの演出かが次第に判別できるようにすることによって、演出の進行中も遊技者に関心を抱かせ遊技興趣を維持する効果が期待できる。
【１６２２】
　また、本実施形態に係る拍合わせ演出において、再生された楽曲データの拍にタイミングを合わせて可変にされる演出表示は、上述してきたステップアップのように演出態様が切り替えられることだけに限定されない。例えば、演出表示が変化されるごとに、表示内容の一部を変更するようにしてもよいし、表示画面内の構成配置（カット割り）を変更するようにしてもよいし、表示の所定部分を拡大する（ズームアップ）ようにしてもよい。また、表示内容の少なくとも一部（具体的には例えば、キャラクタ、文字、保留記憶の表示など）の配色を変更するようにしてもよい。また、拍合わせ演出で演出表示が変化する何れかのタイミングで、再生されている楽曲の歌詞（曲名を含む）を文字表示する追加演出が行われてもよい。歌詞の追加演出が行われた場合は、歌詞の追加演出が行われない場合よりも有利展開への期待度合いが高くなるようにすることが好ましい。
【１６２３】
　このように、本実施形態に係る拍合わせ演出では、様々な態様によって、再生された楽曲データの拍にタイミングを合わせて演出表示を可変にすることができるが、何れの態様が採用される場合も、楽曲の拍に合わせて表示画面内の一部またはすべてが強調表示されるように変化することによって、ＢＧＭ演出による楽曲の拍と拍合わせ演出の演出表示の変化とを関連付け、楽曲の拍を強調することを特徴とする演出といえる。
【１６２４】
　なお、拍合わせ予告演出が実行されたときのゲーム進行は、拍合わせ予告演出でステップアップが行われた後、リーチ演出で当落結果が示唆・報知され、大当り結果となった場合にはその後に大当り遊技が実行される。このとき、拍合わせ予告演出の実行時に再生されていた楽曲（例えば楽曲Ａ）を、大当りとなった場合の大当り遊技中にも再生させることができる。一般的には大当り遊技中には、対象楽曲（楽曲Ａ）の１コーラスまたはフルコーラスが演奏される。一方、リーチ演出時は、拍合わせ予告演出の実行時に再生されていた楽曲とは異なる楽曲（例えば楽曲Ｃ）を用いた演出を実行させることもできるし、拍合わせ予告演出の実行時に再生されていた楽曲のサビ部分（例えば楽曲Ａ’）だけを用いた演出を実行させることもできる。すなわち、大当り遊技にかけての一連のゲーム進行に

おいて使用される楽曲は、「楽曲Ａ（拍合わせ予告演出）」－「楽曲Ｃ／楽曲Ａ’（リーチ演出）」－「楽曲Ａ（大当り遊技）」となる。このように遊技演出が制御されるとき、楽曲の拍に合わせた拍合わせ演出で使用される楽曲（楽曲Ａ）のほうが、リーチ演出中に使用される楽曲（楽曲Ｃまたは楽曲Ａ’）よりも演奏時間が長いという特徴を有する。

【１６２５】

また、拍合わせ演出が実行されるときに［９－１］で説明したような楽曲の切替が発生する場合には、拍合わせ演出におけるステップアップは、楽曲の切替に応じて基準とする拍を切り替えて実行されるようにしてもよいし、楽曲が切り替えられるまでステップアップの実行を遅延し、切替後の楽曲の拍に合わせて実行されるようにしてもよい。後者の制御を行うことによって、先読みを利用した演出（例えば拍合わせ予告演出）が行われようとするときにＢＧＭ演出によって再生される楽曲が切り替わる場合には、当該演出の実行開始のタイミングが変更（遅延）するとともに、ステップアップの実行タイミングも変更することができる。同様の条件で非拍合わせ予告演出が実行される場合には、その開始タイミングはＢＧＭ演出による楽曲の切替に影響を受けないことから、拍合わせ予告演出と非拍合わせ予告演出との演出内容が類似する予告演出であったとしても、互いの演出の実行開始のタイミングやステップアップの実行タイミングが異なるものとすることができ、各演出を区別して遊技者を楽しませることができる。

【１６２６】

また、本実施形態に係るパチンコ機１は、所定のタイミングで振動を発生させる制御を実行可能な振動器を搭載するようにしてもよく、例えばサイドスピーカ１３０の近傍に配置される。そして、例えば周辺制御ＭＰＵ４１４０ａがこの振動器の動作を制御することによって、所定のタイミングでパチンコ機１の所定部分（例えば押圧操作部４０５の周辺部分）を振動させることができる。

【１６２７】

上記の振動器を用いた振動制御の具体的な実装例として、例えば、拍合わせ予告演出の実行時に、サイドスピーカ１３０等によって出力されるＢＧＭ演出の楽曲の拍に合わせて振動を発生させるよう制御してもよい。このような振動制御を行うことによって、拍合わせ予告演出のなかでステップアップが発生し得るタイミングを振動によって示唆することができるため、拍合わせ予告演出への遊技興趣を高める効果に期待できる。

【１６２８】

また、上記の振動器を用いた振動制御の別の実装例として、例えば、ＳＰリーチ演出の実行時に、当該ＳＰリーチ演出で出力される音（ＳＰリーチ専用音。ＢＧＭ演出による楽曲でもよい。）の拍に合わせて振動を発生させるよう制御してもよい。このような振動制御を行う場合、ＳＰリーチ演出の序盤では数拍置きのタイミングで振動を発生させ、当落結果が報知される終盤に近付くにつれて振動を発生させる拍間隔を狭くするようにすれば、当落結果の報知に向けて演出効果を高めることに期待できる。さらに、大当りした瞬間には、ＳＰリーチ専用音の拍タイミングに関係なく、より短周期の振動を発生させるようにしてもよい。

【１６２９】

また、上記のＳＰリーチ演出時の振動制御について、ＳＰリーチ演出が複数種類から選択されて実行される場合には、ＳＰリーチ専用音も様々となり拍のタイミングも異なってくる。また、同一のＳＰリーチ演出のなかでも演出の途中で楽曲の変更等によって拍が異なってくることもある。このとき、ＳＰリーチ専用音の拍に合わせた振動制御が行われると、ＳＰリーチ演出の種類やその演出内容によって振動回数や振動間隔が変化することとなり、多様な振動パターンが現出される。ただしこのような場合、振動回数や振動間隔の違いによって有利展開への期待度合いが変化するとは限らないため、遊技者の誤認識を避けるためにも、最終的な当落の報知段階では同一の振動（具体的には、前段落で述べた「より短周期の振動」）を行うようにすることが好ましい。

【１６３０】

また、上記の振動制御が行われる場合、振動が発生するタイミングに基づいて押圧操作

部４０５の押圧操作を求める別演出を発生させるようにしてもよい。さらに、この押圧操作が行われたときには、その後の有利展開への期待度合いに応じた所定画像を表示させるようにしてもよい。またことのき、期待度合いの高い所定画像が表示される場合の時間値（例えば、画像が継続して表示される時間や、押圧操作から画像表示までに要する時間）と期待度合いの低い所定画像が表示される場合の時間値とは異なるように設定されてもよく、特に前者の場合の時間値が長く設定されることが好ましい。

【１６３１】

なお、上記の振動器は、当該振動器の作動によってパチンコ機１における所定の部品（例えばハンドル装置５００）が振動しないように、パチンコ機１に設置されるようにしてもよい。ハンドル装置５００が振動しないような振動器の設置方法としては例えば、振動器とハンドル装置５００との間に緩衝材を設置するようにしてもよいし、ハンドル装置５００が取り付けられる扉枠５とは別の枠（例えば本体枠３）に振動器を設置するようにしてもよいし、または、ハンドル装置５００まで振動が到達しない程度の距離が確保できる場所に振動器を設置するようにしてもよい。このように遊技者が操作するハンドル装置５００が振動器の作動によって振動することを抑制することにより、当該振動が円滑な遊技操作を妨害することを防止し、快適な遊技を提供することに貢献できる。

【１６３２】

また、パチンコ機１において一般的に、ＳＰリーチ演出は複数種類が用意されており、拍合わせ予告演出のステップアップによって示された最終段階に基づいて、移行先のＳＰリーチ演出が限定されるようにしてもよい。具体的には例えば、拍合わせ予告演出のステップアップで「ＳＵ４」以上になった場合は、極めて期待度合いの高い特定のＳＰリーチ演出にしか移行しないように制御される。このような制御が行われる場合、ステップアップの進行が有利展開への期待度合いを高めるだけでなく、通常では現出し難い特別なＳＰリーチ演出を楽しめるかもしれないという付加価値を創出することができる。

【１６３３】

［９－３．その他］

これまで［９］章全体を通じて、本実施形態に係るパチンコ機１で実行可能なＢＧＭ演出に関して、具体例を挙げて「楽曲の切替（［９－１］章）」や「拍合わせ演出（［９－２］章）」を説明してきた。［９－３］章では、これらのＢＧＭ演出に関してパチンコ機１が実行可能な演出制御について、上述した具体例以外の派生例を補足する。

【１６３４】

まず、本実施形態におけるＢＧＭ演出は、電源がＯＮされている間、規定の再生順序で楽曲を再生し続けるため、パチンコ機１にエラーが発生する等してその解除のために電源断が必要になった場合には、ＢＧＭ演出による楽曲の再生も停止することとなる。このような場合、エラー解除後に再度電源をＯＮすると、ＢＧＭ演出による楽曲の再生タイミングが他のパチンコ機１とずれてしまい、島全体で一斉に同一楽曲が再生される効果が低減してしまうおそれがある。そこで、パチンコ機１では、電源断が必要となる場合でも、再度の電源ＯＮ時に、他のパチンコ機１とＢＧＭ演出による楽曲の再生タイミングを合わせやすくするような工夫を施すようにしてよい。

【１６３５】

具体的には例えば、ＢＧＭ演出によって再生されている楽曲が規定の再生順序の何番目にあたる楽曲かを明示するために、各楽曲に予め番号を付け（ナンバリング）、液晶表示装置１９００の表示画面等に再生中の楽曲の番号を表示するようにすることができる。さらに、楽曲ごとの再生時間も予め判別していることから、各楽曲の残り再生時間を表示可能にするようにしてもよい。残り再生時間の表示は常に行わなくてもよく、例えば残り１０秒になったら残り再生時間をカウントダウンするといった方法も考えられる。

【１６３６】

このように電源断への対応を行うことで、ホール関係者が電源断したパチンコ機１の電源を再度ＯＮしようとするとき、他のパチンコ機１における楽曲の再生状況を把握し、当該再生状況に基づいてパチンコ機１の電源ＯＮのタイミングを調整することにより、電源

復帰時にＢＧＭ演出による楽曲の再生タイミングを島全体のパチンコ機１と合わせることが容易となる。なお、［９］章で述べたように、パチンコ機１では、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲の再生音量を所定範囲内で遊技者が調整可能であってもよいとしているが、このような場合であっても、エラー音の音量は遊技者によって調整できないようにする。また、エラー音の音量は、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲の再生音量よりも大きな最大音量に設定されることが好ましい。このようにエラー音の音量が設定されることによって、ホール関係者がエラーの発生を気付き易くすることができる。また、不正遊技を防止する観点からも、遊技者がエラー音の音量調整をできないようにすることが好ましい。

【１６３７】

一方、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量は、上述したようにエラー音による音量よりも小さいことが求められるが、それ以外にも、ＢＧＭ演出以外の演出や効果音の音量（遊技者が音量を調整可能な場合はその最大音量）よりも小さい音量となるようにすることが好ましい。このようにすることで、エラー音による報知効果を確実に確保するだけでなく、例えばＳＰリーチ中のように専用音が出力される遊技状態において、専用音がＢＧＭによって掻き消される事態を抑制し、専用音による演出を十分に遊技者に楽しませることができる。

【１６３８】

また、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量は、有利遊技状態（具体的には、高確率（確変）時短遊技状態、高確率（確変）非時短遊技状態、または低確率時短遊技状態に相当。特段の記載がない限り、以降も同様とする。）において、通常遊技状態（具体的には、低確率非時短遊技状態に相当。特段の記載がない限り、以降も同様とする。）と同様の音量で出力されるようにしてもよいし、通常遊技状態とは異なる音量で出力されるようにしてもよい。大当り遊技状態を除く有利遊技状態と通常遊技状態とで、同様の音量で楽曲が出力される場合には、遊技状態の違いに影響を受けることなく、ＢＧＭ演出による楽曲演奏が続けられるため、遊技者は楽曲を楽しむことに集中することができる。有利遊技状態において通常遊技状態よりも楽曲の再生音量を所定程度大きくする場合には、遊技状態に拘わらず遊技者に楽曲を楽しませつつも、有利遊技状態では通常よりも大きく楽曲が流されることによって有利遊技状態を目立たせて遊技に優越感や満足感を抱かせることができる。

【１６３９】

他の出力音についても補足する。パチンコ機１では、［９－１］章で述べたＳＰリーチ演出等における専用音の他にも、遊技状態に応じた専用音を用意して出力することができる。具体的には例えば、時短遊技状態や高確率遊技状態（確変遊技状態）において、それぞれ専用の音（楽曲でもよい）を出力させることができる。ただし、大当り遊技中以外の遊技状態では、出力される専用音が共通となるようにしてもよい。また、これらの専用音の音量は遊技者が調整可能にしてもよく、また、時短遊技状態や高確率遊技状態等のような所定の遊技状態においては、上記の専用音を出力するかＢＧＭ演出による楽曲を出力するかを遊技者が所定のメニュー設定画面から選択できるようにしてもよい。

【１６４０】

また、大当り遊技中の専用音について、図２１７を参照して説明したように、ＳＰリーチ演出における専用音（ＳＰリーチ専用音）を大当り遊技中も継続して出力することができるが、このような専用音が楽曲である場合に、ＳＰリーチ演出中から大当たり遊技にかけて、当該楽曲は継続して演奏される（大当り遊技の開始時に曲の最初が再セットされない）ようにすることが好ましい。このように制御することで、ＳＰリーチ演出から大当たり遊技までが関連性を有する一連の遊技進行として遊技者に印象付ける効果が期待できる。

【１６４１】

また、大当り遊技中の専用音が、ＳＰリーチ演出実行前のＢＧＭ演出による楽曲と同一の楽曲を使用するものである場合には、大当り遊技開始時、当該楽曲を曲の最初から出力するのではなく、ＢＧＭ演出による楽曲の再生位置（裏モードによる再生が行われている場合は、その再生位置）に応じて、すなわちＢＧＭ演出による楽曲の再生タイミングに合

わせて、当該楽曲を再生することが好ましい。このように大当り遊技中の専用音の再生タイミングについてＢＧＭ演出による楽曲の再生タイミングを優先させることによって、ＢＧＭ演出によって出力されていた楽曲の流れを引き継いで大当り遊技が進行しているように遊技者に感じさせることができ、大当り遊技中もＢＧＭ演出による楽曲を自然に楽しませる効果に期待できる。また、このように制御することによって、大当り遊技中であっても、大当り遊技中ではない他のパチンコ機１においてＢＧＭ演出によって出力されている楽曲との一体感を創出することができる。また、大当り遊技中にＢＧＭ演出による楽曲を出力する場合の再生音量は、大当り遊技中以外のときの再生音量と同じ、もしくは、より大きくすることが望ましい。

【１６４２】

また、［９－２］章で拍合わせ演出における演出変化の一例として楽曲の歌詞が文字表示される歌詞の追加演出について述べたが、本実施形態のパチンコ機１では、歌詞の追加演出におけるさらなる派生例として、歌詞の振り仮名（ルビ）を追加表示したり、複数言語による歌詞の追加演出（歌詞の言語変化演出）を行うようにしてもよい。具体的には例えば、通常の歌詞の追加演出では楽曲の歌詞を日本語で表示し、特別な条件が成立した場合（例えばより期待度合いの高い拍合わせ演出が実行される場合）には、楽曲の歌詞を中国語で表示する。このような歌詞の言語変化演出を行う場合、対象の楽曲が日本語と中国語の歌詞をそれぞれ有することが好ましく、ＢＧＭ演出に使用される複数の楽曲のうち、日本語と中国語の歌詞を有する楽曲のみを対象として歌詞の言語変化演出を実行可能にしてもよい。またさらに、歌詞の言語変化演出によって中国語の歌詞の追加演出が行われる場合には、ＢＧＭ演出によって再生される当該楽曲は中国語で歌われるようにしてもよい。

【１６４３】

また、このような歌詞の追加演出や言語変化演出が実行される場合、当該演出が実行されていることに遊技者が気付き難いことも考えられるため、台枠に設置されたＬＥＤを点灯または点滅させる等の出力制御を行うようにしてもよい。このような出力制御を行うことによって、拍合わせ演出が継続中であることが台枠のＬＥＤ等からも判別可能となり、遊技興趣の維持に貢献することができる。

【１６４４】

また、上記の歌詞の追加演出や言語変化演出に限らず、拍合わせ演出全般について、拍合わせ演出の実行が抽選等によって選択された場合に、実際に実行するか否かを現時点でＢＧＭ演出によって再生されている楽曲の残り再生時間に基づいて判断するようにしてもよい。これは、楽曲の残り再生時間が極端に少ない場合に拍合わせ演出等を開始してしまった場合に、当該演出が発生したことに遊技者が気付かないうちに楽曲が切り替わったりしてしまい演出効果が低下してしまうおそれがあることに鑑みたものである。具体的には例えば、拍合わせ演出の実行前に、現在の楽曲の残り再生時間を算出し、算出結果が３秒以上であった場合にのみ、当該拍合わせ演出を開始するといった制御を行う。

【１６４５】

また、上記のように楽曲の残り再生時間に基づいて拍合わせ演出の開始タイミングが変更されることは、言い換えれば、当該図柄変動ゲームが開始されたタイミングによって拍合わせ演出の開始タイミングが変更されることである。すなわち、このような拍合わせ演出は、当該演出の開始タイミングではなく、当該図柄変動ゲームの開始タイミングに基づいて、その全体の演出時間が変動し得る（演出時間が長くなったり短くなったりする）という特徴を有する。

【１６４６】

また、［９－１］章において、ＢＧＭ演出による楽曲の切替と連動してステージ演出による背景表示の切替を実行可能なことを説明したが、本実施形態のパチンコ機１では、ＢＧＭ演出による楽曲の切替と連動する演出はステージ演出のような表示演出に限定されるものではなく、例えば、所定の可動役物による作動演出、ＬＥＤ等のランプによる発光演出、またはＢＧＭ演出による楽曲以外の効果音による音出力演出が、ＢＧＭ演出による楽

曲の切替と連動して実行されるようにしてもよい。

【１６４７】

なお、可動役物、ランプ、音による演出は、一般的にそれぞれの更新タイミングが異なるものであるが（例えば、可動役物を駆動させるモータの制御は１ｍｓごとに更新され、発光制御や音制御等は３３．３ｍｓごとに更新される）、ＢＧＭ演出による楽曲の再生と連動させるときには、所定のタイミング（例えば、楽曲の切替タイミング）においてこれらの連動演出を更新するように制御すれば、異なる種類の連動演出の同期を実現することができる。

【１６４８】

可動役物を用いた連動演出の具体例としては例えば、次章の導光板演出の説明で例示されるフレーム役物（大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０）を、ＢＧＭ演出によって再生される楽曲に合わせて（拍や小節が同期する態様で）原点位置と作動位置との間で律動するよう制御することによって、ＢＧＭ演出に連動した演出が実現される。なお、大当り遊技の終了時等に、可動役物を用いた連動演出を終了させる場合には、終了タイミングで可動役物を即時停止させるのではなく、可動役物の移動速度を段階的に低下させて徐々に停止させるフェードアウト的な制御を行うことが好ましい。このような停止制御を行うことによって、可動役物が突然停止することによって遊技機の故障と誤認されたり、不必要に遊技者を驚かせたりする事態を防止し、遊技者に安心感を与える遊技機の提供を図ることができる。

【１６４９】

また、［９］章全体を通じて、ＢＧＭ演出による楽曲の再生や拍合わせ演出は大当り遊技中以外の遊技状態で実行され得るように説明してきたが、本実施形態のパチンコ機１では、上記の各演出を大当り遊技中に実行するようにしてもよい。例えば大当り遊技中に拍合わせ予告演出が実行されるとすれば、拍合わせ予告演出のなかでステップアップが発生することによって、大当り遊技後の有利展開（具体的には、高確率（確変）遊技状態や時短遊技状態に制御されること）への期待度合いを予告し、拍合わせ予告演出の最後に当該有利展開の可否を報知する。なお、有利展開の可否を報知するタイミングは拍合わせ予告演出が現出された後のジャッジ演出であってもよく、「ジャッジ演出」には、押圧操作部４０５の押圧操作を遊技者に求めて当該押圧操作が行われた後に特定の役物動作等が行われるか否かによって有利度合いを教示する演出や、演出の流れによって有利度合いを教示する演出等が含まれる。

【１６５０】

以上、パチンコ機１が、電源ＯＮを契機として規定の再生順序で複数の楽曲がループ再生されるＢＧＭ演出を実行可能なことについて説明してきたが、本実施形態に係るパチンコ機１においては、このＢＧＭ演出のような音演出が、電源ＯＮを契機として規定の表示順序で複数の映像がループ再生される映像演出や、電源ＯＮを契機として規定の発光順序で複数の発光パターンがループ実行される発光演出に置き換えて実行されてもよく、これら複数の演出が組合せて実行されてもよい。

【１６５１】

［１０．導光板演出］

本実施形態に係るパチンコ機１は、背後からの光を透過すると共に自身が所定態様で発光可能な導光板を搭載することができる。そしてパチンコ機１は、通常から表示演出が行われる表示画面（液晶表示装置１９００の液晶画面７２００）よりも手前にこの導光板が配置された場合に、導光板を利用した導光板演出（導光板発光）と上記表示演出とを組合せることによって、特徴的な演出を実行することができる。本章ではこのような導光板演出を含む演出について説明する。

【１６５２】

図２２０は、本実施形態に係るパチンコ機の盤面の別例を示す図である。図２２０によれば、パチンコ機１の遊技盤４Ａには、センター役物の中央部に備えられた液晶表示装置１９００の表示画面（液晶画面７２００）よりも手前に導光板７３００が備えられる。導

光板７３００は、その側面（上面でもよい）に設けられたＬＥＤ等の光源から出た光を反射・拡散させることによって、表面を発光させることができる発光パネルであり、一般に知られている同様に発光パネルを利用することができる。また、導光板７３００は透過性を有しており、後方の液晶画面７２００に表示された画像は、導光板７３００を透過して遊技者から視認可能にされる。なお、導光板７３００は、液晶画面７２００の全体（またはその大部分）を覆うようにその前方に配置されていれば、必ずしも遊技盤４に設置される必要はなく、例えば扉枠５の遊技窓１０１を閉鎖するガラスユニット５９０の内面側に設置されてもよい。

【１６５３】

［１０－１．フレーム役物］

導光板演出について詳述する前に、図２２０に例示されたフレーム役物について説明する。

【１６５４】

図２２０に示した遊技盤４Ａは、図１５７に示した遊技盤４と比較すると、液晶表示装置１９００の液晶画面７２００を取り囲むかたちで、手前から順に大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０，小フレーム役物７１３０が設けられている点が大きく異なる。このうち、大フレーム役物７１１０及び中フレーム役物７１２０は、接続されたモータ（不図示）の駆動力によってそれぞれが独立して所定の可動範囲（非作動時の位置を原点位置、作動時の最大移動位置を作動位置と呼ぶ）を動作可能な可動役物であり、その動作は例えば周辺制御基板４０１０によって制御される。小フレーム役物７１３０は、液晶画面７２００を取り囲むように設けられた非可動役物であるが、可動役物としてもよい。例えば、所定条件の成立時に、小フレーム役物７１３０が、大フレーム役物７１１０の原点位置よりも外側にまで広がって遊技者から見えなくなるように駆動させてもよい。ここで「所定の条件の成立時」を、大当りの抽選結果が得られた場合や、複数ある変動パターンのうち比較的期待度が高いとされる変動パターンが選択された場合とすれば、小フレーム７１３０が広がって遊技者から普段見えているものが見えなくなれば熱い（期待度が高い）ということが容易に認識させられるようになり、さらにこのとき、液晶画面７２００がより大きく見せられることで、熱い演出を大画面で見せることができる。

【１６５５】

なお、各フレーム役物（大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０，小フレーム役物７１３０）には、遊技者から視認可能な前面部分等に発光部が設けられてもよく、このような発光部は、各フレーム役物の動作や、パチンコ機１における所定の遊技状況（例えば、押圧操作部４０５の押圧操作が行われたとき等）に応じて種々の発光態様で点灯または消灯することにより、全体として演出効果を高める効果を奏する。

【１６５６】

大フレーム役物７１１０及び中フレーム役物７１２０の駆動について具体的に説明する。まず、可動役物（大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０）は、原点位置にあるとき、当該可動役物によって囲まれる領域が最大となり、作動位置にあるとき、当該可動役物によって囲まれる領域が最小となる。なお、大フレーム役物７１１０または中フレーム役物７１２０が駆動を停止する場合には、それぞれの原点位置に移動してから停止するよう制御されることが好ましく、このように制御されることで、突然の役物停止を防ぎ、停止動作について不自然な印象を抱かせないようにすることができる。

【１６５７】

大フレーム役物７１１０は、ＢＧＭ演出によって楽曲が再生されているときに、楽曲に合わせて原点位置と作動位置との間を常時動作する。楽曲に合わせた常時動作は、楽曲の拍を基本としており、例えば４拍の間に原点位置から作動位置に移動し、次の４拍の間に作動位置から原点位置に移動するといった動作が繰り返される。なお、実際に可動役物の駆動を制御する際は、大フレーム役物７１１０による常時動作の周期がＢＧＭ楽曲の拍タイミングに厳密に対応できない場合（拍タイミングの小数点以下の秒数を切り捨てる場合等）も有り得るが、このようなズレに対処するためには、ＢＧＭ演出による楽曲が切り替

えられるタイミングで、大フレーム役物７１１０の駆動タイミングを調整（更新）すればよい。また、１曲あたりの再生時間が比較的長い楽曲が使用される場合には、楽曲の後半で上記のズレが相当の大きさになってしまう可能性もあるので、このような場合は楽曲の途中で大フレーム役物７１１０の駆動タイミングを調整するようにしてもよい。

【１６５８】

また、大フレーム役物７１１０は、ＢＧＭ演出による楽曲の再生がミュート状態で制御されているときや、所定の遊技状況にあるとき（例えば、大当り遊技終了時や発展演出やＳＰリーチ演出への発展時）には、動作しないようにしてもよい。その他、図柄の変動が途切れて待機演出に移行した場合（例えば図２１５（Ａ）参照）にも、大フレーム役物７１１０の駆動を停止してもよく、その場合は、その後に始動口２１０１，２１０２に遊技球が入球したことに基づく保留入賞のタイミング（厳密には、保留入賞したタイミングから直近のＢＧＭ演出による楽曲の拍に合わせたタイミング）で大フレーム役物７１１０の駆動を再開させる。また、ＢＧＭ演出による楽曲が切替えられる前後は、楽曲の拍を取り難い時期となることが想定されるが、このような時期には、楽曲の拍を取ることができるまで大フレーム役物７１１０の駆動を保留するようにしてもよい。

【１６５９】

以上のように、大フレーム役物７１１０は、ＢＧＭ演出による楽曲に合わせて常時動作することにより、ＢＧＭ演出に視覚的に連動した役物演出を実現することができ、ＢＧＭ演出による演出効果をさらに高めることができる。

【１６６０】

中フレーム役物７１２０は、所定の有利遊技状態（例えば確変遊技状態）に制御されているとき、大フレーム役物７１１０と同様に、ＢＧＭ演出によって再生されている楽曲に合わせて原点位置と作動位置との間を常時動作する。なお、このような場合でも、中フレーム役物７１２０は、大フレーム役物７１１０で説明したのと同様に、所定の状況においては（ＢＧＭ演出がミュート状態、大当り遊技終了時、発展演出時、ＳＰリーチ演出時など）、ＢＧＭ演出に合わせた動作を行わない。

【１６６１】

一方で、中フレーム役物７１２０は、通常遊技状態または無抽選状態（特別図柄に関する抽選情報が取得されていない状態を意味し、具体的には、変動中を含め特別図柄の保留記憶が存在しない状態）には駆動しない。また、大当りが報知されたときには、中フレーム役物７１２０が中央（作動位置）に向けて駆動することによって、大当りという有利な結果が得られたことを盛り上げる。

【１６６２】

以上のように、中フレーム役物７１２０は、所定の有利遊技状態において大フレーム役物７１１０と同様にＢＧＭ演出の楽曲に合わせて駆動することにより、大フレーム役物７１１０だけが駆動する遊技状態（例えば通常遊技状態）よりも重厚に、ＢＧＭ演出と視覚的に連動した役物演出を実現することができ、有利遊技状態の特別さを強調することができる。なお、大フレーム役物７１１０と中フレーム７１２０とが同時に駆動するときには、両者の駆動タイミングを同期させればよいが、演出効果を高めるために駆動タイミングが反転するように制御してもよい。具体的には例えば、大フレーム役物７１１０が先に原点位置からの移動を開始し、大フレーム役物７１１０が作動位置に移動したときに、中フレーム役物７１２０が原点位置から作動位置への移動を遅れて開始するようにしてもよい。

【１６６３】

なお、図２２０に例示したパチンコ機１では、有利遊技状態（確変遊技状態や時短遊技状態）に制御されているときに、液晶画面７２００の内縁付近に、何れかのフレーム役物（例えば大フレーム役物７１１０）を模した形状の画像（フレーム模写画像）を表示させることによって、当該有利遊技状態にあることを教示または示唆するようにしてもよい。例えば図２２０に例示したパチンコ機１の場合、大フレーム役物７１１０は所定幅を有する略円環形の形状をしており、このような形状のフレーム模写画像が液晶画面７２００の

内縁付近（すなわち小フレーム役物７１３０のすぐ内側付近）に表示されるとすれば、フレーム役物と合わせて見た場合に、最内側にフレーム役物が一層だけ追加されたような態様となる。一般的なパチンコ機では、有利遊技状態にあることを教示するときには液晶画面内の目立つ場所にその旨を表示することが多いが、当該表示のために液晶画面内における演出の表示可能領域が狭くなりがちで、特に液晶画面の中央付近の表示可能領域が狭いと、他の演出を大きく表示することができずに演出効果が低減してしまうおそれがあった。これに対し本実施形態のパチンコ機１では液晶画面内の内縁付近に上記のようなフレーム模写画像の表示を行うことによって、液晶画面７２００の中央付近は通常遊技状態と変わらない程度に表示可能領域を確保することができるため、様々な演出の表示に利用することができ、演出効果の低減を抑制する効果に期待できる。また、有利遊技状態でフレーム模写画像が表示されたときの全体的な表示態様を通常遊技状態と比べると、フレーム役物が一層だけ増えた程度の違いしかなく類似しており、一見すると有利遊技状態であることに気づき難いという特徴も有する。このように有利遊技状態であっても通常遊技状態と類似した表示態様が示されることによって、遊技者に関心を持って注意深くパチンコ機１を見るよう誘発する効果に期待できる。なお、パチンコ機１が有利遊技状態において上記のフレーム模写画像を表示する場合には、具体的な有利遊技状態を特定可能な文字列等（例えば「確変中」や「チャンス中」等）をフレーム模写画像に重ねて表示するようにしてもよい。このような文字列等を表示することによって、現在の遊技状態について遊技者を過剰に迷わせないようにすることができ、注意深い観察を推奨しながらも安心感を与え得る遊技機を提供することができる。

【１６６４】

［１０－２．導光板予告演出］

次に、導光板演出を含む演出の一例として、導光板の発光によって遊技者に有利な遊技展開（有利展開）を予告する導光板予告演出について詳述する。

【１６６５】

図２２１～図２２４は、導光板予告演出の演出進行例を説明するための図（その１～その４）である。本実施形態のパチンコ機１における導光板予告演出は、図柄変動中の様々なタイミングで発生可能な演出であり、当該予告演出が発生した場合には、当該変動において（先読み機能を有する場合には保留記憶されている将来の変動ゲームであってもよい）極めて高確率で遊技者に有利な結果が報知される。言い換えれば、導光板予告演出は、当該変動（または上記した将来の変動ゲーム）において遊技者に有利な結果が得られることを極めて高い信頼度で予告する演出といえる。説明を簡略にするために、図２２１～図２２４の説明では、導光板予告演出が発生した場合には当該変動において必ず大当りが報知されるとする。なお、導光板予告演出はその発生タイミングによって全体的な演出の進行パターンが異なることがある。図２２１～図２２４には、これらの異なる進行パターンの一例が示されている。

【１６６６】

ここで図２２１～図２２４には共通して、遊技窓１０１を通して遊技者から視認可能な範囲が示されており、図２２１（Ａ）には当該範囲内の詳細な構成が番号を付して示されている。これらのうち既述の構成としては、大フレーム役物７１１０、中フレーム役物７１２０、液晶画面７２００、及び導光板７３００がある（小フレーム役物７１３０は省略されている）。新たに示された構成としては、現変動情報７２１１、第１保留情報７２２１、第２保留情報７２２２、第３保留情報７２２３、第４保留情報７２２４、左装飾図柄７２３１、中装飾図柄７２３２、及び右装飾図柄７２３３がある。現変動情報７２１１は、変動中の装飾図柄（当該変動）に関する情報を示すものであって、大当りへの期待度合いが高いことを示唆する場合等には表示態様を変えて表示させることができる。また、第１保留情報７２２１、第２保留情報７２２２、第３保留情報７２２３、及び第４保留情報７２２４は、最大４個までの装飾図柄の変動保留状況を示すものであって、変動保留の有無は塗りつぶしによって示される。図２２１（Ａ）の場合、変動保留は３個である（第４保留情報７２２４は記憶されていない）。各保留情報についても、当該保留における大当

りへの期待度合いが高いことを示唆する場合等には表示態様を変えて表示させることができる。また、左装飾図柄７２３１、中装飾図柄７２３２、及び右装飾図柄７２３３については、矢印で示されている場合は、対象の装飾図柄が変動中であることを意味する。

【１６６７】

図２２１～図２２４に示されたパターンごとに、導光板予告演出の演出進行について順次説明する。なお、重複する演出内容については説明を省略する。

【１６６８】

図２２１には、３つの装飾図柄のすべてが変動中のタイミングから導光板予告演出が発生するパターンが例示されている。

【１６６９】

まず図２２１（Ａ）では、液晶画面７２００において３つの装飾図柄（左装飾図柄７２３１，中装飾図柄７２３２，右装飾図柄７２３３）が変動中であることが示される。この段階では、フレーム役物（大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０に相当し、以下同じ）は、ＢＧＭ演出による楽曲に合わせて動作しており（以後「フレーム役物動作」と呼ぶ。詳細は［１０－１］を参照。）、それぞれの発光部は液晶画面７２００に現出される演出画面に応じた発光態様で発光している。但し、図２２１（Ａ）では、図２２１（Ｂ）から発生する導光板予告演出に備えて、ＢＧＭ演出によって再生されている楽曲の再生音量が所定時間（例えば１秒）の間に徐々に下げられていく（ＢＧＭのフェードアウト）。

【１６７０】

図２２１（Ａ）でＢＧＭが十分にフェードアウトした後、図２２１（Ｂ）では、突然、液晶画面７２００においてノイズ画面が表示される（ノイズ演出）。このとき、フレーム役物はフレーム役物動作を停止し、それぞれの発光部は照度を下げた発光態様で発光する。

【１６７１】

図２２１（Ｂ）でノイズ演出が所定時間（例えば３秒）に亘って表示された後、ブラックアウト演出が発生する（図２２１（Ｃ））。ブラックアウト演出では、液晶画面７２００における画像表示が暗転するだけでなく、フレーム役物動作は停止し、液晶画面７２００近傍のランプ（例えばフレーム役物の発光部）も消灯する。液晶画面７２００における暗転表示は、液晶画面７２００への表示出力を一時的に停止して非表示にすることによって実現されてもよいし、液晶画面７２００に真っ黒な画像を表示することによって実現されてもよい。ノイズ演出及びブラックアウト演出は、パチンコ機１におけるその他の（通常の）演出では発生しない特殊な演出態様からなるため、これらの演出が発生することによって、通常とは異なる特殊な状況であることを遊技者に知らしめることができる。

【１６７２】

そして、ブラックアウト演出が所定時間（例えば４．１秒）に亘って現出された後、導光板７３００が所定の発光態様で発光する導光板演出が実行される（図２２１（Ｄ））。図２２１～図２２４に例示する導光板演出では、導光板７３００全体に、蝶々を示す画像が発光表示されるとともに、虹色の背景が発光表示される。導光板演出による発光は所定時間（例えば３秒）続く。また、導光板演出において、導光板７３００は徐々に発光するのではなく一斉に発光し、同時に、フレーム役物の発光部も強く発光する。ただし、液晶画面７２００では暗転表示が続けられる。

【１６７３】

次いで図２２１（Ｅ）～図２２１（Ｆ）では、余韻演出が発生する。余韻演出では、導光板演出による導光板７３００の発光が終了する一方で、液晶画面７２００の表示が再開され、導光板演出の際に導光板７３００に表示された蝶々を想起させる画像が表示される。導光板７３００の発光終了と液晶画面７２００の画像表示再開とは、同じタイミングで実行されなくてもよく、若干の重複期間が設けられてもよい。また、余韻演出の間は、導光板７３００で蝶々の画像だけを消し、背景としての発光態様は残すようにしてもよい。

【１６７４】

余韻演出について詳しく説明する。余韻演出によれば、導光板演出で表示された蝶々が後方に移動して飛ぶかのような演出態様が現出される。このような演出態様の実現のためにまず、液晶画面７２００において、蝶々を示す画像を、導光板演出の際に導光板７３００に表示されたサイズから徐々に小さくなっていくように蝶々のサイズを変えながら表示する（図２２１（Ｅ））。このような表示によって、前方（導光板７３００）から後方（液晶画面７２００）に蝶々が移動しているように見せることができる。その後、液晶画面７２００において、小サイズで表示された蝶々を飛び回らせ、最終的には導光板演出と同程度の大サイズで表示し、この大サイズの蝶々が表示画面の手前を通り過ぎるような映像を見せた（図２２１（Ｆ））後、余韻演出を終了する。

【１６７５】

余韻演出が終了すると、ノイズ演出（図２２１（Ｂ））から始まった導光板予告演出が終了され、液晶画面７２００の表示は装飾図柄の変動表示画面に戻る。例えば、図２２１（Ｇ）に示したようにノーマルリーチ演出の開始画面が表示される。このとき、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量もデフォルト音量に復帰し、フレーム役物動作も再開する。
なお、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量の復帰は、余韻演出の終盤で徐々に音量が回復されるようにしてもよく、合わせて、液晶画面７２００における通常の背景表示についても、余韻演出の終盤で徐々に表示されていくようにしてもよい。

【１６７６】

その後、液晶画面７２００では、上記ノーマルリーチ演出を経て、または他のリーチ演出への発展を経由して、大当りの結果が報知される（図２２１（Ｈ））。

【１６７７】

以上、図２２１に例示した導光板予告演出によれば、図２２１（Ｄ）の導光板演出（導光板発光）が行われることによって遊技者に有利な結果を予告することができる。ここで、従来の遊技機でも、導光板を発光する演出は知られているが、導光板演出が発生することを事前に察知させようとするものではなく、突然の発生で遊技者を驚かせ楽しませることを目的としたものであった。これに対して本実施形態に係る導光板予告演出では、導光板演出が発生する前に、図２２１（Ｂ）に示したノイズ演出や図２２１（Ｃ）に示したブラックアウト演出が行われることで、導光板演出の発生を事前に遊技者に示唆することができる。上記のノイズ演出やブラックアウト演出は、主に液晶画面７２００における表示によって実現されるものであり、導光板発光の発生を事前に示唆する示唆演出に相当する。特にブラックアウト演出は、パチンコ機１における動作が停止したかのような強烈な驚きを遊技者に与える演出態様であることから、通常とは異なる特殊な状況であることを強く遊技者に訴えることができる。

【１６７８】

このように、本実施形態の導光板予告演出を実行可能なパチンコ機１は、導光板発光の実行を示唆する示唆演出を経て導光板発光が実行されることにより、特殊な状況にあることを遊技者に認識させたうえで有利展開を予告するものであり、遊技者を楽しませ得る新たな演出を実行可能な遊技機といえる。なお、このような導光板予告演出による効果は、図２２２～図２２４の各パターンでも共通して得られる。また、図２２２～図２２４に示す導光板予告演出の各パターンにおいて、ノイズ演出またはブラックアウト演出の何れかのみが実行されたとしても、上記の共通した効果に期待できる。

【１６７９】

また、図２２１に例示した導光板予告演出では、導光板演出の後に余韻演出が実行されることによって、導光板７３００から液晶画面７２００に向けて、離れて設置された表示媒体の間を同一キャラクタ（蝶々）が移動するような演出態様を現出させることができ、平面的な画像表示装置を用いているにも拘わらず、キャラクタによる立体的な動きを見せるという斬新な演出効果を図ることができる。このような演出効果を液晶画面７２００を基準にみると、画面外のもの（導光板７３００における蝶々）が画面内に入り込んでくるという印象を与え得るものであり、主に液晶画面７２００を見ながら遊技を進めることが一般的な遊技者に対して斬新な演出効果を与えることができる。

【１６８０】
図２２２について説明する。図２２２には、３つの装飾図柄のうちの１つ（左装飾図柄７２３１）が停止する直前のタイミングから導光板予告演出が発生するパターンが例示されている。
【１６８１】
まず図２２２（Ａ）では、液晶画面７２００において変動中の左装飾図柄７２３１が停止しようとする状態が示されている。この段階におけるフレーム役物の動作及び発光は、図２２１（Ａ）と同様である。そして、図２２１（Ａ）の場合と同様に、図２２２（Ｂ）から発生する導光板予告演出に備えて、ＢＧＭのフェードアウトが行われる。
【１６８２】
図２２２（Ｂ）からは導光板予告演出が開始され、ノイズ演出（図２２２（Ｂ））、そしてブラックアウト演出が発生し（図２２２（Ｃ））、その後、導光板演出によって導光板７３００が発光し（図２２２（Ｄ））、導光板予告演出は終了する。これらの演出の詳細は図２２１（Ｂ）～（Ｄ）と同様である。
【１６８３】
導光板予告演出の終了後は、導光板７３００が消灯し、液晶画面７２００による通常の表示が再開される。例えば、図２２２（Ｅ）に示したように左装飾図柄７２３１と右装飾図柄７２３３が停止し、リーチ演出に発展する。このとき、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量もデフォルト音量に復帰し、フレーム役物動作も再開する。なお、ＳＰリーチ演出が実行される場合は、その前の発展演出の段階で再びＢＧＭのフェードアウトが行われ、専用音の出力に切り替えられても良い（図２１６（Ｃ）参照）。最終的に、各種リーチ演出を経て、液晶画面７２００では大当りの結果が報知される（図２２２（Ｆ））。
【１６８４】
図２２２に例示した導光板予告演出では、図２２１に例示したパターンとは違って導光板演出の後に余韻演出が発生しないが、余韻演出が発生しなくても、導光板発光の実行を示唆する示唆演出（ノイズ演出、ブラックアウト演出）を経て導光板発光（導光板演出）が実行されることは共通しており、特殊な状況にあることを遊技者に認識させたうえで有利展開を予告する斬新な演出であることに変わりはない。また当然ながら、図２２２（Ｄ）の後から図２２２（Ｅ）までの間に、図２２１で説明した余韻演出を行ってもよい。
【１６８５】
図２２３について説明する。図２２３には、ノーマルリーチ演出の途中から導光板予告演出が発生するパターンが例示されている。
【１６８６】
まず図２２３（Ａ）では、液晶画面７２００においてノーマルリーチ演出中の状態が示されている。このとき、図２１６（Ｂ）を参照すると、ＢＧＭ演出による楽曲の再生はノーマルリーチ演出の最中もデフォルト音量で行われているので、ＢＧＭ演出の楽曲に合わせたフレーム役物動作やフレーム役物の発光部による発光が行われている。
【１６８７】
次に、図２２３（Ｂ）には、ノーマルリーチ演出から発展演出に移行しようとするタイミングで導光板予告演出が開始されるときの状態が示されている。ここでは演出態様の通常変化の一例として、ノーマルリーチ演出から発展演出に移行するときに、液晶画面７２００全体に白く光る態様の画面（ホワイトアウト画面）が表示されるとしている。ホワイトアウト画面の表示は、液晶画面７２００におけるそれまの表示内容を見えなくすることができるため、その後の発展演出が全く異なる演出態様で示される場合に、遊技者に表示態様の変化について違和感を抱かせないようにする効果を有する。なお、ホワイト画面が表示されるときには、ＢＧＭ演出による楽曲の再生音量がフェードアウトし、フレーム役物動作は原点位置に戻って停止する。
【１６８８】
その後、図２２２に例示した導光板予告演出と同様に、ノイズ演出（図２２３（Ｃ））、次いでブラックアウト演出が発生（図２２３（Ｄ））した後、導光板演出によって導光

板７３００が発光する（図２２３（Ｅ））。
【１６８９】
図２２３（Ｅ）に例示した導光板演出が所定時間に亘って現出された後は、導光板７３００が消灯して導光板予告演出は終了し、液晶画面７２００がリーチ演出の表示を再開する。例えば図２２３（Ｆ）では、図２２３（Ａ）に示したノーマルリーチ演出からの発展先の一例として、ＳＰリーチ演出が実行されている様子を示しており、具体的には３つの装飾図柄が揃って変動する全回転リーチが現出されている。そして最終的には、全回転リーチ演出を経て、液晶画面７２００では大当りの結果が報知される（図２２３（Ｇ））。
【１６９０】
以上のように、図２２３に例示した導光板予告演出では、ノーマルリーチ演出から発展演出に移行する直前のホワイトアウト画面のタイミングで導光板予告演出が発生するが、このような場合でも、図２２１，図２２２に例示した導光板予告演出と同様に、導光板発光の実行を示唆する示唆演出（ノイズ演出、ブラックアウト演出）を経て導光板発光（導光板演出）が実行されることは共通しており、特殊な状況にあることを遊技者に認識させたうえで有利展開を予告する斬新な演出が提供される。なお、ホワイトアウト画面は、比較的期待度合いの低いノーマルリーチ演出から、より期待度合いの高い発展演出に移行する際に表示される画面であるため、ホワイトアウト画面が現出された時点で遊技者の興趣が多少とも高められる。そしてこのタイミングで導光板予告演出が開始されることによって、有利展開に対する遊技者の興趣は一気に高められ、以後の演出を安心して楽しませることができる。
【１６９１】
図２２４について説明する。図２２４には、ＳＰリーチ演出の途中から導光板予告演出が発生するパターンが例示されている。
【１６９２】
まず図２２４（Ａ）では、液晶表示画面７２００においてＳＰリーチ演出中の状態が示されている。図２２４（Ａ）ではＳＰリーチ演出の一例として、左装飾図柄７２３１及び右装飾図柄７２３３によってテンパイ状態が形成されているなかで、中装飾図柄７２３２がノーマルリーチ演出よりも大きく表示されて順次ゆっくりと変動する演出態様が示されているが、ＳＰリーチ演出の具体的な演出態様は本例に限定されない。例えばＳＰリーチ演出専用の映像が表示されてストーリー仕立てで進行するようなＳＰリーチ演出であってもよい。
【１６９３】
そして、図２２４（Ａ）の途中で突然に導光板予告演出が開始されると、図２２４（Ｂ）に示したようにノイズ演出が発生する。ノイズ演出以降は、図２２１～図２２３に例示した導光板予告演出と同様に、ブラックアウト演出が発生（図２２４（Ｃ））し、その後、導光板演出によって導光板７３００が発光する（図２２４（Ｄ））。
【１６９４】
図２２４（Ｄ）に例示した導光板演出が所定時間に亘って現出された後は、導光板７３００が消灯して導光板予告演出は終了し、液晶画面７２００が、図２２４（Ａ）で示していたＳＰリーチ演出の表示を再開する（図２２４（Ｅ））。なお、図２２４（Ｅ）で表示されるＳＰリーチ演出の表示態様は、図２２４（Ａ）におけるＳＰリーチ演出の表示態様と完全に一致しなくてもよく、例えば、同一のＳＰリーチ演出における先の展開から再開されてもよく、または、別種のＳＰリーチ演出（例えば全回転リーチ）に変えて再開される等であってもよい。そして最終的には、ＳＰリーチ演出を経て、液晶画面７２００では大当りの結果が報知される（図２２４（Ｆ））。
【１６９５】
以上、図２２４に例示した導光板予告演出では、リーチ演出のなかでも比較的期待度合いの高いＳＰリーチ演出の実行中であっても、導光板予告演出が実行可能であることが示されており、ＳＰリーチ演出によって有利展開に期待して高められた遊技興趣を導光板予告演出によってさらに高めて大当りを確信させることができる。

【１６９６】
すなわち、図２２１～図２２４に示した導光板予告演出によれば、遊技進行上の様々なタイミングにおいて、導光板の発光を用いた大当り予告（導光板演出）が発生する可能性があることから、遊技者はいつでも大当り予告の発生に期待しながら遊技を楽しむことができる。
【１６９７】
また、本実施形態に係る導光板演出は、有利展開（例えば大当り）を極めて高い信頼度で予告する演出であることから発生率の低い希少演出であるが、仮にこのような希少演出が突然に発生する場合には、遊技者が慌て、希少演出を十分に楽しめないという課題が考えられる。そこで本実施形態に係る導光板予告演出では、希少演出（導光板演出）が示唆演出（ノイズ演出、ブラックアウト演出）の現出を経てから発生することによって、遊技者は余裕を持って希少演出の発生を待つことができ、希少演出を含む一連の演出（導光板予告演出全体）をゆっくりと楽しむことができる。このような観点から、本実施形態に係る導光板予告演出は、導光板演出の実行前に、ノイズ演出またはブラックアウト演出の少なくとも何れかが実行されるものであればよい。
【１６９８】
また、本実施形態に係る導光板予告演出によれば、演出表現を行っていた様々な構成（液晶、ランプ、音、可動体）が所定の時期に一切の機能を停止し（ブラックアウト演出）、その停止中に、上記様々な構成とは異なる構成による演出表現（導光板７３００による導光板演出）がなされるという点で斬新な演出を提供することができる。より具体的に説明すると、ブラックアウト演出の前には、液晶画面７２００における表示演出や、ＢＧＭ演出による楽曲の再生、及び当該再生に合わせたフレーム役物（大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０）によるフレーム役物動作や発光部の発光が行われるが、ブラックアウト演出によってそれらの機能は実質的に停止されることで、演出がフリーズしたかのような状況を創出する（液晶画面７２００におけるブラックアウト画面の表示は、演出上は液晶画面非表示と実質的に同等といえる）。そして、ブラックアウト演出によって上記各機能が停止している間に、それまで動作していなかった導光板７３００が突然発光する導光板演出が実行されることによって、遊技者がそれまで存在を気にしていなかった新たな構成による斬新な演出が実現される。
【１６９９】
なお、図２２１～図２２４を参照して上述してきた各パターンの導光板予告演出において、導光板予告演出のなかで実行される各演出（ノイズ演出、ブラックアウト演出、導光板演出、または余韻演出）については、その実行時に液晶画面７２００に表示される内容は特定の表示態様（例えば、ノイズ画面や蝶々の画像など）に限られ、装飾図柄の変動状態等は遊技者から視認できなくなるとしてきた。しかし、本実施形態に係る導光板予告演出では、上記の各演出の実行中であっても遊技の進行状況の少なくとも一部を遊技者が把握できるようにするために、所定の表示内容（例えば、現変動情報７２１１、第１～第３の保留情報７２２１～７２２３、その他、装飾図柄の変動状態を示す表示情報等）を遊技者から視認可能にしながら、液晶画面７２００に上記特定の表示態様を表示するようにしてもよい。
【１７００】
また、上述した各パターンの導光板予告演出では、ＢＧＭのフェードアウトが行われてから導光板予告演出が発生するため、導光板予告演出が発生するまでに、ＢＧＭ演出による再生楽曲に合わせたフレーム役物（大フレーム役物７１１０，中フレーム役物７１２０）の動作を終了させてフレーム役物を原点位置に戻すことができる。そのため、導光板予告演出が終了してリーチ演出等に戻るときには、フレーム役物を原点位置から再動作させることができ、例えばＢＧＭ演出による再生楽曲に合わせた動作等を容易に再開することができる。
【１７０１】
しかし、本実施形態に係る導光板予告演出は、ＢＧＭのフェードアウトを経てから実行

されなくてもよいため、突然にノイズ演出やブラックアウト演出が発生した場合には、動作中のフレーム役物がその場で急停止することとなり、動作復帰時の動きが不自然になったり、動作復帰時の位置合わせ処理が複雑になってしまったりするおそれがある。そこで、このようにフレーム役物が急停止された場合には、導光板演出によって導光板７３００が一斉に発光している間に、フレーム役物を原点位置に戻すよう制御することが好ましい。導光板演出の実行時には遊技者の関心は導光板７３００に集中するため、その間に、発光していないフレーム役物を原点位置に戻しても目立たず、導光板演出の演出効果を妨げることもない。なお、フレーム役物を原点位置に戻すとき、周辺制御基板４０１０は、強制的に原点位置に戻す原点復帰コマンドを送信するようにしてもよい。このようなコマンドを用意しておくことにより、フレーム役物が偶々原点位置にある場合には改めて原点位置に戻るように動作させる必要がなく、フレーム役物が原点位置以外にある場合でもその現在位置を考慮した処理が不要となるため、制御処理が容易になる効果がある。

【１７０２】

なお、本実施形態に係る導光板予告演出において、演出がフリーズしたかのような状況を創出するブラックアウト演出については、導光板予告演出のなかで突然に発生するようにしてもよいし（例えばノイズ演出を経ずに実行される）、または、他の予告演出と同様の演出展開を経てから分岐する態様でブラックアウト演出が発生するようにしてもよい。前者の場合は、大当りの確定予告（導光板演出）の発生予告が突然に現出することになるため、遊技者を驚かせるとともに、その後に現出される導光板演出を余裕をもって楽しませることができる。後者の場合は、他の予告演出の実行中でもブラックアウト演出への派生に期待させることができ、多様な演出態様を楽しませることができる。また、演出に多様性を持たせるために、現出後に導光板演出が発生しないブラックアウト演出（所謂、ガセのブラックアウト演出）を用意してもよい。このとき、ガセのブラックアウト演出による演出時間を、現出後に導光板演出が発生するブラックアウト演出よりも短い演出時間とすることで、ガセ演出であったことに対して遊技者が過剰に落胆しないようにすることが好ましい。

【１７０３】

以上、導光板予告演出の演出進行例を説明してきたが、本実施形態ではさらに、導光板予告演出の実行時に図２２５に例示するような特定の演出（専用蝶演出）を追加してもよい。

【１７０４】

図２２５は、専用蝶演出の演出進行例を説明するための図である。専用蝶演出は、導光板予告演出が発生する可能性を示唆するための演出であって、図２２１～図２２４に例示した導光板予告演出の各パターンに示した演出進行の特定タイミングに追加して実行することができる。

【１７０５】

図２２５（Ａ）は、専用蝶演出の前半段階（専用蝶飛来）を説明する図である。図２２５（Ａ）では、液晶画面７２００において３つの装飾図柄（左装飾図柄７２３１，中装飾図柄７２３２，右装飾図柄７２３３）が変動中であることが示されている。さらに、液晶画面７２００の中段上方には、複数の蝶キャラクタ７２４１が画面の左右から飛来してきている様子が示されている。ここで、蝶キャラクタ７２４１の態様は、導光板演出で導光板７３００に表示される蝶々（例えば図２２１（Ｄ）参照）をモチーフとしたものであり、導光板演出で導光板７３００に表示される画像が蝶々以外であれば、蝶キャラクタ７２４１の態様も、適宜それに対応した態様に置き換えられるとする。

【１７０６】

なお、液晶画面７２００において蝶キャラクタ７２４１が飛来してくる表示は、通常時から図柄変動中に発生し得るものとし、後半段階（次段落に説明する専用蝶停止）に発展しない場合は、蝶キャラクタ７２４１はそのまま左右に飛去して液晶画面７２００に表示されなくなる。また、このように蝶キャラクタ７２４１が飛来してきて飛去するという表示態様自体を、有利展開の期待度合いを示唆する１つの別演出として用意してもよく、こ

のような場合は、前半段階までは、専用蝶演出は上記別演出と全く同じ演出態様で進行することになるので、後述の後半段階に発展するか否かという点で遊技興趣を高める効果に期待できる。

【１７０７】

次に、図２２５（Ｂ）は、専用蝶演出の後半段階（専用蝶停止）を説明する図である。本例の専用蝶演出では、その後に導光板予告演出が発生する期待度合いが高いことを示唆する場合に、後半段階の専用蝶停止に発展する。制御面では、専用蝶演出を後半段階に発展させるか否かは、導光板予告演出の実行を制御する周辺制御基板４０１０が判定して決定すればよい。

【１７０８】

専用蝶停止の具体的な演出態様としては、図２２５（Ｂ）に示したように、図２２５（Ａ）で飛来していた複数の蝶キャラクタ７２４１の全てまたはその一部が、画面外に飛去することなく画面内に停止し、液晶画面７２００に表示されたままとなる。このとき、何匹の蝶キャラクタ７２４１が停止するかによって導光板予告演出の発生期待度の高低を示唆してもよく、例えば５匹の蝶キャラクタ７２４１が停止した場合には必ず導光板予告演出が発生するといった確定示唆のパターンを有してもよい。

【１７０９】

図２２５（Ｂ）に例示した専用蝶停止が発生した後は、図柄の変動表示が通常の処理で進められ、その後、周辺制御基板４０１０の制御によって導光板予告演出が実行され得る。すなわち、本実施形態のパチンコ機１では、図２２１～図２２４に例示した各パターンの演出進行において、ノイズ演出が発生する前の段階の任意のタイミングで、図２２５（Ａ）～（Ｂ）に示した専用蝶演出を現出させることができる。

【１７１０】

このような専用蝶演出によれば、導光板７３００の発光を利用して有利展開を予告する導光板演出について、導光板演出で発光表示される特徴的な画像（蝶々）を想起させる蝶キャラクタ７２４１を用いて事前に所定の演出が行われることによって、導光板演出を連想させてその発生を示唆することができる。なお、導光板演出の示唆演出として前述したノイズ演出やブラックアウト演出は、当該示唆演出が現出された場合にはその直後に必ず導光板演出が発生するものであり、いわば導光板演出の予告演出ともいえるものであった。これに対して、専用蝶演出は、仮に後半段階の専用蝶停止まで発展したとしても必ずしも導光板演出の発生に繋がるものではないが、現出可能性の度合いを示唆することができる。かくして、専用蝶演出によれば、導光板予告演出に含まれる示唆演出が実行されるよりも前の段階から、遊技者に導光板演出の発生を期待させることができる。

【１７１１】

なお、図２２５に例示したように専用蝶演出の表示態様は、導光板予告演出の各演出に比べると目立ち難い態様で進行するため、専用蝶停止となる場合には、周辺のランプや音によって蝶キャラクタ７２４１の停止を強調する報知を行ったり、専用蝶停止後のランプ発光や効果音、背景表示などを変更したりしてもよい。

【１７１２】

また、以上に説明してきた導光板予告演出（または導光板演出）は、遊技者による操作に基づいて発生するようにしてもよい。具体的には例えば、押圧操作部４０５の押圧操作が行われた場合に、毎回所定の確率（例えば大当り時の１／２５６。確率変動大当り時に限定してもよい。）で発生するようにする。

【１７１３】

この「所定の確率」については、パチンコ機１の電源がＯＮになってから初めて大当りに当選するまではその確率を高め（例えば１／１２８）に設定してもよく、このようにすることで、ホールの開店直後には導光板予告演出（または導光板演出）を体験しやすいという特典を与えることができ、開店直後のパチンコ機１の稼働率向上に貢献することができる。また上記「所定の確率」は、パチンコ機１の電源がＯＮになってからの初当り（低確率非時短遊技状態で当選した大当り）の回数に応じて確率を変えるようにしてもよい。

例えば初当りが５～６回目の時に他の場合よりも高くする（例えば１／６４）場合、初当りの回数が４～５回のパチンコ機１に対して遊技者に遊技意欲を抱かせる効果に期待できる。

【１７１４】

また、上記したように遊技者による所定操作（押圧操作部４０５の押圧操作）が行われた場合に「所定の確率」で導光板予告演出（または導光板演出）を発生させるとき、押圧操作部４０５の押圧操作の操作回数に応じて、「所定の確率」が変化するようにしてもよい。ここで押圧操作の操作回数とは、例えば、当該ゲームにおける上記押圧操作の合計回数でもよいし、それまでの所定期間の複数ゲームにおける押圧操作の合計回数などであってもよいが、押圧操作部４０５が押しっぱなしにされた場合には連続して押圧操作が行われたとはみなさず、１回とカウントする。そして、これらの操作回数が所定の閾値よりも多い場合には、「所定の確率」が高くなるようにすることで、熱心に押圧操作部４０５の押圧操作を行ってくれている遊技者に対して、導光板予告演出（または導光板予告演出）の出現機会を増やして報いることができる。

【１７１５】

なお、本実施形態のパチンコ機１では、実行中の演出に関係ないタイミングで押圧操作部４０５の押圧操作が行われた場合には、当該ゲームの当落に関係なく、実行中の演出の邪魔にならない程度に音声出力、画像変化、またはランプの発光変化等を行うようにしてもよい。このように、一見意味の無い押圧操作部４０５の押圧操作に対して微小な反応をすることで、上記押圧操作に基づいて導光板予告演出（または導光板演出）が発生し得ることを知らない遊技者に対しても、当該押圧操作が何らかの演出発生に繋がるのではないかと想起させ、パチンコ機１に対する興味を強めさせることに期待できる。

【１７１６】

また、遊技者による所定操作（押圧操作部４０５の押圧操作）に基づいて導光板予告演出（または導光板演出）を発生させるとき、前兆なく当該演出を発生させるのではなく、現出中の演出から連続する態様で（例えば現出中の演出が派手に発展した後に）発生させることが好ましい。このようにして導光板予告演出（または導光板演出）を現出させることによって、現出中の演出からの連続性を創出し、演出進行の不自然さを感じさせないようにすることができる。なお、押圧操作部４０５が押しっぱなしにされた場合には、上記の導光板予告演出（導光板演出）の発生を無効にすることが好ましい。また、現出中の演出のなかで押圧操作部４０５の押圧操作が求められる場合にも、演出展開の繋がりを確保するために、上記の導光板予告演出（導光板演出）の発生を無効にすることが好ましい。

【１７１７】

また、本実施形態の導光板予告演出は、当該変動（または保留記憶されている将来の変動ゲーム）において遊技者に有利な結果が得られることを極めて高い信頼度で予告する演出であり、図２２１～図２２４を参照した説明では、当該変動において必ず大当りが報知される大当り確定演出としたが、他にも例えば、必ず有利当り（確変大当り）が得られる確変確定演出としてもよい。

【１７１８】

［１１．他の演出］

本実施形態のパチンコ機１は、主に周辺制御基板４０１０による制御に基づいて、以下に説明する演出を実行することができる。

【１７１９】

［１１－１．同系統図柄揃い］

パチンコ機１では、主制御基板４１００によって行われた特別抽選の結果に基づいて周辺制御基板４０１０によって装飾図柄の変動パターン（装飾図柄の停止態様や図柄変動時間等）が決定される。周辺制御基板４０１０は、該決定した変動パターンに基づいて液晶表示装置１９００の表示画面に複数の装飾図柄を変動表示させ、その停止態様によって当該ゲームにおける当落の結果を遊技者に示す。変動表示される装飾図柄の個数は特に限定されるものではないが、以後は一例として、図２２１（Ａ）に示した左装飾図柄７２３１

，中装飾図柄７２３２，右装飾図柄７２３３のように３つの装飾図柄が変動表示されるとして説明する。各装飾図柄には「０」～「９」のような数字（文字等でもよい）が割り当てられ、３つの装飾図柄がすべて同一図柄で停止した場合（３つ揃い）に当りであることが示される。

【１７２０】

ここで、パチンコ機１では、装飾図柄として複数の系統から構成される複数の図柄を用意して用いることができる。例えば、図柄の表示色によって図柄の系統が分けられる場合、具体例として青図柄、赤図柄、金図柄が用意されるとする。このように複数の系統から構成された装飾図柄が変動表示されるとき、停止した図柄が３つ揃いではなくても（当り結果ではなくても）、同系統の図柄が３つ揃って停止した「同系統図柄揃い」であった場合には、保留記憶されているゲーム（変動表示が行われているゲームのあとに実行されるゲーム）の当落結果を先読みし、該先読み結果に基づいた先読み予告が実行されていることが停止図柄の態様によって教示される（停止図柄による先読み予告の実行教示）。

【１７２１】

「同系統図柄揃い」を具体的にいえば、同一図柄の３つ揃いとはならずに青図柄が揃った「青図柄揃い」と、同一図柄の３つ揃いとはならずに赤図柄が揃った「赤図柄揃い」と、同一図柄の３つ揃いとはならずに金図柄が揃った「金図柄揃い」とがある。このとき何れの系統の図柄揃いかによって、先読み予告において「当り」の結果が先読みされていることに対する期待度合い（先読みの当りに対する期待度）が示唆され、原則として、赤図柄揃いは青図柄揃いよりも期待度が高く、さらに金図柄揃いは赤図柄揃いよりも期待度が高いとする。

【１７２２】

しかし、本実施形態では、第１の同系統図柄揃い（例えば青図柄揃い）で停止した場合であっても、「特別な図柄の組合せ」が成立していた場合には、第２の同系統図柄揃い（例えば赤図柄揃い）よりも先読みの当りに対する期待度が高いことを教示することができる。ここで「特別な図柄の組合せ」の具体例として、停止した３つの図柄に付された数字を合計した値が特定値（例えば１０）である場合とする。ただし、本実施形態のパチンコ機１では、第１の同系統図柄揃い（青図柄揃い）の場合は合計値が上記特定値になり得る一方で、第２の同系統図柄揃い（赤図柄揃い）の場合にはいかなる組合せも合計値が特定値にならないようにされることが好ましい。このようにすることで、元来の期待度が比較的高い第２の同系統図柄揃いで合計値が特定値となってさらに高い期待度となることを避け、元来の期待度が比較的低い第１の同系統図柄揃いの場合だけ、合計値が特定値になって第２の同系統図柄揃いの期待度を逆転することに期待できる。

【１７２３】

なお、テンパイ状態（左装飾図柄７２３１及び右装飾図柄７２３３が同じ図柄で停止）からリーチ演出を経て同系統図柄揃いが停止した場合は、同系統図柄揃いによって先読み予告が実行されていることの教示機能や、上記「特別な図柄の組合せ」の成立による期待度逆転の機能は発揮されない（停止図柄による先読み予告の教示対象外）とする。

【１７２４】

しかし一方で、先読み予告の実行が決定されたとき、当該先読み予告の対象となっている変動表示が行われる以前に行われる変動ゲームにおいてリーチ演出が実行されるとされている場合には、先読み予告が実行されているにも拘わらず、停止図柄による先読み予告の教示対象外とされてしまうケースが考えられる。このようなケースへの対応として、リーチ演出ではずれ結果を示す際に特別な図柄を停止させるようにすることで、「停止図柄による先読み予告の教示対象外」の例外として、先読み予告が実行されていることを教示するようにしてもよい。具体的には例えば、通常のリーチ演出ではずれ結果を示す場合には、中装飾図柄７２３２に「７図柄／金図柄」が停止しないようにする一方で、先読み予告の実行が決定しているときのリーチ演出ではずれ結果を示す場合には、中装飾図柄７２３２に「７図柄／金図柄」が停止するようにする。そして中装飾図柄７２３２に「７図柄／金図柄」が停止した場合には、先読み予告の実行を教示するものとし、さらに所定の画

像や効果音を追加出力してチャンス状態であることを示唆してもよい。また、リーチ演出のはずれ結果が同系統図柄停止で示された場合は「停止図柄による先読み予告の教示対象外」とすることは前述した通りであるが、そのような場合でも所定の画像や効果音が追加出力された場合には上記対象外の例外として、チャンス状態であると示唆するようにしてもよい。このように、停止図柄による先読み予告実行の教示に対して、対象外の例外となるパターンを設けることによって、先読み中にはずれ結果のリーチ演出が現出された場合であっても、先読みの継続によるチャンス状態が残ることに期待させることができ、遊技興趣の低下を抑制する効果に期待できる。

【１７２５】

なお、以上の説明では、同系統の図柄が停止する同系統図柄揃いによって「停止図柄による先読み予告の実行教示」が行われるとしたが、本実施形態に係るパチンコ機１では、同一種類のリーチ演出の連続発生によって「停止図柄による先読み予告の実行教示」が行われるようにしてもよい。

【１７２６】

また、本実施形態に係るパチンコ機１では、同一図柄によるリーチ態様の成立が連続する（例えば、「２」図柄によるリーチが連続する）ことによって「停止図柄による先読み予告の実行教示」が行われるようにしてもよい。このような「同一図柄リーチの連続による先読み予告の実行教示（すなわち、同一図柄リーチの連続による先読み演出）」を行う場合、本来であればリーチ態様を伴わない変動パターン（通常変動パターン）が選択された場合であっても、その変動パターンに対応した時間値のなかでリーチ態様が成立する（またはリーチ演出を実行する）ように図柄の変動態様を置き換えてよい。以下に具体例を示して詳述する。

【１７２７】

例えば、１０秒の変動時間でリーチ態様を伴わない変動パターンが選択された場合に、そのままの変動態様であれば、左装飾図柄が８秒（変動開始からの経過秒数を意味し、本段落では以後同様）で停止し、右装飾図柄が９秒で停止し、中装飾図柄が１０秒で停止するものとする。一方、上記と同じ変動パターン（１０秒で非リーチ態様）が選択された場合に、先読み演出としてリーチ態様が成立するように変動態様を置き換えるときには、まず左装飾図柄が６秒で停止し、次に右装飾図柄が７秒で停止する。この時点で左右の装飾図柄は同一図柄（例えば「２」図柄）にされ、「２」図柄によるリーチ態様が成立する。その後、リーチ態様が成立しているなかで中装飾図柄が３秒間のスロー変動を行って１０秒で停止する。

【１７２８】

パチンコ機１では、上記のような変動態様の置き換えを行うことによって、変動時間は変えることなく所定の図柄によるリーチ態様を現出させることができる。さらに、この置き換えを複数の図柄変動ゲームに亘って繰り返すこともできる。また、この「同一図柄リーチの連続による先読み演出」を行う場合、リーチ態様を成立させる図柄を変更することによって先読み演出を経た大当りへの期待度合いの高低を示唆するようにしてもよい。例えば、リーチ図柄の数字が大きいほど期待度が高いとしたり、リーチ図柄が特定の図柄（例えば、金図柄）であると期待度が高いとしたりすることができる。

【１７２９】

［１１－２．期待度昇格演出］

パチンコ機１では、遊技の進行中の任意のタイミングで、複数通りの展開結果が用意された所定の演出（後述する具体例における「蝶飛来」に相当）を表示画面内に現出し、当該所定の演出において特定の展開結果（同、「蝶捕獲」に相当）となった場合に、該特定の展開結果が得られた回数分だけ、当該特定の展開結果が得られたことを示す情報を表示画面に表示することができる（同、「蝶ストック」に相当）。そして、表示された上記情報の消化と引き換えに、上記特定の展開結果が得られた回数分だけ、有利展開への期待度を示唆する複数の期待度演出から構成される期待度演出群のうちから、より期待度の高い期待度演出（上位の期待度演出）が必ず実行される。このような一連の演出を期待度昇格

演出と呼んで以下に説明する。

【１７３０】

具体的な期待度昇格演出の実装例として、パチンコ機１では、液晶表示装置１９００の表示画面内に蝶々が飛来してくる演出（蝶飛来）を実行可能とする。表示画面内に飛来してきた蝶々は、何の追加演出も発生しなければ表示画面外に飛去してしまうが、表示画面内で蝶々を捕まえる追加演出（蝶捕獲）が発生することがある。このとき、捕まえた蝶々が最大４匹まで表示画面内の所定領域にストックされる（蝶ストック）。そして蝶ストックが発生した場合、ストックされた蝶々が１匹ずつ消化され、該消化のたびに１回ずつ、有利展開への期待度を昇格させる演出が実行される。

【１７３１】

前述したように、パチンコ機１では、有利展開（例えば大当りの当落）への異なる期待度を示唆する複数の期待度演出が含まれる「期待度演出群」が用意されており、期待度昇格演出が適用されることによって、これらの期待度演出群のなかから上位の期待度演出が実行される。

【１７３２】

期待度演出群について補足する。具体的には、大当りの当落に関する期待度演出群の一例として、装飾図柄の擬似停止が連続して繰り返されるごとに大当りへの当落期待度が高く示唆される「擬似連演出」（擬似連の回数が多いほど当落期待度が高い）がある。蝶ストック３匹による期待度昇格演出が擬似連演出に適用されるときの演出進行例を簡単に説明すると、まず、装飾図柄の変動中にストックされた蝶々の１匹目が消化される（表示画面上で光って消える等）ことによって、擬似連演出の１回目が発生する。その後、ストックされた蝶々の２匹目が消化されることによって擬似連演出の２回目が発生し、３匹目の蝶々が消化されることによって擬似連演出は３回目まで連続する。このようにストックされた３匹の蝶々によって、擬似連演出は３段階目まで期待度合いが高められる。

【１７３３】

また、大当りの当落に関する期待度演出群の別の一例として、リーチ演出の途中でカットインが繰り返されるごとに表示色が変化して大当りへの当落期待度が高く示唆される「カットインのステップアップ演出」（表示色が、青、黄、緑、赤のように変化し、後の色ほど当落期待度が高い）がある。蝶ストック３匹による期待度昇格演出が上記ステップアップ演出に適用されるときの演出進行例を簡単に説明すると、まず、リーチ演出中にストックされた蝶々の１匹目が消化されることによって青色のカットインが発生する。その後、２匹目の蝶々が消化されることによって黄色のカットインが発生し、３匹目の蝶々が消化されることによって緑色のカットインが発生する。なお、期待度昇格演出では、期待度合いがより高くなる演出（上位演出）が現出されればよいので、青・黄・緑のように１段階ずつ期待度を上げるのではなく、青・黄・赤のように複数段階先の上位演出が実行されてもよい。

【１７３４】

また、上記例の他に、［１１－１］で説明した「停止図柄による先読み予告（停止図柄予告演出）」も、本実施形態の期待度昇格演出を適用可能な期待度演出群の１つとすることができる。詳しく言えば、先読み予告の実行を教示する同系統図柄揃いに対して、ストックされた蝶々の消化による期待度昇格演出を行うことができる。具体的には例えば、一旦青図柄揃いが停止した後に、ストックされた蝶々の１匹が図柄に向かって飛来して青図柄揃いから赤図柄揃いに切替えるといった演出が実行されるとよい。この演出によって、青図柄揃いよりも期待度が高い赤図柄揃いによって先読み予告の実行が教示されることとなる。このような演出を実行することよって、ストックされた蝶々によって期待度を上がったことが明確に伝わるとともに、ストックした蝶々が消化されたことが分かりやすく示される。また、このように蝶ストックの消化を分かりやすく示す演出は、上記の停止図柄予告演出だけでなく、前述した擬似連演出やカットイン演出等にも適用するとよい。

【１７３５】

また、本実施形態では期待度昇格演出によって期待度が昇格される「有利展開」は、大

当りの当落に限定されるものではなく、例えば、実行中の大当り遊技が有利度の高い大当りの大当り遊技に変更されることであってもよい。このような大当りの変更に関して期待度昇格演出を適用可能な期待度演出群の具体的な一例としては、大当り遊技中に演出で敵キャラクタを倒すごとに、実行中の大当りが有利度の高い大当りに変更されるように見せる「大当り昇格演出」（ラウンド数の増加、さらには通常大当りから確変大当りへの変更によって有利度が高くなる）が考えられる。すなわち、４Ｒ通常の大当り遊技中であっても、蝶ストック３匹による期待度昇格演出が発生すると、ストックされた蝶々が１匹消化されるごとに１６Ｒ通常大当り、４Ｒ確変大当り、さらには１６Ｒ確変大当りへと、有利度が高い大当りに変更される。

【１７３６】

なお、本実施形態のパチンコ機１における期待度昇格演出では、特定の展開結果（蝶捕獲）を経てストックされた蝶ストックについて、そのストック消化は当該ゲームの間に実行されることを原則とするが、全てを消化する前に一定の有利特典が付与された場合には、未消化のストック分が、少なくとも当該有利特典の付与中に消化される。具体的には例えば、図柄変動中に４匹の蝶ストックが行われ、当該ゲームにおいて３匹の蝶々が消化されて４Ｒ通常大当りが報知された場合、１匹分の蝶ストックが残った状態で４Ｒ通常大当りの大当り遊技が開始される。この大当り遊技中に残りの１匹分の蝶ストックが消化されることによって、大当り昇格演出が発生して４Ｒ通常大当りから１６Ｒ通常大当りに変更されるという展開を実現することができる。

【１７３７】

すなわち、本実施形態の期待度昇格演出では、特定の展開結果（蝶捕獲）を経て昇格ポイントがストックされ、該ストックされた昇格ポイントが消化されることによって、有利展開が約束される。したがって、本実施形態の期待度昇格演出によれば、昇格ポイントがストックされているときには、その消化が行われると遊技展開が有利になる（当落期待度が向上したり、大当り昇格が発生する）という特典が得られるために遊技興趣が高められる。

【１７３８】

一方、本実施形態の期待度昇格演出は、ストックされた昇格ポイントが消化されずに有利な遊技展開に到達した場合には、未消化の昇格ポイントが残っている分だけ、その後の展開がさらに有利になるという特徴も有している。例えば、図柄変動中に３ポイントの昇格ポイントを得て（３匹の蝶ストック）、全ポイントを残したまま４Ｒ通常大当りの結果が得られた場合には、４Ｒ通常大当りの大当り遊技中に３回の期待度昇格演出が確約されるため、最終的には１６Ｒ確変大当りという最も有利な特典を獲得することができる。このとき、遊技者は昇格ポイントの消化による演出の発生が起こらないことを祈念するようになり、何らかの演出の発生が期待される通常のゲーム性とは逆の斬新なゲーム性を創出することができる。

【１７３９】

以上、本実施形態の期待度昇格演出によれば、遊技者は、昇格ポイントが多くストックされることを期待しながら遊技を楽しむとともに、昇格ポイントがストックされた後は、できるだけ昇格ポイントの消化が行われないうちに有利な遊技展開に到達すること（昇格ポイントの消化が遅延されること）に期待することとなり、斬新な演出効果を図ることができる。

【１７４０】

なお、昇格ポイントの消化を適用可能な演出は、前述した擬似連演出、カットイン演出、または停止図柄予告演出に限られるものではない。他にも例えば、キャラクタによる台詞を表示する台詞演出（例えば台詞の色が、白文字、赤文字、金文字の順に期待度が高くなる）、先読みによって保留記憶の表示態様を変化させる先読み保留色演出（例えば表示態様が、白点滅、青、緑、赤、黒、天道虫の順に期待度が高くなる）、ＳＰリーチ演出の開始時にそのタイトルを表示するＳＰリーチタイトル演出（例えばタイトルの色が、白文字、赤文字、金文字の順に期待度が高くなる）等、複数の表示態様の何れが表示されるか

によって異なる期待度合いを示唆または教示可能な様々な演出に適用することができる。また、さらに、昇格ポイントの消化（蝶ストックが消化されること）を事前に教示する演出を追加してもよい。

【１７４１】

［１１－３．その他］

主に［９］章以降で本実施形態に係るパチンコ機１で実行可能な様々な演出について説明したが、パチンコ機１の演出におけるその他の派生例を補足する。

【１７４２】

パチンコ機１では、保留表示の先読み予告が複数ゲームに跨って連続して実行されるとき、各ゲームで表示される画像等が一連のストーリー性を有する演出態様で現出されるようにしてよい。具体的には例えば、先読み予告の期待度合いが液晶画面の背景色で示唆され、低期待度合いから順に背景色が青、黄、緑、赤、金とされる場合に、青色の背景色が表示されたゲームの次ゲームでは、青色（期待度変化しないストーリー）か黄色（期待度上昇のストーリー）の背景色が選択されるようにする。したがって、青色の背景色が表示された次のゲームでいきなり金色の背景色が表示されるといったストーリー性を無視した演出を許容しないことによって、複数ゲームに亘って実行される先読み予告演出の各ゲームに興味を抱かせることができる。

【１７４３】

パチンコ機１では、ＢＧＭ演出による楽曲の再生時に当該楽曲の歌詞を表示する「歌詞の追加演出」を実行可能であるとし、さらに歌詞の追加演出におけるさらなる派生例として歌詞にルビを追加表示してもよいことを述べたが（［９－３］参照）、このようなルビ表示は通常の図柄変動中に限られ、リーチ演出中にはルビ表示が行われないようにしてもよい。

【１７４４】

パチンコ機１では、ステージ演出によって、ＢＧＭ演出で再生されている楽曲と関連性を有するステージ映像を液晶表示装置１９００の表示画面に背景表示することができるとした（［９－１］参照）。このように楽曲と対応するステージ映像について補足すると、例えば５種類の楽曲に対応して５種類のステージ映像が用意されているとすれば、５種類のステージ映像のそれぞれにイメージカラーを持たせるとともに、色相的に近いイメージカラーのステージ映像が連続しないように、ＢＧＭ演出による楽曲の再生順序が定められるとする。このようにすることで、ＢＧＭ演出で再生される楽曲の切替に合わせてステージ映像の背景表示が切り替えられたとき、イメージカラーの印象が大きく変更されるため、遊技者に気付かせ易くすることができる。

【１７４５】

なお、パチンコ機１において、ステージ演出の実行によって表示されるステージ映像はＢＧＭ演出によって同一順序でループ再生される楽曲に対応するため、ステージ映像の移行順序は、通常遊技状態であっても有利遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であっても変わらない。ただし、少なくとも上記有利遊技状態においては、ステージ映像が表示される表示画面（液晶表示装置１９００の表示画面）のなかで、現在の遊技状態を示す表示（「確変中」、「時短中」など）を行ってよい。そして、ＢＧＭ演出やステージ演出におけるこのような移行順序の固定性を利用して、当該固定性が崩れた場合、すなわちＢＧＭ演出やステージ演出で規定されている移行順序とは異なる順序で楽曲やステージ映像が変化した場合（所謂、順序崩れ）には大当りの可能性が高い、といった演出を搭載するようにしてもよい。ただし、楽曲やステージの順序崩れが発生する等して大当りの可能性が高い変動ゲームが現出されたものの大当り結果とならなかった場合には、その終了後の変動ゲームにおいて、速やかに他のパチンコ機１と同じ楽曲やステージに戻して全台同一の楽曲再生（またはステージ表示）が実行されるように制御することが望ましい。

【１７４６】

パチンコ機１では、通常遊技状態と有利遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とで、液晶表示装置１９００に表示する保留記憶の個数が異なるようにしてもよい。具体的に

は、通常遊技状態では第一特別乱数及び第二特別乱数を合わせて最大８個の保留記憶表示を可能とする一方で、有利遊技状態では第二特別乱数による最大４個の保留記憶表示だけを可能とする。有利遊技状態では、第二始動口２１０２への入球に基づいて発生する第二特別乱数を中心とした遊技が行われるため、第二特別乱数による保留記憶だけを表示することによって、その遊技性をより明確にするとともに、液晶表示装置１９００の表示画面上で保留記憶表示以外に利用可能な領域を拡張することができる。有利遊技状態で第一特別乱数が発生した場合は、その保留記憶は液晶表示装置１９００に表示しないまま当該第一特別乱数に基づく図柄変動ゲームが行われてもよい。ただし、当該第一特別乱数が当り結果となる場合には、液晶表示装置１９００にその保留記憶を特別な表示態様で表示するようにしてもよい。

【１７４７】

パチンコ機１では、大当り遊技中により有利度の高い大当りに昇格する大当り昇格演出を実行することができる。有利度の高い大当りへの昇格とは、例えば、大当りラウンド数の増加や、通常大当りから確変大当り（時短付き大当り）への変更等である。大当り昇格演出の一例として、大当り中（例えば所定ラウンドの開始時）に、ダイヤル操作部４０１の回転操作及び押圧操作部４０５の押圧操作が遊技者に求められ、当該押圧操作が受け付けられたときに導光板７３００が発光した場合に、大当りの昇格を教示する。このような大当り昇格演出において、ダイヤル操作部４０１の回転操作が要求されて回転操作が行われると、液晶画面においてポイントが加減されていき、例えば回転させればさせるほどポイントが溜まりやすくしてもよい。そしてダイヤル操作部４０１の回転操作の指示から所定時間が経過した場合に、押圧操作部４０５の押圧操作が要求されて押圧操作が行われると、導光板７３００が発光するか否か（大当り昇格するか否か）が示される。なお、大当り昇格するか否かは、それまでに溜まったポイントによって期待度合いが異なるようにされることが好ましく、特定値（１００ポイント）まで溜まった場合には必ず有利な特典が付与される（例えば大当り昇格）ようにしてもよい。また、ダイヤル操作部４０１の回転操作が要求されてから上記所定時間が経過する前に押圧操作部４０５の押圧操作が要求されるようなパターンが用意されてもよく、このようなパターンでは大当り昇格に発展しやすくする。

【１７４８】

なお、大当り昇格演出によって大当りの昇格が行われるか否かは、原則として実行中の大当り遊技がどの種別の大当りによるものであるか（具体的には、通常大当り、確変大当り、ラウンド数、付与時短回数）によって予め決められている。当初は実際よりも有利度合いが低い大当りであるかのように遊技者に見せて大当り遊技を進行し、その途中で大当りの昇格を行うことによって、本来の大当りに基づく大当り遊技を進行させる。ただし、このような仕組みのなかで大当り昇格が行われない場合（すなわち、実行中の大当り遊技と実際の大当り遊技とが同一種別の大当りに基づくものである場合）であっても、保留記憶されている特別乱数が大当り結果を導出する場合には、上記大当り昇格演出によって大当り昇格を行うようにしてもよい。具体的には例えば、８ラウンドの大当り遊技が行われているとき、保留記憶された変動で１２ラウンドの大当りが確定している場合には、当該大当りを先読みすることによって大当り昇格演出で１２ラウンドの追加が行われるような昇格結果（すなわち合計２０ラウンド）を表示する。このような場合、１回の大当りの上限に規定されたラウンド数（例えば１６ラウンド）を超えるラウンド数をも教示可能となり、遊技機の規定性能を超える態様で特典を付与することができる。

【１７４９】

また、パチンコ機１では、大当り遊技中に、演奏されるＢＧＭ楽曲を遊技者が選択可能な楽曲選択機能を備えてもよい。楽曲選択機能では、大当り遊技中の液晶表示装置１９００の表示画面において、複数の楽曲のうちから遊技者が選択可能な楽曲の一覧が示される等して遊技者が任意の楽曲を選択できるようにされる（選択画面表示）。なお、上記した大当り昇格演出が行われる場合でも、液晶表示装置１９００の表示画面においてこのような楽曲選択機能による選択画面表示が行われる。そして、大当り昇格演出中のどの段階で

あっても楽曲選択の操作が可能とされる。

【１７５０】

パチンコ機１では、液晶表示装置１９００の表示画面に表示される保留記憶（当該変動の保留情報を含む）の表示態様を任意のタイミングで変更する保留変化の演出を実行可能とし、この保留変化を発生させることによって、大当りの期待度合いやリーチ演出発展への期待度合いの高低等を示唆することができる。ここでいう保留記憶の表示とは、例えば図２２１（Ａ）に示した現変動情報７２１１、第１保留情報７２２１、第２保留情報７２２２、第３保留情報７２２３、または第４保留情報７２２４に相当する。保留変化後に示される表示態様は、色によって大当り期待度を示唆するものであったり、キャラクタ等によって現出されるリーチ演出を示唆するものであったりが考えられるが、その他にも、具体的な内容は不明確ながらも何かが発生し得ることを示唆する表示態様でもよい。ここで何かが発生し得ることを示唆する表示態様として「宝箱」が用意されるとするとき、パチンコ機１では、同一形状ながら宝箱の中身が透過された「透明な宝箱」も保留変化後の表示態様として用意されるようにしてよい。保留変化によって「宝箱」が表示された場合には何かが発生することに期待できる一方、「透明な宝箱」が表示された場合には具体的な発生内容を推測できることで、演出等の発生をより期待させることができる。また、「透明な宝箱」の表示を経て所定の演出が現出された場合は、「宝箱」の表示を経て当該所定の演出が現出された場合よりも最終的な有利結果に対する期待度合いが異なるようにしてもよい（例えば「透明な宝箱」経由のほうが高期待）。

【１７５１】

パチンコ機１では、大当りを期待させる予告演出として複数の予告演出を用意することができ、前述した拍合わせ予告演出もその一つである。ここで、拍合わせ予告演出と非拍合わせ予告演出とを種類や数で比較したときには、非拍合わせ予告演出が実行されたときよりも拍合わせ予告演出が実行されたときの期待度合いを高いものにするため（高いものと遊技者に認識させやすくするため）に、拍合わせ予告演出よりも非拍合わせ予告演出の方が、種類または数が多くなるようにすることが好ましい。また、種類や数で差異を付けるのではなく、出現率によって差異を付けるようにしてもよく、その場合は、拍合わせ予告演出よりも非拍合わせ予告演出の出現率を高くすることが好ましい。

【１７５２】

パチンコ機１では、拍合わせ予告演出が発生した場合には、予告の対象となる変動ゲームにおいて、比較的高期待度のＳＰリーチ演出に移行するようにしてもよい。またこのときに実行されるＳＰリーチ演出は、拍合わせ予告演出の実行時に出力されている楽曲と同一の楽曲データまたは関連性を有する楽曲データを利用したＳＰリーチ演出が選択されるようにしてもよい。例えば、ある楽曲について拍合わせ予告演出の実行時にサビより前の部分が出力され、その後のＳＰリーチ演出において当該楽曲のサビの部分が出力されるとした場合には、拍合わせ予告演出からＳＰリーチ演出にかけて一連の流れとして見せることができる。そしてこのような一連の流れを計画的に創出するために、ＢＧＭ演出による楽曲再生のどのタイミングで拍合わせ予告演出が実行されるかによって、ＳＰリーチ演出への発展先を決定するようにしてもよい（具体的には例えば、拍合わせ予告演出時にサビ前であれば、サビ部分を出力するＳＰリーチ演出に発展させる、等）。

【１７５３】

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。

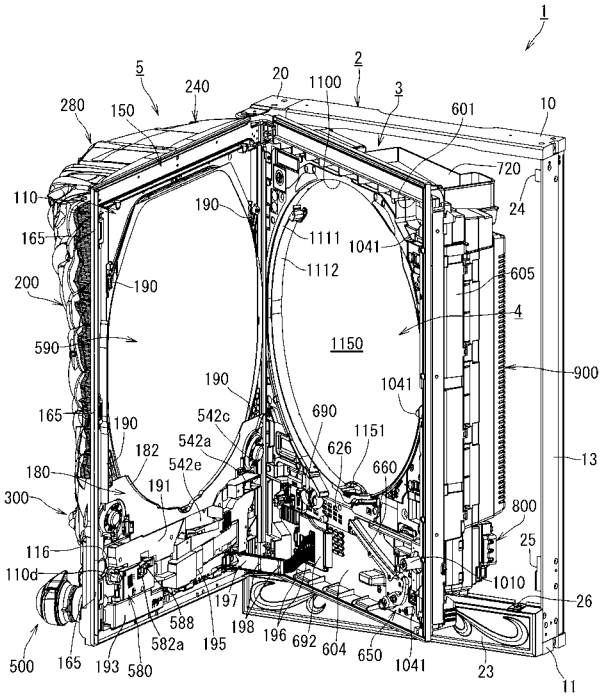
【１７５４】

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。

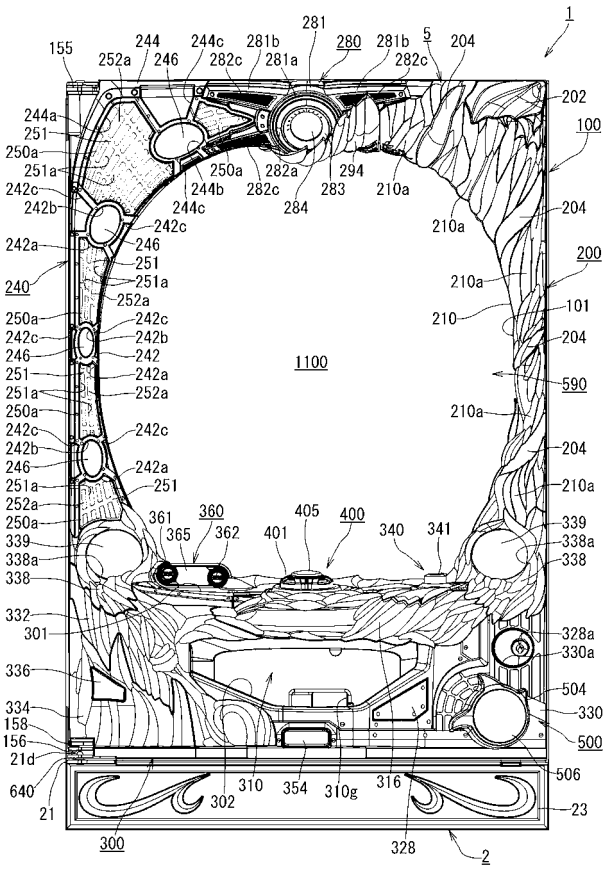
【符号の説明】

【１７５５】
１　パチンコ機
２　外枠
３　本体枠
４　遊技盤
５　扉枠
１１００　遊技領域
１１５０　遊技パネル
１９００　液晶表示装置
２０００　表ユニット
２５００　センター役物
２６００　表右中演出ユニット
２６０１　支持ピン
２６１０　表右中可動装飾体
２６２０Ａ　固定装飾体
２６２３　遮光部材
２６２３ａ　仕切片
２６２５　前カバー（カバー）
２６２６　演出シート（絵柄膜、スモークシート）
２６２６ａ　黒色部（絵柄膜）
２６２６ｂ　青色部（絵柄膜）
２６２６ｃ　赤色部（絵柄膜）
２６２６ｄ　未着色部（スモークシート）
２６２７　拡散レンズシート
２６２８　保持部材
２６４０　表右中装飾基板（装飾基板）
４０００　主基板
４０１０　周辺制御基板
４１００　主制御基板
４１００ａ　主制御ＭＰＵ
４１４０　周辺制御部
４１４０ａ　周辺制御ＭＰＵ
４１４０ｂ　周辺制御ＲＯＭ
４１４０ｅ　周辺制御ＲＡＭ
４１５０　液晶制御部
４１５０ａ　液晶制御ＭＰＵ
４１５０ｃ　ＶＤＰ
７１１０　大フレーム役物
７１２０　中フレーム役物
７１３０　小フレーム役物
７２００　液晶画面
７３００　導光板

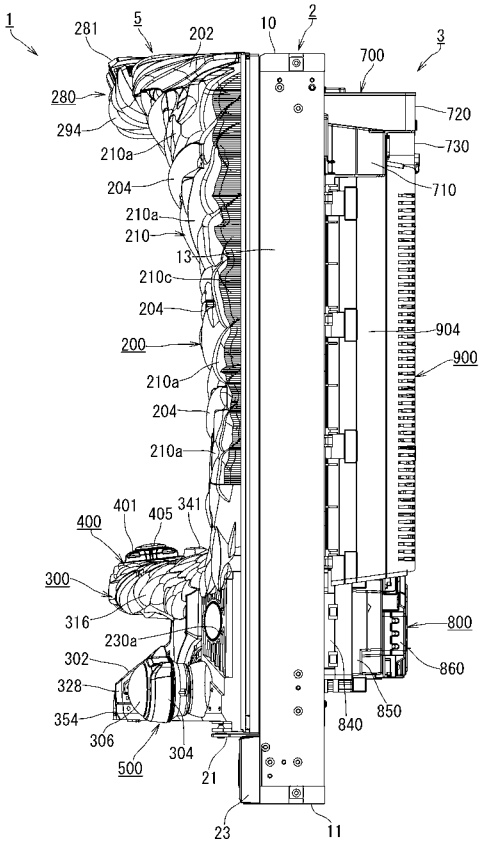
【図１】



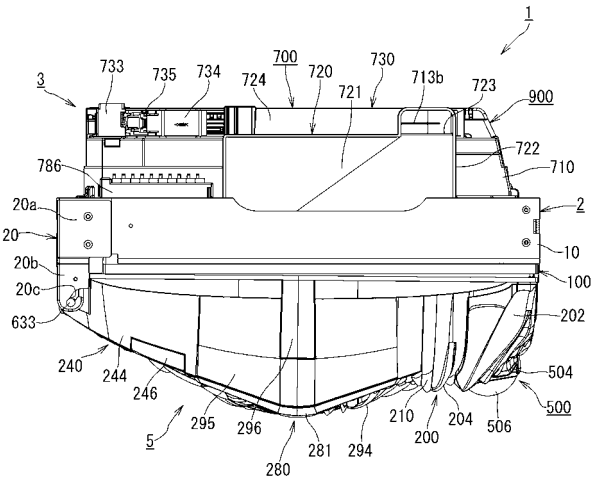
【図２】



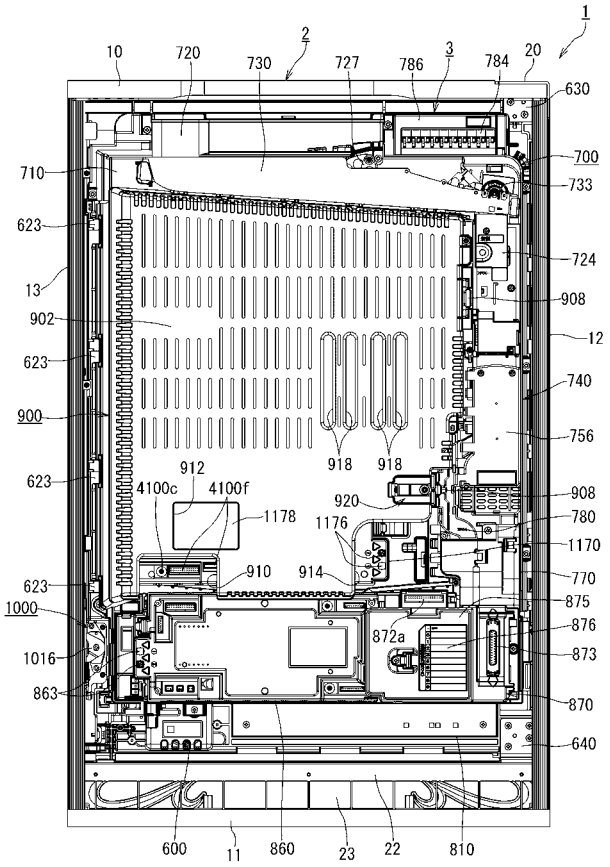
【図３】



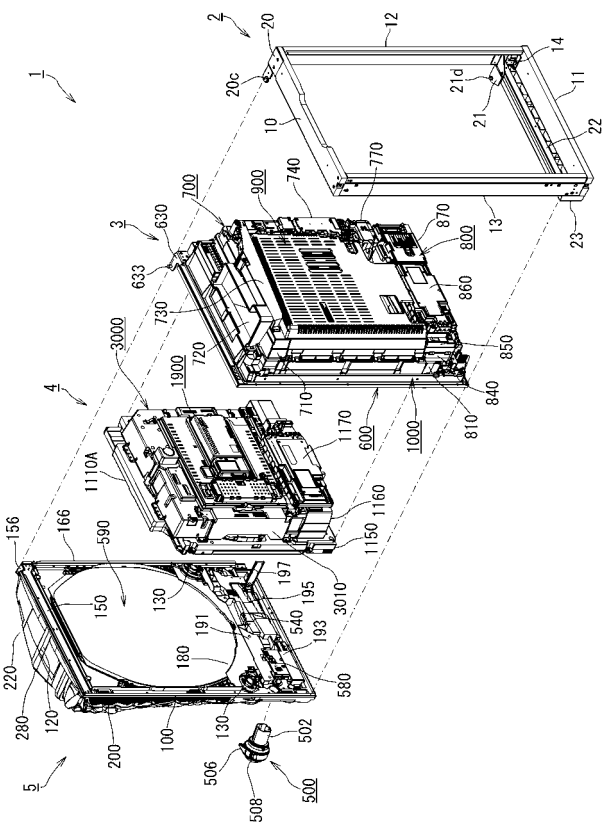
【図４】



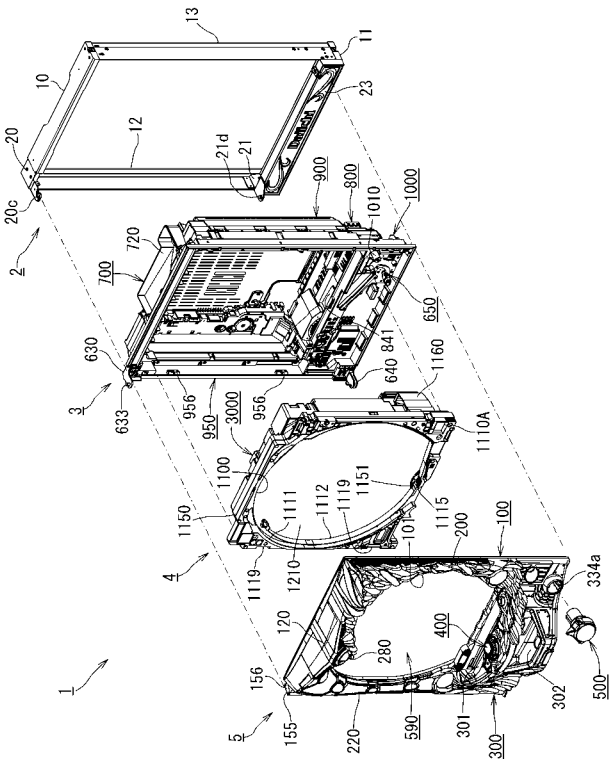
【図５】


1
2
3
10
720
730
727
786
784
20
630
700
733
710
623
724
13
908
902
12
623
740
900
756
912
4100c
4100f
623
908
920
1178
1176
780
1170
910
914
770
623
875
1000
872a
876
1016
873
863
870
640
600
11
860
23
22
810

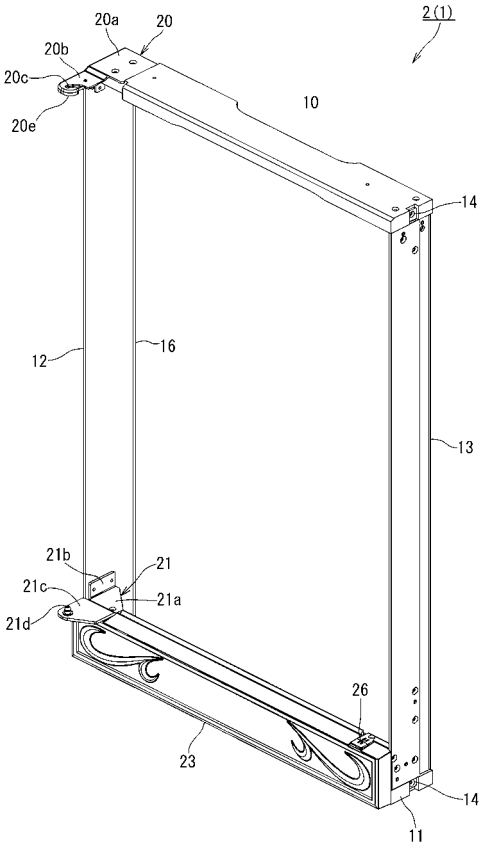
【図６】


1
2
20
12
14
20c
21d
11
10
21
22
770
740
900
700
630
870
800
13
3
633
860
730
850
3000
720
1900
710
840
4
1170
600
1000
810
1110A
1160
156
166
590
1150
150
130
197
195
3010
191
540
193
180
580
220
280
120
200
100
130
502
506
500
508
5

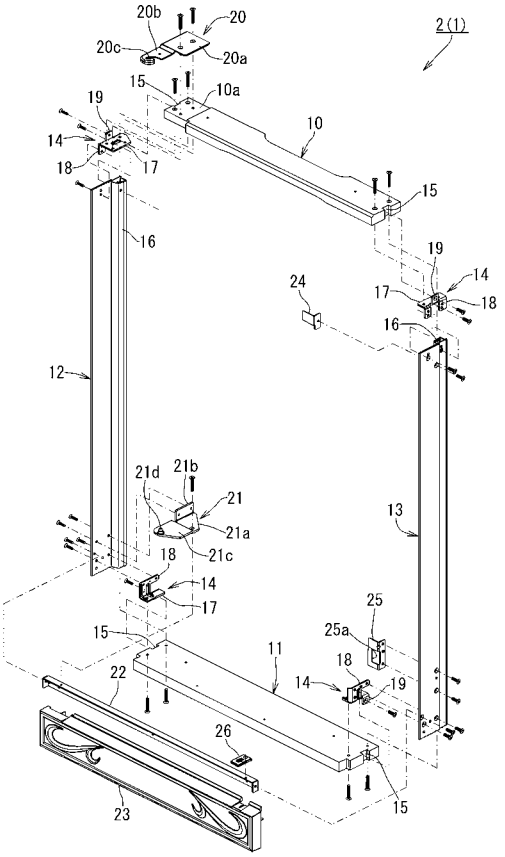
【図７】


13
11
10
23
20
12
21d
21
900
800
1010
1000
20c
720
2
700
650
630
640
841
1160
3
633
956
3000
956
950
1110A
1100
1151
1111
1112
1119
1150
1115
101
200
100
4
1119
1210
334a
120
400
280
1
156
500
302
5
155
220
590
301
300

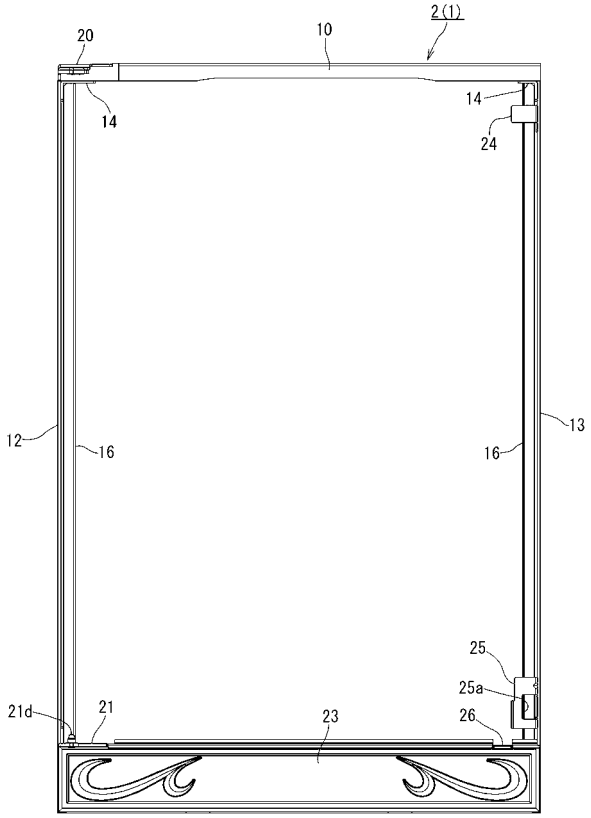
【図８】


2(1)
20a
20
20b
20c
20e
10
14
12
16
13
21b
21
21c
21a
21d
26
23
14
11

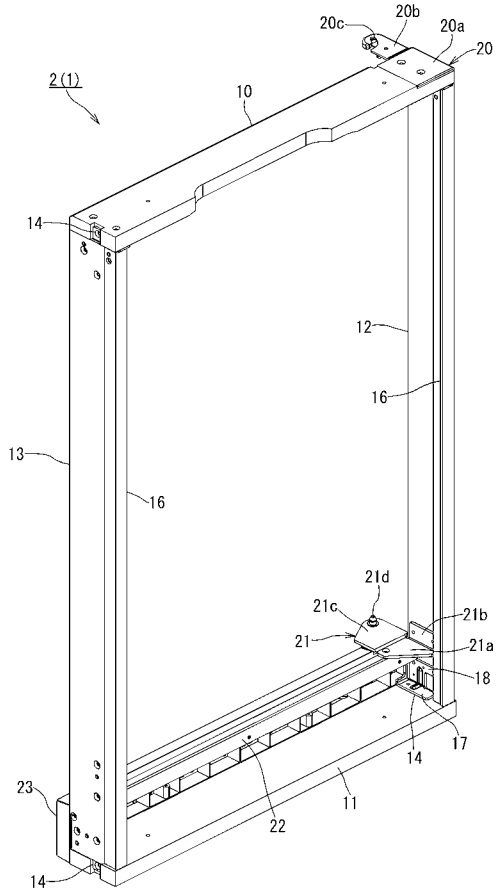
【図９】



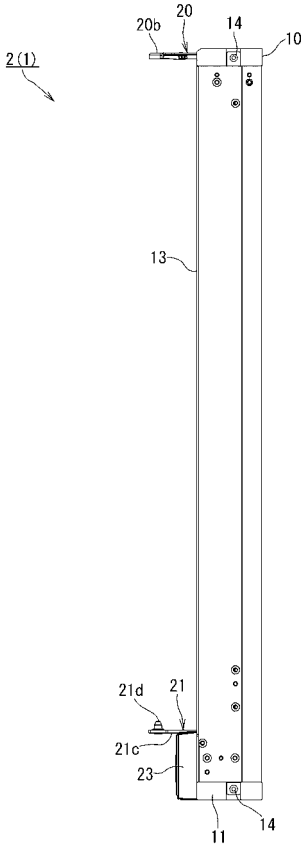
【図１０】



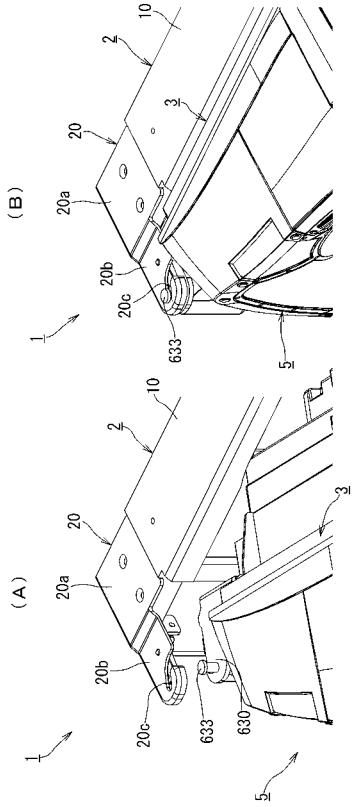
【図１１】



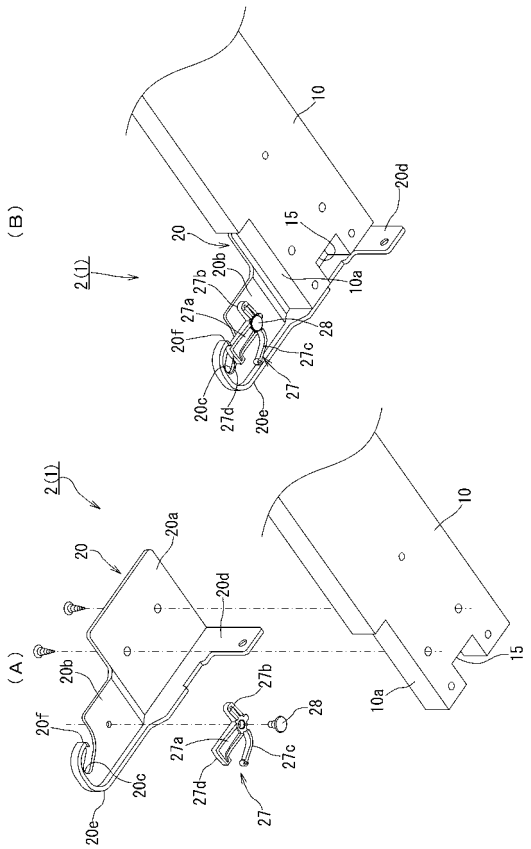
【図１２】



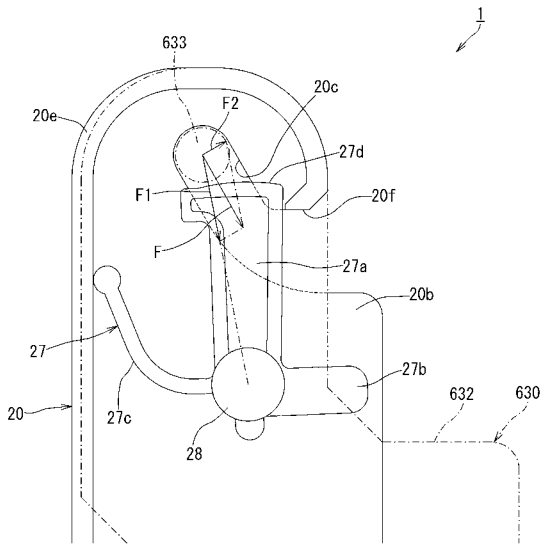
【図１３】



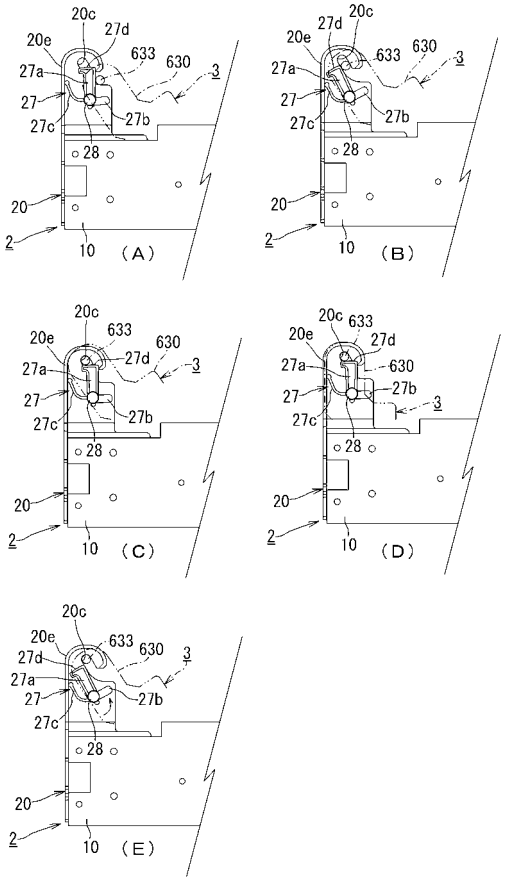
【図１４】



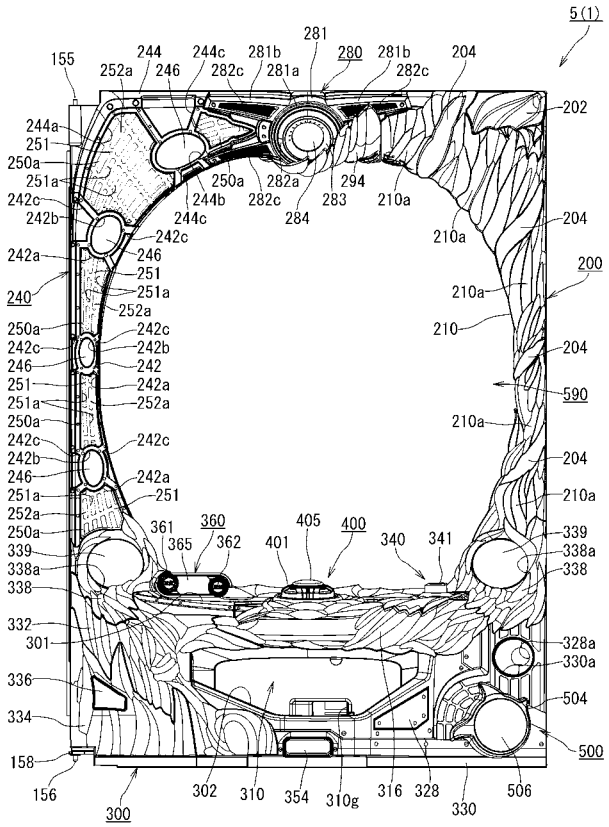
【図１５】



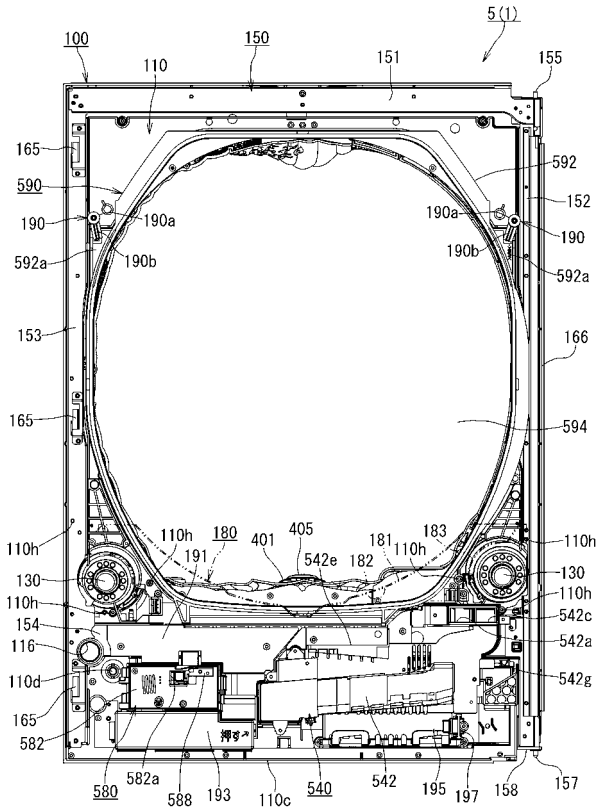
【図１６】



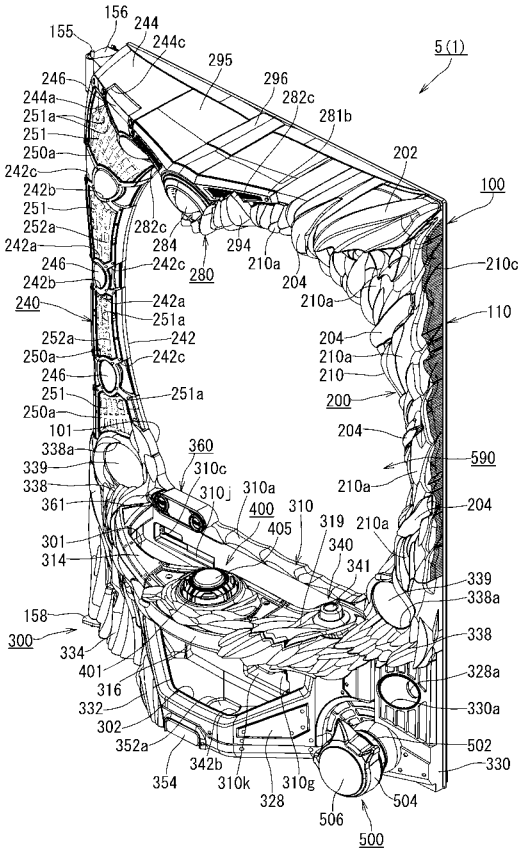
【図１７】



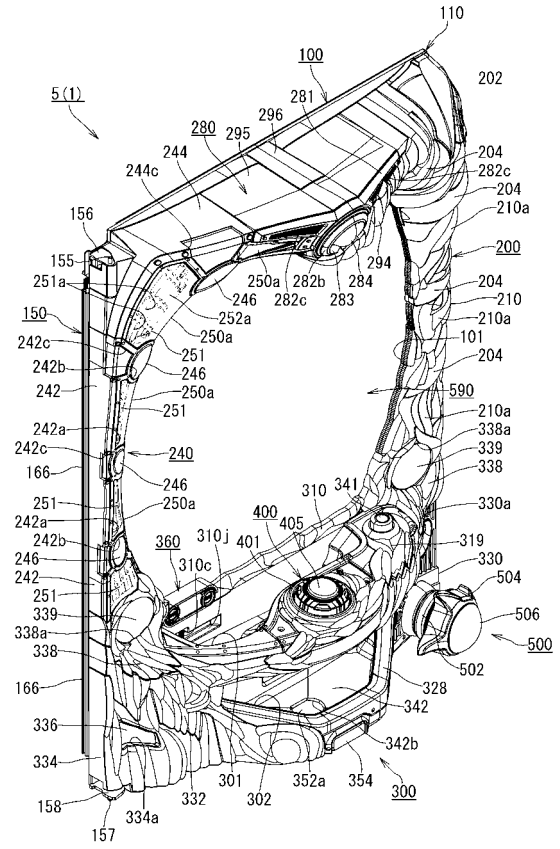
【図１８】



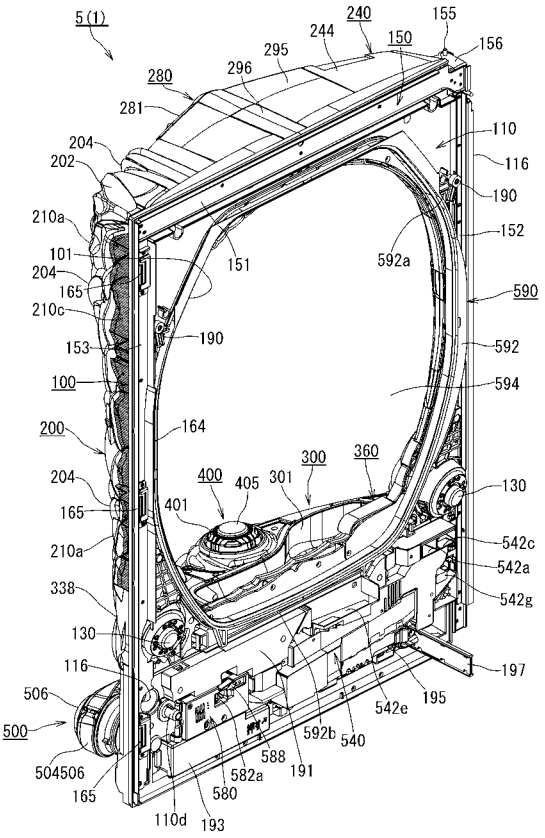
【図１９】



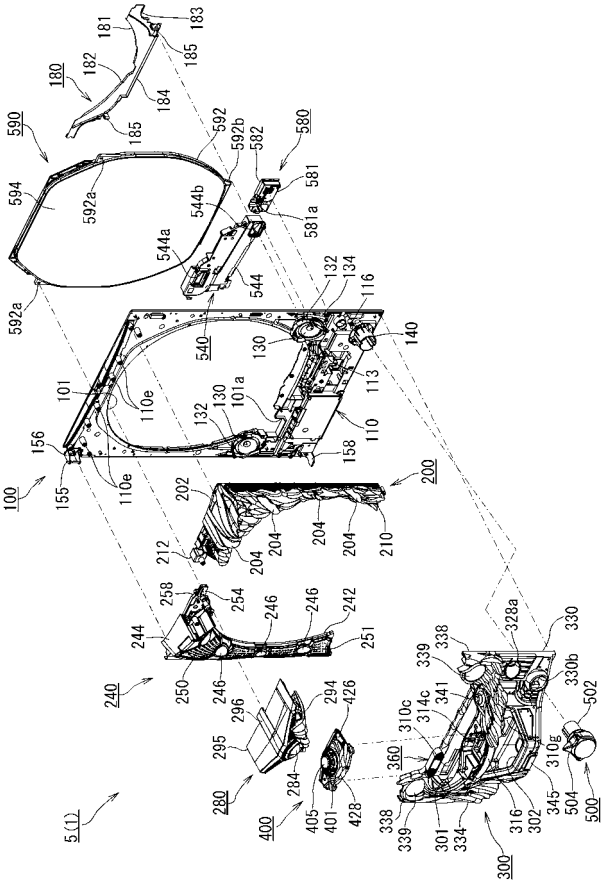
【図２０】



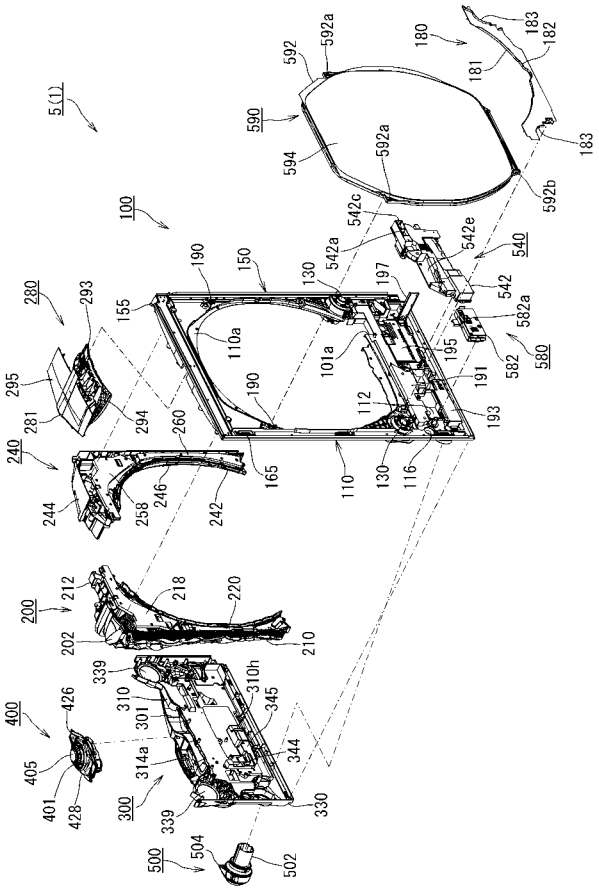
【図２１】



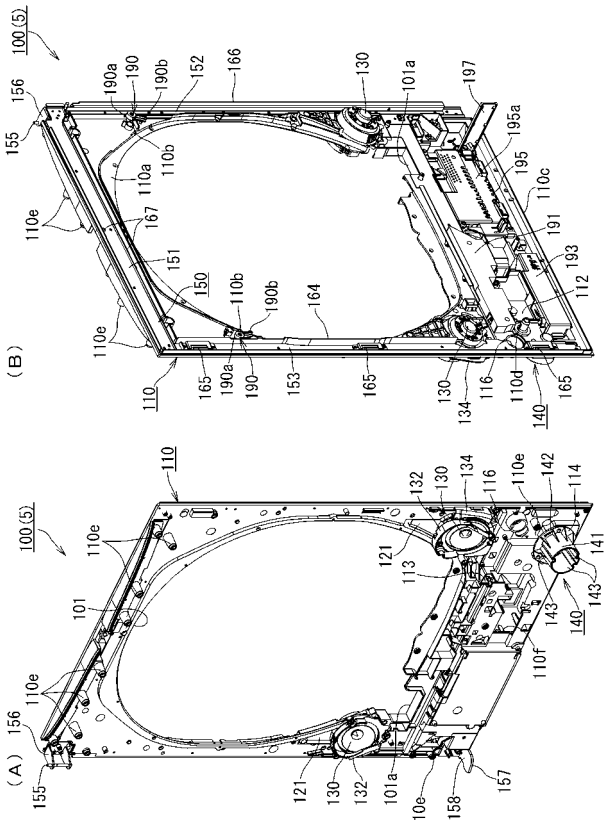
【図２２】



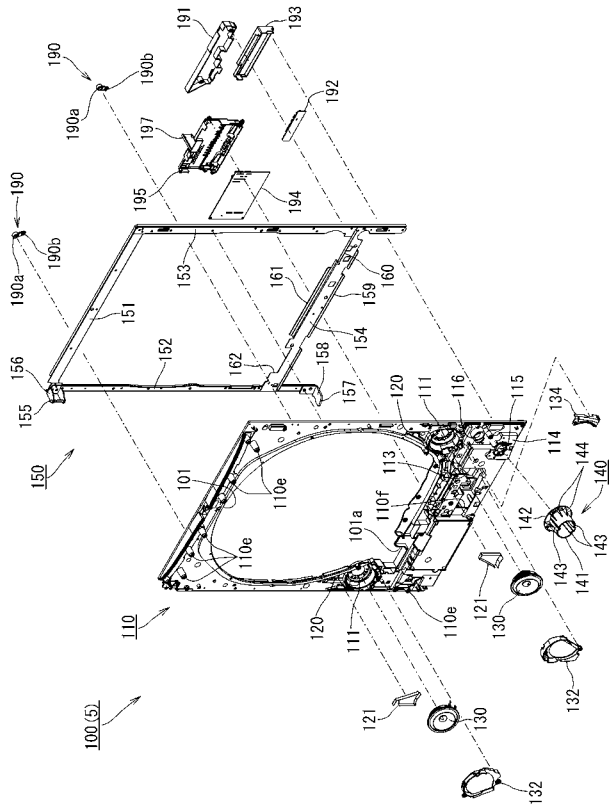
【図２３】



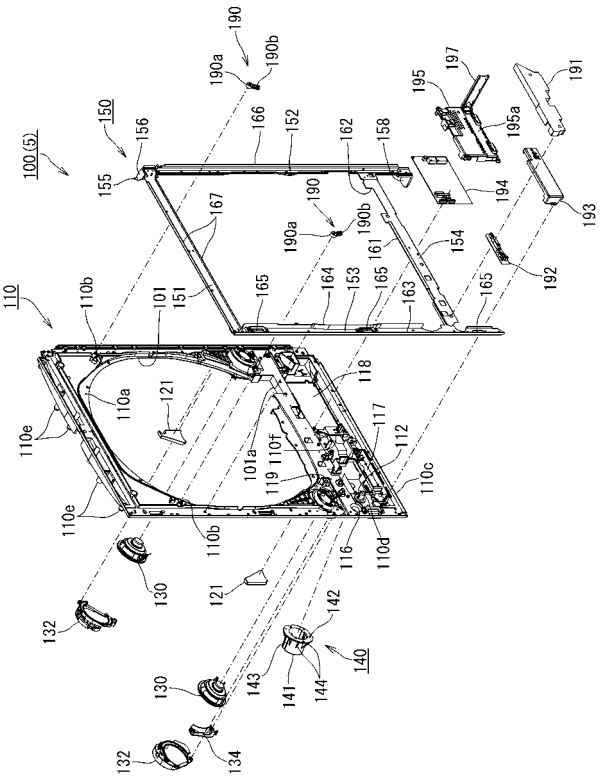
【図２４】



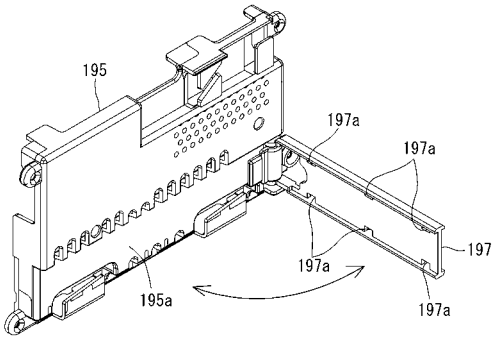
【図２５】



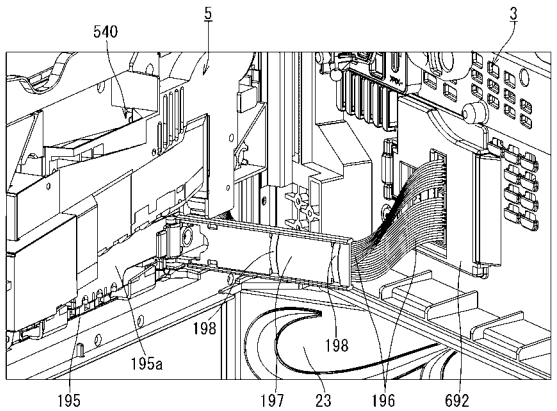
【図２６】



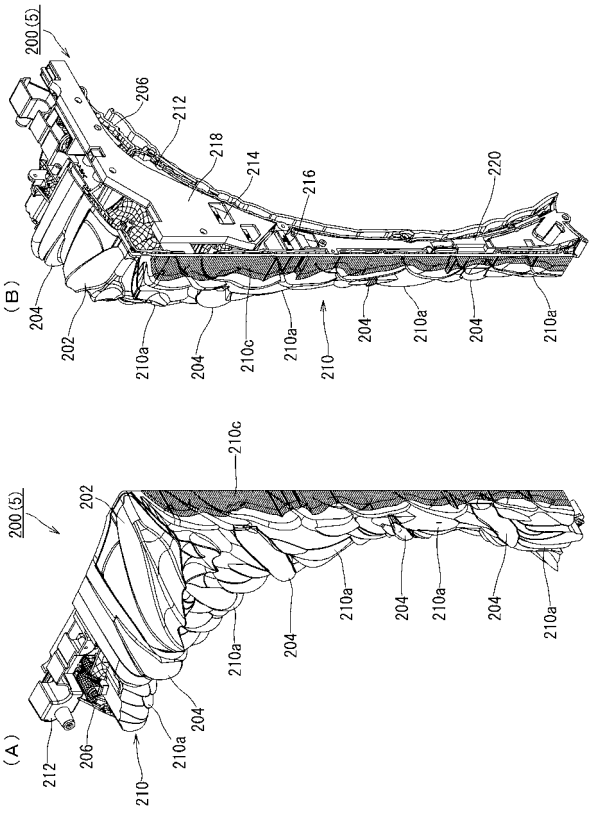
【図２７】



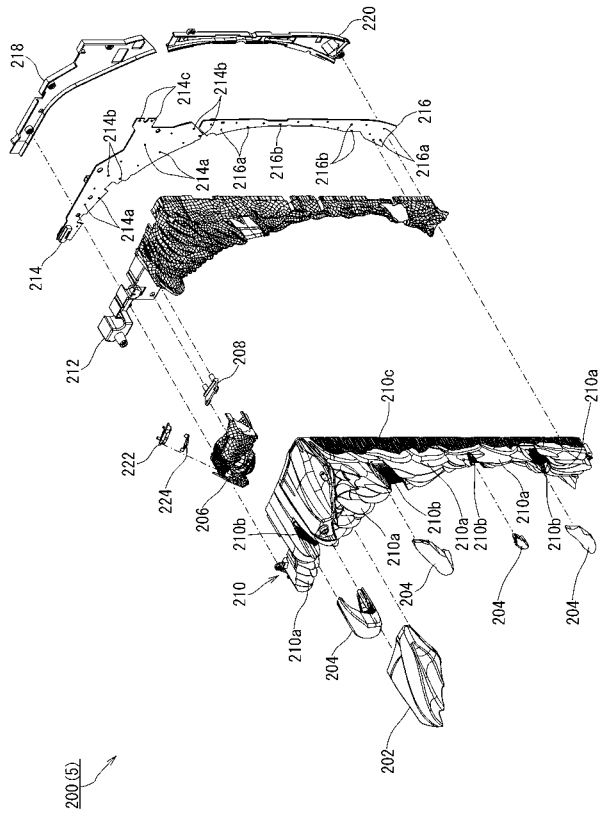
【図２８】



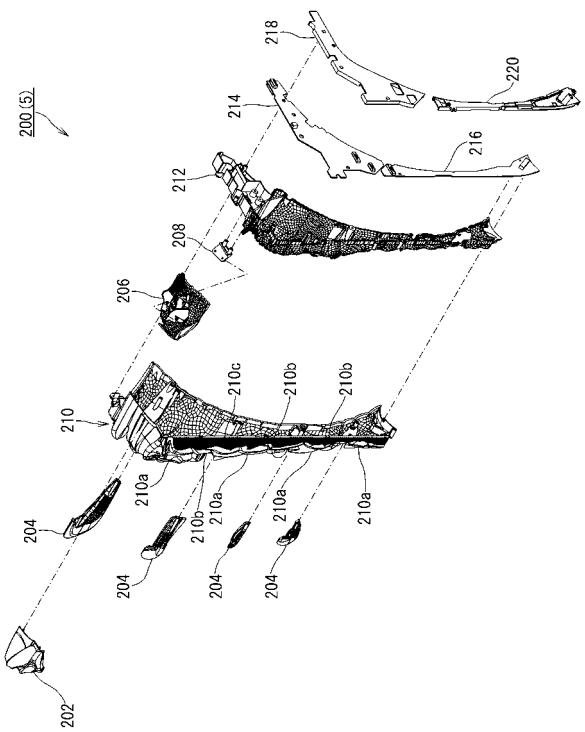
【図２９】



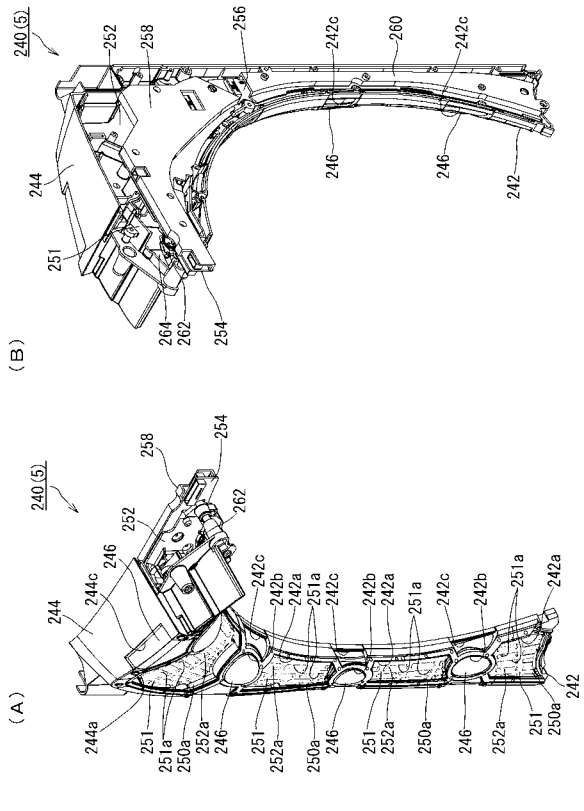
【図３０】



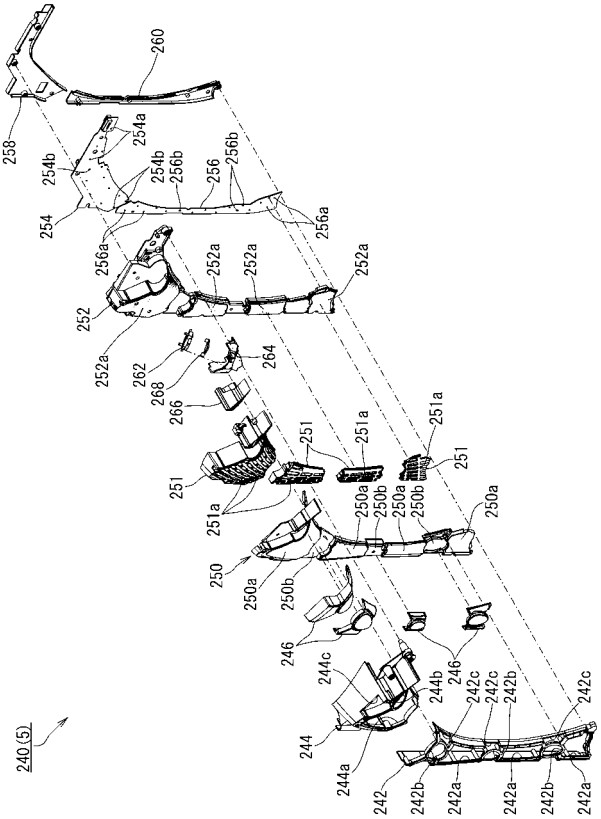
【図３１】



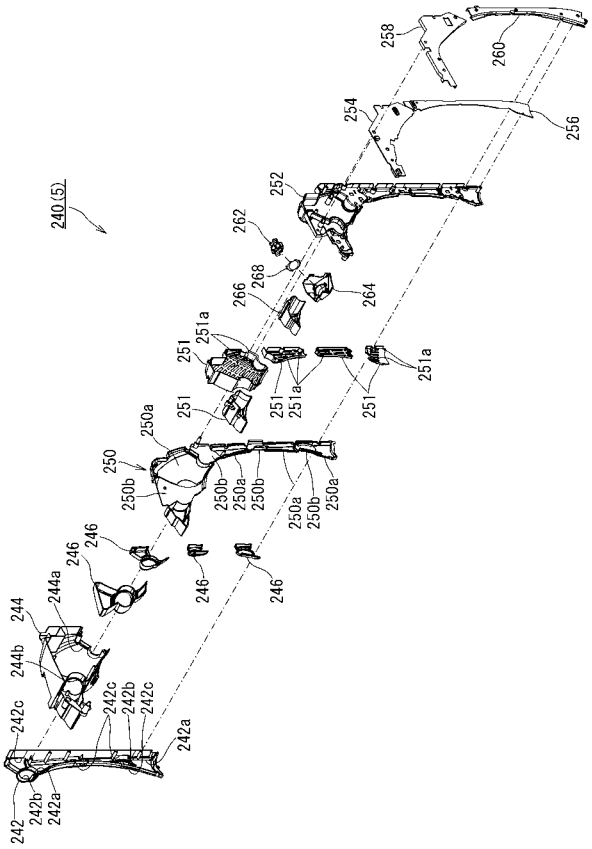
【図３２】



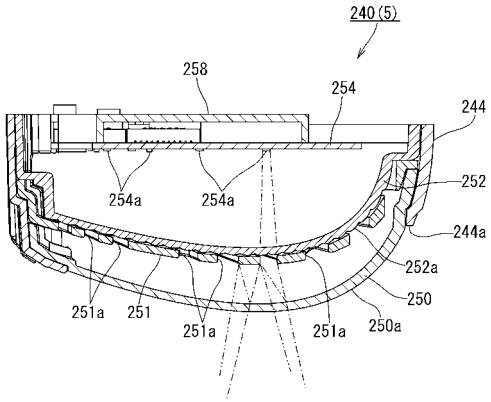
【図３３】



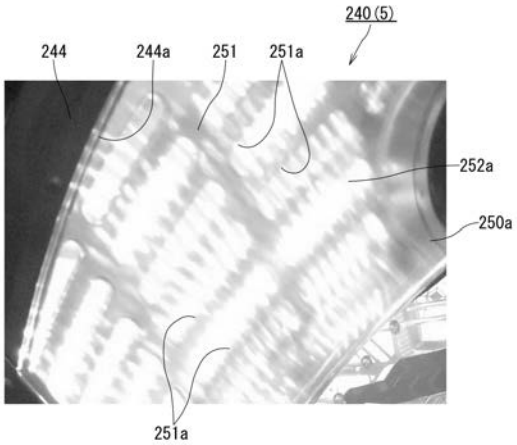
【図３４】



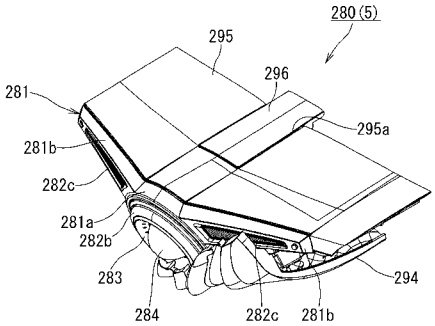
【図３５】



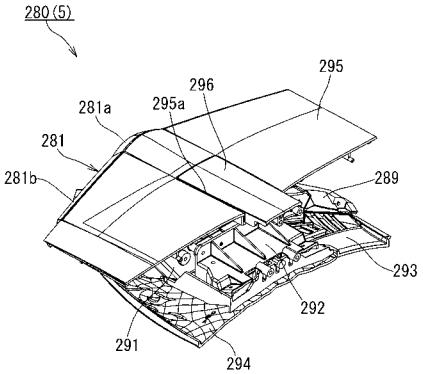
【図３６】



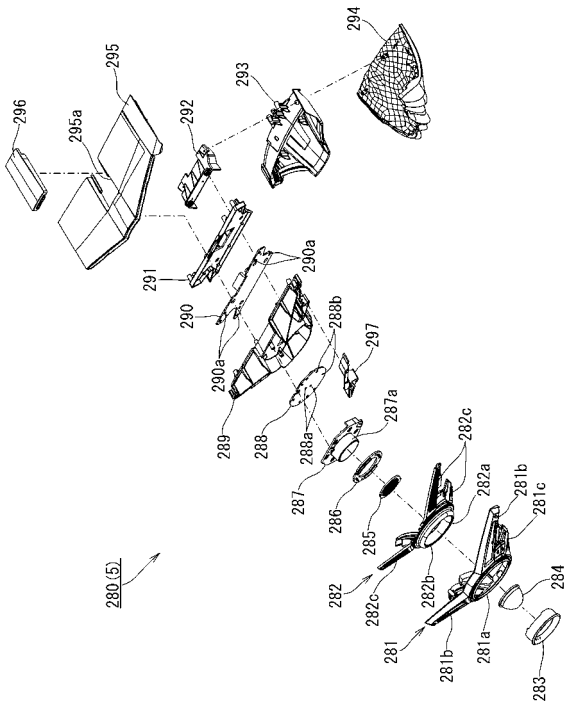
【図３７】



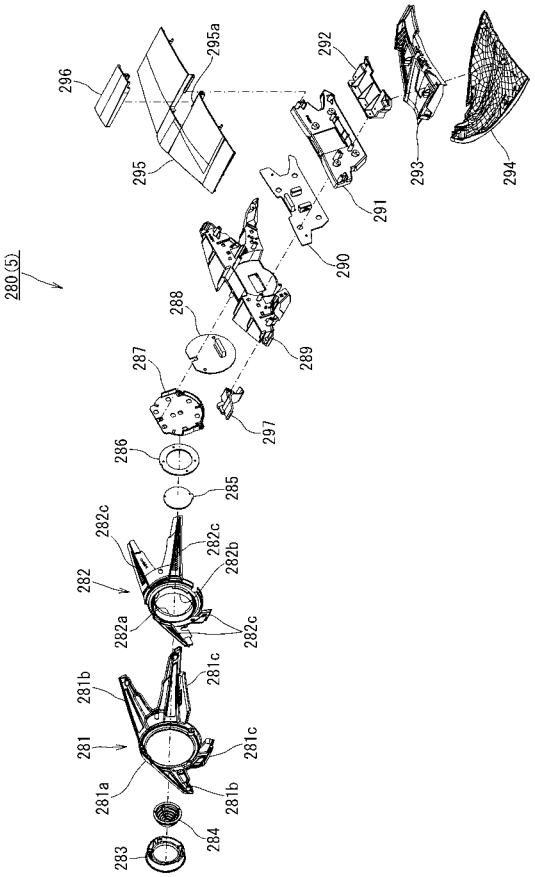
【図３８】



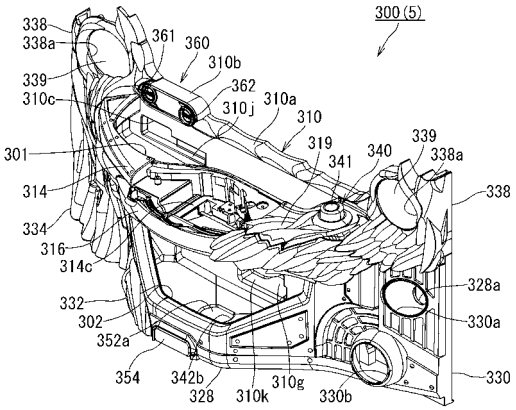
【図３９】



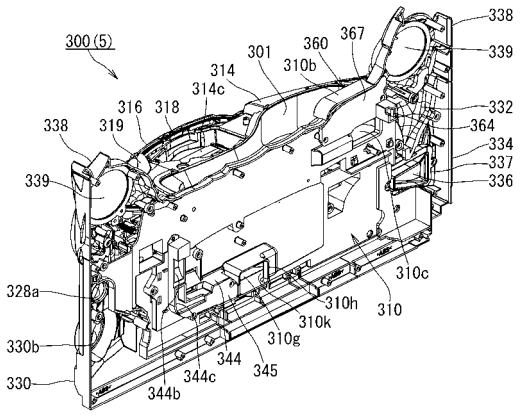
【図４０】



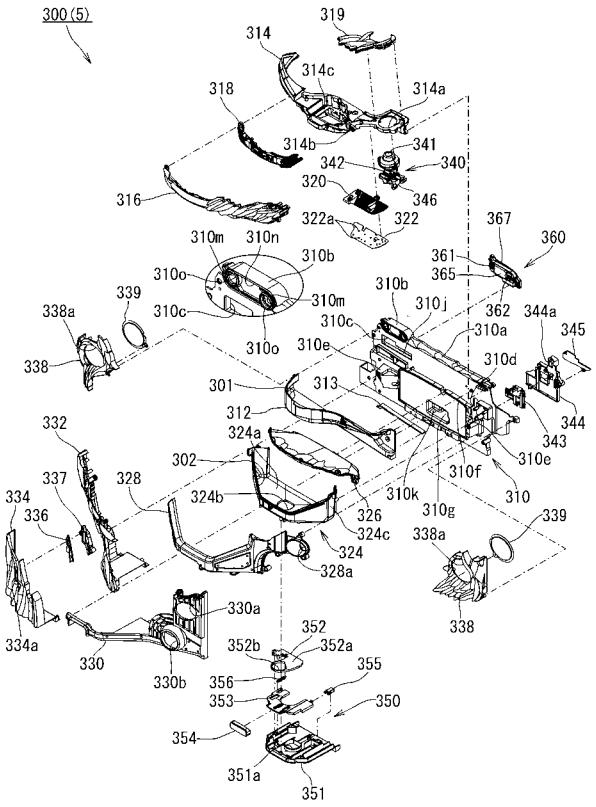
【図４１】



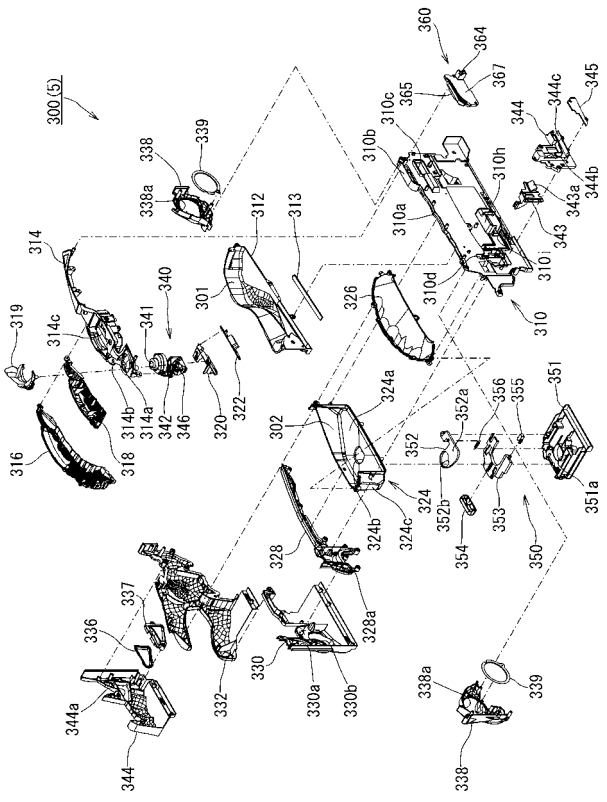
【図４２】



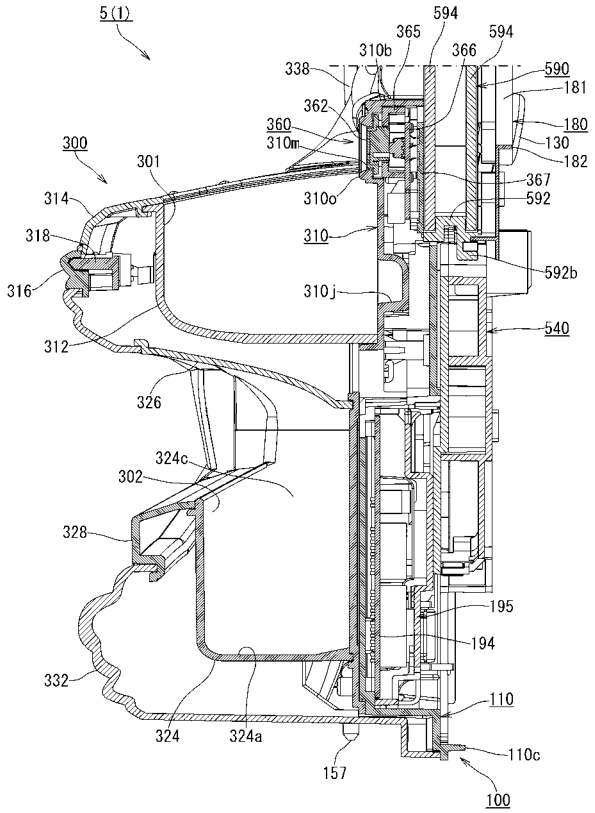
【図４３】



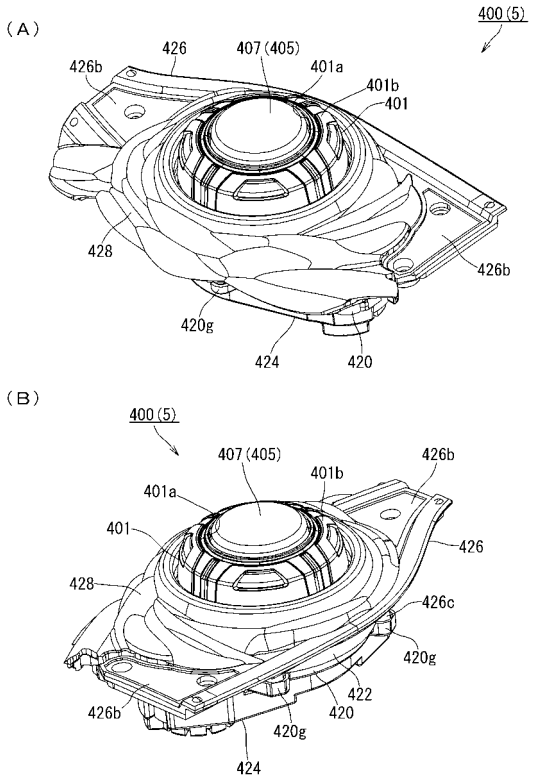
【図４４】



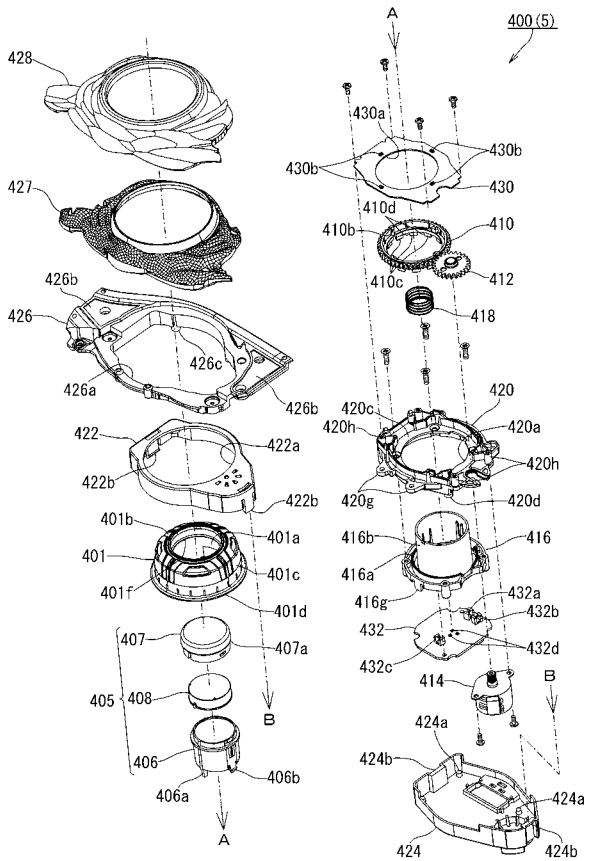
【図４５】



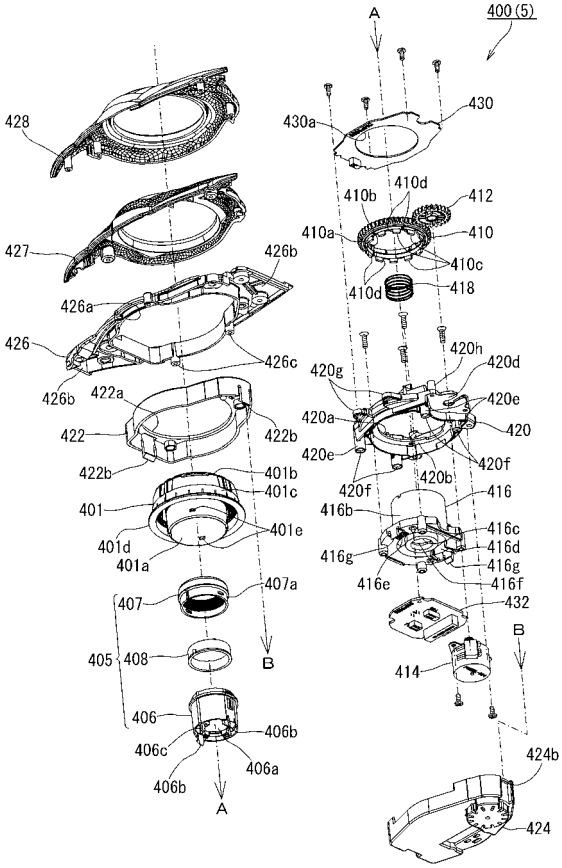
【図４６】



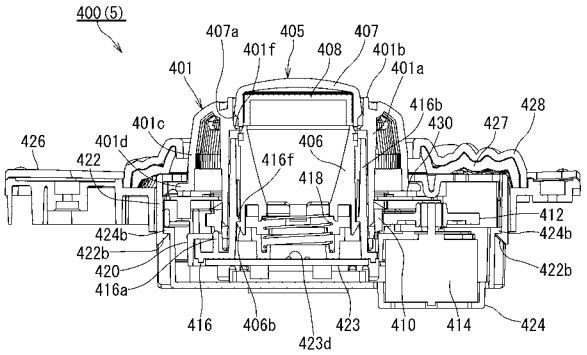
【図４７】



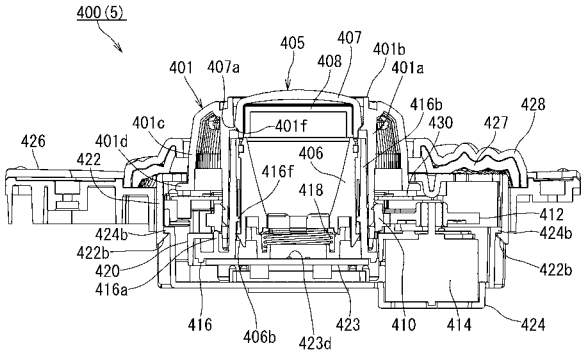
【図４８】



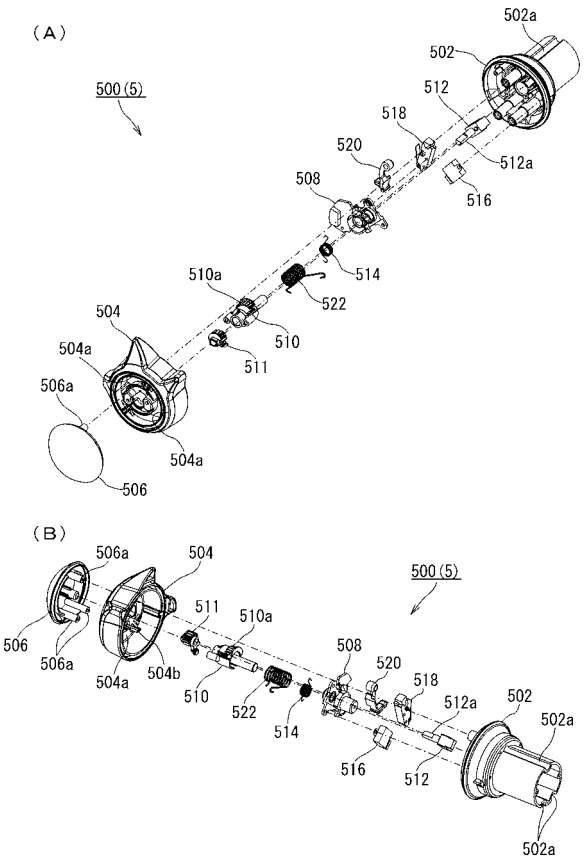
【図４９】



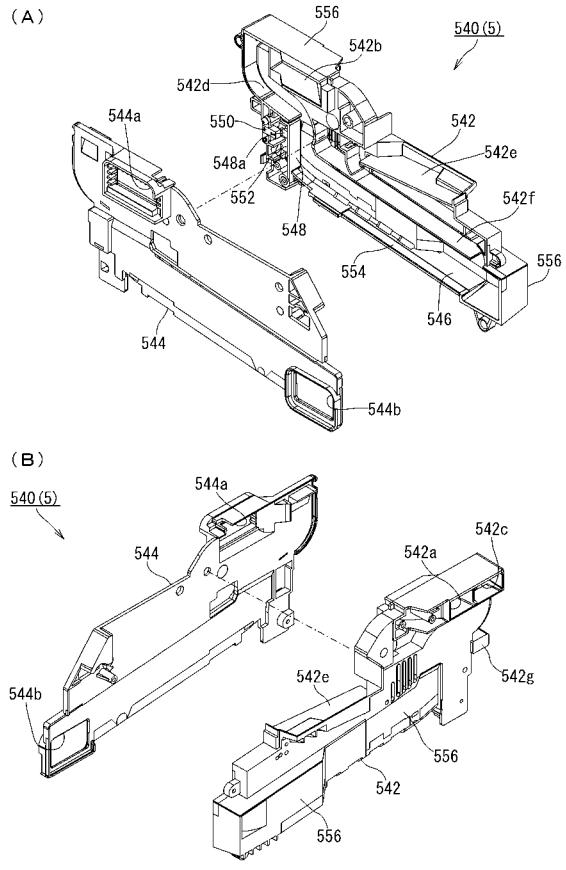
【図５０】



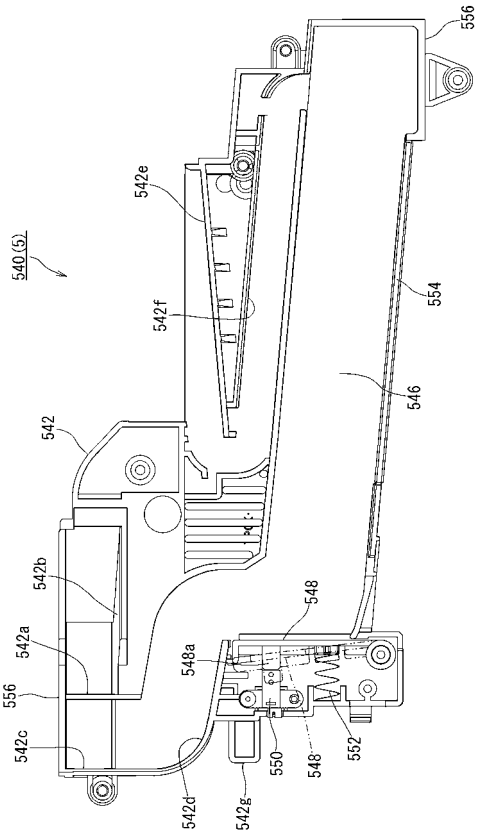
【図５１】



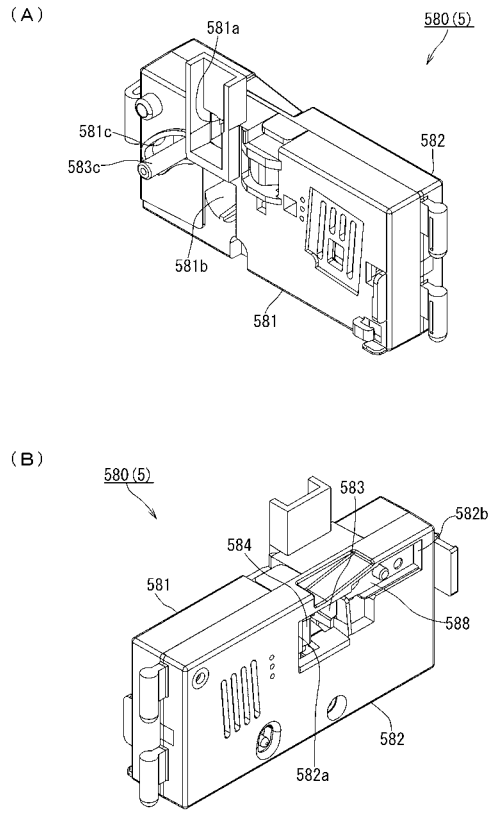
【図５２】



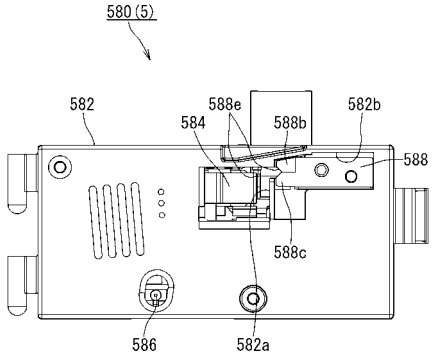
【図５３】



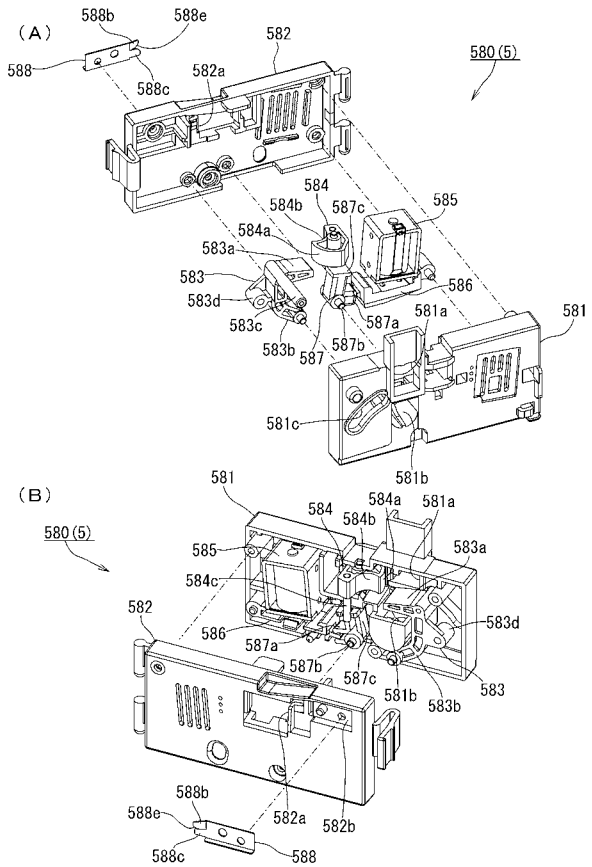
【図５４】



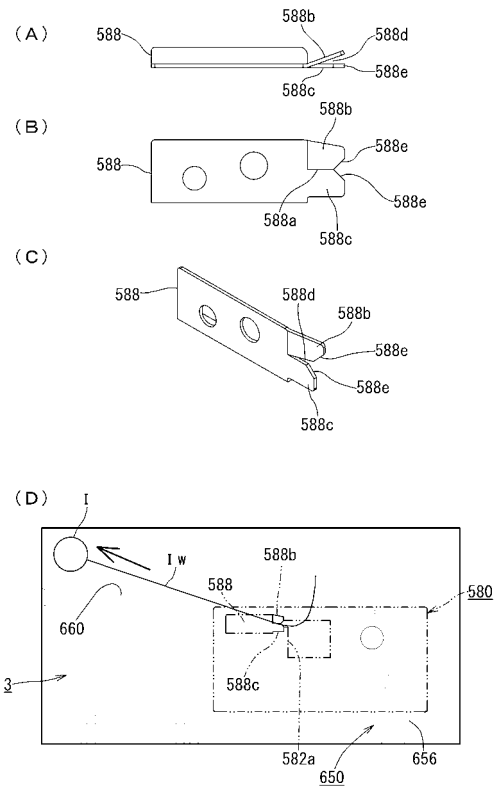
【図５５】



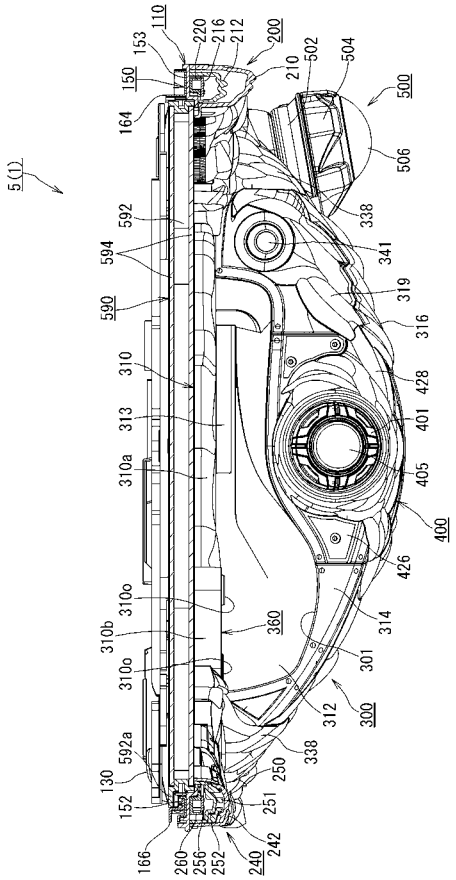
【図５６】



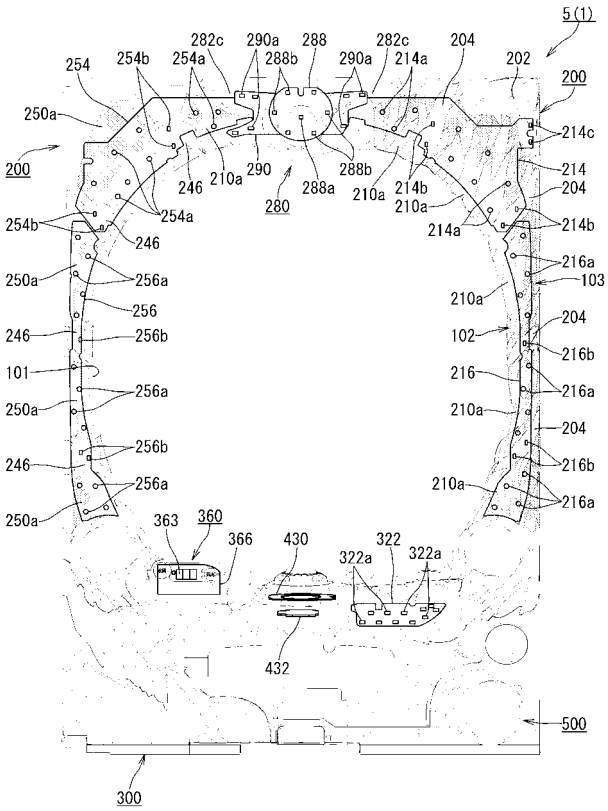
【図５７】



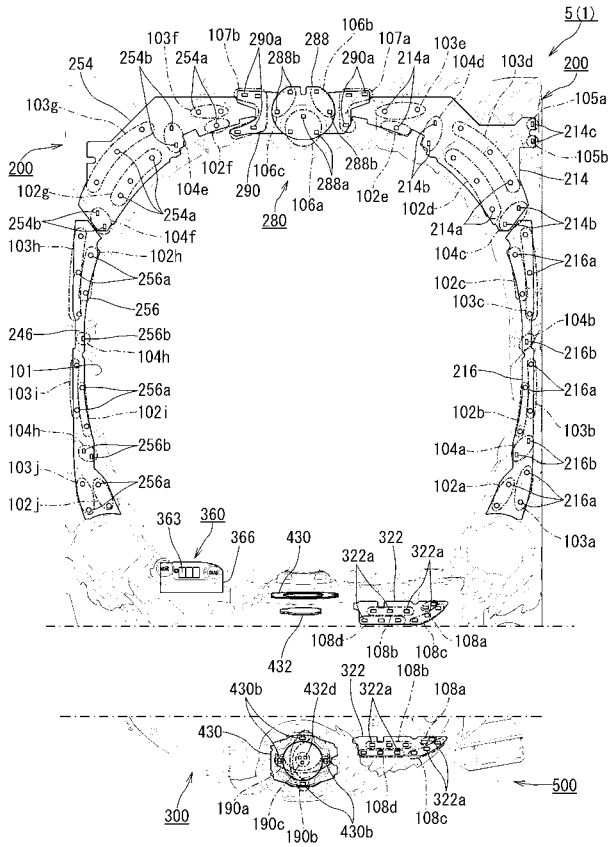
【図５８】



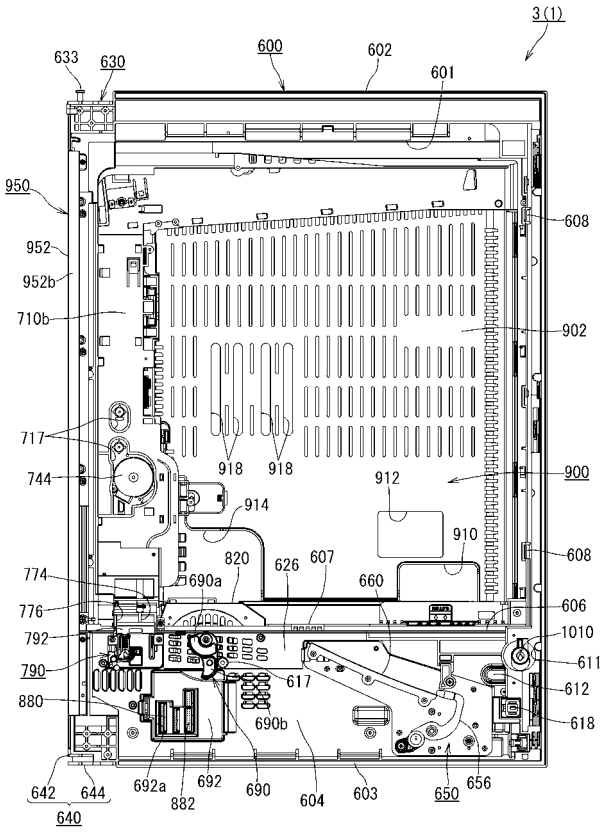
【図５９】



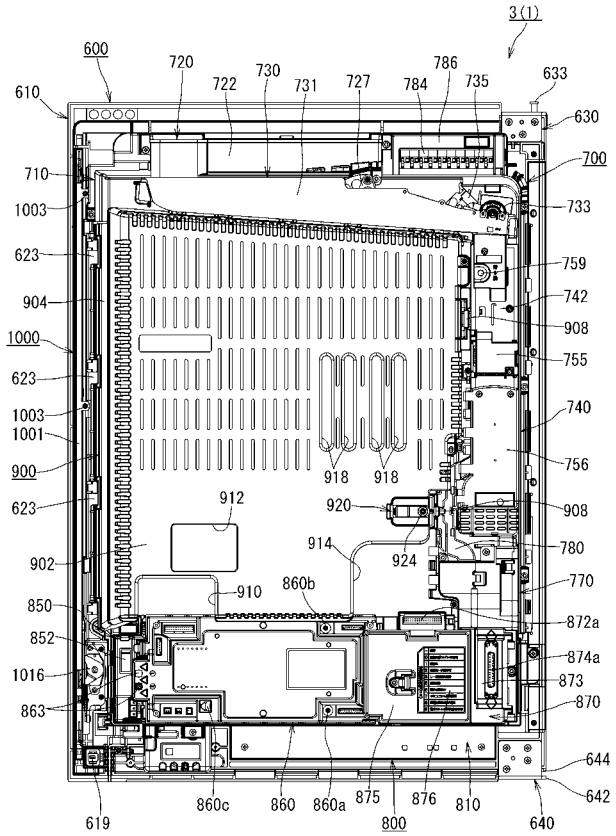
【図６０】



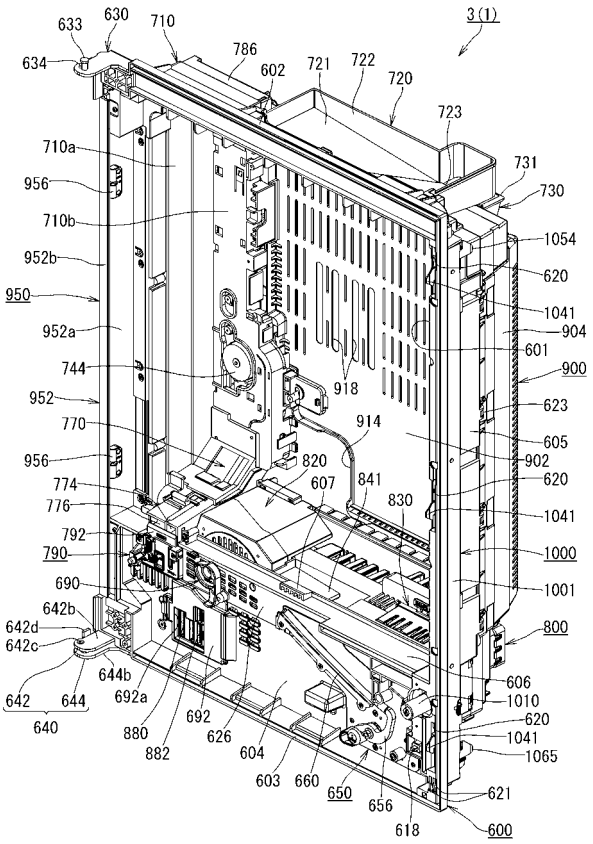
【図６１】



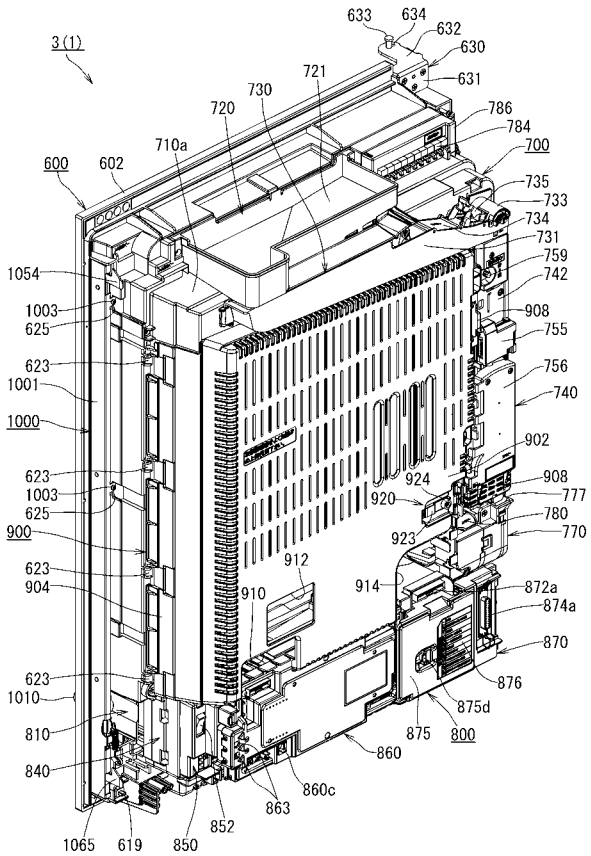
【図６２】



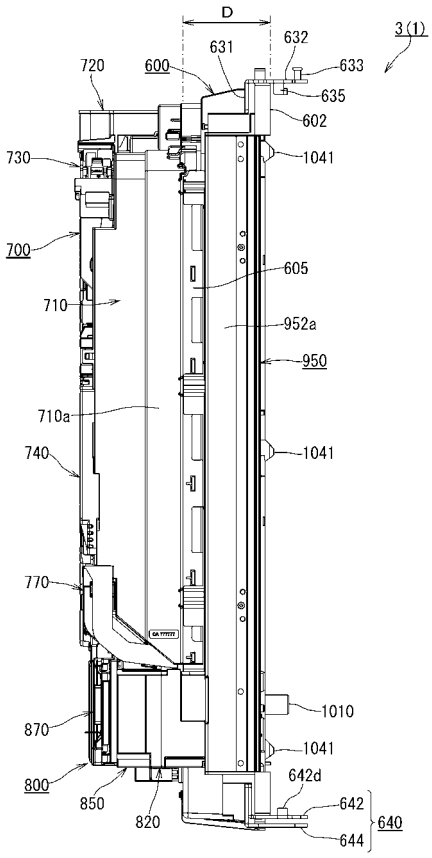
【図６３】



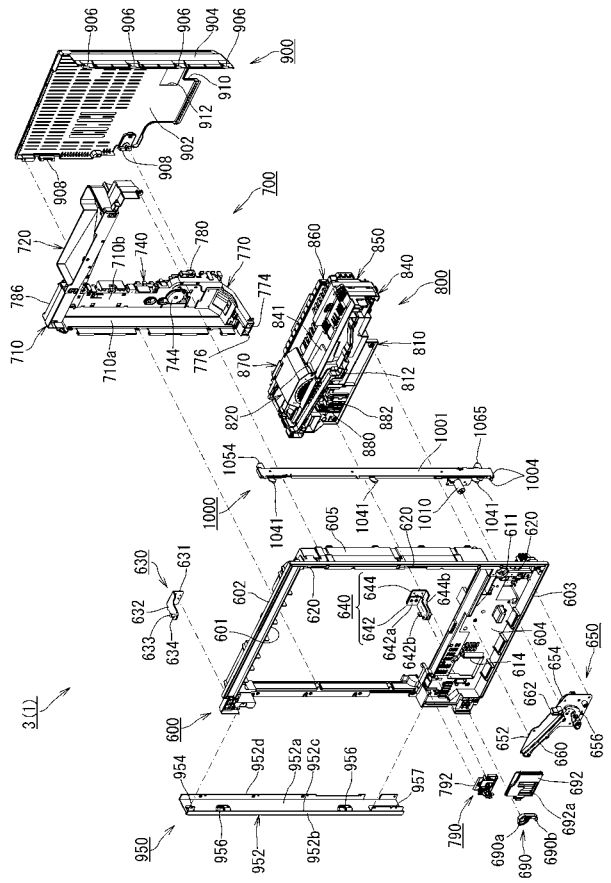
【図６４】



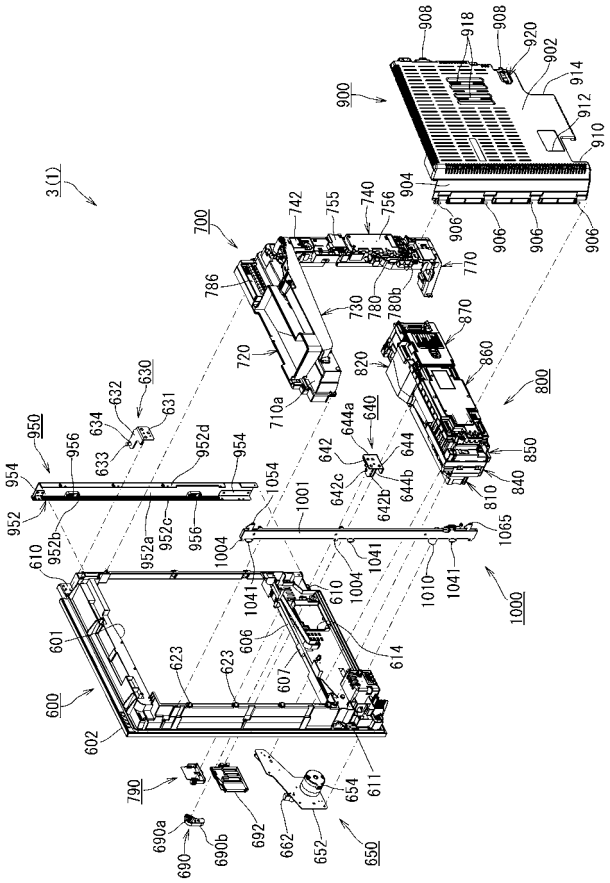
【図６５】



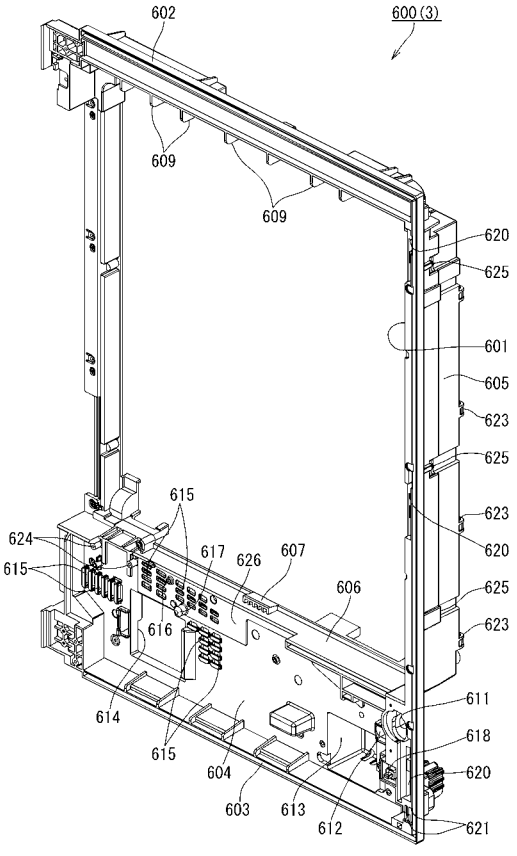
【図６６】



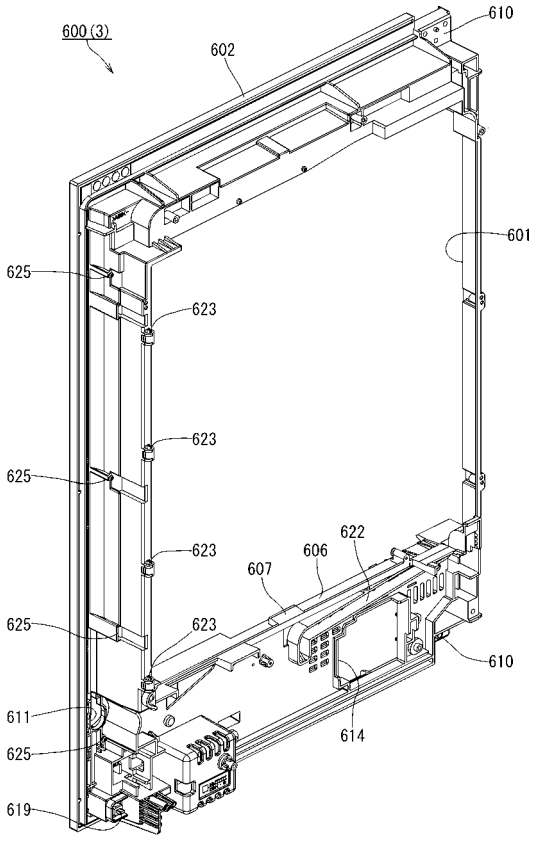
【図６７】



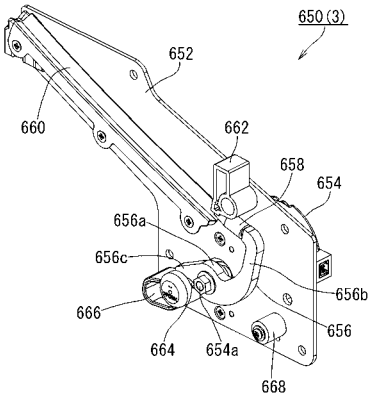
【図６８】



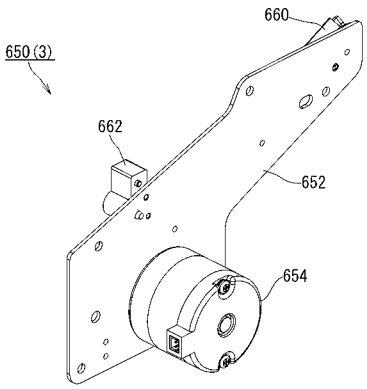
【図６９】



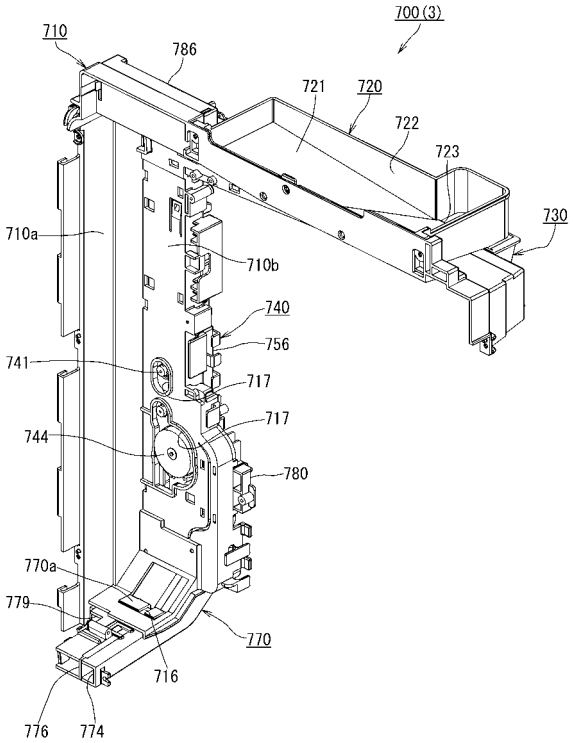
【図７０】



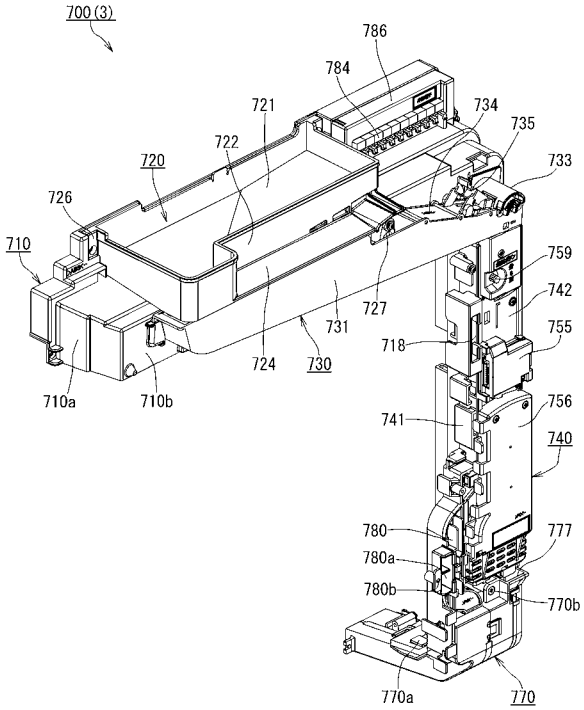
【図７１】



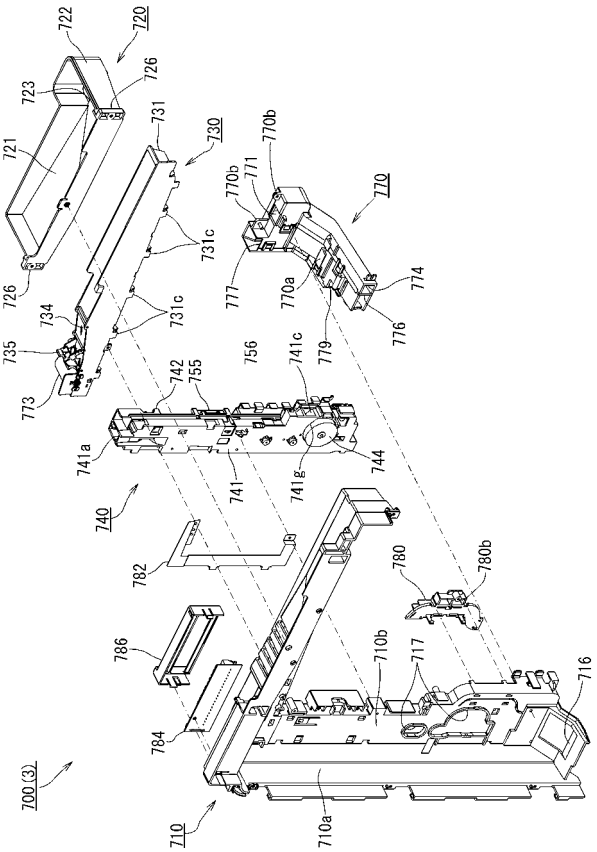
【図７２】



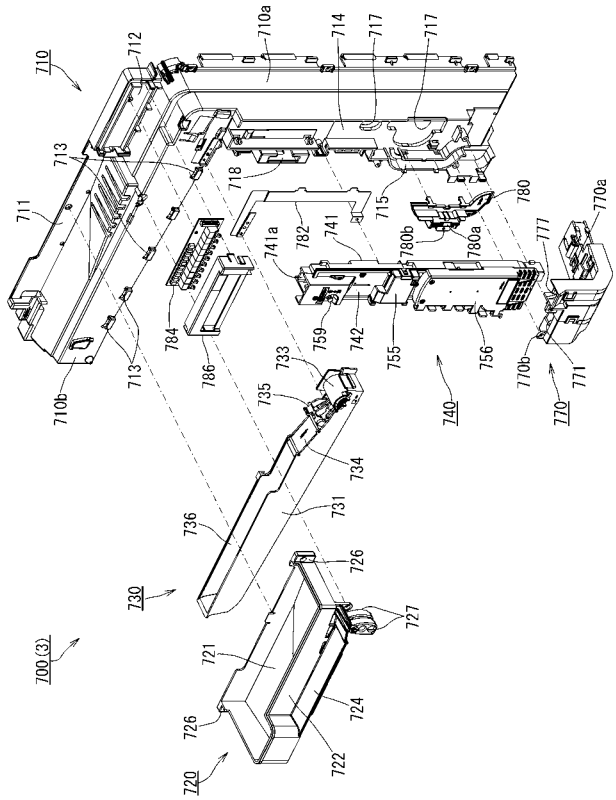
【図７３】



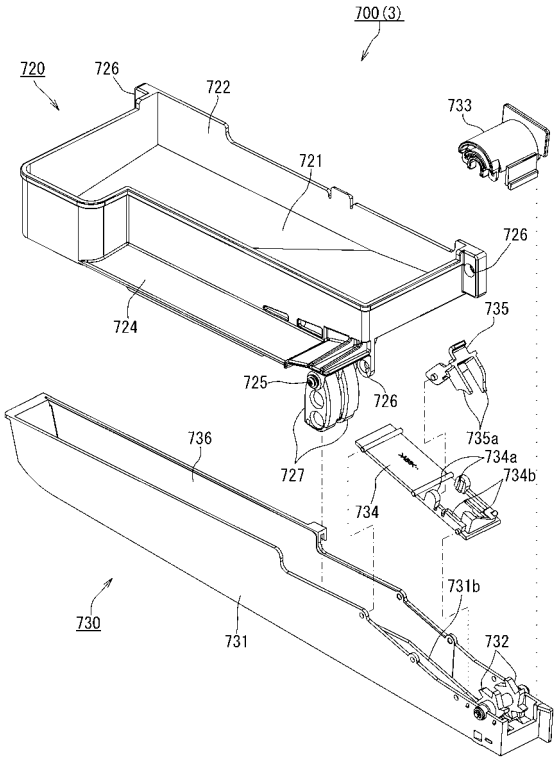
【図７４】



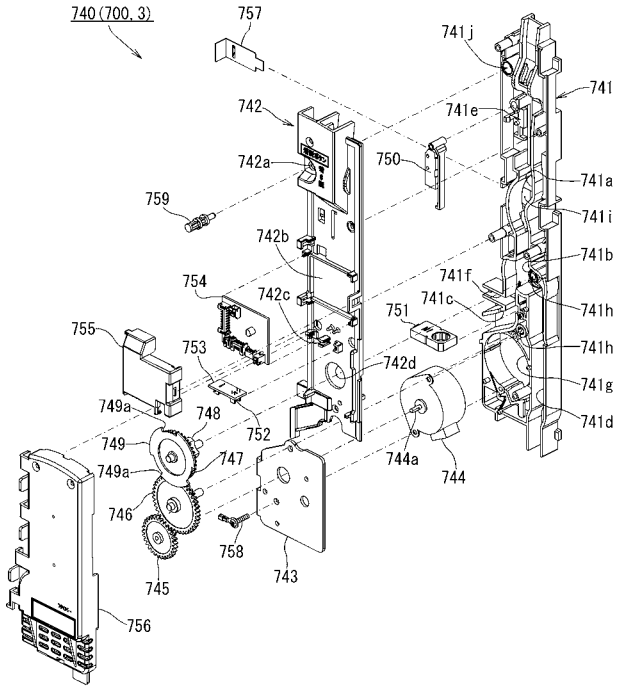
【図７５】



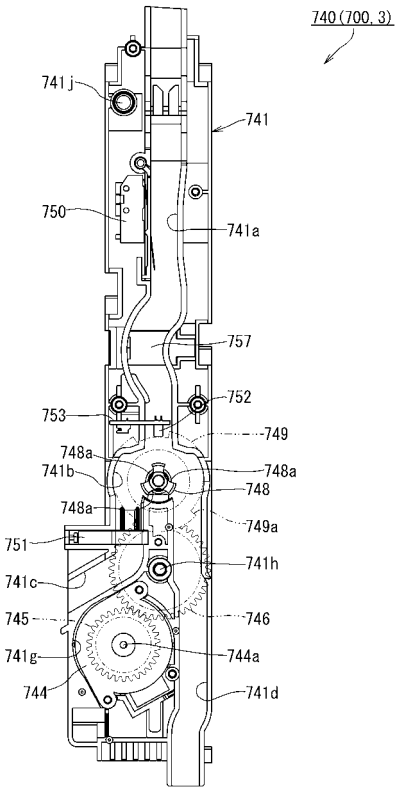
【図７６】



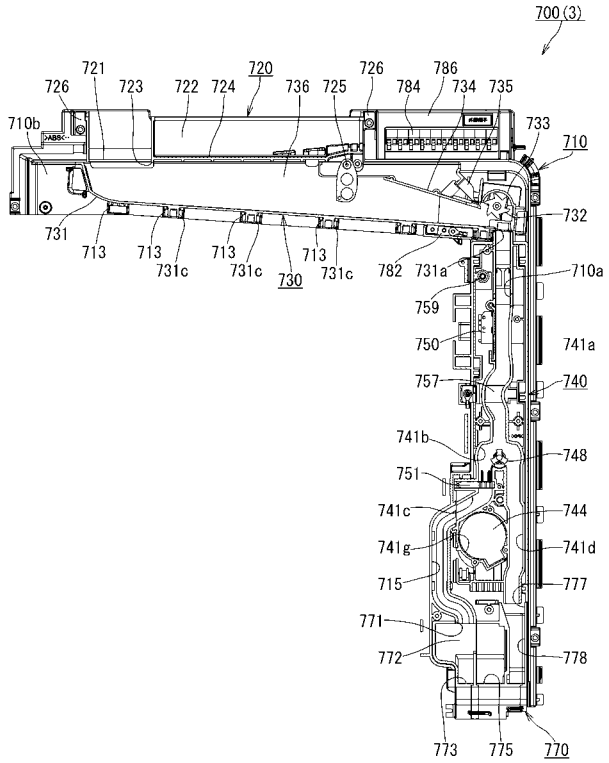
【図７７】



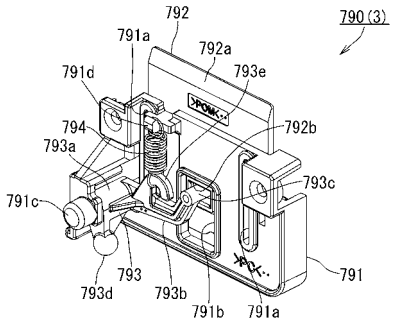
【図７８】



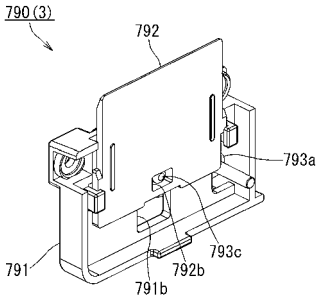
【図７９】



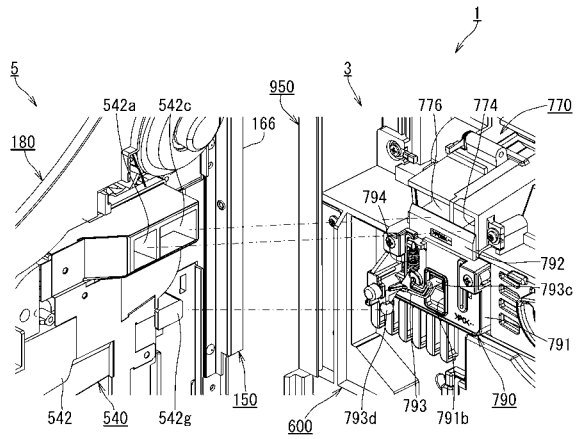
【図８０】



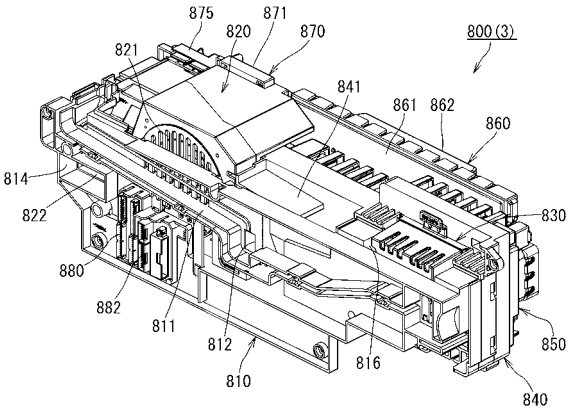
【図８１】



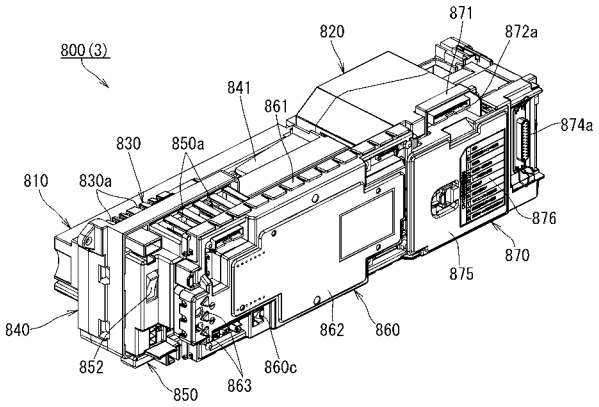
【図８２】



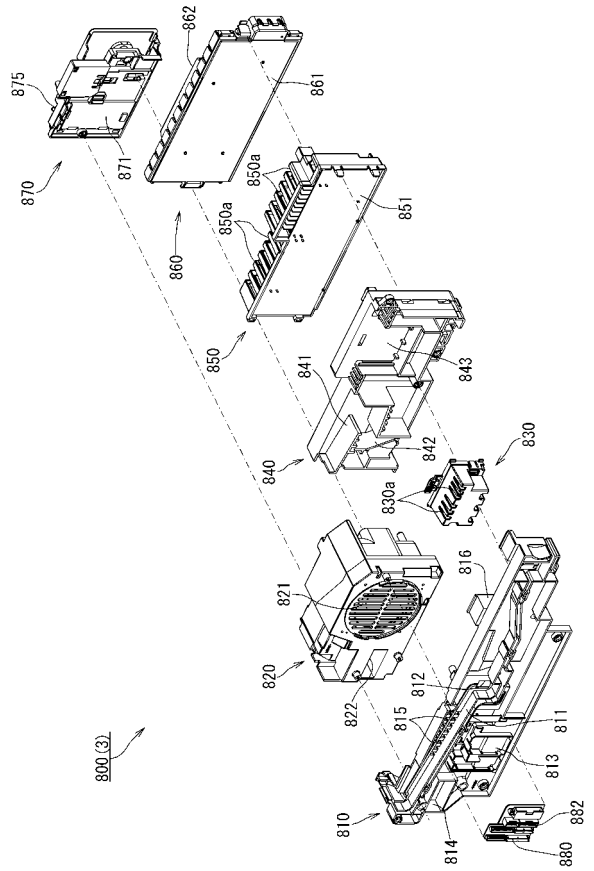
【図８３】



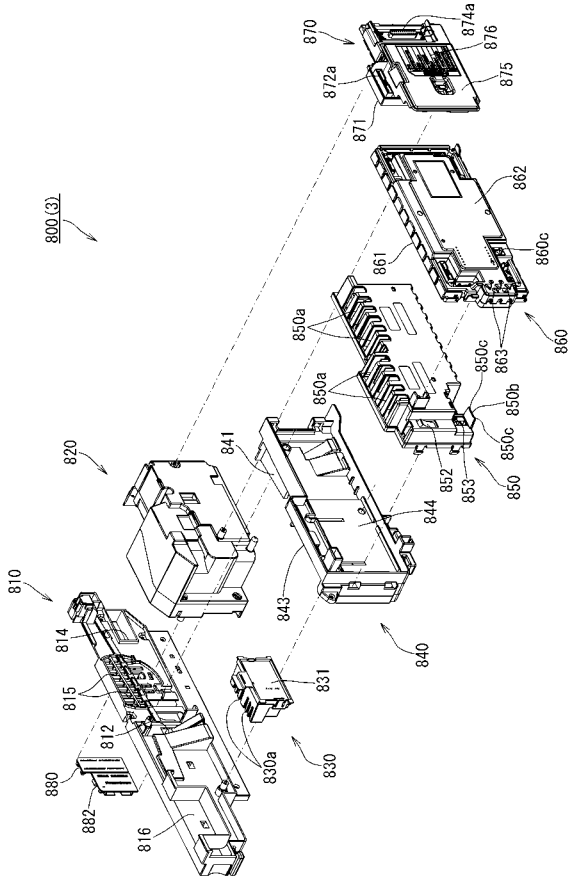
【図８４】



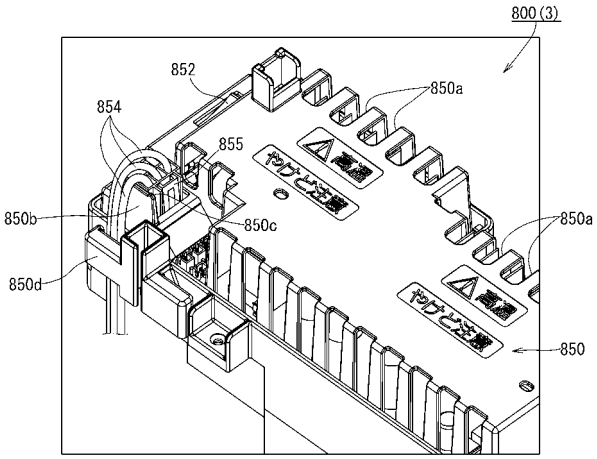
【図８５】



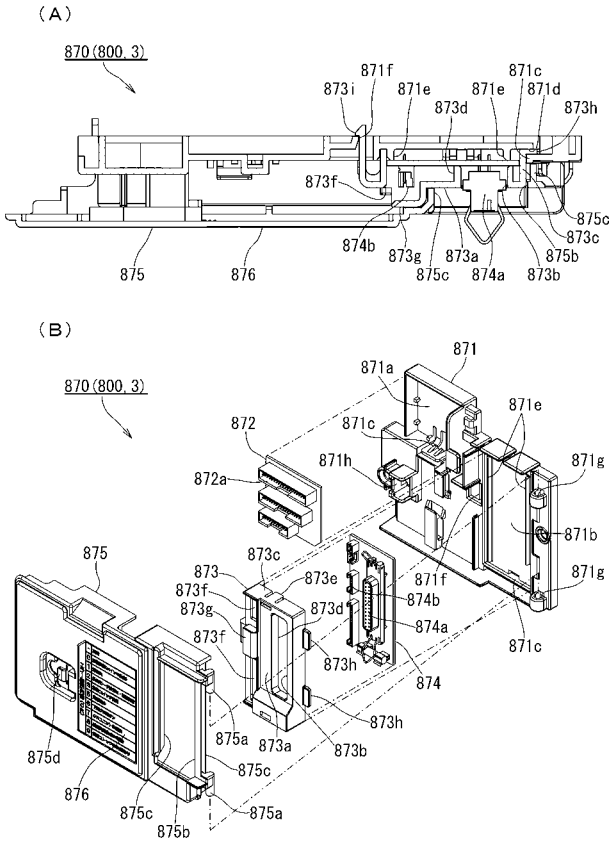
【図８６】



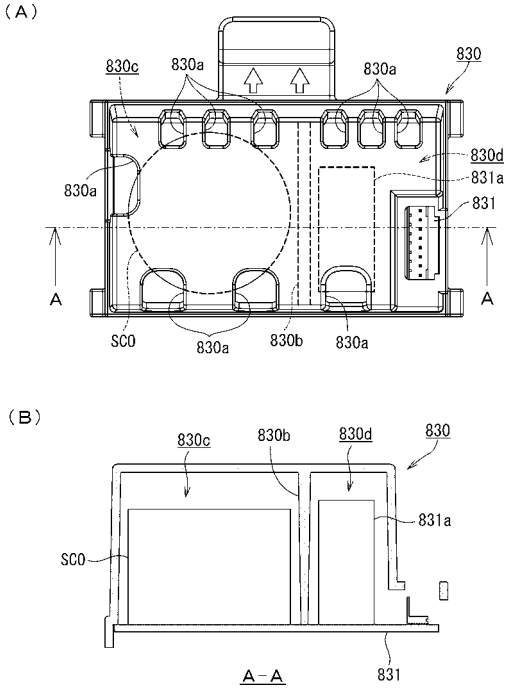
【図８７】



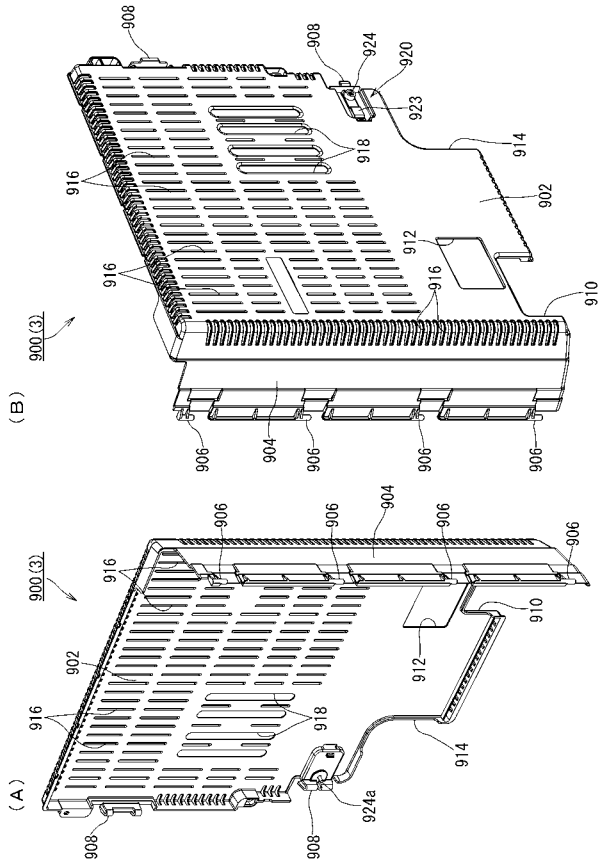
【図８８】



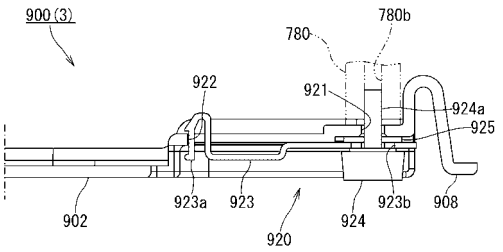
【図８９】



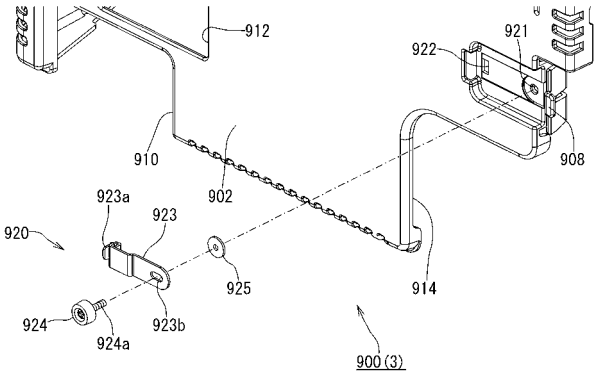
【図９０】



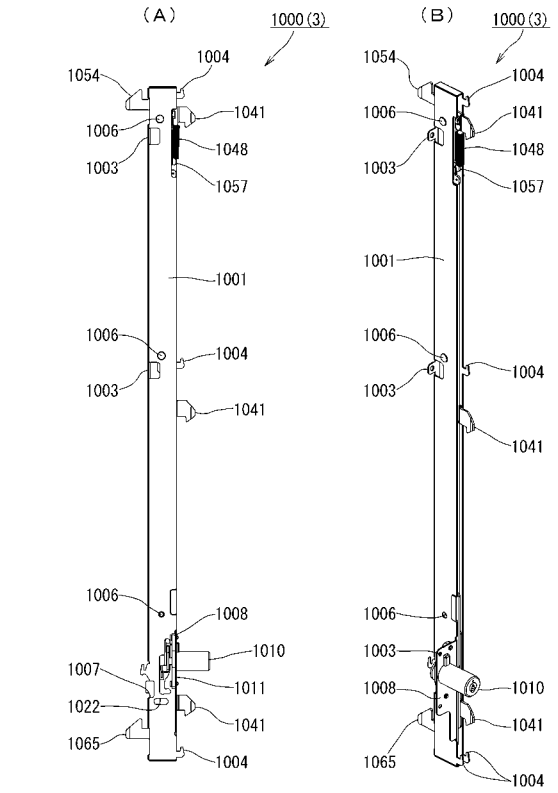
【図９１】



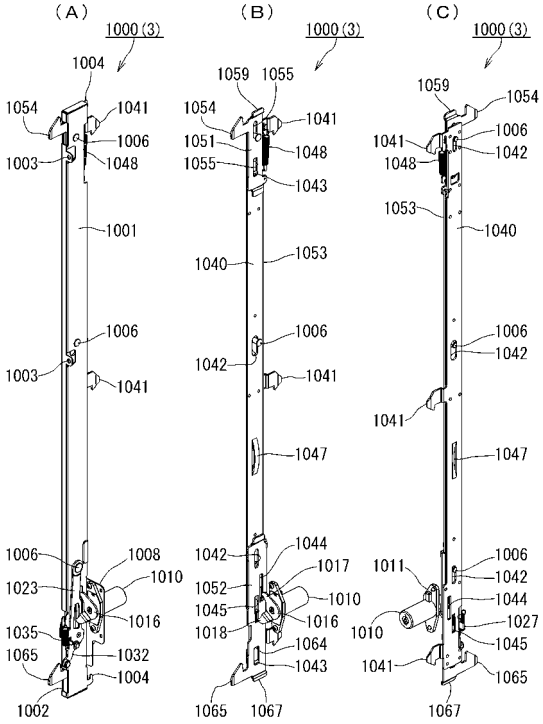
【図９２】



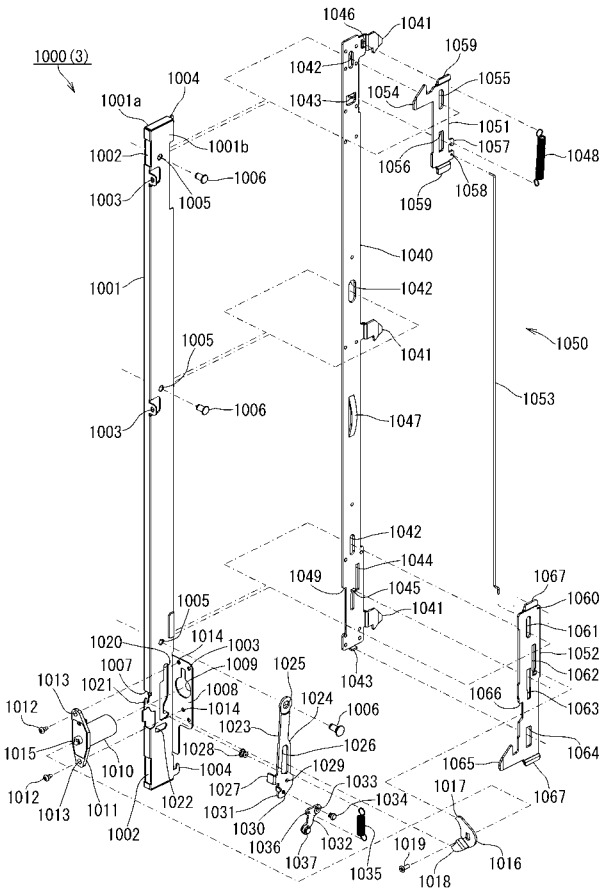
【図９３】



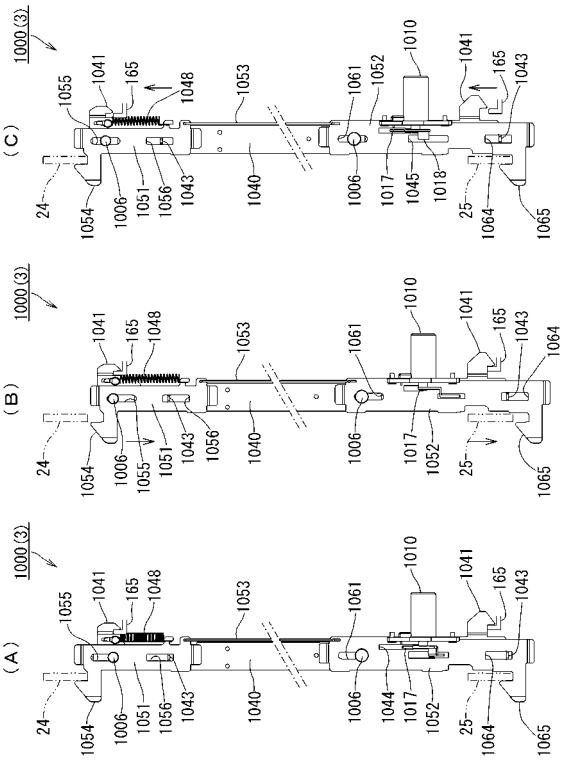
【図９４】



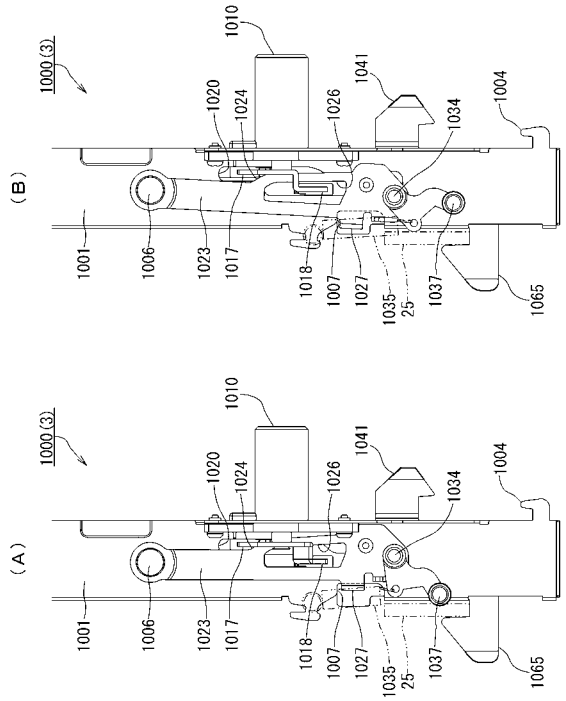
【図９５】



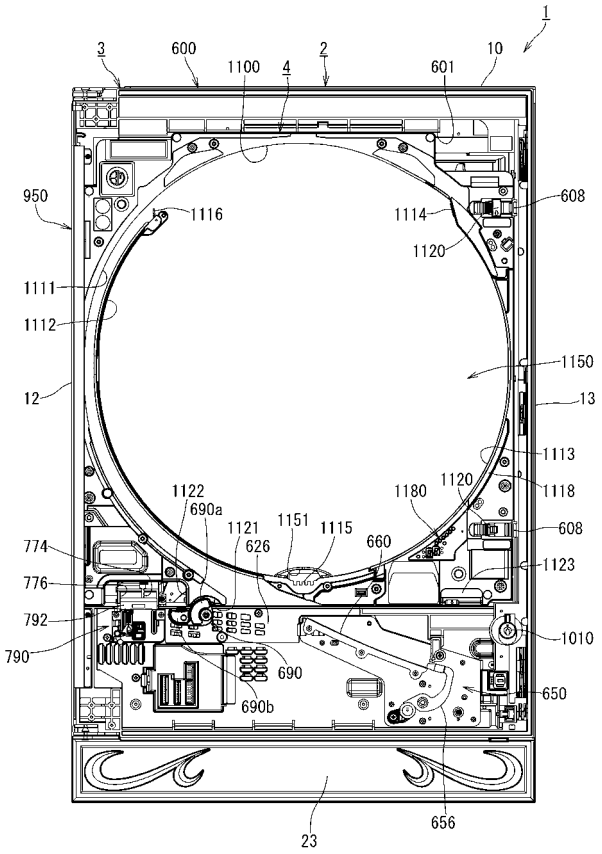
【図９６】



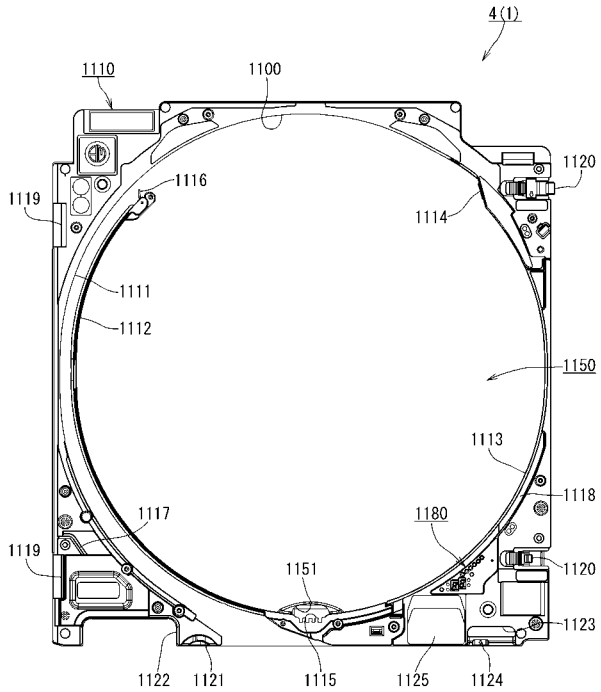
【図９７】



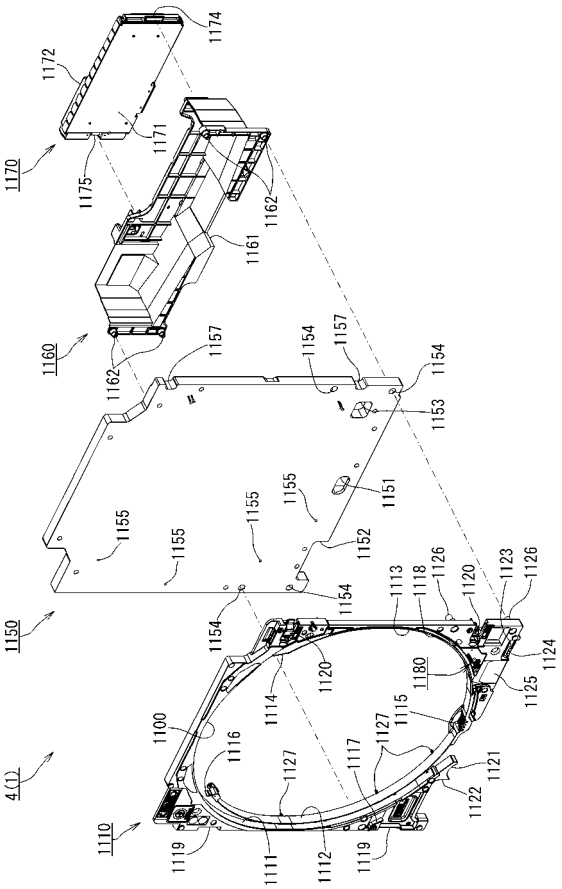
【図９８】



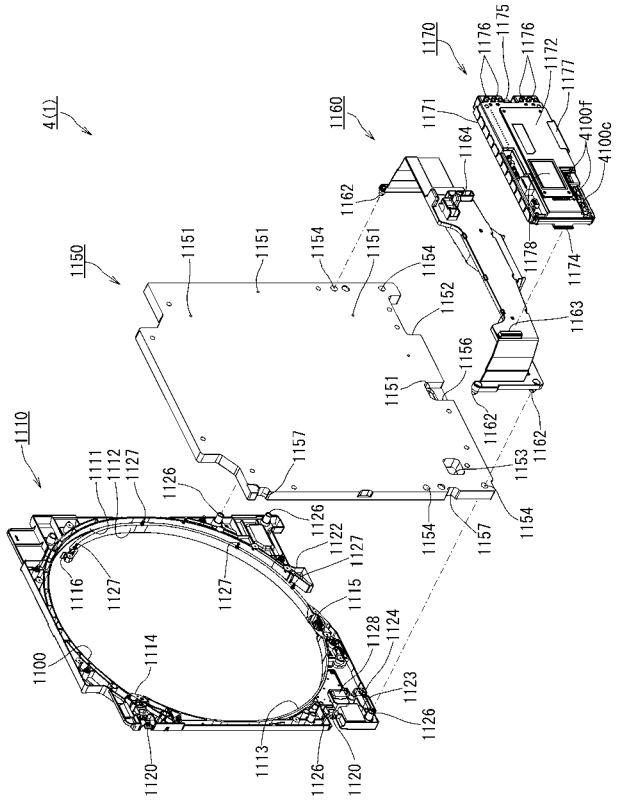
【図９９】



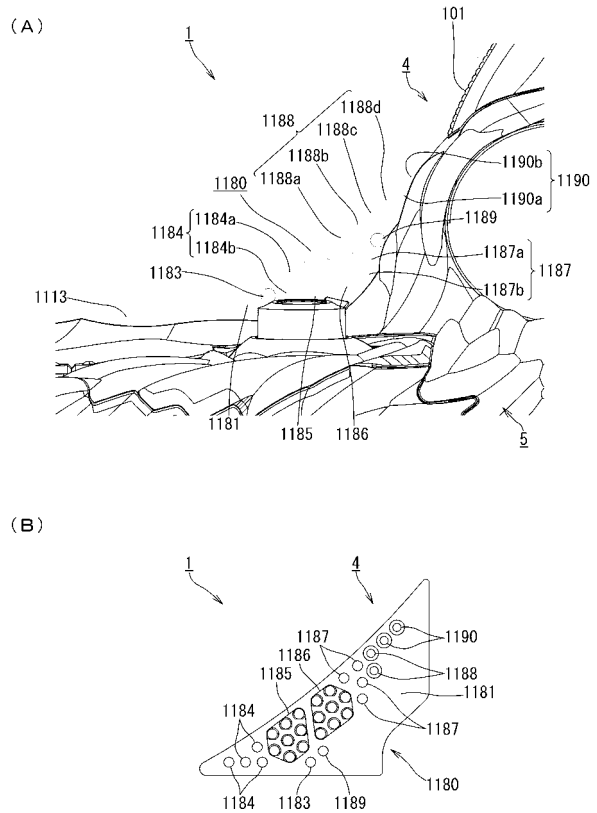
【図１００】



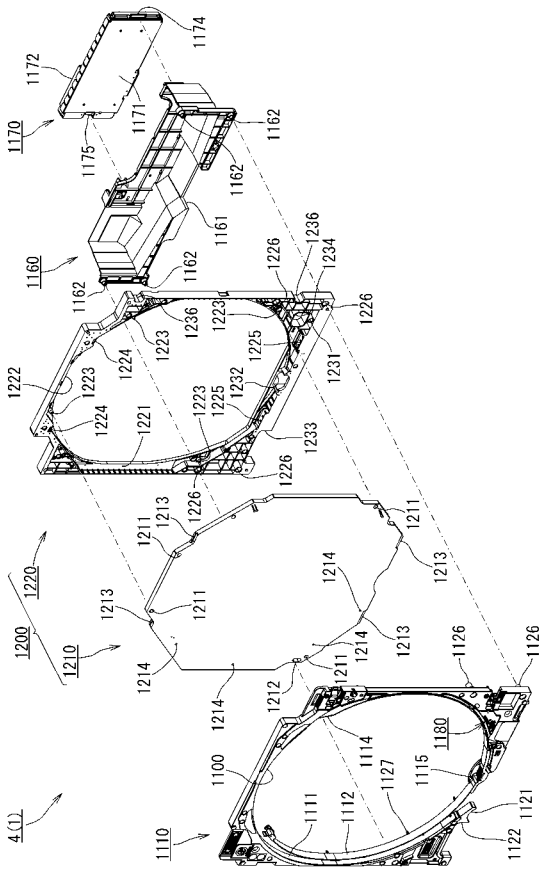
【図１０１】



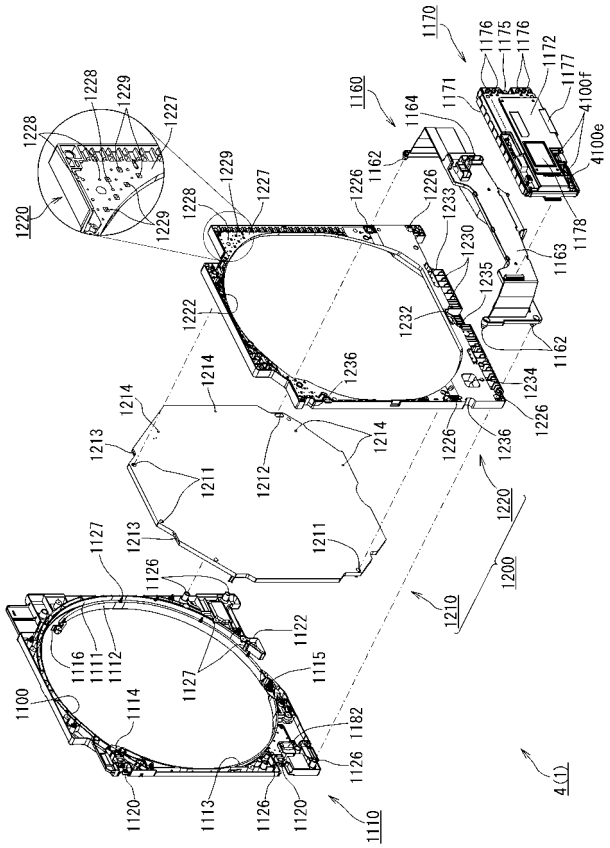
【図１０２】



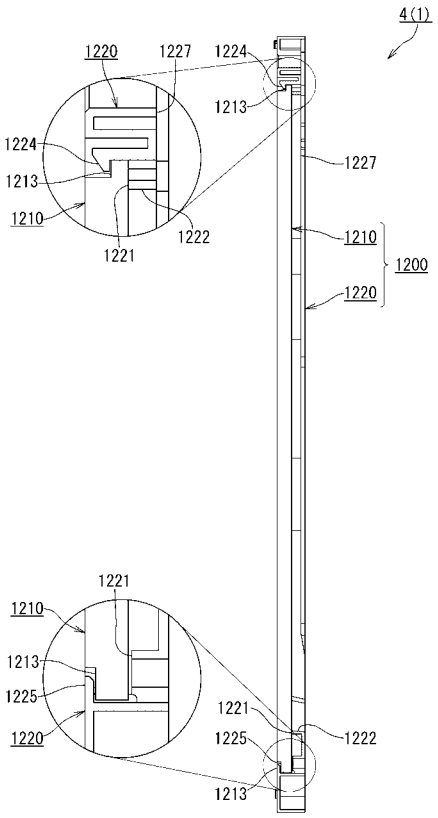
【図１０３】



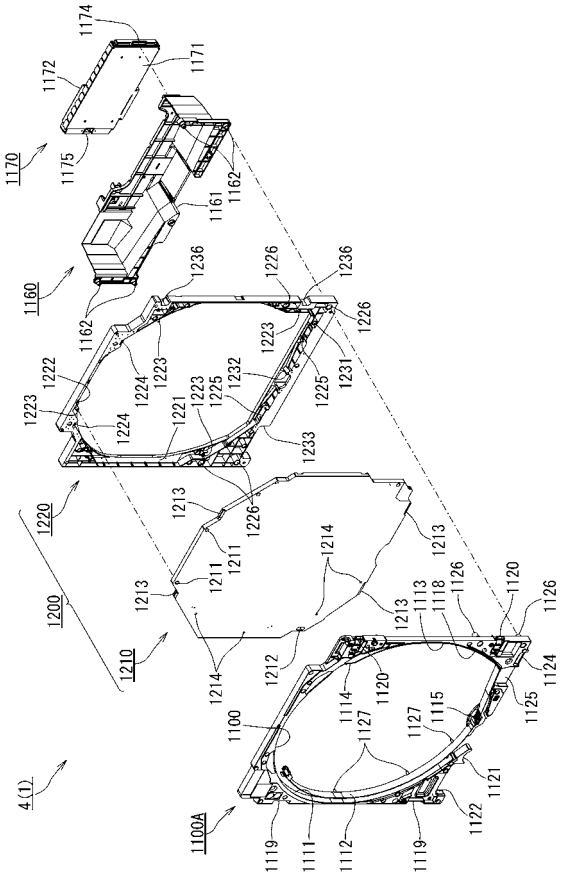
【図１０４】



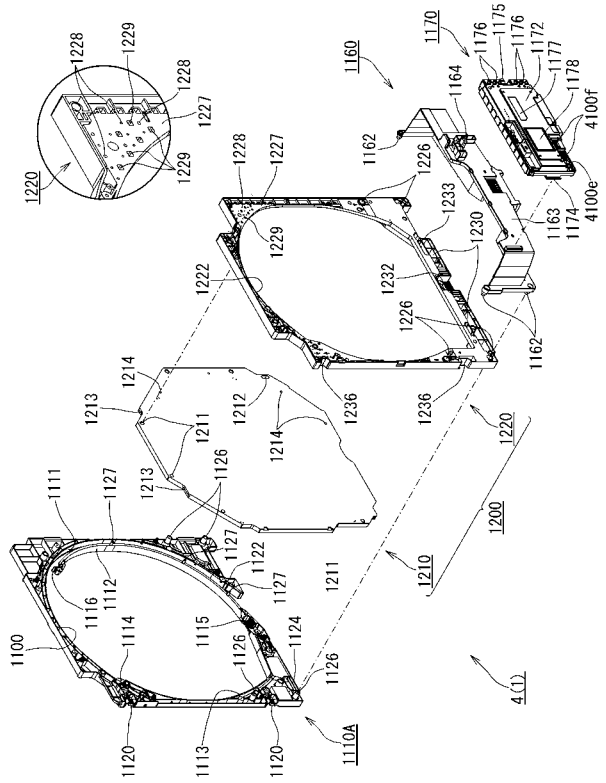
【図１０５】



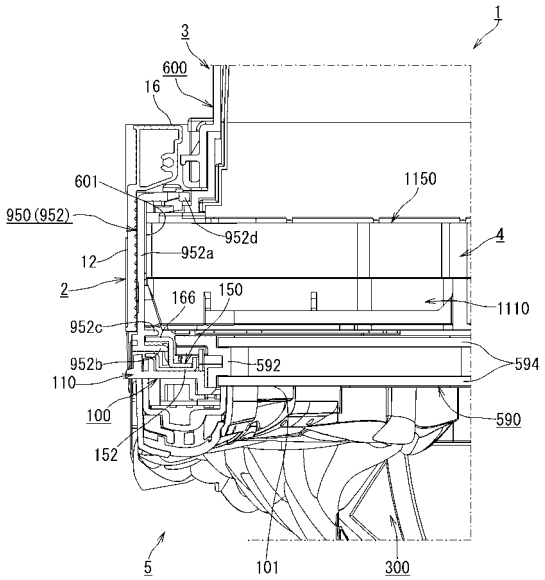
【図１０６】



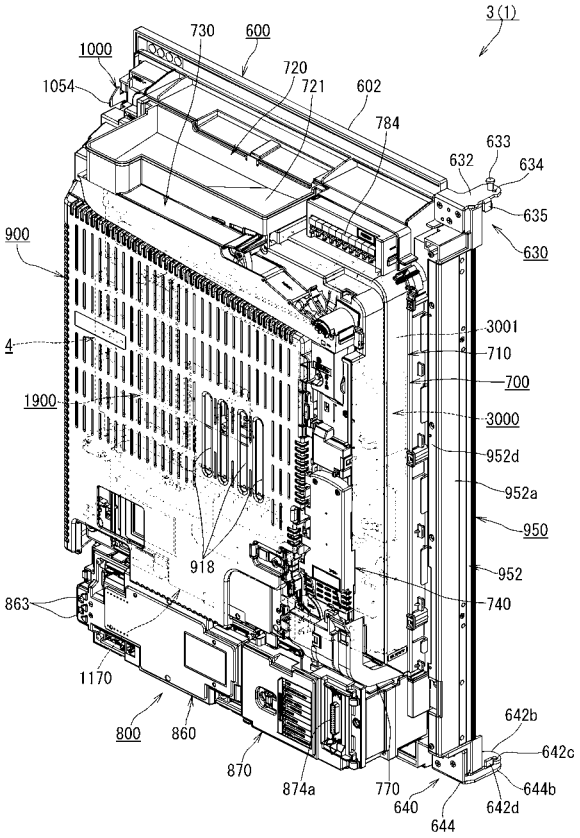
【図１０７】



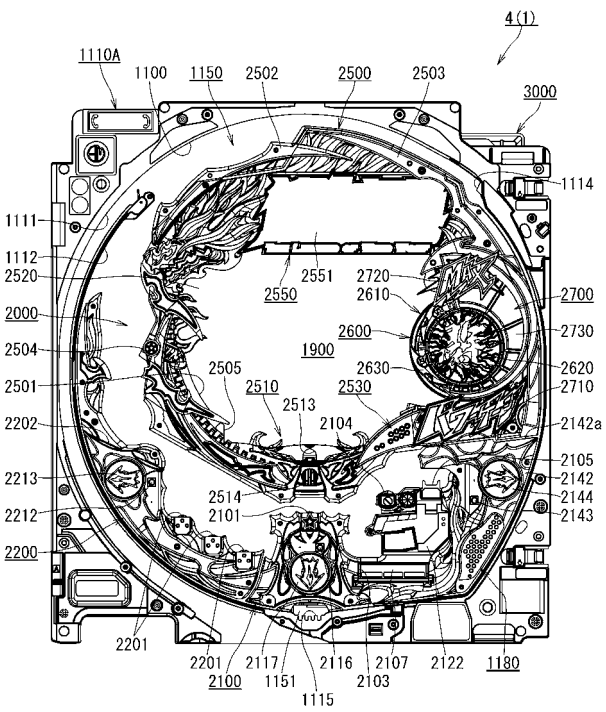
【図１０８】



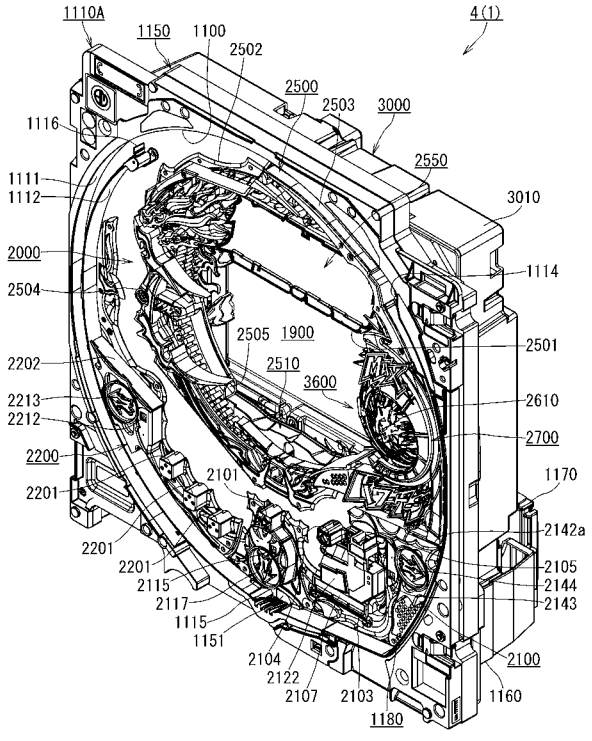
【図１０９】



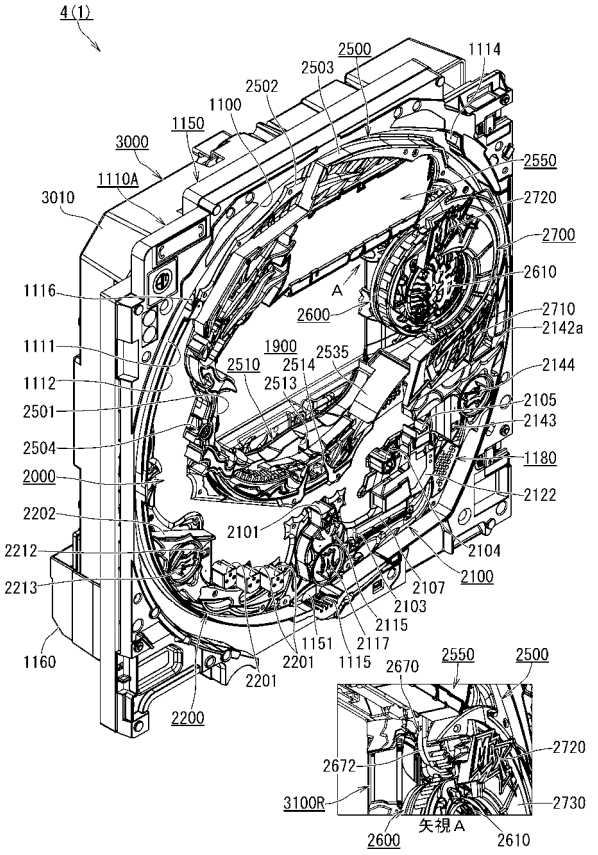
【図１１０】



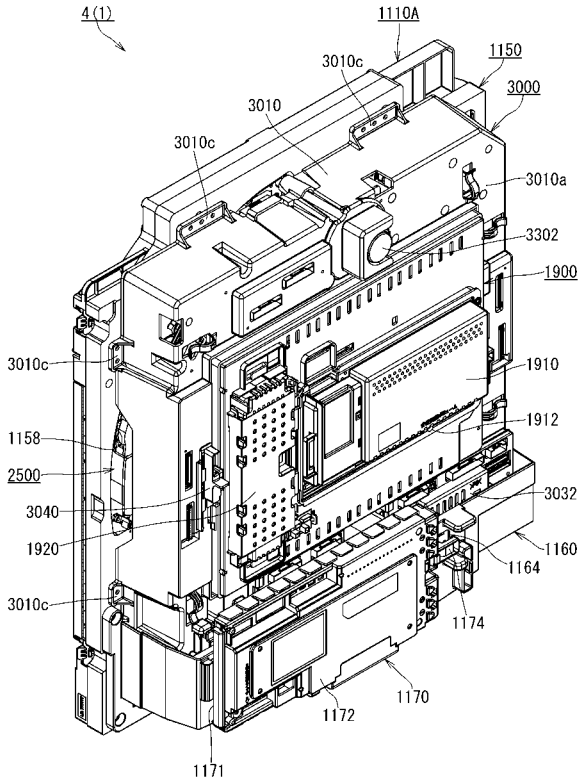
【図１１１】



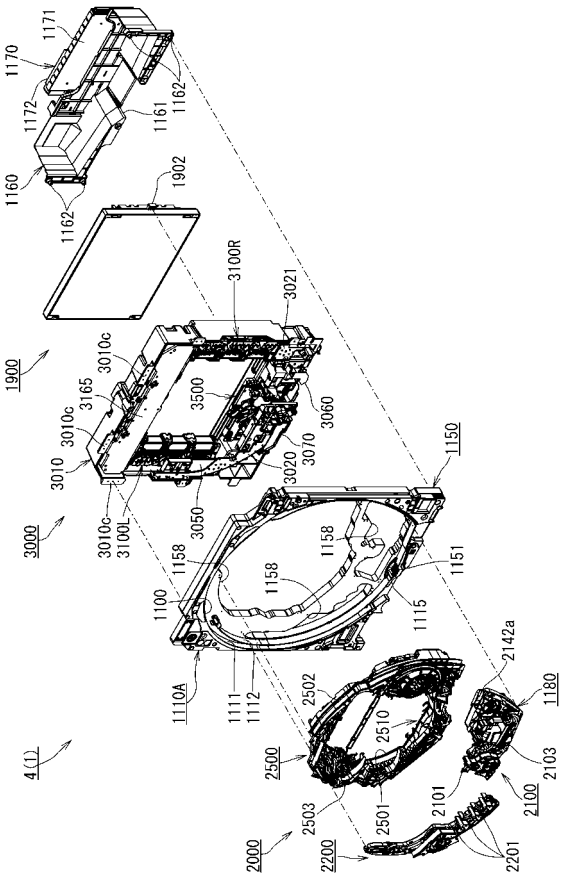
【図１１２】



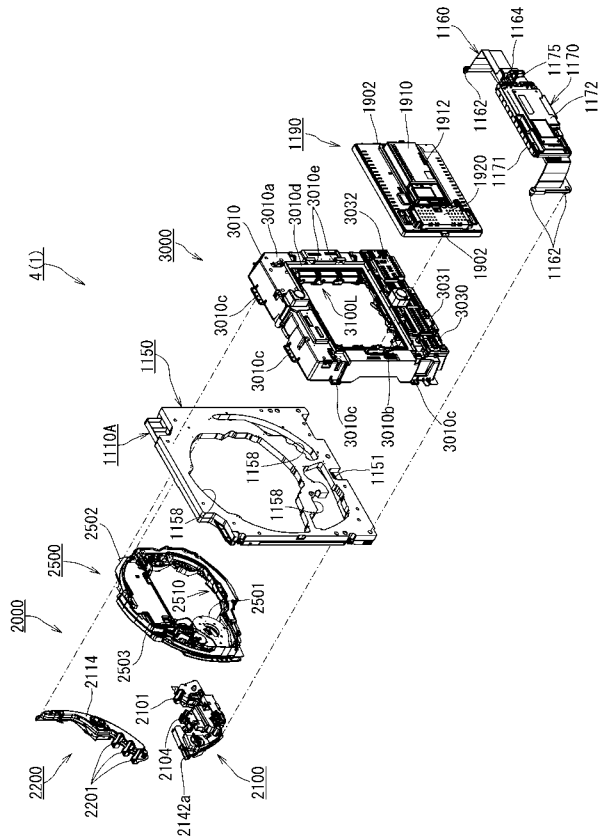
【図１１３】



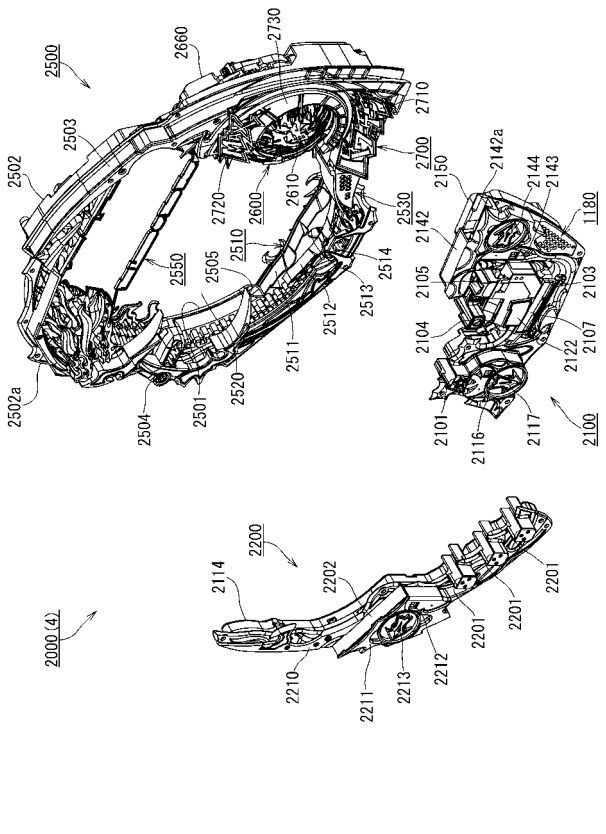
【図１１４】



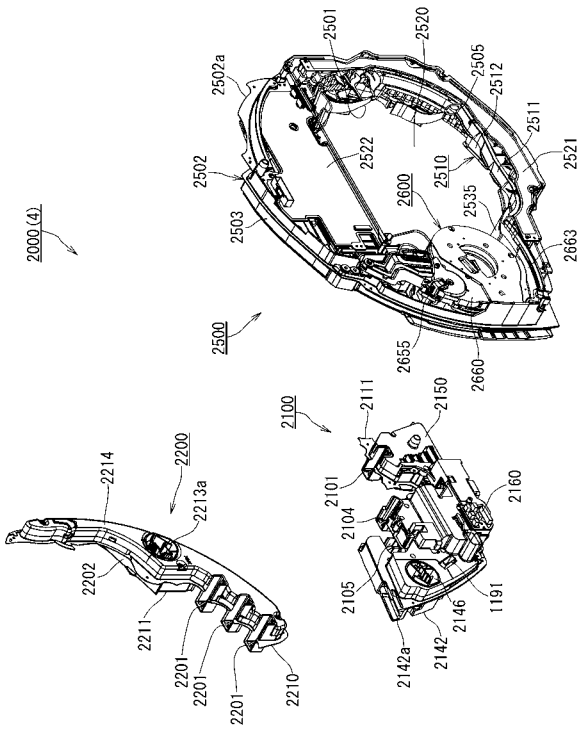
【図１１５】



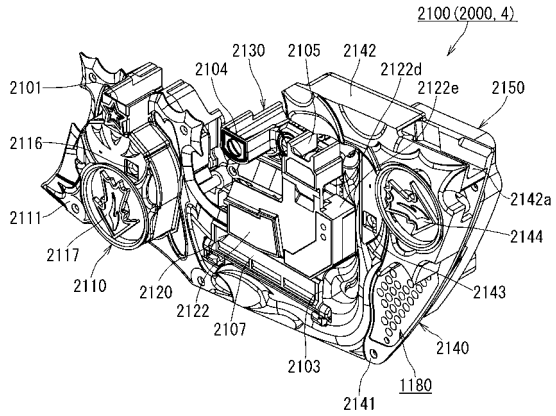
【図１１６】



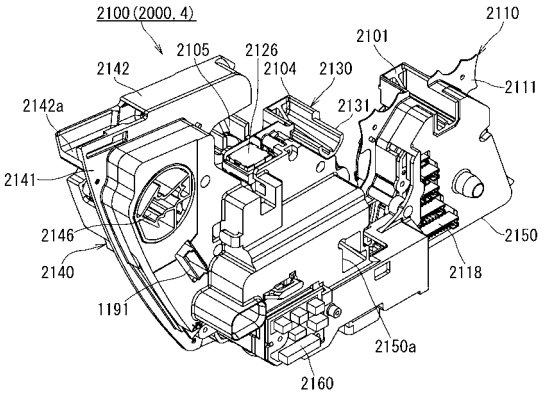
【図１１７】



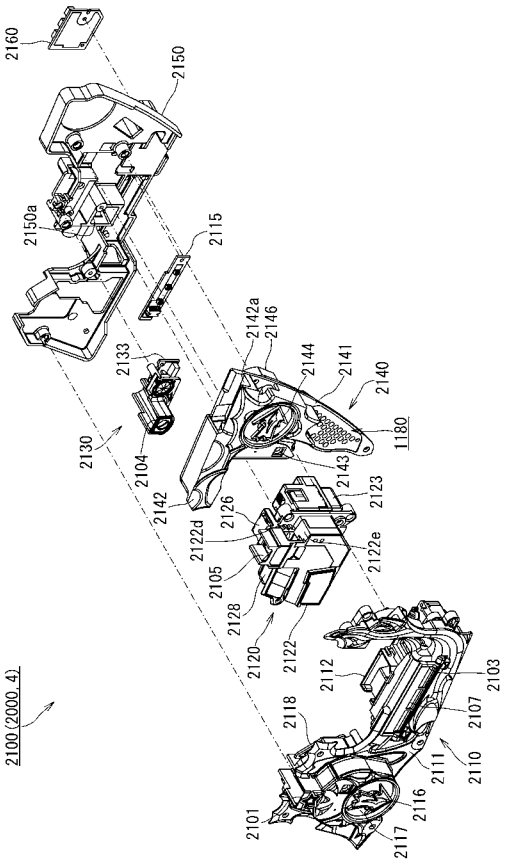
【図１１８】



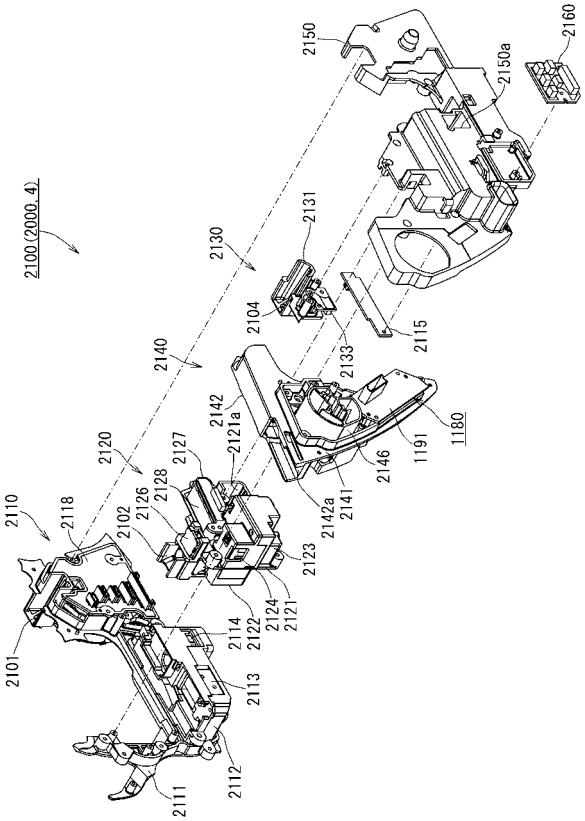
【図１１９】



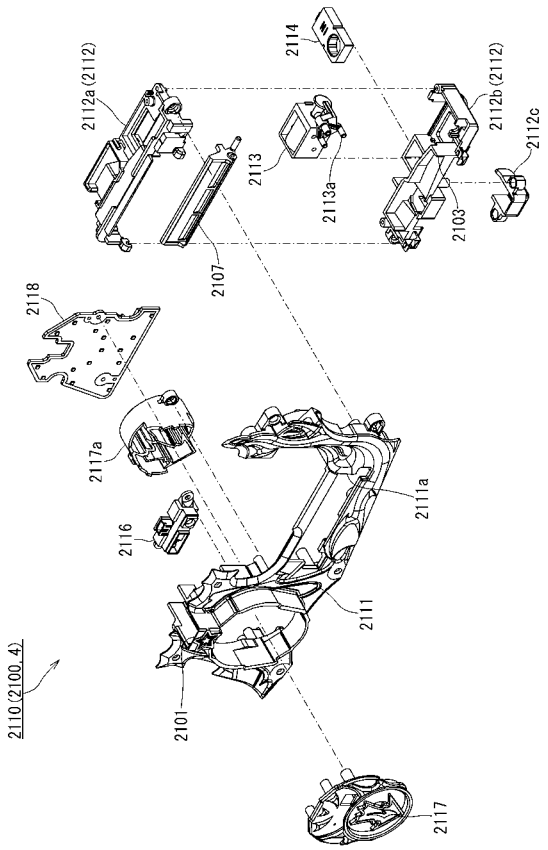
【図１２０】



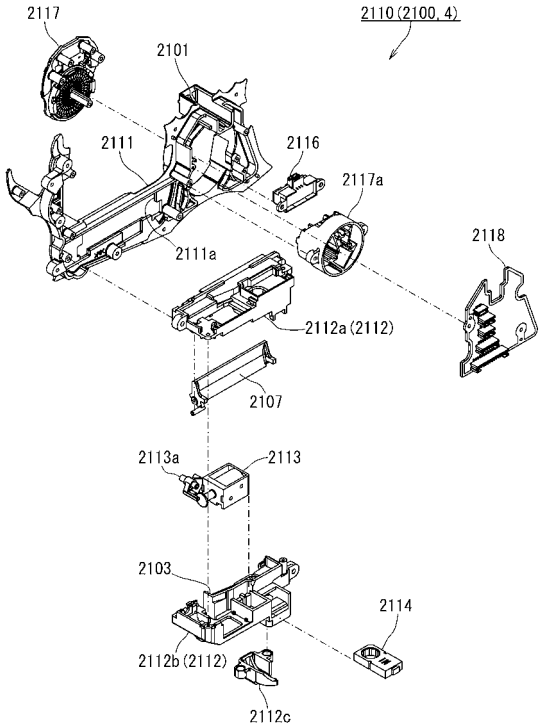
【図１２１】



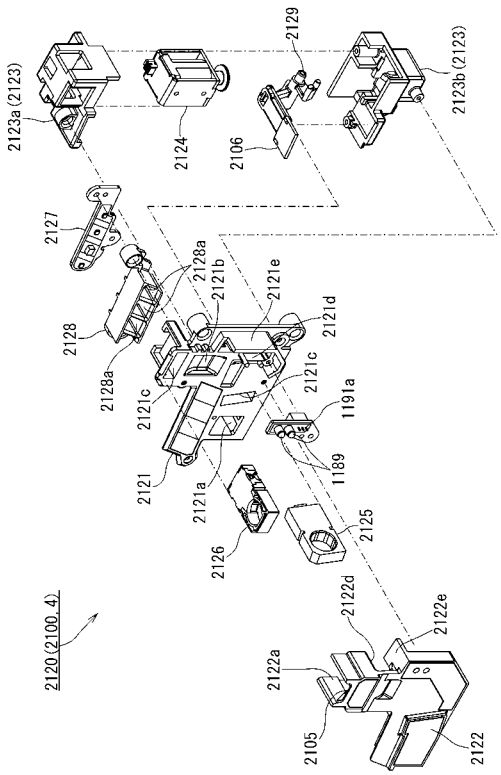
【図１２２】



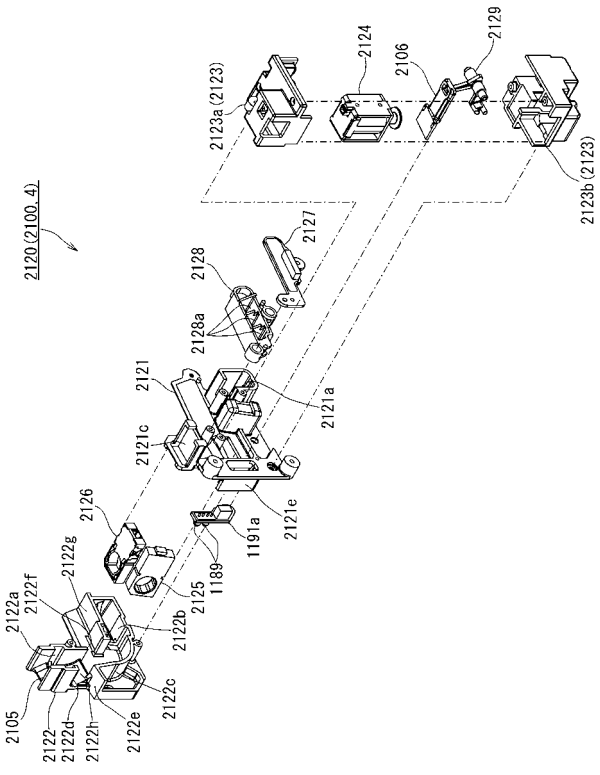
【図１２３】



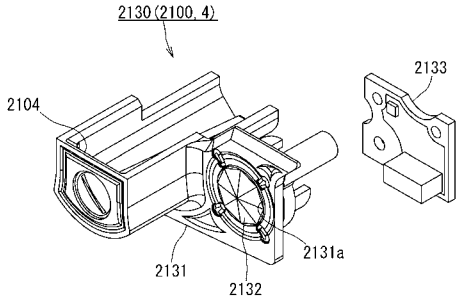
【図１２４】



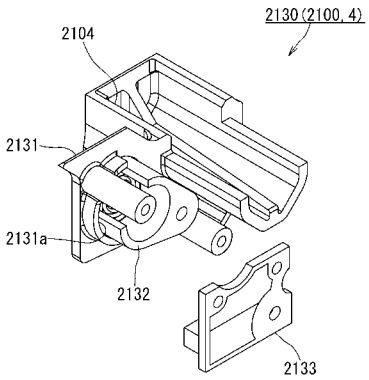
【図１２５】



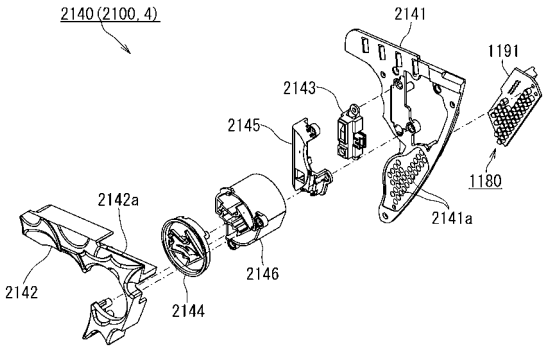
【図１２６】



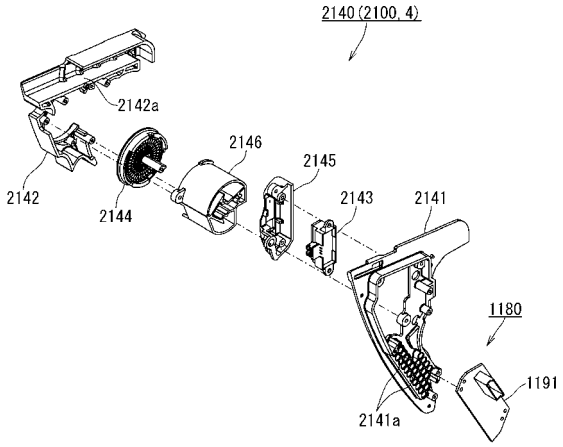
【図１２７】



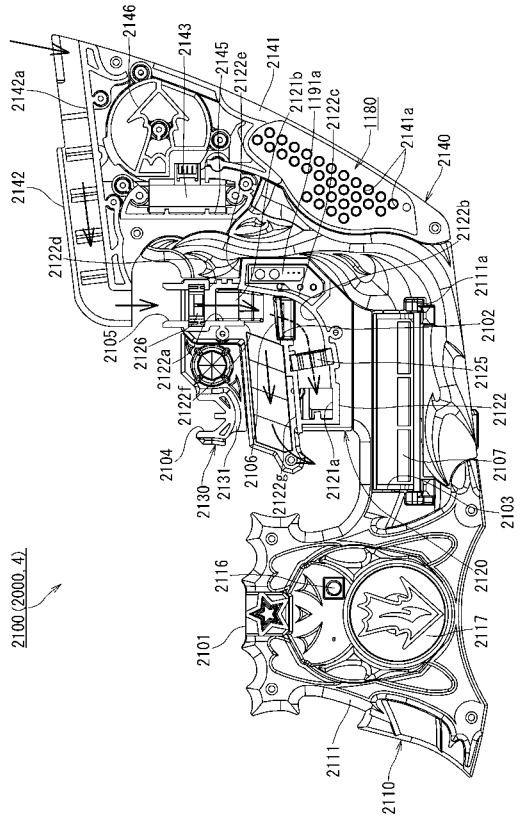
【図１２８】



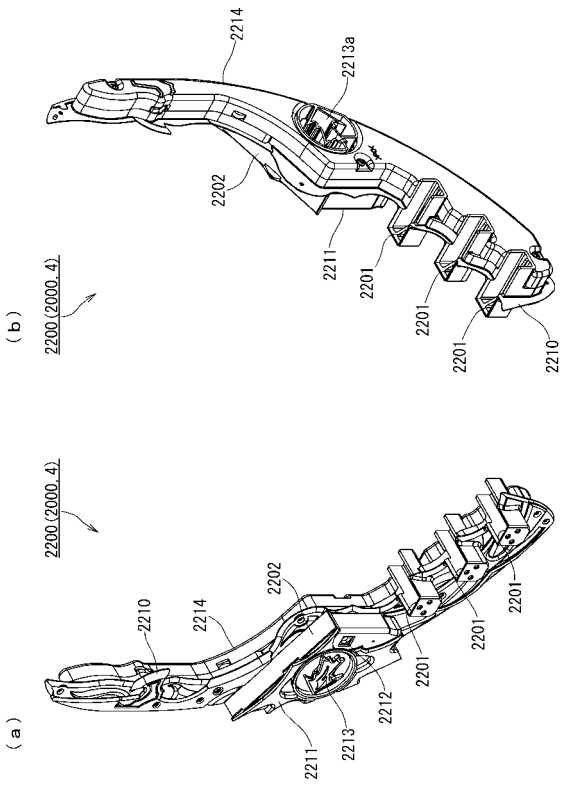
【図１２９】



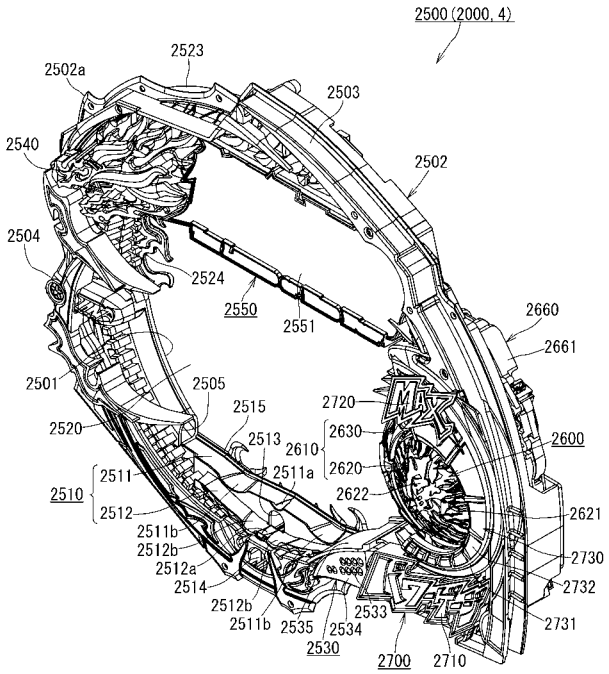
【図１３０】



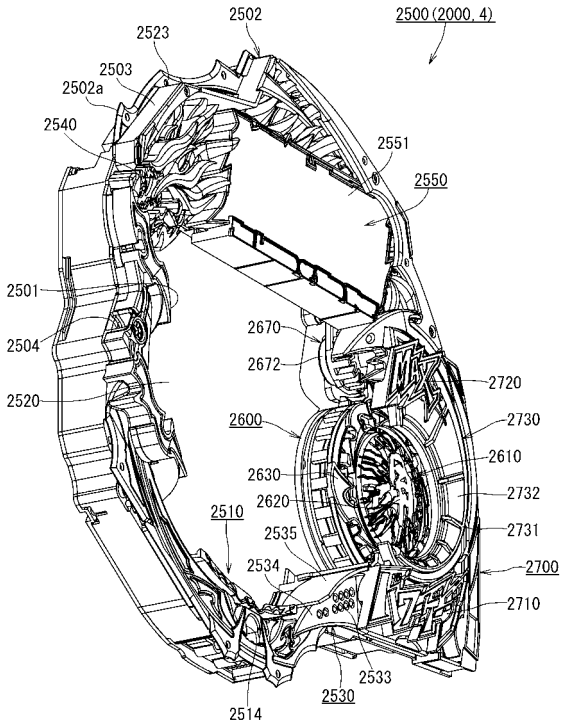
【図１３１】



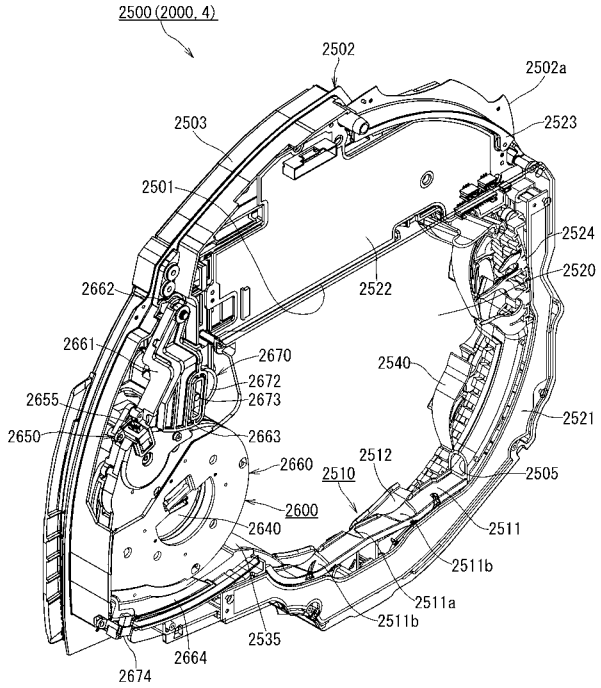
【図１３２】



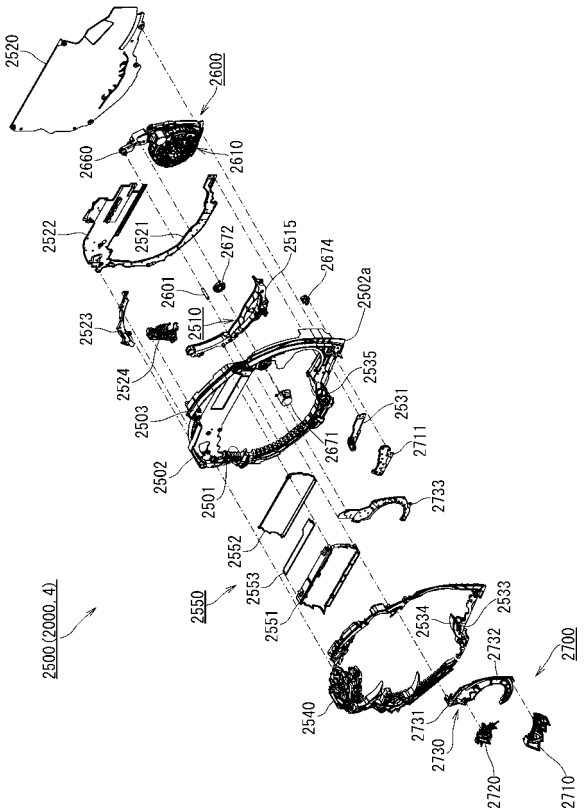
【図１３３】



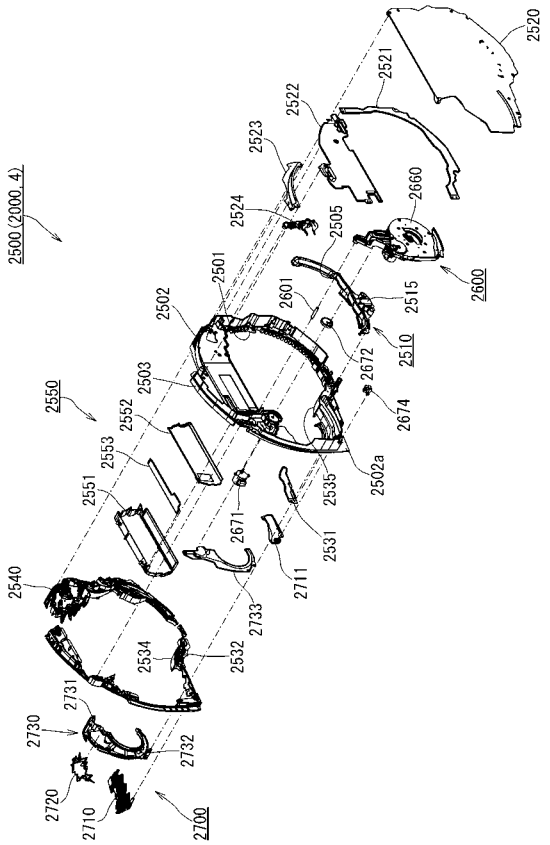
【図１３４】



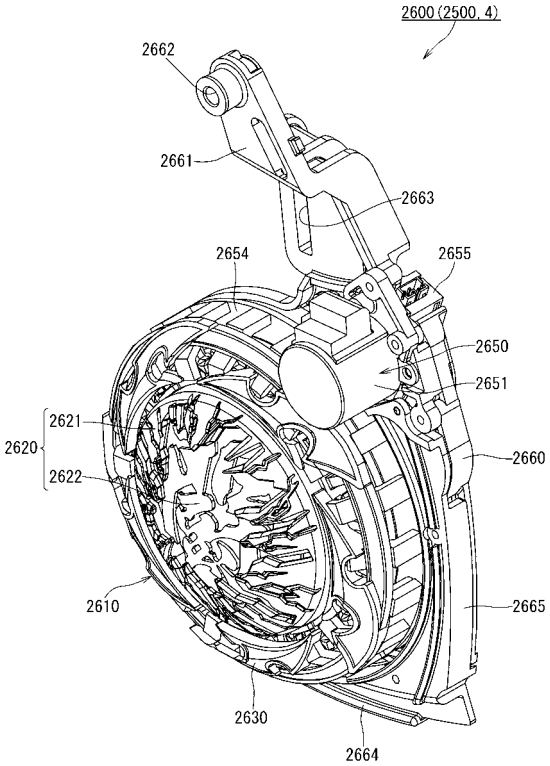
【図１３５】



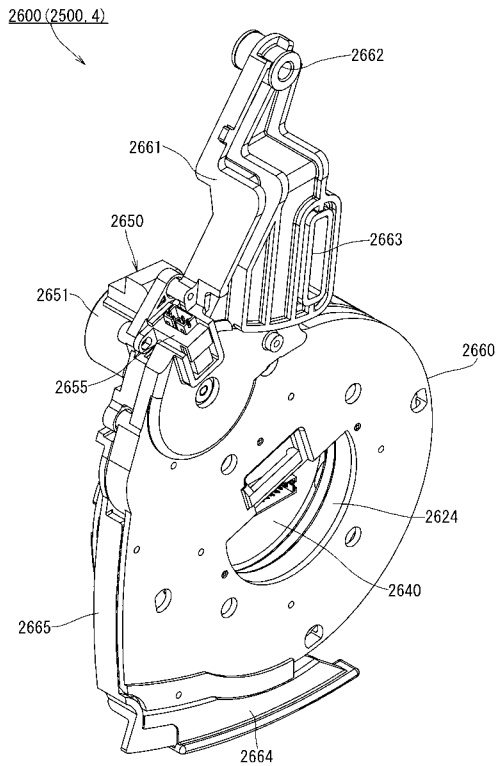
【図１３６】



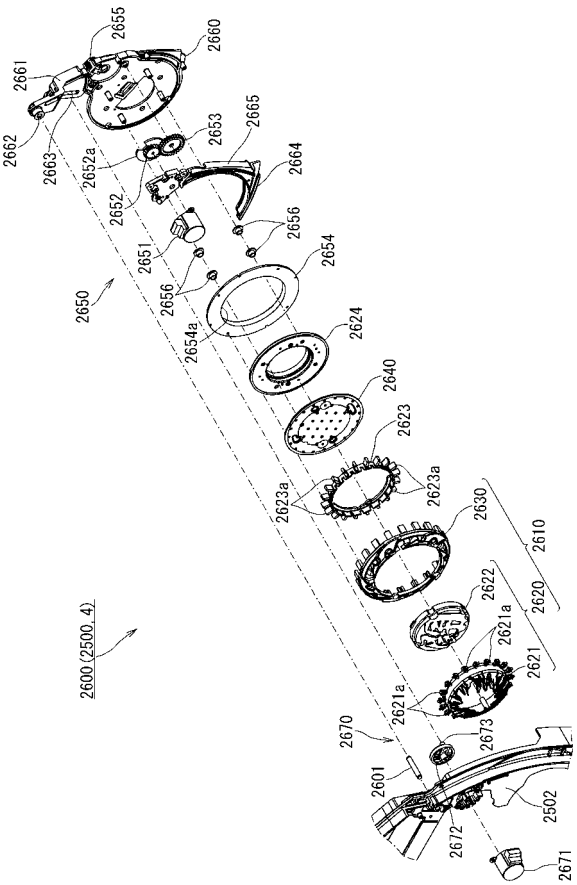
【図１３７】



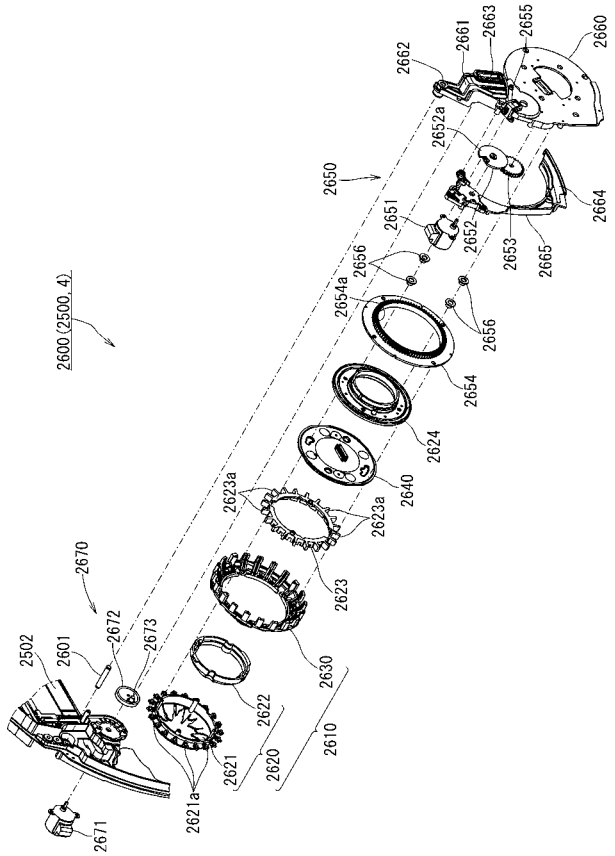
【図１３８】



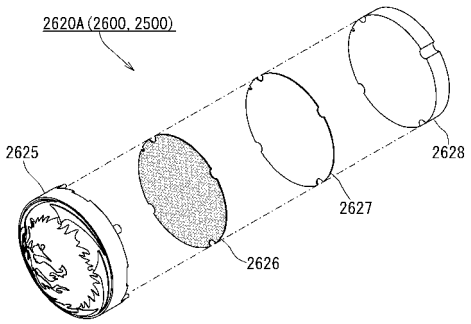
【図１３９】



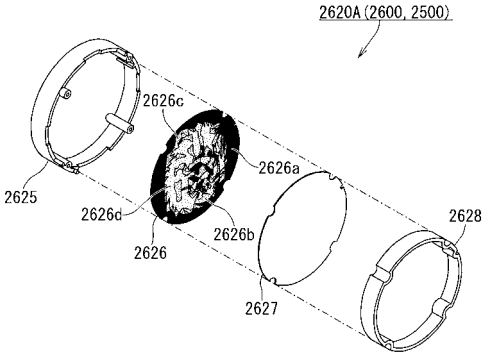
【図１４０】



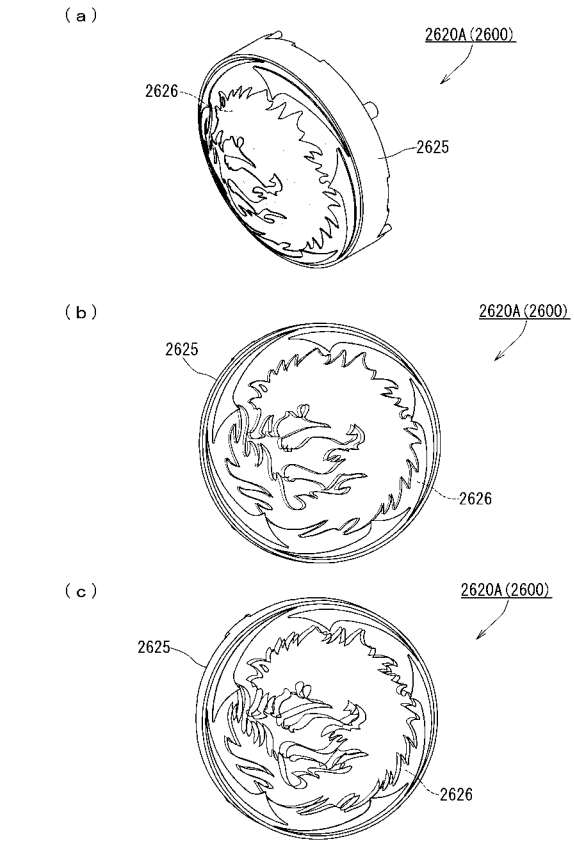
【図１４１】



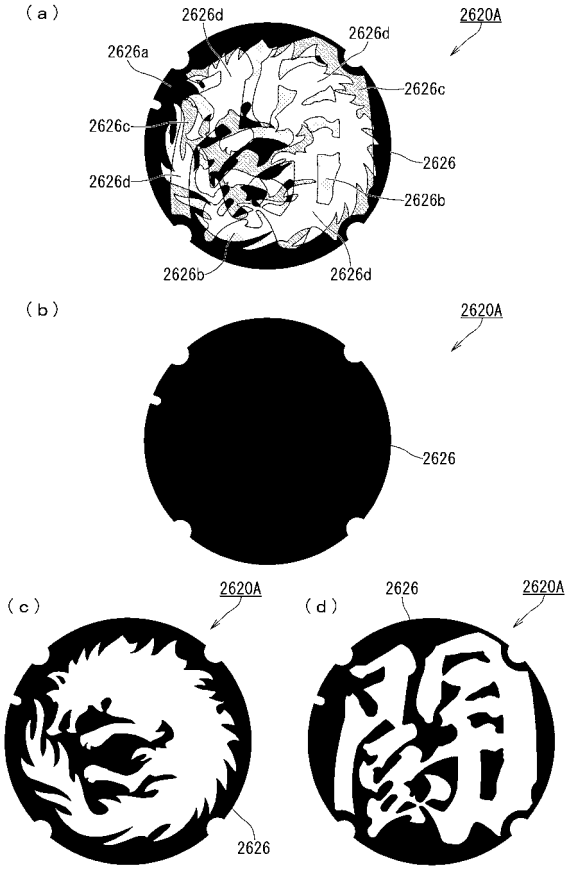
【図１４２】



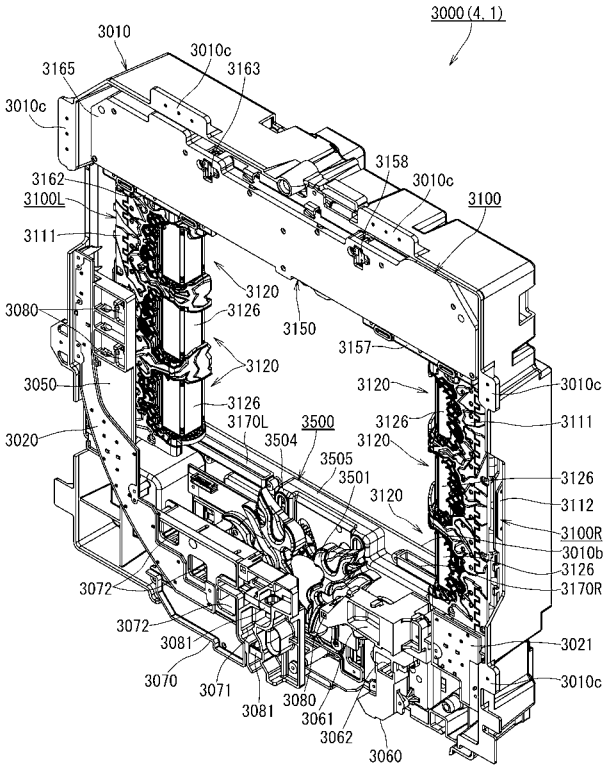
【図１４３】



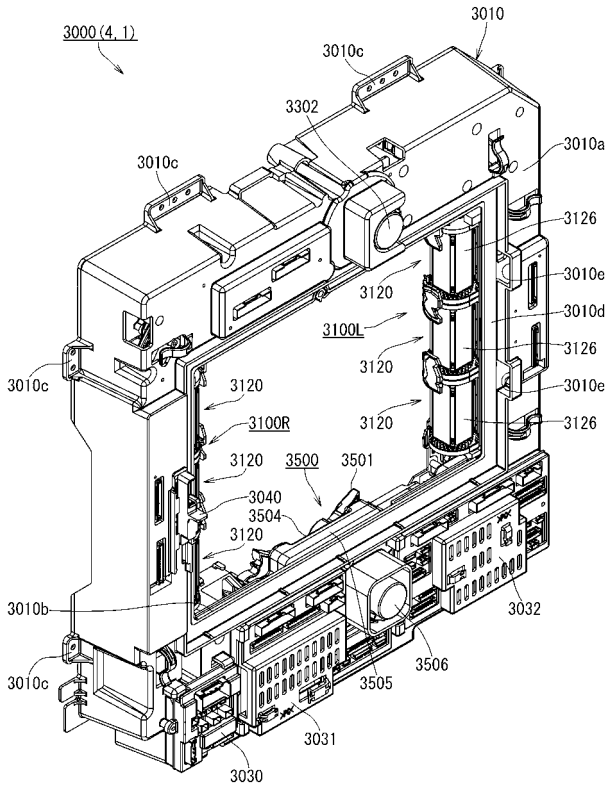
【図１４４】



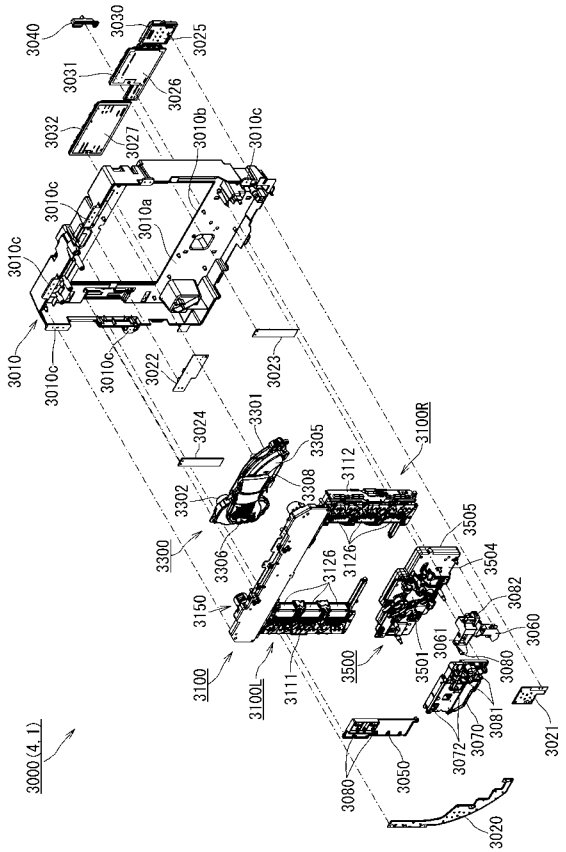
【図１４５】



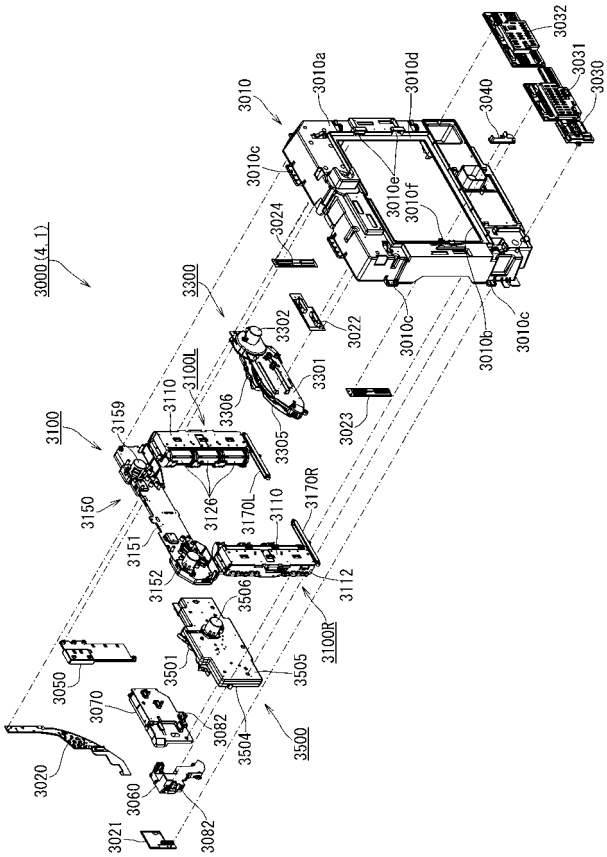
【図１４６】



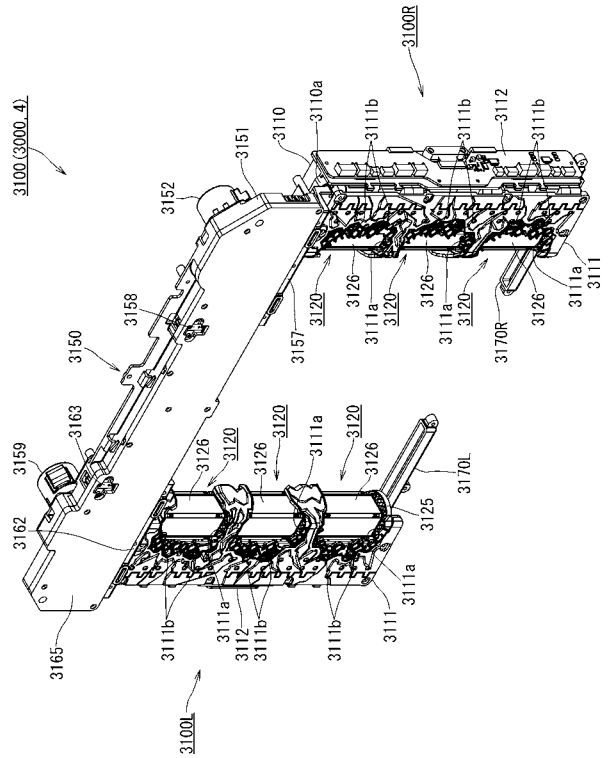
【図１４７】



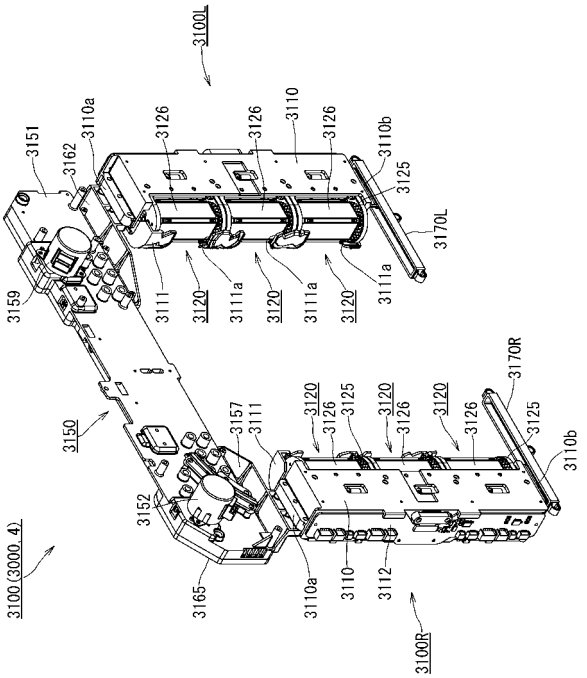
【図１４８】



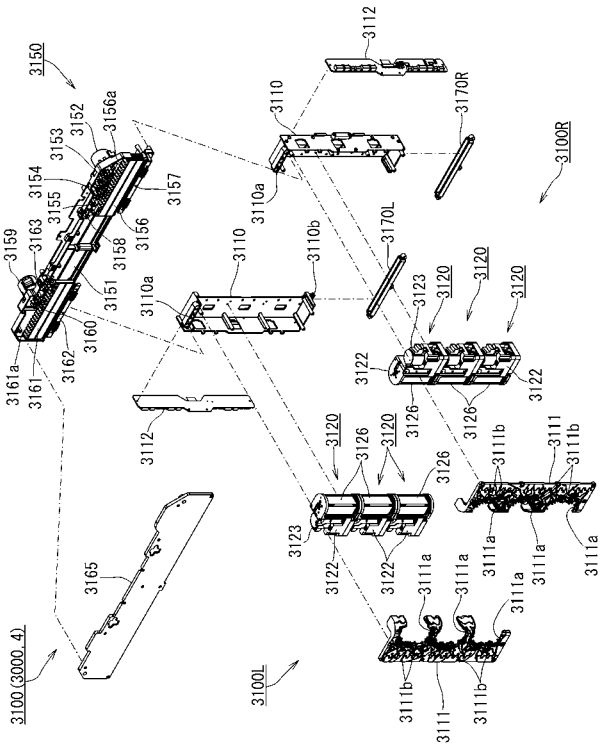
【図１４９】



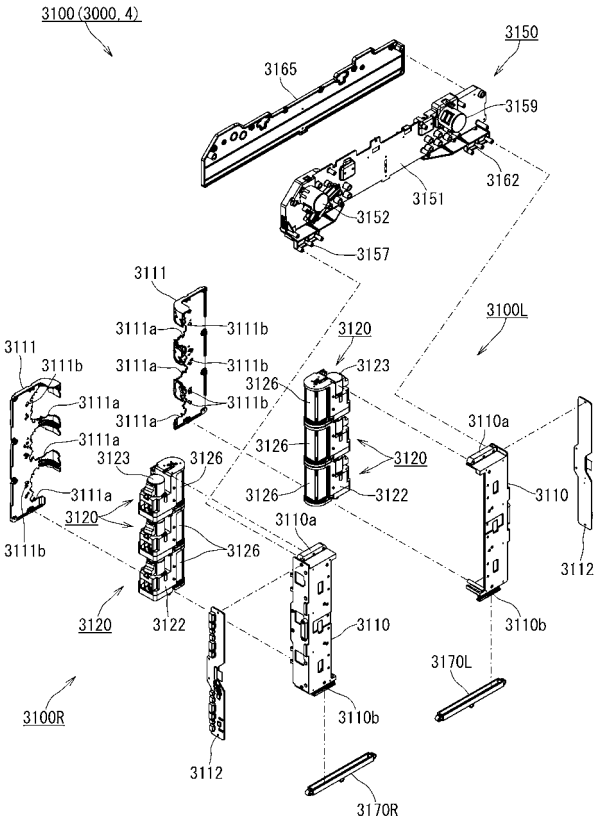
【図１５０】



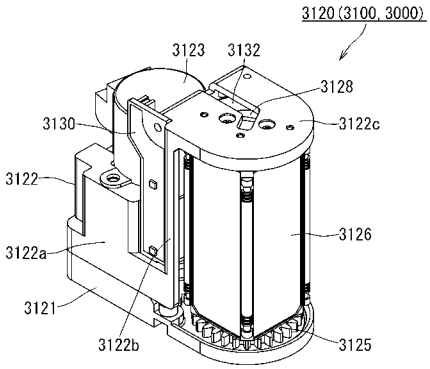
【図１５１】



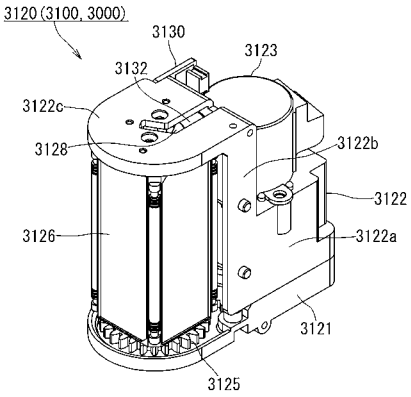
【図１５２】



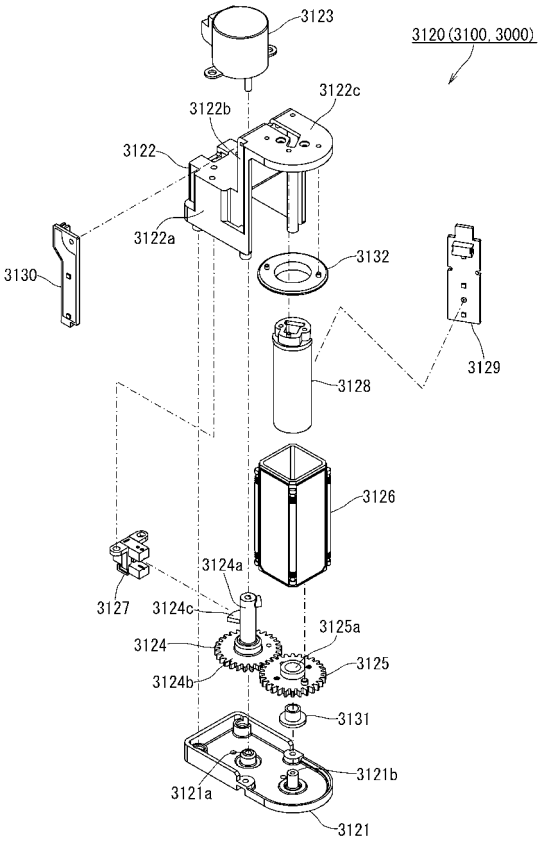
【図１５３】



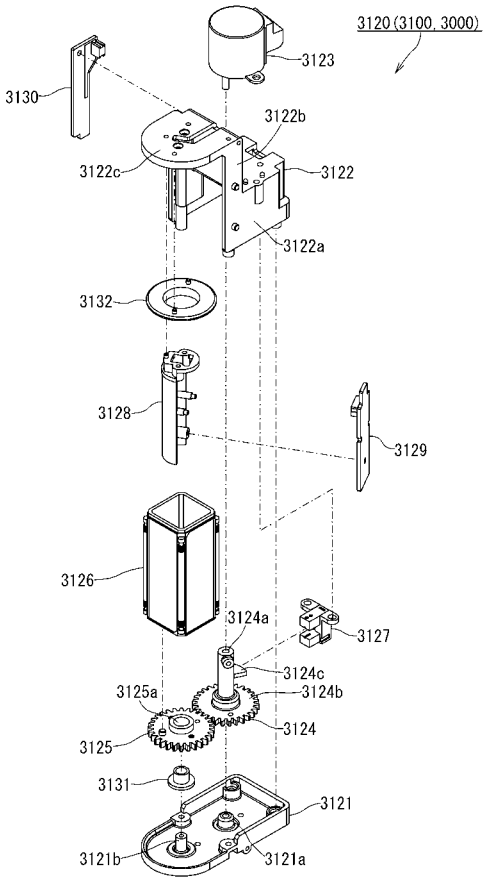
【図１５４】



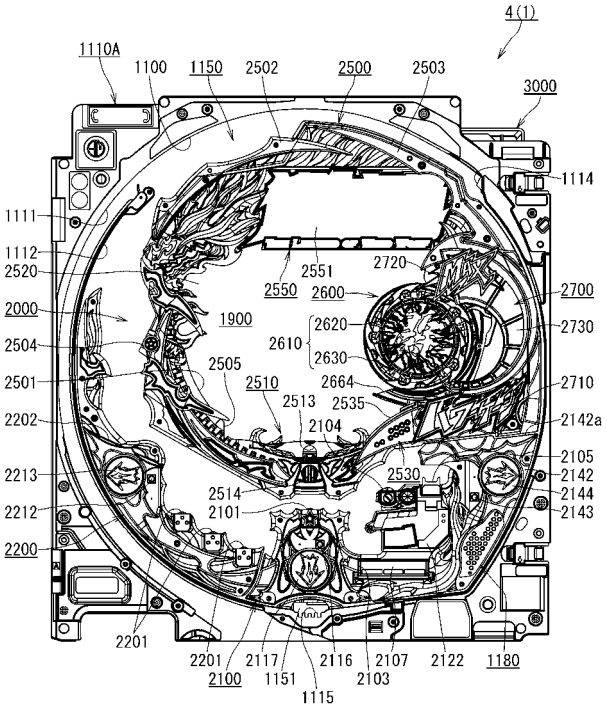
【図１５５】



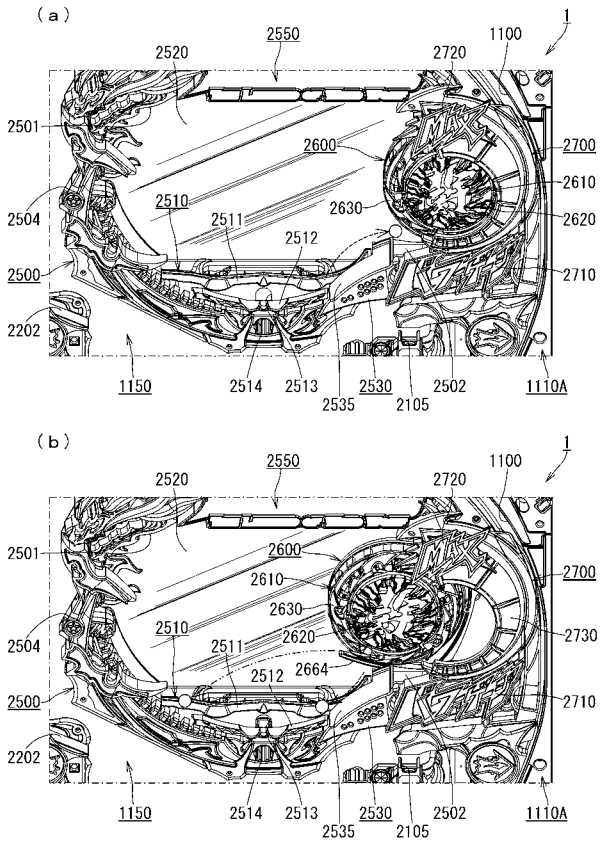
【図１５６】



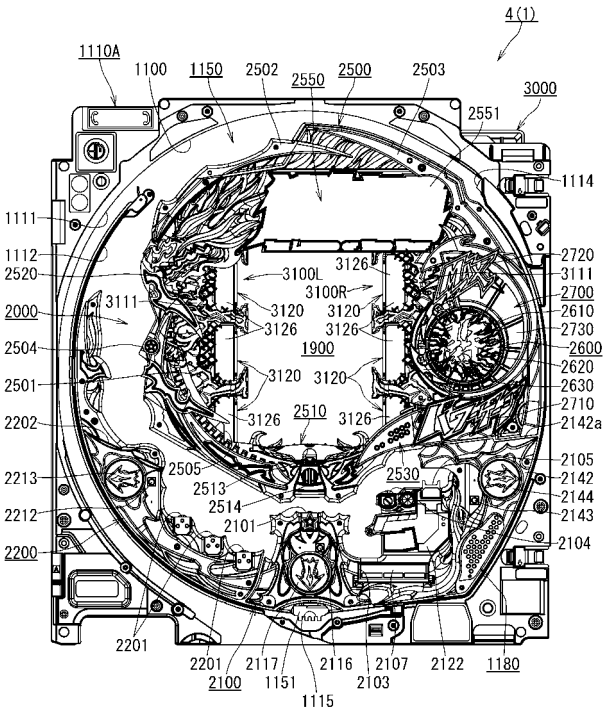
【図１５７】



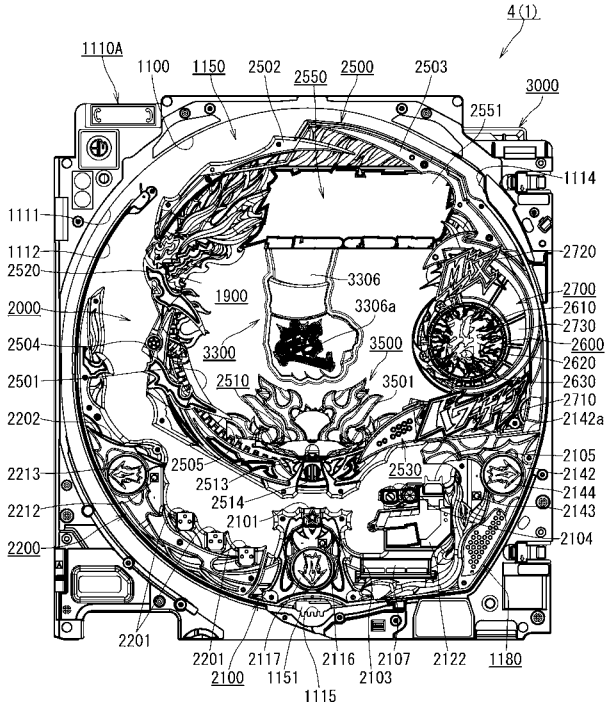
【図１５８】



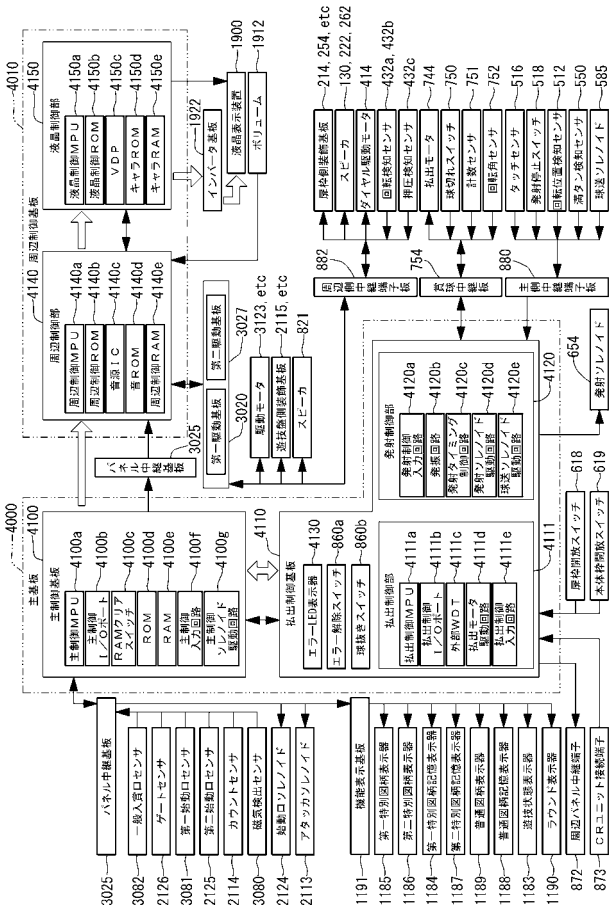
【図１５９】



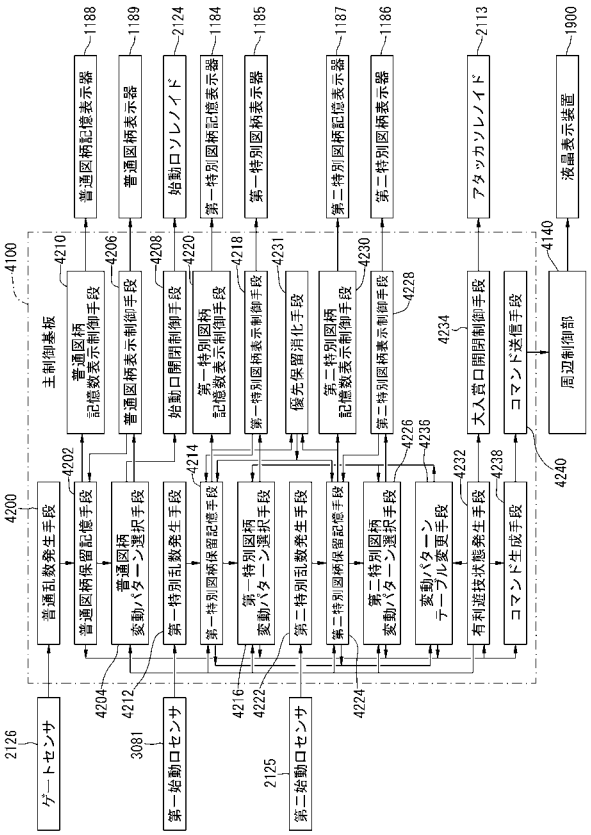
【図１６０】



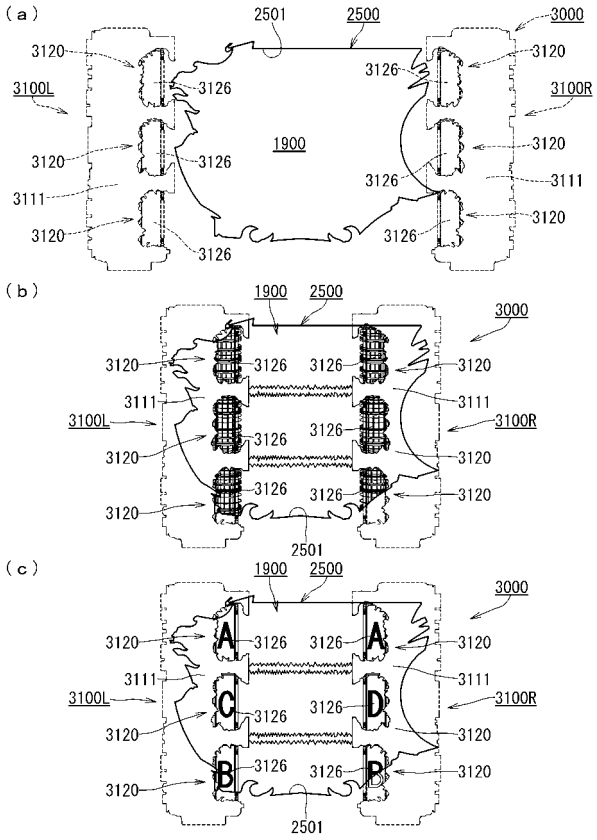
【図１６１】



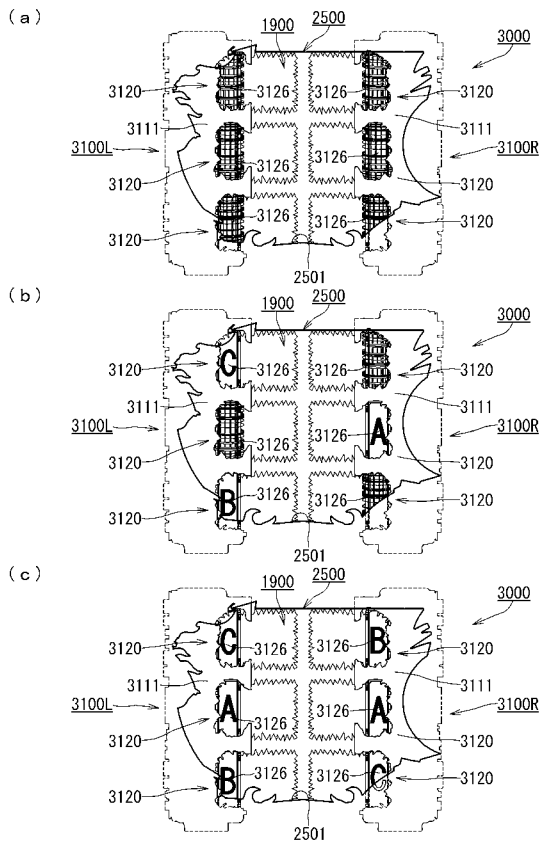
【図１６２】



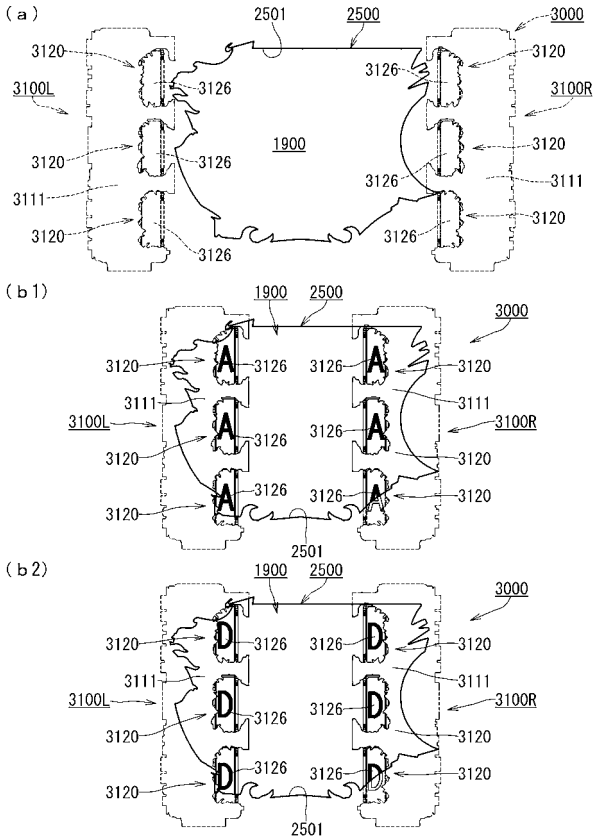
【図１６３】



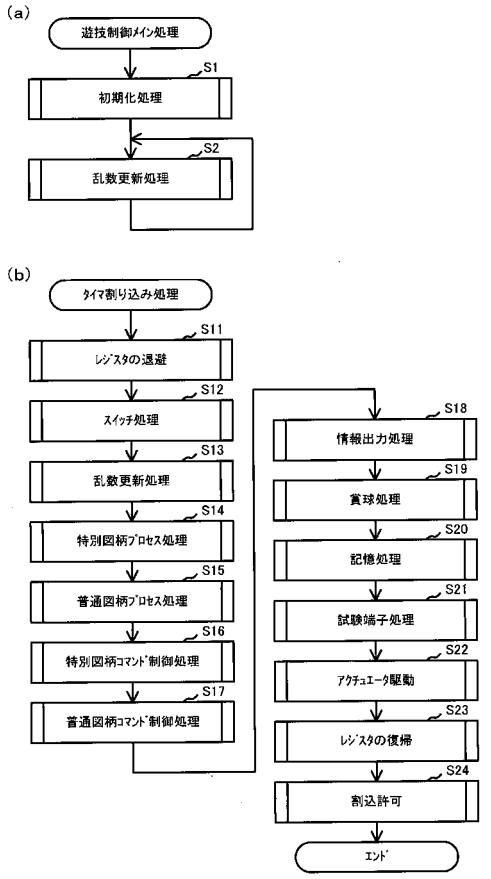
【図１６４】



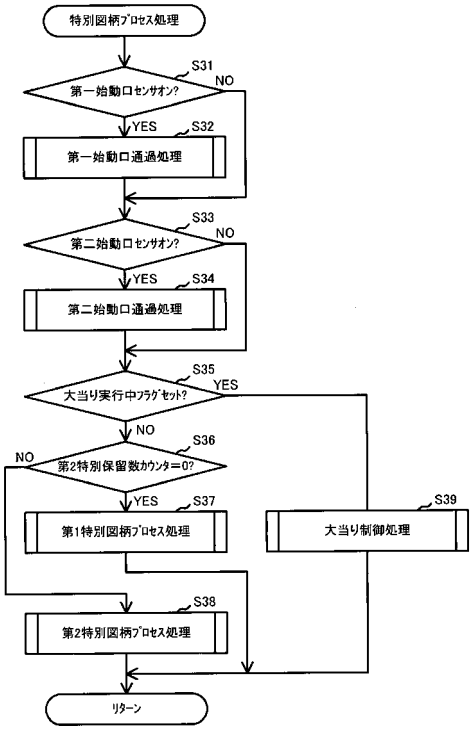
【図１６５】



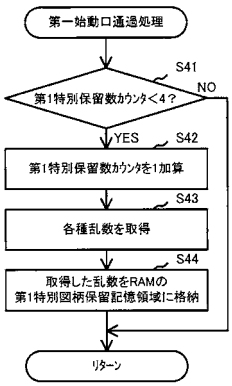
【図１６６】



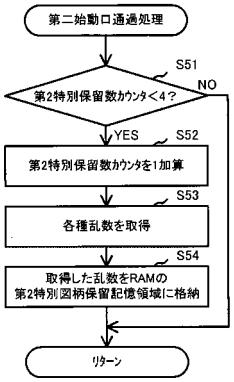
【図１６７】



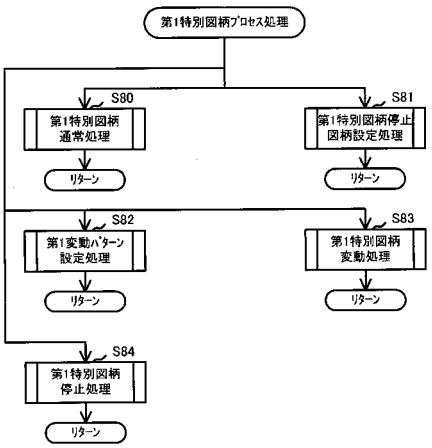
【図１６８】



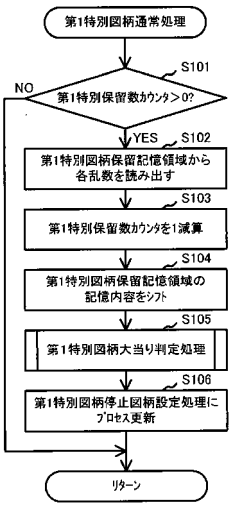
【図１６９】



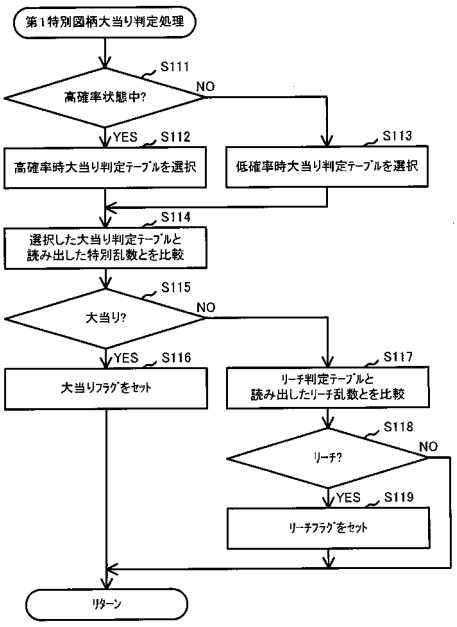
【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】

(A)大当り判定テーブル:特別乱数(0-2399)

		はずれ	大当り
第一特別乱数	低確率時	0-2389	2390-2399
	高確率時	0-2379	2380-2399
第二特別乱数	低確率時	0-2389	2390-2399
	高確率時	0-2379	2380-2399

(B)リーチ判定テーブル:リーチ乱数(0-239)

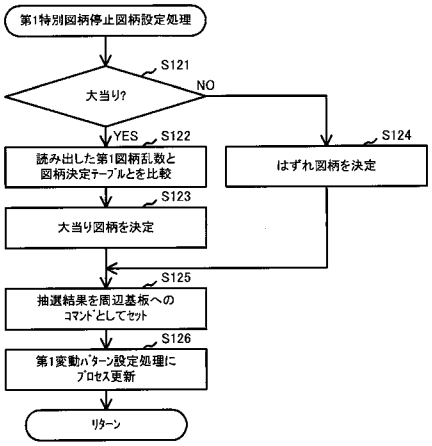
	リーチ有	リーチ無
確変時	–	0-239
通常時	0-6	7-239

(C)図柄決定テーブル:図柄乱数(0-199)

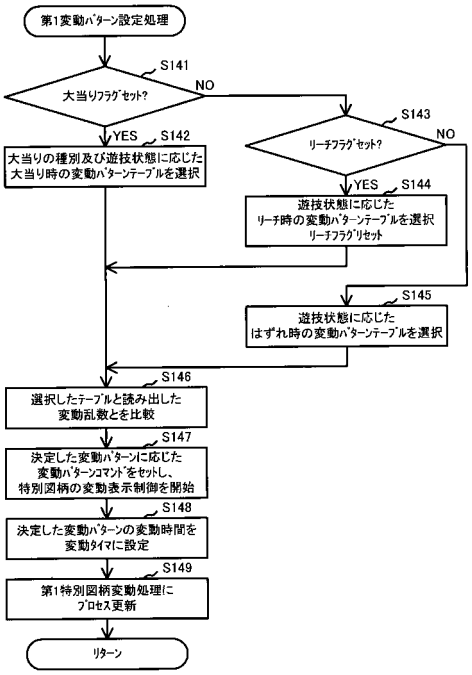
	特定1 ※	特定2	特定3 ※	特定4	特定5	非特定 ※
	4R潜伏確変	4R確変	16R突然確変	8R確変	16R確変	4R通常
第一図柄乱数	40-47	48-73	74-137	138-199	--	0-39
第二図柄乱数	40-41	42-73	–	–	74-199	0-39

(※実百出玉なし)

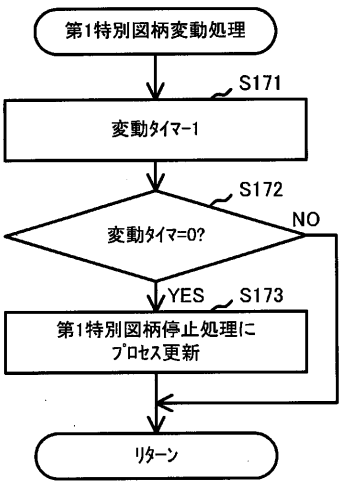
【図１７４】



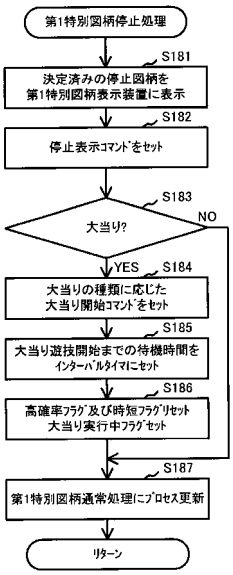
【図１７５】



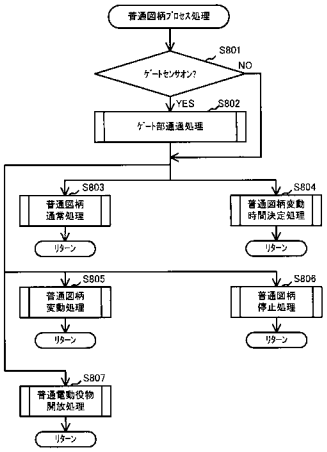
【図１７６】



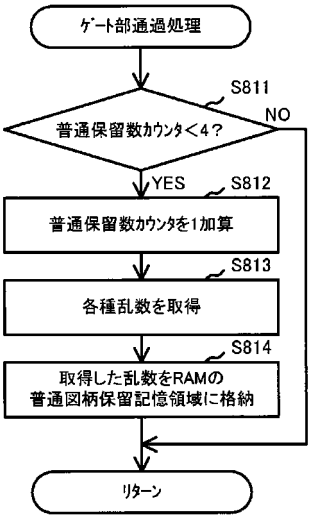
【図１７７】



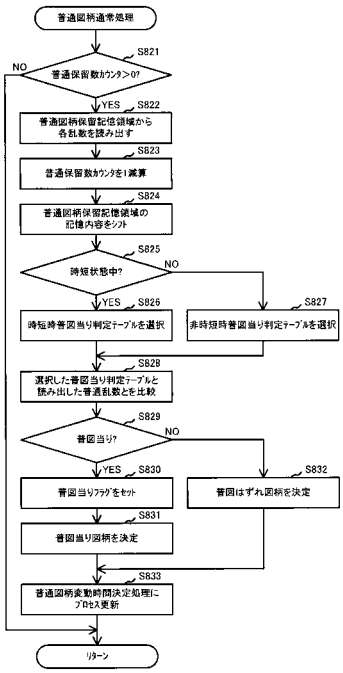
【図１７８】



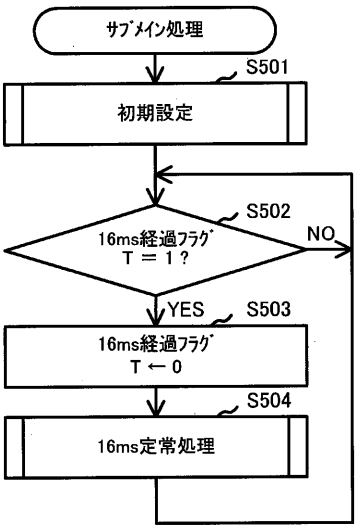
【図１７９】



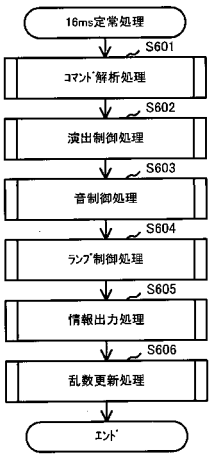
【図１８０】



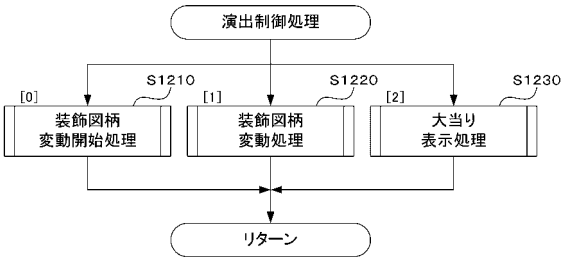
【図１８１】



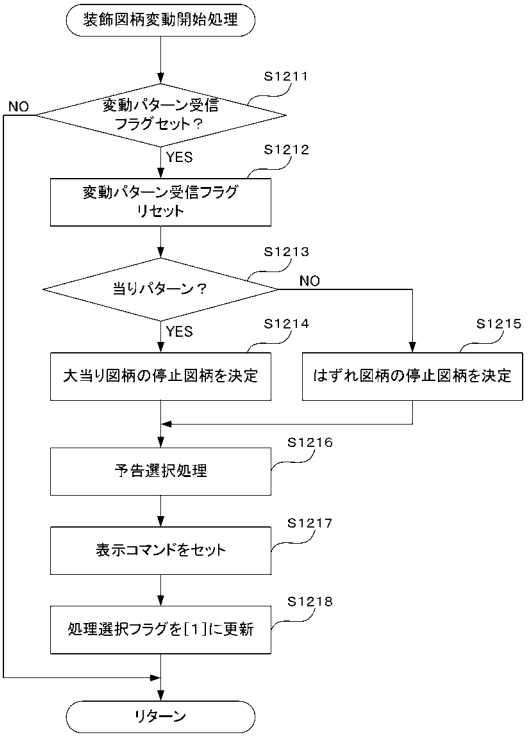
【図１８２】



【図１８３】



【図１８４】



【図１８５】

演出時間（変動時間）	判定結果		
	はずれ	大当り	
		低当り	高当り
20秒	34	5	5
30秒	50	25	25
60秒	15	60	60
120秒	1	10	10

分母 100

【図１８６】

種別	演出名称	戦歴P			戦歴Q			戦歴R		
		X1－P はずれ	Y1－P 低当り	Z1－P 高当り	X1－Q はずれ	Y1－Q 低当り	Z1－Q 高当り	X1－R はずれ	Y1－R 低当り	Z1－R 高当り
通常	ノーマル	30	1	1	30	1	1	30	1	1
	ロング	14	3	3	14	3	3	14	3	3
SP1	ストーリーA	20	3	3	20	3	3	20	3	1
	ストーリーB	10	5	5	10	5	5	10	5	1
	ストーリーC	6	10	10	6	10	10	6	10	1
SP2	バトルA	12	8	8	12	8	17	12	8	23
	バトルB	5	20	20	5	20	20	5	20	20
	バトルC	3	50	50	3	50	50	3	50	50

分母100

【図１８７】

種別	演出名称	戦歴P			戦歴Q			戦歴R		
		低当り	高当り	大当り（低＋高）	低当り	高当り	大当り（低＋高）	低当り	高当り	大当り（低＋高）
通常	ノーマル	1.6	1.6	3.2	1.6	1.6	3.2	1.6	1.6	3.2
	ロング	8.8	8.8	17.6	8.8	8.8	17.6	8.8	8.8	17.6
	通常全体	4.2	4.2	8.3	4.2	4.2	8.3	4.2	4.2	8.3
SP1	ストーリーA	6.5	6.5	13.0	6.9	2.3	9.1	6.8	2.3	9.1
	ストーリーB	16.7	16.7	33.3	17.9	10.7	28.6	19.2	3.8	23.1
	ストーリーC	31.3	31.3	62.5	37.0	18.5	55.6	43.5	4.3	47.8
	SP1全体	16.7	16.7	33.3	18.2	9.1	27.3	19.4	3.2	22.6
SP2	バトルA	20.0	20.0	40.0	16.3	34.7	51.0	14.5	41.8	56.4
	バトルB	40.0	40.0	80.0	40.0	40.0	80.0	40.0	40.0	80.0
	バトルC	47.2	47.2	94.3	47.2	47.2	94.3	47.2	47.2	94.3
	SP2全体	39.8	39.8	79.6	38.0	42.4	80.5	37.0	44.1	81.0

（%）

【図１８８】

種別	演出名称	戦歴P			戦歴Q			戦歴R		
		X1－P はずれ	Y1－P 低当り	Z1－P 高当り	X1－Q はずれ	Y1－Q 低当り	Z1－Q 高当り	X1－R はずれ	Y1－R 低当り	Z1－R 高当り
通常	ノーマル	30	1	1	30	1	1	30	1	1
	ロング	14	3	3	14	3	3	14	3	3
SP1	ストーリーA	20	3	3	20	3	3	20	3	3
	ストーリーB	10	5	5	10	5	5	10	5	5
	ストーリーC	6	10	10	6	10	10	6	10	10
SP2	バトルA	12	8	8	12	8	23	12	8	43
	バトルB	5	20	20	5	20	15	5	20	10
	バトルC	3	50	50	3	50	40	3	50	25

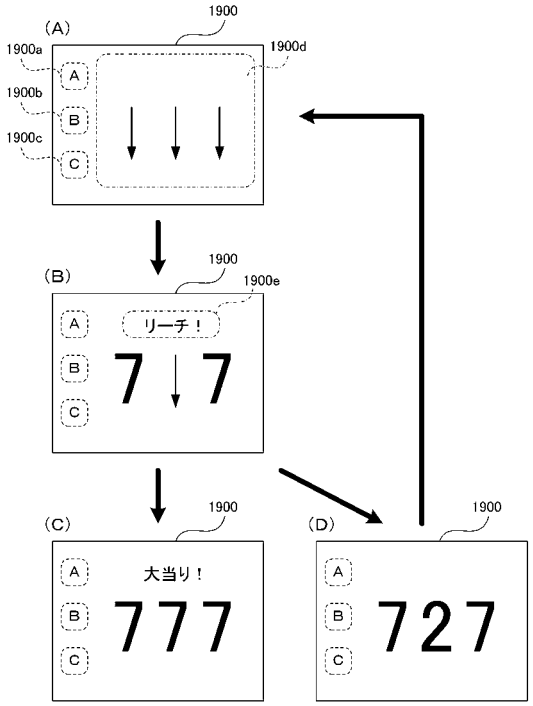
分母100

【図１８９】

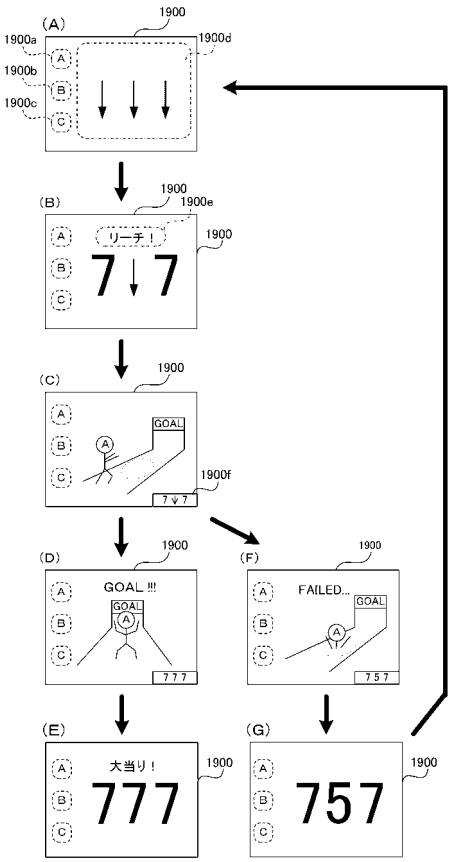
種別	演出名称	戦歴P			戦歴Q			戦歴R		
		低当り	高当り	大当り（低＋高）	低当り	高当り	大当り（低＋高）	低当り	高当り	大当り（低＋高）
通常	ノーマル	1.6	1.6	3.2	1.6	1.6	3.2	1.6	1.6	3.2
	ロング	8.8	8.8	17.6	8.8	8.8	17.6	8.8	8.8	17.6
	通常全体	4.2	4.2	8.3	4.2	4.2	8.3	4.2	4.2	8.3
SP1	ストーリーA	6.5	6.5	13.0	6.5	6.5	13.0	6.5	6.5	13.0
	ストーリーB	16.7	16.7	33.3	16.7	16.7	33.3	16.7	16.7	33.3
	ストーリーC	31.3	31.3	62.5	31.3	31.3	62.5	31.3	31.3	62.5
	SP1全体	16.7	16.7	33.3	16.7	16.7	33.3	16.7	16.7	33.3
SP2	バトルA	20.0	20.0	40.0	14.5	41.8	56.4	10.7	57.3	68.0
	バトルB	40.0	40.0	80.0	44.4	33.3	77.8	50.0	25.0	75.0
	バトルC	47.2	47.2	94.3	52.1	41.7	93.8	61.7	30.9	92.6
	SP2全体	39.8	39.8	79.6	39.8	39.8	79.6	39.8	39.8	79.6

（%）

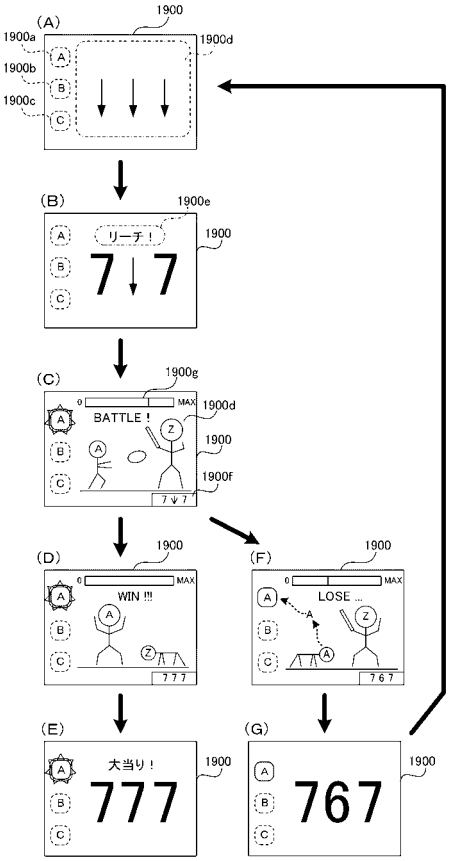
【図１９０】



【図１９１】



【図１９２】



【図１９３】

種別	演出名称		戦歴P			戦歴Q			戦歴R		
			X2−P	Y2−P	Z2−P	X2−Q	Y2−Q	Z2−Q	X2−R	Y2−R	Z2−R
			はずれ	低当り	高当り	はずれ	低当り	高当り	はずれ	低当り	高当り
SP3	ロング A	ロング バトルA	50	20	20	50	20	20	50	20	20
		ロング バトルA'	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ロング B	ロング バトルB	30	30	30	27	20	20	25	10	10
		ロング バトルB'	0	0	0	3	10	10	5	20	20
	ロング C	ロング バトルC	20	50	50	17	40	40	15	30	30
		ロング バトルC'	0	0	0	3	10	10	5	20	20

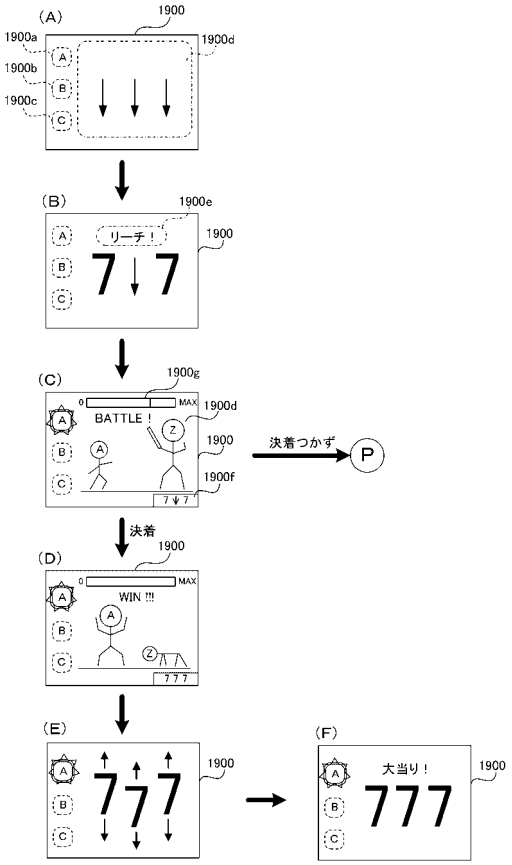
分母100

【図１９４】

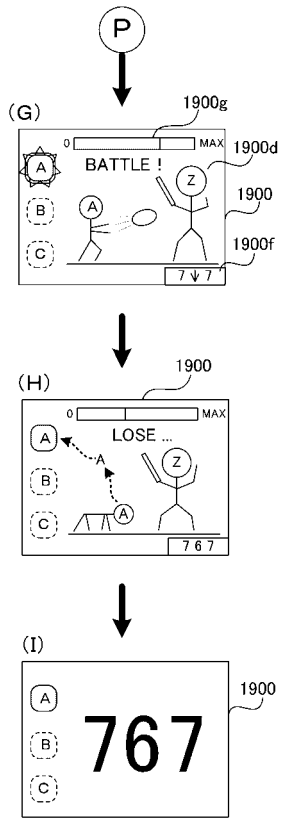
種別	演出名称	戦歴P			戦歴Q			戦歴R		
		X2−P はずれ	Y2−P 低当り	Z2−P 高当り	X2−Q はずれ	Y2−Q 低当り	Z2−Q 高当り	X2−R はずれ	Y2−R 低当り	Z2−R 高当り
SP3	ロング A ロングバトルA	50	20	20	50	20	20	50	20	20
	ロング A ロングバトルA'	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ロング B ロングバトルB	30	30	30	27	25	20	25	20	10
	ロング B ロングバトルB'	0	0	0	3	5	10	5	10	20
	ロング C ロングバトルC	20	50	50	17	45	40	15	40	30
	ロング C ロングバトルC'	0	0	0	3	5	10	5	10	20

分母100

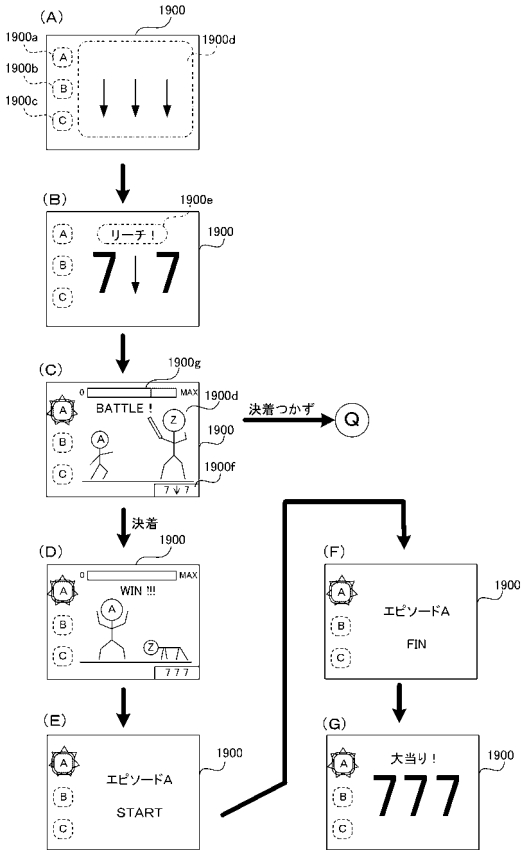
【図１９５】



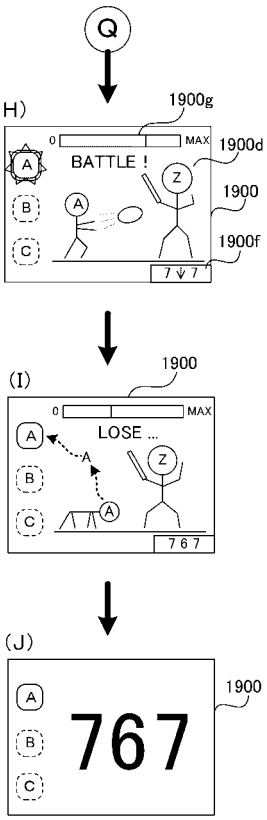
【図１９６】



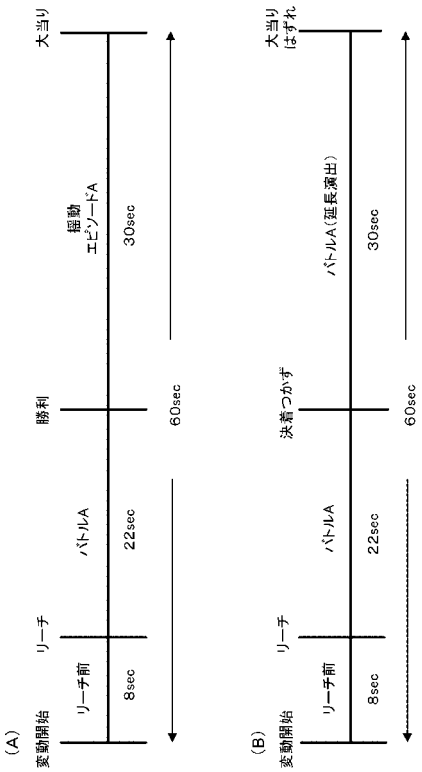
【図１９７】



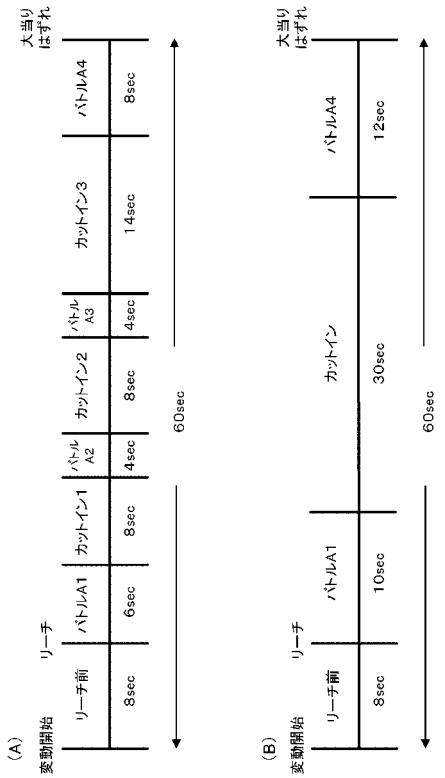
【図１９８】



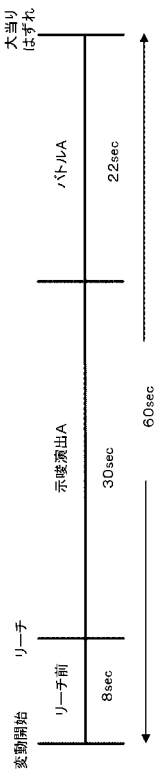
【図１９９】



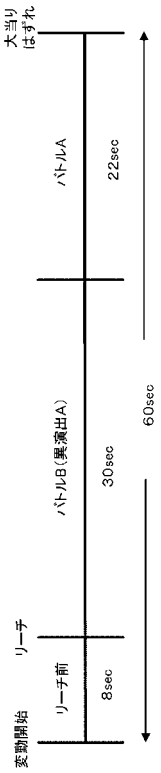
【図２００】



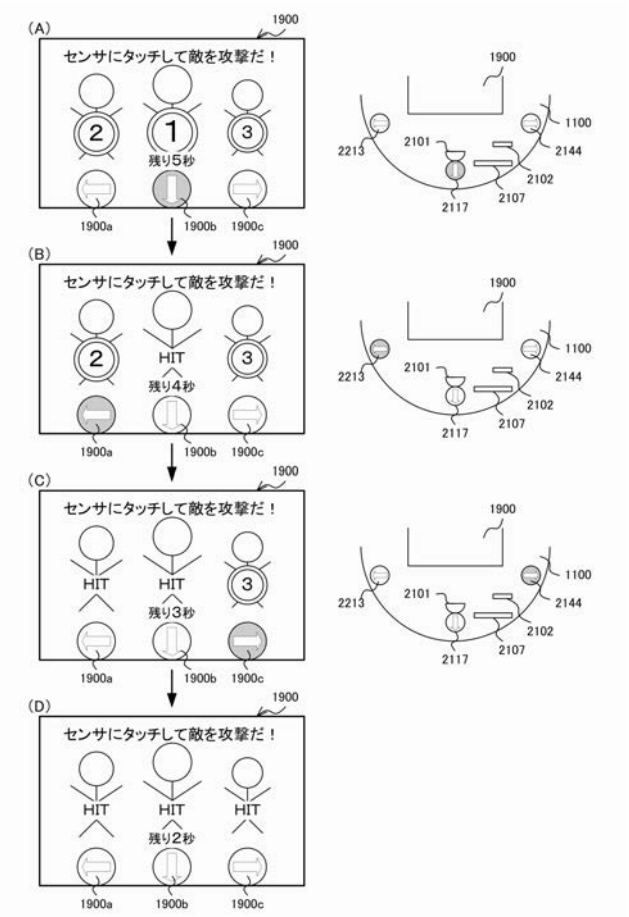
【図２０１】



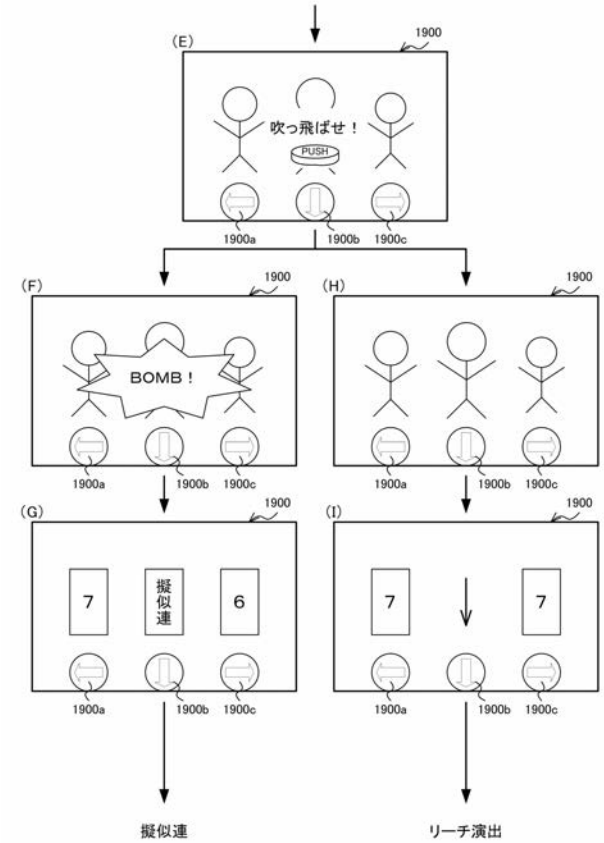
【図２０２】



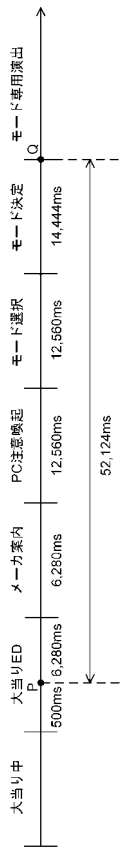
【図２０３】



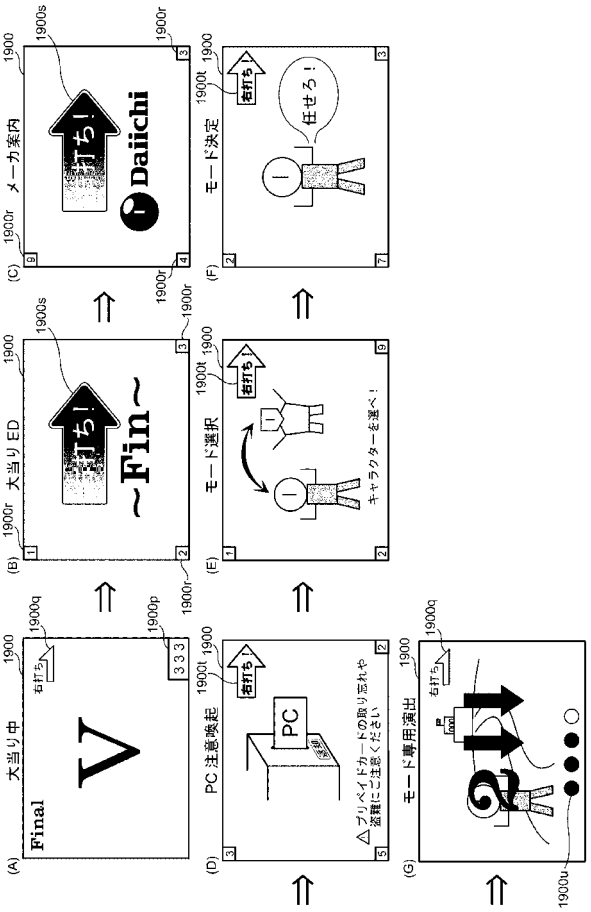
【図２０４】



【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】

大当り終了後回転数（確定）	演出モード	変動パターン（演出／変動時間（ms））							
		はずれ		確変当り（特定1,特定2,特定5）		※		通常当り（非特定）	
1~10	大当りED	通常変動	628	強制バトル	30,000 or 40,000			強制バトル	30,000
11~20	メーカ案内	通常変動	628	強制バトル	30,000 or 40,000			強制バトル	30,000
21~40	PC注意喚起	通常変動	628	強制バトル	30,000 or 40,000	特別PC画像	2,000	強制バトル	30,000
41~60	モード選択	通常変動	628	強制バトル	30,000 or 40,000	特別選択モード	6,000	強制バトル	30,000
61~83	モード決定	通常変動	628	強制バトル	30,000 or 40,000	特別台詞	10,000	強制バトル	30,000
84~	モード専用演出	通常変動	628	強制バトル	30,000 or 40,000			強制バトル	30,000

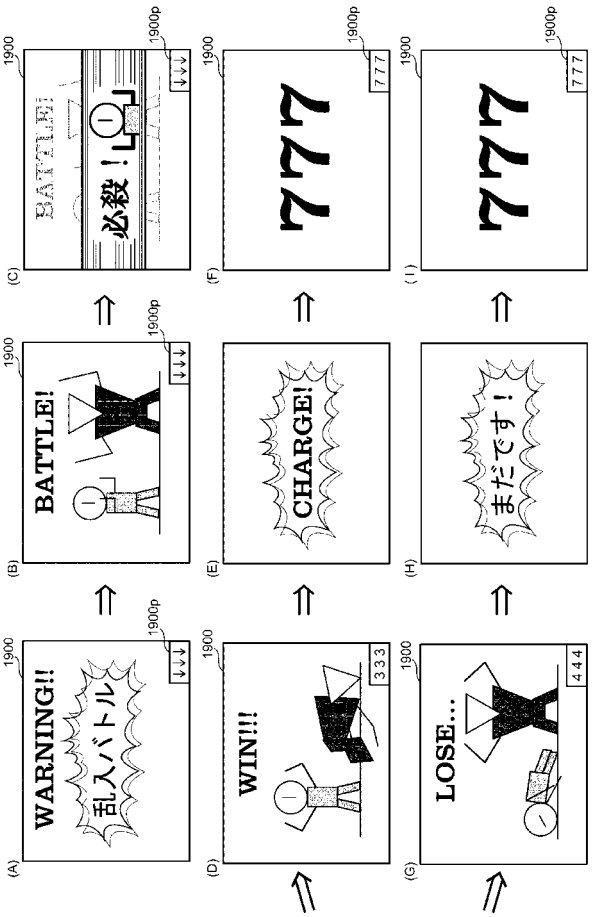
（※確変当り時の変動パターンの振分は1:1）

【図２０８】

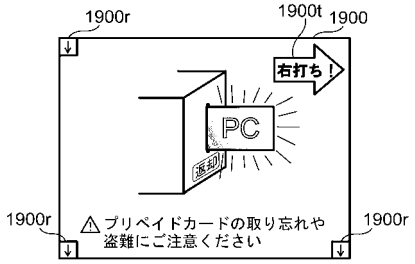
種別	変動パターン		演出概要（強制バトル）
特定1	A	30,000ms	敗北
特定2	B	40,000ms	勝利
特定5	C	40,000ms	敗北から復活「7」当り（復活用に10,000ms）
	D	40,000ms	勝利から再変動「7」当り
非特定	E	30,000ms	敗北

（※C,Dの選択率は1：1）

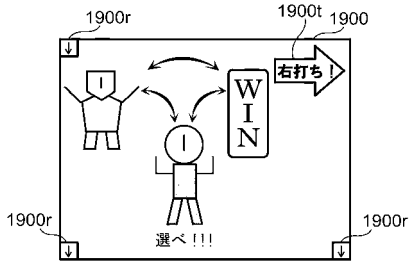
【図２０９】



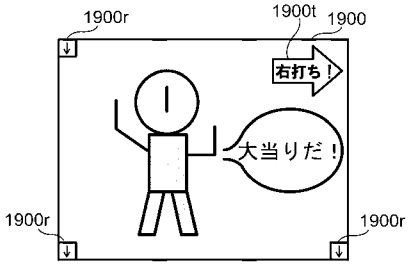
【図２１０】



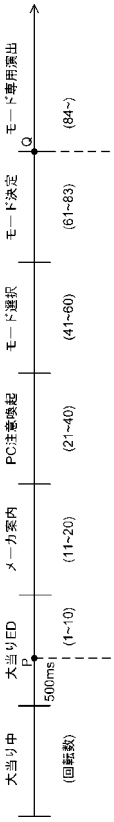
【図２１１】



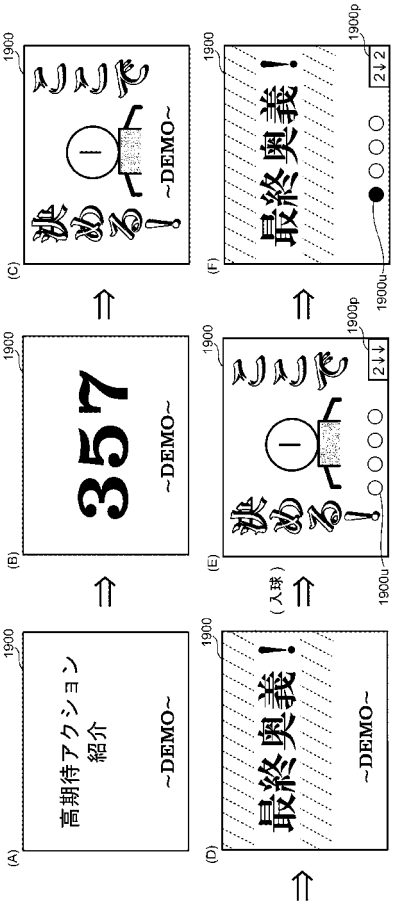
【図２１２】



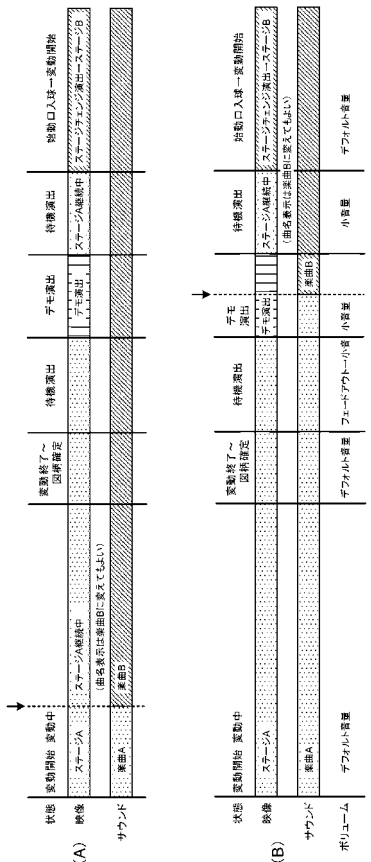
【図２１３】



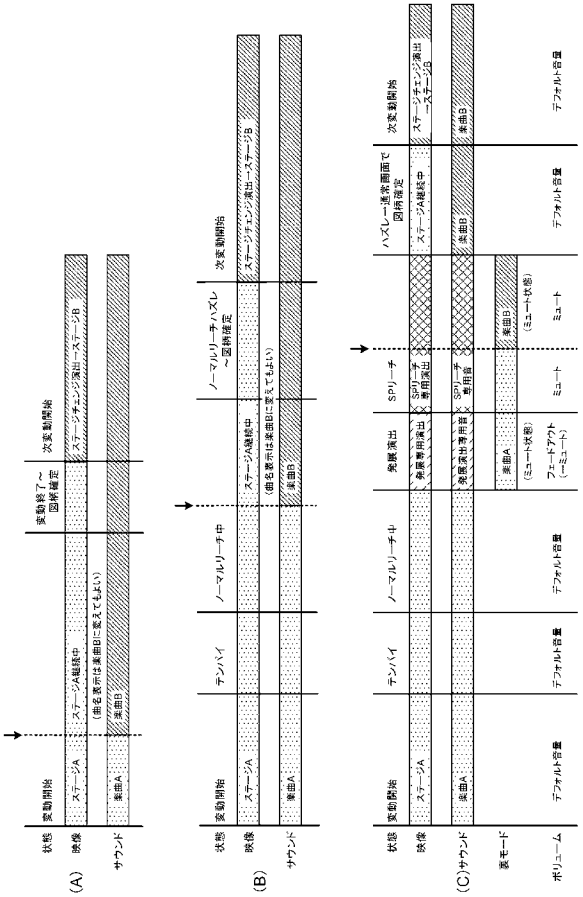
【図２１４】



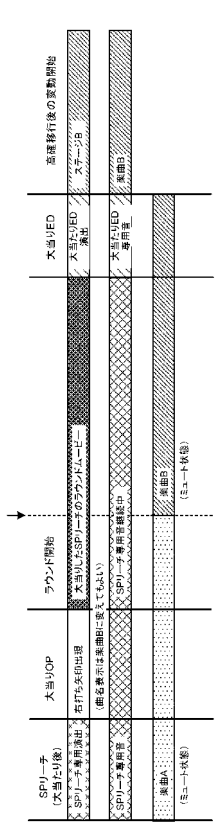
【図２１５】



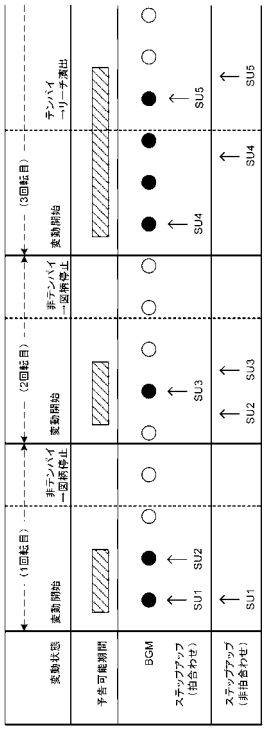
【図２１６】



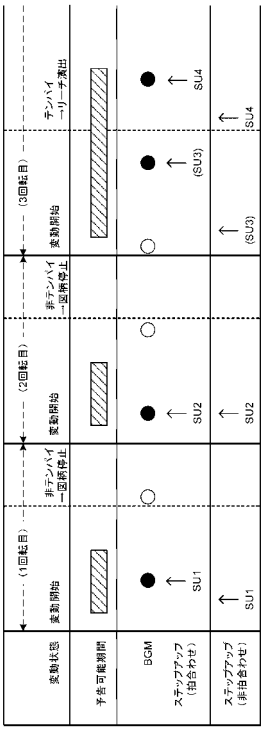
【図２１７】



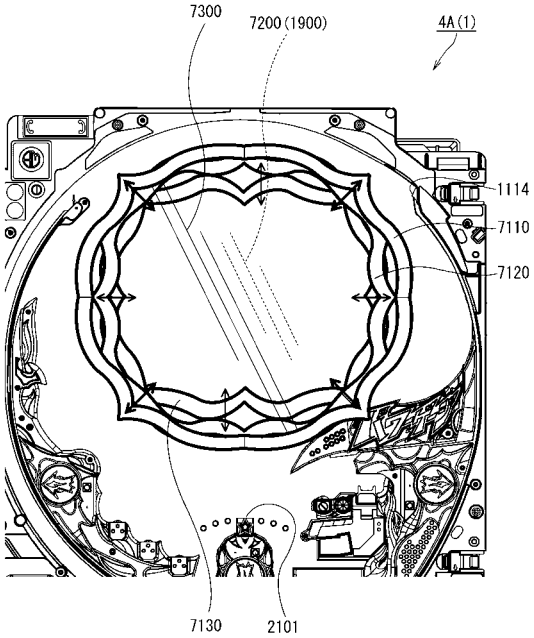
【図２１８】



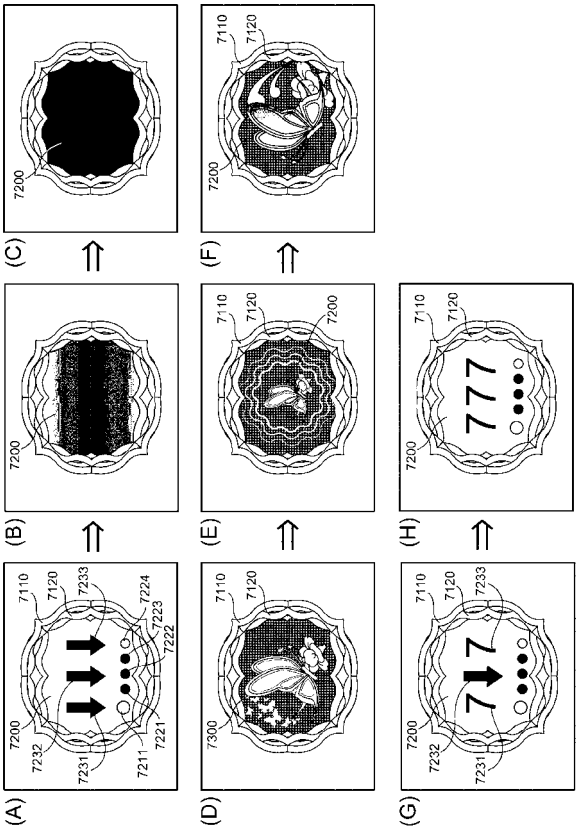
【図２１９】



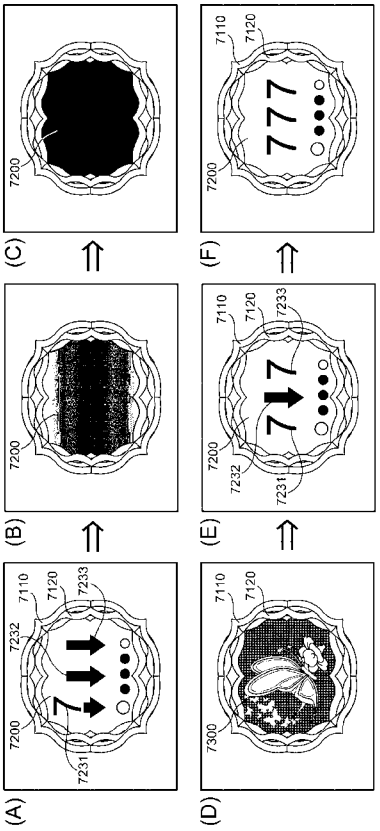
【図２２０】



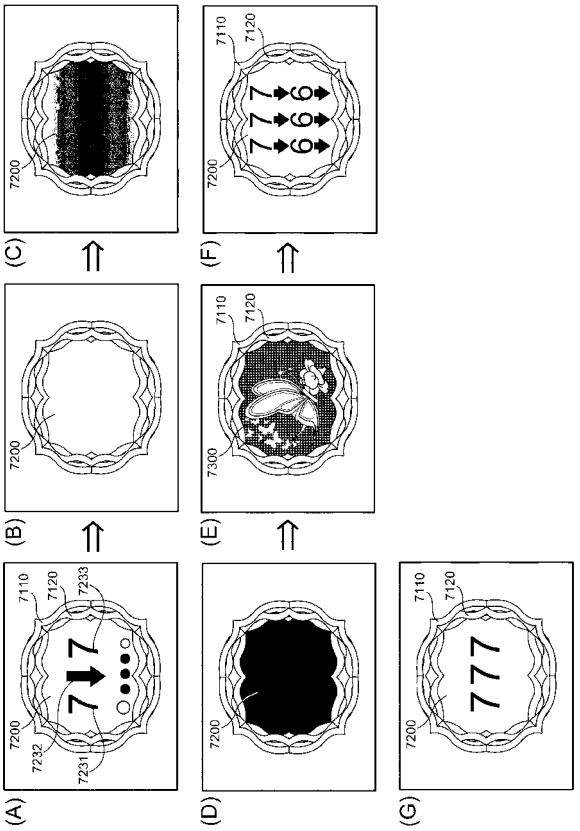
【図２２１】



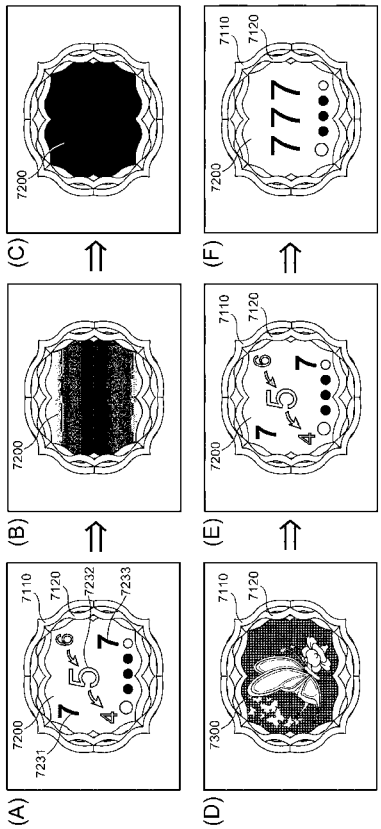
【図２２２】



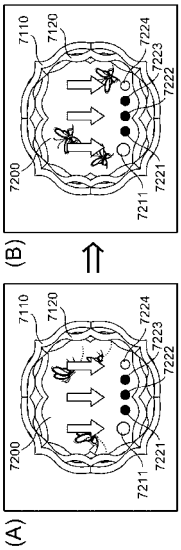
【図２２３】



【図２２４】


(A)
(B)
(C)
(D)
(E)
(F)
7110
7120
7200
7231
7232
7233
7300
777

【図２２５】


(A)
(B)
7110
7120
7200
7211
7221
7222
7223
7224