(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6890823号
(P6890823)
(45)発行日　令和3年6月18日(2021.6.18)　(24)登録日　令和3年5月28日(2021.5.28)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 326C
A63F 7/02 304D
A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 45 頁)

(21)出願番号　特願2017-58498(P2017-58498)
(22)出願日　平成29年3月24日(2017.3.24)
(65)公開番号　特開2018-158073(P2018-158073A)
(43)公開日　平成30年10月11日(2018.10.11)
審査請求日　令和2年3月11日(2020.3.11)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291
特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
(72)発明者　稲垣　忠
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　宮永　真
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が流下可能な遊技領域を備える遊技機であって、
前記遊技領域が設けられた遊技盤と、
前記遊技盤の後方に組み付けられ、前記遊技盤とともに内側に収容空間を形成する外壁をなす後方カバーと、を含んで構成された遊技盤ユニットを備え、
前記遊技盤ユニットは、
第１の装飾ユニットと、前記第１の装飾ユニットよりも後方側に位置する第２の装飾ユニットと、を有するとともに、前記外壁に開口部が形成されており、
前記第１の装飾ユニットは、
前記外壁に設けられた固定部に固定された固定状態にて、前記収容空間の外側に位置する外側部分と、前記収容空間に位置する被収容部とを有し、
前記固定状態を解除した移動可能状態では、前記遊技盤、前記後方カバー、前記第２の装飾ユニットが組み付いた状態で、前記被収容部を、前記開口部を通過させて、前記収容空間とその外側との間で移動させることが可能なもの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、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。
【背景技術】

【０００２】
一般的なパチンコ遊技機は、遊技盤ユニットと、遊技機枠とにより構成されている。遊技盤ユニットは、遊技領域を形成する遊技盤と、遊技盤の後方に配された後方ユニットとを有するものが一般的である。また、遊技盤ユニットとして、後方ユニットに装飾部等が含まれて構成され、その装飾部を外側から囲う後方カバーを有しているものがある。
【０００３】
このような遊技機に関する従来技術として、例えば、下記特許文献１に記載のものが挙げられる。すなわち、特許文献１の遊技機は、遊技盤とその後方に組み付けられた後方カバーとで囲われる収容空間の内部に、液晶ユニットを備えている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００６－２０９６６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ところで、遊技機には、定期的なメンテナンスが必要なものがある。また、故障が生じた場合等には、故障した部品の修理や交換のためのメンテナンスが必要となることがある。しかしながら、従来の遊技機においては、メンテナンス性が十分でないことがあった。
【０００６】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、メンテナンス性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
＜Ａ＞本発明の遊技機は、
遊技球が流下可能な遊技領域を備える遊技機であって、
前記遊技領域が設けられた遊技盤と、
前記遊技盤の後方に組み付けられ、前記遊技盤とともに内側に収容空間を形成する外壁をなす後方カバーと、を含んで構成された遊技盤ユニットを備え、
前記遊技盤ユニットは、
第１の装飾ユニットと、前記第１の装飾ユニットよりも後方側に位置する第２の装飾ユニットと、を有するとともに、前記外壁に開口部が形成されており、
前記第１の装飾ユニットは、
前記外壁に設けられた固定部に固定された固定状態にて、前記収容空間の外側に位置する外側部分と、前記収容空間に位置する被収容部とを有し、
前記固定状態を解除した移動可能状態では、前記遊技盤、前記後方カバー、前記第２の装飾ユニットが組み付いた状態で、前記被収容部を、前記開口部を通過させて、前記収容空間とその外側との間で移動させることが可能なものであることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、メンテナンス性の向上を図ることが可能な遊技機が提供されている。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】実施形態に係る遊技機を右上方手前からみたときの斜視図である。
【図２】同遊技機が備える遊技機枠の分解斜視図である。
【図３】同遊技機の正面図である。
【図４】同遊技機の右側面図である
【図５】同遊技機の平面図である
【図６】同遊技機を下方手前からみたときの斜視図である。
【図７】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図８】同遊技機が備える第２大入賞装置を詳細に示す概略正面図である。
【図９】図７に示すＡ部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。
【図１０】遊技盤ユニットの断面図である。
【図１１】同遊技盤ユニットを前方上方からみたときの斜視図である。
【図１２】同遊技盤ユニットを後方上方からみたときの拡大斜視図である。
【図１３】図１２に示すＢ－Ｂ位置での拡大断面図である。
【図１４】同遊技盤ユニットを前方上方からみたときの拡大斜視図である。
【図１５】遊技盤を取り外した状態の後方カバーの斜視図である。
【図１６】同遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図１７】同遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図１８】大当たり種別判定テーブルである。
【図１９】大入賞口の開放態様を示すテーブルである。
【図２０】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
【図２１】（Ａ）大当たり判定テーブルである。（Ｂ）リーチ判定テーブルである。（Ｃ）普通図柄当たり判定テーブルである。（Ｄ）普通図柄変動パターン選択テーブルである。
【図２２】変動パターン判定テーブルである。
【図２３】電チューの開放パターン決定テーブルである。
【図２４】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２５】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２６】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
１．遊技機の構造
本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として説明する。
【００１１】
図１に示すように、第１形態のパチンコ遊技機１は、当該パチンコ遊技機１の外郭を構成する遊技機枠５０と、遊技機枠５０の内部に取付けられた遊技盤２（図７参照）と、を備えている。遊技機枠５０は、外枠５１と内枠５２と前枠（ガラス扉枠）５３とを備えている。外枠５１は、遊技機枠５０の外郭を構成する縦長方形状の枠体である。内枠５２は、外枠５１の内側に配置されていて、遊技盤２を取付ける縦長方形状の枠体である。前枠５３は、内枠５２の前方側に配置されていて、遊技盤２を保護する縦長方形状のものである。なお外枠５１の下端の前面側には、左右方向に長い長方形状の幕板５１ａが配されている。本形態では、外枠５１及び内枠５２が遊技機枠５０の「基枠部」に相当し、前枠５３が遊技機枠５０の「前枠部」に相当する。
【００１２】
遊技機枠５０は、左端側にヒンジ部５４を備えている。図２に示すように、ヒンジ部５４により、前枠５３は外枠５１及び内枠５２に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠５２は外枠５１及び前枠５３に対してそれぞれ回動自在になっている。前枠５３の中央には窓枠開口部分５３ａが形成されていて、この窓枠開口部分５３ａに透明のガラス板５５が取付けられる。これにより遊技者は、ガラス板５５を通して、後述する遊技領域３を視認できるようになっている。そして、前枠５３は、内枠５２に対して閉じられた閉状態において、遊技盤２を外部の空間から区画することができる。一方、前枠５３は、閉状態から、内枠５２に対して開いた開状態へと回転されることで、少なくとも遊技盤２の遊技盤面２ａを外部の空間に開放することができる。
【００１３】

前枠５３は、図２に示すように、後方側にベース枠５６を備えている。また、本形態のパチンコ遊技機１について、図３に正面図が示され、図４に右側面図が示され、図５に平面図が示されている。前枠５３は、図３に示すように、前方側に上側装飾部２００と左側装飾部２１０と右側装飾部２２０と操作機構部２３０とを備えている。ベース枠５６は、前面側で上側装飾部２００と左側装飾部２１０と右側装飾部２２０と操作機構部２３０とを着脱可能に取付ける枠体である。ベース枠５６の上側の左右にはスピーカ６７（図１７参照）が設けられていて、ベース枠５６のうち下側の左方には遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）６１が設けられている。またベース枠５６の下端の内部には遊技球を後述する遊技領域３へ打ち出すための打球発射機構５７が設けられている。

【００１４】

上側装飾部（上部装飾部）２００は、遊技機枠５０（前枠５３）の上部を装飾するものである。上側装飾部２００は、図３に示すように、左右方向の中央に可動体ユニット２０１を備え、左右両側に発光ユニット２０２Ｌ，２０２Ｒを備えている。可動体ユニット２０１は、所定の動作が可能な枠可動体２０５（図１７参照）を有するユニットであり、前後方向に長いものである。発光ユニット２０２Ｌ，２０２Ｒは、内部にて回転発光体（図示省略）を回転可能に組付けるユニットであり、前方に向かって斜め上方に傾斜した状態でベース枠５６に取付けられている（図２参照）。

【００１５】

この上側装飾部２００（可動体ユニット２０１）は、図４に示すように、ベース枠５６に取付けられている他のどの部分（左側装飾部２１０，右側装飾部２２０，操作機構部２３０）よりも、前方に突出している。例えば、上側装飾部２００の前面から外枠５１の幕板５１ａの前面までの距離Ｌ１（Ｐ１からＰ２までの水平方向における距離）は操作機構部２３０の前面から外枠５１の幕板５１ａの前面までの距離Ｌ２（Ｐ３からＰ２までの水平方向における距離）の２倍以上である。これにより、上側装飾部２００による前方への突出が非常に強調されていて、従来の遊技機枠に比べて大きなインパクトを与えることが可能である。

【００１６】

左側装飾部２１０は、遊技機枠５０（前枠５３）の右部を装飾するものである。右側装飾部２２０は、遊技機枠５０の左部を装飾するものであり、剣役物ユニット２２１を備えている。剣役物ユニット２２１には、剣の形を模した剣役物２２２が押込操作可能に設けられている。これにより遊技の進行に伴って実行される演出時に、遊技者に対して剣役物２２２への押込操作が促されるようになっている。

【００１７】

操作機構部２３０は、遊技や演出を進行するための操作機構を備えるものである。操作機構部２３０は、図１に示すように、右側の下部に回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル６０を備え、上側の後部に遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）６１を備え、ハンドル６０よりも左方に打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２を備えている。また操作機構部２３０のうち上皿６１よりも前方には、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が操作し得る演出ボタン６３や十字キー６８が設けられている。

【００１８】

また、図３及び図４に示すように、遊技場の島設備において鉛直方向に起立した垂直壁面ＳＨのうちパチンコ遊技機１の上方には、データカウンタ１６０が配されている。データカウンタ１６０は、垂直壁面ＳＨに固定されている固定部材１６１と、この固定部材１６１に対して前傾姿勢になるように傾動可能に取付けられているデータ表示装置１６２とを備えている。

【００１９】

データ表示装置１６２は、後述する大当たり遊技状態の発生回数や高確率状態の発生回数等を表示する略直方体形状のものである。またデータ表示装置１６２は、遊技者がホールの従業員を呼ぶための呼び出しボタン等を有している。このデータカウンタ１６０では

、垂直壁面ＳＨに対するデータ表示装置１６２の前傾角度θを１５度から２５度まで可変できるようになっている。なお、図４では、データ表示装置１６２の前傾角度θが最大の２５度になっている状態が示されている。

【００２０】

また本形態のパチンコ遊技機１では、図６に示すように、遊技機枠５０のうち上側装飾部２００の後方の下側に、左右一対の左側スピーカ６７Ｌ及び右側スピーカ６７Ｒが設けられている。左側スピーカ６７Ｌの軸中心ＺＬは遊技者の左耳に、右側スピーカ６７Ｒの軸中心ＺＲは遊技者の右耳に向かうようになっている。また上側装飾部２００、左側装飾部２１０、右側装飾部２２０、及び操作機構部２３０には、様々な発光色で発光可能な枠ランプ６６（図１７参照）が多数設けられている。

【００２１】

次に、図７を参照して遊技盤２について説明する。遊技盤２は、板状の部材であり（このため遊技板ともいう）、装飾部としての盤可動体１５、第１画像表示装置６、第２画像表示装置７等と一体化され、これらとともに遊技盤ユニット２Ｕを構成している。遊技盤ユニット２Ｕには、各種制御基板やハーネス等を取付けるユニットも設けられている。また、遊技盤ユニット２Ｕには、様々な発光色で発光可能な装飾部である盤ランプ５（図１７参照）が多数設けられている。

【００２２】

また、遊技盤２の前面側には、鉛直方向に起立した遊技盤面２ａが形成されている。遊技盤２の遊技盤面２ａには、遊技球を誘導する複数の遊技釘（図示省略）が突設されている。さらに、遊技盤２には、遊技盤面２ａの前方に、レール部４が設けられている。図７には、レール部４により形成されているレール４１０を示している。レール４１０は、遊技盤面２ａに対して略垂直に突出して設けられている部分であり、遊技盤面２ａに略垂直をなす面を有している。

【００２３】

また、レール４１０は、遊技領域３の外周縁を構成する外縁レール４２０と、打球発射機構５７から発射された遊技球を遊技領域３へと誘導する誘導通路３Ｉを構成する誘導レール４３０とを有している。誘導レール４３０は、遊技領域３側の内誘導レール４３１と、内誘導レール４３１と対向する外誘導レール４３２とにより構成されている。遊技盤２の下方には、発射位置５７Ｈより、重力に逆らう向きである矢印Ｈの向きに遊技球を発射する打球発射機構５７が配されている。そして、ハンドル６０の操作によって打球発射機構５７から矢印Ｈの向きに発射された遊技球は、誘導通路３Ｉを通過後、遊技領域３へと進入し、遊技領域３を流下するようになっている。

【００２４】

第１画像表示装置（第１表示手段）６および第２画像表示装置（第２表示手段）７はともに、液晶表示装置にケースを組み付けてなるものである。図７に示すように、第２画像表示装置７は、第１画像表示装置よりも上方に設けられている。そして、本形態では、上下に並んで設けられた第１画像表示装置６の表示画面（表示部）６ａと、第２画像表示装置７の表示画面（表示部）７ａとを用い、広い範囲で演出画像を表示することが可能となっている。このため、本形態では、遊技領域３に加え、その遊技領域３よりも上側にはみ出している第２画像表示装置７の表示画面７ａについても、窓枠開口部分５３ａの内側に位置している。よって、遊技者は、第１画像表示装置６の表示画面６ａと、第２画像表示装置７の表示画面７ａとをともに、ガラス板５５を通して視認できるようになっている。なお、遊技盤２、第１画像表示装置６、第２画像表示装置７等の構成については、後に詳述する。

【００２５】

第１画像表示装置６の表示画面６ａには、後述の第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示（変動表示）に同期した装飾図柄（演出図柄の一例）８Ｌ,８Ｃ,８Ｒの可変表示（変動表示）を行う装飾図柄表示領域がある。なお、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを表示する演出を装飾図柄変動演出という。装飾図柄変動演出を「演出図柄変動演出」や単に「変動

演出」と称することもある。また、装飾図柄表示領域は、第２画像表示装置７の表示画面７ａに設けられていてもよい。さらに、装飾図柄表示領域は、第１画像表示装置６の表示画面６ａと、第２画像表示装置７の表示画面７ａとにまたいで設けられていてもよい。

【００２６】

装飾図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄８Ｌが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄８Ｃが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄８Ｒが表示される。装飾図柄はそれぞれ、例えば「１」～「９」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。第１画像表示装置６は、左、中、右の装飾図柄の組み合わせによって、後述の第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂ（図９参照）にて表示される第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【００２７】

例えば大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で装飾図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「２６３」などのバラケ目で装飾図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂにより把握するのではなく、第１画像表示装置６にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、装飾図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような装飾図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能である。

【００２８】

第１画像表示装置６は、上記のような装飾図柄を用いた装飾図柄変動演出（「演出図柄変動演出」や単に「変動演出」ともいう）のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面６ａに表示する。なお装飾図柄変動演出では、数字等の装飾図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの装飾図柄以外の演出画像も表示される。

【００２９】

また第１画像表示装置６の表示画面６ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて演出保留画像９Ａを表示する第１演出保留表示エリア９ａと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて演出保留画像９Ｂを表示する第２演出保留表示エリア９ｂとがある。演出保留画像９Ａ，９Ｂの表示により、後述の第１特図保留表示器４３ａ（図９参照）にて表示される第１特図保留の記憶数および第２特図保留表示器４３ｂ（図９参照）にて表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

【００３０】

遊技領域３の中央付近であって第１画像表示装置６の下部付近の前方には、上面を転動する遊技球を、後述の第１始動口２０へと誘導可能なステージ部１１が形成されている。またステージ部１１の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部１１へ遊技球を流出させるワープ部１２が設けられている。

【００３１】

遊技領域３における第１画像表示装置６の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口（第１入球口や、第１始動入賞口、固定入球口ともいう）２０を備える第１始動入賞装置（第１入球手段や固定入球手段ともいう）１９が設けられている。第１始動口２０への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

【００３２】

また第１始動口２０の下方には、第２始動口（第２始動入賞口、第２入球口、可変始動口）２１を備える普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）２２が設けられている。第２始動口２１は、遊技球の入球し易さが変化可能な入賞口である。なお本形態の第２始動口２１は、上下方向且つ前後方向に延びる平面で形成される開口部分である。第２始動口２１への遊技球の入賞は、第２特別図柄の抽選の契機となっている。

【００３３】
電チュー２２は、前後方向に進退可能な可動部材（入球口開閉部材）２３を備え、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉するものである。可動部材２３は、電チューソレノイド２４（図１６参照）により駆動される。第２始動口２１は、可動部材２３が前方に進出しているとき（つまり開状態であるとき）だけ遊技球が入球可能となる。つまり、可動部材２３が前方に進出しているときには、流下する遊技球が可動部材２３の上側に当接すると、左方へ誘導される。これにより、遊技球が第２始動口２１に入球可能となる。
【００３４】
一方、第２始動口２１は、後方に退避しているとき（つまり閉状態であるとき）には遊技球が入球不可能となる。つまり、可動部材２３が後方に退避しているときには、流下する遊技球が可動部材２３に当接しない。これにより、遊技球は第２始動口２１に入球することなく、後述するアウト口１６へ向かう。なお、第２始動口２１は、可動部材２３が閉状態にあるときには開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材２３が閉状態であるときに完全に入球不可能となるものでなくても良い。
【００３５】
また第１始動口２０の右斜め上方には、第１大入賞口（第１特別入賞口）３０を備えた第１大入賞装置（第１特別可変入賞装置）３１が設けられている。第１大入賞装置３１は、開状態と閉状態とをとる開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備え、開閉部材３２の作動により第１大入賞口３０を開閉するものである。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図１６参照）により駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開いているとき（つまり開状態であるとき）だけ遊技球が入球可能となる。
【００３６】
また第１大入賞口３０の上方には、遊技球が通過可能なゲート（通過領域）２８が設けられている。ゲート２８への遊技球の通過は、電チュー２２を開放するか否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。
【００３７】
また、ゲート２８の右斜め上方には、第２大入賞口（第２特別入賞口）３５を備えた第２大入賞装置（第２特別可変入賞装置）３６が設けられている。第２大入賞装置３６は、開状態と閉状態とをとる開閉部材（第２特別入賞口開閉部材）３７を備え、開閉部材３７の作動により第２大入賞口３５を開閉するものである。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図１６参照）により駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開いているときだけ（つまり開状態であるとき）だけ遊技球が入球可能となる。
【００３８】
より詳細には、図８（Ａ）に示すように、第２大入賞装置３６の内部には、第２大入賞口３５を通過した遊技球が通過可能な特定領域（Ｖ領域）３９および非特定領域７０が形成されている。なお、第２大入賞装置３６において、特定領域３９および非特定領域７０の上流には、第２大入賞口３５への遊技球の入賞を検知する第２大入賞口センサ３５ａが配されている。また、特定領域３９には、特定領域３９への遊技球の通過を検知する特定領域センサ３９ａが配されている。また、非特定領域７０には、非特定領域７０への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ７０ａが配されている。また、第２大入賞装置３６は、第２大入賞口３５を通過した遊技球を特定領域３９または非特定領域７０のいずれかに振り分ける振分部材７１と、振分部材７１を駆動する振分部材ソレノイド７３とを備えている。振分部材７１は、左右方向に進退するものであり、左方に進出した進出状態（第２の状態）又は右方に退避した退避状態（第１の状態）をとる。
【００３９】
図８（Ａ）は、振分部材ソレノイド７３の通電時を示している。図８（Ａ）に示すように、振分部材ソレノイド７３の通電時には、振分部材７１は特定領域３９への遊技球の通過を許容する第１の状態にある。振分部材７１が第１の状態にあるときは、第２大入賞口

３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過したあと特定領域３９を通過する。この遊技球のルートを第１のルートという。

【００４０】

図８（Ｂ）は、振分部材ソレノイド７３の非通電時を示している。図８（Ｂ）に示すように、振分部材ソレノイド７３の非通電時には、振分部材７１は特定領域３９への遊技球の通過を妨げる第２の状態にある。振分部材７１が第２の状態にあるときは、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過したあと振分部材７１の上面を転動して非特定領域７０を通過する。この遊技球のルートを第２のルートという。

【００４１】

なお本パチンコ遊技機１では、特定領域３９への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域３９は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域７０は、確変作動口ではない。また、第１大入賞装置３１には、確変作動口としての特定領域は設けられていない。すなわち非特定領域しか設けられていない。

【００４２】

図７に戻り、遊技領域３の左下部や右下部には、普通入賞口２７が設けられている。また遊技領域３の最下部には、遊技領域３へ打込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域３外へ排出するアウト口１６が設けられている。

【００４３】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第１遊技領域）３Ａと、右側の右遊技領域（第２遊技領域）３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機１では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下し得る流路を、第１流路Ｒ１といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第２流路Ｒ２という。

【００４４】

第１流路Ｒ１上には、普通入賞口２７と、第１始動口２０と、第２始動口２１と、アウト口１６とが設けられている。遊技者は左打ちをすることで、第１始動口２０への入賞を狙う。なお、第１流路Ｒ１を流下した遊技球が第２始動口２１へ入賞することは、ほとんどないように構成されている。

【００４５】

一方、第２流路Ｒ２上には、第２大入賞装置３６と、第１大入賞装置３１と、普通入賞口２７と、第２始動口２１と、アウト口１６とが設けられている。遊技者は右打ちをすることで、第２大入賞口３５への入賞（特定領域３９への通過）、ゲート２８への通過、又は第１大入賞口３０への入賞を狙う。

【００４６】

また図７に示すように、遊技盤２の左下部には表示器類４０が配置されている。表示器類４０には、図９に示すように、第１特別図柄（第１識別図柄）を可変表示する第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄（第２識別図柄）を可変表示する第２特別図柄表示器４１ｂ、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器４２が含まれている。また表示器類４０には、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する第１特図保留表示器４３ａ、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する第２特図保留表示器４３ｂ、および普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器４４が含まれている。

【００４７】

第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０への遊技球の入賞を契機として行われる。第２特別図柄の可変表示は、第２始動口２１への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第１特別図柄および第２特別図柄を総称して特別図柄（識別図柄）ということがある。また第１特図保留および第２特図保留を総称して特図保留ということがある。また、第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して特別

図柄表示器４１ということがある。また、第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して特図保留表示器４３ということがある。

【００４８】

特別図柄表示器４１では、特別図柄を可変表示したあと停止表示することにより、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当たり遊技）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述する。

【００４９】

特別図柄表示器４１は、例えば横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【００５０】

本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（入賞情報に相当）は、特図保留記憶部８５（図１６参照）に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０への入賞であれば第１特図保留として第１特図保留記憶部８５ａ（図１６参照）に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば第２特図保留として第２特図保留記憶部８５ｂ（図１６参照）に記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ４個となっている。

【００５１】

特図保留記憶部８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

【００５２】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。具体的には特図保留表示器４３は、例えば４個のＬＥＤで構成されており（図９参照）、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【００５３】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器４２では、普通図柄を可変表示したあと停止表示することにより、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって

複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００５４】

普通図柄表示器４２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており（図９参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【００５５】

本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶部８６（図１６参照）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。

【００５６】

普図保留記憶部８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【００５７】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。具体的には普図保留表示器４４は、例えば４個のＬＥＤで構成されており（図９参照）、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。

【００５８】

２．遊技盤ユニットの構成

次に、遊技盤ユニット２Ｕの構成について説明する。図１０は、遊技盤ユニット２Ｕにおける遊技盤２、第１画像表示装置６、第２画像表示装置７の断面図である。図１０に示すように、第１画像表示装置６は、表示画面６ａが鉛直方向に起立した状態で設けられている。すなわち、第１画像表示装置６は、表示画面６ａが、遊技盤２の遊技盤面２ａと平行な面に沿った状態で固定されている。また、第１画像表示装置６は、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、遊技盤２よりも後方側に配置されている。

【００５９】

第２画像表示装置７は、図１０に示すように、第１画像表示装置６とは異なり、表示画面７ａが鉛直面に対して傾斜した状態で設けられている。すなわち、第２画像表示装置７は、表示画面７ａが、遊技盤２の遊技盤面２ａに対して交差する面に沿った状態で固定されている。本形態の第２画像表示装置７の表示画面７ａは、鉛直面に対して傾斜していることで、鉛直面に平行な場合よりも、面積の広いものとなっている。また、図１０には、傾斜している第２画像表示装置７の、前方側の部分である前方部分７Ｆと、後方側の後方部分７Ｂとを示している。そして、第２画像表示装置７は、前方部分７Ｆが上方に、後方部分７Ｂが下方に位置している。

【００６０】

第２画像表示装置７は、その後方部分７Ｂが、遊技盤２よりも後方であって、第１画像表示装置６の表示画面６ａよりも前方に位置している。第２画像表示装置７の後方部分７Ｂは、前後方向について、第１画像表示装置６の表示画面６ａの上部と重なっている。このため、第１画像表示装置６と第２画像表示装置７とは、上下方向については隙間なく設けられている。これにより、第１画像表示装置６の表示画面６ａと第２画像表示装置７の表示画面７ａとにまたがる画像を表示したとしても、遊技者には、その画像を違和感のない（つまり表示画面６ａと表示画面７ａとの境目で切れていないように感じさせる）一体的な画像として視認させることが可能となっている。

【００６１】

また、第２画像表示装置７の前方部分７Ｆについては、遊技盤２の遊技盤面２ａよりも前方に位置している。このため、第２画像表示装置７は、表示画面７ａが、遊技盤２の遊技盤面２ａの同一平面に対して交差している。そして、第２画像表示装置７の前方部分７Ｆが遊技盤２の遊技盤面２ａよりも前方に飛び出していることで、遊技者には、より近い位置で表示画面７ａの前方部分７Ｆを見せることができる。つまり、第２画像表示装置７により、遊技者に、迫力のある演出画像を見せることが可能である。なお、この第２画像表示装置７の前方部分７Ｆは、後述する外側部７Ｏの一部である。

【００６２】

また、図７に示すように、第１画像表示装置６は、表示画面６ａが、遊技領域３と重なる配置で設けられている。すなわち、第１画像表示装置６は、表示画面６ａが、外縁レール４２０（遊技領域３の外周縁）よりも内側の領域の後方に重なる位置に設けられている。

【００６３】

これに対し、第２画像表示装置７は、表示画面７ａの一部が遊技領域３と重なる一方、表示画面７ａに遊技領域３よりも上方に位置する部分を有している。具体的に、第２画像表示装置７は、前方部分７Ｆを含む上部が、遊技領域３よりも上方に位置するように設けられている。このように、第２画像表示装置７が遊技領域３の外側にまでおよんでいることで、本形態のパチンコ遊技機１は、遊技者に、遊技領域３の外側までおよぶ広範囲で迫力のある演出画像を見せることが可能となっている。

【００６４】

本形態の遊技盤ユニット２Ｕは、図１０に示すように、遊技盤２よりも前方に、前方カバー４４０を有している。前方カバー４４０は、遊技盤２に固定されている。本形態では、この前方カバー４４０により、第２画像表示装置７の前方部分７Ｆにおける、少なくとも表示画面７ａを、その前方から覆っている。これにより、前方カバー４４０は、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、第２画像表示装置７の前方部分７Ｆを保護する保護部として機能することが可能であり、第２画像表示装置７の損傷を抑制することができる。なお、前方カバー４４０は、少なくとも、第２画像表示装置７の前方部分７Ｆにおける表示画面７ａを覆うものであることが好ましい。第２画像表示装置７では、表示画面７ａが、最も衝撃等によって損傷しやすい箇所だからである。

【００６５】

また、前方カバー４４０は、可視光を透過可能な光透過性樹脂により構成されている。よって、遊技者には、第２画像表示装置７の表示画面７ａを、前方カバー４４０を通して違和感なく視認させることが可能である。なお、前方カバー４４０は、後方の第２画像表示装置７の表示画面７ａの少なくとも一部が視認可能であるように、一部のみが光透過性樹脂により構成されているものであってもよい。

【００６６】

また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕは、図１０に示すように、遊技盤２の後方であって、第１画像表示装置６の表示画面６ａ前方の空間に、盤可動体１５を有している。盤可動体１５は、これらを用いた演出が行われる際には、第１画像表示装置６や第２画像表示装置７の前方へと進出した進出状態をとり、それ以外の通常時には、第１画像表示装置６や第２画像表示装置７の前方から左右方向または上下方向に退いた退避位置をとる。

【００６７】
また、本形態の盤可動体１５は、前方に位置する第１盤可動体１５Ａと、後方に位置する第３盤可動体１５Ｃと、これらの間に位置する第２盤可動体１５Ｂとにより構成されている。つまり、遊技盤ユニット２Ｕでは、遊技盤２から第１画像表示装置６までの空間に、前後方向について、３層よりなる盤可動体１５が設けられている。そのため、本形態の遊技盤ユニット２Ｕでは、遊技盤２から第１画像表示装置６までの空間が広くとられている。
【００６８】
このような遊技盤２から第１画像表示装置６までの空間が広くとられている場合、遊技者は、第１画像表示装置６の表示画面６ａを遠くに感じがちである。このため、第１画像表示装置６の表示画面６ａだけでは、遊技者に、迫力のある演出画像を見せることができないおそれがある。しかし、本形態では、第１画像表示装置６の表示画面６ａの上方に、表示画面６ａと交差する面に沿った表示画面７ａを有する第２画像表示装置７を設けている。そして、互いに交差する面に沿って設けられている第１画像表示装置６の表示画面６ａと第２画像表示装置７の表示画面７ａとを併せて用いていることで、遊技者には、演出画像に奥行きを感じさせることが可能である。つまり、遊技者に、奥行きのある、十分な迫力の演出画像を見せることが可能となっている。
【００６９】
また、前述したように、第２画像表示装置７は、そのすべてが、遊技領域３の外側に位置しているわけではない。つまり、第２画像表示装置７は、その一部が遊技領域３の外側に位置しており、それ以外の部分は遊技領域３の後方に重なっている。
【００７０】
ここで、遊技者は、遊技球が流下する遊技領域３を注視しがちである。つまり、遊技者は、自然と、遊技領域３の外側よりも、遊技領域３に視線を向ける傾向にある。よって、第２画像表示装置７に遊技領域３と重なる部分を設けておくことで、遊技領域３を注視しがちな遊技者にも、第２画像表示装置７を用いた迫力のある演出画像を、無理なく自然に見せることが可能である。
【００７１】
また、図１０に示すように、遊技盤ユニット２Ｕは、後方カバー６００を有している。後方カバー６００は、図１１の遊技盤ユニット２Ｕの斜視図に示すように箱状の筐体である。後方カバー６００は、遊技盤２にビス止め等によって固定されている。つまり、後方カバー６００は、遊技盤２から取り外すことが可能である。後方カバー６００としては、例えば、樹脂成型により製造されたものを用いることができる。
【００７２】
後方カバー６００は、遊技盤ユニット２Ｕにおける遊技盤２の後方に位置する構成部材（いわゆる裏ユニット）の少なくとも一部を覆うものである。つまり、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、遊技盤２の後方に位置する構成部材の少なくとも一部は、図１０に示すように、遊技盤２と後方カバー６００とにより形成された収容空間２Ｓ内に位置している。収容空間２Ｓは、遊技盤２と後方カバー６００とを外壁とするものであり、遊技盤２の後面と後方カバー６００の内壁面とにより囲われて形成されている空間である。また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕにおいて、裏ユニットを構成する第１画像表示装置６、第２画像表示装置７、盤可動体１５といった装飾部は、後方カバー６００に組み付けられている。
【００７３】
ここで、本形態における第２画像表示装置７の後方カバー６００への組み付け構成について説明する。図１２は、後方カバー６００と第２画像表示装置７との組み付け箇所を後方から見た斜視図である。図１２に示すように、後方カバー６００は、第２画像表示装置７を取り付けるための固定部６１０を有している。本形態において、固定部６１０は、後方カバー６００の内壁面に固定されている。
【００７４】
また、第２画像表示装置７は、表示画面７ａとは反対の裏面側に位置する被固定部７０

０を有している。図１３は、図１２に示すＢ－Ｂ位置での断面図である。図１３に示すように、後方カバー６００の固定部６１０と、第２画像表示装置７の被固定部７００とは重ねられており、被固定部７００は、固定部６１０に、ビス６９０によって固定されている。具体的には、固定部６１０には貫通孔が、被固定部７００にはめねじ穴が形成されており、ビス６９０のおねじ部分は、固定部６１０の貫通孔を通ってめねじ穴に挿入されている。そして、これら被固定部７００は、固定部６１０に、ビス６９０により、後方カバー６００と第２画像表示装置７との固定箇所が構成されている。

【００７５】

なお、本形態において、第２画像表示装置７は、図１２に示すように、後方カバー６００の固定部６１０に、４つのビス６９０によって固定されている。また、第２画像表示装置７は、４つのビス６９０を取り外すことで、後方カバー６００への固定状態を解除し、移動可能状態とすることができる。移動可能状態の第２画像表示装置７は、例えば、遊技盤ユニット２Ｕにおける第２画像表示装置７の交換作業や修理作業等を行う作業者が、その作業の際に、後方カバー６００に対して移動させることが可能である。

【００７６】

また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕは、図１２に示すように、遊技盤２と後方カバー６００とにより構成されている外壁に、開口部２ＯＰを有している。開口部２ＯＰは、遊技盤２に形成された切欠き２Ｃと、後方カバー６００に形成された切欠き６０１とにより形成されている。図１４は、開口部２ＯＰを前方から見た斜視図である。なお、図１４においては、開口部２ＯＰを見やすくするため、第２画像表示装置７の前方に位置する前方カバー４４０を二点鎖線により示している。遊技盤ユニット２Ｕの収容空間２Ｓは、開口部２ＯＰにより、遊技盤ユニット２Ｕの外部と連通されている。

【００７７】

本形態の第２画像表示装置７は、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、開口部２ＯＰの箇所に設けられている。より具体的には、第２画像表示装置７は、図１３に示すように、収容空間２Ｓ内に位置する被収容部７Ｉと、開口部２ＯＰより収容空間２Ｓの外側へと突出している外側部７Ｏとを有している。なお、図１３に示すように、第２画像表示装置７は、外側部７Ｏの体積よりも、被収容部７Ｉの体積の方が大きなものである。

【００７８】

移動可能状態の第２画像表示装置７は、被収容部７Ｉを、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰを通過させることにより、収容空間２Ｓからその外側へと移動させることができる。つまり、第２画像表示装置７は、遊技盤ユニット２Ｕにおける遊技盤２と後方カバー６００とが組み付けられた状態のまま、被収容部７Ｉを収容空間２Ｓから取り出すことが可能である。すなわち、本形態の第２画像表示装置７は、遊技盤２と後方カバー６００とが組付いた状態のままで、遊技盤ユニット２Ｕから取り外すことが可能なものである。

【００７９】

また、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉは、遊技盤２と後方カバー６００とが組み付けられた状態のまま、収容空間２Ｓの外側より、開口部２ＯＰを通過させて収容空間２Ｓへと収容することも可能である。すなわち、本形態の第２画像表示装置７は、遊技盤２と後方カバー６００とが組付いた状態のままで、遊技盤ユニット２Ｕへと取り付けることも可能なものである。

【００８０】

上記のように、本形態の遊技盤ユニット２Ｕは、遊技盤２と後方カバー６００とが組み付けられた状態で第２画像表示装置７を取り外したり、取り付けたりすることが可能なものである。よって、メンテナンス性に優れ、第２画像表示装置７の定期的なメンテナンスが必要である場合や、第２画像表示装置７の故障等によって交換や修理が必要になった場合に、その作業を、作業者は、短時間で容易に行うことが可能となる。なお、前述したように、本形態の第２画像表示装置７は、外側部７Ｏの体積よりも、被収容部７Ｉの体積の方が大きなものである。このような場合、第２画像表示装置７のメンテナンス性は特に悪くなってしまいがちである。しかし、本形態では、このような第２画像表示装置７であっ

ても、メンテナンス性の高いものとすることが可能である。

【００８１】

また、遊技盤ユニット２Ｕには、移動可能状態の第２画像表示装置７の取り外しや取り付けの際の移動をガイドするガイド構成が設けられている。図１５は、遊技盤２を取り外した状態の後方カバー６００の斜視図である。また、図１５では、第２画像表示装置７についても取り外されている。図１５に示すように、後方カバー６００は、ガイド溝６２１を形成するガイド部材６２０を有している。ガイド部材６２０は、固定部６１０に固定して設けられている。本形態では、それぞれ左右に設けられた２つのガイド溝６２１で一対のガイド側の構成が形成されている。ガイド溝６２１は、収容空間２Ｓより、前方斜め上に向かって延びている。つまり、ガイド溝６２１は、収容空間２Ｓの中で、開口部２ＯＰに向けて延びている。

【００８２】

また、第２画像表示装置７には、ガイド溝６２１に対応するスライド部７Ｓが設けられている。スライド部７Ｓは、第２画像表示装置７の左右の側面に沿ってそれぞれ設けられている。よって、本形態の第２画像表示装置７は、そのスライド部７Ｓを、後方カバー６００のガイド溝６２１に沿って移動させることが可能である。具体的に、第２画像表示装置７は、その表示画面７ａの面内方向に移動させることが可能である。

【００８３】

そして、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉを収容空間２Ｓから取り出す取り出し作業と、被収容部７Ｉの収容空間２Ｓへと収容する収容作業とを、スライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させることにより行うことができる。なお、図１５ではガイド溝６２１の説明のために遊技盤２等を取り外した状態の後方カバー６００を示しているが、遊技盤２や前方カバー４４０が組み付いた状態であっても、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉの取り出し作業および収容作業を行うことが可能である。

【００８４】

そして、ガイド構成が遊技盤ユニット２Ｕにない場合、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉの取り出し作業や収容作業を行う作業者が、第２画像表示装置７を開口部２ＯＰへと通過させる際に、遊技盤２や後方カバー６００等に接触させてしまうおそれがある。第２画像表示装置７の表示画面７ａが、例えば遊技盤２に接触してしまった場合、表示画面７ａが損傷してしまうおそれがある。また、第２画像表示装置７が盤可動体１５に接触した場合には、盤可動体１５を損傷させてしまうおそれもある。

【００８５】

これに対し、本形態の遊技盤ユニット２Ｕでは、作業者は、第２画像表示装置７のスライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させることで、第２画像表示装置７を遊技盤２や後方カバー６００等の他の構成に衝突させずに、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉの取り出し作業や収容作業を行うことが可能となっている。これにより、本形態の遊技盤ユニット２Ｕでは、第２画像表示装置７を損傷させずに、取り出し作業や収容作業を行うことが可能である。

【００８６】

また、図１５に示すように、ガイド溝６２１の下方には、受け部６３０が設けられている。受け部６３０は、固定部６１０から後方斜め下に向けて延びた部分の先端に設けられている。この受け部６３０は、図１３に示すように、被収容部７Ｉが収容空間２Ｓに収容された状態の第２画像表示装置７の接触部７Ｃに接触することで、第２画像表示装置７の荷重を受けることができるものである。そのため、受け部６３０は、ガイド溝６２１が延びる方向（長手方向）と交差する面を有している。

【００８７】

よって、スライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させつつ、被収容部７Ｉを収容空間２Ｓへと収容した第２画像表示装置７について、その接触部７Ｃが受け部６３０に突き当たることで位置決めを行うことが可能である。つまり、本形態では、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉの、収容空間２Ｓへの収容作業における位置決めが容易なものである

。
【００８８】
さらに、被収容部７Ｉが収容状態の第２画像表示装置７は、接触部７Ｃが受け部６３０に接触していることで、重力の作用によって移動することがない。よって、後方カバー６００に受け部６３０が設けられていることで、第２画像表示装置７は、ビス６９０が取り外され、移動可能状態となったときにも、落下などしてしまうことがない。このため、作業者は、第２画像表示装置７を支えることなく、ビス６９０の取り付け、取り外し作業を行うことが可能である。
【００８９】
また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕでは、図１３に示すように、固定部６１０および被固定部７００がともに、収容空間２Ｓの外側に位置している。また、被固定部７００を固定部６１０に固定するビス６９０についても、収容空間２Ｓの外側に位置している。よって、固定部６１０、被固定部７００、ビス６９０が収容空間２Ｓの内側に設けられている場合と比較して、作業者は、ビス６９０を取り外して第２画像表示装置７の固定を解除する固定解除作業や、ビス６９０を取り付けて第２画像表示装置７を固定する固定作業を容易に行うことが可能である。
【００９０】
なお、固定部６１０および被固定部７００の少なくとも一方の、少なくとも一部が収容空間２Ｓの外側に位置していれば、第２画像表示装置７の固定解除作業や固定作業を容易に行うことが可能である。すなわち、収容空間２Ｓ内であっても、作業者の手や工具が届きやすい遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰの付近であれば、第２画像表示装置７の固定解除作業や固定作業が容易に行えるからである。さらに、ビス６９０についても、その全てが収容空間２Ｓの外側に位置していなくても、少なくとも一部が収容空間２Ｓの外側に位置していれば、第２画像表示装置７の固定解除作業や固定作業を容易に行うことが可能である。また、第２画像表示装置７の固定解除作業や固定作業を容易にするためには、ビス６９０の少なくとも頭部が収容空間２Ｓの外側に位置していることが好ましい。また、第２画像表示装置７の固定解除作業や固定作業を容易にするためには、ビス６９０のすべてが収容空間２Ｓ内に位置している場合であっても、ビス６９０の頭部が収容空間２Ｓ内で開口部２ＯＰに向けて配置されていることが好ましい。また、複数、設けられているビス６９０については、その複数のうちの少なくとも１つのビス６９０が、収容空間２Ｓの外側に位置していることが好ましい。
【００９１】
また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕにおいて、固定状態の第２画像表示装置７は、外側部７Ｏを有している。よって、作業者は、移動可能状態とした第２画像表示装置７の外側部７Ｏをつかんで、第２画像表示装置７を容易に遊技盤ユニット２Ｕから取り外すことが可能である。
【００９２】
また、図１２に示すように、遊技盤ユニット２Ｕには、２つの落下阻止部８００が設けられている。落下阻止部８００は、凹部が形成された皿状の受け皿８１０を有するものである。また、２つの落下阻止部８００はともに、受け皿８１０の開口８１１を上方に向けた状態で、固定部６１０の下方に固定されている。ここで、第２画像表示装置７を固定した固定状態である４つのビス６９０は、図１２に示すように、２つを１組とし、一方の組は左方に、他方の組は右方に偏って設けられている。そして、２つの落下阻止部８００はそれぞれ、２つのビス６９０により構成される左右の組の下方に配置されている。つまり、落下阻止部８００は、受け皿８１０の開口８１１を、固定状態のビス６９０に向けて設けられている。
【００９３】
ここで、作業者は、第２画像表示装置７の固定解除作業や固定作業の際に、ビス６９０を落下させてしまうおそれがある。しかし、本形態の遊技盤ユニット２Ｕでは、そのビス６９０の取り付け箇所の下方に受け皿８１０が位置している。このため、落下したビス６

９０を受け皿８１０によって受け止め、それ以上、落下しないようにすることが可能である。よって、作業者が、落下したビス６９０を探したり拾い上げたりする手間が発生することを抑制することが可能である。

【００９４】

また、本形態のように、後方カバー６００を有する遊技盤ユニット２Ｕでは、ビス６９０が落下した際に、後方カバー６００の内側に入り込んでしまい、取り出すことが困難になってしまうおそれがある。これに対し、本形態では、受け皿８１０によって落下したビス６９０を受け止めることが可能であることで、落下したビス６９０が、後方カバー６００の取り出すことが困難な箇所に入り込んでしまうことを抑制可能である。

【００９５】

また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕは、前述したように、遊技盤２と後方カバー６００とを組み付けた状態のままで、第２画像表示装置７の取り外し作業や取り付け作業を行うことが可能である。ただし、これらの作業が、遊技盤ユニット２Ｕを、開口部２ＯＰを上方に向けた姿勢として行われた場合、そのビス６９０の取り付け箇所の下方には、収容空間２Ｓが存在する。また、第２画像表示装置７は、収容空間２Ｓ内に位置する被収容部７Ｉを有している。このため、ビス６９０の取り付け作業や取り外し作業の際に落下したビス６９０は、収容空間２Ｓ内へと入り込んでしまいやすい傾向にある。

【００９６】

そして、ビス６９０が収容空間２Ｓに入り込んでしまった場合、作業者は、収容空間２Ｓからビス６９０を取り出すために、遊技盤２と後方カバー６００とを分解しなければならないおそれがある。これに対し、本形態では、落下阻止部８００が設けられていることで、ビス６９０が落下した場合であっても、遊技盤２と後方カバー６００とを分解せずに、落下したビス６９０を容易に発見し、取得することが可能である。

【００９７】

さらに、本形態において、落下阻止部８００は、受け皿８１０の開口８１１が、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰの付近となるように設けられている。より具体的には、図１３に示すように、受け皿８１０は、ほとんどが収容空間２Ｓ内に位置しているものの、その開口８１１の一部が収容空間２Ｓの外側に位置している。よって、受け皿８１０の全てが収容空間２Ｓ内に位置している場合よりも、作業者は、受け皿８１０内のビス６９０を容易に、受け皿８１０から取り出すことが可能である。

【００９８】

なお、本形態では、遊技盤ユニット２Ｕに備えられる複数の装飾部のうち、第２画像表示装置７についてのみ、上記のようにメンテナンス性の向上が図られたものである。しかし、他の装飾部（例えば、盤可動体１５や固定の装飾部）にも同様の構成を採用することで、その装飾部のメンテナンス性を高めることも可能である。ただし、上記のような第２画像表示装置７は、電力の供給を受けて動作する電子部品を搭載してなるものである。この第２画像表示装置７のような電子部品を搭載した装飾部は、繊細であり、電子部品を搭載していない装飾部と比較して故障頻度が高い傾向にある。よって、電子部品を搭載したような装飾部に、同様の構成を採用することが好ましい。

【００９９】

また、第２画像表示装置７は、外部の電源より電力の供給を受けて動作するものである。さらに、第２画像表示装置７は、動作を指示する信号を受けて動作するものである。このため、図１２に示すように、第２画像表示装置７には、外部より、電力や信号の伝送を行う配線７Ｌが接続されている。

【０１００】

また、本形態の落下阻止部８００は、受け皿８１０の下方に設けられたクリップ部８２０を有している。クリップ部８２０は、配線７Ｌを挟み込むことが可能なものである。そして、クリップ部８２０は、配線７Ｌを挟み込むことにより、配線７Ｌの取り回し経路を形成している。このように、クリップ部８２０が設けられていることで、本形態では、配線７Ｌの取り回し経路が煩雑になることなく、適切に形成されている。

【０１０１】
　また、第２画像表示装置７を取り外したり取り付けたりする際には、配線７Ｌも合わせて、取り外したり、取り外した配線７Ｌを元通りに施行したりすることがある。そして、本形態では、配線７Ｌの取り回し経路を形成するクリップ部８２０が落下阻止部８００に設けられていることで、メンテナンス性をさらに高めることが可能となっている。すなわち、第２画像表示装置７を取り外したり取り付けたりする際に、作業者は、手や工具によってビス６９０に触ることとなる。
【０１０２】
　よって、その作業者が触るビス６９０の付近にクリップ部８２０が設けられていることで、配線７Ｌの取り外しや施工についても、ビス６９０の取り外しや取り付けと合わせて行うことが容易になるからである。また、クリップ部８２０が落下阻止部８００に設けられていることで、クリップ部８２０を落下阻止部８００とは別部材として構成した場合と比較して、部品点数を低減することが可能である。よって、コストダウンや設計の簡素化を図るとともに、構造についても簡素なものとすることが可能である。
【０１０３】
　また、本形態の配線７Ｌは、一端が第２画像表示装置７の被収容部７Ｉに接続され、他端が遊技盤ユニット２Ｕにおける収容空間２Ｓの外側の箇所に接続されるものである。そして、配線７Ｌの取り回し経路は、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰの内側を通っている。このようになっていることで、作業者は、例えば、第２画像表示装置７と配線７Ｌとの両方を取り外す場合であっても、その作業を１つの開口部２ＯＰを通じて行うことができる。すなわち、メンテナンス性をより高めることが可能となっている。
【０１０４】
　また、本形態の遊技盤ユニット２Ｕにおいて、開口部２ＯＰは、前述したように、遊技盤２の切欠き２Ｃと後方カバー６００の切欠き６０１とによって形成されている。すなわち、開口部２ＯＰは、遊技盤２と後方カバー６００との両方にわたって形成されている。本形態とは異なり、例えば、開口部２ＯＰが後方カバー６００にのみ形成されている場合、後方カバー６００に切欠き６０１よりも大きな切欠きや穴が形成されることとなり、後方カバー６００の強度が低下してしまうおそれがある。これに対し、本形態では、開口部２ＯＰが遊技盤２と後方カバー６００との両方にわたって形成されていることで、遊技盤２および後方カバー６００の強度いずれも高いものとなっている。よって、遊技盤２および後方カバー６００の破損を抑制可能である。
【０１０５】
　また、遊技盤２は、切欠き２Ｃが形成されていることで、図１４等に示すように、２つの突起部２Ｆを有している。そして、第２画像表示装置７の外側部７Ｏは、その２つの突起部２Ｆの間を通って、遊技盤２の遊技盤面２ａの前方へと突き出ている。よって、このような突起部２Ｆは、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、第２画像表示装置７を保護する保護部として機能させることができる。
【０１０６】
　すなわち、液晶表示装置である第２画像表示装置７は、必ずしも外部からの衝撃等に対して強いものではない。また、本形態とは異なり、遊技盤２に突起部２Ｆが無かった場合には、第２画像表示装置７の側面は、一部、遊技盤ユニット２Ｕにおいて露出してしまうこととなる。つまり、遊技盤ユニット２Ｕにおいて第２画像表示装置７の側面が露出していた場合、例えば、遊技機枠５０への組付けや取り外しの際などに、第２画像表示装置７が外部から衝撃を受け、損傷してしまうおそれがある。このような問題に対し、本形態では、遊技盤２に、第２画像表示装置７の側面と対向する突起部２Ｆが設けられていることにより、第２画像表示装置７の側面が、外部から直接、衝撃等を受けることなどがないようにされている。よって、本形態では、第２画像表示装置７の損傷が抑制されている。なお、突起部２Ｆのような保護部は、遊技盤２の一部ではなく、遊技盤２とは異なる部材であってもよい。
【０１０７】

３．遊技機の電気的構成

次に、図１６および図１７に基づいて、本パチンコ遊技機１における電気的な構成を説明する。図１６および図１７に示すようにパチンコ遊技機１は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）８０、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）９０、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１１０等を備えている。主制御基板８０は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板９０は、後述する画像制御基板１００、音声制御基板１０６およびサブ駆動基板１０７とともにサブ制御部ＤＫを構成する。なお、サブ制御部ＤＫは、少なくともサブ制御基板９０を備え、演出手段（第１画像表示装置６や第２画像表示装置７、盤ランプ５、枠ランプ６６、スピーカ６７、遊技盤ユニット２Ｕの盤可動体１５、可動体ユニット２０１の枠可動体２０５等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【０１０８】

またパチンコ遊技機１は、電源基板１５０を備えている。電源基板１５０には、電源回路（電源手段）１５１およびバックアップ電源回路１５２が設けられている。電源回路１５１は、主制御基板８０、サブ制御基板９０および払出制御基板１１０に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。バックアップ電源回路１５２は、本パチンコ遊技機１に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板８０のＲＡＭ８４やサブ制御基板９０のＲＡＭ９４に対して電力を供給する。従って、主制御基板８０のＲＡＭ８４やサブ制御基板９０のＲＡＭ９４に記憶されている情報は、パチンコ遊技機１の電断時であっても保持される。また、電源基板１５０には、電源スイッチ１５５が接続されている。電源スイッチ１５５のＯＮ／ＯＦＦ操作により、電源の投入／遮断が切替えられる。なお、主制御基板８０のＲＡＭ８４に対するバックアップ電源回路を主制御基板８０に設けたり、サブ制御基板９０のＲＡＭ９４に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板９０に設けたりしてもよい。

【０１０９】

図１６に示すように、主制御基板８０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）８１が実装されている。遊技制御用マイコン８１には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ８３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ８４、ＲＯＭ８３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ８２、データや信号の入出力を行うためのＩ／Ｏポート部（入出力回路）８７が含まれている。なお、ＲＯＭ８３は外付けであってもよい。

【０１１０】

ＲＡＭ８４には、上述した特図保留記憶部８５（第１特図保留記憶部８５ａおよび第２特図保留記憶部８５ｂ）が設けられている。第１特図保留記憶部８５ａは、記憶可能な第１特図保留の数に対応した４つの記憶領域からなる。また、第２特図保留記憶部８５ｂは記憶可能な第２特図保留の数に対応した４つの記憶領域からなる。記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、および、変動パターン乱数を記憶する領域である。

【０１１１】

また主制御基板８０には、図１６に示すように、中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板８０には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板８０から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、ゲートセンサ２８ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、特定領域センサ３９ａ、非特定領域センサ７０ａおよび普通入賞口センサ２７ａが接続されている。

【０１１２】

第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０内に設けられて第１始動口２０に入賞した遊技球を検出するものである。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１内に設けられて第２始動口２１に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ２８ａは、ゲー

ト２８内に設けられており、ゲート２８を通過した遊技球を検出するものである。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０内に設けられて第１大入賞口３０に入賞した遊技球を検出するものである。第２大入賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５内に設けられて第２大入賞口３５に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ３９ａは、第２大入賞口３５内の特定領域３９に設けられて特定領域３９を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ７０ａは、第２大入賞口３５内の非特定領域７０に設けられて非特定領域７０を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ２７ａは、各普通入賞口２７内にそれぞれ設けられて普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出するものである。

【０１１３】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、第２大入賞口ソレノイド３８および振分部材ソレノイド７３が接続されている。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動するものである。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動するものである。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動するものである。振分部材ソレノイド７３は、第２大入賞装置３６の振分部材７１を駆動するものである。

【０１１４】

さらに主制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、普図保留表示器４４が接続されている。すなわち、これらの表示器類４０の表示制御は、遊技制御用マイコン８１によりなされる。

【０１１５】

また主制御基板８０は、払出制御基板１１０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球払出装置１２０、貸球払出装置１３０およびカードユニット１３５（パチンコ遊技機１に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御回路１１１を介して発射装置１１２が接続されている。発射装置１１２には、打球発射機構５７やハンドル６０（図１参照）が含まれる。

【０１１６】

払出制御基板１１０は、遊技制御用マイコン８１からの信号や、パチンコ遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、賞球払出装置１２０の賞球モータ１２１を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置１３０の球貸モータ１３１を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ１２２により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ１３２により検知される。なお遊技者による発射装置１１２のハンドル６０（図１参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ１１４がハンドル６０への接触を検知し、発射ボリューム１１５がハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ１１３が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機１においては、０．６秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【０１１７】

また主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対し各種コマンドを送信する。主制御基板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【０１１８】

図１７に示すように、サブ制御基板９０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）９１が実

装されている。演出制御用マイコン９１には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ９３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ９４、ＲＯＭ９３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ９２、データや信号の入出力を行うためのＩ／Ｏポート部（入出力回路）９７が含まれている。なお、ＲＯＭ９３は外付けであってもよい。

【０１１９】

サブ制御基板９０には、図１７に示すように、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、サブ駆動基板１０７および枠中継基板９９が接続されている。サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に第１画像表示装置６や第２画像表示装置７の表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭ１０３には、第１画像表示装置６や第２画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（装飾図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【０１２０】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７（左側スピーカ６７Ｌ，右側スピーカ６７Ｒ）から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１００のＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。

【０１２１】

また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。さらに演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板１０７を介して盤可動体１５（第１盤可動体１５Ａ、第２盤可動体１５Ｂ、第３盤可動体１５Ｃ）の各駆動部の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン９１は、盤可動体１５の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体１５の各駆動部（例えばステッピングモータ）の駆動制御を行う。なお、発光パターンデータや動作パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。

【０１２２】

また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠中継基板９９に接続された枠可動体２０５の駆動部（図１７参照）を動作させる。演出制御用マイコン９１は、枠可動体２０５の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体２０５の駆動部（例えばステッピングモータ）の駆動制御を行う。この枠可動体２０５の駆動部の駆動制御に係る動作パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。

【０１２３】

また、枠中継基板９９には、演出ボタン検出スイッチ（ＳＷ）６３ａおよび十字キー検

出スイッチ６８ａが接続されている。演出ボタン検出スイッチ６３ａは、演出ボタン６３（図１参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン６３が押されると演出ボタン検出スイッチ６３ａからサブ制御基板９０に対して検知信号が出力される。また、十字キー検出スイッチ６８ａは、十字キー６８（図１参照）が操作されたことを検出するものである。十字キー６８をなす各種ボタン（「上ボタン」，「下ボタン」，「右ボタン」，「左ボタン」）が操作されると、その操作に応じた検知信号が、十字キー検出スイッチ６８ａからサブ制御基板９０に対して出力される。

【０１２４】

なお、サブ駆動基板１０７にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵにランプの点灯制御や可動体の各駆動部の駆動制御を実行させてもよい。また、サブ駆動基板１０７に枠可動体２０５を接続して、サブ駆動基板１０７に枠可動体２０５の動作制御をさせてもよい。さらにこの場合、サブ駆動基板１０７にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【０１２５】

４．大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器４１に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。

【０１２６】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、ＯＰの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はＥＤの開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【０１２７】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については図１８に示す通りである。図１８に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて２つ（Ｖロング大当たりとＶショート大当たり）ある。「Ｖロング大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が容易に可能な第１開放パターン（Ｖロング開放パターン）で開閉部材３２および開閉部材３７を作動させる大当たりである。「Ｖショート大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が不可能又は困難な第２開放パターン（Ｖショート開放パターン）で開閉部材３２および開閉部材３７を作動させる大当たりである。

【０１２８】

より具体的には、「Ｖロング大当たり」は、総ラウンド数が１６Ｒである（図１９参照）。１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Ｒと１６Ｒは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。この１４Ｒおよび１６Ｒでは、第２大入賞口３５内の特定領域３９への通過が容易に可能である。

【０１２９】

これに対して、「Ｖショート大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３Ｒである（図１９参照）。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない。従って、このＶショート大当たりでは１４Ｒから１

６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、Ｖショート大当たりは実質１３Ｒの大当たりとなっている。

【０１３０】

また、Ｖショート大当たりにおける１４Ｒと１６Ｒでは第２大入賞口３５が開放されるものの、その開放時間が極めて短く、第２大入賞口３５内の特定領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。なお、Ｖショート大当たりにおける１４Ｒおよび１６Ｒでは、第２大入賞口３５の開放時間が短いことだけでなく、第２大入賞口３５の開放タイミングと振分部材７１の作動タイミング（第２の状態（図８（Ｂ）参照）から第１の状態（図８（Ａ）参照）に制御されるタイミング）との関係からも、特定領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【０１３１】

本形態のパチンコ遊技機１では、大当たり遊技中の特定領域３９への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記のＶロング大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域３９へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、Ｖショート大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域３９へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態（非高確率状態）となる。

【０１３２】

なお、図１８に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖロング大当たりが５０％、Ｖショート大当たりが５０％となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した大当たりは、全てＶロング大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第２始動口２１への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずＶロング大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第１特別図柄の抽選）よりも、第２始動口２１に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第２特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【０１３３】

ここで本パチンコ遊技機１では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「大当たり種別乱数」に基づいて行われる。図２０（Ａ）に示すように、大当たり乱数は０～６５５３５までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、０～９までの範囲で値をとる。なお、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および大当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【０１３４】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「７↓７」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面６ａ内や表示画面７ａ内で多少揺れているように表示されていてもよい。このリーチ乱数は、０～１２７までの範囲で値をとる。

【０１３５】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、０～１２７までの範囲で値をとる。また、ゲート２８の通過に基づいて取得される乱数には、図２０（Ｂ）に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー２２を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、０～２５５までの範囲で値をとる。

【０１３６】
５．遊技状態の説明
次に、本形態のパチンコ遊技機１の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機１の特別図柄表示器４１および普通図柄表示器４２には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器４１の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図２１（Ａ）参照）。つまり、特別図柄表示器４１の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器４１による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。
【０１３７】
また、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図２２参照）。つまり、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。
【０１３８】
特別図柄表示器４１の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器４２の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器４２の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図２１（Ｃ）参照）。つまり、普通図柄表示器４２の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器４２による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。
【０１３９】
また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図２１（Ｄ）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図２３参照）。すなわち、電チュー２２の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図２３参照）。すなわち、電チュー２２の開放回数増加機能が作動している。
【０１４０】
普通図柄表示器４２の確率変動機能と変動時間短縮機能、および、電チュー２２の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことな

く大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。

【０１４１】

高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の確率変動機能、普通図柄表示器４２の変動時間短縮機能、電チュー２２の開放時間延長機能、および、電チュー２２の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【０１４２】

本形態のパチンコ遊技機１では、Ｖロング大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域３９への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では１６０回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【０１４３】

また、Ｖショート大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域３９の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【０１４４】

なお、パチンコ遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を「特定遊技状態」という。

【０１４５】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域３Ｂ（図７参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー２２が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入賞よりも第２始動口２１への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【０１４６】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域３Ａ（図７参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第１始動口２０へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【０１４７】

６．パチンコ遊技機１の動作

次に、図２４に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作について説明し、図２５～図２６に基づいて演出制御用マイコン９１の動作について説明する。まず、遊技制御用マイコ

ン８１の動作について説明する。

【０１４８】

［メイン側タイマ割り込み処理］遊技制御用マイコン８１は、図２４に示すメイン側タイマ割り込み処理を例えば４ｍｓｅｃといった短時間毎に繰り返す。まず、遊技制御用マイコン８１は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たりの種別を決めるための当たり種別乱数、装飾図柄変動演出においてリーチ状態とするか否か決めるためのリーチ乱数、変動パターンを決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる普通図柄乱数（当たり乱数）等を更新する乱数更新処理を行う(S101)。なお各乱数の少なくとも一部は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される、いわゆるハードウェア乱数であってもよい。全ての乱数をハードウェア乱数とする場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン８１に内蔵されていてもよい。

【０１４９】

次に、遊技制御用マイコン８１は、入力処理を行う(S102)。入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、普通入賞口センサ２７ａ等（図１６参照））が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをＲＡＭ８４の所定の記憶領域にセットする。

【０１５０】

続いて、遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検出処理(S103)、特別動作処理(S104)および普通動作処理(S105)を実行する。始動口センサ検出処理(S103)では、第１始動口センサ２０ａによる入賞検知があれば、保留記憶が４個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数（図２０（Ａ）参照）を取得する。また、第２始動口センサ２１ａによる入賞検知があれば、保留記憶が４個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数（図２０（Ａ）参照）を取得する。また、ゲートセンサ２８ａによる通過検知があれば、すでに記憶されている当たり乱数が４個未満であることを条件に普通図柄乱数（図２０（Ｂ）参照）を取得する。

【０１５１】

特別動作処理(S104)では、始動口センサ検出処理にて取得した大当たり乱数等の乱数を所定の判定テーブルを用いて判定する。そして、大当たり抽選の結果を示すための特別図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。この特別図柄の表示に際しては、特別図柄の変動表示の変動パターンの情報を含む変動開始コマンドをＲＡＭ８４の所定の記憶領域にセットする。そして、大当たり乱数の判定の結果、大当たりに当選していた場合には、大当たりの種別に応じた所定の開放パターン（開放時間や開放回数、図１９参照）に従って第１大入賞口３０を開放させる大当たり遊技（特別遊技）を行う。この大当たり遊技の実行に際しては、当選した大当たり図柄の種別の情報を含むオープニングコマンドをＲＡＭ８４の所定の記憶領域にセットする。なお特別動作処理(S104)において、大当たり乱数等の乱数の記憶がない場合には、演出制御用マイコン９１に客待ち演出を実行させるための客待ち待機コマンドをセットする。

【０１５２】

普通動作処理(S105)では、始動口センサ検出処理にて取得した普通図柄乱数を所定の判定テーブルを用いて判定する。そして、その判定結果を報知するための普通図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。普通図柄乱数の判定の結果、普通当たり図柄に当選していた場合には、遊技状態に応じた所定の開放パターン（開放時間や開放回数、図２３参照）に従って電チュー２２を開放させる補助遊技を行う。

【０１５３】

次に、遊技制御用マイコン８１は、上述の各処理においてセットしたコマンド等をサブ制御基板９０等に出力する出力処理(S106)を行う。

【０１５４】

以上の遊技制御用マイコン８１における処理と並行して、演出制御用マイコン９１は図

２５～図２６に示す処理を行う。演出制御用マイコン９１の動作について、以下に説明する。

【０１５５】

［サブ側タイマ割り込み処理］演出制御用マイコン９１は、図２５に示すようなサブ側タイマ割り込み処理を所定の短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割り込み処理ではまず、受信コマンド解析処理(S1001)を行う。

【０１５６】

［受信コマンド解析処理］図２６に示すように、受信コマンド解析処理(S1001)では演出制御用マイコン９１はまず、遊技制御用マイコン８１から変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する(S1101)。受信していなければ、ステップS1104に進むが、受信していれば、変動演出パターン選択処理(S1102)を行う。

【０１５７】

変動演出パターン選択処理(S1102)では、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動開始コマンドの解析結果等に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。なお、選択した変動演出パターンを示すデータはＲＡＭ９４の所定の記憶領域に格納される。この変動演出パターンの選択により、盤ランプ５を発光させる演出の実行の有無やそのタイミング、枠ランプ６６を発光させる演出の実行の有無やそのタイミング、盤可動体１５を動作させる演出の実行の有無やそのタイミング、枠可動体２０５を動作させる演出の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。

【０１５８】

次に演出制御用マイコン９１は、ステップS1102で選択した変動演出パターンで変動演出を開始させるための変動演出開始コマンドを、ＲＡＭ９４の所定の記憶領域にセットする(S1103)。そしてステップS1104に進む。

【０１５９】

ステップS1104では演出制御用マイコン９１は、遊技制御用マイコン８１からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。受信していなければ、ステップS1107に進むが、受信していれば、大当たり演出パターン選択処理(S1105)を行う。

【０１６０】

大当たり演出パターン選択処理(S1105)では、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、大当たり遊技中に実行する大当たり演出の演出パターン（大当たり演出パターン）を選択する。なお、ここで選択した大当たり演出パターンを示すデータはＲＡＭ９４の所定の記憶領域に格納される。この大当たり演出パターンの選択により、大当たり遊技中における盤ランプ５や枠ランプ６６の発光演出の実行の有無やそのタイミング、盤可動体１５や枠可動体２０５の駆動演出の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。

【０１６１】

次に演出制御用マイコン９１は、ステップS1105で選択した大当たり演出パターンで大当たり演出を開始させるための大当たり演出開始コマンドを、ＲＡＭ９４の所定の記憶領域にセットする(S1106)。その後、その他の処理として他の受信コマンドに基づく処理を行って(S1107)、受信コマンド解析処理を終える。

【０１６２】

図２５に戻り、演出制御用マイコン９１は、受信コマンド解析処理(S1001)に続いてコマンド送信処理(S1002)を行う。コマンド送信処理(S1002)では、受信コマンド解析処理でセットした各種コマンドを画像制御基板１００に送信する。コマンド送信処理が実行されると、コマンドを受信した画像制御基板１００は、第１画像表示装置６や第２画像表示装置７を用いて各種の演出（変動演出や大当たり演出、客待ち演出など）を実行する。例えば、ステップS1103でセットされた変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１００は、変動演出開始コマンドに指定された内容の変動演出を実行する。

【０１６３】
続いて演出制御用マイコン９１は、音声処理(S1003)を行う。音声処理(S1003)では、受信コマンド解析処理で選択した演出パターンの演出に合うタイミングでスピーカ６７から音声等を出力させるべく、音データ（スピーカ６７からの音声等の出力を制御するデータ）を作成したり、音声制御基板１０６に出力したりする。次に演出制御用マイコン９１は、ランプ処理(S1004)および可動体処理(S1005)を行う。
【０１６４】
ランプ処理(S1004)では、ＲＡＭ９４にセットされた変動演出開始コマンド等に盤ランプ５や枠ランプ６６を発光させる発光演出がある場合には、その発光演出を実行する。すなわち、盤ランプ５や枠ランプ６６を、所定のタイミング、所定の発光態様で発光させる。また、可動体処理(S1005)では、ＲＡＭ９４にセットされた変動演出開始コマンド等に盤可動体１５や枠可動体２０５を動作させる駆動演出がある場合には、その駆動演出を実行する。すなわち、盤可動体１５や枠可動体２０５を、所定のタイミング、所定の駆動態様で動作させる。
【０１６５】
７．本形態の効果等
以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機１は、遊技盤ユニット２Ｕを備えている。遊技盤ユニット２Ｕは、遊技球が流下する遊技領域３を形成する遊技盤２、遊技盤２の後方に組み付けられた後方カバー６００を有している。また、遊技盤ユニット２Ｕは、装飾部として、第２画像表示装置７等を有している。第２画像表示装置７は、後方カバー６００に設けられた固定部６１０に固定されており、収容空間２Ｓに位置する被収容部７Ｉを有している。収容空間２Ｓは、遊技盤２と後方カバー６００とを外壁として、その外壁の内壁面に囲われて形成されている空間である。そして、第２画像表示装置７は、遊技盤２と後方カバー６００とが組み付いた状態で、固定部６１０から取り外すことが可能なものである。このため、第２画像表示装置７を取り外す作業を行う作業者は、遊技盤２と後方カバー６００とを分解せずに、第２画像表示装置７を取り外すことが可能である。従って、メンテナンス性の向上を図ることが可能なパチンコ遊技機１が実現されている。
【０１６６】
また、遊技盤ユニット２Ｕには、収容空間２Ｓとその外部とを連通する開口部２ＯＰが設けられている。また、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉは、固定部６１０への固定状態を解除した移動可能状態では、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰを通過させて、収容空間２Ｓとその外側との間で移動させることが可能である。よって、被収容部７Ｉを有する第２画像表示装置７を、容易に取り外すことが可能である。
【０１６７】
また、後方カバー６００には、ガイド溝６２１が設けられている。一方、第２画像表示装置７には、移動可能状態にて、ガイド溝６２１に沿って移動可能なスライド部７Ｓが設けられている。このため、作業者は、第２画像表示装置７のスライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させることで、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉを、収容空間２Ｓとその外側との間で容易に移動させることが可能である。また、その第２画像表示装置７を移動させる際に、作業者が、例えば、開口部２ＯＰを形成している遊技盤２や後方カバー６００等にぶつけてしまうこと等を抑制可能である。よって、第２画像表示装置７が、交換等の際に損傷してしまうことを抑制可能である。
【０１６８】
また、遊技盤ユニット２Ｕは、後方カバー６００の固定部６１０の下方に設けられた受け部６３０を有している。第２画像表示装置７は、接触部７Ｃを有している。第２画像表示装置７の接触部７Ｃは、スライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させ、被収容部７Ｉを収容空間２Ｓに収容した際に、受け部６３０に突き当たるものである。このため、スライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させつつ、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉを収容空間２Ｓに収容した際の第２画像表示装置７の位置決めを、容易に行うことが

可能である。
【０１６９】
また、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、スライド部７Ｓをガイド溝６２１に沿って移動させつつ第２画像表示装置７の被収容部７Ｉを収容空間２Ｓに収容した際に、第２画像表示装置７の接触部７Ｃは、後方カバー６００の受け部６３０の上方より、受け部６３０に突き当たる。つまり、移動可能状態であるとき、第２画像表示装置７の接触部７Ｃは、重力の作用によって受け部６３０に接触する。このため、作業者が移動可能状態の第２画像表示装置７を支えていなくても第２画像表示装置７が落下してしまうことがなく、例えば、作業者は、ビス６９０による固定作業やその固定の解除作業を容易に行うことが可能である。
【０１７０】
また、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰは、遊技盤２に形成された切欠き２Ｃと、後方カバー６００に形成された切欠き６０１とにより構成されている。つまり、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰは、遊技盤２と後方カバー６００とにわたって形成されている。本形態とは異なり、開口部２ＯＰを遊技盤２および後方カバー６００のどちらか一方のみに形成した場合、その開口部２ＯＰが形成された部材の強度が低下してしまうおそれがある。これに対し、遊技盤ユニット２Ｕの開口部２ＯＰが遊技盤２と後方カバー６００とにわたって形成されていることで、遊技盤２および後方カバー６００の強度がいずれも低下しすぎてしまうことを抑制可能である。これにより、遊技盤２や後方カバー６００の破損等が抑制されるため、これらの取り扱いを容易にすることが可能である。
【０１７１】
また、第２画像表示装置７は、その被固定部７００において、後方カバー６００の固定部６１０に固定されている。そして、本形態では、後方カバー６００の固定部６１０と第２画像表示装置７の被固定部７００とがともに、収容空間２Ｓの外側に位置している。また、本形態では、ビス６９０についても、収容空間２Ｓの外側に設けられている。このため、作業者は、ビス６９０による固定作業やその固定の解除作業を容易に行うことが可能である。
【０１７２】
また、第２画像表示装置７は、固定状態にて、収容空間２Ｓの外側に位置する外側部７Ｏを有している。このため、作業者は、例えば、第２画像表示装置７の外側部７Ｏをつかんで、第２画像表示装置７を遊技盤ユニット２Ｕから容易に取り外すことが可能である。
【０１７３】
また、第２画像表示装置７は、電子部品を含んで構成されているため、電力や信号の伝送が可能な配線７Ｌが接続されているものである。そして、このような故障頻度が高い傾向にある第２画像表示装置７の取り付けや取り外しを容易に行うことが可能であることで、遊技盤ユニット２Ｕのメンテナンス性の向上を的確に図ることが可能である。
【０１７４】
また、遊技盤ユニット２Ｕにおいて、第２画像表示装置７の配線７Ｌの取り回し経路は、開口部２ＯＰを通って、収容空間２Ｓの内側から外側まで延びている。配線７Ｌの取り回し経路がこのようになっていることで、作業者は、第２画像表示装置７を配線７Ｌとともに取り外す際に、その取り外し作業を容易に行うことが可能である。また、第２画像表示装置７を取り付ける際の配線７Ｌの施行作業についても同様に、容易に可能である。
【０１７５】
８．変更例
以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態のパチンコ遊技機１と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。
【０１７６】
例えば、上記形態では、遊技盤ユニット２Ｕの遊技盤２と後方カバー６００とが組み付いた状態で、固定部６１０から第２画像表示装置７を取り外すことが可能な態様について

具体的に説明した。しかし、パチンコ遊技機１における第２画像表示装置７以外の構成が、このようになっていてもよい。

【０１７７】

また例えば、上記形態では、落下阻止部８００が、遊技盤ユニット２Ｕにおけるビス６９０の下方に取り付けられている構成について具体的に説明した。しかし、パチンコ遊技機１における他のビス６９０について、落下阻止部８００を設けることとしてもよい。

【０１７８】

また例えば、上記形態では、遊技盤ユニット２Ｕにおける上部に、開口部２ＯＰおよび第２画像表示装置７が設けられている例について具体的に説明している。しかし、開口部２ＯＰおよび第２画像表示装置７が設けられている位置はこれに限定されず、例えば、遊技盤ユニット２Ｕの左部、右部、下部のいずれに設けられていてもよい。このような場合であっても、作業者は、第２画像表示装置７の取り外しや取り付け作業を容易に行えることにかわりはないからである。

【０１７９】

なお、例えば、開口部２ＯＰおよび第２画像表示装置７が遊技盤ユニット２Ｕの下部に設けられていた場合、通常、作業者は、遊技盤ユニット２Ｕの下部を上側に向けて（遊技機枠５０への取り付け状態とは逆さまにして）、第２画像表示装置７の取り外しや取り付け作業を行う。これらの作業を、開口部２ＯＰおよび第２画像表示装置７が設けられている箇所を重力方向の上側にした姿勢とすることで、作業性がよくなるからである。すなわち、第２画像表示装置７の取り外しや取り付け作業を、遊技盤ユニット２Ｕを遊技機枠５０から取り外して行う場合には、開口部２ＯＰおよび第２画像表示装置７が設けられている位置がどこであっても、メンテナンス性が大きく異なることはない。ただし、第２画像表示装置７の取り外しや取り付け作業を、遊技盤ユニット２Ｕが遊技機枠５０に装着された状態で行う場合には、開口部２ＯＰおよび第２画像表示装置７が設けられている位置は、遊技盤ユニット２Ｕの上部であることが好ましいことがある。

【０１８０】

また例えば、移動可能状態の第２画像表示装置７を移動させる際のガイド構成については必須の構成ではない。また例えば、第２画像表示装置７の被収容部７Ｉを収容空間２Ｓへと収容したときに互いに接触する受け部６３０や接触部７Ｃについても、必須の構成ではない。また例えば、第２画像表示装置７は、後方カバー６００に設けられた固定部６１０ではなく、遊技盤２に設けられた固定部に固定可能な構成であってもよい。また、第２画像表示装置７の外側部７Ｏについても必須ではなく、第２画像表示装置７は、そのすべてが被収容部７Ｉであってもよい。

【０１８１】

また、上記の形態では、第２画像表示装置７の被固定部７００を、後方カバー６００の固定部６１０に、ビス６９０によって固定した構成について具体的に説明している。しかし、第２画像表示装置７の固定は、ビス６９０に限らず、その他の固定要素を用いた固定構造を採用することが可能である。固定要素としては、第２画像表示装置７を後方カバー６００に固定し得るものであればよく、ビス６９０の他、例えば、ねじによるボルト・ナットの組み合わせ、かしめによるリベット、トグルクランプ等のクランプ構造をもつもの、釘、止め輪、割ピン、スナップピン、スプリングピン、磁石、ファスナー、面ファスナー等を採用することが可能である。また、例えば上記の形態において、第２画像表示装置７の、開口部２ＯＰの外側へ向かう移動を規制するような規制部材についても、固定要素として機能させることができる。第２画像表示装置７は、ガイド溝６２１に沿った方向に移動方向が規制されている状態で、そのガイド溝６２１に沿った方向における収容空間２Ｓの内部へ向かう向きの移動が受け部６３０により規制されている。よって、第２画像表示装置７は、開口部２ＯＰの外側へ向かう向きの移動が規制されることで、固定可能だからである。なお、本形態のパチンコ遊技機１のように、重力の作用によって第２画像表示装置７が落下しない場合には、固定要素はなくてもよい。また、固定要素としては、市場において容易に取り外すことが可能なものであることが好ましい。

【０１８２】
また、上記の形態では、落下阻止部８００が受け皿８１０を有するものとして説明した。しかし、落下阻止部には、受け皿８１０に限らず、ビス６９０の落下を阻止可能なものであれば採用することが可能である。例えば、ビス６９０が磁石によって吸着可能なものである場合、落下阻止部は、受け皿８１０に替えて、磁石を有していてもよい。磁石を採用する場合、その磁石は、固定状態のビス６９０の下方に限らず、例えば、固定状態のビス６９０の上方にあってもよい。また、落下阻止部としては、ビス６９０を繋ぐ紐状のもの（チェーン等）を採用することも可能である。その場合、落下阻止部は、一端がビス６９０に、他端が第２画像表示装置７や後方カバー６００等に接続されていればよい。
【０１８３】
また例えば、上記の形態では、移動可能状態の第２画像表示装置７を移動させる際のガイド構成に関して、後方カバー６００側に溝状のガイド溝６２１を、第２画像表示装置７側に、ガイド溝６２１に嵌りつつガイド溝６２１に沿って移動するスライド部７Ｓを設けたものについて具体的に説明した。しかし、これらのガイド構成は当然、逆であってもよい。つまり、第２画像表示装置７側にスライド部として溝の形成されたものを設けておき、後方カバー６００側に、スライド部の溝に嵌りつつその溝の移動方向を規制可能なレール上のガイド部を設けておいてもよい。
【０１８４】
また上記形態では、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の４つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、大当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。
【０１８５】
また上記形態では、いわゆるＶ確機（特定領域３９の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成したが、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機として構成してもよい。また上記形態では、いわゆるＳＴ機（確変の回数切りの遊技機）として構成したが、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）として構成してもよい。また上記形態では、特図２の変動を特図１の変動に優先して実行するように構成した。これに対して、特図２の変動と特図１の変動を始動口への入賞順序に従って実行するように構成してもよい。この場合、第１特図保留と第２特図保留とを合算して記憶可能な記憶領域をＲＡＭ８４に設け、その記憶領域に入賞順序に従って判定用情報を記憶し、記憶順の古いものから消化するように構成すればよい。また、特図２の変動中であっても特図１の変動を実行でき、且つ、特図１の変動中であっても特図２の変動を実行できるように構成してもよい。つまり、所謂同時変動を行う遊技機として構成してもよい。また、所謂１種２種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。
【０１８６】
９．上記した実施の形態に示されている発明
上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。
【０１８７】
〈手段Ａ〉
手段Ａ１に係る発明は、
予め定められた制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊

技機（パチンコ遊技機１）であって、
第１の部材（遊技盤２）と、
前記第１の部材に組み付けられ、前記第１の部材とともに内側に収容空間（収容空間２Ｓ）を形成する外壁をなす第２の部材（後方カバー６００）と、
前記外壁に設けられた固定部（固定部６１０）に固定された固定状態にて、前記収容空間に位置する被収容部（被収容部７Ｉ）を有する装飾部（第２画像表示装置７）と、を備え、
前記装飾部は、前記第１の部材と前記第２の部材とが組み付いた状態で、前記固定部から取り外すことが可能なものであることを特徴とする遊技機である。
【０１８８】
例えば、従来技術として挙げられる特開２００６－２０９６６号公報には、遊技盤と後方カバーとで囲われる収容空間の内部に位置する液晶ユニットを有する遊技機が記載されている。この文献における液晶ユニットは、液晶面が遊技盤の前面よりも前方へと突出しているものの、その液晶面の幅よりも、後方カバーの幅の方がはるかに大きいものである。つまり、液晶ユニットの遊技盤と後方カバーとで囲われる収容空間の内部に位置する部分が大きく、遊技盤の前方に引き出すように取り外すことは不可能である。よって、後方カバーを取り外さなければ、液晶ユニットの修理や交換等は行えず、メンテナンス性が低いものである。これに対し。本構成の遊技機によれば、第１の部材と第２の部材とが組み付いた状態で、収容空間に位置する被収容部を有する装飾部を、取り外すことができるため、メンテナンス性が高いものである。つまり、メンテナンス性が低いという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。そして、装飾部の定期的なメンテナンス、装飾部の修理や交換等の作業を効率的に行うことが可能となる。
【０１８９】
手段Ａ２に係る発明は、
手段Ａ１に記載の遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３）を形成する遊技盤と、
前記遊技盤の後方に組付けられた後方カバーと、を含んで構成された遊技盤ユニット（遊技盤ユニット２Ｕ）を備え、
前記遊技盤が前記第１の部材であり、
前記後方カバーが前記第２の部材であることを特徴とする遊技機である。
【０１９０】
この構成の遊技機によれば、遊技盤ユニットのメンテナンス性の向上を図ることが可能である。
【０１９１】
手段Ａ３に係る発明は、
手段Ａ１または手段Ａ２に記載の遊技機であって、
前記外壁は、開口部（開口部２ＯＰ）が形成されており、
前記装飾部は、
前記固定状態を解除した移動可能状態では、前記被収容部を、前記開口部を通過させて、前記収容空間とその外側との間で移動させることが可能なものであることを特徴とする遊技機である。
【０１９２】
この構成の遊技機によれば、外壁に開口部が設けられていることで、メンテナンス性をより向上させることが可能であり、装飾部の定期的なメンテナンス、装飾部の修理や交換等の作業をより効率的に行うことが可能となる。
【０１９３】
手段Ａ４に係る発明は、
手段Ａ３に記載の遊技機であって、
前記外壁側に設けられたガイド部（ガイド溝６２１）を有し、
前記装飾部は、前記移動可能状態では、前記ガイド部に沿って移動可能なスライド部（

スライド部７Ｓ）を有することを特徴とする遊技機である。
【０１９４】
この構成の遊技機によれば、外壁側に設けられたガイド部に沿って装飾部のスライド部を移動させることで、被収容部を、収容空間とその外側との間で容易に移動させることが可能である。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。また、作業者が、被収容部を収容空間とその外側との間で移動させる際に、誤って外壁等に接触させてしまうことも抑制可能である。このため、例えば、装飾部が交換時に損傷してしまうことを抑制可能である。
【０１９５】
手段Ａ５に係る発明は、
手段Ａ４に記載の遊技機であって、
前記外壁側に設けられた外壁側当接部（受け部６３０）を有し、
前記装飾部は、前記スライド部を前記ガイド部に沿って移動させ、前記被収容部を前記収容空間に収容した際に前記外壁側当接部に突き当たる装飾側当接部（接触部７Ｃ）を有することを特徴とする遊技機である。
【０１９６】
この構成の遊技機によれば、装飾部のスライド部をガイド部に沿って挿入した際の位置決めを容易に行うことが可能となる。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。
【０１９７】
手段Ａ６に係る発明は、
手段Ａ５に記載の遊技機であって、
前記装飾側当接部は、前記被収容部を前記収容空間に収容した際には、前記外壁側当接部の上方から前記外壁側当接部に突き当たるものであることを特徴とする遊技機である。
【０１９８】
この構成の遊技機によれば、移動可能状態でも、重力の作用によって外壁側当接部と装飾側当接部とが接触するため、装飾部が落下してしまうことを抑制可能である。このため、装飾部の取り外しの際に、作業者は、固定状態の解除のときに装飾部を支えることなく容易に取り外し作業を行うことが可能である。また、装飾部の取り付けの際の固定作業を行うときにも、作業者は、装飾部を支えることなく容易に固定作業を行うことが可能である。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。
【０１９９】
手段Ａ７に係る発明は、
手段Ａ３から手段Ａ６までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記装飾部は、前記固定部に固定される被固定部（被固定部７００）を有し、
前記固定部および前記被固定部の少なくとも一方は、前記収容空間の外側に位置していることを特徴とする遊技機である。
【０２００】
例えば、固定部および被固定部がともに収容空間の中央付近にある場合、固定作業や固定解除作業が困難になってしまうことがある。これに対し、本構成の遊技機によれば、固定作業および固定解除作業をともに、容易に行うことが可能である。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。
【０２０１】
手段Ａ８に係る発明は、
手段Ａ７に記載の遊技機であって、
前記固定部に前記被固定部を固定する固定要素（ビス６９０）を有し、
前記固定要素は、前記収容空間の外側に設けられていることを特徴とする遊技機である。
【０２０２】
例えば、固定要素が収容空間の中央付近にある場合、固定作業や固定解除作業が困難に

なってしまうことがある。これに対し、本構成の遊技機によれば、固定作業および固定解除作業をともに、容易に行うことが可能である。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２０３】

手段Ａ９に係る発明は、

手段Ａ３から手段Ａ８までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記装飾部は、前記収容空間の外側に位置する外側部分（外側部７Ｏ）を有するものであることを特徴とする遊技機である。

【０２０４】

この構成の遊技機によれば、作業者は、つかみやすい装飾部の外側部分をつかんで、装飾部の取り外し作業を行うことが可能となる。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２０５】

手段Ａ１０に係る発明は、

手段Ａ３から手段Ａ９までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記開口部は、前記第１の部材と前記第２の部材とにわたって形成されている（遊技盤２の切欠き２Ｃと後方カバー６００の切欠き６０１とで形成される開口部２ＯＰ）ことを特徴とする遊技機である。

【０２０６】

開口部がいずれか一方のみに形成されている場合、その開口部によって、開口部が形成されている部材の強度が低下してしまうおそれがある。当然、強度が低下してしまった場合、破損は生じやすくなってしまう。また、大きな開口部によって強度の低いものとなってしまった部材は、破損してしまいやすいことから、取扱いに相当の注意が必要になってしまうなど、メンテナンス性が低下してしまうおそれもある。このような問題に対し、本構成の遊技機によれば、開口部が第１の部材と第２の部材とにわたって形成されていることで、いずれの強度も高く維持することが可能である。よって、メンテナンス性を向上させつつ、第１の部材、第２の部材の破損についても抑制することが可能である。

【０２０７】

手段Ａ１１に係る発明は、

手段Ａ３から手段Ａ１０までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記装飾部は、電力および信号の少なくとも一方の伝送が可能な配線（配線７Ｌ）が接続された部品を含むものであることを特徴とする遊技機である。

【０２０８】

配線が接続されている部品、例えば、電子部品等は、故障頻度が高くなりがちである。そして、本構成の遊技機によれば、故障頻度の高くなりがちな部品を含む装飾部のメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２０９】

手段Ａ１２に係る発明は、

手段Ａ１１に記載の遊技機であって、

前記固定状態における前記配線の取り回し経路は、前記開口部を通って、前記収容空間の内側から外側まで延びていることを特徴とする遊技機である。

【０２１０】

配線の取り回し経路がこのようになっていることで、配線の取り外し作業や、配線の施行作業についても容易に行うことが可能である。つまり、よりメンテナンス性を向上させることが可能である。

【０２１１】

手段Ａ１３に係る発明は、

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３）を形成する遊技盤（遊技盤２）と、

前記遊技盤の後方に組み付けられた後方カバー（後方カバー６００）と、を含んで構成された遊技盤ユニット（遊技盤ユニット２Ｕ）を備える遊技機（パチンコ遊技機１）であ

って、
前記遊技盤ユニットは、前記遊技盤と前記後方カバーとを外壁として形成される収容空間（収容空間２Ｓ）内に少なくとも一部が位置する状態で固定された装飾部（第２画像表示装置７）を有し、
前記外壁を構成する部材は、前記装飾部の被固定部（被固定部７００）が固定要素（ビス６９０）によって固定される固定部（固定部６１０）を有するとともに、前記収容空間とその外側とを連通する開口部（開口部２ＯＰ）が形成されているものであり、
前記装飾部は、前記固定要素による固定を解除した状態では、前記開口部より、前記収容空間の内側から外側へと移動させることが可能なものであり、
前記固定要素は、前記収容空間の外側に位置し、前記収容空間の内側には位置しないものであることを特徴とする遊技機である。
【０２１２】
この構成の遊技機によれば、装飾部を、開口部を通じて、遊技盤と後方カバーとが組み付いた状態で取り外すことができる。また、収容空間の外側にのみ固定要素が設けられていることで、固定要素による装飾部の固定やその解除を容易に行うことが可能である。よって、メンテナンス性が高いものである。
【０２１３】
〈手段Ｂ〉
手段Ｂ１に係る発明は、
予め定められた制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
２つ以上の部材が固定されている固定状態にて構成された固定箇所（固定部６１０、被固定部７００、ビス６９０により構成された固定箇所）と、
前記固定状態が解除された固定解除状態における、前記固定箇所を構成していた部材（ビス６９０）の落下を阻止可能な落下阻止部（落下阻止部８００）と、を有することを特徴とする遊技機である。
【０２１４】
例えば、従来技術として挙げられる特開２００６－２０９６６号公報には、遊技盤と後方カバーとで囲われる収容空間の内部に位置する液晶ユニットを有する遊技機が記載されている。このような構成において例えば、液晶ユニットや後方カバーが、遊技盤にビス等の固定要素によって固定されていた場合、その固定要素を取り外すことで液晶ユニットや後方カバーを遊技盤から取り外すことは可能である。しかし、固定要素の取り外しの際に、固定要素、液晶ユニット、後方カバー等が落下してしまった場合には、作業者に、落下した部材を探したり、探し出した部材を拾いに行くような手間が生じ、メンテナンス性が低下してしまうおそれがある。これに対し。本構成の遊技機によれば、固定を解除された状態の部材の落下を阻止することが可能であることで、上記のような手間が発生してしまうことを抑制可能である。つまり、メンテナンス性が低下してしまうという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。そして、装飾部の定期的なメンテナンス、装飾部の修理や交換等の作業を効率的に行うことが可能となる。
【０２１５】
手段Ｂ２に係る発明は、
手段Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記固定状態では、固定部（固定部６１０）を有する部材に、固定要素（ビス６９０）によって被固定部（被固定部７００）を有する部材が固定されていることで前記固定箇所が構成されており、
前記落下阻止部は、前記固定解除状態の前記固定要素の落下を阻止可能なものであることを特徴とする遊技機である。
【０２１６】
固定要素は、固定部や被固定部を備える部材よりも、落下した際に破損しにくい部品であることが多いため、作業者は、固定作業や固定の解除作業の際に、固定部や被固定部を

備える部材は支えるものの、固定要素にまで手が回らないことがある。つまり、固定要素は、固定部や被固定部を備える部材よりも、固定作業や固定の解除作業の際に落下する頻度が高い傾向にある。これに対し、本構成の遊技機によれば、落下頻度が高い傾向にある固定要素の落下を阻止することが可能であるため、メンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２１７】

手段Ｂ３に係る発明は、

手段Ｂ２に記載の遊技機であって、

前記落下阻止部は、

凹部（受け皿８１０）が形成されているとともに、前記凹部の開口（開口８１１）を、前記固定状態の前記固定要素に向けて設けられていることを特徴とする遊技機である。

【０２１８】

この構成の遊技機によれば、例えば、固定箇所を有するユニットを、落下阻止部が固定状態の固定要素の鉛直方向の下方に位置する姿勢とし、その状態で固定要素を取り外すことで、取り外した固定要素が落下した場合であっても、落下した固定要素を、落下阻止部の凹部によって受け止めることが可能である。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２１９】

手段Ｂ４に係る発明は、

手段Ｂ２または手段Ｂ３に記載の遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３）を形成する遊技盤（遊技盤２）を含んで構成された遊技盤ユニット（遊技盤ユニット２Ｕ）を備え、

前記固定部は、前記遊技盤ユニットに設けられており、

前記遊技盤ユニットは、前記被固定部が設けられた装飾部（第２画像表示装置７）を有することを特徴とする遊技機である。

【０２２０】

近年、遊技盤ユニットの装飾部は、複雑な動作を行う可動部や、画像を表示する液晶等の電子機器を搭載したものとなっており、故障等の頻度が高くなりがちである。そして、本構成の遊技機によれば、このような遊技盤ユニットのメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２２１】

手段Ｂ５に係る発明は、

手段Ｂ４に記載の遊技機であって、

前記遊技盤ユニットは、前記遊技盤の後方に組み付けられた後方カバー（後方カバー６００）を有することを特徴とする遊技機である。

【０２２２】

取り外しの際に落下してしまった固定要素が後方カバーの内側に入り込んでしまった場合、固定要素を後方カバーの中から取り出すことが困難になってしまうおそれがある。これに対し、本構成の遊技機によれば、落下阻止部によって、取り外した固定要素が、後方カバーの内側の取り出しにくい箇所に入り込んでしまうことを抑制可能である。つまり、よりメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２２３】

手段Ｂ６に係る発明は、

手段Ｂ５に記載の遊技機であって、

前記遊技盤ユニットは、前記固定状態の前記固定要素の下方に前記落下阻止部が位置する姿勢にて、前記落下阻止部の下方に、前記遊技盤と前記後方カバーとを外壁として形成される収容空間（収容空間２Ｓ）の少なくとも一部が存在するものであることを特徴とする遊技機である。

【０２２４】

例えば、下方に収容空間の少なくとも一部が位置する状態で取り外された固定要素は、

落下してしまった場合に、収容空間内に入り込んでしまいやすい傾向にある。このような問題に対し、本構成の遊技機では、下方に収容空間の少なくとも一部が位置する状態で取り外された固定要素が落下してしまった場合であっても、落下阻止部により、固定要素が収容空間内の取り出しにくい箇所に入り込んでしまうことを抑制し、メンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２２５】

手段Ｂ７に係る発明は、

手段Ｂ６に記載の遊技機であって、

前記装飾部は、前記収容空間に位置する被収容部（被収容部７Ｉ）を有することを特徴とする遊技機である。

【０２２６】

装飾部が被収容部を有する場合、例えば、取り外され、落下した固定要素は収容空間内へと入り込みやすい傾向にある。このような問題に対し、本構成の遊技機では、落下阻止部によって、取り外された固定要素の落下を阻止し、メンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２２７】

手段Ｂ８に係る発明は、

手段Ｂ６または手段Ｂ７に記載の遊技機であって、

前記落下阻止部の少なくとも一部（受け皿８１０の開口８１１の少なくとも一部）は、前記収容空間の外側に位置していることを特徴とする遊技機である。

【０２２８】

落下阻止部のすべてが収容空間内に位置していた場合、落下阻止部によって落下が阻止された固定要素を、落下阻止部から取得することが困難になってしまうおそれがある。このような問題に対し、本構成の遊技機では、落下阻止部によって落下が阻止された固定要素を容易に、落下阻止部から取得することが可能となるからである。

【０２２９】

手段Ｂ９に係る発明は、

手段Ｂ４から手段Ｂ８までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記装飾部は、電力および信号の少なくとも一方の伝送が可能な配線（配線７Ｌ）が接続された部品を含むものであることを特徴とする遊技機である。

【０２３０】

配線が接続されている部品、例えば、電子部品等は、故障頻度が高くなりがちである。そして、本構成の遊技機によれば、故障頻度の高くなりがちな部品を含む装飾部のメンテナンス性の向上を図ることが可能である。

【０２３１】

手段Ｂ１０に係る発明は、

手段Ｂ９に記載の遊技機であって、

前記落下阻止部は、前記配線の取り回し経路を形成可能な配線経路形成部（クリップ部８２０）と一体の部材として構成されていることを特徴とする遊技機である。

【０２３２】

例えば、配線が接続された部品を有する装飾部の交換の際には、その配線についても、取り外し、また取り外した配線を元通りに施行する作業を行うことがある。このため、落下阻止部が配線経路形成部をも有することで、配線の作業を、装飾部の取り外し、取り付け作業と合わせて行うことが容易に可能となり、メンテナンス性の向上を図ることが可能である。さらに、配線経路形成部を落下阻止部とは別に設ける場合よりも部品点数を少なくすることが可能となり、コストダウン、設計や構造の簡素化等を図ることも可能となる。

【０２３３】

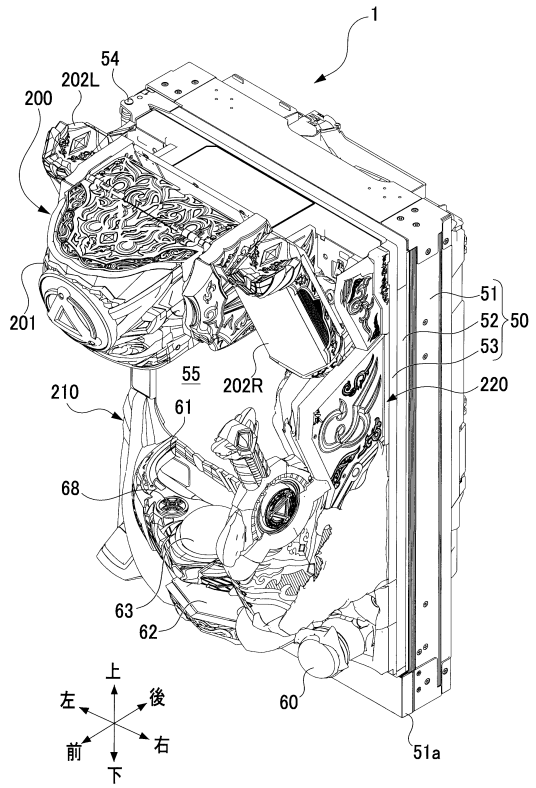
手段Ｂ１１に係る発明は、

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３）を形成する遊技盤（遊技盤２）を含んで構成

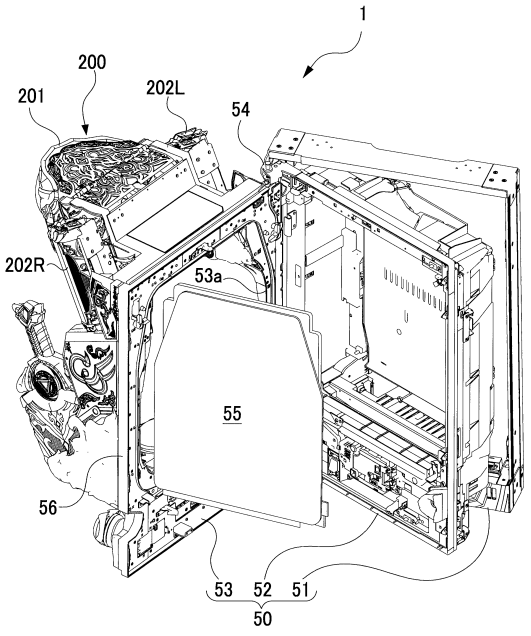
された遊技盤ユニット（遊技盤ユニット２Ｕ）を備える遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記遊技盤ユニットに設けられた固定部（固定部６１０）に、固定要素（ビス６９０）によって被固定部（被固定部７００）が固定された装飾部（第２画像表示装置７）を有し、
前記固定要素は、取り外し可能なものであることを特徴とする遊技機である。
【０２３４】
例えば、従来技術として挙げられる特開２００６－２０９６６号公報には、遊技盤と後方カバーとで囲われる収容空間の内部に位置する液晶ユニットを有する遊技機が記載されている。また、この文献には、遊技盤ごと、遊技機枠から取り外して交換を可能とする技術が記載されている。ただし、液晶ユニットのような装飾部を取り外す必要が生じたような場合には、その作業を容易に行えないと、メンテナンス性が低くなってしまう。このような問題に対し、本構成の遊技機によれば、固定要素を取り外すことで、装飾部の被固定部の固定部からの固定を解除することが可能である。つまり、固定要素が取り外し可能であることにより、メンテナンス性が高いものである。このため、メンテナンス性が低いという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。そして、装飾部の定期的なメンテナンス、装飾部の修理や交換等の作業を効率的に行うことが可能となる。
【０２３５】
手段Ｂ１２に係る発明は、
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３）を形成する遊技盤（遊技盤２）と、
前記遊技盤の後方に組み付けられた後方カバー（後方カバー６００）と、を含んで構成された遊技盤ユニット（遊技盤ユニット２Ｕ）を備える遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記遊技盤ユニットは、
前記遊技盤および前記後方カバーの一方に設けられた固定部（固定部６１０）に、固定要素（ビス６９０）によって被固定部（被固定部７００）が固定された装飾部（第２画像表示装置７）を有するとともに、
前記固定要素の下方に、上方に開口する凹部が形成された皿部（受け皿８１０）を有する部材（落下阻止部８００）が設けられていることを特徴とする遊技機である。
【０２３６】
この構成の遊技機によれば、取り外した際に落下してしまった固定要素を、皿部によって受け止めることが可能となる。よって、作業者が落下した固定要素を探したり、探し出した固定要素を拾いに行くような手間が生じてしまうことを抑制し、落下してしまった固定要素の取得を容易にすることが可能である。よって、メンテナンス性の向上を図ることが可能となっている。
【符号の説明】
【０２３７】
１…パチンコ遊技機
２…遊技盤
２ａ…遊技盤面
２Ｃ…切欠き
２ＯＰ…開口部
２Ｓ…収容空間
２Ｕ…遊技盤ユニット
３…遊技領域
６…第１画像表示装置
６ａ…表示画面
７…第２画像表示装置
７ａ…表示画面
７Ｂ…後方部分

７Ｃ…接触部
７Ｆ…前方部分
７Ｉ…被収容部
７Ｌ…配線
７Ｏ…外側部
７Ｓ…スライド部
１５…盤可動体
６００…後方カバー
６０１…切欠き
６１０…固定部
６２１…ガイド溝
６３０…受け部
６９０…ビス
７００…被固定部
８００…落下阻止部
８１０…受け皿
８１１…開口
８２０…クリップ部

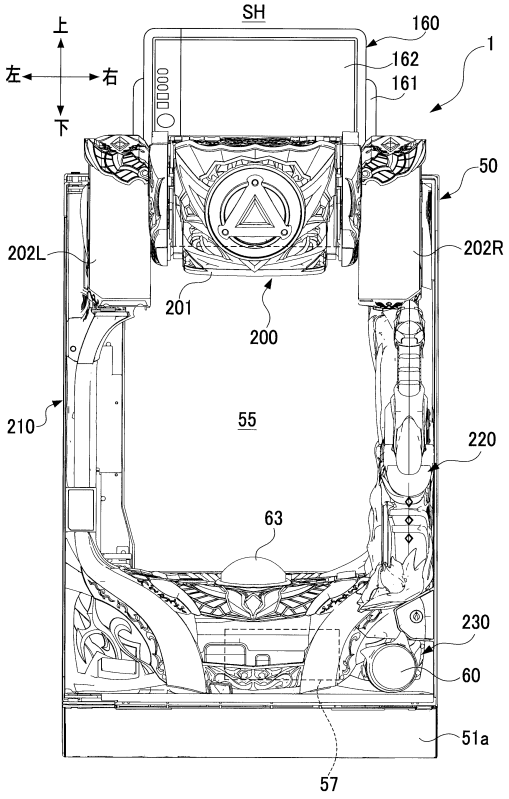
【図１】



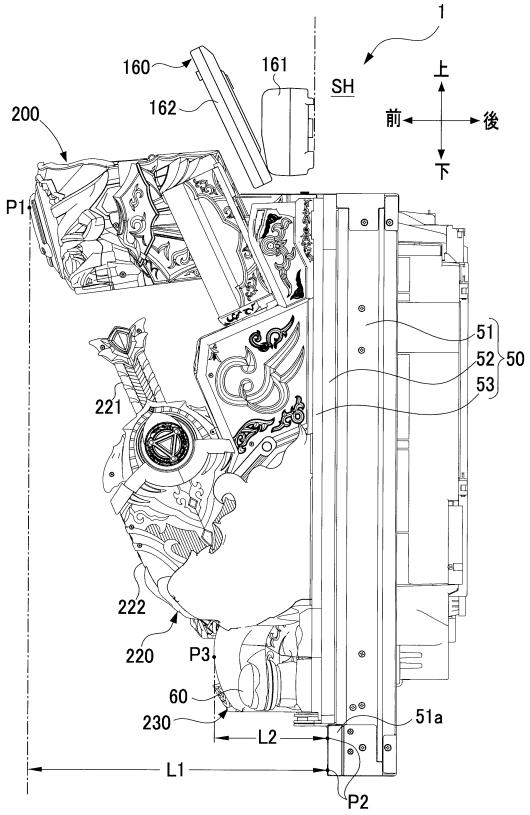
【図２】



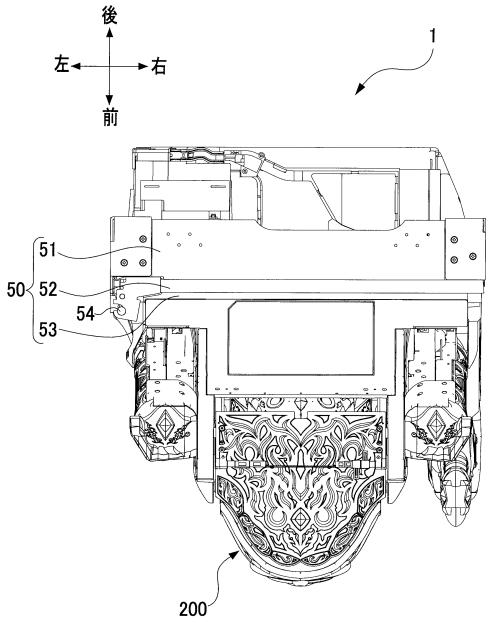
【図３】


SH
160
162
161
1
上
左
右
下
50
202L
202R
201
200
210
55
220
63
230
60
51a
57

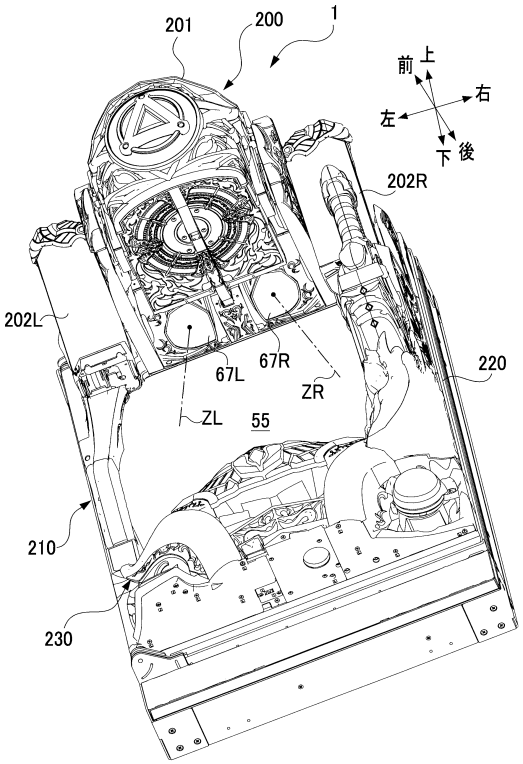
【図４】


1
160
161
SH
162
200
上
前
後
下
P1
51
52
50
53
221
222
220
P3
60
230
51a
L2
L1
P2

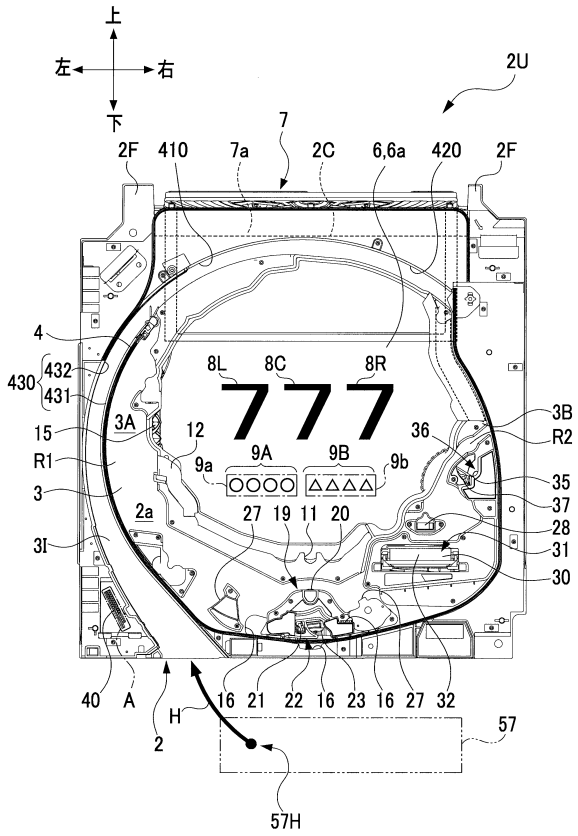
【図５】


後
左
右
前
1
51
50
52
54
53
200

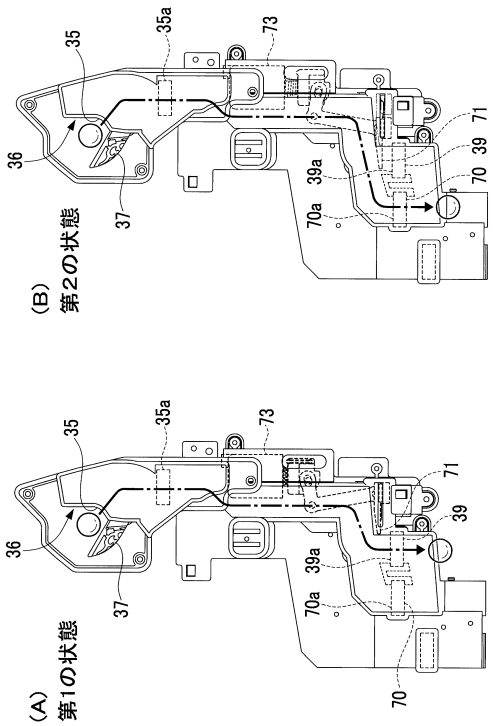
【図６】


201
200
1
前
上
右
左
下
後
202R
202L
67L
67R
220
ZR
ZL
55
210
230

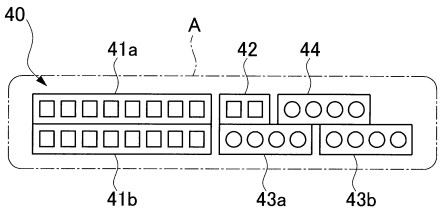
【図７】


上
左
右
下
2U
7
2F
410
7a
2C
6,6a
420
2F
4
430
432
431
15
3A
12
R1
3
2a
3I
8L
8C
8R
777
9A
9B
9a
9b
3B
R2
36
35
37
28
31
30
27
19
11
20
40
A
H
2
16
21
22
16
23
16
27
32
57
57H

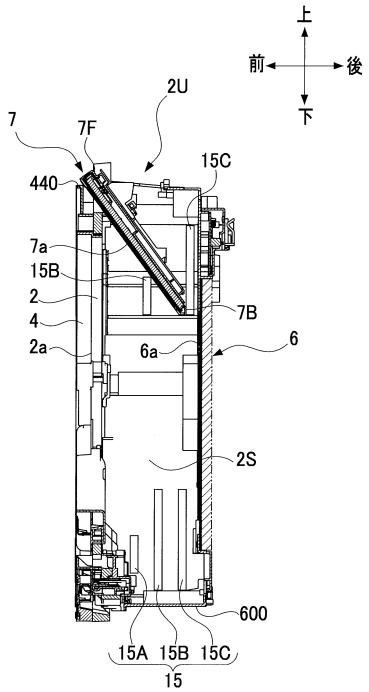
【図８】


35
35a
73
36
37
71
39
39a
70
70a
(B)
第2の状態
(A)
第1の状態

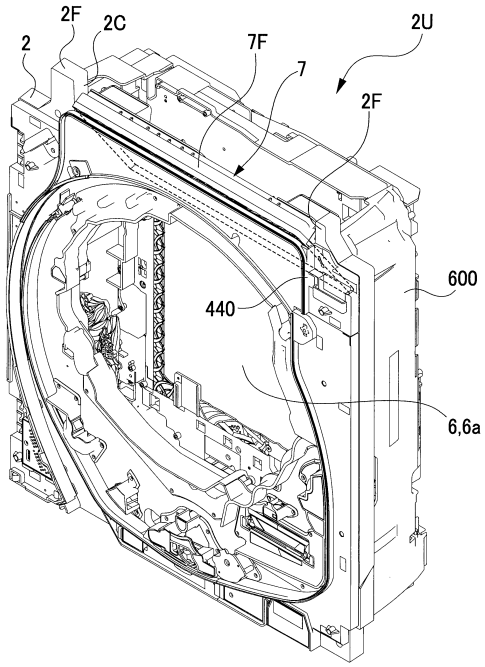
【図９】


40
A
41a
42
44
41b
43a
43b

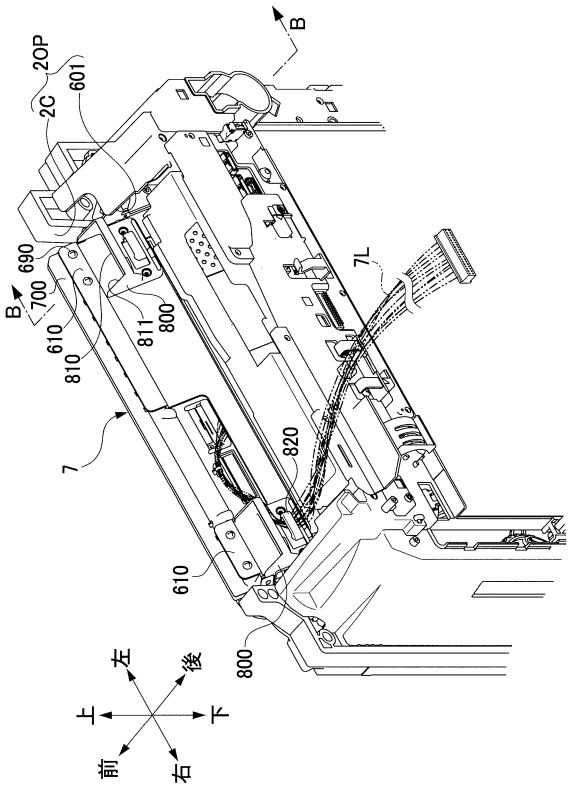
【図１０】


上
前
後
下
2U
7
7F
15C
440
7a
15B
2
4
2a
7B
6a
6
2S
600
15A
15B
15C
15

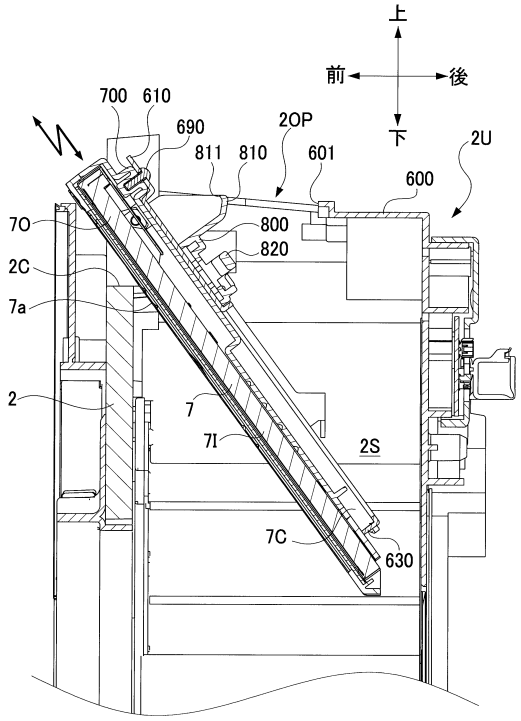
【図１１】



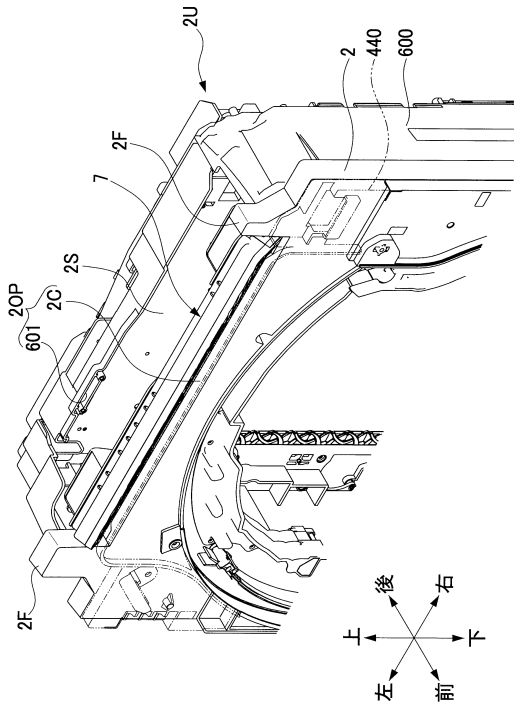
【図１２】



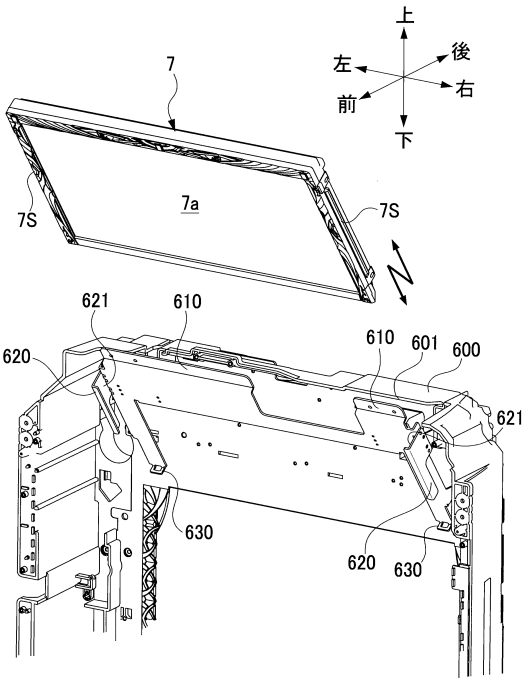
【図１３】



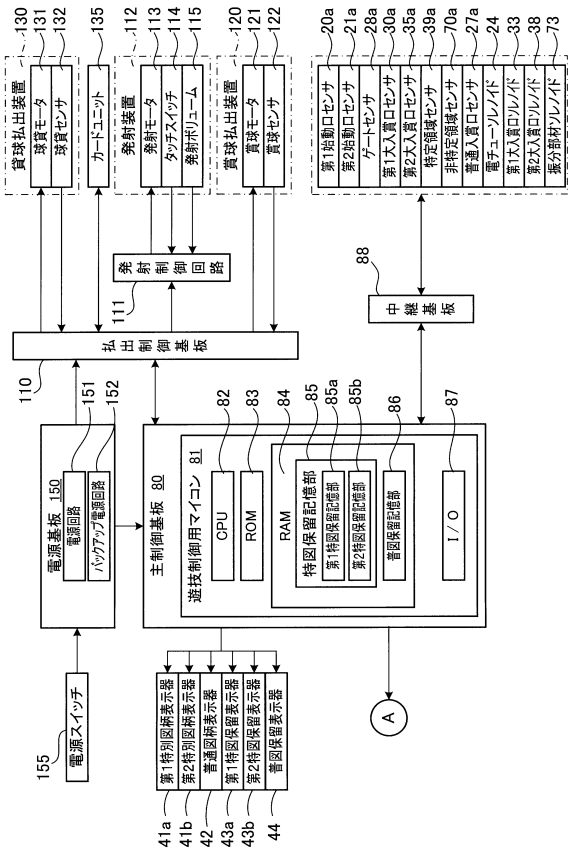
【図１４】



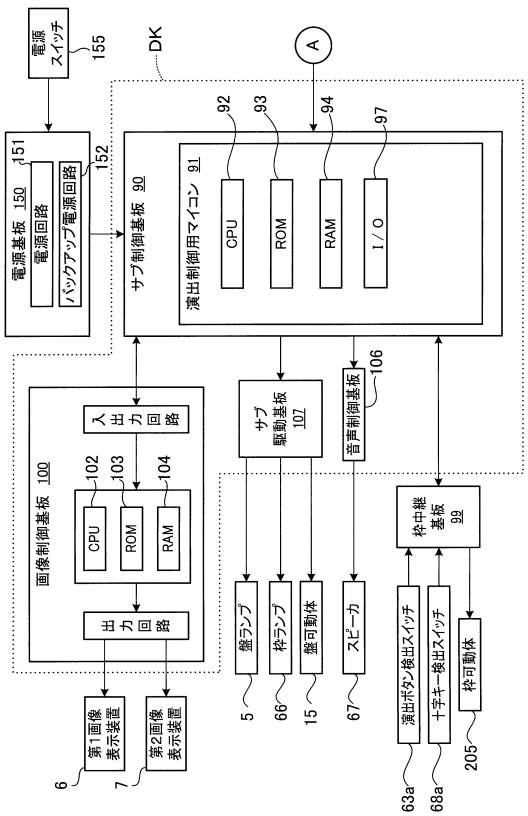
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)
特図1	0～4	16R Vロング大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	50
	5～9	16R(実質13R) Vショート大当たり	特図1_大当たり図柄2	12H	50
特図2	0～9	16R Vロング大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	100

【図１９】

大入賞口の開放態様

特図停止図柄データ	大入賞口開放テーブル	ラウンド数(R)	開放する大入賞口		開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	*備考
11H,21H	TBL1	16	1R目～13R目	第1大入賞口	1	29.5	Vロング開放パターン
			14R目および16R目	第2大入賞口	1	29.5	
			15R目	第1大入賞口	1	29.5	
12H	TBL2	16(実質13)	1R目～13R目	第1大入賞口	1	29.5	Vショート開放パターン
			14R目および16R目	第2大入賞口	1	0.1	
			15R目	第1大入賞口	1	0.1	

【図２０】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～9	大当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～127	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数（当たり乱数）	0～255	普通図柄抽選の当否判定用

【図２１】

(A)大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	0～204	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～424	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブル

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図２２】

変動パターン判定テーブル

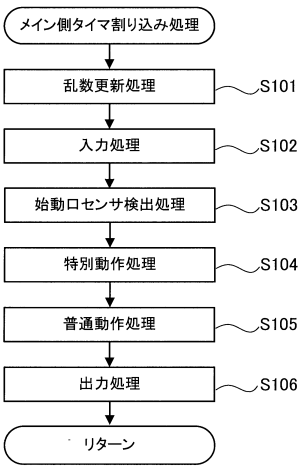
始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	*備考
第1始動口	非時短状態	大当たり	Vロング	–	0～127	P1	40000	SPリーチ
			Vショート	–	0～127	P2	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		–	0～25	P3	40000	SPリーチ
					26～127	P4	15000	ノーマルリーチ
		リーチ無しハズレ		0～2	0～127	P5	10000	–
				3～4		P6	5000	–
	時短状態	大当たり	Vロング	–	0～127	P11	40000	SPリーチ
			Vショート	–	0～127	P12	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		–	0～127	P13	40000	SPリーチ
		リーチ無しハズレ		0～1	0～127	P14	10000	–
				2～4		P15	3000	–
第2始動口	非時短状態	大当たり(Vロング)		–	0～127	P21	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		–	0～25	P22	40000	SPリーチ
					26～127	P23	15000	ノーマルリーチ
		リーチ無しハズレ		0～2	0～127	P24	10000	–
				3～4		P25	5000	–
	時短状態	大当たり(Vロング)		–	0～127	P31	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		–	0～127	P32	40000	SPリーチ
		リーチ無しハズレ		0～1	0～127	P33	10000	–
				2～4		P34	3000	–

【図２３】

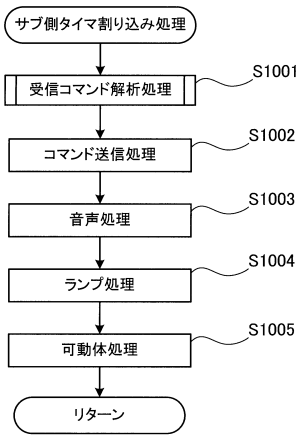
電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数(回)	開放時間(秒)／回	インターバル時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	−
時短状態		電チュー開放TBL2	3	2.0	1.0

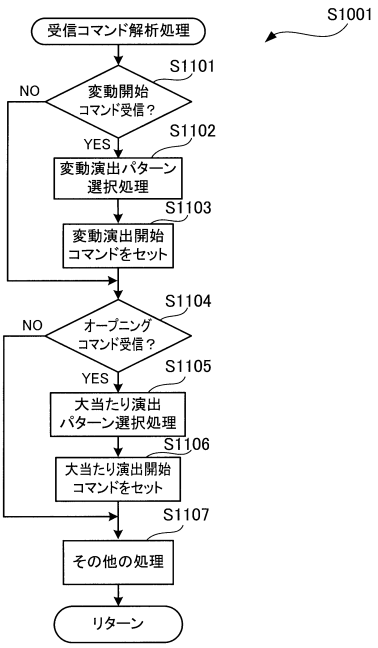
【図２４】



【図２５】



【図２６】



フロントページの続き

審査官　眞壁　隆一

(56)参考文献　特開平１０－２６３１４６（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－００８６０７（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１０２０５９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２