

(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2018-19793

(P2018-19793A)

(43) 公開日 平成30年2月8日(2018.2.8)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 3 4	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 292 頁)

(21) 出願番号	特願2016-151550 (P2016-151550)	(71) 出願人	000148922
(22) 出願日	平成28年8月1日 (2016.8.1)		株式会社大一商会
		(74) 代理人	100174182
			弁理士 古田 広人
		(74) 代理人	100084227
			弁理士 今崎 一司
		(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	坂根 渉
			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

最終頁に続く

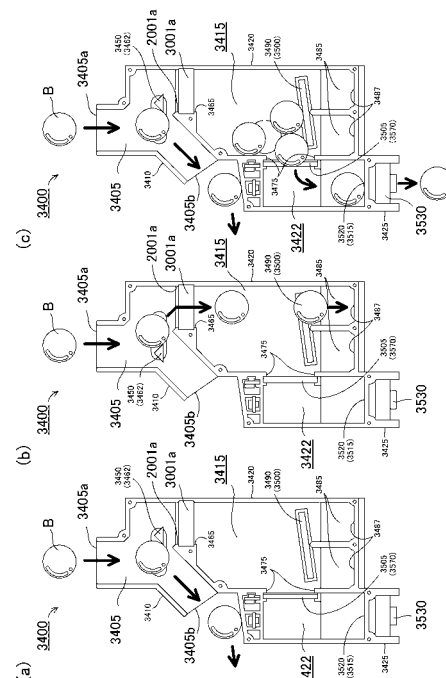
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供する。

【解決手段】 特定遊技状態にて貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aに入球した遊技球が貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490により貯留されると、この貯留される遊技球が貯留球演出ユニット3400の球排出板3505により貯留球演出ユニット3400の排出口3515へ向けて放出されることができるようになっているため、特定遊技状態中に第一大入賞口や第二大入賞口への入球だけでなく、貯留球演出ユニット3400の球受入口3405a、及び貯留球演出ユニット3400の排出口3515への入球にも注目させる新たな面白みを付与することができるようになっている。

【選択図】 図108



【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有し、所定の始動条件の成立に基づいて抽選を行い、該抽選の結果が特定結果である場合に、前記遊技領域に設けられた可変入球口に遊技球が入球可能となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、

所定の演出装置における制御を行う演出制御手段と、

前記可変入球口と異なる位置に設けられると共に該可変入球口へ向けて流下する遊技球が入球可能な第 1 入球口と、

前記可変入球口と前記第 1 入球口とのいずれとも異なる位置に設けられる第 2 入球口と

、
前記特定遊技状態にて前記第 1 入球口に入球した球を視認可能な態様で貯留可能な貯留手段と、

前記貯留手段に貯留される球を検知可能な貯留球検知手段と、

前記貯留手段に貯留される球を前記第 2 入球口へ向けて放出可能な放出手段と、

前記放出手段により放出される球を検知可能な放出球検知手段と、

前記貯留球検知手段の検知結果と前記放出球検知手段の検知結果とに基づいて所定の異常判定を行う判定手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記貯留手段に貯留された遊技球が放出されることに対応して特別演出を実行可能であって、

前記異常判定の結果として特定結果が得られた場合には、前記特別演出の実行を抑制する、

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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技球が打ち込まれる遊技領域に複数の入球口を備え、これら複数の入球口のうち始動口に遊技球が入球したに基づいて大当たりとするか否かの抽選を行うと共に、表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示するものがある。また、大当たりとするか否かの抽選結果が大当たりとなった場合には、表示装置に大当たり図柄を停止表示すると共に遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、可変入球装置（大入賞口）を開放させる大当たり遊技状態など）を発生させて賞球を獲得できるようになっている（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 2012-249873 号公報（図 11）

【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、特許文献 1 に記載される遊技機においては、特定遊技状態中における大入賞口への入球に基づいてラウンド遊技の演出が進行するだけであり、演出の自由度が低く、同様の演出を行うだけでは遊技興趣の向上を図ることが困難であるばかりか、遊技興趣の低下を招くおそれがあった。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊

10

20

30

40

50

技興趣の低下を抑制することができる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】

【0006】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

【0007】

(解決手段1)

遊技球が流下可能な遊技領域を有し、所定の始動条件の成立に基づいて抽選を行い、該抽選の結果が特定結果である場合に、前記遊技領域に設けられた可変入球口に遊技球が入球可能となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、所定の演出装置における制御を行う演出制御手段と、前記可変入球口と異なる位置に設けられると共に該可変入球口へ向けて流下する遊技球が入球可能な第1入球口と、前記可変入球口と前記第1入球口とのいずれとも異なる位置に設けられる第2入球口と、前記特定遊技状態にて前記第1入球口に入球した球を視認可能な態様で貯留可能な貯留手段と、前記貯留手段に貯留される球を検知可能な貯留球検知手段と、前記貯留手段に貯留される球を前記第2入球口へ向けて放出可能な放出手段と、前記放出手段により放出される球を検知可能な放出球検知手段と、前記貯留球検知手段の検知結果と前記放出球検知手段の検知結果とに基づいて所定の異常判定を行う判定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記貯留手段に貯留された遊技球が放出されることに対応して特別演出を実行可能であって、前記異常判定の結果として特定結果が得られた場合には、前記特別演出の実行を抑制する、ことを特徴とする遊技機。

【0008】

この遊技機では、遊技球が流下可能な遊技領域を有し、所定の始動条件の成立に基づいて抽選を行い、この抽選の結果が特定結果である場合に、遊技領域に設けられた可変入球口に遊技球が入球可能となる特定遊技状態に制御することができるようになっている。

【0009】

この遊技機では、演出制御手段、第1入球口、第2入球口、貯留手段、貯留球検知手段、放出手段、放出球検知手段、判定手段を備えている。演出制御手段は、所定の演出装置における制御を行うことができるものである。第1入球口は、可変入球口と異なる位置に設けられると共に、この可変入球口へ向けて流下する遊技球が入球することができるものである。第2入球口は、可変入球口と第1入球口とのいずれとも異なる位置に設けられるものであって遊技球が入球することができるものである。貯留手段は、特定遊技状態にて第1入球口に入球した球を視認可能な態様で貯留することができるものである。貯留球検知手段は、貯留手段に貯留される球を検知することができるものである。放出手段は、貯留手段に貯留される球を第2入球口へ向けて放出することができるものである。放出球検知手段は、放出手段により放出される球を検知することができるものである。判定手段は、貯留球検知手段の検知結果と、放出球検知手段の検知結果と、に基づいて所定の異常判定を行うことができるものである。

【0010】

演出制御手段は、貯留手段に貯留された遊技球が放出されることに対応して特別演出を実行可能であって、異常判定の結果として特定結果が得られた場合には、特別演出の実行を抑制することができるようになっている。

【0011】

このように、特定遊技状態にて第1入球口に入球した遊技球が貯留手段により視認可能な態様で貯留されると、この貯留される遊技球が放出手段により第2入球口へ向けて放出されることができるようになっているため、特定遊技状態中に可変入球口への入球だけでなく、第1入球口、及び第2入球口への入球にも注目させる新たな面白みを付与することができるようになっている。したがって、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0012】

本実施形態では、例えば、図99の第一大入賞口2005や第二大入賞口2006が可

10

20

30

40

50

変入球口に相当し、「14R時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合も含む。）」が特定遊技状態に相当し、図1のパチンコ機1が遊技機に相当し、図165(a)の演出表示装置1600や各種スピーカ（扉枠3側のトップ中央スピーカ462及びトップサイドスピーカ464、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622など）が演出装置に相当し、図122の周辺制御基板1510（周辺制御IC1510a）が演出制御手段に相当し、図108(a)の貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aが第1入球口に相当し、図107(a)の貯留球演出ユニット3400の排出口3515が第2入球口に相当し、図108(a)の貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490が貯留手段に相当し、図108(a)の貯留球演出ユニット3400の一般入賞口センサ3001aが貯留球検知手段に相当し、図108(a)の貯留球演出ユニット3400の球排出板3505が放出手段に相当し、図107(a)の貯留球演出ユニット3400の貯留球カウントセンサ3530が放出球検知手段に相当し、図155の貯留球演出ユニット不具合判定制御処理が判定手段に相当し、図154の貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップS1145の処理において貯留球演出を進行するという点が特別演出に相当し、図154の貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップS1115の処理において貯留球演出の代替演出を進行するという点が貯留抑止手段に相当する。

10

【0013】

（解決手段2）

20

解決手段1に記載の遊技機であって、前記遊技機は、回胴式遊技機であることを特徴とする遊技機。

【0014】

本発明の遊技機において、遊技機が回胴式遊技機であるため、回胴式遊技機において、解決手段1の作用効果が得られる。回胴式遊技機の基本構成としては、複数の図柄情報からなる図柄情報列（例えば、複数の図柄情報を付した複数のリール列）を変動表示した後、図柄情報の表示結果を停止表示する変動表示手段を備えると共に、始動用操作手段（例えば、始動レバー）の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、停止用操作手段（例えば、停止ボタン）の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止する。そして、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させる利益付与状態発生手段を備えると共に、遊技媒体としてメダルが使用され、利益付与状態の発生時に多量のメダルが払い出されるように構成されたものである。

30

【0015】

（解決手段3）

解決手段1に記載の遊技機であって、前記遊技機は、パチンコ遊技機と回胴式遊技機とを融合させた融合遊技機であることを特徴とする遊技機。

【0016】

本発明の遊技機において、遊技機がパチンコ遊技機と回胴式遊技機とを融合させた融合遊技機であるため、パチンコ遊技機と回胴式遊技機とを融合させた融合遊技機において、解決手段1の作用効果が得られる。パチンコ遊技機と回胴式遊技機とを融合させた融合遊技機の基本構成としては、複数の図柄情報からなる図柄情報列（例えば、複数の図柄を付した複数のリール列）を変動表示した後、図柄情報の表示結果を停止表示する変動表示手段を備えると共に、始動用操作手段（例えば、始動レバー）の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、停止用操作手段（例えば、停止ボタン）の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止する。そして、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させる利益付与状態発生手段を備えると共に、遊技媒体として遊技球が使用され、利益付与状態の発生時に多量の遊技球が払い出されるように構成されたものである。

40

【発明の効果】

50

【0017】

本発明の遊技機においては、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の右側面図である。

【図3】パチンコ機の左側面図である。

【図4】パチンコ機の背面図である。

【図5】パチンコ機を右前から見た斜視図である。

【図6】パチンコ機を左前から見た斜視図である。

10

【図7】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。

【図8】演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機の正面図である。

【図9】演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機を右前から見た斜視図である。

【図10】本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。

【図11】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。

【図12】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

20

【図13】パチンコ機における外枠の正面図である。

【図14】外枠の背面図である。

【図15】外枠の右側面図である。

【図16】外枠を前から見た斜視図である。

【図17】外枠を後ろから見た斜視図である。

【図18】外枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図19】外枠の外枠左組立体及び外枠右組立体をそれぞれ分解して前から見た分解斜視図である。

【図20】外枠の外枠下組立体を分解して前から見た分解斜視図である。

【図21】(a)は外枠2の外枠上ヒンジ組立体を分解して前上から見た分解斜視図であり、(b)は(a)を前下から見た分解斜視図である。

30

【図22】パチンコ機における扉枠の正面図である。

【図23】扉枠の背面図である。

【図24】扉枠の左側面図である。

【図25】扉枠の右側面図である。

【図26】扉枠を右前から見た斜視図である。

【図27】扉枠を左前から見た斜視図である。

【図28】扉枠を後ろから見た斜視図である。

【図29】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図30】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

40

【図31】(a)は扉枠の扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、(b)は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。

【図32】扉枠ベース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33】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図34】(a)は扉枠ベースユニットの球送給ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は球送給ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図35】(a)は球送給ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は球送給ユニットの後ケースと不正防止部材を外して後から見た分解斜視図である。

【図36】(a)は扉枠ベースユニットのファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b)はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。

50

- 【図 3 7】蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。
- 【図 3 8】(a) は扉枠におけるハンドルユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) はハンドルユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 3 9】扉枠の皿ユニットを見た斜視図である。
- 【図 4 0】皿ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 4 1】皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 4 2】皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 4 3】皿ユニットにおける皿ベースユニットを前から見た斜視図である。
- 【図 4 4】皿ユニットにおける皿ベースユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 4 5】皿ベース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。 10
- 【図 4 6】皿ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 4 7】皿ユニットにおける皿装飾ユニットを前から見た斜視図である。
- 【図 4 8】皿装飾ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 4 9】皿装飾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 5 0】皿装飾ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 5 1】皿ユニットにおける演出操作ユニットを演出操作部ボタンユニットの進退方向から見た平面図である。
- 【図 5 2】(a) は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 5 3】演出操作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。 20
- 【図 5 4】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 5 5】(a) は演出操作ユニットの演出操作リングを上前から見た斜視図であり、(b) は演出操作リングを下前から見た斜視図である。
- 【図 5 6】(a) は演出操作リングを分解して上前から見た分解斜視図であり、(b) は演出操作リングを分解して下前から見た分解斜視図である。
- 【図 5 7】(a) は演出操作ユニットの回転駆動ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は回転駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 5 8】回転駆動ユニットを分解して右前から見た分解斜視図である。
- 【図 5 9】回転駆動ユニットを分解して左前から見た分解斜視図である。
- 【図 6 0】演出操作ユニットの演出操作ボタンユニットを分解して前上から見た分解斜視図である。 30
- 【図 6 1】演出操作ボタンユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。
- 【図 6 2】(a) は押圧操作部が下降位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図であり、(b) は押圧操作部が上昇位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図である。
- 【図 6 3】演出操作ユニットの左側面図において演出操作リングと回転駆動ユニットとの関係を示す説明図である。
- 【図 6 4】演出操作ユニットを押圧操作部の押圧方向から見た平面図において演出操作リングと演出操作リング装飾基板との関係を示す説明図である。
- 【図 6 5】(a) は通常の状態を示す皿ユニットの正面図であり、(b) は押圧操作部が上昇位置の時の皿ユニットの正面図であり、(c) は押圧操作部の中央押圧操作部を押圧した時の皿ユニットの正面図である。 40
- 【図 6 6】(a) は扉枠の扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、(b) は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 6 7】扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 6 8】扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 6 9】(a) は扉枠の扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、(b) は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 7 0】扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 7 1】扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 7 2】(a) は扉枠における扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、(b) 50

は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図であり、(c)はトップ下カバーを外した状態で示す扉枠トップユニットの底面図である。

【図73】扉枠トップユニットを分解して前上から見た分解斜視図である。

【図74】扉枠トップユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。

【図75】各装飾基板と共に示す扉枠の正面図である。

【図76】パチンコ機における本体枠の正面図である。

【図77】パチンコ機における本体枠の背面図である。

【図78】本体枠を右前から見た斜視図である。

【図79】本体枠を左前から見た斜視図である。

【図80】本体枠を後ろから見た斜視図である。

10

【図81】本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図82】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図83】(a)は本体枠における正面左下隅を示す拡大斜視図であり、(b)は本体枠に対して扉枠を開いた時の本体枠の正面左下隅を示す拡大斜視図である。

【図84】本体枠に対する扉枠の開閉時における本体枠の接続ケーブル案内部材の動作を示す説明図である。

【図85】(a)は本体枠における球発射装置を前から見た斜視図であり、(b)は球発射装置を後ろから見た斜視図である。

【図86】(a)は本体枠の払出ベースユニットを前から見た斜視図であり、(b)は払出ベースユニットを後ろから見た斜視図である。

20

【図87】(a)は本体枠における払出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図88】(a)は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図89】払出ユニットの払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図である。

【図90】(a)は球抜可動片が開状態の時に払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図であり、(b)は(a)におけるA-A線で切断した断面図である。

【図91】扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。

30

【図92】本体枠における遊技球の流れを示す説明図である。

【図93】(a)は本体枠の基板ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は基板ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図94】基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。

【図95】基板ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図96】基板ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図97】左右方向中央で切断したパチンコ機の下部を示す拡大側面断面図である。

【図98】(a)は本体枠の施錠ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は施錠ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図99】パチンコ機における遊技盤の正面図である。

40

【図100】遊技盤における遊技球が流通する遊技領域内を示す正面図である。

【図101】遊技盤の表ユニットにおけるセンター役物と表演出ユニットの正面図である。

【図102】センター役物と共に表演出ユニットを左右方向中央で切断して右から見た側面断面図である。

【図103】表演出ユニットにおけるLEDと表導光板の反射凹部との関係を模式的に示す説明図である。

【図104】表導光板の発光態様を示す正面図である。

【図105】貯留球演出ユニットの正面側から見た分解斜視図である。

【図106】貯留球演出ユニットの背面側から見た分解斜視図である。

50

【図 1 0 7】貯留球演出ユニットの各種断面図である。

【図 1 0 8】貯留球演出ユニットの動作説明図である。

【図 1 0 9】球経路を説明する図である。

【図 1 1 0】表演出ユニットの表導光板を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図 1 1 1】下部可動演出ユニットにおいて下部前中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図 1 1 2】下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体及び下部後中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図 1 1 3】下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベース、下部左サイド昇降ベース及び下部右サイド昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体、下部後中央装飾体、下部左サイド装飾体、及び下部右サイド装飾を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図 1 1 4】遊技盤が図 1 1 3 の状態で演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機の正面図である。

【図 1 1 5】下部可動演出ユニットにおける四つの回転装飾体、左サイド回転装飾体、左サブサイド回転装飾体、右サイド回転装飾体、右サブサイド回転装飾体をそれぞれ展開して各面の装飾部の装飾を概略で示す説明図である。

【図 1 1 6】下部可動演出ユニットにおいて発光表示される矢印の種類（大きさ）を概略で示す説明図である。

【図 1 1 7】上部後可動演出ユニットの上部後左装飾体及び上部後右装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図 1 1 8】上部後可動演出ユニットの駆動機構を正面から概略で示す説明図である。

【図 1 1 9】上部後可動演出ユニットのクラッチ機構の構造を示す説明図である。

【図 1 2 0】上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図 1 2 1】上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体の動きを示す説明図である。

【図 1 2 2】周辺制御ユニットの正面分解斜視図である。

【図 1 2 3】周辺制御ユニットの背面分解斜視図である。

【図 1 2 4】周辺制御ユニットの正面図である。

【図 1 2 5】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図 1 2 6】（a）は、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、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 1 2 7】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 1 2 8】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 1 2 9】主制御MPUによって実行される事前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 1 3 0】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 1 3 1】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 1 3 2】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 1 3 3】主制御MPUによって実行される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 1 3 4】（A）は、当りについての抽選処理に用いられる当り判定テーブルであり、（B）は、大当りの種類についての抽選処理に用いられる大当り図柄決定テーブルであり、（C）は、小当りの種類についての抽選処理に用いられる小当り図柄決定テーブルである。

10

20

30

40

50

【図 1 3 5】主制御 M P U 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 1 3 6】主制御 M P U 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 1 3 7】主制御 M P U 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 1 3 8】主制御 M P U 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 1 3 9】主制御 M P U によって実行される大当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

10

【図 1 4 0】主制御 M P U によって実行される小当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】主制御 M P U 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 1 4 2】主制御 M P U 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 1 4 3】主制御 M P U 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 1 4 4】(A) は、普図当りについての抽選処理に用いられる普図当り判定テーブルであり、(B) は、普図当り時の開放パターンについての決定処理に用いられる普図当り時開放パターンテーブルである。

20

【図 1 4 5】主制御 M P U によって実行される普通図柄変動パターン決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 1 4 6】主制御 M P U によって実行される普通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 1 4 7】主制御 M P U によって実行される普通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 1 4 8】主制御 M P U によって実行される普通電動役物開放処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】周辺制御 I C 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。

30

【図 1 5 0】周辺制御 I C によって実行される 1 6 m S 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 1 5 1】周辺制御 I C によって実行される演出制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 2】周辺制御 I C によって実行される貯留球演出ユニット発動制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】周辺制御 I C によって実行される貯留球計数制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】周辺制御 I C によって実行される貯留球排出演出実行開始制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 5 5】周辺制御 I C によって実行される貯留球演出ユニット不具合判定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 6】周辺制御 I C によって実行される貯留球演出ユニット発動停止制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 7】(A) は、保留 1 時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルであり、(B) は、保留 2 時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルであり、(C) は、保留 3 時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルである。

【図 1 5 8】(D) は、保留 4 時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テ

50

ーブルである。

【図 1 5 9】保留変化演出パターンの決定に用いられる保留変化演出決定テーブルである。

【図 1 6 0】保留変化演出として保留移動変化演出の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。

【図 1 6 1】保留変化演出としてもぐり保留変化演出の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。

【図 1 6 2】保留変化演出としてビリヤード保留変化演出の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。

【図 1 6 3】(A)は、オーバー入賞発生回数 = 1、3、5、7 時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、(B)は、オーバー入賞発生回数 = 2 時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、(C)は、オーバー入賞発生回数 = 4 時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、(D)は、オーバー入賞発生回数 = 6 時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、(E)は、オーバー入賞発生回数 = 8 以降のオーバー入賞時演出決定テーブルである。

10

【図 1 6 4】大当り遊技の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。

【図 1 6 5】貯留球演出ユニットによる貯留球演出の一例を示す説明図である。

【図 1 6 6】導光板の発光表示の変形例を示す説明図である。

【図 1 6 7】導光板の発光表示の変形例を示す説明図である。

【図 1 6 8】スロットマシンの概略斜視図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0019】

[1. パチンコ機の全体構造]

本発明の一実施形態であるパチンコ機 1 について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1～図 12 を参照して本実施形態のパチンコ機 1 の全体構成について説明する。図 1 は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図 2 はパチンコ機の右側面図であり、図 3 はパチンコ機の左側面図であり、図 4 はパチンコ機の背面図である。図 5 はパチンコ機を右前から見た斜視図であり、図 6 はパチンコ機を左前から見た斜視図であり、図 7 はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。図 8 は演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機の正面図であり、図 9 は演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機を右前から見た斜視図である。また、図 10 は、本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図 11 はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図 12 はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

30

【0020】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠 2 と、外枠 2 の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠 3 と、扉枠 3 を開閉可能に支持していると共に外枠 2 に開閉可能に取付けられている本体枠 4 と、本体枠 4 に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠 3 を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球 B（図 90 を参照）が打込まれる遊技領域 5 a を有した遊技盤 5 と、を備えている。

40

【0021】

外枠 2 は、正面視の形状が上下に延びた四角形の枠に形成されている。外枠 2 は、左右に離間しており上下に延びている外枠左組立体 10 及び外枠右組立体 20 と、外枠左組立体 10 及び外枠右組立体 20 の上端同士を連結している外枠上部材 30 と、外枠左組立体 10 及び外枠右組立体 20 の下端同士を連結している外枠下部材 40 と、外枠上部材 30 の上面左端に取付けられている外枠上ヒンジ組立体 50 と、外枠左組立体 10 の右側面下部と外枠下部材 40 の上面左端に取付けられている外枠下ヒンジ部材 60 と、を備えている。

【0022】

50

外枠 2 は、パチンコ機 1 が設置される遊技ホールの島設備に取付けられ、外枠上ヒンジ組立体 50 と外枠下ヒンジ部材 60 とによって、本体枠 4 の本体枠上ヒンジ部材 510 と本体枠下ヒンジ組立体 520 とを同軸上で回転可能に支持して、本体枠 4 を正面視左側を中心にして前方へ開閉可能に取付けるためのものである。

【0023】

また、扉枠 3 は、本体枠 4 を閉じた時に、外枠下組立体 40 が、本体枠 4 における基板ユニット 620 のスピーカユニット 620a と協働して、本体枠スピーカ 622 のエンクロージャ 624 の一部を形成し、本体枠スピーカ 622 の後方へ出力されたサウンドを、位相反転させて前方へ放射することで、より重低音のサウンドを遊技者に聴かせることができるものである。

10

【0024】

扉枠 3 は、遊技球 B が打込まれる遊技盤 5 の遊技領域 5a を前側から視認可能に閉鎖し、遊技領域 5a 内に打込むための遊技球 B を貯留すると共に、貯留している遊技球 B を遊技領域 5a 内へ打込むために遊技者が操作するハンドル 182 を備えているものである。また、扉枠 3 は、パチンコ機 1 の前面全体を装飾するものである。

【0025】

また、扉枠 3 は、ハンドル 182 とは別に遊技者が操作可能な演出操作部 301 を備えており、遊技者参加型演出が実行された際に、遊技者が演出操作部 301 を操作することで遊技者が演出に参加できるようになり、遊技球 B による遊技に加えて、演出操作部 301 の操作によっても遊技者を楽しませることができるようになっている。

20

【0026】

本体枠 4 は、後部が外枠 2 の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤 5 の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベースユニット 500 と、本体枠 4 を外枠 2 に対して開閉可能に取付けると共に扉枠 3 を開閉可能に取付けるための本体枠上ヒンジ部材 510 及び本体枠下ヒンジ組立体 520 と、本体枠ベースユニット 500 を補強している本体枠補強フレーム 530 と、遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に遊技球 B を打込むための球発射装置 540 と、遊技ホールの島設備から供給される遊技球 B を受取る払出ベースユニット 550 と、払出ベースユニット 550 で受取った遊技球 B を遊技者側へ払出すための払出ユニット 560 と、電源基板 630 や払出制御基板 633 を有している基板ユニット 620 と、本体枠ベース 501 に取付けられた遊技盤 5 の後側を覆う裏カバー 640 と、外枠 2 と本体枠 4、及び扉枠 3 と本体枠 4 の間を施錠する施錠ユニット 650 と、を備えている。

30

【0027】

本体枠 4 は、遊技球 B を打込むことで遊技が行われる遊技領域 5a を有した遊技盤 5 を保持すると共に、遊技球 B を遊技者側へ払出したり、遊技に使用された遊技球 B をパチンコ機 1 の後方（遊技ホールの島設備側）へ排出したり、するためのものである。本体枠 4 は、前方が開放された箱状に形成されており、内部に前方から遊技盤 5 が着脱可能に収容される。また、本体枠 4 は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠 2 に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠 3 が開閉可能に取付けられる。

【0028】

遊技盤 5 は、遊技者の操作によって遊技球 B が行われる遊技領域 5a と、遊技領域 5a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1000 と、前構成部材 1000 の後側に取付けられており遊技領域 5a の後端を区画する板状の遊技パネル 1100 と、遊技パネル 1100 の後側下部に取付けられている基板ホルダ 1200 と、基板ホルダ 1200 の後面に取付けられており主制御基板 1310 を有している主制御ユニット 1300 と、主制御基板 1310 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示する機能表示ユニット 1400 と、遊技パネル 1100 の後側に配置されている基板ボックスとして構成される周辺制御ユニット 1500 と、正面視において遊技領域 5a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1600 と、遊技パネル 1100 の前面に取付けられる表ユニット 2000 と、遊技パネル 1100 の後面に取付けられる裏ユニット

40

50

3000と、を備えている。裏ユニット3000には、遊技状態に応じて可動演出や発光演出を行うことが可能な各種の演出ユニットを備えている。

【0029】

遊技盤5の遊技領域5a内には、遊技球Bと当接し所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘と、遊技球Bの受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定数の遊技球Bの払出し）を付与する一般入賞口2001a～2001d、第一始動口2002、ゲート部2003、第二始動口2004、第一大入賞口2005及び第二大入賞口2006と、を備えている。障害釘は、遊技パネル1100の前面に植設されている。一般入賞口2001a～2001d、第一始動口2002、ゲート部2003、第二始動口2004、第一大入賞口2005及び第二大入賞口2006は、表ユニット2000に備えられている。

10

【0030】

遊技盤5の遊技領域5a内には、遊技者がハンドルユニット180のハンドル182を操作することで、遊技球Bを打込むことができる。これにより、遊技球Bが、遊技領域5a内の一般入賞口2001a～2001d、第一始動口2002、ゲート部2003、第二始動口2004、第一大入賞口2005及び第二大入賞口2006等に、受入れられたり通過したりするように、遊技者に対してハンドル182の打込操作を楽しませることができる。

【0031】

また、遊技盤5は、遊技領域5a内に遊技球Bを打込むことで変化する遊技状態に応じて、演出表示装置1600に所定の演出画像を表示させたり、表演出ユニット2600、下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300等により可動演出や発光演出を行わせたりして、遊技者を楽しませることができる。

20

【0032】

[2. 外枠の全体構成]

パチンコ機1の外枠2について、図13～図18を参照して説明する。図13はパチンコ機における外枠の正面図であり、図14は外枠の背面図であり、図15は外枠の右側面図である。また、図16は外枠を前から見た斜視図であり、図17は外枠を後ろから見た斜視図である。図18は、外枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。外枠2は、遊技ホール等のパチンコ機1が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。外枠2は、正面視の形状が上下に延びた四角形の枠に形成されている。

30

【0033】

外枠2は、図示するように、左右に離間しており上下に延びている外枠左組立体10及び外枠右組立体20と、外枠左組立体10及び外枠右組立体20の上端同士を連結している外枠上部材30と、外枠左組立体10及び外枠右組立体20の下端同士を連結している外枠下組立体40と、外枠上部材30の上面左端に取付けられている外枠上ヒンジ組立体50と、外枠左組立体10の右側面下部と外枠下組立体40の上面左端に取付けられている外枠下ヒンジ部材60と、を備えている。

【0034】

外枠2は、本体枠4を閉じた時に、外枠下組立体40が、本体枠4における基板ユニット620のスピーカユニット620aと協働して、本体枠スピーカ622のエンクロージャ624の一部を形成していると共に、本体枠スピーカ622の後方へ出力されたサウンドを、位相反転させて前方へ放射することができるものである。

40

【0035】

外枠2は、外枠上ヒンジ組立体50が、本体枠4の本体枠上ヒンジ部材510を着脱可能に支持することができる。外枠2は、外枠上ヒンジ組立体50と外枠下ヒンジ部材60とによって、本体枠4の本体枠上ヒンジ部材510と本体枠下ヒンジ組立体520とを同軸上で回転可能に支持することができ、本体枠4を正面視左側を中心にして前方へ開閉可能に取付けることができる。

50

【0036】

[2-1. 外枠左組立体及び外枠右組立体]

外枠2の外枠左組立体10及び外枠右組立体20について、主に図19を参照して詳細に説明する。図19は、外枠の外枠左組立体及び外枠右組立体をそれぞれ分解して前から見た分解斜視図である。外枠2の外枠左組立体10及び外枠右組立体20は、それぞれが上下に延びており、互いに左右に離間して配置されている。外枠左組立体10及び外枠右組立体20は、本体枠4の本体枠上ヒンジ部材510及び本体枠下ヒンジ組立体520を同軸上で回転可能に支持して、外枠2に対して本体枠4を開閉可能に取付けるためのものである。

【0037】

まず、外枠左組立体10は、前後方向が一定の幅（奥行）で上下に延びている外枠左部材11と、外枠左部材11の右側面上端に取付けられている左上連結部材12と、外枠左部材11の右側面下端に取付けられている左下連結部材13と、を備えている。

【0038】

外枠左部材11は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金の押出型材によって形成されている。外枠左部材11は、左側面における前後方向を三等分したうちの後側の部位において平坦状に右方へ窪んでいる凹部11aと、右側面における凹部11aとは反対側の部位から右方へ膨出している膨出部11bと、膨出部11bを上下に貫通している空洞部11cと、を備えている。外枠左部材11は、凹部11aや膨出部11bによって、強度・剛性が高められていると共に、空洞部11cによって、重量が軽減されている。

【0039】

また、外枠左部材11は、左右両側面において、上下に延びた複数の溝が形成されている。左側面の複数の溝は、V字状に形成されており、右側面の複数の溝は、半円形状に形成されている。外枠左部材11は、後述する外枠右組立体20の外枠右部材21と左右対称形状に形成されている。

【0040】

左上連結部材12は、外枠左部材11の上端と外枠上部材30の左端とを連結するためのものである。左上連結部材12は、水平に延びた平板状の水平固定部12aと、水平固定部12aの左辺における前後方向の中間から上方へ延出している平板状の上横固定部12bと、水平固定部12aの左辺における上横固定部12bの前後両側から下方へ延出している平板状の一对の下横固定部12cと、を備えている。左上連結部材12は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0041】

左上連結部材12は、後側の下横固定部12cを外枠左部材11の空洞部11c内に挿入させると共に、水平固定部12aを外枠左部材11の上端に当接させ、更に、前側及び後側の下横固定部12cを外枠左部材11の右側面に当接させた状態で、外枠左部材11の左側面の外側から下横固定部12cにビスを振じ込むことで、外枠左部材11に取付けられる。また、左上連結部材12は、水平固定部12aを外枠上部材30の左端側の下面に当接させると共に、上横固定部12bを外枠上部材30の左側面の切欠部30a内に挿入させた状態で、水平固定部12a及び上横固定部12bを通して外枠上部材30にビスを振じ込むことで、外枠上部材30に取付けられる。

【0042】

左下連結部材13は、外枠左部材11の下端と外枠下組立体40（外枠下部材41）の左端とを連結するためのものである。左下連結部材13は、水平に延びた平板状の水平固定部13aと、水平固定部13aの左辺から上方へ延出していると共に水平固定部13aよりも後方へ延出している平板状の上横固定部13bと、上横固定部13bの下辺における水平固定部よりも後側の部位から下方へ延出している平板状の下横固定部13cと、上横固定部13bの後辺から右方へ短く延出している平板状の当接部13dと、を備えている。左下連結部材13は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0043】

左下連結部材13は、当接部13dの後面を外枠左部材11の膨出部11bの前面に当接させると共に、上横固定部13bの左側面を外枠左部材11の右側面に当接させ、水平固定部13aの下面を外枠左部材11の下端と一致させた状態で、外枠左部材11の左側面の外側から上横固定部13bにビスを振じ込むことで、外枠左部材11に取付けられる。また、左下連結部材13は、水平固定部13aを外枠下部材41の左端側の上面に当接させると共に、下横固定部13cを外枠下部材41の左側面の切欠部41aに挿入させた状態で、水平固定部13a及び下横固定部13cを通して外枠下部材にビスを振じ込むことで、外枠下部材41に取付けられる。

【0044】

次に、外枠右組立体20は、前後方向が一定の幅（奥行）で上下に延びている外枠右部材21と、外枠右部材21の左側面上端に取付けられている右上連結部材22と、外枠右部材21の左側面下端に取付けられている右下連結部材23と、外枠右部材21の左側面上部に取付けられている上鉤掛部材24と、外枠右部材21の左側面下部に取付けられている下鉤掛部材25と、を備えている。

【0045】

外枠右部材21は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金の押出型材によって形成されている。外枠右部材21は、右側面における前後方向を三等分したうちの後側の部位において平坦状に左方へ窪んでいる凹部21aと、左側面における凹部21aとは反対側の部位から左方へ膨出している膨出部21bと、膨出部21bを上下に貫通している空洞部21cと、を備えている。外枠右部材21は、凹部21aや膨出部21bによって、強度・剛性が高められていると共に、空洞部21cによって、重量が軽減されている。

【0046】

また、外枠右部材21は、左右両側面において、上下に延びた複数の溝が形成されている。右側面の複数の溝は、V字状に形成されており、左側面の複数の溝は、半円形状に形成されている。外枠右部材21は、外枠左組立体10の外枠左部材11と左右対称形状に形成されている。

【0047】

右上連結部材22は、外枠右部材21の上端と外枠上部材30の右端とを連結するためのものである。右上連結部材22は、水平に延びた平板状の水平固定部22aと、水平固定部22aの右辺における前後方向の中間から上方へ延出している平板状の上横固定部22bと、水平固定部22aの右辺における上横固定部22bの前後両側から下方へ延出している平板状の一对の下横固定部22cと、を備えている。右上連結部材22は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0048】

右上連結部材22は、後側の下横固定部22cを外枠右部材21の空洞部21c内に挿入させると共に、水平固定部22aを外枠右部材21の上端に当接させ、更に、前側及び後側の下横固定部22cを外枠右部材21の左側面に当接させた状態で、外枠右部材21の右側面の外側から下横固定部22cにビスを振じ込むことで、外枠右部材21に取付けられる。また、右上連結部材22は、水平固定部22aを外枠上部材30の右端側の下面に当接させると共に、上横固定部22bを外枠上部材30の右側面の切欠部30a内に挿入させた状態で、水平固定部22a及び上横固定部22bを通して外枠上部材30にビスを振じ込むことで、外枠上部材30に取付けられる。

【0049】

右下連結部材23は、外枠右部材21の下端と外枠下組立体40（外枠下部材41）の右端とを連結するためのものである。右下連結部材23は、水平に延びた平板状の水平固定部23aと、水平固定部23aの右辺から上方へ延出していると共に水平固定部23aよりも後方へ延出している平板状の上横固定部23bと、上横固定部23bの下辺における水平固定部よりも後側の部位から下方へ延出している平板状の下横固定部23cと、上

10

20

30

40

50

横固定部 2 3 b の後辺から左方へ短く延出している平板状の当接部 2 3 d と、を備えている。右下連結部材 2 3 は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0050】

右下連結部材 2 3 は、当接部 2 3 d の後面を外枠右部材 2 1 の膨出部 2 1 b の前面に当接させると共に、上横固定部 2 3 b の右側面を外枠右部材 2 1 の左側面に当接させ、水平固定部 2 3 a の下面を外枠右部材 2 1 の下端と一致させた状態で、外枠右部材 2 1 の右側面の外側から上横固定部 2 3 b にビスを振じ込むことで、外枠右部材 2 1 に取付けられる。また、右下連結部材 2 3 は、水平固定部 2 3 a を外枠下部材 4 1 の右端側の上面に当接させると共に、下横固定部 2 3 c を外枠下部材 4 1 の右側面の切欠部 4 1 a に挿入させた状態で、水平固定部 2 3 a 及び下横固定部 2 3 c を通して外枠下部材にビスを振じ込むことで、外枠下部材 4 1 に取付けられる。

10

【0051】

上鉤掛部材 2 4 及び下鉤掛部材 2 5 は、後述する本体枠 4 における施錠ユニット 6 5 0 の外枠用鉤 6 5 3 が掛止されるものである。上鉤掛部材 2 4 は、前後方向に一定の幅で上下に延びており外枠右部材 2 1 の左側面に取付けられる平板状の取付部 2 4 a と、取付部 2 4 a の前辺から左方へ延出しており上側の外枠用鉤 6 5 3 が掛止される平板状の掛止片部 2 4 b と、を備えている。

【0052】

下鉤掛部材 2 5 は、前後方向に一定の幅で上下に延びており外枠右部材 2 1 の左側面に取付けられる平板状の取付部 2 5 a と、取付部 2 5 a の前辺から左方へ延出しており下側の外枠用鉤 6 5 3 が掛止される平板状の掛止片部 2 5 b と、掛止片部 2 5 b を前後に貫通しており下側の外枠用鉤 6 5 3 が挿通可能な挿通口 2 5 c と、を備えている。

20

【0053】

[2-2. 外枠上部材]

外枠 2 の外枠上部材 3 0 について、主に図 1 8 を参照して詳細に説明する。外枠上部材 3 0 は、左右に離間している外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 の上端同士を連結するためのものである。外枠上部材 3 0 は、前後方向の幅が、外枠左部材 1 1 及び外枠右部材 2 1 の前後方向と略同じ幅で、上下方向の厚さが一定で、左右方向に延びており、木材によって形成されている。外枠上部材 3 0 は、左右方向の長さが、後述する外枠下組立体 4 0 の外枠下部材 4 1 の左右方向の長さと同じに形成されている。

30

【0054】

外枠上部材 3 0 は、左右両側面における前後方向の中央において、上下に貫通した状態で左右方向中央側へそれぞれ窪んでいる切欠部 3 0 a を備えている。これら左右両端の切欠部 3 0 a には、左上連結部材 1 2 の上横固定部 1 2 b 及び右上連結部材 2 2 の上横固定部 2 2 b がそれぞれ挿入された状態で取付けられる。

【0055】

また、外枠上部材 3 0 は、左側端部において、上面と前面が一般面よりも窪んだ取付段部 3 0 b を備えている。この取付段部 3 0 b には、後述する外枠上ヒンジ組立体 5 0 が取付けられる。

【0056】

[2-3. 外枠下組立体]

外枠 2 の外枠下組立体 4 0 について、主に図 2 0 を参照して詳細に説明する。図 2 0 は、外枠の外枠下組立体を分解して前から見た分解斜視図である。外枠下組立体 4 0 は、左右に離間している外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 の下端同士を連結すると共に、パチンコ機 1 において扉枠 3 よりも下側を閉鎖して装飾するためのものである。

【0057】

外枠下組立体 4 0 は、左右に離間している外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 の下端同士を連結しており左右に延びている外枠下部材 4 1 と、外枠下部材 4 1 の前方に配置されており外枠下部材 4 1 に沿って左右に延びていると共に後方が開放されている箱状の幕板前部材 4 2 と、幕板前部材 4 2 の後側に取付けられていると共に外枠下部材 4 1 の上

50

面に取り付けられており前方が開放されている左右に延びた箱状の幕板後部材 4 3 と、幕板後部材 4 3 の上面における左端に形成されている球嚙防止機構 4 4 と、を備えている。

【0058】

外枠下部材 4 1 は、前後方向の幅が、外枠左部材 1 1 及び外枠右部材 2 1 の前後方向と略同じ幅で、上下方向の厚さが一定で、左右方向に延びており、木材によって形成されている。外枠下部材 4 1 は、左右方向の長さが、外枠上部材 3 0 の左右方向の長さと同じに形成されている。

【0059】

外枠下部材 4 1 は、左右両側面における前後方向の中央において、上下に貫通した状態で左右方向中央側へそれぞれ窪んでいる切欠部 4 1 a を備えている。これら左右両端の切欠部 4 1 a には、左下連結部材 1 3 の下横固定部 1 3 c 及び右下連結部材 2 3 の下横固定部 2 3 c がそれぞれ挿入された状態で取付けられる。これにより、外枠左部材 1 1 及び外枠右部材 2 1 の下端同士を連結することができる。

【0060】

また、外枠下部材 4 1 は、上面から凹んでおり、幕板後部材 4 3 の下部が挿入される凹部 4 1 b を備えている。凹部 4 1 b は、左右に延びていると共に、前後方向中央の後ろ寄りの位置から前端側へ抜けている。この凹部 4 1 b により、幕板前部材 4 2 及び幕板後部材 4 3 により形成される幕板内部空間 4 0 a の容積を可及的に広くしている。

【0061】

幕板前部材 4 2 は、左右方向の長さが外枠下部材 4 1 と同じ長さに延びており、高さに対して前後方向の奥行が短い横長の直方体状の箱状に形成されており、後側の全面が開放されている。幕板前部材 4 2 は、開放されている後側を、幕板後部材 4 3 によって閉鎖することで、幕板後部材 4 3 と協働して本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 の一部となる幕板内部空間 4 0 a を形成する。幕板前部材 4 2 は、右端付近の前面において、前後に貫通していると共に左右に延びている長孔状の開口部 4 2 a を備えている。

【0062】

幕板後部材 4 3 は、左右方向の長さが外枠下部材 4 1 よりも若干短く延びており、前方が開放された箱状に形成されている。幕板後部材 4 3 は、前面に幕板前部材 4 2 を取付けることで、幕板前部材 4 2 と協働して本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 の一部となる幕板内部空間 4 0 a を形成する。幕板後部材 4 3 は、上面における左右方向中央部において、左右に延びていると共に上方へ突出しており幕板内部空間 4 0 a と連通している筒状の接続筒部 4 3 a を有している。接続筒部 4 3 a は、上端が、幕板後部材 4 3 の一般的な上面と一致している前端側から後方へ向かうほど上方へ位置するように傾斜している。本実施形態では、接続筒部 4 3 a の上端は、45度の角度で傾斜している。

【0063】

この接続筒部 4 3 a は、左右方向の長さが、幕板後部材 4 3 全体の約 1/3 の長さに形成されていると共に、前後方向の奥行が、幕板後部材 4 3 全体の奥行よりも若干短く形成されている。接続筒部 4 3 a 内には、前端側と後端側とを結ぶ複数のリブ 4 3 b が備えられている。この接続筒部 4 3 a の上端には、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 における基板ユニット 6 2 0 のスピーカユニット 6 2 0 a におけるスピーカカバー 6 2 1 の接続部 6 2 1 c が接続されて、スピーカユニット 6 2 0 a の内部空間と連通した状態となり、エンクロージャ 6 2 4 を形成する。

【0064】

球嚙防止機構 4 4 は、幕板後部材 4 3 の上面における左端において、外枠下ヒンジ部材 6 0 の部位に遊技球 B が滞留することで、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球 B が挟まれるのを防止するためのものである。

【0065】

球嚙防止機構 4 4 は、幕板後部材 4 3 の上面における左端に形成されており、後述する外枠下ヒンジ部材 6 0 が際されるように平坦に形成された載置部 4 4 a と、載置部 4 4 a の左端において上方へ向かって開口している第一排出口 4 4 b と、載置部 4 4 a における

10

20

30

40

50

第一排出口 4 4 b よりも右方で上方へ向かって開口している第二排出口 4 4 c と、載置部 4 4 a の後辺及び右辺から上方へ延出している立壁部 4 4 d と、立壁部 4 4 d の上端から前方へ突出していると共に上面が後方へ向かうに従って上方に位置するように傾斜している上端突出部 4 4 e と、を備えている。

【0066】

第一排出口 4 4 b は、後述する外枠下ヒンジ部材 6 0 の排出孔 6 0 d と一致する位置に形成されている。第一排出口 4 4 b 及び第二排出口 4 4 c は、遊技球 B が通過可能な大きさに形成されている。第一排出口 4 4 b 及び第二排出口 4 4 c は、幕板内部空間 4 0 a とは連通しておらず、幕板後部材 4 3 の後面に開口している。したがって、第一排出口 4 4 b 及び第二排出口 4 4 c に進入した遊技球 B を、幕板後部材 4 3 の後方へ排出することができる。

10

【0067】

この球嚙防止機構 4 4 は、球嚙防止機構 4 4 は、外枠下ヒンジ部材 6 0 と後述する本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 との間の隙間を通して、ピアノ線等の不正な工具が挿入された場合、載置部 4 4 a の後端から立上っている立壁部 4 4 d により、不正な工具の侵入を阻止することができる。仮に、不正な工具の先端が立壁部 4 4 d に当接することで、上方へ曲がったとしても、立壁部 4 4 d の上端に備えられている前方へ突出した上端突出部 4 4 e に当接し、これ以上の侵入を阻止することができる。したがって、外枠下ヒンジ部材 6 0 の部位を介して、不正行為が行われるのを防止することができる。

20

【0068】

ところで、載置部 4 4 a の後端に立壁部 4 4 d を備えた場合、外枠 2 に対して本体枠 4 を開けた時に、何らかの理由により載置部 4 4 a 上に落下した遊技球 B が、立壁部 4 4 d によって外枠 2 の後方への移動が阻止されるため、載置部 4 4 a 上に遊技球 B が滞留し易くなる。そして、載置部 4 4 a 上に遊技球 B が滞留していると、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる際に、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球 B が挟み込まれてしまい、本体枠 4 を閉じることができなくなる問題が発生する。

【0069】

これに対して、本実施形態の球嚙防止機構 4 4 では、外枠下ヒンジ部材 6 0 上や載置部 4 4 a 上に落下した遊技球 B を、外枠下ヒンジ部材 6 0 の排出孔 6 0 d と第一排出口 4 4 b を通して、又は、第二排出口 4 4 c を通して、遊技球 B を幕板後部材 4 3 の後方（外枠 2 の後方）へ排出することができ、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球 B が挟まれるのを防止することができる。

30

【0070】

外枠下組立体 4 0 は、幕板前部材 4 2 及び幕板後部材 4 3 の上面に左右に離間して配置されている一对の案内部材 4 5 と、幕板前部材 4 2 の開口部 4 2 a を後側から閉鎖している平板状のグリル部材 4 6 と、グリル部材 4 6 を挟んで開口部 4 2 a を閉鎖するように幕板前部材 4 2 の内部に取付けられており前後に延びた二つの円筒を有したポート部材 4 7 と、幕板後部材 4 3 の接続筒部 4 3 a の上端に配置される枠状のシール部材 4 8 と、を備えている。

【0071】

一对の案内部材 4 5 は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、扉枠 3 の下端が当接するものである。案内部材 4 5 は、摩擦抵抗の低い低摩擦材料によって形成されており、本体枠 4 の下端を滑り易くして、開閉を容易にしている。

40

【0072】

グリル部材 4 6 は、無数の小穴を有したパンチングメタルにより形成されている。ポート部材 4 7 は、二つの円筒により、グリル部材 4 6 を介して幕板内部空間 4 0 a（エンクロージャ 6 2 4）と外枠 2 の前方とを連通させている。ポート部材 4 7 は、二つの円筒が、所定の内径で所定の長さに形成されており、ヘルムホルツ共鳴の原理により本体枠スピーカ 6 2 2 から後方（エンクロージャ 6 2 4 内）へ発せられた低音を共振・増幅させて、豊かな低音を外枠 2 の前方（遊技者側）へ放射することができる。つまり、本実施形態で

50

は、本体枠スピーカ６２２のエンクロージャ６２４がバスレフ型とされており、遊技者に対して重低音を聞かせることができる。

【００７３】

シール部材４８は、外枠２に対して本体枠４を閉じた時に、接続筒部４３ａの上端と本体枠４におけるスピーカカバー６２１の接続部６２１ｃの下端との間に挟まれて圧縮されるものであり、接続筒部４３ａと接続部６２１ｃとの間からスピーカのエンクロージャ内の音が漏れるのを防止するものである。

【００７４】

〔２－４．外枠上ヒンジ組立体〕

外枠２の外枠上ヒンジ組立体５０について、主に図２１を参照して詳細に説明する。図２１（ａ）は外枠２の外枠上ヒンジ組立体を分解して前上から見た分解斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を前下から見た分解斜視図である。外枠上ヒンジ組立体５０は、外枠左組立体１０の上端と外枠上部材３０の左端に取付けられるものであり、外枠２に対して本体枠４をヒンジ回転可能に取付けるためのものである。外枠上ヒンジ組立体５０は、外枠左部材１１の凹部１１ａの上端と外枠上部材３０の取付段部３０ｂとに取付けられる外枠上ヒンジ部材５１と、外枠上ヒンジ部材５１に取付けられているロック部材５２と、ロック部材５２を外枠上ヒンジ部材５１に取付けている取付ビス５３と、を備えている。

【００７５】

外枠上ヒンジ部材５１は、水平に延びた平板状で外枠上部材３０の取付段部３０ｂの上面に取付けられる上固定部５１ａと、上固定部５１ａの前辺から前方へ延出している平板状の前方延出部５１ｂと、前方延出部５１ｂの右辺の途中から前方へ向かうに従って前方延出部５１ｂの左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝５１ｃと、上固定部５１ａの左辺から下方へ延びている平板状の横固定部５１ｄと、前方延出部５１ｂの左辺から前辺を周って軸受溝５１ｃが開口している部位までの端縁から下方へ延びており横固定部５１ｄと連続している平板状の端縁壁部５１ｅと、を備えている。外枠上ヒンジ部材５１は、金属板をプレス成型により打抜き・屈曲させて形成されている。外枠上ヒンジ部材５１は、軸受溝５１ｃ内において、本体枠上ヒンジ部材５１０の後述する本体枠上ヒンジピン５１２を回転可能に支持することができる。

【００７６】

ロック部材５２は、前後に延びている帯板状のロック本体５２ａと、ロック本体５２ａの後端から右方へ突出している操作片５２ｂと、ロック本体５２ａの後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部５２ｃと、ロック本体５２ａの後端付近で上下に貫通している取付孔５２ｄと、を備えている。ロック部材５２は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材５２は、取付ビス５３によって、外枠上ヒンジ部材５１における前方延出部５１ｂの下面で、軸受溝５１ｃよりも後側の部位に回転可能に取付けられる。

【００７７】

ロック部材５２は、外枠上ヒンジ部材５１に取付けた状態で、ロック本体５２ａが、平面視で軸受溝５１ｃを遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠上ヒンジ部材５１の端縁壁部５１ｅにおける軸受溝５１ｃの開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている。また、ロック本体５２ａの後端から左方へ延びている弾性部５２ｃの先端は、外枠上ヒンジ部材５１における端縁壁部５１ｅの内周面に当接している。このロック部材５２は、弾性部５２ｃの付勢力によって取付孔５２ｄを中心に、前端が左方へ回転する方向に付勢されている。したがって、通常の状態では、ロック部材５２のロック本体５２ａの前端付近の右側面が、端縁壁部５１ｅに当接している。この状態では、軸受溝５１ｃにおけるロック本体５２ａよりも前側の部位に、本体枠上ヒンジ部材５１０の本体枠上ヒンジピン５１２を収容可能な空間が形成される。

【００７８】

このロック部材５２は、操作片５２ｂを操作することで、弾性部５２ｃの付勢力に抗してロック本体５２ａを回転させることができる。そして、操作片５２ｂの操作によって、

ロック本体 5 2 a を、その前端が左方へ移動する方向へ回動させることで、平面視において軸受溝 5 1 c からロック本体 5 2 a を後退させることができ、軸受溝 5 1 c が全通している状態とすることができる。これにより、軸受溝 5 1 c 内に本体枠上ヒンジピン 5 1 2 を挿入したり、軸受溝 5 1 c 内から本体枠上ヒンジピン 5 1 2 を外したりすることができる。

【0079】

[2-5. 外枠下ヒンジ部材]

外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 6 0 について、主に図 1 8 を参照して詳細に説明する。外枠下ヒンジ部材 6 0 は、水平に延びた平板状の水平部 6 0 a と、水平部 6 0 a の左辺において前後方向中央よりも後側の部位から上方へ立上っている平板状の立上部 6 0 b と、水平部 6 0 a の前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン 6 0 c と、水平部 6 0 a を上下に貫通しており遊技球 B が一つのみ通過可能な大きさの排出孔 6 0 d と、を備えている。この外枠下ヒンジ部材 6 0 は、金属板をプレス成型により打抜き・屈曲させて形成されている。

【0080】

外枠下ヒンジ部材 6 0 の水平部 6 0 a は、平面視において、左辺を底辺とした台形に形成されている。外枠下ヒンジピン 6 0 c は、円柱状で、上下方向中央よりも上部が、上端が窄まった円錐台状に形成されている。この外枠下ヒンジピン 6 0 c は、水平部 6 0 a の前端付近における左寄りの位置に取付けられている。排出孔 6 0 d は、水平部 6 0 a において、立上部 6 0 b の前後方向中央の部位と接し、水平部 6 0 a の左辺から右方へ逆 U 字状に延びるように形成されている。この排出孔 6 0 d は、外枠下組立体 4 0 における球嘴防止機構 4 4 の第一排出口 4 4 b と、略同じ大きさに形成されている。

【0081】

外枠下ヒンジ部材 6 0 は、外枠 2 に組立てた状態で、水平部 6 0 a の後部が、外枠下組立体 4 0 における幕板後部材 4 3 の載置部 4 4 a 上に載置され、図示しないビスによって幕板後部材 4 3 に固定されている。また、立上部 6 0 b が、外枠左部材 1 1 の右側面における膨出部 1 1 b よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠下ヒンジ部材 6 0 は、外枠下ヒンジピン 6 0 c を、本体枠 4 の本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 における外枠用下ヒンジ孔 5 2 1 a に挿通させることで、外枠上ヒンジ部材 5 1 と協働して本体枠 4 を開閉可能に取付けることができる。

【0082】

また、外枠 2 を組立てた状態では、排出孔 6 0 d が、外枠下組立体 4 0 における球嘴防止機構 4 4 の第一排出口 4 4 b と一致している。これにより、水平部 6 0 a 上の遊技球 B を、排出孔 6 0 d 及び第一排出口 4 4 b を通して、外枠 2 の後方へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる時に、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球 B が、本体枠 4 が閉じられるのに従って、外枠 2 と本体枠 4 との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔 6 0 d から排出させることができる。この際に、排出孔 6 0 d が、パチンコ機 1 に組立てた状態で、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球 B を、排出孔 6 0 d から排出させることで本体枠 4 よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠下ヒンジ部材 6 0 の部位に遊技球 B が留まり難くすることができる。

【0083】

[3. 扉枠の全体構成]

パチンコ機 1 の扉枠 3 について、主に図 2 2 ～図 3 0 を参照して詳細に説明する。図 2 2 はパチンコ機における扉枠の表面図であり、図 2 3 は扉枠の背面図であり、図 2 4 は扉枠の左側面図であり、図 2 5 は扉枠の右側面図である。図 2 6 は扉枠を右前から見た斜視図であり、図 2 7 は扉枠を左前から見た斜視図であり、図 2 8 は扉枠を後ろから見た斜視図である。図 2 9 は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 3 0 は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0084】

扉枠3は、外枠2の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠4を介して外枠2の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠3は、遊技球Bが打込まれる遊技盤5の遊技領域5aを前側から視認可能に閉鎖し、遊技領域5a内に打込むための遊技球Bを貯留すると共に、貯留している遊技球Bを遊技領域5a内へ打込むために遊技者が操作するハンドル182を備えているものである。また、扉枠3は、パチンコ機1の前面全体を装飾するものである。

【0085】

扉枠3は、正面視の外形が上下に延びた四角形で枠状の扉枠ベースユニット100と、扉枠ベースユニット100に着脱可能に取付けられており本体枠4に取付けられた遊技盤5の遊技領域5aを前方から視認可能に閉鎖しているガラスユニット160と、ガラスユニット160の下部を後側から覆うように扉枠ベースユニット100に取付けられている防犯カバー170と、扉枠ベースユニット100の前面右下隅に取付けられているハンドルユニット180と、扉枠ベースユニット100の前面下部に取付けられている皿ユニット200と、皿ユニット200の上側で扉枠ベースユニット100の前面左部に取付けられている扉枠左サイドユニット400と、皿ユニットの上側で扉枠ベースユニット100の前面右部に取付けられている扉枠右サイドユニット410と、扉枠左サイドユニット400及び扉枠右サイドユニット410の上側で扉枠ベースユニット100の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット450と、を備えている。

【0086】

扉枠ベースユニット100は、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されており前後に貫通している扉窓101aを有した扉枠ベース101と、扉枠ベース101の前面右下に取付けられているハンドル取付部材102と、扉枠ベース101の後側で背面視右下隅に取付けられているスピーカダクト103と、扉枠ベース101の後側の下部における背面視右端付近に取付けられている扉枠主中継基板104と、扉枠主中継基板104の背面視左方に取付けられている扉枠副中継基板105と、扉枠副中継基板105の背面視左方に取付けられているハンドル後中継基板106と、扉枠主中継基板104と扉枠副中継基板105の一部とを後側から被覆する扉枠中継基板カバー107と、ハンドル後中継基板106を後側から被覆するハンドル後中継基板カバー108と、配線ケーブルを被覆するケーブルカバー109と、を備えている。

【0087】

また、扉枠ベースユニット100は、扉枠ベース101の後側に取付けられている枠状の扉枠補強ユニット110と、扉枠補強ユニット110に取付けられている扉枠上ヒンジ組立体120及び扉枠下ヒンジ部材125と、扉枠補強ユニット110に取付けられている開閉用のシリンダ錠130と、扉枠ベース101の後側でハンドル後中継基板106の上方に取付けられている球送給ユニット140と、扉枠ベース101の後側の下部における背面視右側に取付けられているファールカバーユニット150と、を備えている。

【0088】

扉枠補強ユニット110は、扉枠ベース101の後側に取付けられることで、扉枠ベース101を補強して剛性を付与するものである。扉枠上ヒンジ組立体120及び扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠3を本体枠4に対して開閉可能に取付けるためのものである。シリンダ錠130は、本体枠4の施錠ユニット650と協働して、扉枠3と本体枠4との開閉、及び、外枠2と本体枠4との開閉施錠に使用されるものである。

【0089】

また、球送給ユニット140は、上皿201内の遊技球Bを一つずつ本体枠4の球発射装置540へ供給するためのものである。ファールカバーユニット150は、球発射装置540により発射されて遊技盤5の遊技領域5a内に到達しなかった遊技球B（ファール球）を、下皿202に誘導すると共に、払出装置580から払出された遊技球Bを、上皿201又は下皿202に誘導するためのものである。

【0090】

ガラスユニット１６０は、透明なガラス板１６２を有しており扉枠ベース１０１の扉窓１０１ａを閉鎖している。防犯カバー１７０は、ガラスユニット１６０の下部を後方から覆うように扉枠ベース１０１に取付けられている。ハンドルユニット１８０は、遊技者が回転操作可能なハンドル１８２を備えており、ハンドル１８２を操作することで、上皿２０１内の遊技球Ｂを、球発射装置５４０によって遊技盤５の遊技領域５ａ内に打込む遊技を行うためのものである。

【００９１】

[３－１．扉枠ベースユニットの全体構成]

扉枠３の扉枠ベースユニット１００について、主に図３１～図３３を参照して詳細に説明する。図３１（ａ）は扉枠の扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。図３２は扉枠ベース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３３は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【００９２】

扉枠ベースユニット１００は、正面視左辺側が本体枠４に対してヒンジ回転可能に取付けられ、本体枠４の前面を開閉可能に閉鎖していると共に、本体枠４に取付けられている遊技盤の遊技領域を前方から視認可能としている。扉枠ベースユニット１００は、外形が上下に延びた四角形で平板状の扉枠ベース１０１と、扉枠ベース１０１の前面右下に取付けられておりハンドルユニット１８０を取付けるためのハンドル取付部材１０２と、扉枠ベース１０１の後側で背面視右下隅に取付けられているスピーカダクト１０３と、を備えている。

【００９３】

また、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース１０１の後側の下部における背面視右端付近に取付けられている扉枠主中継基板１０４と、扉枠ベース１０１の後側の下部における扉枠主中継基板１０４の背面視左方に取付けられている扉枠副中継基板１０５と、扉枠ベース１０１の後側の下部における扉枠副中継基板１０５の背面視左方に取付けられているハンドル後中継基板１０６と、扉枠ベース１０１の後側に取付けられており扉枠主中継基板１０４と扉枠副中継基板１０５の一部とを後側から被覆する扉枠中継基板カバー１０７と、扉枠ベース１０１の後側に取付けられておりハンドル後中継基板１０６を後側から被覆するハンドル後中継基板カバー１０８と、扉枠ベース１０１の後側に取付けられており配線ケーブルを被覆するケーブルカバー１０９と、を備えている。

【００９４】

更に、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース１０１の後側に取付けられている枠状の扉枠補強ユニット１１０と、扉枠補強ユニット１１０に取付けられている扉枠上ヒンジ組立体１２０及び扉枠下ヒンジ部材１２５と、扉枠補強ユニット１１０に取付けられている開閉用のシリンダ錠１３０と、扉枠ベース１０１の後側でハンドル後中継基板１０６の上方に取付けられている球送給ユニット１４０と、扉枠ベース１０１の後側の下部における背面視右側に取付けられているファールカバーユニット１５０と、を備えている。

【００９５】

この扉枠ベースユニット１００には、前面下隅にハンドルユニット１８０が、扉窓１０１ａの下側前面に皿ユニット２００が、扉窓１０１ａの左外側前面に扉枠左サイドユニット４００が、扉窓１０１ａの右外側前面に扉枠右サイドユニット４１０が、扉窓１０１ａの上外側前面に扉枠トップユニット４５０が、それぞれ取付けられるものである。

【００９６】

また、扉枠ベースユニット１００には、扉窓１０１ａを後方から閉鎖するようにガラスユニット１６０が取付けられると共に、ガラスユニット１６０の下部を後方から覆うように透明な防犯カバー１７０が取付けられるものである。

【００９７】

[３－１－１．扉枠ベース]

扉枠3における扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101について、主に図31～図33を参照して詳細に説明する。扉枠ベース101は、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されている。扉枠ベース101は、前後に貫通しており、正面視における内周形状が上下に延びた略四角形に形成された扉窓101aを備えている。扉窓101aは、内周を形成している上辺及び左右両辺が、扉枠ベース101の外周にそれぞれ接近しており、内周を形成している下辺が、扉枠ベース101の下端から上下方向の約1/3の高さに位置している。このように、扉枠ベース101は、前後に貫通している扉窓101aにより全体が枠状に形成されている。この扉枠ベース101は、合成樹脂により一体成形されている。

【0098】

扉枠ベース101は、前面における正面視右下隅に形成されており左端側が右端側よりも前方へやや突出するように傾斜しているハンドル取付座面101bと、ハンドル取付座面101bと扉窓101aとの間で正面視右端付近に後面から前方へ向かって窪み、扉枠補強ユニット110のシリンダ取付フレーム115が挿入される挿入凹部101cと、挿入凹部101cにおいて前後に貫通しておりシリンダ錠130のシリンダ本体131が挿通されるシリンダ挿通孔101dと、シリンダ挿通孔101d及びハンドル取付座面101bの正面視左側で前後に貫通しており球送給ユニット140の進入口141a及び球抜口141bを前方に臨ませるための球送給開口101eと、を備えている。

【0099】

また、扉枠ベース101は、左右方向中央より左寄り且つハンドル取付座面101bと略同じ高さで前後に貫通しておりファールカバーユニット150の球放出口150dを前方に臨ませる下皿用球通過口101fと、正面視左端付近で扉窓101aの下辺に隣接するように前後に貫通しておりファールカバーユニット150の貫通球通路150aを前方に臨ませる上皿用球通過口101gと、扉窓101aの内周に沿って後面から前方へ向かって窪み、ガラスユニット160のガラス枠161が挿入されるガラスユニット取付部101hと、を備えている。

【0100】

また、扉枠ベース101は、正面視左下隅（上皿用球通過口101gの下方）に形成されており前後に貫通した縦長の複数のスリット101iを、備えている。複数のスリット101iの後側にスピーカダクト103が取付けられる。また、複数のスリット101iは、パチンコ機1を組立てた状態で、前方に皿ユニット200における皿ユニットベース211のスピーカ口211bが位置していると共に、後方に本体枠4のスピーカユニット620aにおける本体枠スピーカ622が位置しており、本体枠スピーカ622からの音を前方へ放射することができる。

【0101】

更に、扉枠ベース101は、扉窓101aの下方でハンドル取付座面101bの上方において、前後に貫通している貫通孔101jを備えている。この貫通孔101jは、扉枠ベースユニット100側と皿ユニット200側とを接続する配線ケーブル（図示は省略）が挿通されるものであり、後述する扉枠補強ユニット110における中間補強フレーム114の貫通部114bと一致するように形成されている。

【0102】

[3-1-2. ハンドル取付部材]

扉枠ベースユニット100のハンドル取付部材102について、主に図31～図33を参照して詳細に説明する。ハンドル取付部材102は、扉枠ベース101の前面にハンドルユニットを取付けるためのものであり、扉枠ベース101の前面のハンドル取付座面101bに取付けられる。

【0103】

ハンドル取付部材102は、前後方向へ延びた円筒状の筒部102aと、筒部102aの後端から筒部102a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102bと、筒部102a内に突出していると共に筒部102aの軸方向全長に亘って延びており

10

20

30

40

50

筒部 102a 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 102c と、筒部 102a の外周面とフランジ部 102b の前面とを繋ぎ、筒部 102a の周方向に対して複数配置された補強リブ 102d と、を備えている。

【0104】

ハンドル取付部材 102 は、フランジ部 102b の後面を、扉枠ベース 101 におけるハンドル取付座面 101b の前面に当接させた状態で、ビスによってハンドル取付座面 101b に取付けられる。

【0105】

筒部 102a は、内径がハンドルユニット 180 におけるハンドルベース 181 の基部 181a の外径よりも若干大きく形成されている。三つの突条 102c は、一つが筒部 102a の上部に備えられており、残り二つが筒部 102a の下部に備えられている。これら三つの突条 102c は、ハンドルベース 181 における三つの溝部 181c と対応する位置に形成されている。したがって、ハンドル取付部材 102 は、三つの突条 102c と、ハンドルベース 181 の三つの溝部 181c とを一致させた状態でのみ、筒部 102a 内にハンドルベース 181 の基部 181a を挿入させることができ、扉枠ベース 101 に対してハンドルベース 181（ハンドルユニット 180）の回転位置を規制することができる。

【0106】

なお、ハンドル取付部材 102 は、フランジ部 102b の後面に対して、筒部 102a の軸線が垂直に延びていることから、扉枠ベース 101 の傾斜しているハンドル取付座面 101b に取付けることで、筒部 102a の軸線が右前方へ延びるように傾いた状態となり、ハンドルユニット 180 を同様に傾いた状態で扉枠ベース 101 に取付けることができる。

【0107】

[3-1-3. スピーカダクト]

扉枠ベースユニット 100 のスピーカダクト 103 について、主に図 31～図 33 を参照して詳細に説明する。このスピーカダクト 103 は、筒状に形成されており、扉枠ベース 101 の後側において複数のスリット 101i が形成されている部位に取付けられる。スピーカダクト 103 は、パチンコ機 1 を組立てた状態で、筒状の部位の後端が、本体枠 4 の本体枠スピーカ 622 の前方に位置している。これにより、本体枠 4 の本体枠スピーカ 622 から放射（出力）された音（サウンド）を、拡散させることなく前方へ誘導することができ、扉枠ベース 101 の複数のスリット 101i 及び皿ユニット 200 の皿ユニットベース 211 におけるスピーカ口 211b を通して、パチンコ機 1 の前方（遊技者側）へ良好に誘導することができる。

【0108】

また、スピーカダクト 103 は、筒状の部位の下方の後面に、接続ケーブル 503 を保持するケーブルホルダ 103a を備えている。ケーブルホルダ 103a は、扉枠中継基板カバー 107 よりも正面視左方に配置されており、扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 に接続されている接続ケーブル 503 を、扉枠 3 の左端側へ延びるように保持している。

【0109】

[3-1-4. 扉枠主中継基板・扉枠副中継基板・ハンドル後中継基板]

扉枠ベースユニット 100 の扉枠主中継基板 104、扉枠副中継基板 105、ハンドル後中継基板 106 について、主に図 32 及び図 33 等を参照して説明する。扉枠主中継基板 104 は、外形が上下に延びた四角形に形成されており、扉枠ベース 101 の後側の下部における背面視右下隅に取付けられる。扉枠主中継基板 104 は、ハンドル後中継基板 106 と本体枠 4 の基板ユニット 620 におけるインターフェイス基板 635 との接続を中継するためのものであり、本体枠 4 から延びている接続ケーブル 503（図 83 及び図 84 を参照）の一部が接続される。

【0110】

扉枠副中継基板 105 は、外形が、上下に延びた四角形の上部の正面視右側に左右に延びた四角形が組み合わされた逆 L 字状に形成されており、上下に延びているが扉枠主中継基板 104 の背面視左方に隣接するように、扉枠ベース 101 の後側に取付けられている。扉枠副中継基板 105 は、ハンドルユニット 180 のハンドル装飾基板 184、皿ユニット 200 の皿ユニット中継基板 214、扉枠左サイドユニット 400 の扉枠左サイド装飾基板 402、扉枠右サイドユニット 410 のサイド窓内装飾部装飾基板 413 及び扉枠右サイド装飾基板 418、扉枠トップユニット 450 の扉枠トップ中継基板 467 等と、本体枠 4 のインターフェイス基板 635 との接続を中継するためのものであり、本体枠 4 から延びている接続ケーブル 503 の残りが接続される。

【0111】

扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 は、接続端子が後方へ向かって突出するように、扉枠ベース 101 に取付けられる。扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 は、扉枠ベースユニット 100 を組立てた状態で、扉枠主中継基板 104 と扉枠副中継基板 105 の上下に延びている部位とが、扉枠中継基板カバー 107 によって後側が被覆された状態となり、扉枠副中継基板 105 の残りの部位が、ファールカバーユニット 150 によって後側が被覆された状態となる。

【0112】

ハンドル後中継基板 106 は、外形が左右に延びた四角形に形成されており、扉枠ベース 101 の後側における球送給開口 101e の下方でハンドル取付座面 101b の後側に取付けられる。ハンドル後中継基板 106 は、扉枠主中継基板 104 とハンドルユニット 180 のハンドル回転検知センサ 189、ハンドルタッチセンサ 192、単発ボタン操作センサ 194、及び球送給ユニット 140 の球送給ソレノイド 145 との接続を中継するためのものである。ハンドル後中継基板 106 は、扉枠ベースユニット 100 を組立てた状態で、ハンドル後中継基板カバー 108 によって後側が被覆された状態となる。

【0113】

[3-1-5. 扉枠中継基板カバー・ハンドル後中継基板カバー・ケーブルカバー]

扉枠ベースユニット 100 の扉枠中継基板カバー 107、ハンドル後中継基板カバー 108、及びケーブルカバー 109 について、主に図 31～図 33 を参照して説明する。扉枠中継基板カバー 107 は、扉枠ベース 101 の後側に取付けることで、扉枠主中継基板 104 と扉枠副中継基板の一部（逆 L 字状の上下に延びている部位）の後側を被覆するものである。扉枠中継基板カバー 107 は、前方及び正面視左方が開放された箱状に形成されている。扉枠ベースユニット 100 に組立てた状態では、後側を被覆している扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 の接続端子が扉枠中継基板カバー 107 の内部に露出しており、開放されている左側から接続ケーブル 503 を内部に挿入して、それら端子に接続することができる。

【0114】

ハンドル後中継基板カバー 108 は、ハンドル後中継基板 106 の後側を被覆するように扉枠ベース 101 の後側に取付けられるものである。ケーブルカバー 109 は、扉枠補強ユニット 110 における中間補強フレーム 114 の後側に取付けられ、扉枠主中継基板 104 と皿ユニット 200 の球貸操作ユニット 220 とを接続する配線ケーブル（図示は省略）を被覆するためのものである。ケーブルカバー 109 は、左右に延びた箱状に形成されており、前面の左端付近と下面の左右方向中央に、配線ケーブルを通すための開口が形成されている。

【0115】

[3-1-6. 扉枠補強ユニット]

扉枠ベースユニット 100 の扉枠補強ユニット 110 について、主に図 31～図 33 を参照して詳細に説明する。扉枠補強ユニット 110 は、扉枠ベース 101 の後側に取付けられることで、平板状の扉枠ベース 101 を補強して、扉枠ベースユニット 100 に剛性を付与している。扉枠補強ユニット 110 は、左右に離間して配置されている上下に延びた左補強フレーム 111 及び右補強フレーム 112 と、左補強フレーム 111 及び右補強

10

20

30

40

50

フレーム 1 1 2 の上端同士を連結している左右に延びた上補強フレーム 1 1 3 と、左補強フレーム 1 1 1 の下端から上寄りの位置に左端側が取付けられており右補強フレーム 1 1 2 付近まで右方へ延びた中間補強フレーム 1 1 4 と、中間補強フレーム 1 1 4 の右端と右補強フレーム 1 1 2 とを連結しているシリンダ取付フレーム 1 1 5 と、右補強フレーム 1 1 2 の後側に上下に離間して複数取付けられており本体枠 4 の施錠ユニット 6 5 0 の扉枠用鉤 6 5 2 が掛止される鉤掛部材 1 1 6 と、を備えている。

【0116】

左補強フレーム 1 1 1 及び右補強フレーム 1 1 2 は、左右方向が一定の幅で、扉枠ベース 1 0 1 の上下の高さと略同じ長さで上下に延びている。右補強フレーム 1 1 2 には、上下方向に離間しており、前後方向に貫通している複数の挿通孔が形成されている。これら挿通孔は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉めた時に、施錠ユニット 6 5 0 の扉枠用鉤 6 5 2 の先端が挿通される。上補強フレーム 1 1 3 は、上下方向が一定の幅で、扉枠ベース 1 0 1 の左右の幅と略同じ長さで左右に延びている。

【0117】

中間補強フレーム 1 1 4 は、上下方向が上補強フレーム 1 1 3 の上下の幅よりも広い幅で左右に延びている。中間補強フレーム 1 1 4 は、左端付近において上端から下方へ四角く切欠かれた切欠部 1 1 4 a と、右端付近において前後に貫通している貫通部 1 1 4 b と、を有している。切欠部 1 1 4 a は、扉枠ベース 1 0 1 の上皿用球通過口 1 0 1 g と、貫通部 1 1 4 b は、扉枠ベース 1 0 1 の貫通孔 1 0 1 j と、それぞれ一致する位置に形成されている。

【0118】

シリンダ取付フレーム 1 1 5 は、左右に離間して配置されており正面視において上下に延びた四角形の平板状に形成されている一対の後片部と、一対の後片部の対面しているそれぞれの辺から前方へ平板状に延出している一対の側片部と、一対の前方延出部の前端的辺同士を連結している平板状の前片部と、を備えている。このシリンダ取付フレーム 1 1 5 は、平面視の形状が前方へ突出した凸形状に形成されている。シリンダ取付フレーム 1 1 5 は、左側の後片部が中間補強フレーム 1 1 4 の右端に取付けられ、右側の後片部が右補強フレーム 1 1 2 に取付けられる。このシリンダ取付フレーム 1 1 5 は、前片部にシリンダ錠 1 3 0 が取付けられる。

【0119】

鉤掛部材 1 1 6 は、右補強フレーム 1 1 2 の後側において、前後に貫通している挿通孔の部位に取付けられている。これら鉤掛部材 1 1 6 は、施錠ユニット 6 5 0 の扉枠用鉤 6 5 2 が掛止される。

【0120】

扉枠補強ユニット 1 1 0 を構成している左補強フレーム 1 1 1、右補強フレーム 1 1 2、上補強フレーム 1 1 3、中間補強フレーム 1 1 4、シリンダ取付フレーム 1 1 5、及び鉤掛部材 1 1 6 は、金属板をプレス成型によって打抜き・屈曲することで形成されている。これらは、リベットによって組立てられている。

【0121】

扉枠補強ユニット 1 1 0 は、左補強フレーム 1 1 1、右補強フレーム 1 1 2、及び上補強フレーム 1 1 3 が、扉枠ベース 1 0 1 の左辺、右辺、及び上辺に沿うように組立てられていると共に、中間補強フレーム 1 1 4 が、扉枠ベース 1 0 1 の扉窓 1 0 1 a の下方に位置するように組立てられている。

【0122】

扉枠補強ユニット 1 1 0 は、図示しない複数のビスにより扉枠ベース 1 0 1 の後側に取付けられる。この扉枠補強ユニット 1 1 0 は、扉枠ベース 1 0 1 に取付けた状態で、中間補強フレーム 1 1 4 の切欠部 1 1 4 a 及び貫通部 1 1 4 b が、扉枠ベース 1 0 1 の上皿用球通過口 1 0 1 g 及び貫通孔 1 0 1 j と一致した状態となると共に、シリンダ取付フレーム 1 1 5 が、扉枠ベース 1 0 1 の挿入凹部 1 0 1 c 内に挿入された状態となる。

【0123】

〔 3－1－7．扉枠上ヒンジ組立体〕

扉枠ベースユニット 100 の扉枠上ヒンジ組立体 120 について、主に図 31～図 33 を参照して説明する。扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠補強ユニット 110 の正面視左上隅に取付けられる。扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠 3 を、扉枠下ヒンジ部材 125 と協働して本体枠 4 に対してヒンジ回転可能に取付けるためのものである。扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠補強ユニット 110 に取付けられるヒンジブラケット 121 と、ヒンジブラケット 121 に上下方向へ移動可能に取付けられる扉枠上ヒンジピン 122 と、扉枠上ヒンジピン 122 に取付けられる錨部材 123 と、扉枠上ヒンジピン 122 を上方へ移動するように付勢しているロックバネ 124 と、を備えている。

【 0124 】

ヒンジブラケット 121 は、正面視四角形の平板状の取付片 121a と、取付片 121a の上辺及び下辺から前方へ延出している平板状の突出片 121b と、を備えている。ヒンジブラケット 121 は、取付片 121a が扉枠補強ユニット 110 に取付けられる。ヒンジブラケット 121 は、金属板を屈曲させて形成されている。

【 0125 】

扉枠上ヒンジピン 122 は、円柱状の金属棒を L 字状に屈曲させたものである。扉枠上ヒンジピン 122 は、扉枠上ヒンジ組立体 120 に組立てた状態で、上下に延びている部位が、ヒンジブラケット 121 における一对の突出片 121b の前端付近において下方から貫通し、上端が上側の突出片 121b よりも上方へ延び出していると共に、水平に延びている部位が下側の突出片 121b の下面に当接している。扉枠上ヒンジピン 122 は、上端が本体枠 4 の本体枠上ヒンジ部材 510 における上ヒンジ本体 511 の扉枠用上ヒンジ孔 511a に回転可能に挿通される。

【 0126 】

錨部材 123 は、Eリングとされており、扉枠上ヒンジピン 122 における一对の突出片 121b の間となる部位に取付けられている。ロックバネ 124 は、コイル状に形成されており、錨部材 123 とヒンジブラケット 121 における下側の突出片 121b との間において扉枠上ヒンジピン 122 の上下に延びている部位の周りに被せられている。このロックバネ 124 により、錨部材 123 を介して扉枠上ヒンジピン 122 が上方へ付勢されている。

【 0127 】

扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 がロックバネ 124 により上方へ付勢された状態となっており、扉枠上ヒンジピン 122 における下端の水平に延びている部位が下側の突出片 121b の下面に当接することで、これ以上の上方への移動が規制されている。この状態では、扉枠上ヒンジピン 122 の上端が、上側の突出片 121b の上面よりも所定量上方に突出している。

【 0128 】

扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 における下端の水平に延びている部位を、ロックバネ 124 の付勢力に抗してその部位を下方へ移動させると、扉枠上ヒンジピン 122 を全体的に下方へ移動させることができ、扉枠上ヒンジピン 122 の上端を、上側の突出片 121b の上面よりも下方へ没入させることができる。したがって、扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 の上端を、本体枠上ヒンジ部材 510 の扉枠用上ヒンジ孔 511a に対して下方から挿入させたり、下方へ抜いたりすることができる。これにより、扉枠上ヒンジピン 122 の上端を、本体枠上ヒンジ部材 510 の扉枠用上ヒンジ孔 511a に挿入させることで、扉枠 3 の正面視上部左端を、本体枠 4 に対してヒンジ回転可能に支持させることができる。

【 0129 】

また、扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 における上下に延びている部位が、後述する扉枠下ヒンジ部材 125 の扉枠下ヒンジピン 126 と同軸上に位置している。これにより、扉枠上ヒンジピン 122 と扉枠下ヒンジピン 126 とによって、扉枠 3 を本体枠 4 に対して良好な状態でヒンジ回転させることができる。

【0130】

[3-1-8. 扉枠下ヒンジ部材]

扉枠ベースユニット100の扉枠下ヒンジ部材125について、主に図31～図33を参照して説明する。扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠補強ユニット110の正面視左下隅に取付けられる。扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠3を、扉枠上ヒンジ組立体120と協働して本体枠4に対してヒンジ回転可能に取付けるためのものである。

【0131】

扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠補強ユニット110に取付けられ正面視四角形で平板状の取付片125aと、取付片125aの下辺から前方へ延出している平板状の突出片125bと、突出片125bの前端付近の下面から下方へ突出している扉枠下ヒンジピン126（図22等を参照）と、を備えている。

10

【0132】

扉枠下ヒンジ部材125の取付片125a及び突出片125bは、金属板を屈曲させて形成されている。扉枠下ヒンジピン126は、円柱状の金属棒で、下端部の外周にテーパ状の面取りが施されている。この扉枠下ヒンジピン126は、扉枠ベースユニット100に組立てた状態で、突出片125bにおける扉枠上ヒンジ組立体120の扉枠上ヒンジピン122の上下に延びている部位と同軸上となる部位に取付けられている。

【0133】

この扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠下ヒンジピン126を本体枠側下ヒンジ部材の扉枠用ヒンジ孔に挿入することで、扉枠3を本体枠4に対してヒンジ回転可能に支持することができる。

20

【0134】

[3-1-9. シリンダ錠]

扉枠ベースユニット100のシリンダ錠130について、主に図31～図33を参照して詳細に説明する。シリンダ錠130は、扉枠補強ユニット110のシリンダ取付フレーム115に取付けられ、後述する施錠ユニット650と協働して、扉枠3と本体枠4との開閉、及び、外枠2と本体枠4との開閉施錠に使用されるものである。シリンダ錠130は、前後に延びた円柱状のシリンダ本体131と、シリンダ本体131の前端面に形成されている鍵穴132と、シリンダ本体131の後側に取付けられており鍵穴132に挿入され正規の鍵を回転させると一緒に回転する回転伝達部材133と、を備えている。

30

【0135】

シリンダ錠130のシリンダ本体131は、シリンダ取付フレーム115の前片部を後方から貫通して後端が前片部に取付けられている。回転伝達部材133は、後方が開放された円筒状（詳しくは、後方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状）に形成されており、中心軸を挟んで対向した位置に後端から前方へ向かって切欠かれた一対の切欠部を有している。回転伝達部材133は、本体枠4における施錠ユニット650の伝達シリンダ654が後方から挿入されるように形成されており、伝達シリンダ654の一対の突起が一対の切欠部内に挿入されることで、回転伝達部材133（鍵穴132に挿入された鍵）の回転を、伝達シリンダ654に伝達させて回転させることができる。

【0136】

シリンダ錠130は、扉枠3に組立てた状態で、シリンダ本体131の前端が皿ユニット200における皿ユニット本体252のシリンダ挿通口252hの前端と略一致した状態となる（図22等を参照）。

40

【0137】

[3-1-10. 球送給ユニット]

扉枠ベースユニット100の球送給ユニット140について、主に図34及び図35を参照して詳細に説明する。図34(a)は扉枠ベースユニットの球送給ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は球送給ユニットを後ろから見た斜視図である。図35(a)は球送給ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は球送給ユニットの後ケースと不正防止部材を外して後ろから見た分解斜視図である。球送給ユニット140は、

50

皿ユニット 200 の上皿 201 から供給される遊技球 B を一つずつ本体枠 4 の球発射装置 540 へ供給することができると共に、上皿 201 内に貯留された遊技球 B を、上皿球抜ボタン 222 の操作によって下皿 202 へ抜くことができるものである。

【0138】

球送給ユニット 140 は、皿ユニット 200 の上皿 201 から遊技球 B が供給され前後方向に貫通している進入口 141 a、及び進入口 141 a の下側に開口する球抜口 141 b を有し後方が開放された箱状の前カバー 141 と、前カバー 141 の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通している前カバー 141 の進入口 141 a から進入した遊技球 B を球発射装置 540 へ供給するための打球供給口 142 a を有した後カバー 142 と、後カバー 142 及び前カバー 141 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 141 の後側で進入口 141 a と球抜口 141 b との間を仕切る仕切部 143 a を有した球抜部材 143 と、球抜部材 143 の仕切部 143 a 上の遊技球 B を一つずつ後カバー 142 の打球供給口 142 a へ送り、前カバー 141 と後カバー 142 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給部材 144 と、球送給部材 144 を回動させる球送給ソレノイド 145 と、を備えている。

10

【0139】

この球送給ユニット 140 は、図示するように、正面視で、球送給部材 144 が進入口 141 a の右側に配置されており、球送給部材 144 の左側に球抜部材 143 が、球送給部材 144 の右側に球送給ソレノイド 145 がそれぞれ配置されている。

20

【0140】

球送給ユニット 140 の前カバー 141 は、正面視で球抜口 141 b の左側に、球抜部材 143 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 141 c を備えており、このスリット 141 c から後述する球抜部材 143 の作動棒 143 c が前方へ延びだすようになっている。また、前カバー 141 は、進入口 141 a の上縁から上側が上方へ延びだしており、扉枠 3 を組立てた際に、上皿球抜後ユニット 240 における後ベース 241 の球送給誘導路 241 b 及び球抜誘導路 241 c の上流端側の後方へ開放されている部位を後側から閉鎖するように形成されている。

【0141】

球抜部材 143 は、進入口 141 a よりも下側で進入口 141 a と球抜口 141 b との間を仕切り上面が球送給部材 144 の方向へ向かって低くなる仕切部 143 a と、仕切部 143 a の球送給部材 144 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 141 b 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棒部 143 b と、回動棒部 143 b の上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棒 143 c と、作動棒 143 c よりも下側で回動棒部 143 b の側面から仕切部 143 a とは反対側へ突出した錘部 143 d と、を備えている。球抜部材 143 の作動棒 143 c は、前カバー 141 に形成された円弧状のスリット 141 c を通して前方へ突出するように形成されている（図 34 (a) を参照）。作動棒 143 c は、扉枠ベース 101 の球送給開口 101 e を介して皿ユニット 200 の上皿球抜ボタン 222 の押圧操作によって下方へ移動する上皿球抜スライダ 242 の作動伝達部 242 b の上端（上面）と当接する。

30

40

【0142】

球送給部材 144 は、進入口 141 a 及び球抜部材 143 の仕切部 143 a の方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 144 a と、遮断部 144 a の後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部 144 b と、球保持部 144 b の後端から下方へ延出する棒状の棹部 144 c と、を備えている。球送給部材 144 における遮断部 144 a と球保持部 144 b は、それぞれ回転軸芯を中心とした約 180° の角度範囲内に隣接して形成されている。また、球送給部材 144 の球保持部 144 b は、一つの遊技球 B を保持可能な大きさとされている。球送給部材 144 は、球送給ソレノイド 145 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 144 c 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。

50

【0143】

この球送給部材144は、遮断部144aが仕切部143aの方向を向くと同時に球保持部144bが打球供給口142aと連通した方向を向いた供給位置と、球保持部144bが仕切部143a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。球送給部材144が供給位置の時には、球保持部144bに保持された遊技球Bが、打球供給口142aから球発射装置540へ供給されると共に、進入口141aから仕切部143a上に進入した遊技球Bが、遮断部144aによって球保持部144b（打球供給口142a）側への移動が遮断されて仕切部143a上に留まった状態となる。一方、球送給部材144が保持位置へ回動すると、球保持部144bが仕切部143aの方向を向くと共に、球保持部144bの棹部144c側の端部が打球供給口142aを閉鎖した状態となり、仕切部143a上の遊技球Bが一つだけ球保持部144b内に保持される。

10

【0144】

また、球送給ユニット140は、球送給ソレノイド145の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送給作動棹146と、球送給作動棹146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、球送給部材144を上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送給クランク147と、を備えている。

【0145】

球送給作動棹146は、球送給ソレノイド145の下方の部位に鉄板146aを備えている。球送給作動棹146は、左右に延びており、球送給クランク147とは反対側の端部（右端部）が前後に延びた軸周りに回転可能に前カバー141及び後カバー142に取付けられている。球送給作動棹146は、球送給ソレノイド145が駆動されると、発生する磁力によって鉄板146aが球送給ソレノイド145の方（上方）へ引寄せられ、右端部を中心にして球送給クランク147に近い左端部側が上方へ移動するように回動する。その後、球送給ソレノイド145の駆動が解除されると、磁力が消滅することによって鉄板146aの自重が作用して、右端部を中心にして球送給クランク147に近い左端部側が下方へ移動するように回動して初めの状態に復帰する。これにより、球送給作動棹146は、球送給ソレノイド145によって、球送給クランク147に近い左端部（先端）が上下方向に揺動することとなる。

20

【0146】

球送給クランク147は、球送給作動棹146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147aと、係合部147aの球送給作動棹146と係合する側とは反対側に配置され前カバー141と後カバー142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147bと、軸部147bから上方へ延出しており、球送給部材144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144c（図35（b）を参照）と係合する伝達部147cと、を備えている。

30

【0147】

この球送給ユニット140は、球送給ソレノイド145の駆動により球送給作動棹146の先端（左端）を上方へ移動させることで、球送給作動棹146を介して球送給クランク147を前後に延びた軸周りに回動させることができる。

【0148】

球送給ユニット140は、球送給ソレノイド145の非駆動時（通常時）では、球送給作動棹146が球送給ソレノイド145の下端から離れて先端が下方へ位置した状態となり、この状態では球送給部材144が供給位置に位置した状態となる。また、球送給ソレノイド145の駆動時では、球送給作動棹146が球送給ソレノイド145の下端に吸引されて先端（左端）が上方へ位置した状態となり、球送給部材144が保持位置へ回動する。つまり、球送給ソレノイド145が駆動される（ONの状態）と、球送給部材144が遊技球Bを一つ受入れ、球送給ソレノイド145の駆動が解除される（OFFの状態）と、球送給部材144が受入れた遊技球Bを球発射装置540側へ送る（供給する）ことができる。この球送給ユニット140における球送給ソレノイド145の駆動は、払出制御基板633の発射制御部633b（図125を参照）により発射ソレノイド542の駆

40

50

動制御と同期して制御される。

【0149】

また、球送給ユニット140は、回動可能に軸支されている球拔部材143か、錘部143d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。しかしながら、球拔部材143の前方へ突出している作動棹143cが、皿ユニット200の上皿球拔ボタン222の押圧操作によって動作する上皿球拔スライダ242の作動伝達部242bの上端と当接することで、その回動が規制されているため、通常の状態では、球拔部材143の仕切部143aが進入口141aと球抜口141bとの間に位置して仕切っており、球抜口141b側へ遊技球Bが侵入することはない。

【0150】

そして、遊技者が、皿ユニットの上皿球拔ボタンを下方へ押圧操作すると、上皿球拔スライダが作動伝達部と共に下方へスライドし、作動伝達部の下方への移動に伴って作動棹143cも相対的に下方へ移動することとなる。作動伝達部と共に作動棹143cが下方へ移動すると、球拔部材143が正面視反時計周りの方向へ回動し、仕切部143aが進入口141aと球抜口141bとの間から移動して仕切りが解除される。これにより、進入口141aから進入した遊技球Bが、球抜口141b側へ落下し、球抜口141bから皿ユニット200における上皿球拔後ユニット240の球拔誘導路241cへと排出され、下皿球供給口211cを介して下皿202へ排出（供給）させることができる。

【0151】

なお、球拔部材143の作動棹143cが当接する作動伝達部242bが形成されている上皿球拔スライダ242は、バネ243によって上方へ付勢されているので、仕切部143a上に遊技球Bが勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹143cを介してバネ243によって吸収させることができ、球拔部材143等が破損するのを防止することができる。遊技球Bが仕切部143aで跳ね返るのを防止することができる。

【0152】

また、球送給ユニット140は、後カバー142における打球供給口142aの背面視で右上に前方へ窪んだ矩形状の取付凹部142b（図35（b）等を参照）が形成されていると共に、その取付凹部142b内に不正防止部材148が取付けられている。球送給ユニット140の不正防止部材148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142の取付凹部142b内に対して後側から脱着可能に取付けられている。

【0153】

不正防止部材148は、正面視の外形が左右に延びた長形状に形成されており、右辺から左方へ所定距離の間において、上下方向略中央で上下に分離している上片部148a及び下片部148bと、上片部148a及び下片部148bの互いに対向している辺の先端側（正面視右端側）でC面取り状にそれぞれ形成されている傾斜部148cと、を備えている。不正防止部材148の上片部148aは、不正防止部材148の一般面に対して、正面視右端が後方へ突出するように屈曲させられている。下片部148bは、不正防止部材148の一般面と同一面上に延びている。これにより、平面視において、上片部148aと下片部148bとによって、右方に向かうに従って広がるV字状の溝を形成している。

【0154】

不正防止部材148は、後カバー142の取付凹部142bに取付けられることで、上片部148aと下片部148bとで形成されるV字状の溝が、打球供給口142a内と連通した状態となる。

【0155】

この不正防止部材148によれば、紐を取付けた不正な遊技球Bを、上皿から球送給ユニット140を介して球発射装置540により遊技領域5a内に打込み、不正な遊技球Bに取付けられた紐を操作して、不正な遊技球Bを第一始動口等に出し入れさせるような不正行為が行われる際に、球発射装置540により発射（打球）された不正な遊技球Bの勢

10

20

30

40

50

いによって、不正な遊技球 B に取付けられた紐を、上片部 148a と下片部 148b との間に挿入させた上で、上片部 148a と下片部 148b とによって形成された V 字状の狭くなった部位により切断させることができ、紐を取付けた不正な遊技球 B を用いた不正行為が行われるのを防止することができる。

【0156】

[3-1-11. ファールカバーユニット]

扉枠ベースユニット 100 のファールカバーユニット 150 について、主に図 36 及び図 37 を参照して詳細に説明する。図 36 (a) は扉枠ベースユニットのファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 37 は、蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。ファールカバーユニット 150 は、扉枠ベース 101 の後側の下部における背面視右側に取付けられている。ファールカバーユニット 150 は、球発射装置 540 により発射されて遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に到達しなかった遊技球 B (ファール球) を、下皿 202 に誘導すると共に、払出装置 580 から払出された遊技球 B を、上皿 201 又は下皿 202 に誘導するためのものである。ファールカバーユニット 150 は、図示するように、扉枠ベース 101 の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体 151 と、ユニット本体 151 の前面に取付けられている平板状の蓋部材 152 と、を備えている。

10

【0157】

ファールカバーユニット 150 は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠 4 の下部満タン球経路ユニットの通常誘導路と皿ユニットの上皿球供給口とを連通させる貫通球通路 150a と、貫通球通路 150a の正面視右下側で後方へ向かって開口しており本体枠 4 の下部満タン球経路ユニットの満タン誘導路と連通可能な満タン球受口 150b と、を備えている。

20

【0158】

また、ファールカバーユニット 150 は、満タン球受口 150b の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠 4 の球発射装置により発射されにも関わらず遊技領域 5a 内へ到達しなかった遊技球 B (ファール球) を受けるファール球受口 150c と、正面視右下隅付近で前方へ向かって開口しており満タン球受口 150b 及びファール球受口 150c に受入れられた遊技球 B を前方へ放出すると共に皿ユニットの下皿球供給口と連通する球放出口 150d と、を備えている。

30

【0159】

更に、ファールカバーユニット 150 は、ユニット本体 151 及び蓋部材 152 によって、満タン球受口 150b 及びファール球受口 150c と球放出口 150d との間に形成されており所定量の遊技球 B を貯留可能な広さを有している貯留通路 150e を、備えている。

【0160】

貫通球通路 150a は、ユニット本体 151 と蓋部材 152 の両方に跨って形成されている。満タン球受口 150b 及びファール球受口 150c は、ユニット本体 151 に形成されている。球放出口 150d は、蓋部材 152 に形成されている。貯留通路 150e は、ユニット本体 151 と蓋部材 152 とで形成されている。

40

【0161】

また、ファールカバーユニット 150 は、貯留通路 150e の内壁の一部を構成しており下端が回動可能にユニット本体 151 及び蓋部材 152 に取付けられている平板状の可動片 153 と、可動片 153 の貯留通路 150e から遠ざかる方向への回動を検知する満タン検知センサ 154 と、可動片 153 を貯留通路 150e 側へ付勢しているバネ 155 と、を備えている。

【0162】

このファールカバーユニット 150 は、皿ユニット 200 の下皿 202 内が遊技球 B で一杯になって、球放出口 150d から遊技球 B が下皿 202 側へ放出されなくなると、貯

50

留通路 150e 内にある程度の数の遊技球 B を貯留することができる。そして、貯留通路 150e 内にある程度の数の遊技球 B が貯留されると、遊技球 B の重さによって可動片 153 の上端がバネ 155 の付勢力に抗して貯留通路 150e から遠ざかる方向へ移動するように可動片 153 が回動し、その回動が満タン検知センサ 154 によって検知される。これにより、下皿 202 が遊技球 B で満タンになっていると判断することができるため、満タン検知センサ 154 により満タンが検知されると、これ以上の遊技球 B の払出しを停止させると共に、その旨を遊技者や遊技ホールの係員等に報知して、下皿 202 の満タンを解消させるように促すことができる。

【0163】

また、ファールカバーユニット 150 は、ユニット本体 151 の後側で貫通球通路 150a の下側に取付けられており、本体枠 4 の後述する払出ユニット 560 における下部満タン球経路ユニット 610 の払出通路開閉扉 613 の作動突部 613a が当接可能な扉開閉当接部 150f を備えている（図 91 を参照）。扉開閉当接部 150f は、後面が下方へ向かうに従って前方へ移動するように傾斜している。この扉開閉当接部 150f に払出通路開閉扉 613 の作動突部 613a が当接することで、払出通路開閉扉 613 を回動させて下部通常払出通路 610a 及び下部満タン払出通路 610b の下流端（前側開口）を開放させることができる。

【0164】

[3-2. ガラスユニット]

扉枠 3 におけるガラスユニット 160 について、主に図 29 及び図 30 等を参照して詳細に説明する。ガラスユニット 160 は、扉枠ベースユニット 100 における扉枠ベース 101 の扉窓 101a を閉鎖するように、後方からガラスユニット取付部 101h 内に挿入されて着脱可能に取付けられている。このガラスユニット 160 は、扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉めた時に、本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 の遊技領域 5a を遊技者側（前方）から視認可能とすると共に、遊技領域 5a の前方を閉鎖するものである。

【0165】

ガラスユニット 160 は、扉枠ベース 101 の扉窓 101a の内周形状よりも大きくガラスユニット取付部 101h に取付可能な枠状のガラス枠 161 と、ガラス枠 161 の枠内を閉鎖し外周がガラス枠 161 に取付けられている透明な二つのガラス板 162 と、扉枠ベースユニット 100 における扉枠ベース 101 の後側に回転可能に取付けられガラス枠 161 を扉枠ベース 101 に取付けるための一対のガラスユニット取付部材 163 と、を備えている。

【0166】

ガラス枠 161 は、正面視左右上隅よりも下側の位置から外方へ平板状に延出している一対の取付片 161a と、下端から下方へ突出していると共に下辺に沿って延びている帯板状の係止片 161b と、を有している。ガラス枠 161 の取付片 161a は、ガラスユニット取付部材 163 の突出部 163b と当接可能とされている。係止片 161b は、扉枠ベース 101 と扉枠補強ユニット 110 の中間補強フレーム 114 との間の空間内に挿入可能とされている（図 97 を参照）。二つのガラス板 162 は、ガラス枠 161 の前端側と後端側とにそれぞれ取付けられており、互いの間に空間が形成されるように前後に離間している（図 97 を参照）。

【0167】

ガラスユニット取付部材 163 は、扉枠ベース 101 の後側で前後に延びた軸線周りに対して回転可能に取付けられる円盤状の基部 163a と、基部 163a から回転軸線に対して直角方向へ棒状に突出している突出部 163b と、を有している。ガラスユニット取付部材 163 は、扉枠ベース 101 の後面における扉窓 101a の四隅のうち上側の二つの隅の外側に、それぞれ回転可能に取付けられる。

【0168】

ガラスユニット 160 を扉枠ベース 101 に取付けるには、まず、扉枠ベース 101 に取付けられているガラスユニット取付部材 163 を、突出部 163b が基部 163a より

10

20

30

40

50

も上方に位置するように回転させた状態とする。そして、扉枠ベース101の後側から、ガラスユニット160のガラス枠161の係止片161bを、扉枠ベース101と扉枠補強ユニット110の中間補強フレーム114との間の隙間に上方から挿入した上で、ガラス枠161の前端を扉枠ベース101のガラスユニット取付部101hの後面に当接させる。その後、ガラスユニット取付部材163を、突出部163bが基部163aよりも下方に位置するように回転させて、突出部163bをガラス枠161の取付片161aの後面と当接させる。これにより、ガラスユニット160が扉枠ベース101に取付けられる。

【0169】

ガラスユニット160を扉枠ベース101から取外す場合は、上述した手順と逆の手順により、取外すことができる。これにより、ガラスユニット160は、扉枠ベース101（扉枠ベースユニット100）に対して着脱可能となっている。

【0170】

なお、ガラスユニット160では、ガラスユニット取付部材163の突出部163bが、基部163aよりも下方に位置している回転位置の時に、突出部163bによりガラス枠161の後方への移動を規制しているため、ガラスユニット取付部材163に振動等が作用しても、突出部163bが基部163aよりも上方となるように位置へ回転することはない。したがって、ガラス枠161の後方への移動の規制が自然に解除されることはなく、ガラスユニット160が扉枠ベース101から自然に外れることはない。

【0171】

[3-3. 防犯カバー]

扉枠3における防犯カバー170について、主に図29及び図30等を参照して詳細に説明する。防犯カバー170は、ガラスユニット160の後面下部を覆うように扉枠ベースユニット100の後側に取付けられ、透明な合成樹脂により形成されている。防犯カバー170は、外周が所定形状に形成された平板状の本体部171と、本体部171の外周縁に沿って後方へ短く突出した平板状の後方突片172と、左右に離間して配置され本体部171よりも前方に突出し、扉枠ベース101の後側に係止可能とされている一対の係止片173と、を備えている。

【0172】

防犯カバー170の本体部171は、扉枠ベースユニット100に取付けた状態で下端がガラスユニット160の下端よりも下方へ突出するように形成されている。また、本体部171は、上端が、パチンコ機1に組立てた状態で、遊技盤5における遊技領域5aの下端に沿った形状に形成されている。詳述すると、本体部171の上端は、後述する前構成部材1000の内レール1002の一部、アウト誘導部1003、右下レール1004の一部、及び右レール1005に沿った形状に形成されており、パチンコ機1に組立てた状態で遊技領域5a内に突出しないように形成されている。

【0173】

後方突片172は、本体部171の外周縁の略全周に亘って形成されている。したがって、防犯カバー170は、本体部171と後方突片172とによって、後方へ開放された浅い箱状に形成されており、強度・剛性が高くなっている。また、後方突片172は、本体部171の外周縁とは異なる本体部171の後面の一部からも後方に突出している。この本体部171の後面の一部から後方に突出している後方突片172は、パチンコ機1に組立てた状態で遊技盤5の前構成部材1000における外レール1001の一部と沿うように形成されている。

【0174】

なお、後方突片172は、パチンコ機1に組立てた状態で、遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に位置する部位には形成されていない。これにより、外レール1001と内レール1002との間を通る遊技球B（球発射装置540により発射された遊技球B）が、防犯カバー170の後方突片172に当接することはない、遊技領域5a内への遊技球Bの打込みを阻害することはない。

【0175】

一对の係止片173は、扉枠ベースユニット100（スピーカダクト103及びケーブルカバー109）の後側に弾性係止される。これにより、防犯カバー170は、扉枠ベースユニット100に対して容易に着脱することができる。

【0176】

防犯カバー170は、パチンコ機1に組立てた状態で、本体部171の前面がガラスユニット160の後面（ガラス枠161の後端）と当接し、本体部171の下辺から後方へ突出している部位を除いた後方突片172が、前構成部材1000の防犯凹部1009内に挿入された状態となる。また、防犯カバー170は、本体部171の下辺から後方に突出している後方突片172が、前構成部材1000の下面と接するように前構成部材1000の前面よりも後方へ突出している状態となる。これにより、防犯カバー170と遊技盤5（前構成部材1000）との間が、防犯カバー170の後方突片172と前構成部材1000の防犯凹部1009とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤5の前面下方より防犯カバー170と前構成部材1000との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域5a内に侵入させようとしても、後方突片172や防犯凹部1009に阻まれることとなり、遊技領域5a内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【0177】

[3-4. ハンドルユニット]

扉枠3におけるハンドルユニット180について、主に図38等を参照して詳細に説明する。図38（a）は扉枠におけるハンドルユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（b）はハンドルユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。ハンドルユニット180は、扉枠ベースユニット100のハンドル取付部材102に取付けられ、遊技者が操作することで、上皿201内の遊技球Bを遊技盤5の遊技領域5a内に打込むことができるものである。

【0178】

ハンドルユニット180は、扉枠ベースユニット100におけるハンドル取付部材102の筒部102aに取付けられるハンドルベース181と、ハンドルベース181の前端に回転可能に取付けられるハンドル182と、ハンドル182の前端側を覆うようにハンドルベース181に取付けられる円盤状のカバー台座183と、カバー台座183の前側に取付けられており前面に複数のLEDが実装されているハンドル装飾基板184と、ハンドル装飾基板184の前側を覆うようにカバー台座183に取付けられているハンドルカバー185と、を備えている。

【0179】

また、ハンドルユニット180は、ハンドル182の後側でハンドルベース181の前面に取付けられるインナーベース186と、前端にハンドル182が取付けられると共にインナーベース186とハンドルベース181とによって回転可能に取付けられ外周に駆動ギア部187aを有している軸部材187と、軸部材187の駆動ギア部187aと噛合している伝達ギア188と、伝達ギア188と一体回転する検知軸189aを有しハンドルベース181とインナーベース186との間に挟持されているハンドル回転検知センサ189と、を備えている。

【0180】

更に、ハンドルユニット180は、一端側がハンドルベース181に取付けられると共に他端側がハンドル182に取付けられハンドル182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しているハンドル復帰バネ190と、一端側がインナーベース186に取付けられると共に他端側が伝達ギア188に取付けられ伝達ギア188を介してハンドル回転検知センサ189の検知軸189aを正面視で時計回りの方向へ付勢している補助バネ191と、を備えている。

【0181】

また、ハンドルユニット180は、インナーベース186の後方でハンドルベース181に取付けられているハンドルタッチセンサ192と、先端側がハンドルベース181の

前端外周面の正面視における左側から外方に突出していると共に基端側がインナーベース 186 の後方でハンドルベース 181 に前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている単発ボタン 193 と、単発ボタン 193 の押圧操作を検知しハンドルベース 181 に取付けられている単発ボタン操作センサ 194 と、を備えている。

【0182】

ハンドルユニット 180 のハンドルベース 181 は、前後に延びた円筒状の基部 181a と、基部 181a の前端から半径方向へ突出している円盤状の前端部 181b と、円筒状の基部 181a の外周面から窪んでいると共に軸方向に延びており周方向へ不等間隔で三つ形成されている溝部 181c と、を備えている。ハンドルベース 181 の基部 181a は、外径がハンドル取付部材 102 の筒部 102a の内径よりも若干小さく形成されている。また、三つの溝部 181c は、ハンドル取付部材 102 における筒部 102a の三つの突条 102c と対応した位置に形成されている。したがって、三つの溝部 181c を三つの突条 102c と一致させた状態で、基部 181a をハンドル取付部材 102 の筒部 102a 内に挿入させることができると共に、三つの溝部 181c 内にそれぞれ突条 102c が挿入されることで、ハンドルベース 181 がハンドル取付部材 102 に対して相対回転不能な状態となる。

【0183】

ハンドル 182 は、外周面から周方向に離れて外方へ突出している四つの第一突起 182a、第二突起 182b、第三突起 182c、及び第四突起 182d と、回転軸（軸部材 187）を中心として円弧状に延びていると共に前後方向に貫通している二つのスリット 182e と、スリット 182e よりも回転中心に対して内側の位置から後方に突出しておりハンドル復帰バネ 190 の他端側が係止される係止突部 182f と、を備えている。

【0184】

四つの第一突起 182a、第二突起 182b、第三突起 182c、及び第四突起 182d は、正面視において時計回りの方向に順番に備えられている。詳述すると、第一突起 182a は、ハンドル 182 の一般外周面から最も突出した部位の正面視時計回りの方向の側面が、外側へ膨らむように膨出しており、反対側である反都決周りの方向の側面が、内側へ湾曲するように凹んでいる（挟れている）。第二突起 182b は、ハンドル 182 の一般外周面から最も突出した部位が、第一突起 182a の最も突出した部位から時計回りの方向へ約 85 度の回転角度で離れており、第一突起 182a よりはやや低く突出している。この第二突起 182b は、最も突出した部位の正面視時計回りの方向の側面が、外側へ膨らむように膨出しており、反対側である反時計周りの方向の側面が、内側へ湾曲するように凹んでおり、第一突起 182a と相似した形状に形成されている。

【0185】

第三突起 182c は、ハンドル 182 の一般外周面から最も突出した部位が、第二突起 182b の最も突出した部位から時計回りの方向へ約 70 度の回転角度で離れており、第一突起 182a の約半分の高さで突出している。この第三突起 182c は、両側の側面が略直線状に傾斜しており、時計回りの方向の側面が反対側である反時計回りの方向の側面よりもなだらかに傾斜している。第四突起 182d は、ハンドル 182 の一般外周面から最も突出した部位が、第三突起 182c の最も突出した部位から時計回りの方向へ約 55 度の回転角度で離れており、第一突起 182a よりもやや高く突出している。この第四突起 182d は、両側の側面が略直線状に傾斜しており、略二等辺三角形に形成されている。

【0186】

カバー台座 183 は、円盤状に形成されており、後面から後方へ突出している三つの取付ボス 183a を備えている。三つの取付ボス 183a は、ハンドル 182 のスリット 182e を前方から貫通してハンドルベース 181 の前面に取付けられる。ハンドルカバー 185 の取付ボス 183a が、ハンドル 182 のスリット 182e を貫通していることから、取付ボス 183a がスリット 182e の周方向端部に当接することとなり、ハンドル 182 の回転角度を規制している。本例では、ハンドル 182 を、約 120 度の回転角度

の範囲内で回転させることができる。

【0187】

ハンドルカバー185は、前面が前方へ丸く膨出しており、透光性を有している。ハンドルカバー185は、内部に、透明な部材で立体的に形成されたレンズ部材が備えられている。このハンドルカバー185は、ハンドル装飾基板184の前面のLEDを適宜発光させることで、発光装飾させられる。

【0188】

このハンドルユニット180は、扉枠ベース101のハンドル取付座面101bに対して、ハンドル取付部材102を介して取付けられる。この扉枠ベース101のハンドル取付座面101bは、平面視において、右端側が左端側よりも後方に位置するように傾斜しており、外側（開放側）を向いているため、ハンドル取付部材102を介して取付けられるハンドルユニット180も平面視で外側に傾斜（換言すると、パチンコ機1の前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3に取付固定される。これにより、遊技者がハンドルユニット180のハンドル182が握り易く、違和感がなく回動操作を行わせることができる。

【0189】

ハンドルユニット180のハンドル回転検知センサ189は、可変抵抗器とされており、ハンドル182を回転させると、軸部材187及び伝達ギア188を介してハンドル回転検知センサ189の検知軸189aが回転する。この検知軸189aの回転角度に応じてハンドル回転検知センサ189の内部抵抗が変化し、ハンドル回転検知センサ189の内部抵抗に応じて後述する球発射装置540における発射ソレノイド542の駆動力が変化して、ハンドル182の回転角度に応じた強さで遊技球Bが遊技領域5a内へ打込まれる。

【0190】

ハンドルタッチセンサ192は、ハンドルユニット180に作用する静電気を検知するものであり、遊技者がハンドル182等に接触することで、遊技者から作用する静電気を検知し、遊技者のハンドル182等への接触を検出する。そして、ハンドルタッチセンサ192が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル182を回動させると、ハンドル回転検知センサ189の検知が受け付けられ、ハンドル182の回転角度に応じた強さで発射ソレノイド542の駆動が制御されて、遊技球Bを打込むことができる。つまり、遊技者がハンドル182に触れずに、何らかの方法でハンドル182を回転させて遊技球Bを遊技領域5a内に打込もうとしても、ハンドルタッチセンサ192が遊技者の接触を検知していないことから、発射ソレノイド542は駆動されず、遊技球Bを打込むことができないようになっている。これにより、遊技者が本来とは異なる方法でハンドル182を回転させて遊技が行われるのを防止することができ、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。

【0191】

また、ハンドルユニット180は、遊技者がハンドル182を回転操作中に、単発ボタン193を押圧すると、単発ボタン操作センサ194が単発ボタン193の操作を検知し、払出制御基板633の発射制御部633bによって発射ソレノイド542の駆動が停止させられる。これにより、ハンドル182の回転操作を戻さなくても、遊技球B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193の押圧操作を解除することで、単発ボタン193を操作する前の打込み強さで再び遊技球Bを遊技領域5a内に打込むことができる。

【0192】

更に、ハンドルユニット180は、ハンドル182に、四つの第一突起182a、第二突起182b、第三突起182c、及び第四突起182dを備えており、ハンドル182を正面視時計回りの方向へ最も回転させて、遊技球Bを最も強く遊技領域5a内に打込むようにした（所謂、「右打ち」した）時に、第四突起182dが、ハンドル182を回転させていない時の第一突起182aの位置と、略同じ位置となるため、第四突起182d

10

20

30

40

50

を第一突起 182a としてハンドル 182 を持ち替えることで、遊技者が楽な状態で「右打ち」の位置でハンドル 182 を維持させることができ、遊技者の疲労感を軽減させて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0193】

〔3-5. 皿ユニットの全体構成〕

扉枠 3 における皿ユニット 200 について、主に図 39～図 42 を参照して詳細に説明する。図 39 は扉枠の皿ユニットを見た斜視図であり、図 40 は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。図 41 は皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 42 は皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。皿ユニット 200 は、扉枠ベースユニット 100 の扉枠ベース 101 の前面における扉窓 101a よりも下側の部位に取付けられる。皿ユニット 200 は、遊技領域 5a 内に打込むための遊技球 B を貯留する上皿 201 と、上皿 201 の下側に配置されており上皿 201 やフ

10

ァールカバーユニット 150 から供給される遊技球 B を貯留可能な下皿 202 と、を備えている。

【0194】

皿ユニット 200 は、上皿 201 を有しており扉枠ベースユニット 100 の扉枠ベース 101 の前面に取付けられている皿ベースユニット 210 と、皿ベースユニット 210 の前面に取付けられており下皿 202 を有している皿装飾ユニット 250 と、皿装飾ユニット 250 及び皿ベースユニット 210 の前面に取付けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット 300 と、を備えている。

20

【0195】

皿ベースユニット 210 は、左右に延びた平板状の皿ユニットベース 211 と、皿ユニットベース 211 の前面上部に取付けられ上皿 201 を有している上皿本体 212 と、上皿本体 212 の右方に取付けられており前方へ突出している取付ベース 213 と、取付ベース 213 の右方に取付けられている皿ユニット中継基板 214 と、取付ベース 213 の上面に取付けられている球貸操作ユニット 220 と、取付ベース 213 の下方に取付けられている上皿球抜前ユニット 230 と、上皿球抜前ユニット 230 の後方に取付けられている上皿球抜後ユニット 240 と、を備えている。

【0196】

皿装飾ユニット 250 は、皿ユニットベース 211 の前面下部に取付けられており下皿 202 を有している下皿本体 251 と、下皿本体 251 の外周を覆うように皿ユニットベース 211 の前面に取付けられる皿ユニット本体 252 と、下皿本体 251 の下面に取付けられている下皿球抜ユニット 260 と、皿ユニット本体 252 の前面上部に左右に離間してそれぞれ取付けられている皿左上装飾ユニット 270 及び皿右上装飾ユニット 275 と、皿左上装飾ユニット 270 及び皿右上装飾ユニット 275 のそれぞれの方

30

方に取付けられている皿左下装飾ユニット 280 及び皿右下装飾ユニット 285 と、を備えている。

【0197】

演出操作ユニット 300 は、遊技者が操作可能な演出操作部 301 として、遊技者が回転操作可能な回転操作部 302 と、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部 303 と、を備えている。演出操作ユニット 300 は、皿装飾ユニット 250 の前面に取付けられる演出操作部カバーユニット 310 と、演出操作部カバーユニット 310 に内に収容される操作部ベース 320 と、操作部ベース 320 の上面に取付けられており回転操作部 302 を有している円環状の演出操作リング 330 と、回転操作部 302 を回転させる回転駆動ユニット 340 と、回転駆動ユニット 340 の回転を回転操作部 302 に伝達させる操作リング用伝達ギア 350 と、操作リング用伝達ギア 350 を回転可能に取付けているギア取付部材 351 と、を備えている。

40

【0198】

また、演出操作ユニット 300 は、演出操作リング 330 を発光装飾させる演出操作リング装飾基板 352 と、演出操作リング装飾基板 352 の上側を覆う装飾基板カバー 353 と、操作部ベース 320 の下面に取付けられている振動スピーカ 354 と、演出操作リ

50

ング 330 の環内に臨むように操作部ベース 320 に取付けられている演出操作ボタンユニット 360 と、操作部ベース 320 の後面に取付けられている操作部中継基板ユニット 390 と、を備えている。

【0199】

皿ユニット 200 は、全体が前方へ膨出しており、左右方向中央において演出操作部 301 の上面が斜め上前方を向くように演出操作ユニット 300 が配置されており、上面における演出操作ユニット 300 の左側に上皿 201 が演出操作ユニット 300 の右側に球貸操作ユニット 220 が配置されていると共に、上皿 201 の下側で演出操作ユニット 300 の左側に下皿 202 が配置されている。

【0200】

[3-5-1. 上皿]

皿ユニット 200 の上皿 201 について、主に図 39～図 42 等を参照して詳細に説明する。上皿 201 は、皿ユニットベース 211 と上皿本体 212 とによって形成されており、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出し、上方へ開放された容器状に形成されている。上皿 201 (上皿本体 212) は、扉枠 3 の左右方向の幅に対して左端から右方へ約 1/3 の部位が最も前方に膨出している。上皿 201 は、最も膨出した部位から正面視右方へ向かうに従って、前端が後方へ後退しており、前後方向の奥行が遊技球 B の外径よりも若干大きい誘導通路部 201a (図 46 を参照) を有している。上皿 201 は、誘導通路部 201a を含む底面の全体が、右端側が低くなるように傾斜しており、誘導通路部 201a の正面視右端側が、球貸操作ユニット 220 の下方へ潜り込んでいる。

【0201】

上皿 201 は、皿ユニット 200 に組立てた状態で、その底面が、皿ユニットベース 211 の上皿球供給口 211a よりも下側の位置から上皿球送給口 211e の上端に対して遊技球 B の外径よりも若干下側の位置へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球供給口 211a から前方へ放出された遊技球 B が、上皿 201 内に受けられて貯留させることができると共に、受けられた遊技球 B を誘導通路部 201a の右端側から上皿球送給口 211e を通って球送給ユニット 140 側へ供給させることができる。

【0202】

なお、誘導通路部 201a には、パチンコ機 1 において電氣的に接地 (アース) されている金属製のアース金具 201b が備えられており、遊技球 B が接触 (転動) することで、遊技球 B に帯電した静電気を除去させることができる。

【0203】

[3-5-2. 下皿]

皿ユニット 200 の下皿 202 について、主に図 39～図 42 等を参照して詳細に説明する。下皿 202 は、上皿 201 の下方で、正面視において皿ユニット 200 (扉枠 3) の左右方向中央よりも左側に配置されている。下皿 202 は、下皿本体 251 と皿ユニットベース 211 とで形成されている。下皿 202 は、遊技球 B を貯留可能な容器状に形成されており、底壁に上下に貫通し遊技球 B を排出可能とされた下皿球抜孔 202a を備えている。下皿 202 の下皿球抜孔 202a は、下皿球抜ユニット 260 によって開閉可能に閉鎖されている。

【0204】

下皿 202 は、平面視の形状が左右に延びた略四角形に形成されており、左右方向中央より左側の前端が右側よりも前方へ突出している。下皿 202 は、上下に貫通している下皿球抜孔 202a が、右端付近の前端付近に配置されている。この下皿 202 は、底面が下皿球抜孔 202a へ向かって低くなるように傾斜している。下皿 202 の下皿球抜孔 202a は、皿ユニット 200 に組立てた状態で、下皿球供給口 211c の前方で演出操作ユニット 300 の下方に位置している。

【0205】

下皿 202 は、下皿球抜孔 202a を閉鎖している状態で、下皿球供給口 211c から前方へ放出された遊技球 B を貯留することができると共に、下皿球抜孔 202a を開放す

10

20

30

40

50

ることで貯留されている遊技球 B を皿ユニット 200 の下方（例えば、ドル箱）へ排出させることができる。また、下皿 202 の下皿球抜孔 202 a が開放されている状態では、下皿球抜孔 202 a が下皿球供給口 211 c の前方に配置されていることから、下皿球供給口 211 c から前方へ放出された遊技球 B を、最短距離の移動で速やかに下皿球抜孔 202 a から下方へ排出させることができる。

【0206】

[3-5-3. 皿ベースユニット]

皿ユニット 200 における皿ベースユニット 210 について、主に図 43～図 46 を参照して詳細に説明する。図 43 は皿ユニットにおける皿ベースユニットを前から見た斜視図であり、図 44 は皿ユニットにおける皿ベースユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 45 は皿ベース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 46 は皿ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。皿ベースユニット 210 は、扉枠ベースユニット 100 の扉枠ベース 101 の前面における扉窓 101 a の下方に取付けられると共に、前面に、皿装飾ユニット 250 及び演出操作ユニット 300 が取付けられるものである。

【0207】

皿ベースユニット 210 は、扉枠ベースユニット 100 の前面下部に取付けられ左右に延びた平板状の皿ユニットベース 211 と、皿ユニットベース 211 の前面上部に取付けられ上皿 201 を有している上皿本体 212 と、皿ユニットベース 211 の前面上部に取付けられ上皿本体 212 の右方に取付けられており前方へ突出している取付ベース 213 と、皿ユニットベース 211 の前面で取付ベース 213 の右方に取付けられている皿ユニット中継基板 214 と、を備えている。

【0208】

また、皿ベースユニット 210 は、取付ベース 213 の上面に取付けられている球貸操作ユニット 220 と、取付ベース 213 の下方で皿ユニットベース 211 の前面に取付けられている上皿球抜前ユニット 230 と、上皿球抜前ユニット 230 の後方で皿ユニットベース 211 の後側に取付けられている上皿球抜後ユニット 240 と、を備えている。

【0209】

[3-5-3 a. 皿ユニットベース]

皿ベースユニット 210 の皿ユニットベース 211 について、主に図 45 及び図 46 を参照して詳細に説明する。皿ユニットベース 211 は、扉枠ベースユニット 100 の扉枠ベース 101 の前面における扉窓 101 a の下方に取付けられ、扉枠ベース 101 の全幅に亘って左右に延びた平板状（後方が開放された浅い箱状）に形成されている。

【0210】

皿ユニットベース 211 は、正面視左上隅付近で前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている上皿球供給口 211 a と、上皿球供給口 211 a の下方で前後に貫通しており前側にパンチングメタルが取付けられているスピーカ口 211 b と、正面視左右中央に対して左寄りの下部において前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている下皿球供給口 211 c と、下皿球供給口 211 c の後方へ筒状に延びている部位の右側壁において遊技球 B が通過可能な大きさに切欠かれている切欠部 211 d と、下皿球供給口 211 c の正面視右上側で前後に貫通していると共に上下に延びており上部が上皿本体 212 の右端に位置する上皿球送給口 211 e と、を備えている。

【0211】

また、皿ユニットベース 211 は、上皿球送給口 211 e の右方で前方へ突出しており取付ベースが載置される載置突部 211 f と、上皿球送給口 211 e の左方で上皿本体の下方において前後に貫通しており上皿球抜後ユニット 240 における上皿球抜スライダ 242 の作動伝達部 242 b が挿通されるスライダ挿通口 211 g と、正面視右下隅で前後に貫通しており扉枠ベースユニット 100 のハンドル取付部材 102 の筒部 102 a が挿通されるハンドル挿通口 211 h と、正面視右隅付近で前後に貫通しておりシリンダ錠 130 のシリンダ本体 131 が挿通されるシリンダ挿通口 211 i と、を備えている。

【0212】

皿ユニットベース211の上皿球供給口211aは、扉枠3に組立てた状態で、前端が上皿201の後壁に開口し、筒状の後端が扉枠ベース101の上皿用球通過口101gを前側から貫通してファールカバーユニット150の貫通球通路150aの前端と接続している。これにより、払出ユニット560の払出装置580から払出された遊技球Bが、上皿球供給口211aを通して上皿201内に供給（払出）される。

【0213】

下皿球供給口211cは、扉枠3に組立てた状態で、前端が下皿202の後壁に開口し、筒状の後端が扉枠ベース101の下皿用球通過口101fを前側から貫通してファールカバーユニット150の球放出口150dの前端と接続している。これにより、ファールカバーユニット150の貯留通路150e内を流通する遊技球Bが、下皿球供給口211cを通して下皿202内に供給される。また、下皿球供給口211cの筒状に延びている部位に形成されている切欠部211dには、上皿球抜後ユニット240の後ベース241における球抜誘導路241cの下流端が接続されている。これにより、上皿201に貯留されている遊技球Bが、上皿球抜ボタン222の操作により、上皿球送給口211e、球送給ユニット140の進入口141a及び球抜口141b、上皿球抜後ユニット240の球送給誘導路241b及び球抜誘導路241c、及び切欠部211dを介して、下皿球供給口211cから下皿202内に排出される。

【0214】

上皿球送給口211eは、皿ベースユニット210に組立てた状態で、上皿球抜後ユニット240における後ベース241の球受口241aの前方に位置しており、上皿201内の遊技球Bが、上皿球抜後ユニット240の球受口241aから球送給誘導路241bへ供給される。

【0215】

[3-5-3b. 上皿本体]

皿ベースユニット210の上皿本体212について、主に図45及び図46等を参照して詳細に説明する。上皿本体212は、皿ユニットベース211の前面に取付けられ、皿ユニットベース211と協働して上皿201を形成するものである。上皿本体212は、上方及び後方が開放された容器状（皿状）に形成されている。上皿本体212は、左右に延びており、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出している。上皿本体212は、最も前方へ膨出した部位から正面視右方へ向かうに従って、前端が後方へ後退しており、前後方向の奥行が遊技球Bの外径よりも若干大きい幅に形成されている。上皿本体212の底面は、右端が最も低くなるように傾斜している。上皿本体212は、右端付近の上方が閉鎖されている。

【0216】

上皿本体212は、皿ユニット200に組立てた状態で、右端付近の上方が閉鎖されている部位が、球貸操作ユニット220の下方に潜り込むように取付けられている。また、上皿本体212は、上部における左右方向の中間部に、演出操作ユニット取付部212aが形成されており、この演出操作ユニット取付部212aに演出操作ユニット300の一部が取付けられる。

【0217】

[3-5-3c. 取付ベース]

皿ベースユニット210の取付ベース213について、主に図45及び図46を参照して詳細に説明する。取付ベース213は、皿ユニットベース211の載置突部211fの上面に載置された状態で皿ユニットベース211の前面に取付けられると共に、上側に球貸操作ユニット220が取付けられるものである。取付ベース213は、上方が開放された浅い箱状に形成されている。取付ベース213は、左端付近において上下に貫通している挿通口213aと、後端右隅において上下に貫通している貫通口213bと、を備えている。

【0218】

取付ベース 213 の挿通口 213 a は、上皿球抜前ユニット 230 の前スライダ 232 が挿通されるものである。また、貫通口 213 b は、球貸操作ユニット 220 と扉枠主中継基板 104 とを接続するための配線ケーブルが挿通されるものである。

【0219】

[3-5-3 d. 皿ユニット中継基板]

皿ベースユニット 210 の皿ユニット中継基板 214 は、扉枠ベースユニット 100 における扉枠副中継基板 105 と、皿左上装飾基板 273、皿右上装飾基板 278、皿左下装飾基板 283、皿右下装飾基板 288、及び操作部中継基板 392 との接続を中継するためのものである。皿ユニット中継基板 214 は、皿ユニットベース 211 の前面における載置突部 211 f より右側に取付けられる。この皿ユニット中継基板 214 は、皿ユニットベース 211 に取付けた状態では、後面が皿ユニットベース 211 の後側に臨んでいる。

10

【0220】

[3-5-3 e. 球貸操作ユニット]

皿ベースユニット 210 の球貸操作ユニット 220 について、主に図 39～図 46 等を参照して詳細に説明する。球貸操作ユニット 220 は、取付ベース 213 を介して皿ユニットベース 211 の前面に取付けられている。この球貸操作ユニット 220 は、上皿 201 に貯留されている遊技球 B を下皿 202 へ排出したり、パチンコ機 1 に隣接して設けられた球貸機（図示は省略）に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、所定数の遊技球 B を皿ユニット 200 の上皿 201 内へ貸出したり、球貸機に投入された現金やプリペイドカードの残量を表示したり、球貸機に投入された現金やプリペイドカードを貸出された遊技球 B の分を差し引いて返却したり、するためのものである。

20

【0221】

球貸操作ユニット 220 は、取付ベース 213 の上側に取付けられるベース部 221 と、ベース部 221 の上面の左端付近に配置されている上皿球抜ボタン 222 と、ベース部 221 の上面における上皿球抜ボタン 222 の右方に配置されており透光性を有した円盤状の球貸操作ベース 223 と、球貸操作ベース 223 の前部左側に配置されている球貸ボタン 224 と、球貸操作ベース 223 の前部右側に配置されている返却ボタン 225 と、球貸操作ベース 223 の後部下方に配置されている球貸表示部（図示は省略）と、を備えている。

30

【0222】

上皿球抜ボタン 222 は、ベース部 221 の上面から円柱状に上方へ突出しており、遊技者が押圧操作することで下方へ移動することができる。球貸ボタン 224 は、円形状に形成されている。返却ボタン 225 は、三角形状に形成されている。球貸表示部は、三つの 7 セグメント LED により構成されており、発光している状態で透明な球貸操作ベース 223 を通して視認することができる。

【0223】

球貸操作ユニット 220 は、上皿球抜ボタン 222 を押圧操作することで、上皿 201 に貯留されている遊技球 B を下皿へ排出することができる。また、球貸機に現金や残金のあるプリペイドカードを投入した上で、球貸ボタン 224 を押圧操作すると、所定数の遊技球 B が上皿 201 に供給される。返却ボタン 225 を押圧操作すると、球貸機に投入されている現金やプリペイドカードに対して、貸出された遊技球 B の分を差し引いて返却する。球貸表示部には、球貸機に投入されている現金やプリペイドカードの残量が表示される。また、球貸表示部には、球貸機が故障した時にエラーコードが表示される。

40

【0224】

[3-5-3 f. 上皿球抜前ユニット及び上皿球抜後ユニット]

皿ベースユニット 210 における上皿球抜前ユニット 230 及び上皿球抜後ユニット 240 について、主に図 45 及び図 46 等を参照して詳細に説明する。上皿球抜前ユニット 230 及び上皿球抜後ユニット 240 は、球貸操作ユニット 220 の上皿球抜ボタン 222 が押圧操作された時に、球送給ユニット 140 と協働して、上皿 201 内に貯留されて

50

いる遊技球 B を下皿 2 0 2 へ排出させるためのものである。

【0 2 2 5】

上皿球抜前ユニット 2 3 0 は、皿ユニットベース 2 1 1 の前面における載置突部 2 1 1 f の左方で球貸操作ユニット 2 2 0 の下方に取付けられる。上皿球抜後ユニット 2 4 0 は、皿ユニットベース 2 1 1 の後面における上皿球抜前ユニット 2 3 0 の後方となる部位に取付けられる。

【0 2 2 6】

上皿球抜前ユニット 2 3 0 は、皿ユニットベース 2 1 1 の前面に取付けられており上下に延びた筒状の前ベース 2 3 1 と、前ベース 2 3 1 の筒内に上下方向へ移動可能に挿入されている前スライダ 2 3 2 と、を備えている。前ベース 2 3 1 は、皿ユニットベース 2 1 1 の前面における上皿球送給口 2 1 1 e 及びスライダ挿通口 2 1 1 g の前方付近に取付けられている。前スライダ 2 3 2 は、上下に延びており、上端が上皿球抜ボタン 2 2 2 の下端と当接していると共に、下端が上皿球抜後ユニット 2 4 0 の上皿球抜スライダ 2 4 2 の作動受部 2 4 2 a の上面と当接している。

【0 2 2 7】

上皿球抜後ユニット 2 4 0 は、上皿球送給口 2 1 1 e 及びスライダ挿通口 2 1 1 g を後方から閉鎖するように皿ユニットベース 2 1 1 の後面に取付けられる後ベース 2 4 1 と、後ベース 2 4 1 の前面に上下方向へスライド可能に取付けられている上皿球抜スライダ 2 4 2 と、上皿球抜スライダ 2 4 2 を上方へ付勢しているバネ 2 4 3 と、後ベース 2 4 1 の後側に取付けられている後カバー 2 4 4 と、を備えている。

【0 2 2 8】

後ベース 2 4 1 は、上皿球抜スライダ 2 4 2 をスライド可能に取付ける部位から上方へ突出していると共に前方へ向かって開口しており遊技球 B が通過可能な球受口 2 4 1 a と、球受口 2 4 1 a に受入れられた遊技球 B を後ベース 2 4 1 の後面において下方へ誘導した後に後方へ誘導する球送給誘導路 2 4 1 b と、後ベース 2 4 1 の後面において球送給誘導路 2 4 1 b よりも下側の位置から遊技球 B を下方へ誘導した後に背面視右方へ誘導する球抜誘導路 2 4 1 c と、を備えている。

【0 2 2 9】

球受口 2 4 1 a は、皿ベースユニット 2 1 0 に組立てた状態で、上皿 2 0 1 の誘導通路部 2 0 1 a 下流端（正面視右端）において、皿ユニットベース 2 1 1 の上皿球送給口 2 1 1 e を通して前方へ向かって開口する位置に形成されている。球送給誘導路 2 4 1 b は、扉枠 3 に組立てた状態で、下部の後方に球送給ユニット 1 4 0 の進入口 1 4 1 a が位置するように形成されている。これにより、上皿 2 0 1 に供給された遊技球 B が、球受口 2 4 1 a 及び球送給誘導路 2 4 1 b を通って球送給ユニット 1 4 0 の進入口 1 4 1 a に進入するようになっている。

【0 2 3 0】

球抜誘導路 2 4 1 c の左右に延びている部位は、上皿球抜スライダ 2 4 2 をスライド可能に取付けている部位よりも背面視右方へ突出していると共に、背面視右端側が低くなるように傾斜しており、背面視右側面に開口している。球抜誘導路 2 4 1 c の左右に延びている部位は、後側が後カバー 2 4 4 によって閉鎖される。球抜誘導路 2 4 1 c は、扉枠 3 に組立てた状態で、球送給誘導路 2 4 1 b の下方で上下に延びている部位の上部が、球送給ユニット 1 4 0 の球抜口 1 4 1 b の前方に位置すると共に、左右に延びている部位の背面視右端が皿ユニットベース 2 1 1 における下皿球供給口 2 1 1 c の切欠部 2 1 1 d に接続されるように形成されている。これにより、球送給ユニット 1 4 0 の球抜口 1 4 1 b から排出された遊技球 B は、球抜誘導路 2 4 1 c 及び切欠部 2 1 1 d を介して下皿球供給口 2 1 1 c から下皿 2 0 2 内へ放出される。

【0 2 3 1】

上皿球抜スライダ 2 4 2 は、正面視の形状が四角形に形成されており、左上隅から前方へ突出している作動受部 2 4 2 a と、作動受部 2 4 2 a の後側となる後面から後方へ突出している作動伝達部 2 4 2 b と、を備えている。作動受部 2 4 2 a は、上面が平坦に形成

されている。また、作動伝達部 2 4 2 b は、上面が後方へ向かうに従って下方へ位置するように傾斜しており、上面の後端と繋がるように下面が水平に延びている。

【0 2 3 2】

上皿球抜スライダ 2 4 2 は、扉枠 3 に組立てた状態で、作動受部 2 4 2 a が、皿ユニットベース 2 1 1 のスライダ挿通口 2 1 1 g を後側から貫通して前方へ突出していると共に、作動受部 2 4 2 a の上面に上皿球抜前ユニット 2 3 0 の前スライダ 2 3 2 の下端が当接している。また、上皿球抜スライダ 2 4 2 は、扉枠 3 に組立てた状態で、作動伝達部 2 4 2 b が、後ベース 2 4 1 の後方に突出していると共に、上面に球送給ユニット 1 4 0 の球抜部材 1 4 3 における作動棹 1 4 3 c が当接している。

【0 2 3 3】

バネ 2 4 3 は、上端が後ベース 2 4 1 に取付けられていると共に、下端が上皿球抜スライダ 2 4 2 に取付けられており、上皿球抜スライダ 2 4 2 を上方へ付勢している。したがって、上皿球抜スライダ 2 4 2 は、バネ 2 4 3 の付勢力により上方への移動端に位置しており、バネ 2 4 3 の付勢力に抗することで下方へ移動することができる。

【0 2 3 4】

上皿球抜前ユニット 2 3 0 及び上皿球抜後ユニット 2 4 0 は、バネ 2 4 3 の付勢力により、上皿球抜スライダ 2 4 2 が上方への移動端に位置させていると共に、上皿球抜スライダ 2 4 2 の作動受部 2 4 2 a の上面に当接している前スライダ 2 3 2 を介して上皿球抜ボタン 2 2 2 を上方へ移動端に位置させている。また、バネ 2 4 3 の付勢力により、上皿球抜スライダ 2 4 2 が上方への移動端に位置させていることから、作動伝達部 2 4 2 b の上面に当接している作動棹 1 4 3 c の下方への移動を阻止しており、球抜部材 1 4 3 の仕切部 1 4 3 a を進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間に位置させて、両者の間を仕切っている。

【0 2 3 5】

したがって、上皿球抜ボタン 2 2 2 を押圧していない状態では、球送給ユニット 1 4 0 において進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間が仕切られており、上皿 2 0 1 から球受口 2 4 1 a へ送られた遊技球 B を、進入口 1 4 1 a 及び球送給部材 1 4 4 を介して打球供給口 1 4 2 a から球発射装置 5 4 0 側へ送ることができる。

【0 2 3 6】

一方、上皿球抜ボタン 2 2 2 を、バネ 2 4 3 の付勢力に抗して下方へ押圧すると、前スライダ 2 3 2 を介して上皿球抜スライダ 2 4 2 が下方へ移動し、上皿球抜スライダ 2 4 2 の作動伝達部 2 4 2 b の上面に当接している球抜部材 1 4 3 の作動棹 1 4 3 c が下方へ移動できるようになり、球抜部材 1 4 3 の錘部 1 4 3 d の荷重により球抜部材 1 4 3 が回転して仕切部 1 4 3 a が進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間から後退する。これにより、上皿 2 0 1 から球受口 2 4 1 a 及び球送給誘導路 2 4 1 b を通って進入口 1 4 1 a に進入した遊技球 B が、進入口 1 4 1 a の下方に開口している球抜口 1 4 1 b から前方へ排出されることとなる。そして、球抜口 1 4 1 b から前方へ排出された遊技球 B は、球抜誘導路 2 4 1 c を通って切欠部 2 1 1 d から下皿球供給口 2 1 1 c 内へ誘導された後に、下皿球供給口 2 1 1 c から下皿 2 0 2 内へ放出され、上皿 2 0 1 内の遊技球 B が下皿 2 0 2 内へ排出されることとなる。

【0 2 3 7】

上皿球抜ボタン 2 2 2 の下方への押圧を解除すると、バネ 2 4 3 の付勢力により上皿球抜スライダ 2 4 2 が上方へ移動し、作動受部 2 4 2 a と当接している前スライダ 2 3 2 を介して上皿球抜ボタン 2 2 2 が上昇すると共に、作動伝達部 2 4 2 b と当接している作動棹 1 4 3 c により球抜部材 1 4 3 が回転して進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間に仕切部 1 4 3 a が位置して元の状態に復帰することとなる。

【0 2 3 8】

このように、上皿球抜前ユニット 2 3 0 及び上皿球抜後ユニット 2 4 0 によって、上皿 2 0 1 内の遊技球 B を、球送給ユニット 1 4 0 を介して球発射装置 5 4 0 側へ送給したり、下皿 2 0 2 側へ排出したりすることができる。

10

20

30

40

50

【0239】

[3-5-4. 皿装飾ユニット]

皿ユニット200における皿装飾ユニット250について、主に図47～図50等を参照して詳細に説明する。図47は皿ユニットにおける皿装飾ユニットを前から見た斜視図であり、図48は皿装飾ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図49は皿装飾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50は皿装飾ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。皿装飾ユニット250は、下皿202を有しており皿ベースユニット210の前面に取付けられると共に、左右方向中央に前方から演出操作ユニット300が取付けられるものである。皿装飾ユニット250は、皿ユニット200の略全体を装飾している。

10

【0240】

皿装飾ユニット250は、皿ユニットベース211の前面下部に取付けられ皿ユニットベース211と協働して下皿202を形成する下皿本体251と、下皿本体251の外周を覆うように皿ユニットベース211の前面に取付けられる皿ユニット本体252と、下皿本体251の下面に取付けられている下皿球抜ユニット260と、皿ユニット本体252の前面上部に左右に離間してそれぞれ取付けられている皿左上装飾ユニット270及び皿右上装飾ユニット275と、皿ユニット本体252の全面で皿左上装飾ユニット270及び皿右上装飾ユニット275のそれぞれの下方に取付けられている皿左下装飾ユニット280及び皿右下装飾ユニット285と、を備えている。

20

【0241】

[3-5-4 a. 下皿本体]

皿装飾ユニット250における下皿本体251について、主に図47～図50等を参照して詳細に説明する。下皿本体251は、皿ベースユニット210の皿ユニットベース211と協働して下皿202を形成するものである。下皿本体251は、左右に延びていると共に、上方及び後方が開放された容器状（皿状）に形成されている。この下皿本体251は、皿ユニットベース211の前面下部における左右方向中央より左側の部位に、開放されている後方が閉鎖されるように取付けられる。

【0242】

下皿本体251は、平面視の形状が左右に延びた略四角形に形成されており、左右方向中央より左側の前端が右側よりも前方へ突出している。下皿本体251には、平面視において、右端の前端付近において、上下に貫通している下皿球抜孔202aが形成されている。下皿本体251は、底面が、下皿球抜孔202aへ向かって低くなるように傾斜している。下皿球抜孔202aは、下皿球抜ユニット260の下皿球抜蓋265によって開閉可能に閉鎖される。

30

【0243】

下皿本体251は、皿装飾ユニット250に組立てた状態で、外周と下面の一部とが皿ユニット本体252に覆われた状態となる。また、下皿本体は、皿ユニット200に組立てた状態で、底面が皿ユニットベース211の下皿球供給口211cよりも下方に位置していると共に、下皿球抜孔202aが下皿球供給口211cの前方に位置している。これにより、下皿球供給口211cから前方へ放出された遊技球Bを、貯留することができる。

40

【0244】

[3-5-4 b. 皿ユニット本体]

皿装飾ユニット250における皿ユニット本体252について、主に図47～図50等を参照して詳細に説明する。皿ユニット本体252は、皿ベースユニット210における皿ユニットベース211の前面に取付けられ、皿ユニット200の前面を装飾するものである。皿ユニット本体252は、上部側では左右方向の中央が前方へ突出するように膨出しており、下部側では左右方向の左側が前方へ突出するように膨出している。また、皿ユニット本体252は、上面が、左右方向の中央が最も低くなるように湾曲している。皿ユニット本体252は、後方へ開放された箱状に形成されている。

50

【0245】

皿ユニット本体252は、上部において左右両端から左右方向中央へ向かうに従って前方へ膨出していると共に下方へ延びており左右に離間している上部サイド膨出部252aと、下部において左右方向中央より左側が下皿本体251の外周を被覆するように前方へ膨出している下部前面装飾部252bと、下部前面装飾部252bの下端から後方へ平板状に延びている底板部252cと、を備えている。

【0246】

左右の上部サイド膨出部252aは、後方が開放された箱状に形成されており、それぞれの前面に皿左上装飾ユニット270及び皿左下装飾ユニット280と皿右上装飾ユニット275及び皿右下装飾ユニット285が取付けられる。左側の上部サイド膨出部252aは、下面の右端が下部前面装飾部252bと接続されている。また、右側の上部サイド膨出部252aは、下端が下部前面装飾部252bと接続されている。

10

【0247】

皿ユニット本体252は、左側の上部サイド膨出部252aと下部前面装飾部252bとの間で前後に貫通している下皿開口部252dが形成されている。下皿開口部252dは、遊技者の手指が挿入可能な大きさで、左方へ向かうに従って上下が広くなるように形成されている。下皿開口部252dは、下皿本体251と左側の上部サイド膨出部252aの下面とによって、前後に延びた筒状に形成されている。

【0248】

また、皿ユニット本体252は、下部前面装飾部252bにおける下皿本体251の外周を被覆している部位の前面下端から上方へ切欠かれている前面切欠部252eと、底板部252cにおける下皿本体251の下方となる部位において切欠かれている底面切欠部252fと、を備えている。前面切欠部252e及び底面切欠部252fには、下皿球抜ユニット260が挿入される。

20

【0249】

更に、皿ユニット本体252は、下部前面装飾部252bの右下隅において前後に貫通しておりハンドル取付部材102の筒部102aが挿通されるハンドル挿通口252gと、ハンドル挿通口252gの上方で下部前面装飾部252bを前後に貫通しておりシリンダ錠130のシリンダ本体131が挿通されるシリンダ挿通口252hと、左右方向中央となる一对の上部サイド膨出部252aの間に形成されており演出操作ユニット300が取付けられる演出操作ユニット取付部252iと、を備えている。演出操作ユニット取付部252iは、皿ユニット本体252の左右方向の幅の約1/3の幅に形成されている。

30

【0250】

皿ユニット本体252は、皿ユニット200に組立てた状態で、皿ベースユニット210の前面を全体的に覆うように形成されており、下皿開口部252dを通してスピーカ口211bが前方へ臨んだ状態となる。また、皿装飾ユニット250に組立てた状態では、前面切欠部252eから下皿球抜ユニット260の下皿球抜ボタン263が前方へ臨むと共に、下皿球抜ユニット260の下皿球抜ベース261が底面切欠部252fを閉鎖して下面同士が同一面上の状態となる。

【0251】

[3-5-4c. 下皿球抜ユニット]

40

皿装飾ユニット250における下皿球抜ユニット260について、主に図47～図50等を参照して詳細に説明する。下皿球抜ユニット260は、下皿本体251の下面に取付けられ、下皿球抜孔202aを開閉させることで、下皿202に遊技球Bを貯留させたり、下皿202から遊技球Bを排出させたりするためのものである。

【0252】

下皿球抜ユニット260は、下皿本体251の下面に取付けられており平面視右前隅に上下に貫通している貫通孔を有した平板状の下皿球抜ベース261と、下皿球抜ベース261の上面側において前後へスライド可能に取付けられているスライダ262と、スライダ262の前端に取付けられている下皿球抜ボタン263と、スライダ262を前方へ付

50

勢しているバネ 2 6 4 と、スライダ 2 6 2 の前後方向への移動によって貫通孔を開閉する下皿球拔蓋 2 6 5 と、スライダ 2 6 2 を介して下皿球拔蓋 2 6 5 を開状態に保持する保持機構 2 6 6 と、を備えている。

【0 2 5 3】

下皿球拔ベース 2 6 1 は、皿ユニット本体 2 5 2 の底面切欠部 2 5 2 f を閉鎖する大きさに形成されており、下皿 2 0 2 （下皿本体 2 5 1 ）の下皿球拔孔 2 0 2 a と一致する位置に上下に貫通している貫通孔が形成されている。下皿球拔ベース 2 6 1 の貫通孔は、下皿球拔孔 2 0 2 a と同じ大きさに形成されている。スライダ 2 6 2 は、前後に延びた平板状に形成されており、下皿球拔ベース 2 6 1 における左右方向中央から左寄りの部位に、前後へスライド可能に取付けられている。スライダ 2 6 2 は、上方へ円柱状に突出している突ピンを備えている。

10

【0 2 5 4】

下皿球拔蓋 2 6 5 は、左端側が、スライダ 2 6 2 よりも左方の位置で、上下に延びた軸周りに対して回転可能に下皿球拔ベース 2 6 1 に取付けられており、右端側が、スライダ 2 6 2 を越えて右方へ延出しており右端側が貫通孔を閉鎖可能に形成されている。下皿球拔蓋 2 6 5 には、スライダ 2 6 2 の突ピンが摺動可能に挿入される左右に延びたスリットが形成されている。

【0 2 5 5】

下皿球拔ユニット 2 6 0 は、皿装飾ユニット 2 5 0 に組立てた状態で、下皿球拔ベース 2 6 1 が皿ユニット本体 2 5 2 の底面切欠部 2 5 2 f を閉鎖していると共に、下皿球拔ベース 2 6 1 の下面が底板部 2 5 2 c の下面と同一面上に位置している。また、下皿球拔ボタン 2 6 3 が、皿ユニット本体 2 5 2 の前面切欠部 2 5 2 e から前方に臨んでいる。下皿球拔ユニット 2 6 0 は、通常の状態では、スライダ 2 6 2 がバネ 2 6 4 の付勢力により前方側の移動端に位置していると共に、下皿球拔蓋 2 6 5 の右端側が貫通孔の直上に位置しており、貫通孔（下皿球拔孔 2 0 2 a ）を閉鎖している。

20

【0 2 5 6】

この通常の状態では、下皿球拔孔 2 0 2 a が下皿球拔蓋 2 6 5 によって閉鎖されており、下皿 2 0 2 に遊技球 B を貯留させることができる。また、通常の状態では、下皿球拔ボタン 2 6 3 の前面が、下部前面装飾部 2 5 2 b の前面における前面切欠部 2 5 2 e の周囲の前面と略一致している。

30

【0 2 5 7】

通常の状態において、下皿球拔ボタン 2 6 3 を後方へ押圧して、バネ 2 6 4 の付勢力に抗して後方へ移動させると、下皿球拔ボタン 2 6 3 と伴にスライダ 2 6 2 が後方へ移動することとなる。このスライダ 2 6 2 が後方へ移動することで、スライダ 2 6 2 の突ピンがスリットを介して下皿球拔蓋 2 6 5 を後方へ押圧し、下皿球拔蓋 2 6 5 が左端側を中心にして右端側が後方へ移動する方向へ回動することとなる。そして、貫通孔の直上に位置していた下皿球拔蓋 2 6 5 の右端側が、貫通孔の位置から後方へ移動することで、貫通孔が開放されて下皿球拔孔 2 0 2 a が開いた状態となり、下皿球拔孔 2 0 2 a を通して下皿 2 0 2 内の遊技球 B を皿ユニット 2 0 0 の下方へ排出させることができる。

【0 2 5 8】

なお、下皿球拔ボタン 2 6 3 の押圧によりスライダ 2 6 2 を後方へ移動させると、スライダ 2 6 2 の後端が保持機構 2 6 6 によって保持されるようになっており、下皿球拔ボタン 2 6 3 の押圧を解除しても、スライダ 2 6 2 がバネ 2 6 4 の付勢力によって前方へ移動することはない。これにより、下皿球拔蓋 2 6 5 の右端側が後方へ回動したままの状態となり、下皿球拔孔 2 0 2 a が開放されたままの状態で維持され、下皿 2 0 2 内の遊技球 B を連続して下方へ排出させることができる。

40

【0 2 5 9】

この状態から下皿球拔孔 2 0 2 a を閉鎖するには、下部前面装飾部 2 5 2 b の前面よりも後退している下皿球拔ボタン 2 6 3 を後方へ押圧すると、保持機構 2 6 6 によるスライダ 2 6 2 の保持が解除される。そして、下皿球拔ボタン 2 6 3 の押圧を放すと、スライダ

50

262がバネ264の付勢力により前方へ移動し、下皿球抜ボタン263の前面が下部前面装飾部252bの前面と一致した状態に復帰すると共に、下皿球抜蓋265が回転して右端側が貫通孔の直上に位置し、下皿球抜孔202aが下皿球抜蓋265により閉鎖された状態となる。これにより、下皿202内に遊技球Bを貯留させることができる。

【0260】

[3-5-4e. 皿左上装飾ユニット及び皿右上装飾ユニット]

皿装飾ユニット250における皿左上装飾ユニット270及び皿右上装飾ユニット275について、主に図47～図50等を参照して詳細に説明する。皿左上装飾ユニット270及び皿右上装飾ユニット275は、皿ユニット本体252の上部サイド膨出部252aにおける前面の上部に取付けられる。皿左上装飾ユニット270及び皿右上装飾ユニット275は、皿ユニット200の上部で演出操作ユニット300の左右両側を装飾するものである。

10

【0261】

皿左上装飾ユニット270は、半円筒状で左右に延びており透光性を有している皿左上装飾体271と、皿左上装飾体271の後側に取付けられている皿左上リフレクタ272と、皿左上リフレクタ272の後側に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている皿左上装飾基板273と、を備えている。

【0262】

皿左上装飾体271は、左端から右端へ向かうに従って、前方へ移動すると共に下方へ移動するように曲線状に延びており、左側の上部サイド膨出部252aの上部に取付けられる。皿左上装飾体271は、前方へ膨出した半円弧が、左端では中心軸が斜め左上に延びていると共に、右端では中心軸が左右に延びており、半円筒が捩れているような形状に形成されている。この皿左上装飾体271は、乳白色に形成されている。

20

【0263】

皿左上リフレクタ272は、皿左上装飾体271の内部に後方から挿入されており、皿左上装飾基板273のLEDと対応している部位に貫通孔が形成されている。皿左上装飾基板273に実装されている複数のLEDは、フルカラーLEDとされており、発光させることで、皿左上装飾体271を発光装飾させることができる。

【0264】

皿左上装飾ユニット270は、扉枠3に組立てた状態で、左端が扉枠左サイドユニット400の下端と連続し、右端が演出操作ユニット300におけるユニット前カバー312の皿中央上装飾体312aの左端と連続している。皿左上装飾ユニット270は、皿左上装飾体271において長手方向の途中にリブを有していないことから、皿左上装飾基板273の複数のLEDを発光させると、皿左上装飾体271の前面全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

30

【0265】

皿右上装飾ユニット275は、半円筒状で左右に延びており透光性を有している皿右上装飾体276と、皿右上装飾体276の後側に取付けられている皿右上リフレクタ277と、皿右上リフレクタ277の後側に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている皿右上装飾基板278と、を備えている。

40

【0266】

皿右上装飾体276は、右端から左端へ向かうに従って、前方へ移動すると共に下方へ移動するように曲線状に延びており、右側の上部サイド膨出部252aの上部に取付けられる。皿右上装飾体276は、前方へ膨出した半円弧が、右端では中心軸が斜め右上に延びていると共に、左端では中心軸が左右に延びており、半円筒が捩れているような形状に形成されている。この皿右上装飾体276は、乳白色に形成されている。

【0267】

皿右上リフレクタ277は、皿右上装飾体276の内部に後方から挿入されており、皿右上装飾基板278のLEDと対応している部位に貫通孔が形成されている。皿右上装飾基板278に実装されている複数のLEDは、フルカラーLEDとされており、発光させ

50

ることで、皿右上装飾体 276 を発光装飾させることができる。

【0268】

皿右上装飾ユニット 275 は、扉枠 3 に組立てた状態で、右端が扉枠右サイドユニット 410 の下端と連続し、左端が演出操作ユニット 300 におけるユニット前カバー 312 の皿中央上装飾体 312a の右端と連続している。皿右上装飾ユニット 275 は、皿右上装飾体 276 において長手方向の途中にリブを有していないことから、皿右上装飾基板 278 の複数の LED を発光させると、皿右上装飾体 276 の前面全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

【0269】

[3-5-4 f. 皿左下装飾ユニット及び皿右下装飾ユニット]

10

皿装飾ユニット 250 における皿左下装飾ユニット 280 及び皿右下装飾ユニット 285 について、主に図 47～図 50 等を参照して詳細に説明する。皿左下装飾ユニット 280 及び皿右下装飾ユニット 285 は、皿左上装飾ユニット 270 及び皿右上装飾ユニット 275 にそれぞれ沿って延びるように、皿ユニット本体 252 の上部サイド膨出部 252a における前面の下部に取付けられる。皿左下装飾ユニット 280 及び皿右下装飾ユニット 285 は、皿左上装飾ユニット 270 及び皿右上装飾ユニット 275 と協働して、皿ユニット 200 の前面と演出操作ユニット 300 の左右両側を装飾するものである。

【0270】

皿左下装飾ユニット 280 は、半円筒状で左右に延びており透光性を有している皿左下装飾体 281 と、皿左下装飾体 281 の後側に取付けられている皿左下リフレクタ 282 と、皿左下リフレクタ 282 の後側に取付けられており前面に複数の LED が実装されている皿左下装飾基板 283 と、を備えている。

20

【0271】

皿左下装飾体 281 は、左端から右端へ向かうに従って、前方へ移動すると共に下方へ移動するように曲線状に延びており、平面視において後方に中心を有した円弧状に延びており、左側の上部サイド膨出部 252a の下部に取付けられる。皿左下装飾体 281 は、皿左上装飾体 271 及び皿右上装飾体 276 よりも小さい半径で前方へ膨出した半円弧が、左端では中心軸がやや斜め左上後方に延びており、右端では中心軸が左右に延びており、半円筒が曲げられているような形状に形成されている。皿左下装飾体 281 は、左端が球面状に形成されている。皿左下装飾体 281 は、左端側へ向かうに従って細くなるように半円弧の曲率が変化している。この皿左下装飾体 281 は、乳白色に形成されている。

30

【0272】

皿左下リフレクタ 282 は、皿左下装飾体 281 の内部に後方から挿入されており、皿左下装飾基板 283 の LED と対応している部位に貫通孔が形成されている。皿左下装飾基板 283 に実装されている複数の LED は、フルカラー LED とされており、発光させることで、皿左下装飾体 281 を発光装飾させることができる。

【0273】

皿左下装飾ユニット 280 は、扉枠 3 に組立てた状態で、左端が皿左上装飾ユニット 270 の左端の下方に位置し、右端が演出操作ユニット 300 におけるユニット前カバー 312 の皿中央下装飾体 312b の左端と連続している。皿左下装飾ユニット 280 は、皿左下装飾体 281 の左端が球面状に形成されていることから、左端が扉枠 3 内へ潜り込んでいるように見える。皿左下装飾ユニット 280 は、皿左下装飾体 281 において長手方向の途中にリブを有していないことから、皿左下装飾基板 283 の複数の LED を発光させると、皿左下装飾体 281 の前面全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

40

【0274】

皿右下装飾ユニット 285 は、半円筒状で左右に延びており透光性を有している皿右下装飾体 286 と、皿右下装飾体 286 の後側に取付けられている皿右下リフレクタ 287 と、皿右下リフレクタ 287 の後側に取付けられており前面に複数の LED が実装されて

50

いる皿右下装飾基板 288 と、を備えている。

【0275】

皿右下装飾体 286 は、右端から左端へ向かうに従って、前方へ移動すると共に下方へ移動するように曲線状に延びていると共に、平面視において後方に中心を有した円弧状に延びており、右側の上部サイド膨出部 252a の下部に取付けられる。皿右下装飾体 286 は、皿左上装飾体 271 及び皿右上装飾体 276 よりも小さい半径で前方へ膨出した半円弧が、右端では中心軸がやや斜め右上後方に延びていると共に、左端では中心軸が左右に延びており、半円筒が曲げられているような形状に形成されている。皿右下装飾体 286 は、右端が球面状に形成されている。皿右下装飾体 286 は、右端側へ向かうに従って細くなるように半円弧の曲率が変化している。この皿右下装飾体 286 は、乳白色に形成されている。

10

【0276】

皿右下リフレクタ 287 は、皿右下装飾体 286 の内部に後方から挿入されており、皿右下装飾基板 288 の LED と対応している部位に貫通孔が形成されている。皿右下装飾基板 288 に実装されている複数の LED は、フルカラー LED とされており、発光させることで、皿右下装飾体 286 を発光装飾させることができる。

【0277】

皿右下装飾ユニット 285 は、扉枠 3 に組立てた状態で、右端が皿右上装飾ユニット 275 の右端の下方に位置し、左端が演出操作ユニット 300 におけるユニット前カバー 312 の皿中央下装飾体 312b の右端と連続している。皿右下装飾ユニット 285 は、皿右下装飾体 286 の右端が球面状に形成されていることから、右端が扉枠 3 内へ潜り込んでいるように見える。皿右下装飾ユニット 285 は、皿右下装飾体 286 において長手方向の途中にリブを有していないことから、皿右下装飾基板 288 の複数の LED を発光させると、皿右下装飾体 286 の前面全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

20

【0278】

〔3-5-5. 演出操作ユニットの全体構成〕

皿ユニット 200 における演出操作ユニット 300 の全体構成について、主に図 51 ～ 図 54 等を参照して詳細に説明する。図 51 は、皿ユニットにおける演出操作ユニットを演出操作ボタンの進退方向から見た平面図である。図 52 (a) は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図 53 は演出操作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 54 は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。演出操作ユニット 300 は、皿ユニット 200 における左右方向中央に備えられており、皿ユニット 200 を装飾していると共に、遊技者参加型演出が実行された際に遊技者が操作して演出に参加することができるものである。演出操作ユニット 300 は、皿ベースユニット 210 と皿装飾ユニット 250 とに取付けられている。

30

【0279】

演出操作ユニット 300 は、遊技者が操作可能な演出操作部 301 を備えている。演出操作部 301 は、遊技者が回転操作可能な回転操作部 302 と、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部 303 と、から構成されている。演出操作部 301 は、回転操作部 302 が、外径に対して約 3/5 の大きさの内径を有した円環状に形成されており、その環内に押圧操作部 303 が配置されている。押圧操作部 303 は、回転操作部 302 の中心に配置され、回転操作部 302 の内径の半分よりも若干大きい直径の中央押圧操作部 303a と、中央押圧操作部 303a の外周と回転操作部 302 の内周との間に配置されている円環状の外周押圧操作部 303b とで構成されている。

40

【0280】

演出操作ユニット 300 は、皿装飾ユニット 250 の前面に取付けられる演出操作部カバーユニット 310 と、演出操作部カバーユニット 310 に内に収容される操作部ベース 320 と、操作部ベース 320 の上面に取付けられており回転操作部 302 を有している

50

円環状の演出操作リング 330 と、演出操作リング 330 の回転操作部 302 を回転させる回転駆動ユニット 340 と、回転駆動ユニット 340 と演出操作リング 330 の回転操作部 302 との間で回転を伝達させる操作リング用伝達ギア 350 と、操作リング用伝達ギア 350 を回転可能に操作部ベース 320 に取付けているギア取付部材 351 と、を備えている。

【0281】

また、演出操作ユニット 300 は、演出操作リング 330 の下方で操作部ベース 320 の上面に取付けられており上面に複数の LED が実装されている演出操作リング装飾基板 352 と、演出操作リング装飾基板 352 の上側を覆うように操作部ベース 320 に取付けられている装飾基板カバー 353 と、操作部ベース 320 の下面に取付けられている振
10
動スピーカ 354 と、演出操作リング 330 の環内に臨むように操作部ベース 320 に取付けられている演出操作ボタンユニット 360 と、操作部ベース 320 の後面に取付けられている操作部中継基板ユニット 390 と、を備えている。

【0282】

[3-5-5a. 演出操作部カバーユニット]

演出操作ユニット 300 の演出操作部カバーユニット 310 について、主に図 53 及び図 54 等を参照して詳細に説明する。演出操作部カバーユニット 310 は、皿装飾ユニット 250 の皿ユニット本体 252 の演出操作ユニット取付部 252i に取付けられ、皿ユニット 200 の左右方向中央で演出操作ユニット 300 の前面を装飾するものである。演出
20
操作部カバーユニット 310 は、上方及び後方が開放された容器状に形成されている。

【0283】

演出操作部カバーユニット 310 は、下方へ窪んだ半球状のユニット下カバー 311 と、ユニット下カバー 311 の前側上端に取付けられており前方へ膨出した半円環状のユニット前カバー 312 と、ユニット前カバー 312 の皿中央上装飾体 312a 内に後方から取付けられている皿中央上リフレクタ 313 と、皿中央上リフレクタ 313 に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている皿中央上装飾基板 314 と、ユニット前カバー 312 の皿中央下装飾体 312b 内に後方から取付けられている皿中央下リフレクタ 315 と、皿中央下リフレクタ 315 に取付けられており前方へ向
30
かって光を照射可能な複数の LED が実装されている皿中央下装飾基板 316 と、を備えている。

【0284】

ユニット下カバー 311 は、ユニット下カバー 311 は、前後方向中央後寄りから前側が、下方へ膨出した半球面状に形成されており、これより後側が、皿ユニット本体 252 の演出操作ユニット取付部 252i に、上方から載置されるように取付けられる。ユニット下カバー 311 は、前部の半円弧状に延びている上端縁に形成される仮想の平面に垂直な軸線が、上方へ向かうに従って前方へ位置するように、傾斜した状態で取付けられる。本実施形態では、鉛直線に対して約 18 度（18.65 度）の角度で傾斜している。ユニット下カバー 311 は、皿ユニット 200 に組立てた時に、最も低くなる部位に複数の排水孔 311a が形成されている。

【0285】

ユニット前カバー 312 は、ユニット前カバー 312 は、平面視の形状がユニット下カバー 311 の前端に沿うように前方へ膨出した半円弧状に形成されており、ユニット下カバー 311 の前部上端に取付けられている。ユニット前カバー 312 は、前方へ膨出した半円弧がユニット下カバー 311 の前端に沿うように半円弧状に延びている皿中央上装飾体 312a と、皿中央上装飾体 312a の下方で前方へ膨出した半円弧がユニット下カバー 311 の前端に沿うように半円弧状に延びている皿中央下装飾体 312b と、を備えている。ユニット前カバー 312 は、皿中央下装飾体 312b の下端がユニット下カバー 311 に取付けられている。

【0286】

ユニット前カバー 312 の皿中央上装飾体 312a と皿中央下装飾体 312b は、略同
50

じ太さ（半径）の円筒を、半割にした上で割面を中心側へ向けて半円弧状に延びるように屈曲させた形状に形成されている。皿中央上装飾体 3 1 2 a に対して皿中央下装飾体 3 1 2 b は、大きい曲率で半円弧状に延びていると共に、皿中央上装飾体 3 1 2 a に対して皿中央下装飾体 3 1 2 b は、若干細い太さの半円筒状に形成されている。ユニット前カバー 3 1 2 は、皿ユニット 2 0 0 に組立てた状態で、皿中央上装飾体 3 1 2 a の前端が、皿中央下装飾体 3 1 2 b の前端よりも前方へ突出している。また、皿ユニット 2 0 0 に組立てた状態では、皿中央上装飾体 3 1 2 a の左右両端が、皿左上装飾ユニット 2 7 0 の右端及び皿右上装飾ユニット 2 7 5 の左端とそれぞれ連続していると共に、皿中央下装飾体 3 1 2 b の左右両端が、皿左下装飾ユニット 2 8 0 の右端及び皿右下装飾ユニット 2 8 5 の左端とそれぞれ連続している。ユニット前カバー 3 1 2 は、透光性を有し、乳白色に形成されている。

10

【0287】

また、ユニット前カバー 3 1 2 は、扉枠 3 に組立てた状態で、その前端が扉枠 3 の前端となっており、扉枠ベース 1 0 1 の前面からユニット前カバー 3 1 2 の前端までの距離が、扉枠ベース 1 0 1 の左右方向の全幅の約 $1/2$ の距離となっている。

【0288】

皿中央上リフレクタ 3 1 3 は、前方へ膨出した半円弧状に形成されており、ユニット前カバー 3 1 2 の皿中央上装飾体 3 1 2 a 内に後方から挿入されて取付けられる。皿中央上リフレクタ 3 1 3 は、皿中央上装飾基板 3 1 4 に実装されている LED からの光が、後方（内側）へ漏れるのを遮断している。皿中央上装飾基板 3 1 4 は、皿中央上装飾体 3 1 2 a に沿うように半円弧状に形成されており、上面に前方（外側）へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている。皿中央上装飾基板 3 1 4 の複数の LED は、フルカラー LED とされており、発光させることで皿中央上装飾体 3 1 2 a を発光装飾させることができる。

20

【0289】

皿中央下リフレクタ 3 1 5 は、前方へ膨出した半円弧状に形成されており、ユニット前カバー 3 1 2 の皿中央下装飾体 3 1 2 b 内に後方から挿入されて取付けられる。皿中央下リフレクタ 3 1 5 は、皿中央下装飾基板 3 1 6 に実装されている LED からの光が、後方（内側）へ漏れるのを遮断している。皿中央下装飾基板 3 1 6 は、皿中央下装飾体 3 1 2 b に沿うように半円弧状に形成されており、上面に前方（外側）へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている。皿中央下装飾基板 3 1 6 の複数の LED は、フルカラー LED とされており、発光させることで皿中央下装飾体 3 1 2 b を発光装飾させることができる。

30

【0290】

演出操作部カバーユニット 3 1 0 は、ユニット前カバー 3 1 2 の皿中央上装飾体 3 1 2 a 及び皿中央下装飾体 3 1 2 b において、半円弧状に延びている途中に補強用のリブを有していないことから、皿中央上装飾基板 3 1 4 の LED 及び皿中央下装飾基板 3 1 6 の LED を発光させると、それぞれの全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

【0291】

演出操作部カバーユニット 3 1 0 は、皿ユニット 2 0 0 に組立てた状態で、前端が、上皿 2 0 1 や下皿 2 0 2 よりも前方へ大きく突出している。また、演出操作部カバーユニット 3 1 0 は、皿中央上装飾体 3 1 2 a が皿左上装飾体 2 7 1 及び皿右上装飾体 2 7 6 と連続していると共に、皿中央下装飾体 3 1 2 b が皿左下装飾体 2 8 1 及び皿右下装飾体 2 8 6 と連続している。これにより、演出操作ユニット 3 0 0 を目立たせていると共に、一体的な装飾により見栄えを良くしている。

40

【0292】

[3-5-5b. 操作部ベース]

演出操作ユニット 3 0 0 の操作部ベース 3 2 0 について、主に図 5 3 及び図 5 4 等を参照して詳細に説明する。操作部ベース 3 2 0 は、演出操作部カバーユニット 3 1 0 内に上

50

方から挿入され、下端が演出操作部カバーユニット 3 1 0 に取付けられると共に、上部後端が皿ベースユニット 2 1 0 における上皿本体 2 1 2 の演出操作ユニット取付部 2 1 2 a に取付けられる。操作部ベース 3 2 0 は、上方が開放された容器状に形成されている。

【0293】

操作部ベース 3 2 0 は、外形が略立方体の箱状に形成されており上方が開放されている本体部 3 2 1 と、本体部 3 2 1 の上端から外方へ延出しており外周が円形状に形成されているフランジ部 3 2 2 と、本体部 3 2 1 の底面から下方へ突出している複数（ここでは四つ）の脚部 3 2 3 と、フランジ部 3 2 2 の後端に形成されており皿ベースユニット 2 1 0 に取付けられる上部取付部 3 2 4 と、本体部 3 2 1 の左外側でフランジ部 3 2 2 を貫通して上方に開口しており操作リング用伝達ギア 3 5 0 を回転可能に支持するためのギア軸受部 3 2 5 と、を備えている。

10

【0294】

操作部ベース 3 2 0 は、本体部 3 2 1 が、内部に演出操作ボタンユニット 3 6 0 を収容可能な大きさに形成されている。本体部 3 2 1 は、底壁に下側から振動スピーカ 3 5 4 が取付けられると共に、下面における振動スピーカ 3 5 4 が取付けられる部位が平坦面に形成されている。本体部 3 2 1 の底壁は、振動スピーカ 3 5 4 からの振動に対して共振し易く形成されており、振動を増幅させることができると共に、振動を音声や音楽等のサウンドに変換して出力させることができる。

【0295】

本体部 3 2 1 の底壁の上面には、演出操作ボタンユニット 3 6 0 におけるボタンユニットベース 3 6 1 の脚部 3 6 1 b が取付けられる。また、本体部 3 2 1 は、底壁の外周縁において、本体部 3 2 1 内に侵入した液体を排出させる貫通孔が形成されている。本体部 3 2 1 は、左側壁外側に回転駆動ユニット 3 4 0 が取付けられると共に、後側壁外側に操作部中継基板ユニット 3 9 0 が取付けられる。

20

【0296】

フランジ部 3 2 2 は、外周がユニット前カバー 3 1 2 の皿中央上装飾体 3 1 2 a の内周と略一致する直径に形成されている。フランジ部 3 2 2 の上面には、演出操作リング装飾基板 3 5 2 及び装飾基板カバー 3 5 3 が取付けられると共に、演出操作リング 3 3 0 のリング取付ベース 3 3 1 が取付けられる。複数の脚部 3 2 3 は、下端が演出操作部カバーユニット 3 1 0 におけるユニット下カバー 3 1 1 の上面に取付けられる。

30

【0297】

ギア軸受部 3 2 5 は、ギア取付部材と協働して操作リング用伝達ギアを、左右に延びた軸周りに対して回転可能に取付けることができる。ギア軸受部 3 2 5 に操作リング用伝達ギア 3 5 0 を取付けた状態では、操作リング用伝達ギア 3 5 0 の上部が上方へ突出した状態となると共に、操作リング用伝達ギア 3 5 0 の駆動側ギア部 3 5 0 b がフランジ部 3 2 2 の下方において外側に露出した状態となる。

【0298】

操作部ベース 3 2 0 は、演出操作ユニット 3 0 0 に組立てた状態で、フランジ部 3 2 2 の上面が、ユニット前カバー 3 1 2 の皿中央上装飾体 3 1 2 a の上面よりも若干下方に位置している。また、演出操作ユニット 3 0 0 に組立てた状態では、本体部 3 2 1 の下面に振動スピーカ 3 5 4 が接した状態で取付けられている。

40

【0299】

[3-5-5c. 演出操作リング]

演出操作ユニット 3 0 0 の演出操作リング 3 3 0 について、主に図 5 5 及び図 5 6 等を参照して詳細に説明する。図 5 5 (a) は演出操作ユニットの演出操作リングを上前から見た斜視図であり、(b) は演出操作リングを下前から見た斜視図である。図 5 6 (a) は演出操作リングを分解して上前から見た分解斜視図であり、(b) は演出操作リングを分解して下前から見た分解斜視図である。演出操作リング 3 3 0 は、操作部ベース 3 2 0 におけるフランジ部 3 2 2 の上面に取付けられ、遊技者が回転操作可能な回転操作部 3 0 2 を有している。演出操作リング 3 3 0 (回転操作部 3 0 2) は、直径(外径)が上皿 2

50

01の前後方向の寸法の約2倍の大きさとされており、内径が外径の約 $3/5$ の大きさの円環状に形成されている。本実施形態では、演出操作リング330の外径が約13cmとされている。

【0300】

演出操作リング330は、操作部ベース320のフランジ部322の上面に取付けられる円環状のリング取付ベース331と、リング取付ベース331に回転可能に載置される円環状の回転ベース332と、回転ベース332の外周面と当接しリング取付ベース331に上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられている複数のブッシュ333と、リング取付ベース331に取付けられており回転ベース332の上方への移動を規制しているリング抜止部材334と、を備えている。

10

【0301】

また、演出操作リング330は、回転ベース332の上面に取付けられており回転操作部302の一部を構成しているリング外上カバー335と、リング外上カバー335の下側に取付けられており回転操作部302の一部を構成しているリング外下カバー336と、リング外上カバー335の内周側で回転ベース332の上面に取付けられており回転操作部302の一部を構成しているリング内カバー337と、を備えている。リング外上カバー335、リング外下カバー336、及びリング内カバー337は、それぞれ透光性を有した円環状に形成されている。

【0302】

リング取付ベース331は、外径が操作部ベース320のフランジ部322の外径よりも若干大きく、内径がフランジ部322の内径と略同じ大きさに形成されている。リング取付ベース331は、内周縁に沿った上面側に回転ベース332が周方向へ摺動可能に載置される載置部331aと、上面における載置部331aよりも外側で周方向へ離間して複数（ここでは四つ）の部位から上方へ円筒状に突出しておりブッシュ333を回転可能に取付けるためのボス部331bと、上面における載置部331aよりも外側で周方向へ間隔をあけて複数の部位において上下に貫通している貫通口331cと、を備えている。複数の貫通口331cは、演出操作リング装飾基板352のLEDと対応する位置に形成されている。

20

【0303】

回転ベース332は、外径がリング取付ベース331の載置部331aの直径（外径）よりも若干小さく、内径がリング取付ベース331の内径よりも小さく形成されている。回転ベース332は、下面から下方へ突出していると共に周方向へ延びているリングギア332aを備えている。リングギア332aは、回転ベース332の中心側へ向かうに従って下方へ突出するように傘歯車に形成されている。リングギア332aは、リング取付ベース331の内径よりも外径が小さく形成されており、演出操作リング330に組立てた状態では、リング取付ベース331の内周側から下方へ臨んだ状態となる。このリングギア332aは、演出操作ユニット300に組立てた状態で、操作リング用伝達ギア350のリング側ギア部350aと噛合する。

30

【0304】

リング外上カバー335は、円形における外部且つ上部を構成している円弧が円環状に延びている外上表面部335aと、外上表面部335aに立体的に形成されており周方向へ複数配置されている装飾部335bと、外上表面部335aの内周端から下方へ延出した後に中心側へ延出しており周方向へ複数配置されている外上カバー取付部335cと、を備えている。リング外上カバー335の外上表面部335aは、円の $1/4$ の範囲の円弧が円環状に延びた形状に形成されている。装飾部335bは、外形が六角形に形成されている。外上カバー取付部335cは、外上表面部335aの下端よりも若干下方へ延出しており、回転ベース332の上面に取付けられるものである。

40

【0305】

リング外下カバー336は、円形における外部且つ下部を構成している円弧が円環状に延びている外下表面部336aと、外下表面部336aの内側から上方且つ中心側へ突出

50

しており周方向へ複数配置されている外下カバー取付部 3 3 6 b と、を備えている。リング外下カバー 3 3 6 の外下表面部 3 3 6 a は、円の 1 / 8 の範囲の円弧が円環状に延びた形状に形成されている。外下カバー取付部 3 3 6 b は、リング外上カバー 3 3 5 に取付けられるものである。

【0306】

リング内カバー 3 3 7 は、円形における内部且つ上部を構成している円弧が円環状に延びている内表面部 3 3 7 a と、内表面部 3 3 7 a の内側端部から中心軸に平行に下方へ延びている筒状の筒表面部 3 3 7 b と、筒表面部 3 3 7 b の外周に形成されており周方向へ複数配置されている内カバー取付部 3 3 7 c と、を備えている。リング内カバー 3 3 7 の内表面部 3 3 7 a は、円の 1 / 8 の範囲の円弧が円環状に延びた形状に形成されている。筒表面部 3 3 7 b は、円筒状の内径が回転ベース 3 3 2 の内径と同じ大きさである。内カバー取付部 3 3 7 c は、回転ベース 3 3 2 の上面に取付けられるものである。

【0307】

リング外上カバー 3 3 5、リング外下カバー 3 3 6、及びリング内カバー 3 3 7 は、演出操作リング 3 3 0 に組立てた状態で、外上表面部 3 3 5 a、外下表面部 3 3 6 a、及び内表面部 3 3 7 a が、連続するように形成されており、外上表面部 3 3 5 a、外下表面部 3 3 6 a、及び内表面部 3 3 7 a によって、円の 1 / 2 以上の範囲の部位を構成し、全体がドーナツ状となる。演出操作リング 3 3 0 は、演出操作リング装飾基板 3 5 2 によって発光装飾可能とされている。

【0308】

[3-5-5 d. 回転駆動ユニット]

演出操作ユニット 3 0 0 における回転駆動ユニット 3 4 0 について、主に図 5 7 ~ 図 5 9 等を参照して詳細に説明する。図 5 7 (a) は演出操作ユニットの回転駆動ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は回転駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。図 5 8 は回転駆動ユニットを分解して右前から見た分解斜視図であり、図 5 9 は回転駆動ユニットを分解して左前から見た分解斜視図である。回転駆動ユニット 3 4 0 は、演出操作リング 3 3 0 の回転操作部 3 0 2 を回転駆動させたり、回転操作部 3 0 2 の回転操作を検知したりするためのものである。回転駆動ユニット 3 4 0 は、操作部ベース 3 2 0 の本体部 3 2 1 における左側面の外側に取付けられる。

【0309】

回転駆動ユニット 3 4 0 は、操作部ベース 3 2 0 の本体部 3 2 1 に取付けられる回転駆動ベース 3 4 1 と、回転駆動ベース 3 4 1 の右側面後部に回転軸が左方へ突出するように取付けられる操作リング駆動モータ 3 4 2 と、操作リング駆動モータ 3 4 2 の回転軸に取付けられる駆動ギア 3 4 3 と、駆動ギア 3 4 3 により回転させられる変速ギア 3 4 4 と、変速ギア 3 4 4 により回転させられると共に操作リング用伝達ギア 3 5 0 を回転させる伝達検知ギア部材 3 4 5 と、変速ギア 3 4 4 及び伝達検知ギア部材 3 4 5 を回転駆動ベースを協働して回転可能に取付けていると共に駆動ギア 3 4 3、変速ギア 3 4 4 及び伝達検知ギア部材 3 4 5 左方から被覆しているギアカバー 3 4 6 と、を備えている。

【0310】

また、回転駆動ユニット 3 4 0 は、ギアカバー 3 4 6 に取付けられており伝達検知ギア部材 3 4 5 の回転位置を検知している第一回転検知センサ 3 4 7 及び第二回転検知センサ 3 4 8 と、第一回転検知センサ 3 4 7 及び第二回転検知センサ 3 4 8 を左方から覆うようにギアカバー 3 4 6 に取付けられているセンサカバー 3 4 9 と、を備えている。

【0311】

回転駆動ベース 3 4 1 は、左右方向が短く前後方向へ長く延びており左方へ開放されている浅い箱状に形成されている。操作リング駆動モータ 3 4 2 は、ステッピングモータとされている。駆動ギア 3 4 3 は、平歯車とされている。変速ギア 3 4 4 は、駆動ギアと噛合する平歯車状の第一ギア 3 4 4 a と、第一ギア 3 4 4 a と一体回転すると共に大径に形成されている平歯車状の第二ギア 3 4 4 b と、から構成されている。変速ギア 3 4 4 の第二ギア 3 4 4 b は、伝達検知ギア部材 3 4 5 のギア部 3 4 5 a と噛合する。

【0312】

伝達検知ギア部材345は、変速ギア344よりも大径（第二ギア344bの直径の2倍の大きさ）のギア部345aと、ギア部345aの左側面から左方へ突出しており周方向に一定の間隔で列設されている複数の検知片345bと、を備えている。ギア部345aは、変速ギア344の第二ギア344bと噛合すると共に、操作リング用伝達ギア350の駆動側ギア部350bと噛合する。複数の検知片345bは、周方向の長さが周方向へ離間している間隔と同じ長さとなっている。本実施形態では、検知片345bは、45度の回転角度の間隔で、周方向に八つ配置されている。これら検知片345bは、第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348によって検知される。

【0313】

第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348は、伝達検知ギア部材345の検知片345bを検知するものである。第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348は、周方向へ列設されている検知片345bの間隔に対して、整数倍とは異なる間隔で周方向へ離間して配置されている。本実施形態では、第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348は、101.25度の回転角度で離間している。これにより、伝達検知ギア部材345が回転した時に、第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348が同じタイミングで検知片345bを検知することはなく、一方が先に検知片345bを検知するようになっている。これにより、伝達検知ギア部材345を介して演出操作リング330における回転操作部302の回転方向や回転速度を検知することができる。

【0314】

回転駆動ユニット340は、組立てた状態で、伝達検知ギア部材345のギア部345aの上部が上方へ露出しており、ギア部345aの露出した部位が操作リング用伝達ギア350の駆動側ギア部350bと噛合する。また、回転駆動ユニット340は、演出操作ユニット300に組立てた状態で、全体が演出操作部カバーユニット310内に位置している。

【0315】

回転駆動ユニット340は、操作リング駆動モータ342の駆動により、駆動ギア343、変速ギア344、伝達検知ギア部材345、及び操作リング用伝達ギアを介して、演出操作リング330の回転操作部302を任意の方向へ回転させることができる。また、回転駆動ユニット340は、操作リング駆動モータ342により駆動ギア343を、所定の回転角度の範囲で正転・逆転を繰返させることで、回転操作部302を往復回転させて振動させることができる。

【0316】

また、回転駆動ユニット340は、遊技者により演出操作リング330の回転操作部302が回転させられると、操作リング用伝達ギア350を介して伝達検知ギア部材345が回転し、伝達検知ギア部材345の検知片345bが第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348によって検知され、回転操作部302の回転操作を検知することができる。したがって、回転操作部302の回転方向に応じて遊技者参加型演出の内容を変化させることができる。

【0317】

また、回転駆動ユニット340では、第一回転検知センサ347及び第二回転検知センサ348によって回転操作部302の回転操作を検知することができるため、回転操作された回転方向と同じ方向へ操作リング駆動モータ342を駆動させることで、遊技者の回転操作をアシストすることができると共に、回転操作部302の回転方向とは反対の方向へ操作リング駆動モータ342を駆動させることで、遊技者の回転操作に負荷を与えることができる。したがって、これらを適宜組合せることで、回転操作部302に、遊技者参加型演出の内容に応じた操作感を付与したり、クリック感を付与したりすることができる。

【0318】

〔３－５－５ e．操作リング用伝達ギア〕

演出操作ユニット３００の操作リング用伝達ギア３５０について、主に図５３及び図５４等を参照して詳細に説明する。操作リング用伝達ギア３５０は、回転駆動ユニット３４０の伝達検知ギア部材３４５と演出操作リング３３０の回転操作部３０２の回転ベース３３２との間で回転を伝達させるものであり、操作部ベース３２０のギア軸受部３２５に回転可能に取付けられるものである。

【０３１９】

操作リング用伝達ギア３５０は、演出操作リング３３０の回転ベース３３２におけるリングギア３３２ aと噛合する傘歯車状のリング側ギア部３５０ aと、リング側ギア部３５０ aと一体回転し回転駆動ユニット３４０の伝達検知ギア部材３４５におけるギア部３４５ aと噛合する平歯車状の駆動側ギア部３５０ bと、を備えている。リング側ギア部３５０ aと駆動側ギア部３５０ bは、ピッチ円が同じ直径に形成されている。傘歯車状のリング側ギア部３５０ aは、回転ベース３３２の回転軸の方向へ窄まっている。

10

【０３２０】

操作リング用伝達ギア３５０は、回転軸が左右方向へ延びていると共に、演出操作リング３３０の回転ベース３３２の回転軸と交わるように、操作部ベース３２０に取付けられる。操作リング用伝達ギア３５０は、操作部ベース３２０のギア軸受部３２５に上方から挿入された上で、ギア取付部材３５１が操作部ベース３２０に取付けられることで、操作部ベース３２０に回転可能に取付けられる。

【０３２１】

20

操作リング用伝達ギア３５０は、演出操作ユニット３００に組立てられた状態で、リング側ギア部３５０ aが演出操作リング３３０における回転ベース３３２のリングギア３３２ aと噛合していると共に、駆動側ギア部３５０ bが回転駆動ユニット３４０における伝達検知ギア部材３４５のギア部３４５ aと噛合している。したがって、操作リング用伝達ギア３５０は、演出操作リング３３０の回転操作部３０２の回転操作を回転駆動ユニット３４０側へ伝達させることができると共に、回転駆動ユニット３４０の操作リング駆動モータ３４２の回転駆動を演出操作リング３３０の回転操作部３０２に伝達させて回転させることができる。

【０３２２】

〔３－５－５ f．演出操作リング装飾基板〕

30

演出操作ユニット３００における演出操作リング装飾基板３５２について、主に図５３及び図５４等を参照して説明する。演出操作リング装飾基板３５２は、操作部ベース３２０におけるフランジ部３２２の上面に取付けられ、上面に複数のＬＥＤが実装されている。演出操作リング装飾基板３５２は、演出操作リング３３０の下方に取付けられており、複数のＬＥＤを適宜発光させることで演出操作リング３３０（回転操作部３０２）を発光装飾させることができる。

【０３２３】

演出操作リング装飾基板３５２は、円環を前後に分割したような形態に形成されており、前側の前装飾基板３５２ aと、後側の後装飾基板３５２ bとで構成されている。前装飾基板３５２ a及び後装飾基板３５２ bの上面のそれぞれに、複数のＬＥＤが外周に沿って列設されている。演出操作リング装飾基板３５２の複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされている。

40

【０３２４】

演出操作リング装飾基板３５２は、演出操作ユニット３００に組立てた状態で、演出操作リング３３０のリング取付ベース３３１の下方に位置している。演出操作リング装飾基板３５２は、上側が透明な装飾基板カバー３５３によって被覆されている。装飾基板カバー３５３は、演出操作リング装飾基板３５２と同様に、前後に分割された形態に形成されており、前装飾基板３５２ aを上側から覆い操作部ベース３２０のフランジ部３２２に取付けられる前基板カバー３５３ aと、後装飾基板３５２ bを上側から覆い操作部ベース３２０のフランジ部３２２に取付けられる後基板カバー３５３ bと、で構成されている。

50

【0325】

演出操作リング装飾基板352は、上面に実装されている複数のLEDを発光させることで、装飾基板カバー353及びリング取付ベース331の貫通口331cを通して、回転操作部302を構成しているリング外上カバー335、リング外下カバー336、及びリング内カバー337を、内部から発光装飾させることができる。したがって、回転操作部302内にLEDが備えられているような発光装飾を遊技者に見せることができる。

【0326】

[3-5-5g. 振動スピーカ]

演出操作ユニット300における振動スピーカ354について、主に図53及び図54等を参照して詳細に説明する。振動スピーカ354は、操作部ベース320における本体部321の下面に出力方向を上方へ向けて取付けられており、音声や音楽等のサウンドに加えて、多彩な周波数の振動を出力することができるものである。

10

【0327】

振動スピーカ354は、操作部ベース320の底壁を振動板として振動させることで、音声や音楽等のサウンド（音）を出力することができる。また、振動スピーカ354は、操作部ベース320を介して演出操作ユニット300全体を振動させることができる。この振動スピーカ354は、偏芯させた錘をモータで回転させる振動装置と比較して、様々な周波数の振動を発生させることができ、より多彩な演出を遊技者に提供することができる。

【0328】

20

[3-5-5h. 演出操作ボタンユニット]

演出操作ユニット300における演出操作ボタンユニット360について、主に図60～図62等を参照して詳細に説明する。図60は演出操作ユニットの演出操作ボタンユニットを分解して前上から見た分解斜視図であり、図61は演出操作ボタンユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。図62(a)は押圧操作部が下降位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図であり、(b)押圧操作部が上昇位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図である。演出操作ボタンユニット360は、演出操作リング330の環内に臨むように操作部ベース320に取付けられており、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部303を有している。演出操作ボタンユニット360の押圧操作部303は、円柱状の中央押圧操作部303aと、中央押圧操作部303aの外周を覆うように形成されている円筒状の外周押圧操作部303bと、で構成されている。

30

【0329】

演出操作ボタンユニット360は、外周が略円形状に形成されており操作部ベース320の本体部321内に取付けられるボタンユニットベース361と、ボタンユニットベース361の中心軸を境にして対象に配置されており上方へ円柱状に延出している一対のガイドシャフト362と、一対のガイドシャフト362の上端同士を連結しており外周がボタンユニットベース361よりも小さい円形状に形成されている円盤状の上部ベース363と、上部ベース363とボタンユニットベース361との間において一対のガイドシャフト362によって上下方向へ移動可能に取付けられており外周がボタンユニットベース361と略同じ大きさの円形状に形成されている円盤状の昇降ベース364と、一対のガイドシャフト362がそれぞれ挿通されており昇降ベース364を上方へ付勢している一対の昇降バネ365と、を備えている。

40

【0330】

また、演出操作ボタンユニット360は、ボタンユニットベース361の中心から上方へ円柱状に延出しており上端が上部ベース363に取付けられている中央シャフト366と、ボタンユニットベース361の下面に回転軸が上方へ突出するように取付けられている操作ボタン昇降駆動モータ367と、操作ボタン昇降駆動モータ367の回転軸に取付けられている平歯車状の昇降駆動ギア368と、昇降駆動ギア368と噛合しておりボタンユニットベース361の上側に回転可能に取付けられている平歯車状の従動ギア369と、従動ギア369により回転させられ中央シャフト366が挿通されて回転可能に取付

50

けられている昇降カム駆動ギア部材 370 と、昇降カム駆動ギア部材 370 と下端が連結されていると共に中央シャフト 366 が挿通されて回転可能に取付けられており回転することで昇降ベース 364 を昇降させる昇降カム部材 371 と、昇降駆動ギア 368、従動ギア 369、及び昇降カム駆動ギア部材 370 を上方から覆うようにボタンユニットベース 361 の上側に取付けられている円盤状のギアカバー 372 と、を備えている。

【0331】

更に、演出操作ボタンユニット 360 は、内径が上部ベースよりも大径で上下に延びた有底筒状に形成されており昇降ベース 364 より上側で一对のガイドシャフト 362 によって上下方向へ移動可能に取付けられている中央ボタン本体 373 と、中央ボタン本体 373 と昇降ベース 364 との間に配置されており中央ボタン本体 373 を上方へ付勢している一对のボタンバネ 374 と、中央ボタン本体 373 と略同じ径で上端側が閉鎖された有底筒状に形成されており上部ベース 363 の上方を覆うように中央ボタン本体 373 の上端に取付けられている中央ボタンカバー 375 と、上部ベース 363 の上面に取付けられており上方へ光を照射可能な複数の LED が実装されている中央ボタン装飾基板 376 と、を備えている。演出操作ボタンユニット 360 は、中央ボタン本体 373 と中央ボタンカバー 375 とで中央押圧操作部 303a を構成している。

10

【0332】

また、演出操作ボタンユニット 360 は、昇降ベース 364 の上面における中央ボタン本体 373 よりも外側の部位に取付けられており上面に複数の LED が実装されている円環状の外周ボタン装飾基板 377 と、外周ボタン装飾基板 377 の上側を覆うと共に中央ボタン本体 373 の外周を覆うように昇降ベース 364 に取付けられている外周基板カバー 378 と、外周基板カバー 378 における中央ボタン本体 373 の外周を覆っている部位の外周側で外周ボタン装飾基板 377 の上方に配置されており立体的な装飾が施された透光性を有する円筒状の外周装飾レンズ 379 と、外周装飾レンズ 379 の外周及び上面を覆うように昇降ベース 364 に取付けられており中央において中央ボタンカバー 375 が上方へ臨む透明な外周ボタンカバー 380 と、を備えている。演出操作ボタンユニット 360 は、外周基板カバー 378 と外周装飾レンズ 379 と外周ボタンカバー 380 とで、外周押圧操作部 303b を構成している。

20

【0333】

また、演出操作ボタンユニット 360 は、ボタンユニットベース 361 に取付けられており押圧操作部 303 の押圧操作を検知する押圧検知センサ 381 と、ボタンユニットベース 361 に取付けられており昇降カム駆動ギア部材 370 の回転位置を検知することで昇降ベース 364 の昇降を検知する昇降検知センサ 382 と、を備えている。

30

【0334】

ボタンユニットベース 361 は、円盤状に形成されているベース本体 361a と、ベース本体 361a から下方へ突出している複数の脚部 361b と、を備えている。ボタンユニットベース 361 のベース本体 361a は、外径が、操作部ベース 320 における本体部 321 の内周径よりも若干小さい大きさに形成されている。このベース本体 361a は、上面に、一对のガイドシャフト 362、中央シャフト 366、従動ギア 369、昇降カム駆動ギア部材 370、及びギアカバー 372 が取付けられ、下面に、押圧検知センサ 381 及び昇降検知センサ 382 が取付けられる。ボタンユニットベース 361 は、脚部 361b の下端が操作部ベース 320 における本体部 321 の底壁に取付けられる。

40

【0335】

一对のガイドシャフト 362 は、ボタンユニットベース 361 のベース本体 361a の上面において、中心から前方及び後方へ、ベース本体 361a の直径の半分の距離の位置にそれぞれ取付けられている。一对のガイドシャフト 362 及び中央シャフト 366 は、金属棒によって形成されている。一对のガイドシャフト 362 は、中央シャフト 366 よりも太く形成されている。

【0336】

上部ベース 363 は、外径がボタンユニットベース 361 のベース本体 361a の外径

50

の約 1/2 の大きさに形成されている。一对の昇降バネ 365 は、コイルスプリングとされており、下端がボタンユニットベース 361 のベース本体 361a に当接していると共に、上端が昇降ベース 364 に当接している。昇降バネ 365 は、ボタンバネ 374 よりも付勢力の強いバネとされている。

【0337】

昇降ベース 364 は、外径がボタンユニットベース 361 のベース本体 361a の外径と略同じ大きさに形成されている。昇降ベース 364 は、一对のガイドシャフト 362 がそれぞれ摺動可能に挿入される一对のガイド孔 364a と、中央において昇降カム部材 371 が通過可能な大きさで上下に貫通している中央孔 364b と、中央孔 364b の周縁から上方へ円筒状に突出している立壁部 364c と、立壁部 364c の下端付近において中央孔 364b の内へ互いに対向するように突出している一对の案内ピン 364d と、を備えている。一对の案内ピン 364d は、同一軸芯上で互いに対向していると共に、軸芯周りに回転可能に取付けられている。

10

【0338】

昇降ベース 364 は、一对のガイド孔 364a に一对のガイドシャフト 362 が挿通されることで、上下方向へ昇降可能に案内される。昇降ベース 364 は、立壁部 364c の上端が上部ベース 363 に当接することで、上方への移動が規制されると共に、上部ベース 363 との間に中央ボタン本体 373 の底部 373b が移動可能な空間を形成している。また、昇降ベース 364 は、一对の案内ピン 364d が、昇降カム部材 371 のカム部 371a に案内されることで、上下方向へ移動させられる。

20

【0339】

昇降カム駆動ギア部材 370 は、従動ギア 369 と噛合する平歯車状のギア部 370a と、ギア部 370a から上方へ突出しており昇降カム部材 371 の下端が連結される連結部 370b と、ギア部 370a から下方へ筒状に突出していると共に対向している二箇所が切欠かれており昇降検知センサ 382 により検知される昇降検知片 370c と、を備えている。昇降カム駆動ギア部材 370 は、ギア部 370a の中心に中央シャフト 366 が挿入されることで、回転可能に取付けられる。

【0340】

昇降カム部材 371 は、中心に中央シャフト 366 が挿通されることで、回転可能に取付けられる。昇降カム部材 371 は、円柱状の外周面において周方向へ 180 度離間しており、外方へ突出している一对のカム部 371a を備えている。一对のカム部 371a は、昇降ベース 364 の案内ピン 364d を案内するものである。

30

【0341】

カム部 371a は、下端付近において軸芯に対して直角方向へ延びている第一カム 371b と、第一カム 371b の中間で上方へ窪んでいる係止部 371c と、第一カム 371b の一方の端部から軸芯と平行に上方へ延びている第二カム 371d と、第一カム 371b の第二カム 371d とは反対側の端部から螺旋状に上方へ延びている第三カム 371e と、を備えている（図 62 を参照）。第二カム 371d と第三カム 371e は、同じ高さまで上方へ延びており、隣接するカム部 371a 同士の間では、昇降ベース 364 の案内ピン 364d の直径よりも小さい距離で離間している。

40

【0342】

また、昇降カム部材 371 は、下端に昇降カム駆動ギア部材 370 の連結部 370b と連結する被連結部 371f を備えている。

【0343】

昇降カム部材 371 は、カム部 371a において、第二カム 371d が、昇降カム部材 371 を平面視において反時計回りの方向へ回転させた時に、第一カム 371b の後端側から上方へ延出するように形成されている。昇降カム部材 371 は、回転することで、カム部 371a により昇降ベース 364 の案内ピン 364d を案内して昇降ベース 364 を昇降させることができる。

【0344】

50

中央ボタン本体 373 は、中央ボタン本体 373 は、上下に延びた円筒状の筒部 373 a と、筒部 373 a の下端側を閉鎖している底部 373 b と、底部 373 b を貫通しており一対のガイドシャフト 362 が摺動可能に挿入される一対のガイド孔 373 c と、底部 373 b の中央において昇降ベース 364 の立壁部 364 c の外径よりも大きい径で貫通している中央口 373 d と、底部 373 b から下方へ突出しており押圧検知センサ 381 により検知される押圧検知片 373 e と、底部 373 b から後方へ円柱状に突出しておりボタンバネ 374 に挿通される一対のガイドボス 373 f と、を備えている。

【0345】

中央ボタン本体 373 は、筒部 373 a と底部 373 b とによって、有底筒状に形成されている。中央ボタン本体 373 は、底部 373 b が上部ベース 363 と昇降ベース 364 との間に配置されると共に、筒部 373 a の上端が上部ベース 363 よりも上方へ突出するように形成されている。中央口 373 d は、下方へ短く延びた円筒状に形成されており、下端が昇降ベース 364 の上面に当接することで、中央ボタン本体 373 の下方への移動が規制される。中央ボタン本体 373 の中央口 373 d を通って、昇降ベース 364 の立壁部 364 c の上端が上部ベース 363 に当接する。

【0346】

中央ボタン本体 373 は、一対のガイドボス 373 f が挿通されている一対のボタンバネ 374 によって上方へ付勢されている。一対のガイドボス 373 f は、下端が昇降ベース 364 を貫通して下方へ延出するように形成されており、下端にワッシャが挿通されたビスが取付けられる。ガイドボス 373 f の下端に取付けられたワッシャが昇降ベース 364 の下面に当接することで、中央ボタン本体 373 の上方への移動が規制される。

【0347】

中央ボタン本体 373 の押圧検知片 373 e は、一対のボタンバネ 374 の付勢力に抗して中央ボタン本体 373 の底部 373 b (中央口 373 d の下端) が昇降ベース 364 の上面に当接した時に、昇降ベース 364 を貫通して下方へ突出するように形成されている。この中央ボタン本体 373 は、不透明に形成されている。一対のボタンバネ 374 は、昇降ベース 365 よりも付勢力の弱いコイルバネとされている。

【0348】

中央ボタンカバー 375 は、中央ボタン本体 373 の筒部 373 a と略同じ直径の円盤状の天板部 375 a と、天板部 375 a の外周から下方へ延出している筒状の周壁部 375 b と、を備えており、透光性を有するように形成されている。中央ボタンカバー 375 は、天板部 375 a と周壁部 375 b とによって有底筒状に形成されている。この中央ボタンカバー 375 は、周壁部 375 b の下端が中央ボタン本体 373 における筒部 373 a の上端に取付けられる。

【0349】

中央ボタン装飾基板 376 は、上面に実装されている複数の LED がフルカラー LED とされている。中央ボタン装飾基板 376 は、複数の LED を適宜発光させることで、中央ボタンカバー 375 を発光装飾させることができる。外周ボタン装飾基板 377 は、上面に実装されている複数の LED がフルカラー LED とされている。外周ボタン装飾基板 377 は、複数の LED を適宜発光させることで、外周装飾レンズ 379 及び外周ボタンカバー 380 を発光装飾させることができる。

【0350】

外周基板カバー 378 は、外周ボタン装飾基板 377 の上側を覆い昇降ベース 364 に取付けられる円環状の基板部 378 a と、基板部 378 a の内周から上方へ筒状に延出しており中央ボタン本体 373 の外周を覆う円筒部 378 b と、を備えている。外周基板カバー 378 は、透明に形成されている。

【0351】

外周装飾レンズ 379 は、上方へ向かうに従って周方向へ移動するように延びている振れた部位が、周方向に一定の間隔で列設されている。外周装飾レンズ 379 は、外周基板カバー 378 における基板部 378 a の上側に取付けられている。外周ボタンカバー 38

10

20

30

40

50

0は、外周装飾レンズ379の外周を覆う円筒状の筒状部380aと、筒状部380aの上端から中心側へ延出している円環状の環状部380bと、を備えている。外周ボタンカバー380は、筒状部380aの下端が昇降ベース364に取付けられる。環状部380bは、内径が外周基板カバー378の円筒部378bと略同じ大きさに形成されている。

【0352】

演出操作ボタンユニット360は、組立てた状態では、図62(a)に示すように、昇降ベース364が一对の昇降バネ365によって上方へ付勢された状態で、昇降ベース364の案内ピン364dが、昇降カム部材371のカム部371aにおける係止部371cに下方から挿入されている。この状態では、昇降ベース364が下方へ移動した下降位置の状態となっており、一对の昇降バネ365が圧縮されている。また、この状態では、中央ボタン本体373がボタンバネ374の付勢力により上方側への移動端に位置しており、中央ボタンカバー375の上面が、外周ボタンカバー380の上面よりも上方へ突出した状態となっている。

【0353】

したがって、演出操作ユニット300に組立てた状態では、外周ボタンカバー380の上面が演出操作リング330の上面よりも僅かに上方へ突出していると共に、中央ボタンカバー375の上面が外周ボタンカバー380の上面よりも上方へ突出している(図63等を参照)。

【0354】

この状態(図62(a)の状態)で、中央ボタンカバー375(中央押圧操作部303a)を下方へ押圧して、ボタンバネ374の付勢力に抗して下方へ移動させると、中央ボタン本体373の押圧検知片373eが押圧検知センサ381により検知され、中央押圧操作部303aの押圧操作が検知される。中央押圧操作部303aを押圧操作した状態では、中央ボタンカバー375の上面が、外周ボタンカバー380の上面と略一致した高さとなっている(図65(c)を参照)。

【0355】

また、この状態で、外周ボタンカバー380(外周押圧操作部303b)を下方へ押圧操作しても、外周ボタンカバー380は下方へ移動することなく、中央ボタン本体373の押圧検知片373eが押圧検知センサ381に検知されることもない。つまり、押圧操作部303の押圧操作が検知されない。

【0356】

この下降位置の状態、操作ボタン昇降駆動モータ367により昇降駆動ギア368を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、昇降駆動ギア368と噛合している従動ギア369を介して昇降カム駆動ギア部材370が平面視反時計回りの方向へ回転し、昇降カム駆動ギア部材370と連結されている昇降カム部材371も同じ方向へ回転することとなる。この昇降カム部材371が反時計回りの方向へ回転すると、図62において正面に見えているカム部371aが右方へ移動することとなり、昇降ベース364の案内ピン364dが、係止部371cから第一カム371bにおける係止部371cの左方の部位へ転動すると共に、案内ピン364dを介して昇降ベース364が昇降バネ365の付勢力に抗して下方へ移動する。

【0357】

そして、昇降カム部材371の回転に伴って、第一カム371bに沿って相対的に左方へ転動する案内ピン364dが、第一カム371bの左端から第二カム371d側へ位置すると、第二カム371dが第一カム371bに対して垂直に上方へ延びていることから、昇降バネ365の付勢力により案内ピン364dが第二カム371dに沿って上方へ移動することとなり、案内ピン364dと一緒に昇降ベース364が上昇して上昇位置の状態となる。

【0358】

上昇位置の状態では、図62(b)に示すように、昇降ベース364の案内ピン364dが、一方のカム部371aの第二カム371dと残りのカム部371aの第三カム37

10

20

30

40

50

1 e とに接した状態となっている。この状態で、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7 の駆動が一旦停止される。

【0 3 5 9】

上昇位置の状態では、昇降ベース 3 6 4 の立壁部 3 6 4 c の上端が上部ベース 3 6 3 の下面に当接しており、昇降ベース 3 6 4 のこれ以上の上方への移動が規制されている。また、上昇位置の状態では、下降位置の時の中央ボタンカバー 3 7 5（中央押圧操作部 3 0 3 a）と外周ボタンカバー 3 8 0（外周押圧操作部 3 0 3 b）との位置関係が保持されており、中央ボタンカバー 3 7 5 及び外周ボタンカバー 3 8 0 を含む押圧操作部 3 0 3 全体が上方へ移動していると共に、中央ボタンカバー 3 7 5 の上面が外周ボタンカバー 3 8 0 の上面よりも上方へ突出している。

10

【0 3 6 0】

演出操作ユニット 3 0 0 に組立てた状態で、上昇位置へ移動させると、中央ボタンカバー 3 7 5 及び外周ボタンカバー 3 8 0 が、演出操作リング 3 3 0 の上面よりも大きく突出した状態となる（図 6 5（b）等を参照）。

【0 3 6 1】

この上昇位置の状態では、中央ボタンカバー 3 7 5（中央押圧操作部 3 0 3 a）を、ボタンバネ 3 7 4 の付勢力よりも強い力で下方へ押圧した場合、中央ボタンカバー 3 7 5 及び中央ボタン本体 3 7 3 がボタンバネ 3 7 4 の付勢力に抗して下方へ移動し、中央ボタン本体 3 7 3 が昇降ベース 3 6 4 に当接することとなる。中央ボタン本体 3 7 3 が昇降ベース 3 6 4 に当接している状態では、中央ボタン本体 3 7 3 の押圧検知片 3 7 3 e が昇降ベース 3 6 4 よりも下方へ突出した状態となっているが、昇降ベース 3 6 4 がボタンユニットベース 3 6 1 から離れているため、押圧検知片 3 7 3 e が押圧検知センサ 3 8 1 によって検知されることはない。

20

【0 3 6 2】

中央ボタンカバー 3 7 5（中央押圧操作部 3 0 3 a）を、昇降バネ 3 6 5 の付勢力よりも強い力で下方へ押圧した場合、中央ボタンカバー 3 7 5 及び中央ボタン本体 3 7 3 がボタンバネ 3 7 4 の付勢力に抗して、中央ボタン本体 3 7 3 が昇降ベース 3 6 4 に当接した上で、昇降ベース 3 6 4 が、昇降バネ 3 6 5 の付勢力に抗して下方へ移動し、昇降ベース 3 6 4 の下端がボタンユニットベース 3 6 1 に当接することとなる。昇降ベース 3 6 4 がボタンユニットベース 3 6 1 に当接することで、昇降ベース 3 6 4 が下降位置の状態となり、昇降ベース 3 6 4 と共に外周ボタンカバー 3 8 0（外周押圧操作部 3 0 3 b）も下降位置の状態となる。

30

【0 3 6 3】

このように、中央ボタン本体 3 7 3 が昇降ベース 3 6 4 に当接した状態で、昇降ベース 3 6 4 がボタンユニットベース 3 6 1 に当接すると、昇降ベース 3 6 4 から下方へ突出している中央ボタン本体 3 7 3 の押圧検知片 3 7 3 e が、押圧検知センサ 3 8 1 に検知された状態となり、中央ボタンカバー 3 7 5（中央押圧操作部 3 0 3 a）の押圧が検知される。

【0 3 6 4】

一方、上昇位置の状態では、外周ボタンカバー 3 8 0（外周押圧操作部 3 0 3 b）を、昇降バネ 3 6 5 の付勢力よりも力強く下方へ押圧した場合、外周ボタンカバー 3 8 0 を介して昇降ベース 3 6 4 が昇降バネ 3 6 5 の付勢力に抗して下方へ移動し、昇降ベース 3 6 4 の下端がボタンユニットベース 3 6 1 に当接することとなる。この状態では、昇降ベース 3 6 4 と共に外周ボタンカバー 3 8 0 が下降位置の状態となるが、中央ボタンカバー 3 7 5（中央押圧操作部 3 0 3 a）がボタンバネ 3 7 4 の付勢力により上方へ突出していることから、中央ボタン本体 3 7 3 の押圧検知片 3 7 3 e が昇降ベース 3 6 4 から下方へ突出しておらず、押圧検知片 3 7 3 e が押圧検知センサ 3 8 1 により検知されない。

40

【0 3 6 5】

中央ボタンカバー 3 7 5 及び外周ボタンカバー 3 8 0 を（押圧操作部 3 0 3 を）、上昇位置から下降位置へ戻すには、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7 により、昇降カム部材 3

50

7 1 を平面視反時計回りの方向へ回転させると、図 6 2 (b) において、昇降ベース 3 6 4 の案内ピン 3 6 4 d の左上と当接している第三カム 3 7 1 e が、右方 (案内ピン 3 6 4 d の方向) へ移動することとなるため、第三カム 3 7 1 e によって案内ピン 3 6 4 d が下方へ押圧され、案内ピン 3 6 4 d を介して昇降ベース 3 6 4 が昇降バネ 3 6 5 の付勢力に抗して下方へ移動することとなる。

【0366】

そして、昇降カム部材 3 7 1 の回転に伴って案内ピン 3 6 4 d が第三カム 3 7 1 e の下端から第一カム 3 7 1 b 側へ移動すると、昇降ベース 3 6 4 の下方への移動が停止し、案内ピン 3 6 4 d が第一カム 3 7 1 b に沿って転動する。その後、案内ピン 3 6 4 d が第一カム 3 7 1 b の途中の係止部 3 7 1 c の位置に到達すると、昇降バネ 3 6 5 の付勢力により案内ピン 3 6 4 d が上方へ窪んだ係止部 3 7 1 c 内に挿入されると共に、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7 による昇降カム部材 3 7 1 の回転を停止させることで、元の下降位置の状態となる。

【0367】

[3-5-5 i. 操作部中継基板ユニット]

演出操作ユニット 3 0 0 における操作部中継基板ユニット 3 9 0 について、主に図 5 3 及び図 5 4 等を参照して詳細に説明する。操作部中継基板ユニット 3 9 0 は、操作部ベース 3 2 0 の後面に取付けられている。操作部中継基板ユニット 3 9 0 は、操作部ベース 3 2 0 における本体部 3 2 1 の後面に取付けられる箱状の基板ボックス 3 9 1 と、基板ボックス 3 9 1 内に取付けられている操作部中継基板 3 9 2 と、を備えている。

【0368】

基板ボックス 3 9 1 は、演出操作ユニット 3 0 0 に組立てた時に、回転駆動ユニット 3 4 0 の操作リング駆動モータ 3 4 2 を後側から覆うモータカバー部 3 9 1 a を有している。操作部中継基板 3 9 2 は、皿中央上装飾基板 3 1 4、皿中央下装飾基板 3 1 6、操作リング駆動モータ 3 4 2、第一回転検知センサ 3 4 7、第二回転検知センサ 3 4 8、演出操作リング装飾基板 3 5 2、振動スピーカ 3 5 4、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7、中央ボタン装飾基板 3 7 6、外周ボタン装飾基板 3 7 7、押圧検知センサ 3 8 1、及び昇降検知センサ 3 8 2 と、皿ベースユニット 2 1 0 の皿ユニット中継基板 2 1 4 との接続を中継している。

【0369】

[3-5-5 j. 演出操作ユニットの作用]

次に、演出操作ユニット 3 0 0 の作用について、主に図 6 3 ~ 図 6 5 等を参照して詳細に説明する。図 6 3 は、演出操作ユニットの左側面図において演出操作リングと回転駆動ユニットとの関係を示す説明図である。図 6 4 は、演出操作ユニットを押圧操作部の押圧方向から見た平面図において演出操作リングと演出操作リング装飾基板との関係を示す説明図である。図 6 5 (a) は通常の状態を示す皿ユニットの正面図であり、(b) は押圧操作部が上昇位置の時の皿ユニットの正面図であり、(c) は押圧操作部の中央押圧操作部を押圧した時の皿ユニットの正面図である。

【0370】

演出操作ユニット 3 0 0 は、上面に遊技者が操作可能な演出操作部 3 0 1 を備えている。演出操作部 3 0 1 は、大きな円環状の回転操作部 3 0 2 と、回転操作部 3 0 2 の環内に配置されている押圧操作部 3 0 3 とで構成されている。押圧操作部 3 0 3 は、回転操作部 3 0 2 の中心に位置する円柱状の中央押圧操作部 3 0 3 a と、中央押圧操作部 3 0 3 a と回転操作部 3 0 2 との間に配置されている円環状の外周押圧操作部 3 0 3 b とで構成されている。

【0371】

回転操作部 3 0 2 は、演出操作リング 3 3 0 のリング外上カバー 3 3 5、リング外下カバー 3 3 6、及びリング内カバー 3 3 7 によって形成されている。中央押圧操作部 3 0 3 a は、演出操作ボタンユニット 3 6 0 の中央ボタンカバー 3 7 5 及び中央ボタン本体 3 7 3 によって形成されており、外周押圧操作部 3 0 3 b は、外周ボタンカバー 3 8 0 及び外

10

20

30

40

50

周基板カバー 378 によって形成されている。

【0372】

演出操作ユニット 300 は、円環状の回転操作部 302（演出操作リング 330）の上面によって形成される仮想の平面の前方側が低くなるように傾斜した状態で皿ユニット 200 に組立てられる。したがって、回転操作部 302 の環内に配置されている押圧操作部 303 の押圧方向が、下方へ向かうに従って後方へ移動する（換言すると、上方へ向かうに従って前方へ移動する）ように傾斜している。

【0373】

演出操作ユニット 300 は、通常の状態では、回転操作部 302 の上面よりも押圧操作部 303 が僅かに上方へ突出した状態となっている。詳しくは、演出操作リング 330 の上面よりも外周ボタンカバー 380 の上面が僅かに上方へ突出していると共に、外周ボタンカバー 380 の上面よりも中央ボタンカバー 375 の上面が上方へ突出した状態となっている（図 63 等を参照）。

【0374】

この通常の状態では、回転駆動ユニット 340 の操作リング駆動モータ 342 により、伝達検知ギア部材 345 を左側面視で時計回りの方向へ回転させると、操作リング用伝達ギア 350 を介して演出操作リング 330 の回転操作部 302 が、平面視において時計回りの方向へ回転する。一方、操作リング駆動モータ 342 により、伝達検知ギア部材 345 を左側面視で反時計回りの方向へ回転させると、演出操作リング 330 の回転操作部 302 が平面視において反時計回りの方向へ回転する。

【0375】

操作リング駆動モータ 342 は、ステッピングモータとされており、所定の回転角度の範囲で正転・逆転を繰返させることで、回転操作部 302 を往復回転させて振動させることができる。この振動は、振動スピーカ 354 による振動とは異なり、回転操作部 302 のみが振動する。

【0376】

演出操作リング 330 の回転操作部 302 は、操作リング駆動モータ 342 により回転させられるだけでなく、遊技者によっても回転させることができる。回転操作部 302 を平面視において時計回りの方向へ回転させると、操作リング用伝達ギア 350 を介して回転駆動ユニット 340 の伝達検知ギア部材 345 が左側面視において時計回りの方向へ回転し、回転操作部 302 を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、伝達検知ギア部材 345 が左側面視において反時計回りの方向へ回転する。この伝達検知ギア部材 345 は、第一回転検知センサ 347 と第二回転検知センサ 348 の二つのセンサによって回転を検知している。

【0377】

伝達検知ギア部材 345 の回転は、複数の検知片 345b を第一回転検知センサ 347 及び第二回転検知センサ 348 によって検知することで、回転を検知している。詳述すると、周方向に等間隔で列設されている複数の検知片 345b の間隔に対して、周方向に離間している第一回転検知センサ 347 と第二回転検知センサ 348 との間隔が、整数倍とされない間隔とされている。これにより、第一回転検知センサ 347 と第二回転検知センサ 348 とが、同じタイミングで検知片 345b を検知しないように構成されている。

【0378】

本実施形態では、伝達検知ギア部材 345 が左側面視において時計回りの方向へ回転すると、第二回転検知センサ 348 が検知片 345b を検知してから第一回転検知センサ 347 が検知片 345b を検知する。これに対して、伝達検知ギア部材 345 が左側面視において反時計回りの方向へ回転すると、第一回転検知センサ 347 が検知片 345b を検知してから第二回転検知センサ 348 が検知片 345b を検知する。したがって、第一回転検知センサ 347 と第二回転検知センサ 348 とが、検知片 345b を検知する順番によって、伝達検知ギア部材 345（回転操作部 302）の回転方向を検知することができる。また、第一回転検知センサ 347 及び第二回転検知センサ 348 における検知片 34

5 b の検知時間によって、伝達検知ギア部材 3 4 5（回転操作部 3 0 2）の回転速度を検知することができる。

【0379】

このように、回転操作部 3 0 2 の回転操作を検知することができるため、回転操作部 3 0 2 の回転方向に応じて遊技者参加型演出の内容を変化させることができる。また、回転操作部 3 0 2 の回転操作を検知した時に、操作リング駆動モータ 3 4 2 により、回転操作部 3 0 2 を回転操作方向と同じ方向へ回転駆動させることで、回転操作を軽くしてアシストすることができると共に、操作リング駆動モータ 3 4 2 により、回転操作部 3 0 2 を回転操作方向と反対方向へ回転駆動させることで、回転操作を重くしたり、クリック感を付与したりすることができる。

10

【0380】

演出操作リング 3 3 0 の回転操作部 3 0 2 は、リング外上カバー 3 3 5、リング外下カバー 3 3 6、及びリング内カバー 3 3 7 によって形成されており、円の半分以上の円弧が環状に延びている形状に形成されている。換言すると、回転操作部 3 0 2 がドーナツ状に形成されている。そして、回転操作部 3 0 2 は、図示するように、外周面、上面、及び内周面の一部、が露出した状態で取付けられているため、遊技者の手で掴み易い形状に形成されている。

【0381】

これにより、回転操作部 3 0 2 に対して遊技者が様々な方向から触れることができるため、遊技者のやり易い思い思いの仕方で回転操作部 3 0 2 を回転操作させることができ、回転操作部 3 0 2 の操作性が高められている。また、回転操作部 3 0 2 は、押圧操作部 3 0 3 が下降位置又は上昇位置の何れの状態の時でも、回転操作することができる。なお、回転操作部 3 0 2 は、下面側が操作部ベース 3 2 0 に取付けられているため、自動車のハンドルのように握ることはできない。

20

【0382】

演出操作ユニット 3 0 0 は、図 6 4 に示すように、演出操作リング 3 3 0 の下方に、複数の LED が円環状に列設されている演出操作リング装飾基板 3 5 2 を備えている。これにより、演出操作リング装飾基板 3 5 2 の LED を発光させることで、演出操作リング 3 3 0 の回転操作部 3 0 2 を発光装飾させることができる。また、演出操作リング装飾基板 3 5 2 では、複数の LED を回転操作部 3 0 2 に沿って環状に列設しているため、回転操作部 3 0 2 の回転に合わせて、列設されている複数の LED を順次発光させることで、回転している回転操作部 3 0 2 の特定の部位のみを発光装飾させることができる。これにより、回転する回転操作部 3 0 2 内に、LED（装飾基板）が備えられているように遊技者を錯覚させることができる。

30

【0383】

演出操作ユニット 3 0 0 は、通常の状態では、図 6 5（a）に示すように、回転操作部 3 0 2 の環内に配置されている押圧操作部 3 0 3 が、その上面が回転操作部 3 0 2 の上面よりも僅かに上方に突出した下降位置の状態となっている。この状態では、回転操作部 3 0 2 を回転させることができると共に、押圧操作部 3 0 3 における中央押圧操作部 3 0 3 a を押圧操作することができる。中央押圧操作部 3 0 3 a を下方へ押圧操作すると、中央押圧操作部 3 0 3 a（中央ボタンカバー 3 7 5）の上面が、外周押圧操作部 3 0 3 b（外周ボタンカバー 3 8 0）の上面と略同じ高さまで下降し、押圧検知センサ 3 8 1 により押圧が検知される。

40

【0384】

この通常（下降位置）の状態では、押圧操作部 3 0 3 における外周押圧操作部 3 0 3 b を下方へ押圧しても、外周押圧操作部 3 0 3 b（外周ボタンカバー 3 8 0）が下方へ移動することはなく、押圧検知センサ 3 8 1 により押圧が検知されることはない。

【0385】

通常の状態で、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7 により、昇降カム部材 3 7 1 を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、昇降ベース 3 6 4 の案内ピン 3 6 4 d がカム

50

部 3 7 1 a (第一カム 3 7 1 b) から外れて、一对の昇降バネ 3 6 5 の付勢力により、昇降ベース 3 6 4 と共に押圧操作部 3 0 3 が勢いよく上方へ突出して上昇位置の状態となる (図 6 5 (b) を参照)。この上昇位置の状態では、押圧操作部 3 0 3 の上面が回転操作部 3 0 2 の上面よりも大きく上方に位置している。換言すると、中央ボタンカバー 3 7 5 及び外周ボタンカバー 3 8 0 が、演出操作リング 3 3 0 の上面よりも大きく上方へ突出している。

【0 3 8 6】

押圧操作部 3 0 3 が上昇位置の状態、中央押圧操作部 3 0 3 a を下方へ押圧すると、まず、ボタンバネ 3 7 4 の付勢力に抗して中央押圧操作部 3 0 3 a が下方へ移動し、中央押圧操作部 3 0 3 a の上面と外周押圧操作部 3 0 3 b の上面とが略同じ高さの状態となる。この状態では、押圧検知センサ 3 8 1 が押圧を検知しない。更に、昇降バネ 3 6 5 の付勢力に抗して中央押圧操作部 3 0 3 a が外周押圧操作部 3 0 3 b と一緒に下方へ移動し、中央押圧操作部 3 0 3 a 及び外周押圧操作部 3 0 3 b の上面が回転操作部 3 0 2 の上面と略同じ高さの状態となる (図 6 5 (c) を参照)。この状態では、押圧検知センサ 3 8 1 が押圧を検知する。

【0 3 8 7】

また、押圧操作部 3 0 3 が上昇位置の状態、外周押圧操作部 3 0 3 b を下方へ押圧すると、中央押圧操作部 3 0 3 a の上面が外周押圧操作部 3 0 3 b の上面よりも上方へ突出している状態のまま、外周押圧操作部 3 0 3 b と中央押圧操作部 3 0 3 a とが下方へ移動し、外周押圧操作部 3 0 3 b の上面が回転操作部 3 0 2 の上面と略同じ高さの状態となる (図 6 5 (a) を参照)。この状態では、押圧検知センサ 3 8 1 が押圧を検知しない。

【0 3 8 8】

このように、本実施形態の押圧操作部 3 0 3 は、下降位置又は上昇位置に関わらず、中央押圧操作部 3 0 3 a を、下方への移動端まで押圧しないと、押圧検知センサ 3 8 1 により検知されないようになっている。したがって、遊技者に対して、中央押圧操作部 3 0 3 a をしっかりと押圧操作させることを促すことが可能となるため、遊技者参加型演出において演出操作部 3 0 1 の操作に注意を引付けさせることができ、遊技者参加型演出をより楽しませることができる。

【0 3 8 9】

なお、押圧操作部 3 0 3 が上昇位置の状態でも、回転操作部 3 0 2 を回転させることができる。したがって、押圧操作部 3 0 3 を上昇位置の状態とした時では、遊技者によっては、押圧操作部 3 0 3 を手がかりにして回転操作が楽になったり、押圧操作部 3 0 3 が邪魔になって回転操作がし難くなったりすることから、回転操作部 3 0 2 の操作性を変化させることができ、より多彩な操作を楽しませることができる。

【0 3 9 0】

[3 - 6 . 扉枠左サイドユニット]

扉枠 3 における扉枠左サイドユニット 4 0 0 について、主に図 6 6 ~ 図 6 8 を参照して詳細に説明する。図 6 6 (a) は扉枠の扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、(b) は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図 6 7 は扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 6 8 は扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。扉枠左サイドユニット 4 0 0 は、皿ユニット 2 0 0 の上側で扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面左部に取付けられており、正面視において遊技領域 5 a の左外側を装飾するものである。

【0 3 9 1】

扉枠左サイドユニット 4 0 0 は、扉枠ベースユニット 1 0 0 の扉枠ベース 1 0 1 の前面における扉窓 1 0 1 a の左外側に取り付けられる扉枠左サイドベース 4 0 1 と、扉枠左サイドベース 4 0 1 の前面に取り付けられており前面に複数の LED が実装されている扉枠左サイド装飾基板 4 0 2 と、扉枠左サイド装飾基板 4 0 2 の前側を覆うように扉枠左サイドベース 4 0 1 に取り付けられている左サイドリフレクタ 4 0 3 と、左サイドリフレクタ 4 0 3 の前側を覆うように扉枠左サイドベース 4 0 1 に取り付けられている扉枠左サイド装飾体 4

04と、を備えている。

【0392】

扉枠左サイドベース401は、上下に延びており前方へ開放された箱状に形成されている。扉枠左サイド装飾基板402は、上下に延びた帯板状に形成されており、左サイド上装飾基板402aと左サイド下装飾基板402bとで構成されている。扉枠左サイド装飾基板402は、前面に実装されている複数のLEDが、フルカラーLEDとされている。扉枠左サイド装飾基板402は、複数のLEDを適宜発光させることで、扉枠左サイド装飾体404を発光装飾させることができる。

【0393】

左サイドリフレクタ403は、扉枠左サイド装飾基板402に実装されているLEDと対応する位置に前後に貫通している貫通孔403aが形成されている。扉枠左サイド装飾体404は、透光性を有した乳白色に形成されている。扉枠左サイド装飾体404は、前方へ膨出した半円弧が上下に延びた形態に形成されている。これにより、扉枠左サイド装飾体404は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。

【0394】

扉枠左サイドユニット400は、下端が皿ユニット200における皿左上装飾ユニット270の皿左上装飾体271の左端と連続するように形成されており、上端が扉枠トップユニット450扉枠トップ装飾体453の左側下端と連続するように形成されている。

【0395】

扉枠左サイドユニット400は、左右方向の幅と前後方向の奥行が、略同じ距離に形成されている。扉枠左サイドユニット400は、扉枠3に組立てた状態で、扉枠ベース101の扉窓101aの左外側を装飾しており、円柱状の蛍光灯が埋め込まれているように見せている。

【0396】

[3-7. 扉枠右サイドユニット]

扉枠3における扉枠右サイドユニット410について、主に図69～図71を参照して詳細に説明する。図69(a)は扉枠の扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、(b)は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図70は扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図71は扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。扉枠右サイドユニット410は、皿ユニット200の上側で扉枠ベースユニット100の前面右部に取付けられており、正面視において遊技領域5aの右外側を装飾するものである。

【0397】

扉枠右サイドユニット410は、扉枠3の右辺から皿ユニット200の上皿201や下皿202と略同じ位置まで前方へ平板状に延出しており、左右方向へ貫通しているサイド窓410aと、サイド窓410a内に複数配置されている発光可能なサイド窓内装飾部410bと、を備えている。この扉枠右サイドユニット410は、パチンコ機1が設置された遊技ホール等において、右側に配置されているパチンコ機の遊技領域内を見え難くしたり、右側のパチンコ機で遊技している遊技者から本パチンコ機1の遊技領域5a内を見え難くしたりすることができ、遊技のプライバシーを保護するような遊技者のパーソナル空間を形成することができる。

【0398】

扉枠右サイドユニット410は、扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101の前面における扉窓101aの右外側に取り付けられ上下に延びている扉枠右サイドベース411と、扉枠右サイドベース411の前面に取り付けられており前方へ円筒状に延出し上下に列設されている複数のサイド窓内装飾部410bを有するサイド窓内装飾部材412と、前面におけるサイド窓内装飾部材412の複数のサイド窓内装飾部410bと対応する部位に複数のLEDが実装されており扉枠右サイドベース411の前側に取り付けられているサイド窓内装飾部装飾基板413と、サイド窓内装飾部材412の複数のサイド窓内装飾部410bの内部にそれぞれ挿入されている内部リフレクタ414と、を備えている。

【0399】

また、扉枠右サイドユニット410は、サイド窓内装飾部材412の前端よりも前方に配置されており上下に延びている右サイドリフレクタ415と、扉枠右サイドベース411に取付けられており扉枠右サイドベース411と右サイドリフレクタ415の右側面を被覆するように上下方向及び前後方向へ平板状に延びていると共に左右方向へ貫通しサイド窓410aを構成する貫通口416aが形成されている扉枠右サイド外パネル416と、扉枠右サイドベース411及び右サイドリフレクタ415に取付けられており扉枠右サイドベース411と右サイドリフレクタ415の左側面を被覆するように上下方向及び前後方向へ平板状に延びていると共に左右方向へ貫通しサイド窓410aを構成する貫通口417aが形成されている扉枠右サイド内パネルと417と、を備えている。

10

【0400】

更に、扉枠右サイドユニット410は、右サイドリフレクタ415の後面に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている扉枠右サイド装飾基板418と、右サイドリフレクタ415の前側を覆うように右サイドリフレクタ415に取付けられている扉枠右サイド装飾体419と、を備えている。

【0401】

扉枠右サイドベース411は、上下に延びており後方へ開放された箱状に形成されている。サイド窓内装飾部材412は、上下方向に列設されている複数（ここでは三つ）のサイド窓内装飾部410bの下端同士を連結している平板状の連結ベース412aを有している。サイド窓内装飾部材412のサイド窓内装飾部410bは、前端側が後端側よりも外径がやや小さくなった円錐台状の円筒に形成されていると共に、円筒の前端が半球状に形成されている。サイド窓内装飾部材412は、サイド窓内装飾部410bの前端が扉枠右サイド外パネル416に取付けられる。サイド窓内装飾部材412は、扉枠右サイドベース411の前面において、上下方向中央に対して下寄りの位置から上側の部位に取付けられる。サイド窓内装飾部材412は、透光性を有した乳白色に形成されている。

20

【0402】

サイド窓内装飾部装飾基板413は、扉枠右サイドベース411の前面において、サイド窓内装飾部材412の連結ベース412aの後方となる部位に取付けられる。サイド窓内装飾部装飾基板413に備えられている複数のLEDは、フルカラーLEDとされている。サイド窓内装飾部装飾基板413は、複数のサイド窓内装飾部410bのそれぞれの後方となる部位に、四つのLEDがサイド窓内装飾部410bの軸芯を中心として上下左右の十字状に配置されている。

30

【0403】

内部リフレクタ414は、正面視の形状がX状に形成されており、挿入されるサイド窓内装飾部410bの内面に沿うように前後方向に延びている。内部リフレクタ414は、サイド窓内装飾部410bの内部を、上下左右の四つに仕切っている。

【0404】

右サイドリフレクタ415は、扉枠右サイドベース411と同じ高さで上下に延びており、前後方向の形状が、上端から下端へ向かうに従って、前方へ移動した後に後方へ移動するような波状に形成されている。右サイドリフレクタ415は、前後に貫通し、扉枠右サイド装飾基板418のLEDが前方へ臨む複数の貫通孔415aが形成されている。

40

【0405】

扉枠右サイド外パネル416は、平板状で上下及び前後に延びており、後辺が鉛直に直線状に延びていると共に、前辺が右サイドリフレクタ415に沿って波状に延びている。扉枠右サイド外パネル416は、左右方向へ貫通している貫通口416aが、上下に延びた変楕円形状に形成されていると共に、サイド窓内装飾部材412の連結ベース412aの前側と扉枠右サイド装飾基板418（右サイドリフレクタ415）の後側とを被覆可能に形成されている。扉枠右サイド外パネル416は、不透光性に形成されている。

【0406】

扉枠右サイド内パネル417は、平板状で上下及び前後に延びており、後辺が鉛直に直

50

線状に延びていると共に、前辺が右サイドリフレクタ415に沿って波状に延びている。扉枠右サイド内パネル417は、左右方向へ貫通している貫通口417aが、上下に延びた変楕円形状に形成されていると共に、サイド窓内装飾部材412の連結ベース412aの前側と扉枠右サイド装飾基板418（右サイドリフレクタ415）の後側とを被覆可能に形成されている。扉枠右サイド内パネル417は、不透光性に形成されている。

【0407】

扉枠右サイド装飾基板418は、上下に延びた帯板状に形成されており、右サイド上装飾基板418aと、右サイド下装飾基板418bとで構成されている。扉枠右サイド装飾基板418は、前面に実装されている複数のLEDが、フルカラーLEDとされている。扉枠右サイド装飾基板418は、複数のLEDを適宜発光させることで、扉枠右サイド装飾体419を発光装飾させることができる。

10

【0408】

扉枠右サイド装飾体419は、透光性を有した乳白色に形成されている。扉枠右サイド装飾体419は、前方へ膨出した半円弧が、右サイドリフレクタ415に沿うように波状に上下に延びた形態に形成されている。これにより、扉枠右サイド装飾体419は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。

【0409】

扉枠右サイドユニット410は、下端が皿ユニット200における皿右上装飾ユニット275の皿右上装飾体276の右端と連続するように形成されていると共に、上端が扉枠トップユニット450の扉枠トップ装飾体453の右側下端と連続するように形成されている。

20

【0410】

扉枠右サイドユニット410は、扉枠3に組立てた状態で、扉枠ベース101の扉窓101aの右外側を装飾しており、扉枠右サイド装飾体419の部位が円柱状の蛍光灯が埋め込まれているように見える。扉枠右サイドユニット410は、上から1/4の部位が最も前方へ突出するように前端（前辺）が波状に前方へ延びており、衝立状に形成されている。扉枠右サイドユニット410は、左右方向へ貫通しているサイド窓410aを有しており、サイド窓410aを通して反対側を視認することができる。

【0411】

扉枠右サイドユニット410は、サイド窓410a内に、前後に延びた円筒状（円柱状）のサイド窓内装飾部410bを備えており、サイド窓内装飾部装飾基板413のLEDを発光させることで、サイド窓内装飾部410bを発光装飾させることができる。そして、サイド窓内装飾部410bを発光装飾させることで、サイド窓410a内を眩しくすることができ、サイド窓410aを通して反対側を見え難くすることができる。

30

【0412】

本実施形態の扉枠右サイドユニット410によれば、通常の状態では、複数のサイド窓内装飾部410bを発光装飾させるサイド窓内装飾部装飾基板413のLEDが消灯しているため、サイド窓410aにおける三つのサイド窓内装飾部410bの間を通して、本パチンコ機1の横（島設備の端）から遊技領域5a内を視認することができる。したがって、遊技をするパチンコ機として本パチンコ機1（本遊技盤5）を探している遊技者が、島設備に沿って本パチンコ機1の前方まで移動しなくても、本パチンコ機1を簡単に見つけることができ、本パチンコ機1での遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【0413】

また、扉枠右サイドユニット410にサイド窓410aが貫通していてもサイド窓内装飾部410bを含むその他の部位によって、近隣に位置している遊技者の視線を遮ることができるため、他の遊技者から遊技領域5aの全体を見え辛くすることができ、他の遊技者から見られているような感じを受け難くすることで他の遊技者に気兼ねすることなく遊技を行わせることができる。

【0414】

50

更に、サイド窓内装飾部装飾基板 4 1 3 の L E D により三つのサイド窓内装飾部 4 1 0 b を発光させると、その光によりサイド窓 4 1 0 a 内を眩しくすることができ、サイド窓 4 1 0 a を通した視認性を変化させる。この際に、三つのサイド窓内装飾部 4 1 0 b を、円柱状としていることから、光が帯状且つ放射状に放射されることとなるため、サイド窓内装飾部 4 1 0 b を眩しくさせて間から反対側を視認し難くすることができ、隣等の他の遊技者から遊技領域 5 a 内を覗かれ難くすることができる。このように、遊技領域 5 a 内を覗かれ難くすることができることから、他の遊技者が本パチンコ機 1 に注目するのを回避させることができるため、注目されることで他の遊技者が気になって遊技に専念できないことから不快感を覚えたり、ミスが誘発されることで損した気分になったりするのを防止することができ、遊技者を遊技に専念させることで遊技をより楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【0 4 1 5】

[3 - 8 . 扉枠トップユニット]

扉枠 3 における扉枠トップユニット 4 5 0 について、主に図 7 2 ~ 図 7 4 等を参照して詳細に説明する。図 7 2 (a) は扉枠における扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、(b) は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図であり、(c) はトップ下カバーを外した状態で示す扉枠トップユニットの底面図である。図 7 3 は扉枠トップユニットを分解して前上から見た分解斜視図であり、図 7 4 は扉枠トップユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠左サイドユニット 4 0 0 及び扉枠右サイドユニット 4 1 0 の上側で扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面上部に取付けられるものである。

20

【0 4 1 6】

扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠ベースユニット 1 0 0 の扉枠ベース 1 0 1 の前面における扉窓 1 0 1 a よりも上側に取付けられる扉枠トップベース 4 5 1 と、扉枠トップベース 4 5 1 の左右両側と前面上部を覆うように扉枠トップベース 4 5 1 に取付けられているトップ上カバー 4 5 2 と、トップ上カバー 4 5 2 の前端に取付けられている扉枠トップ装飾体 4 5 3 と、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の下端と扉枠トップベース 4 5 1 の下端とを連結している扉枠トップ底板 4 5 4 と、を添えている。

【0 4 1 7】

また、扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の後方でトップ上カバー 4 5 2 の前面中央に取付けられており前面に複数の L E D が実装されている扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5 と、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の後方でトップ上カバー 4 5 2 の前面における扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5 の左方に取付けられており前面に複数の L E D が実装されている扉枠トップ左装飾基板 4 5 6 と、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の後方でトップ上カバー 4 5 2 の前面における扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5 の右方に取付けられており前面に複数の L E D が実装されている扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 と、を備えている。

30

【0 4 1 8】

また、扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠トップ装飾体 4 5 3 と扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5 との間に配置されトップ上カバー 4 5 2 の前面に取付けられているトップ中央リフレクタ 4 5 8 と、扉枠トップ装飾体 4 5 3 と扉枠トップ左装飾基板 4 5 6 との間に配置されトップ上カバー 4 5 2 の前面に取付けられているトップ左リフレクタ 4 5 9 と、扉枠トップ装飾体 4 5 3 と扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 との間に配置されトップ上カバー 4 5 2 の前面に取付けられているトップ右リフレクタ 4 6 0 と、を備えている。

40

【0 4 1 9】

更に、扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠トップ底板 4 5 4 の上面中央に取付けられている中央スピーカボックス 4 6 1 と、中央スピーカボックス 4 6 1 に下方へ向けて取付けられている一対のトップ中央スピーカ 4 6 2 と、扉枠トップベース 4 5 1 の前面左右両端付近に取付けられている一対のスピーカブラケット 4 6 3 と、一対のスピーカブラケット 4 6 3 にそれぞれ取付けられている一対のトップサイドスピーカ 4 6 4 と、扉枠トップ底板 4 5 4 を下方から覆うように扉枠トップ底板 4 5 4 に取付けられているトップ下カバー

50

４６５と、トップ下カバー４６５の外周縁を下方から押圧するように扉枠トップ底板４５４に取付けられている下カバー枠４６６と、扉枠トップベース４５１の上部右端付近に取付けられている扉枠トップ中継基板４６７と、扉枠トップベース４５１の上方を覆うようにトップ上カバー４５２に取付けられている扉枠トップ天板４６８と、を備えている。

【０４２０】

扉枠トップベース４５１は、扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１０１の左右方向の幅と同じ長さで左右に延びている平板状の本体部４５１ａと、本体部４５１ａの前面における左右両端付近から前方へ突出している前方突出部４５１ｂと、を備えている。本体部４５１ａは、下辺が、扉枠ベース１０１における扉窓１０１ａの上縁と沿うように、左右方向の中央が上方へ位置するような湾曲状に形成されている。左右の前方突出部４５１

10

【０４２１】

トップ上カバー４５２は、正面視の形状が、扉枠トップベース４５１と略同じ形状に形成されている。トップ上カバー４５２は、扉枠トップベース４５１の左右の前方突出部４５１ｂのそれぞれの外側を覆うと共に、左右の前方突出部４５１ｂの前端上部の間を結ぶような形状に形成されている。トップ上カバー４５２の前端は、左右方向中央が前方へ最も突出しており、左右方向中央から左右方向両端へ向かうに従って、下方及び後方へ移動するように湾曲状に延びている。また、トップ上カバー４５２は、上面に後端から前方へ向かって大きく切欠かれた開口部４５２ａを有している。この開口部４５２ａは、扉枠トップ天板４６８によって閉鎖される。

20

【０４２２】

扉枠トップ装飾体４５３は、透光性を有した乳白色に形成されている。扉枠トップ装飾体４５３は、前方へ膨出した半円弧が、左右両端から左右方向中央へ向かうに従って曲率が小さくなると共に、トップ上カバー４５２の前端に沿うように、左右方向へ延びた形態に形成されている。これにより、扉枠トップ装飾体４５３は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。扉枠トップ装飾体４５３は、左右方向の両端が下方へ延びるように向いており、扉枠左サイド装飾体４０４及び扉枠右サイド装飾体４１９の上端とそれぞれ連続するように形成されている。

30

【０４２３】

扉枠トップ底板４５４は、扉枠トップ装飾体４５３の下端と扉枠トップベース４５１の本体部４５１ａの下端同士を連結するように前後方向へ延びていると共に、左右方向中央が上方へ膨出するように左右方向へ延びている。扉枠トップ底板４５４は、前後方向の中央が下方へ突出するように折れ曲がった形態に形成されている。扉枠トップ底板４５４は、左右方向へ離間しており前端と後端とを結ぶと共に上方へ平板状に延びている一対の補強リブ４５４ａと、一対の補強リブ４５４ａの間において上下に貫通しておりトップ中央スピーカ４６２が臨む一対の中央スピーカ口４５４ｂと、一対の補強リブ４５４ａのそれぞれの左右方向外側において上下に貫通しておりトップサイドスピーカ４６４が臨む一対のサイドスピーカ口４５４ｃと、を有している。扉枠トップ底板４５４の上面における一対の補強リブ４５４ａの間に中央スピーカボックス４６１が取付けられる。

40

【０４２４】

扉枠トップ中央装飾基板４５５は、左右に延びた帯板状に形成されている。扉枠トップ中央装飾基板４５５は、前面に実装されている複数のＬＥＤが、フルカラーＬＥＤとされている。この扉枠トップ中央装飾基板４５５は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、扉枠トップ装飾体４５３の中央部分を発光装飾させることができる。

【０４２５】

扉枠トップ左装飾基板４５６は、左右に延びた帯板状に形成されている。扉枠トップ左装飾基板４５６は、前面に実装されている複数のＬＥＤが、フルカラーＬＥＤとされている。この扉枠トップ左装飾基板４５６は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、扉枠ト

50

ップ装飾体 4 5 3 の左部分を発光装飾させることができる。

【0 4 2 6】

扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 は、左右に延びた帯板状に形成されている。扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 は、前面に実装されている複数の L E D が、フルカラー L E D とされている。この扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 は、複数の L E D を適宜発光させることで、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の右部分を発光装飾させることができる。

【0 4 2 7】

トップ中央リフレクタ 4 5 8、トップ左リフレクタ 4 5 9、及びトップ右リフレクタ 4 6 0 は、それぞれ左右方向に延びており、扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5、扉枠トップ左装飾基板 4 5 6、及び扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 にそれぞれ実装されている L E D と対応する位置に前後に貫通している貫通孔が形成されている。

【0 4 2 8】

中央スピーカボックス 4 6 1 は、左右に延びた箱状に形成され、一対のトップ中央スピーカ 4 6 2 が下前を向くように取付けられる。この中央スピーカボックス 4 6 1 は、扉枠トップ底板 4 5 4 の上面における一対の補強リブ 4 5 4 a の間に取付けられる。トップ中央スピーカ 4 6 2 は、フルレンジスピーカとされており、広い周波数帯域で音声や音楽等のサウンドを出力するものである。

【0 4 2 9】

スピーカブラケット 4 6 3 は、扉枠トップベース 4 5 1 における左右の前方突出部 4 5 1 b の下面に取付けられる。トップサイドスピーカ 4 6 4 は、ツイータとされており、音声や音楽等のサウンドの高音域を出力するものである。

【0 4 3 0】

トップ下カバー 4 6 5 は、無数の貫通孔を有した金属板からなるパンチングメタルによって形成されている。トップ下カバー 4 6 5 を通して、トップ中央スピーカ 4 6 2 やトップサイドスピーカ 4 6 4 から出力されたサウンドが、前方且つ下方へ向けて放射される。

【0 4 3 1】

扉枠トップ中継基板 4 6 7 は、扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5、扉枠トップ左装飾基板 4 5 6、扉枠トップ右装飾基板 4 5 7、トップ中央スピーカ 4 6 2、及びトップサイドスピーカ 4 6 4 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 の扉枠副中継基板 1 0 5 との接続を中継するためのものである。

【0 4 3 2】

扉枠トップ天板 4 6 8 は、トップ上カバー 4 5 2 の開口部 4 5 2 a を閉鎖するものであり、前端がトップ上カバー 4 5 2 に係止されると共に、後端が扉枠ベースユニット 1 0 0 に取付けられる。

【0 4 3 3】

扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠 3 に組立てた状態で、扉枠ベース 1 0 1 の扉窓 1 0 1 a の上外側を装飾している。扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の左右両端が、扉枠左サイド装飾体 4 0 4 及び扉枠右サイド装飾体 4 1 9 の上端とそれぞれ連続しており、一体的な装飾を形成している。また、扉枠トップユニット 4 5 0 は、一対のトップ中央スピーカ 4 6 2 及び一対のトップサイドスピーカ 4 6 4 によって、音声や音楽等のサウンドを遊技者側へ出力することができる。

【0 4 3 4】

[3 - 9 . 扉枠の装飾]

扉枠 3 における装飾について、主に図 7 5 等を参照して詳細に説明する。図 7 5 は、各装飾基板と共に示す扉枠の正面図である。扉枠 3 は、図示するように、正面視中央に、ガラスユニット 1 6 0 の透明なガラス板 1 6 2 によって閉鎖されている上下に延びた略四角形の扉窓 1 0 1 a を有している。扉枠 3 は、皿ユニット 2 0 0 の皿左上装飾体 2 7 1、皿右上装飾体 2 7 6、演出操作ユニット 3 0 0 の皿中央上装飾体 3 1 2 a、扉枠左サイドユニット 4 0 0 の扉枠左サイド装飾体 4 0 4、扉枠右サイドユニット 4 1 0 の扉枠右サイド装飾体 4 1 9、及び扉枠トップユニット 4 5 0 の扉枠トップ装飾体 4 5 3 によって、扉窓

10

20

30

40

50

101 aの外周が全周に亘って囲まれている。

【0435】

扉窓101 aの外周を囲っている皿左上装飾体271、皿右上装飾体276、皿中央上装飾体312 a、扉枠左サイド装飾体404、扉枠右サイド装飾体419、及び扉枠トップ装飾体453は、半チューブ状に形成されているため、扉窓101 aの全周が蛍光灯で囲まれているような装飾を遊技者に見せることができる。

【0436】

扉枠3では、扉窓101 aの外周を囲っている皿左上装飾体271、皿右上装飾体276、皿中央上装飾体312 a、扉枠左サイド装飾体404、扉枠右サイド装飾体419、及び扉枠トップ装飾体453の後方に、皿左上装飾基板273、皿右上装飾基板278、皿中央上装飾基板314、扉枠左サイド装飾基板402、扉枠右サイド装飾基板418、扉枠トップ中央装飾基板455、扉枠トップ左装飾基板456、及び扉枠トップ右装飾基板457が配置されているため、それら装飾基板のLEDを適宜発光させることで、扉窓101 aの外周全体を発光装飾させたり、扉窓101 aの外周に沿って光が移動するように発光演出を遊技者に見せたり、することができる。

【0437】

扉枠3の皿ユニット200では、上面に、上皿201の前後方向の距離よりも直径が大きい円環状でドーナツ形状の回転操作部302と、回転操作部302の環内に同軸状に配置された円筒状の外周押圧操作部303 bと円柱状の中央押圧操作部303 aとからなる押圧操作部303とが取付けられていると共に、回転操作部302の下方に回転操作部302と同じような半円弧のドーナツ形状（半円筒状、若しくは、半チューブ状）で直径の大きな二つの皿中央上装飾体312 a及び皿中央下装飾体312 bが上下に二つ離間して取付けられていると共に、皿中央上装飾体312 a及び皿中央下装飾体312 bの両端と連続するように同じような形状の扉枠左サイドユニット400の扉枠左サイド装飾体404、扉枠右サイドユニット410の扉枠右サイド装飾体419、及び扉枠トップユニット450の扉枠トップ装飾体453が遊技領域5 aの外周を囲むように扉枠ベース101の扉窓101 aの外側に取付けられている。

【0438】

これにより、皿ユニット200において、回転操作部302と二つの皿中央上装飾体312 a及び皿中央下装飾体312 bとで三つのドーナツ形状の部材が上下に並んでいると共に、回転操作部302、外周押圧操作部303 b、及び中央押圧操作部303 aが同心円状に並んでいるため、見た目のインパクトを高めることができ、回転操作部302や押圧操作部303を目立たせることができる。

【0439】

また、皿左上装飾体271、皿右上装飾体276、及び皿中央上装飾体312 aの下方に配置されている皿左下装飾体281、皿右下装飾体286及び皿中央下装飾体312 bを、半チューブ状のチューブの太さを若干細くしていると共に、皿中央下装飾体312 bの下方に半球面状のユニット下カバー311を備えている。これにより、演出操作ユニット300では下端から上方へ向かうほど大きくなっているため、上下方向に対する遠近感を強調することが可能となり、上側に配置されている遊技者が操作可能な回転操作部302や押圧操作部303を大きく見せることができ、遊技者の関心を皿ユニット200の上面の演出操作ユニット300における回転操作部302や押圧操作部303へ強く引付けさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【0440】

更に、皿ユニット200の上面に、ドーナツ形状の回転操作部302を上方へ向かうに従って前方へ位置するように延びている軸周りに回転可能に取付けており、回転操作部302の上面が、前端側が低くなるように傾斜した状態となるため、回転操作部302や押圧操作部303の上面が本パチンコ機1の前方に着座した遊技者の頭（顔）の方向を向くこととなり、遊技者から回転操作部302や押圧操作部303の全容を見え易くすることができ、回転操作部302や押圧操作部303を大きく見せることができる。また、上述

したように、回転操作部 302 や押圧操作部 303 の全容が判り易くなるため、遊技者に対して回転操作部 302 がドーナツ形状であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者に対して、ドーナツ形状の回転操作部 302 が回転操作するものであることを即座に認識させることができるため、遊技者参加型演出が実行された時に、即座に遊技者が回転操作部 302 を回転操作することができ、回転操作部 302 の操作により遊技者参加型演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0441】

また、回転操作部 302 の直径を上皿 201 の前後方向の距離よりも大きくしていると共に、皿中央上装飾体 312a 及び皿中央下装飾体 312b の直径を回転操作部 302 よりも大きくしており、パチンコ機 1 の皿ユニット 200 において、回転操作部 302 や皿中央上装飾体 312a 及び皿中央下装飾体 312b の前端側が上皿 201 よりも前方へ大きく突出した状態となると共に、皿中央上装飾体 312a 及び皿中央下装飾体 312b が回転操作部 302 の外周を装飾している状態となるため、回転操作部 302 や皿中央上装飾体 312a 及び皿中央下装飾体 312b を大きく目立たせることができると同時に、皿中央上装飾体 312a 及び皿中央下装飾体 312b によって回転操作部 302 周りの見栄えを良くすることができる。したがって、遊技者に対して、一見して他のパチンコ機とは異なるパチンコ機 1 であることを認識させることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者に対する訴求力を高めることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

【0442】

[4. 本体枠の全体構成]

パチンコ機 1 における本体枠 4 の全体構成について、主に図 76～図 82 を参照して詳細に説明する。図 76 はパチンコ機における本体枠の正面図であり、図 77 はパチンコ機における本体枠の背面図である。図 78 は本体枠を右前から見た斜視図であり、図 79 は本体枠を左前から見た斜視図であり、図 80 は本体枠を後ろから見た斜視図である。図 81 は本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 82 は本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0443】

本体枠 4 は、遊技球 B を打込むことで遊技が行われる遊技領域 5a を有した遊技盤 5 を保持すると共に、遊技球 B を遊技者側へ払出したり、遊技に使用された遊技球 B をパチンコ機 1 の後方（遊技ホールの島設備側）へ排出したり、するためのものである。本体枠 4 は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に前方から遊技盤 5 が着脱可能に収容される。本体枠 4 は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠 2 に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠 3 が開閉可能に取付けられる。

【0444】

本体枠 4 は、後部が外枠 2 の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤 5 の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベースユニット 500 と、本体枠ベースユニット 500 の正面視左側の上端に取付けられ外枠 2 の外枠上ヒンジ組立体 50 に回転可能に取付けられると共に扉枠 3 の扉枠上ヒンジ組立体 120 が回転可能に取付けられる本体枠上ヒンジ部材 510 と、本体枠ベースユニット 500 の正面視左側の下端に取付けられ外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 60 に回転可能に取付けられると共に扉枠 3 の扉枠下ヒンジ部材 125 が回転可能に取付けられる本体枠下ヒンジ組立体 520 と、を備えている。

【0445】

また、本体枠 4 は、本体枠ベースユニット 500 の正面視左側面に取付けられる本体枠補強フレーム 530 と、本体枠ベースユニット 500 の前面下部に取付けられており遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に遊技球 B を打込むための球発射装置 540 と、本体枠ベースユニット 500 の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆 L 字状の払出ベースユニット 550 と、払出ベースユニット 550 の後側に取付けられており遊技者側へ遊技球 B を払出すための払出ユニット 560 と、本体枠ベースユニット 500 の後面下

部に取付けられている基板ユニット620と、本体枠ベースユニット500の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース501に取付けられた遊技盤5の後側を覆う裏カバー640と、本体枠ベースユニット500の正面視右側面に取付けられており外枠2と本体枠4、及び扉枠3と本体枠4の間を施錠する施錠ユニット650と、を備えている。

【0446】

本体枠ベースユニット500は、正面視の形状が上下に延びた長方形の枠状に形成されている本体枠ベース501と、扉枠3側と接続するための接続ケーブル503を案内する接続ケーブル案内部材502と、遊技盤5を着脱可能に保持するための遊技盤ロック部材505と、を備えている。

【0447】

払出ベースユニット550は、本体枠ベースユニット500の本体枠ベース501の後側に取付けられる払出ベース551と、払出ベース551に取付けられており左右に延びた箱状で上方へ開放されている球タンク552と、球タンク552の左側に取付けられており上方へ開放された溝状に左方へ延びているタンクレール553と、タンクレール553の上端に取付けられている第一レールカバー554と、第一レールカバー554から正面視左方に離間してタンクレール553の上端に取付けられている第二レールカバー555と、第一レールカバー554と第二レールカバー555の間の位置でタンクレール553の上端に取付けられている球整流部材556と、タンクレール553の下流側端に取付けられている球止部材557と、を備えている。

【0448】

払出ユニット560は、タンクレール553からの遊技球Bを蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット570と、球誘導ユニット570により誘導された遊技球Bを払出制御基板633からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置580と、払出装置580を通った遊技球Bを下方へ誘導する上部満タン球経路ユニット600と、上部満タン球経路ユニット600を通った遊技球Bを扉枠3側又は基板ユニット620側へ誘導する下部満タン球経路ユニット610と、を備えている。

【0449】

基板ユニット620は、本体枠ベースユニット500の本体枠ベース501に取付けられるスピーカユニット620aと、本体枠ベース501の後面に取付けられるベースユニット620bと、ベースユニット620bの後側に取付けられている電源ユニット620cと、電源ユニット620cの後側に取付けられている払出制御ユニット620dと、スピーカユニット620aの後面に取付けられているインターフェイスユニット620eと、を備えている。

【0450】

施錠ユニット650は、本体枠ベース501に取付けられるユニットベース651と、ユニットベース651から前方へ突出しており扉枠3と係止可能な複数の扉枠用鉤652と、ユニットベース651から後方へ突出しており外枠2と係止可能な複数の外枠用鉤653と、扉枠用鉤652又は外枠用鉤653を上下方向へ移動させる伝達シリンダ654と、扉枠用鉤652を下方へ付勢していると共に外枠用鉤653を上方へ付勢している錠バネ655と、外枠用鉤653を下方へ移動させる外枠用開錠レバー656と、を備えている。

【0451】

[4-1. 本体枠ベースユニット]

本体枠4における本体枠ベースユニット500について、主に図76～図84等を参照して詳細に説明する。図83(a)は本体枠における正面左下隅を示す拡大斜視図であり、(b)は本体枠に対して扉枠を開いた時の本体枠の正面左下隅を示す拡大斜視図である。図84は、本体枠に対する扉枠の開閉時における本体枠の接続ケーブル案内部材の動作を示す説明図である。本体枠ベースユニット500は、前方から後部が外枠2の枠内に挿入されると共に、前方から挿入された遊技盤5の外周を保持するものである。

【0452】

本体枠ベースユニット 500 は、正面視の形状が上下に延びた長方形の枠状に形成されている本体枠ベース 501 と、本体枠ベース 501 の前面における左下隅に取付けられており接続ケーブル 503 を案内する接続ケーブル案内部材 502 と、本体枠ベース 501 の前面下部に前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており遊技盤 5 を着脱可能に保持するための遊技盤ロック部材 505 と、を備えている。

【0453】

本体枠ベースユニット 500 の本体枠ベース 501 は、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されているベース本体 501 a と、ベース本体 501 a の上端よりやや下側の位置から全高の約 $3/4$ の高さの範囲で前後に貫通しており遊技盤 5 が前側から挿入される遊技盤挿入口 501 b と、遊技盤挿入口 501 b の下辺を形成しており遊技盤 5 が載置される遊技盤載置部 501 c と、遊技盤載置部 501 c の左右方向中央から上方へ突出しており遊技盤 5 の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部 501 d と、を備えている。

10

【0454】

また、本体枠ベース 501 は、ベース本体 501 a の前面における遊技盤載置部 501 c の正面視右下側で後方へ窪んでおり球発射装置 540 を取付けるための発射装置取付部 501 e と、発射装置取付部 501 e の正面視右側で前後に貫通しており施錠ユニット 650 の伝達シリンダ 654 が挿通されるシリンダ挿通口 501 f と、遊技盤載置部 501 c の正面視左下側で前後に貫通しており基板ユニット 620 におけるスピーカユニット 620 a の本体枠スピーカ 622 を前方へ臨ませる円形状のスピーカ用開口部 501 g と、本体枠ベース 501 は、スピーカ用開口部 501 g の下方で後方へ窪んでいると共に左右に延びており接続ケーブル案内部材 502 が取付けられるケーブル取付凹部 501 h と、ケーブル取付凹部 501 h の正面視右端上部において前後に貫通しているケーブル挿通口 501 i と、を備えている。

20

【0455】

更に、本体枠ベース 501 は、ベース本体 501 a における遊技盤挿入口 501 b の正面視右辺から後方へ板状に延出しており、右側面に施錠ユニット 650 が取付けられると共に、後端に裏カバー 640 が回転可能に取付けられる後方延出部 501 j と、ベース本体 501 a の後面における正面視左端の上下両端部付近に形成されており、本体枠上ヒンジ部材 510 及び本体枠下ヒンジ組立体 520 を取付けるための上ヒンジ取付部 501 k 及び下ヒンジ取付部 501 l と、を備えている。

30

【0456】

本体枠ベース 501 には、前面における遊技盤載置部 501 c の下方でスピーカ用開口部 501 g の右方の位置に、遊技盤ロック部材 505 が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられる。遊技盤ロック部材 505 は、遊技盤挿入口 501 b に挿通された遊技盤 5 の前方への移動を規制可能とすることで、遊技盤挿入口 501 b に挿入された遊技盤 5 を着脱可能としている。

【0457】

本体枠ベース 501 のケーブル取付凹部 501 h は、下ヒンジ取付部 501 l の右端側からスピーカ用開口部 501 g よりも右方で遊技盤ロック部材 505 が取付けられ部位の下方の位置まで左右方向に延びている。ケーブル取付凹部 501 h は、接続ケーブル案内部材 502 を収容可能な大きさに形成されており、接続ケーブル案内部材 502 の右端側を上下に延びた軸周りに回転可能に取付けることができる。

40

【0458】

本体枠ベースユニット 500 の接続ケーブル案内部材 502 は、左右に延びた平板状の案内本体 502 a と、案内本体 502 a の上下両辺においてそれぞれ前方へ突出していると共に案内本体 502 a の右端よりも右方へ延出している帯板状の一对の枠片 502 b と、一对の枠片 502 b の右端同士を連結している円柱状の取付軸 502 c と、案内本体 502 a の上下両端において前後に貫通していると共に左右方向へ列設されている複数の貫通孔 502 d と、を備えている。

50

【0459】

接続ケーブル案内部材502は、左右方向の長さが、本体枠ベース501のケーブル取付凹部501hの左右方向の長さよりも若干短い長さとされており、ケーブル取付凹部501h内に収容可能な大きさに形成されている。接続ケーブル案内部材502は、取付軸502cが、ケーブル取付凹部501h内における右端付近において上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられる。これにより、接続ケーブル案内部材502は、左端側が前方へ突出するように回動（ヒンジ回転）することができる。

【0460】

この接続ケーブル案内部材502は、接続ケーブル503を案内するためのものである。接続ケーブル503は、複数の配線コードからなり、一方の端部が基板ユニット620のインターフェイス基板635に接続されると共に、反対側の端部が扉枠3の扉枠主中継基板104及び扉枠副中継基板105に接続される。

10

【0461】

続いて、接続ケーブル案内部材502による作用効果について説明する。接続ケーブル案内部材502は、図84等に示すように、本体枠ベース501に対して、左右方向における扉枠3をヒンジ回転可能に取付ける側（左側）とは反対側の端部（右側端部）が、扉枠3のヒンジ軸と平行に延びた軸周りに回転可能に取付けられる。

【0462】

そして、本体枠4のインターフェイス基板635と扉枠3の扉枠主中継基板104及び扉枠副中継基板105とを接続する接続ケーブル503は、インターフェイス基板635に接続されている側が、接続ケーブル案内部材502の案内本体502aの右方から左方へ延びるように案内本体502aの前面に当接させた状態で、案内本体502aの上下両端側に形成されている複数の貫通孔502dのうち左右方向が同じ位置の一組の貫通孔502dに挿通した結束バンド504により、案内本体502aと一緒に締付けられることで、案内本体502aに取付けられる。

20

【0463】

本体枠4の接続ケーブル案内部材502は、パチンコ機1に組立て扉枠3を本体枠4に対して閉じた状態で、扉枠3の扉枠主中継基板104及び扉枠副中継基板105の後方に位置している（図84（a）を参照）。この状態では、接続ケーブル503が、接続ケーブル案内部材502から左方へ延び出した後、下ヒンジ取付部5011の前方で曲げ返されて扉枠3のケーブルホルダ103aを通過して扉枠中継基板カバー107内へ延出している。扉枠3のケーブルホルダ103aは、接続ケーブル案内部材502の左端よりも左方に配置されている。

30

【0464】

この状態で、扉枠3を本体枠4に対して開くようにヒンジ回転させると、接続ケーブル案内部材502の左端側が、接続ケーブル503における扉枠3に取付けられている側によって前方へ引っ張られ、接続ケーブル案内部材502が右端の取付軸502cを中心にして回動することとなる。この際に、本実施形態では、扉枠3の開角度 α と、接続ケーブル案内部材502の開角度 β との関係が、 $\alpha / 2 \geq \beta$ （望ましくは、 $\alpha / 3 \geq \beta$ ）を満たすように形成されている（図84（b）を参照）。

40

【0465】

接続ケーブル案内部材502の開角度 β は、扉枠3が閉じている状態（扉枠3の開角度 α が0度の状態）では、0度となっている。接続ケーブル案内部材502の開角度 β は、扉枠3を開いて開角度 α が大きくなるに従って、大きくなるが、開角度 α がある程度（例えば、約90度）よりも大きくなると、増加が停止するように推移する。本実施形態では、開角度 β の最大角度が、45度未満とされている。

【0466】

このように、扉枠3を開けた時に、接続ケーブル案内部材502の左端側が、本体枠ベース501よりも前方へ移動するように接続ケーブル案内部材502が回動するため、接続ケーブル案内部材502に接続ケーブル503が案内されることで、扉枠3と本体枠4

50

との間で接続ケーブル 503 が垂れ下がってしまうのを防止することができる。

【0467】

開いた扉枠 3 を閉める時には、接続ケーブル 503 における扉枠 3 に取付けられている部位が相対的に後方へ移動することとなるため、接続ケーブル 503 によって接続ケーブル案内部材 502 の左端側が後方へ押圧され、接続ケーブル案内部材 502 が取付軸 502c を中心にして左端側が後方へ移動するように回転することとなる。この際に、接続ケーブル案内部材 502 が、45 度未満の開角度 β で開いているため、接続ケーブル案内部材 502 が扉枠 3 の閉じる方向への移動を阻害することではなく、扉枠 3 をスムーズに閉めることができる。また、接続ケーブル 503 が接続ケーブル案内部材 502 に案内されているため、扉枠 3 を閉める際に、接続ケーブル 503 が扉枠 3 と本体枠 4 との間に挟まれることはなく、接続ケーブル 503 に不具合が生じるのを防止することができる。

【0468】

また、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた時に、接続ケーブル案内部材 502 に案内されている接続ケーブル 503 を、180 度折返していることから、接続ケーブル 503 の折返している部位に、折り癖を付けることができる。これにより、扉枠 3 を開くことで、接続ケーブル 503 の 180 度折返されている部位が開くように変化した時に、折り癖により接続ケーブル 503 に対して閉じようとする力が作用することとなるため、扉枠 3 を閉じる際に、その折り癖により接続ケーブル 503（接続ケーブル案内部材 502）が開く方向へ移動するのを阻止することができると共に、接続ケーブル 503（接続ケーブル案内部材 502）を閉じる方向へ誘導させることができ、扉枠 3 を円滑に閉じさせることができる。

【0469】

更に、扉枠 3 側において、折返されている接続ケーブル 503 を接続ケーブル案内部材 502 の先端よりも扉枠上ヒンジピン 122 及び扉枠下ヒンジピン 126 の中心軸（軸芯）に近い位置でケーブルホルダ 103a によって保持していることから、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じる際に、ケーブルホルダ 103a によって保持されている接続ケーブル 503 により、接続ケーブル案内部材 502 の先端側を扉枠上ヒンジピン 122 及び扉枠下ヒンジピン 126 の中心軸（軸芯）側へ引寄せることができる。

【0470】

また、本実施形態では、接続ケーブル案内部材 502 の回転中心を通り、扉枠上ヒンジピン 122 及び扉枠下ヒンジピン 126 の中心軸（軸芯）を中心として、スピーカダクト 103 におけるケーブルホルダ 103a よりも扉枠上ヒンジピン 122 及び扉枠下ヒンジピン 126 の中心軸（軸芯）側で後方へ突出している部位（押圧部）を通る円に接する接線と、本体枠 4 の前面と交差する角度が、45 度以下となるように構成している。これにより、これにより、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じる時に、押圧部が接続ケーブル 503 に当接することにより、接続ケーブル 503 を介して開いている接続ケーブル案内部材 502 の先端側を閉じる方向へ押圧することができるため、扉枠 3 の閉方向への移動に伴って接続ケーブル案内部材 502 をスムーズに閉じさせることができ、扉枠 3 を確実に閉じることができる。また、扉枠 3 の開閉に伴って回転（開閉）する接続ケーブル案内部材 502 の最大開角度 β を、45 度以下とすることができるため、扉枠 3 を閉じる際に、接続ケーブル案内部材 502 を閉じる方向へ確実に回転させることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【0471】

〔4-2. 本体枠上ヒンジ部材〕

本体枠 4 における本体枠上ヒンジ部材 510 について、主に図 81 及び図 82 等を参照して詳細に説明する。本体枠上ヒンジ部材 510 は、本体枠ベースユニット 500 の本体枠ベース 501 における上ヒンジ取付部 501k に取付けられ、外枠 2 の外枠上ヒンジ組立体 50 に回転可能に取付けられると共に、扉枠 3 の扉枠上ヒンジ組立体 120 を回転可能に取付けるものである。

【0472】

10

20

30

40

50

本体枠上ヒンジ部材 510 は、水平に延びた平板状の板材の後部が下方へ L 字状に折り曲げられている上ヒンジ本体 511 と、上ヒンジ本体 511 の前端から上方へ円柱状に突出しており外枠上ヒンジ組立体 50 に軸支される本体枠上ヒンジピン 512 と、を備えている。上ヒンジ本体 511 は、水平に延びた部位における本体枠上ヒンジピン 512 の正面視左側で上下方向に貫通しており扉枠上ヒンジ組立体 120 を軸支するための扉枠用上ヒンジ孔 511a を備えている。

【0473】

本体枠上ヒンジ部材 510 は、上ヒンジ本体 511 における下方へ折り曲げられて上下に延びている部位が、本体枠ベースユニット 500 の本体枠ベース 501 における上ヒンジ取付部 501k に取付けられる。本体枠上ヒンジ部材 510 は、本体枠上ヒンジピン 512 が、外枠上ヒンジ組立体 50 における外枠上ヒンジ部材 51 の軸受溝 51c 内に挿入されて軸支される。上ヒンジ本体 511 の扉枠用上ヒンジ孔 511a には、扉枠 3 の扉枠上ヒンジ組立体 120 における扉枠上ヒンジピン 122 が下方から回転可能に挿入される。

10

【0474】

この本体枠上ヒンジ部材 510 は、本体枠下ヒンジ組立体 520 と協働して、本体枠 4 を外枠 2 に対してヒンジ回転可能に取付けることができると共に、本体枠 4 に対して扉枠 3 をヒンジ回転可能に取付けることができる。

【0475】

[4-3. 本体枠下ヒンジ組立体]

20

本体枠 4 における本体枠下ヒンジ組立体 520 について、主に図 81 及び図 82 等を参照して詳細に説明する。本体枠下ヒンジ組立体 520 は、本体枠ベースユニット 500 の本体枠ベース 501 における下ヒンジ取付部 501l に取付けられ、外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 60 に回転可能に取付けられると共に、扉枠 3 の扉枠下ヒンジ部材 125 が回転可能に取付けられる。

【0476】

本体枠下ヒンジ組立体 520 は、水平に延びた平板状の板材の後部が上方へ L 字状に折り曲げられている下ヒンジ第一本体 521 と、下ヒンジ第一本体 521 の上側に配置されており水平に延びた平板状の板材の後部が上方へ L 字状に折り曲げられている下ヒンジ第二本体 522 と、を備えている。本体枠下ヒンジ組立体 520 は、下ヒンジ第一本体 521 の水平に延びている部位から上方へ間隔をあけて下ヒンジ第二本体 522 の水平に延びている部位が配置されていると共に、下ヒンジ第一本体 521 の垂直に延びている部位の前面に、下ヒンジ第二本体 522 の垂直に延びている部位が当接している。

30

【0477】

下ヒンジ第一本体 521 は、水平に延びている部位の前端付近で上下に貫通しており外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 60 における外枠下ヒンジピン 60c が下方から挿入される外枠用下ヒンジ孔 521a を有している。外枠用下ヒンジ孔 521a は、本体枠上ヒンジ部材 510 の本体枠上ヒンジピン 512 と同軸上に形成されている。

【0478】

下ヒンジ第二本体 522 は、水平に延びている部位の前端付近で上下に貫通しており扉枠 3 の扉枠下ヒンジ部材 125 の扉枠下ヒンジピン 126 が上方から挿入される扉枠用下ヒンジ孔 522a と、水平に延びている部位の左辺における扉枠用下ヒンジ孔 522a よりも後側の位置から上方へ延出しており扉枠 3 の回転範囲を規制するための規制片 522b と、を備えている。扉枠用下ヒンジ孔 522a は、本体枠上ヒンジ部材 510 の上ヒンジ本体 511 における扉枠用上ヒンジ孔 511a と同軸上に形成されている。

40

【0479】

本体枠下ヒンジ組立体 520 は、下ヒンジ第一本体 521 と下ヒンジ第二本体 522 とにおける垂直に延びている部位が、本体枠ベースユニット 500 の本体枠ベース 501 における下ヒンジ取付部 501l に取付けられる。本体枠下ヒンジ組立体 520 は、本体枠上ヒンジ部材 510 と協働して、本体枠 4 を外枠 2 に対してヒンジ回転可能に取付けるこ

50

とができると共に、本体枠 4 に対して扉枠 3 をヒンジ回転可能に取付けることができる。

【0480】

[4-4. 本体枠補強フレーム]

本体枠 4 における本体枠補強フレーム 530 について、主に図 8 1 及び図 8 2 等を参照して詳細に説明する。本体枠補強フレーム 530 は、本体枠ベースユニット 500 における本体枠ベース 501 の左側面に取付けられる。本体枠補強フレーム 530 は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。本実施形態では、本体枠補強フレーム 530 が、金属の押出型材によって形成されている。

【0481】

本体枠補強フレーム 530 には、前端から右方へ延びている部位の後側に、本体枠ベース 501 の遊技盤挿入口 501b に挿入された遊技盤 5 が前方及び上下に移動するのを規制する左位置規制部材 531 が、上下に離間して二つ取付けられている。

【0482】

本体枠補強フレーム 530 は、本体枠ベースユニット 500 の本体枠ベース 501 の左側（ヒンジ側）を補強していると共に、外枠 2 と本体枠 4 の間を通した左側からの本体枠 4 内（遊技盤 5）への不正な工具の差し込みを防止している。

【0483】

[4-5. 球発射装置]

本体枠 4 における球発射装置 540 について、主に図 8 5 等を参照して詳細に説明する。図 8 5（a）は本体枠における球発射装置を前から見た斜視図であり、（b）は球発射装置を後ろから見た斜視図である。球発射装置 540 は、本体枠ベースユニット 500 の前面下部に取付けられており、扉枠 3 における皿ユニット 200 の上皿 201 に貯留されている遊技球 B を、本体枠 4 に取付けられた遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に打込むためのものである。球発射装置 540 は、扉枠 3 の前面右下隅のハンドルユニット 180 のハンドル 182 の回動角度に応じた強さで遊技球 B を打込むことができる。

【0484】

球発射装置 540 は、本体枠ベースユニット 500 における本体枠ベース 501 の発射装置取付部 501e に取付けられる平板状の発射ベース 541 と、発射ベース 541 の正面視右部の後面に取付けられており回動軸が発射ベース 541 を貫通して前方へ延出しているロータリーソレノイドからなる発射ソレノイド 542 と、発射ソレノイド 542 の回動軸に基端が取付けられている打球槌 543 と、打球槌 543 の先端付近から左斜め上方へ延出するように発射ベース 541 の前面に取付けられており遊技球 B が転動可能な発射レール 544 と、を備えている。

【0485】

球発射装置 540 は、扉枠 3 の球送給ユニット 140 から遊技球 B が発射レール 544 の上面右端に供給されるようになっており、発射レール 544 の上面右端に遊技球 B が供給されている状態で、ハンドル 182 を回動操作すると、その回動操作角度に応じた強さで発射ソレノイド 542 が駆動して、打球槌 543 により遊技球 B を打球する。そして、打球槌 543 により打たれた遊技球 B は、発射レール 544 を通って遊技盤 5 の外レール 1001 及び内レール 1002 に案内されて遊技領域 5a 内に打込まれる。

【0486】

なお、遊技球 B の打込強さ等の関係で、打球した遊技球 B が遊技領域 5a 内に到達しなかった場合は、発射レール 544 と遊技盤 5（外レール 1001 及び内レール 1002）との間から、下方のファールカバーユニット 150 のファール球受口 150c へ落下し、ファールカバーユニット 150 内を通して下皿 202 に排出される。

【0487】

[4-6. 払出ベースユニット]

本体枠 4 における払出ベースユニット 550 について、主に図 8 6 等を参照して詳細に説明する。図 8 6（a）は本体枠の払出ベースユニットを前から見た斜視図であり、（b

10

20

30

40

50

）は払出ベースユニットを後ろから見た斜視図である。払出ベースユニット５５０は、逆Ｌ字状に形成されており、本体枠ベースユニット５００の後側に取付けられる。

【０４８８】

払出ベースユニット５５０は、本体枠ベースユニット５００における本体枠ベース５０１の後側に取付けられる払出ベース５５１を備えている。払出ベース５５１は、前後方向が略一定の幅で左右に延びている天板部５５１ａと、天板部５５１ａの正面視左辺から前後方向の幅が天板部と略同じ幅で下方へ長く延びている左側板部５５１ｂと、天板部５５１ａの正面視右辺から前後方向の幅が天板部５５１ａと略同じ幅で下方へ短く延びている右側板部５５１ｃと、天板部５５１ａの後辺から右側板部５５１ｃの下辺と同じ位置まで下方へ延びている背板上部５５１ｄと、左側板部５５１ｂの後辺よりも前方寄りの位置から右方へ略一定の幅で下端付近まで延びている背板左部５５１ｅと、背板左部５５１ｅの右辺から後方へ左側板部５５１ｂの後辺と同じ位置まで延びている内側板部５５１ｆと、左側板部５５１ｂの下辺の前部から右方へ背板左部５５１ｅの右辺と略同じ位置まで延びている底板部５５１ｇと、底板部５５１ｇの右辺と内側板部５５１ｆの下辺とを連結している連結板部５５１ｈと、を備えている。払出ベース５５１は、正面視において逆Ｌ字状に形成されており、前方とＬ字の内方へ開放された箱状に形成されている。

10

【０４８９】

払出ベース５５１は、天板部５５１ａが本体枠ベース５０１の遊技盤挿入口５０１ｂの左右方向の幅と略同じ長さで左右に延びていると共に、左側板部５５１ｂが遊技盤挿入口５０１ｂの上下方向の高さと略同じ長さで上下に延びている。払出ベース５５１は、天板部５５１ａ、左側板部５５１ｂ、及び右側板部５５１ｃの前端が本体枠ベース５０１の後側に取付けられる。

20

【０４９０】

また、払出ベース５５１は、左側板部５５１ｂ、背板左部５５１ｅ、及び内側板部５５１ｆによって、後方へ開放されており上下に延びている浅い凹部状の部位を備えており、その部位に払出ユニット５６０が取付けられる。また、払出ベース５５１は、内側板部５５１ｆの正面視右側面の上部において右方へ突出しており、裏カバー６４０が取付けられる裏カバー取付部５５１ｉを有している。

【０４９１】

払出ベースユニット５５０は、払出ベース５５１の天板部５５１ａの上面に取付けられており左右に延びた箱状で上方へ開放されている球タンク５５２と、払出ベース５５１の左右に延びている部位の上側における球タンク５５２の左側に取付けられており上方へ開放された溝状に左方へ延びているタンクレール５５３と、を備えている。

30

【０４９２】

また、払出ベースユニット５５０は、タンクレール５５３の上端における左右方向の途中に取付けられている第一レールカバー５５４と、第一レールカバー５５４から正面視左方に離間してタンクレール５５３の上端に取付けられておりタンクレール５５３の左端まで延びている第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と第二レールカバー５５５の間の位置でタンクレール５５３の上端に取付けられている球整流部材５５６と、タンクレール５５３の下端における正面視左端付近に取付けられている球止部材５５７と、を備えている。

40

【０４９３】

球タンク５５２は、左右方向が払出ベース５５１の天板部５５１ａの左右方向の幅の約半分の長さに形成されていると共に、前後方向が天板部５５１ａの前後方向の奥行よりも短い長さに形成されている。球タンク５５２は、天板部５５１ａの上面において、左右方向の右寄りの位置に取付けられている。球タンク５５２の底面は、左端側が低くなるように傾斜している。球タンク５５２は、左端側がタンクレール５５３と連通している。

【０４９４】

タンクレール５５３は、払出ベース５５１の天板部５５１ａの上面における左右方向中央より左側の後端付近に取付けられている。タンクレール５５３は、平面視の形状が、球

50

タンク 5 5 2 と連通している右端から左方且つ後方へ斜めで前後方向の奥行が遊技球 B の外径の数倍の奥行から略一つ分の奥行になるように延びた後に、前後方向の奥行が遊技球 B の外径よりも若干大きい奥行で左方へ真直ぐに延びた形状に形成されている。タンクレール 5 5 3 は、左端側が低くなるように底面が傾斜しており、底面の左端が遊技球 B の外径よりも若干大きい大きさで下方へ向かって開口している。タンクレール 5 5 3 の底面の左端の開口が、払出ユニット 5 6 0 の球誘導ユニット 5 7 0 における誘導通路 5 7 0 a の上端開口と連通している。

【0495】

また、タンクレール 5 5 3 は、左方へ真直ぐに延びている部位の上端が、左端側の高さが遊技球 B の外径よりも若干大きい高さとなるように、底面よりも水平に対して急な角度で左端側が低くなるように傾斜している。タンクレール 5 5 3 は、左方へ真直ぐに延びている部位の後端が、天板部 5 5 1 a の後辺と略一致するように天板部 5 5 1 a の上面に取付けられる。また、タンクレール 5 5 3 は、左方へ真直ぐ延びている部位の上端に、第一レールカバー 5 5 4、第二レールカバー 5 5 5、球整流部材 5 5 6、及び球止部材 5 5 7 が取付けられる。

【0496】

第一レールカバー 5 5 4 及び第二レールカバー 5 5 5 は、タンクレール 5 5 3 における左方へ真直ぐに延びている部位の上端に取付けられる。第一レールカバー 5 5 4 及び第二レールカバー 5 5 5 は、タンクレール 5 5 3 の上端の前後方向の奥行が、タンクレール 5 5 3 内の遊技球 B の圧力によって、広がったり、狭くなったりするのを防止するためのものである。

【0497】

球整流部材 5 5 6 は、タンクレール 5 5 3 の上端における第一レールカバー 5 5 4 と第二レールカバー 5 5 5 との間に部位において、第一レールカバー 5 5 4 側の端部が前後方向に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。球整流部材 5 5 6 は、タンクレール 5 5 3 内へ突出し左右方向に延びている整流片 5 5 6 a を備えている（図 9 2 を参照）。この整流片 5 5 6 a によって上下二段になって流通している遊技球 B の上段側の遊技球 B の流れを遅らせて、下流側では一段となって流れるように整流することで、タンクレール 5 5 3 内の高さが低くなっても球詰りしないようにしている。

【0498】

球止部材 5 5 7 は、タンクレール 5 5 3 の下面における正面視左端付近において、左右方向へスライド可能に取付けられており、左方へスライドさせることで、タンクレール 5 5 3 の底面左端の開口を閉鎖して、タンクレール 5 5 3 から下流の払出ユニット側へ遊技球 B が流通しないようにすることができる。

【0499】

更に、払出ベースユニット 5 5 0 は、払出ベース 5 5 1 の左右に延びている部位の上面における球タンク 5 5 2 の正面視左方に取付けられている外部端子板 5 5 8 を、更に備えている。外部端子板 5 5 8 は、パチンコ機 1 とパチンコ機 1 が設置される遊技ホールの島設備との間で電気的な接続を行うためのものである。外部端子板 5 5 8 は、図示は省略するが、本体枠ベース 5 0 1 の遊技盤挿入口 5 0 1 b 側へ臨んだアース接続部を備えている。アース接続部には、遊技盤 5 側から延びたアース線が接続される。

【0500】

[4-7. 払出ユニットの全体構成]

本体枠 4 における払出ユニット 5 6 0 の全体構成について、主に図 8 7 及び図 8 8 等を参照して詳細に説明する。図 8 7 (a) は本体枠における払出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 8 8 (a) は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。払出ユニット 5 6 0 は、払出ベースユニット 5 5 0 の払出ベース 5 5 1 の背板左部 5 5 1 e の後面に取付けられるものである。

【0501】

払出ユニット 560 は、タンクレール 553 からの遊技球 B を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット 570 と、球誘導ユニット 570 の下側に配置されており球誘導ユニット 570 により誘導された遊技球 B を払出制御基板 633 からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置 580 と、払出装置 580 を通った遊技球 B を下方へ誘導する上部満タン球経路ユニット 600 と、上部満タン球経路ユニット 600 を通った遊技球 B を扉枠 3 側又は基板ユニット 620 側へ誘導する下部満タン球経路ユニット 610 と、を備えている。

【0502】

球誘導ユニット 570 は、タンクレール 553 により一列に整列された遊技球 B を、払出装置 580 へ供給する。払出装置 580 は、球誘導ユニット 570 から供給された遊技球 B が流通可能な払出通路 580 a と、払出通路 580 a の途中から分岐している球抜通路 580 b とを有しており、通常の状態では、払出制御基板 633 からの指示に基づいて払出通路 580 a から上部満タン球経路ユニット 600 側へ遊技球 B を放出し、球抜レバー 593 が操作される球抜通路 580 b から上部満タン球経路ユニット 600 側へ遊技球 B を放出するものである。

10

【0503】

上部満タン球経路ユニット 600 は、払出装置 580 の払出通路 580 a から放出された遊技球 B と、球抜通路 580 b から放出された遊技球 B とを、分けて下方へ誘導するものである。下部満タン球経路ユニット 610 は、上部満タン球経路ユニット 600 を介して、払出装置 580 の払出通路 580 a から放出された遊技球 B を扉枠 3 側へ誘導し、球抜通路 580 b から放出された遊技球 B を基板ユニット 620 側へ誘導するものである。

20

【0504】

[4-7-1. 球誘導ユニット]

払出ユニット 560 における球誘導ユニット 570 について、主に図 87 及び図 88 等を参照して詳細に説明する。球誘導ユニット 570 は、払出ベースユニット 550 における払出ベース 551 の背板左部 551 e の後面上部に後方から取付けられ、タンクレール 553 からの遊技球 B を受取って払出装置 580 側へ遊技球 B を誘導するためのものである。

【0505】

球誘導ユニット 570 は、遊技球 B が流通可能な蛇行状に延びた誘導通路 570 a を有しており前方へ開放されている箱状の誘導ユニットベース 571 と、誘導ユニットベース 571 の前側を閉鎖している平板状の誘導通路前蓋 572 と、誘導通路 570 a 内を流通する遊技球 B により可動する可動片部材 573 と、可動片部材 573 の可動を検知することで誘導通路 570 a 内の遊技球 B の有無を検知する球切検知センサ 574 と、を備えている（図 92 を参照）。

30

【0506】

球誘導ユニット 570 は、誘導ユニットベース 571 及び誘導通路前蓋 572 の正面視の形状が、上下に延びた四角形に形成されている。誘導通路 570 a は、誘導ユニットベース 571 の上面の左端付近において上方へ開口しており、上端から誘導ユニットベース 571 の高さ方向中央付近まで垂直に下方へ延びた後に、右方へ屈曲し、誘導ユニットベース 571 の左右方向の幅の間で折返しを繰返ししながら蛇行状に下方へ延びて、誘導ユニットベース 571 の下面の左端付近において下方へ開口している。

40

【0507】

誘導通路 570 a は、遊技球 B が流通する流通方向に対して、前後右方の奥行と、左右方向の幅とが、遊技球 B の外径よりも若干大きく形成されており、遊技球 B を一列で誘導することができる。

【0508】

球誘導ユニット 570 は、上部付近において、可動片部材 573 が誘導通路 570 a 内へ進退可能に取付けられている。詳しくは、可動片部材 573 は、上部が誘導通路 570 a の正面視右外側の部位で前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており、自重により下端の一部が誘導通路 570 a 内へ突出するように形成されている。この可動片部材 5

50

73は、誘導通路570a内へ突出している部位に遊技球Bが当接することで、突出している部位が遊技球Bに押されて誘導通路570a内から後退して突出していない状態となる。

【0509】

球切検知センサ574は、可動片部材573の一部が誘導通路570a内へ突出している時には、可動片部材573を検知せず、可動片部材573の一部が誘導通路570a内から後退して突出していない時には、可動片部材573を検知する。したがって、球切検知センサ574は、誘導通路570a内に遊技球Bが存在している時には検知の状態となり、誘導通路570a内に遊技球Bが存在していない時には非検知の状態となる。

【0510】

球誘導ユニット570は、本体枠4に組立てた状態で、誘導通路570aの上流端が、タンクレール553の下流端と連通していると共に、誘導通路570aの下流端が、払出装置580の払出通路580aの上流端と連通している。球誘導ユニット570は、遊技球Bを誘導する誘導通路570aが蛇行状に延びていることから、球誘導ユニット570の全高によりも誘導通路570aが長く延びており、誘導通路570a内に多くの遊技球Bを貯留することができる。また、球誘導ユニット570は、球切検知センサ574によって誘導通路570a内の遊技球Bの有無を検知することができるため、誘導通路570aを介して球タンク552内の遊技球Bの有無を検知することができる。

【0511】

[4-7-2. 払出装置]

払出ユニット560における払出装置580について、主に図87～図90等を参照して詳細に説明する。図89は、払出ユニットの払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図である。図90(a)は球抜可動片が開状態の時に払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図であり、(b)は(a)におけるA-A線で切断した断面図である。払出装置580は、払出ベースユニット550の払出ベース551における背板左部551eの後面の球誘導ユニット570の下側に後方から着脱可能に取付けられる。

【0512】

払出装置580は、後方へ開放された箱状で遊技球Bが流通可能な払出通路580a及び払出通路580aの途中から分岐している球抜通路580bを有している払出装置本体581と、払出装置本体581を後側から閉鎖している平板状の払出装置後蓋582と、払出装置本体581の前側に取付けられており後方へ開放された浅い箱状の払出装置前蓋583と、を備えている。

【0513】

また、払出装置580は、払出装置本体581の後面に取付けられており回転軸が払出装置本体581と払出装置前蓋583との間に突出している払出モータ584と、払出モータ584の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア585と、駆動ギア585と噛合しており払出装置本体581と払出装置前蓋583とによって回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア586と、第一伝達ギア586と噛合しており払出装置本体581と払出装置前蓋583とによって回転可能に取付けられている平歯車状の第二伝達ギア587と、第二伝達ギア587と噛合している平歯車状の払出ギア588a及び払出ギア588aよりも外方へ延出している複数の検知片588bを有し払出装置本体581と払出装置前蓋583との間で回転可能に取付けられている払出ギア部材588と、払出装置本体581と払出装置後蓋582との間で払出ギア部材588と一体回転し払出通路580a内に突出している複数の羽根片589aを有した払出羽根589と、払出装置本体581の後側に取付けられており払出ギア部材588の検知片588bを検知する羽根回転検知センサ590と、を備えている。

【0514】

更に、払出装置580は、払出通路580aの下流端において払出装置本体581と払出装置後蓋582とによって取付けられており遊技球Bを検知する払出検知センサ591

10

20

30

40

50

と、払出装置本体 581 と払出装置後蓋 582 とによって払出通路 580 a から分岐する部位で球抜通路 580 b を開閉可能に取付けられている球抜可動片 592 と、球抜可動片 592 が球抜通路 580 b を閉鎖している位置で保持可能とされており払出装置本体 581 と払出装置後蓋 582 とによって上下方向へスライド可能に取付けられている球抜レバー 593 と、を備えている。

【0515】

払出装置 580 は、平面視の形状が上下に延びた四角形に形成されている。払出装置 580 は、左右方向の幅が、球誘導ユニット 570 の左右方向の幅よりも正面視右方へ大きく形成されている。

【0516】

払出装置 580 の払出通路 580 a は、図 89 に示すように、背面視において、上流端が左右方向の中央から左寄りの位置で上方へ開口しており、下流端が左右方向の右端付近の位置で下方へ開口している。払出通路 580 a は、上流端から下方へ向かうに従って少しずつ左方へ移動するように上から全高の約 $1/3$ の高さほど下方へ斜めに延び、そこから右方やや斜め下へ折れ曲がった後に、左右の幅の約 $1/3$ のところで折れ曲がって払出羽根 589 の中心（回転軸）へ向かうように下方へ略垂直に延びている。そして、払出羽根 589 の中心よりも上側において、遊技球 B の外径よりも若干大きい幅で背面視右方へ折れ曲がった後に、払出羽根 589 の外周との間に遊技球 B よりも若干大きい隙間が形成されるように払出羽根 589 と同心円の円弧状に下方へ延びた上で、払出羽根 589 の中心よりも背面視右方の位置で下流端まで下方へ垂直に延びている。

【0517】

払出通路 580 a 内において、払出羽根 589 よりも下方で下流端の直上に払出検知センサ 591 が配置されている。

【0518】

球抜通路 580 b は、払出通路 580 a 内における上流端から斜め下方へ延びて右方へ折れ曲がっている部位で分岐して、背面視左辺に沿って下端まで垂直に延びており、底面の背面視における左端付近で下方へ開口している。

【0519】

払出装置本体 581 及び払出装置後蓋 582 は、払出通路 580 a と球抜通路 580 b とが分岐している部位における球抜可動片 592 が取付けられている側において、互に対向し遊技球 B の外径よりも狭い隙間を形成するようにそれぞれから後方及び前方へ突出していると共に、それぞれが払出通路 580 a と球抜通路 580 b の背面視における左側壁と連続するように形成されている本体側ガイド壁 581 a 及び後蓋側ガイド壁 582 a を備えている。本体側ガイド壁 581 a 及び後蓋側ガイド壁 582 a は、払出通路 580 a における球抜通路 580 b と分岐して上から約 $1/3$ の高さの位置で背面視右方へ延びている部位の背面視左方の位置に形成されている。本体側ガイド壁 581 a 及び後蓋側ガイド壁 582 a は、背面視において左斜め上へ窪むように湾曲しており、主に球抜通路 580 b の側壁を構成するように形成されている。本体側ガイド壁 581 a と後蓋側ガイド壁 582 a との間を通過して球抜可動片 592 が回転する。

【0520】

払出モータ 584 は、払出装置本体 581 における払出通路 580 a が上流端から斜め下方へ延びている部位の背面視右方に取付けられている。駆動ギア 585、第一伝達ギア 586、第二伝達ギア 587、及び払出ギア部材 588 は、払出装置本体 581 の前方に配置されており、前側が払出装置前蓋 583 によって被覆されている。払出ギア部材 588 は、外方へ延出している平板状の検知片 588 b が、周方向へ 120 度の角度の間隔で三つ備えられている。

【0521】

払出羽根 589 は、払出装置本体 581 と払出装置後蓋 582 との間に配置されている。払出羽根 589 は、外方へ平板状に延出している複数の羽根片 589 a が、周方向へ 120 度の角度の間隔で三つ備えられている。羽根片 589 a は、払出通路 580 a 内にお

ける上方から回転軸に向かって延びた後に背面視右方へ延びている部位において、払出通路の側壁との間が遊技球Bの外径よりも狭くなるように、払出通路580a内へ突出している。払出羽根589は、三つの羽根片589aの間に、中心側へ遊技球Bの半径よりも若大きい半径の円弧で窪んだ球収容部589bを備えている。この球収容部589bには、遊技球Bを一つのみ収容可能とされている。これにより、払出羽根589は、羽根片589aによって払出通路580a内の遊技球Bが、払出羽根589よりも下流側へ移動するのを規制することができると共に、背面視時計回りの方向へ回転することで球収容部589bに収容された遊技球Bを下流側へ移動させることができる。

【0522】

払出ギア部材588と払出羽根589は、払出装置後蓋582と払出装置前蓋583とによって同軸上で一体回転可能に取付けられている。羽根回転検知センサ590は、背面視において、払出ギア部材588の回転軸の背面視左方に配置されている。羽根回転検知センサ590は、払出羽根589と一体回転する払出ギア部材588の検知片588bを検知することで、払出羽根589の回転を検知するためのものである。

【0523】

球抜可動片592は、上端が、本体側ガイド壁581a及び後蓋側ガイド壁582aの上端において前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている。球抜可動片592は、く字状に屈曲しており、窪んでいる側が払出通路580a内を向くように取付けられている。球抜可動片592は、前後方向の奥行が、本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間の隙間よりも小さく形成されており、本体側ガイド壁581a及び後蓋側ガイド壁582aの間の隙間を通して、球抜通路580b内へ突出したり球抜通路580b外へ後退したりすることができる。

【0524】

球抜レバー593は、球抜可動片592の上端付近の背面視左方において上下方向へスライド可能に、払出装置本体581及び払出装置後蓋582に取付けられている。球抜レバー593は、一部が払出装置後蓋582を貫通して後方へ突出しており、その突出している部位を操作することで、スライドさせることができる。球抜レバー593は、下降端に位置させることで、下部が球抜可動片592と当接可能となり、球抜可動片592の背面視時計回りの方向への回動を規制することができ、球抜可動片592によって球抜通路580bを閉鎖させることができる。また、球抜レバー593は、上昇端に位置させることで、球抜可動片592を球抜通路580bの外側へ回動できるようにすることができ、球抜通路580bを開くことができる（図90を参照）。

【0525】

球抜レバー593を上昇させて球抜可動片592を回動可能な状態とすると、球抜可動片592の上流側で数珠繋ぎのような状態となっていた遊技球Bが、球抜可動片592を越えて球抜通路580b側へ流下することとなる。この際に、球抜通路580bが払出通路580aの上流側から真直ぐに直線状に延びているため、払出通路580aの上流から流下してきた遊技球Bが、真直ぐに球抜通路580b側へ流下すると共に、球抜通路580bの下流側が島設備側に連通していることから、払出羽根589のように遊技球Bの流れを抑制するようなものがないため、遊技球Bが払出通路580a側よりも早く流下することとなる。

【0526】

このように、球抜可動片592を回動可能としている状態では、球抜通路580b内を遊技球Bが早い速度で流下することから、球抜通路580b内に突出している球抜可動片592の下端側に遊技球Bが勢い良く当接することとなるが、球抜可動片592が払出装置本体581の本体側ガイド壁581aと払出装置後蓋582の後蓋側ガイド壁582aとの間を通して球抜通路580bの内面よりも外側へ移動することができることから、その当接の力によって球抜可動片592が球抜通路580bの外側へ移動することとなるため、球抜可動片592が球抜通路580bの壁面と遊技球Bとの間に挟まれることはなく、遊技球Bにより球抜可動片592に強い力が作用しないようにすることができ、遊技球

Bの衝突による球抜可動片592の耐久性の低下や破損を抑制させることができる。

【0527】

このようなことから、球抜可動片592を破損し難くすることができることから、球抜通路580bの下流側の島設備側へより多くの遊技球Bをより早く排出させることができるため、パチンコ機1の交換やメンテナンス等にかかる時間の増加を抑制させることができ、遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【0528】

また、球抜可動片592が回動可能な状態の時に、球抜可動片592が遊技球Bよりも狭い間隔の本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間を通して球抜通路580bの外側へ移動するため、球抜通路580b内に突出している球抜可動片592に遊技球Bが当接することで球抜可動片592が本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間を通して外側へ移動する際に、球抜可動片592と一緒に遊技球Bが本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間側へ移動しても、遊技球Bよりも間隔の狭い本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間により、遊技球Bのみが外側への移動を阻止することができる。

【0529】

そして、本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間によって遊技球Bの外側への移動が阻止されることで、球抜可動片592から遊技球Bが離れることとなり、その後の球抜可動片592の移動が慣性力によることとなるため、球抜可動片592に対して強い力が作用することではなく、球抜可動片592を破損し難くすることができると共に、本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間から遊技球Bが球抜通路580bの外側へ飛び出すことはなく、遊技球Bを球抜通路580bの下流側へ確実に流通させることができる。

【0530】

[4-7-3. 上部満タン球経路ユニット]

払出ユニット560における上部満タン球経路ユニット600について、主に図87及び図88等を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット600は、払出ベースユニット550における払出ベース551の背板左部551eの後面下部で払出装置580の下側に後方から取付けられる。上部満タン球経路ユニット600は、払出装置580から下方へ放出され遊技球Bを、下部満タン球経路ユニット610へ誘導するためのものである。上部満タン球経路ユニット600は、正面視の形状が上下に延びた四角形に形成されている。

【0531】

上部満タン球経路ユニット600は、払出ベース551に取付けられ後側が開放された箱状の上部満タンベース601と、上部満タンベース601の後側に取付けられており前側が開放された箱状の上部満タンカバー602と、上部満タンカバー602の上端付近に回転可能に取付けられており払出装置580を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材603と、を備えている。上部満タンベース601は、正面視右辺から右方へ突出しており、裏カバーを取付けるための裏カバー取付部601aを備えている。

【0532】

また、上部満タン球経路ユニット600は、上面における正面視左端付近において上方へ開口しており下から全高の約2/3の高さの位置まで左辺に沿って下方へ延出している上部払出球受通路600aと、上部払出球受通路600aと連通しており正面視右方へ全幅の約3/4ほど延びていると共に下から全高の約1/6の高さまで下方へ延出している上部球貯留通路600bと、上部球貯留通路600bの左右方向中央より正面視左側から下方へ延びており下面において下方へ開口している上部通常払出通路600cと、上部通常払出通路600cと隣接し上部球貯留通路600bの左右方向中央より正面視右側から下方へ延びており下面において下方へ開口している上部満タン払出通路600dと、上面における正面視右端付近において上方へ開口して下方へ略垂直に延びた後に下面の右端付近において下方へ開口している上部球抜通路600eと、を備えている（図92を参照）

。

【0533】

上部満タン球経路ユニット600は、下面において、正面視左側から、上部通常払出通路600c、上部満タン払出通路600d、及び上部球抜通路600eが、順に並んで下方へ開口している。上部満タン球経路ユニット600は、払出ユニット560に組立てた状態で、上部払出球受通路600aの上流端が、払出装置580における払出通路580aの下流端の直下で開口しており、上部球抜通路600eの上流端が、払出装置580における球抜通路580bの下流端の直下で開口している。これにより、払出装置580の払出通路580aから放出（払出）された遊技球Bは、上部払出球受通路600a及び上部球貯留通路600bを通して、上部通常払出通路600c又は上部満タン払出通路600dの何れかから下方へ放出される。また、払出装置580の球抜通路580bから下方へ放出された遊技球Bは、上部球抜通路600eを通して下方へ放出される。

10

【0534】

[4-7-4. 下部満タン球経路ユニット]

払出ユニット560における下部満タン球経路ユニット610について、主に図87及び図88等を参照して詳細に説明する。下部満タン球経路ユニット610は、払出ベースユニット550における払出ベース551の底板部551gに載置されると共に、上部満タン球経路ユニット600の下部に取付けられる。下部満タン球経路ユニット610は、上部満タン球経路ユニット600から下方へ放出された遊技球Bを、扉枠3側へ誘導したり、基板ユニット620側へ誘導したりするものである。下部満タン球経路ユニット610は、前端側が低くなるように前後方向に延びていると共に、後端が上方へ延びている。

20

【0535】

下部満タン球経路ユニット610は、下部通常払出通路610a、下部満タン払出通路610b、及び下部球抜通路610cを有しており前後方向に延びていると共に上方へ開放されている下部満タンベース611と、下部満タンベース611の上側に取付けられている下部満タンカバー612と、下部満タンベース611の前端に前後に延びた軸周りに回動可能に取付けられており下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの下流端開口を開閉可能としている払出通路開閉扉613と、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの下流端開口を閉鎖する方向へ払出通路開閉扉613を付勢している閉鎖バネ614と、を備えている。

30

【0536】

下部満タン球経路ユニット610は、後端の上方へ延びている部位の上面に、正面視左から順に、下部通常払出通路610a、下部満タン払出通路610b、及び下部球抜通路610cが並んだ状態で、それぞれの上流端が上方へ向かって開口している。下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bは、左右に並んだ状態で前方へ延びた上で、下部満タン球経路ユニット610の前端において前方へ向かって開口している。下部満タン払出通路610bは、下部通常払出通路610aよりも若干低い状態で前方へ延びている。下部球抜通路610cは、下部満タン払出通路610bの正面視右側面に沿って前方へ延びており、前後方向の途中において右方へ向かって開口している。

40

【0537】

払出通路開閉扉613は、下部通常払出通路610aと下部満タン払出通路610bとのそれぞれの前端開口の間の位置で回動可能に取付けられている。この払出通路開閉扉613は、閉鎖バネ614によって正面視時計回りの方向へ付勢されており、通常の状態では、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bのそれぞれの前端開口（下流端開口）を閉鎖している。払出通路開閉扉613は、前方へ突出している作動突部613aを備えている。作動突部613aは、正面視の形状が、払出通路開閉扉613の回動中心を中心とした短い円弧状に形成されており、前端面が、反時計回りの方向の端部側へ近づくに従って前方へ突出するように傾斜している。この作動突部613aは、本体枠4に対して扉枠3を閉めた時に、扉枠3におけるファールカバーユニット150の扉開閉当接部150fと当接するように形成されている。

50

【0538】

下部満タン球経路ユニット610は、払出ユニット560に組立てた状態で、後部上端において上方へ開口している下部通常払出通路610a、下部満タン払出通路610b、下部球抜通路610cが、それぞれ上部満タン球経路ユニット600の上部通常払出通路600c、上部満タン払出通路600d、及び上部球抜通路600eの下流端の直下に位置している。これにより、上部通常払出通路600cから下方へ放出された遊技球Bは、下部通常払出通路610aを流通し、上部満タン払出通路600dから下方へ放出された遊技球Bは下部満タン払出通路610bを流通し、上部球抜通路600eから下方へ放出された遊技球Bは下部球抜通路610cを流通することとなる。

【0539】

また、下部満タン球経路ユニット610は、パチンコ機1に組立てた状態で、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの前端（下流端）が、扉枠3におけるファールカバーユニット150の貫通球通路150a及び満タン球受口150bの直後で開口している。また、下部球抜通路610cの下流端は、基板ユニット620のベースユニット620bにおける左方へ開口した球抜誘導部627と対向するように開口している。

【0540】

下部満タン球経路ユニット610は、通常の状態（本体枠4に対して扉枠3を閉じている状態）では、払出通路開閉扉613の作動突部613aがファールカバーユニット150の扉開閉当接部150fと当接することで、閉鎖バネ614の付勢力に抗して正面視反時計回りの方向へ回動している。これにより、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bのそれぞれの下流端の開口が開いた状態となっており、ファールカバーユニット150の貫通球通路150a及び満タン球受口150bと連通した状態となっている。

【0541】

一方、本体枠4に対して扉枠3を開いた状態とすると、払出通路開閉扉613の作動突部613aがファールカバーユニット150の扉開閉当接部150fから離れることとなり、払出通路開閉扉613が閉鎖バネ614の付勢力によって正面視時計回りの方向へ回動し、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bのそれぞれの下流端の開口が閉じられた状態となる。この状態では、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610b内の遊技球Bが、それぞれの前端開口から前方へ移動することができなくなる。これにより、本体枠4に対して扉枠3を開けても、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bから遊技球Bがこぼれることはない。

【0542】

[4-7-5. 払出ユニットにおける遊技球の流れ]

続いて、払出ユニット560における遊技球Bの流れについて、主に図92を参照して詳細に説明する。払出ユニット560は、本体枠4に組立てた状態では、払出ベース551の後面に取付けられている。通常の状態では、払出装置580の球抜レバー593が下降端に位置しており、払出通路580aから分岐している球抜通路580bを分岐部分において閉鎖している。また、下部満タン球経路ユニット610では、払出通路開閉扉613が開状態となっている。

【0543】

上方へ開放されている球タンク552には、パチンコ機1を設置している遊技ホール島設備から、例えば、球誘導ユニット570の球切検知センサ574による球切れの検知に基づいて、所定数の遊技球Bが供給される。球タンク552に供給・貯留された遊技球Bは、タンクレール553によって一列に整列された状態で、球誘導ユニット570の誘導通路570aを通して払出装置580の払出通路580a内へと送られる。払出モータ584が回転していない状態では、遊技球Bが払出羽根589よりも下流側へ移動（流下）することができず、払出羽根589よりも上流側に複数の遊技球Bが滞留した状態となる。

。

10

20

30

40

50

【0544】

そして、球誘導ユニット570の誘導通路570a内の遊技球Bが可動片部材573を押圧し、球切検知センサ574が可動片部材573を検知することとなる。これにより、少なくとも可動片部材573から払出羽根589までの間の通路内に遊技球Bが貯留されていることが判る。

【0545】

この状態で、払出モータ584により払出羽根589が背面視時計周りの方向へ回転すると、球収容部589bに収容された遊技球Bが背面視時計回りの方向へ移動し、払出通路580aにおける払出羽根589よりも下流側へ放出される。そして、払出羽根589（球収容部589b）から放出された遊技球Bは、払出検知センサ591に検知された後に、上部満タン球経路ユニット600の上部払出球受通路600aへと送られる。

10

【0546】

上部満タン球経路ユニット600の上部払出球受通路600aへ送られた遊技球Bは、通常の状態では、上部球貯留通路600bを通して、上部払出球受通路600aの直下に配置されている上部通常払出通路600cへと流下する。そして、上部通常払出通路600cへと流下した遊技球Bは、下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610a、扉枠3のファールカバーユニット150の貫通球通路150aを通して、皿ユニット200における皿ユニットベース211の上皿球供給口211aから上皿201内へ放出される。

【0547】

払出装置580から多くの遊技球Bが払出されて、上皿201内が遊技球Bで一杯になると、上皿球供給口211aから前方へ遊技球Bを放出することができなくなるため、払出装置580から払出された遊技球Bが、下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610a内に滞留するようになり、更に遊技球Bが払出されると、下部通常払出通路610aと上流側で連通している上部満タン球経路ユニット600の上部通常払出通路600c内にも滞留することとなる。そして、上部通常払出通路600c内が遊技球Bで一杯になった状態で、更に遊技球Bが払出されると、上部通常払出通路600cの上流側で連通している上部球貯留通路600b内に遊技球Bが滞留し始める共に、遊技球Bが上部通常払出通路600cと隣接している上部満タン払出通路600d側へ流下し初める。

20

【0548】

そして、上部満タン払出通路600d側へ流下した遊技球Bは、下部満タン球経路ユニット610の下部満タン払出通路610bを通して、扉枠3のファールカバーユニット150における満タン球受口150bに受けられる。その後、満タン球受口150bに受けられた遊技球Bは、貯留通路150e、球放出口150d、及び皿ユニットベース211の下皿球供給口211cを通して下皿202内へ放出される。これにより、上皿201が遊技球Bで満タンになった状態で、更に遊技球Bが払出された場合、遊技球Bを自動的に下皿202へ払出させることができる。

30

【0549】

なお、下皿202が遊技球Bで一杯になって、下皿球供給口211cから前方へ遊技球Bを放出することができなくなった状態で、更に遊技球Bが払出されると、下皿球供給口211cの上流側のファールカバーユニット150の貯留通路150e内に遊技球Bが滞留して貯留されることとなる。そして、貯留通路150e内にある程度の数の遊技球Bが貯留されると、可動片153が可動して満タン検知センサ154に検知され、上皿201及び下皿202が遊技球Bで満杯（満タン）になっていることを遊技者に案内すると共に、払出装置580の払出モータ584を、満タン検知センサ154が非検知の状態となるまで一時的に停止させる。

40

【0550】

パチンコ機1のメンテナンスや交換等の際に、球タンク552内に貯留されている遊技球Bをパチンコ機1から排出する場合は、払出装置580の球抜レバー593を下降端の位置から上方へスライドさせて上昇端の位置の状態とする。その後、球抜可動片592の

50

下端側が遊技球 B に押されて、背面視時計回りの方向へ回動することとなり、球抜可動片 592 が本体側ガイド壁 581 a と後蓋側ガイド壁 582 a との間を通過して、球抜通路 580 b の外側へ押し出された状態となる。これにより、払出通路 580 a から分岐している球抜通路 580 b へ遊技球 B が進入可能となり、上流側の遊技球 B が球抜通路 580 b を通って下方へ放出される。

【0551】

この際に、球抜可動片 592 の部位では、流下する遊技球 B が、球抜可動片 592 よりも本体側ガイド壁 581 a 及び後蓋側ガイド壁 582 a に強く当接するため、球抜可動片 592 が破損し難くなっている。

【0552】

そして、払出装置 580 の球抜通路 580 b から下方へ放出された遊技球 B は、上部満タン球経路ユニット 600 の上部球抜通路 600 e、及び下部満タン球経路ユニット 610 の下部球抜通路 610 c を通って、下部球抜通路 610 c の下流端開口から基板ユニット 620 の球抜誘導部 627 へ放出された後に、排出球受部 628 及び球排出口 629 を通ってパチンコ機 1 の後方外部（遊技ホールの島設備側）に排出される。

【0553】

[4-8. 基板ユニット]

本体枠 4 における基板ユニット 620 について、主に図 93～図 97 等を参照して詳細に説明する。図 93 (a) は本体枠の基板ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は基板ユニットを後ろから見た斜視図である。図 94 は、基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。図 95 は基板ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 96 は基板ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 97 は、左右方向中央で切断したパチンコ機の下部を示す拡大側面断面図である。基板ユニット 620 は、本体枠ベースユニット 500 の後面下部に取付けられている。

【0554】

基板ユニット 620 は、本体枠ベースユニット 500 における本体枠ベース 501 の後面における遊技盤載置部 501 c よりも下側に取付けられるスピーカユニット 620 a と、スピーカユニット 620 a の一部を後方から覆うように本体枠ベース 501 の後面に取付けられるベースユニット 620 b と、ベースユニット 620 b の後側に取付けられている電源ユニット 620 c と、電源ユニット 620 c の後側に取付けられている払出制御ユニット 620 d と、払出制御ユニット 620 d の一部を後方から覆うようにスピーカユニット 620 a の後面に取付けられているインターフェイスユニット 620 e と、を備えている。

【0555】

スピーカユニット 620 a は、本体枠ベースユニット 500 における本体枠ベース 501 の後面における遊技盤載置部 501 c よりも下側に取付けられるスピーカカバー 621 と、スピーカカバー 621 の後面における正面視左端付近において前方へ向けて取付けられている本体枠スピーカ 622 と、本体枠スピーカ 622 の後側を覆うようにスピーカカバー 621 の後側に取付けられており前方へ開放された容器状のスピーカボックス 623 と、を備えている。

【0556】

スピーカカバー 621 は、左右方向へ延びており、正面視左端付近において前後に貫通しており上下に延びた複数のスリットにより構成されている円形状のスピーカ取付部 621 a と、スピーカ取付部 621 a の正面視右方側で後方から前方へ膨出するように窪んでいる空間用前凹部 621 b と、空間用前凹部 621 b の下面から下方へ突出していると共に左右方向へ延びており斜め下後へ向けて開口している接続部 621 c と、を備えている。

【0557】

スピーカカバー 621 のスピーカ取付部 621 a に、後側から本体枠スピーカ 622 が前方へ向けて取付けられる。また、スピーカカバー 621 の接続部 621 c は、下端が外

10

20

30

40

50

枠 2 の外枠下組立体 4 0 における幕板後部材 4 3 の接続筒部 4 3 a の上端と一致するように 4 5 度の角度で傾斜している。本体枠スピーカ 6 2 2 は、主に低音を出力するコーン型スピーカとされている

【0558】

スピーカボックス 6 2 3 は、前方へ開放された容器状に形成されており、本体枠スピーカ 6 2 2 の後側となる部位が後方へ最も大きく突出しており、正面視右方へ向かうに従って、階段状に後方への突出が小さくなるように形成されている。これにより、スピーカボックス 6 2 3 の正面視中央より右側の後方の空間を十分に確保することができ、ベースユニット 6 2 0 b や電源ユニット 6 2 0 c 等が配置できるようにしている。スピーカボックス 6 2 3 は、スピーカカバー 6 2 1 の接続部 6 2 1 c を除いた後面の全体を被覆する（閉じる）ように形成されている。

10

【0559】

スピーカユニット 6 2 0 a は、スピーカカバー 6 2 1 とスピーカボックス 6 2 3 とで本体枠スピーカ 6 2 2 から後方へ出力されるサウンドを封じ込めるエンクロージャ 6 2 4 の一部を形成している。このエンクロージャ 6 2 4 は、スピーカカバー 6 2 1 においてスピーカ取付部 6 2 1 a の正面視右方に前方へ膨出した空間用前凹部 6 2 1 b が形成されていることから、スピーカボックス 6 2 3 が右方へ向かうに従って後方への突出量が小さくなるように階段状に形成されていても、本体枠スピーカ 6 2 2 よりも右方の空間を充分に広く確保されている。

20

【0560】

スピーカユニット 6 2 0 a は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた状態とすると、スピーカカバー 6 2 1 の接続部 6 2 1 c がシール部材 4 8 を挟むように接続筒部 4 3 a に接続され、本体枠スピーカ 6 2 2 の後方の空間と、外枠 2 の幕板内部空間 4 0 a とが連通した状態となる。したがって、本体枠スピーカ 6 2 2 の後側に、スピーカカバー 6 2 1、スピーカボックス 6 2 3、幕板前部材 4 2、及び幕板後部材 4 3 によって、広い空間のエンクロージャ 6 2 4 を形成することができ、本体枠スピーカ 6 2 2 の後方へ出力されたサウンドを幕板前部材 4 2 の開口部 4 2 a から前方へ出力（放射）させることができる。

【0561】

詳述すると、上述したように、スピーカユニット 6 2 0 a では、本体枠スピーカ 6 2 2 の後方の空間（エンクロージャ 6 2 4 の一部）を、比較的広い奥行で正面視右方まで延出させて、接続部 6 2 1 c 及び接続筒部 4 3 a を介して外枠下組立体 4 0 側へ連通させていることから、本体枠スピーカ 6 2 2 から後方へ出力されたサウンドにおいて、特に低音域を減衰させることなく、外枠下組立体 4 0 側へ伝達させることができると共に、伝達された低音域を二つのポート部材 4 7 を通すことで共振・増幅させて幕板前部材 4 2 の開口部 4 2 a から前方へ放射することができる。

30

【0562】

この際に、幕板前部材 4 2 の開口部 4 2 a から前方へ放射されるサウンドは、位相が反転された状態で、放射されるようにしているため、本体枠スピーカ 6 2 2 の前面から出力されて皿ユニット 2 0 0 のスピーカ口 2 1 1 b から放射されたサウンドに対して、増幅させるように共振することとなり、本体枠スピーカ 6 2 2 の口径が小さくても重低音が響く大きなサウンドを出力することができる。

40

【0563】

つまり、本実施形態では、本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 がバスレフ型とされており、遊技者に対して重低音を聞かせることができる。これにより、本体枠スピーカ 6 2 2 の前面から出力されて皿ユニット 2 0 0 のスピーカ口 2 1 1 b から放射されるサウンドと、本体枠スピーカ 6 2 2 の後面から出力されて外枠 2 のグリル部材 4 6 から放射されるサウンドとによって、豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

【0564】

また、スピーカユニット 6 2 0 a は、スピーカカバー 6 2 1 に、スピーカ取付部 6 2 1

50

aの下部と空間用前凹部621bとの間の位置で前後方向に貫通している貫通口621dが形成されていると共に、スピーカボックス623に、貫通口621dと連通して筒状に延びており前後に貫通している貫通筒623aが形成されている。スピーカユニット620aに組立てた状態では、貫通口621dと貫通筒623aが互いに連通し、エンクロージャ624とは独立した状態となる。これら貫通口621d及び貫通筒623aには、接続ケーブル503が挿通される。

【0565】

基板ユニット620のベースユニット620bは、スピーカボックス623の一部を後方から覆うように本体枠ベース501の後面に取付けられる前ベース625と、前ベース625の後側に取付けられており後面に電源ユニット620cが取付けられる後ベース626と、を備えている。

10

【0566】

また、ベースユニット620bは、前ベース625と後ベース626とで協働して形成しており、下部満タン球経路ユニット610の下部球抜通路610cから放出された遊技球Bを受取って正面視右方へ誘導する球抜誘導部627と、球抜誘導部627の下流側で正面視右方において上方へ開口しており遊技盤5から下方に排出された遊技球Bを受ける排出球受部628と、球抜誘導部627及び排出球受部628を通った遊技球Bを下方へ排出する球排出口629と、を備えている。

【0567】

球抜誘導部627は、上流端が正面視において左側面の上部に左方へ向けて開口しており、下流端が排出球受部628の左端側に開口している。球抜誘導部627は、本体枠4に組立てた状態で、上流端の開口が、下部満タン球経路ユニット610の下部球抜通路610cの下流端開口と一致するように対向しており、下部球抜通路610cから放出された遊技球Bを受取って、排出球受部628へ誘導することができる。

20

【0568】

排出球受部628は、上方へ開放されていると共に、左右に長く延びている。排出球受部628の底面は、正面視左端が球抜誘導部627の底面と連続しており、右方へ向かうに従って低くなるように傾斜している。

【0569】

ベースユニット620bは、球タンク552から抜かれた遊技球Bや、遊技盤5から排出された遊技球Bを、球抜誘導部627や排出球受部628によって正面視右方へ誘導した後に、球排出口629から下方へ排出するようにしているため、正面視において左右方向中央より左側の空間を広く確保し易くすることができる。これにより、スピーカユニット620aのエンクロージャ624の空間を広くすることができ、従来のパチンコ機よりも豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

30

【0570】

基板ユニット620の電源ユニット620cは、ベースユニット620bの後ベース626の後側に取付けられている電源基板630と、電源基板630の後側を覆うように後ベース626に取付けられている電源基板カバー631と、を備えている。

【0571】

払出制御ユニット620dは、電源ユニット620cにおける電源基板カバー631の後側に着脱可能に取付けられる箱状の払出制御基板ボックス632と、払出制御基板ボックス632内に収容されている払出制御基板633（図97を参照）と、を備えている。払出制御基板633は、皿ユニット200における球貸操作ユニット220の球貸ボタン224の押圧操作や、遊技盤5の主制御基板等からの払出コマンドに応じて、払出装置580の払出モータ584を制御して、指示された数の遊技球Bを遊技者側（上皿201又は下皿202）に払出するためのものである。

40

【0572】

払出制御基板ボックス632は、図示しないカバー体と図示しないベース体とから構成されている。カバー体とベース体とは、ポリカーボネートの樹脂製であり、透明に成型さ

50

れている。カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、払出制御基板 6 3 3 を収容することができるようになっている。カバー体とベース体とがポリカーボネートの樹脂製により透明に成型されていることにより、払出制御基板 6 3 3 の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正 IC が実装されているか否か）を、払出制御基板ボックス 6 3 2 の外側から確認することができるようになっている。また、払出制御基板ボックス 6 3 2 は、カバー体とベース体とにそれぞれ対応するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて払出制御基板ボックス 6 3 2 を閉じると、次に、払出制御基板ボックス 6 3 2 を開けるためにはその封印機構を破壊する必要がある、払出制御基板ボックス 6 3 2 の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、払出制御基板ボックス 6 3 2 の不正な開閉を発見することができ、払出制御基板ボックス 6 3 2 への不正行為に対する抑止力が高められている。

【0573】

インターフェイスユニット 6 2 0 e は、スピーカユニット 6 2 0 a におけるスピーカボックス 6 2 3 の後側に取付けられている基板ベース 6 3 4 と、基板ベース 6 3 4 の後面に取付けられているインターフェイス基板 6 3 5 と、インターフェイス基板 6 3 5 の後側を覆うように基板ベース 6 3 4 に取付けられているインターフェイス基板カバー 6 3 6 と、を備えている。

【0574】

基板ベース 6 3 4 は、スピーカボックス 6 2 3 の後面における本体枠スピーカ 6 2 2 の後方となる後方へ最も突出している部位に取付けられている。インターフェイス基板 6 3 5 は、接続ケーブル 5 0 3 の一方（本体枠 4 側）の端部が接続されている。インターフェイス基板 6 3 5 は、電源基板 6 3 0、払出制御基板 6 3 3、主制御基板、周辺制御基板、等が接続されると共に、パチンコ機 1 の外部に設置されている CR ユニットと接続される。インターフェイス基板カバー 6 3 6 は、払出制御ユニット 6 2 0 d の一部を覆うように基板ベース 6 3 4（インターフェイス基板 6 3 5）よりも正面視右方へ延出している。

【0575】

[4-9. 裏カバー]

本体枠 4 における裏カバー 6 4 0 について、主に図 7 6 ～図 8 2 を参照して詳細に説明する。裏カバー 6 4 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 の本体枠ベース 5 0 1 の遊技盤挿入口 5 0 1 b 内に前方から挿入されて取付けられた遊技盤 5 の後側を覆うものである。裏カバー 6 4 0 は、正面視における右辺が、本体枠ベース 5 0 1 の後方延出部 5 0 1 j の上下に延びている後端に、上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられ、左辺が、払出ベース 5 5 1 の裏カバー取付部 5 5 1 i と上部満タン球経路ユニット 6 0 0 の裏カバー取付部 6 0 1 a とに取付けられる。

【0576】

裏カバー 6 4 0 は、上下左右に延びた平板の正面視右辺側が前方へ折り曲げられたような形状に形成されており、本体枠 4 に組立てた状態で、後面が払出ベース 5 5 1 の背板上部 5 5 1 d の後面と略同一面上に位置するように形成されている。裏カバー 6 4 0 は、前後に貫通し上下に延びている複数のスリット 6 4 1 が形成されている。本実施形態では、裏カバー 6 4 0 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 4 内を視認することができる。

【0577】

[4-10. 施錠ユニット]

本体枠 4 における施錠ユニット 6 5 0 について、主に図 9 8 を参照して詳細に説明する。図 9 8 (a) は本体枠の施錠ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は施錠ユニットを後ろから見た斜視図である。施錠ユニット 6 5 0 は、本体枠 4 の本体枠ベース 5 0 1 に取付けられ、本体枠 4 と扉枠 3、本体枠 4 と外枠 2、との間を施錠するものである。

【0578】

施錠ユニット 6 5 0 は、本体枠ベース 5 0 1 の後方延出部 5 0 1 j の右側面に取付けられ上下に延びているユニットベース 6 5 1 と、ユニットベース 6 5 1 から前方へ突出して

おり扉枠3と係止可能な複数の扉枠用鉤652と、ユニットベース651から後方へ突出しており外枠2と係止可能な複数の外枠用鉤653と、ユニットベース651の前端下部から前方へ突出しており回転方向によって扉枠用鉤652又は外枠用鉤653を上下方向へ移動させる伝達シリンダ654と、を備えている。

【0579】

また、施錠ユニット650は、扉枠用鉤652を下方へ付勢していると共に外枠用鉤653を上方へ付勢している錠バネ655と、ユニットベース651の前端における伝達シリンダ654よりも上方の位置から前方へ突出しており下方へスライドさせることで、外枠用鉤653を下方へ移動させる外枠用開錠レバー656と、を備えている。

【0580】

施錠ユニット650は、本体枠4に組立てた状態で、複数（三つ）の扉枠用鉤652、伝達シリンダ654、及び外枠用開錠レバー656が、本体枠ベース501の前面よりも前方へ突出している。伝達シリンダ654は、本体枠ベース501のシリンダ挿通口501fを通して前方へ突出し、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態とすることで、前端が扉枠3のシリンダ錠130の回転伝達部材133と係合し、鍵穴132に挿入された鍵の回転が伝達されて回転する。

【0581】

施錠ユニット650は、複数（三つ）の扉枠用鉤652が、扉枠3の扉枠ベースユニット100における扉枠補強ユニット110の鉤掛部材116に係止され、複数（二つ）の外枠用鉤653が、外枠2における外枠右組立体20の上鉤掛部材24と下鉤掛部材25

10

20

【0582】

施錠ユニット650は、パチンコ機1に組立てた状態で、シリンダ錠130の鍵穴132に対応している鍵を差し込んで、正面視反時計回りの方向へ回転させると、伝達シリンダ654を介して複数の扉枠用鉤652が上方へ移動し、本体枠4に対して扉枠3が開錠される。一方、鍵を正面視時計回りの方向へ回転させると、伝達シリンダ654を介して複数の外枠用鉤653が下方へ移動し、外枠2に対して本体枠4が開錠される。本体枠4に対して扉枠3を開いた状態では、外枠用開錠レバー656を下方へスライドさせると、複数の外枠用鉤653が下方へ移動し、外枠2に対して本体枠4が開錠される。このようにして、本体枠4と扉枠3との間や、本体枠4と外枠2との間の施錠を、開錠することができる。

30

【0583】

本体枠4と扉枠3との間や、本体枠4と外枠2との間を施錠する場合は、扉枠用鉤652及び外枠用鉤653の先端側が細くなるように傾斜しているため、本体枠4に対して扉枠3を閉じたり、外枠2に対して本体枠4を閉じたりすると、扉枠用鉤652や外枠用鉤653が、鉤掛部材116や上鉤掛部材24及び下鉤掛部材25を乗り越えるように下方や上方へ移動した後に、錠バネ655の付勢力によって施錠状態となる。

【0584】

[5. 遊技盤の全体構成]

パチンコ機1における遊技盤5の全体構成について、主に図99及び図100を参照して詳細に説明する。図99は、パチンコ機における遊技盤の正面図である。図100は、遊技盤における遊技球が流通する遊技領域内を示す正面図である。なお、図100においては、貯留球演出ユニット3400の透明なカバー体が省略されている。パチンコ機1の遊技盤5は、遊技者がハンドルユニット180のハンドル182を操作することで遊技球Bが打込まれる遊技領域5aを有している。遊技領域5aには、遊技球Bの受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定数の遊技球Bの払出し）を付与する一般入賞口2001a～2001d、第一始動口2002、ゲート部2003、第二始動口2004、第一大入賞口2005、及び第二大入賞口2006が備えられている（図100を参照）。したがって、遊技盤5は、遊技球Bが、遊技領域5a内の一般入賞口2001a～2001d、第一始動口2002、ゲート部2003、第二始動口2004、第一

40

50

大入賞口2005、及び第二大入賞口2006等に、受入れられたり通過したりするように、ハンドル182の打込操作と遊技領域5a内での遊技球Bの流通とを楽しませる遊技を行うためのものである。

【0585】

遊技盤5は、遊技領域5aの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材1000と、前構成部材1000の後側に取付けられており遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と、を備えている。遊技パネル1100の前面における遊技領域5a内となる部位には、遊技球Bと当接する複数の障害釘Nが所定のゲージ配列で植設されている(図100を参照)。また、遊技盤5は、遊技パネル1100の後側下部に取付けられている基板ホルダ1200と、基板ホルダ1200の後面に取付けられており遊技球Bを遊技領域5a内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板1310(図97及び図125等を参照)を有している主制御ユニット1300と、を備えている。

10

【0586】

また、遊技盤5は、主制御基板1310からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材1000の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット1400と、遊技パネル1100の後側に配置されている周辺制御ユニット(図示は省略)と、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置1600と、遊技パネル1100の前面に取付けられる表ユニット2000と、遊技パネル1100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。裏ユニット3000の後面に演出表示装置1600が取付けられていると共に、演出表示装置1600の後面に周辺制御ユニットが取付けられている。

20

【0587】

遊技パネル1100は、外周が枠状の前構成部材1000の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板1110と、パネル板1110の外周を保持しており前構成部材1000の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット3000が取付けられる枠状のパネルホルダ(図示は省略)と、を備えている。

【0588】

表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを受入可能に常時開口している複数(ここでは四つ)の一般入賞口2001a~2001dと、複数の一般入賞口2001a~2001dとは遊技領域5a内の異なる位置で遊技球Bを受入可能に常時開口している第一始動口2002と、遊技領域5a内の所定位置に取付けられており遊技球Bの通過を検知するゲート部2003と、遊技球Bがゲート部2003を通過することに基づいて主制御ユニット1300の主制御基板1310により抽選される普通抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れに基づいて主制御ユニット1300の主制御基板1310により抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球Bの受入れが可能となる第一大入賞口2005及び第二大入賞口2006と、を備えている。

30

【0589】

また、表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央で遊技領域5aの下端の直上に取付けられており第一始動口2002と一つの一般入賞口2001bを有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内レール1002に沿うように取付けられており二つの一般入賞口2001c、2001dを有しているサイドユニット2200と、遊技領域5a内の正面視右端で上下方向中央に対して下寄りに取付けられておりゲート部2003を有しているゲートユニット2300と、遊技領域5a内の正面視略中央に取付けられており第二始動口2004、第一大入賞口2005、及び第二大入賞口2006を有している枠状のセンター役物2500と、遊技領域5a内の正面視右下側に取付けられており一つの一般入賞口2001aを有している貯留球演出ユニット3400と、を備えている。

40

50

【0590】

裏ユニット3000は、遊技パネル1100（パネルホルダ）の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に後側から演出表示装置1600が着脱可能に取付けられることで閉鎖される四角い開口部を有している裏箱（図示は省略）と、裏箱内に取付けられている下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300と、を備えている。

【0591】

〔5-1. 前構成部材〕

遊技盤5における前構成部材1000について、主に図99及び図100を参照して詳細に説明する。前構成部材1000は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域5aの外周を区画している。この前構成部材1000は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール1001と、外レール1001に略沿って前構成部材1000の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール1002と、内レール1002の下端の正面視右側で遊技領域5aの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部1003と、を備えている。

【0592】

また、前構成部材1000は、アウト誘導部1003の正面視右端から前構成部材1000の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール1004と、右下レール1004の右端から前構成部材1000の右辺に沿って外レール1001の上端の下側まで延びており上部が前構成部材1000の内側へ湾曲している右レール1005と、右レール1005の上端と外レール1001の上端とを繋いでおり外レール1001に沿って転動して来た遊技球Bが当接する衝止部1006と、を備えている。

【0593】

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

【0594】

更に、前構成部材1000は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部1003の後端において前後に貫通しているアウト口1008を備えている。アウト誘導部1003によって後方へ誘導された遊技球Bは、アウト口1008を通して前構成部材1000（遊技パネル1100）の後方へ排出される。

【0595】

また、前構成部材1000は、外レール1001及び内レール1002における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部1003及び右下レール1004の下側、及び右レール1005の外側、のそれぞれの部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部1009を備えている。この防犯凹部1009は、遊技盤5を本体枠4に取付けて、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態とすると、扉枠3における防犯カバー170の後方へ突出した後方突片172が挿入された状態となる。これにより、防犯カバー170と遊技盤5（前構成部材1000）との間が、防犯カバー170の後方突片172と前構成部材1000の防犯凹部1009とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤5の前面下方より防犯カバー170と前構成部材1000との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域5a内に侵入させようとしても、後方突片172や防犯凹部1009に阻まれることとなり、遊技領域5a内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【0596】

また、前構成部材1000は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部1010を備えている。この切欠部1010は、遊技パネル1100における図示し

10

20

30

40

50

ないパネルホルダの切欠部と一致しており、遊技盤 5 を本体枠 4 に取付けた時に、切欠部 1 0 1 0 及び切欠部を貫通して下部満タン球経路ユニット 6 1 0 の下部通常払出通路 6 1 0 a 及び下部満タン払出通路 6 1 0 b の前端開口が前方へ臨むようになっている。

【0597】

[5-2. 遊技パネル]

遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 について、主に図 9 9 及び 1 0 0 を参照して詳細に説明する。遊技パネル 1 1 0 0 は、前構成部材 1 0 0 0 の後面に取付けられており、表ユニット 2 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるものである。遊技パネル 1 1 0 0 は、外周が枠状の前構成部材 1 0 0 0 の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板 1 1 1 0 と、パネル板 1 1 1 0 の外周を保持しており前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられる枠状のパネルホルダ（図示は省略）と、を備えている。

10

【0598】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は、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 1 1 1 0 の板厚は、パネルホルダよりも薄く、障害釘 N を前面に植設したり表ユニット 2 0 0 0 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（8～10 mm）とされている。なお、本実施形態では、透明な合成樹脂板によってパネル板 1 1 1 0 が形成されている。

【0599】

20

パネル板 1 1 1 0 は、図示は省略するが、遊技領域 5 a において最も低い位置となり前構成部材 1 0 0 0 のアウト口 1 0 0 8 と対応した位置に下端から上方へ窪んだアウト凹部 1 1 1 1 が形成されている。また、パネル板 1 1 1 0 には、前後に貫通しており表ユニット 2 0 0 0 を取付けるための開口部が複数形成されている。

【0600】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネルホルダは、パネル板 1 1 1 0 を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、パネル板 1 1 1 0 よりも厚く（本例では、約 20 mm）形成されている。パネルホルダは、合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダは、パネル板 1 1 1 0 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上で、内側が略遊技領域 5 a と同等の大きさで前後方向に貫通している貫通口を備えている。

30

【0601】

また、パネルホルダは、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部を備えている。この切欠部は、前構成部材 1 0 0 0 の切欠部 1 0 1 0 と一致するように形成されており、遊技盤 5 を本体枠 4 に取付けた時に、切欠部 1 0 1 0 及び切欠部を貫通して貫通して下部満タン球経路ユニット 6 1 0 の下部通常払出通路 6 1 0 a 及び下部満タン払出通路 6 1 0 b の前端開口が前方へ臨むようになっている。

【0602】

[5-3. 基板ホルダ]

遊技盤 5 における基板ホルダ 1 2 0 0 について、主に図 9 7 を参照して詳細に説明する。基板ホルダ 1 2 0 0 は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。基板ホルダ 1 2 0 0 は、底面における左右方向中央において、前端から後方へ向かって切欠かれている排出部 1 2 0 1 を有している。この基板ホルダ 1 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に取付けられている裏ユニット 3 0 0 0 の下部を下側及び後側から覆っていると共に、後面に主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板ボックス 1 3 2 0 が取付けられている。

40

【0603】

基板ホルダ 1 2 0 0 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、排出部 1 2 0 1 が、本体枠 4 の基板ユニット 6 2 0 におけるベースユニット 6 2 0 b の排出球受部 6 2 8 の直上に位置

50

している。これにより、アウト口1008を通して遊技パネル1100の後側へ排出された遊技球B、及び、表ユニット2000及び裏ユニット3000から下方へ排出された遊技球B、を全て受けることができ、底面に形成された排出部1201から下方の排出球受部628へ排出させることができる。

【0604】

[5-4. 主制御基板ユニット]

遊技盤5における主制御ユニット1300について、主に図97を参照して詳細に説明する。主制御ユニット1300は、基板ホルダ1200の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット1300は、遊技内容及び遊技球Bの払出し等を制御する主制御基板1310（図125を参照）と、主制御基板1310を収容しており基板ホルダ1200に取付けられる主制御基板ボックス1320と、を備えている。

10

【0605】

主制御基板ボックス1320は、図示しないカバー体と図示しないベース体とから構成されている。カバー体とベース体とは、ポリカーボネートの樹脂製であり、透明に成型されている。カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、主制御基板1310を収容することができるようになっている。カバー体とベース体とがポリカーボネートの樹脂製により透明に成型されていることにより、主制御基板1310の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正ICが実装されているか否か）を、主制御基板ボックス1320の外側から確認することができるようになっている。また、主制御基板ボックス1320は、カバー体とベース体とにそれぞれ対応するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス1320を閉じると、次に、主制御基板ボックス1320を開けるためにはその封印機構を破壊する必要がある、主制御基板ボックス1320の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス1320の不正な開閉を発見することができ、主制御基板1310への不正行為に対する抑止力が高められている。

20

【0606】

主制御ユニット1300の主制御基板1310は、インターフェイス基板635、及び周辺制御基板1510と、接続されている。また、主制御基板1310は、機能表示ユニット1400、ゲートセンサ2301、第二始動口センサ2511、第一カウントセンサ2512、第二カウントセンサ2513、特定領域センサ2512a、始動口ソレノイド2514、第一アタッカソレノイド2515、第二アタッカソレノイド2516、振分ソレノイド2111、一般入賞口センサ3001a、3001b、第一始動口センサ3002、磁気センサ3003、と接続されている。

30

【0607】

[5-5. 機能表示ユニット]

遊技盤5における機能表示ユニット1400について、主に図99及び図100を参照して詳細に説明する。機能表示ユニット1400は、遊技領域5aの外側で前構成部材1000の左上隅に取付けられている。機能表示ユニット1400は、パチンコ機1に組立てた状態で、扉枠3の扉窓101aを通して前方（遊技者側）から視認することができる。この機能表示ユニット1400は、主制御基板1310からの制御信号に基づき複数のLEDを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するのである。

40

【0608】

機能表示ユニット1400は、詳細な図示は省略したが、遊技状態を表示する三つのLEDからなる状態表示器と、ゲート部2003に対する遊技球Bの通過により抽選される普通抽選結果を表示する二つのLEDからなる普通図柄表示器と、ゲート部2003に対する遊技球Bの通過に係る保留数を表示する二つのLEDからなる普通保留表示器と、を備えている。

【0609】

また、機能表示ユニット1400は、第一始動口2002への遊技球Bの受入れにより

50

抽選された第一特別抽選結果を表示する八つのLEDからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口2002への遊技球Bの受入れに係る保留数（第一保留数）を表示する二つのLEDからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別抽選結果を表示する八つのLEDからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口2004への遊技球Bの受入れに係る保留数（第二保留数）を表示する二つのLEDからなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

【0610】

更に、機能表示ユニット1400は、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006の少なくとも一方の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つのLEDからなるラウンド表示器、

10

【0611】

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

【0612】

[5-6. 周辺制御ユニット]

遊技盤5における周辺制御ユニットについて説明する。周辺制御ユニット1500は、裏ユニット3000の裏箱の後面に取付けられている演出表示装置1600の後側に取付けられている。周辺制御ユニット1500は、主制御基板1310からのコマンドに基づいて遊技者に提供する演出の進行を制御する周辺制御基板1510等を備えている。

20

【0613】

周辺制御ユニットの周辺制御基板1510は、主制御基板1310、演出操作ユニット300、扉枠3側の各種装飾基板、及び他の基板（後述する周辺データROM基板、液晶出力基板）等と接続されている。なお、周辺制御ユニット1500の構成については後述する。

【0614】

[5-7. 演出表示装置]

遊技盤5における演出表示装置1600について説明する。演出表示装置1600は、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており、遊技パネル1100の後側に、裏ユニット3000の裏箱を介して取付けられている。演出表示装置1600は、裏箱の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。演出表示装置1600は、遊技盤5を組立てた状態で、枠状のセンター役物2500の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。演出表示装置1600は、白色LEDをバックライトとした19inchのフルカラーの液晶表示装置である。演出表示装置は、周辺制御ユニット1500に接続されており、所定の静止画像や動画を表示することができる。

30

【0615】

[5-8. 表ユニット]

遊技盤5における表ユニット2000について、主に図99及び図100を参照して詳細に説明する。表ユニット2000は、遊技パネル1100のパネル板1110に、前方から取付けられており、前端がパネル板1110の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部がパネル板1110の開口部を貫通してパネル板1110の後面よりも後方へ突出している。

40

【0616】

表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを受入可能としており常時開口している複数（ここでは四つ）の一般入賞口2001a～2001dと、複数の一般入賞口2001とは遊技領域5a内の異なる位置で遊技球Bを受入可能に常時開口している第一始動口2002と、遊技領域5a内の所定位置に取付けられており遊技球Bの通過を検知するゲート部2003と、遊技球Bがゲート部2003を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される第一特

50

別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて少なくとも一方において遊技球Bの受入れが可能となる第一大入賞口2005及び第二大入賞口2006と、を備えている。

【0617】

複数（ここでは四つ）の一般入賞口2001a～2001dのうち、一般入賞口2001b～2001dは遊技領域5a内の左下部に配置されており、一般入賞口2001bは始動口ユニット2100における第一始動口2002の左側に配置され、一般入賞口2001c、2001dはサイドユニット2200にそれぞれ配置されている。これに対して、一般入賞口2001aは、遊技領域5a内の右下部に配置されているものの、一般入賞口2001b～2001dと比べて高い位置に配置され、貯留球演出ユニット3400内の右上側に配置されている。

10

【0618】

第一始動口2002は、遊技領域5a内の左右方向中央で最下端にあるアウト口1008の直上に配置されている。ゲート部2003は、遊技領域5a内における正面視右端付近で上下方向中央の下寄りに配置されている。ゲート部2003の直下に右側の一般入賞口2001が配置されている。第二始動口2004は、ゲート部2003の左下方で右側の一般入賞口2001よりも若干下方の高さに配置されている。第一大入賞口2005は、第二始動口2004の下方で第一始動口2002よりも若干下方の高さに配置されている。第二大入賞口2006は、第一大入賞口2005の左方で若干低い位置に配置されている。

【0619】

表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央でアウト口1008の直上に取付けられており第一始動口2002を有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内レール1002に沿うように取付けられており二つの一般入賞口2001c、2001dを有しているサイドユニット2200と、遊技領域5a内の正面視右端で上下方向中央に対して下寄りに取付けられておりゲート部2003を有しているゲートユニット2300と、遊技領域5a内の正面視略中央やや上寄りに取付けられており一つの一般入賞口2001b、第二始動口2004、第一大入賞口2005、及び第二大入賞口2006を有している枠状のセンター役物2500と、センター役物2500の枠内を閉鎖するように取付けられている透明な表演出ユニット2600と、遊技領域5a内の正面視右下側に取付けられており一つの一般入賞口2001aを有している貯留球演出ユニット3400と、を備えている。

20

30

【0620】

表ユニット2000のゲートユニット2300は、遊技領域5a内の正面視右端で上下方向中央に対して下寄りに配置されており、遊技パネル1100のパネル板1110の前面に取付けられている。ゲートユニット2300は、上下方向へ遊技球Bが一つずつ常時通過可能に形成されているゲート部2003と、ゲート部2003を通過した遊技球Bを検知するゲートセンサ2301と、を備えている。

【0621】

表ユニット2000において、一般入賞口2001b～2001dに受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後側の裏ユニット3000へ送られて共通利用される一つの一般入賞口センサ3001bにより検知された上で、下方の基板ホルダ1200へ排出される。また、一般入賞口2001aに受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後側の裏ユニット3000へ送られて一般入賞口センサ3001aにより検知された上で、下方の基板ホルダ1200へ排出される。また、第一始動口2002に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後側の裏ユニット3000へ送られて第一始動口センサ3002により検知された上で、下方の基板ホルダ1200へ排出される。

40

【0622】

また、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bは、第二始動口センサ2511に検知された後に、遊技パネル1100の後側へ送られて、下方の基板ホルダ1200へ排出される。第一大入賞口2005に受入れられた遊技球Bは、後述する振分部材によって特

50

定領域に振り分けられると特定領域センサ 2 5 1 2 a に検知された後に第一カウントセンサ 2 5 1 2 に検知され、振分部材によって排出領域に振り分けられると特定領域センサ 2 5 1 2 a に検知されることなく第一カウントセンサ 2 5 1 2 に検知され、その後、遊技パネル 1 1 0 0 の後側へ送られて、下方の基板ホルダ 1 2 0 0 へ排出される。また、第二大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B は、第二カウントセンサ 2 5 1 3 に検知された後に、遊技パネル 1 1 0 0 の後側へ送られて、下方の基板ホルダ 1 2 0 0 へ排出される。

【0 6 2 3】

なお、基板ホルダ 1 2 0 0 に排出された遊技球 B は、パチンコ機 1 の外部へ排出され遊技ホールの島設備に回収されることとなる。

【0 6 2 4】

[5 - 8 - 1 . センター役物]

表ユニット 2 0 0 0 のセンター役物 2 5 0 0 について、主に主に図 9 9 ~ 図 1 0 1 を参照して詳細に説明する。図 1 0 1 は、遊技盤の表ユニットにおけるセンター役物と表演出ユニットの正面図である。表ユニット 2 0 0 0 のセンター役物 2 5 0 0 は、遊技領域 5 a 内の正面視略中央に配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられている。センター役物 2 5 0 0 は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方に配置された演出表示装置 1 6 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0 に備えられている下部可動演出ユニット 3 1 0 0 や上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 等を前方から視認することができる。枠状のセンター役物 2 5 0 0 は、下辺を除いた全周が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方へ突出しており、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B が、枠内に侵入できないようになっている。

【0 6 2 5】

センター役物 2 5 0 0 は、枠の外周における正面視右下隅に配置されている第二始動口 2 0 0 4 と、第二始動口 2 0 0 4 の下方に配置されている第一大入賞口 2 0 0 5 と、第一大入賞口 2 0 0 5 の左方でやや下方に配置されている第二大入賞口 2 0 0 6 と、を有している。また、センター役物 2 5 0 0 は、正面視左側の外周面に、遊技領域 5 a 内の遊技球 B が進入可能に開口しているワープ入口 2 5 0 1 と、ワープ入口 2 5 0 1 に進入した遊技球 B を放出可能とされ枠内に開口しているワープ出口 2 5 0 2 と、ワープ出口 2 5 0 2 から放出された遊技球 B を左右方向に転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出可能なステージ 2 5 0 3 と、を備えている。

【0 6 2 6】

センター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 0 3 は、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 2 の直上と対応した位置、つまり、センター役物 2 5 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) に取付けた状態で左右方向の略中央の位置が、最も低くなるように形成されている。このステージ 2 5 0 3 は、左右方向中央の最も低くなっている部位が、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、この部位から遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ放出させることができる。センター役物 2 5 0 0 は、ステージ 2 5 0 3 の最も低くなっている部位の高さが、第二始動口 2 0 0 4 と略同じ高さとなっている。

【0 6 2 7】

センター役物 2 5 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ステージ 2 5 0 3 の左右方向中央の高くなっている部位 (頂部) が、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 2 の直上に位置している。これにより、ステージ 2 5 0 3 の中央から遊技球 B が放出されると、極めて高い確率で第一始動口 2 0 0 2 に受入れられる。

【0 6 2 8】

また、センター役物 2 5 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検知する第二始動口センサ 2 5 1 1 と、第一大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検知する第一カウントセンサ 2 5 1 2 と、第一大入賞口 2 0 0 5 に受入れられて振分部材によって特定領域に振り分けられた遊技球 B を検知する特定領域センサ 2 5 1 2 a と、第二大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を検知する第二カウントセンサ 2 5 1 3 と、を備え

10

20

30

40

50

ている（図 1 2 5 を参照）。また、センター役物 2 5 0 0 は、ゲート部 2 0 0 3 の遊技球 B の通過により抽選される普通抽選結果に応じて第二始動口 2 0 0 4 を開閉させる始動口ソレノイド 2 5 1 4 と、第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて第一大入賞口 2 0 0 5 を開閉させる第一アタッカソレノイド 2 5 1 5 と、第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて第二大入賞口 2 0 0 6 を開閉させる第二アタッカソレノイド 2 5 1 6 と、第一大入賞口 2 0 0 5 に入賞した遊技球を特定領域と排出領域とに振り分ける振分部件を動作させる振分ソレノイド 2 1 1 1 と、を備えている。

【0629】

10

センター役物 2 5 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、正面視において上面の左右方向中央より右側と、右側面の上部とが、遊技領域 5 a の外周（外レール 1 0 0 1 及び右レール 1 0 0 5）との間に、遊技球 B の外径よりも若干大きい隙間を形成している。また、センター役物 2 5 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、正面視右下隅が、第二始動口 2 0 0 4、第一大入賞口 2 0 0 5、及び第二大入賞口 2 0 0 6 が配置されている正面視右下隅の部位が、遊技領域 5 a 内の下隅まで延出しており、右下隅の部位と右側面の上部の部位との間に空間を形成している。その空間に、ゲートユニット 2 3 0 0、ゲートユニット 2 3 0 0 の下方に貯留球演出ユニット 3 4 0 0 がそれぞれ配置されている。

【0630】

20

したがって、遊技球 B がセンター役物 2 5 0 0 の右側を流通するように遊技領域 5 a 内に打込む（所謂、右打ちする）と、高い確率でゲート部 2 0 0 3 に対して遊技球 B を通過させることができると共に、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に遊技球 B を受入させることができ、また高い確率で開放されている（開いている）第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 に対して遊技球 B を受入させることができる。

【0631】

[5-8-2. 表演出ユニット]

表ユニット 2 0 0 0 における表演出ユニット 2 6 0 0 について、主に図 1 0 1 ~ 図 1 1 0 等を参照して詳細に説明する。図 1 0 2 は、センター役物と共に表演出ユニットを左右方向中央で切断して右から見た側面断面図である。図 1 0 3 は、表演出ユニットにおける LED と表導光板の反射凹部との関係を模式的に示す説明図である。図 1 0 4 は、表導光板の発光態様を示す正面図である。図 1 1 0 は、表演出ユニットの表導光板を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。

30

【0632】

表ユニット 2 0 0 0 の表演出ユニット 2 6 0 0 は、枠状のセンター役物 2 5 0 0 に、センター役物 2 5 0 0 の枠内を閉鎖するように取付けられている。表演出ユニット 2 6 0 0 は、センター役物 2 5 0 0 の枠内を閉鎖しており透明な平板状の表導光板 2 6 1 0 と、表導光板 2 6 1 0 の上辺に取付けられているリフレクタ 2 6 2 0 と、リフレクタ 2 6 2 0 の上面に取付けられており表導光板 2 6 1 0 の上面に向かって光を照射する複数の LED 2 6 3 0 が実装されている表導光板装飾基板 2 6 4 0 と、表導光板装飾基板 2 6 4 0 及びリフレクタ 2 6 2 0 を前方から覆うようにセンター役物 2 5 0 0 に取付けられている前カバー 2 6 5 0 と、を備えている。

40

【0633】

表演出ユニット 2 6 0 0 の表導光板 2 6 1 0 は、透明平板状の導光板本体 2 6 1 1 と、導光板本体 2 6 1 1 の裏面に形成されており導光板本体 2 6 1 1 の上面における複数の特定入光部 2 6 1 2 の何れかから入射された光を前方へ反射させる微細な複数の反射凹部 2 6 1 3 と、を有している。表導光板 2 6 1 0 の複数の特定入光部 2 6 1 2 は、第一特定入光部 2 6 1 2 a、第二特定入光部 2 6 1 2 b、第三特定入光部 2 6 1 2 c、第四特定入光部 2 6 1 2 d、の四つから構成されている。第一特定入光部 2 6 1 2 a、第二特定入光部 2 6 1 2 b、第三特定入光部 2 6 1 2 c、第四特定入光部 2 6 1 2 d は、導光板本体 2 6 1 1 の上面を長手方向（左右方向）へ 8 等分して、左から右へ順番に二巡（第四特定入光

50

部 2 6 1 2 d の次は初めに戻って第一特定入光部 2 6 1 2 a となるような順番) して配置されている。

【0 6 3 4】

反射凹部 2 6 1 3 は、対応している特定入光部 2 6 1 2 と結んだ直線に対して、直角方向へ延びていると共に導光板本体 2 6 1 1 の後面に対して 4 5 度傾斜している平面を有している。反射凹部 2 6 1 3 は、ペントルフ状の三角形に凹んでいる。反射凹部 2 6 1 3 は、対応している特定入光部 2 6 1 2 から入射された光を、導光板本体 2 6 1 1 の前面の垂直線に対して略平行な方向へ反射させることができる。また、反射凹部 2 6 1 3 は、対応していない特定入光部 2 6 1 2 から入射された光を、導光板本体 2 6 1 1 の前面の垂直線に対して傾斜している方向へ反射させることができる。

10

【0 6 3 5】

これにより、図 1 0 3 において破線で示すように、対応している特定入光部 2 6 1 2 から光が入射されると、反射凹部 2 6 1 3 により導光板本体 2 6 1 1 の前方面面（紙面に対して垂直方向）へ反射し、パチンコ機 1 の前方に着座している遊技者からは反射凹部 2 6 1 3 が発光して見える。これに対して、図 1 0 3 において一点鎖線で示すように、対応していない特定入光部 2 6 1 2 から光が入射されると、反射凹部 2 6 1 3 により導光板本体 2 6 1 1 の前方面面以外の方向へ反射し、パチンコ機 1 の前方に着座している遊技者からは反射凹部 2 6 1 3 が発光していないように見える。

【0 6 3 6】

なお、本実施形態では、反射凹部 2 6 1 3 として、三角形に凹んだ状態で、対応している特定入光部 2 6 1 2 と結んだ直線に対して直角方向へ延びている形態のものを示したが、これに限定するものではなく、対応する特定入光部 2 6 1 2 と結んだ直線に対して直角方向へ延びているものであれば良い。

20

【0 6 3 7】

複数の反射凹部 2 6 1 3 は、複数の特定入光部 2 6 1 2 の何れかに対応しており、第一特定入光部 2 6 1 2 a に対応している複数の第一反射凹部 2 6 1 3 a、第二特定入光部 2 6 1 2 b に対応している複数の第二反射凹部 2 6 1 3 b、第三特定入光部 2 6 1 2 c に対応している複数の第三反射凹部 2 6 1 3 c、第四特定入光部 2 6 1 2 d に対応している複数の第四反射凹部 2 6 1 3 d、とから構成されている。

【0 6 3 8】

また、表導光板 2 6 1 0 は、複数の反射凹部 2 6 1 3 のうちの特定の群の反射凹部 2 6 1 3 が前方へ光を反射させることにより、互いなる異なる態様に発光表示可能な複数の絵柄 2 6 1 4 を有している。複数の絵柄 2 6 1 4 は、複数の第一反射凹部 2 6 1 3 a のみからなる第一絵柄 2 6 1 4 a と、複数の第二反射凹部 2 6 1 3 b のみからなる第二絵柄 2 6 1 4 b と、複数の第三反射凹部 2 6 1 3 c のみからなる第三絵柄 2 6 1 4 c と、複数の第四反射凹部 2 6 1 3 d のみからなる第四絵柄 2 6 1 4 d、とから構成されている。

30

【0 6 3 9】

第一絵柄 2 6 1 4 a、第二絵柄 2 6 1 4 b、第三絵柄 2 6 1 4 c、第四絵柄 2 6 1 4 d は、図 1 0 1 及び図 1 0 4 等に示すように、同心円状で外側から中心へ順番に且つ巡回（第四絵柄 2 6 1 4 d の次は初めに戻って第一絵柄 2 6 1 4 a となるような順番）するように配置されている。

40

【0 6 4 0】

リフレクタ 2 6 2 0 は、表導光板 2 6 1 0 の上端が挿入される固定凹部 2 6 2 1 を有している。リフレクタ 2 6 2 0 は、固定凹部 2 6 2 1 内に、表導光板 2 6 1 0 を挿入することで、表導光板 2 6 1 0 の前面側と裏面側とを挟持することができ、表導光板 2 6 1 0 がガタツクことなく位置決めすることができる。固定凹部 2 6 2 1 の底面（上面）において、表導光板装飾基板 2 6 4 0 に実装されている複数の LED 2 6 3 0 と対応している部位に、上下に貫通している貫通孔 2 6 2 2 が形成されている。

【0 6 4 1】

表導光板装飾基板 2 6 4 0 は、左右に延びた帯板状で、下面におけるリフレクタ 2 6 2

50

0の固定凹部2621の直上となる部位に複数のLED2630が実装されている。複数のLED2630は、リフレクタ2620の複数の貫通孔2622と対応する部位にそれぞれ実装され（取付けられ）ている。表導光板装飾基板2640は、リフレクタ2620の上面に取付けることにより、複数のLED2630がそれぞれ貫通孔2622を通して下方へ臨むように形成されている。

【0642】

複数のLED2630は、表導光板2610の複数の特定入光部2612と対応するよう取付けられている。複数のLED2630は、第一特定入光部2612aと対応している第一LED群2630aと、第二特定入光部2612bと対応している第二LED群2630bと、第三特定入光部2612cと対応している第三LED群2630cと、第四特定入光部2612dと対応している第四LED群2630dと、から構成されている。第一LED群2630a、第二LED群2630b、第三LED群2630c、第四LED群2630dは、左右方向に列設されている複数のLED2630を、左右方向へ8等分して、左から右へ順番に二巡（第四LED群2630dの次は初めに戻って第一LED群2630aとなるような順番）して配置されている。本実施形態では、第一LED群2630a、第二LED群2630b、第三LED群2630c、第四LED群2630dには、それぞれ6個ずつLED2630を有している。

【0643】

次に、本実施形態の表演出ユニット2600による発光演出について、詳細に説明する。表導光板装飾基板2640の第一LED群2630aを発光させると、導光板本体2611内に第一特定入光部2612aから光が入射され、第一反射凹部2613aでは正面へ反射され、残りの第二反射凹部2613b、第三反射凹部2613c、第四反射凹部2613dでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機1の正面に着座した遊技者からは第一反射凹部2613aのみが光って見えることとなり、複数の第一反射凹部2613aから構成されている第一絵柄2614aを発光させることができる（図104（a）を参照）。

【0644】

表導光板装飾基板2640の第二LED群2630bを発光させると、導光板本体2611内に第二特定入光部2612bから光が入射され、第二反射凹部2613bでは正面へ反射され、残りの第一反射凹部2613a、第三反射凹部2613c、第四反射凹部2613dでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機1の正面に着座した遊技者からは第二反射凹部2613bのみが光って見えることとなり、複数の第二反射凹部2613bから構成されている第二絵柄2614bを発光させることができる（図104（b）を参照）。

【0645】

表導光板装飾基板2640の第三LED群2630cを発光させると、導光板本体2611内に第三特定入光部2612cから光が入射され、第三反射凹部2613cでは正面へ反射され、残りの第一反射凹部2613a、第二反射凹部2613b、第四反射凹部2613dでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機1の正面に着座した遊技者からは第三反射凹部2613cのみが光って見えることとなり、複数の第三反射凹部2613cから構成されている第三絵柄2614cを発光させることができる（図104（c）を参照）。

【0646】

表導光板装飾基板2640の第四LED群2630dを発光させると、導光板本体2611内に第四特定入光部2612dから光が入射され、第四反射凹部2613dでは正面へ反射され、残りの第一反射凹部2613a、第二反射凹部2613b、第三反射凹部2613cでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機1の正面に着座した遊技者からは第四反射凹部2613dのみが光って見えることとなり、複数の第四反射凹部2613dから構成されている第四絵柄2614dを発光させることができる（図104（d）を参照）。

【0647】

上述したように、同心円状に配置されている複数の絵柄2614をそれぞれ発光させることができるため、複数のLED2630を、第一LED群2630a、第二LED群2630b、第三LED群2630c、第四LED群2630dの順番に発光させると、第一絵柄2614a、第二絵柄2614b、第三絵柄2614c、第四絵柄2614dの順番に発光させることができ、中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を行うことができる。

【0648】

一方、複数のLED2630を、第四LED群2630d、第三LED群2630c、第二LED群2630b、第一LED群2630a、の順番に発光させると、第四絵柄2614d、第三絵柄2614c、第二絵柄2614b、第一絵柄2614aの順番に発光させることができ、外側から中心へ向かって集中するような動きのあるアニメーションのような発光演出を行うことができる。

【0649】

このように、表演出ユニット2600によれば、一枚の表導光板2610により、複数（3つ以上）の互いに異なる絵柄2614を発光させることができるため、アニメーション表示等をさせるために絵柄毎に複数の導光板を備える必要がなく、前後方向の厚さを可及的に薄くすることができる。また、表導光板2610をセンター役物2500に取付けているため、表導光板2610を遊技者側へ可及的に近付けた位置とすることができ、表導光板2610の後側に広いスペースを確保し易くすることができる。したがって、表導光板2610の後側に広いスペースを確保することができるため、表導光板2610の後側に、下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300等を配置することができ、それらにより遊技領域5a内の見栄えを良くして遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1とすることができると共に、絵柄2614の発光表示による演出に加えて、下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300等による可動演出を行うことで遊技者に多彩な演出を提供することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0650】

また、表導光板2610により、図110に示すように、演出ユニットや装飾体、演出表示装置1600の前方において、複数の反射凹部2613の点状発光による半透明な複数の絵柄2614が浮かびあがってアニメーションのよう動く発光装飾を見せることができるため、従来の導光板を用いた発光演出に見慣れた遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を驚かせて楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【0651】

また、パチンコ機1の前方面面に着座している遊技者のみが表導光板2610による絵柄2614の発光表示を良好に見ることができるため、正面から離れている他の遊技者からは絵柄2614の発光表示が見辛くなり、他の遊技者に対して、表導光板2610を用いた演出が行われていることを気付かせ難くすることができ、他の遊技者が注目するのを抑制することができると共に、他の遊技者に気兼ねすることなく遊技を行うことができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0652】

また、リフレクタ2620の固定凹部2621により挟むようにして表導光板2610を取付けているため、表導光板2610の上面に対して、表導光板装飾基板2640に取付けられている複数のLED2630を、確実に位置決めすることができる。これにより、表導光板2610の各特定入光部2612に対応した位置に、各LED2630（第一LED群2630a、第二LED群2630b、第三LED群2630c、第四LED群2630d）を配置することができるため、各LED2630からの光を対応する反射凹

部 2 6 1 3 で前方面へ反射させることができ、対応する絵柄 2 6 1 4 を確実に発光させることができる。

【0 6 5 3】

更に、正面視遊技領域 5 a 内の中央にセンター役物 2 5 0 0 を取付けられているセンター役物 2 5 0 0 の枠内に表導光板 2 6 1 0 を取付けているため、LED 2 6 3 0 により絵柄 2 6 1 4 を発光表示させても、発光表示されている絵柄 2 6 1 4 が遊技領域 5 a 内での遊技の妨げとなることはなく、実際に遊技が行われる領域を遊技者側から良好な状態で視認させることができ、遊技が見え辛くなることで遊技者に不信感を与えてしまうのを防止して良好な状態で遊技を楽しませることができる。

【0 6 5 4】

また、リフレクタ 2 6 2 0 の固定凹部 2 6 2 1 に表導光板 2 6 1 0 の導光板本体 2 6 1 1 を嵌め込むようにしているため、従来のように二つの部材で取付けるようにした場合と比較して、表導光板 2 6 1 0 とリフレクタ 2 6 2 0 との間のガタツキを無くすことができ、表導光板 2 6 1 0 に対して複数の LED 2 6 3 0 を所望の位置に確実に位置決めすることができる。したがって、表導光板 2 6 1 0 の特定入光部 2 6 1 2 に対して LED 2 6 3 0 を確実に位置決めできるため、LED 2 6 3 0 からの光を対応する特定入光部 2 6 1 2 へ確実に照射させることができ、意図した絵柄 2 6 1 4 のみを確実に発光表示させることができる。

【0 6 5 5】

更に、複数の特定入光部 2 6 1 2 を導光板本体 2 6 1 1 の上辺にのみ配置することで、前カバー 2 6 5 0 (リフレクタ 2 6 2 0 や複数の LED 2 6 3 0) を導光板本体 2 6 1 1 の上辺にのみ配置していることから、前カバー 2 6 5 0 (リフレクタ 2 6 2 0 や複数の LED 2 6 3 0) によって導光板本体 2 6 1 1 の外周が囲まれることなく、導光板本体 2 6 1 1 の全周に亘って前カバー (枠体) を備えた場合と比較して、後方に配置されている演出表示装置 1 6 0 0 の演出画像や装飾体を仕切ってしまうのを回避させることができるため、遊技者側から演出画像等を見易くすることができ、遊技者に対して演出画像を良好な状態で楽しませて興趣の低下を抑制させることができると共に、正面視において遊技領域 5 a 内に枠状の仕切りがないことで開放感のあるパチンコ機 1 とすることができ、遊技領域 5 a 内の見栄えを良くして遊技者の関心を強く引付けられる訴求力のあるものとする

【0 6 5 6】

また、枠状のセンター役物 2 5 0 0 に表導光板 2 6 1 0 を取付けていることから、表導光板 2 6 1 0 の周縁とセンター役物 2 5 0 0 の枠とを一致させることで、表導光板 2 6 1 0 の周縁 (リフレクタ 2 6 2 0 や複数の LED 2 6 3 0) を遊技者側から見え難くすることができ、遊技者に対して表導光板 2 6 1 0 の存在に気付かせ難くすることができるため、絵柄 2 6 1 4 を発光表示させた時に、表導光板 2 6 1 0 が存在していないと思っていた遊技者に対して強いインパクトを与えて驚かせることができ、表導光板 2 6 1 0 による複数の絵柄 2 6 1 4 の発光表示を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0 6 5 7】

更に、前カバー 2 6 5 0 によって複数の LED 2 6 3 0 やリフレクタ 2 6 2 0 を遊技者側から見えないようにしていることから、リフレクタ 2 6 2 0 等が見えることで遊技領域 5 a 内の見栄えが悪くなるのを防止することができるため、遊技領域 5 a 内の見栄えを良くすることができ、遊技者に対する訴求力を高めさせることができると共に、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができ、本パチンコ機 1 による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0 6 5 8】

また、前カバー 2 6 5 0 により複数の LED 2 6 3 0 を遊技者側から見えないようにしていることから、遊技者に対して複数の LED 2 6 3 0 を用いる表導光板 2 6 1 0 の存在に気付かせ難くすることができるため、LED 2 6 3 0 により表導光板 2 6 1 0 の絵柄 2 6 1 4 を発光表示させるで、遊技者が予測していなかった発光表示により遊技者を大いに

10

20

30

40

50

驚かせることができ、絵柄 2 6 1 4 の発光表示を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【0 6 5 9】

更に、表導光板 2 6 1 0 の後方に演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 を備えていることから、表導光板 2 6 1 0 による互いに異なる複数の絵柄 2 6 1 4 の発光表示と、演出表示装置 1 6 0 0 による演出画像とを合わせた演出を遊技者に見せることができるため、それらを適宜組み合わせることで多様な演出を行うことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、表導光板 2 6 1 0 と演出表示装置 1 6 0 0 とによる演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

10

【0 6 6 0】

また、表導光板 2 6 1 0 の後方に演出表示装置 1 6 0 0 を配置していることから、パチンコ機 1 の前方に着座した遊技者からの表導光板 2 6 1 0 までの距離と、演出表示装置 1 6 0 0 までの距離とが異なっているため、表導光板 2 6 1 0 で発光表示される複数の絵柄 2 6 1 4 と関連した演出画像を表示させることで、発光表示されている絵柄 2 6 1 4 に奥行き感や立体感を付与させることが可能となり、遊技者の関心を強く引付けさせることが可能な演出（表示演出）を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0 6 6 1】

なお、上述した実施形態では、反射凹部 2 6 1 3 として、断面が三角形で一定に延びているものを示したが、これに限定するものではなく、断面が半円弧状で一定に延びているもの、断面が多角形で一定に延びているもの、断面が曲線状で一定に延びているもの、等としても良い。

20

【0 6 6 2】

また、LED 2 6 3 0 は、単色としても良いし、フルカラーとしても良い。また、複数の絵柄 2 6 1 4 は、4 つ以上としても良く、絵柄 2 6 1 4 の数に合わせて、特定入光部、反射凹部、及び LED 群の数を適宜選択することができる。

【0 6 6 3】

[5 - 8 - 3 . 貯留球演出ユニット]

次に、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の右下側前面に取り付けられて固定される貯留球演出ユニット 3 4 0 0 について、図 1 0 5 ~ 図 1 0 9 を参照して説明する。図 1 0 5 は貯留球演出ユニットの正面側から見た分解斜視図であり、図 1 0 6 は貯留球演出ユニットの背面側から見た分解斜視図であり、図 1 0 7 は貯留球演出ユニットの各種断面図であり、図 1 0 8 は貯留球演出ユニットの動作説明図であり、図 1 0 9 は球経路を説明する図である。ここでは、まず、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の構成について説明し、続いて貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の動作について説明する。なお、図 1 0 8 及び図 1 0 9 においては、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の透明なカバー体が省略されている。

30

【0 6 6 4】

[5 - 8 - 3 a . 貯留球演出ユニットの構成]

貯留球演出ユニット 3 4 0 0 は、図 1 0 5 及び図 1 0 6 に示すように、円弧状の球通路 3 4 0 5 を有すると共に前方が開口される箱状の球受入部 3 4 1 0、球通路 3 4 0 5 を通る遊技球を受け入れて貯留することができる貯留空間 3 4 1 5 を有すると共に前方が開口される箱状の球貯留部 3 4 2 0、球貯留部 3 4 2 0 に貯留する遊技球を受け入れて排出することができる排出空間 3 4 2 2 を有すると共に前後方向に開口される中空な四角柱状の球排出部 3 4 2 5 が形成されるベース体 3 4 3 0 と、ベース体 3 4 3 0 の前面全体を覆うように取り付けられるカバー体 3 4 3 5 と、から主として構成されている。ベース体 3 4 3 0 とカバー体 3 4 3 5 は透明な樹脂により成型されている。

40

【0 6 6 5】

ベース体 3 4 3 0 は、正面から見て、球貯留部 3 4 2 0 を中心として、球貯留部 3 4 2

50

0 の上部に球受入部 3 4 1 0 が配置されて球貯留部 3 4 2 0 と球受入部 3 4 1 0 とが連通されると共に、球受入部 3 4 1 0 の左部に球排出部 3 4 2 5 が配置されて球貯留部 3 4 2 0 と球排出部 3 4 2 5 とが連通されるように構成されている。またベース体 3 4 3 0 は、球受入部 3 4 1 0 の開口側の面と、球貯留部 3 4 2 0 の開口側の面と、球排出部 3 4 2 5 の前面と、が同一平面状となるように配置されて形成されることにより、ベース体 3 4 3 0 にカバー体 3 4 3 5 を覆い被せた状態において、カバー体 3 4 3 5 の裏面と密着してすき間が形成されないように構成されている。

【0666】

貯留球演出ユニット 3 4 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の右下側前面に取り付けられて固定されている状態では、ベース体 3 4 3 0 の球受入部 3 4 1 0 の後面全体がパネル板 1 1 1 0 の前面に密着して当接した状態となり、ベース体 3 4 3 0 の球貯留部 3 4 2 0 の後面とパネル板 1 1 1 0 の後面とが同一平面状に配置されると共に、ベース体 3 4 3 0 の球排出部 3 4 2 5 の奥行き距離寸法の約半分程度がパネル板 1 1 1 0 の後面から奥行き方向へ向かって突出する状態に配置されるように構成されている。

【0667】

ベース体 3 4 3 0 の球受入部 3 4 1 0 は、一对の屈曲通路壁 3 4 4 0 が円弧状に遊技球の直径よりもやや大きな間隔を有して球受入部 3 4 1 0 の底面から前方へ向かって突設されることにより球通路 3 4 0 5 が形成されている。一对の屈曲通路壁 3 4 4 0 により形成される円弧状の球通路 3 4 0 5 の上流端、下流端が球受入口 3 4 0 5 a、球出口 3 4 0 5 b としてそれぞれ構成されている。一对の屈曲通路壁 3 4 4 0 のうち、正面から見て右側の屈曲通路壁 3 4 4 0 の中程上部寄りには切り欠き部 3 4 4 5 が形成され、球受入部 3 4 1 0 の略中程に、球振分部 3 4 5 0 が左右方向へ移動することができる球振分空間 3 4 5 5 が形成されている。

【0668】

球振分空間 3 4 5 5 と対応する球受入部 3 4 1 0 の底面には、有色な樹脂（本実施形態では、白色の樹脂）により成型される球振分部 3 4 5 0 を、その後方から球振分空間 3 4 5 5 内へ挿入すると共に、球振分部 3 4 5 0 の左右方向への移動を妨げないように長穴 3 4 6 0 が形成されている。球振分空間 3 4 5 5 の右下側であって球受入部 3 4 1 0 の右下側は、ベース体 3 4 3 0 の球貯留部 3 4 2 0 と連通している。

【0669】

球振分部 3 4 5 0 は、正面から見て、球振分空間 3 4 5 5 の奥行き距離寸法の長さを有する部分が三角柱状に形成されると共に、三角柱の後面から後方（奥行き方向）へ向かって円柱状に形成されている。正面から見て球振分部 3 4 5 0 が右端に配置されている状態においては、その三角柱の左斜面に球通路 3 4 0 5 を通る遊技球が衝突する状態となる。このような状態においては、球通路 3 4 0 5 を通る遊技球がそのまま球通路 3 4 0 5 の下流側へ誘導されることとなる。これに対して、正面から見て球振分部 3 4 5 0 が左端に配置されている状態においては、その三角柱の右斜面に球通路 3 4 0 5 を通る遊技球が衝突する状態となる。このような状態においては、球通路 3 4 0 5 を通る遊技球が衝突すると、球貯留部 3 4 2 0 へ誘導されることとなる。

【0670】

球振分部 3 4 5 0 は、図示しない機構装置により、作動するようになっている。この図示しない機構装置は、主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板 1 3 1 0 により制御される球振分ソレノイド 3 4 6 2 と、球振分部 3 4 5 0 における円柱状に形成されている部位と接続される図示しない球振分部用駆動機構と、を備えている。主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板 1 3 1 0 により球振分ソレノイド 3 4 6 2 が通電されて駆動されると、球振分ソレノイド 3 4 6 2 のプランジャが自身に挿通される付勢パネ（圧縮パネ）による付勢力（つまり、圧縮パネによる復元力）に抗して前進した状態から後退する状態となることにより、この直進運動を球振分部用駆動機構を介して球振分部 3 4 5 0 へ伝え、球振分部 3 4 5 0 を、正面から見て左端に配置する作動位置とすることができる。これに対して、主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板 1 3 1 0 により球振分ソレノイド 3 4 6 2 が通電されて

駆動される状態が解除されると、球振分ソレノイド 3 4 6 2 のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）により後退した状態から前進する状態へ自然と戻ることに伴い、この直進運動を球振分部用駆動機構を介して球振分部 3 4 5 0 へ伝え、球振分部 3 4 5 0 を、正面から見て右端に配置する原位置に戻ることができる。

【0 6 7 1】

なお、球振分ソレノイド 3 4 6 2 は、通電されていない通常状態であるとき、停電により電源が遮断されると（又はホールの店員等の係員によりパチンコ機 1 の電源が遮断されると）、駆動されないため、球振分部 3 4 5 0 が原位置に配置される状態となっている。このため、仮に、球振分部 3 4 5 0 が作動位置に配置される状態、つまり球振分部 3 4 5 0 の三角柱の右斜面に球通路 3 4 0 5 を通る遊技球が衝突して球貯留部 3 4 2 0 へ誘導される状態となっていて、停電が発生すると、球振分部 3 4 5 0 が原位置に自然に戻ることに伴い、球振分部 3 4 5 0 の三角柱の左斜面に球通路 3 4 0 5 を通る遊技球が衝突する状態となって球通路 3 4 0 5 を通る遊技球がそのまま球通路 3 4 0 5 の下流側へ誘導されることにより、球通路 3 4 0 5 を通る遊技球が球貯留部 3 4 2 0 へ誘導されることを阻止する状態となる。

【0 6 7 2】

なお、右側の屈曲通路壁 3 4 4 0 のうち、切り欠き部 3 4 4 5 の上端側が球受入部 3 4 1 0 の外壁と接続され、切り欠き部 3 4 4 5 の上端側に形成される右側の屈曲通路壁 3 4 4 0 と左側の屈曲通路壁 3 4 4 0 とが球受入部 3 4 1 0 の外壁となるように構成されることにより、球受入部 3 4 1 0 が前方に開口する箱状に形成される。

【0 6 7 3】

ベース体 3 4 3 0 の球貯留部 3 4 2 0 は、その上部に、球受入部 3 4 1 0 の右下側（つまり、球振分空間 3 4 5 5 の右下側）と連通すると共に、貯留空間 3 4 1 5 へ誘導することができる貯留通路 3 4 6 5 が形成されている。この貯留通路 3 4 6 5 は、球受入部 3 4 1 0 の切り欠き部 3 4 4 5 の下端側に形成される右側の屈曲通路壁 3 4 4 0 の上部と球貯留部 3 4 2 0 の右側壁の内面とにより形成されて構成され、貯留通路 3 4 6 5 の入り口が入賞口とする一般入賞口 2 0 0 1 a として構成されている。この一般入賞口 2 0 0 1 a の下方には、一般入賞口センサ 3 0 0 1 a を、前方から挿入して取り付ける取付溝 3 4 7 0 が貯留通路 3 4 6 5 に形成されている。球貯留部 3 4 2 0 の底面には、一般入賞口センサ 3 0 0 1 a のコネクタと対応する位置に、一般入賞口センサ 3 0 0 1 a のコネクタへ図示しない配線を接続するための配線引出口 3 4 7 2 が形成されている。一般入賞口センサ 3 0 0 1 a のコネクタは、図示しない配線を介して、主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板 1 3 1 0 と電気的に接続されており、一般入賞口センサ 3 0 0 1 a からの検出信号が主制御基板 1 3 1 0 に入力されている。

【0 6 7 4】

正面から見て球貯留部 3 4 2 0 の左側壁は、ベース体 3 4 3 0 の球排出部 3 4 2 5 との隔壁として構成されており、その略中程に、球貯留部 3 4 2 0 と球排出部 3 4 2 5 とを連通する切り欠き部 3 4 7 5 が形成されている。また正面から見て球貯留部 3 4 2 0 の下側壁は、その略中程に、リブ部 3 4 8 0 が球貯留部 3 4 2 0 の内側へ向かって切り欠き部 3 4 7 5 の下端側と略同一の水平線上までの高さを有して突設されている。球貯留部 3 4 2 0 の下側壁は、手前から後方（奥行き方向）へ向かって下り傾斜しており、リブ部 3 4 8 0 により 2 つの球通路が形成され、この 2 つの球通路と対応する球貯留部 3 4 2 0 の底面には、遊技球を遊技領域 5 a に再び戻すことなく外部へ排出することができる矩形状の排出口 3 4 8 5 がそれぞれ形成されている（図 1 0 7 （b）, （c）を参照）。つまり、リブ部 3 4 8 0 により形成される 2 つの球通路は、球排出通路 3 4 8 7 として構成されている。

【0 6 7 5】

また球貯留部 3 4 2 0 の底面には、切り欠き部 3 4 7 5 の下端側と同一の水平線上よりやや上部寄りに、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球

貯留板 3490 が挿通する矩形状の長穴 3495 が形成されている。この球貯留板 3490 は、正面から見ると、その左端がその右端と比べて傾斜する左傾斜を有し、その左端が切り欠き部 3475 の下端側と比べて高い位置に配置されるように構成されている。つまり、球貯留板 3490 は、切り欠き部 3475 へ向かって下り傾斜した状態に配置されるように構成されている。長穴 3495 には、球貯留板 3490 の左端及び右端をガイドするガイド溝を有する上述した図示しない機構装置の一部が挿入されている。板状の球貯留板 3490 は、有色な樹脂（本実施形態では、赤色の樹脂）により成型されて構成されている。

【0676】

この図示しない機構装置は、球貯留部 3420 の裏面側に装着され、上述した、主制御ユニット 1300 の主制御基板 1310 により制御される球振分ソレノイド 3462 と、球振分部 3450 における円柱状に形成されている部位と接続される図示しない球振分部用駆動機構と、のほかに、さらに、周辺制御ユニット 1500 の周辺制御基板 1510 により制御される貯留用ソレノイド 3500 と、球貯留板 3490 に接続される図示しない球貯留板用駆動機構と、を備えている。周辺制御ユニット 1500 の周辺制御基板 1510 により貯留用ソレノイド 3500 が通電されて駆動されると、貯留用ソレノイド 3500 のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）に抗して前進した状態から後退する状態となることにより、この直進運動を球貯留板用駆動機構を介して球貯留板 3490 へ伝え、球貯留板 3490 を、球貯留部 3420 の底面の外側から内側へ挿入して球貯留部 3420 の開口端近傍まで前進する作動位置とすることができる。これに対して、周辺制御ユニット 1500 の周辺制御基板 1510 により貯留用ソレノイド 3500 が通電されて駆動される状態が解除されると、貯留用ソレノイド 3500 のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）により後退した状態から前進する状態へ自然と戻ることにより、この直進運動を球貯留板用駆動機構を介して球貯留板 3490 へ伝え、球貯留板 3490 を、球貯留部 3420 の開口端近傍から球貯留部 3420 の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に戻ることができる。

【0677】

球貯留板 3490 が球貯留部 3420 の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態では、貯留通路 3465 を通った遊技球を球貯留板 3490 の上面で受け止めて貯留することができる。これにより、球貯留部 3420 の出口から球貯留板 3490 の上面までに亘る空間を貯留空間 3415 として形成することができるよう構成されている。貯留空間 3415 には、前後左右方向に遊技球を 4 球だけ貯留することができるよう、左右方向の距離寸法と、前後方向（奥行き方向）の距離寸法を有して構成されており、貯留空間 3415 内に最大で 12 球の遊技球を貯留することができるようになっている。これに対して、球貯留板 3490 が球貯留部 3420 の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態では、貯留通路 3465 を通った遊技球が球貯留板 3490 の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部 3420 の下側壁の球排出通路 3487 へ向かって落下し、この球排出通路 3487 を通って排出口 3485 から遊技領域 5a に再び戻されることなく基板ホルダ 1200 を介してパチンコ機 1 の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができるようになっている。

【0678】

このように、貯留空間 3415 を大容量とすることにより球貯留板 3490 で受け止める遊技球の球数が増えることで球貯留板 3490 が「片持ちはり」となる。このため、上述した図示しない機構装置に大きな負荷が加わることとなる。そこで、本実施形態では、2 つの球排出通路 3487 を形成するリブ部 3480 の上部を、貯留される遊技球の自重により球貯留板 3490 が下方へたわんだ際に、球貯留板 3490 の底面を受ける部材として機能するように構成されている。

【0679】

なお、貯留用ソレノイド 3500 は、通電されていない通常状態であるとき、停電によ

10

20

30

40

50

り電源が遮断されると（又はホールの店員等の係員によりパチンコ機1の電源が遮断されると）、駆動されないため、球貯留板3490が球貯留部3420の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態となっている。このため、仮に、貯留空間3415に貯留される遊技球が存在する状態において、停電が発生すると、球貯留板3490が球貯留部3420の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に自然に戻ることに伴い、球貯留板3490の上面に貯留されている遊技球が球貯留部3420の底面の球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3487を通過して排出口3485から遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される状態となる。

【0680】

10

正面から見て球貯留部3420の左側壁は、上述したように、ベース体3430の球排出部3425との隔壁として構成されており、その略中程に、球貯留部3420と球排出部3425とを連通する切り欠き部3475が形成されている。ベース体3430の球排出部3425は、切り欠き部3475の上端部及び下端部と対応する位置に、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球排出板3505をガイドするガイド溝3510がそれぞれ形成されている。板状の球排出板3505は、切り欠き部3475を閉鎖する（塞ぐ）ことができるものであり、有色な樹脂（本実施形態では、赤色の樹脂）により成型されて構成されている。

【0681】

20

球排出部3425の下側壁は、手前から後方（奥行き方向）へ向かって下り傾斜しており、その下流側に遊技球を外部へ排出することができる円状の排出口3515が形成されている（図107（a）、（b）を参照）。この下り傾斜が球排出通路3520として構成されている。この球排出通路3520を流下する遊技球を受け止めて排出口3515へ誘導する排出誘導壁3525が球排出部3425の下側壁の後端に上方へ向かって切り欠き部3475の下端部と対応するガイド溝3510まで形成され、球排出部3425の左側壁及び右側壁の後端において接続されて構成されている。球排出部3425の下側壁の外側面には、排出口3515と対応する位置に貯留球カウントセンサ3530を、後方から挿入して取り付ける取付溝3535が形成されている。排出口3515から排出される遊技球は、貯留球カウントセンサ3530を通過して遊技領域5aに再び戻されることなく外部へ排出される。貯留球カウントセンサ3530のコネクタは、図示しない配線を介して、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510と電氣的に接続されており、貯留球カウントセンサ3530からの検出信号が周辺制御基板1510に入力されている。

30

【0682】

球排出部3425の上側壁は、その上面が上述した球受入部3410における円弧状の球通路3405の下流端である球出口3405bから流下する遊技球を受け止めて上述した第一大入賞口2005の開閉板へ向かって転動するように、正面から見て左下り傾斜になっている。この左下り傾斜の面は、第一大入賞口2005の開放板と同一平面状に配置されるように構成されている。

【0683】

40

球排出部3425の上側壁には、球排出部3425の上側壁の上面（つまり、第一大入賞口2005の開放板と同一平面状に配置される左下り傾斜の面）を補強することができる複数のリブ部3527が上下左右方向にそれぞれ形成され、3つの空間が区画形成されている。これにより、3つの空間を区画形成する左右方向のリブ部3527の下面から球排出部3425の下側壁までに亘る空間を排出空間3422として形成することができるように構成されている。

【0684】

3つの空間のうち、正面から見て右側の空間には、貯留空間3415を明るく照らす複数のLED3540（本実施形態では、3個のフルカラーLED）が実装される貯留空間用LED基板3545が挿入されて取り付けられる基板用溝3550が形成されていると共に、正面から見て中央の空間には、排出空間3422を明るく照らす複数のLED35

50

55（本実施形態では、5個のフルカラーLED）が実装される排出空間用LED基板3560が挿入されて取り付けられる基板用溝3565が形成されている。

【0685】

貯留空間用LED基板3545の複数のLED3540が実装される反対面には、図示しないLEDドライバICが実装される共に、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510からの制御信号（シリアルデータ）を送送するためのコネクタ3547が実装されている。周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510からの制御信号（シリアルデータ）が図示しない配線を介してコネクタ3547に入力されると、図示しないLEDドライバへ伝送され、制御信号（シリアルデータ）に基づく発光態様（例えば、輝度、発光色）で複数のLED3540の点灯制御（階調点灯を含む）を行う。これにより、貯留空間3415が明るく照らされることにより貯留空間3415に貯留される遊技球の球数や貯留されて行く状態を遊技者に視認し易くすることができるようになっている。

10

【0686】

排出空間用LED基板3560の複数のLED3555が実装される反対面には、図示しないLEDドライバICが実装される共に、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510からの制御信号（シリアルデータ）を送送するためのコネクタ3557が実装されている。周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510からの制御信号（シリアルデータ）が図示しない配線を介してコネクタ3557に入力されると、図示しないLEDドライバへ伝送され、制御信号（シリアルデータ）に基づく発光態様（例えば、輝度、発光色）で複数のLED3555の点灯制御（階調点灯を含む）を行う。これにより、排出空間3422が明るく照らされることによりカバー体3435に形成される「GET」という文字が浮き上がって遊技者に視認することができるようになっている。

20

【0687】

球排出板3505は、上述した図示しない機構装置により、作動するようになっている。この図示しない機構装置は、上述した、主制御ユニット1300の主制御基板1310により制御される球振分ソレノイド3462と、球振分部3450における円柱状に形成されている部位と接続される図示しない球振分部用駆動機構と、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510により制御される貯留用ソレノイド3500と、球貯留板3490に接続される図示しない球貯留板用駆動機構と、のほかに、さらに、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510により制御される開放用ソレノイド3570と、球排出板3505と接続される図示しない球排出板用駆動機構と、を備えている。周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510により開放用ソレノイド3570が通電されて駆動されると、開放用ソレノイド3570のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）に抗して前進した状態から後退する状態となることにより、この直進運動を球排出板用駆動機構を介して球排出板3505へ伝え、球排出板3505を、切り欠き部3475を閉鎖する球貯留部3420の開口端近傍まで前進した状態から、後退して切り欠き部3475を開放する作動位置とすることができる。これに対して、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510により開放用ソレノイド3570が通電されて駆動される状態が解除されると、開放用ソレノイド3570のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）により後退した状態から前進する状態へ自然と戻ることにより、この直進運動を球排出板用駆動機構を介して球排出板3505へ伝え、球排出板3505を、切り欠き部3475を開放する後退した状態から切り欠き部3475を閉鎖する球貯留部3420の開口端近傍へ前進する原位置に戻ることができる。なお、正面から見て球排出部3425の右側壁の後端上部寄りには、球排出板用駆動機構の動作を妨げないように切り欠き部3567が形成されている。

30

40

【0688】

球排出板3505が切り欠き部3475を閉鎖する原位置に配置される状態であって、球貯留板3490が球貯留部3420の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態において貯留空間3415に複数の遊技球が貯留されている状態では、球貯留板349

50

0が上述したように切り欠き部3475へ向かって下り傾斜した状態となっていることにより、球排出板3505に対して遊技球の自重による球圧（以下、「遊技球の球圧」と記載する。）が貯留空間3415から排出空間3422へ向かってかかるため、貯留される遊技球の球圧による貯留空間3415の左右方向の移動をガイド溝3510により制限して切り欠き部3475が開放されることを防止することができるようになっている。

【0689】

球排出板3505が切り欠き部3475を開放する作動位置に配置される状態では、球貯留部3420の貯留空間3415と球排出部3425の排出空間3422とを切り欠き部3475を介して連通状態となる。球貯留板3490が球貯留部3420の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態であるときには球貯留板3490の上面に貯留されている遊技球が貯留空間3415から排出空間3422へ向かって流入して球排出部3425の下側壁の球排出通路3520へ向かって落下し、この球排出通路3520を通過して排出口3515、そして貯留球カウントセンサ3530を通過して遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることのできるようになっている。これに対して、球排出板3505が切り欠き部3475を閉鎖する原位置に配置される状態では、球貯留部3420の貯留空間3415と球排出部3425の排出空間3422とを切り欠き部3475を介して非連通状態となる。これにより、球貯留板3490が球貯留部3420の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態、又は球貯留板3490が球貯留部3420の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態にかかわらず、貯留空間3415から排出空間3422へ向かって流入する遊技球を阻止することのできるようになっている。

【0690】

なお、開放用ソレノイド3570は、通電されていない通常状態であるとき、停電により電源が遮断されると（又はホールの店員等の係員によりパチンコ機1の電源が遮断されると）、駆動されないため、球排出板3505が切り欠き部3475を閉鎖する原位置に配置される状態となっている。このため、仮に、球排出板3505が切り欠き部3475を開放する作動位置に配置される状態、つまり球貯留部3420の貯留空間3415と球排出部3425の排出空間3422とを切り欠き部3475を介して連通状態となるときにおいて、停電が発生すると、球排出板3505が切り欠き部3475を閉鎖する原位置に自然に戻ることに伴い、球貯留部3420の貯留空間3415と球排出部3425の排出空間3422とを切り欠き部3475を介して非連通状態となることにより、貯留空間3415から排出空間3422へ向かって流入する遊技球を阻止する状態となる。

【0691】

図示しない機構装置は、球貯留部3420の裏面側に複数形成されるボス孔3575に挿通されて図示しないネジにより固定されるようになっている。また、カバー体3435には、ベース体3430の正面側に複数形成される取付孔3580と対応する位置に貫通孔3585がそれぞれ形成され、この貫通孔3585から図示しないネジを挿入して取付孔3580へ向かってねじ込むことでカバー体3435をベース体3430に固定することができる。

【0692】

また、ベース体3430には図示しないパネル用固定部が複数形成されており、貯留球演出ユニット3400を遊技パネル1100のパネル板1110の右下側前面から後方（奥行き方向）へ向かって挿入して取り付け、ベース体3430に複数形成されるパネル用固定部の貫通穴から図示しないネジを挿入してパネル板1110へ向かってねじ込むことで固定することができる。これにより、ベース体3430の球受入部3410の後面全体がパネル板1110の前面に密着して当接した状態となり、ベース体3430の球貯留部3420の後面とパネル板1110の後面とが同一平面状に配置されると共に、ベース体3430の球排出部3425の奥行き距離寸法の約半分程度がパネル板1110の後面から奥行き方向へ向かって突出する状態に配置される。

【0693】

[5-8-3b. 貯留球演出ユニットの動作]

次に、貯留球演出ユニット3400の動作について、図108及び図109を参照して説明する。ここでは、まず、貯留球演出ユニット3400が演出動作開始する条件について簡単に説明する。

【0694】

本実施形態では、上述したように、貯留球演出ユニット3400が遊技パネル1100のパネル板1110の右下側前面に取り付けられて固定されているため、遊技者が右打ちを行っているときに遊技領域5aを流下する遊技球を貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aで受け入れることができるようになっている。

10

【0695】

貯留球演出ユニット3400の球振分部3450は、上述したように、主制御ユニット1300の主制御基板1310により球振分ソレノイド3462が制御されることで作動するのに対して、貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490及び球排出板3505は、上述したように、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510により貯留用ソレノイド3500及び開放用ソレノイド3570が制御されることで作動する。

【0696】

主制御ユニット1300の主制御基板1310は、パチンコ機1の電源が投入（停電や瞬停による復電するときも含む）されると、予め定めた時間が到来する（予め定めた周期）ごとに、球振分部3450を原位置から作動位置へ移動したのちに、作動位置から原位置へ再び戻るという一連の動作を、球振分ソレノイド3462を制御して繰り返し行う。本実施形態では、発射装置540により1分当たり100個の遊技球が遊技領域5aに向かって発射（打ち出される）されるようになっており、「予め定めた時間（予め定めた周期）」として、遊技者が右打ちを行っているときに4球発射で1球が貯留球演出ユニット3400に設けられる一般入賞口2001aに受入れられる（入球することができる）時間が設定されている。

20

【0697】

これに対して、周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510は、主制御基板1310からのコマンドに基づいて演出を進行することができるものであり、貯留用ソレノイド3500及び開放用ソレノイド3570を制御する。

30

【0698】

周辺制御基板1510は、主制御基板1310からのコマンドが貯留球演出ユニット発動条件の成立を伝えるものでない場合には開放用ソレノイド3570を制御して球排出板3505を原位置に配置して切り欠き部3475を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド3500を制御して球貯留板3490を原位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路3465を通った遊技球は、球貯留板3490の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部3420の下側壁の球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3487を通して排出口3485から遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。

40

【0699】

周辺制御基板1510は、主制御基板1310からのコマンドが貯留球演出ユニット発動条件の成立を伝えるものである場合には開放用ソレノイド3570を制御して球排出板3505を原位置に配置して切り欠き部3475を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド3500を制御して球貯留板3490を原位置から作動位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路3465を通った遊技球は、球貯留板3490の上面で受け止められ貯留空間3415に貯留される。このとき、ベース体3430とカバー体3435とは、上述したように、透明な樹脂により成型されているため、ベース体3430にカバー体3435が取り付けられて所定位置に固定されている状態において、貯留空間3415に貯留される遊技球を、カバー体3435を通して視認することができる。

50

【0700】

そして、周辺制御基板1510は、貯留球演出ユニット発動条件が成立している状態において、主制御基板1310からのコマンドが貯留球排出演出実行開始条件の成立を伝えるものでない場合にはこの状態を維持する一方、主制御基板1310からのコマンドが貯留球排出演出実行開始条件の成立を伝えるものである場合には開放用ソレノイド3570を制御して球排出板3505を原位置から作動位置に配置して切り欠き部3475を開放する状態を予め定めた貯留球排出時間（本実施形態では、10秒に設定されている）が到来するまでの期間が経過するまで）維持すると共に、貯留用ソレノイド3500を制御して引き続き球貯留板3490を作動位置に配置する状態を維持する。これにより、球貯留板3490の上面に受け止められ貯留空間3415に貯留された遊技球が切り欠き部3475を介して貯留空間3415から排出空間3422へ向かって流入して球排出部3425の下側壁の球排出通路3520へ向かって落下し、この球排出通路3520を通過して排出口3515、そして貯留球カウントセンサ3530を通過して遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。このとき、貯留空間3415に貯留される遊技球が切り欠き部3475を介して貯留空間3415から排出空間3422へ向かって流入して球排出部3425の下側壁の球排出通路3520へ向かって落下し、この球排出通路3520を通過して排出口3515へ向かって転動する状態を、カバー体3435を通して視認することができる。

【0701】

そして、周辺制御基板1510は、予め定めた貯留球排出時間が到来すると、開放用ソレノイド3570を制御して球排出板3505を作動位置から原位置に再び配置して切り欠き部3475を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド3500を制御して引き続き球貯留板3490を作動位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路3465を通った遊技球は、球貯留板3490の上面で受け止められ貯留空間3415に貯留される。

【0702】

周辺制御基板1510は、貯留球演出ユニット発動条件が成立している状態において、主制御基板1310からのコマンドが貯留球演出ユニット発動停止条件の成立を伝えるものである場合には開放用ソレノイド3570を制御して球排出板3505を原位置に配置して切り欠き部3475を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド3500を制御して球貯留板3490を作動位置から原位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路3465を通った遊技球は、球貯留板3490の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部3420の下側壁の球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3487を通過して排出口3485から遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。このとき、貯留通路3465を通った遊技球は、球貯留板3490の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部3420の下側壁の球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3487を通過して排出口3485へ向かって転動する状態を、カバー体3435を通して視認することができる。

【0703】

ここで、「貯留球演出ユニット発動条件」としては、後述する、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく抽選により14R時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であり、又は時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく第二特別図柄の抽選により14R時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であり、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドを主制御基板1310から周辺制御基板1510が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。また、本実施形態では、後述するように、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合

がある。このため、「貯留球演出ユニット発動条件」としては、さらに、第一大入賞口 2005 に入球して振分部材によって特定領域と排出領域とのうち特定領域に振り分けられて受け入れられた遊技球を特定領域センサ 2512a により検知した旨を伝える特定領域入球コマンドを主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 が受信して演出を進行する場合も挙げることができる。

【0704】

「貯留球排出演出実行開始条件」としては、上述した 14R 時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（第一始動口 2002 及び第二始動口 2004 への遊技球の受け入れに基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合も含む。）であって、2 ラウンド、4 ラウンド、6 ラウンド、8 ラウンド、10 ラウンド、12 ラウンド、14 ラウンド等の偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンド）を主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。

10

【0705】

「貯留球演出ユニット発動停止条件」としては、上述した 14R 時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して大当り遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドを主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。なお、14R 時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して大当り遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドは、14 ラウンドが終了する場合に、第一大入賞口 2005 や第二大入賞口 2006 を開放した状態から閉鎖した状態を伝えるコマンドであってもよい。

20

【0706】

次に、このように主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 により制御される貯留球演出ユニット 3400 の動作に説明する。

【0707】

球振分部 3450 は、上述したように、原位置に配置される状態となっているときには、その三角柱の左斜面に球通路 3405 を通る遊技球が衝突する状態となって球通路 3405 を通る遊技球がそのまま球通路 3405 の下流側へ誘導される状態となっているのに対して、作動位置に配置される状態となっているときには、その三角柱の右斜面に球通路 3405 を通る遊技球が衝突して球貯留部 3420 へ誘導される状態となっている。

30

【0708】

パチンコ機 1 の電源が投入されて、上述した予め定めた時間が到来するまでは、図 108 (a) に示すように、球振分部 3450 が原位置に配置される状態となり、遊技者が右打ちを行っているときに遊技領域 5a を流下する遊技球 B が貯留球演出ユニット 3400 の球受入口 3405a で受け入れられると、球振分部 3450 の三角柱の左斜面に球通路 3405 を通る遊技球 B が衝突する状態となっているため、球通路 3405 を通る遊技球 B がそのまま球通路 3405 の下流側へ誘導されて球出口 3405b から再び遊技領域 5a に排出される。

【0709】

球出口 3405b から再び遊技領域 5a に排出される遊技球 B は、図 109 に示すように、第一大入賞口 2005 の開閉板へ向かって転動するようになっているため、遊技者が右打ちを行っているときに、第一大入賞口 2005 の開閉板へ向けて流下するルートとして、貯留球演出ユニット 3400 の球通路 3405 を通らない第 1 のルート AR1 が形成されるほかに、貯留球演出ユニット 3400 の球通路 3405 を通る第 2 のルート AR2 が形成される。ベース体 3430 とカバー体 3435 とは、上述したように、透明な樹脂により成型されているため、ベース体 3430 にカバー体 3435 が取り付けられて所定位置に固定されている状態において、貯留球演出ユニット 3400 の球通路 3405 を通る（つまり、第 2 のルート AR2 を通る）遊技球を、カバー体 3435 を通して視認することができるようになっている。

40

50

【0710】

図108に戻り、パチンコ機1の電源が投入されて、上述した予め定めた時間が到来して（上述した予め定めた周期ごとに）、図108（b）に示すように、球振分部3450が原位置から作動位置に配置される状態となった場合において、遊技者が右打ちを行っているときに遊技領域5aを流下する遊技球Bが貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aで受け入れられ、球振分部3450の三角柱の右斜面に球通路3405を通る遊技球Bが衝突して球貯留部3420へ誘導されると、貯留通路3465を通ることにより一般入賞口2001aに受け入れられる（入球することができる）と共に、一般入賞口センサ3001aを通して、貯留球演出ユニット発動条件が成立していないときには、球排出板3505が切り欠き部3475を閉鎖する原位置に配置される状態となるように周辺制御基板1510により開放用ソレノイド3570が制御されると共に、球貯留板3490が球貯留部3420の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態となるように周辺制御基板1510により貯留用ソレノイド3500が制御される。

10

【0711】

これにより、貯留通路3465を通った遊技球が球貯留板3490の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部3420の下側壁の球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3487を通して排出口3485から遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。一般入賞口センサ3001aは、自身への遊技球Bの球通過を検出すると、その検出信号を主制御基板1310へ出力する。主制御基板1310は、一般入賞口2001aへ遊技球Bが受け入れられた（入球した）旨をコマンド（後述する特定一般入賞口入球コマンド）として周辺制御ユニット1500の周辺制御基板1510へ送信する。このとき、主制御基板1310は、一般入賞口2001aへ遊技球Bが受け入れられた（入球した）旨を上述した払出コマンドとして払出制御基板633へ送信する。

20

【0712】

これに対して、貯留球演出ユニット発動条件が成立したときには、球排出板3505が切り欠き部3475を閉鎖する原位置に配置される状態となるように周辺制御基板1510により開放用ソレノイド3570が制御されると共に、球貯留板3490が球貯留部3420の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態となるように周辺制御基板1510により貯留用ソレノイド3500が制御される。

30

【0713】

これにより、貯留通路3465を通った遊技球が球貯留板3490の上面で受け止められ貯留空間3415に貯留される状態となる。貯留球演出ユニット発動停止条件が成立しないときには、この状態が維持される。

【0714】

貯留球演出ユニット発動条件が成立している状態において、貯留球演出ユニット発動停止条件が成立したときには、図108（c）に示すように、球排出板3505が切り欠き部3475を開放する作動位置に配置される状態となるように周辺制御基板1510により開放用ソレノイド3570が制御されると共に、球貯留板3490が球貯留部3420の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態となるように周辺制御基板1510により貯留用ソレノイド3500が制御される。

40

【0715】

これにより、球貯留板3490の上面で受け止められ貯留空間3415に貯留される遊技球Bが切り欠き部3475を介して貯留空間3415から排出空間3422へ流入して球排出部3425の下側壁の球排出通路3520へ向かって落下し、この球排出通路3520を通して排出口3515、そして貯留球カウントセンサ3530を通して遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。

【0716】

このように、遊技者が右打ちを行っているときに、貯留球演出ユニット3400の球貯

50

留部 3 4 2 0 に誘導される遊技球 B は、第一大入賞口 2 0 0 5 の開閉板へ向かって転動されず、図 1 0 9 に示すように、球排出部 3 4 2 5 の排出口 3 5 1 5 を通って外部へ排出される第 1 の排出ルート D R 1 が形成されると共に、球貯留部 3 4 2 0 の排出口 3 4 8 5 を通って外部へ排出される第 2 の排出ルート D R 2 が形成される。ベース体 3 4 3 0 とカバー体 3 4 3 5 とは、上述したように、透明な樹脂により成型されているため、ベース体 3 4 3 0 にカバー体 3 4 3 5 が取り付けられて所定位置に固定されている状態において、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球貯留部 3 4 2 0 に誘導される遊技球 B が、球排出部 3 4 2 5 の排出口 3 5 1 5 を通って外部へ排出される状態（つまり、第 1 の排出ルート D R 1 を通る遊技球）を、カバー体 3 4 3 5 を通して視認することができるようになっており、球貯留部 3 4 2 0 の排出口 3 4 8 5 を通って外部へ排出される状態（つまり、第 2 の排出ルート D R 2 を通る遊技球）を、カバー体 3 4 3 5 を通して視認することができるようになっている。

10

【0717】

[5-9. 裏ユニット]

遊技盤 5 における裏ユニット 3 0 0 0 について、主に図 1 1 1 ~ 図 1 2 1 を参照して説明する。図 1 1 1 は下部可動演出ユニットにおいて下部前中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図であり、図 1 1 2 は下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体及び下部後中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図であり、図 1 1 3 は下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベース、下部左サイド昇降ベース及び下部右サイド昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体、下部後中央装飾体、下部左サイド装飾体、及び下部右サイド装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 1 4 は、遊技盤が図 1 1 3 の状態で演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機の正面図である。また、図 1 1 5 は、下部可動演出ユニットにおける四つの回転装飾体、左サイド回転装飾体、左サブサイド回転装飾体、右サイド回転装飾体、右サブサイド回転装飾体をそれぞれ展開して各面の装飾部の装飾を概略で示す説明図である。図 1 1 6 は、下部可動演出ユニットにおいて発光表示される矢印の種類（大きさ）を概略で示す説明図である。

20

【0718】

また、図 1 1 7 は、上部後可動演出ユニットの上部後左装飾体及び上部後右装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 1 8 は、上部後可動演出ユニットの駆動機構を正面から概略で示す説明図である。図 1 1 9 は、上部後可動演出ユニットのクラッチ機構の構造を示す説明図である。図 1 2 0 は、上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 2 1 は、上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体の動きを示す説明図である。

30

【0719】

裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネルホルダの後面に取付けられており、後側に演出表示装置 1 6 0 0 及び周辺制御ユニットが取付けられている。裏ユニット 3 0 0 0 は、表ユニット 2 0 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 b ~ 2 0 0 1 d に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 b と、第一始動口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B を検知する第一始動口センサ 3 0 0 2 と、第一始動口 2 0 0 2 付近に作用する磁気を検知する磁気センサ 3 0 0 3 と、を備えている（図 1 2 5 を参照）。

40

【0720】

裏ユニット 3 0 0 0 は、パネルホルダの後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に演出表示装置 1 6 0 0 が前方へ臨む四角い開口部を有している裏箱と、裏箱内の下部に取付けられている下部可動演出ユニット 3 1 0 0 と、裏箱内の上部に取付けられている上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 と、裏箱内の上部で上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 の前方に取付けられている上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 と、を備えている。

【0721】

[5-9-1. 下部可動演出ユニット]

裏ユニット 3 0 0 0 における下部可動演出ユニット 3 1 0 0 について、主に図 1 1 1 ~

50

図 1 1 6 等を参照して詳細に説明する。下部可動演出ユニット 3 1 0 0 は、裏箱内の下部に取付けられており、一部が演出表示装置 1 6 0 0 の下部の前方に位置している。下部可動演出ユニット 3 1 0 0 は、演出表示装置 1 6 0 0 よりも下方で裏箱の前端付近に取付けられている下部前中央装飾ユニット 3 1 1 0 と、下部前中央装飾ユニット 3 1 1 0 の後方に配置されている下部中央演出ユニット 3 1 2 0 と、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 の左右両側にそれぞれ配置されている下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 及び下部右サイド演出ユニット 3 1 7 0 と、を備えている。

【0722】

下部前中央装飾ユニット 3 1 1 0 は、下方へ窄まった台形状（頂点を平坦にした逆二等辺三角形形状）で透光性を有する下部前中央装飾体 3 1 1 1 を備えている。下部前中央装飾ユニット 3 1 1 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、センター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 0 3 及び始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 2 の後方に位置している。下部前中央装飾体 3 1 1 1 は、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 の下部中央装飾基板によって発光装飾可能とされている。

【0723】

下部中央演出ユニット 3 1 2 0 は、下部前中央装飾ユニット 3 1 1 0 の後方で裏箱内に昇降可能に取付けられている下部中央昇降ベース 3 1 2 1 と、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 の前面に取付けられており透光性を有している下部後中央装飾体 3 1 2 2 と、下部後中央装飾体 3 1 2 2 の後側に配置されており前方へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている下部中央装飾基板（図示は省略）と、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 の上部に取付けられている中央可動ユニット 3 1 2 5 と、を備えている。

【0724】

また、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 は、図示は省略するが、裏箱に取付けられているユニットベースと、ユニットベースに取付けられており下部中央昇降ベースを上下方向へ案内する一对の昇降ガイドと、ユニットベースに基端が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている棒状のアーム部材と、アーム部材の先端に取付けられ下部中央昇降ベース 3 1 2 1 のスリットに挿入される摺動ピンと、アーム部材を回転させる下部中央昇降駆動モータと、を備えている。

【0725】

下部中央昇降ベース 3 1 2 1 は、図示は省略するが、左右に延びたスリットを有しており、このスリット内に、アーム部材の先端に取付けられている摺動ピンが摺動可能に挿入される。下部中央昇降ベース 3 1 2 1 は、下部中央昇降駆動モータにより、全体が下部前中央装飾体 3 1 1 1 の後方となる下降位置と、全体が下部前中央装飾体 3 1 1 1 よりも上方となる上昇位置と、の間で昇降可能に取付けられている。

【0726】

下部後中央装飾体 3 1 2 2 は、横長の長方形に形成されていると共に、上下方向へ列設されている複数の発光領域 3 1 2 2 a を有している。下部後中央装飾体 3 1 2 2 は、下部中央装飾基板の LED の発光により発光装飾することができる。下部中央装飾基板は、複数の LED が、下部後中央装飾体 3 1 2 2 の各発光領域 3 1 2 2 a を、それぞれ独立して発光装飾させることができるように実装されていると共に、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 が上昇した時に、下方且つ前方となる下部前中央装飾体 3 1 1 1 へ向かって光を照射可能に実装されている。

【0727】

中央可動ユニット 3 1 2 5 は、詳細に図示は省略するが、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 の上端に左右方向へ間隔をあけて取付けられておりそれぞれが上方へ平板状に延出している複数の取付ベースと、複数の取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態でそれぞれ取付けられている複数の中央回転駆動モータと、各中央回転駆動モータの回転軸に取付けられており、それぞれの中央回転駆動モータの外周を覆う立方体状の複数の回転装飾体 3 1 2 6 と、を備えている。複数の回転装飾体 3 1 2 6 は、中央回転駆動モータにより左右に延びた軸周りに回転可能とされており、それぞれが左右方向へ同軸上に配置されている。

また、各回転装飾体 3 1 2 6 は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部 3 1 2 7 が形成されている（図 1 1 5 を参照）。複数の回転装飾体 3 1 2 6 は、それぞれの中央回転駆動モータにより、それぞれが独立して回転することができる。

【0728】

また、中央可動ユニット 3 1 2 5 は、図示は省略するが、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 の上面で各回転装飾体 3 1 2 6 の下方に取付けられており、各回転装飾体 3 1 2 6 へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている下部中央上面装飾基板を備えている。下部中央上面装飾基板の LED を適宜発光させることで、各回転装飾体 3 1 2 6 を発光装飾させることができる。

【0729】

下部可動演出ユニット 3 1 0 0 の下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、詳細な図示は省略するが、水平に延びている平板状の下片部、下片部の左端から上方へ延出している平板状の側辺部、及び側辺部の上端から下片部の上方側へ下片部よりも短く右方へ延びている平板状の上辺部を有しており、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 のユニットベースの正面視左方において裏箱内に取付けられている左ユニットベースと、左ユニットベースの側辺部の右側付近で下端と上端がそれぞれ下片部と上片部に取付けられている円柱状のガイドシャフトと、ガイドシャフトと平行に延びるように左ユニットベースの下片部と上片部によって上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられており外周に雄ネジが形成されている棒状の雄ネジ部材と、雄ネジ部材に螺合されているナットを有しガイドシャフトに摺動可能に取付けられている下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 と、左ユニットベースに取付けられており雄ネジ部材を回転させる下部左サイド昇降駆動モータと、下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 の前面に取付けられており透光性を有する下部左サイド装飾体 3 1 5 2 と、下部左サイド装飾体 3 1 5 2 の右側面側に取付けられており左方へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている下部左サイド装飾基板と、を備えている。

【0730】

下部左サイド装飾体 3 1 5 2 は、上下方向へ列設されている複数の発光領域 3 1 5 2 a を有しており、下部左サイド装飾基板に実装されている複数の LED を適宜発光させることで、各発光領域 3 1 5 2 a をそれぞれ独立して発光装飾させることができる。

【0731】

また、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、詳細な図示は省略するが、下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 の上部に左右方向へスライド可能に取付けられており前後に延びたスリットを有しているスライダと、スライダの下方で回転軸が上方へ延出するように下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 の後側に取付けられている下部左スライド駆動モータと、下部左スライド駆動モータの回転軸に基端側が取付けられており基端側から水平方向へ延出している先端側にスライダのスリット内に摺動可能に挿入されている円柱状の摺動ピンを有しているカム部材と、を備えている。

【0732】

更に、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、詳細な図示は省略するが、スライダに取付けられており上方へ平板状に延出している取付ベースと、取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている左サイド回転駆動モータと、左サイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、左サイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の左サイド回転装飾体 3 1 5 3 と、を備えている。左サイド回転装飾体 3 1 5 3 は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部 3 1 5 4 が形成されている（図 1 1 5 を参照）。また、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 は、左サイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

【0733】

また、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、詳細な図示は省略するが、スライダの上面で左サイド回転装飾体 3 1 5 3 の下方に取付けられており、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている下部左サイド上面装飾基板を備えている。下部左サイド上面装飾基板の LED を適宜発光させることで、左サイド回転

10

20

30

40

50

装飾体 3 1 5 3 を発光装飾させることができる。

【0734】

更に、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、詳細な図示は省略するが、左ユニットベースにおける上片部の上面に取付けられており上方へ平板状に延出しているサブ取付ベースと、サブ取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている左サブサイド回転駆動モータと、左サブサイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、左サブサイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 と、を備えている。左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部 3 1 5 6 が形成されている（図 1 1 5 を参照）。また、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 は、左サブサイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

10

【0735】

また、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、詳細な図示は省略するが、左ユニットベースの上片部の上面で左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 の下方に取付けられており、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている下部左サブサイド上面装飾基板を備えている。下部左サブサイド上面装飾基板の LED を適宜発光させることで、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 を発光装飾させることができる。

【0736】

下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、左ユニットベースに取付けられている左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が、下方に左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が進入可能な高さで、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 の下部中央昇降ベース 3 1 2 1 を上昇端へ位置（上昇）させた時の複数の回転装飾体 3 1 2 6 と略同じ高さに配置されている。また、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が、遊技盤 5 に組立てた時に、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 の最も左側の回転装飾体 3 1 2 6 との間に、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が進入可能な間隔が開けられている。

20

【0737】

下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、下部左サイド昇降駆動モータにより雄ネジ部材を回転させることにより、下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 を介してスライダと一緒に左サイド回転装飾体 3 1 5 3 を、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 の下部中央昇降ベース 3 1 2 1 が下降位置の回転装飾体 3 1 2 6 の高さよりも若干高い下降位置と、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 と同じ高さの上昇位置との間で、昇降させることができる。また、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 は、下部左スライド駆動モータによりカム部材を回転させることにより、スライダを介して左サイド回転装飾体 3 1 5 3 を、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 に接近して隣接する出現位置と、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 から遠ざかって半分ほどが左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 の下方に位置する退避位置と、の間に左右方向へスライドさせることができる。

30

【0738】

下部可動演出ユニット 3 1 0 0 の下部右サイド演出ユニット 3 1 7 0 は、詳細な図示は省略するが、水平に延びている平板状の下片部、下片部の右端から上方へ延出している平板状の側辺部、及び側辺部の上端から下片部の上方側へ下片部よりも短く左方へ延びている平板状の上辺部を有しており、下部中央演出ユニット 3 1 2 0 のユニットベースの正面視右方において裏箱内に取付けられている右ユニットベースと、右ユニットベースの側辺部の左側付近で下端と上端がそれぞれ下片部と上片部に取付けられている円柱状のガイドシャフトと、ガイドシャフトと平行に延びるように右ユニットベースの下片部と上片部によって上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられており外周に雄ネジが形成されている棒状の雄ネジ部材と、雄ネジ部材に螺合されているナットを有しガイドシャフトに摺動可能に取付けられている下部右サイド昇降ベース 3 1 7 1 と、右ユニットベースに取付けられており雄ネジ部材を回転させる下部右サイド昇降駆動モータと、下部右サイド昇降ベース 3 1 7 1 の前面に取付けられており透光性を有する下部右サイド装飾体 3 1 7 2 と、下部右サイド装飾体 3 1 7 2 の右側面側に取付けられており右方へ向かって光を照射可能な複数の LED が実装されている下部右サイド装飾基板と、を備えている。

40

50

【0739】

下部右サイド装飾体3172は、上下方向へ列設されている複数の発光領域3172aを有しており、下部右サイド装飾基板に実装されている複数のLEDを適宜発光させることで、各発光領域3172aをそれぞれ独立して発光装飾させることができる。

【0740】

また、下部右サイド演出ユニット3170は、詳細な図示は省略するが、下部右サイド昇降ベース3171の上部に左右方向へスライド可能に取付けられており前後に延びたスリットを有しているスライダと、スライダの下方で回転軸が上方へ延出するように下部右サイド昇降ベース3171の後側に取付けられている下部右スライド駆動モータと、下部右スライド駆動モータの回転軸に基端側が取付けられており基端側から水平方向へ延出している先端側にスライダのスリット内に摺動可能に挿入されている円柱状の摺動ピンを有しているカム部材と、を備えている。

10

【0741】

更に、下部右サイド演出ユニット3170は、詳細な図示は省略するが、スライダに取付けられており上方へ平板状に延出している取付ベースと、取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている右サイド回転駆動モータと、右サイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、右サイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の右サイド回転装飾体3173と、を備えている。右サイド回転装飾体3173は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部3174が形成されている（図115を参照）。また、右サイド回転装飾体3173は、右サイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

20

【0742】

また、下部右サイド演出ユニット3170は、詳細な図示は省略するが、スライダの上面で右サイド回転装飾体3173の下方に取付けられており、右サイド回転装飾体3173へ向かって光を照射可能な複数のLEDが実装されている下部右サイド上面装飾基板を備えている。下部右サイド上面装飾基板のLEDを適宜発光させることで、右サイド回転装飾体3173を発光装飾させることができる。

【0743】

更に、下部右サイド演出ユニット3170は、詳細な図示は省略するが、右ユニットベースにおける上片部の上面に取付けられており上方へ平板状に延出しているサブ取付ベースと、サブ取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている右サブサイド回転駆動モータと、右サブサイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、右サブサイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の右サブサイド回転装飾体3175と、を備えている。右サブサイド回転装飾体3175は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部3176が形成されている（図115を参照）。また、右サブサイド回転装飾体3175は、右サブサイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

30

【0744】

また、下部右サイド演出ユニット3170は、詳細な図示は省略するが、右ユニットベースの上片部の上面で右サブサイド回転装飾体3175の下方に取付けられており、右サブサイド回転装飾体3175へ向かって光を照射可能な複数のLEDが実装されている下部右サブサイド上面装飾基板を備えている。下部右サブサイド上面装飾基板のLEDを適宜発光させることで、右サブサイド回転装飾体3175を発光装飾させることができる。

40

【0745】

下部右サイド演出ユニット3170は、遊技盤5に組立てた状態で、右ユニットベースに取付けられている右サブサイド回転装飾体3175が、下方に右サイド回転装飾体3173が進入可能な高さで、下部中央演出ユニット3120の下部中央昇降ベース3121を上昇端へ位置（上昇）させた時の複数の回転装飾体3126と略同じ高さに配置されている。また、下部右サイド演出ユニット3170は、右サブサイド回転装飾体3175が、遊技盤5に組立てた時に、下部中央演出ユニット3120の最も右側の回転装飾体3126との間に、右サイド回転装飾体3173が進入可能な間隔が開けられている。

50

【0746】

下部右サイド演出ユニット3170は、下部右サイド昇降駆動モータにより雄ネジ部材を回転させることにより、下部右サイド昇降ベース3171を介してスライダと一緒に右サイド回転装飾体3173を、下部中央演出ユニット3120の下部中央昇降ベース3121が下降位置の回転装飾体3126の高さよりも若干高い下降位置と、右サブサイド回転装飾体3175と同じ高さの上昇位置との間で、昇降させることができる。また、下部右サイド演出ユニット3170は、下部右スライド駆動モータによりカム部材を回転させることにより、スライダを介して右サイド回転装飾体3173を、下部中央演出ユニット3120に接近して隣接する出現位置と、下部中央演出ユニット3120から遠ざかって半分ほどが右サブサイド回転装飾体3175の下方に位置する退避位置と、の間に左右方向へスライドさせることができる。

10

【0747】

下部可動演出ユニット3100は、図115に示すように、四つの回転装飾体3126のそれぞれの装飾部3127、左サイド回転装飾体3153の装飾部3154、左サブサイド回転装飾体3155の装飾部3156、右サイド回転装飾体3173の装飾部3174、右サブサイド回転装飾体3175の装飾部3176に、それぞれ異なる装飾が形成されている。四つの回転装飾体3126、左サイド回転装飾体3153、左サブサイド回転装飾体3155、右サイド回転装飾体3173、右サブサイド回転装飾体3175は、それぞれサイコロ状の立方体に形成されており、左右に延びた回転軸周りの第一面～第四面に、互いに異なる装飾が形成されている。

20

【0748】

四つの回転装飾体3126、左サイド回転装飾体3153、左サブサイド回転装飾体3155、右サイド回転装飾体3173、右サブサイド回転装飾体3175のそれぞれの第一面を正面へ向けた状態では、左から「凰」「一の目」「一の目」「二の目」「三の目」「四の目」「一の目」「凰」となっている。また、それぞれの第二面を正面へ向けた状態では、左から「星」「超」「チ」「ャ」「ン」「ス」「!」「星」となっている。また、第三面を正面へ向けた状態では、左から「!」「凰」「ゲ」「キ」「ア」「ツ」「凰」「!」となっている。更に、第四面を正面へ向けた状態では、左から「祝」「!」「お」「め」「で」「と」「う」「!!」となっている。

【0749】

このように、四つの回転装飾体3126、左サイド回転装飾体3153、左サブサイド回転装飾体3155、右サイド回転装飾体3173、右サブサイド回転装飾体3175を、それぞれ同じ番号の面を正面へ向けることで、所定のメッセージを遊技者に見せることができると共に、メッセージの内容により「大当り」となる期待値を表示することができる。

30

【0750】

また、下部可動演出ユニット3100は、図116に示すように、下部前中央装飾体3111、下部後中央装飾体3122、下部左サイド装飾体3152、下部右サイド装飾体3172を適宜発光させることで、大きさの異なる「矢印」を発光表示させることができる。具体的には、下部前中央装飾体3111のみを発光させると、二等辺三角形の頂点が下方を向いた三角形の「小矢印」を発光表示させることができる（図111及び図116（a）を参照）。また、下部前中央装飾体3111と上昇させた下部後中央装飾体3122とを発光させると、「小矢印」よりも大きく上方へ延びる棒を有する下方を向いた「中矢印」を発光表示させることができる（図112及び図116（b）を参照）。更に、「中矢印」の状態、下部左サイド装飾体3152及び下部右サイド装飾体3172を上昇させ、下部前中央装飾体3111、下部後中央装飾体3122、下部左サイド装飾体3152、下部右サイド装飾体3172を全て発光させると、「中矢印」よりも大きく下方を向いた矢印の上端が左右に広がっている「大矢印」を発光表示させることができる（図113及び図116（c）を参照）。

40

【0751】

50

このように、「小矢印」「中矢印」「大矢印」の三つの大きさの異なった矢印を発光表示させることができるため、「小矢印」「中矢印」「大矢印」の順に「大当たり」となる期待値が高いことを発光表示させることができる。

【0752】

次に、下部可動演出ユニット3100を用いた演出について説明する。下部可動演出ユニット3100は、通常の状態では、図99等に応示するように、下部中央演出ユニット3120において、下部中央昇降ベース3121が、下部前中央装飾ユニット3110の後方となり前方から視認不能な下降位置に位置しており、下部中央昇降ベース3121の上端に取付けられている四つの回転装飾体3126が、正面視において下部前中央装飾体3111の上端に接するように位置している。

10

【0753】

また、通常の状態では、下部左サイド演出ユニット3150において、下部左サイド昇降ベース3151が下部前中央装飾ユニット3110の上端よりもやや上方で前方から殆ど視認不能な下降位置に位置していると共に、スライダを介して左サイド回転装飾体3153が下部中央演出ユニット3120から左方へ離れ半分ほどが左サブサイド回転装飾体3155の下方となる退避位置に位置しており、左サブサイド回転装飾体3155が遊技領域5a内の上下方向中央から下寄りの左端付近に位置している。

【0754】

更に、通常の状態では、下部右サイド演出ユニット3170において、下部右サイド昇降ベース3171が下部前中央装飾ユニット3110の上端よりもやや上方で前方から殆ど視認不能な下降位置に位置していると共に、スライダを介して右サイド回転装飾体3173が下部中央演出ユニット3120から右方へ離れ半分ほどが右サブサイド回転装飾体3175の下方となる退避位置に位置しており、右サブサイド回転装飾体3175が遊技領域5a内の上下方向中央から下寄りの右端付近に位置している。

20

【0755】

この通常の状態で、遊技者に提供する演出の一つとして、例えば、第一始動口2002や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、四つの回転装飾体3126を回転させた上で、それぞれの回転装飾体3126の回転を停止させ、回転停止した各回転装飾体3126において前方を向いている装飾部3127の組合せを遊技者に視認させる。これにより、遊技者が所望の組合せで四つの回転装飾体3126の回転が停止するか否かによって、ハラハラ・ドキドキさせることができ、四つの回転装飾体3126による可動演出を楽しませることができる。

30

【0756】

そして、回転停止した四つの回転装飾体3126のそれぞれの装飾部3127の組合せが、所定の条件を充足した場合、下部中央装飾基板により下部中央昇降ベース3121に取付けられている下部後中央装飾体3122を発光させて、前方に位置している下部前中央装飾ユニット3110の下部前中央装飾体3111を発光装飾させる。

【0757】

これにより、図111に示すように、下部前中央装飾体3111によって下向きの矢印が発光表示されることとなるため、この下向きの矢印の発光表示により、遊技者の視線を、遊技領域5aの下方に配置されている演出操作部301へ誘導させることができ、遊技者に対して演出操作部301の操作を促すことができると共に、演出操作部301を操作する遊技者参加型演出に参加させ易くすることができ、遊技者に遊技者参加型演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【0758】

または、通常の状態から、第一始動口2002や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、下部中央昇降ベース3121を下降位置から上昇位置へ上昇させる。これにより、下部後中央装飾体3122と四つの回転装飾体3126とが、演出表示装置1600に表示されている演出画像の一部を遮るように正面視遊技領域5aの中央へ移動するため、遊技者を驚かせることが

50

できると共に、遊技者に何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。その後、四つの回転装飾体 3 1 2 6 を回転させた上で、それぞれの回転装飾体 3 1 2 6 の回転を停止させ、回転停止した各回転装飾体 3 1 2 6 において前方を向いている装飾部 3 1 2 7 の組合せを遊技者に視認させる。これにより、遊技者に対して四つの回転装飾体 3 1 2 6 が所望の組合せで回転停止すると、「大当たり」（遊技者が有利となる有利遊技状態（「大当たり遊技状態」と記載する場合もある。）が発生する抽選結果）に違いないと思わせることができ、所望の組合せで四つの回転装飾体 3 1 2 6 の回転が停止するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせて、抽選結果に対する期待感を高めさせることができる。そして、回転停止した四つの回転装飾体 3 1 2 6 のそれぞれの装飾部 3 1 2 7 の組合せが、所定の条件を充足した場合、上昇している下部中央昇降ベース 3 1 2 1 に取付けられている下部中央装飾基板の複数の LED を発光させ、前方に配置されている下部後中央装飾体 3 1 2 2 と下方前方に配置されている下部前中央装飾体 3 1 1 1 とを発光装飾させる。これにより、図 1 1 2 に示すように、下部後中央装飾体 3 1 2 2 と下部前中央装飾体 3 1 1 1 とによって下向きの大きな矢印が発光表示されることとなるため、この下向きの大きな矢印の発光表示により、遊技者の視線を、遊技領域 5 a の下方に配置されている演出操作部 3 0 1 へ誘導させて遊技者に演出操作部 3 0 1 の操作を促すことができると共に、大きな矢印の発光表示により演出操作部 3 0 1 を操作することで「大当たり」になると思わせることができ、遊技者に演出操作部 3 0 1 を操作させて遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【0759】

更には、通常の状態から、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 を下降位置から上昇位置へ上昇させる。これにより、下部後中央装飾体 3 1 2 2 と四つの回転装飾体 3 1 2 6 とが、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている演出画像の一部を遮るように正面視遊技領域 5 a の中央へ移動するため、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。続いて、左右の左サイド回転装飾体 3 1 5 3 及び右サイド回転装飾体 3 1 7 3 を、中央側の出現位置へそれぞれスライドさせた上で、それぞれの下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 及び下部右サイド昇降ベース 3 1 7 1 をそれぞれ上昇位置へ上昇させる（図 1 1 3 を参照）。これにより、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5、左サイド回転装飾体 3 1 5 3、四つの回転装飾体 3 1 2 6、右サイド回転装飾体 3 1 7 3、及び右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が、左右方向へ一直線に並んだ状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、抽選結果が「大当たり」ではないかと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。その後、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5、左サイド回転装飾体 3 1 5 3、四つの回転装飾体 3 1 2 6、右サイド回転装飾体 3 1 7 3、及び右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 を回転させた上で、回転停止させて、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 の装飾部 3 1 5 6、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 の装飾部 3 1 5 4、四つの回転装飾体 3 1 2 6 のそれぞれの装飾部 3 1 2 7、右サイド回転装飾体 3 1 7 3 の装飾部 3 1 7 4、及び右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 の装飾部 3 1 7 6、の組合せを遊技者に視認させる。この際に、複数の装飾部 3 1 2 7 には、数字の装飾が施されている装飾部 3 1 2 7 が含まれていることから、数字の装飾部 3 1 2 7 が前方を向くように回転停止させることで、カウントダウンをしているような演出を行うことができ、カウントダウンの演出により遊技者に対して抽選結果が「大当たり」に違いないと思わせて遊技に対する興味を高めさせることができる。そして、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5、左サイド回転装飾体 3 1 5 3、四つの回転装飾体 3 1 2 6、右サイド回転装飾体 3 1 7 3、及び右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 の回転が停止して、カウントダウンが終了した時に、下部前中央装飾体 3 1 1 1、下部後中央装飾体 3 1 2 2、下部左サイド装飾体 3 1 5 2、及び下部右サイド装飾体 3 1 7 2 を、発光装飾させる。これにより、図 1 1 3 に示すように、更に大きな下向きの矢印（巨大な矢印）が発光表示されるため、遊技者に対して巨大な矢印の先に配置されている演出操作部 3 0 1 を操作することで抽選結果

が「大当たり」であると確信させることができ、遊技者に演出操作部 301 を確実に操作させることができる。この巨大な矢印を発光表示した時に、演出表示装置 1600 に演出操作部 301 を解説するメッセージを表示させた上で、演出操作部 301 の押圧操作部 303 を上昇させると共に、演出操作部 301 の回転操作部 302 を高速で回転させる（図 114 を参照）。これにより、回転操作部 302 が高速で回転することで、遊技者の興味を高めさせることができるため、押圧操作部 303 を確実に押圧操作させることができ、遊技者を楽しませて興味の低下を抑制させることができる。

【0760】

下部可動演出ユニット 3100 を用いた演出として、図 114 では、演出表示装置 1600 に「下のボタンの回転が熱い！」の文字を表示して、回転操作部 302 に遊技者を注目させ、回転操作部 302 の回転速度が早いほど、「大当たり」となる期待値が高いことを遊技者に知らせるようにしている。つまり、回転操作部 302 の回転速度により期待値を表しており、その期待値を遊技者に知らせる演出画像を演出表示装置 1600 に表示したものである。

【0761】

一方、図 114 において、演出表示装置 1600 に表示される演出画像として、下部可動演出ユニット 3100 は、図 116 に示すように、下部前中央装飾体 3111、下部後中央装飾体 3122、下部左サイド装飾体 3152、下部右サイド装飾体 3172 等により発光表示される「矢印」によって遊技者の操作が促される演出操作部 301 の操作方法を示唆する演出画像を表示させるようにしても良い。具体的には、「ボタンを押せ!」、

【0762】

「ダイヤルを回せ!」、「ダイヤルを左に回せ!」、「ダイヤルを右に回せ!」、等のような演出画像を表示する。これにより、演出操作部 301 での操作を的確に行うことができ、演出操作部 301 を操作する遊技者参加型演出を確実に楽しませることができる。

【0763】

そして、遊技者が演出操作部 301 を操作することで、演出表示装置 1600 において、所定の演出画像が表示され、その演出画像によって「大当たり」となる期待値を表示させるようにしても良いし、それぞれがサイコロ状に形成されている四つの回転装飾体 3126、左サイド回転装飾体 3153、左サブサイド回転装飾体 3155、右サイド回転装飾体 3173、右サブサイド回転装飾体 3175 を用いて、期待値を表示させるようにしても良い。

サイコロ状にそれぞれ形成されている四つの回転装飾体 3126、左サイド回転装飾体 3153、左サブサイド回転装飾体 3155、右サイド回転装飾体 3173、右サブサイド回転装飾体 3175 を用いた期待値の表示としては、それぞれの回転&停止により正面を向いた各装飾部 3127、装飾部 3154、装飾部 3156、装飾部 3174、装飾部 3176、の組合せにより、「大当たり」となる期待値を表示する演出を行う。具体的には、中央にある下部中央演出ユニット 3120 の四つの回転装飾体 3126 のみを用いる場合、例えば、以下の三つのパターンがある。パターン a1 は、四つの回転装飾体 3126 が回転停止した時にそれぞれ正面を向いている装飾部 3127 の組合せが、遊技者が意味を読み取ることができないバラバラの組合せの状態、期待値を表示していないパターン。パターン a2 は、それぞれの回転装飾体 3126 が第二面を正面に向けて回転停止して装飾部 3127 の組合せが「チ」「ャ」「ン」「ス」の状態、期待値がある程度高いことを表示しているパターン。パターン a3 は、それぞれの回転装飾体 3126 が第三面を正面に向けて回転停止して装飾部 3127 の組合せが「ゲ」「キ」「ア」「ツ」の状態、期待値が極めて高いことを表示しているパターン。このように、四つの回転装飾体 3126 の回転停止により表示されたパターンにより期待値を表示することができ、パターン a1、パターン a2、パターン a3 の順に期待値が高くなる。

【0764】

更に、下部可動演出ユニット 3100 を用いた演出として、四つの回転装飾体 3126、左サイド回転装飾体 3153、左サブサイド回転装飾体 3155、右サイド回転装飾体

3 1 7 3、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 の全て（八つ）のサイコロ状の回転体を用いて、それらの装飾部 3 1 2 7、装飾部 3 1 5 4、装飾部 3 1 5 6、装飾部 3 1 7 4、装飾部 3 1 7 6、の組合せにより「大当り」となる期待値を表示する演出を行うようにしても良い。具体的には、以下の六つのパターンがある。パターン b 1 は、回転停止した装飾部 3 1 2 7、装飾部 3 1 5 4、装飾部 3 1 5 6、装飾部 3 1 7 4、装飾部 3 1 7 6 の組合せがバラバラの組合せ（期待値の表示なし）。パターン b 2 は、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が「！」又は「凰」、中央の四つの回転装飾体 3 1 2 6 が「チ」「ャ」「ン」「ス」、右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が「！」又は「凰」、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が「凰」又は「星」の組合せ（チャンス表示）。パターン b 3 は、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が「！」又は「凰」、中央の四つの回転装飾体 3 1 2 6 が「ゲ」「キ」「ア」「ツ」、右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が「！」又は「凰」、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が「凰」又は「星」の組合せ（ゲキアツ表示）。パターン b 4 は、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が「超」、中央の四つの回転装飾体 3 1 2 6 が「チ」「ャ」「ン」「ス」、右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が「！」、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が「凰」又は「星」の組合せ（超チャンス表示）。パターン b 5 は、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が「超」、中央の四つの回転装飾体 3 1 2 6 が「ゲ」「キ」「ア」「ツ」、右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が「！」、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が「凰」又は「星」の組合せ（超ゲキアツ表示）。パターン b 6 は、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 が「祝」、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 が「！」、中央の四つの回転装飾体 3 1 2 6 が「お」「め」「で」「と」、右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が「う」、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が「！！」の組合せ（「大当り」確定）。このように、四つの回転装飾体 3 1 2 6、左サイド回転装飾体 3 1 5 3、左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5、右サイド回転装飾体 3 1 7 3、右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5、の八つの回転体の回転停止により表示されたパターンにより期待値を表示することができ、パターン b 1、パターン b 2、パターン b 3、パターン b 4、パターン b 5、パターン b 6、の順に期待値が高くなる。

【0765】

なお、上述した演出では、演出操作部 3 0 1 の操作が促されてから、一定時間内に遊技者が演出操作部 3 0 1 を操作しなかった場合、上述した期待値を表示する演出は行われず、「矢印」の発光表示も消灯する。一方、演出操作部 3 0 1 の操作が促されてから、一定時間内に遊技者が演出操作部 3 0 1 を操作した場合、残りの演出時間を使って上述した期待値を表示するような演出を行い続け、演出時間が終了すると上述した演出が終了すると共に「矢印」の発光表示も消灯して演出が終了する。

【0766】

このように、下部可動演出ユニット 3 1 0 0 によれば、通常の状態、遊技領域 5 a において遊技が行われることで遊技状態が変化すると（第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて）、下部前中央装飾体 3 1 1 1 の上側で左右に並んでいる四つの回転装飾体 3 1 2 6 が回転したり、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 により左右に並んでいる四つの回転装飾体 3 1 2 6 が下部後中央装飾体 3 1 2 2 と一緒に上昇したり、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 により上昇した四つの回転装飾体 3 1 2 6 が回転したり、下部左サイド演出ユニット 3 1 5 0 の下部左スライド駆動モータ及び下部右サイド演出ユニット 3 1 7 0 の下部右スライド駆動モータ等（スライド機構）により一対の左サイド回転装飾体 3 1 5 3 及び右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が左右方向へスライドしたり、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 や右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が回転したり、スライド機構と下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 及び下部右サイド昇降ベース 3 1 7 1 とにより左サイド回転装飾体 3 1 5 3 及び右サイド回転装飾体 3 1 7 3 が上昇している四つの回転装飾体 3 1 2 6 や左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 及び右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 と左右方向に並んだり、左サブサイド回

転装飾体 3 1 5 5 や右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 が回転したり、するような可動演出を遊技者に見せることができるため、遊技者を中央可動ユニット 3 1 2 5（四つの回転装飾体 3 1 2 6）、左サイド回転装飾体 3 1 5 3 と右サイド回転装飾体 3 1 7 3、及び左サブサイド回転装飾体 3 1 5 5 と右サブサイド回転装飾体 3 1 7 5 等に注目させることができると共に、それらによる可動演出を楽しませることができる。

【0767】

また、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 が下降端に位置している時に下部後中央装飾体 3 1 2 2 を発光させて下部前中央装飾体 3 1 1 1 を発光装飾させることにより下向きの矢印を発光表示したり、下部中央昇降ベース 3 1 2 1 を上昇させて下部中央装飾基板の複数の LED により下部後中央装飾体 3 1 2 2 と下部前中央装飾体 3 1 1 1 とを発光させることにより大きな下向きの矢印を発光表示させたり、一対の下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 及び下部右サイド昇降ベース 3 1 7 1 を上昇させてそれぞれの下部左サイド装飾体 3 1 5 2 及び下部右サイド装飾体 3 1 7 2 を発光させることにより更に大きな下向きの矢印を発光表示させたりすることができるため、発光演出によっても遊技者を楽しませることができると共に、発光表示された下向きの矢印により遊技者の視線を下方の演出操作部 3 0 1 へ誘導させることができ、遊技者に対して演出操作部 3 0 1 の操作を促すことができる。そして、演出操作部 3 0 1 では、回転操作部 3 0 2 が回転したり、遊技者が回転操作部 3 0 2 を回転操作したり、押圧操作部 3 0 3 を押圧操作したり、することにより遊技者参加型演出に参加して楽しませることができる。

【0768】

したがって、上述したような多様な可動演出、発光演出、遊技者参加型演出を行うことができるため、それらを適宜組合せることにより、遊技者に対して多彩なパターンの演出を提供することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して演出パターンを予想させ難くすることができるため、予想外の演出が行われることで遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0769】

また、上述したように、下部前中央装飾体 3 1 1 1、下部後中央装飾体 3 1 2 2、下部左サイド装飾体 3 1 5 2、下部右サイド装飾体 3 1 7 2 等により下向きの矢印を発光表示させて、遊技者に下方の演出操作部 3 0 1 の操作を促す時に、演出表示装置 1 6 0 0 に、演出操作部 3 0 1 の操作を促す演出画像や、演出操作部 3 0 1 の操作を解説する演出画像や、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生と演出操作部 3 0 1 との関係を示す演出画像、等を表示させることにより、遊技者に対して演出操作部 3 0 1 を操作する遊技者参加型演出への参加を強く促すことができると共に、演出操作部 3 0 1 を操作させ易くことができ、遊技者参加型演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0770】

[5-9-2. 上部後可動演出ユニット]

裏ユニット 3 0 0 0 における上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 について、主に図 1 1 7 ~ 図 1 1 9 等を参照して詳細に説明する。上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 は、演出表示装置 1 6 0 0 よりも上方で裏箱内の上部に取付けられている。上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 は、裏箱内の左上隅に取付けられる上部後左ユニット 3 2 1 0 と、裏箱内の右上隅に取付けられる上部後右ユニット 3 2 3 0 と、を備えている。

【0771】

上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 の上部後左ユニット 3 2 1 0 は、詳細な図示は省略するが、裏箱内に取付けられる左ベース 3 2 1 1 と、左ベース 3 2 1 1 に左上から右下へ向かう斜め方向へスライド可能に取付けられている左スライダ 3 2 1 2 と、左スライダ 3 2 1 2 に取付けられている直線状のラックギア 3 2 1 3 と、左ベース 3 2 1 1 に回転軸を前後方向へ向けて取付けられている上部後左駆動モータ 3 2 1 4 と、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 に取付けられており上部後左駆動モータ 3 2 1 4 の回転軸が入力側に接続されているクラッチ機構 3 2 5 0 と、クラッチ機構 3 2 5 0 の出力側に接続されている平歯車状の

駆動ギア 3 2 1 5 と、駆動ギア 3 2 1 5 と噛合しており左ベース 3 2 1 1 に回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア 3 2 1 6 と、第一伝達ギア 3 2 1 6 と噛合しており左ベース 3 2 1 1 に回転可能に取付けられている平歯車状の第二伝達ギア 3 2 1 7 と、第二伝達ギア 3 2 1 7 と噛合しており左ベース 3 2 1 1 に回転可能に取付けられている第三伝達ギア 3 2 1 8 と、第三伝達ギア 3 2 1 8 及びラックギア 3 2 1 3 とそれぞれ噛合しており左ベース 3 2 1 1 に回転可能に取付けられている平歯車状のピニオンギア 3 2 1 9 と、を備えている。

【0772】

また、上部後左ユニット 3 2 1 0 は、左スライダ 3 2 1 2 の下端に取付けられており左右に延びている平板状の上部後左装飾体 3 2 2 0 と、上部後左装飾体 3 2 2 0 の後側に取付けられており前面に複数の LED が実装されている上部後左装飾基板と、を備えている。上部後左装飾体 3 2 2 0 は、上部後左装飾基板の複数の LED を発光させることで発光装飾することができる。

【0773】

上部後左ユニット 3 2 1 0 は、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 を駆動することでラックギア 3 2 1 3 を介して上部後左装飾体 3 2 2 0 を昇降させることができる。

【0774】

上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 の上部後右ユニット 3 2 3 0 は、詳細な図示は省略するが、裏箱内に取付けられる右ベース 3 2 3 1 と、右ベース 3 2 3 1 に右上から左下へ向かう斜め方向へスライド可能に取付けられている右スライダ 3 2 3 2 と、右スライダ 3 2 3 2 に取付けられている直線状のラックギア 3 2 3 3 と、右ベース 3 2 3 1 に回転軸を前後方向へ向けて取付けられている上部後右駆動モータ 3 2 3 4 と、上部後右駆動モータ 3 2 3 4 に取付けられており上部後右駆動モータ 3 2 3 4 の回転軸が入力側に接続されているクラッチ機構 3 2 5 0 と、クラッチ機構 3 2 5 0 の出力側に接続されている平歯車状の駆動ギア 3 2 3 5 と、駆動ギア 3 2 3 5 と噛合しており右ベース 3 2 3 1 に回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア 3 2 3 6 と、第一伝達ギア 3 2 3 6 と噛合しており右ベース 3 2 3 1 に回転可能に取付けられている平歯車状の第二伝達ギア 3 2 3 7 と、第二伝達ギア 3 2 3 7 と噛合しており右ベース 3 2 3 1 に回転可能に取付けられている第三伝達ギア 3 2 3 8 と、第三伝達ギア 3 2 3 8 及びラックギア 3 2 3 3 とそれぞれ噛合しており右ベース 3 2 3 1 に回転可能に取付けられている平歯車状のピニオンギア 3 2 3 9 と、を備えている。

【0775】

また、上部後右ユニット 3 2 3 0 は、右スライダ 3 2 3 2 の下端に取付けられており左右に延びている平板状の上部後右装飾体 3 2 4 0 と、上部後右装飾体 3 2 4 0 の後側に取付けられており前面に複数の LED が実装されている上部後右装飾基板と、を備えている。上部後右装飾体 3 2 4 0 は、上部後右装飾基板の複数の LED を発光させることで発光装飾することができる。

【0776】

上部後右ユニット 3 2 3 0 は、上部後右駆動モータ 3 2 3 4 を駆動することでラックギア 3 2 3 3 を介して上部後右装飾体 3 2 4 0 を昇降させることができる。

【0777】

クラッチ機構 3 2 5 0 は、筒状の収容ケース 3 2 5 1 と、収容ケース 3 2 5 1 内において収容ケース 3 2 5 1 の内面付近まで放射状に延出している複数の突出部 3 2 5 2 a を有しており、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 又は上部後右駆動モータ 3 2 3 4 の回転軸が取付けられる入力部材 3 2 5 2 と、収容ケース 3 2 5 1 内において入力部材 3 2 5 2 の突出部 3 2 5 2 a が周方向へ隙間を有した状態で挿入されている複数の伝達溝 3 2 5 3 a、周方向へ入力部材 3 2 5 2 の突出部 3 2 5 2 a に接近するほど収容ケース 3 2 5 1 の内面との間が狭くなるように形成されている複数のカム面 3 2 5 3 b、及び収容ケース 3 2 5 1 から突出しており駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 が取付けられる出力軸 3 2 5 3 c、を有している出力部材 3 2 5 3 と、出力部材 3 2 5 3 の複数のカム面 3 2 5 3 b と収容

ケース 3 2 5 1 の内面との間に挿入されている複数のローラ 3 2 5 4 と、収容ケース 3 2 5 1 を外側から締付けている締付バネ 3 2 5 5 と、収容ケース 3 2 5 1 及び締付バネ 3 2 5 5 を収容している収容凹部 3 2 5 6 a を有しており、左ベース 3 2 1 1 又は右ベース 3 2 3 1 に取付けられる本体ハウジング 3 2 5 6 と、本体ハウジング 3 2 5 6 の収容凹部 3 2 5 6 a を閉鎖しており出力部材 3 2 5 3 の出力軸 3 2 5 3 c が貫通している蓋部材 3 2 5 7 と、蓋部材 3 2 5 7 に取付けられており出力軸 3 2 5 3 c が挿通されているベアリング 3 2 5 8 と、を備えている（図 1 1 9（a）～（c）を参照）。

【0778】

クラッチ機構 3 2 5 0 は、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 又は上部後右駆動モータ 3 2 3 4 により入力部材 3 2 5 2 を回転させると、入力部材 3 2 5 2 の複数の突出部 3 2 5 2 a が出力部材 3 2 5 3 の伝達溝 3 2 5 3 a の周方向端部に当接し、出力部材 3 2 5 3 が回転することとなり、出力部材 3 2 5 3 の出力軸 3 2 5 3 c に取付けられている駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 が回転することとなる。つまり、クラッチ機構 3 2 5 0 は、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 又は上部後右駆動モータ 3 2 3 4 からの回転を、駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 側へそのまま伝達させることができる。

【0779】

また、クラッチ機構 3 2 5 0 は、駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 側から出力軸 3 2 5 3 c を介して出力部材 3 2 5 3 を回転させると、出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b が入力部材 3 2 5 2 の突出部 3 2 5 2 a の方向へ移動することとなるため、カム面 3 2 5 3 b と収容ケース 3 2 5 1 の内面との間が狭くなり、その間にローラ 3 2 5 4 が噛み込まれる。これにより、出力部材 3 2 5 3 の回転が阻止された状態となり、駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 の回転がロックされると共に、駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 側からの回転が入力部材 3 2 5 2 を介して上部後左駆動モータ 3 2 1 4 又は上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側へ伝達されることはない。したがって、重力により上部後左装飾体 3 2 2 0 や上部後右装飾体 3 2 4 0 を下方へ移動させようとする力が作用しても、クラッチ機構 3 2 5 0 により出力部材 3 2 5 3 を介して駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 の回転をロックしているため、上部後左装飾体 3 2 2 0 や上部後右装飾体 3 2 4 0 が勝手に下方へ移動することなく、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 又は上部後右駆動モータ 3 2 3 4 に負荷をかけることなく上部後左装飾体 3 2 2 0 や上部後右装飾体 3 2 4 0 を任意の位置に停止させたままとの状態とすることができる。

【0780】

本実施形態のクラッチ機構 3 2 5 0 では、収容ケース 3 2 5 1 を外周側からコイルスプリングからなる締付バネ 3 2 5 5 により締付けていると共に、締付バネ 3 2 5 5 と収容ケース 3 2 5 1 とを本体ハウジング 3 2 5 6 の収容凹部 3 2 5 6 a 内に収容していることから、駆動ギア 3 2 1 5 又は駆動ギア 3 2 3 5 側から出力軸 3 2 5 3 c を介して出力部材 3 2 5 3 にかかる回転の負荷（トルク）が、所定以上大きくなると、締付バネ 3 2 5 5 の締付力（付勢力）に抗して収容ケース 3 2 5 1 が回転し、出力部材 3 2 5 3 の伝達溝 3 2 5 3 a の周方向端部が入力部材 3 2 5 2 の突出部 3 2 5 2 a に当接し、入力部材 3 2 5 2 に回転が伝達される。これにより、出力側から出力部材 3 2 5 3 を強い力で回転させようとすると、収容ケース 3 2 5 1 を締付けている締付バネ 3 2 5 5 と収容ケース 3 2 5 1 との間に滑りが生じて、その回転力を上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側へ伝達させて逃すことができるため、ローラ 3 2 5 4 が強く噛み込んでロックを解除することができなくなったり、出力部材 3 2 5 3 や収容ケース 3 2 5 1 が破損したりするのを防止することができる。

【0781】

更に、クラッチ機構 3 2 5 0 は、図 1 1 9（d）に示すように、収容ケース 3 2 5 1 の内面とカム面 3 2 5 3 b との間で突出部 3 2 5 2 a 同士の間で二つのローラ 3 2 5 4 を挿入すると共に、二つのローラ 3 2 5 4 をそれぞれロックバネ 3 2 6 0 によりそれぞれに近い突出部 3 2 5 2 a 側へ付勢するようにした構成としても良い。これにより、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側から出力部材 3 2 5 3 を回転させようとする

る力が作用した時に、直ちにローラ 3 2 5 4 を出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b と収容ケース 3 2 5 1 の内面との間に噛み込ませることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側からの回転が作用してからロックがかかるまでの出力部材 3 2 5 3 の回転（回転角度）を可及的に少なくすることができる。

【0782】

次に、上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 を用いた演出について説明する。上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 は、通常の状態では、図 9 9 等に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 の上方で、上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 の後方に位置しており、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が遊技者側から視認不能な状態となっている。この通常の状態では、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 がそれぞれ非駆動の状態となっているが、上述したように、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 と、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 との間に介装されているクラッチ機構 3 2 5 0 により、出力部材 3 2 5 3 を介して駆動ギア 3 2 1 5 及び駆動ギア 3 2 3 5 の回転がロックされており、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が勝手に下方へ移動することはない。

【0783】

これにより、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の下方への移動を阻止するために、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 を駆動させ続けたり、下方への移動を阻止するための電氣的なロック機構を備えたりする必要がなく、パチンコ機 1 に係る構成を簡略化することができる。また、クラッチ機構 3 2 5 0 の存在により上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が勝手に移動するのを防止することができるため、遊技盤 5 を搬送中や遊技ホールの島設備への取付け等の際の振動や加速度が作用しても、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が出荷時の原点の状態のままとなっており、不要な原点調整を行う必要がなく、遊技盤 5 の設置に係る手間を少なくすることができ、遊技ホール側の負担の増加を抑制させることができる。

【0784】

この通常の状態、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 を駆動させると、それぞれクラッチ機構 3 2 5 0 を介して上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が中央寄りの斜め下方への移動することとなり、上部後左装飾体 3 2 2 0 の右端と、上部後右装飾体 3 2 4 0 の左端とが当接して、一つの大きな装飾体を形成する（図 1 1 7 を参照）。これにより、演出表示装置 1 6 0 0 の前面上部に、左右に延びた大きな装飾体が出現するため、遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0785】

このように、本実施形態の上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 によれば、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 と左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 （上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 ）との間にそれぞれクラッチ機構 3 2 5 0 を備えていることから、遊技者が操作可能な演出操作部 3 0 1 や他の可動装飾体等からの振動や、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 や上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 に作用する重力等により、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が下降しようとすることでクラッチ機構 3 2 5 0 の出力側の出力部材 3 2 5 3 が回転しようとしても、出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b によりローラ 3 2 5 4 が収容ケース 3 2 5 1 の内面へ押圧されて、収容ケース 3 2 5 1 の内面とカム面 3 2 5 3 b との間にローラ 3 2 5 4 が噛み込まれた状態となり、出力部材 3 2 5 3 側（上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側）から上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側への回転の伝達が遮断されると共に出力部材 3 2 5 3 の回転がロックされることとなるため、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が勝手に下降するのを規制することができ、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が予期しない動き（落下）をするの

を防止することができると共に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が意図しない動きをすることで遊技者に不信感を与えてしまうのを回避させることができ、遊技者に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の動きを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0786】

また、上述したように、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側が下降しようとしてもクラッチ機構 3 2 5 0 により出力部材 3 2 5 3 の回転を規制してロックすることができることから、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して任意の高さの位置に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を停止させることができるため、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が様々な位置で昇降停止する多彩な演出パターンを遊技者に見せることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の可動演出に対して遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

10

【0787】

また、クラッチ機構 3 2 5 0 を備えているため、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して上下方向の任意の位置に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を停止させても、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 に負荷がかからないようにすることができ、過負荷による上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 の早期の破損を防止することができると共に、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 の破損による遊技の中断を回避させて遊技者に不快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の低下を抑制させることができる。

20

【0788】

更に、図 1 1 9 (d) に示すように、収容ケース 3 2 5 1 の内面とカム面 3 2 5 3 b との間で突出部 3 2 5 2 a 同士の間には二つのローラ 3 2 5 4 を挿入すると共に、二つのローラ 3 2 5 4 をそれぞれロックバネ 3 2 6 0 によりそれぞれに近い突出部 3 2 5 2 a 側へ付勢するようにした場合、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側から出力部材 3 2 5 3 を回転させようとする力が作用した時に、直ちにローラ 3 2 5 4 を出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b と収容ケース 3 2 5 1 の内面との間に噛み込ませることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側からの回転が作用してからロックがかかるまでの出力部材 3 2 5 3 の回転を可及的に少なくすることができる。これにより、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 により左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を下方へ移動させる時に、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 がギクシャクすることなくスムーズに下降することとなるため、遊技者に対して上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の動きに違和感を与えることはなく、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 による可動演出を楽しむことができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

30

【0789】

また、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 をそれぞれ下方へ移動させて上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 同士を当接させることで、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 同士を合体させて大きな装飾体を形成することができるため、合体して大きな装飾体が出現することで遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませることができると共に、大きな装飾体の出現により遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）が発生するのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が互いに当接して合体する際に、互いが当接することで相手側の上部後右装飾体 3 2 4 0 又は上部後左装飾体 3 2 2 0 を移動させようとする力が作用することとなるが、それぞれにクラッチ機構 3 2 5 0 を備えているため、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を移動させようとする力（出力側から回転させようとする力）が作用しても、ローラ 3 2

40

50

5 4が出力部材3 2 5 3のカム面3 2 5 3 bと収容ケース3 2 5 1の内面との間に噛み込まれて上部後左装飾体3 2 2 0及び上部後右装飾体3 2 4 0の移動をロックすることができ、上部後左装飾体3 2 2 0及び上部後右装飾体3 2 4 0同士の当接により移動するのを防止することができると共に、当接の反動により上部後左装飾体3 2 2 0及び上部後右装飾体3 2 4 0が戻るのも防止することができ、上部後左装飾体3 2 2 0及び上部後右装飾体3 2 4 0が当接して合体する可動演出を確実に遊技者に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0790】

また、クラッチ機構3 2 5 0において、収容ケース3 2 5 1を締付バネ3 2 5 5で締付けていると共に、締付バネ3 2 5 5と収容ケース3 2 5 1を本体ハウジング3 2 5 6の収容凹部3 2 5 6 a内に収容しているため、出力側から出力部材3 2 5 3を回転させて、出力部材3 2 5 3のカム面3 2 5 3 bによりローラ3 2 5 4を収容ケース3 2 5 1の内面へ押圧して、収容ケース3 2 5 1の内面と出力部材3 2 5 3のカム面3 2 5 3 bとの間にローラ3 2 5 4を噛み込ませることで、複数のローラ3 2 5 4を介して収容ケース3 2 5 1を回転させようとする力が作用した時に、収容ケース3 2 5 1を回転させようとする力（トルク）が締付バネ3 2 5 5の締付力による摩擦抵抗よりも大きいと、収容ケース3 2 5 1と締付バネ3 2 5 5との間に滑りが生じ、収容ケース3 2 5 1が回転することとなる。そして、収容ケース3 2 5 1が回転することで、複数のローラ3 2 5 4を介して出力部材3 2 5 3が回転し、出力部材3 2 5 3の伝達溝3 2 5 3 aの周方向端部が入力部材3 2 5 2の突出部3 2 5 2 aに当接して、入力部材3 2 5 2に回転が伝達されることとなる。これにより、出力側から出力部材3 2 5 3を強い力で回転させようすると、収容ケース3 2 5 1を締付けている締付バネ3 2 5 5と収容ケース3 2 5 1との間に滑りが生じて、その回転力を上部後左駆動モータ3 2 1 4側及び上部後右駆動モータ3 2 3 4側へ伝達させて逃すことができるため、ローラ3 2 5 4が強く噛み込んでロックを解除することができなくなったり、出力部材3 2 5 3や収容ケース3 2 5 1が破損したりするのを防止することができ、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。

【0791】

[5-9-3. 上部前可動演出ユニット]

裏ユニット3 0 0 0における上部前可動演出ユニット3 3 0 0について、主に図1 2 0及び図1 2 1を参照して詳細に説明する。上部前可動演出ユニット3 3 0 0は、演出表示装置1 6 0 0よりも正面視において上方で裏箱内の上部における上部後可動演出ユニット3 2 0 0の前側に取付けられている。上部前可動演出ユニット3 3 0 0は、裏箱内の上部に取付けられる横長のユニットベース3 3 0 1と、ユニットベース3 3 0 1に取付けられている上部前駆動モータ3 3 0 2と、ユニットベース3 3 0 1に上下方向へ昇降可能に取付けられており上部前駆動モータ3 3 0 2の駆動により昇降する上部前可動装飾体3 3 5 0と、を備えている。

【0792】

上部前可動装飾体3 3 5 0は、ユニットベース3 3 0 1の左右方向中央で上下方向へ（下方へ）昇降可能に取付けられている円形状の中央装飾体3 3 5 1と、中央装飾体3 3 5 1の左右両側に配置されている一对の第一突出装飾部3 3 5 2 a、及び一对の第一突出装飾部3 3 5 2 a同士を連結しており中央装飾体3 3 5 1の後側に前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられている第一連結棒3 3 5 2 bを有している第一突出装飾体3 3 5 2と、中央装飾体3 3 5 1の左右両側に配置されている一对の第二突出装飾部3 3 5 3 a、及び一对の第二突出装飾部3 3 5 3 a同士を連結しており第一突出装飾体3 3 5 2の第一連結棒3 3 5 2 bと同軸上で中央装飾体3 3 5 1の後側に前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられている第二連結棒3 3 5 3 bを有している第二突出装飾体3 3 5 3と、を備えている。

【0793】

第一突出装飾体3 3 5 2は、一对の第一突出装飾部3 3 5 2 aが、中央装飾体3 3 5 1側を底辺とする長く突出した二等辺三角形形状に形成されている。一对の第一突出装飾部3

3 5 2 a は、中央装飾体 3 3 5 1 の右側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a が、左側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a よりも前後方向が後方に配置されている。また、第一突出装飾体 3 3 5 2 は、右側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a の先端に、後述する右側の第二リンク棒 3 3 0 4 の先端が回転可能に取付けられるリンク取付部 3 3 5 2 c を有している。

【0 7 9 4】

第二突出装飾体 3 3 5 3 は、一对の第二突出装飾部 3 3 5 3 a が、中央装飾体 3 3 5 1 側を底辺とする長く突出した二等辺三角形形状に形成されている。一对の第二突出装飾部 3 3 5 3 a は、中央装飾体 3 3 5 1 の左側の第二突出装飾部 3 3 5 3 a が、右側の第二突出装飾部 3 3 5 3 a よりも前後方向が後方に配置されている。また、第二突出装飾体 3 3 5 3 は、左側の第二突出装飾部 3 3 5 3 a の先端に、後述する左側の第二リンク棒 3 3 0 4 の先端が回転可能に取付けられるリンク取付部 3 3 5 3 c を有している。

10

【0 7 9 5】

上部前可動装飾体 3 3 5 0 は、第一突出装飾体 3 3 5 2 の第一突出装飾部 3 3 5 2 a と、第二突出装飾体 3 3 5 3 の第二突出装飾部 3 3 5 3 a とが、互いに同じ形状で同じ大きさに形成されている。上部前可動装飾体 3 3 5 0 は、左側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a の後方に左側の第二突出装飾部 3 3 5 3 a が、右側の第二突出装飾部 3 3 5 3 a の後方に右側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a がそれぞれ位置して、第一突出装飾体 3 3 5 2 と第二突出装飾体 3 3 5 3 とが前後方向に重なるように構成されている。

【0 7 9 6】

また、上部前可動装飾体 3 3 5 0 は、図示は省略するが、中央装飾体 3 3 5 1、一对の第一突出装飾部 3 3 5 2 a、及び一对の第二突出装飾部 3 3 5 3 a の後側に、それぞれ前面に複数の LED が実装されている上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板、及び第二突出装飾部装飾基板を有しており、中央装飾体 3 3 5 1、一对の第一突出装飾部 3 3 5 2 a、及び一对の第二突出装飾部 3 3 5 3 a をそれぞれ独立して発光装飾させることができる。

20

【0 7 9 7】

また、上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 は、ユニットベース 3 3 0 1 に前面の左右方向中央を間にして対称となる位置に基端が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており左右方向外方へ棒状に延出している一对の第一リンク棒 3 3 0 3 と、一对の第一リンク棒 3 3 0 3 のそれぞれの先端に基端側が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられていると共に先端側が第一突出装飾体 3 3 5 2 のリンク取付部 3 3 5 2 c 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 のリンク取付部 3 3 5 3 c にそれぞれ前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている一对の第二リンク棒 3 3 0 4 と、ユニットベース 3 3 0 1 の前面から前方へ突出しており第一リンク棒 3 3 0 3 の先端側の上方への回転を規制する上ストッパ 3 3 0 5 と、第一リンク棒 3 3 0 3 の先端側の下方への回転を規制する下ストッパ 3 3 0 6 と、を備えている。

30

【0 7 9 8】

次に、上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 を用いた演出について説明する。上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 は、通常の状態では、図 9 9 等に示すように、上部前可動装飾体 3 3 5 0 が上昇しており、中央装飾体 3 3 5 1 が遊技領域 5 a の左右方向上端付近に位置していると共に、第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 が水平に延びて互いが前後方向に重なった状態となっている（図 1 2 1 (a) を参照）。この通常の状態では、第一突出装飾体 3 3 5 2 と第二突出装飾体 3 3 5 3 とが互いに前後方向に重なっているため、遊技者に対して一つの装飾体であると認識させることができる。また、通常の状態では、一对の第一リンク棒 3 3 0 3 がそれぞれ上ストッパ 3 3 0 5 に当接しており、先端側が上方へ移動する方向へのこれ以上の回転が阻止されている。

40

【0 7 9 9】

この通常の状態で、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、上部前駆動モータ 3 3 0 2 を駆動させると、中央装飾体 3 3 5 1 が第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体

50

3 3 5 3と一緒に上部前可動装飾体 3 3 5 0の全体が下方へ移動する。この際に、第一突出装飾体 3 3 5 2及び第二突出装飾体 3 3 5 3は、水平に延びた状態のままで下方へ移動する。これら第一突出装飾体 3 3 5 2及び第二突出装飾体 3 3 5 3が下方へ移動することで、右側の第一突出装飾部 3 3 5 2 aのリンク取付部 3 3 5 2 cに取付けられている右側の第二リンク棒 3 3 0 4と、左側の第二突出装飾部 3 3 5 3 aのリンク取付部 3 3 5 3 cに取付けられている左側の第二リンク棒 3 3 0 4とが、それぞれ下方へ移動することとなり、それぞれ先端に第二リンク棒 3 3 0 4が取付けられている一对の第一リンク棒 3 3 0 3が、それぞれ先端側が下方へ移動するように回転する。

【0800】

そして、上部前可動装飾体 3 3 5 0（中央装飾体 3 3 5 1）の下方への移動に伴って回転する一对の第一リンク棒 3 3 0 3が、それぞれ下ストッパ 3 3 0 6に当接すると、これ以上の回転が阻止された状態となる（図 1 2 1（b）を参照）。一对の第一リンク棒 3 3 0 3がそれぞれ下ストッパ 3 3 0 6に当接した後に、更に、中央装飾体 3 3 5 1が下方へ移動すると、右側の第一突出装飾部 3 3 5 2 aと左側の第二突出装飾部 3 3 5 3 aとが、左右の第二リンク棒 3 3 0 4によって下方への移動が規制された状態となるため、第一突出装飾体 3 3 5 2及び第二突出装飾体 3 3 5 3が、第一連結棒 3 3 5 2 b及び第二連結棒 3 3 5 3 bの中央（中央装飾体 3 3 5 1の中央）を中心にして、それぞれ第二リンク棒 3 3 0 4が取付けられている側と反対側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a及び第二突出装飾部 3 3 5 3 aが下方へ移動する方向へ回転することとなる（図 1 2 1（c）を参照）。これにより、中央装飾体 3 3 5 1の左右両側に配置されている第一突出装飾部 3 3 5 2 aと第二突出装飾部 3 3 5 3 aとが、中央装飾体 3 3 5 1を中心にしてハサミが開くようにそれぞれ回転するため、上部前可動装飾体 3 3 5 0の全体を大きくすることができ、遊技者を驚かせて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0801】

このように、上部前可動演出ユニット 3 3 0 0によれば、通常の状態では、上部前可動装飾体 3 3 5 0の第一突出装飾体 3 3 5 2と第二突出装飾体 3 3 5 3とが前後に重なって一つの装飾体のように見せ、上部前可動装飾体 3 3 5 0を下降させると、重なっている第一突出装飾部 3 3 5 2 aと第二突出装飾部 3 3 5 3 aとが、先端同士が遠ざかるように回転して開いた状態となるため、一つの装飾体と認識していた遊技者を驚かせることができ、上部前可動装飾体 3 3 5 0の動きを楽しませることができる。

【0802】

また、第一リンク棒 3 3 0 3及び第二リンク棒 3 3 0 4の作用により、上部前可動装飾体 3 3 5 0を下方へ移動させるだけで、第一突出装飾体 3 3 5 2及び第二突出装飾体 3 3 5 3を、中央装飾体 3 3 5 1を中心に互いに相反する方向へ回転させて開かせることができるため、第一突出装飾体 3 3 5 2及び第二突出装飾体 3 3 5 3を回転させるための駆動モータを別途備える必要がない。

【0803】

[6. 周辺制御ユニットの構成]

次に、図 1 2に示した遊技盤 5に備える遊技パネル 1 1 0 0の後側に配置される周辺制御ユニット 1 5 0 0の全体構成について、図 1 2 2～図 1 2 4を参照して詳細に説明する。図 1 2 2は周辺制御ユニットの正面分解斜視図であり、図 1 2 3は周辺制御ユニットの背面分解斜視図であり、図 1 2 4は周辺制御ユニットの正面図である。ここでは、パチンコ機 1の背面側を周辺制御ユニット 1 5 0 0の正面側として説明する。

【0804】

周辺制御ユニット 1 5 0 0は、図 1 2 2及び図 1 2 3に示すように、後方が開口されると共に上下方向と比べて左右方向に長いボックス形状を有するカバー体 1 5 0 1と、遊技の進行を制御する主制御ユニット 1 3 0 0の主制御基板 1 3 1 0からのコマンドに基づいて演出の進行を制御することができる周辺制御基板 1 5 1 0と、周辺制御基板 1 5 1 0と電氣的に接続される周辺データ ROM 基板 1 5 2 0と、周辺制御基板 1 5 1 0と電氣的に接続される液晶出力基板 1 5 3 0と、カバー体 1 5 0 1の開口を塞ぐベース体 1 5 0 2と

、を備えている。カバー体 1501 の内部空間内には、周辺制御基板 1510、周辺データ ROM 基板 1520、及び液晶出力基板 1530 等の各種基板がそれぞれ所定位置に取り付けられ、カバー体 1501 の開口をベース体 1502 により塞ぐことにより、カバー体 1501 とベース体 1502 とによる周辺制御基板ボックス 1505（封印基板ボックス）が構成されている。

【0805】

〔6-1. カバー体〕

カバー体 1501 の内部空間内に取り付けられる各種基板には、周辺制御基板 1510 のほかに、周辺制御基板 1510 の制御対象となっている各種の制御情報（周辺データ）を記憶することができる周辺データ ROM 基板 1520 と、演出表示装置 1600 に画像を描画するための描画データを出力することができる液晶出力基板 1530 と、がある。周辺制御基板 1510 は、カバー体 1501 を背面から見て、約 3 分の 2 の領域を有する横長の長方形形状を有し、カバー体 1501 の左側に詰めて配置されている。周辺データ ROM 基板 1520 と液晶出力基板 1530 とは、カバー体 1501 を背面から見て、残り約 3 分の 1 の領域のうち、周辺データ ROM 基板 1520 が正方形形状を有してカバー体 1501 の右上側に配置されている一方、液晶出力基板 1530 が周辺データ ROM 基板 1520 と比べて二回り大きい正方形形状を有してカバー体 1501 の右下側に配置されている。

【0806】

周辺制御基板 1510 と周辺データ ROM 基板 1520 との基板間は、後述する基板間コネクタにより電氣的に接続され、周辺制御基板 1510 と液晶出力基板 1530 との基板間は、後述する基板間コネクタにより電氣的に接続されている。これにより、周辺制御基板 1510 のグランド（GND）ラインと、周辺データ ROM 基板 1520 のグランド（GND）ラインと、液晶出力基板 1530 のグランド（GND）ラインと、が電氣的に接続され、同一のグランド（GND）となっている。

【0807】

カバー体 1501 は、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型され、その正面から見て、横長の長方形形状のカバー平板 1501a（板厚：2mm）の上辺、左辺、下辺、及び右辺にカバー側壁 1501b～1501e が後方（パチンコ機 1 の正面側）へ向かってそれぞれ突設されることにより開口を有するボックス形状に形成されている。

【0808】

カバー平板 1501a は、その正面から見て、その中央やや右上側であって、カバー平板 1501a の裏面側に取り付けられる周辺制御基板 1510 に備える周辺制御 IC 1510a と対応する位置に、空冷ファン FAN を取り付けるための正方形形状を有する FAN 取付凹部 1501aa がカバー体 1501 の開口側へ向かって突出されて形成されている。FAN 取付凹部 1501aa の底面には、この底面の上下左右方向の中心を中心点とする複数の同心円上に沿って、円弧形状のスリット孔 1501aaa が複数それぞれ形成されている。また FAN 取付凹部 1501aa の底面の四隅には、正方形形状を有する空冷ファン FAN の四隅に形成される貫通孔 th1～th4 と対応する位置に、この貫通孔 th1～th4 に挿通される円柱形状の所定高さ（空冷ファン FAN の奥行き方向の距離寸法より短い距離寸法）を有する案内突出部 1501aab1～1501aab4 がカバー体 1501 の開口側と反対側へ向かって突出されてそれぞれ形成されている。なお、円弧形状のスリット孔 1501aaa として形成することにより、周辺制御基板 1510 に備える各種電子部品を、周辺制御基板 1510 から不正に取り出す不正行為を防止することができるようになっている。

【0809】

またカバー平板 1501a には、FAN 取付凹部 1501aa の近傍であって対角状に一对の取付孔 1501aac1, aac2 が形成されている。空冷ファン FAN を FAN 取付凹部 1501aa に押し込んで取り付けると、空冷ファン FAN の正面側の面と、カ

10

20

30

40

50

カバー体1501のカバー平板1501aの正面側の面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。この状態において、一对の取付孔1501aac1, aac2にそれぞれカバー平板1501aの正面から後方へ向かって、図示しない金属製の座付きナベねじ（ナベ頭と平ワッシャーとを一体とした形状を有するねじ）をねじ込むことにより、座付きナベねじの座部分である平ワッシャーが空冷ファンFANの正面とカバー体1501のカバー平板1501aの正面とに当接する状態となることによって、空冷ファンFANがFAN取付凹部1501aaから飛び出すことを防止することができるようになっている。

【0810】

カバー平板1501aの裏面側に周辺制御基板1510が固定されると、周辺制御IC1510aの表面（品番や型式が印刷されている面）とFAN取付凹部1501aaの後面とに所定の距離寸法を有する隙間（本実施形態では、2.3mm）が形成される状態となる。

【0811】

なお、カバー平板1501aは、FAN取付凹部1501aaに連通すると共に、FAN取付凹部1501aaの底面と比べて高い位置（カバー平板1501aの正面からFAN取付凹部1501aaの底面までの距離寸法と比べて短い距離寸法を有する位置）に、配線引出凹部1501abがカバー体1501の開口部へ向かって突出されて形成されている。空冷ファンFANがFAN取付凹部1501aaに取り付けられて固定されると、空冷ファンFANからの複数の配線を配線引出凹部1501abから引き出せるようになっている。

【0812】

カバー平板1501aは、その正面から見て、その下辺側に沿って、カバー平板1501aの裏面側に取り付けられる、周辺制御基板1510に備えるコネクタCN1～CN7、及び音量調整スイッチ1510dと対応する位置を1つの閉じたほぼ横長の長方形領域（正確には、音量調整スイッチ1510dとコネクタCN1とを上部とすると共に、コネクタCN2～コネクタCN7を下部とする凸状領域）としてコネクタ凹部1501acがFAN取付凹部1501aaの底面と比べて低い位置（カバー平板1501aの正面からFAN取付凹部1501aaの底面までの距離寸法と比べて長い距離寸法を有する位置）に、カバー体1501の開口側へ向かって突出されて形成されている。コネクタ凹部1501acの底面には、周辺制御基板1510に備えるコネクタCN1～CN7、及び音量調整スイッチ1510dと対応する位置に、コネクタ穴1501ac1～1501ac7、及び音量調整穴1501ac8がそれぞれ形成されている。なお、コネクタ凹部1501acの底面は、カバー平板1501aを正面から見て、右下側の領域を概ね占有している。このため、コネクタ凹部1501acの底面の面積が大きくなることによって生ずるカバー体1501（カバー平板1501a）の強度不足及び反りの対策として、コネクタ凹部1501acの底面には、コネクタ穴1501ac1～1501ac7、及び音量調整穴1501ac8と干渉しない位置であって、上下方向に細長い2つの補強リブ1510aci1, 1510aci2が所定間隔をあけて前方へ突出して形成されている。

【0813】

カバー平板1501aの裏面側に周辺制御基板1510が固定されると、周辺制御基板1510に備えるコネクタCN1～CN7、及び音量調整スイッチ1510dは、コネクタ凹部1501acの底面に形成されるコネクタ穴1501ac1～1501ac7、及び音量調整穴1501ac8からそれぞれ露出する状態となる。

【0814】

カバー平板1501aは、その正面から見て、その下辺側に沿って、カバー平板1501aの裏面側に取り付けられる液晶出力基板1530に備えるコネクタCN8, CN9と対応する位置を1つの閉じた横長の長方形領域としてコネクタ凹部1501adがFAN取付凹部1501aaの底面と比べて低い位置（カバー平板1501aの正面からFAN取付凹部1501aaの底面までの距離寸法と比べて長い距離寸法を有する位置）に、カ

カバー体1501の開口側へ向かって突出されて形成され、コネクタ凹部1501adの底面とコネクタ凹部1501acの底面とが同一の平面上に配置されている。コネクタ凹部1501adの底面には、液晶出力基板1530に備えるコネクタCN8, CN9と対応する位置に、コネクタ穴1501ac9, 1501ac10がそれぞれ形成されている。

【0815】

カバー平板1501aの裏面側に液晶出力基板1530が固定されると、液晶出力基板1530に備えるコネクタCN8, CN9は、コネクタ凹部1501adの底面に形成されるコネクタ穴1501ac9, 1501ac10からそれぞれ露出する状態となる。

【0816】

またカバー平板1501aは、その正面から見て、その左辺側に沿って、液晶出力基板1530に備えるCN10と対応する位置に、配線引出開口部1501aeが形成されている。この配線引出開口部1501aeに連通すると共に、配線引出開口部1501aeを塞ぐことができる横長の長形状を有する配線カバー体1503を取り付けるための取付凹部1501afが上述したFAN取付凹部1501aaの底面と比べて高い位置（カバー平板1501aの正面からFAN取付凹部1501aaの底面までの距離寸法と比べて短い距離寸法を有する位置）に、カバー体1501の開口部へ向かって突出されて形成されている。取付凹部1501afは、配線カバー体1503に形成される貫通穴1503aと対応する位置に、この貫通穴1503aに挿通される円柱形状の所定高さ（配線カバー体1503の奥行き方向の距離寸法より短い距離寸法）を有する突出部1501afがカバー体1501の開口側と反対側へ向かって突出されて形成されると共に、配線カバー体1503に形成される貫通孔1503b1, 1503b2と対応する位置に、取付孔1501afb1, 1501afb2がそれぞれ形成されている。

【0817】

配線カバー体1503を取付凹部1501afに嵌め合わせると、配線カバー体1503の正面側の面と、カバー体1501のカバー平板1501aの正面側の面と、が同一の平面上に配置されるようになっていく。この状態において、配線カバー体1503に形成される貫通孔1503b1, 1503b2に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付孔1501afb1, 1501afb2にそれぞれ配線カバー体1503の正面から後方へ向かってねじ込むことにより、配線カバー体1503を取付凹部1501afに固定することができる。

【0818】

配線カバー体1503が取付凹部1501afに固定されると、配線引出開口部1501aeを塞ぐと共に、液晶出力基板1530に備えるコネクタCN10と接続される複数の配線（演出表示装置1600に描画データを伝送するための複数の配線）に触れることができないように保護するカバーとして配線カバー体1503が機能することができるようになっていく。配線カバー体1503は、ポリカーボネートにカーボン含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型されている。

【0819】

カバー体1501を正面から見て、左側のカバー側壁1501cのカバー体1501の開口側近傍であって中央所定間隔をあけて上下それぞれ外側へ突出する板状の案内部1501ca, 1501cbが形成されていると共に、案内部1501caの上方に配置され外側へ突出するヒンジ掛け部1501ccと、案内部1501cbの下方に配置され外側へ突出するヒンジ掛け部1501cdと、がそれぞれ形成されている。案内部1501ca, 1501cbの左端の後面側は面取りが形成されている。これに対して、ヒンジ掛け部1501cc, 1501cdの左端の前面側に前方に対して突出するL字状の鉤部1501cca, 1501cdaが形成されている。また、右側のカバー側壁1501eのカバー体1501の中央には、外側へ突出するカバー側封印部1501eaが形成されている。

【0820】

周辺制御基板1510がカバー体1501の背面の左側に詰めて配置されるように、カ

カバー平板1501aは、その背面から見て、周辺制御基板1510に形成される4つの貫通孔1510r1~1510r4と対応する位置に、4つの取付ボス孔1501ag1~1501ag4がカバー平板1501aの裏面からカバー体1501の開口側へ向かって突出されて形成されている。周辺制御基板1510に形成される4つの貫通孔1510r1~1510r4の周囲は、周辺制御基板1510の表面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）1510rf1~1510rf4と、周辺制御基板1510の裏面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）1510rb1~1510rb4と、がそれぞれ形成されると共に、これらのランド1510rf1~1510rf4, 1510rb1~1510rb4は、それぞれ周辺制御基板1510のグラウンド（GND）ラインと電氣的に接続されるように配線パターンが周辺制御基板1510に形成されている。

【0821】

周辺制御基板1510をカバー平板1501aの裏面側に取り付けるときには、周辺制御基板1510に形成される貫通孔1510r1~1510r4を、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ag1~1501ag4に合わせるように配置し、貫通孔1510r1~1510r4に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付ボス孔1501ag1~1501ag4へ向かってねじ込むことにより周辺制御基板1510をカバー平板1501aの裏面側に固定することができる。この状態において、周辺制御基板1510の表面側に形成されるランド1510rf1~1510rf4と、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ag1~1501ag4の取付面（ボス面）と、がそれぞれ当接した状態となると共に、周辺制御基板1510の裏面側に形成されるランド1510rb1~1510rb4と、金属製のナベねじの座面と、がそれぞれ当接した状態となる。さらに、金属製のナベねじの軸（ネジ部）がカバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ag1~1501ag4にねじ込まれた状態となる。

【0822】

カバー体1501は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、金属製のナベねじを介して、カバー体1501（カバー平板1501a）が周辺制御基板1510に形成されるランド1510rf1~1510rf4, 1510rb1~1510rb4と電氣的に接続される状態となる。これにより、カバー体1501は、周辺制御基板1510のグラウンド（GND）へ接地されることとなる。周辺制御基板1510のグラウンド（GND）ラインは、上述したように、周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）ラインと、液晶出力基板1530のグラウンド（GND）ラインと、が電氣的に接続され、同一のグラウンド（GND）となっているため、カバー体1501は、金属製のナベねじを介して、周辺制御基板1510のグラウンド（GND）へ接地されることにより、周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）と、液晶出力基板1530のグラウンド（GND）と、へ接地されることとなり、同一のグラウンド（GND）となる。

【0823】

なお、周辺制御基板1510がカバー平板1501aの裏面側に固定されると、貫通孔1510r1~1510r4に挿入されてねじ込んだ金属製のナベねじの頭部がカバー体1501のカバー側壁1501b~1501eの開口側の端面より内側に（つまり、カバー側壁1501b~1501eの開口側の端面より外側へ飛び出さないように）配置されるようになっている。

【0824】

周辺データROM基板1520がカバー体1501の背面の右上側に配置されるように、カバー平板1501aは、その背面から見て、周辺データROM基板1520に形成される4つの貫通孔1520r1~1520r4と対応する位置に、一対の取付ボス孔1501ah1, 1501ah2と、一対の取付ボス突出部1501ai1, 1501ai2と、が対角状に、カバー平板1501aの裏面からカバー体1501の開口側へ向かって

突出されて形成されている。周辺データROM基板1520に形成される4つの貫通孔1520r1～1520r4の周囲は、周辺データROM基板1520の表面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）1520rf1～1520rf4と、周辺データROM基板1520の裏面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）1520rb1～1520rb4と、がそれぞれ形成されると共に、これらのランド1520rf1～1520rf4、1520rb1～1520rb4は、それぞれ周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）ラインと電氣的に接続されるように配線パターンが周辺データROM基板1520に形成されている。

【0825】

周辺データROM基板1520をカバー平板1501aの裏面側に取り付けるときには、周辺データROM基板1520に形成される貫通孔1520r1、1520r3を、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス突出部1501ai1、1501ai2に挿入し、周辺データROM基板1520に形成される貫通孔1520r2、1520r4に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ah1、1501ah2へ向かってねじ込むことにより周辺データROM基板1520をカバー平板1501aの裏面側に固定することができる。この状態において、周辺データROM基板1520の表面側に形成されるランド1520rf1～1520rf4と、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス突出部1501i1、1501i2の取付面（ボス面）及び取付ボス孔1501ah1、1501ah2の取付面（ボス面）と、がそれぞれ当接した状態となると共に、周辺データROM基板1520の裏面側に形成されるランド1520rb1～1520rb4と、金属製のナベねじの座面と、がそれぞれ当接した状態となる。さらに、金属製のナベねじの軸（ネジ部）がカバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ah1、1501ah2にねじ込まれた状態となる。

【0826】

カバー体1501は、上述したように、ポリカーボネートにカーボン含有した導電性の樹脂製であるため、金属製のナベねじを介して、カバー体1501（カバー平板1501a）が周辺データROM基板1520に形成されるランド1520rf1～1520rf4、1520rb1～1520rb4と電氣的に接続される状態となる。これにより、カバー体1501は、周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）へ接地されることとなる。周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）ラインは、上述したように、周辺制御基板1510のグラウンド（GND）ラインと、液晶出力基板1530のグラウンド（GND）ラインと、が電氣的に接続され、同一のグラウンド（GND）となっているため、カバー体1501は、金属製のナベねじを介して、周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）へ接地されることにより、周辺制御基板1510のグラウンド（GND）と、液晶出力基板1530のグラウンド（GND）と、へ接地されることとなり、同一のグラウンド（GND）となる。

【0827】

なお、周辺データROM基板1520がカバー平板1501aの裏面側に固定されると、貫通孔1520r2、1520r4に挿入されてねじ込んだ金属製のナベねじの頭部がカバー体1501のカバー側壁1501b～1501eの開口側の端面より内側に（つまり、カバー側壁1501b～1501eの開口側の端面より外側へ飛び出さないように）配置されると共に、周辺データROM基板1520の裏面と、カバー平板1501aの裏面側に固定される周辺制御基板1510の裏面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。

【0828】

液晶出力基板1530がカバー体1501の背面の右下側に配置されるように、カバー平板1501aは、その背面から見て、液晶出力基板1530に形成される4つの貫通孔1530r1～1530r4と対応する位置に、一対の取付ボス孔1501am1、1501am2と、一対の取付ボス突出部1501an1、1501an2と、が対角状に、

カバー平板1501aの裏面からカバー体1501の開口側へ向かって突出されて形成されている。液晶出力基板1530に形成される4つの貫通孔1530r1~1530r4の周囲は、液晶出力基板1530の表面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）1530rf1~1530rf4と、液晶出力基板1530の裏面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）1530rb1~1530rb4と、がそれぞれ形成されると共に、これらのランド1530rf1~1530rf4, 1530rb1~1530rb4は、それぞれ液晶出力基板1530のグラウンド（GND）ラインと電氣的に接続されるように配線パターンが液晶出力基板1530に形成されている。

【0829】

液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に取り付けるときには、液晶出力基板1530に形成される貫通孔1530r2, 1530r4を、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス突出部1501an1, 1501an2に挿入し、液晶出力基板1530に形成される貫通孔1530r1, 1530r3に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501am1, 1501am2へ向かってねじ込むことにより液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に固定することができる。この状態において、液晶出力基板1530の表面側に形成されるランド1530rf1~1530rf4と、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス突出部1501n1, 1501n2の取付面（ボス面）及び取付ボス孔1501am1, 1501am2の取付面（ボス面）と、がそれぞれ当接した状態となると共に、液晶出力基板1530の裏面側に形成されるランド1530rb1~1530rb4と、金属製のナベねじの座面と、がそれぞれ当接した状態となる。さらに、金属製のナベねじの軸（ネジ部）がカバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501am1, 1501am2にねじ込まれた状態となる。

【0830】

カバー体1501は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、金属製のナベねじを介して、カバー体1501（カバー平板1501a）が液晶出力基板1530に形成されるランド1530rf1~1530rf4, 1530rb1~1530rb4と電氣的に接続される状態となる。これにより、カバー体1501は、液晶出力基板1530のグラウンド（GND）へ接地されることとなる。液晶出力基板1530のグラウンド（GND）ラインは、上述したように、周辺制御基板1510のグラウンド（GND）ラインと、周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）ラインと、が電氣的に接続され、同一のグラウンド（GND）となっているため、カバー体1501は、金属製のナベねじを介して、液晶出力基板1530のグラウンド（GND）へ接地されることにより、周辺制御基板1510のグラウンド（GND）と、周辺データROM基板1520のグラウンド（GND）と、へ接地されることとなり、同一のグラウンド（GND）となる。

【0831】

なお、液晶出力基板1530がカバー平板1501aの裏面側に固定されると、貫通孔1530r1, 1530r3に挿入されてねじ込んだ金属製のナベねじの頭部がカバー体1501のカバー側壁1501b~1501eの開口側の端面より内側に（つまり、カバー側壁1501b~1501eの開口側の端面より外側へ飛び出さないように）配置されると共に、液晶出力基板1530の裏面と、カバー平板1501aの裏面側に固定される周辺制御基板1510の裏面と、カバー平板1501aの裏面側に固定される周辺データROM基板1520の裏面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。

【0832】

このように、周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板がカバー平板1501aの裏面側の所定位置に固定される状態においては、各種基板の表面（カバー平板1501aの裏面側と対向する面）とカバー平板1501aの裏面との間に所定高さの距離寸法（本実施形態では、14.8mm）を有す

る空間が形成される状態となる。この状態において、周辺制御 I C 1 5 1 0 a の表面（品番や型式が印刷されている面）と F A N 取付凹部 1 5 0 1 a a の後面とには、上述した所定の距離寸法を有する隙間（本実施形態では、2. 3 mm）が形成される状態となる。

【0833】

カバー体 1 5 0 1 のカバー平板 1 5 0 1 a には、複数の円形状を有する通風孔 1 5 0 1 a z が F A N 取付凹部 1 5 0 1 a a の右側、右下側、左下側、及び左側にそれぞれ形成されている。F A N 取付凹部 1 5 0 1 a a に取り付けられる空冷ファン F A N の羽が回転すると、この回転によりカバー体 1 5 0 1 の内側空間の空気を周辺制御ユニット 1 5 0 0 の外部へ向かってはき出すことにより、周辺制御ユニット 1 5 0 0 の外部から空気を、これらの通風孔 1 5 0 1 a z を介して、取り込むことでカバー体 1 5 0 1 の内側空間（特に、周辺制御 I C 1 5 1 0 a）を空冷することができる。これらの通風孔 1 5 0 1 a z は、直径が 3 mm、左右方向のピッチ幅が 6. 5 mm、上下方向のピッチ幅が 6. 0 mm～6. 5 mm を有して形成されている。

【0834】

[6-2. ベース体]

カバー体 1 5 0 1 の開口を塞ぐベース体 1 5 0 2 は、ポリカーボネートにカーボンを含有了した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型され、その正面から見て、横長の長方形形状のベース平板 1 5 0 2 a の上辺、左辺、下辺、及び右辺にベース側壁 1 5 0 2 b ～1 5 0 2 e が前方（パチンコ機 1 の背面側）へ向かってそれぞれ突設されることにより開口を有するボックス形状に形成されている。ベース体 1 5 0 2 のベース側壁 1 5 0 2 b ～1 5 0 2 e により形成される開口の大きさは、カバー体 1 5 0 1 のカバー側壁 1 5 0 1 b ～1 5 0 1 e により形成される開口の大きさと比べると、一回り大きく形成されている。これにより、カバー体 1 5 0 1 にベース体 1 5 0 2 を被せることによりカバー体 1 5 0 1 の開口をベース体 1 5 0 2 で塞ぐ状態においては、ベース体 1 5 0 2 のベース側壁 1 5 0 2 b ～1 5 0 2 e の内側にカバー体 1 5 0 1 のカバー側壁 1 5 0 1 b ～1 5 0 1 e が嵌まると共に内接（面接触）する状態となる。

【0835】

ベース平板 1 5 0 2 a は、その正面から見て、下辺側に沿って、所定間隔をあけて、周辺制御基板 1 5 1 0 に備えるコネクタ C N 2 ～C N 7 と干渉しない位置に、これらのコネクタ C N 2 ～C N 7 に対して配線を接続するためのコネクタを挿入するときの力により周辺制御基板 1 5 1 0 が反って周辺制御基板 1 5 1 0 に形成される電気配線パターンが断線するのを防ぐ上下方向に細長い断線防止リブ部 1 5 0 2 a a 1 ～1 5 0 2 a a 3 がそれぞれ形成され、周辺制御基板 1 5 1 0 に備えるコネクタ C N 1 及び音量調整スイッチ 1 5 1 0 d と干渉しない位置に、コネクタ C N 1 に対して配線を接続するためのコネクタを挿入するときの力や音量調整スイッチ 1 5 1 0 d を操作するときの力により周辺制御基板 1 5 1 0 が反って周辺制御基板 1 5 1 0 に形成される電気配線パターンが断線するのを防ぐ左右方向に細長い断線防止リブ部 1 5 0 2 a a 4 が形成されている。

【0836】

ベース体 1 5 0 2 を正面から見て、左側のベース側壁 1 5 0 2 c のベース体 1 5 0 2 の開口側近傍には、外側へ突出する係合部 1 5 0 2 c a が形成されている。この係合部 1 5 0 2 c a には、カバー体 1 5 0 1 に形成される板状の案内部 1 5 0 1 c a, 1 5 0 1 c b と対応する位置に案内受部 1 5 0 2 c a a, 1 5 0 2 c a b と、カバー体 1 5 0 1 に形成されるヒンジ掛け部 1 5 0 1 c c, 1 5 0 1 c d と対応する位置にヒンジ受け部 1 5 0 2 c a c, 1 5 0 2 c a d と、がそれぞれ形成されている。ヒンジ受け部 1 5 0 2 c a c, 1 5 0 2 c a d は、U 字溝形状の袋部 1 5 0 2 c a e, 1 5 0 2 c a f が形成されている。

【0837】

案内受部 1 5 0 2 c a a, 1 5 0 2 c a b に、上述したカバー体 1 5 0 1 に形成される板状の案内部 1 5 0 1 c a, 1 5 0 1 c b を挿入すると共に、ヒンジ受け部 1 5 0 2 c a c, 1 5 0 2 c a d の U 字溝形状の袋部 1 5 0 2 c a e, 1 5 0 2 c a f に、上述したカ

カバー体1501に形成されるヒンジ掛け部1501cc, 1501cdのL字状の鉤部1501cca, 1501cdaを挿入する。そして、ヒンジ受け部1502cac, 1502cadのU字溝形状の袋部1502cae, 1502cafに、カバー体1501に形成されるヒンジ掛け部1501cc, 1501cdのL字状の鉤部1501cca, 1501cdaが当接した状態で回り込ませることによって、ヒンジ受け部1502cac, 1502cadのU字溝形状の袋部1502cae, 1502cafに、カバー体1501に形成されるヒンジ掛け部1501cc, 1501cdのL字状の鉤部1501cca, 1501cdaを引っ掛けて係合することができるようになっている。

【0838】

また、右側のベース側壁1502eの中央には、カバー体1501に形成されるカバー側封印部1501eaと対応する位置に外側へ突出するベース側封印部1502eaが形成されている。また右側のベース側壁1502eの上側及び下側には、周辺制御ユニット1500を遊技盤5に備える遊技パネル1100に取り付けるための貫通孔1502eb1, 1502eb2がそれぞれ形成されている。

【0839】

[6-3. 各種コネクタ]

カバー体1501の内部空間内に取り付けられる周辺制御基板1510は、CPU、RAM、VDP、音源、シリアルATAコントローラ(Advanced Technology Attachment、以下、「SATAコントローラ」と記載する。)、そして各種I/Oインターフェイス等が1つの半導体チップ上に集積される周辺制御IC1510aと、遊技演出の進行やデモンストレーション(遊技者待ち状態となつて行われるデモ演出)を制御することができる各種プログラムや演出の進行を規定する各種スケジュールデータを予め記憶する制御ROM1510bと、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aに記憶される各種の制御情報(周辺データ)が転送されて記憶することができるSDRAM(Synchronous Dynamic Random Access Memory)1510c1, 1510c2から構成されるSDRAM1510cと、音量を調整することができるスライド方式の音量調整スイッチ1510dと、図示しないリアルタイムクロックICに電源断時においても電源を供給することができるバックアップ電源1510eと、各種電源電圧を作成する図示しない電源作成回路と、各種コネクタCN1~CN7と、を備えている。

【0840】

周辺制御基板1510に備える制御ROM1510bは、128Mbitの記憶容量を有し、周辺制御基板1510に備えるSDRAM1510c1, 1510c2は、それぞれ2Gbitの記憶容量を有している。周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aは、62Gbitの記憶容量を有している。

【0841】

周辺制御基板1510の各種I/Oインターフェイスとしては、各種シリアルI/O、各種パラレルI/O等がある。各種シリアルI/Oとしては、SPI(Serial Peripheral Interface)通信、UART(Universal Asynchronous Receiver Transmitter)通信、及びI2C(Inter-Integrated Circuit)通信等である。

【0842】

本実施形態では、主制御基板1310からのコマンドを受信する通信方法としてUART通信を採用し(コネクタCN5を介して通信する。)、遊技盤5側に備える各種基板、扉枠側に備える各種基板に対して制御データを送信する通信方法としてSPI通信やI2C通信を採用している(コネクタCN3、コネクタCN6、及びコネクタCN7のうち、対応するコネクタを介して通信している)。

【0843】

本実施形態では、SPI通信やI2C通信を用いて、遊技盤5側に備える電氣的駆動源(例えば、下部可動演出ユニット3100に備える各種モータであり、コネクタCN6を

10

20

30

40

50

介して通信している。)や、扉枠3側に備える電氣的駆動源(例えば、演出操作ユニット300に備える操作リング駆動モータ342や操作ボタン昇降駆動モータ367等であり、コネクタCN3を介して通信している。)を駆動する駆動制御ICに対して駆動データを送信したり、遊技盤5側に備える複数のLED(コネクタCN7を介して通信している。)や扉枠3側に備える複数のLED(コネクタCN3を介して通信している。)に対してLED制御ICに対して発光データを送信したり、遊技盤5側に備える各種センサ(例えば、下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300に備える各種検知センサであり、コネクタCN6を介して通信している。)からの信号を検知データとして受信したり、扉枠3側に備える各種センサ(例えば、演出操作ユニット300に備える各種検知センサであり、コネクタCN3を介して通信している。)からの信号を検知データとして受信したりする。なお、本実施形態では、SPI通信による転送速度は、250kpbsに設定され、I2C通信による転送速度は、1kbpsに設定されている。

10

【0844】

各種パラレルI/Oとしては、GPIO(General Purpose Input/Output、汎用I/O)がある。本実施形態では、遊技盤5の周辺制御ユニット1500に備える空冷ファンFANの回転状態を伝える空冷ファンFANからの信号が(コネクタCN1を介して)GPIOに入力されたり、遊技盤5側に備える図示しない制御対象の動作や原点位置を確認する各種センサからの信号が(コネクタCN6を介して)GPIOに入力されたり、遊技盤5側に備える図示しない制御対象に対する制御信号をGPIOから(コネクタCN6を介して)出力したり、周辺制御IC1510aが動作している旨を報知するための周辺制御基板1510に備えるLEDML4に信号をGPIOから出力したりする。

20

【0845】

本実施形態では、例えば、コネクタCN1にはGPIOが割り当てられ、コネクタCN3にはSPI通信、及びI2C通信が割り当てられ(つまり、コネクタCN3は、SPI通信、及びI2C通信が併存するコネクタとして割り当てられ)、コネクタCN5にはUART通信が割り当てられ、コネクタCN6にはSPI通信、及びGPIOが割り当てられ(つまり、コネクタCN6は、SPI通信、及びGPIOが併存するコネクタとして割り当てられ)、コネクタCN7にはSPI通信が割り当てられている。

30

【0846】

周辺制御IC1510aのSATAコントローラは、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aとSATA規格に準拠する通信を確立することができ、2Gbpsという高速な転送速度(3Gbpsまで対応。)を実現している。周辺制御IC1510aのSATAコントローラは、周辺制御IC1510aのCPUの指示により、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aからの各種の制御情報(周辺データ)を、周辺制御IC1510aのRAMに高速に転送したり、SDRAM1510c1、1510c2に高速に転送したりすることができるようになっている。

【0847】

SDRAM1510c1、1510c2は、DDR3 SDRAM(Double Data Rate3 Synchronous Dynamic Random Access Memory)であり、高速なデータ通信速度を実現することができるものである。SDRAM1510c1、1510c2は、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aからの各種の制御情報(周辺データ)が周辺制御IC1510aのSATAコントローラにより高速に転送される。

40

【0848】

周辺制御基板1510は、さらに、周辺データROM基板1520と基板間接続するための特殊コネクタSCN1と、液晶出力基板1530と基板間接続するための特殊コネクタSCN2と、を備えている。周辺データROM基板1520は、周辺制御基板1510

50

と基板間接続するための特殊コネクタSCN3を備えている。液晶出力基板1530は、周辺制御基板1510と基板間接続するための特殊コネクタSCN4を備えている。

【0849】

周辺制御基板1510は、演出表示装置等の表示装置に描画する画像の描画データを複数種類の映像信号の方式で特殊コネクタSNC2から出力する。この複数種類の映像信号の方式としては、例えば、RGB方式、LVDS方式、MIPI (Mobile Industry Processor Interface) 方式、eDP (Embedded Display Port) 方式及びクロックレス方式等の複数種類の方式があり、本実施形態では、RGB方式を1系統、LVDS方式を2系統（第1のLVDS方式、第2のLVDS方式）、及びMIPI方式という4つの方式（合計4系統）が採用されている。また、本実施形態では、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式として、2つのLVDS方式の系統のうち、一方のLVDS方式の系統（例えば、第1のLVDS方式の系統）が採用されている。なお、MIPI方式に代えて例えばeDP方式を採用し、RGB方式を1系統、LVDS方式を2系統（第1のLVDS方式、第2のLVDS方式）、及びeDP方式を1系統とする周辺制御基板1510を作成することもできる。

【0850】

また、周辺制御基板1510は、さらに、制御ROM1510bの近傍にLEDML1と、SDRAM1510cの近傍にLEDML2と、特殊コネクタSCN1の近傍にLEDML3と、特殊コネクタSCN2の近傍にLEDML4と、を備えている。周辺制御基板1510は、後述するが、基板ユニット620の電源基板630からの各種電圧（直流+37V、直流+12V、及び直流+5V）が直接供給されている。LEDML1は、直流+5Vが供給されている状態を確認（モニター）するものであり、直流+5Vが供給されている状態において点灯状態が維持される。LEDML2は、直流+12Vが供給されている状態を確認（モニター）するものであり、直流+12Vが供給されている状態において点灯状態が維持される。LEDML3は、直流+37Vが供給されている状態を確認（モニター）するものであり、直流+37Vが供給されている状態において点灯状態が維持される。LEDML4は、周辺制御IC1510aの動作を確認（モニター）するものであり、周辺制御IC1510aが動作している状態において点灯状態が維持される。

【0851】

周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板がカバー平板1501aの裏面側の所定位置に取り付けられて固定されると、上述したように、各種基板の表面（カバー平板1501aの裏面側と対向する面）とカバー平板1501aの裏面との間に所定高さの距離寸法（本実施形態では、14.8mm）を有する空間が形成される状態となる。このように形成される空間内を、周辺制御基板1510の表面に備えるLEDML1～LEDML4が点灯することによって、明るく照らすことができるようになっている。

【0852】

周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1、SCN2、周辺データROM基板1520に備える特殊コネクタSCN3、及び液晶出力基板1530に備える特殊コネクタSCN4は、フローティング機構を備えている点で、周辺制御基板1510に備えるコネクタCN1～CN7、及び液晶出力基板1530に備えるコネクタCN8～CN10と構造が全くことになっている。これらのコネクタCN1～CN10は、それぞれソケットであり、周辺制御基板1510及び液晶出力基板1530に対して垂直方向に、対応するコネクタのプラグを挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合する。コネクタCN1～CN10のソケットは、この嵌合する際に、周辺制御基板1510及び液晶出力基板1530を正面から見てそれぞれ上下方向へ移動する量が全くない構造となっている。

【0853】

周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1、SCN2は、それぞれプラグであり、周辺データROM基板1520に備える特殊コネクタSCN3、及び液晶出力基板

1 5 3 0に備える特殊コネクタS C N 4は、それぞれソケットである。

【0 8 5 4】

周辺データROM基板1 5 2 0に備える特殊コネクタS C N 3のソケットを、周辺制御基板1 5 1 0に備える特殊コネクタS C N 1のプラグに挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合する。周辺データROM基板1 5 2 0に備える特殊コネクタS C N 3のソケットは、この嵌合する際に、周辺データROM基板1 5 2 0（周辺制御基板1 5 1 0）を正面から見てソケットが前後方向（パチンコ機1の背面と正面との方向）へ向かって所定距離範囲を動くことによって押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することができるというフローティング機構が設けられている構造となっている。なお、周辺データROM基板1 5 2 0に備える特殊コネクタS C N 3のソケットは、周辺データROM基板1 5 2 0がカバー体1 5 0 1のカバー平板1 5 0 1 aの裏面側の所定位置に取り付けられて固定される状態において、周辺データROM基板1 5 2 0（周辺制御基板1 5 1 0）を正面から見て上述した所定距離範囲のうち、最大限動いたとしても、特殊コネクタS C N 3のソケットの正面（上面）がカバー体1 5 0 1のカバー平板1 5 0 1 aの裏面に接触しないように、特殊コネクタS C N 3のソケットの正面（上面）と、カバー体1 5 0 1のカバー平板1 5 0 1 aの裏面と、の間にすき間が形成されている。

10

【0 8 5 5】

液晶出力基板1 5 3 0に備える特殊コネクタS C N 4のソケットを、周辺制御基板1 5 1 0に備える特殊コネクタS C N 2のプラグに挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合する。液晶出力基板1 5 3 0に備える特殊コネクタS C N 4のソケットは、この嵌合する際に、液晶出力基板1 5 3 0（周辺制御基板1 5 1 0）を正面から見てソケットが前後方向（パチンコ機1の背面と正面との方向）へ向かって所定距離範囲を可動することによって押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することができるというフローティング機構が設けられている構造となっている。なお、液晶出力基板1 5 3 0に備える特殊コネクタS C N 4のソケットは、液晶出力基板1 5 3 0がカバー体1 5 0 1のカバー平板1 5 0 1 aの裏面側の所定位置に取り付けられて固定される状態において、液晶出力基板1 5 3 0（周辺制御基板1 5 1 0）を正面から見て上述した所定距離範囲のうち、最大限動いたとしても、特殊コネクタS C N 4のソケットの正面（上面）がカバー体1 5 0 1のカバー平板1 5 0 1 aの裏面に接触しないように、特殊コネクタS C N 4のソケットの正面（上面）と、カバー体1 5 0 1のカバー平板1 5 0 1 aの裏面と、の間にすき間が形成されている。

20

30

【0 8 5 6】

ここで、周辺データROM基板1 5 2 0に特殊コネクタS C N 3、液晶出力基板1 5 3 0に特殊コネクタS C N 4を採用した理由について簡単に説明する。周辺データROM基板1 5 2 0には、周辺制御基板1 5 1 0の制御対象となっている各種の制御情報（周辺データ）を記憶することができる周辺データROM 1 5 2 0 aを備えている。各種の制御情報（周辺データ）としては、演出表示装置1 6 0 0にさまざまな演出画像を描画するための背景画像、キャラクタ画像、図柄画像等の画像データ、扉枠3や遊技盤5に備える各種装飾基板に複数実装される各種LED等の発光態様（点灯、階調、点滅、消灯等）を規定する発光データ、音楽、音声、警告音、報知音等の音データ、扉枠3や遊技盤5に備える各種可動演出体を駆動制御するための駆動データ等を挙げることができる。

40

【0 8 5 7】

周辺データROM 1 5 2 0 aは、NAND型フラッシュ（不揮発性）メモリであり、NOR型フラッシュ（不揮発性）メモリと比べて安価であり、大容量であり、そして各種データの書き込みを高速に行うことができる。周辺データROM 1 5 2 0 aは、動作電圧が低く、消費電力を抑制することができると共に、SATA規格に準拠する通信による高速な転送速度を実現することができる。

【0 8 5 8】

このように、周辺データROM 1 5 2 0 aとしてNAND型フラッシュ（不揮発性）メモリを採用することによって、コストダウンを実現すると共に、消費電力の抑制に寄与し

50

、記憶した各種データを高速な転送速度により読み出すことができる。ところが、周辺データROM1520aは、その動作電圧が低いことにより消費電力を抑制することができるものの、動作電圧が低いことによってノイズの影響を受けやすい。また周辺データROM基板1520から、周辺データROM1520aに記憶される各種データを周辺制御基板1510に対して、正確にかつ確実に伝送する必要がある。そこで、本実施形態では、周辺データROM基板1520と周辺制御基板1510との基板間を、配線（ハーネス）を介して、電氣的に接続するという構成を採用せず、周辺データROM基板1520と周辺制御基板1510とを基板間コネクタにより電氣的に接続するという構成を採用することで基板間伝送路に対して侵入するノイズの影響を低減している。

【0859】

カバー体1501の内部空間内に各種基板の取り付け手順については後述するが、周辺データROM基板1520は、自身に備える特殊コネクタSCN3のソケットを、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1のプラグに挿入して押し込んだ後に、周辺制御基板1510と共に、周辺データROM基板1520及び液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に固定する必要があるため、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタSCN3のソケットを採用することにより、この周辺制御基板1510と共に、周辺データROM基板1520をカバー平板1501aの裏面側に固定する際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板1510と周辺データROM基板1520との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【0860】

また、カバー体1501は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、設計寸法距離公差内であるものの、成型後にカバー体1501のカバー平板1501aが反る場合がある。このような場合であっても、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタSCN3のソケットを採用することにより、周辺制御基板1510と共に、周辺データROM基板1520を、反ったカバー平板1501aの裏面側に固定する際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板1510と周辺データROM基板1520との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【0861】

液晶出力基板1530は、周辺制御基板1510から伝送される演出表示装置1600に描画する画像の描画データをコネクタCN10から出力することにより、演出表示装置1600に演出の進行（例えば、遊技者に対して通常状態と比べて有利な大当り遊技状態が発生する旨を伝える画像、大当り遊技状態が発生しない旨を伝える画像、大当り遊技状態が発生しないものの、通常状態と比べて大当り遊技状態が発生する状態へ近づいている旨を伝える画像等）を画像として描画する重要な基板である。このため、周辺制御基板1510からの演出表示装置1600に描画する画像の描画データを液晶出力基板1530に対して、正確にかつ確実に伝送する必要がある。そこで、本実施形態では、液晶出力基板1530と周辺制御基板1510との基板間を、配線（ハーネス）を介して、電氣的に接続するという構成を採用せず、液晶出力基板1530と周辺制御基板1510とを基板間コネクタにより電氣的に接続するという構成を採用することで基板間伝送路に対して侵入するノイズの影響を低減している。

【0862】

カバー体1501の内部空間内に各種基板の取り付け手順については後述するが、液晶出力基板1530は、自身に備える特殊コネクタSCN4のソケットを、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2のプラグに挿入して押し込んだ後に、周辺制御基板1510と共に、周辺データROM基板1520及び液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に固定する必要があるため、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタSCN4のソケットを採用することにより、この周辺制御基板1510と共に、液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に固定する押し込む際に生

ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板 1510 と液晶出力基板 1530 との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【0863】

また、カバー体 1501 は、上述したように、ポリカーボネートにカーボン含有した導電性の樹脂製であるため、設計寸法距離公差内であるものの、成型後にカバー体 1501 のカバー平板 1501a が反る場合がある。このような場合であっても、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタ SCN4 のソケットを採用することにより、周辺制御基板 1510 と共に、液晶出力基板 1530 を、反ったカバー平板 1501a の裏面側に固定する際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板 1510 と液晶出力基板 1530 との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【0864】

なお、周辺制御基板 1510、周辺データ ROM 基板 1520、及び液晶出力基板 1530 がカバー平板 1501a の裏面側に固定されると、上述したように、周辺制御基板 1510 の裏面と、周辺データ ROM 基板 1520 の裏面と、液晶出力基板 1530 の裏面と、が同一の平面上に配置されるようになっているため、周辺制御基板 1510 に表面に対して周辺データ ROM 基板 1520 や液晶出力基板 1530 を配置するという立体配置を行う場合と比べると、周辺制御ユニット 1500 の前後方向（つまり奥行き方向）の距離寸法を小さくすることができるため、例えば、遊技盤 5 に大型の可動演出ユニット（可動演出体を作動することができる電氣的駆動源や駆動機構、及び原点位置や作動位置を検出するための各種センサー）を配置するための奥行き方向の距離寸法の確保に寄与することができる。

【0865】

[6-4. 周辺制御ユニットの組み立て方法]

ここで、周辺制御ユニット 1500 の組み立て方法について説明する。まず、周辺データ ROM 基板 1520 に備える特殊コネクタ SCN3 のソケットを、周辺制御基板 1510 に備える特殊コネクタ SCN1 のプラグに挿入して押し込む。続いて、液晶出力基板 1530 に備える特殊コネクタ SCN4 のソケットを、周辺制御基板 1510 に備える特殊コネクタ SCN2 のプラグに挿入して押し込む。

【0866】

続いて、周辺制御基板 1510、周辺データ ROM 基板 1520 及び液晶出力基板 1530 をカバー平板 1501a の裏面側に取り付けるために、周辺データ ROM 基板 1520 に形成される貫通孔 1520r1, 1520r3 を、カバー平板 1501a の裏面側に形成される取付ボス突出部 1501ai1, 1501ai2 に挿入すると共に、液晶出力基板 1530 に形成される貫通孔 1530r2, 1530r4 を、カバー平板 1501a の裏面側に形成される取付ボス突出部 1501an1, 1501an2 に挿入する。これにより、周辺制御基板 1510 に形成される貫通孔 1510r1~1510r4 は、カバー平板 1501a の裏面側に形成される取付ボス孔 1501ag1~1501ag4 と対応する配置となり、周辺データ ROM 基板 1520 に形成される貫通孔 1520r2, 1520r4 は、カバー平板 1501a の裏面側に形成される取付ボス孔 1501ah1, 1501ah2 と対応する配置となり、そして液晶出力基板 1530 に形成される貫通孔 1530r1, 1530r3 は、カバー平板 1501a の裏面側に形成される取付ボス孔 1501am1, 1501am2 と対応する配置となる。

【0867】

続いて、周辺データ ROM 基板 1520 に形成される貫通孔 1520r2, 1520r4 に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板 1501a の裏面側に形成される取付ボス孔 1501ah1, 1501ah2 へ向かってねじ込むことにより周辺データ ROM 基板 1520 をカバー平板 1501a の裏面側に固定し、液晶出力基板 1530 に形成される貫通孔 1530r1, 1530r3 に図示しない金属製のナベねじを挿入してカ

カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501am1, 1501am2へ向かってねじ込むことにより液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に固定する。

【0868】

続いて、周辺制御基板1510に形成される貫通孔1510r1~1510r4を、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ag1~1501ag4に合わせるように配置し、貫通孔1510r1~1510r4に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付ボス孔1501ag1~1501ag4へ向かってねじ込むことにより周辺制御基板1510をカバー平板1501aの裏面側に固定する。このように、周辺データROM基板1520、液晶出力基板1530、及び周辺制御基板1510のうち、周辺制御基板1510を最後にカバー平板1501aの裏面側に固定するようになっている。

10

【0869】

周辺データROM基板1520は、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス突出部1501ai1, 1501ai2に挿入されことにより上下左右方向の移動が拘束されると共に、液晶出力基板1530は、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス突出部1501an1, 1501an2に挿入されることにより上下左右方向の移動が拘束されるのに対して、周辺制御基板1510には、上下左右方向を拘束するための取付ボス突出部がカバー平板1501aの裏面側に形成されていない。これは、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530をカバー平板1501aの裏面側に固定することにより上下左右方向を拘束して、このような拘束による寸法誤差を、周辺制御基板1510をカバー平板1501aの裏面側に固定する際に、周辺制御基板1510に形成される貫通孔1510r1~1510r4と、カバー平板1501aの裏面側に形成される取付ボス孔1501ag1~1501ag4と、におけるそれぞれの寸法公差により吸収することができるようになっている。

20

【0870】

続いて、カバー平板1501aの裏面側に周辺データROM基板1520、液晶出力基板1530、及び周辺制御基板1510が固定された状態において、カバー体1501に形成される板状の案内部1501ca, 1501cbを、ベース体1502の係合部1502caに形成される案内受部1502caa, 1502cabに挿入すると共に、カバー体1501に形成されるヒンジ掛け部1501cc, 1501cdのL字状の鉤部1501cca, 1501cdaを、ベース体1502の係合部1502caに形成されるヒンジ受け部1502cac, 1502cadのU字溝形状の袋部1502cae, 1502cafに挿入する。

30

【0871】

続いて、ヒンジ受け部1502cac, 1502cadのU字溝形状の袋部1502cae, 1502cafに、カバー体1501に形成されるヒンジ掛け部1501cc, 1501cdのL字状の鉤部1501cca, 1501cdaが当接した状態でベース体1502によりカバー体1501の開口側を覆うように回り込ませてそのままベース体1502をカバー体1501に被せた状態において、カバー体1501に形成されるカバー側封印部1501eaに図示しない金属製のアンカーリベットが挿入された金属製ワンウェイネジを挿入してベース体1502に形成されるベース側封印部1502eaへ向かってねじ込む。金属製ワンウェイネジがねじ込まれることにより金属製アンカーリベットの先端面がベース側封印部1502eaにおいて外部へ向かって広がることによって、カバー体1501に形成されるカバー側封印部1501eaと、ベース体1502に形成されるベース側封印部1502eaと、が封印される状態となる。

40

【0872】

このような封印された状態においては、ベース体1502のベース側壁1502b~1502eの内側にカバー体1501のカバー側壁1501b~1501eが嵌まると共に内接（面接触）する状態となる。これにより、カバー体1501、及びベース体1502

50

は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、カバー体1501、及びベース体1502が導通する状態となる。なお、このような封印された状態を解除する場合には、カバー体1501に形成されるカバー側封印部1501eaを工具により破壊しなければならぬ構造となっている。したがって、開閉の痕跡を見ることで、カバー体1501とベース体1502とから構成される周辺制御基板ボックス1505の不正な開閉を発見することができ、周辺制御基板ボックス1505への不正行為に対する抑止力が高められている。

【0873】

続いて、カバー体1501のカバー平板1501aに形成されるFAN取付凹部1501aaに空冷ファンFANを押し込み、空冷ファンFANからの複数の配線をカバー体1501のカバー平板1501aに形成される配線引出凹部1501abから引き出し、取付孔1501aac1, aac2にそれぞれカバー平板1501aの正面から後方へ向かって、図示しない金属製の座付きナベねじ（ナベ頭と平ワッシャーとを一体とした形状を有するねじ）をねじ込む。

【0874】

続いて、液晶出力基板1530のコネクタCN10に対して、カバー体1501のカバー平板1501aに形成される配線引出開口部1501aeを介して、演出表示装置1600への複数の配線（ハーネス）を接続するためのコネクタを挿入して取り付けて、カバー体1501のカバー平板1501aに形成される取付凹部1501afに配線カバー体1503を嵌め合わせる。配線カバー体1503に形成される貫通孔1503b1, 1503b2に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付孔1501afb1, 1501afb2にそれぞれ配線カバー体1503の正面から後方へ向かってねじ込むことにより、配線カバー体1503を取付凹部1501afに固定する。これにより、複数の配線は、配線カバー体1503によりカバーされて触れることができない。

【0875】

このように組み立てられる周辺制御ユニット1500を遊技盤5に備える遊技パネル1100に取り付ける場合には、周辺制御ユニット1500を正面から見て、周辺制御ユニット1500の左辺側（周辺制御ユニット1500のベース体1502に形成される係合部1502ca側）を遊技パネル1100に設けられる図示しない装着溝に挿入して周辺制御ユニット1500のベース体1502に形成される貫通孔1502eb1, 1502eb2に図示しない金属製のナベねじを挿入して遊技パネル1100に設けられる図示しない取付孔へ向かってねじ込むことにより固定する。

【0876】

なお、上述した組み立て方法のうち、カバー体1501の内部空間内に各種基板の取り付け手順においては、例えば、まず周辺データROM基板1520を周辺制御基板1510のカバー平板1501aの裏面側における上述した所定位置（周辺データROM基板1520は、カバー体1501を背面から見て、カバー体1501の右上側に配置されている。）に固定すると共に、液晶出力基板1530を周辺制御基板1510のカバー平板1501aの裏面側における上述した所定位置（液晶出力基板1530とは、カバー体1501を背面から見て、カバー体1501の右下側に配置されている。）に固定した後に、周辺データROM基板1520に備える特殊コネクタSCN3のソケットを、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1のプラグに挿入して押し込むと共に、液晶出力基板1530に備える特殊コネクタSCN4のソケットを、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2のプラグに挿入して押し込み、周辺制御基板1510を上述した所定位置（周辺制御基板1510は、カバー体1501を背面から見て、カバー体1501の左側に詰めて配置されている。）に固定することもできる。このような各種基板の取り付け手順においても、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタSCN3, SCN4のソケットを採用することにより、この押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺データROM基板1520と周辺制御基板1510との基板間における伝送路を確

10

20

30

40

50

実にそれぞれ形成することができることができると共に、液晶出力基板1530と周辺制御基板1510との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【0877】

ところで、パチンコ機に装着される遊技盤には、遊技仕様が異なる複数種類のものが存在する。本実施形態では、カバー体1501のカバー平板1501aの裏面側に、周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板を3つに分割してそれぞれ取り付けることができるように構成すると共に、周辺制御基板1510はパチンコ機に装着される遊技盤の遊技仕様に依存されない共通に利用することができる基板とし、周辺データROM基板1520は周辺データROM1520aに遊技盤の遊技仕様ごとに対応する周辺データが記憶されることで遊技盤の遊技仕様に依存される基板とし、液晶出力基板1530は演出表示装置1600に入力される映像信号の方式に依存される基板としている。

10

【0878】

これにより、周辺制御基板1510は、遊技盤の遊技仕様に依存されない基板であって、かつ、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式に依存されない基板であり、共通化された基板となっているため、再利用（使い回し）することができる。また、遊技盤の遊技仕様ごとに対応する周辺データが記憶される周辺データROM1520aを備える周辺データROM基板1520と周辺制御基板1510とが上述した基板間コネクタにより電氣的に接続されるようになっているため、遊技盤の遊技仕様に合わせて、周辺データROM基板1520を容易に交換することができる。

20

【0879】

演出表示装置等の表示装置に入力される映像信号の方式には、例えば、上述したように、RGB方式、LVDS方式、MIP方式、eDP方式及びクロックレス方式等の複数種類の方式がある。これら複数種類の方式と対応する液晶出力基板1530と周辺制御基板1510とが上述した基板間コネクタにより電氣的に接続されるようになっている。つまり、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式に合わせて、液晶出力基板1530を容易に交換することができる。本実施形態では、上述したように、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式として、2つのLVDS方式の系統のうち、一方のLVDS方式の系統（例えば、第1のLVDS方式の系統）が採用されているため、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式（LVDS方式）に合わせた液晶出力基板1530が周辺制御基板1510と上述した基板間コネクタにより電氣的に接続されている。

30

【0880】

また、本実施形態では、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503は、すべてポリカーボネートにカーボンを含有了導電性の樹脂製として構成され、かつ、カバー体1501（カバー平板1501a）の裏面側に周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板が金属製のナベねじによりそれぞれ固定されると、これらのグラウンド（GND）に接地されて同一のグラウンド（GND）となるように構成されているため、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503から侵入したノイズを各種基板のグラウンド（GND）へ流し、ノイズを除去することができるようになっている。これにより、各種基板に、このようなノイズを除去する専用のフィルタをそれぞれ備える必要がなく、各種基板のコストダウンに寄与することができる。

40

【0881】

ここで、カバー体1501のカバー平板1501aに形成される複数の円形状を有する通風孔1501azの配置について説明する。これらの複数の円形状を有する通風孔1501azは、上述したように、カバー体1501の内側空間を空冷することができると共に、不正の有無を確認することができる機能も有している。

【0882】

具体的には、周辺制御ユニット1500が上述したように組み立てると、図124に示

50

すように、FAN取付凹部1501aaの右側に形成される複数の円形状を有する通風孔1501azは、周辺制御基板1510に備える制御ROM1510bの表面に印刷されている品番や型式（又は管理番号）と、制御ROM1510bのICピンの状態と、を視認することができるように、つまり多方向の角度から制御ROM1510bの表面とICピンの状態とを確認することができるように、制御ROM1510bの形状より大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、制御ROM1510bの改変を、複数の円形状を有する通風孔1501azを介して、確認することができる。また、制御ROM1510bの近傍に配置されるLEDML1は、基板ユニット620の電源基板630からの直流+5Vが供給されている状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、直流+5Vが供給されている状態を確認（モニター）する機能を有しているものの、制御ROM1510bを明るく照らすというスポットライトとしての機能も更に有することによって、制御ROM1510bの表面とICピンの状態との視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【0883】

また、FAN取付凹部1501aaの左側に形成される複数の円形状を有する通風孔1501azは、周辺制御基板1510と周辺データROM基板1520との基板間コネクタの接続状態を確認することができるように、基板間コネクタの形状（周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1と周辺データROM基板1520に特殊コネクタSCN3とにより構成される形状）より大きな領域であって、さらに、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aの表面に印刷されている品番や型式（又は管理番号）と、周辺データROM1520aのICピンの状態と、を視認することができるように、つまり多方向の角度から周辺データROM1520aの表面とICピンの状態とをほぼ確認することができる大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1と周辺データROM基板1520に特殊コネクタSCN3とによる基板間コネクタの改変を、複数の円形状を有する通風孔1501azを介して、確認することができる。また、特殊コネクタSCN1の近傍に配置されるLEDML3は、基板ユニット620の電源基板630からの直流+3.7Vが供給されている状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、直流+3.7Vが供給されている状態を確認（モニター）する機能を有しているものの、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1と周辺データROM基板1520に特殊コネクタSCN3とによる基板間コネクタを明るく照らすというスポットライトとしての機能も更に有することによって、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1と周辺データROM基板1520に特殊コネクタSCN3とによる基板間コネクタの視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【0884】

また、FAN取付凹部1501aaの左下側に形成される複数の円形状を有する通風孔1501azは、周辺制御基板1510と液晶出力基板1530との基板間コネクタの接続状態を確認することができるように、基板間コネクタの形状（周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2と液晶出力基板1530に特殊コネクタSCN4とにより構成される形状）より大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2と液晶出力基板1530に特殊コネクタSCN4とによる基板間コネクタの改変を、複数の円形状を有する通風孔1501azを介して、確認することができる。また、特殊コネクタSCN2の近傍に配置されるLEDML4は、周辺制御IC1510aが動作している状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、周辺制御IC1510aの動作を確認（モニター）する機能を有しているものの、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2と液晶出力基板1530に特殊コネクタSCN4とによる基板間コネクタを明るく照らすというスポットライトとしての機能を有することによって、周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2と液晶出力基板1530に特殊コネクタSCN4とによる基板間コネクタの視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【0885】

また、FAN取付凹部1501aaの右下側に形成される複数の円形状を有する通風孔1501azは、周辺制御基板1510に備えるSDRAM1510c1, 1510c2の表面に印刷されている品番や型式と、SDRAM1510c1, 1510c2のICピンの状態と、を視認することができるように、つまり多方向の角度からSDRAM1510c1, 1510c2の表面とICピンの状態とを確認することができるように、SDRAM1510c1, 1510c2の形状より大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、SDRAM1510c1, 1510c2の改変を、複数の円形状を有する通風孔1501azを介して、確認することができる。また、SDRAM1510c1, 1510c2から構成されるSDRAM1510cの近傍に配置されるLEDML2は、基板ユニット620の電源基板630からの直流+12Vが供給されている状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、直流+12Vが供給されている状態を確認（モニター）する機能を有しているものの、SDRAM1510cを明るく照らすというスポットライトとしての機能も更に有することによって、SDRAM1510c（つまり、SDRAM1510c1, 1510c2）の表面とICピンの状態との視認性の向上に寄与することができるようになっている。

10

【0886】

また、空冷ファンFANの羽部を構成する複数のブレードのうち、ブレードとブレードとのすき間（具体的には、検査人が空冷ファンFANの羽部を回転させることによりブレードとブレードとのすき間）から周辺制御基板1510に備える周辺制御IC1510aの品番を確認することができる。これにより、周辺制御IC1510aの周囲に不正基板が配置されていないかを、複数の円形状を有する通風孔1501azを介して、確認することができる。

20

【0887】

なお、本実施形態では、周辺制御基板1510に備えるLEDML1～LEDML4として、面実装型であって角度が120度程度というワイドなものであり、指向性の弱いタイプのものが採用されているため、照明としての用途にも適している。周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板がカバー平板1501aの裏面側の所定位置に取り付けられて固定されると、上述したように、各種基板の表面（カバー平板1501aの裏面側と対向する面）とカバー平板1501aの裏面との間に所定高さの距離寸法（本実施形態では、14.8mm）を有する空間が形成される状態となる。照明としての用途にも適している周辺制御基板1510の表面に備えるLEDML1～LEDML4が点灯することによって、このように形成される空間内を明るく照らすことができる。

30

【0888】

また、周辺制御基板1510に備えるLEDML1～LEDML4の発光面とそれぞれ対向する、カバー体1501のカバー平板1501aの裏面の領域及びその周囲に対しては、LEDML1～LEDML4が発した光を反射させて再び周辺制御基板1510へ向かわせる図示しない反射部がそれぞれ形成されている。これらの図示しない反射部としては、白色などの明るい色の着色塗料のほかに光沢を有する着色塗料であってもよいし、光沢を有する金属製シートを貼り付けてもよい。

40

【0889】

また、周辺制御ユニット1500が遊技盤5の近傍には、図4に示したように、遊技盤5の上方に球タンク552やタンクレール553が配置され、遊技盤5の側方に払出ユニット560が配置されるため、これらにより構成される球経路において遊技球が互いにこすれ合って帯電して静電放電することでノイズ源となる。このため、球経路が形成される遊技盤5の近傍は、遊技球からの静電放電によるノイズの影響を受ける環境が存在する。またパチンコ機1は、遊技ホールの島設備に背向かいで列設されている。このように、遊技盤5の周囲はノイズの影響を極めて受け易い環境下にある。そこで、本実施形態においては、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503を、上述したよ

50

うに、ポリカーボネートにカーボンを含む導電性の樹脂製とすると共に、周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530と同一のグラウンド（GND）に接地する構成を採用した。これにより、遊技盤5の遊技パネル1100の後側に取り付けられる周辺制御ユニット1500のカバー体1501、及びベース体1502等を介して侵入するノイズを、周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板のグラウンド（GND）へ流し、ノイズを除去することができる。

【0890】

因みに、従来より、図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データが記憶されるROM、種々の画像を表示する表示装置を制御するCPU等が実装される演出制御基板等を備える遊技機が提案されている（例えば、特開2016-116667号公報（図2））。ところで、表示装置に入力される映像信号の方式には複数種類のものがある。このため、この文献に記載される遊技機においては、表示装置に入力される映像信号に合わせて演出制御基板を改変して製造する必要がある、演出制御基板のコストを抑制することが困難であった。

【0891】

[7. 制御構成]

次に、パチンコ機1の各種制御を行う制御構成について、図125を参照して説明する。図125は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。パチンコ機1の主な制御構成は、図示するように、遊技盤5に取付けられる主制御基板1310及び周辺制御基板1510と、本体枠4に取付けられる払出制御基板633と、から構成されており、それぞれの制御が分担されている。主制御基板1310は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板1510は、主制御基板1310からの各種コマンドに基づいて演出の進行を制御する。払出制御基板633は、遊技球Bの払出し等を制御する払出制御部633aと、ハンドル182の回転操作による遊技球Bの発射を制御する発射制御部633bと、を備えている。

【0892】

[7-1. 主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板1310は、詳細な図示は省略するが、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MPU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と、主制御MPUに内蔵されているRAMに記憶された情報を完全に消去するためのRAMクリアスイッチと、を備えている。主制御MPUは、その内蔵されたROMやRAM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。

【0893】

主制御基板1310の主制御MPUは、第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを検出する第一始動口センサ3002、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bを検出する第二始動口センサ2511、一般入賞口2001aに受入れられた遊技球Bを検出する一般入賞口センサ3001a、一般入賞口2001b～2001dに受入れられた遊技球Bを検出する一般入賞口センサ3001b、ゲート部2003を通過した遊技球Bを検知するゲートセンサ2301、第一大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する第一カウントセンサ2512、第一大入賞口2005に受入れられて振分部材によって特定領域に振り分けられた遊技球Bを検知する特定領域センサ2512a、第二大入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する第二カウントセンサ2513、及び遊技領域5a内における不正な磁気を検知する磁気センサ3003、等からの検出信号がそれぞれ主制御入力回路を介して主制御I/Oポートに入力される。

【0894】

主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、主制御I/Oポートから主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、始動口ソレノイド2514、第一アタッカソレノイド2515、第二アタッカソレノイド2516、及び振分ソレノイド2111に駆動信号を出力したり、主制御I/Oポートから機能表示ユニット1400の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。

【0895】

なお、本実施形態において、貯留球演出ユニット3400に一般入賞口センサ2001a、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2511、ゲートセンサ2301、第一カウントセンサ2512、特定領域センサ2512a、及び第二カウントセンサ2513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、裏ユニット3000に設けられる一般入賞口センサ3001b（一般入賞口センサ3001bは、上述したように、表ユニット2000の一般入賞口2001b～2001dに受入れられた遊技球Bを検知することができるものである。）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Bが、第一始動口2002や第二始動口2004に頻繁に入球すると共に、ゲート部2003を頻繁に通過し、また貯留球演出ユニット3400に頻繁に受入れられるため、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2511、ゲートセンサ2301、及び一般入賞口センサ3001aによる遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2511、ゲートセンサ2301、及び一般入賞口センサ3001aには、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。

【0896】

また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当たり」遊技、等）が発生すると、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が開放されて遊技球Bが頻繁に入球するため、第一カウントセンサ2512及び第二カウントセンサ2513による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、第一カウントセンサ2512及び第二カウントセンサ2513にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、特定領域センサ2512aも大当たり遊技の発生に関わる重要（遊技者の利益に直結する）なセンサであるため、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、表ユニット2000の一般入賞口2001b～2001dは、遊技球Bの入球を1つの一般入賞口センサ3001bを用いて検出されるように構成されているものの、遊技球Bが表ユニット2000の一般入賞口2001b～2001dに頻繁に入球するものでないため、一般入賞口センサ3001b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3001b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。

【0897】

また、主制御MPU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633に送信したり、この払出制御基板633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MPU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ポートから周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aに送信したりする。なお、主制御MPUは、払出制御基板633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IC1510aに送信する。

【0898】

主制御基板1310には、基板ユニット620の電源基板630からの各種電圧（直流+37V、直流+12V、及び直流+5V）が払出制御基板633を介して供給されている。この主制御基板1310に各種電圧を供給する電源基板630は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板1310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MPUは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報をRAMに記

憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板 1 3 1 0 の R A M クリアスイッチが操作されると、R A M から完全に消去（クリア）される。この R A M クリアスイッチの操作信号（検出信号）は、払出制御基板 6 3 3 にも出力される。

【0899】

また、主制御基板 1 3 1 0 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 6 3 0 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。この停電予告信号は、主制御 M P U の主制御 I / O ポートに入力されるほかに、払出制御基板 6 3 3 等にも出力されている。

【0900】

[7-2. 払出制御基板]

遊技球 B の払出し等を制御する払出制御基板 6 3 3 は、払出しに関する各種制御を行う払出制御部 6 3 3 a と、発射ソレノイド 5 4 2 による発射制御を行うと共に、球送給ソレノイド 1 4 5 による球送給制御を行う発射制御部 6 3 3 b と、パチンコ機 1 の状態を表示するエラー L E D 表示器と、エラー L E D 表示器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と、を備えている。

【0901】

[7-2-1. 払出制御部]

払出制御基板 6 3 3 における払出しに関する各種制御を行う払出制御部 6 3 3 a は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M や一時的にデータを記憶する R A M 等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御 M P U と、I / O デバイスとしての払出制御 I / O ポートと、払出制御 M P U が正常に動作しているかどうかを監視するための外部 W D T （外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置 5 8 0 の払出モータ 5 8 4 に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払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と、を備えている。払出制御 M P U には、その内蔵された R O M や R A M のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【0902】

払出制御部 6 3 3 a の払出制御 M P U は、主制御基板 1 3 1 0 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シリアル方式で払出制御 I / O ポートで受信したり、主制御基板 1 3 1 0 からの R A M クリアスイッチの操作信号（検出信号）が払出制御入力回路を介して払出制御 I / O ポートに入力されたりするほかに、満タン検知センサ 1 5 4 からの検出信号、球切検知センサ 5 7 4 からの検出信号、払出検知センサ 5 9 1 からの検出信号、及び羽根回転検知センサ 5 9 0 からの検出信号が払出制御入力回路を介して払出制御 I / O ポートに入力されたりする。

【0903】

球誘導ユニット 5 7 0 の球切検知センサ 5 7 4 からの検出信号、払出装置 5 8 0 の払出検知センサ 5 9 1 からの検出信号、及び羽根回転検知センサ 5 9 0 からの検出信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御 M P U の払出制御 I / O ポートに入力される。

【0904】

また、本体枠 4 に対する扉枠 3 の開放を検出する扉枠開放スイッチからの検出信号、及び外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検出する本体枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御 M P U の払出制御 I / O ポートに入力される。

【0905】

また、ファールカバーユニット 1 5 0 の満タン検知センサ 1 5 4 からの検出信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御 M P U の払出制御 I / O ポートに入力される。

【0906】

払出制御 M P U は、払出モータ 5 8 4 を駆動するための駆動信号を、払出制御 I / O から払出モータ駆動回路を介して払出モータ 5 8 4 に出力したり、パチンコ機 1 の状態をエラー L E D 表示器に表示するための信号を、払出制御 I / O ポートからエラー L E D 表示

10

20

30

40

50

器に出力したり、パチンコ機 1 の状態を示すためのコマンドを、シリアル方式で払出制御 I/O ポートから主制御基板 1310 に送信したり、実際に払出した遊技球 B の球数を払出制御 I/O ポートから外部端子板 558 に出力したりする。この外部端子板 558 は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機 1 が払出した遊技球 B の球数やパチンコ機 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。

【0907】

エラー LED 表示器（図示は省略）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機 1 の状態を表示している。エラー LED 表示器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 1310 と払出制御基板 633 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、球切検知センサ 574 からの検出信号に基づいて払出装置 580 内に遊技球 B がいない旨）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、羽根回転検知センサ 590 からの検出信号に基づいて払出装置 580 の払出通路 580a と払出羽根 589 との間に遊技球 B がかみ込んで払出羽根 589 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、払出検知センサ 591 からの検出信号に基づいて払出検知センサ 591 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 154 からの検出信号に基づいてファールカバーユニット 150 内に貯留された遊技球 B 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 633 から CR ユニット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、まだ払出していない遊技球 B 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。

【0908】

球貸ボタン 224 からの遊技球 B の球貸要求信号、及び返却ボタン 225 からのプリペイドカードの返却要求信号は、CR ユニットに入力される。CR ユニットは、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球 B の球数を指定した信号を、払出制御基板 633 にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御 MPU の払出制御 I/O ポートで受信される。また CR ユニットは、貸出した遊技球 B 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共に、その残度の表示信号を球貸操作ユニット 220 へ出力し、この信号が球貸操作ユニット 220 の球貸表示部に入力されて表示される。

【0909】

[7-2-2. 発射制御部]

発射制御部 633b は、発射ソレノイド 542 による発射制御と、球送給ソレノイド 145 による球送給制御と、を行う。発射制御部 633b は、詳細に図示は省略するが、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と、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路と、このクロック信号に基づいて遊技球 B を遊技領域 5a 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と、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド 542 に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路と、発射基準パルスに基づいて球送給ソレノイド 145 に駆動信号を出力する球送給ソレノイド駆動回路と、を備えている。発射タイミング制御回路は、発振回路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 B が遊技領域 5a 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に出力すると共に、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給ソレノイド駆動回路に出力する。

【0910】

ハンドルユニット180の関係では、ハンドル182に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ192からの検出信号、及び遊技者の意志によって遊技球Bの打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ194からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。またCRユニットとCRユニット接続端子板とが電氣的に接続されると、CR接続信号として発射制御入力回路に入力され、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル182の回転位置に応じて遊技球Bを遊技領域5aに向かって打ち出す強度を電氣的に調節するハンドル回転検知センサ189からの信号は、発射ソレノイド駆動回路に入力される。

10

【0911】

この発射ソレノイド駆動回路は、ハンドル回転検知センサ189からの信号に基づいて、ハンドル182の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球Bを遊技領域5a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542に出力する。一方、球送給ソレノイド駆動回路は、球送給基準パルスが入力されたことを契機として、球送給ソレノイド145に一定電流を出力することにより、皿ユニット200の上皿201に貯留された遊技球Bを球送給ユニット140内に1球受入れ、その球送給基準パルスの入力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受入れた遊技球Bを球発射装置540側へ送る。このように、発射ソレノイド駆動回路から発射ソレノイド542に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送給ソレノイド駆動回路から球送給ソレノイド145に出力される駆動電流は一定に制御されている。

20

【0912】

なお、払出制御基板633には、基板ユニット620の電源基板630からの各種電圧（直流+37V、直流+12V、及び直流+5V）が直接供給されている。この払出制御基板633に各種電圧を供給する電源基板630は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板1310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MPU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基板633のRAMに記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されると、払出制御基板633のRAMから完全に消去（クリア）される。

30

【0913】

[7-3. 周辺制御基板]

周辺制御基板1510は、上述したように、主制御基板1310からの各種コマンドに基づいて演出の進行を制御するものであり、CPU、RAM、VDP、音源、SATAコントローラ、そして各種I/Oインターフェイス等が1つの半導体チップ上に集積される周辺制御IC1510aと、各種プログラムや演出の進行を規定する各種スケジュールデータを予め記憶する制御ROM1510bと、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aに記憶される各種の制御情報（周辺データ）が転送されて記憶することができるSDRAM1510c1、1510c2から構成されるSDRAM1510cと、音量を調整することができるスライド方式の音量調整スイッチ1510dと、図示しないリアルタイムクロックICに電源断時においても電源を供給することができるバックアップ電源1510eと、各種電源電圧を作成する図示しない電源作成回路と、図示しない周辺制御入力回路と、を備えている。各種I/Oインターフェイスとしては、各種シリアルI/Oポート、各種パラレルI/Oポート等を挙げることができる。

40

【0914】

周辺制御IC1510aのCPUは、電源投入時（停電から復電する場合も含む。）において、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aに記憶される各種の制御情報（周辺データ）をSDRAM1510c1、1510c2に転送する制御を行う。周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aとSDR

50

AM1510c1, 1510c2との間においては、上述したように、2Gbpsという転送速度を有しているため、周辺データROM1520aに記憶される制御情報がSDRAM1510c1, 1510c2へ高速に転送される。制御情報（周辺データ）としては、上述したように、演出表示装置1600にさまざまな演出画像を描画するための背景画像、キャラクタ画像、図柄画像等の画像データ、扉枠3や遊技盤5に備える各種装飾基板に複数実装される各種LED等の発光態様（点灯、階調、点滅、消灯等）を規定する発光データ、音楽、音声、警告音、報知音等の音データ、扉枠3や遊技盤5に備える各種可動演出体を駆動制御するための駆動データ等である。

【0915】

周辺制御IC1510aのCPUは、周辺制御IC1510aのRAMを用いて、処理に伴う一時的に情報を記憶したり、その情報を削除したりする。また周辺制御IC1510aのCPUは、自身のシステムを起動完了すると、主制御基板1310から各種コマンドに基づいて、SDRAM1510c1, 1510c2に転送された各種の制御情報（周辺データ）を読み出して演出の進行を行う。

【0916】

また、周辺制御IC1510aのCPUは、自身のシステムを起動完了して主制御基板1310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、制御ROM1510bに記憶される各種スケジュールデータを読み出して、読み出したスケジュールデータに沿って、SDRAM1510c1, 1510c2に転送された各種の制御情報（周辺データ）を読み出し、演出表示装置1600に画像を描画する制御を行ったり、各種演出に合わせた各種LEDの発光態様となるように制御を行ったり、各種演出に合わせた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行ったりすることにより各種演出を進行する。

【0917】

周辺制御IC1510aのVDPは、周辺制御IC1510aのCPUからの指示に基づいて、SDRAM1510c1, 1510c2から画像データを読み出して演出表示装置1600に画像を描画するための描画データを生成して液晶出力基板1530に出力する制御を行う。この描画データは、液晶出力基板1530を介して、演出表示装置1600に伝送されて演出表示装置1600にさまざまな画像が描画される。

【0918】

周辺制御IC1510aの音源は、周辺制御IC1510aのCPUからの指示に基づいて、SDRAM1510c1, 1510c2から音データを読み出して生成して出力することにより、扉枠3や本体枠4等に設けられた振動スピーカ354、トップ中央スピーカ462、トップサイドスピーカ464や、本体枠4の本体枠スピーカ622等から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板1510に備えるスライド方式の音量調整スイッチ1510dを操作すると、この音量調整操作信号が周辺制御入力回路を介して周辺制御IC1510aの各種パラレルI/Oポートに入力される。周辺制御IC1510aの音源は、周辺制御IC1510aのCPUからの指示に基づいて、入力された音量調整操作信号に応じた音量を調整することができ、扉枠3側のトップ中央スピーカ462、トップサイドスピーカ464と、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622と、に対して音響信号（例えば、2chステレオ信号、4chステレオ信号、2.1chサラウンド信号、または、4.1chサラウンド信号、等）を出力することで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提供することができる。

【0919】

周辺制御IC1510aのCPUは、自身のシステムを起動完了して主制御基板1310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、制御ROM1510bに記憶される各種スケジュールデータを読み出して、読み出したスケジュールデータに沿って、遊技盤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遊技盤側発光データをSDRAM1510c1, 1510c

10

20

30

40

50

2から読み出して各種シリアルI/Oポートから遊技盤5の各装飾基板に送信したり、遊技盤5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SDRAM1510c1、1510c2から読み出して各種シリアルI/Oポートから遊技盤5の駆動モータ及び／又は駆動ソレノイドを駆動する各駆動基板に送信したり、扉枠3に設けられた操作リング駆動モータ342、及び操作ボタン昇降駆動モータ367等への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠3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SDRAM1510c1、1510c2から読み出して各種シリアルI/Oポートから扉枠3側に送信したりする。

10

【0920】

遊技盤5に設けられた裏ユニット3000の下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300において位置を検出するための各種検知センサからの検知信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御IC1510aの各種シリアルI/Oポートに受信されている。また、扉枠3に設けられた演出操作ユニット300の押圧検知センサ381からの検知信号、第一回転検知センサ347からの検知信号、及び第二回転検知センサ348からの検知信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御IC1510aの各種シリアルI/Oポートに受信されている。また、遊技盤5の周辺制御ユニット1500に備える空冷ファンFANの回転状態を伝える空冷ファンFANからの信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御IC1510aの各種パラレルI/Oポートに入力されている。

20

【0921】

また、貯留球演出ユニット3400に設けられる開閉用ソレノイド3570に対する駆動信号と、貯留球演出ユニット3400に設けられる貯留用ソレノイド3500に対する駆動信号と、は周辺制御IC1510aの各種パラレルI/Oポートから周辺制御出力回路を介してそれぞれ出力されている一方、貯留球演出ユニット3400に設けられる貯留球カウントセンサ3530からの検出信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御IC1510aの各種パラレルI/Oポートに入力されている。

【0922】

周辺制御基板1510には、基板ユニット620の電源基板630からの各種電圧（直流+37V、直流+12V、及び直流+5V）が直接供給されている。周辺制御基板1510に備える図示しない電源作成回路は、電源基板630からの各種電圧のうち、一の電圧（例えば、直流+12V）から周辺制御基板1510に備える各種電子部品に対応する制御電圧をそれぞれ複数種類作成して供給している。

30

【0923】

なお、周辺制御IC1510aは、図示しない、外部WDT（ウォッチドックタイマ）を備えており、周辺制御IC1510aは、外部WDTを利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。

【0924】

[8. 遊技内容及びゲーム性]

40

本実施形態のパチンコ機1による遊技内容及びゲーム性について、図100等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、扉枠3の前面右下隅に配置されたハンドルユニット180のハンドル182を遊技者が回転操作することで、皿ユニット200の上皿201に貯留された遊技球Bが、遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間を通過して遊技領域5a内の上部へと打ち込まれて、遊技球Bによる遊技が開始される。遊技領域5a内の上部へ打ち込まれた遊技球Bは、その打ち込み強さによってセンター役物2500の左側、または、右側の何れかを流下する。なお、遊技球Bの打ち込み強さは、ハンドル182の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打ち込むことができ、連続で一分間に最大100個の遊技球B、つまり、0.6秒間隔で遊技球Bを打ち込むことができる。

50

【0925】

また、遊技領域5a内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘Nが遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に植設されており、遊技球Bが障害釘Nに当接することで、遊技球Bの流下速度が抑制されると共に、遊技球Bに様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域5a内には、障害釘Nのほかに、遊技球Bの当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

【0926】

センター役物2500の上部へ打込まれた遊技球Bは、センター役物2500の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、複数の障害釘Nに当接しながら、センター役物2500よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物2500の左側の領域を流下する遊技球Bが、センター役物2500の外周面に開口しているワープ入口2501に進入すると、ワープ出口2502からステージ2503に供給される。

10

【0927】

ステージ2503に供給された遊技球Bは、ステージ2503上を転動して左右に行ったり来たりして、左右方向中央から前方へ放出される。ステージ2503の中央から遊技球Bが遊技領域5a内に放出されると、その部位が第一始動口2002の直上に位置していることから、高い確率で第一始動口2002に受入れられる。この第一始動口2002に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633を介して払出装置580から所定数（例えば、3個）の遊技球Bが、上皿201に払出される。

20

【0928】

センター役物2500のステージ2503から遊技領域5a内に放出された遊技球Bは、始動口ユニット2100の第一始動口2002や一般入賞口2001bに受入れられる可能性がある。

【0929】

ところで、センター役物2500の左側へ流下した遊技球Bが、ワープ入口2501に進入しなかった場合、サイドユニット2200や障害釘Nにより左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット2200の一般入賞口2001c、2001d、または、始動口ユニット2100の第一始動口2002や一般入賞口2001b等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口2001b～2001dに遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633を介して払出装置580から所定数（例えば、10個）の遊技球Bが、上皿201に払出される。

30

【0930】

一方、遊技領域5a内においてセンター役物2500の上部に打込まれた遊技球Bが、センター役物2500の外周面の最も高くなった部位よりも右側へ進入する（所謂、右打ちする）と、センター役物2500の右側を通してゲートユニット2300の上部へ放出される。ゲートユニット2300のゲート部2003が備えられており、ある程度の確率でゲート部2003を通過する。ゲートユニット2300の下方であって、その左側にはセンター役物2500の第二始動口2004が配置され、その右側には貯留球演出ユニット3400の一般入賞口2001aが配置されている。貯留球演出ユニット3400には、パチンコ機1に電源が投入されると、球振分部3450が左右方向へ繰り返し往復移動することにより、所定の確立で、貯留球演出ユニット3400において受入れた遊技球Bをそのまま第一大入賞口2005の開閉板へ向かって誘導する一方、一般入賞口2001aへ誘導する。

40

【0931】

そして、右打した遊技球Bが、ゲート部2003を通過すると、主制御基板1310において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、閉鎖されている第二始動口2004が所定時間（例えば、0.5～1.5秒）の間、開状態となり、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが可能となる。そして、第二始動口2004に遊技

50

球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 6 3 3 を介して払出装置 5 8 0 から所定数（例えば、4 個）の遊技球 B が、上皿 2 0 1 に払出される。

【0932】

本実施形態では、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球 B が通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、0.08～20 秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤 5 の機能表示ユニット 1 4 0 0 に表示される。第二始動口 2 0 0 4 では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

【0933】

なお、遊技球 B がゲート部 2 0 0 3 を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球 B がゲート部 2 0 0 3 を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、4 つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球 B が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【0934】

本実施形態のパチンコ機 1 は、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「小当り」、「時間短縮（時短）当り」、を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。また、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される特別抽選結果で大当りに当選した場合、入球時に取得されている図柄乱数（以下、図柄乱数（第一特別図柄乱数、第二特別図柄乱数）とも言う）に基づいて大当り種別を判断し、該判断した種別の大当り（決定された大当り種別）に対応する遊技特典（大当り遊技や、大当り遊技後の遊技状態）が付与されるようになっている。同様に第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される特別抽選結果で小当りに当選した場合、入球時に取得されている図柄乱数（以下、図柄乱数（第一特別図柄乱数、第二特別図柄乱数）とも言う）に基づいて小当り種別を判断し、該判断した種別の小当り（決定された小当り種別）に対応する遊技特典（小当り遊技や、小当り遊技で特定領域に進入した場合に実行される大当り遊技、大当り遊技後の遊技状態）が付与されるようになっている。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、0.1～360 秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される大当り種別には、「14R 時短大当り（14R 時短大当り A、14R 時短大当り B）」、「5R 時短大当り（5R 時短大当り A、5R 時短大当り B）」、等があり、小当り種別には、「5R 小当り（V 当り無し）（5R 小当り A 1、5R 小当り B 1）」、「5R 小当り（V 時短大当り）（5R 小当り A 2、5R 小当り B 2）」、「14R 小当り（V 時短大当り）（14R 小当り A、14R 小当り B）」、等がある。また、詳しくは後述するが、「5R 小当り A 2、B 2」と「14R 小当り A、B」については、特定領域への遊技球の進入を容易とされる小当りが設定されており、「5R 小当り A 1、B 1」については、「5R 小当り A 2、B 2」と「14R 小当り A、B」に比べて特定領域への遊技球の進入を困難とされる小当りが設定されている。

【0935】

第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、特別変動時間の経過後に、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 が所定の開閉パターンで遊技球 B の受入れが可能な状態となる。第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 が開状態の時に、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 6 3 3 によって払出装置 5 8 0 から所定数（例えば、10 個、又は、13 個）の遊技球 B が、上皿 2 0 1 に払出される。したがって、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 が遊技

球 B を受入可能としている時に、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B を受入れさせることで、多くの遊技球 B を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【0936】

特別抽選結果が「小当り」の場合には、第一大入賞口 2 0 0 5 が、所定の短時間（例えば、1.8 秒の間）の間、遊技球 B を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターンを所定回数（本実施例では 1 回）実行する。一方、特別抽選結果が「大当り」の場合や、小当り遊技にて第一大入賞口 2 0 0 5 に入賞した遊技球が特定領域に進入した場合には、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 が、遊技球 B を受入可能な開状態となった後に、所定の長時間（この例では、28.5 秒）経過、或いは、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 への所定個数（例えば、10 個）の遊技球 B の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球 B を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「5 R 大当り」であれば 5 ラウンド、「14 R 大当り」であれば 14 ラウンド、それぞれ繰返して、遊技者により賞が獲得可能とされることで遊技者に有利な有利遊技状態（大当り遊技）を発生させる。

【0937】

本実施形態では、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に対して、夫々 4 つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担が増加することを抑制している。第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別抽選結果が示唆された場合に、この示唆された特別抽選結果が「大当り」及び「小当り」でなければ、次の特別抽選結果の抽選にかかる始動条件が満たされることとなり、主制御基板 1 3 1 0 において、未実行の状態にて保留されている特別抽選結果があれば、消化順位の最も高い特別抽選結果から消化（実行）されることとなる。

【0938】

この特別抽選結果の示唆（特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示）は、機能表示ユニット 1 4 0 0 と演出表示装置 1 6 0 0 とで行われる。機能表示ユニット 1 4 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別抽選結果の示唆は、複数の LED を、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後、点灯している LED の組合せによって特別抽選結果を示唆する。例えば、特別抽選結果が「大当り」であれば大当り種別に応じた組合せで LED を点灯させ（大当り図柄）、特別抽選結果が「小当り」であれば小当り種別に応じた組合せで LED を点灯させ（小当り図柄）、特別抽選結果が「ハズレ」であれば大当り図柄及び小当り図柄とは異なる組合せで LED を点灯させる（ハズレ図柄）ことによって特別抽選結果を示唆する。

【0939】

一方、演出表示装置 1 6 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて、周辺制御基板 1 5 1 0 によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置 1 6 0 0 での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の絵柄からなる絵柄列（装飾図柄）を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で各絵柄列を変動させた後、変動表示されている絵柄列（装飾図柄）を順次停止表示させる。具体的には、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受け入れられると、複数の装飾図柄からなる図柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で各図柄列を変動させた後、変動表示されている図柄列を順次停止表示させる。このとき停止表示される三つの図柄列の装飾図柄

が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の図柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの図柄列が停止して各装飾図柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、小当り遊技、大当り遊技、等）が発生する。

【0940】

また、演出表示装置 1 6 0 0 では、遊技者側から見て左列→右列→中列の順に装飾図柄の変動表示が停止するようになっており、特定の 2 列（本実施形態では左右の 2 列）に同一の装飾図柄が先行するかたちで一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第 1 停止列、右列が第 2 停止列、中列が第 3 停止列となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

10

【0941】

ここで、「一旦停止表示」とは、機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器において特別図柄が変動状態を維持している期間中に現れ得るものであって、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域内で特定の装飾図柄がゆれ変動状態で表示されている状態のことである。これに対し、「確定停止表示」とは、機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器において特別図柄が停止されるとき、若しくはそれ以降に現れうるものであって、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域内でいずれの装飾図柄もゆれ変動せずに停止している状態のことである。

20

【0942】

なお、機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別抽選結果を示唆する時間（LED の点滅時間（変動時間））と、演出表示装置 1 6 0 0 での特別抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット 1 4 0 0 の方が長い時間に設定されている。また、機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別抽選結果を示唆する時間（変動時間）が経過すると、主制御基板 1 3 1 0（主制御 MPU）は後述する周辺制御基板 1 5 1 0 に停止表示コマンドを送信する。周辺制御基板 1 5 1 0（周辺制御 IC 1 5 1 0 a）は主制御基板 1 3 1 0（主制御 MPU）から停止表示コマンドを受信するまでは演出表示装置 1 6 0 0 で特別抽選結果を示唆する演出を完全には停止させないようにし（例えば揺れ変動表示）、停止表示コマンドを受信したことに基づいて特別抽選結果を示唆する演出を停止（確定表示）させる。

30

【0943】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、演出表示装置 1 6 0 0 による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示のほかに、抽選された特別抽選結果に応じて、扉枠 3 における演出操作ユニット 3 0 0 における演出操作部 3 0 1 の回転操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3 を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、操作リング駆動モータ 3 4 2 により回転操作部 3 0 2 を回転させたり、振動させたり、回転操作をアシストしたり、回転操作を阻害したりすることができると共に、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7 により押圧操作部 3 0 3 を上昇させて目立たせることができ、演出操作部 3 0 1 の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【0944】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、扉枠 3 に備えられている各装飾基板や、遊技盤 5 に備えられている各装飾基板及び表演出ユニット 2 6 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0 の下部可動演出ユニット 3 1 0 0、上部後可動演出ユニット 3 2 0 0、及び上部前可動演出ユニット 3 3 0 0 等を適宜用いて、発光演出や可動演出等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0945】

更に、周辺制御基板 1 5 1 0 では、回転操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3 を操作する遊技者参加型演出において、遊技者が操作すべき操作を間違えたり、行わなかったりした時に、正しい操作を行わせるように遊技者にその旨を告知する。具体的には、例えば、中央

50

押圧操作部 303a の押圧操作が要求されている時に、外周押圧操作部 303b を押圧操作したり、回転操作部 302 を回転操作した場合、振動スピーカ 354 により振動させたり演出表示装置 1600 にその旨を表示させたりする。

【0946】

また、周辺制御基板 1510 では、演出表示装置 1600 による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示のほかに、抽選された特別抽選結果に応じて、遊技盤 5 における表ユニット 2000 の表演出ユニット 2600、裏ユニット 3000 の下部可動演出ユニット 3100、上部後可動演出ユニット 3200、及び上部前可動演出ユニット 3300 等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0947】

上記したように特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が大当たり図柄で停止すると、主制御基板 1310 において、遊技者により賞が獲得可能とされる大当たり遊技が行われる。大当たり遊技の実行に際しては、まず、大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われるオープニング期間を発生させる。そして、このオープニング期間が終了すると、決定されている大当たり種別に応じて予め定められている規定ラウンド数（本実施形態では 14 ラウンド）を上限として第一大入賞口 2005 や第二大入賞口 2006 が開放される（第一大入賞口 2005 や第二大入賞口 2006 が遊技球 B を受け入れ可能な状態にされる）ラウンド遊技が行われる。1 回のラウンド遊技は、第一大入賞口 2005 や第二大入賞口 2006 の開閉が所定回数（本実施形態では 1 回）行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に第一大入賞口 2005 又は第二大入賞口 2006 に、規定個数（入賞上限個数：この例では 10 球）の遊技球 B が入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間：この例では 28.5 秒）が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われるエンディング期間（本実施形態では約 5 秒）を発生させ、該エンディング期間が終了すると、大当たり遊技は終了される。

20

【0948】

また、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が小当たり図柄で停止すると、主制御基板 1310 において、遊技者により賞が獲得可能とされる小当たり遊技が行われる。小当たり遊技の実行に際しては、まず、小当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われるオープニング期間を発生させる。そして、このオープニング期間が終了すると、第一大入賞口 2005 が開放される（第一大入賞口 2005 が遊技球 B を受け入れ可能な状態にされる）開放遊技が予め定めた規定開放回数（本実施形態では 1 回）を上限として行われる。1 回の開放遊技中に第一大入賞口 2005 に、規定個数（入賞上限個数：この例では 10 球）の遊技球 B が入賞する迄の間、又は規定時間（開放遊技時間：この例では 1.8 秒）が経過するまでの間、開放される。開放遊技では、開放演出が行われる。そして、規定開放回数の開放遊技が終了すると、小当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われるエンディング期間（本実施形態では約 5 秒）を発生させ、該エンディング期間が終了すると、小当たり遊技は終了される。

30

40

【0949】

また、この実施の形態にかかる主制御基板 1310 では、小当たり遊技の終了後に、大当たり遊技を継続して発生させる場合がある。図示しないが、第一大入賞口 2005 には第一大入賞口 2005 に入賞した遊技球を特定領域と排出領域とに振り分ける振分部材が設けられ、小当たり遊技が開始されると振分ソレノイド 2111 によって所定の動作態様で動作するようになっている。そして、小当たり遊技において第一大入賞口 2005 に遊技球 B が入賞し、且つ、その入賞した遊技球 B が振分部材によって内部の特定領域に振り分けられて特定領域センサ 2512a によって検知されると、決定されている小当たり種別に応じて予め定められている規定ラウンド数（本実施形態では 15 ラウンド）を上限として第二大入賞口 2006 が開放されるラウンド遊技が行われる。このため、上記した小当たり遊技の

50

終了時点でのエンディング演出では、小当り遊技の終了を示すだけでなく、振分部材によって振り分けられた遊技球Bが第一大入賞口2005の内部の特定領域センサ2512aによって検知されるか否か、すなわち小当り遊技から継続して大当り遊技が行われるか否かも示される。なお、小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生させる場合には第一大入賞口2005が開放される小当り遊技が1回のラウンドとなり、この1回のラウンドを含む数のラウンド遊技が規定ラウンド数に達するまでは（2ラウンド目から15ラウンド目までは）第二大入賞口2006が開放されるラウンド遊技が行われる。

【0950】

また、この実施の形態にかかる主制御基板1310では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が大当り図柄である場合の一部で、大当り遊技の終了後に、時短状態に制御する。また、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が小当り図柄である場合の一部で、小当り遊技中に振分部材によって振り分けられた遊技球Bが特定領域センサ2512aによって検知されたことに基づいて実行される大当り遊技の終了後に、時短状態に制御するようになっている。この時短状態では、時短状態が発生していない非時短状態（通常遊技状態など）と比較して、第二始動口2004に遊技球Bを入賞させ易くするか否かの普通判定の結果を導出する普通図柄変動の変動時間が短縮されるほか、普通判定において普図当りに当選した場合に非時短状態とは異なる開放パターンで第二始動口2004が開閉するようになっている（時短制御）。

【0951】

本実施形態において、非時短状態で普図当りに当選する場合には、第二始動口2004が短開放態様（この例では0.05秒）で開閉する開放パターンAが行われる一方で、時短状態で普図当りに当選する場合には、第二始動口2004が長開放態様（この例では1.5秒）で開閉する開放パターンBが行われる。つまり、第二始動口2004は、時短状態では、非時短状態と比較して、1回の普図当りに対応する開閉時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。このため、時短状態では、非時短状態の場合と比較すると、第二始動口2004が開閉し易い入球率向上状態であり、右打ちを継続して行ったときに第二始動口2004に遊技球Bが受け入れられて普通判定に応じた普通図柄変動が行われ易くなる。なお、時短状態であるか否かの判断は、機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときを基準としてなされ、具体的には、普通図柄変動の停止時に非時短状態である場合には普通図柄変動の開始時に時短状態であったとしても第二始動口2004を短開放態様（この例では0.05秒）で開閉する開放パターンAが実行され、普通図柄変動の停止時に時短状態である場合には普通図柄変動の開始時に非時短状態であったとしても第二始動口2004を長開放態様（この例では1.5秒）で開閉する開放パターンBが実行される。

【0952】

上記によれば、本例のパチンコ機1では、時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して行っていれば、遊技球Bが第二始動口2004に受け入れられる可能性がある（遊技球Bが第二始動口2004に受け入れられる蓋然性が高い）。一方、非時短状態で普図当りに当選した場合には、第二始動口2004に遊技球Bが受け入れられ難い。このため、非時短状態では主に第一始動口2002への遊技球Bの受け入れに基づく第一特別図柄の変動表示が実行され、時短状態では主に第二始動口2004への遊技球Bの受け入れに基づく第二特別図柄の変動表示が実行される。

【0953】

また、この実施の形態にかかる時短状態には、14R時短大当りに当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には第一特別図柄の図柄変動と第二特別図柄の図柄変動との合計が所定回数（この例では100回：時短回数）実行されたときに終了する時短状態Aと、5R時短大当りに当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には第一特別図柄の図柄変動が所定回数（この例では5回：時短回数）実行されるか、第二特別図柄の図柄変動が所定回数（この例では1回：時短回数）実行されたときに終了する時短状態Bと、がある。また、5R小当り（V時短大当り）に当選した場合に実行される大当り遊技の終了後

には時短状態 B に制御し、14R 小当り（V 時短大当り）に当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には時短状態 A に制御するようになっている。

【0954】

このように、非時短状態では主に第一始動口 2002 への遊技球 B の受け入れに基づく第一特別図柄の変動表示が実行され、時短状態では主に第二始動口 2004 への遊技球 B の受け入れに基づく第二特別図柄の変動表示が実行される。また、時短状態のうち 5R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B では、当該時短状態 B 中に実行可能な図柄変動の回数（時短回数）として、第一特別図柄では 5 回に設定されているのに対し、第二特別図柄では 1 回に設定され、それぞれの回数（時短回数）を異ならせている。

【0955】

また、本例のパチンコ機 1 では第一始動口 2002 への始動入賞に基づく第一特別図柄の変動表示が実行された場合よりも第二始動口 2004 への始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行された場合に遊技者に有利な状態とされるようになっている。また、時短状態のうち 5R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B において、第一特別抽選結果がハズレとなる第一特別図柄の変動表示が実行される場合には変動時間が 7 秒（保留短縮制御（保留数が 3 以上である場合に通常（7 秒）よりも短い変動時間に設定する制御）を除く）に設定されるのに対し、第二特別抽選結果がハズレとなる第二特別図柄の変動表示が実行される場合には変動時間が 16 秒（時短状態のうち 5R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B において第二特別図柄は保留短縮制御を行わない）に設定される。

【0956】

また、本例のパチンコ機 1 では第一始動口 2002 への始動入賞に基づく第一保留数と第二始動口 2004 への始動入賞に基づく第二保留数との両方が存在する場合には、第二保留数に応じた第二特別図柄の変動表示を優先して実行する（第一保留数よりも第二保留数を優先的に消化する）ようになっている。上記したように、時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して行っていれば、遊技球 B が第二始動口 2004 に受け入れられる蓋然性が高いため、時短状態のうち 5R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B は、殆どの場合には第二始動口 2004 への始動入賞が発生してこの始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行されることにより終了する。

【0957】

次に、本実施形態におけるパチンコ機 1 でのゲーム性を説明する。本実施形態におけるパチンコ機 1 の演出表示装置 1600 に表示される第一特別図柄に対応した装飾図柄としては、値 0～値 8 の 8 種類の数字が採用されており、大当り図柄としては、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、及び「888」が採用されている。また、第一特別図柄側及び第二特別図柄側の大当りの当選確率としては、 $2/270$ が規定されている。第一特別図柄側の小当りの当選確率としては、 $3/270$ 、第二特別図柄側の小当りの当選確率としては、 $113/270$ がそれぞれ規定されている。普図当りの当選確率としては、 $251/251$ が規定されている。また、遊技球 B の賞球数としては、第一始動口 2002 に対して 3 個が、第二始動口 2004 に対して 1 個が、第一大入賞口 2005 及び第二大入賞口 2006 に対して 15 個がそれぞれ規定されている。また、第二始動口 2004 の開放パターン A としては、第二始動口 2004 が開放状態になってから 0.05 秒が経過するまでその状態を維持する態様が規定されている。一方、第二始動口 2004 の開放パターン B としては、第二始動口 2004 が開放状態になってから 1.5 秒が経過するまでその状態を維持する態様が規定されている。また、第二始動口 2004 が閉鎖状態となる条件である入賞上限個数としては、「1 球」が規定されている。また、大当り遊技の各ラウンド遊技では、第一大入賞口 2005 及び第二大入賞口 2006 の開放回数として「1 回」が、入賞上限個数として「10 球」が、それぞれ設定されている。また、小当り遊技では、第一大入賞口 2005 の開放回数として「1 回」が、入賞上限個数として「10 球」が、それぞれ規定されている。

【0958】

ところで、停止された特別図柄（第一特別図柄、若しくは第二特別図柄）が大当たり図柄であれば、大当たり遊技として、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が開放状態となる。そして、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が開放状態の時に、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633によって払出装置580から所定数の遊技球Bが、上皿201に払出される。従って、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が開放状態の時に、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006に遊技球Bを受入れさせることで、多くの遊技球Bを払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【0959】

一方、停止された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が小当たり図柄であれば、小当たり遊技として、第一大入賞口2005が開放状態となる。そして、第一大入賞口2005が開放状態の時に、第一大入賞口2005に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633によって払出装置580から所定数の遊技球Bが、上皿201に払出される。しかしながら、小当たり遊技では、第一大入賞口2005の開放時間が短く、大当たり遊技において第一大入賞口2005や第二大入賞口2006に受け入れられる遊技球Bの数よりも、第一大入賞口2005に受け入れられる数が大幅に少ない。このように、小当たり遊技では、遊技者に払い出される遊技球Bの数が少ないが、小当たり遊技中に第一大入賞口2005に入球して振分部材によって振り分けられた遊技球Bが特定領域センサ2512aによって検知されることで大当たり遊技を発生させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【0960】

また、この実施の形態では、第一特別図柄側及び第二特別図柄側の大当たりの当選確率としては、 $2/270$ が設定されており、第一特別図柄側で大当たりに当選した場合には、その多く（94%）が5R時短大当たりとなるように構成されていることから、通常の遊技の進行過程（非時短状態）における第一特別図柄側での大当たり（いわゆる初当たり）は、5R時短大当たりが発生する可能性が高く、その5R時短大当たりに係る大当たり遊技の終了後には、前述した時短状態Bが発生することとなる。そして、大当たり遊技の終了後に時短状態Bに制御された場合には、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が変動表示されると、該変動表示中に第二始動口2004へ複数個の遊技球Bを入球させて小当たり遊技実行に繋がる可能性の高い第二保留数を増加させ、該変動表示後に第二保留数に応じた変動表示が実行されて小当たり遊技の実行に遊技社に期待を抱かせることとなる。言い換えると、大当たり遊技の終了後に時短状態Bに制御された場合には特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）のいずれが変動表示されても、その変動表示時間を用いて、まず小当たり遊技の実行権に繋がり易い第二保留数を増加させる（貯める）ストックゲームを実行し、該変動表示後にストックゲーム中に増加された（貯めた）第二保留数を消化して小当たり遊技の実行権獲得を目指す消化ゲームを実行するという新規なゲーム性を実現でき、大当たりの連続発生に関し、単に次の大当たりを待つだけの従来のゲーム性に比して遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0961】

また、上述のゲーム性をより好適に実現する上で、本実施形態では時短状態の進行制御を特異な形態で制御することとしている。具体的には、時短状態のうち5R時短大当たりに当選した場合に実行される時短状態Bにおいて、第二始動口2004への始動入賞が発生して第二特別図柄の変動表示が実行された場合には、第二特別図柄の変動表示を1回だけ実行した後に時短状態Bを終了させることになるが、第二特別図柄の変動表示が16秒という長い変動時間で実行されるため、その間に第二始動口2004への複数の始動入賞が発生し、時短状態Bの終了後にこれら複数の始動入賞に基づく変動表示が実行される。即ち、時短状態のうち5R時短大当たりに当選した場合に実行される時短状態Bにおいて、第二始動口2004への始動入賞が発生したことに基づいて実行される第二特別図柄の変動表示期間は、第二始動口2004の開閉を複数回実行可能な程度に長く設定されており、結果、第二始動口2004への複数の始動入賞を発生させる（第二保留数を増加させる）

ための期間となっている。これにより、時短状態 B にて第二特別図柄の変動表示が実行された場合であっても、その時短状態 B の終了前後を用いて、上述した「第二特別図柄の保留数を貯めて消化するゲーム性」を実現でき、遊技興趣の低下を抑止できる。

【0962】

また、本例のパチンコ機 1 では、時短状態のうち 5 R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B において、第二保留数がゼロであり（第二保留数が記憶されておらず）、且つ、第一保留数あるいは第一始動口 2002 への新たな始動入賞の発生に基づき第一特別図柄の変動表示が実行された場合には、その 1 回の第一特別図柄の変動表示で時短状態 B を終了させることなく、その 1 回の第一特別図柄の変動表示の後にも時短状態 B を継続させることとしており、第二特別図柄の変動表示が行われない時短状態 B で第一特別図柄の変動表示を最大 5 回実行した後に時短状態 B を終了させるように構成している。これにより、時短状態のうち 5 R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B において第二保留数がないことを理由として第二特別図柄の変動表示が実行された場合よりも不利な第一特別図柄の変動表示が 1 回だけしか実行されず、第二特別図柄の変動表示を経て時短状態 B を終了する場合に比べて遊技者にとって不利益（例えば、第二特別図柄は第一特別図柄よりも小当り当選し易いにもかかわらず、この第二特別図柄の抽選 1 回分の権利を遊技者が受けられない不利益など）が発生することを回避でき、このような不利益が発生することによる遊技興趣の低下を抑止できる。

10

【0963】

また、本例のパチンコ機 1 では、第二特別図柄の変動表示が行われない時短状態 B で第一特別図柄の変動表示を最大 5 回実行した後に時短状態 B を終了させるように構成しているので、時短状態 B の開始後に、既に記憶されていた第一特別図柄の 4 個の保留数が全て消化されても時短状態 B が継続する。このため時短状態 B の開始後に離席しても上記ゲーム性を体感することが可能であるとともに、離席によって遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

20

【0964】

また、本例のパチンコ機 1 では、第二特別図柄の変動表示が 1 回行われると、第一特別図柄の変動表示が 5 回に達していなくとも、その 1 回の第二特別図柄の変動表示をもって時短状態 B が終了するように構成している。すなわち、時短状態 B での第二特別図柄の 1 回の図柄変動は、第一特別図柄側で複数回の変動表示に亘り発生しうる時短状態 B を強制終了させる制限手段としても機能することとなり、不容易に時短状態 B が長くならず、遊技者に過度に有利となることを抑制できるため、上記ゲーム性をより好適に実現することが可能である。

30

【0965】

なお、時短状態のうち 5 R 時短大当りに当選した場合に実行される時短状態 B において、当該時短状態 B を終了する条件（時短回数）は上記したものに限られるものではなく、少なくとも第二特別図柄の変動表示を実行し得るように構成すればよく、例えば第一特別図柄の時短回数として 2 回とし、第二特別図柄の時短回数として 1 回としてもよいし、第一特別図柄の時短回数として 5 回とし、第二特別図柄の変動回数として 2 回としてもよい。なお、上述したように、一方の特別図柄側で複数回の変動表示に亘り発生しうる時短状態を強制終了させる制限手段として、他方の特別図柄の変動表示を機能させる際には、その他方の特別図柄の変動回数を 1 回にしておくことが好ましい。

40

【0966】

また、本例のパチンコ機 1 では、時短状態 B として、大当り遊技の終了後に第一特別図柄の図柄変動が 5 回実行されるか、第二特別図柄の図柄変動が 1 回実行されたときに終了するように構成したが、加えて、大当り遊技の終了後に第一特別図柄と第二特別図柄の図柄変動の合算変動回数が 5 回実行されることで時短状態 B を終了させるようにプログラミングを設定しておくこととしてもよい。例えば、合算変動回数を加える場合には、時短状態 B の終了を判定する際には、第一特別図柄単体の変動回数、第二特別図柄単体の変動回数よりも後に、合算変動回数を参照するように構成することが例示できる。このように構

50

成することで、第一、第二特別図柄で時短状態の終了契機が相違しない他の遊技機からのプログラミングの変更、あるいは、第一、第二特別図柄で時短状態の終了契機が相違しない他の遊技機へのプログラミングの変更時に、合算変動回数に係るプログラムデータの削除、追加等の大幅な変更を要さず共通化を図ることを可能としつつも、第二特別図柄の図柄変動が1回実行されたときに時短状態が終了する上述したゲーム性を実現することができる。

【0967】

因みに、従来より、パチンコ機等の遊技機は、遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれることにより遊技が行われる遊技領域と、遊技領域内に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘と、遊技領域内において遊技媒体を受入可能とされていると共に遊技媒体の受入れに応じて特典を付与する複数の受入口（一般入賞口、始動口、可変入賞口（可変始動口、大入賞口、役物入賞口）、V入賞口、等）と、を備えている。そして、遊技媒体が受入口に受入れられると、特典（遊技媒体の払出し、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生、等）が付与されるため、遊技者に対して遊技媒体が受入口へ受入られるように、遊技媒体の打込操作を楽しませることができる。

【0968】

この種の遊技機として、正面視遊技領域内の上縁付近と中央付近との間で上下方向へ移動可能に配置され、前後に延びた軸周りに回転可能とすると共に外方へ突出する複数の回転装飾体を備えたものが提案されている（例えば、特開2010-279548号公報）。この文献の技術では、通常の状態では、回転装飾体を上縁付近に位置させ、遊技領域内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて、回転装飾体を中央付近に下降させると共に回転させることで、複数の回転装飾体が外方へ突出した状態で回転することで全体が大きくなり、遊技者をおどろかせることができ、遊技者にチャンスの到来を示唆することができる。

【0969】

しかしながら、上記文献のような技術では、回転が停止している通常の状態では、遊技者側から見えている複数の回転装飾体が、回転により外方へ突出することから、全体が大きくなる割には、見た目が大きく変化することはないため、遊技者によっては複数の回転装飾体による演出に対して早期に飽きてしまい、演出が楽しめなくなることで遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【0970】

[9. 主制御基板の制御処理]

[9-1. 主制御MPUによる各種制御処理]

次に、主制御基板1310（特に主制御MPU）で実行される制御処理の例について説明する。図126（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1310の主制御MPUによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

【0971】

同図126（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1310はまず、主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されていることを条件にステップS1の処理として、各種のレジスタや主制御MPUに内蔵されるRAM（以下、「主制御内蔵RAM」と記載）に格納されているデータを初期化する。RAMクリアスイッチはパチンコ機1の背面側に設けられ、本体枠4が開放されなければ操作できないようになっている。また、RAMクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば1秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板1310に出力し、電源投入時に主制御MPUがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップS1）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵RAMに格納されているデータを初期化できるようになっている。

【0972】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機1への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵RAMに保存するバックアップ

10

20

30

40

50

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 R A M クリアスイッチが操作されていなければ、初期化処理（ステップ S 1）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵 R A M 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 R A M クリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機 1 を初期状態に設定するようになっている。また、初期化処理を実行した場合には遊技状態を非時短状態に制御することになる。

【0973】

次いで、ステップ S 2 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 1 3 1 0 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演出表示装置 1 6 0 0 で実行される遊技演出としてリーチとするか否か（演出を実行するか否か）の抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当たりとすると判定された場合に大当たりの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、上記第二始動口 2 0 0 4 の開放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。

【0974】

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 2 0 0 2 に始動入賞した場合であっても、第二始動口 2 0 0 4 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。

【0975】

このステップ S 2 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 S 1 及び S 2 の処理が行われた後は、上記ステップ S 2 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 4 m S 毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0976】

図 1 2 6（b）は、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U 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。

【0977】

同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、同図 1 2 6（b）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップ S 1 1 の処理として、レジスタの退避処理を行う。次いで、ステップ S 1 2 a の処理として、上記ゲートセンサ 2 3 0 1、上記第一始動口センサ 3 0 0 2、上記第二始動口センサ 2 5 1 1、上記第一カウントセンサ 2 5 1 2、上記第二カウントセンサ 2 5 1 3、上記一般入賞口センサ 3 0 0 1 a、上記一般入賞口センサ 3 0 0 1 b、上記磁気センサ 3 0 0 3、上記特定領域センサ 2 5 1 2 a など、各種のセンサからの検出信号に基づいて、それぞれの検出結果を取り込む。

【0978】

そして次に、同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、ステップ S 1 2 b の処理として、ステップ S 1 2 a の処理で取り込んだ、上記第一始動口センサ 3 0 0 2、上記第二始動口センサ 2 5 1 1、上記第一カウントセンサ 2 5 1 2、上記第二カウントセンサ 2 5 1 3、上記一般入賞口センサ 3 0 0 1 a、上記一般入賞口センサ 3 0 0 1 b、上記特定領域セ

ンサ 2 5 1 2 a などの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは、各センサに対応する入球コマンドを上記周辺制御基板 1 5 1 0 に送信する入球コマンド送信制御処理を行う。

【0979】

入球コマンドとして、上記第一始動口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B を上記第一始動口センサ 3 0 0 2 により検知した旨を伝える第一始動口入球コマンド、上記第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を上記第二始動口センサ 2 5 1 1 により検知した旨を伝える第二始動口入球コマンド、上記第一大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を上記第一カウントセンサ 2 5 1 2 により検知した旨を伝える第一大入賞口入球コマンド、上記第二大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を上記第二カウントセンサ 2 5 1 3 により検知した旨を伝える第二大入賞口入球コマンド、上記貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる上記一般入賞口 2 0 0 1 a に受入れられた遊技球 B を上記一般入賞口センサ 3 0 0 1 a により検知した旨を伝える特定一般入賞口入球コマンド、上記始動口ユニット 2 1 0 0 に設けられる上記一般入賞口 2 0 0 1 b と上記サイドユニット 2 2 0 0 に設けられる上記一般入賞口 2 0 0 1 c, 2 0 0 1 d とに受入れられた遊技球 B を共通の上記一般入賞口センサ 3 0 0 1 b により検知した旨を伝える共通一般入賞口入球コマンド、第一大入賞口 2 0 0 5 に入球して振分部材によって特定領域と排出領域とのうち特定領域に振り分けられて受け入れられた遊技球 B を上記特定領域センサ 2 5 1 2 a により検知した旨を伝える特定領域入球コマンドなどがある。

【0980】

このような各種入球コマンドが上記周辺制御基板 1 5 1 0 で受信されると、上記周辺制御基板 1 5 1 0 は、各種入球コマンドに基づいて、上記主制御基板 1 3 1 0 が上記払出制御基板 6 3 3 に対して賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数を把握することができるようにしている。具体的には、上記周辺制御基板 1 5 1 0 は、第一始動口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「3 球」として把握し、第二始動口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「1 球」として把握し、第一大入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「1 5 球」として把握し、第二大入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「1 5 球」として把握し、特定一般入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「4 球」として把握し、共通一般入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「8 球」として把握し、特定領域入球コマンドを受信すると、小当り遊技の後に大当り遊技を継続して発生する状態にあることを把握する。

【0981】

そして次に、ステップ S 1 3 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 S 1 3 の処理では、上記乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別乱数、普通乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

【0982】

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 1 3 1 0 の主制御 M P U は、ステップ S 1 4 の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御内蔵 R A M 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。

【0983】

そして次に、同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、ステップ S 1 5 の処理として、上記第二始動口 2 0 0 4 の開放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。

【0984】

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1310の主制御MPUは、次にステップS16の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵RAMの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板1510などに送信する処理を行う。次いで、ステップS17の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵RAMの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板1510などに送信する処理を行う。

10

【0985】

また、同主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS18の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【0986】

そして次に、同主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS19の処理として、ステップS12aの処理において取り込んだ、上記第一始動口センサ3002、上記第二始動口センサ2511、上記第一カウントセンサ2512、上記第二カウントセンサ2513、上記一般入賞口センサ3001a、上記一般入賞口センサ3001bなどの検出信号に基づく検出結果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633に払出制御コマンドを出力する賞球処理を実行する。これにより、上記払出制御基板633に備える払出制御MPUは、払出モータ584に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口2002に遊技球Bが入賞して上記第一始動口センサ3002がオン状態になると「3球」、上記第二始動口2004に遊技球Bが入賞して上記第二始動口センサ2511がオン状態になると「1球」、上記第一大入賞口2005に遊技球Bが入賞して第一カウントセンサ2512がオン状態になると「15球」、上記第二大入賞口2006に遊技球Bが入賞して第二カウントセンサ2513がオン状態になると「15球」、上記一般入賞口2001aに遊技球Bが入賞して一般入賞口センサ3001aがオン状態になった場合には「4球」、上記一般入賞口2001b～2001dに遊技球Bが入賞して一般入賞口センサ3001bがオン状態になった場合には「8球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

20

30

【0987】

また、同主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS20の処理として、保留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。

40

【0988】

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。

【0989】

図127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。

【0990】

50

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127に示されるように、この主制御基板1310の主制御MPUはまず、上記第一始動口センサ3002による検出信号がオン状態（第一始動口2002への入球あり）にあることを条件に（ステップS31）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵RAMの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップS32）。また、上記第二始動口センサ2511による検出信号がオン状態（第二始動口2004への入球あり）にあることを条件に（ステップS33）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵RAMの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップS34）。

10

【0991】

次いで、主制御MPUは大当り遊技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るれば、大当り遊技の制御を行う大当り制御処理（ステップS40）を実行する。なお、大当り制御処理では、第一特別図柄又は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（当り判定の結果と大当り種別の内容）が「15R大当り」を示唆する態様となったときに、第一大入賞口2005を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は第一大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ2512で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを15回繰り返す15R大当り遊技に制御する処理を実行する。

20

【0992】

また、大当り制御処理では、このような第一大入賞口2005の開放制御を行った後、時短フラグのセット処理を実行する。時短フラグは、時短制御（時短状態で実行される制御）の実行中であることを示すフラグであり、大当り遊技終了後に時短制御する大当りに基づく大当り遊技を終了するときにセットされ、後述する図138に示す第一特別図柄停止処理又は後述する第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でリセットされる。本例のパチンコ機1では第一特別図柄の変動表示を5回実行したか又は第二特別図柄の変動表示を1回実行したときに時短制御を終了するように時短回数が設定されている。即ち、大当り遊技終了後に時短制御を開始し、第一特別図柄の変動表示を5回実行するか、又は第二特別図柄の変動表示を1回実行するかのいずれかの条件が成立したときに時短制御を終了するようになっている。

30

【0993】

また、主制御MPUは大当り実行中フラグがセットされていないければ、小当り遊技に制御している旨を示す小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S36）、小当り実行中フラグがセットされているれば、小当り遊技の制御を行う小当り制御処理（ステップS41）を実行する。なお、小当り制御処理では、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「小当り」を示唆する態様となったときに、後述する第二大入賞口2006の開放パターンA又は開放パターンBに基づいて第二大入賞口2006を開放した後又は第二大入賞口2006に遊技球Bが10個入賞したことが上記第二カウントセンサ2513で検出されたときに閉鎖させる処理を実行する。また、第二大入賞口2006内に入賞して振分部材によって振り分けられた遊技球Bが特定領域に進入した場合には大当り遊技に制御して第一大入賞口2005を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は第一大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ2512で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを15回繰り返す15R大当り遊技に移行制御する。一方、第一大入賞口2005内に入賞して振分部材によって振り分けられた遊技球Bが特定領域に進入することなく、排出領域に進入した場合には大当り遊技に制御されることなく、小当り遊技の終了後に再び小当り遊技前の遊技状態（通常状態又は時短状態）に制御される。

40

【0994】

また、主制御MPUは大当り実行中フラグと小当り実行中フラグとのいずれもセットさ

50

れていなければ第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップS37）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップS38）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップS37）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS39）。

【0995】

図128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。

【0996】

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3002がオン状態にあり、上記第一始動口2002への遊技球Bの入球があったと判断されたとすると、同図128に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS41の処理として、まず、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【0997】

次いで上記主制御基板1310の主制御MPUは、第一特別図柄保留記憶領域に記憶される第一特別乱数の個数を示す第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵RAMから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一保留記憶数がその最大値（上限値）である「4」であるか否かの判断を行う（ステップS42）。このステップS42の処理において、上記第一保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS43～S45の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS43の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS44の処理として、上記ステップS41で取得された各乱数を、上記主制御内蔵RAMの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

【0998】

また、主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS41で取得した上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行した後（ステップS45）、処理を終了する。

【0999】

一方、上記ステップS42の処理において、上記第一保留記憶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S43～ステップS45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。

【1000】

また、第一始動口2002へ遊技球Bが入球したことに基づいて第一保留記憶数が変化すると機能表示ユニット1400における第一特別保留数表示器の二つのLEDの点灯状態を第一保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記記憶処理（ステップS20）にて第一保留記憶数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド0～4）をセットして周辺制御基板1510に送信するようになっている。なお、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは第一保留数指定コマンド0～4を受信したことに基づいて第一保留記憶数を演出表示装置1600に表示するようになっている。

【1001】

図129は、上記演出事前判定処理（ステップS45）についてその手順を示すフローチャートである。主制御基板1310の主制御MPUは、演出事前判定処理を開始すると、図示しない事前判定テーブルと上記ステップS41で取得した乱数、具体的には第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数とを比較することにより大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、を特定する（ステップS61）。

【1002】

そして、特定した事前判定情報（大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）と、取得した特別乱数の種別（第一特別乱数）と、取得した特別乱数に対応して記憶される保留記憶数（保留数カウンタの値）と、に応じた事前判定コマンドをセットする。例えば、第一始動口通過処理のステップS45で実行される第一特別図柄に関する演出事前判定処理では、特定した事前判定情報と、第一特別乱数を取得したことと、第一保留記憶数（第一特別保留数カウンタの値）と、に応じた第一特別図柄事前判定コマンドをセットする（ステップS62）。

【1003】

そして、上記特別図柄コマンド制御処理（ステップS16）で主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前判定コマンドが送信されることにより、始動入賞が発生した第一始動口2002に対応して記憶される保留記憶数に加え、発生した始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板1510に備える周辺制御IC1510aが把握できるようになる。

【1004】

なお、周辺制御基板1510に備える周辺制御IC1510aは主制御基板1310から事前判定コマンドを受信すると、受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を記憶するようになっている。具体的には、周辺制御IC1510aのRAMには、第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第一保留記憶領域が設けられている。

【1005】

また、第一保留記憶領域は保留記憶数に対応する1～4の記憶領域を有しており、周辺制御IC1510aは受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を1番目（最先）の記憶領域から順に格納する。そして、n番目（ $n=1\sim3$ ）の記憶領域に事前判定情報が格納されている場合に事前判定コマンドを受信すると $n+1$ 番目（ $n=1\sim3$ ）の記憶領域に通知された事前判定情報を格納し、第一特別図柄の変動表示開始を通知する第一変動パターンコマンドを受信すると受信した第一変動パターンコマンドに応じて第一保留記憶領域の1番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄してN番目（ $N=2\sim4$ ）の記憶領域に格納されている事前判定情報を $N-1$ 番目（ $N=2\sim4$ ）番目の記憶領域に移動させる（保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする）。これにより、上記第一特別図柄の事前判定情報が、変動表示開始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事前判定情報から順に破棄されるようになる。

【1006】

このように変動表示制御が保留の状態とされた時点では、その変動表示制御を未実行の状態（保留状態）にて維持するにもかかわらず、その変動表示制御の大当たり期待度（疑似当選確率）についてはこれを先行して、例えば、その保留表示の新規出力時や保留消化に応じた保留表示のシフト表示時などの予め定められたタイミングにて報知することが可能とされるようになる。

【1007】

図130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。

【1008】

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2511がオン状態にあり、上記第二始動口2004への遊技球Bの入球があったと判断されたとすると、同図130に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS51の処理として、まず、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【1009】

次いで上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵RAMから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二保留記憶数がその最大値（上限値）である「4」であるか否かの判断を行う（ステップS52）。このステップS52の処理において、上記第二保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS53～S54の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS53の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS54の処理として、上記ステップS51で取得された各乱数を、上記主制御内蔵RAMの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

【1010】

一方、上記ステップS52の処理において、上記第二保留記憶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S53～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。

【1011】

また、第二始動口2004へ遊技球Bが入球したことに基づいて第二保留記憶数が変化すると機能表示ユニット1400における第二特別保留数表示器の二つのLEDの点灯状態を第二保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記記憶処理（ステップS20）にて第二保留記憶数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド0～1）をセットして周辺制御基板1510に送信するようになっている。なお、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは第二保留数指定コマンド0～4を受信したことに基づいて第二保留記憶数を演出表示装置1600に表示するようになっている。

【1012】

図131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、後述するインターバルタイマがタイムアウトしていることを条件に（ステップS85でYES）、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理のうち1つを選択的に実行することとなる。なお、インターバルタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS85でNO）、以下のプロセスを実行することなく処理を終了する。

【1013】

1. 主制御内蔵RAMに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップS80）

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）

10

20

30

40

50

3. 変動乱数に基づいて機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置1600に第一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. 機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップS83）

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機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップS84）

10

【1014】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップS1の処理（図126参照）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。

【1015】

図132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。

【1016】

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132に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS101の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS102の処理として、上記主制御内蔵RAMの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同主制御内蔵RAMから読み出す。そして次に、ステップS103及びS104の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御内蔵RAMの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

20

30

【1017】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は4つの記憶領域（第一特別図柄保留記憶領域a～第一特別図柄保留記憶領域d）を有し、第一始動口2002への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、n番目（ $n=1\sim 3$ ）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（ $n=1\sim 3$ ）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（ $N=2\sim 4$ ）の記憶領域に記憶されている各種乱数を $N-1$ 番目（ $N=2\sim 4$ ）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。

40

【1018】

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や小当りの当落についての抽選処理である当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS106）、この処理を終了する。

【1019】

図133は、上記当り判定処理（ステップS105）についてその手順を示すフローチ

50

ャートである。

【1020】

上記主制御基板1310の主制御MPUは、図134(A)に示す当り判定テーブルと特別乱数(第一特別図柄通常処理を実行している場合にはステップS102で読み出した第一特別乱数、第二特別図柄通常処理を実行している場合には当該第二特別図柄通常処理で読みだした第二特別乱数)とを比較する(ステップS114)。

【1021】

図134(A)に示すように当り判定テーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶され、特別乱数の種類毎(第一特別乱数、第二特別乱数)に備えている。そして、第一特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルでは、2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、大当り判定値とは異なる3種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、265種類の第一特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ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(大当り確率;135分の1、小当り確率;270分の3)。また、本例では特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルでは、2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、大当り判定値とは異なる113種類の第二特別乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致し、155種類の第二特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ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(大当り確率;135分の1、小当り確率;270分の113)。即ち、第一特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルに比べて第二特別乱数と比較するために参照される判定テーブルでは、小当りと判定される確率が高くなるように構成され、第一始動口2002への始動入賞に基づく第一特別図柄の変動表示が実行された場合よりも第二始動口2004への始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行された場合の方が遊技者に有利な状態とされるようになっている。

【1022】

上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記当り判定テーブルと特別乱数(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、または第二特別図柄通常処理で読みだした第二特別乱数)との比較の結果、大当りすると判定した場合には(ステップS115)、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットし(ステップS116)、当り判定処理を終了する。

【1023】

また、選択した当り判定テーブルと特別乱数(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、または第二特別図柄通常処理で読みだした第二特別乱数)との比較の結果、小当りすると判定した場合には(ステップS117)、当該変動が小当りに当選していることを示す小当りフラグをセットし(ステップS118)、当り判定処理を終了する。

【1024】

一方、大当りと小当りとのいずれにも当選していない場合、即ちハズレとすると判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数とを比較する(ステップS119)。

【1025】

図示しないリーチ判定テーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶され、遊技状態が時短状態時の場合に使用する時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が非時短状態時の場合に使用する非時短状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、時短状態時のリーチ判定テーブルでは、1種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、71種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

【1026】

また、非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、時短状態時のリーチ判定テーブルに設

10

20

30

40

50

定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む５種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６７種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が時短状態時よりも高められる。

【１０２７】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、選択したリーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップＳ１１９）、リーチハズレとすると判定した場合には（ステップＳ１２０）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップＳ１２１）。

10

【１０２８】

図１３５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。

【１０２９】

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１３５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記当り判定処理（ステップＳ１０５）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップＳ１３１）を判別することにより行う。

【１０３０】

主制御ＭＰＵは、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていれば、図１３４（Ｂ）に示す大当り図柄決定テーブルを選択して、第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一図柄乱数と選択した大当り図柄決定テーブルとを比較することにより第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）としての大当り図柄を決定する（ステップＳ１３２）。

20

【１０３１】

図１３４（Ｂ）に示すように大当り図柄決定テーブルには、判定結果（１４Ｒ時短大当り、５Ｒ時短大当り）に応じて各々図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）が関連付けられるかたちで記憶されている。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。

30

【１０３２】

具体的には、

１．第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１４回（１４ラウンド）繰り返すことで遊技球Ｂが第一大入賞口２００５に入球可能（容易）な１４Ｒ大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、特別図柄の図柄変動が１００回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Ａに制御する１４Ｒ時短大当りＡ

２．第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させ（１ラウンド）、その後第二入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第二カウントセンサ２５１３で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを４回（４ラウンド）繰り返すことで遊技球Ｂが第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６に入球可能（容易）な５Ｒ大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、第一特別図柄の変動表示が５回実行されるか、又は第二特別図柄の変動表示が１回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Ｂに制御する５Ｒ時短大当りＡ

40

３．第二大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第二カウントセンサ２５１３で検出され

50

たときに閉鎖させる開閉パターンを14回(14ラウンド)繰り返すことで遊技球Bが第二大入賞口2006に入球可能(容易)な14R大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、特別図柄の図柄変動が100回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Aに制御する14R時短大当りB

4. 第一大入賞口2005を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は第一大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ2512で検出されたときに閉鎖させ(1ラウンド)、その後に第二大入賞口2006を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は第二大入賞口2006に遊技球Bが10個入賞したことが上記第二カウントセンサ2513で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを4回(4ラウンド)繰り返すことで遊技球Bが第一大入賞口2005及び第二大入賞口2006に入球可能(容易)な5R大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、第一特別図柄の変動表示が5回実行されるか、又は第二特別図柄の変動表示が1回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Bに制御する5R時短大当りB

【1033】

なお、第一図柄乱数と比較される大当り図柄決定テーブルは、14R時短大当りAとなる場合に6個の判定値が振り分けられ、5R時短大当りAとなる場合に94個の判定値が振り分けられている。即ち、第一特別乱数に基づく抽選により大当りとする抽選結果が得られた場合には6%の確率で14R時短大当りAとなり、94%の確率で5R時短大当りAとなる。同様に、第二図柄乱数と比較される大当り図柄決定テーブルは、14R時短大当りBとなる場合に58個の判定値が振り分けられ、5R時短大当りBとなる場合に42個の判定値が振り分けられている。即ち、第二特別乱数に基づく抽選により大当りとする抽選結果が得られた場合には58%の確率で14R時短大当りBとなり、42%の確率で5R時短大当りBとなる。このように、本例のパチンコ機1では第一図柄乱数と比較される大当り図柄決定テーブルに比べて第二図柄乱数と比較される大当り図柄決定テーブルでは、14R時短大当りと判定される確率が高くなるように構成され、第一始動口2002への始動入賞に基づく第一特別図柄の変動表示よりも第二始動口2004への始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行された場合に遊技者に有利な状態となるようになっている。

【1034】

また、大当りとする抽選結果が得られた場合には大当りの種類に応じて大当り遊技が終了した後の遊技状態が決定される。そして、大当り制御処理(ステップS40)では、大当り遊技の制御を行った後、その決定結果に基づいて時短フラグをセットする処理と大当りの種別に応じた時短回数を時短回数カウンタにセットする処理が実行される。

【1035】

具体的には、「14R時短大当りA」及び「14R時短大当りB」の大当りが得られた旨を判断したときは、14ラウンド分の大当り遊技が実行された後に、特別図柄(第一特別図柄と第二特別図柄との合算)の図柄変動が100回実行されるまで時短状態に制御され、「5R時短大当りA」及び「5R時短大当りB」の大当りが得られた旨を判断したときは、5ラウンド分の大当り遊技が実行された後に、第一特別図柄の変動表示が5回実行されるまで、又は第二特別図柄の変動表示が1回実行されるまで時短状態に制御される。このように、第一特別乱数に基づく抽選により大当りとする抽選結果が得られた場合に大当り遊技の終了後に必ず時短状態に制御し、同様に第二特別乱数に基づく抽選により大当りとする抽選結果が得られた場合にも大当り遊技の終了後に必ず時短状態に制御するようになっている。ただし、「14R時短大当りA」及び「14R時短大当りB」の大当りが得られた場合には、「5R時短大当りA」及び「5R時短大当りB」の大当りが得られた場合よりも大当り遊技の実行後に長期間に亘って時短状態に制御されるようにしている。

【1036】

また、14R時短大当りAに決定した場合には第一特別図柄の14R大当り図柄として14R時短大当りA図柄に決定し、5R時短大当りAに決定した場合には第一特別図柄の5R大当り図柄として5R時短大当りA図柄に決定する。また、第二特別図柄停止図柄設

定処理で14R時短大当りBに決定した場合には第二特別図柄の14R大当り図柄として14R時短大当りB図柄に決定し、5R時短大当りBに決定した場合には第二特別図柄の5R大当り図柄として5R時短大当りB図柄に決定する。

【1037】

また、主制御基板1310の主制御MPUは、大当りフラグがセットされていない場合にはハズレ図柄に決定する（ステップS136）。

【1038】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS137の処理として、上記抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板1510に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップS138の処理として、上記第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記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【1039】

周辺制御IC1510a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演出表示装置1600を表示制御する。演出表示装置1600には、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器での第一特別図柄に対応した装飾図柄が変動表示される。具体的には、周辺制御IC1510aは、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を特定した場合には大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が値0～値8の同一の図柄の組み合わせ）に決定し、リーチハズレを特定した場合にはリーチを伴ったハズレ図柄（左・右の装飾図柄が値0～値8の同一の図柄の組み合わせであって中装飾図柄が異なる図柄の組み合わせ；リーチハズレ図柄）に決定し、ハズレを特定した場合には、リーチを伴わないハズレ図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも左・右の装飾図柄が異なる図柄となる組合せ）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を表示制御する。

【1040】

図136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。

【1041】

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136に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、大当りフラグがセットされていれば（ステップS141）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップS132で決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS142）、リーチフラグがセットされていれば（ステップS145）、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS146）、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のハズレ（リーチ演出を実行しないハズレ）となる場合には、ハズレ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップS147）。

【1042】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップS148）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板1510に通知する変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップS149）。また、主制御MPUは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップS150）。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記演出表示装置1600にて演出制御

が行われるようになる。

【1043】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御MPUは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶されている。

10

【1044】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。例えば、241種類の変動乱数のうち164種類の変動乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（0～163）として設定され、59種類の変動乱数が大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（164～222）として設定され、18種類の変動乱数が大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（223～240）として設定される。なお、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高く、大当たり遊技の発生を望む遊技者に対してはスーパーリーチ演出が実行されたときに大当たり遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

20

【1045】

また、本例の変動パターンテーブルでは、第一特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では13～60秒が設定され、時短状態では4～60秒が設定され、同様に第二特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では13～60秒が設定され、時短状態では2～60秒が設定されている。

30

【1046】

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S151の処理として、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後（ステップS152）、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS153）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップS154）。

【1047】

上記ステップS151の処理にて時短回数カウンタのカウンタ値が「0」とであると判断された場合、上記ステップS153の処理にて時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点でステップS155の処理に移行する。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。

40

【1048】

図137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。

【1049】

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137に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ま

50

ず、ステップS 1 7 1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S 8 2）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S 1 7 2）、次にステップS 1 7 3の処理に移行する。すなわち、このステップS 1 7 3の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップS 8 4）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【1050】

図138は、上記第一特別図柄停止処理（ステップS 8 4）についてその手順を示すフローチャートである。

10

【1051】

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138に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS 1 8 1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機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置1600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1510へのコマンドとしてセットする（ステップS 1 8 2）。

【1052】

次いで、主制御基板1310の主制御MPUは、上記時短終了フラグがセットされているときには（ステップS 1 8 3）、時短終了フラグをリセットするとともに（ステップS 1 8 4）、時短フラグをリセットする（ステップS 1 8 5）。これにより特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の所定回数（本例では、100回、1回、5回のいずれか）の変動表示が実行されたときに時短制御を終了させて非時短状態の制御を開始するようになる。

20

【1053】

また、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記大当たりフラグがセットされているときは（ステップS 1 8 6）、大当たり遊技を開始することを示す大当たり開始コマンドをセットし（ステップS 1 8 7）、大当たり遊技の開始までの待機時間（大当たり遊技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S 1 8 8）。なお、図示しないがステップS 1 8 8では大当たりの種類に応じたラウンド数を、ラウンドの残り回数を示す大当たり回数カウンタにセットする処理も実行される。大当たり回数カウンタは後述する大当たり制御処理においてラウンドの実行毎に1ずつ減算され、大当たり回数カウンタが「0」になったときに主制御基板1310の主制御MPUが規定ラウンド数を実行したと判断して大当たり遊技を終了させるように制御する。具体的には後述する大当たり制御処理において大当たり回数カウンタが「0」になるまでは大入賞口開放前処理（ステップS 9 1）と大入賞口開放中処理（ステップS 9 2）とを繰り返し実行し、大入賞口開放中処理（ステップS 9 2）でラウンドを終了するときに大当たり回数カウンタを1減算して「0」になったことに基づいて大入賞口開放後処理（ステップS 9 3）に移行して大当たり遊技を終了させる制御を実行する。

30

40

【1054】

そして、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり実行中フラグをセットする（ステップS 1 8 9）。なお、大当たり開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、大当たりの種類に応じて個々に用意されている。ステップS 1 8 7では、大当たりの種類（14R時短大当たりA、5R時短大当たりA）に応じた大当たり開始コマンド（14R時短大当たりA開始コマンド、5R時短大当たりA開始コマンド）をセットする。これにより、大当たり開始コマンドによって指示された大当たりの種類に応じた大当たり遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行される。また、第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理では、大当たりの種類（14R時短大当たりB、5R時短大当たりB）に応じた大当たり開始コマンド（14R時短大当たりB開始コマンド、5R

50

時短大当りB開始コマンド)をセットするようになっている。

【1055】

また、大当り遊技の実行中であることを示す大当り実行中フラグは、大当り遊技を終了するとき、具体的には大当り制御処理(ステップS40)の大入賞口開放後処理(ステップS93)で大当りの種類に応じた第一大入賞口2005の開閉制御(例えば第一大入賞口2005を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は第一大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ2512で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを14回又は5回繰り返す開閉制御)を終了したとき(大当り遊技で実行可能な全てのラウンド)にリセットされる。大当り実行中フラグがリセットされることにより特別図柄プロセス処理(ステップS14)のステップS35で大当り制御処理(ステップS40)を実行しないようにされる一方、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示及び機能表示ユニット1400の第二特別図柄表示器における第二特別図柄の変動表示を実行可能な状態になる。

10

【1056】

また、大当りフラグがセットされていない場合に(ステップS186)、上記小当りフラグがセットされていれば(ステップS190)、主制御基板1310の主制御MPUは、小当り遊技を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし(ステップS191)、小当り遊技の開始までの待機時間(小当り遊技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S192)。そして、小当り遊技の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットする(ステップS193)。なお、小当り開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、小当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップS191では、小当りの種類(5R小当りA1、5R小当りA2、14R小当りA)に応じた小当り開始コマンド(5R小当りA1開始コマンド、5R小当りA2開始コマンド、14R小当りA開始コマンド)をセットする。これにより、小当り開始コマンドによって指示された小当りの種類に応じた小当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行される。また、第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理では、小当りの種類(5R小当りB1、5R小当りB2、14R小当りB)に応じた小当り開始コマンド(5R小当りB1開始コマンド、5R小当りB2開始コマンド、14R小当りB開始コマンド)をセットするようになっている。

20

30

【1057】

また、小当り遊技の実行中であることを示す小当り実行中フラグは、小当り遊技を終了するとき、具体的には後述する小当り制御処理(ステップS41)の小当り中処理(ステップS401)で小当りの種類に応じた第一大入賞口2005の開閉制御(例えば第一大入賞口2005を開放(例えば1.8秒)した後又は第一大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ2512で検出されたときに閉鎖させる開閉制御)を終了したときにリセットされる。小当り実行中フラグがリセットされることにより特別図柄プロセス処理(ステップS14)のステップS36で小当り制御処理(ステップS41)を実行しないようにされる一方、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示及び機能表示ユニット1400の第二特別図柄表示器における第二特別図柄の変動表示を実行可能な状態になる。

40

【1058】

また、小当りフラグがセットされていない場合、即ちハズレとなるときには次回の特別図柄の変動表示を開始するまでの待機時間(特別図柄の停止図柄を表示している時間)をインターバルタイマにセットし(ステップS194)、ステップS195に移行する。

【1059】

上記ステップS186～ステップS194の処理を実行すると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、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S195)、この処理を終了する。

50

【1060】

図139は、上記大当り制御処理（ステップS40）についてその手順を示すフローチャートである。大当り制御処理では、大当りプロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理のうち1つを選択的に実行することとなる。

【1061】

1. 特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて上記大当り遊技に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機したり、次のラウンドが開始されるまで待機する大入賞口開放前処理（ステップS91）

2. 特別図柄の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて第一大入賞口2005や第二大入賞口2006を開放状態に制御したり、次のラウンドが開始されることに基づいて第一大入賞口2005や第二大入賞口2006を開放状態に制御し、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は第一大入賞口2005や第二大入賞口2006に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ2512又は第二カウントセンサ2513で検出されたときに閉鎖させる大入賞口開放中処理（ステップS92）

3. 全てのラウンドを終了するとき大当り遊技が終了する旨の遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機する大入賞口開放後処理（ステップS93）

【1062】

なお、上記大当りプロセスフラグは、上記ステップS1の処理（図126参照）において、上記大入賞口開放前処理（ステップS91）を行うべき旨を示すよう操作されている。また、上記大入賞口開放中処理（ステップS92）では、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006を開放状態に制御するラウンドの開始時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドをセットし、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006を閉鎖状態に制御するラウンドの終了時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド終了コマンドをセットする。なお、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドによって指示されたラウンド数に応じた大当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行される。

【1063】

図140は、上記小当り制御処理（ステップS41）についてその手順を示すフローチャートである。小当り処理では、小当りプロセスフラグに応じて、以下の2つのプロセス処理のうち1つを選択的に実行することとなる。

【1064】

1. 小当り遊技を開始するための設定処理を実行する小当り開始処理（ステップS400）

2. 小当り遊技中の遊技球Bの入球や開放時間を監視する小当り中処理（ステップS401）

【1065】

なお、上記小当りプロセスフラグは、上記ステップS1の処理（図126参照）において、上記小当り開始処理（ステップS400）を行うべき旨を示すよう操作されている。また、小当り中処理にて特定領域への遊技球Bの進入が検出されると、大当り実行中フラグをセットするとともに、小当りの種類に応じた大当り遊技で実行可能なラウンド数（5R小当りであれば4ラウンド、14R小当りであれば13ラウンド）を大当り回数カウンタにセットして処理を終了する。これにより、小当り遊技に引き続いて大当り遊技が開始されるようになる。

【1066】

図141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。

【1067】

いま、ステップS801の処理において、上記ゲートセンサ2301による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2003への遊技球Bの通過があったと判断されたとすると、同図141に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU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。

【1068】

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。

【1069】

1. 主制御MPUのRAM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機能表示ユニット1400の普通図柄表示器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パターン決定処理（ステップS804）

3. 機能表示ユニット1400の普通図柄表示器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機能表示ユニット1400の普通図柄表示器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、上記第二始動口2004への遊技球B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）

【1070】

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126参照）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。

【1071】

図142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。

【1072】

いま、上記ステップS801の処理において、上記ゲートセンサ2301による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2003への遊技球Bの通過があったと判断されたとすると、同図142に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS811の処理として、まず、普通図柄保留記憶領域に記憶される普通乱数の個数を示す普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPUのRAM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記憶数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

【1073】

このステップS811の処理において、上記普通図柄の保留記憶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MPUのRAM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。

【1074】

ただし、上記ステップS 8 1 1の処理において、上記普通図柄の保留記憶数と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S 8 1 2～ステップS 8 1 4の処理を実行しない（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。

【1075】

なお、ゲート部通過処理（ステップS 8 0 2）としては、以下に記載する別例のようにしても良い。例えば、いま、上記ゲートセンサ2 3 0 1による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2 0 0 3への遊技球Bの通過があったと判断されたとすると、上記主制御基板1 3 1 0の主制御MPUは、まず、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し、暫定記憶領域に格納する。その後、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPUのRAMから取得し、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留記憶数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。そして、上記普通図柄の保留記憶数と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、上記普通保留数カウンタをカウントアップ（1加算）し、次いで、先に取得された上記普通乱数、上記普図変動乱数（暫定記憶領域に記憶された上記普通乱数、上記普図変動乱数）を、上記主制御MPUのRAM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。一方、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPUのRAMから取得した結果、このカウンタ値がその最大値である「4」であると判断された場合（上記普通図柄の保留記憶数とその最大値である場合）には、先に取得された上記普通乱数、上記普図変動乱数を、普通図柄保留記憶領域に格納することなく破棄し、上記取得した普通図柄の変動表示制御は新たに保留されないようにすることとしてもよい。

【1076】

図1 4 3は、上記普通図柄通常処理（ステップS 8 0 3）についてその手順を示すフローチャートである。

【1077】

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1 4 3に示されるように、上記主制御基板1 3 1 0の主制御MPUは、まず、ステップS 8 2 1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S 8 2 2の処理として、上記主制御MPU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S 8 2 3及びS 8 2 4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MPU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。

【1078】

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2 0 0 3への遊技球B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（ $n=1\sim3$ ）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2 0 0 3に遊技球Bが通過すると $n+1$ 番目（ $n=1\sim3$ ）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（ $N=2\sim4$ ）の記憶領域に記憶されている各種乱数を $N-1$ 番目（ $N=2\sim4$ ）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。

【1079】

次いで、上記主制御基板1310の主制御MPUは、図144(A)に示す普図当り判定テーブルとステップS822で読み出した普通乱数とを比較する(ステップS828)。

【1080】

図144(A)に示す普図当り判定テーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶されている。そして、普通乱数と比較するために参照される普図当り判定テーブルでは、10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ように上記普通乱数が関連付けされている。即ち、本例では、上記ゲート部2003に遊技球Bが通過した場合において、必ず普図当りに当選するようになっている。

10

【1081】

上記主制御基板1310の主制御MPUは、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(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)として普図当り図柄に決定する(ステップS831)。一方、ステップS829で普図当りとしない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)として普図ハズレ図柄に決定する(ステップS833)。

【1082】

そして、こうして普通図柄についての抽選処理が行われた後は、ステップS834の処理として、これら抽選結果(普図当りとハズレとのいずれかを指示)が上記周辺制御基板1510に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた普図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S835の処理として、上記普通図柄変動パターン決定処理(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を更新した時点で、この処理を終了する。

20

【1083】

図145は、上記普通図柄変動パターン決定処理(ステップS804)についてその手順を示すフローチャートである。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動パターン決定処理を行うべき旨を示しているときは、同図145に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、時短フラグがセットされていれば(ステップS841)、時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルを選択し(ステップS842)、時短フラグがセットされていれば(ステップS841)、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルを選択する(ステップS843)。

30

【1084】

そして、選択した普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理のステップS822で読み出した普図変動乱数とを比較することにより実行する普通図柄の変動パターン(普図変動パターン)を決定し(ステップS844)、決定した普図変動パターンでの普通図柄変動の開始を周辺制御基板1510に通知する普図変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動表示を開始する(ステップS845)。

40

【1085】

また主制御MPUは、普図変動パターンを決定するとこの決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間を普図変動タイマに設定する(ステップS846)。これにより、決定された普図変動パターンに応じた普図変動時間だけ機能表示ユニット1400の普通図柄表示器(における普通図柄の変動表示)にて演出制御が行われるようになる。

【1086】

また、本例の非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、普図変動時間として20秒が設定されている。一方、本例の時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと比べて普図変動時間が短時間となるように、普図変動時間として0.8秒が設定されている。なお、普通図柄変動パターン決定

50

テーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶されている。

【1087】

また、普通図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップS847の処理として、上記普通図柄変動処理（ステップS805）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を更新した時点で、この処理を終了する。

【1088】

図146は、上記普通図柄変動処理（ステップS805）についてその手順を示すフローチャートである。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図146に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS851の処理として、上記ステップS846で普図変動時間が設定された普図変動タイマを1減算する。そして、普図変動時間タイマが0、すなわち、上記普通図柄の変動時間が経過したと判断されると（ステップS852）、次にステップS853の処理に移行する。すなわち、このステップS853の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップS806）にプロセス移行されるよう上記普通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。

【1089】

図147は、上記普通図柄停止処理（ステップS806）についてその手順を示すフローチャートである。

【1090】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図147に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS861の処理として、上記普通図柄通常処理にて決定された普通図柄の停止図柄を上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、その第一特別図柄の停止図柄の導出表示を通知する普図停止表示コマンドを上記周辺制御基板1510へのコマンドとしてセットする（ステップS862）。

【1091】

そして次に、上記普図当りフラグがセットされているときは（ステップS863）、図144（B）に示す普図当り時開放パターンテーブルを用いて、現在の遊技状態に応じた第二始動口2004の開放パターンを設定する（ステップS864）。

【1092】

具体的には、第二始動口2004の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンAを設定する。即ち、第二始動口2004の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004が短開放態様（この例では0.05秒）で開閉する開放パターンAを実行することとなる。これにより、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンAが実行された場合には、第二始動口2004が開放動作する時間が短く、第二始動口2004が開放状態にあるときに遊技球を入球させることが困難である。即ち、非時短状態時には第二始動口2004が開閉動作されたとしても遊技球が殆ど入球しないようになっている。

【1093】

一方、第二始動口2004の開放開始時に時短状態に制御されていれば、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンBを設定する。即ち、第二始動口2004の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004が長開放態様（この例では1.5秒）で開閉する開放パターンBを実行することとなる。これにより、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンBが実行された場合には、第二始動口2004が開放動作する時間が長く、第二始動口2004が開放状態にあるときに遊技球を入球し得るようになっている。

。

10

20

30

40

50

【1094】

第二始動口2004の開放パターンが設定されると、次にステップS885の処理として、普図当り遊技を開始することを示す普図当り開始コマンドをセットし、普通図柄プロセスフラグを普通電動役物開放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S866）、この処理を終了する。なお、普図当り開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、普図当り開始コマンドによって指示された普図当りの種類に応じた普図当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行されうる。

【1095】

また、主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS864で上記普図当りフラグがセットされていない場合において、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通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S868）、この処理を終了する。

10

【1096】

図148は、上記普通電動役物開放処理（ステップS807）についてその手順を示すフローチャートである。

【1097】

いま、ステップS871の処理において、第二始動口2004が開放状態にあると判断されるとすると、同図148に示されるように、同図148に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004を開放状態に制御してから所定時間（ステップS865で設定した開放パターンにおける第二始動口2004の開放時間）が経過していれば（ステップS872）、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオフ状態にして第二始動口2004を閉鎖状態に制御した時点で（ステップS873）、この処理を終了する。

20

【1098】

また、ステップS871の処理において、第二始動口2004が閉鎖状態にあると判断されるとすると、同図148に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004を開放状態にするタイミングであれば（ステップS874）、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004を開放状態に制御した時点で（ステップS875）、この処理を終了する。

30

【1099】

また、ステップS871の処理において、第二始動口2004を開放状態にするタイミングではなければ、同図148に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004の開放回数が所定回数（ステップS865で設定した開放パターンにおける第二始動口2004の開放回数）となったときに（ステップS876）、普図当り終了コマンドをセットする（ステップS877）。そして、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通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S878）、この処理を終了する。なお、普図当り終了コマンドは周辺制御基板1510に送信され、周辺制御基板1510では普図当り終了コマンドを受信すると演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行中の普図当り遊技の演出を終了させ得る。

40

【1100】

[9-2. 時短制御終了時の変動制御]

上記したように、時短状態では非時短状態とは異なる開放パターンで第二始動口2004を開閉制御するようになっている。即ち、機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときに時短状態であれば短開放態様（この例では0.05秒）の開放パターンAで第二始動口2004を開閉し、機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときに非時短状態であれば長開放態様（この例では1.5秒）の開放パターンBで第二始動口2004を開閉するようになっている。

50

【1101】

このように、機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときを基準として第二始動口2004の開放パターンを変化させるため、時短状態が終了する直前（例えば時短回数が100回の時短状態Aの場合には時短状態での特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の100回目の変動表示が停止する直前等）に機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止して第二始動口2004を開閉させる場合には、時短状態として長開放態様（この例では1.5秒）の開放パターンBで第二始動口2004が開閉されることになる。また、第二始動口2004の開放後に時短状態が終了すると、時短状態が終了しているにもかかわらず時短状態における開放パターンが実行されていることで遊技者に違和感を与えるおそれがある。また、時短状態の終了後の非時短状態で図柄変動が開始された後などの想定外の時期に第二始動口2004への始動入賞が発生する場合もあり、これによって遊技設計者の意図しない挙動（非時短状態では主に第一特別図柄の変動表示が実行されて第二特別図柄の変動表示は殆ど実行されないものであるが、非時短状態であるにもかかわらず第二始動口2004への始動入賞が発生して第二特別図柄の変動表示が実行される）で遊技進行するとともに、その挙動から遊技者に違和感を与えてしまい、遊技興趣の低下を招くおそれがあった。

10

【1102】

本例のパチンコ機1では、機能表示ユニット1400の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）で変動表示される特別図柄をハズレ図柄で停止する場合に（例えば第一特別図柄停止処理のステップS194）、通常、次の特別図柄の変動表示を開始するまでの待機時間（特別図柄の停止図柄を表示している時間）としてインターバルタイマに「0.5秒」をセットする。上記したようにインターバルタイマは第一特別図柄プロセス処理（ステップS28）及び第二特別図柄プロセス処理（ステップS39）で参照され、インターバルタイマがタイムアウトするまでは機能表示ユニット1400の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）における特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が開始されないように制御する。

20

【1103】

また、時短状態を終了するとき、即ち大当たり遊技後の特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の図柄変動が時短回数に達した場合であって、当該図柄変動が停止したとき（時短状態における最後の図柄変動が停止したとき）には、次の特別図柄の変動表示を開始するまでの待機時間（特別図柄の停止図柄を表示している時間）としてインターバルタイマに「2秒」をセットする。上記したように時短状態では第二始動口2004を開放状態に変化させた後、1.5秒が経過したときに第二始動口2004を閉鎖状態に変化させる。そのため、時短状態における最後の図柄変動が停止して時短状態を終了するときインターバルタイマに「2秒」をセットすることで、非時短状態での特別図柄の図柄変動が開始される以前に第二始動口2004を閉鎖状態に変化させることができ、これによって非時短状態での特別図柄の図柄変動が開始された後に第二始動口2004への始動入賞が発生することを抑制できる。

30

【1104】

なお、時短状態における最後の図柄変動が停止して時短状態を終了するときインターバルタイマにセットする期間は、少なくとも時短状態における第二始動口2004の開放時間と同等（この例では「1.5秒」）以上とすればよい。また、時短状態における最後の図柄変動が停止して時短状態を終了するとき第二始動口2004が開放状態に変化していなければ次の特別図柄の変動表示を開始するまでの待機時間として通常と同様の時間（この例では「0.5秒」）をセットするようにしてもよい。

40

【1105】

このように、時短状態における最後の特別抽選結果が導出された際（時短状態における最後の図柄変動が停止した際）に第一保留数と第二保留数との有無にかかわらず、所定期間に亘って次の特別抽選（当落判定）の実行を抑制することにより、時短状態における最後の特別抽選結果が導出された後（時短状態における最後の図柄変動が停止した後）に継

50

続し得る時短制御を当該所定期間内に終了させ、時短制御の終了後に第二保留数が増加することを抑制できる。これにより、非時短状態であるにもかかわらず第二始動口2004への始動入賞が発生して第二特別図柄の変動表示が実行されるという遊技設計者の意図しない挙動で遊技進行することを防止でき、遊技設計者の意図する挙動での遊技進行（遊技設計者の意図するゲーム性）を好適に実現できるため、遊技者に違和感を与えないことで遊技興趣の低下を抑止することができる。

【1106】

なお、上記した例では、時短状態であるか否かの判断（時短状態を終了するか否かの判断）を機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときを基準として行うものを示したが、時短状態であるか否かの判断を機能表示ユニット1400の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動を開始するとき（例えば上記普通図柄通常処理（ステップS803）が実行されたときや、普通図柄変動パターン決定処理（S804）が実行されたとき）を基準として行うようにしてもよい。この場合には、少なくとも、時短状態中に機能表示ユニット1400の普通図柄表示で実行される普通図柄変動の変動時間（普図変動時間：この例では「0.8秒」と、時短状態における第二始動口2004の開放時間（この例では「1.5秒」と、を合算した期間と同等（この例では「2.3秒」）以上とすればよい。

【1107】

[10. 周辺制御基板の制御処理]

次に、周辺制御基板1510に備える周辺制御IC1510aによって実行される各種処理について、図149～図156を参照して説明する。図149はパチンコ機1に電源が投入されるとき、周辺制御基板1510に備える周辺制御IC1510aによって行われる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り、図150は周辺制御基板1510に備える周辺制御IC1510a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り、図151は周辺制御基板1510に備える周辺制御ICによって実行される演出制御処理についてその手順を示すフローチャートであり、図152は周辺制御ICによって実行される貯留球演出ユニット発動制御処理の一例を示すフローチャートであり、図153は周辺制御ICによって実行される貯留球計数制御処理の一例を示すフローチャートであり、図154は周辺制御ICによって実行される貯留球排出演出実行開始制御処理の一例を示すフローチャートであり、図155は周辺制御ICによって実行される貯留球演出ユニット不具合判定制御処理の一例を示すフローチャートであり、図156は周辺制御ICによって実行される貯留球演出ユニット発動停止制御処理の一例を示すフローチャートである。

【1108】

[10-1. サブメイン処理]

図149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IC1510a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1510に備える周辺制御IC1510aに内蔵されているRAMをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS501）が終了すると、16mS経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS502）。

【1109】

この実施の形態では、周辺制御IC1510a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）。

【1110】

この16mS定常処理では、主制御基板1310から受信したコマンドにもとづいて演出表示装置1600、ランプ・LED、スピーカ等を制御する処理が実行される。16mS定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16mS経過フラグTがセットされる毎に、つまり16mS毎に上記したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16mS経過フラグTがセットされていない（16mS経過フラグTが「0」）ときには、16mS経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

10

【1111】

[10-2. 16ms定常処理]

次に、16mS定常処理について説明する。図150に示すように、周辺制御IC1510aは、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板1310から受信したコマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップS149、第二変動パターン設定処理のステップS149a）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出表示装置1600に関わる制御処理を実行する。

【1112】

また、ステップS603の音制御処理では、パチンコ機1に設けられたスピーカ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、各種装飾基板184、273等にランプ・LEDの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップS606の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS602）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

20

【1113】

なお、16mS定常処理におけるステップS601～ステップS606の処理は16mS以内に終了する。仮に、16mS定常処理を開始してから当該16mS定常処理の終了までに16mS以上かかったとしても、16mS定常処理を開始してから16mS経過したときに直ぐに16mS定常処理を最初から（ステップS601のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16mS定常処理の実行中に16mS経過したときには、16mS経過フラグのセットのみを行い、当該16mS定常処理の終了後にステップS502で16mS経過フラグがセットされていると判定されたときに16mS定常処理を開始する。

30

【1114】

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。

40

【1115】

[10-3. 演出制御処理]

次に、演出制御処理について説明する。図151に示すように、周辺制御IC1510aは周辺制御IC1510aのRAMに格納されている遊技の進行状況を示す演出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。

【1116】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを指示する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動パターンを指示する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動パターンを指示する第二変動パターンコ

50

マンド)に基づいて演出表示装置1600、LED及びスピーカ等を制御する処理などを行った後、上記演出プロセスフラグを変動演出中処理に応じた値に変更する変動演出開始処理(ステップS711)

2. 演出表示装置1600、LED及びスピーカ921等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて演出表示装置1600、LED及びスピーカ等を制御する処理などが行い、特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動パターンに応じた変動時間が経過したことに応じて上記演出プロセスフラグを変動終了処理に応じた値に変更する変動演出中処理(ステップS712)

3. 特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動表示停止を指示する停止表示コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するための処理を行い、ハズレであれば上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更し、大当たりであれば大当たり演出処理に応じた値に変更し、小当たりであれば小当たり演出処理に応じた値に変更する変動演出終了処理(ステップS713)

4. 大当たり遊技の開始を指示する大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置1600に大当たり遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、大当たり遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する大当たり演出処理(ステップS714)

5. 小当たり遊技の開始を指示する小当たり開始コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置1600に小当たり遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、小当たり遊技中に第二大入賞口2006に受け入れられた遊技球Bが特定領域に振り分けられていれば小当たり遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを大当たり演出開始処理に応じた値に変更し、遊技球Bが特定領域に振り分けられていなければ変動演出開始処理に応じた値に変更する小当たり演出処理(ステップS715)

【1117】

以上の処理によって特別図柄表示器(機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器、機能表示ユニット1400の第二特別図柄表示器)で実行される特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動表示に同期して演出表示装置1600で装飾図柄の変動表示が実行されるようになる。

【1118】

[10-4. 貯留球演出ユニット発動制御処理]

次に、貯留球演出ユニット発動制御処理について、図152を参照して説明する。この貯留球演出ユニット発動制御処理は、上述した16ms定常処理の演出制御処理におけるステップS714の大当たり演出処理の一処理として行われる。

【1119】

周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット発動制御処理が開始されると、図152に示すように、貯留球演出ユニット発動条件が成立しているか否かを判定する(ステップS1000)。貯留球演出ユニット発動条件は、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく抽選により14R時短大当りに当選して大当たり遊技が実行されている状態、又は時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく第二特別図柄の抽選により14R時短大当りに当選して大当たり遊技が実行されている状態であることを条件とするものであり、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドが主制御基板1310から送信される。貯留球演出ユニット発動条件は、さらに、小当たり遊技の後に大当たり遊技を継続して発生している状態であることを条件とするものであり、第一大入賞口2005に入球して振分部材によって特定領域と排出領域とのうち特定領域に振り分けられて受け入れられた遊技球を特定領域センサ2512aにより検知した旨を伝える特定領域入球コマンドが主制御基板1310から送信される。ステップS1000の判定では、周辺制御IC1510aは、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを周辺制御IC1510aが主制御基板1310から受信しているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【1120】

ステップS1000の判定において、周辺制御IC1510aは、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを主制御基板1310から受信していないと判定したときにはそのまま本ルーチンを終了する。一方、ステップS1000の判定において、周辺制御IC1510aは、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを主制御基板1310から受信していると判定したときには貯留球演出ユニット発動フラグSPU-FLGを値1にセットする（ステップS1005）。この貯留球演出ユニット発動フラグSPU-FLGは、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うことができるときには値1がセットされ、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うことができないときには値0がセットされるフラグである。この貯留球演出ユニット3400による貯留球演出は、貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における貯留空間3415に貯留された遊技球を貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出口3515を通して排出することにより、この排出される球数に応じて所定の球数の遊技球を払い出す態様の演出を実行するものである。なお、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出が実行されなくても、貯留空間3415に貯留された遊技球は、貯留球演出ユニット3400に設けられる一般入賞口2001aそして一般入賞口センサ3001aをすでに通っているため、この一般入賞口センサ3001aで検知された旨が主制御基板1310から払出制御基板633に払出コマンドが送信されている。換言すると、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出は、払い出しに供されなくなった遊技球（いわゆる、「死に球」）を利用して、貯留空間3415に貯留された遊技球を球排出部3425の排出口3515を通して排出し、この排出される球数に応じた所定の球数の遊技球を遊技者に払い出す態様の演出が実行されることにより、この払い出される遊技球を一気に獲得することができるという体験を遊技者に提供することできる魅力ある演出となっている。

【1121】

ステップS1005に続いて、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における球貯留板3490を原位置から作動位置へ移動する制御を行う（ステップS1010）。具体的には、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の貯留用ソレノイド3500を通电して球貯留板3490を原位置から作動位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の開放用ソレノイド3570を通电せず、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における球排出板3505を原位置に配置する状態とする。

【1122】

ステップS1010に続いて、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における貯留空間3415を発光する制御を行う（ステップS1015）。具体的には、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における貯留空間用LED基板3545に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この貯留空間用LED基板3545に実装される複数のLED3540（本実施形態では、3個のフルカラーLED）が所定の発光態様で点灯して貯留空間3415を明るく照らす状態とする。このとき、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出空間用LED基板3560に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この排出空間用LED基板3560に実装される複数のLED3555（本実施形態では、5個のフルカラーLED）が消灯して貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出空間3422が消灯する状態とする。

【1123】

ステップS1015に続いて、周辺制御IC1510aは、貯留球カウンタEBCに初期値0をセットする（ステップS1020）。周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400に設けられる一般入賞口2001aを通った遊技球が貯留球演出ユニット3400の一般入賞口センサ3001aにより検知されると、その旨を特定一般入賞口入

球コマンドとして主制御基板 1 3 1 0 から受信する。この貯留球カウンタ E B C は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御 I C 1 5 1 0 a が主制御基板 1 3 1 0 から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1 a を通った遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

【 1 1 2 4 】

ステップ S 1 0 2 0 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球排出カウンタ D B C に初期値 0 をセットする（ステップ S 1 0 2 5）。周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1 a を通って貯留空間 3 4 1 5 に貯留された遊技球が貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における排出口 3 5 1 5 を通って貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 により検知されると、その旨が貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 から検出信号として入力される。この貯留球排出カウンタ D B C は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御 I C 1 5 1 0 a が貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 からの検出信号に基づいて貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1 a を通って貯留空間 3 4 1 5 に貯留された遊技球が球排出部 3 4 2 5 における排出口 3 5 1 5 から排出される遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

10

【 1 1 2 5 】

ステップ S 1 0 2 5 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、不具合判定フラグ E R R - F L G に初期値 0 をセットし（ステップ S 1 0 3 0）、本ルーチンを終了する。不具合判定フラグ E R R - F L G は、後述する貯留球演出ユニット不具合判定処理において、貯留空間 3 4 1 5 に貯留されたすべての遊技球が貯留空間 3 4 1 5 から排出口 3 5 1 5 を通って排出完了されているか否かを監視し、排出完了していないときには貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に不具合が発生しているとして値 1 がセットされ、排出完了しているときには貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に不具合が発生していないとして値 0 がセットされるフラグである。

20

【 1 1 2 6 】

なお、主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U と異なり、周辺制御 I C 1 5 1 0 a の処理内容がバックアップされない仕組みとなっている。このため、停電が発生して復電すると、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、上述したサブメイン処理におけるステップ S 5 0 1 の初期設定において、貯留球演出ユニット発動フラグ S P U - F L G の値、貯留球カウンタ E B C の値、貯留球排出カウンタ D B C の値、及び不具合判定フラグ E R R - F L G の値をすべて初期値 0 にセットする。停電が発生してその後復電して本ルーチンが開始されても、上述した抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを主制御基板 1 3 1 0 から受信できないかぎり、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、停電が発生する直前における大当り遊技がどのような大当りであったのかをわからないものの、バックアップ情報に基づいて復帰した主制御基板 1 3 1 0 からの上述した各種入球コマンドを受信することにより、遊技球の払い出しの状況（賞球状況）を把握することができる。

30

【 1 1 2 7 】

[1 0 - 5 . 貯留球計数制御処理]

次に、貯留球計数制御処理について、図 1 5 3 を参照して説明する。この貯留球計数制御処理は、上述した 1 6 m s 定常処理の演出制御処理におけるステップ S 7 1 4 の大当り演出処理の一処理として行われる。

40

【 1 1 2 8 】

周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球計数制御処理が開始されると、図 1 5 3 に示すように、貯留球演出ユニット発動フラグ S P U - F L G の値が値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 5 0）。この貯留球演出ユニット発動フラグ S P U - F L G は、上述したように、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができるときには値 1 がセットされ、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができないときには値 0 がセットされるフラグである。

50

【1129】

ステップS1050の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット発動フラグSPU-FLGの値が値1でないと判定したとき（値0であるとき）、つまり貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うことができないと判定したときにはそのまま本ルーチンを終了する。一方、ステップS1050の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット発動フラグSPU-FLGの値が値1であると判定したとき、つまり貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うことができると判定したときには特定一般入賞口入球コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS1055）。この特定一般入賞口入球コマンドは、貯留球演出ユニット3400に設けられる一般入賞口2001aを通った遊技球が貯留球演出ユニット3400の一般入賞口センサ3001aにより検知されると、その旨が主制御基板1310から送信されるコマンドである。

10

【1130】

ステップS1055の判定において、周辺制御IC1510aは、特定一般入賞口入球コマンドの受信がないと判定したときにはそのまま本ルーチンを終了する。一方、ステップS1055の判定において、周辺制御IC1510aは、特定一般入賞口入球コマンドの受信があると判定したときには貯留球カウンタEBCに値1を加え（インクリメントし、ステップS1060）、本ルーチンを終了する。この貯留球カウンタEBCは、上述したように、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御IC1510aが主制御基板1310から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて、貯留球演出ユニット3400に設けられる一般入賞口2001aを通った遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

20

【1131】

[10-6. 貯留球排出演出実行開始制御処理]

次に、貯留球排出演出実行開始制御処理について、図154を参照して説明する。この貯留球排出演出実行開始制御処理は、上述した16ms定常処理の演出制御処理におけるステップS714の大当たり演出処理の一処理として行われる。

【1132】

周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、貯留球排出演出実行開始制御処理が開始されると、図154に示すように、貯留球排出タイマTMが起動しているか否かを判定する（ステップS1100）。貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における貯留空間3415には、上述したように、最大で12球の遊技球を貯留することができるよう設計されている。この12球のすべての遊技球が貯留空間3415から貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出空間3422へ流入して排出口3515を通過して排出完了される排出完了見込時間に余裕時間を加えた時間として貯留球排出時間が予め設定されている。本実施形態では、排出完了見込時間として6秒が設定され、余裕時間として4秒が設定されており、貯留球排出時間として排出完了見込時間に余裕時間を加えた10秒が設定されている。貯留球排出タイマTMは、貯留球排出時間が到来したか否かを計時するものである。

30

【1133】

ステップS1100の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球排出タイマTMが起動していないと判定したときには、貯留球排出演出実行開始条件が成立しているか否かを判定する（ステップS1105）。貯留球排出演出実行開始条件は、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく抽選により14R時短大当りに当選して大当たり遊技が実行されている状態であって、又は時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく第二特別図柄の抽選により14R時短大当りに当選して大当たり遊技が実行されている状態であって、又は小当りに当選して小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を継続して実行されている状態であって、2ラウンド、4ラウンド、6ラウンド、8ラウンド、10ラウンド、12ラウンド、14ラウンド等の偶数ラウンドを開始することを条件とするものであり、偶数ラウ

40

50

ンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当たりラウンド開始コマンド）を主制御基板1310から送信される。ステップS1105の判定では、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当たりラウンド開始コマンド）を周辺制御IC1510aが主制御基板1310から受信しているか否かを判定する。

【1134】

ステップS1105の判定において、周辺制御IC1510aは、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当たりラウンド開始コマンド）の受信がないと判定したときにはそのまま本ルーチンを終了する。一方、ステップS1105の判定において、周辺制御IC1510aは、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当たりラウンド開始コマンド）の受信があると判定したときには不具合判定フラグERR-FLGの値が値1であるか否かを判定する（ステップS1110）。不具合判定フラグERR-FLGは、上述したように、後述する貯留球演出ユニット不具合判定処理において、貯留空間3415に貯留されたすべての遊技球が貯留空間3415から排出口3515を

10

【1135】

ステップS1110の判定において、周辺制御IC1510aは、不具合判定フラグERR-FLGの値が値1であるとき、つまり貯留球演出ユニット3400に不具合が発生しているときには貯留球演出ユニット3400による貯留球演出の代替演出を進行し（ステップS1115）、そのまま本ルーチンを終了する。貯留球演出ユニット3400による貯留球演出は、上述したように、払い出しに供されなくなった遊技球（いわゆる、「死に球」）を利用して、貯留空間3415に貯留された遊技球を球排出部3425の排出口3515を

20

30

【1136】

一方、ステップS1110の判定において、周辺制御IC1510aは、不具合判定フラグERR-FLGの値が値1でない（値0である）とき、つまり貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していないときには貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を実行開始するために貯留球排出タイマTMを起動する（ステップS1120）。

【1137】

ステップS1120に続いて、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における球排出板3505を原位置から作動位置へ移動する制御を行う（ステップS1125）。具体的には、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の開放用ソレノイド3570を通电して球排出板3505を原位置から作動位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の貯留用ソレノイド3500を通电して球貯留板3490を作動位置に配置する状態を継続する。

40

【1138】

ステップS1125に続いて、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出空間3422を発光する制御を行い（ステップS1130）、そのまま本ルーチンを終了する。具体的には、周辺制御IC1510aは、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出空間用LED基板3560に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。こ

50

れにより、この排出空間用LED基板3560に実装される複数のLED3555（本実施形態では、5個のフルカラーLED）が所定の発光態様で点灯して排出空間3422を明るく照らす状態とする。このとき、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における貯留空間用LED基板3545に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この貯留空間用LED基板3545に実装される複数のLED3540（本実施形態では、3個のフルカラーLED）が所定の発光態様で点灯して貯留空間3415を明るく照らす状態を維持する。

【1139】

一方、ステップS1100の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球排出タイマTMが起動していると判定したときには、貯留球カウントセンサ3530からの検出信号があるか否かを判定する（ステップS1135）。この貯留球カウントセンサ3530は、貯留空間3415から排出空間3422へ流入して排出口3515を通った遊技球を検知するものである。周辺制御IC1510aは、貯留球カウントセンサ3530からの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは遊技球が1球通過したことを判定する一方、貯留球カウントセンサ3530からの検出信号に基づく検出結果がオフ状態にあるときは遊技球が通過していないと判定する。

【1140】

ステップS1135の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球カウントセンサ3530からの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは遊技球が1球通過したと判定して、貯留球排出カウンタDBCに値1を加える（インクリメントする、ステップS1140）。この貯留球排出カウンタDBCは、上述したように、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御IC1510aが貯留球カウントセンサ3530からの検出信号に基づいて貯留球演出ユニット3400に設けられる一般入賞口2001aを通して貯留空間3415に貯留された遊技球が球排出部3425における排出口3515から排出される遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

【1141】

一方、ステップS1135の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球カウントセンサ3530からの検出信号に基づく検出結果がオフ状態にあるときは遊技球が通過していないと判定したのち、又はステップS1140に続いて、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を進行する（ステップS1145）。ここでは、上述した、払い出しに供されなくなった遊技球（いわゆる、「死に球」）を利用して、貯留空間3415に貯留された遊技球を球排出部3425の排出口3515を通して排出し、この排出される球数に応じた所定の球数の遊技球を遊技者に払い出す態様の演出を進行する。

【1142】

ステップS1145に続いて、周辺制御IC1510aは、貯留球排出時間が経過したか否かを判定する（ステップS1150）。この判定では、周辺制御IC1510aは、貯留球排出タイマTMによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来したか否かを判定する。貯留球排出時間は、上述したように、排出完了見込時間（6秒）に余裕時間（4秒）を加えた10秒が設定されている。

【1143】

ステップS1150の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球排出タイマTMによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来していないときにはそのまま本ルーチンを終了する一方、ステップS1150の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球排出タイマTMによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来しているときには貯留球排出タイマTMを停止して初期化して、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における球排出板3505を作動位置から原位置へ移動する制御を行う（ステップS1155）。具体的には、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の開放用ソレノイド3570を通电した状態を停止して球排出板3505を作動位置から原位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の

貯留用ソレノイド 3 5 0 0 を通電して球貯留板 3 4 9 0 を作動位置に配置する状態を継続する。

【1 1 4 4】

ステップ S 1 1 5 5 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における排出空間 3 4 2 2 を消灯する制御を行う（ステップ S 1 1 6 0）。具体的には、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における排出空間用 L E D 基板 3 5 6 0 に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この排出空間用 L E D 基板 3 5 6 0 に実装される複数の L E D 3 5 5 5（本実施形態では、5 個のフルカラー L E D）が消灯して排出空間 3 4 2 2 を消灯する状態とする。このとき、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における貯留空間用 L E D 基板 3 5 4 5 に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この貯留空間用 L E D 基板 3 5 4 5 に実装される複数の L E D 3 5 4 0（本実施形態では、3 個のフルカラー L E D）が所定の発光態様で点灯して貯留空間 3 4 1 5 を明るく照らす状態を維持する。

10

【1 1 4 5】

ステップ S 1 1 6 0 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行い（ステップ S 1 1 6 5）、そのまま本ルーチンを終了する。この貯留球演出ユニット不具合判定制御処理についての詳細な説明を後述するが、貯留空間 3 4 1 5 に貯留されたすべての遊技球が貯留空間 3 4 1 5 から排出口 3 5 1 5 を通って排出完了されているか否かを監視し、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の不具合の有無を判定する処理である。

20

【1 1 4 6】

[1 0 - 7. 貯留球演出ユニット不具合判定制御処理]

次に、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理について、図 1 5 5 を参照して説明する。この貯留球演出ユニット不具合判定制御処理は、上述した貯留球排演出実行開始制御処理におけるステップ S 1 1 6 5 の処理として行われるものである。

【1 1 4 7】

周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理が開始されると、図 1 5 5 に示すように、貯留球カウンタ E B C の値と貯留球排出カウンタ D B C の値とが一致しているか否かの判定を行う（ステップ S 1 2 0 0）。貯留球カウンタ E B C は、上述したように、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御 I C 1 5 1 0 a が主制御基板 1 3 1 0 から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1 a を通った遊技球の球数を計数するために用いられるものである。これに対して、貯留球排出カウンタ D B C は、上述したように、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御 I C 1 5 1 0 a が貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 からの検出信号に基づいて、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1 a を通って貯留空間 3 4 1 5 に貯留された遊技球が球排出部 3 4 2 5 における排出口 3 5 1 5 から排出される遊技球の球数を計数するために用いられるものである。このため、主制御基板 1 3 1 0 から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて計数される貯留球カウンタ E B C の値と、貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 からの検出信号に基づいて計数される貯留球排出カウンタ D B C の値と、は通常一致している。

30

40

【1 1 4 8】

ところが、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1 a を通った遊技球を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 a に不具合が発生すると、通過する遊技球を正確に検知することができなくなる。これにより、例えば、遊技球が通過したにもかかわらず、その旨を検出信号として主制御基板 1 3 1 0 に伝えることができなくなる場合、遊技球が通過していないにもかかわらず、通過した旨を検出信号として主制御基板 1 3 1 0 に伝える場合がある。また、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設けられる一般入賞口 2 0 0 1

50

aを通過して貯留空間3415に貯留された遊技球が球排出部3425における排出口3515から排出される遊技球数を検知する貯留球カウントセンサ3530に不具合が発生すると、排出される遊技球を正確に検知することができなくなる。これにより、例えば、遊技球が排出されたにもかかわらず、その旨を検出信号として周辺制御基板1510に伝えることができなくなる場合、遊技球が排出されていないにもかかわらず、排出した旨を検出信号として周辺制御基板1510に伝える場合がある。また、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における球排出板3505が原位置から作動位置へ移動することができない不具合が発生している場合には、貯留空間3415に貯留された遊技球が球排出部3425の排出空間3422へ流入することができず、球排出部3425における排出口3515から排出される遊技球数を貯留球カウントセンサ3530において検知することができなくなる。

10

【1149】

このような不具合が発生すると、貯留球排出カウンタDBCの値と貯留球排出カウンタDBCの値とが一致せず整合しなくなる。ステップS1200の判定では、周辺制御IC1510aは、貯留球排出カウンタDBCの値と貯留球排出カウンタDBCの値とが一致しているときには貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していないと判定し、貯留球排出カウンタDBCの値と貯留球排出カウンタDBCの値とが一致していないときには貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していると判定する。

【1150】

ステップS1200の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球排出カウンタDBCの値と貯留球排出カウンタDBCの値とが一致しているときには貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していないと判定して不具合判定フラグERR-FLGに値0をセットし（ステップS1205）、そのまま本ルーチンを終了する一方、ステップS1200の判定において、周辺制御IC1510aは、貯留球排出カウンタDBCの値と貯留球排出カウンタDBCの値とが一致していないときには貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していると判定して不具合判定フラグERR-FLGに値1をセットし（ステップS1210）、貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における球貯留板3490を作動位置から原位置へ移動する制御を行い（ステップS1215）、そのまま本ルーチンを終了する。不具合判定フラグERR-FLGは、上述したように、貯留球演出ユニット3400に不具合が発生しているときには値1がセットされ、貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していないときには値0がセットされるフラグである。

20

30

【1151】

ステップS1215では、具体的には、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の貯留用ソレノイド3500を通电した状態を停止して球貯留板3490を作動位置から原位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の開放用ソレノイド3570を通电した状態を停止して球排出板3505を原位置に配置する状態を継続する。

【1152】

周辺制御IC1510aは、上述した貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップS1150の判定において上述した貯留球排出タイマTMによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来したと判定すると、貯留球演出ユニット3400の貯留部3420における貯留空間3415に貯留される遊技球が貯留空間3415から貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における排出空間3422へ流入して排出口3515を通過して排出完了したとして、同処理におけるステップS1155の処理において貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における球排出板3505を作動位置から原位置へ移動する制御を行い、ステップS1160の処理の後、本ルーチンである貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行う。周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理におけるステップS1200の判定において貯留球排出カウンタDBCの値と貯留球排出カウンタDBCの値とが一致していないときには貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していると判定して同処理におけるステップS1210の処理において不具合

40

50

判定フラグERR-FLGに値1をセットし、同処理におけるステップS1215の処理において貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における球貯留板3490を作動位置から原位置へ移動する制御を行っている。

【1153】

つまり、不具合判定フラグERR-FLGに値1がセットされた状態（貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していると判定された状態）においては、球排出板3505が作動位置から原位置へ移動された状態であると共に、球貯留板3490が作動位置から原位置へ移動された状態が維持されることとなる。これにより、貯留球演出ユニット3400の貯留部3420における貯留通路3465を通った遊技球が球貯留板3490の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部3420の下側壁の球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3487を通して排出口3485から遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される状態となる。また、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理ステップS1210の処理において不具合判定フラグERR-FLGに値1をセットすることにより、後述する貯留球演出ユニット発動停止制御処理を行うまで、上述した貯留球排出演出実行開始制御処理を開始すると共に、同処理におけるステップS1110の判定において貯留球演出ユニット3400に不具合が発生していると判定して同処理におけるステップS1115の処理で貯留球の演出の代替演出を進行することとなる。

【1154】

[10-8. 貯留球演出ユニット発動停止制御処理]

次に、貯留球演出ユニット発動停止制御処理について、図156を参照して説明する。この貯留球演出ユニット発動停止制御処理は、上述した16ms定常処理の演出制御処理におけるステップS714の大当たり演出処理の一処理として行われる。

【1155】

周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット発動停止制御処理が開始されると、図156に示すように、貯留球演出ユニット発動停止条件が成立しているか否かを判定する（ステップS1250）。貯留球演出ユニット発動停止条件は、14R時短大当りに当選して大当たり遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を継続して大当たり遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドを主制御基板1310から周辺制御基板1510が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。ステップS1250の判定では、周辺制御IC1510aは、上述した大当たり遊技が実行されている状態が終了するコマンドを周辺制御IC1510aが主制御基板1310から受信しているか否かを判定する。なお、14R時短大当りに当選して大当たり遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を継続して大当たり遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドは、14ラウンドが終了する場合に、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006を開放した状態から閉鎖した状態を伝えるコマンドであってもよい。

【1156】

ステップS1250の判定において、周辺制御IC1510aは、上述した大当たり遊技が実行されている状態が終了するコマンドを主制御基板1310から受信していないと判定したときにはそのまま本ルーチンを終了する。一方、ステップS1250の判定において、周辺制御IC1510aは、上述した大当たり遊技が実行されている状態が終了するコマンドを主制御基板1310から受信していると判定したときには貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における球貯留板3490を作動位置から原位置へ移動する制御を行うと共に、貯留球演出ユニット3400の球排出部3425における球排出板3505を作動位置から原位置へ移動する制御を行う（ステップS1255）。具体的には、周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400の貯留用ソレノイド3500を通電した状態を停止して球貯留板3490を作動位置から原位置に配置する状態とすると共に、貯留球演出ユニット3400の開放用ソレノイド3570を通電した状態を停止し

て球排出板 3 5 0 5 を作動位置から原位置に配置する状態とする。

【1 1 5 7】

ステップ S 1 2 5 5 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球貯留部 3 4 2 0 における貯留空間 3 4 1 5 を消灯する制御を行うと共に、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における排出空間 3 4 2 2 を消灯する制御を行う（ステップ S 1 2 6 0）。具体的には、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における貯留空間用 L E D 基板 3 5 4 5 に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信すると共に、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における排出空間用 L E D 基板 3 5 6 0 に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、貯留空間用 L E D 基板 3 5 4 5 に実装される複数の L E D 3 5 4 0（本実施形態では、3 個のフルカラー L E D）が消灯して貯留空間 3 4 1 5 が消灯する状態とすると共に、排出空間用 L E D 基板 3 5 6 0 に実装される複数の L E D 3 5 5 5（本実施形態では、5 個のフルカラー L E D）が消灯して貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出部 3 4 2 5 における排出空間 3 4 2 2 が消灯する状態とする。

10

【1 1 5 8】

ステップ S 1 2 6 0 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、不具合判定フラグ E R R - F L G に初期値 0 をセットする（ステップ S 1 2 6 5）。この不具合判定フラグ E R R - F L G は、上述したように、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に不具合が発生しているときには値 1 がセットされ、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に不具合が発生していないときには値 0 がセットされるフラグである。本実施形態では、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、ステップ S 1 2 6 5 の処理において、次の回の上述した貯留球演出ユニット発動制御処理により貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出に対して反映されることがないように、今回の上述した貯留球演出ユニット発動制御処理により貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出が開始されて貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の不具合の発生の結果を初期化して不具合判定フラグ E R R - F L G に初期値 0 をセットするという仕組みとなっている。つまり、上述した貯留球演出ユニット発動制御処理により貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出が開始されるごとに、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の不具合の有無を監視する仕組みとなっている。

20

【1 1 5 9】

ステップ S 1 2 6 5 に続いて、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、貯留球演出ユニット発動フラグ S P U - F L G に初期値 0 をセットし（ステップ S 1 2 7 0）、本ルーチンを終了する。貯留球演出ユニット発動フラグ S P U - F L G は、上述したように、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができるときには値 1 がセットされ、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を行うことができないときには値 0 がセットされるフラグである。ステップ S 1 2 6 5 では、周辺制御 I C 1 5 1 0 a は、次の回の貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を備えて貯留球演出ユニット発動フラグ S P U - F L G に値 0（初期値 0）をセットする。

30

【1 1 6 0】

[1 1 . 演出例]

[1 1 - 1 . 保留予告演出及び保留変化演出]

40

本実施形態では、主制御基板 1 3 1 0 から送信される保留数指定コマンドに基づいて、演出表示装置 1 6 0 0 に保留表示が表示されるが、その保留表示が消化されるまでの間、保留表示の表示態様を変化させることで、当該保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に対する大当たり期待度を示唆する保留予告演出を実行可能としている。また、保留表示の表示期間中において、保留表示の表示態様を変化する可能性を示唆する保留変化演出を実行可能としている。

【1 1 6 1】

具体的には、第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が入賞（始動条件が成立）したことに基づいて、主制御基板 1 3 1 0 から保留数指定コマンド及び事前判定コマンドが送信される。そして、周辺制御基板 1 5 1 0 では、ステップ S 6 0 1 のコマンド

50

解析処理において、保留数指定コマンド及び事前判定コマンドを受信すると、それらのコマンドに応じた保留予告決定テーブル、すなわち保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）及び事前判定コマンドから特定される事前判定情報（大当たり、小当たり、リーチハズレ、ハズレのいずれか）に対応した保留予告決定テーブルを選択し、その保留予告決定テーブルに設定された判定値と読み出した保留予告決定用の乱数とを比較することで、保留予告決定テーブルに設定された保留予告パターンの種別を決定する。なお、保留予告決定テーブルでは、事前判定コマンドから特定される事前判定情報（大当たり、小当たり、リーチハズレ、ハズレのいずれか）ごとに、各々の保留予告パターンに対する判定値の振分けが異なり、各々の保留予告パターンの出現率が異なるようになっている。

【1162】

また、第一始動口2002又は第二始動口2004に遊技球が入賞（始動条件が成立）したときには、保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）が増加することで、演出表示装置1600に1つの保留表示を追加して表示する。一方、保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）するときには、保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）が減少することで、演出表示装置1600における当該保留表示を消去する。そして、演出表示装置1600に保留表示が表示されてから当該保留表示が消去されるまでの表示期間中には、保留予告パターンに基づいて保留表示の表示態様を表示するようにし、当該保留表示とは別の保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）するごとに、保留表示の表示態様を変化可能としている。なお、本実施形態では、保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）する時点で、当該保留表示を消去しているが、その装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の開始後にも、当該保留表示を継続して表示するとともに、当該保留表示の表示態様を変化可能としてもよい。このような場合、保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の開始前後で、他の保留表示と同様に、演出表示装置1600に当該保留表示が表示される位置が移動するようにし、後述する保留変化演出（保留移動変化演出、もぐり保留変化演出、ビリヤード保留変化演出）の実行によって保留表示の表示態様に変化する可能性を示唆するようにしてもよい。

【1163】

次に、保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）ごとに複数種類の保留予告パターンが設定された保留予告決定テーブルについて、図157及び図158を参照して説明する。なお、保留予告決定テーブルは、周辺制御基板1510のROMに記憶されている。図157（A）は、保留1点灯時（保留数＝1）に使用する保留予告決定テーブルであり、図157（B）は、保留2点灯時（保留数＝2）に使用する保留予告決定テーブルであり、図157（C）は、保留3点灯時（保留数＝3）に使用する保留予告決定テーブルであり、図158（D）は、保留4点灯時（保留数＝4）に使用する保留予告決定テーブルである。

【1164】

上記したように、保留数（保留記憶数）に対応した保留予告決定テーブルには、複数種類の保留予告パターンが設定されているが、これらの保留予告パターンには、入賞時の保留数（保留記憶数）の分だけ、保留記憶が消化されるごとに演出表示装置1600における保留表示の表示態様がどのように変化するのが設定されている。具体的には、図157（A）に示すように、保留1点灯時（保留数＝1）に使用する保留予告決定テーブルには、演出表示装置1600における保留表示の表示態様に変化することがなく（すなわち保留表示を消化するのみであり）、1回分の保留表示の表示態様のみが設定された保留予告パターンが関連付けされている。また、図157（B）に示すように、保留2点灯時（保留数＝2）に使用する保留予告決定テーブルには、保留表示を消化するまでに保留表示の表示態様が1回変化可能であることから、2回分の保留表示の表示態様が設定された保留予告パターンが関連付けされている。また、図157（C）に示すように、保留3点灯時（保留数＝3）に使用する保留予告決定テーブルには、保留表示を消化するまでに保留

表示の表示態様が2回変化可能であることから、3回分の保留表示の表示態様が設定された保留予告パターンが関連付けされている。また、図158(D)に示すように、保留4点灯時(保留数=4)に使用する保留予告決定テーブルには、保留表示を消化するまでに保留表示の表示態様が3回変化可能であることから、4回分の保留表示の表示態様が設定された保留予告パターンが関連付けされている。

【1165】

また、保留予告パターンに設定された演出表示装置1600における保留表示の表示態様としては、保留表示が白色(基本色)、青色、赤色、レインボー色のいずれかで表示されるように4個の表示態様が用意されている。そして、保留予告決定テーブルから保留予告パターンを決定する際には、保留表示の表示態様が最後まで変化した結果として、白色(基本色)→青色→赤色→レインボー色の順序で大当たり期待度が高くなるように設定されている。つまり、事前判定情報として抽選結果が大当たりと特定したときには、最終的な保留表示の表示態様として大当たり期待度の高い表示態様(例えば、レインボー色)となる保留予告パターンを高い確率で決定し、事前判定情報として抽選結果がハズレ(ハズレ、リーチハズレ)と特定したときには、最終的な保留表示の表示態様として大当たり期待度の低い表示態様(例えば、白色)となる保留予告パターンを高い確率で決定することから、大当たり期待度の高い表示態様で最終的な保留表示の表示態様が表示されたときには、大当たり遊技に対する遊技者の期待が高まるようになっている。

10

【1166】

なお、保留予告パターンには、保留表示の表示態様が白色→青色→赤色→レインボー色の順序とは逆の順序で変化しないものであり、保留表示の消化時に保留表示の表示態様が維持されるか、又は次の表示態様が大当たり期待度の高い表示態様となるように設定されている。このため、大当たり期待度の低い表示態様で保留表示の表示態様が表示されたとしても、保留表示の消化時に大当たり期待度の高い表示態様に変化する可能性が残されており、保留表示の表示態様を最後まで期待をもって注目させることができる。

20

【1167】

また、保留予告パターンには、必ずしも保留表示の表示態様が白色(基本色)で表示された後に青色→赤色→レインボー色の順序で変化する必要はなく、白色(基本色)ではない途中の表示態様から開始(例えば、保留1点灯時の保留予告パターン番号4により突然、レインボー色で開始)することや、1つ以上の表示態様を飛ばして次の表示態様に変化(例えば、保留2点灯時の保留予告パターン番号7により白色(基本色)からレインボー色に変化)するようにも設定されている。このため、保留表示の表示態様が変化する機会(保留数)が少なかったとしても、大当たり期待度の高い表示態様で保留表示の表示態様が表示されることを可能としている。また、大当たり期待度の低い表示態様で保留表示の表示態様が表示されたとしても、次の表示態様がいずれの表示態様に変化するか予測することができず、保留表示の表示態様を最後まで期待をもって注目させることができる。

30

【1168】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報として大当たりを特定した場合のみ、最終的な保留表示の表示態様としてレインボー色となる保留予告パターン(保留1点灯時の保留予告パターン番号4、保留2点灯時の保留予告パターン番号4、7、9、10、保留3点灯時の保留予告パターン番号4、7など、保留4点灯時の保留予告パターン番号4、7など)を決定することが可能に設定されている。このため、保留表示の表示態様がレインボー色で表示された場合には、当該保留表示の消化時に抽選結果が大当たりとなることが確定し、大当たり遊技に対する遊技者の期待が高まるようになっている。

40

【1169】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報としてハズレを特定した場合、最終的な保留表示の表示態様として白色(基本色)または青色となる保留予告パターン(保留1点灯時の保留予告パターン番号1、2、保留2点灯時の保留予告パターン番号1、2など、保留3点灯時の保留予告パターン番号1、2など、保留4点灯時

50

の保留予告パターン番号 1, 2 など) を決定するのに対し、事前判定コマンドから事前判定情報として大当り、小当り、リーチを特定した場合、最終的な保留表示の表示態様として赤色となる保留予告パターン (保留 1 点灯時の保留予告パターン番号 3、保留 2 点灯時の保留予告パターン番号 3, 6, 8、保留 3 点灯時の保留予告パターン番号 3, 6 など、保留 4 点灯時の保留予告パターン番号 3, 6 など) も決定することが可能に設定されている。このため、保留表示の表示態様が赤色で表示された場合には、当該保留表示の消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定し、大当り遊技や小当り遊技に対する遊技者の期待が高まるようになっている。

【1170】

なお、本実施形態では、保留表示の表示開始時に保留予告パターンを決定することで、その保留表示が消化されるまでの間に保留表示の表示態様が一連の内容を決定するようにしているが、その決定方法として、保留表示の表示開始時には、開始時における保留表示の表示態様と、最終的な保留表示の表示態様と、のみを決定するようにしてもよい。そして、開始時における保留表示の表示態様と、最終的な保留表示の表示態様と、が異なる場合には、少なくとも対象となる保留表示が消化されるよりも前に最終的な保留表示の表示態様が表示されるように、保留表示の表示態様に変化可能なタイミングが到来するごとに、保留表示の表示態様がどのように変化するかを決定するようにしてもよい。このような決定方法であっても、演出表示装置 1600 における保留表示が消化されるまでの間、保留表示の表示態様を順次変化させることができる。

【1171】

次に、保留表示の表示期間中において、保留表示の表示態様に変化する可能性を示唆する保留変化演出について、以下に説明する。上記した保留予告演出では、保留表示の表示期間中において、装飾図柄の変動表示 (特別図柄の変動表示) を開始 (開始条件が成立) するごとに、保留表示の表示態様を変化可能としているが、その保留表示の表示態様に変化可能なタイミングにおいて、保留表示の表示態様に変化する可能性を示唆する保留変化演出を実行可能としている。

【1172】

具体的には、周辺制御基板 1510 において、装飾図柄の変動表示 (特別図柄の変動表示) を開始 (開始条件が成立) する時点で、保留予告パターンに基づいて保留表示の表示態様に変化するか否かを判別し、その判別結果に対応した保留変化演出決定テーブルを選択し、その保留変化演出決定テーブルに設定された判定値と読み出した保留変化演出決定用の乱数とを比較することで、保留変化演出決定テーブルに設定された保留変化演出パターンの種別を決定する。すなわち、保留変化演出を実行するか否か、及び保留変化演出を実行する場合には保留変化演出の種別を決定する。

【1173】

図 159 は、保留変化演出パターンの決定に用いられる保留変化演出決定テーブルである。図 159 に示すように、保留変化演出決定テーブルには、複数種類の保留変化演出パターンが設定されるものであって、保留変化演出を実行しない保留変化演出パターン (保留変化演出パターン番号 1)、保留変化演出として保留移動変化演出を実行する保留変化演出パターン (保留変化演出パターン番号 2)、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する保留変化演出パターン (保留変化演出パターン番号 3)、保留変化演出としてビリヤード保留変化演出を実行する保留変化演出パターン (保留変化演出パターン番号 4)、が設定されている。なお、保留変化演出決定テーブルは、周辺制御基板 1510 の ROM に記憶されている。また、保留変化演出決定テーブルでは、保留変化演出を実行する保留変化演出パターン (保留変化演出パターン番号 2~4) の各々に対する判定値の振分けが同程度であり、各々の保留変化演出の出現率を同程度としているが、判定値の振分けを異ならせ、各々の保留変化演出の出現率が異なるようにしてもよい。

【1174】

また、保留表示の表示態様に変化すると判別した場合に用いられる保留変化演出決定テーブルでは、保留変化演出を実行する保留変化演出パターン (保留変化演出パターン番号

2～4)のみに判定値が振り分けられているのに対し、保留表示の表示態様が変わらないと判別した場合に用いられる保留変化演出決定テーブルでは、保留変化演出を実行しない保留変化演出パターン(保留変化演出パターン番号1)に大半の判定値が振り分けられている。このように、保留表示の表示態様が変わる場合には、必ず保留変化演出を実行するものであって、保留変化演出が実行された場合には、高い確率で保留表示の表示態様が変わることから、保留変化演出の実行によって保留表示の表示態様が変わるか否かに期待をもって注目させることができる。

【1175】

本実施形態では、保留数(保留記憶数)として4つを上限としているが、その保留数に対応した個数の保留表示を、演出表示装置1600における長方形の表示領域の四隅に表示可能としている。具体的には、保留1(保留数=1)点灯時には、表示領域の左下方の位置に保留表示を表示し、保留2(保留数=2)点灯時には、表示領域の右下方の位置に保留表示を表示し、保留3(保留数=3)点灯時には、表示領域の右上方の位置に保留表示を表示し、保留4(保留数=4)点灯時には、表示領域の左上方の位置に保留表示を表示している。また、原則として、装飾図柄の変動表示(特別図柄の変動表示)を開始(開始条件が成立)する場合には、表示領域の左下方の位置に表示されている保留1の保留表示を消去するのに伴い、それ以外の保留2～4の保留表示は、表示領域に表示したままで時計回りに移動するようになっている。

【1176】

まず、保留変化演出を実行しない保留変化演出パターン(保留変化演出パターン番号1)では、演出表示装置1600の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、その移動前の位置から移動後の位置まで、直線的に最短距離で移動するようになっている。

【1177】

また、保留変化演出として保留移動変化演出を実行する保留変化演出パターン(保留変化演出パターン番号2)では、演出表示装置1600の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、その移動前の位置から移動後の位置まで、保留変化演出を実行しない場合とは異なり、直線的ではない態様で移動するものであって、その移動中(移動後の位置に到達する以前)に、保留表示の表示態様を変化可能としている。また、保留移動変化演出を実行する場合には、保留表示が直線的に移動する場合(保留変化演出を実行しない場合)と比べて、保留表示が移動後の位置に到達するまでの期間に、保留表示の表示態様が変わる可能性が高くなっている。また、保留移動変化演出では、保留変化演出を実行しない場合とは保留表示が移動する態様を異ならせた複数種類の演出パターンが設けられ、保留表示が直線的に移動する場合(保留変化演出を実行しない場合)に比べてその移動する距離が長いほど、保留表示の表示態様が変わる可能性が高くなっている。なお、本実施形態では、保留表示が移動する距離が長いほど、保留表示の表示態様が変わる可能性を高くしているが、別例として、保留表示が移動する距離にかかわらず、一見して保留表示が移動する態様が複雑(例えば、保留表示の移動経路として交差する回数が多いなど)であるほど、保留表示の表示態様が変わる可能性が高くなるようにしてもよい。また、保留移動変化演出の別例として、保留表示が移動する距離が長いほど、保留表示の表示態様が大当たり期待度の高い表示態様(例えば、レインボー色)に変化する可能性が高くなるように設定してもよい。

【1178】

また、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する保留変化演出パターン(保留変化演出パターン番号3)では、演出表示装置1600の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、移動前の位置から表示領域外へ保留表示が移動することで一旦消去し、所定時間の経過後、表示領域に保留表示が復帰するとともに移動後の位置に到達するものであって、その保留表示の復帰時点で、保留表示の表示態様を変化可能としている。また、もぐり保留変化演出を実行する場合には、保留変化演出を実行しない場合(表示領域外へ保留表示が消去されず、直線的に移動する場合)と比べて、保留表示が移動後の位置に到達するまでの期間に、保留表示の表示態様が変わる可能性が高くなっている。ま

10

20

30

40

50

た、もぐり保留変化演出では、表示領域外に保留表示が消去される時間を異ならせた複数種類の演出パターンが設けられ、その消去される時間が長いほど、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなっている。なお、もぐり保留変化演出の別例として、表示領域外に保留表示が消去される時間が長いほど、保留表示の表示態様が大当たり期待度の高い表示態様（例えば、レインボー色）に変化する可能性が高くなるように設定してもよい。

【1179】

また、保留変化演出としてビリヤード保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号4）では、演出表示装置1600の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、ビリヤード球に似せた球表示が所定の表示態様で出現し、その球表示が表示領域内で複数回バウンドした後、移動後の位置にある保留表示に対して球表示が衝突した場合には、その球表示が新たな保留表示となるものであって、その球表示が衝突するか否かによって、保留表示の表示態様を球表示の表示態様に変化可能としている。すなわち、ビリヤード保留変化演出を実行しない場合には、球表示が出現することがなく、保留表示が移動後の位置に到達した後に保留表示の表示態様に変化しないのに対し、ビリヤード保留変化演出を実行した場合には、球表示が出現し、保留表示が移動後の位置に到達した後に保留表示の表示態様を変化することを可能としている。また、ビリヤード保留変化演出を実行する場合には、保留変化演出を実行しない場合（保留表示が直線的に移動し、球表示も出現しない場合）と比べて、保留表示が移動する結果として、保留表示の表示態様に変化する可能性が高くなっている。なお、本実施形態では、演出表示装置1600の表示領域に表示されている保留表示とは別の演出表示（変動パターンに基づいた装飾図柄の変動表示を伴う演出表示）が変化する場合にも、ビリヤード保留変化演出と同等の演出を実行可能としている。具体的には、ビリヤード球に似せた球表示が所定の表示態様で出現し、その球表示が表示領域内で複数回バウンドした後、演出表示に対して球表示が衝突した場合には、その演出表示が変化するものとなっている。このため、保留表示に対して球表示が衝突しない場合であっても、演出表示に対する衝突によって演出表示が変化するか否かに期待をもって注目させることができる。

【1180】

本実施形態では、保留予告演出および保留変化演出が、非時短状態時に行われる。非時短状態時には、第二始動口2004への遊技球の入球に基づいた第二特別図柄側の保留記憶が殆ど発生することがなく、第一始動口2002への遊技球の入球に基づいた第一特別図柄側の保留記憶が発生しうる状態であるため、演出表示装置1600の表示領域には、第一特別図柄側の保留記憶に基づいた保留表示のみが表示されている。また、非時短状態時には、演出表示装置1600の表示領域が、変動パターンに基づいた装飾図柄の変動表示を伴う演出表示が行われる図柄表示領域と、その図柄表示領域の周囲に設けられ、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示が行われる保留表示領域と、に区分されている。具体的には、演出表示装置1600の表示領域のうち、80%程度に図柄表示領域が減少されている。このように、非時短状態時には、保留表示領域が区分して設けられることで、保留表示領域に表示される保留表示を目立たせることができ、保留予告演出の実行によって保留表示の表示態様に変化するか否かに注目しやすくしている。また、非時短状態時には、大当たりや小当たりに当選する確率が低く、図柄表示領域で行われる装飾図柄の変動表示や演出表示に対して期待し難いものとなっているが、保留表示領域に表示される保留表示を目立たせていることから、その保留表示の表示態様に変化するのではないかと期待することができ、遊技興趣の低下を抑止することができる。

【1181】

また、本実施形態では、保留予告演出および保留変化演出が、装飾図柄の変動表示時にリーチ状態が形成されるか否かの段階である通常変動中に行われる。また、保留変化演出を実行しない場合には、表示領域の80%程度に図柄表示領域が減少した状態のままであるのに対し、保留変化演出を実行する場合には、さらに表示領域の60%程度にまで図柄表示領域が減少する。このように、表示領域の80%程度から60%程度に図柄表示領域が変化することを契機として、保留表示領域に表示される保留表示に対して保留変化演出

が行われることから、図柄表示領域が減少した場合には、保留表示に対して保留変化演出が行われることに期待をもって注目させることができる。また、保留変化演出を実行する場合には、保留表示領域が広がることで、その保留表示領域に表示される保留表示に対する保留変化演出の演出内容を目立たせることができ、保留表示の表示態様がどのような過程で変化するのかに注目しやすくしている。なお、保留表示領域は、保留表示の待機や、保留表示に対して保留変化演出が実行されるか否かにかかわらずその保留表示の移動が行われる領域として設けられているが、保留変化演出の実行時の一部で、図柄表示領域にまたがって保留表示が移動することは許容されている。

【1182】

また、本実施形態では、通常変動中に装飾図柄の変動表示としてリーチ状態が形成された場合には、保留表示領域が消去されるのに伴い、表示領域の100%に図柄表示領域が戻される。すなわち、リーチ状態が形成された後には、100%に戻された図柄表示領域を用いてリーチ演出が行われる。このように、リーチ演出を実行する場合には、図柄表示領域が広がることで、通常状態中に保留表示に注目しうる状態から変化し、図柄表示領域に表示される演出表示としてのリーチ演出に注目させることができる。

【1183】

なお、本実施形態では、保留変化演出として保留移動変化演出、もぐり保留変化演出、ビリヤード保留変化演出のいずれを実行する場合にも、表示領域の60%程度に図柄表示領域を減少させているが、実行される保留変化演出の期待度（保留表示の表示態様が変化する可能性）に応じて図柄表示領域が減少する割合を異ならせてもよい。例えば、保留表示の表示態様が変化する可能性の高い保留変化演出を実行する場合には、図柄表示領域が減少する割合を高くするのに対し、保留表示の表示態様が変化する可能性の低い保留変化演出を実行する場合には、図柄表示領域が減少する割合を低くすればよい。これによれば、保留表示の表示態様が変化する可能性について、必ずしも保留変化演出の実行によって把握する必要がなく、図柄表示領域が減少する割合によっても把握することができる。

【1184】

次に、保留変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例について、図160～図162を参照して説明する。図160は、保留移動変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例であり、図161は、もぐり保留変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例であり、図162は、ビリヤード保留変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例である。

【1185】

まず、保留移動変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例について説明する。図160(A)に示すように、非時短状態時には、演出表示装置1600の表示領域が、表示領域の80%程度を占有する図柄表示領域1600aと、その図柄表示領域1600aの周囲に設けられて表示領域の20%程度を占有する保留表示領域1600bと、に区分されている。この図柄表示領域1600aでは、変動パターンに基づいて装飾図柄1605a～1605cの変動表示と、装飾図柄1605a～1605cの周囲の図柄背景表示（図柄背景画像）とが含まれる演出表示が行われている。一方、保留表示領域1600bでは、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示と、それら保留表示の周囲の保留背景表示（保留背景画像）とが行われるが、本演出例では、表示領域の左下方の位置に保留1の保留表示1601a、表示領域の右下方の位置に保留2の保留表示1601b、表示領域の右上方の位置に保留3の保留表示1601c、表示領域の左上方の位置に保留4の保留表示1601dが表示されており、それ以外の部分に保留背景表示が表示されている。この保留背景表示は、図柄背景表示と異なる態様（例えば、異なる背景色など）で表示されており、演出表示装置1600の表示領域が、図柄表示領域1600aと保留表示領域1600bとに区分されていることを容易に認識可能としている。また、保留1～4の保留表示1601a～1601dは、表示態様が白色である。また、保留4の保留表示1601dに対しては、その保留4の保留表示1601dの点灯時に、表示態様が白色→青色→赤色→レインボー色に変化する保留予告パターン（保留4

点灯時の保留予告パターン番号18)が決定されている。

【1186】

そして、図160(B)に示すように、保留1の保留表示1601aに基づいて装飾図柄1605a~1605cの変動表示を開始する時点では、保留4の保留表示1601dに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、図柄表示領域1600aが60%程度に減少するとともに、保留表示領域1600bが40%程度に増加する。また、保留1の保留表示1601aを消去するのに伴い、それ以外の保留2~4の保留表示1601b~1601dは、表示領域に表示したままで時計回りに移動を開始する。また、保留2, 3の保留表示1601b, 1601cは、その保留2, 3の保留表示1601b, 1601cに対して保留変化演出を実行しないことが決定されることに基づいて、移動後の位置まで、直線的に最短距離で移動するのに対し、保留4の保留表示1601dは、その保留4の保留表示1601dに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、移動後の位置まで、蛇行しながら移動する。本演出例では、保留4の保留表示1601dの移動中に、その表示態様を白色→青色に変化させている。なお、保留表示の移動中における表示態様の変化としては、例えば、移動経路の中間地点を達するまでは移動開始時の色(本演出例では、白色)を保持して変化がないものの、中間地点に達したときから段階的に移動後の色(本演出例では、青色)に近づくグラデーション変化を行い、移動完了に伴い移動後の色(本演出例では、青色)への変化を完了させること等が例示できる。

10

【1187】

また、図160(C)に示すように、所定時間の経過後には、装飾図柄1605a~1605cの変動表示としてハズレ図柄を停止表示するが、所定時間が経過するよりも前に、保留2~4の保留表示1601b~1601dの移動をし終えている。この時点で、新たな保留1, 2の保留表示1601a, 1601bは、表示態様が白色であるのに対し、新たな保留3の保留表示1601cは、表示態様が青色である。

20

【1188】

そして、図160(D)に示すように、再び保留1の保留表示1601aに基づいて装飾図柄1605a~1605cの変動表示を開始する時点では、保留1の保留表示1601aを消去するのに伴い、それ以外の保留2, 3の保留表示1601b, 1601cは、表示領域に表示したままで時計回りに移動を開始する。また、保留2の保留表示1601bは、その保留2の保留表示1601bに対して保留変化演出を実行しないことが決定されることに基づいて、移動後の位置まで、直線的に最短距離で移動するのに対し、保留3の保留表示1601cは、その保留3の保留表示1601cに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、移動後の位置まで、蛇行しながら移動する。本演出例では、保留3の保留表示1601cの移動中に、その表示態様を青色→赤色に変化させている。

30

【1189】

また、図160(E)に示すように、所定時間の経過後には、装飾図柄1605a~1605cの変動表示としてハズレ図柄を停止表示するが、所定時間が経過するよりも前に、保留2, 3の保留表示1601b, 1601cの移動をし終えている。この時点で、新たな保留1の保留表示1601aは、表示態様が白色であるのに対し、新たな保留2の保留表示1601bは、表示態様が赤色である。

40

【1190】

そして、図160(F)に示すように、再び保留1の保留表示1601aに基づいて装飾図柄1605a~1605cの変動表示を開始する時点では、保留1の保留表示1601aを消去するのに伴い、それ以外の保留2の保留表示1601bは、表示領域に表示したままで時計回りに移動を開始する。また、保留2の保留表示1601bは、その保留2の保留表示1601bに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、移動後の位置まで、蛇行しながら移動する。本演出例では、保留表示の表示態様が白色→青色、青色→赤色に変化時において保留表示が移動した距離よりも長く、保留表示の表示態

50

様に変化する可能性が高いことを認識することができる。また、保留2の保留表示1601bが移動する際には、図柄表示領域1600aの前側を横切るため、その表示態様に変化するか否かに注目しやすい。また、本演出例では、保留2の保留表示1601bの移動中に、その表示態様を青色→赤色に変化させている。

【1191】

また、図160(G)に示すように、所定時間の経過後には、装飾図柄1605a～1605cの変動表示としてハズレ図柄を停止表示するが、所定時間が経過するよりも前に、保留2の保留表示1601bの移動をし終える。この時点で、新たな保留1の保留表示1601aは、表示態様がレインボー色であるが、表示態様がレインボー色で表示された場合には、その保留1の保留表示1601aの消化時に抽選結果が大当たりとなることが確定することから、大当たり遊技に対する遊技者の期待を高めることができる。

10

【1192】

次に、もぐり保留変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例について説明する。図161(A)に示すように、保留表示領域1600bでは、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示が行われるが、本演出例では、表示領域の左下方の位置に保留1の保留表示1601a、表示領域の右下方の位置に保留2の保留表示1601b、が表示されている。また、保留1の保留表示1601a及び保留2の保留表示1601bは、表示態様が白色である。また、保留2の保留表示1601bに対しては、その保留2の保留表示1601bの点灯時に、表示態様が白色→赤色に変化する保留予告パターン（保留2点灯時の保留予告パターン番号6）が決定されている。

20

【1193】

そして、図161(B)に示すように、保留1の保留表示1601aに基づいて装飾図柄1605a～1605cの変動表示を開始する時点では、保留2の保留表示1601bに対してもぐり保留変化演出の実行が決定されることに基づいて、図柄表示領域1600aが60%程度に減少するとともに、保留表示領域1600bが40%程度に増加する。また、保留1の保留表示1601aを消去するのに伴い、保留2の保留表示1601bは、表示領域外へ移動させ、一旦消去する。

【1194】

また、図161(C)及び(D)に示すように、保留2の保留表示1601bが表示領域外に移動した後は、移動後の位置に向けて、保留2の保留表示1601bが表示領域外を移動するのに伴ってその保留2の保留表示1601bから発せられる光が移動しているかのように、その光を表示領域内で移動させる。また、表示領域内での光の移動に伴い、「3」、「2」、「1」、「0」のカウントダウンを表示している。このカウントダウンは、保留2の保留表示1601bが消去される時間に対応し、その消去される時間が長いほど、カウントダウンが「0」に近づくようになっている。すなわち、消去される時間が長い場合には、カウントダウンが「0」に到達しうるのに対し、消去される時間が短い場合には、カウントダウンが「0」に到達することなく終了する。

30

【1195】

そして、図161(E)に示すように、保留2の保留表示1601bが消去される時間の経過後には、その保留2の保留表示1601bが保留表示領域1600bに復帰するが、その復帰時点で、表示態様を赤色に変化させている。そしてその後、図161(F)に示すように、装飾図柄1605a～1605cの変動表示が停止表示するよりも前に、保留2の保留表示1601bの移動をし終える。この時点で、新たな保留1の保留表示1601aは、表示態様が赤色であるが、表示態様が赤色で表示された場合には、その保留1の保留表示1601aの消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定することから、大当たり遊技や小当たり遊技に対する遊技者の期待を高めることができる。

40

【1196】

次に、ピリヤード保留変化演出の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例について説明する。図162(A)に示すように、保留表示領域1600bでは、第

50

一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示が行われるが、本演出例では、表示領域の左下方の位置に保留1の保留表示1601a、表示領域の右下方の位置に保留2の保留表示1601b、が表示されている。また、保留1、2の保留表示は、表示態様が白色である。また、保留2の保留表示1601bに対しては、その保留2の保留表示1601bの点灯時に、表示態様が白色→赤色に変化する保留予告パターン（保留2点灯時の保留予告パターン番号6）が決定されている。

【1197】

そして、図162（B）に示すように、保留1の保留表示1601aに基づいて装飾図柄1605a～1605cの変動表示を開始する時点では、保留2の保留表示1601bに対してビリヤード保留変化演出の実行が決定されることに基づいて、図柄表示領域1600aが60%程度に減少するとともに、保留表示領域1600bが40%程度に増加する。また、保留1の保留表示1601aを消去するのに伴い、保留2の保留表示1601bは、その保留2の保留表示1601bに対してビリヤード保留変化演出の実行が決定されることに基づいて、まず、移動後の位置まで、表示態様が白色で維持された状態で、直線的に最短距離で移動する。また、保留2の保留表示1601bが移動する際には、ビリヤード球に似せた球表示1602が、保留表示領域1600bに赤色の表示態様で出現する。この時点で、球表示1602が赤色の表示態様で出現した場合には、ビリヤード保留変化演出の実行によって、新たな保留1の保留表示1601aが赤色の表示態様に変化する可能性があることから、遊技者の期待を高めることができる。

【1198】

また、図162（C）に示すように、保留表示領域1600bに球表示1602が出現したときには、表示領域において、押圧操作部303における中央押圧操作部303aを模写した画像を表示し、その中央押圧操作部303aを遊技者が操作するように促している。そしてその後、図162（D）に示すように、所定時間内に、中央押圧操作部303aを遊技者が操作したときには、球表示1602を発射し、その球表示1602を表示領域内で複数回バウンドさせる。一方、所定時間内に、中央押圧操作部303aを遊技者が操作しなかった場合であっても、所定時間の経過後には、球表示1602を強制的に発射する。また、本演出例では、中央押圧操作部303aを遊技者が操作するか否かの操作演出が行われているが、現時点で装飾図柄1605a～1605cが変動表示中である変動時間（変動パターンに設定された変動時間）が4秒以下である場合（中央押圧操作部303aを遊技者が操作するか否かの待機時間を設けることができない場合）には、その操作演出を行うことなく、球表示1602を発射する。なお、球表示1602が複数回バウンドする際には、図柄表示領域1600aの前側を横切るため、その球表示1602に注目しやすい。

【1199】

そして、図162（E）及び（F）に示すように、球表示1602が複数回バウンドした後は、その球表示1602が保留1の保留表示1601aに衝突し、保留1の保留表示1601aが押し出されるかたちで、その球表示1602が新たな保留1の保留表示1601aとなる。これにより、保留1の保留表示1601aは、装飾図柄1605a～1605cの変動表示が停止表示するよりも前に、球表示1602の表示態様であった赤色に表示態様が変化することとなる。この時点で、保留1の保留表示1601aは、表示態様が赤色であるが、表示態様が赤色で表示された場合には、その保留1の保留表示1601aの消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定することから、大当たり遊技や小当たり遊技に対する遊技者の期待を高めることができる。なお、本演出例では、球表示1602が複数回バウンドする時点で、保留1の保留表示1601aしか表示されておらず、球表示1602との衝突によって保留1の保留表示1601aが赤色の表示態様に変化する可能性しかないが、保留表示領域に2つ以上の保留表示が表示されている場合には、いずれの保留表示に球表示1602が衝突するか、すなわちいずれの保留表示が赤色の表示態様に変化する可能性があるのかを判別することができない。このため、保留表示領域に2つ以上の保留表示が表示されている場合には、球表示1602の衝突

によっていずれかの保留表示が赤色の表示態様（球表示１６０２の表示態様）に変化することの期待をもちながら、球表示１６０２が進行する方向に注目させることができる。

【１２００】

また、本実施形態では、図柄表示領域１６００aに表示されている演出表示が変化する場合にも、ビリヤード保留変化演出と同等の演出を実行可能としている。このような場合には、図１６２（E'）に示すように、球表示１６０２が複数回バウンドした後、その球表示１６０２が、図柄表示領域１６００aに表示されている演出表示に衝突する。そしてその後、図１６２（F'）に示すように、図柄表示領域１６００aに表示されている演出表示が変化し、新たな演出表示として「特殊モード」に突入する旨が通知される演出表示が出現するようになっている。このため、保留表示に対して球表示１６０２が衝突しない場合であっても、演出表示に対する衝突によって演出表示が変化するか否かに期待をもって注目させることができる。

10

【１２０１】

なお、本実施形態では、保留変化演出を実行する場合に、保留表示の表示態様として色を変化させることとしているが、保留表示の表示態様が変化可能なタイミングで、色の变化に限らず、「保留表示に所定の付加装飾表示（キャラクタなど）を付加する」ようにしてもよい。このような場合、保留表示に付加される付加装飾表示の種別によって大当たり期待度が異なるようにする。

【１２０２】

また、上記した保留予告演出の構成に加え、保留変化演出として保留移動変化演出を実行する場合には、色の变化に限らず、保留表示が移動する過程で「保留表示に所定の付加装飾表示（キャラクタなど）を付加する」ようにしてもよい。例えば、保留移動変化演出の実行によって保留表示が移動する際に、移動の途中で付加装飾表示が表示領域に出現し、その付加装飾表示が保留表示に近づき、移動後の位置で保留表示に付加されるかどうか、の演出を実行するようにしてもよい。

20

【１２０３】

また、上記した保留予告演出の構成に加え、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する場合には、色の变化に限らず、保留表示が表示領域外に移動した後、その保留表示が表示領域に復帰するときに「保留表示に所定の付加装飾表示（キャラクタなど）を付加する」ようにしてもよい。例えば、もぐり保留変化演出の実行によって保留表示が表示領域外に移動した後、付加装飾表示が表示領域に出現し、その付加装飾表示が保留表示と同様に表示領域外に移動し、保留表示が表示領域に復帰するときに付加装飾表示が付加されているかどうか、の演出を実行するようにしてもよい。

30

【１２０４】

また、本実施形態では、保留変化演出の開始を契機として、図柄表示領域１６００aを表示領域の８０％程度から６０％程度に減少させるのに対し、保留表示領域１６００bを表示領域の２０％程度から４０％程度に増加させている。このように、保留変化演出では、保留表示領域１６００bが拡大されるが、その拡大された保留表示領域１６００bを用いて、保留変化演出を盛り上げる保留背景表示の演出も実行している。保留変化演出として背景移動変化演出を実行する場合には、例えば、保留表示領域１６００bに表示される保留背景表示として、保留表示の移動中に「チャンス！」の文字群からなるものに差し替えるようにしてもよい。また、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する場合には、例えば、保留表示領域１６００bに表示される保留背景表示として、表示領域外への保留表示の移動中（消去中）に「出てきたときに色が変わるとチャンス！」などの説明メッセージからなるものに差し替えるようにしてもよい。また、保留変化演出としてビリヤード保留変化演出を実行する場合には、例えば、保留表示領域１６００bに表示される保留背景表示として、球表示１６０２が複数回バウンドする期間に「球を当てられたらチャンス！」などの説明メッセージからなるものに差し替えるようにしてもよい。

40

【１２０５】

また、本実施形態では、図柄表示領域１６００a及び保留表示領域１６００bが設けら

50

れる表示領域として演出表示装置 1 6 0 0 が用いられているが、2つの表示装置を設けるとともに、その2つの表示装置からなる表示領域が、図柄表示領域 1 6 0 0 a と保留表示領域 1 6 0 0 b とに区分されるようにし、保留変化演出の開始を契機として、図柄表示領域 1 6 0 0 a を減少させるのに対し、保留表示領域 1 6 0 0 b を増加させるようにしてもよい。例えば、2つの表示装置のうち、表示領域が大きい表示装置に図柄表示領域 1 6 0 0 a を設けるとともに、表示領域が小さい表示装置に保留表示領域 1 6 0 0 b を設けた場合において、保留変化演出の開始を契機として、図柄表示領域 1 6 0 0 a 及び保留表示領域 1 6 0 0 b が設けられる表示装置を入れ替えるようにしてもよい。

【1 2 0 6】

〔1 1－2. 大当り遊技におけるオーバー入賞時演出〕

10

本実施形態では、大当り遊技の実行に際して、大当り種別に応じて予め定められている規定ラウンド数（本実施形態では最大で 1 4 ラウンド）を上限として第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 が開放される（第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 が遊技球 B を受け入れ可能な状態にされる）ラウンド遊技が行われる。1 回のラウンド遊技は、第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 の開閉が所定回数（本実施形態では 1 回）行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に、規定個数（入賞上限個数：この例では 1 0 球）の遊技球 B が入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間：この例では 2 8 . 5 秒）が経過するまでの間、開放される。

【1 2 0 7】

20

上記した 1 回のラウンド遊技では、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に規定個数（入賞上限個数：この例では 1 0 球）の遊技球 B が入賞したときに、その開放中である第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 を閉鎖するものである。すなわち、第一大入賞口 2 0 0 5 が開放中である場合には、第一カウントセンサ 2 5 1 2 によって規定個数の遊技球 B が検出された時点で、第一大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖するように第一アタッカソレノイド 2 5 1 5 を駆動制御するが、その時点で、既に第一大入賞口 2 0 0 5 に規定個数を超えた遊技球 B の進入（オーバー入賞）が発生している場合があり、そのような場合には、第一大入賞口 2 0 0 5 の閉鎖後に、第一カウントセンサ 2 5 1 2 によって規定個数を超えた分の遊技球 B が検出される。同様に、第二大入賞口 2 0 0 6 が開放中である場合、第二カウントセンサ 2 5 1 3 によって規定個数の遊技球 B が検出された時点で、第二大入賞口 2 0 0 6 を閉鎖するように第二アタッカソレノイド 2 5 1 6 を駆動制御するが、その時点で、既に第二大入賞口 2 0 0 6 に規定個数を超えた遊技球 B の進入（オーバー入賞）が発生している場合があり、そのような場合には、第二大入賞口 2 0 0 6 の閉鎖後に、第二カウントセンサ 2 5 1 3 によって規定個数を超えた分の遊技球 B が検出される。そして、オーバー入賞が発生した場合には、想定を超える遊技球 B の払出しを遊技者が獲得しえたことに対する特典として、ラウンド遊技に行われるラウンド演出とは別に、演出表示装置 1 6 0 0 を用いた演出としてオーバー入賞時演出を実行している。

30

【1 2 0 8】

具体的には、大当り遊技におけるラウンド遊技を開始するごとに、主制御基板 1 3 1 0 からラウンド遊技のラウンド数を指示するラウンド開始コマンドが送信される。また、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B が入賞し、第一カウントセンサ 2 5 1 2 や第二カウントセンサ 2 5 1 3 によって遊技球 B が検出されたときには、主制御基板 1 3 1 0 からその旨を通知する入賞時コマンドが送信される。そして、周辺制御基板 1 5 1 0 では、ラウンド開始コマンド及び入賞時コマンドを受信したときに、ステップ S 7 1 4 の大当り演出処理において、実行中のラウンド遊技のラウンド数や、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B が入賞した個数に基づいた演出を、演出表示装置 1 6 0 0 におけるラウンド演出として実行する。また、大当り遊技における各々のラウンド遊技中において、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に規定個数の遊技球 B が入賞した後、さらに第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B が入賞したか否か、すなわちオーバー入賞が発生したか否かを判別し、オーバー入賞が

40

50

発生した場合には、そのオーバー入賞が発生した回数を、大当り遊技の実行中にわたってカウントする。ただし、1回のラウンド遊技中に、2個以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、オーバー入賞が発生した回数としては、1カウントとしている。

【1209】

そして、オーバー入賞が発生した場合には、演出表示装置1600を用いた演出としてオーバー入賞時演出を実行しているが、上記したオーバー入賞が発生した回数に応じてオーバー入賞時演出の種別を異ならせている。具体的には、オーバー入賞が発生した回数が1、3、5、7回の奇数カウントである場合には、キャラクタA～Eのうちいずれかを決定し、その決定したキャラクタを出現させる抽選演出を実行するのに対し、オーバー入賞が発生した回数が2、4、6回の偶数カウントである場合には、そのオーバー入賞が発生した回数に対応したキャラクタを出現させる固定演出を実行している。また、オーバー入賞が発生した回数が8回目以降のカウントである場合には、7回目までのカウントでは出現させることのないプレミア的な固定演出を実行している。

10

【1210】

まず、オーバー入賞が発生した回数が1、3、5、7回の奇数カウントである場合には、図163(A)に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタA～Eのいずれを出現させるかを決定する。具体的には、オーバー入賞時演出決定テーブルに設定された判定値と読み出したオーバー入賞時演出決定用の乱数とを比較することで、オーバー入賞時演出決定テーブルに設定されたキャラクタの種別を決定する。このように、オーバー入賞が発生した回数が1、3、5、7回の奇数カウントである場合には、キャラクタA～Eのいずれかのキャラクタが決定されることから、オーバー入賞が発生した際に、オーバー入賞時演出としていずれのキャラクタが出現するかに注目させることができる。

20

【1211】

なお、オーバー入賞時演出決定テーブルは、周辺制御基板1510のROMに記憶されている。また、オーバー入賞時演出決定テーブルでは、キャラクタA～Eのうち各々のキャラクタを出現させるパターンに対する判定値の振分けが同程度であり、各々のキャラクタの出現率を同程度としているが、判定値の振分けを異ならせ、各々のキャラクタの出現率が異なるようにしてもよい。

【1212】

また、オーバー入賞が発生した回数が2回の偶数カウントである場合には、図163(B)に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタFを出現させることを決定する。同様に、オーバー入賞が発生した回数が4回の偶数カウントである場合には、図163(C)に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタGを出現させることを決定し、オーバー入賞が発生した回数が6回の偶数カウントである場合には、図163(D)に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタHを出現させることを決定する。このように、オーバー入賞が発生した回数が2、4、6回の偶数カウントである場合には、オーバー入賞が発生した回数に対応して予め決められたキャラクタが決定されることから、オーバー入賞が発生した際に、そのキャラクタの出現によってオーバー入賞が発生した回数何回目であるのかを認識することができる。

30

40

【1213】

また、オーバー入賞が発生した回数が8回目以降のカウントである場合には、図163(E)に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタA～Hの全員を出現させることを決定する。このように、オーバー入賞が発生した回数が7回目までのカウントである場合には、オーバー入賞時演出にキャラクタが単独でしか出現しないのに対し、8回目以降のカウントである場合には、オーバー入賞時演出にキャラクタA～Hの全員が出現することから、プレミア的な演出に注目しつつ、オーバー入賞が発生した回数が8回目を越えたことに対する達成感を得ることができる。

【1214】

50

本実施形態では、オーバー入賞が発生した回数が1、3、5、7回の奇数カウントである場合には、キャラクタA～Eのうちいずれかを決定し、その決定したキャラクタを出現させる抽選演出を実行するのに対し、オーバー入賞が発生した回数が2、4、6回の偶数カウントである場合には、そのオーバー入賞が発生した回数に対応したキャラクタを出現させる固定演出を実行している。これにより、オーバー入賞が発生した回数が1、3、5、7回の奇数カウントであるか、2、4、6回の偶数カウントであるかによって、オーバー入賞時演出に異なる楽しみを与えることができる。すなわち、オーバー入賞が発生した回数が2、4、6回の偶数カウントである場合には、キャラクタの出現によってオーバー入賞が発生した回数何回目であるのかを認識しつつ、1、3、5、7回の奇数カウントである場合には、キャラクタA～Eのいずれかのキャラクタが出現するかに注目させるという楽しみを与えることができる。

【1215】

また、本実施形態では、1回のラウンド遊技中に、2個以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、オーバー入賞が発生した回数としては、1カウントとしている。これにより、1回のラウンド遊技中に、オーバー入賞時演出を2回実行することがなく、オーバー入賞が発生したラウンド遊技ごとに、オーバー入賞時演出が認識しやすくなっている。また、例えば、2個のオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞が発生した回数を2カウントとすると、抽選演出と固定演出とが順番に実行されない（例えば、抽選演出後のラウンド遊技中にオーバー入賞した場合にも抽選演出が実行され、抽選演出が連続することから、遊技者が楽しみにしていた演出が実行されないこともあるが、本実施形態では、そのような事態を防止することができる。

【1216】

次に、大当たり遊技の実行時における演出表示装置1600での具体的な演出例について、図164を参照して説明する。

【1217】

図164（A）に示すように、大当たり遊技の実行中には、演出表示装置1600を用いたラウンド演出として、実行中のラウンド遊技のラウンド数や、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006への入賞に対する賞球の総獲得数（総払出数）などを表示する演出を実行している。この総獲得数の表示は、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006に遊技球Bが入賞したに基づいて、その入賞数に準じた獲得数（払出数）が更新（加算表示）されるものであり、前述したオーバー入賞時演出とは異なり、1回のラウンド遊技中に、2個以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、各々の入賞数に準じた獲得数（払出数）を全て反映するように加算される。すなわち、1回のラウンド遊技中に、2個以上のオーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞時演出の実行回数を制限する一方で、総獲得数表示の更新については制限しないこととしている。

【1218】

また、図164（B）に示すように、各々のラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合には、演出表示装置1600を用いた演出としてオーバー入賞時演出を開始し、まず、演出表示装置1600の右下方に設けられた第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006から演出表示装置1600の中央部に向けて、光が集まるかのような演出表示を実行している。これにより、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006に規定個数を超えた遊技球Bが入賞した場合、すなわちオーバー入賞が発生した場合には、遊技者がその旨に気付きやすく、その後に出現するキャラクタに注目させることができる。

【1219】

そして、図164（C）に示すように、オーバー入賞時演出では、上記したオーバー入賞が発生した回数に応じたキャラクタを出現させている。具体的には、オーバー入賞が発生した回数が1、3、5、7回の奇数カウントである場合には、キャラクタA～Eのうちいずれかを出現させる抽選演出を実行するのに対し、オーバー入賞が発生した回数が2、4、6回の偶数カウントである場合には、そのオーバー入賞が発生した回数に対応したキャラクタを出現させる固定演出を実行している。また、オーバー入賞が発生した回数が8

回目以降のカウントである場合には、キャラクタ A～H の全員を出現させるプレミア的な固定演出を実行している。

【1 2 2 0】

また、上記したオーバー入賞時演出では、演出表示装置 1 6 0 0 を用いてオーバー入賞が発生した回数に応じたキャラクタを出現させているが、ラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合の次のラウンド遊技を開始する時点で、オーバー入賞時演出を終了し、その出現したキャラクタを消去するようにしている。そして、ラウンド遊技の開始時には、そのラウンド遊技のラウンド数に対応したラウンド演出を再開することで、第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 が開放されたことを見逃さないようにしている。なお、本演出例では、ラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合の次のラウンド遊技を開始する時点で、オーバー入賞時演出を終了しているが、オーバー入賞が発生した時点から所定時間（例えば、4～5 秒）にわたってオーバー入賞時演出を実行するようにし、オーバー入賞の発生後に次のラウンド遊技を開始する場合であっても、所定時間が経過するまではオーバー入賞時演出を継続するようにしてもよい。このような場合には、オーバー入賞の発生によってオーバー入賞時演出が必ず所定時間実行されることから、そのオーバー入賞時演出をゆったりと楽しませることができる。

10

【1 2 2 1】

なお、上記したオーバー入賞時演出は、第一大入賞口 2 0 0 5 又は第二大入賞口 2 0 0 6 に規定個数を越えた遊技球 B の入球（オーバー入賞）が発生した場合に演出を行うこととしているが、内部に特定領域を有する第一大入賞口 2 0 0 5 にオーバー入賞が発生した場合にはオーバー入賞時演出を行うことがなく、第二大入賞口 2 0 0 6 にオーバー入賞が発生した場合には限りオーバー入賞時演出を行うようにしてもよい。本実施形態では、第一大入賞口 2 0 0 5 の特定領域通過時に、大当り遊技の実行が確定することを示す大当り確定演出を行うこととしているが、上記した構成によれば、特定領域を通過させる特定の遊技タイミングで、偶発的なオーバー入賞の発生により大当り確定演出の実行が阻害されることを防止することができる。

20

【1 2 2 2】

また、上記したオーバー入賞時演出を実行可能に構成するのに加え、大当り遊技中に、第二大入賞口 2 0 0 6 の近傍に設けられた右下フロック入賞口（例えば、演出表示装置 1 6 0 0 の右下に設けられた一般入賞口 2 0 0 1）に遊技球が入賞した場合に、第二大入賞口 2 0 0 6 への遊技球の入賞に対する賞球とは別のオマケ賞球の付与を示すオマケ演出を行うようにしてもよい。このような場合、オーバー入賞時演出とオマケ演出との重複を防ぐように、いずれか一方の実行を抑制するように制御することが例示できる。例えば、オーバー入賞時演出の実行中に右下フロック入賞口に遊技球が入賞した場合には、オマケ演出の実行を抑制するのに対し、オマケ演出の実行中にオーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞時演出の実行を抑制するといったように、実行中の演出を優先することが例示できる。ただし、オーバー入賞時演出とオマケ演出とのいずれの実行条件が成立した場合にも、賞球の払出があり、演出表示装置 1 6 0 0 を用いたラウンド演出における賞球の総獲得数（総払出数）の表示に加算することとしている。

30

【1 2 2 3】

上記したように、オーバー入賞が発生しながらもオーバー入賞時演出を実行しない場合には、オーバー入賞が発生した回数としてカウントしないようになっている。これにより、次にオーバー入賞時演出を実行する場合には、既に実行済みのオーバー入賞時演出に対して、抽選演出と固定演出とが順番に実行されることとなり、遊技者に違和感を与えることを防止することができる。

40

【1 2 2 4】

なお、上記では、オマケ演出の実行中にオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞時演出の実行を抑制しているが、オーバー入賞が発生した回数が 8 回目以降のカウントである場合に限り、オーバー入賞時演出（プレミア的な固定演出）に差し替えるようにしてもよい。このように、オーバー入賞が発生した回数が 8 回目以降のカウントである場合に

50

は、オーバー入賞時演出としてのプレミア的な演出を確実に実行することで、オーバー入賞が発生した回数が8回目以降のカウントでありながらも、プレミア的な演出を見られないといった損失感が遊技者に生じることを防止することができる。

【1225】

[11-3. 貯留球演出ユニットによる貯留球演出]

次に、主制御基板1310からの各種コマンドにより周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aによる制御される演出表示装置1600に表示され演出の一例として、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を実行する際に、演出表示装置1600に表示される演出例について、図165を参照して簡単に説明する。図165は貯留球演出ユニット3400による貯留球演出の一例を示す説明図である。ここでは、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに基づく抽選により14R時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であって、第4ラウンド中に停電が発生して復電し、第6ラウンド終了時に貯留球演出ユニット3400に不具合が発生したときの演出例について簡単に説明する。

【1226】

大当り遊技による演出の進行により、さまざまな画像やキャラクタが演出表示装置1600の表示領域に表示される。これらの画像やキャラクタのほかに表示領域の右上側（以下、「画面右上側」と記載する。）には、出球情報が表示されるようになっている。この出球情報の構成について簡単に説明すると、画面右上側にラウンド情報が表示され、ラウンド情報の下に総出球数情報が表示され、総出球数情報の下にアタッカ出球情報が表示され、アタッカ出球情報の下に貯留球出球情報が表示される。なお、貯留球出球情報は、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出の実行中に表示される。

【1227】

ラウンド情報は、消化中のラウンド数を報知するものであり、主制御基板1310からのラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドに基づいて表示される。例えば、第1ラウンドの消化が開始される際に、この第1ラウンドに応じた大当りラウンド開始コマンドが主制御基板1310から送信され、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、ラウンド情報として「1ラウンド」を、演出表示装置1600に表示する制御を行う。

【1228】

総出球数情報は、すでに消化済みのラウンドにおいて獲得した出球数の総和を報知するものであり、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、アタッカ出球情報と貯留球出球情報とに基づいて演算した結果を、演出表示装置1600に表示する制御を行う。

【1229】

アタッカ出球情報は、消化中のラウンドにおいて大入賞口に入球して獲得した出球数を報知するものであり、主制御基板1310からの例えば第一大入賞口入球コマンドや第二大入賞口入球コマンドに基づいて演算された結果が表示される。例えば、第1ラウンドの消化が開始され、第一大入賞口2005に遊技球が受け入れられると、1球の入球ごとに、第一大入賞口入球コマンドが主制御基板1310から送信される。周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、ラウンドの消化開始されるごとに、まずアタッカ出球情報を初期化（初期値0）し、第一大入賞口入球コマンドを受信するごとにアタッカ出球情報に15球を加算（インクリメント）する演算を行い、その演算結果を演出表示装置1600に表示する制御を行う。

【1230】

貯留球出球情報は、消化中のラウンドにおいて貯留球演出ユニット3400による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数により獲得した出球数を報知するものであり、貯留球演出ユニット3400に設けられる貯留球カウントセンサ3530からの検出信号に基づいて演算された結果が表示される。周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出が実行開始されるごとに、まず

貯留球出球情報を初期化（初期値 0）し、貯留球演出ユニット 3400 に設けられる貯留球カウントセンサ 3530 からの検出信号に基づいて、4 球を加算（インクリメント）する演算を行い、その演算結果を演出表示装置 1600 に表示する制御を行う。この 4 球が加算される理由は、貯留球演出ユニット 3400 に設けられる一般入賞口 2001a に遊技球が受入れられると、遊技球が 4 球払い出される（賞球として 4 球の遊技球が払い出される）からである。

【1231】

大当り遊技が発生して第 1 ラウンドが消化されると、続いて、第 2 ラウンドの消化が開始される。14R 時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態では、偶数ラウンドにおいて、貯留球演出ユニット 3400 による貯留球演出が実行される。このため、上述した貯留球出球情報は、貯留球演出ユニット 3400 による貯留球演出の実行中に演出表示装置 1600 に表示されるため、偶数ラウンドごとに、演出表示装置 1600 に出現することとなる。

【1232】

第 2 ラウンドの消化が開始されると、図 165（A）に示すように、第 1 ラウンドに続いて演出表示装置 1600 の表示領域には出球情報が表示されると共に、貯留球演出ユニット 3400 による貯留球演出が実行される「貯留球開放！」というメッセージも表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「2 ラウンド」が演出表示装置 1600 に表示され、総出球数情報として第 1 ラウンドで獲得したアタッカ出球情報（例えば、150 球）に基づく演算結果「TOTAL: 150 GET」が演出表示装置 1600 に表示され、アタッカ出球情報として、第 2 ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば 45 球である場合には「AT: 45 GET」が演出表示装置 1600 に表示され、貯留球出球情報として第 2 ラウンド消化中に現時点における貯留球演出ユニット 3400 による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数が例えば 2 球である場合には「プラスアルファ（図中、「+α」と記載。以下、同じ。）: 8 GET」が演出表示装置 1600 に表示される。

【1233】

第 2 ラウンドが終了して第 3 ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第 2 ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置 1600 に表示されている出球数と、第 2 ラウンド終了時点における貯留球出球情報として演出表示装置 1600 に表示されている出球数と、が 1 球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、これらの減算された球数を総出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置 1600 に表示されている出球数と、貯留球出球情報として演出表示装置 1600 に表示されている出球数と、が減算されて共にゼロとなると、第 1 ラウンド～第 2 ラウンドまでに獲得した総出球数が総出球数情報として演出表示装置 1600 に表示され、第 3 ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置 1600 から消える。

【1234】

なお、周辺制御基板 1510 の周辺制御 IC 1510a は、第 2 ラウンドが終了する際に、貯留球演出ユニット 3400 に不具合が発生しているか否かを判定する。周辺制御基板 1510 の周辺制御 IC 1510a は、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理において、貯留球演出ユニット 3400 に不具合の有無を確認する。

【1235】

第 3 ラウンドの消化が開始されると、図 165（B）に示すように、第 2 ラウンドに続いて演出表示装置 1600 の表示領域には出球情報が表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「3 ラウンド」が演出表示装置 1600 に表示され、総出球数情報として第 1 ラウンド～第 2 ラウンドまでに獲得した総出球数「TOTAL: 320 GET」が演出表示装置 1600 に表示され、アタッカ出球情報として、第 3 ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば 60 球である場合には「AT: 60 GET」が演出表示装置 1600 に表示される。

【1236】

第3ラウンドが終了して第4ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第3ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が1球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、第1ラウンド～第3ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置1600に表示され、第4ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置1600に出現する。

【1237】

第4ラウンドの消化が開始され、第2ラウンドが終了する際に貯留球演出ユニット3400に不具合の有無を確認して不具合がなければ、図165(C)に示すように、第3ラウンドに続いて演出表示装置1600の表示領域には出球情報が表示されると共に、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出が実行される「貯留球開放!」というメッセージも表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「4ラウンド」が演出表示装置1600に表示され、総出球数情報として第1ラウンド～第3ラウンドまでに獲得した総出球数「TOTAL:470GET」が演出表示装置1600に表示され、アタッカ出球情報として、第4ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば15球である場合には「AT:15GET」が演出表示装置1600に表示され、貯留球出球情報として第4ラウンド消化中に現時点における貯留球演出ユニット3400による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数が例えば1球である場合には「+α:4GET」が演出表示装置1600に表示される。

【1238】

このとき、停電が発生し、その後、電力が回復して復電すると、図165(D)に示すように、まず演出表示装置1600に「復電中」というメッセージが表示される。そして、復電中であるものの、主制御基板1310がバックアップ情報に基づいて、停電が発生する直前における遊技状態に復帰すると、各種コマンドが主制御基板1310から周辺制御基板1510へ送信開始される。周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、受信した各種コマンドに基づいて、停電が発生する直前における演出の進行に復帰することができるものの、停電が発生すると、上述した出球情報はすべて記憶を喪失するため、復電しても、停電が発生する直前に消化中のラウンドが何番目のラウンドであったかについては、主制御基板1310からの大当たりラウンド開始コマンドを受信しなければ知ることができない。

【1239】

このため、主制御基板1310が復電してバックアップ情報に基づいて復帰して第4ラウンドを継続開始して、未送信であった例えば第一大入賞口入球コマンドや第二大入賞口入球コマンドが主制御基板1310から送信されると、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、図165(E)に示すように、演出表示装置1600の表示領域に表示する出球情報には、何番目のラウンドであるかわからないためにラウンド情報として「??ラウンド」が演出表示装置1600に表示され、総出球数情報として記憶が喪失されているために総出球数「TOTAL:????GET」が演出表示装置1600に表示され、アタッカ出球情報として復帰後に獲得した15球であるとして「AT:15GET」が演出表示装置1600に表示され、偶数ラウンドであるか否かわからないものの、貯留球出球情報として「+α:????GET」が演出表示装置1600に表示される。なお、停電が発生すると、貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420における貯留空間3415に貯留されている遊技球は、球貯留板3490が作動位置から原位置へ自然に移動することに伴い、球貯留板3490の上面に貯留されている遊技球が球排出通路3487へ向かって落下し、この球排出通路3457を通して排出口3485から遊技盤5の遊技領域5aに再び戻されることなく基板ホルダ1200を介してパチンコ機1の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されるようになっている。このため、復電時には貯留球演出ユニット3400内に貯留されている遊技球が全く存在しない状態となる。

【1240】

復電して第4ラウンドが終了して第5ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第4ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が1球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報の初期値0に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置1600にはじめて具体的な数値として表示される。このとき、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、依然として、何番目のラウンドであるかわからないためにラウンド情報として「??ラウンド」が演出表示装置1600に表示されると共に、偶数ラウンドであるか否かわからないために貯留球出球情報として「+α: ??? GET」が演出表示装置1600に表示される。

10

【1241】

なお、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、主制御基板1310が第4ラウンドを終了しても、停電が発生する直前まで行っていた貯留球演出ユニット3400による球貯留演出の内容を停電によりすべて喪失するため、貯留球演出ユニット3400に不具合が発生しているか否かを判定する処理（つまり、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理）を行わない。つまり、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、停電が発生したことにより貯留球演出ユニット3400に何らかの不具合が発生しても、この時点において把握することができない。このため、第6ラウンドを開始する場合には、貯留球演出ユニット3400に何らかの不具合が発生している状態であっても、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を行うこととなる。

20

【1242】

第5ラウンドの消化が開始されると、図165(F)に示すように、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、主制御基板1310からの大当たりラウンド開始コマンドにより5番目のラウンドであることがわかる。このため、演出表示装置1600の表示領域には出球情報が更新される。この出球情報には、ラウンド情報として「5ラウンド」が演出表示装置1600に表示され、総出球数情報として復電してから獲得した総出球数「TOTAL: 45 GET」が演出表示装置1600に表示され、アタッカ出球情報として、第5ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば60球である場合には「AT: 60 GET」が演出表示装置1600に表示され、貯留球出球情報が演出表示装置1600から消える。

30

【1243】

第5ラウンドが終了して第6ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第5ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が1球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから第5ラウンドにおいて獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置1600に表示され、第6ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置1600に出現する。

【1244】

第6ラウンドの消化が開始されると、図165(G)に示すように、第5ラウンドに続いて演出表示装置1600の表示領域には出球情報が表示されると共に、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出が実行される「貯留球開放!」というメッセージも表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「6ラウンド」が演出表示装置1600に表示され、総出球数情報として復電してから第5ラウンドまでに獲得した総出球数「TOTAL: 195 GET」が演出表示装置1600に表示され、アタッカ出球情報として、第6ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば90球である場合には「AT: 90 GET」が演出表示装置1600に表示され、貯留球出球情報として第6ラウンド消化中に現時点における貯留球演出ユニット3400による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数が例えば3球である場合には「+α: 12 GET」が演出表示装置1600に表示される。

40

50

【1245】

第6ラウンドが終了して第7ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第6ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数と、第6ラウンド終了時点における貯留球出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数と、が1球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、これらの減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数と、貯留球出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数と、が減算されて共にゼロとなると、復電してから第6ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置1600に表示され、第7ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置1600から消える。

10

【1246】

なお、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、第6ラウンドが終了する際に、貯留球演出ユニット3400に不具合が発生しているか否かを判定する。周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理において、貯留球演出ユニット3400に不具合の有無を確認する。

【1247】

この確認により、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400に何らかの不具合が発生している状態であると把握する状態において、第7ラウンドの消化が開始されると、図165(H)に示すように、第6ラウンドに続いて演出表示装置1600の表示領域には出球情報が表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「7ラウンド」が演出表示装置1600に表示され、総出球数情報として復電してから第6ラウンドまでに獲得した総出球数「TOTAL:365GET」が演出表示装置1600に表示され、アタッカ出球情報として、第7ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば15球である場合には「AT:15GET」が演出表示装置1600に表示される。

20

【1248】

第7ラウンドが終了して第8ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第7ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が1球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから第7ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置1600に表示される。

30

【1249】

第8ラウンドの消化が開始され、第6ラウンドが終了する際に貯留球演出ユニット3400に不具合の有無を確認して不具合が発生している状態であると把握しているため、図165(I)に示すように、第8ラウンドという偶数ラウンドであるにもかかわらず、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を実行しない。第7ラウンドに続いて演出表示装置1600の表示領域には出球情報が表示されるものの、貯留球出球情報が演出表示装置1600から消えた状態となる。そして、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出を実行することに代えて、遊技者に球数増加を知らせる予備演出（換言すると、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出に見合う演出）を、貯留球演出ユニット3400による貯留球演出の代替演出として「出球増加中!」というメッセージがこれまでの「貯留球開放!」というメッセージや「復電中」というメッセージの大きさと比べて大きなサイズとして演出表示装置1600に大きく表示される。このとき、背景画像が暗転されることにより、「出球増加中!」というメッセージが強調される態様となると共に、「出球増加中!」という音声も各種スピーカ（扉枠3側のトップ中央スピーカ462及びトップサイドスピーカ464、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622など）から報知されるようになっている。

40

【1250】

出球情報には、ラウンド情報として「8ラウンド」が演出表示装置1600に表示され

50

、出球数情報として復電してから第7ラウンドまでに獲得した総出球数「TOTAL: 515GET」が演出表示装置1600に表示され、アタッカ出球情報として、第8ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば75球である場合には「AT: 75GET」が演出表示装置1600に表示される。

【1251】

第8ラウンドが終了して第9ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第8ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が1球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置1600に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから第8ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置1600に表示される。

【1252】

なお、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、第8ラウンドが終了する際に、すでに貯留球演出ユニット3400に不具合が発生しているため、周辺制御基板1510は、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行わず、貯留球演出ユニット3400に不具合の有無を確認しない。その後、第9ラウンドから第14ラウンドまで消化がすすみ、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、偶数ラウンドである第10ラウンド、第12ラウンド、そして第14ラウンドにおいても、周辺制御基板1510の周辺制御IC1510aは、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行わず、貯留球演出ユニット3400に不具合の有無を確認しないが、この14R時短大当りに当選して大当り遊技が終了すると、貯留球演出ユニット3400に不具合の有無がリセットされ、次の例えば14R時短大当りに当選して大当り遊技が発生した際に、貯留球演出ユニット3400に不具合の有無を再び確認することとなる。

【1253】

[12. 本実施形態の特徴的な作用効果]

このように、本実施形態のパチンコ機1によると、

これにより、通常の状態では、裏ユニット3000の上部前可動演出ユニット3300における中央装飾体3351が正面視遊技領域5a内の上縁付近に上昇した退避位置に位置していると共に、二つの第一突出装飾体3352及び第二突出装飾体3353のそれぞれ一对の第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aが、中央装飾体3351の左右両側でそれぞれ二つずつ互いに前後に重なった第一位置に位置している。ここで、中央装飾体3351の左側では第一突出装飾部3352aが、右側では第二突出装飾部3353aが、前側に配置されている。このようなことから、正面視遊技領域5a内の上縁付近に中央装飾体3351が見えると共に、中央装飾体3351の左右両側にそれぞれ一つずつ第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aが見え、中央装飾体3351と二つの第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aとで遊技領域5a内を装飾してパチンコ機1の見栄えを良くしている。通常の状態では、第一位置に位置している二つの第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aが、前後に重なっていることから、前側の第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aのみしか前方（遊技者側）から見ることはできないため、後側の第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aの存在に気付かせ難くすることができ、中央装飾体3351と第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aとが現在見えている数しかないと認識させることができる。通常の状態では、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板に実装されているLEDを発光させると、中央装飾体3351、第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aを発光装飾させることができるため、中央装飾体3351や第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aによって、中央装飾体3351や第一突出装飾部3352a及び第二突出装飾部3353aを目立たせることができ、遊技者の関心を中央装飾体3351等の上部前可動装飾体3350に強く引付けさせることができる。また、通常の状態では、中央装飾体3351及び二つの第一突出装飾体3352及び第二突出装飾体3353が、正面視遊技領域

5 a の上縁付近の退避位置となっているため、正面視遊技領域 5 a 内の中央に配置されている演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている演出画像が、中央装飾体 3 3 5 1 等の上部前可動装飾体 3 3 5 0 によって遮られることはなく、遊技者側から良好な状態で演出画像を視認することができ、遊技者に演出画像を楽しませることができる。

【1 2 5 4】

この通常の状態、遊技領域 5 a 内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて上部前駆動モータ 3 3 0 2 を駆動させて、中央装飾体 3 3 5 1 を退避位置から下方の出現位置の方向へ下降させると、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 とが一緒に下降する。この際に、中央装飾体 3 3 5 1 の左側では第二突出装飾体 3 3 5 3 の第二突出装飾部 3 3 5 3 a に、中央装飾体 3 3 5 1 の右側では残りの第一突出装飾体 3 3 5 2 の第一突出装飾部 3 3 5 2 a に、左右に配置された第二リンク棒 3 3 0 4 の下端部がそれぞれ取付けられていると共に、左右それぞれの第二リンク棒 3 3 0 4 の上端部が、ユニットベース 3 3 0 1 に所定範囲内で回動可能にそれぞれ取付けられている第一リンク棒 3 3 0 3 の先端に取付けられていることにより、中央装飾体 3 3 5 1 の移動方向と同じ上下方向へスライド可能にそれぞれユニットベース 3 3 0 1 に取付けられているため、中央装飾体 3 3 5 1 と一緒に下降する二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 （第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a）により左右の第二リンク棒 3 3 0 4 がそれぞれ中央装飾体 3 3 5 1 の移動方向と同じ下方へ引っ張られ、第二リンク棒 3 3 0 4 の上端部がユニットベース 3 3 0 1 に対して下方へスライドすることとなる。左右の第二リンク棒 3 3 0 4 の上端部は、第一リンク棒 3 3 0 3 によって、中央装飾体 3 3 5 1 の移動距離（昇降距離）よりも短い範囲内で上下方向へスライド可能とされているため、中央装飾体 3 3 5 1 が下降端の出現位置に到達する前に、左右の第二リンク棒 3 3 0 4 のそれぞれの上端部がスライド方向の下端部に到達することとなる。そして、第二リンク棒 3 3 0 4 の上端部がスライド方向の下端部に到達した後に、更に中央装飾体 3 3 5 1 が下方の出現位置の方向へ移動すると、第二リンク棒 3 3 0 4 の下端部がこれ以上出現位置の方向（下方）へ移動することができないため、左右の第二リンク棒 3 3 0 4 により中央装飾体 3 3 5 1 と一緒に下降しようとする二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 における右側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a と左側の第二突出装飾部 3 3 5 3 a が上方のユニットベース 3 3 0 1 側へ引っ張られることとなり、この力により二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 が、中央装飾体 3 3 5 1 の後側に取付けられている第一連結棒 3 3 5 2 b 及び第二連結棒 3 3 5 3 b により、中央装飾体 3 3 5 1 の中央を中心として前後に延びた軸周りに対して互いに異なる方向へ回転し、左右両側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が、前後に重なった第一位置から前後の重なりが解消されている第二位置へ移動することとなる。これにより、中央装飾体 3 3 5 1 の左右両側で一つに見えていた第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が、二つになって扇が広がるように回転し、中央装飾体 3 3 5 1 と中央装飾体 3 3 5 1 を中心にして放射状に延びた四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a とで一つの大きな装飾を形成して遊技者に見せることができる。したがって、遊技領域 5 a の中央に移動した中央装飾体 3 3 5 1 の周りに全ての数の第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が現れることとなるため、第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a の数が増えることで遊技者の意表を突くことができると共に、中央装飾体 3 3 5 1 の周りの四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が広がることで全体の装飾を大きくすることができ、遊技者に強いインパクトを与えて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 5 5】

また、上述したように、上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 を上昇端の退避位置から下降端の出現位置へ下降させると、左右の第二リンク棒 3 3 0 4 の上端部がスライド方向の下端部（第一リンク棒 3 3 0 3 における先端側の下方側への回動端）に到達するまでは、中央装飾体 3 3 5 1 の左右両側の二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び

第二突出装飾部 3 3 5 3 a が互いに重なった第一位置のままの状態では中央装飾体 3 3 5 1 と一緒に下降し、第二リンク棒 3 3 0 4 の上端部がスライド方向の下端部に到達した後は、中央装飾体 3 3 5 1 が出現位置の方向（下方）へ移動しながら左右二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が互いに重なった第一位置から重なりが解消された第二位置へ回転移動して中央装飾体 3 3 5 1 の周りに放射状に広がることとなり、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 とにより二段階の動きをする可動演出を遊技者に見せることができるため、上部前駆動モータ 3 3 0 2 を適宜制御することで、第一段階で移動（演出）を停止させたり、第二段階まで移動（演出）させたり、することが可能となり、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 とを用いた可動演出のバリエーションを増やすことができ、多彩な演出により遊技者を楽しませることができると共に、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 5 6】

また、遊技状態に応じて上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 を上昇端の退避位置から下降端の出現位置へ移動させることができるため、中央装飾体 3 3 5 1 が退避位置の通常の状態において、遊技状態が変化した時に、中央装飾体 3 3 5 1 が出現位置へ下降するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。そして、上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 を退避位置から出現位置側へ下降させて、第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 が回転移動しない第一段階まで移動させると、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 とが通常の状態のままで下方へ移動することから、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を持たせることができる。更に、第二段階まで、つまり、中央装飾体 3 3 5 1 を下降端の出現位置まで下降させると、中央装飾体 3 3 5 1 の周りに四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が放射状に広がって、中央装飾体 3 3 5 1 と四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a とで大きな装飾を遊技者に見せることができると共に、中央装飾体 3 3 5 1 と四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a とが下降してくることで遊技者に対して天からの掲示が与えられるような気分させることができるため、遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生するのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができると共に、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 5 7】

このように、中央装飾体 3 3 5 1 を退避位置から出現位置へ下降させる際に、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 の動きを二段階で変化させることができるため、遊技者に対して、第一段階で停止した時と、第二段階で停止した時とで、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生する可能性（期待値）が異なっていると認識させることが可能となり、第一段階よりも第二段階の方が、期待値が高いことを示唆させることができ、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 とで様々な期待値を遊技者に表示させることができる。

【1 2 5 8】

また、中央装飾体 3 3 5 1 を正面視遊技領域 5 a 内における中央付近の出現位置へ下降させるようにしており、中央装飾体 3 3 5 1 が出現位置へ下降することで中央装飾体 3 3 5 1 の周りにスペースを確保し易くなるため、出現位置の中央装飾体 3 3 5 1 の周りで四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を第一位置から第二位置へ移動させて放射状に広げることができ、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 とで可及的に大きな装飾を形成することができる。したがって、遊技状態に応じて上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 を出現位置へ下降させると、遊技領域 5 a の中央付近において、中央装飾体 3 3 5 1 とその周りに放射状に広がった四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a とによ

る大きな装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者を驚かせることができ、遊技領域 5 a の中央へ遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、中央装飾体 3 3 5 1 と四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a とによる大きな装飾を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 5 9】

更に、上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 を退避位置から出現位置へ移動させると、中央装飾体 3 3 5 1 の左右両側の二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が第一位置から第二位置へ移動するようにしており、一つの上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 とを移動させるようにしているため、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 とを用いた演出（可動演出）を行う際に、一つの上部前駆動モータ 3 3 0 2 のみを制御すれば良く、演出にかかる負荷を低減させることができる。したがって、中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 とを用いた演出を行う際に、他の可動装飾体や発光装飾体等を用いた演出を同時に行っても、演出の制御にかかる負荷の増加を抑制させることができるため、過負荷により演出の制御が不安定になることで上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 や二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 の動きがギクシャクするのを防止することができ、中央装飾体 3 3 5 1 や二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 を用いた演出効果を確実に発揮させて上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 とすることができる。

【1 2 6 0】

また、上述したように、中央装飾体 3 3 5 1 が出現位置へ下降している途中から、中央装飾体 3 3 5 1 の左右両側の二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を第二位置へ移動させるようにしていることから、中央装飾体 3 3 5 1 の移動速度に対して、第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が第二位置へ移動（回転）する速度が相対的に早くなるため、四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が中央装飾体 3 3 5 1 の周りに突然広がったような動きとすることができ、遊技者を驚かせて中央装飾体 3 3 5 1 と二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 とを用いた演出を楽しませることができる。

【1 2 6 1】

更に、上述したように、中央装飾体 3 3 5 1 が退避位置から出現位置の方向へある程度移動してから、中央装飾体 3 3 5 1 の左右両側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を第一位置から第二位置へ移動させるようにしている。つまり、第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を、正面視遊技領域 5 a の上縁付近からある程度中央側へ移動させてから、中央装飾体 3 3 5 1 の周りに放射状に広がるように第一位置から第二位置へ移動させるようにしているため、四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が第二位置へ移動する際に、第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が他の部材に当接し難くすることができ、第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a や他の部材の破損を防止することができる。

【1 2 6 2】

また、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板に実装されている複数の LED を発光させると、中央装飾体 3 3 5 1 及び四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a をそれぞれ独立して発光装飾させることができるため、中央装飾体 3 3 5 1 や第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a の発光装飾によって、中央装飾体 3 3 5 1 や第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を目立たせることができ、遊技者の関心を中央装飾体 3 3 5 1 等の上部前可動装飾体 3 3 5 0 に強く引付けさせることができる。したがって、上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 及び二つの第一突出装飾部 3 3 5 2 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 を退避位置から出現位置へ下降させる前に、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板に実装されている複数の LED により中央装飾体

3 3 5 1 及び左右両側の第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を発光装飾させることで、遊技者を中央装飾体 3 3 5 1 等に注目させることができるため、上部前駆動モータ 3 3 0 2 によって中央装飾体 3 3 5 1 等が出現位置へ移動するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【1 2 6 3】

そして、上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 が遊技領域 5 a の中央側の出現位置へ下降して中央装飾体 3 3 5 1 の周りに四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a が放射状に広がると、遊技者を驚かせて何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。中央装飾体 3 3 5 1 を出現位置へ下降させた時に、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板により中央装飾体 3 3 5 1 及び四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を発光装飾させると、遊技領域 5 a の中央で大きく輝く装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）が発生すると思わせることができ、有利遊技状態の発生に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 6 4】

また、正面視遊技領域 5 a 内の中央に演出表示装置 1 6 0 0 が配置されていることから、上部前駆動モータ 3 3 0 2 により中央装飾体 3 3 5 1 を遊技領域 5 a 内の中央となる出現位置へ下降させると、中央装飾体 3 3 5 1 や二つの第一突出装飾体 3 3 5 2 及び第二突出装飾体 3 3 5 3 により演出画像（の一部）が遮られるため、遊技者に中央装飾体 3 3 5 1 等の下降に気付かせて注目させることができ、第一位置から第二位置へ移動して中央装飾体 3 3 5 1 の周りで放射状に広がる四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a を見せることができる。したがって、遊技領域 5 a の中央において、中央装飾体 3 3 5 1 と四つの第一突出装飾部 3 3 5 2 a 及び第二突出装飾部 3 3 5 3 a とによる大きな装飾を遊技者に対して確実に見せることができ、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。

【1 2 6 5】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によると、正面視遊技領域 5 a 内の中央に枠状のセンター役物 2 5 0 0 が配置されており、センター役物 2 5 0 0 の枠内を除いた領域内において遊技球 B が流通する遊技を行うことができる。このセンター役物 2 5 0 0 には、枠内を閉鎖するように透明な一枚の表導光板 2 6 1 0 を備えた表演出ユニット 2 6 0 0 が取付けられており、その表導光板 2 6 1 0 を通して後方に配置されている演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている演出画像を楽しむことができる。この状態で、遊技領域 5 a 内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて、表導光板 2 6 1 0 の上側の周縁にリフレクタ 2 6 2 0 を介して取付けられている複数の LED 2 6 3 0 のうちの所定の LED 2 6 3 0（第一 LED 群 2 6 3 0 a、第二 LED 群 2 6 3 0 b、第三 LED 群 2 6 3 0 c、第四 LED 群 2 6 3 0 d、の何れか）を発光させると、この LED 2 6 3 0 と対応して表導光板 2 6 1 0 の周面にある特定入光部 2 6 1 2（第一特定入光部 2 6 1 2 a、第二特定入光部 2 6 1 2 b、第三特定入光部 2 6 1 2 c、第四特定入光部 2 6 1 2 d、の何れか）に光が照射され、その特定入光部 2 6 1 2 から表導光板 2 6 1 0 内に入射された光により対応している絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a、第二絵柄 2 6 1 4 b、第三絵柄 2 6 1 4 c、第四絵柄 2 6 1 4 d、の何れか）が発光表示されることとなる。詳述すると、表導光板 2 6 1 0 の導光板本体 2 6 1 1 の周辺がリフレクタ 2 6 2 0 の固定凹部 2 6 2 1 に嵌め込まれていると共に、固定凹部 2 6 2 1 を貫通している複数の貫通孔 2 6 2 2 から特定入光部 2 6 1 2 側へ臨むように複数の LED が表導光板装飾基板 2 6 4 0 を介してリフレクタ 2 6 2 0 に取付けられているため、導光板本体 2 6 1 1 の周面（特定入光部 2 6 1 2）に LED 2 6 3 0 を可及的に接近させることができ、LED 2 6 3 0 からの光を対応する特定入光部 2 6 1 2 へ確実に照射させることができると共に、貫通孔 2 6 2 2 により LED 2 6 3 0 からの光が拡散するのを阻止することができ、対応していない特定入光部 2 6 1 2 へ光が照射されるのを防止することができる。

【1266】

そして、特定入光部2612から導光板本体2611内に入射した光が、対応している反射凹部2613（第一反射凹部2613a、第二反射凹部2613b、第三反射凹部2613c、第四反射凹部2613d、の何れか）に照射されると、反射凹部2613において照射された光が所定の方向へ反射または屈折することとなる。この際に、反射凹部2613が対応している特定入光部2612と結んだ直線に対して直角方向へ延びていることから、反射凹部2613に照射されて反射又は屈折した光の所定方向に、導光板本体2611の面に対して垂直な方向が含まれることとなるため、遊技領域5a（導光板本体2611）の正面に着座している遊技者の目に、反射凹部2613により導光板本体2611の面に対して垂直な方向へ反射又は屈折した光が届くこととなり、反射凹部2613が光って見え、反射凹部2613で構成されている絵柄2614が発光表示されて見える。一方、特定入光部2612から導光板本体2611内に入射された光は、その特定入光部2612に対応していない反射凹部2613にも届くこととなるが、対応していない反射凹部2613は光が入射された特定入光部2612と結んだ直線に対して直角方向とは異なる方向へ延びているため、反射凹部2613で反射又は屈折する光の方向が、導光板本体2611の面に垂直な方向に対して傾いた方向となり、遊技領域5aの正面に着座している遊技者の目に届くことはなく、対応していない反射凹部2613が光って見えることはない。このように、LED2630により特定入光部2612へ光を照射させると、その特定入光部2612に対応した反射凹部2613のみが導光板本体2611の面に対して垂直な方向へ光を反射又は屈折させて、遊技領域5aの正面に着座している遊技者の目に届くこととなり、対応した反射凹部2613で構成されている絵柄2614のみが発光表示されているように遊技者に見せることができる。

【1267】

したがって、発光させるLED2630を適宜選択して光が照射される特定入光部2612を変更することで、表導光板2610において発光表示される絵柄2614を様々な変化させることができるため、様々な絵柄2614が発光表示されることで遊技者を驚かせて楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くして遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。この表導光板2610の複数の絵柄2614は、互いに順次関連するように形成されていることから、遊技状態に応じて複数のLED2630（第一LED群2630a、第二LED群2630b、第三LED群2630c、第四LED群2630d）を順次発光させると、表導光板2610において複数の絵柄（第一絵柄2614a、第二絵柄2614b、第三絵柄2614c、第四絵柄2614d）が順次発光表示されてアニメーションのように動きのある発光表示を遊技者に見せることができる。

【1268】

具体的には、第一絵柄2614a、第二絵柄2614b、第三絵柄2614c、第四絵柄2614d、の順番に発光表示させ、最後の第四絵柄2614dの次は最初に戻って再び第一絵柄2614aから順番に発光表示させることを繰り返した場合、表導光板2610の複数の絵柄2614により外側から中心へ向かうように動き続ける発光表示を遊技者に見せることができるため、この動き続ける発光表示により遊技者に機運が集中しているように錯覚させることができ、何か良いことがあるのではないかと想着せ遊技に対する期待感を高めさせることができる。一方、これとは逆に、第四絵柄2614d、第三絵柄2614c、第二絵柄2614b、第一絵柄2614a、の順番に発光表示させ、最後の第一絵柄2614aの次は最初に戻って再び第四絵柄2614dから順番に発光表示させることを繰り返した場合、導光板の複数の絵柄により中心から外側へ向かうように動き続ける発光表示を遊技者に見せることができるため、この動き続ける発光表示により遊技者に、中心から広がるように錯覚させたり前進しているように錯覚させたりすることができ、遊技者に対して遊技状態が変化することを予感させることができる。このように、アニメーションのように動きのある発光表示を遊技者に見せることができるため、これまでのパチンコ機1では見たこともないような表導光板2610による動く発光表示によって遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができ

ると共に、遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生するのではないかと
思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることが
できる。

【1269】

また、正面視遊技領域5a内の中央にセンター役物2500を取付けられているセンタ
ー役物2500の枠内に表導光板2610を取付けているため、LED2630により絵
柄2614を発光表示させても、発光表示されている絵柄2614が遊技領域5a内での
遊技の妨げとなることはなく、実際に遊技が行われる領域を遊技者側から良好な状態
で視認させることができ、遊技が見え辛くなることで遊技者に不信感を与えてしまう
のを防止して良好な状態で遊技を楽しませることができる。

10

【1270】

また、リフレクタ2620の固定凹部2621に表導光板2610の導光板本体261
1を嵌め込むようにしているため、従来のように二つの部材で取付けるようにした
場合と比較して、表導光板2610とリフレクタ2620との間のガタツキを無くすことが
でき、表導光板2610に対して複数のLED2630を所望の位置に確実に位置決めする
ことができる。したがって、表導光板2610の特定入光部2612に対してLED263
0を確実に位置決めできるため、LED2630からの光を対応する特定入光部2612
へ確実に照射させることができ、意図した絵柄2614のみを確実に発光表示させる
ことができる。

【1271】

20

更に、特定入光部2612と結んだ直線に対して直角方向へ延びている複数の反射凹部
2613により絵柄2614を構成するようにしているため、複数の特定入光部2612
を導光板本体2611の周縁における特定の辺（ここでは上辺）に配置することができ、
複数の特定入光部2612を導光板本体2611の上辺に配置することで、前カバー26
50（リフレクタ2620や複数のLED2630）を導光板本体2611の上辺にのみ
配置することができる。これにより、前カバー2650（リフレクタ2620や複数のL
ED2630）によって導光板本体2611の外周が囲まれることなく、導光板本体26
11の全周に亘って前カバー（枠体）を備えた場合と比較して、後方に配置されてい
る演出表示装置1600の演出画像や装飾体を仕切ってしまうのを回避させることが
できるため、遊技者側から演出画像等を見易くすることができ、遊技者に対して演
出画像を良好な状態で楽しませて興趣の低下を抑制させることができると共に、正
面視において遊技領域5a内に枠状の仕切りがないことで開放感のあるパチンコ機1
とすることができ、遊技領域5a内の見栄えを良くして遊技者の関心を強く引付けら
れる訴求力のあるパチンコ機1とすることができる。

30

【1272】

また、上述したように、一枚の表導光板2610で複数（ここでは四つ）の絵柄261
4を発光表示させることができるため、従来のように複数の導光板を用いる必要が
なく、複数の絵柄2614の発光表示にかかる前後方向の寸法を可及的に小さく（薄
く）することができると共に、表導光板2610をセンター役物2500に取付けている
ため、表導光板2610を遊技者側へ可及的に近付けた位置とすることができ、表
導光板2610の後側に広いスペースを確保し易くすることができる。したがって、
表導光板2610の後側に広いスペースを確保することができるため、表導光板26
10の後側に、下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び
上部前可動演出ユニット3300等を配置することができ、それらにより遊技領域5
a内の見栄えを良くして遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1とすることが
できると共に、絵柄2614の発光表示による演出に加えて、下部可動演出ユニ
ット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300
等による可動演出を行うことで遊技者に多彩な演出を提供することができ、遊
技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【1273】

また、枠状のセンター役物2500に表導光板2610を取付けていることから、表導

50

光板 2 6 1 0 の周縁とセンター役物 2 5 0 0 の枠とを一致させることで、表導光板 2 6 1 0 の周縁（リフレクタ 2 6 2 0 や複数の LED 2 6 3 0）を遊技者側から見え難くすることができ、遊技者に対して表導光板 2 6 1 0 の存在に気付かせ難くすることができるため、絵柄 2 6 1 4 を発光表示させた時に、表導光板 2 6 1 0 が存在していないと思っていた遊技者に対して強いインパクトを与えて驚かせることができ、表導光板 2 6 1 0 による複数の絵柄 2 6 1 4 の発光表示を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 7 4】

更に、前カバー 2 6 5 0 によって複数の LED 2 6 3 0 やリフレクタ 2 6 2 0 を遊技者側から見えなくしていることから、リフレクタ 2 6 2 0 等が見えることで遊技領域 5 a 内の見栄えが悪くなるのを防止することができるため、遊技領域 5 a 内の見栄えを良くすることができ、遊技者に対する訴求力を高めさせることができると共に、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができ、本パチンコ機 1 による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1 2 7 5】

また、前カバー 2 6 5 0 により複数の LED 2 6 3 0 を遊技者側から見えなくしていることから、遊技者に対して複数の LED 2 6 3 0 を用いる表導光板 2 6 1 0 の存在に気付かせ難くすることができるため、LED 2 6 3 0 により表導光板 2 6 1 0 の絵柄 2 6 1 4 を発光表示させるで、遊技者が予測していなかった発光表示により遊技者を大いに驚かせることができ、絵柄 2 6 1 4 の発光表示を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【1 2 7 6】

更に、表導光板 2 6 1 0 の後方に演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 を備えていることから、表導光板 2 6 1 0 による互いに異なる複数の絵柄 2 6 1 4 の発光表示と、演出表示装置 1 6 0 0 による演出画像とを合わせた演出を遊技者に見せることができるため、それらを適宜組み合わせることで多様な演出を行うことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、表導光板 2 6 1 0 と演出表示装置 1 6 0 0 とによる演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 7 7】

30

また、表導光板 2 6 1 0 の後方に演出表示装置 1 6 0 0 を配置していることから、パチンコ機 1 の前方に着座した遊技者からの表導光板 2 6 1 0 までの距離と、演出表示装置 1 6 0 0 までの距離とが異なっているため、表導光板 2 6 1 0 で発光表示される複数の絵柄 2 6 1 4 と関連した演出画像を表示させることで、発光表示されている絵柄 2 6 1 4 に奥行き感や立体感を付与させることが可能となり、遊技者の関心を強く引付けさせることが可能な演出（表示演出）を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 7 8】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によると、遊技領域 5 a を有している遊技盤 5 には上下方向へ移動する左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 に装飾が形成された上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 と上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を発光装飾させるための複数の LED が実装された上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板とが取り付けられていることから、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 にかかる重量が重くなっており、重力により左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を下方へ移動させようとする力が大きく作用した状態となっている。この状態で、パチンコ機 1（遊技盤 5）を運搬したりパチンコ機 1（遊技盤 5）を遊技ホールの島設備に設置したりする際に、パチンコ機 1 が傾けられたりパチンコ機 1 に振動が与えられたりして上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を移動させようとする力が更に作用した時に、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 と左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2（上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0

40

50

）との間にそれぞれクラッチ機構 3 2 5 0 を備えていることから、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が下降しようとすることでクラッチ機構 3 2 5 0 の出力側の出力部材 3 2 5 3 が回転しようとしても、出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b によりローラ 3 2 5 4 が収容ケース 3 2 5 1 の内面へ押圧されて、収容ケース 3 2 5 1 の内面とカム面 3 2 5 3 b との間にローラ 3 2 5 4 が噛み込まれた状態となり、複数のローラ 3 2 5 4 により収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力が作用することとなる。この際に、収容ケース 3 2 5 1 の外周側が締付バネ 3 2 5 5 によって締付けられているため、収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に摩擦抵抗が発生することとなり、複数のローラ 3 2 5 4 を介して収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力に、収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に発生する摩擦抵抗が抗うことで、収容ケース 3 2 5 1 が回転することはなく、出力部材 3 2 5 3 の回転がロックされた状態となる。このように、出力部材 3 2 5 3 側（上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側）から上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側への回転の負荷に応じて出力部材 3 2 5 3 の回転がロックされることとなるため、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が勝手に下降するのを規制することができる。したがって、クラッチ機構 3 2 5 0 により上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の移動をロックさせることができるため、運搬中や設置中に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が勝手に移動することで、移動端において左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が他の部材に衝突して左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 や他の部材が破損してしまうのを防止することができ、遊技者に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 による可動演出を確実に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

20

【1 2 7 9】

また、製造工場においてパチンコ機 1（遊技盤 5）を出荷する際に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を原点位置の状態を出荷しても、クラッチ機構 3 2 5 0 により上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が勝手に移動するのを防止することができるため、遊技ホールの島設備に設置した時に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の原点調整を行う必要がなく、パチンコ機 1 の設置にかかる手間を省くことができ、設置にかかる負担を軽減させることができる。

【1 2 8 0】

また、パチンコ機 1（遊技盤 5）を設置したりメンテナンスしたりする際に、何らかの理由により上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が正規の位置（原点位置）から移動している場合、作業者が手で上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を正規の位置へ移動させようとした時に、クラッチ機構 3 2 5 0 では収容ケース 3 2 5 1 の外周側をトルクリミッタとしての締付バネ 3 2 5 5 により締付けることで回転の負荷に応じて出力側の回転をロックして上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が動かないようにしていることから、作業者が上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を動かそうとして更に強い力を上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 にかけて（作用させて）、複数のローラ 3 2 5 4 を介して収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力が、収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に発生する摩擦抵抗よりも大きくなると、その摩擦抵抗に抗して収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に滑りが発生し、収容ケース 3 2 5 1 が回転することとなり、収容ケース 3 2 5 1 と共に出力部材 3 2 5 3 が回転してロックが解除された状態となって、出力部材 3 2 5 3 の回転が入力部材 3 2 5 2 を介して上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側へ伝達されることとなるため、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 に作用する強い力を上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側へ逃がすことができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 やクラッチ機構 3 2 5 0 等が破損するのを防止することができる。

30

40

【1 2 8 1】

また、遊技領域 5 a 内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて、裏ユニット 3 0 0 0 の上部後可動演出ユニット 3 2 0 0 における上部後左ユニット 3 2 1 0 の

50

上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右ユニット 3 2 3 0 の上部後右駆動モータ 3 2 3 4 が駆動されると、その回転がクラッチ機構 3 2 5 0 を介して伝達されて左ベース 3 2 1 1 及び右ベース 3 2 3 1 に取付けられている左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が正面視遊技領域 5 a 内の上部から下方へ移動し、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 に取付けられている上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 がそれぞれ下降することとなるため、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の下降（出現）によって遊技者を驚かせることができ、遊技者を上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 に注目させて上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の動きや装飾を楽しませることができると共に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が下降することで遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと感ぜることができる、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 8 2】

この際に、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 と左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2（上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0）との間にそれぞれクラッチ機構 3 2 5 0 を備えていることから、遊技者が操作可能な演出操作部 3 0 1 や他の可動装飾体等からの振動や、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 や上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0、上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板に作用する重力等により、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が下降しようとするのでクラッチ機構 3 2 5 0 の出力側の出力部材 3 2 5 3 が回転しようとしても、出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b によりローラ 3 2 5 4 が収容ケース 3 2 5 1 の内面へ押圧されて、収容ケース 3 2 5 1 の内面とカム面 3 2 5 3 b との間にローラ 3 2 5 4 が噛み込まれた状態となり、複数のローラ 3 2 5 4 により収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力が作用することとなる。この際に、収容ケース 3 2 5 1 の外周側が締付バネ 3 2 5 5 によって締付けられているため、収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に摩擦抵抗が発生することとなり、複数のローラ 3 2 5 4 を介して収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力に、収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に発生する摩擦抵抗が抗うことで、収容ケース 3 2 5 1 が回転することではなく、出力部材 3 2 5 3 の回転がロックされた状態となる。このように、出力部材 3 2 5 3 側（上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側）から上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側への回転の負荷に応じて出力部材 3 2 5 3 の回転がロックされることとなるため、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 が勝手に下降するのを規制することができ、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が予期しない動き（落下）をするのを防止することができると共に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が意図しない動きをすることで遊技者に不信感を与えてしまうのを回避させることができ、遊技者に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の動きを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 8 3】

更に、上述したように、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側が下降しようとしてもクラッチ機構 3 2 5 0 により出力部材 3 2 5 3 の回転を規制してロックすることができることから、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して任意の高さの位置に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を停止させることができるため、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が様々な位置で昇降停止する多彩な演出パターンを遊技者に見せることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の可動演出に対して遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 8 4】

また、クラッチ機構 3 2 5 0 を備えているため、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して上下方向の任意の位置に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を停止させても、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 に負

荷がかからないようにすることができ、過負荷による上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 の早期の破損を防止することができると共に、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 の破損による遊技の中断を回避させて遊技者に不快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の低下を抑制させることができる。

【1 2 8 5】

更に、図 1 1 9 (d) に示すように、収容ケース 3 2 5 1 の内面とカム面 3 2 5 3 b との間で突出部 3 2 5 2 a 同士の間には二つのローラ 3 2 5 4 を挿入すると共に、二つのローラ 3 2 5 4 をそれぞれロックバネ 3 2 6 0 によりそれぞれに近い突出部 3 2 5 2 a 側へ付勢するようにした場合、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側から出力部材 3 2 5 3 を回転させようとする力が作用した時に、直ちにローラ 3 2 5 4 を出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b と収容ケース 3 2 5 1 の内面との間に噛み込ませることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 側及び上部後右装飾体 3 2 4 0 側からの回転が作用してからロックがかかるまでの出力部材 3 2 5 3 の回転を可及的に少なくすることができる。これにより、上部後左駆動モータ 3 2 1 4 及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 により左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を下方へ移動させる時に、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 がギクシャクすることなくスムーズに下降することとなるため、遊技者に対して上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の動きに違和感を与えることはなく、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 による可動演出を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 8 6】

また、クラッチ機構 3 2 5 0 を、収容ケース 3 2 5 1、入力部材 3 2 5 2、出力部材 3 2 5 3、複数のローラ 3 2 5 4、等を用いた比較的簡単な構成としていることから、クラッチ機構として二つの遊星ギア機構を備えたものと比較して、全体を小型化し易くすることができるため、クラッチ機構 3 2 5 0 を小型化することで上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 (または、他の部材) を配置するスペースを確保し易くすることが可能となり、相対的に上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を大型化して目立たせることができ、大きな上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 により遊技者の関心を強く引付けさせて遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 とすることができる。

【1 2 8 7】

更に、それぞれ上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を備えた上部後左ユニット 3 2 1 0 及び上部後右ユニット 3 2 3 0 を備えているため、遊技状態に応じてそれぞれの上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を、それぞれの左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して適宜昇降させることで、二つの上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 による多彩なパターンの可動演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くして遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。この際に、それぞれの上部後左ユニット 3 2 1 0 及び上部後右ユニット 3 2 3 0 では、それぞれクラッチ機構 3 2 5 0 を備えていることから、上述したように、それぞれの上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 がスムーズに移動するため、それぞれの上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の動きを遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 8 8】

また、遊技状態に応じて上部後左ユニット 3 2 1 0 及び上部後右ユニット 3 2 3 0 のそれぞれの上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を下方へ移動させた時に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 同士を当接させることで、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 同士を合体させて大きな装飾体を形成することができるため、合体して大きな装飾体が出現することで遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませることができると共に、大きな装飾体の出現により遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態 (例えば、「大当たり遊技」) が発生す

るのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が互いに当接して合体する際に、互いが当接することで相手側の上部後右装飾体 3 2 4 0 又は上部後左装飾体 3 2 2 0 を移動させようとする力が作用することとなるが、それぞれにクラッチ機構 3 2 5 0 を備えているため、上述したように、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を移動させようとする力（出力側から回転させようとする力）が作用しても、ローラ 3 2 5 4 が出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b と収容ケース 3 2 5 1 の内面との間に噛み込まれて上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の移動をロックすることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 同士の当接により移動するのを防止することができると共に、当接の反動により上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が戻るのも防止することができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が当接して合体する可動演出を確実に遊技者に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1 2 8 9】

また、遊技状態に応じて上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板に実装されている複数の LED を発光させることで上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を発光装飾させることができるため、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を目立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 の装飾や動きを楽しませることができると共に、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が発光装飾されることで遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。また、上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板を備えることで左ベース 3 2 1 1 及び右ベース 3 2 3 1 にかかわる重量が増加して、左ベース 3 2 1 1 及び右ベース 3 2 3 1 に作用する重力や慣性力が大きくなっても、上述したように、クラッチ機構 3 2 5 0 を備えていることから、左ベース 3 2 1 1 及び右ベース 3 2 3 1 を介して上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 を確実に停止させることができるため、上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板により発光装飾可能な上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 が意図しない動きをするのを防止することができ、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 に演出効果の高い所望の動きをさせることが可能となり、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

30

【1 2 9 0】

また、クラッチ機構 3 2 5 0 において、収容ケース 3 2 5 1 を締付バネ 3 2 5 5 で締付けていると共に、締付バネ 3 2 5 5 と収容ケース 3 2 5 1 を本体ハウジング 3 2 5 6 の収容凹部 3 2 5 6 a 内に収容しているため、出力側から出力部材 3 2 5 3 を回転させて、出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b によりローラ 3 2 5 4 を収容ケース 3 2 5 1 の内面へ押圧して、収容ケース 3 2 5 1 の内面と出力部材 3 2 5 3 のカム面 3 2 5 3 b との間にローラ 3 2 5 4 を噛み込ませることで、複数のローラ 3 2 5 4 を介して収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力が作用した時に、収容ケース 3 2 5 1 を回転させようとする力（トルク）が締付バネ 3 2 5 5 の締付力による摩擦抵抗よりも大きいと、収容ケース 3 2 5 1 と締付バネ 3 2 5 5 との間に滑りが生じ、収容ケース 3 2 5 1 が回転することとなる。そして、収容ケース 3 2 5 1 が回転することで、複数のローラ 3 2 5 4 を介して出力部材 3 2 5 3 が回転し、出力部材 3 2 5 3 の伝達溝 3 2 5 3 a の周方向端部が入力部材 3 2 5 2 の突出部 3 2 5 2 a に当接して、入力部材 3 2 5 2 に回転が伝達されることとなる。これにより、出力側から出力部材 3 2 5 3 を強い力で回転させようすると、収容ケース 3 2 5 1 を締付けている締付バネ 3 2 5 5 と収容ケース 3 2 5 1 との間に滑りが生じて、その回転力を上部後左駆動モータ 3 2 1 4 側及び上部後右駆動モータ 3 2 3 4 側へ伝達させて逃すことができるため、ローラ 3 2 5 4 が強く噛み込んでロックを解除することができなくなったり、上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0、出力部材 3 2 5 3 や収容ケース 3 2 5 1 が破損したりするのを防止することができ、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。

40

50

【1291】

更に、本実施形態のパチンコ機1によると、通常の状態では、正面視遊技領域5a内において、下部中央昇降ベース3121及び下部中央昇降ベース3121の左右両側の下部左サイド昇降ベース3151と下部右サイド昇降ベース3171をそれぞれ下降させた上で、それぞれの下部左サイド昇降ベース3151及び下部右サイド昇降ベース3171に取付けられているスライダ等（スライド機構）により左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173を左右方向外側へそれぞれスライドさせると共に、遊技領域5aの下方の皿ユニット200の上面に取付けられている演出操作部301の押圧操作部303を下方へ後退させた状態とする。この通常の状態では、正面視遊技領域5aの中央に演出表示装置1600により表示された演出画像が見え、遊技領域5a内の下部で左右方向の中央に下部前中央装飾体3111（下部後中央装飾体3122）とその上部に取付けられている中央可動ユニット3125の左右方向に並んだ四つの回転装飾体3126が見え、四つの回転装飾体3126の列の左右両端から左右方向両外側へ離れた位置にそれぞれ下部左サイド演出ユニット3150及び下部右サイド演出ユニット3170の左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173とその上方に左サブサイド回転装飾体3155及び右サブサイド回転装飾体3175とが見え、更に、遊技領域5aよりも下方の皿ユニット200の上面に遊技者が操作可能な演出操作部301として円環状の回転操作部302とその環内に配置されている押圧操作部303とが見えている。

【1292】

この状態で、遊技領域5a内において遊技が行われることで遊技状態が変化すると（第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて）、下部前中央装飾体3111の上側で左右に並んでいる四つの回転装飾体3126が回転したり、下部中央昇降ベース3121により左右に並んでいる四つの回転装飾体3126が下部後中央装飾体3122と一緒に上昇したり、下部中央昇降ベース3121により上昇した四つの回転装飾体3126が回転したり、下部左サイド演出ユニット3150の下部左スライド駆動モータ及び下部右サイド演出ユニット3170の下部右スライド駆動モータ等（スライド機構）により一對の左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173が左右方向へスライドしたり、左サイド回転装飾体3153や右サイド回転装飾体3173が回転したり、スライド機構と下部左サイド昇降ベース3151及び下部右サイド昇降ベース3171とにより左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173が上昇している四つの回転装飾体3126や左サブサイド回転装飾体3155及び右サブサイド回転装飾体3175と左右方向に並んだり、左サブサイド回転装飾体3155や右サブサイド回転装飾体3175が回転したり、するような可動演出を遊技者に見せることができるため、遊技者を中央可動ユニット3125（四つの回転装飾体3126）、左サイド回転装飾体3153と右サイド回転装飾体3173、及び左サブサイド回転装飾体3155と右サブサイド回転装飾体3175等に注目させることができると共に、それらによる可動演出を楽しませることができる。

【1293】

また、下部中央昇降ベース3121が下降端に位置している時に下部後中央装飾体3122を発光させて下部前中央装飾体3111を発光装飾させることにより下向きの矢印を発光表示したり、下部中央昇降ベース3121を上昇させて下部中央装飾基板の複数のLEDにより下部後中央装飾体3122と下部前中央装飾体3111とを発光させることにより大きな下向きの矢印を発光表示させたり、一對の下部左サイド昇降ベース3151及び下部右サイド昇降ベース3171を上昇させてそれぞれの下部左サイド装飾体3152及び下部右サイド装飾体3172を発光させることにより更に大きな下向きの矢印を発光表示させたりすることができるため、発光演出によっても遊技者を楽しませることができる。そして、発光表示された下向きの矢印により遊技者の視線を下方の演出操作部301へ誘導させることができ、遊技者に対して演出操作部301の操作を促すことができる。そして、演出操作部301では、回転操作部302が回転したり、遊技者が回転操作部30

2を回転操作したり、押圧操作部303を押圧操作したり、することにより遊技者参加型演出に参加して楽しませることができる。

【1294】

したがって、上述したような多様な可動演出、発光演出、遊技者参加型演出を行うことができるため、それらを適宜組合せることにより、遊技者に対して多彩なパターンの演出を提供することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して演出パターンを予想させ難くすることができるため、予想外の演出が行われることで遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1295】

また、四つの回転装飾体3126、一对の左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173、及び、一对の左サブサイド回転装飾体3155及び右サブサイド回転装飾体3175を、それぞれ左右方向へ延びた軸周りにそれぞれ独立して回転するようにしていると共に、それぞれ周方向へ互いに異なる四つの装飾部3127、装飾部3154、装飾部3156を備えているため、それらを回転させると、遊技者側を向いた面（装飾部3127、装飾部3154、装飾部3156）を変化させることができ、遊技領域5a内の見栄え（装飾）を様々に変化させて遊技者を楽しませることができる。

【1296】

また、四つの回転装飾体3126、一对の左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173、及び、一对の左サブサイド回転装飾体3155及び右サブサイド回転装飾体3175を、を回転停止させた時に、遊技者側を向いている各装飾部3127、装飾部3154、装飾部3156の組合せが所定の組合せになるように、それらの回転を停止させることにより、遊技者に対して様々なメッセージを装飾として提供することができるため、回転停止している各装飾部3127、装飾部3154、装飾部3156の組合せにより、遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）の発生する可能性（期待値）を表すようにすることで、遊技状態に応じて各四つの回転装飾体3126、一对の左サイド回転装飾体3153及び右サイド回転装飾体3173、及び、一对の左サブサイド回転装飾体3155及び右サブサイド回転装飾体3175を回転させると、より期待値の高い装飾部3127、装飾部3154、装飾部3156の組合せで回転停止するか否かによって、遊技者をワクワク・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1297】

また、下部後中央装飾体3122に、上下方向へ列設されそれぞれが独立して発光可能な複数の発光領域3122aを有しているため、複数の発光領域3122aを同時に発光させれば、一つの下向きの矢印を発光表示させることができ、複数の発光領域3122aを上から順番に発光させることを繰り返せば、上から下へ流れるような発光によって、遊技者の視線を下方の演出操作部301へ誘導させ易くすることができ、演出操作部301の操作をより促して、遊技者に演出操作部301を確実に操作させることができる。

【1298】

更に、演出操作部301として円環状の回転操作部302と、その環内に配置されている押圧操作部303とを有するようにしていることから、遊技者に対して回転操作部302の回転操作や押圧操作部303の押圧操作を行わせることができるため、回転操作部302や押圧操作部303の操作を適宜組合せることにより遊技者参加型演出のパターンを多彩にすることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【1299】

また、円環状の回転操作部302の環内に押圧操作部303を配置しており、押圧操作部303の周りを回転操作部302で囲むようにしているため、回転操作部302の直径を大きくすることができ、大きな回転操作部302により遊技者の関心を強く引付けさせることができる。したがって、上述したように、下部後中央装飾体3122や下部前中央

10

20

30

40

50

装飾体 3 1 1 1 による下向きの矢印の発光表示により、遊技者の視線が下方へ誘導された時に、回転操作部 3 0 2（押圧操作部 3 0 3）の存在に容易に気付くことができるため、遊技者に対して回転操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3 の操作を強く促すことができ、回転操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3 の操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 3 0 0】

更に、環状の回転操作部 3 0 2 の環内に押圧操作部 3 0 3 を配置していることから、上述したように、下部後中央装飾体 3 1 2 2 や下部前中央装飾体 3 1 1 1 による下向きの矢印の発光表示により遊技者が矢印の下方を見た時に、回転している回転操作部 3 0 2 と押圧操作部 3 0 3 とが見えるため、遊技者に対して回転操作部 3 0 2 の回転速度により有利遊技状態の発生する可能性を認識させることができると同時に、押圧操作部 3 0 3 の押圧操作を強く促すことができ、押圧操作部 3 0 3 を確実に押圧操作させることができると共に、遊技に対する期待感を高めさせることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1 3 0 1】

また、押圧操作部 3 0 3 を、下降している状態と上方へ突出している状態とすることができるため、押圧操作部 3 0 3 が突出している状態では押圧操作部 3 0 3 が大きく目立って見えることから、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生する可能性が高いと遊技者に思わせることができる。一方、押圧操作部 3 0 3 が下降している状態では押圧操作部 3 0 3 が目立ち難くなっていることから、有利遊技状態の発生する可能性が低いと遊技者に思わせることができ、押圧操作部 3 0 3 の進退位置により、遊技者に対して有利遊技状態の発生する可能性（期待値）を示唆させることができる。

20

【1 3 0 2】

また、押圧操作部 3 0 3 の進退位置により、遊技者に対して有利遊技状態の発生する可能性（期待値）を示唆することができるため、上述したように、下部後中央装飾体 3 1 2 2 や下部前中央装飾体 3 1 1 1 等により下向きの矢印が発光表示された時に、押圧操作部 3 0 3 が突出するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者の期待感を高めさせると共に、押圧操作部 3 0 3 の押圧操作を楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【1 3 0 3】

更に、正面視遊技領域 5 a 内の中央に演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 を備えているため、遊技領域 5 a 内で行われる遊技に加えて、演出表示装置 1 6 0 0 に表示される演出画像によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

30

【1 3 0 4】

また、下部可動演出ユニット 3 1 0 0 よりも後方で正面視遊技領域 5 a 内の中央に演出表示装置 1 6 0 0 を配置していることから、遊技状態に応じて下部中央昇降ベース 3 1 2 1 により下部後中央装飾体 3 1 2 2 と共に四つの回転装飾体 3 1 2 6 を上昇させたり、下部左サイド昇降ベース 3 1 5 1 及び下部右サイド昇降ベース 3 1 7 1 により下部左サイド装飾体 3 1 5 2 及び下部右サイド装飾体 3 1 7 2 と共に左サイド回転装飾体 3 1 5 3 及び右サイド回転装飾体 3 1 7 3 を上昇させたりすると、四つの回転装飾体 3 1 2 6 や左サイド回転装飾体 3 1 5 3 及び右サイド回転装飾体 3 1 7 3 等によって演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている演出画像の一部が遮られることとなり、遊技者に対して四つの回転装飾体 3 1 2 6 や左サイド回転装飾体 3 1 5 3 及び右サイド回転装飾体 3 1 7 3 等の上昇に気付かせることができるため、それらを用いた演出を遊技者に確実に見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【1 3 0 5】

また、正面視遊技領域 5 a 内の中央において演出画像を表示させることができることから、上述したように、下部前中央装飾体 3 1 1 1、下部後中央装飾体 3 1 2 2、下部左サイド装飾体 3 1 5 2、下部右サイド装飾体 3 1 7 2 等により下向きの矢印を発光表示させ

50

て、遊技者に下方の演出操作部 301 の操作を促す時に、演出表示装置 1600 に、演出操作部 301 の操作を促す演出画像や、演出操作部 301 の操作を解説する演出画像や、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生と演出操作部 301 との関係を示す演出画像、等を表示させることにより、遊技者に対して演出操作部 301 を操作する遊技者参加型演出への参加を強く促すことができると共に、演出操作部 301 を操作させ易くすることができる、遊技者参加型演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1306】

また、上述したように、様々な組合せの演出を遊技者に見せることができるため、例えば、下部中央昇降ベース 3121 と下部左サイド昇降ベース 3151 及び下部右サイド昇降ベース 3171 が下降している通常の状態から、下部左スライド駆動モータ及び下部右スライド駆動モータ等のスライド機構により左右の左サイド回転装飾体 3153 及び右サイド回転装飾体 3173 を左右方向中央側へ移動させると、左右に並んでいる四つの回転装飾体 3126 の列の左右両側に左サイド回転装飾体 3153 及び右サイド回転装飾体 3173 が位置することとなり、四つの回転装飾体 3126 と一対の左サイド回転装飾体 3153 及び右サイド回転装飾体 3173 とが左右に並んだ状態となるため、遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませることができる。

10

【1307】

この状態で、下部中央昇降ベース 3121 と下部左サイド昇降ベース 3151 及び下部右サイド昇降ベース 3171 により四つの回転装飾体 3126 と一対の左サイド回転装飾体 3153 及び右サイド回転装飾体 3173 とを上昇させると、四つの回転装飾体 3126、一対の左サイド回転装飾体 3153 及び右サイド回転装飾体 3173、及び、一対の左サブサイド回転装飾体 3155 及び右サブサイド回転装飾体 3175 が、左右方向に一列に並んだ状態となり、遊技領域 5a 内を横切るような横長の大きな装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、何か良いことがあるのではないかと遊技者に対して期待感を高めさせることができる。

20

【1308】

そして、四つの回転装飾体 3126、一対の左サイド回転装飾体 3153 及び右サイド回転装飾体 3173、及び、一対の左サブサイド回転装飾体 3155 及び右サブサイド回転装飾体 3175 が、適宜の組合せで左右に並んでいる状態で、それらを回転させた後に回転停止させる時に、各装飾部 3127、装飾部 3154、装飾部 3156 の組合せが、所望の組合せで回転停止するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、四つの回転装飾体 3126 等の回転（可動演出）を楽しませることができると共に、各装飾部 3127 等が所望の組合せで回転停止されると、遊技者に対して有利遊技状態の発生を確信させることができ、有利遊技状態の発生に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

30

【1309】

その後、下部後中央装飾体 3122（下部前中央装飾体 3111）や下部左サイド装飾体 3152 及び下部右サイド装飾体 3172 により下向きの矢印を発光表示させることで、遊技者の視線を下方の演出操作部 301 に誘導することができ、遊技者に対して演出操作部 301 の操作を促すことができる。

40

【1310】

この際に、発光表示される下向きの矢印の大きさによって有利遊技状態が発生する可能性（期待値）を示唆させることができることから、発光表示された矢印が小さい場合は遊技者に対して続く演出操作部 301 の操作により挽回できると思わせることができ、発光表示された矢印が小さい場合は有利遊技状態の発生を確信させることができるため、何れの場合でも遊技に対する期待感を高めさせることができ、続く演出操作部 301 の操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1311】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機 1 によれば、遊技の進行を制御することができる主制御基板として図 12 の主制御ユニット 1300 に有する主制御基板 1310 か

50

らのコマンドに基づいて演出の進行を制御することができる演出制御基板として図12の演出制御ユニット1500に有する周辺制御基板1510を備えている。このパチンコ機1では、さらに、ROM基板として図122の周辺データROM基板1520、映像信号出力基板として図122の液晶出力基板1530を備えている。周辺データROM基板1520は、遊技仕様に基づく演出に関する制御情報（周辺データ）が予め記憶されるROMとして図122の周辺データROM1520aを有するものである。液晶出力基板1530は、表示装置として図99の演出表示装置1600に入力される映像信号の方式と適合する信号を演出表示装置1600へ出力することができるものである。

【1312】

周辺制御基板1510と周辺データROM基板1520との基板間は、第1のコネクタとして、図122の周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN1のプラグと、図122の周辺データROM基板1520に備える特殊コネクタSCN3のソケットと、により基板間接続することができる基板間コネクタにより電氣的に接続されている。周辺制御基板1510と液晶出力基板1530との基板間は、第1のコネクタと異なる第2のコネクタとして、図122の周辺制御基板1510に備える特殊コネクタSCN2のプラグと、図122の液晶出力基板1530に備える特殊コネクタSCN4のソケットと、により基板間接続することができる基板間コネクタにより電氣的に接続されている。

【1313】

周辺制御基板1510は、周辺データROM基板1520から読み出した制御情報（周辺データ）により演出の進行を制御することができると共に、映像信号を複数種類の方式で液晶出力基板1530へ出力することができる。複数種類の映像信号の方式として、例えば、RGB方式、LVDS方式、MIPI方式、eDP方式、及びクロックレス方式等を挙げることができる。本実施形態では、複数種類の映像信号の方式として、RGB方式を1系統、LVDS方式を2系統（第1のLVDS方式、第2のLVDS方式）、及びMIPI方式という4つの方式（合計4系統）が採用されている。

【1314】

周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530は、同一の基板ボックスとして図122の周辺制御基板ボックス1505に収容されている構成となっている。

【1315】

このように、遊技仕様に基づく演出に関する制御情報（周辺データ）が予め記憶される周辺データROM1520aが周辺制御基板1510と別基板である周辺データROM基板1520という専用基板に設けられるとともに、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式と適合する信号を出力する基板が周辺制御基板1510と別基板である液晶出力基板1530という専用基板に設けられるようになっている。つまり、周辺制御基板1510は、遊技仕様に基づく演出に関する制御情報（周辺データ）に応じて改変されて新たに製造されることがなければ、演出表示装置1600に入力される映像信号の方式に合わせて改変されて新たに製造されることがないため、遊技仕様や演出表示装置1600に入力される映像信号の方式に依存されない共通基板として構成することができる。これにより、複数種類の周辺制御基板1510を遊技仕様や演出表示装置1600に入力される映像信号の方式に応じて製造する必要がなく、同一の周辺制御基板1510のみを製造することでコストダウンに寄与することができる。したがって、周辺制御基板1510のコストを抑制することができる。

【1316】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技球が流下可能な遊技領域5aを有し、所定の始動条件の成立に基づいて抽選を行い、この抽選の結果が特定結果として例えば14R時短大当りに当選（小当りに当選）である場合に、遊技領域5aに設けられた可変入球口として図99の第一大入賞口2005や第二大入賞口2006に遊技球が入球可能となる特定遊技状態として例えば14R時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受け入れに

10

20

30

40

50

基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合も含む。)に制御することができるようになっている。

【1317】

このパチンコ機1では、演出制御手段として図122の周辺制御基板1510(周辺制御IC1510a)、第1入球口として図108(a)の貯留球演出ユニット3400の球受入口3405a、第2入球口として図107(a)の貯留球演出ユニット3400の排出口3515、貯留手段として図108(a)の貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490、貯留球検知手段として図108(a)の貯留球演出ユニット3400の一般入賞口センサ3001a、放出手段として図108(a)の貯留球演出ユニット3400の球排出板3505、放出球検知手段として図107(a)の貯留球演出ユニット3400の貯留球カウントセンサ3530、判定手段として図155の貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を備えている。

10

【1318】

周辺制御基板1510(周辺制御IC1510a)は、所定の演出装置として図165(a)の演出表示装置1600や各種スピーカ(扉枠3側のトップ中央スピーカ462及びトップサイドスピーカ464、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622など)における制御を行うことができるものである。貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aは、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006と異なる位置に設けられると共に、この第一大入賞口2005や第二大入賞口2006へ向けて流下する遊技球が入球することができるものである。貯留球演出ユニット3400の排出口3515は、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006と貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aとのいずれとも異なる位置に設けられるものであって遊技球が入球することができるものである。貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490は、特定遊技状態にて貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aに入球した遊技球を視認可能な態様で貯留することができるものである。貯留球演出ユニット3400の一般入賞口センサ3001aは、貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490に貯留される遊技球を検知することができるものである。貯留球演出ユニット3400の球排出板3505は、貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490に貯留される遊技球を貯留球演出ユニット3400の排出口3515へ向けて放出することができるものである。貯留球演出ユニット3400の貯留球カウントセンサ3530は、貯留球演出ユニット3400の球排出板3505により放出される遊技球を検知することができるものである。図155の貯留球演出ユニット不具合判定制御処理は、貯留球演出ユニット3400の一般入賞口センサ3001aの検知結果と、貯留球演出ユニット3400の貯留球カウントセンサ3530の検知結果と、に基づいて所定の異常判定として貯留球演出ユニット3400の不具合の有無の判定を行うことができるものである。

20

30

【1319】

周辺制御基板1510(周辺制御IC1510a)は、貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490に貯留された遊技球が放出されることに対応して特別演出として図154の貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップS1145の処理において貯留球演出の進行を実行可能であって、異常判定の結果として特定結果(つまり、貯留球演出ユニット3400に不具合が発生しているという判定結果)が得られた場合には、特別演出の実行を抑制することができるように、図154の貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップS1115の処理において貯留球演出の代替演出を進行することができるようになっている。

40

【1320】

このように、特定遊技状態にて貯留球演出ユニット3400の球受入口3405aに入球した遊技球が貯留球演出ユニット3400の球貯留板3490により視認可能な態様で貯留されると、この貯留される遊技球が貯留球演出ユニット3400の球排出板3505により貯留球演出ユニット3400の排出口3515へ向けて放出されることできるようになっているため、特定遊技状態中に第一大入賞口2005や第二大入賞口2006へ

50

の入球だけでなく、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球受入口 3 4 0 5 a、及び貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の排出口 3 5 1 5 への入球にも注目させる新たな面白みを付与することができるようになっていいる。したがって、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1 3 2 1】

また、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球貯留板 3 4 9 0 に貯留される球は貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の一般入賞口センサ 3 0 0 1 a により検知され、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球排出板 3 5 0 5 により放出される球は貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 により検知されるようになっていいるため、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の一般入賞口センサ 3 0 0 1 a の検知結果と貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 の検知結果とに基づいて特定結果として貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に不具合が発生しているという判定結果が得られた場合には、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 の球貯留板 3 4 9 0 に貯留された遊技球が放出されることに対応して実行される特別演出（つまり、貯留球演出の進行）を抑制することができるように、貯留球演出の代替演出を進行することができるようになっていいる。

【1 3 2 2】

[1 3 . 別例]

なお、本発明は上述した実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の態様で実施し得ることはいうまでもない。

【1 3 2 3】

例えば、上述した実施形態では、可動演出ユニットとして、左右に延びた軸周りに回転可能で周方向へ互いに異なる複数（四つ）の装飾部 3 1 2 7 が形成されている回転装飾体 3 1 2 6 を、左右方向へ同軸上に四つ備えたものを示したが、これに限定するものではなく、上下に延びた軸周りに回転可能で周方向へ互いに異なる複数の装飾部が形成されている回転装飾体を少なくとも一つ備えているもの、前後に延びた軸周りに回転可能な回転装飾体を少なくとも一つ備えているもの、左右方向へスライドする可動装飾体を少なくとも一つ備えたもの、等としても良い。

【1 3 2 4】

また、上述した実施形態では、クラッチ機構 3 2 5 0 を、左スライダ 3 2 1 2 及び右スライダ 3 2 3 2 を介して昇降する上部後左装飾体 3 2 2 0 及び上部後右装飾体 3 2 4 0 に用いたものを示したが、これに限定するものではなく、左右方向へ移動する可動装飾体や、前後方向へ延びた軸周りに回転する可動装飾体等と、駆動モータとの間にクラッチ機構 3 2 5 0 を備えるようにしても良い。

【1 3 2 5】

更に、上述した実施形態では、クラッチ機構 3 2 5 0 として、収容ケース 3 2 5 1、入力部材 3 2 5 2、出力部材 3 2 5 3、及びローラ 3 2 5 4 を備えたものを示したが、これに限定するものではなく、駆動モータからの回転を一旦減速させる減速部と、減速された回転を変速して出力側に伝達させる速度変換部とを備え、減速部を、駆動モータ側に連結された第一太陽ギア、第一遊星ギア及び回転不能の固定リングギアを有する第一遊星ギア機構と、第一太陽ギアに連結された第二太陽ギア、第二遊星ギア及び回転可能な回転リングギアを有する第二遊星ギア機構とで構成すると共に、第一遊星ギア機構と第二遊星ギア機構との間に、それぞれを支持する支持軸を両側に設けたキャリアを配置し、且つ、第一遊星ギア機構と第二遊星ギア機構とにおいて、リングギアと太陽ギアとの少なくとも一方のギアの間に歯数差を設けて駆動モータからの回転を回転リングギアに減速して伝達されるように構成したものとしても良い。

【1 3 2 6】

また、上述した実施形態では、周辺制御基板 1 5 1 0 に特殊コネクタ S C N 1、S C N 2 のプラグを備え、周辺データ R O M 基板 1 5 2 0 に特殊コネクタ S C N 3 のソケットを備え、液晶出力基板 1 5 3 0 に特殊コネクタ S C N 4 のソケットを備えていたが、情報や信号が流れる方向が視認できるように備えるように配置してもよい。このような場合には、情報や信号を送信する側をプラグ（又はソケット）とするとともに、これに対応して、

情報や信号を受信する側をソケット（又はプラグ）とすることができる。例えば、上述した実施形態では、周辺データROM基板1520に備える周辺データROM1520aに記憶される各種の制御情報（周辺データ）は、周辺データROM基板1520から周辺制御基板1510へ転送されるため、周辺データROM基板1520が送信側で周辺制御基板1510が受信側となる。このような場合には、周辺データROM基板1520にプラグとなる特殊コネクタ（又はソケットとなる特殊コネクタ）を備えるとともに、これに対応して、周辺制御基板1510にソケットとなると特殊コネクタ（又はプラグとなる特殊コネクタ）を備えることができる。また、上述した実施形態では、周辺制御基板1510から複数種類の映像信号の方式が液晶出力基板1530へ出力されるため、周辺制御基板1510が送信側で液晶出力基板1530が受信側となる。このような場合には、周辺制御基板1510にプラグとなる特殊コネクタ（又はソケットとなる特殊コネクタ）を備えるとともに、これに対応して、液晶出力基板1530にソケットとなると特殊コネクタ（又はプラグとなる特殊コネクタ）を備えることができる。

10

【1327】

更に、上述した実施形態では、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503は、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型され、カバー体1501とベース体1502とによる周辺制御基板ボックス1505が構成されていたが、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503が導電性の樹脂製であれば、半透明な有色に成型されていてもよい。このように構成しても、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503が導電性の樹脂製であるため、カバー体1501（カバー平板1501a）の裏面側に、上述した、周辺制御基板1510、周辺データROM基板1520、及び液晶出力基板1530等の各種基板を金属製のナベねじによりそれぞれ固定することにより、上述したように、これらのグラウンド（GND）に接地されて同一のグラウンド（GND）となるように構成することができる。これにより、カバー体1501、ベース体1502、及び配線カバー体1503から侵入したノイズを各種基板のグラウンド（GND）へ流し、ノイズを除去することができる。

20

【1328】

また、上述した実施形態では、絵柄2614の発光表示による演出に加えて、下部可動演出ユニット3100、上部後可動演出ユニット3200、及び上部前可動演出ユニット3300等による可動演出を行うことで遊技者に多彩な演出を提供することができるようになっていたが、演出操作部301の押圧操作部303が押圧操作されたことに応じて上記表導光板装飾基板2640の複数のLED2630を、第一LED群2630a、第二LED群2630b、第三LED群2630c、第四LED群2630dの順番に発光させて、第一絵柄2614a、第二絵柄2614b、第三絵柄2614c、第四絵柄2614dの順番に発光させ、表導光板2610の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を行うようにしてもよい。この表導光板装飾基板2640の発光表示の変形例について、図166及び図167図155及び図156を参照して説明する。図166は導光板の発光表示の変形例を示す説明図であり、図167は導光板の発光表示の変形例を示す説明図である。

30

40

【1329】

具体的には、演出表示装置1600における装飾図柄の変動表示として左列と右列の装飾図柄が同一図柄（この例では「7」）で一旦停止表示されてリーチ状態が形成されると、全ての装飾図柄を演出表示装置1600の左下部に縮小表示するとともに、リーチ演出等として上記表導光板装飾基板2640の複数のLED2630のうち第一LED群2630aを発光させて導光板本体2611内に第一特定入光部2612aから光を入射させることにより、表導光板2610の中心付近を囲う第一絵柄2614aを発光させ、この第一絵柄2614aによって囲われる部分を通して視認可能となるように演出表示装置1600に「ボタンを押せ!」と表示する（図166（A））。

【1330】

50

そして、遊技者が所定期間内（例えば５秒以内）に押圧操作部３０３を押圧操作すると、左列の装飾図柄を演出表示装置１６００の左下部に縮小表示するとともに右列の装飾図柄を演出表示装置１６００の右下部に縮小表示する一方、第一絵柄２６１４ａによって囲われる部分を通して視認可能となるように演出表示装置１６００の中央に中列の装飾図柄を表示した後、中列の装飾図柄を左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄（この例では「６」）で一旦停止表示させる（図１６６（Ｂ））。

【１３３１】

次いで、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄの順番に発光させて、導光板本体２６１１内に第二特定入光部２６１２ｂ、第三特定入光部２６１２ｃ、第四特定入光部２６１２ｄから光を入射させることにより、第二絵柄２６１４ｂ（図１６６（Ｂ））、第三絵柄２６１４ｃ（図１６６（Ｃ））、第四絵柄２６１４ｄ（図１６６（Ｄ））、の順番に発光させて、表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を行う。

【１３３２】

なお、本例の表演出ユニット２６００には、表導光板２６１０の右辺の一部に取り付けられているリフレクタ（図示しない）と、リフレクタの上面に取付けられており表導光板２６１０の右面に向かって光を照射する複数のＬＥＤ２６６０が実装されている表導光板装飾基板（図示しない）と、複数のＬＥＤ２６６０の前方に設けられて複数のＬＥＤ２６６０それぞれから発せられる光を集光して光の強度を高める集光部材２６７０と、を備えている。また、導光板本体２６１１の裏面には、複数のＬＥＤ２６６０から入射された光を前方へ反射させる微細な複数の反射凹部２６１６が形成されている。

【１３３３】

そして、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄの順番に発光させることで、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に発光させて、表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を数回（１回でもよいし、複数回でも良い）行った後、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、及び第四ＬＥＤ群２６３０ｄのいずれかを発光させた状態で停止させるとともに、複数のＬＥＤ２６６０を発光させて導光板本体２６１１の右側上部から導光板本体２６１１内に光を入射させることにより、絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の中央を通して視認可能とされる中列の装飾図柄を射抜いた態様の射抜き絵柄２６１５を発光させるとともに、この射抜き絵柄２６１５によって射抜かれることにより中列の装飾図柄にヒビが入った態様を演出表示装置１６００に表示する（図１６６（Ｄ））。このとき、複数のＬＥＤ２６６０の発光に同期して、導光板本体２６１１の背部に位置する演出表示装置１６００に、表導光板２６１０の中心に向かって光の矢が放たれて絵柄２６１４の中央を射抜くような演出表示を行い、その後この画像を消失させることで射抜き絵柄２６１５を補助（補助表示）するようになっている。

【１３３４】

具体的には、複数のＬＥＤ２６６０の近傍から徐々に離れる方向に光が進んでいくように、射抜き絵柄２６１５の背部（少なくとも一部が被っていればよく、射抜き絵柄２６１５の背部以外の領域を含むものでもよい）に画像を徐々に表示して射抜き絵柄２６１５に重複する画像を完成させた後、この画像を消失させることで複数のＬＥＤ２６６０から放たれた光の矢が絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の中央を射抜き、これによって第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出が停止したような演出を行うようになっている。

【１３３５】

10

20

30

40

50

また、射抜き絵柄 2 6 1 5 は絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）に対して上位レイヤに表示される部分と、下位レイヤに表示される部分と、を含んでいる。具体的には、射抜き絵柄 2 6 1 5 のうち絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）に刺さっている部分よりも手前側の絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）の表面側であることを表している部分（左右に分断されて表示される射抜き絵柄 2 6 1 5 のうち右側部分）については絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）に対して上位レイヤに表示され、射抜き絵柄 2 6 1 5 のうち絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）に刺さって絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）の背面側であることを表している部分（左右に分断されて表示される射抜き絵柄 2 6 1 5 のうち左側部分）については絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）に対して下位レイヤに表示されている。これにより、絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）を基準とした遠近感を表現でき、複数の LED 2 6 6 0 から放たれた光の矢が絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）の中央を射抜く様子をリアルに表現することができる。

10

【1 3 3 6】

また、上記したように射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させる複数の LED 2 6 6 0 の前方には集光部材 2 6 7 0 が設けられてこれらの光を集光して光の強度を高めた状態で導光板本体 2 6 1 1 に入光させる。一方、上記表導光板装飾基板 2 6 4 0 の複数の LED 2 6 3 0 には集光部材 2 6 7 0 が設けられておらず、これらの光は拡散されて導光板本体 2 6 1 1 に入光する。そのため、上記表導光板装飾基板 2 6 4 0 の複数の LED 2 6 3 0 によって発光される絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a～第四絵柄 2 6 1 4 d）よりも強い光で射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させることができる。ただし、射抜き絵柄 2 6 1 5 は複数の LED 2 6 6 0 から遠ざかるのにしたがってその光が徐々に弱まるようになっており（導光板本体 2 6 1 1 の反射凹部 2 6 1 6 が複数の LED 2 6 6 0 から遠ざかるのにしたがって複数の LED 2 6 6 0 から入射された光を前方へ反射させる割合を徐々に低下させることで導光板本体 2 6 1 1 の前方から視認可能な光を徐々に弱める等）、射抜き絵柄 2 6 1 5 の発光からも遠近感を表現するようになっている。

20

【1 3 3 7】

また、当該変動表示の結果、大当たりとなる場合には導光板本体 2 6 1 1 に射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させて、中列の装飾図柄にヒビが入った態様を演出表示装置 1 6 0 0 に表示した後、左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄（この例では「6」）で一旦停止表示されている中列の装飾図柄が割れて（破壊されて）左列と右列の装飾図柄と同一図柄に変化させて大当たり図柄を確定停止表示する（図 1 6 7（F））。一方、当該変動表示の結果、ハズレとなる場合には導光板本体 2 6 1 1 に射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させて、中列の装飾図柄にヒビが入った態様を演出表示装置 1 6 0 0 に表示した後、左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄（この例では「6」）で一旦停止表示されている中列の装飾図柄が割れることなく（破壊されることなく）左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄で維持されてハズレ図柄を確定停止表示する（図 1 6 7（E））。

30

【1 3 3 8】

なお、装飾図柄を確定停止表示する場合に限らず、リーチ演出をスーパーリーチ演出などに発展させる場合、例えば図 1 6 6（D）で左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄一旦停止表示されている中列の装飾図柄を破壊した後にスーパーリーチ演出に発展させる場合にも上記した演出を実行可能である。また、リーチ演出として上記した演出を実行する場合には、大当たりになるかリーチ演出をスーパーリーチ演出などに発展させる場合などに射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させ、ハズレになる場合やリーチ演出をスーパーリーチ演出に発展させることなくハズレ図柄を導出させる場合などには射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させることなく、第一絵柄 2 6 1 4 a、第二絵柄 2 6 1 4 b、第三絵柄 2 6 1 4 c、第四絵柄 2 6 1 4 d の順番に表導光板 2 6 1 0 の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を停止させた後、ハズレ図柄を確定停止表示するようにしてもよい。また、射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させることなく、第一絵柄 2 6 1 4 a、第二

40

50

絵柄 2 6 1 4 b、第三絵柄 2 6 1 4 c、第四絵柄 2 6 1 4 d の順番に表導光板 2 6 1 0 の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を停止させた後に射抜き絵柄 2 6 1 5 を発光させて大当たり図柄を導出させるかリーチ演出をスーパーリーチ演出などに発展させる逆転演出を実行するようにしてもよい。

【1 3 3 9】

このように、変形例の導光板の発光表示では、表導光板 2 6 1 0 に絵柄 2 6 1 4（第一絵柄 2 6 1 4 a、第二絵柄 2 6 1 4 b、第三絵柄 2 6 1 4 c、第四絵柄 2 6 1 4 d）と射抜き絵柄 2 6 1 5 との複数の絵柄を同一の導光板（表導光板 2 6 1 0）に発光させるものでありながら、遠近感をリアルに表現できるため、遊技者に驚きや意外性を与えることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【1 3 4 0】

更に、上述した実施形態では、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 において、物理的な開閉板として、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球貯留板 3 4 9 0 と、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球排出板 3 5 0 5 と、を用いて、貯留空間 3 4 1 5 に遊技球を貯留し、この貯留した遊技球が貯留空間 3 4 1 5 から排出空間 3 4 2 2 へ向かって流入して球排出部 3 4 2 5 の下側壁の球排出通路 3 5 2 0 へ向かって落下し、この球排出通路 3 5 2 0 を通って排出口 3 5 1 5、そして貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 を通って遊技領域 5 a に再び戻されることなく基板ホルダ 1 2 0 0 を介してパチンコ機 1 の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができるようになっていたが、物理的な開閉板ではなく、電磁石を用いて行うようにしてもよい。例えば、磁性材料の芯のまわりにコイルを巻いた電磁石を貯留球演出ユニット 3 4 0 0 に設け、周辺制御基板 3 5 1 5 の周辺制御 IC 1 5 1 0 a の制御により、貯留空間 3 4 1 5 に遊技球を貯留開始するときにはコイルが通電されて磁力が発生することで貯留空間 3 4 1 5 へ向かって次々に落下してくる遊技球を排出空間 3 4 2 2 内へ引き寄せてくっつけ、その後に、貯留空間 3 4 1 5 に遊技球を貯留終了するときにはコイルへの通電が停止されて磁力が発生しなくなることで排出空間 3 4 2 2 内においてくっついた遊技球が球排出部 3 4 2 5 の下側壁の球排出通路 3 5 2 0 へ向かって次々に落下し、この球排出通路 3 5 2 0 を通って排出口 3 5 1 5、そして貯留球カウントセンサ 3 5 3 0 を通って遊技領域 5 a に再び戻されることなく基板ホルダ 1 2 0 0 を介してパチンコ機 1 の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができる。

【1 3 4 1】

また、上述した実施形態では、偶数ラウンドにおいて、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を実行するように構成していたが、奇数ラウンドにおいても、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 による貯留球演出を実行するように構成してもよい。具体的には、奇数ラウンドにおいて排出に関する貯留球演出 A、偶数ラウンドにおいて貯留に関する貯留球演出 B（貯留球演出 A に先行して行われる演出）とし、これらを奇数ラウンドと偶数ラウンドで交互に発生させるようにしてもよい。貯留球演出 A としては、上述した「貯留球開放！」の演出を行い、貯留球演出 B（先行演出）としては、「貯留中！」の演出を行うことを例示することができる。また、これら貯留球演出 A、B を設ける場合には、上述の代替演出としては、貯留球演出 A、B の夫々について共通の代替演出を設けるようにしてもよい。共通の代替演出としては、上述した「出球増加中！」の代替演出を奇数ラウンドおよび偶数ラウンドに跨って連続して実行するようにすることを例示することができる。

【1 3 4 2】

更に、上述した実施形態では、奇数ラウンドの開始に伴い貯留球出球情報を演出表示装置 1 6 0 0 から消すように構成していたが、これに代えて、奇数ラウンドが開始された移行も貯留球出球情報を継続的に表示して、1 4 R 時短大当たりの開始から終了までにおける貯留球演出ユニット 3 4 0 0 単体での出球獲得履歴を残すようにしてもよい。電断で消えたあとは、その後の排出に関する履歴だけになる。

【1 3 4 3】

また、上述した実施形態では、貯留球演出ユニット 3 4 0 0 での貯留時期や排出時期を

奇数ラウンドと偶数ラウンドとによって分けするように構成していたが、他の態様にして構成してもよい。例えば、「貯留ラウンド、貯留ラウンド、排出ラウンド」のように3回のラウンドにより構成してもよいし、「所定の貯留数が到達した次のラウンドで排出」するように構成してもよい。「所定の貯留数が到達した次のラウンドで排出」するように構成すれば、14R時短大当りの開始から終了までにおける貯留球演出ユニット3400での貯留時期および排出時期がランダムになるとともに、「貯留されていないのに排出される」等の無駄な排出動作によって遊技者に違和感や嫌悪感を与えることを回避することができる。

【1344】

更に、上述した実施形態では、14R時短大当りにおいて貯留球演出ユニット3400を用いた演出を行うように構成されていたが、14R時短大当り以外でも貯留球演出ユニット3400を用いた演出を行うようにしてもよく、その場合、大当りの種別毎に異なる貯留球演出としてもよい（飽き防止）。その場合、代替演出も異ならせてもよいし、共通にしてもよい。

【1345】

また、上述した実施形態では、貯留球演出ユニット3400の球貯留部3420の貯留空間3415は、箱状の空間として構成されていたが、螺旋状の空間として構成してもよい。貯留空間3415を螺旋状の空間とすることにより貯留される遊技球の球数が分かりやすくすることができる。

【1346】

更に、上述した実施形態では、パチンコ機1を例にとって説明したが、本発明が適用できる遊技機はパチンコ機に限定されるものではなく、パチンコ機以外の遊技機、例えばスロットマシン（回胴式遊技機）又はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた融合遊技機（遊技球を用いてスロット遊技を行うもの。）などにも適用することができる。ここで、回胴式遊技機としてのスロットマシンについて図168を参照して説明する。図168はスロットマシンの概略斜視図である。

【1347】

スロットマシン6000は、図168に示すように、前面扉6002、本体部分6004を備えて構成されている。前面扉6002と本体部分6004とは、図示しない蝶番を介して相互に連結されている。この蝶番を回転中心として、前面扉6002の右側端に設けた鍵穴6005に鍵を挿入して時計回りに回すことで、前面扉6002を本体部分6004から開放することができるようになっている。

【1348】

前面扉6002の上半分は遊技パネル6006が設けられており、前面扉6002の下半分は遊技パネル6006から前方に突出した突出部が形成されている。この突出部にはメダル投入口6008やベットボタン6010、6012、始動レバー6014、左停止ボタン6016、中停止ボタン6018、右停止ボタン6020等が遊技パネル6006の下縁に沿って配置されている。また前面扉6002の下半分には貯留精算ボタン6022や化粧板6024が配置されており、化粧板6024の下方には受け皿6026が設けられている。これらのベットボタン6010、6012、始動レバー6014、左停止ボタン6016、中停止ボタン6018、右停止ボタン6020、そして貯留精算ボタン6022等は、遊技の進行を制御する主制御基板1310に電氣的に接続されている。主制御基板1310は、主制御ユニット1300の主制御基板ボックス1320に収容されて本体部分6004の内部に設けられる図示しない基板ホルダに取り付けて固定されている。

【1349】

遊技パネル6006のほぼ中央位置には図示しない矩形の表示窓が形成されており、この表示窓を通してスロットマシン6000の内部に設置された、図示しない3つの可変回転体と、図示しない演出装置等を透視することができるようになっている。図示しない3つの可変回転体は、本体部分6004の内部に設けられる図示しない本体側取付部材に取

り付けられて固定されている。これに対して、図示しない演出装置は、前面扉 6 0 0 2 の裏面側に設けられる図示しない扉側取付部材に取り付けられて固定されている。

【1 3 5 0】

これらの可変回転体には、図柄情報として複数種類の図柄（例えば、ベル、スイカ、チェリー、7、V等）が印刷された透光性を有する図柄帯がそれぞれの筒型の骨組みに貼られている。このような筒型の可変回転体は、スロットマシン等の遊技機においてリール又はドラムと呼ばれており、図示しないステッピングモータの出力軸と、各可変回転体と、が接続されている。これらのステッピングモータは、主制御基板 1 3 1 0 により駆動制御されており、ステッピングモータの出力軸が回転することにより、上述した表示窓から複数種類の図柄が上から下に向かって連続的に変化するように見えるようになっている。

10

【1 3 5 1】

演出装置は、図示しない複数の可動演出体と、上述した演出表示装置 1 6 0 0 と、上述した表演出ユニット 2 6 0 0 と、図示しない複数の L E D が実装された各種装飾基板と、上述した周辺制御ユニット 1 5 0 0 と、を備えている。周辺制御ユニット 1 5 0 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からの各種コマンドに基づいて、複数の可動演出体の作動制御、演出表示装置 1 6 0 0 の描画制御、各種装飾基板に実装される複数の L E D の発光制御等の各種制御を行うことにより、演出の進行を制御している。周辺制御ユニット 1 5 0 0 は、上述した、周辺制御基板 1 5 1 0、周辺データ R O M 基板 1 5 2 0、及び液晶出力基板 1 5 3 0 を備えている。周辺制御ユニット 1 5 0 0 のカバー体 1 5 0 1、ベース体 1 5 0 2、及び配線カバー体 1 5 0 3 は、上述したように、すべてポリカーボネートにカーボン含有した導電性の樹脂製として構成されると共に、カバー体 1 5 0 1（カバー平板 1 5 0 1 a）の裏面側に周辺制御基板 1 5 1 0、周辺データ R O M 基板 1 5 2 0、及び液晶出力基板 1 5 3 0 等の各種基板が金属製のナベねじによりそれぞれ固定されると、これらのグラウンド（G N D）に接地されて同一のグラウンド（G N D）となるように構成されている。

20

【1 3 5 2】

主制御基板 1 3 1 0 は、遊技媒体として所定数のメダルがメダル投入口 6 0 0 8 に投入され、始動レバー 6 0 1 4 の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、左停止ボタン 6 0 1 6、中停止ボタン 6 0 1 8、右停止ボタン 6 0 2 0 の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止させる。そして、主制御基板 1 3 1 0 は、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させて遊技媒体としてのメダルを受け皿 6 0 2 6 に多量に払い出す。

30

【1 3 5 3】

なお、融合遊技機においては、メダル投入口 6 0 0 8 が球投入口 6 0 0 8' となり、主制御基板 1 3 1 0 は、遊技媒体として所定数の遊技球が球投入口 6 0 0 8' に投入され、始動レバー 6 0 1 4 の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、左停止ボタン 6 0 1 6、中停止ボタン 6 0 1 8、右停止ボタン 6 0 2 0 の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止させる。そして、主制御基板 1 3 1 0 は、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させて遊技媒体としての遊技球を受け皿 6 0 2 6 に多量に払い出す。

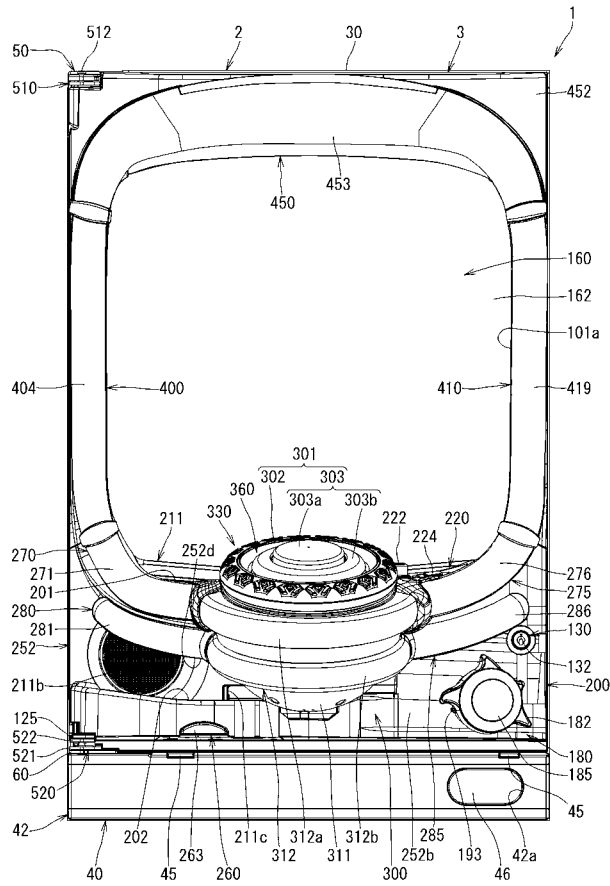
【符号の説明】

40

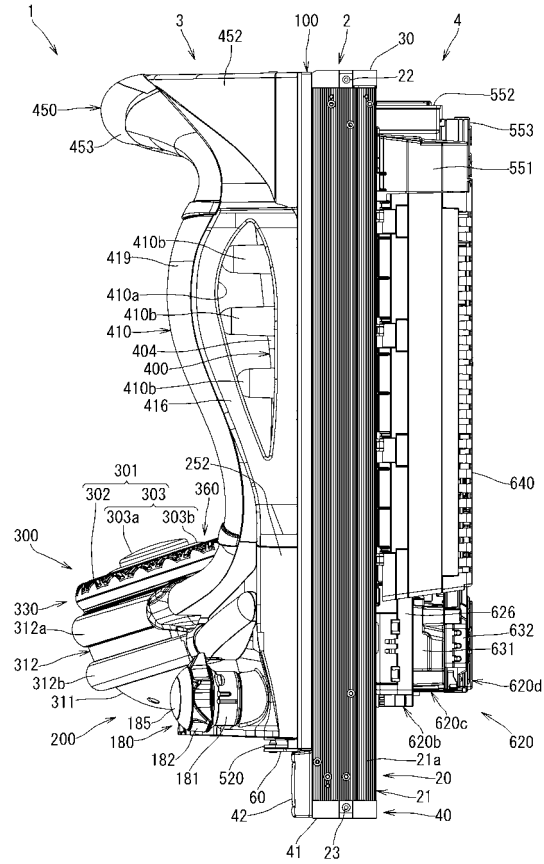
【1 3 5 4】

1…パチンコ機、2…外枠、3…扉枠、4…本体枠、5…遊技盤、5 a…遊技領域、1 3 0 0…主制御ユニット、1 3 1 0…主制御基板、1 5 0 0…演出制御ユニット、1 5 0 1…カバー体、1 5 0 2…ベース体、1 5 0 3…配線カバー体、1 5 1 0…周辺制御基板、1 5 2 0…周辺データ R O M 基板、1 5 3 0…液晶出力基板、1 6 0 0…演出表示装置。

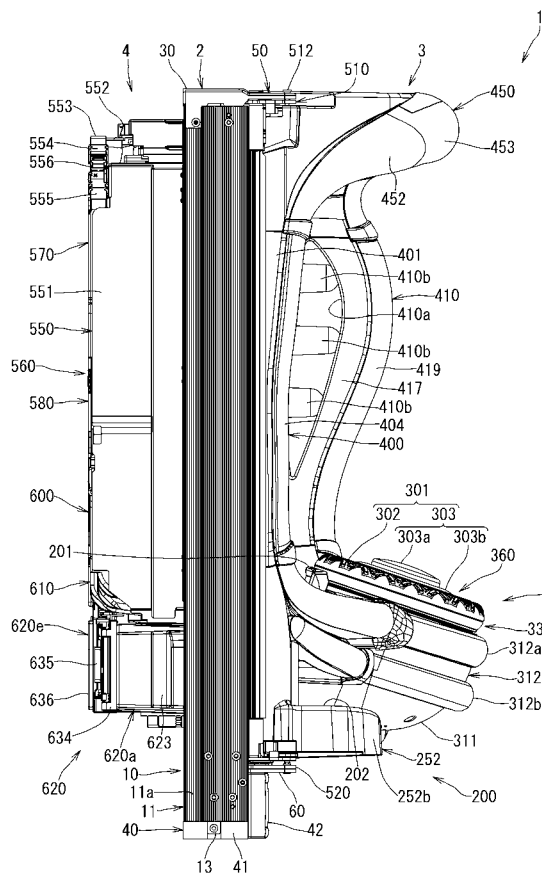
【 図 1 】



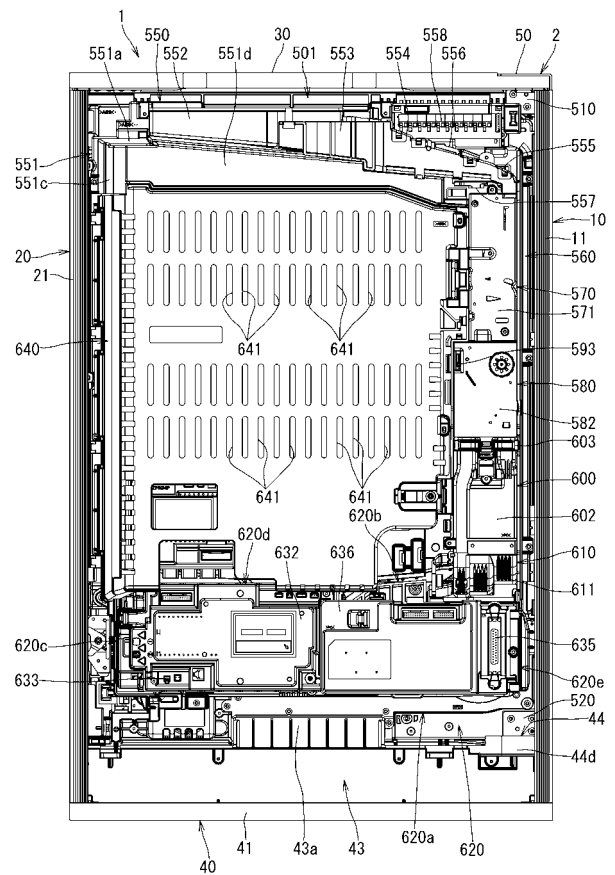
【圖 2】



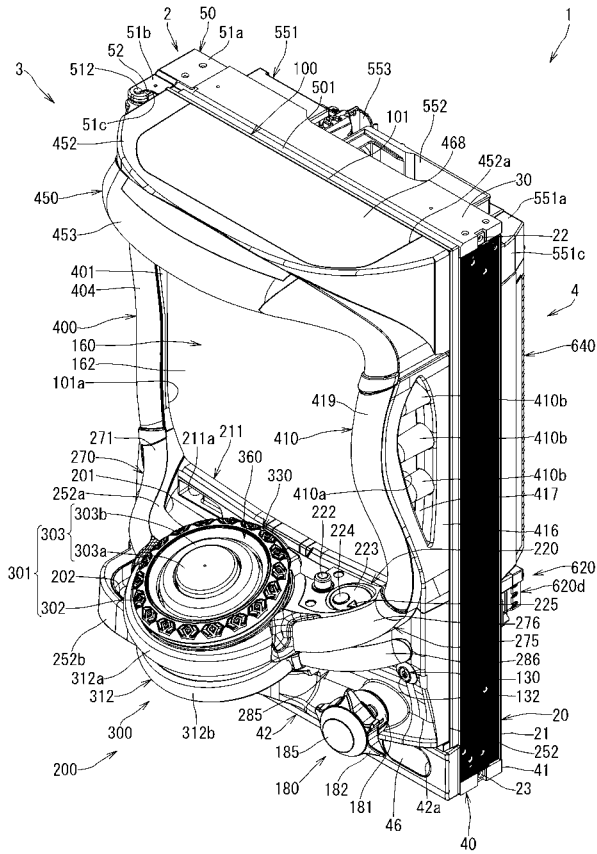
【図 3】



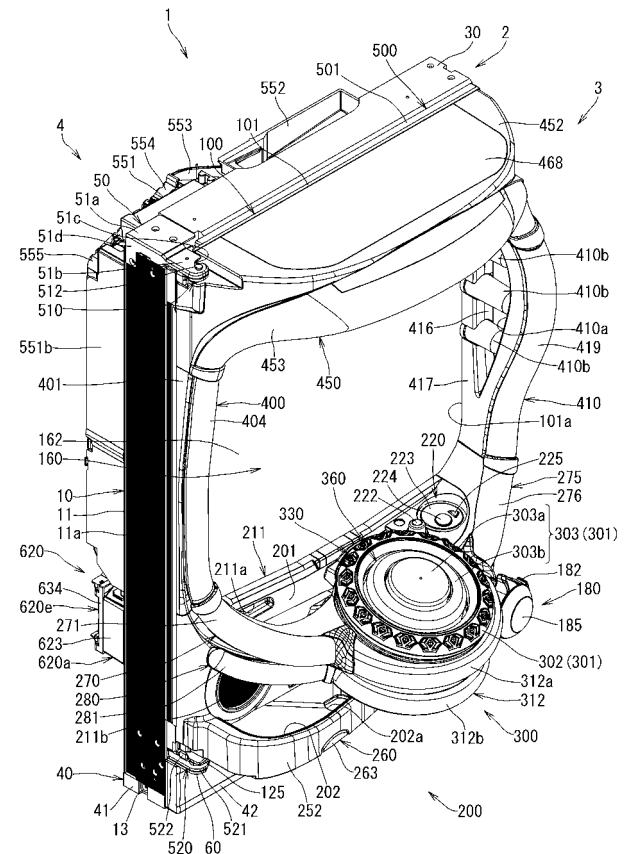
【 図 4 】



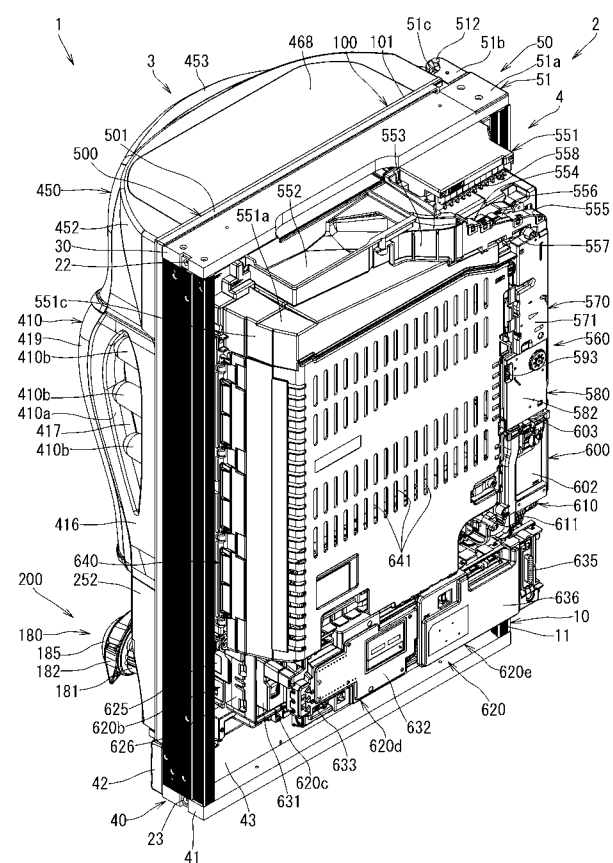
【図 5】



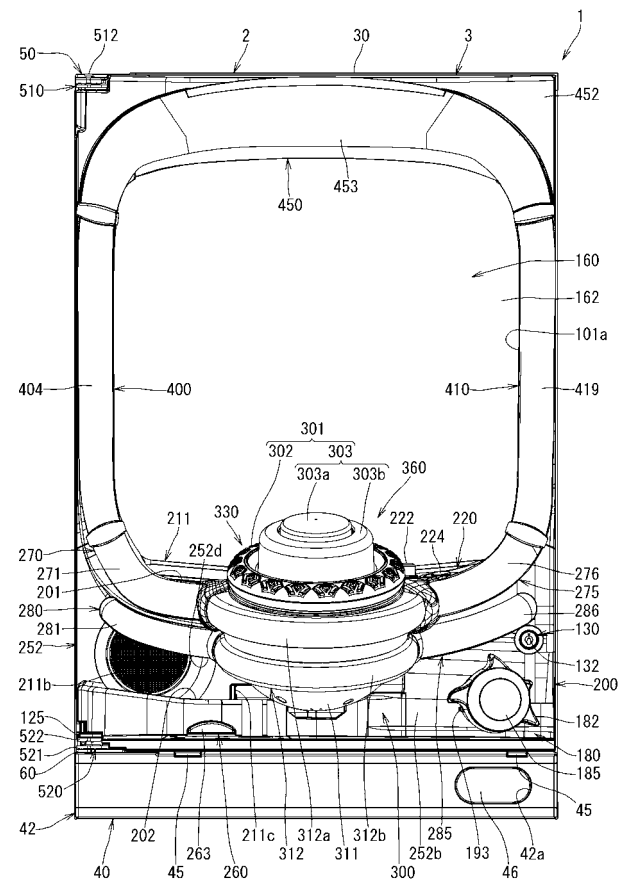
【図 6】



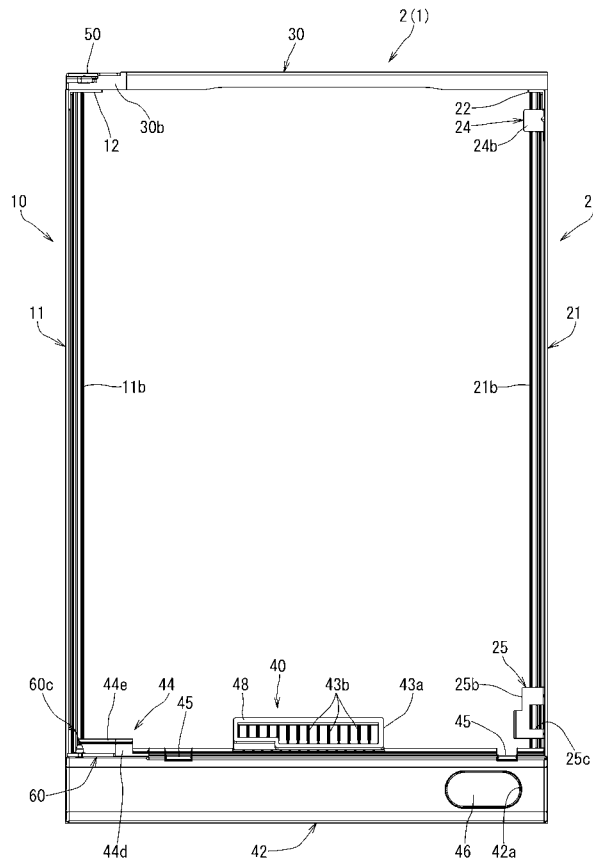
【図 7】



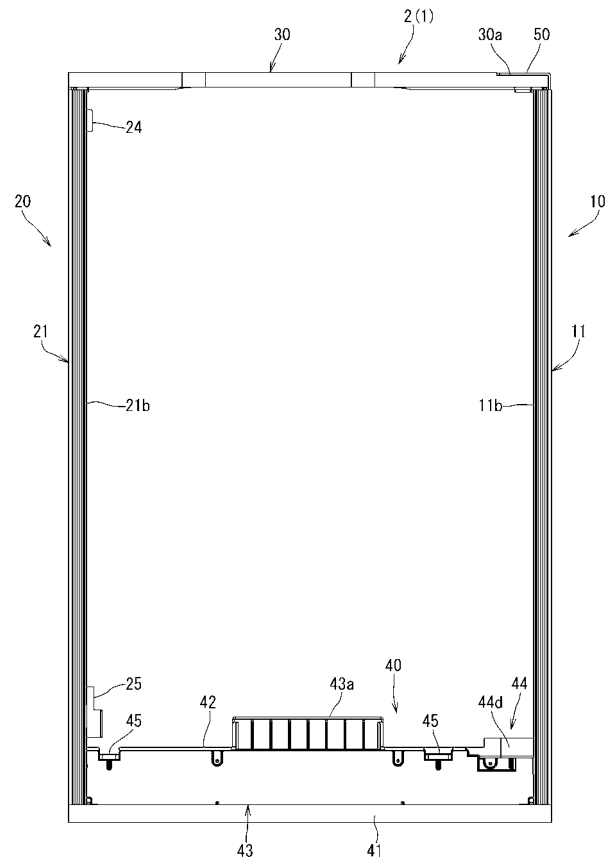
【図 8】



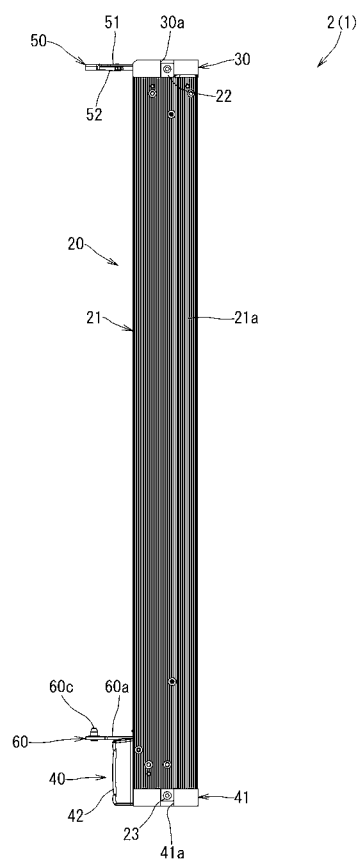
【図 13】



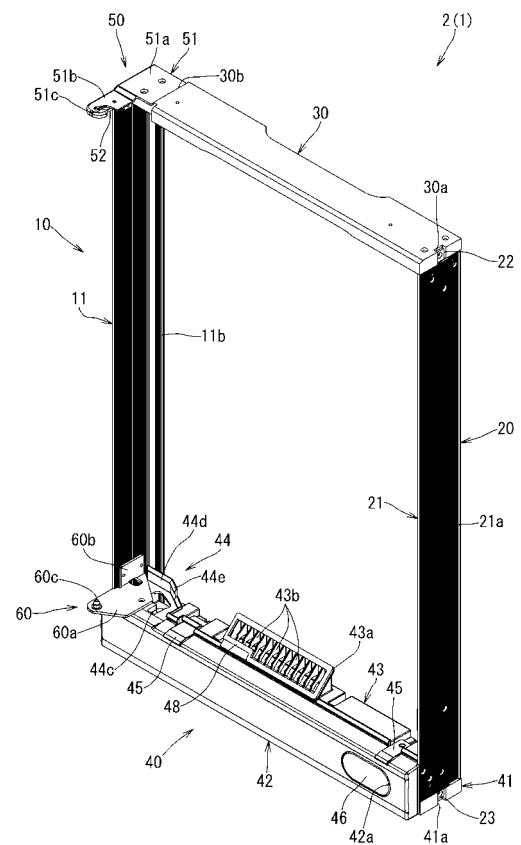
【図 14】



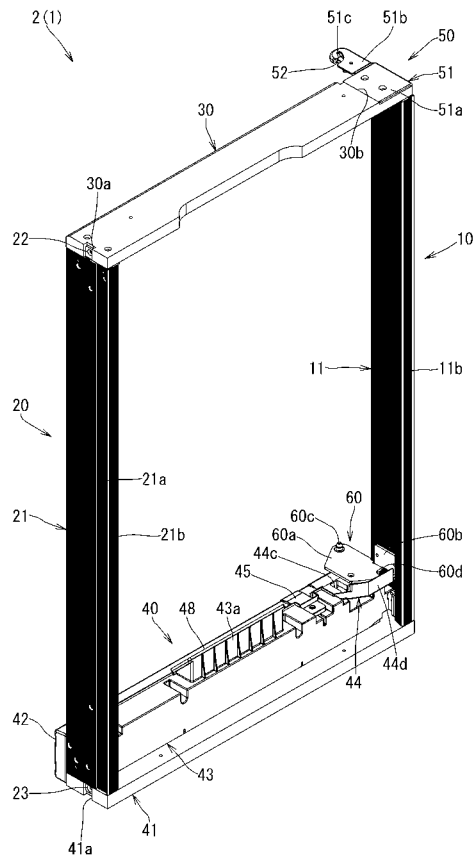
【図 15】



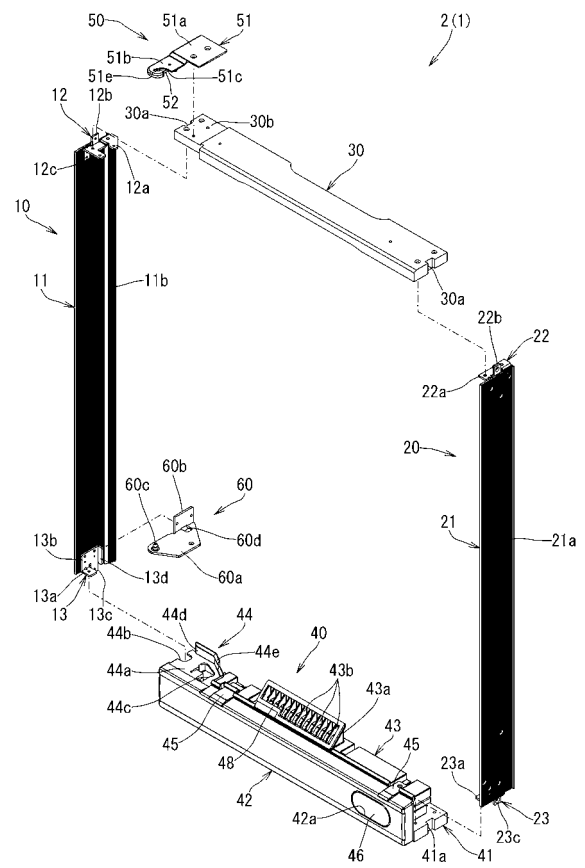
【図 16】



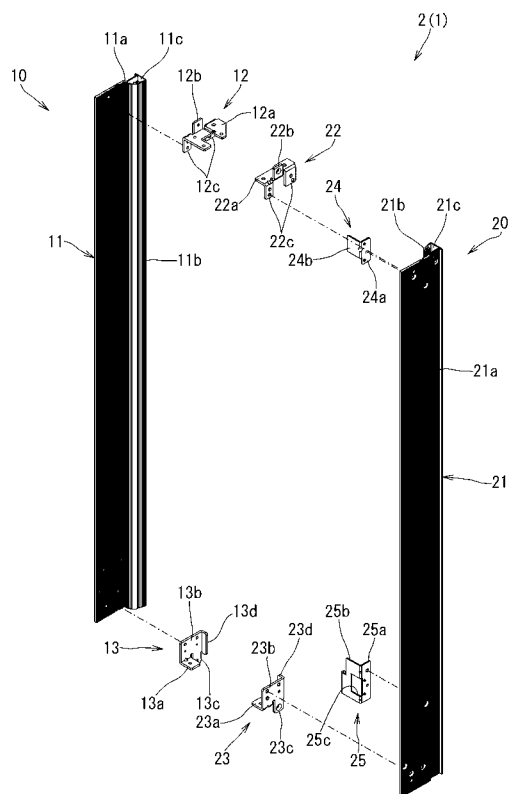
【図 17】



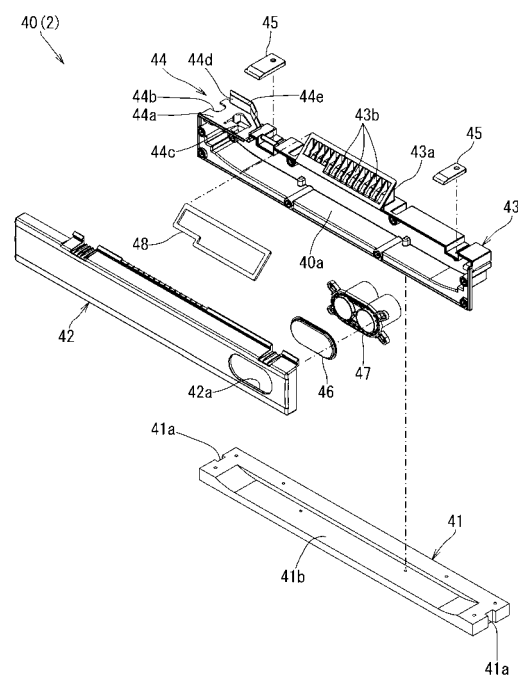
【図 18】



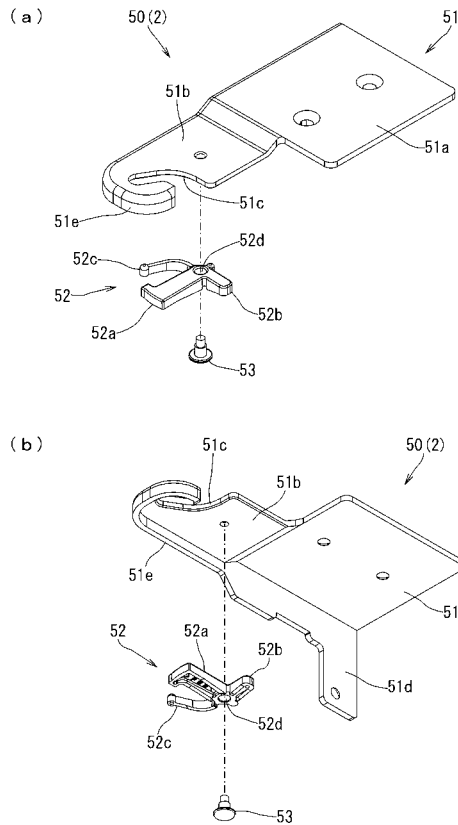
【図 19】



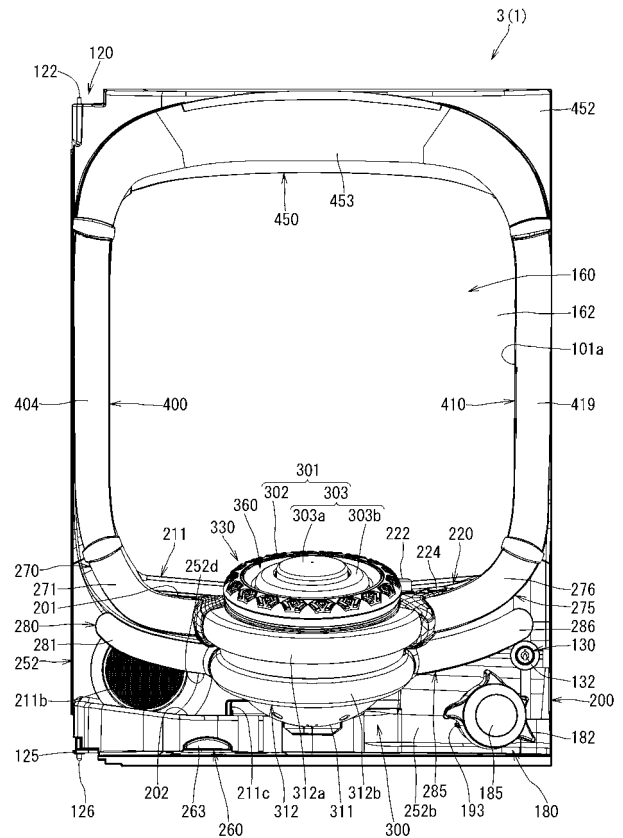
【図 20】



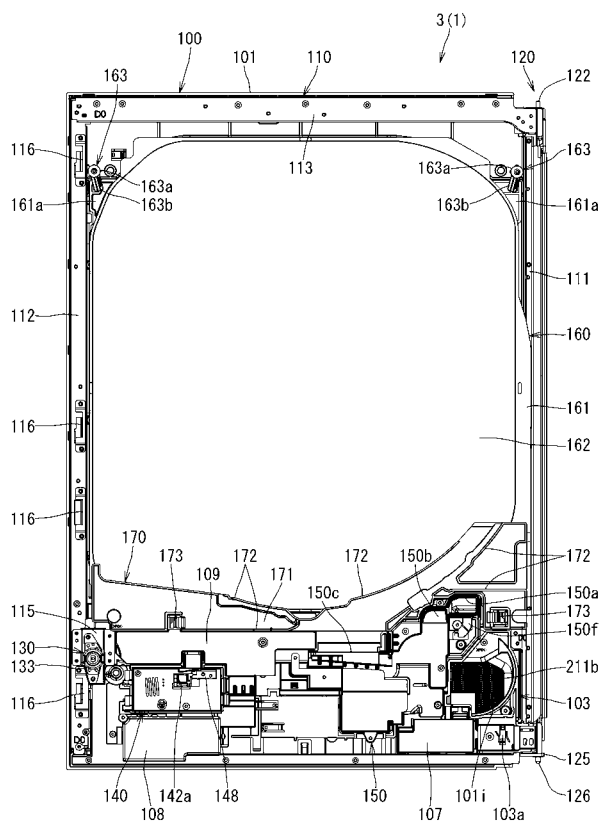
【図 2 1】



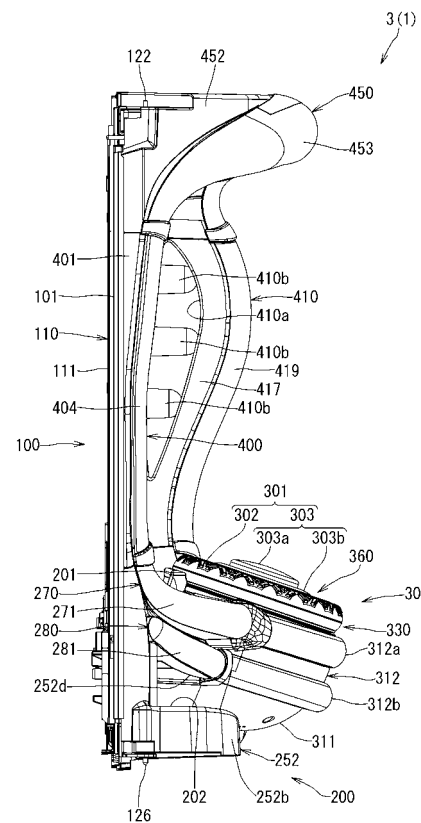
【図 2 2】



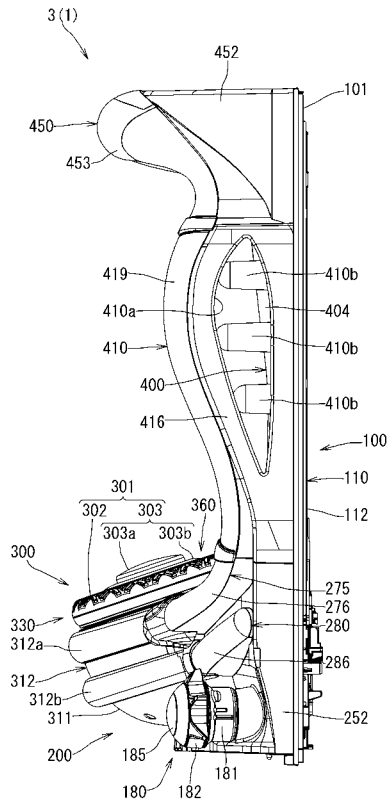
【図 2 3】



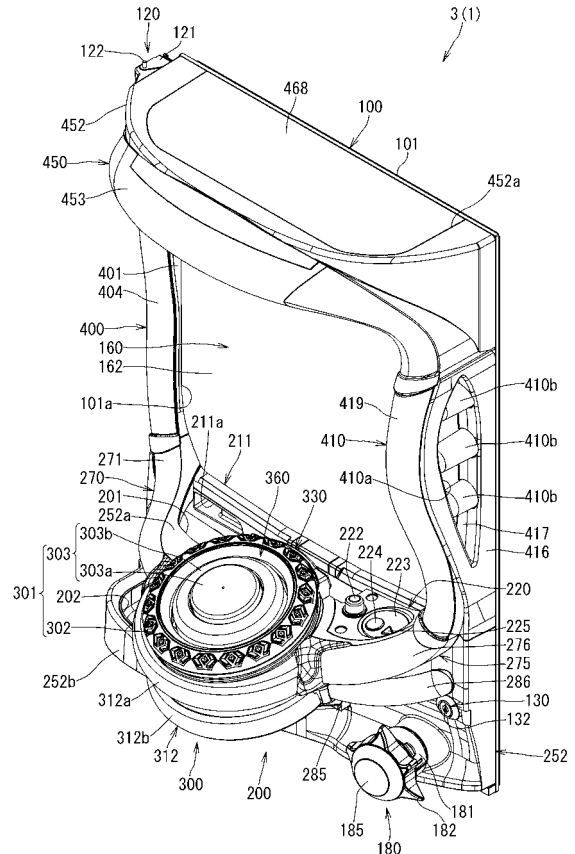
【図 2 4】



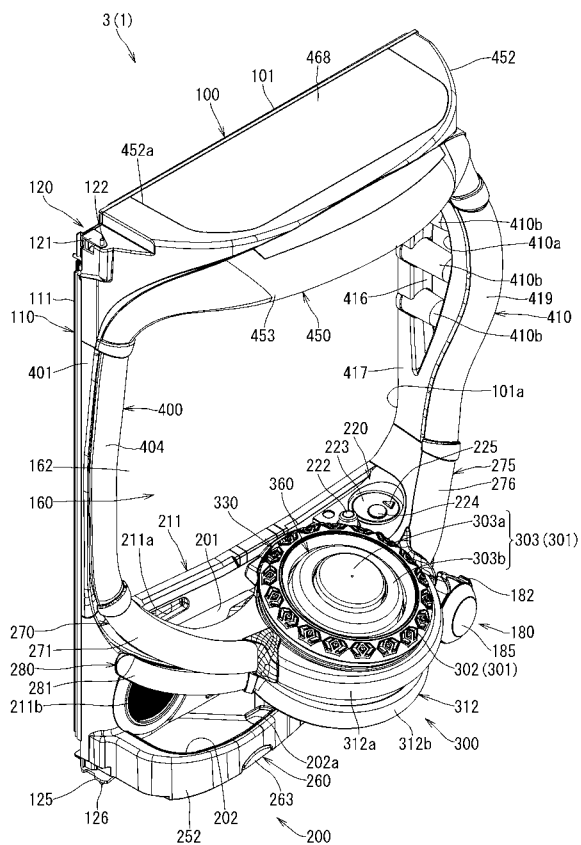
【図 25】



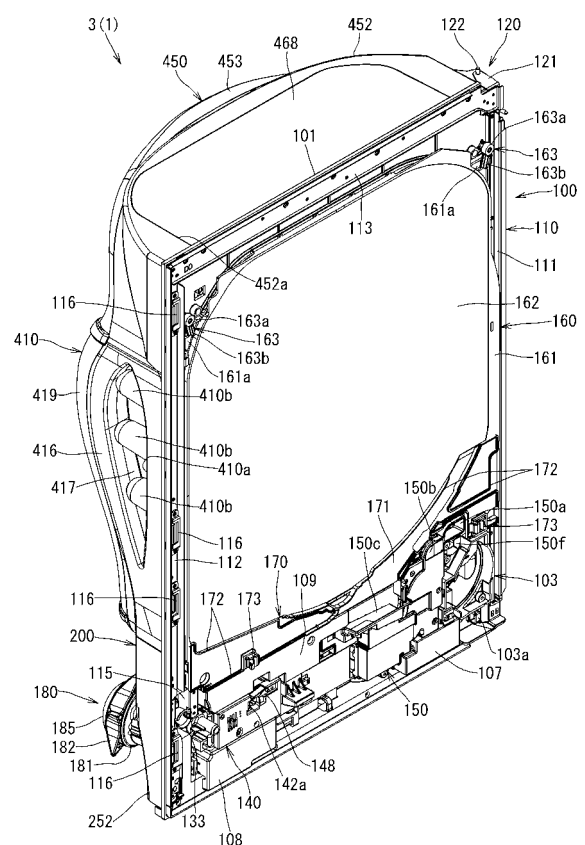
【図 26】



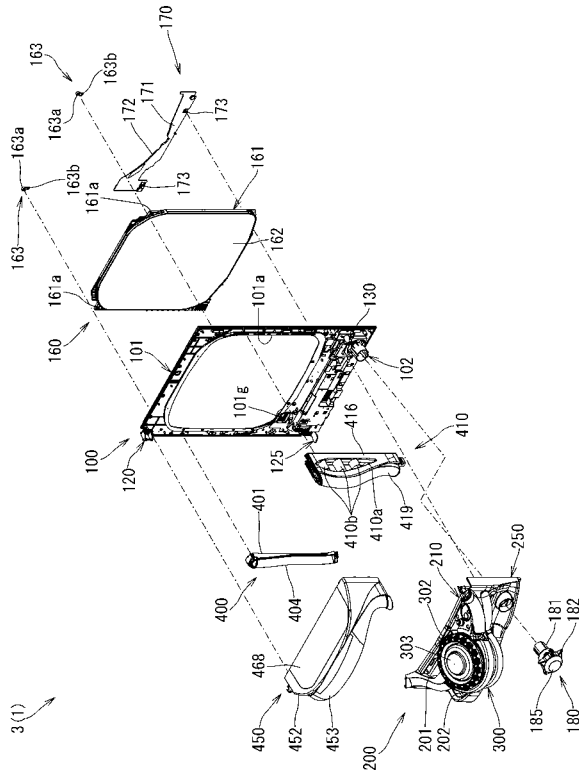
【図 27】



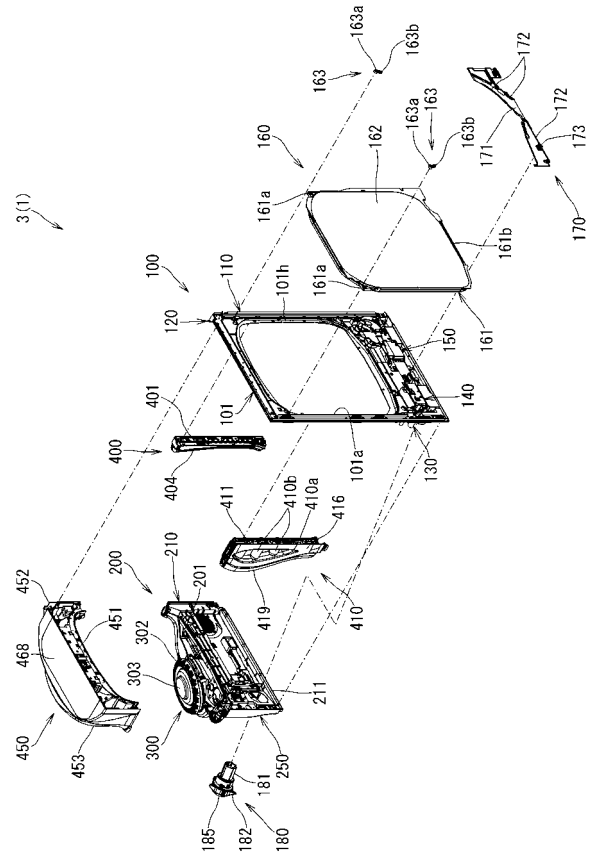
【図 28】



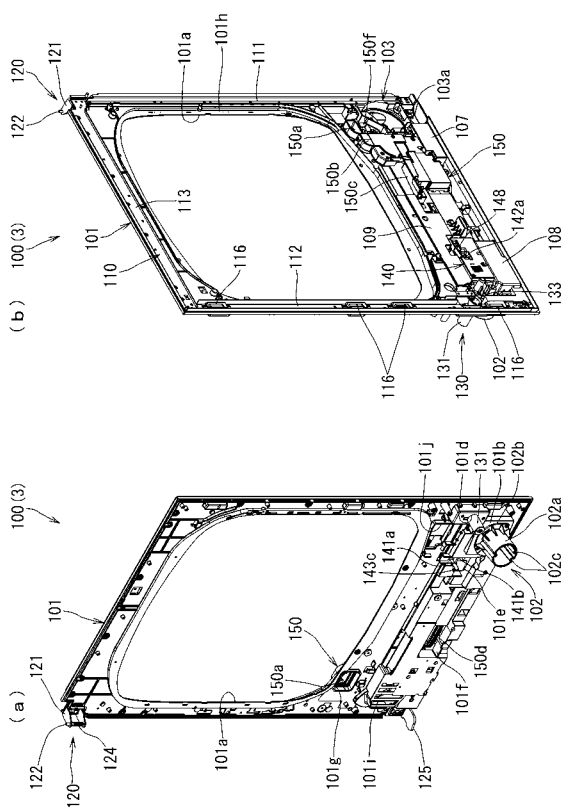
【 図 2 9 】



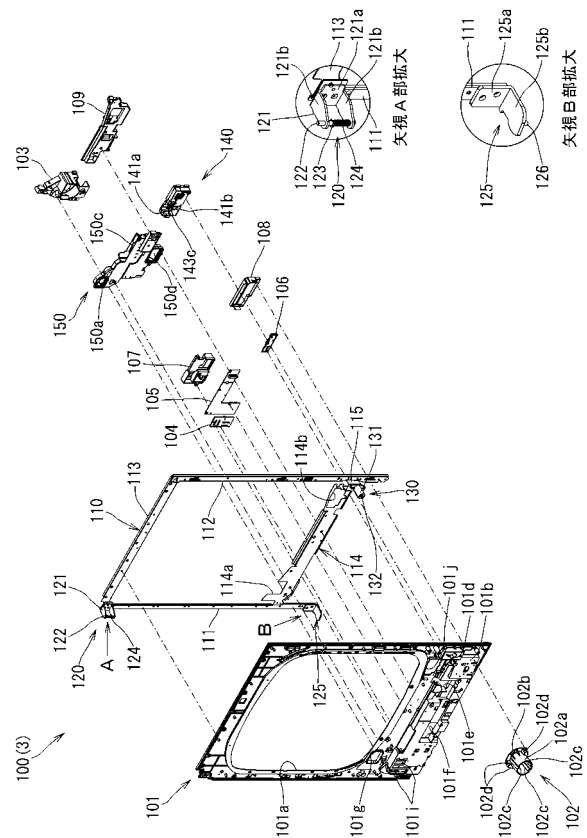
【 図 3 0 】



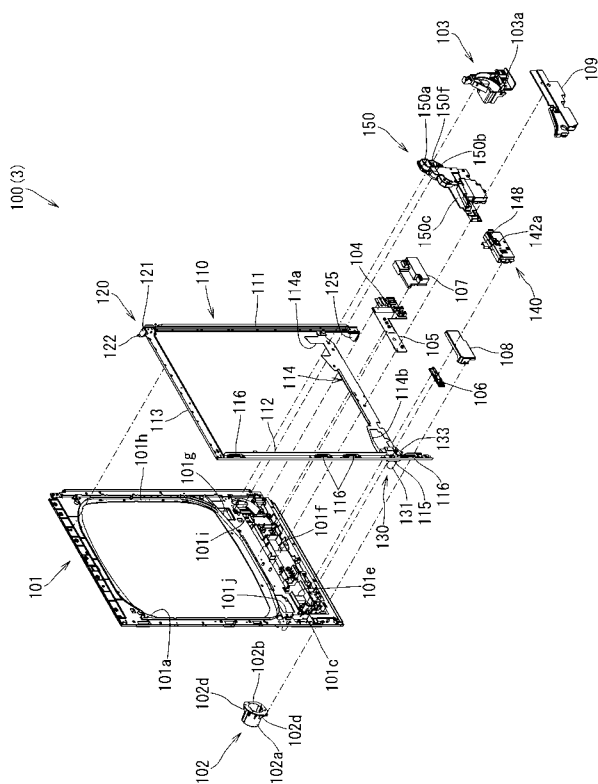
【図 3 1】



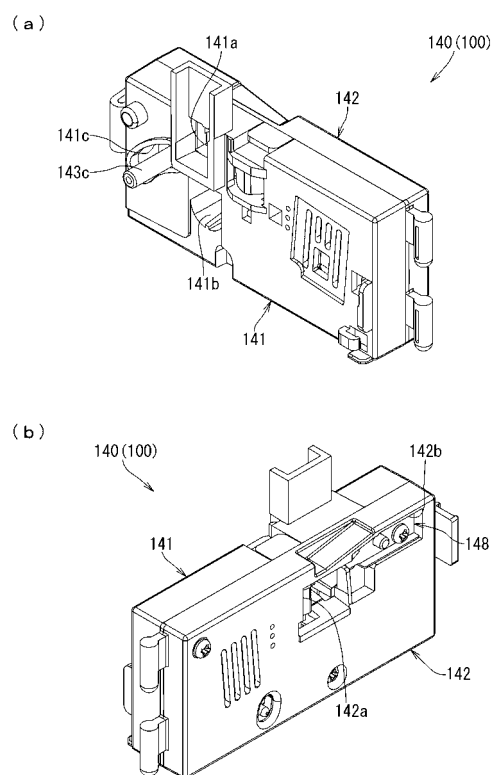
【 図 3 2 】



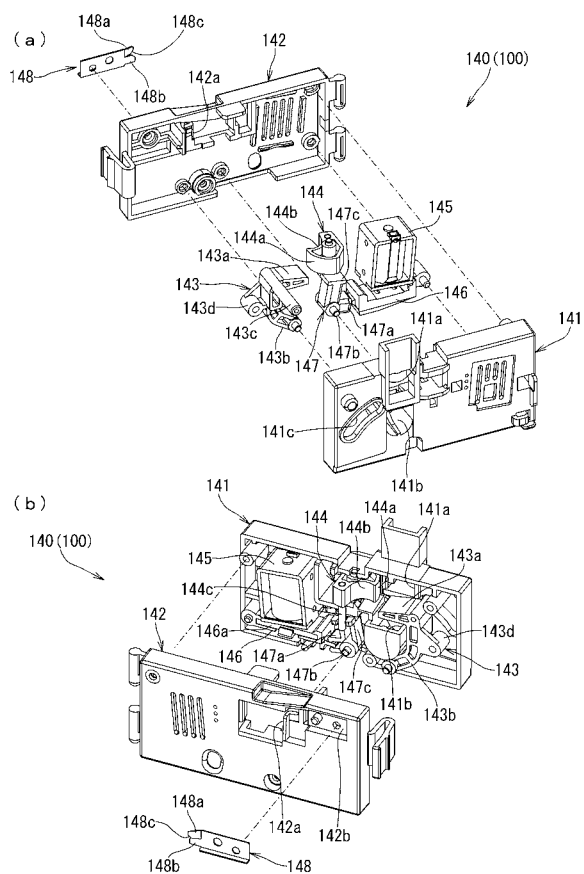
【図 3 3】



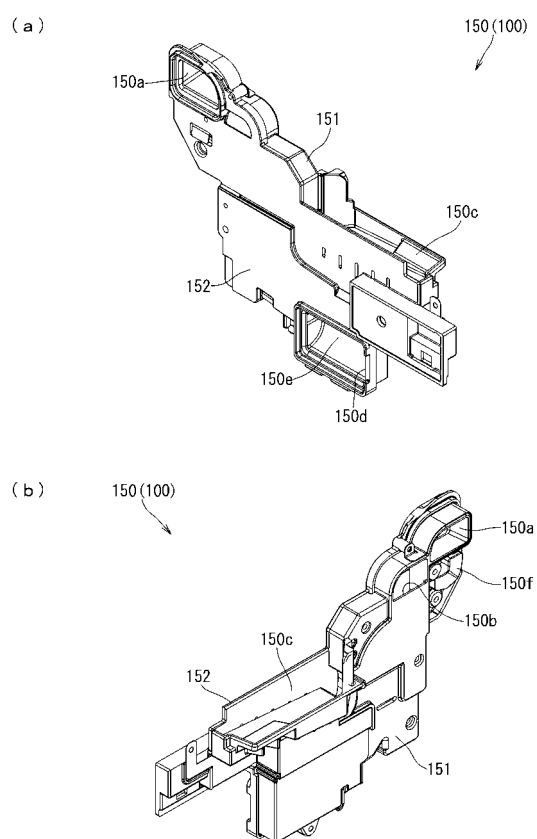
【図 3 4】



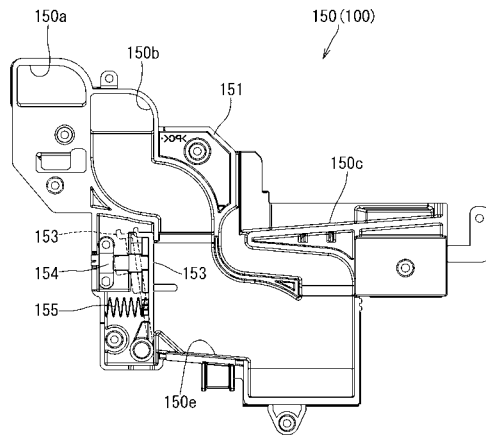
【図 3 5】



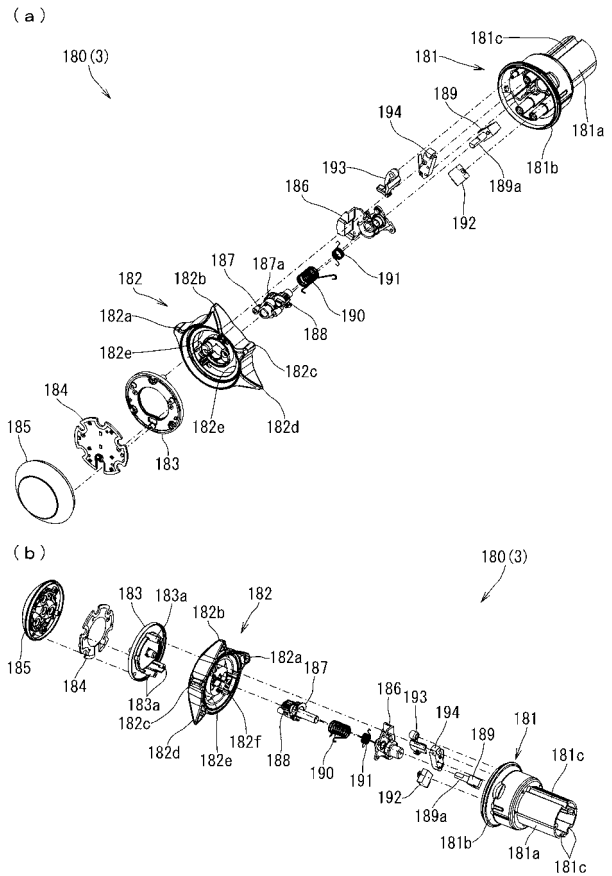
【図 3 6】



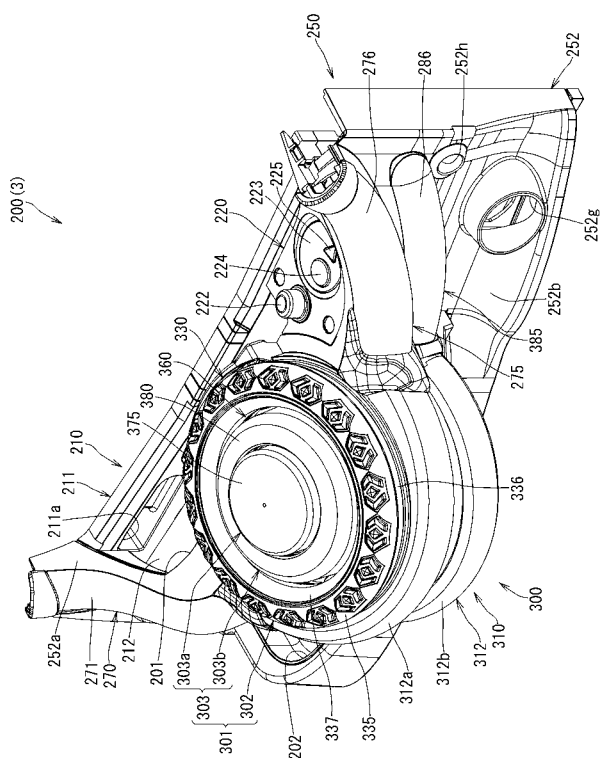
【図 37】



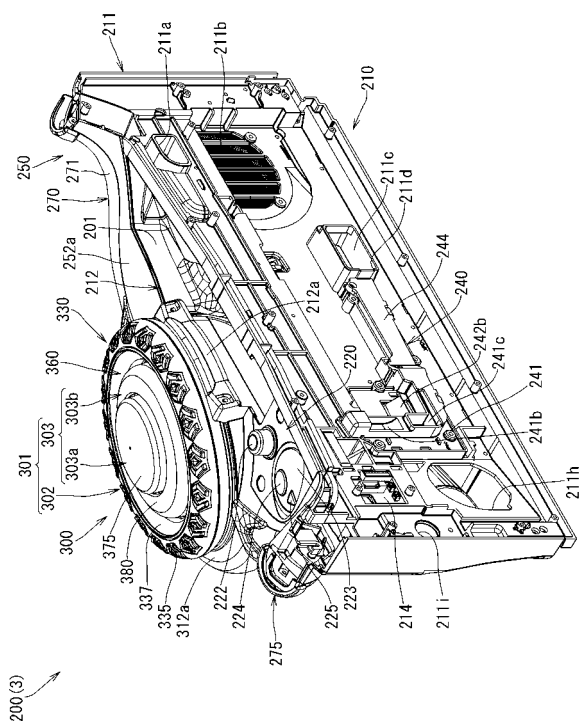
【図 38】



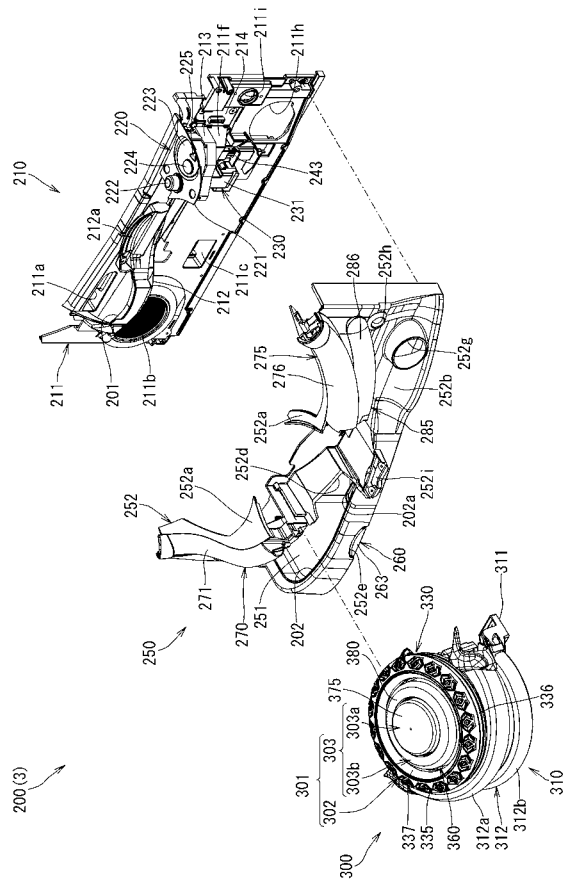
【図 39】



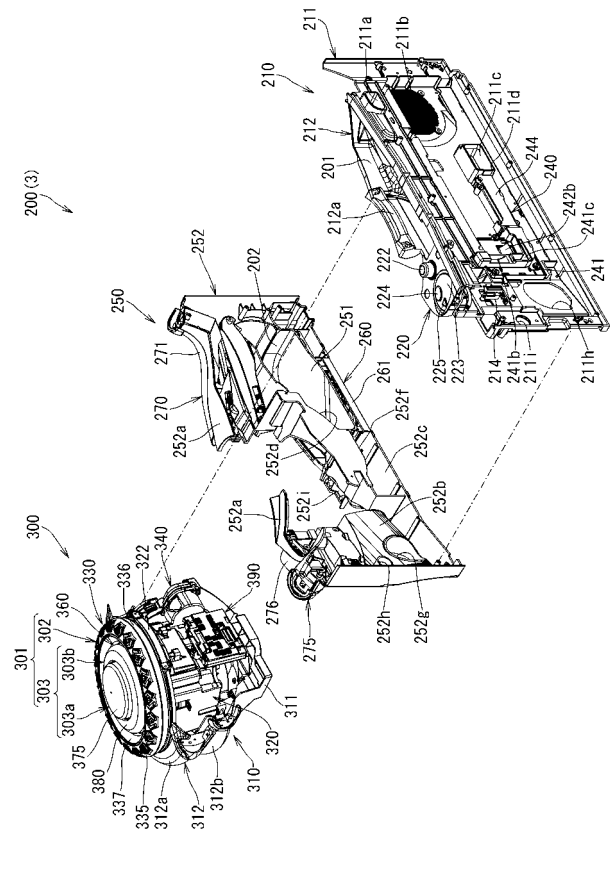
【図 40】



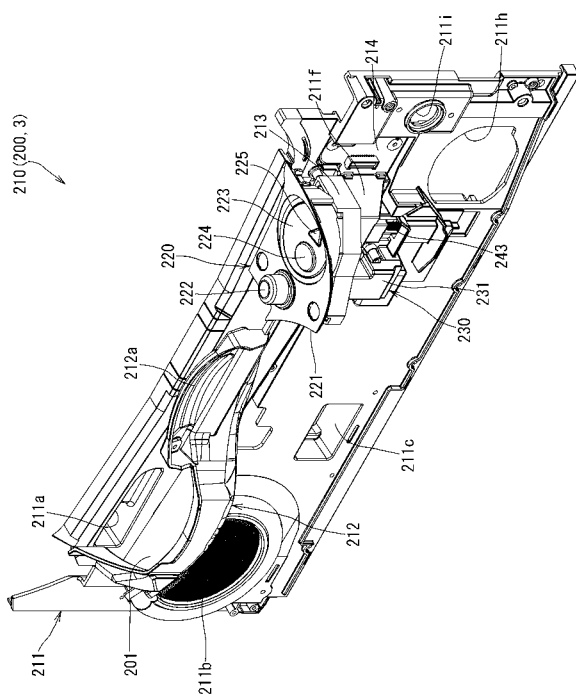
【図 4 1】



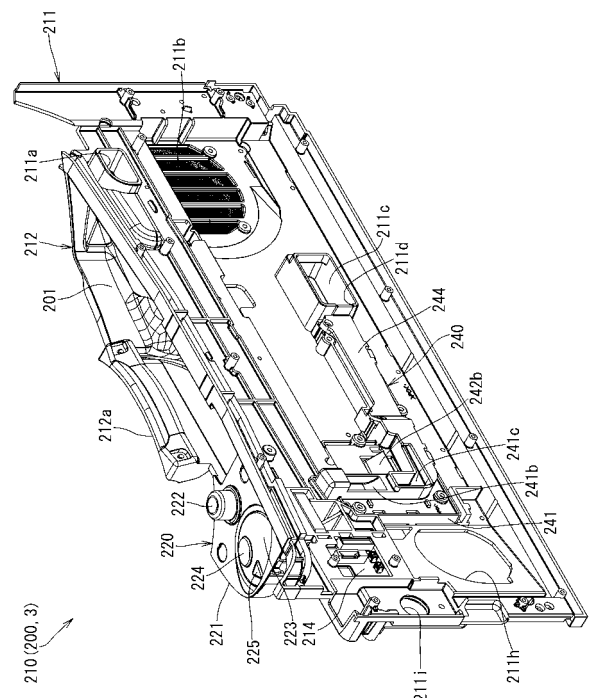
【図 4 2】



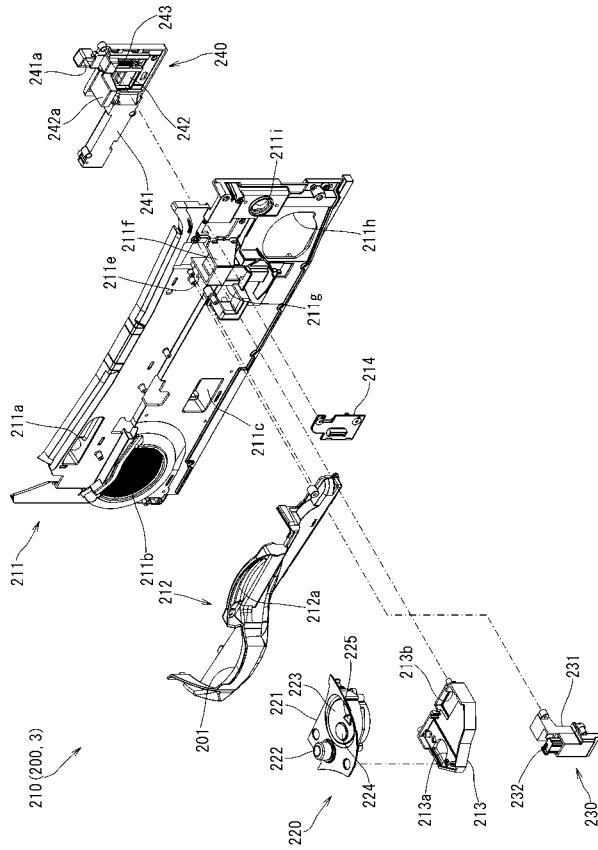
【図 4 3】



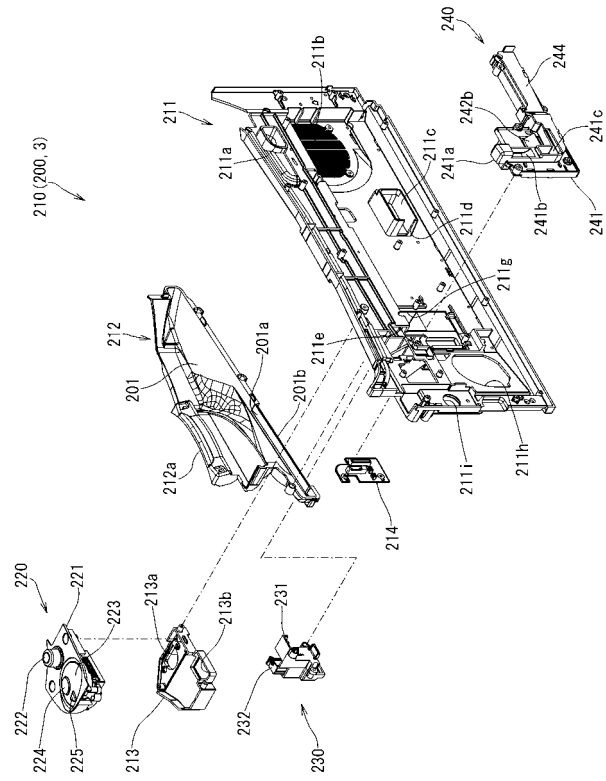
【図 4 4】



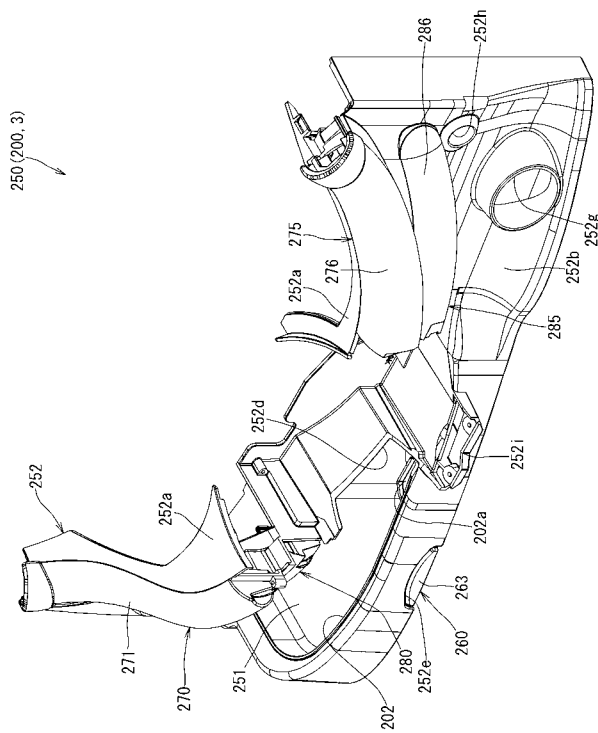
【図 4 5】



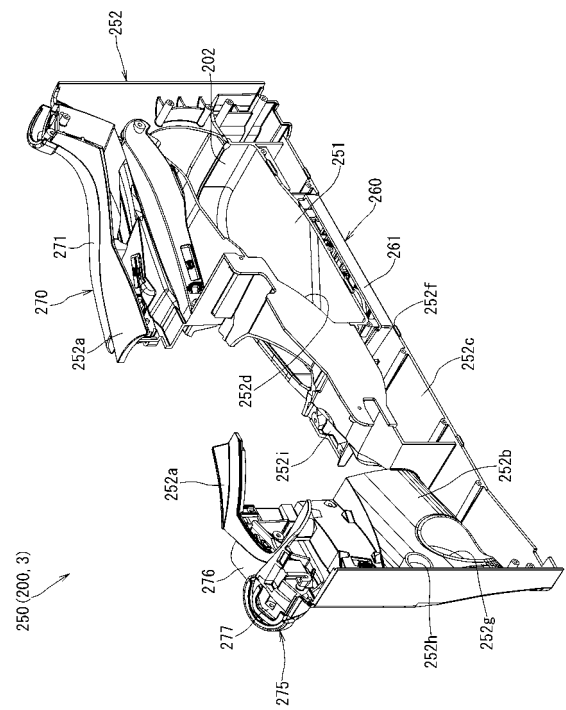
【図 4 6】



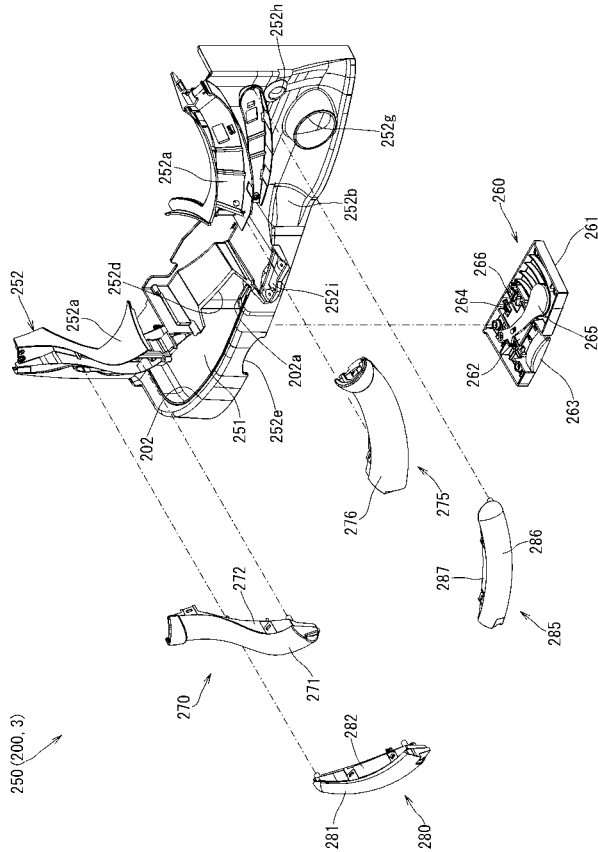
【図 4 7】



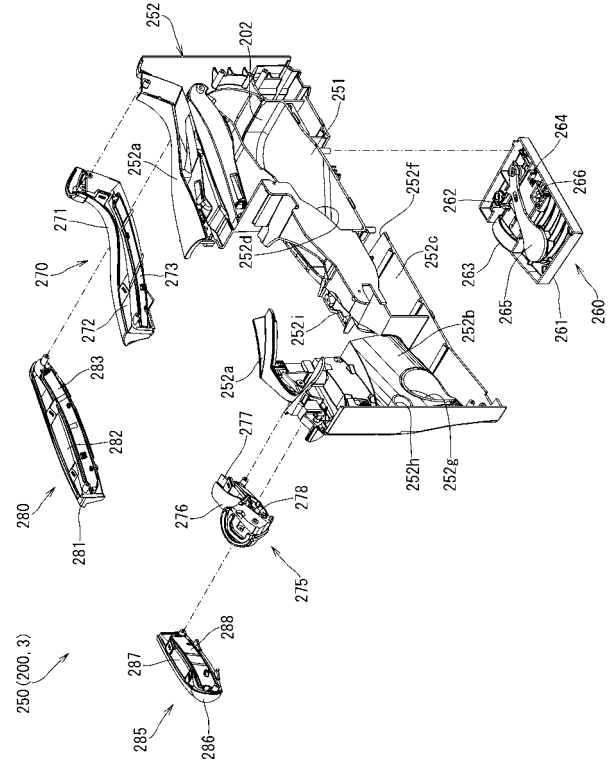
【図 4 8】



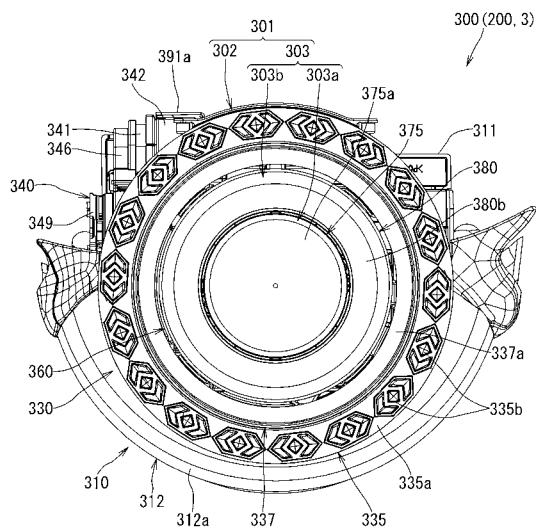
【図 49】



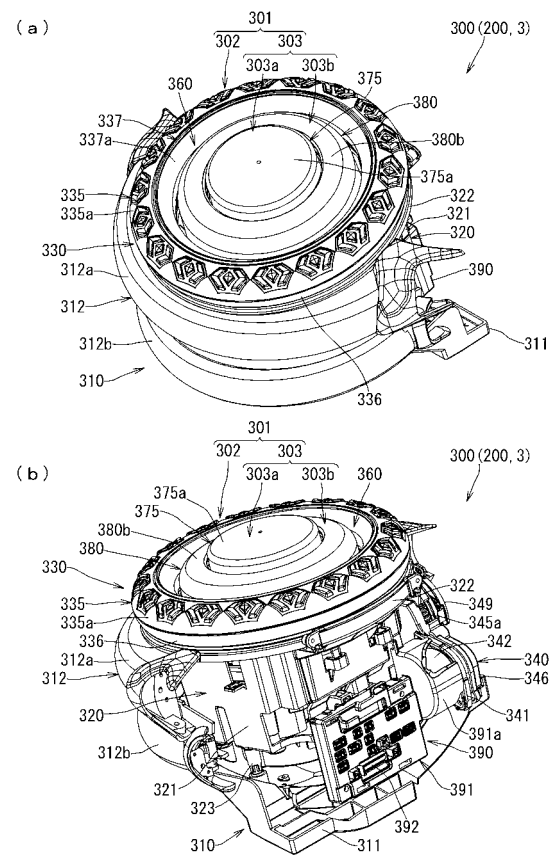
【図 50】



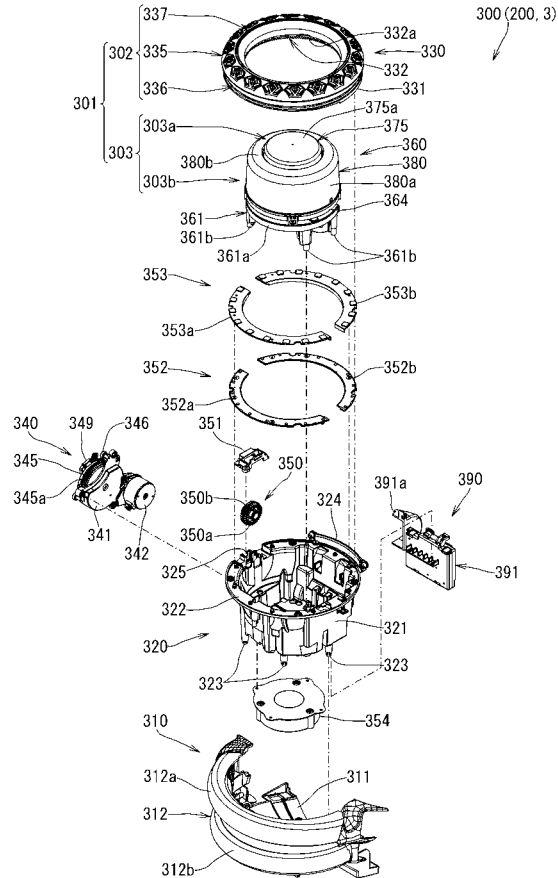
【図 51】



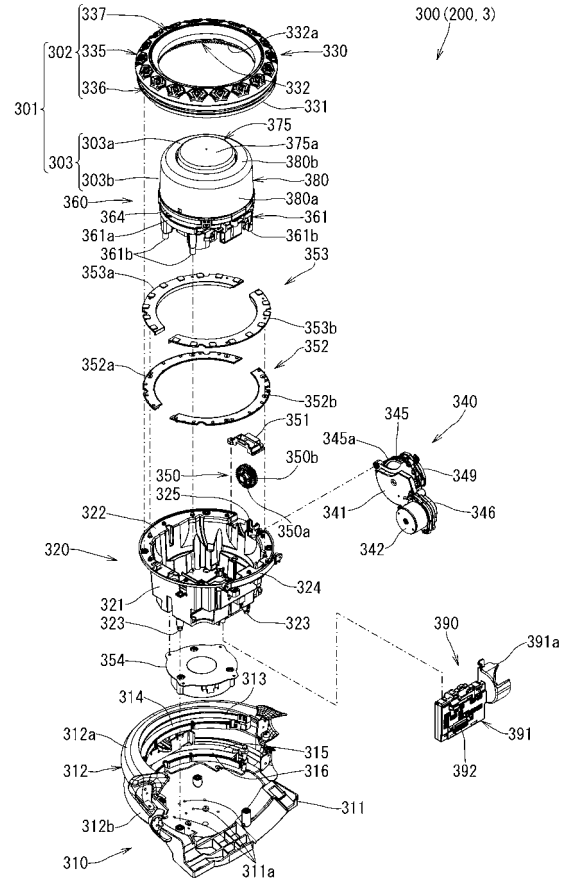
【図 52】



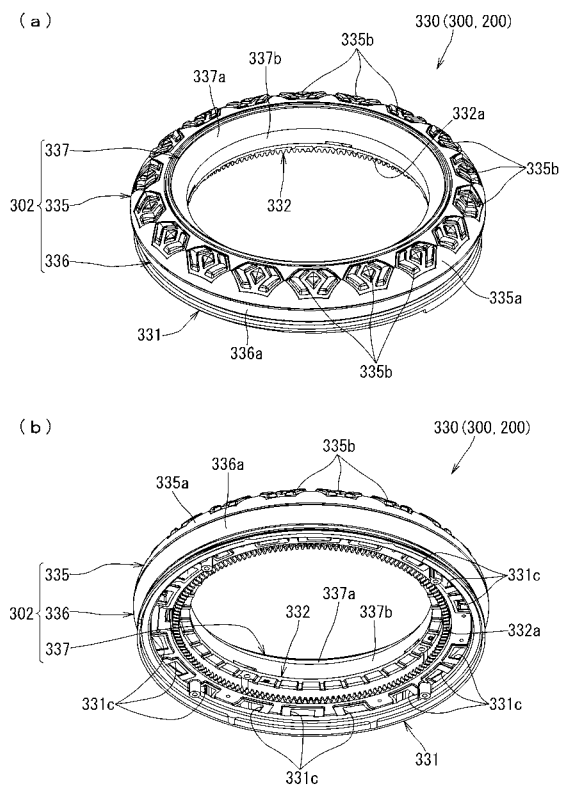
【図 5 3】



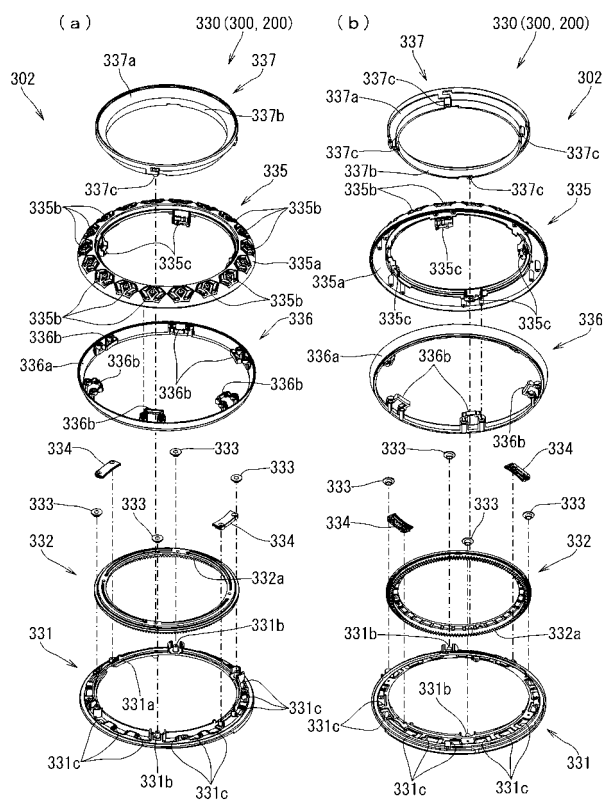
【図 5 4】



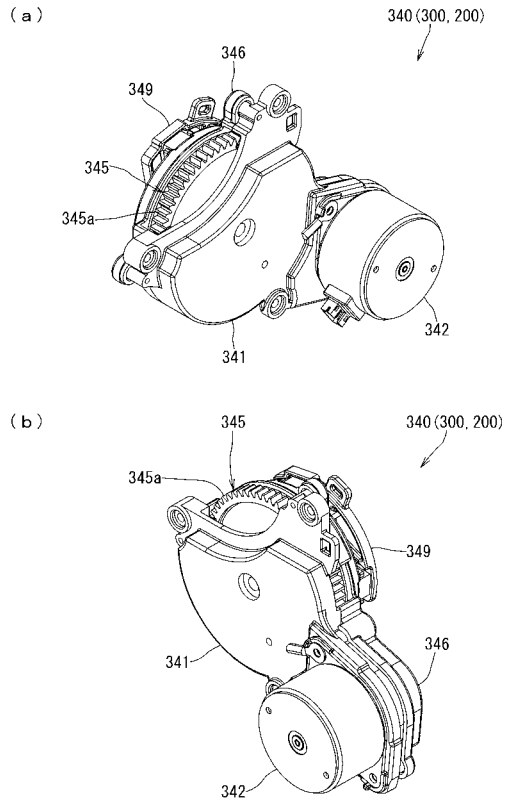
【図 5 5】



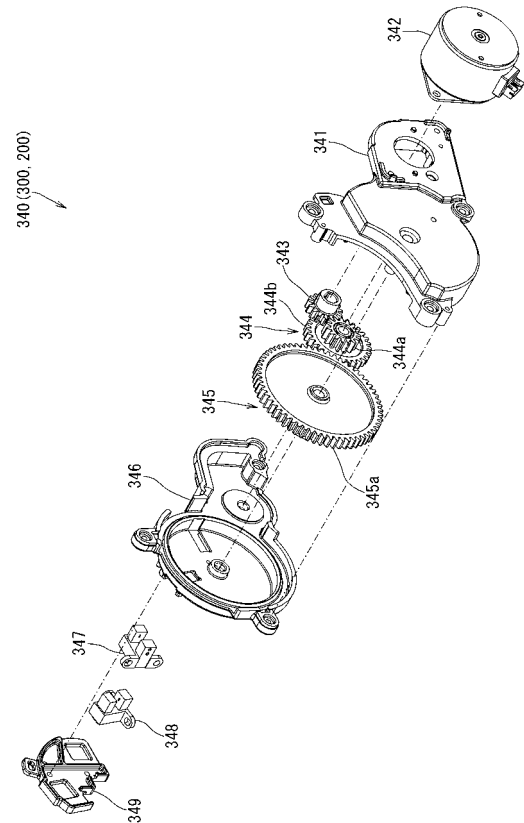
【図 5 6】



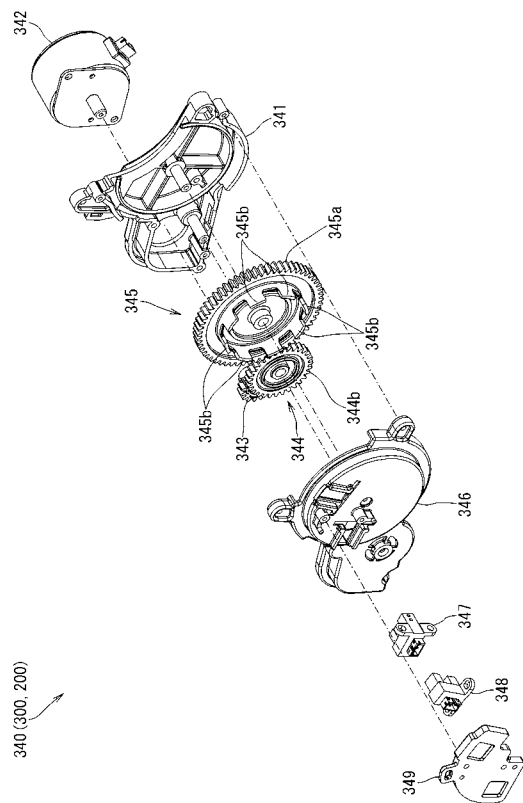
【図 57】



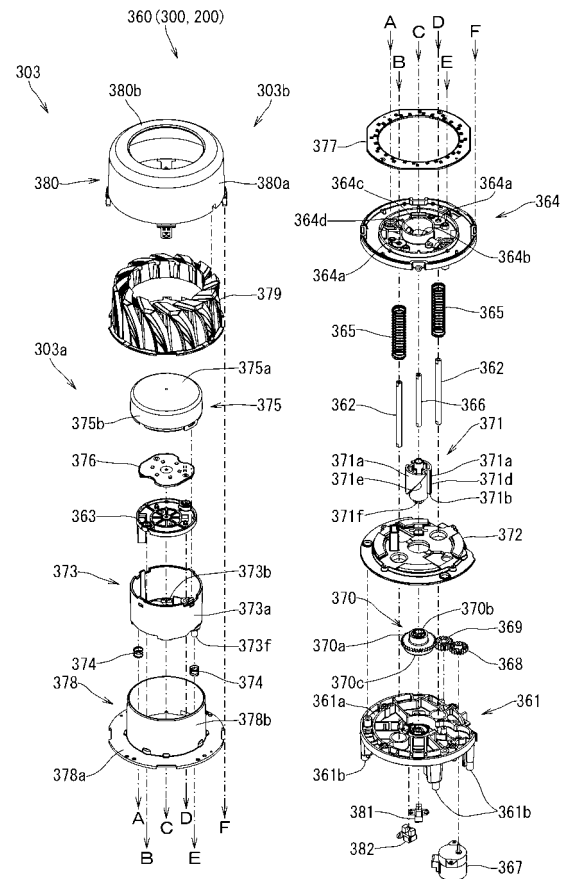
【図 58】



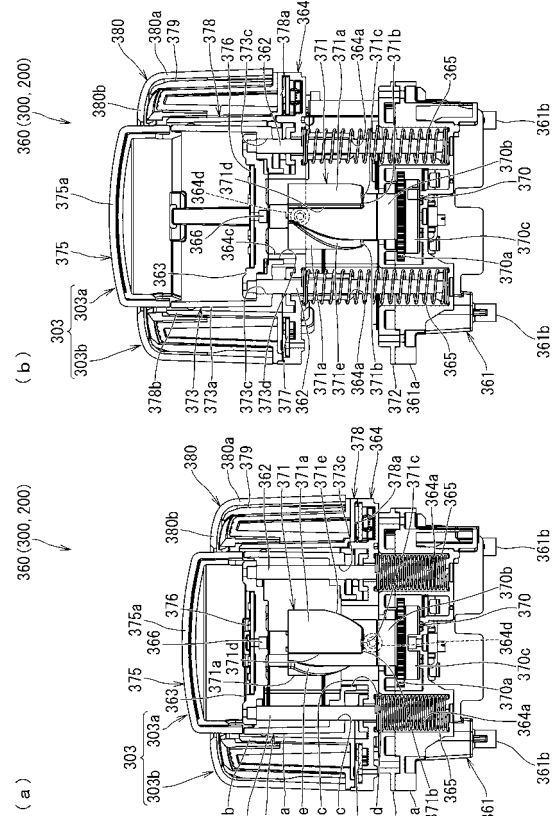
【図 59】



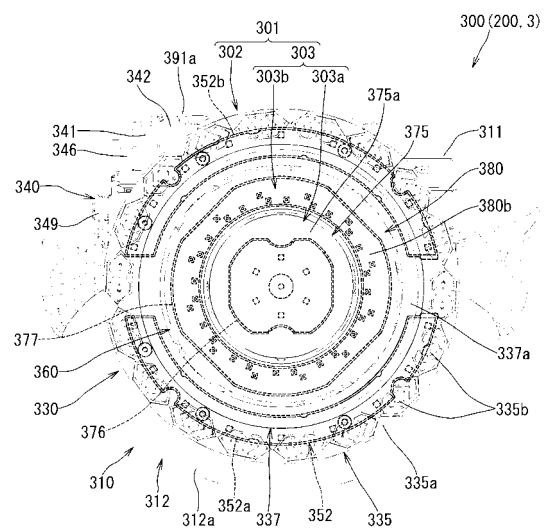
【図 60】



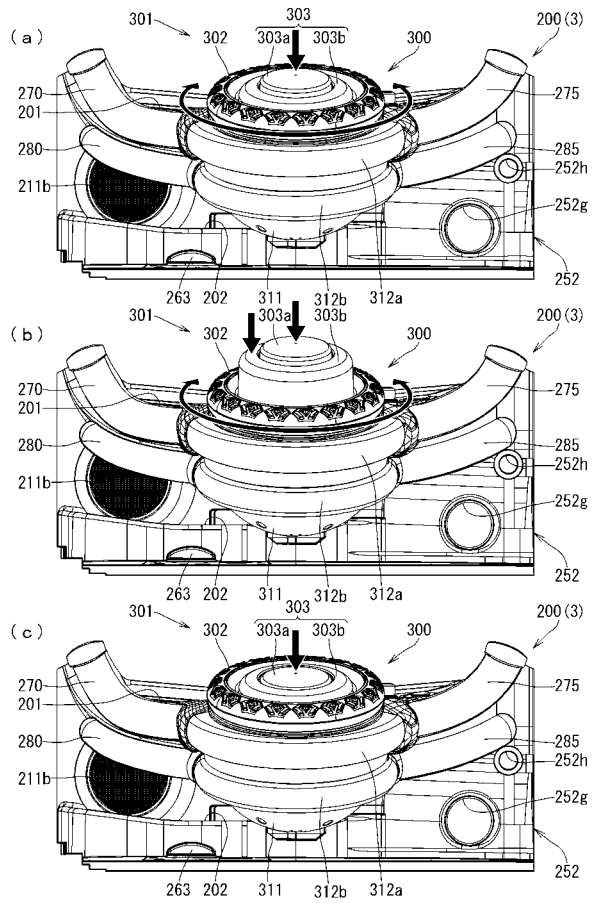
【図 6 2】



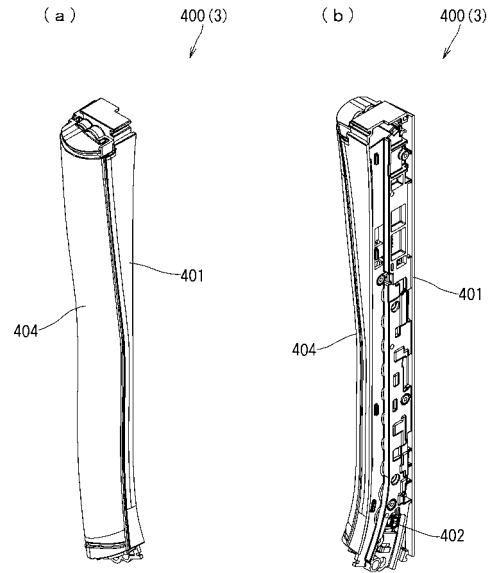
【図 6 4】



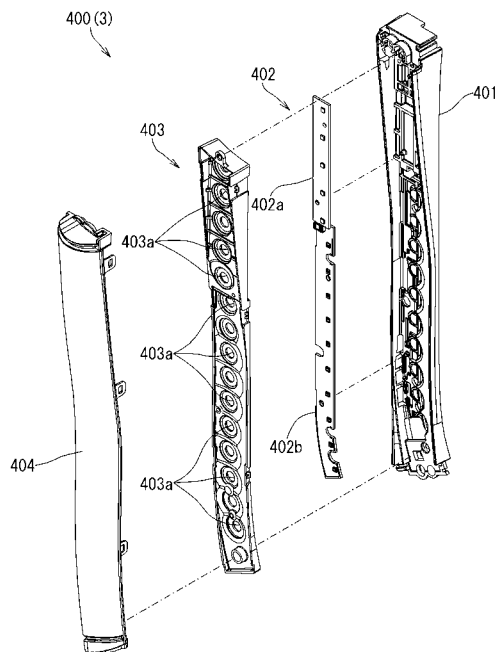
【図 6 5】



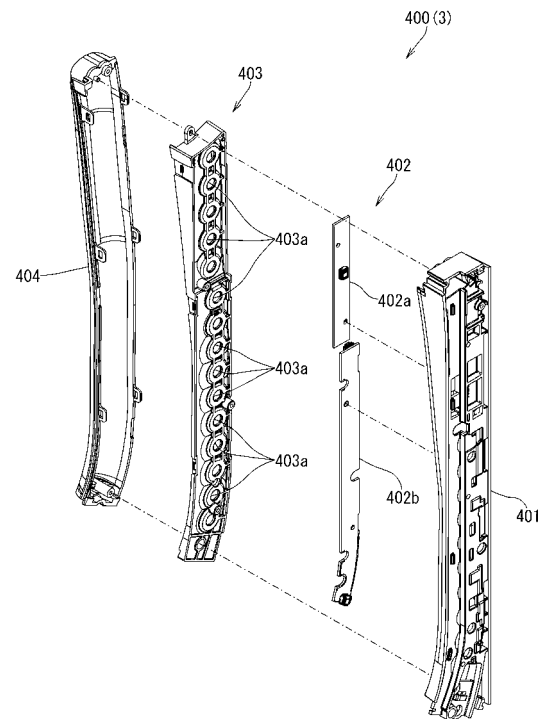
【図 6 6】



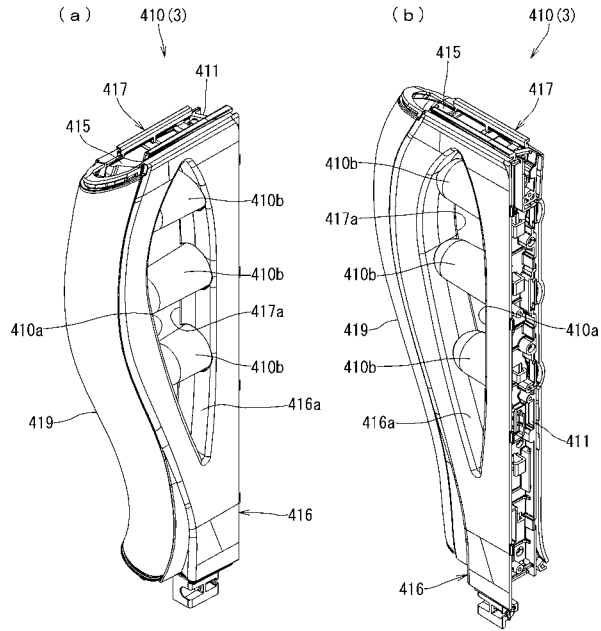
【図 6 7】



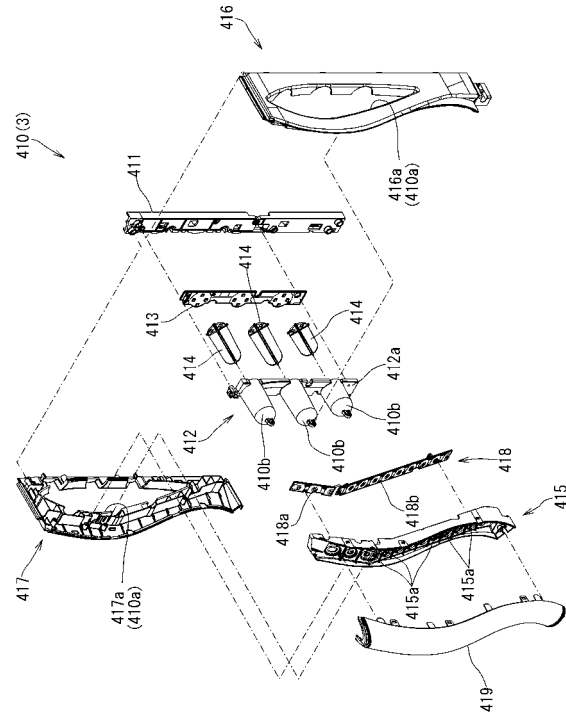
【図 6 8】



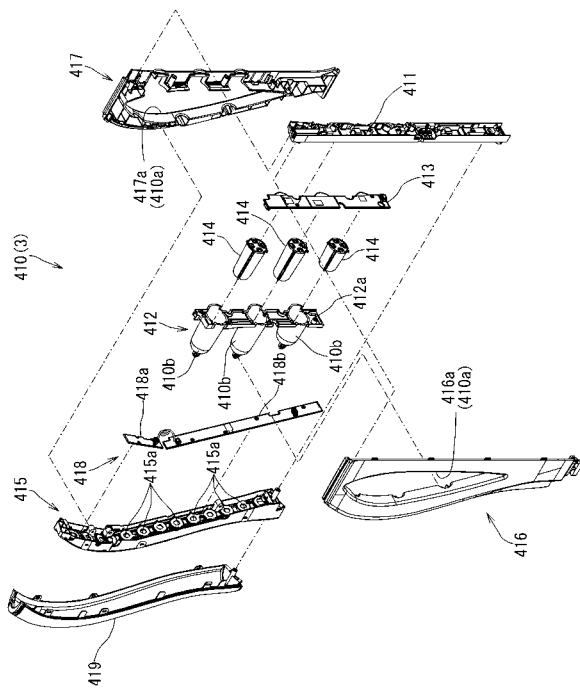
【図 69】



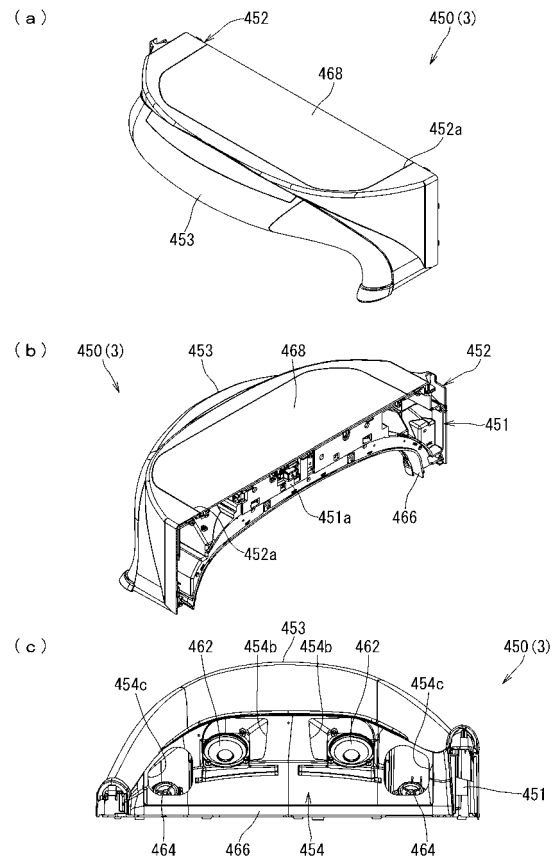
【図 70】



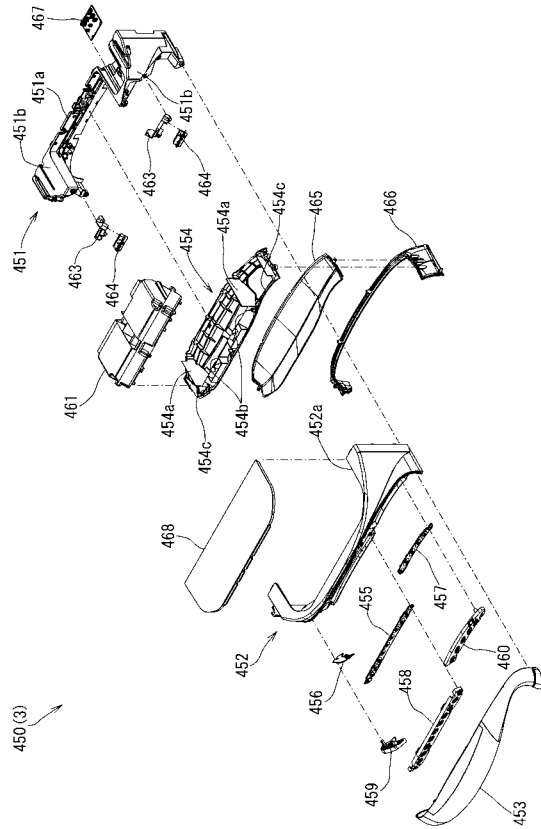
【図 71】



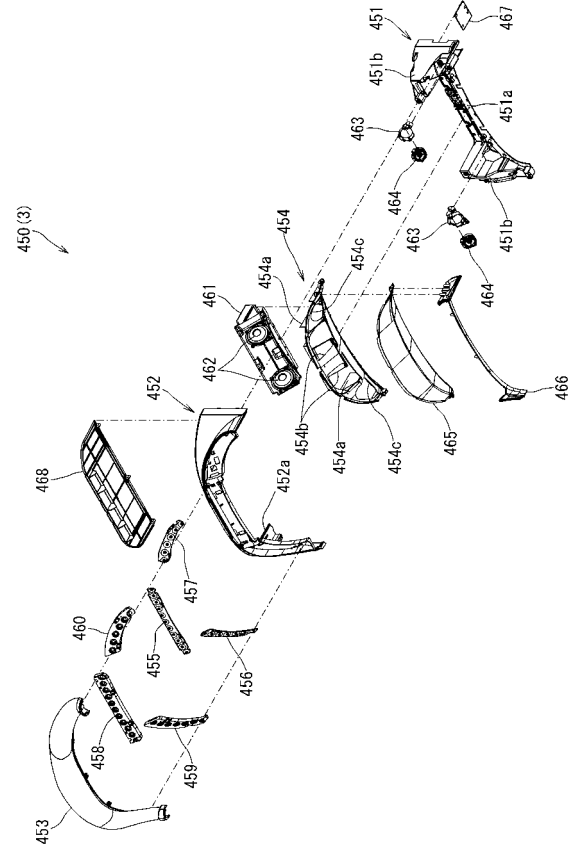
【図 72】



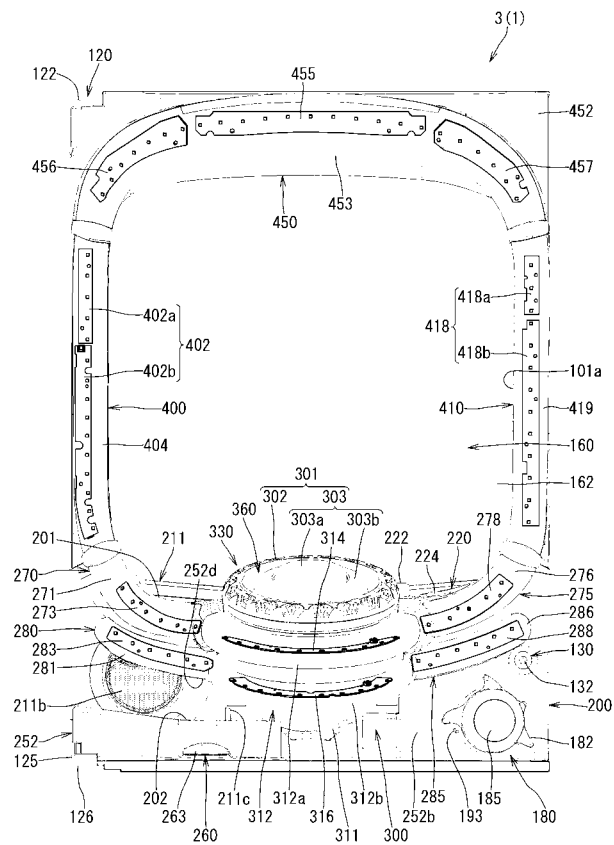
【図 7 3】



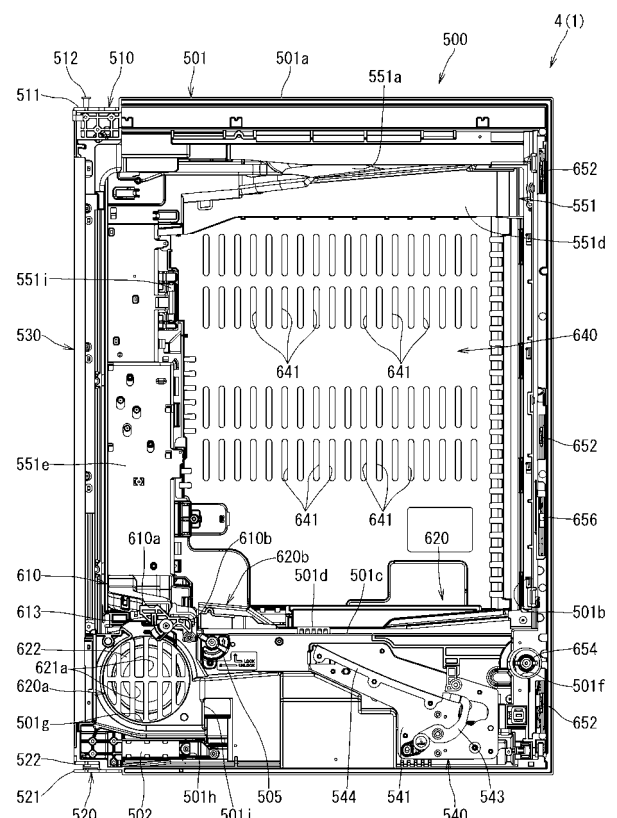
【図 7 4】



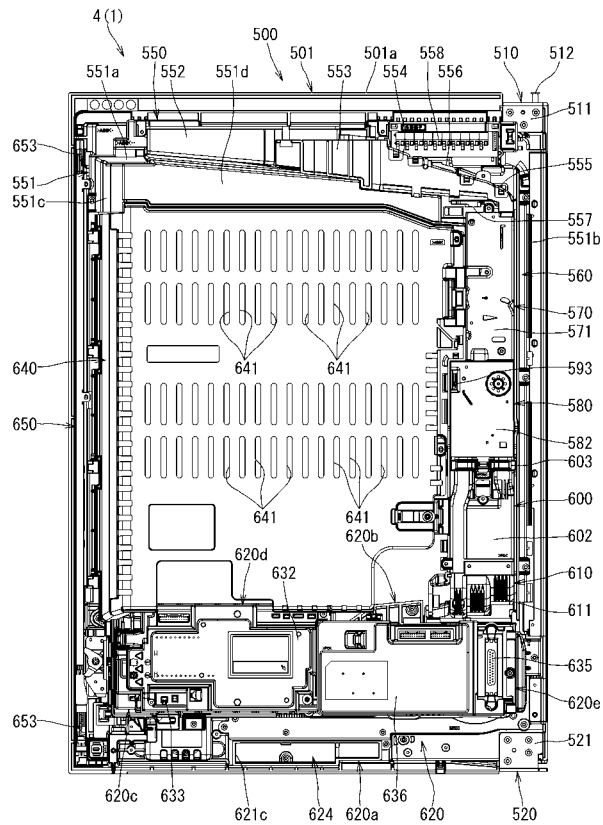
【図 7 5】



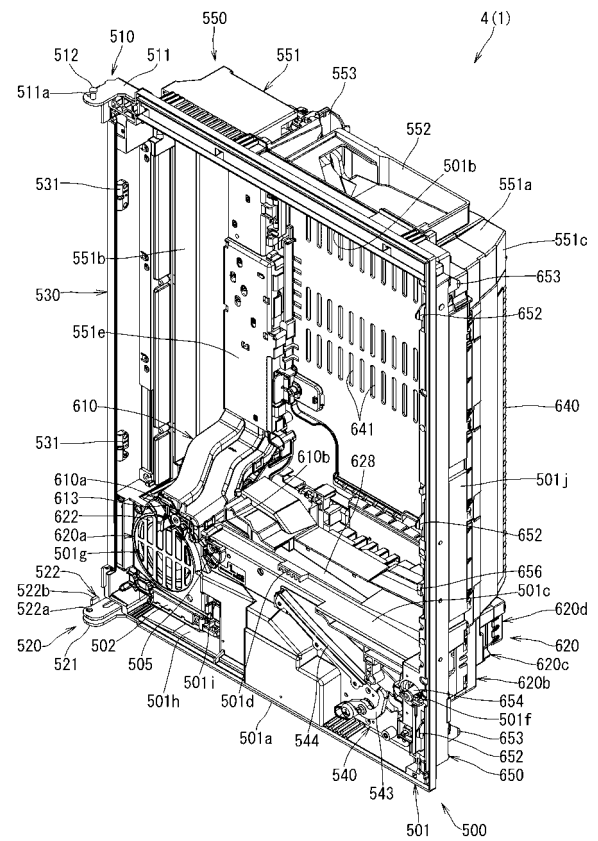
【図 7 6】



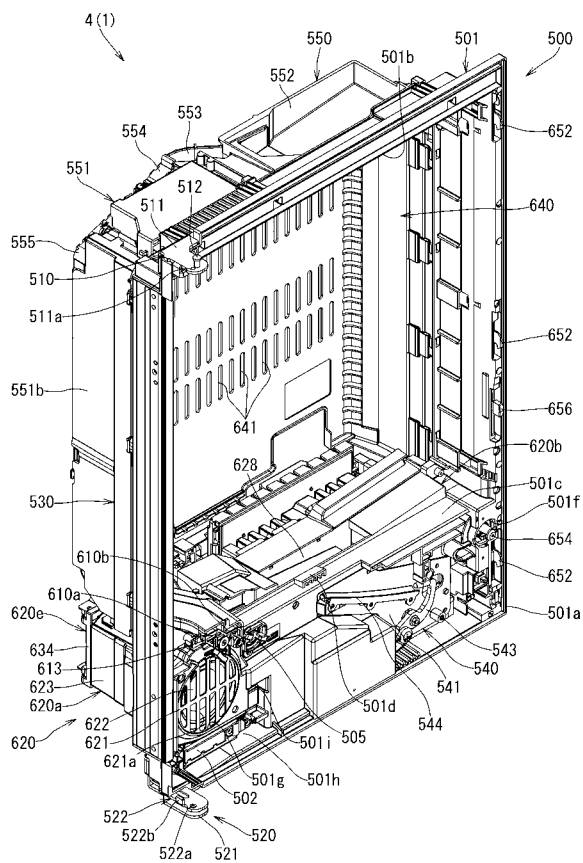
【图 7-7】



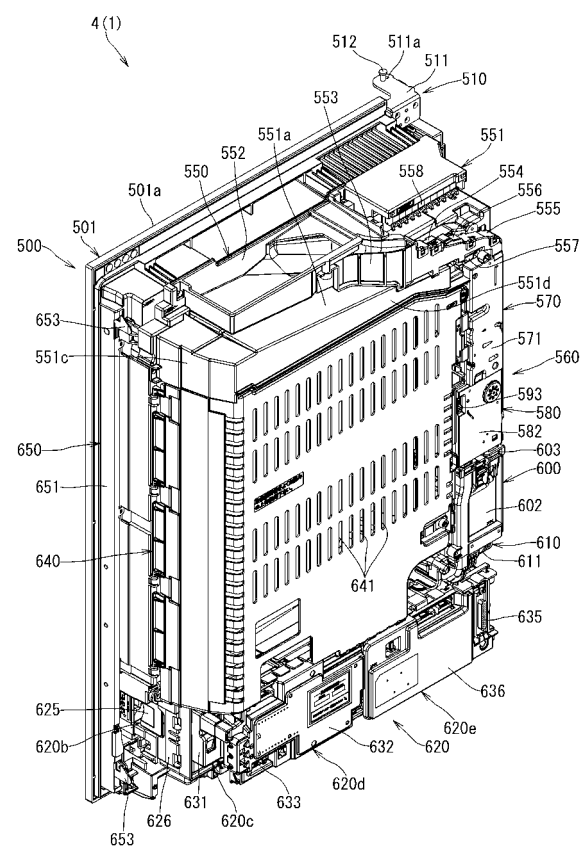
【图 7 8】



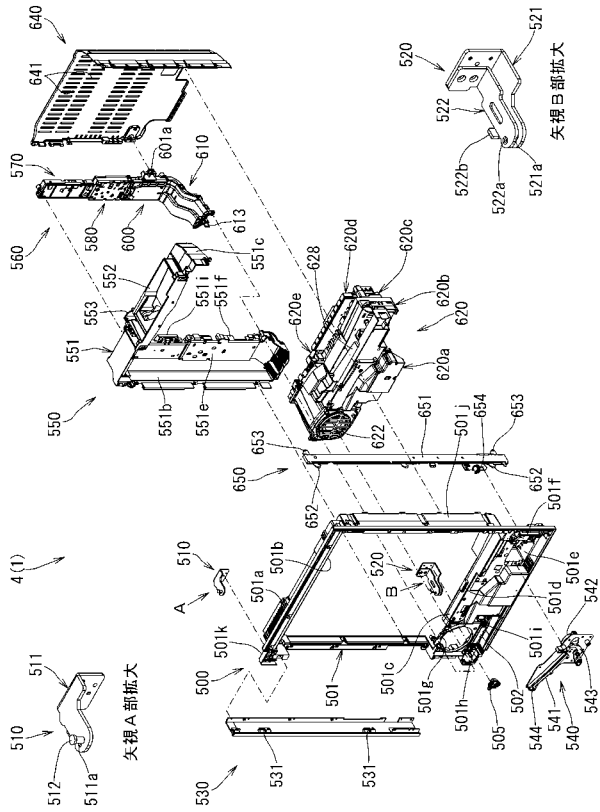
【图 7 9】



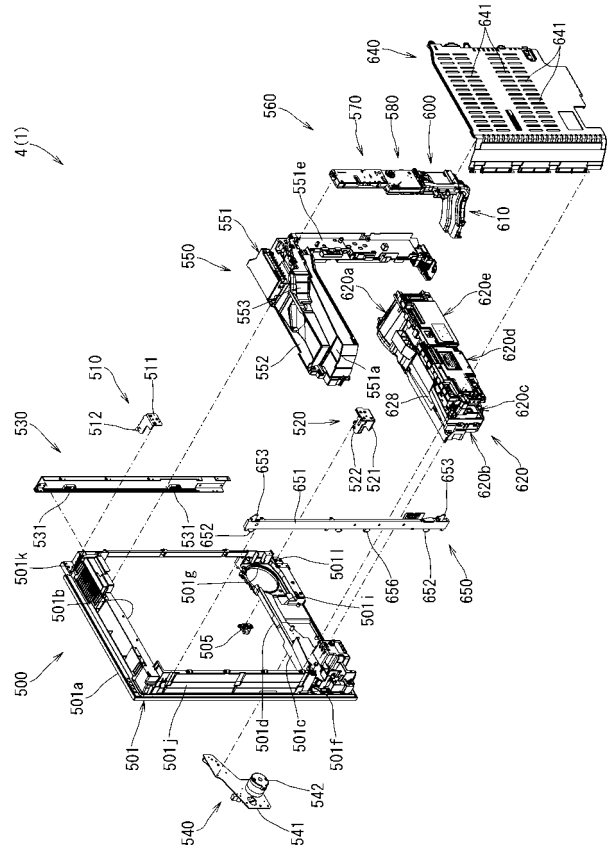
【 凶 8 0 】



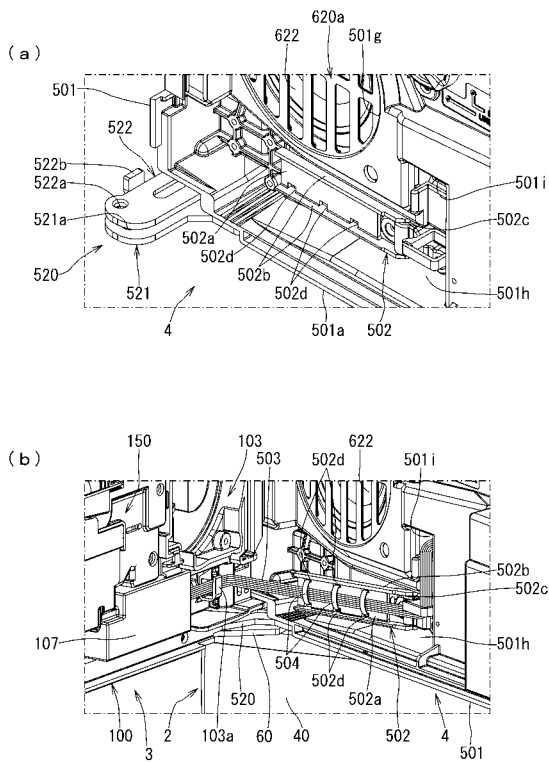
【 図 8 1 】



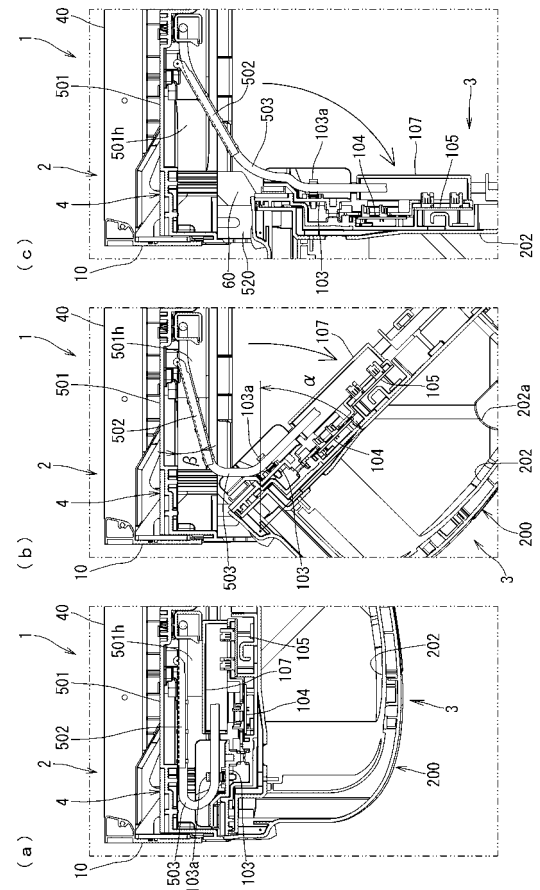
【图 8 2】



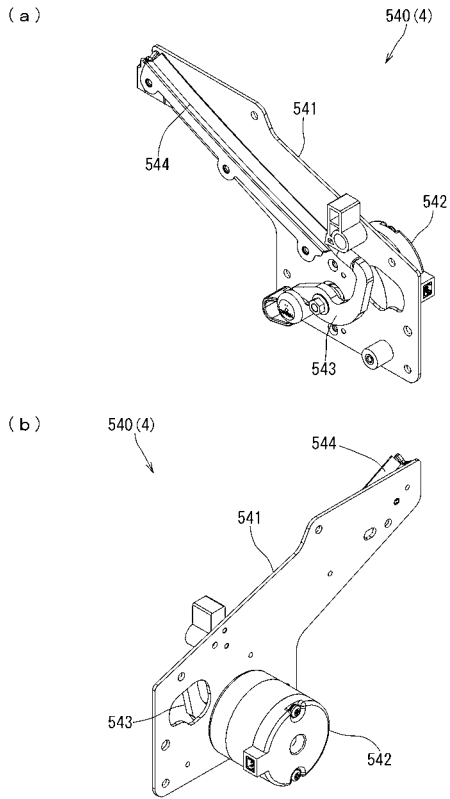
【 図 8 3 】



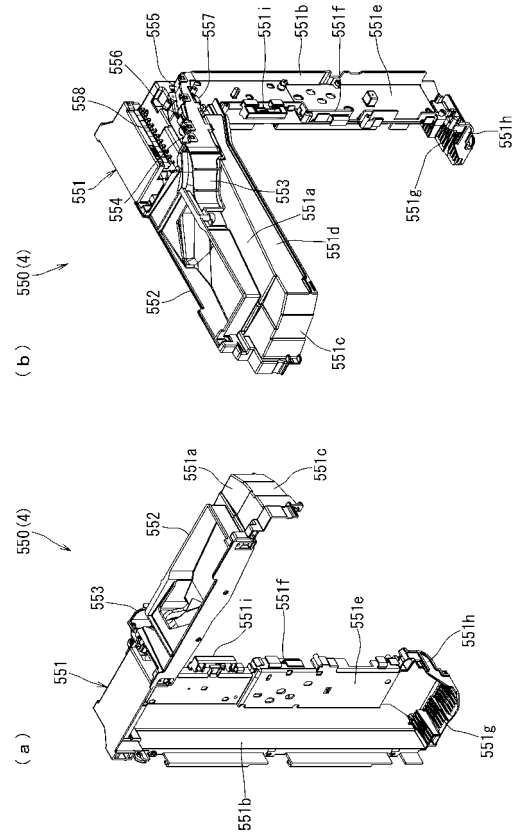
【 図 8 4 】



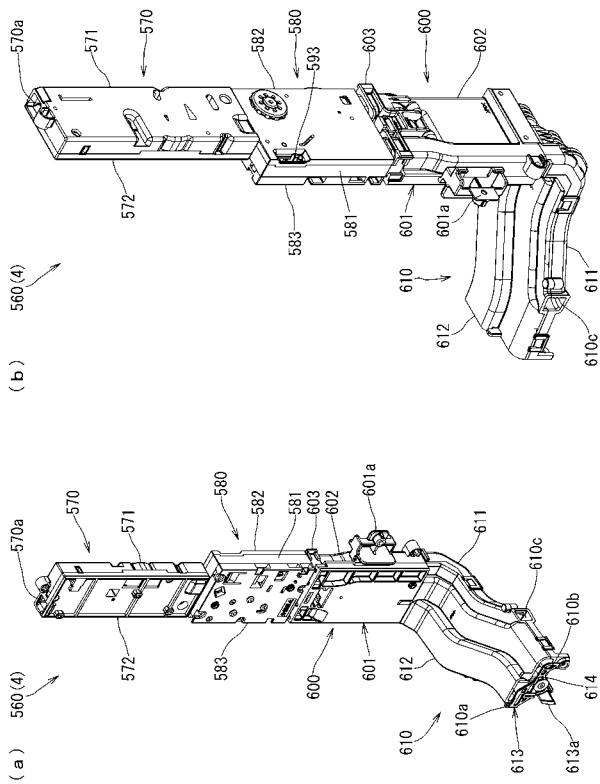
【図 85】



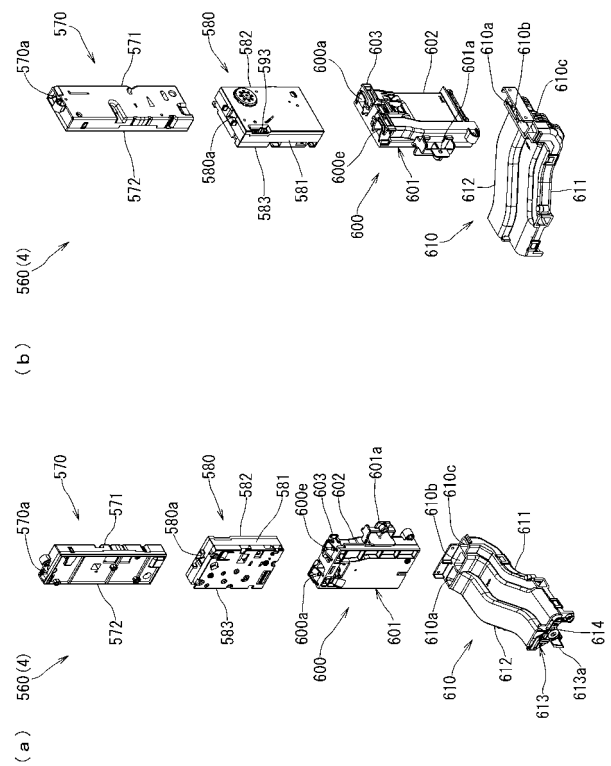
【図 86】



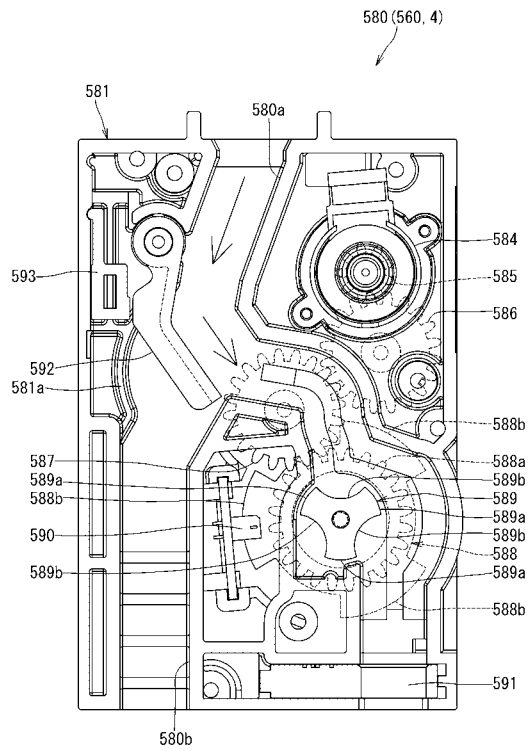
【図 87】



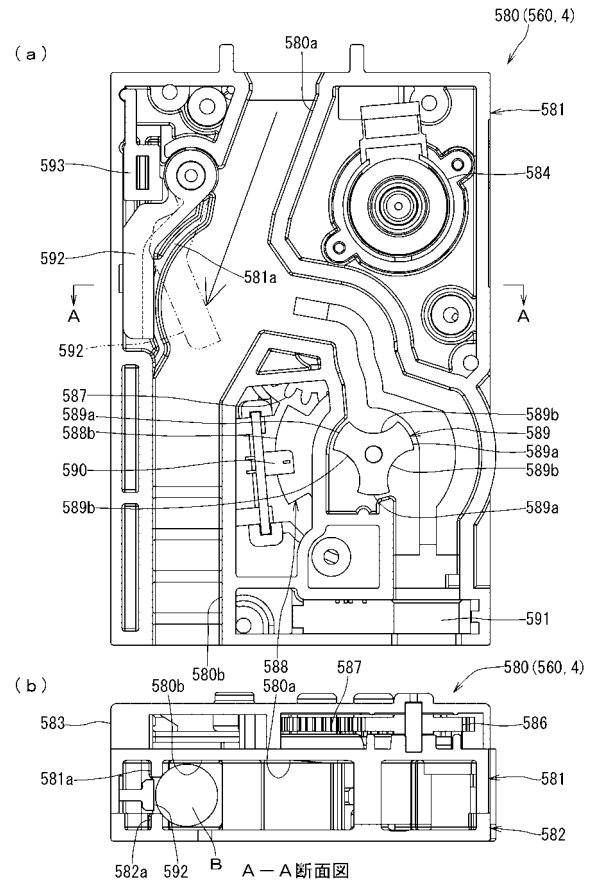
【図 88】



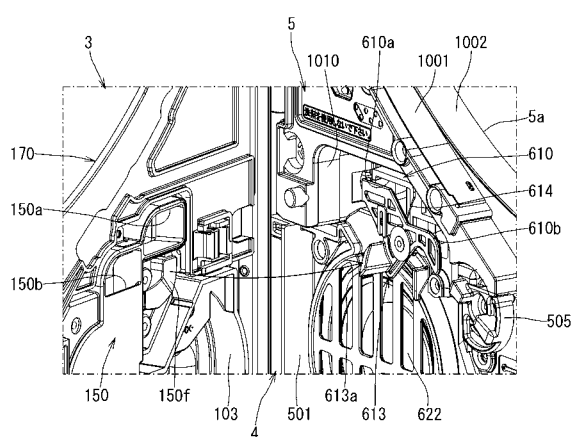
【図 89】



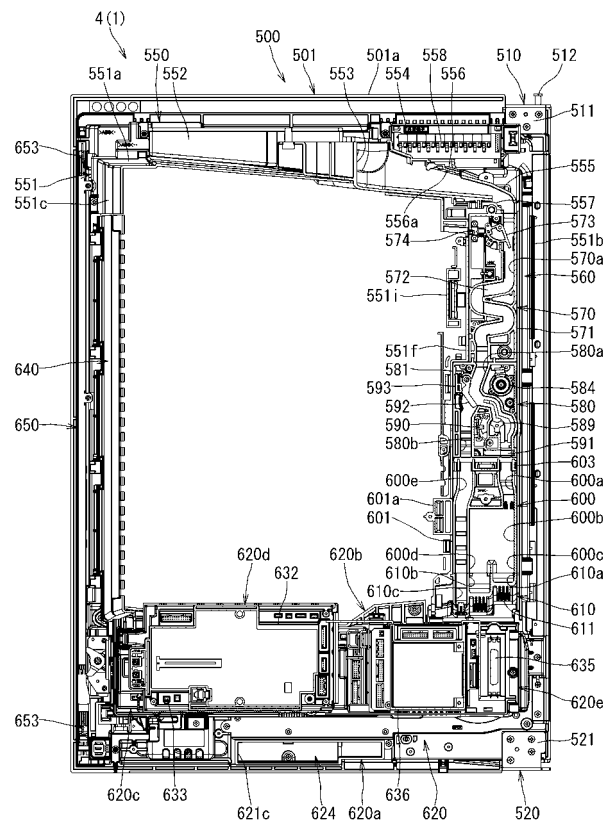
【図 90】



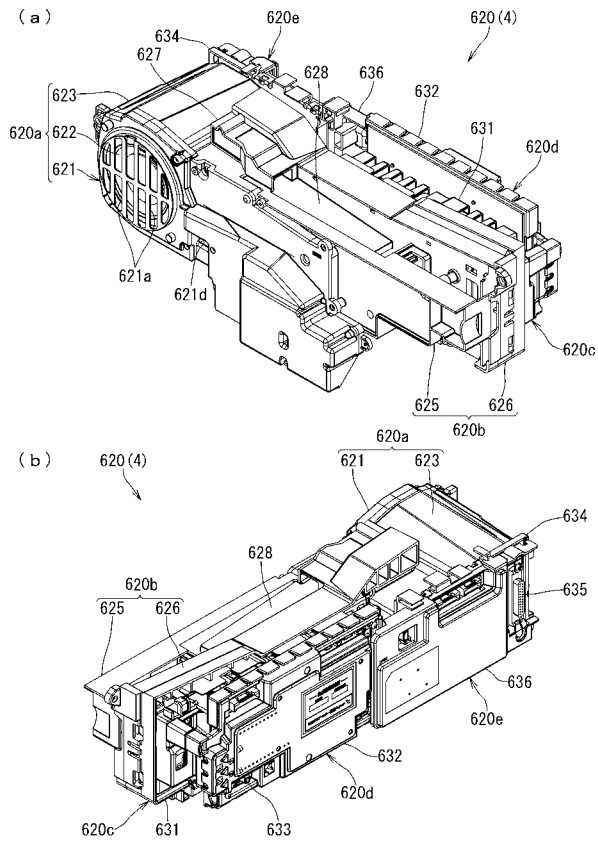
【図 91】



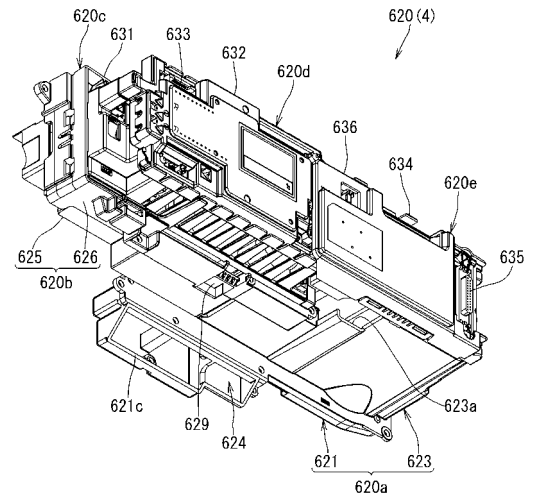
【図 92】



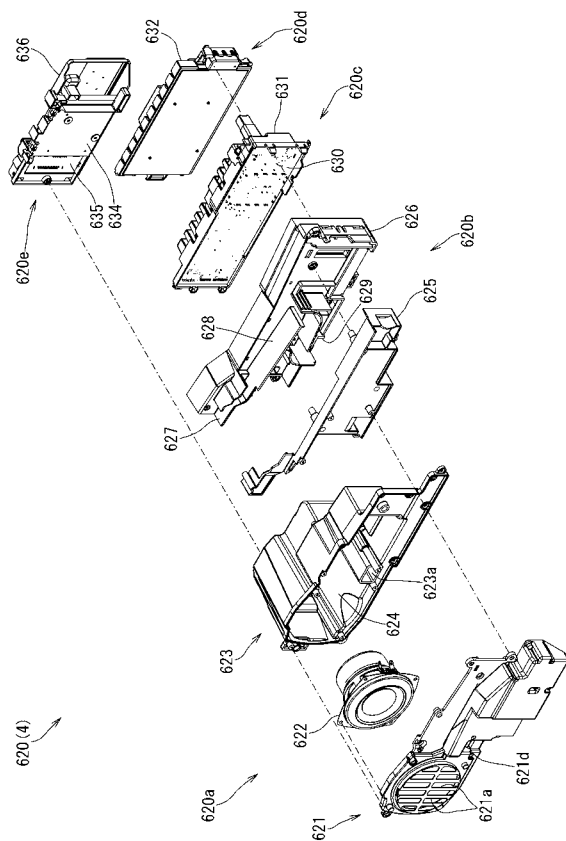
【図 9 3】



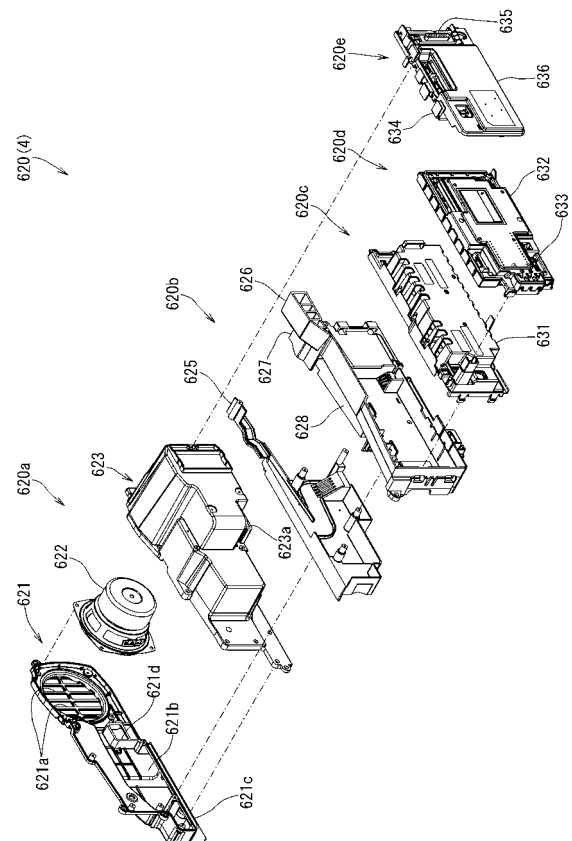
【図 9 4】



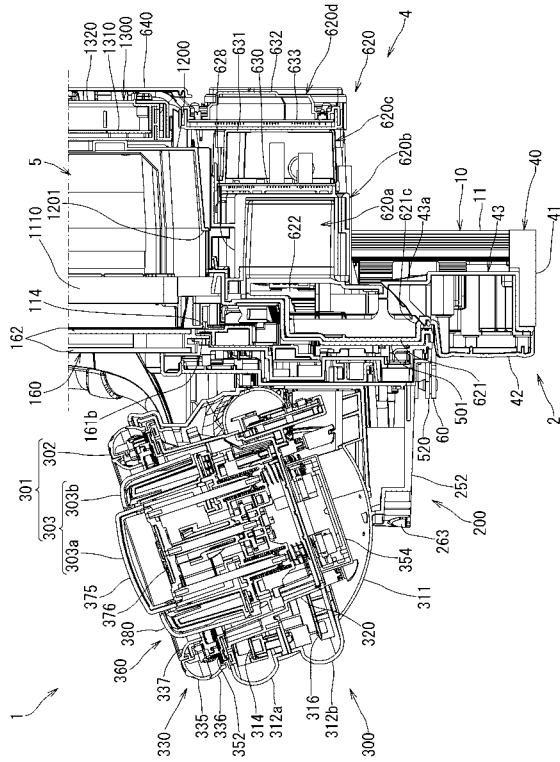
【図 9 5】



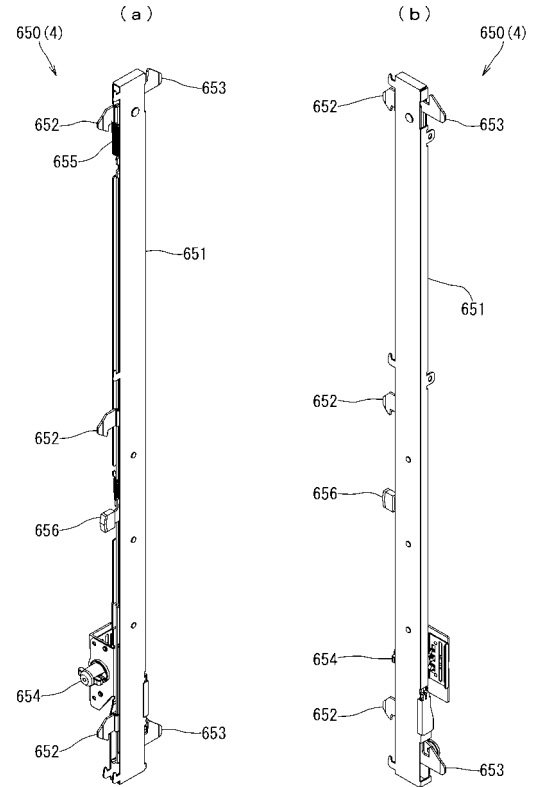
【図 9 6】



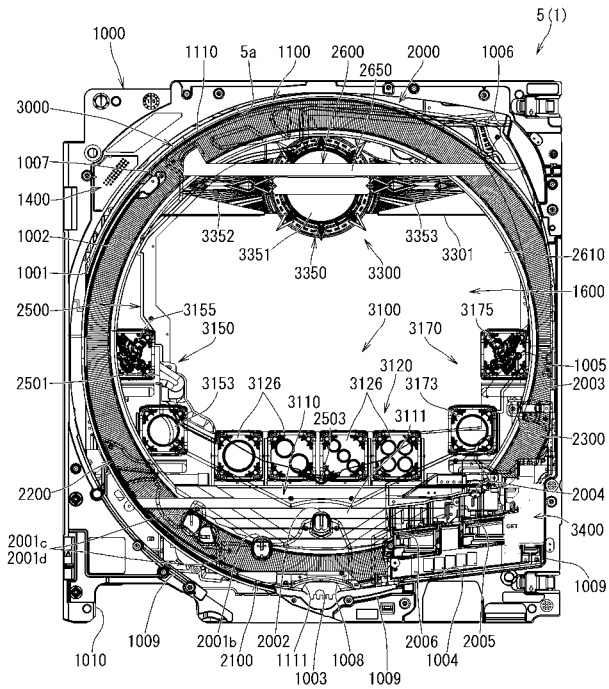
【図 97】



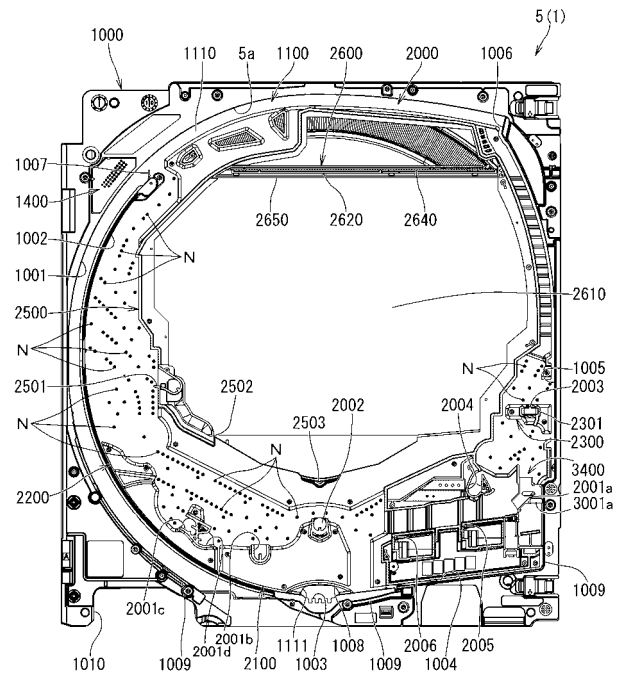
【図 98】



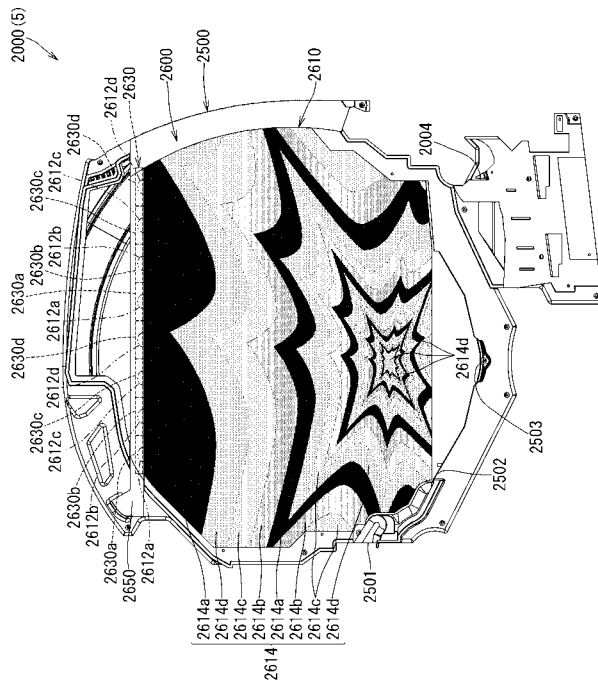
【図 99】



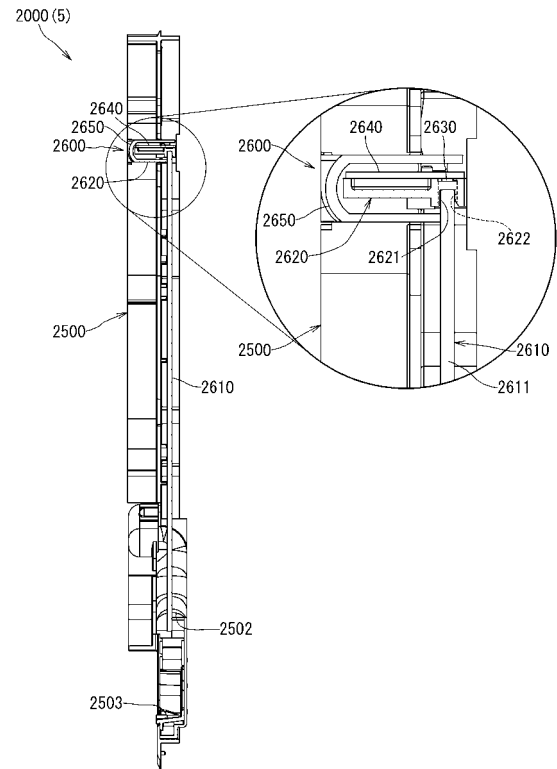
【図 100】



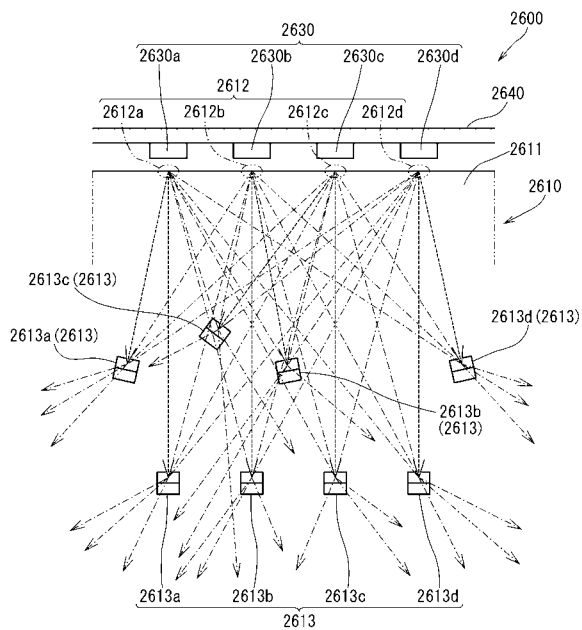
【図 101】



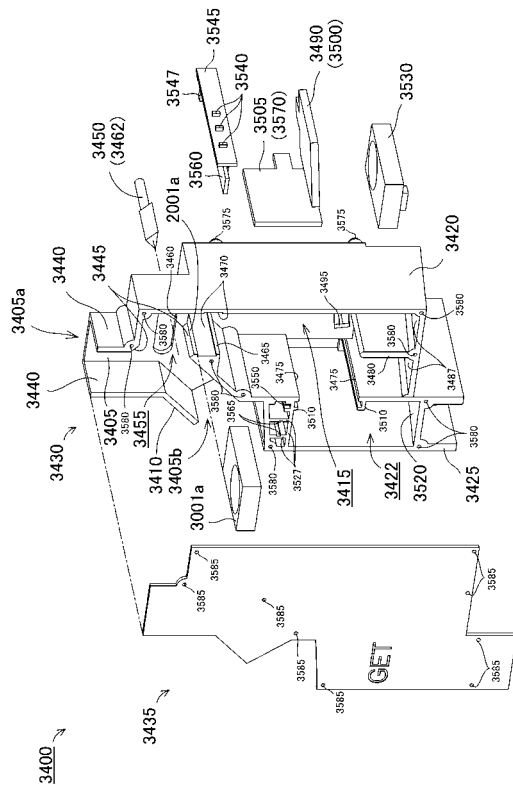
【図 102】



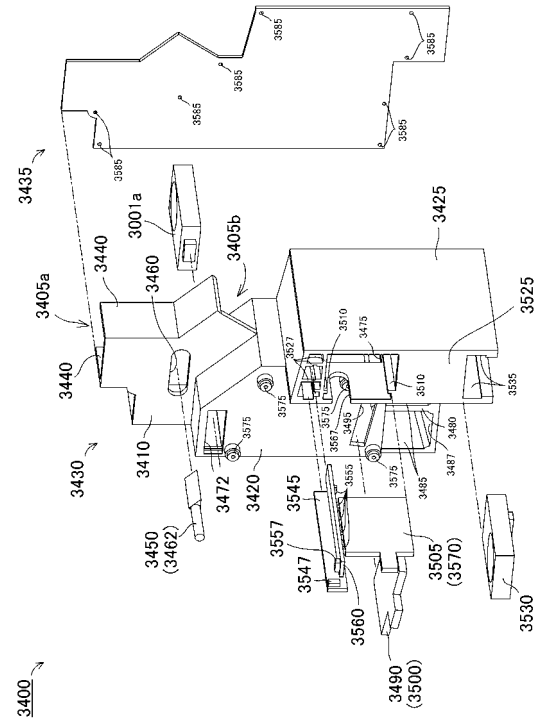
【図 103】



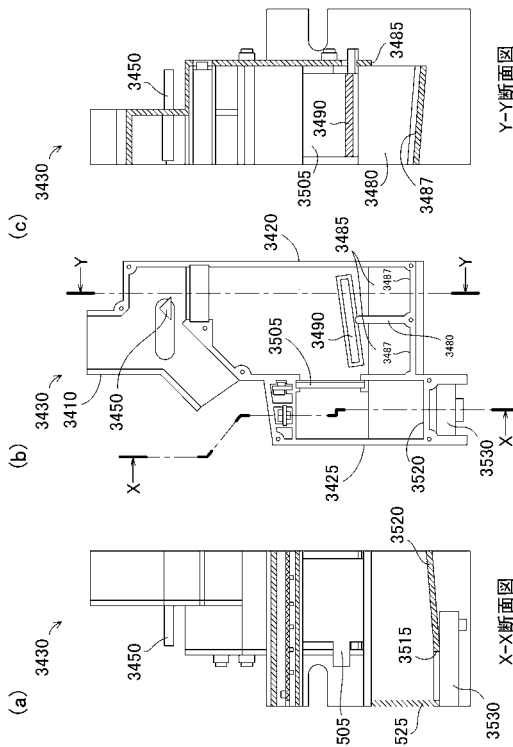
【図105】



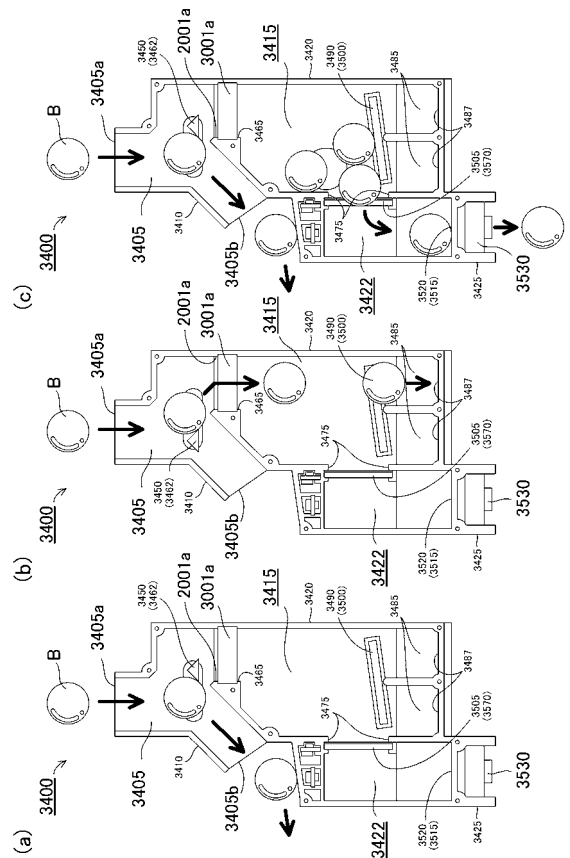
【図106】



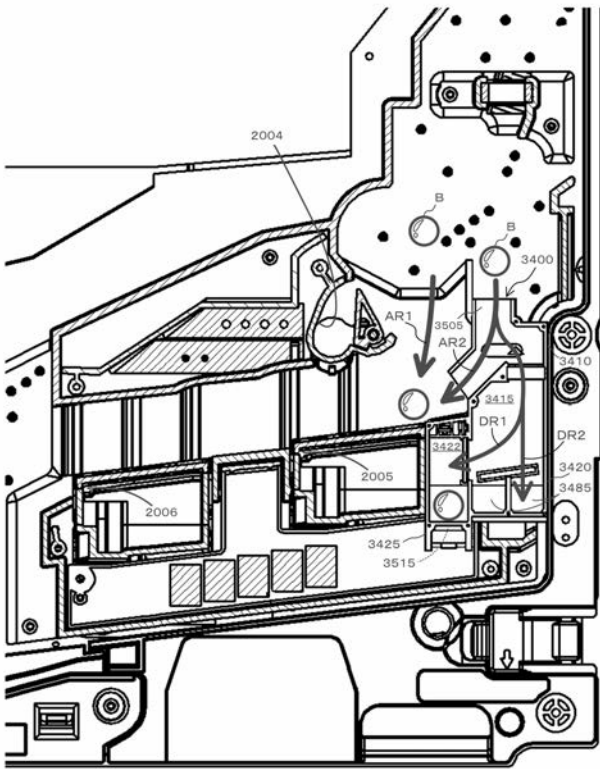
【図107】



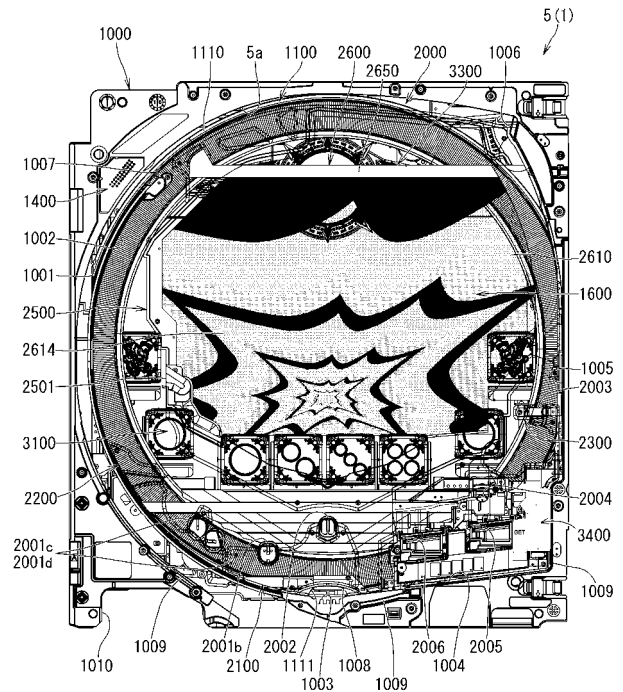
【図108】



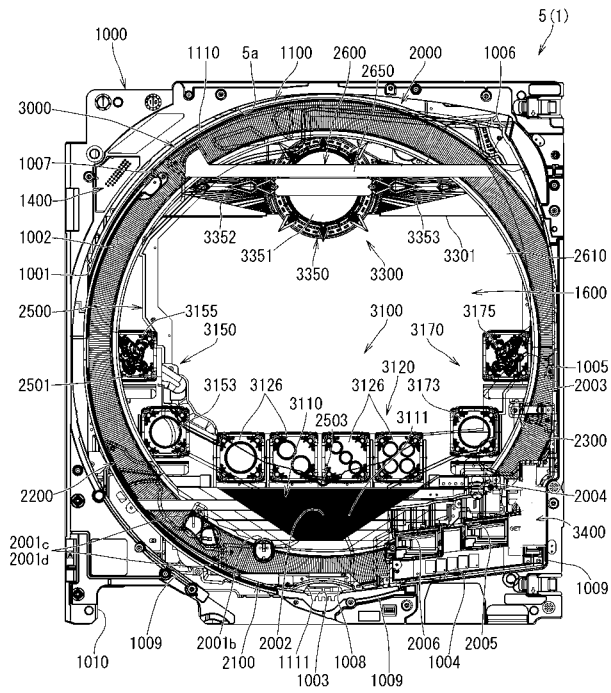
【図 109】



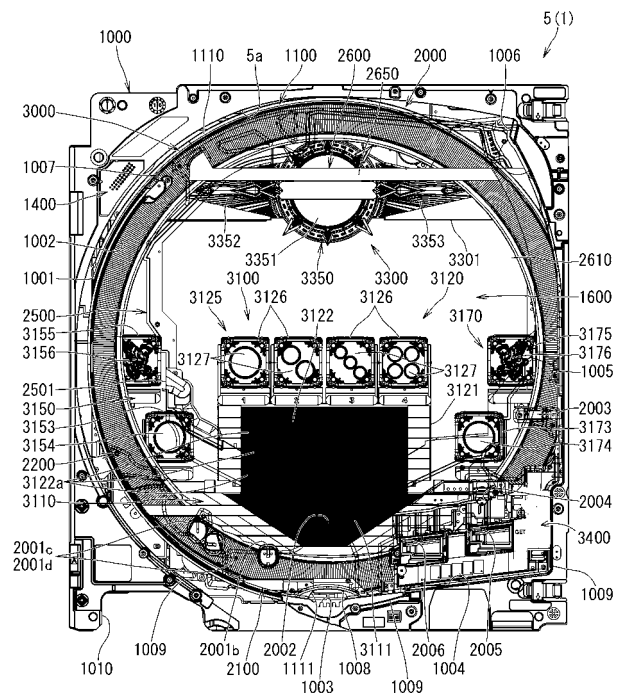
【図 110】



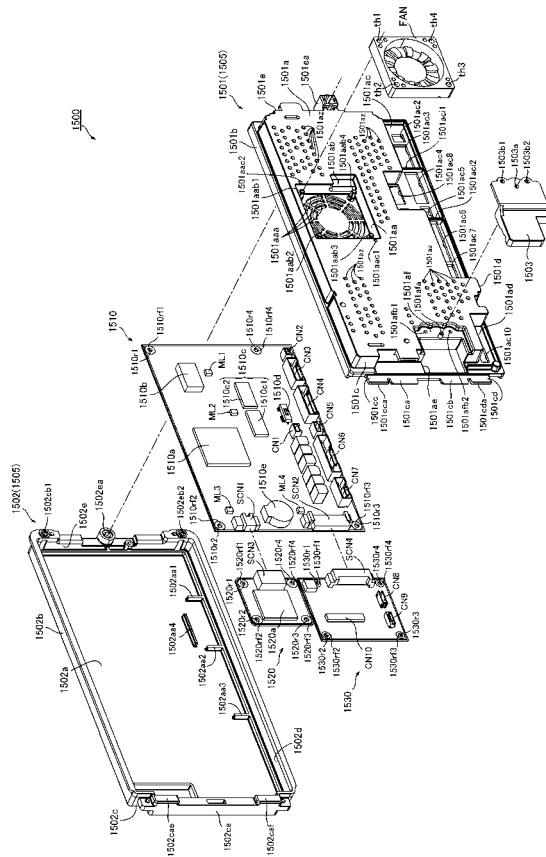
【図 111】



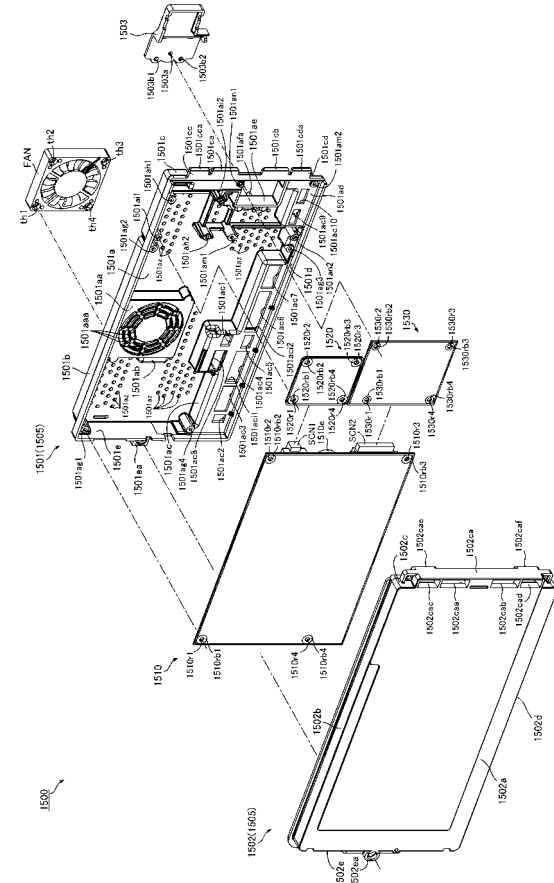
【図 112】



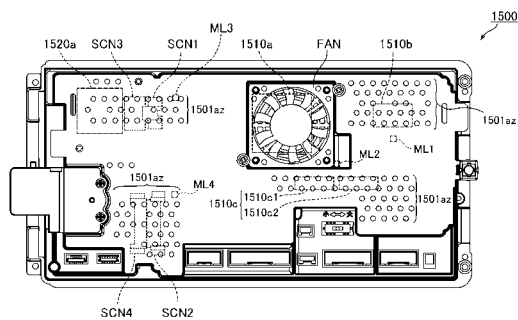
【図 1 2 2】



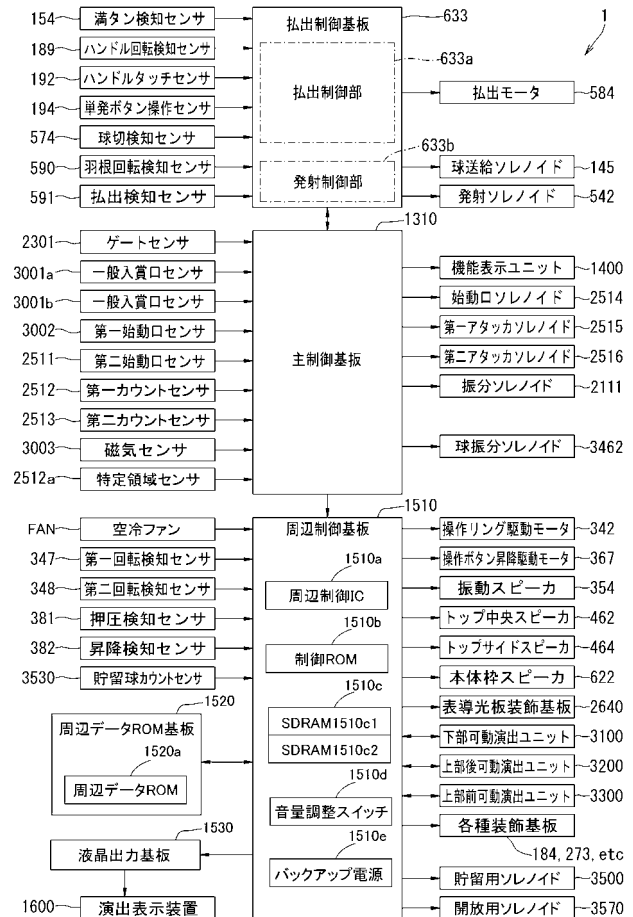
【図 1 2 3】



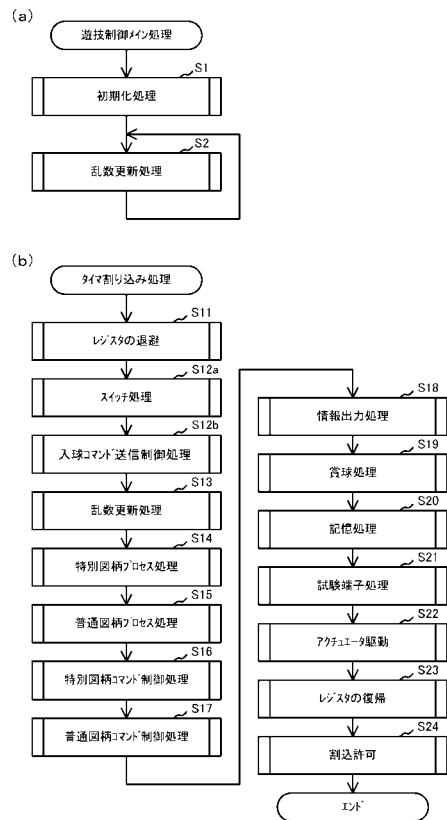
【図 1 2 4】



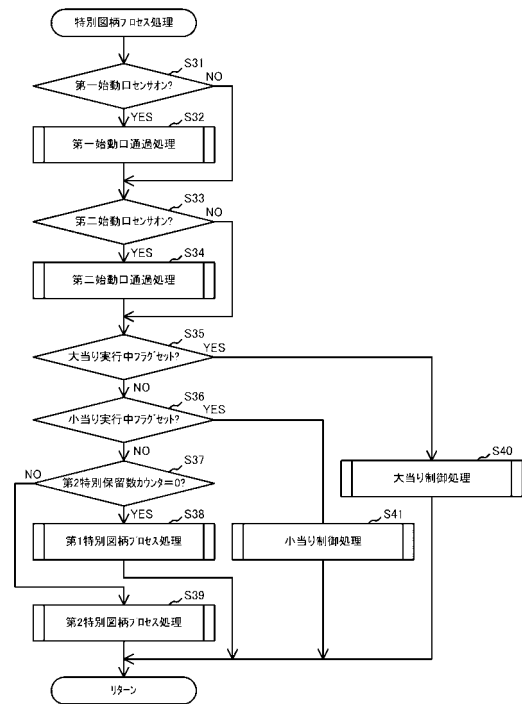
【図 1 2 5】



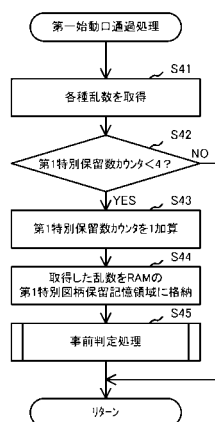
【図 1 2 6】



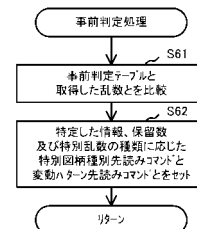
【図 1 2 7】



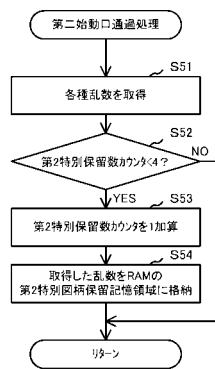
【図 1 2 8】



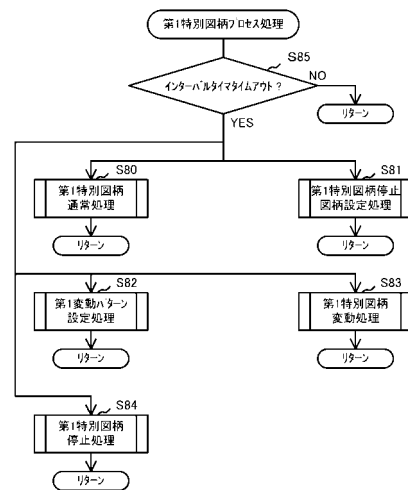
【図 1 2 9】



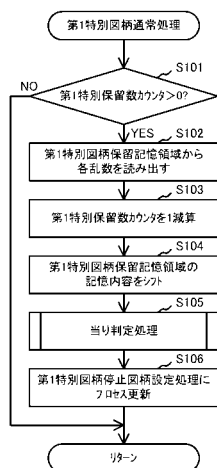
【図 130】



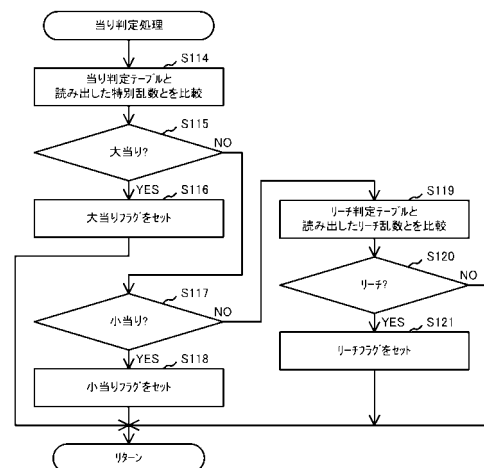
【図 131】



【図 132】



【図 133】



【図 1 3 4】

(A)当り判定テーブル: 特別乱数 (0-269)

	はずれ	小当り	大当り
第一特別乱数	265	3	2
第二特別乱数	155	113	2

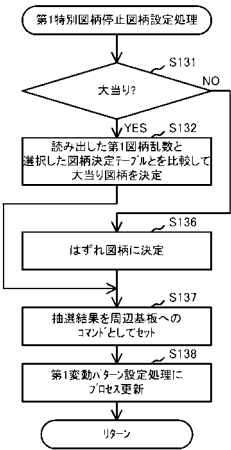
(B)大当り図柄決定テーブル: 図柄乱数 (0-99)

	14R時短大当り 時短100回	5R時短大当り 時短1回
第一図柄乱数	6	94
第二図柄乱数	58	42

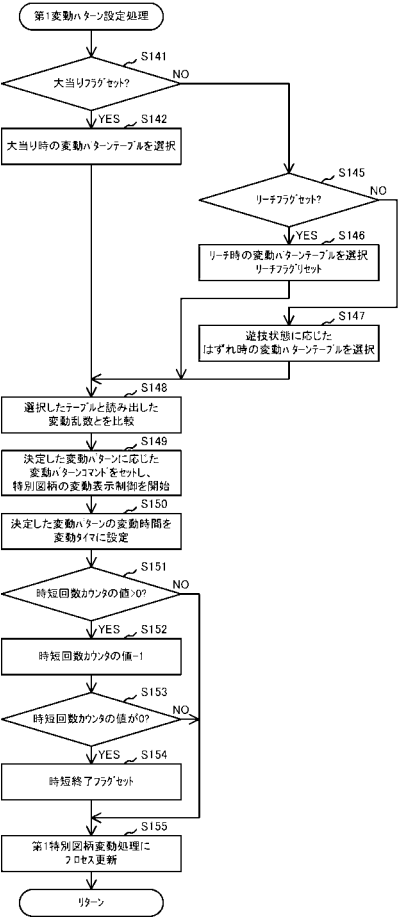
(C)小当り図柄決定テーブル: 図柄乱数 (0-99)

	5R小当り V当り無し 開放パターンA	5R小当り V時短大当り 開放パターンB V入賞大当り後 時短1回	14R小当り V時短大当り 開放パターンB V入賞大当り後 時短100回
第一図柄乱数	98	2	-
第二図柄乱数	75	11	14

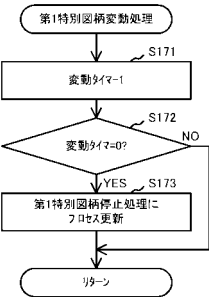
【図 1 3 5】



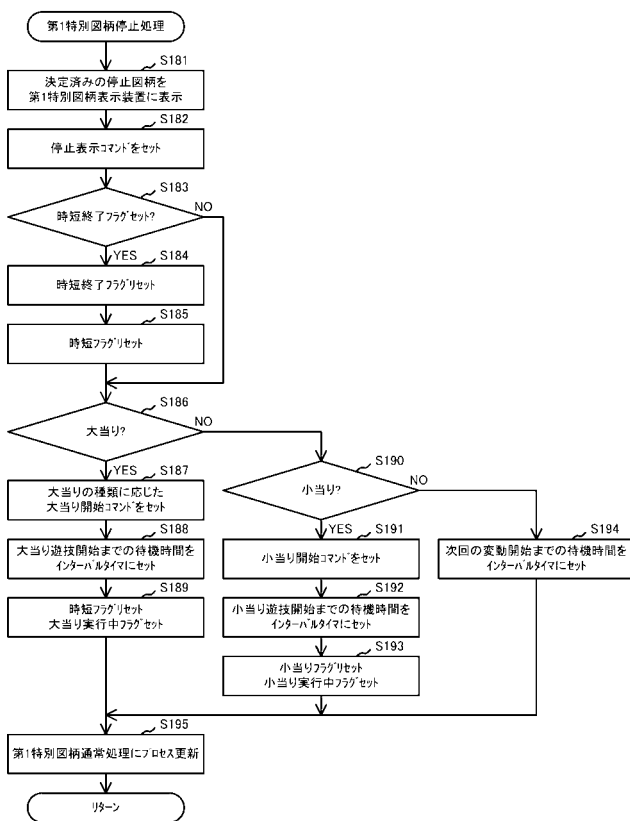
【図 1 3 6】



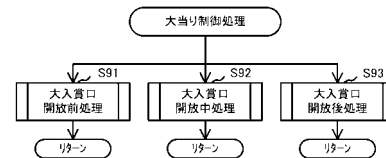
【図 1 3 7】



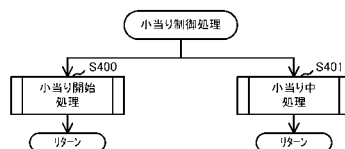
【図 138】



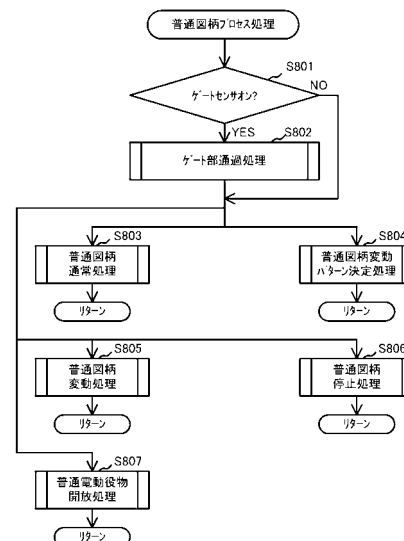
【図 139】



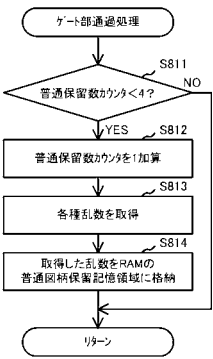
【図 140】



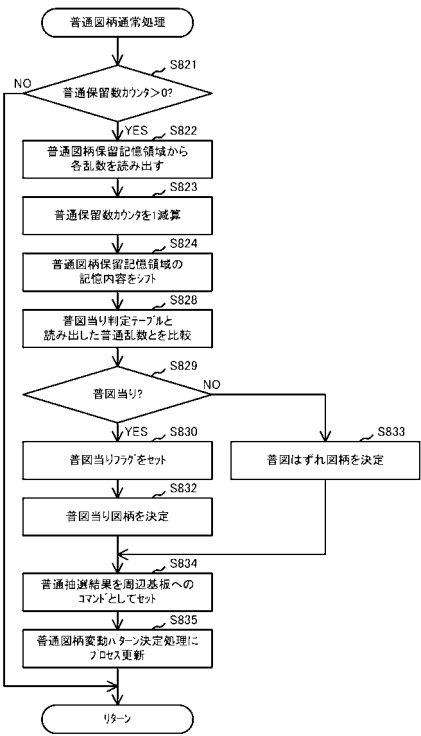
【図 141】



【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

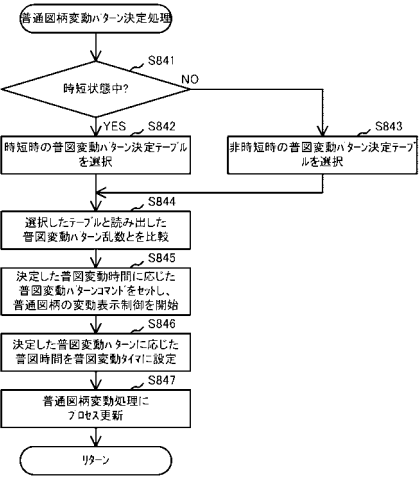
(A)普通図柄判定テーブル: 普通乱数(0-9)

	はずれ	普通図柄
普通乱数	0	10

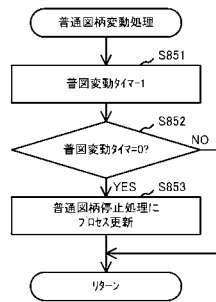
(B)普通図柄時開放パターンテーブル

	開放パターン
非時短状態	開放パターンA(0.08s開放)
時短状態	開放パターンB(2s開放)

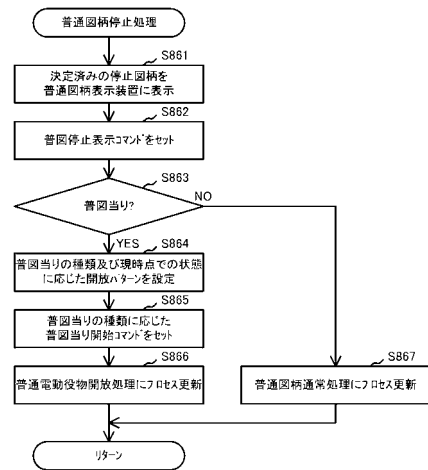
【図 1 4 5】



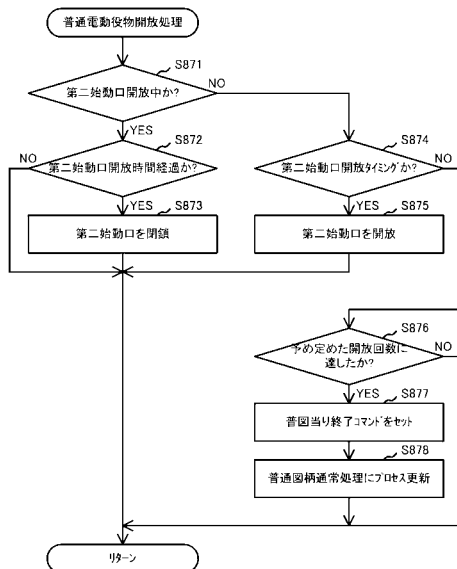
【図 1 4 6】



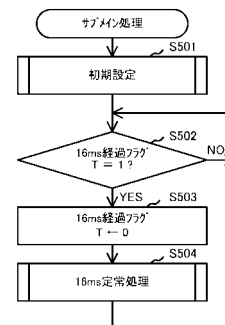
【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



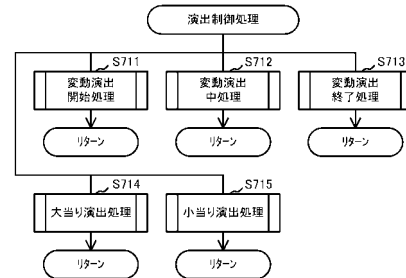
【図 1 4 9】



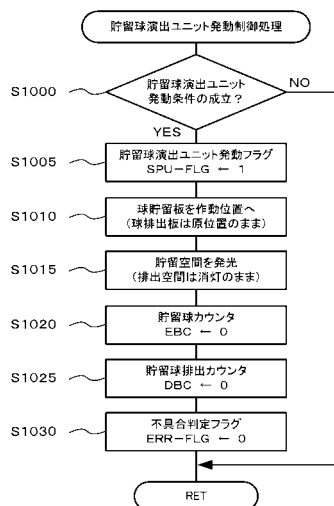
【図 150】



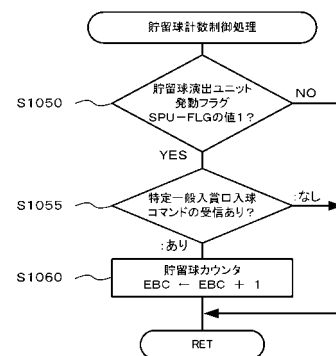
【図 151】



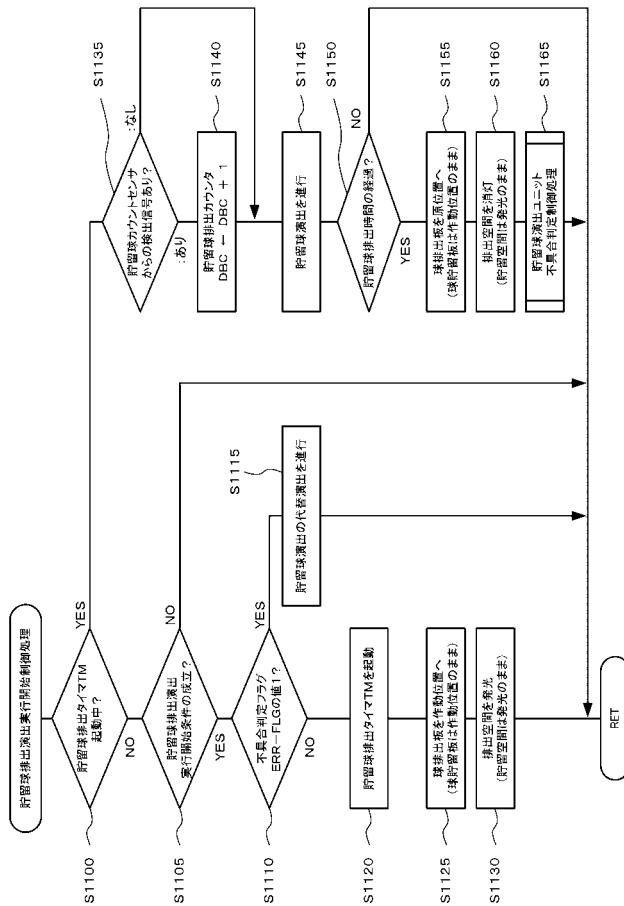
【図 152】



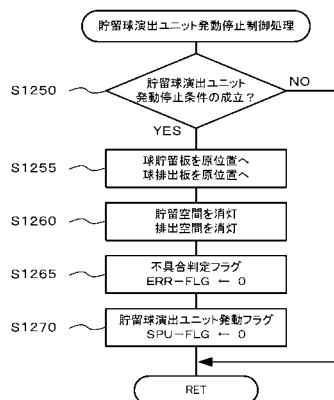
【図 153】



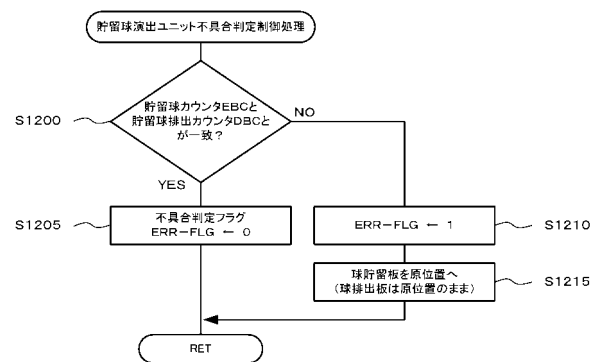
【図 154】



【図 156】



【図 155】



【図 157】

(A) 保留1時

PTN	保留1
1	白
2	青
3	赤
4	レインボー

(B) 保留2時

PTN	保留2	保留1
1	白	白
2	青	青
3	赤	赤
4	レインボー	レインボー
5	白	青
6	白	赤
7	白	レインボー
8	青	赤
9	青	レインボー
10	赤	レインボー

(C) 保留3時

PTN	保留3	保留2	保留1
1	白	白	白
2	青	青	青
3	赤	赤	赤
4	レインボー	レインボー	レインボー
5	白	白	青
6	白	白	赤
7	白	白	レインボー
8	白	青	青
9	白	青	赤
10	白	青	レインボー
11	白	赤	赤
12	白	赤	レインボー
13	白	レインボー	レインボー
14	青	青	赤
15	青	青	レインボー
16	青	赤	赤
17	青	赤	レインボー
18	青	レインボー	レインボー
19	赤	赤	レインボー
20	赤	レインボー	レインボー

【図 158】

(D) 保留4時

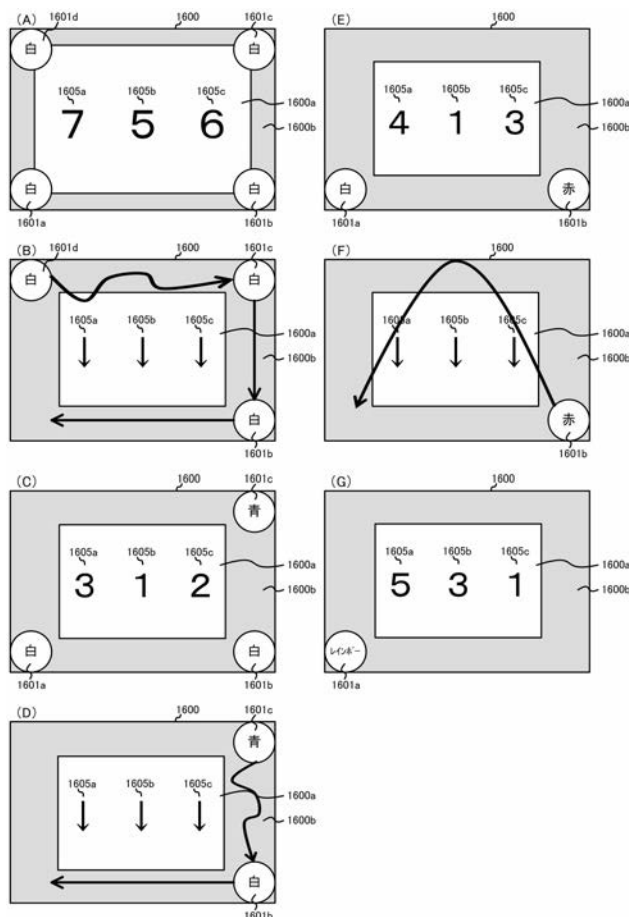
PTN	保留4	保留3	保留2	保留1
1	白	白	白	白
2	青	青	青	青
3	赤	赤	赤	赤
4	レインボー	レインボー	レインボー	レインボー
5	白	白	白	青
6	白	白	白	赤
7	白	白	白	レインボー
8	白	白	青	青
9	白	白	青	赤
10	白	白	青	レインボー
11	白	白	赤	赤
12	白	白	赤	レインボー
13	白	白	レインボー	レインボー
14	白	青	青	青
15	白	青	青	赤
16	白	青	青	レインボー
17	白	青	赤	赤
18	白	青	赤	レインボー
19	白	青	レインボー	レインボー
20	白	赤	赤	赤
21	白	赤	赤	レインボー
22	白	赤	レインボー	レインボー
23	白	レインボー	レインボー	レインボー
24	青	青	青	赤
25	青	青	青	レインボー
26	青	青	赤	赤
27	青	青	赤	レインボー
28	青	青	レインボー	レインボー
29	青	赤	赤	赤
30	青	赤	赤	レインボー
31	青	赤	レインボー	レインボー
32	青	レインボー	レインボー	レインボー
33	赤	赤	赤	レインボー
34	赤	レインボー	レインボー	レインボー
35	赤	レインボー	レインボー	レインボー

【図 159】

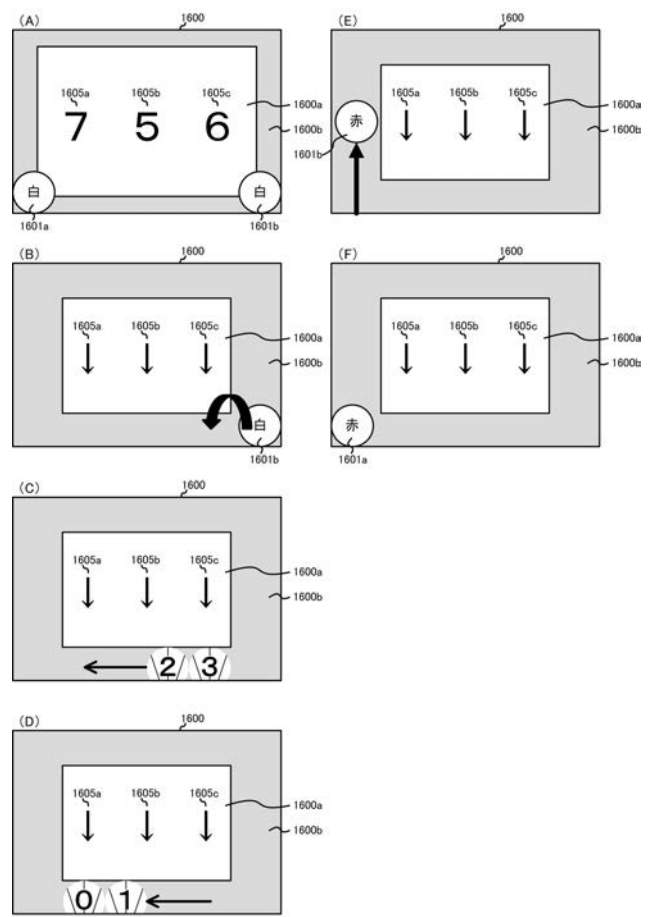
保留変化演出決定テーブル

PTN	保留変化演出の種類
1	保留変化演出しない
2	保留移動変化演出
3	もぐり保留変化演出
4	ビリヤード保留変化演出

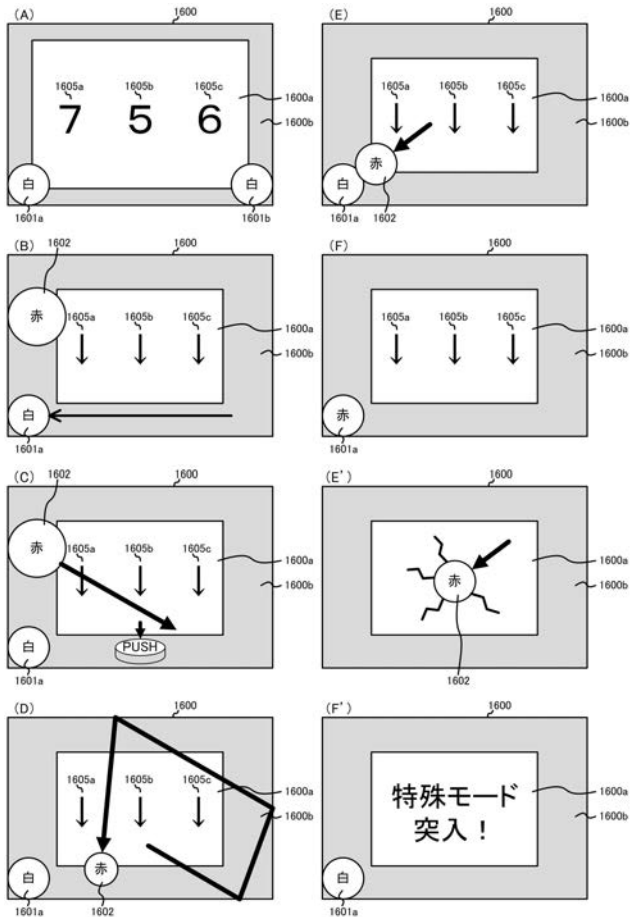
【図 160】



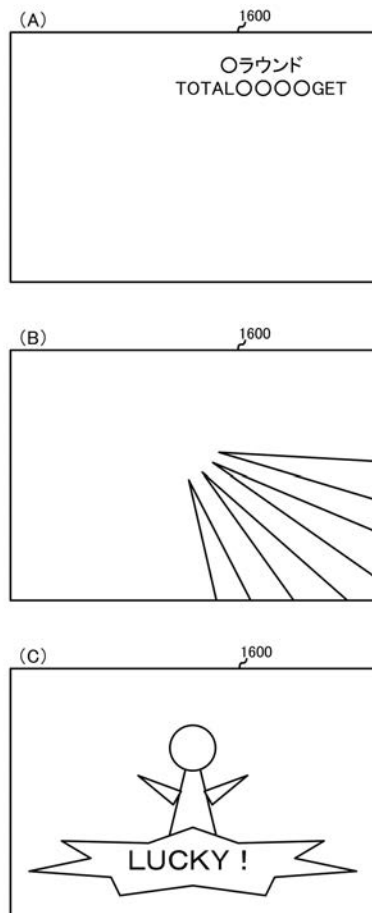
【図 161】



【図162】



【図164】



【図163】

(A) オーバー入賞発生回数=1、3、5、7時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタA
2	キャラクタB
3	キャラクタC
4	キャラクタD
5	キャラクタE

(B) オーバー入賞発生回数=2時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタF

(C) オーバー入賞発生回数=4時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタG

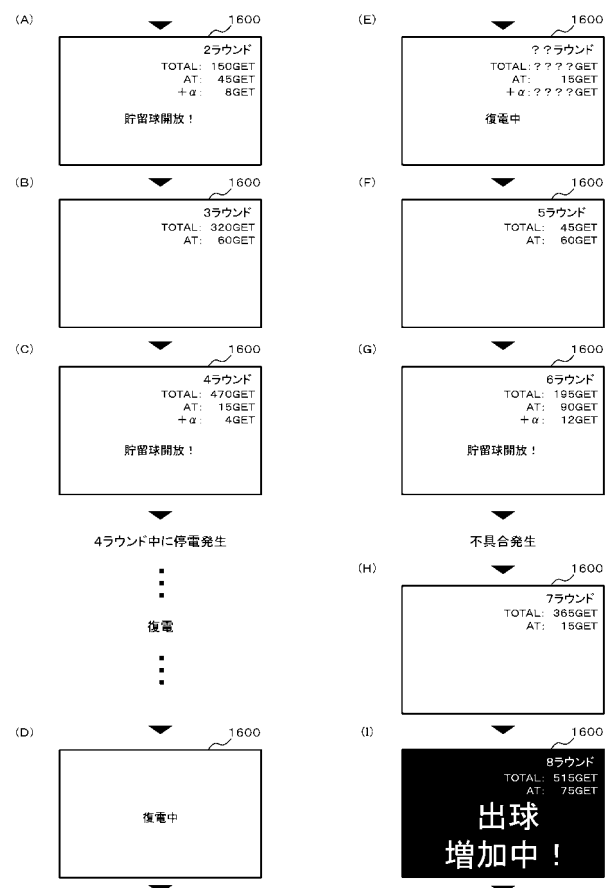
(D) オーバー入賞発生回数=6時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタH

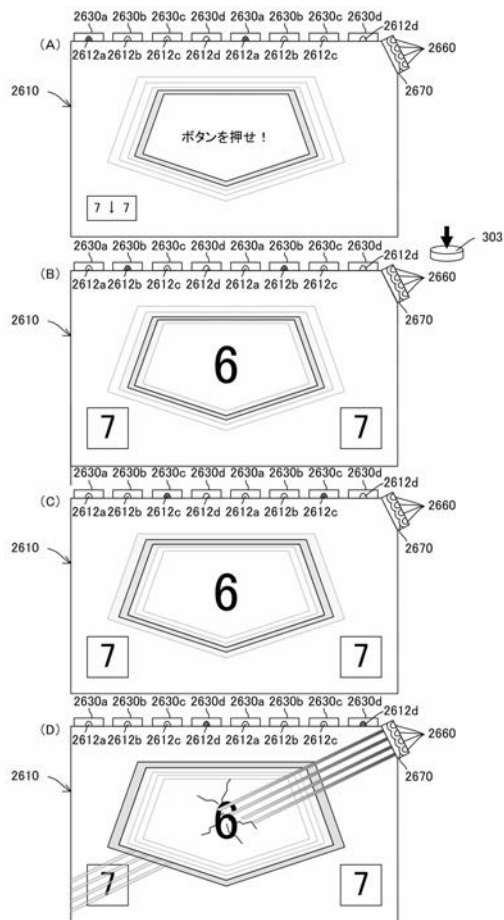
(E) オーバー入賞発生回数=8以降のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	全員集合

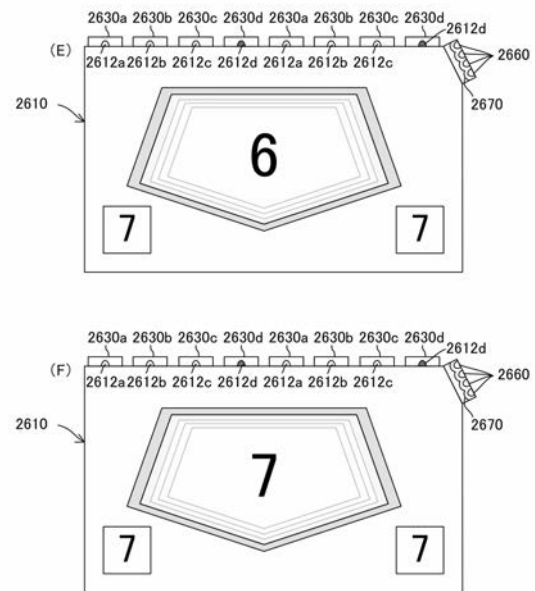
【図165】



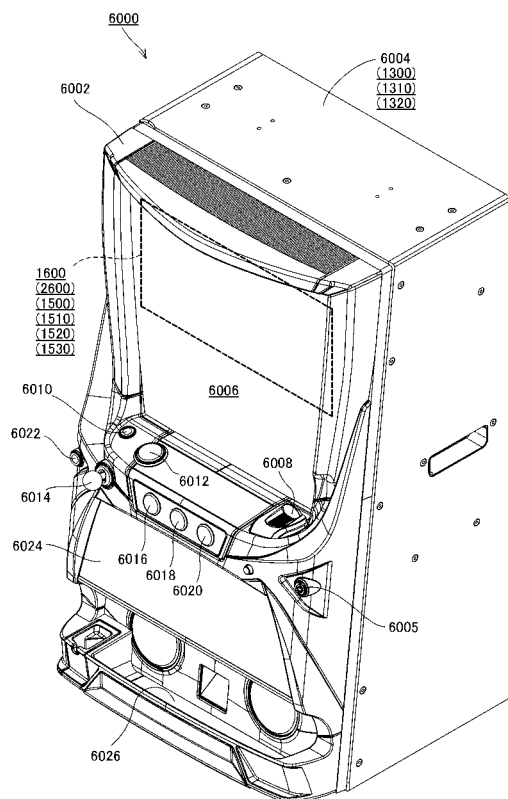
【図 1 6 6】



【図 1 6 7】



【図 1 6 8】



フロントページの続き

- (72)発明者 後藤 聡
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 遠藤 之誉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 江口 鉦一郎
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 BA35 BA65 EB78
2C333 AA11 CA05 GA02