

(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2018-20249

(P2018-20249A)

(43) 公開日 平成30年2月8日(2018.2.8)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 413 頁)

(21) 出願番号 特願2017-217888 (P2017-217888)
(22) 出願日 平成29年11月13日 (2017.11.13)
(62) 分割の表示 特願2016-247212 (P2016-247212)
の分割
原出願日 平成24年3月21日 (2012.3.21)

(71) 出願人 000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(72) 発明者 市原 高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
会社大一商会内
(72) 発明者 柘植 浩志
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) 2C333 AA11 CA29 CA50 CA57 CA77
EA10

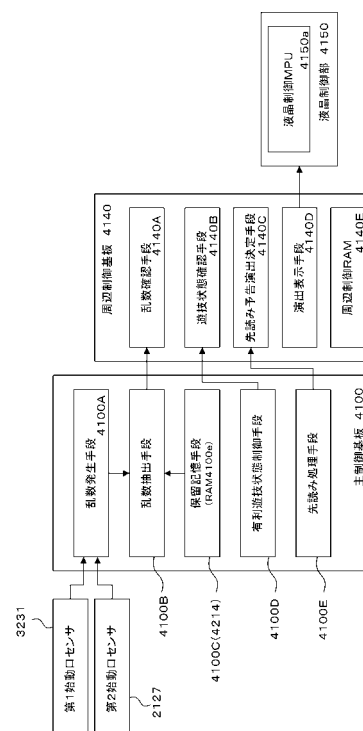
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】一連の継続した先読み演出が一時中断した場合であっても遊技者の先読み演出に対する興味を高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】先読み予告演出決定手段4140Cが、上述した先読み処理4100Eが送信するコマンドに基づいて、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動に渡って先読み予告演出を行うか否かを決定し、この決定に基づいて、演出表示手段4140Eが、この複数の変動を使って、保留の消化を伴う一つの変動と次の変動の演出が、観念上の繋がりを有するリレー演出を実行するものである。

【選択図】 図250



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

少なくとも第 1 始動口と第 2 始動口とを有する遊技機であって、第 1 始動口に入賞した遊技球の保留について、遊技球の入賞により発生した抽選情報が遊技者にとって有利な情報であるかの判別を大当たり抽選に先立って行い、前記判別を行った当該保留の大当たり抽選を行う先読み演出に至るまで、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動を利用して行う先読み予告演出を実行するか決定し、この決定に基づいて先読み予告演出及び前記先読み演出を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記先読み予告演出として、保留の消化に伴う変動と次の変動における演出とが連続性を有する演出を実行するものであり、

当該保留の大当たり抽選に至るまでの前記複数の変動のいずれかの箇所で前記第 2 始動口への入賞を検出すると、前記第 1 始動口への入賞に伴う保留の有無にかかわらず、この第 2 始動口への入賞に基づいて大当たり抽選を行って当該抽選結果に基づいて優先変動演出を行うものであり、

前記優先変動演出は、前記先読み演出において用いる画像を前記第 2 始動口への入賞数に応じて表示することで、先読み演出の内容を予告報知して前記判別を行った当該保留の大当たり抽選への期待感を高める正夢演出を実行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、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機には、遊技領域を転動する遊技球が入球可能な第 1 始動口又は第 2 始動口が設けられ、この第 1 始動口又は第 2 始動口に遊技球が入球するたびに、表示装置で複数の図柄を変動表示し、変動している図柄を所定時間経過後に停止表示することにより抽選結果を表示するものがある。

【0003】

この種のパチンコ機の多くは、表示装置で複数の図柄を変動表示している間に第 1 始動口又は第 2 始動口に遊技球が入球した場合、それぞれ所定数の遊技球（例えば、4 個分）を保留（記憶）できる、いわゆる保留機能を備えている。

【0004】

また、保留された遊技球は、表示装置で図柄を変動表示する毎に消化されるが、第 1 始動口に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、第 2 始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先して実行する、いわゆる優先変動を行うパチンコ機が存在する。

【0005】

さらに、この種のパチンコ機には、先読み予告演出機能を備えたものがある。例えば、先読み予告演出の一例として、第 1 始動口に入賞した遊技球の保留に対して先読み予告演出を実行するか否かを判定し、先読み予告演出の実行を決定した遊技球の保留が消化されるまで、図柄の変動と同期して継続した先読み予告演出を実行するパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2011-5012 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

10

20

30

40

50

上述した優先変動機能を備えたパチンコ機においては、複数の変動にわたって継続性のある先読み予告演出が実行されている間に第2始動口へ遊技球の入賞があると、先読み予告演出を一時中断し、第2始動口への入賞に基づく演出の実行が終了した後に先読み予告演出を再開する処理が行われる。

【0008】

しかしながら、遊技者は、このような継続性のある先読み予告演出に対して、先読み予告演出の実行を決定した保留の消化に向かって序々に大当たりに対する期待感が高まるはずであるのに、この途中で第2始動口への遊技球の入賞により、例えば、ドラマのクライマックス直前でコマーシャルが入ることで話しの腰を折るかのように、継続性のある演出で盛り上がった期待感が途切れてしまい、遊技者の先読み予告演出への興味が低下することがあった。

10

【0009】

特に、先読み予告演出の実行中に第2始動口が入賞し易い開状態となって複数の遊技球が入賞した場合、この先読み予告演出に全く関係性のない第2始動口への入賞に基づく演出が複数差し込まれることにより演出間が間延びしてしまう。このため、再び先読み予告演出に戻ったとしても、遊技者には途中から実行された先読み予告演出に対して唐突感があり、結果として何の演出が行われているのか分かりにくい状況となることがあった。

【0010】

また、遊技機の開発側から見ても、複数の変動に渡って継続した演出を実行することで、遊技者に先読み予告演出の実行を決定した保留の消化に向って序々に期待感を高めて欲しいと考えて開発しているのにもかかわらず、第2始動口に遊技球が複数入賞することによって先読み予告演出が途中で間延びしてしまい、意図通りの演出効果を遊技者に提供することができない。

20

【0011】

そこで、本発明は、上述した従来技術の課題に基づいてなされたものであり、その目的は、複数の変動にわたって実行される先読み予告演出の実行中に第2始動口に単数又は複数の遊技球が入賞した場合であっても、遊技者の先読み予告演出に対する興味の低下を抑制し、むしろ先読み予告演出に対する期待感を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

30

【0012】

上記課題を解決するため、本発明は以下のような構成を有する。

少なくとも第1始動口と第2始動口とを有する遊技機であって、第1始動口に入賞した遊技球の保留について、遊技球の入賞により発生した抽選情報が遊技者にとって有利な情報であるかの判別を大当たり抽選に先立って行い、前記判別を行った当該保留の大当たり抽選を行う先読み演出に至るまで、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動を利用して行う先読み予告演出を実行するか決定し、この決定に基づいて先読み予告演出及び前記先読み演出を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記先読み予告演出として、保留の消化に伴う変動と次の変動における演出とが連続性を有する演出を実行するものであり、

40

当該保留の大当たり抽選に至るまでの前記複数の変動のいずれかの箇所で前記第2始動口への入賞を検出すると、前記第1始動口への入賞に伴う保留の有無にかかわらず、この第2始動口への入賞に基づいて大当たり抽選を行って当該抽選結果に基づいて優先変動演出を行うものであり、

前記優先変動演出は、前記先読み演出において用いる画像を前記第2始動口への入賞数に応じて表示することで、先読み演出の内容を予告報知して前記判別を行った当該保留の大当たり抽選への期待感を高める正夢演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0013】

この構成によれば、第1始動口よりも第2始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先

50

して実行する、いわゆる優先変動機能を有する遊技機において、先読み予告演出の実行中に優先変動が割り込んだ場合に、第1始動口における遊技球の保留の数に関わらず、第2始動口における遊技球の保留が消化され、これに伴い優先変動演出が実行される。

【0014】

この優先変動演出では、先読み演出において実行される、例えばリーチ演出において用いられる画像をカットイン表示する。ここでカットイン表示とは、差し込み表示や挿入表示と言い換えることができ、優先変動演出の変動時間の少なくとも一部を用いて、リーチ演出中に表示されるキャラクタや、場面の一部を差し込み表示するものである。ここで、正夢演出とは、先読み保留での演出を「現実」とし、それよりも前に行われる優先変動の演出を、その先読み保留での演出を予知する「夢」として例えた比喻である。

10

【0015】

以上のような構成では、複数の変動にわたって行われる先読み演出において、第2始動口への入賞を契機に行われる優先変動演出において、先読み演出の内容をカットイン表示することで、本来的には、第2始動口への入賞という偶発的な事態によって、先読み予告演出の連続性が途切れてしまうところ、遊技者は、先読み演出の内容を部分的にはあるが、覗くことができるので、その後に行われる先読み演出への期待感をむしろ向上させることができる。

【0016】

特に、先読み演出の実行中に第2始動口が入賞し易い開状態となって複数の遊技球が入賞した場合であっても、第2始動口への入賞数が増えるほど、先読み演出の画像をより多く覗くことができる。つまり、一般的には、第1始動口へ入賞した保留に対する先読み予告演出の間に、第2始動口へ複数入賞してしまうと、先読み予告演出の中断される時間が長くなるので、先読み予告演出の連続性にとっては好ましくない事態である。しかしながら、本構成では、第2始動口へ遊技球が複数入るほど、先読み演出の内容をより多く見ることができるのであるから、本来的には、先読み予告演出の中断される時間が長くなるものを、その時間を利用して、遊技者の大当たりへの期待度を高めることができ、結果として、後に続く先読み予告演出へ遊技者の興味を向かわせることができる。

20

【0017】

このような構成によれば、開発側からしても、複数の変動にわたる先読み演出の実行中に、第2始動口への遊技球が入賞しても優先変動演出で先読み演出の内容を表示することで遊技者の大当たりに対する期待感を維持し、むしろ期待感を高めることができるので、自らの演出の意図を遊技者に確実に伝えることができ、開発意欲の向上も期待できる。

30

【発明の効果】

【0018】

以上のような本発明の遊技機によれば、複数の変動にわたって実行される先読み演出の実行中に第2始動口に単数又は複数の遊技球が入賞した場合であっても、遊技者の先読み演出に対する興趣の低下を抑制し、むしろ先読み演出に対する期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【0019】

なお、本発明は、種々の態様で実現することが可能であり、上述した遊技機に限らず、遊技機の制御装置や表示装置など他の装置発明としての態様で実現可能である。また、遊技機の制御方法や、遊技機の表示装置における画像の表示方法などの方法発明としての態様でも実現可能である。さらに、かかる装置や方法を構築するためのコンピュータプログラム、そのコンピュータプログラムを記録した記録媒体、そのコンピュータプログラムを含み搬送波内に具現化されたデータ信号、等の態様で実現することも可能である。

40

【図面の簡単な説明】

【0020】

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

【図2】パチンコ機の正面図である。

50

【図 3】パチンコ機の右側面図である。

【図 4】パチンコ機の平面図である。

【図 5】パチンコ機の背面図である。

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

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

【図 8】外枠の正面斜視図である。

【図 9】外枠の正面から見た分解斜視図である。

【図 10】外枠の正面図である。

10

【図 11】外枠の背面斜視図である。

【図 12】外枠の右側面図である。

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

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

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

【図 16】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図 17】扉枠の正面図である。

20

【図 18】扉枠の背面図である。

【図 19】扉枠を右前方から見た斜視図である。

【図 20】扉枠を左前方から見た斜視図である。

【図 21】扉枠の右後方から見た斜視図である。

【図 22】扉枠を正面から見た分解斜視図である。

【図 23】扉枠を背面から見た分解斜視図である。

【図 24】扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 25】扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して後から見た分解斜視図である。

30

【図 26】(A)は扉枠における扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、(B)は扉枠における扉枠ベースユニットの背面斜視図である。

【図 27】扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 28】扉枠ベースユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図 29】扉枠ベースユニットにおける扉枠ベース基板カバーと配線保持部材とを後から見た斜視図である。

【図 30】扉枠と本体枠とを電氣的に接続する配線の様子を拡大して示す斜視図である。

【図 31】(A)は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、(B)は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。

【図 32】右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

40

【図 33】右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図 34】(A)は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、(B)は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。

【図 35】左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 36】左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図 37】扉枠における上部装飾ユニットの正面斜視図である。

【図 38】扉枠における上部装飾ユニットの背面斜視図である。

【図 39】上部装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 40】上部装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図 41】扉枠における皿ユニットの正面斜視図である。

50

- 【図 4 2】扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。
- 【図 4 3】皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 4 4】皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 4 5】扉枠における操作ユニットの正面斜視図である。
- 【図 4 6】扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。
- 【図 4 7】操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図である。
- 【図 4 8】操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。
- 【図 4 9】操作ユニットの断面図である。
- 【図 5 0】操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。
- 【図 5 1】扉枠におけるハンドル装置を分解して後から見た分解斜視図である。 10
- 【図 5 2】扉枠におけるファールカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 5 3】扉枠におけるファールカバーユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 5 4】ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。
- 【図 5 5】扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。
- 【図 5 6】扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。
- 【図 5 7】球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 5 8】球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。
- 【図 5 9】扉枠における発光装飾用の L E D の配置を示す正面図である。 20
- 【図 6 0】扉枠における発光装飾用の L E D の系統を示す正面図である。
- 【図 6 1】パチンコ遊技機 1 における周辺制御基板 4 0 1 0 の機能を説明するための図である。
- 【図 6 2】本体枠の正面図である。
- 【図 6 3】本体枠の背面図である。
- 【図 6 4】本体枠の正面斜視図である。
- 【図 6 5】本体枠の背面斜視図である。
- 【図 6 6】本体枠の左側面図である。
- 【図 6 7】本体枠を分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 6 8】本体枠を分解して後から見た斜視図である。 30
- 【図 6 9】本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。
- 【図 7 0】本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。
- 【図 7 1】本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。
- 【図 7 2】本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。
- 【図 7 3】本体枠における賞球ユニットの正面斜視図である。
- 【図 7 4】本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。
- 【図 7 5】賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 7 6】賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 7 7】賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。 40
- 【図 7 8】賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 7 9】賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。
- 【図 8 0】賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。
- 【図 8 1】本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。
- 【図 8 2】本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。
- 【図 8 3】本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。
- 【図 8 4】本体枠における基板ユニットの正面斜視図である。
- 【図 8 5】本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。 50

【図 8 6】基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 8 7】基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【図 8 8】基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。

【図 8 9】(A)は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、(B)は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 9 0】(A)は発射電源基板ボックスの正面図であり、(B)は(A)に示すA-A線の断面図である。

【図 9 1】(A)は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、(B)は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。

【図 9 2】裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図である。

【図 9 3】裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。

【図 9 4】(A)は本体枠における錠装置の左側面図であり、(B)は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。

【図 9 5】(A)は錠装置の背面斜視図であり、(B)は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、(C)は(B)の正面斜視図である。

【図 9 6】錠装置を分解して後から見た分解斜視図である。

【図 9 7】錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図である。

【図 9 8】錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

【図 9 9】パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。

【図 1 0 0】遊技盤の正面図である。

【図 1 0 1】遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 2】遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。

【図 1 0 3】(A)はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、(B)は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。

【図 1 0 4】図 1 0 1 等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 5】図 1 0 4 を後から見た遊技盤の分解斜視図である。

【図 1 0 6】図 1 0 4 の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。

【図 1 0 7】パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。

【図 1 0 8】本体枠内に遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。

【図 1 0 9】遊技パネルを通して見える部分を省略して示す遊技盤の正面図である。

【図 1 1 0】遊技盤の正面図である。

【図 1 1 1】遊技盤を斜め右前から見た斜視図である。

【図 1 1 2】遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。

【図 1 1 3】遊技盤を斜め後から見た斜視図である。

【図 1 1 4】図 1 0 9 における A-A 断面図である。

【図 1 1 5】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図である。

【図 1 1 6】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。

【図 1 1 7】遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図である。

【図 1 1 8】遊技盤における表ユニットを後から見た斜視図である。

【図 1 1 9】アタッカユニットを前から見た斜視図である。

【図 1 2 0】アタッカユニットを後から見た斜視図である。

【図 1 2 1】アタッカユニットを後下から見た斜視図である。

【図 1 2 2】センター役物を前から見た斜視図である。

【図 1 2 3】センター役物を後から見た斜視図である。

【図 1 2 4】遊技盤における裏ユニットを前から見た斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2 5】遊技盤における裏ユニットを後から見た斜視図である。
- 【図 1 2 6】裏ユニットを主な構成部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 1 2 7】裏ユニットを主な構成部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 2 8】遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを前から見た斜視図である。
- 【図 1 2 9】遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを後から見た斜視図である。
- 【図 1 3 0】(a)は遊技盤の裏ユニットにおける球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は球誘導ユニットを後から見た斜視図である。
- 【図 1 3 1】(a)は遊技盤の裏ユニットにおける上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は上可動演出ユニットを後から見た斜視図である。
- 【図 1 3 2】上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して前から見た分解斜視図である。 10
- 【図 1 3 3】上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 3 4】上可動演出ユニットの上可動ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 1 3 5】上可動ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 3 6】(a)は上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの平面図であり、(b)は上可動ユニットの正面図であり、(c)はフィギュアを回転させた状態で示す上可動ユニットの正面図である。
- 【図 1 3 7】上可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図である 20
- 。
- 【図 1 3 8】昇降ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 3 9】上可動演出ユニットにおける昇降機構の要部を後から示す斜視図である。
- 【図 1 4 0】上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの昇降を説明するための正面図である。
- 【図 1 4 1】上可動ユニットの昇降を説明するための背面図である。
- 【図 1 4 2】遊技盤の裏ユニットにおける左右可動演出ユニットを前から見た斜視図である。
- 【図 1 4 3】左右可動演出ユニットを後から見た斜視図である。
- 【図 1 4 4】左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して前から見た分解斜視図である。 30
- 【図 1 4 5】左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 4 6】左右可動演出ユニットにおける一つの回転体ユニットを示す斜視図である。
- 【図 1 4 7】左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 1 4 8】左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 4 9】左右可動演出ユニットの回転体ユニットにおける回転装飾体の動きを示す説明図である。 40
- 【図 1 5 0】図 1 4 9 に続く回転装飾体の動きを示す説明図である。
- 【図 1 5 1】図 1 5 0 に続く回転装飾体の動きを示す説明図である。
- 【図 1 5 2】左右可動演出ユニットにおける右ユニットのスライドユニットを示す斜視図である。
- 【図 1 5 3】右ユニットのスラ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 1 5 4】右ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 5 5】左右可動演出ユニットにおける左ユニットのスライドユニットを示す斜視図である。
- 【図 1 5 6】左ユニットのスラ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 1 5 7】左ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。 50

- 【図 1 5 8】 左右可動演出ユニットにおける右ユニットの動きを示す説明図である。
- 【図 1 5 9】 左右可動演出ユニットにおける左ユニットの動きを示す説明図である。
- 【図 1 6 0】 遊技盤の裏ユニットにおける下可動演出ユニットを前から見た斜視図である。
- 【図 1 6 1】 下可動演出ユニットを後から見た斜視図である。
- 【図 1 6 2】 下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 1 6 3】 下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。
- 【図 1 6 4】 下可動演出ユニットにおける昇降ユニットの動きを示す説明図である。
- 【図 1 6 5】 下可動演出ユニットにおける昇降装飾体の動きを示す正面図である。
- 【図 1 6 6】 遊技盤における裏ユニットの上可動演出ユニットの動きを示す説明図である 10
- 【図 1 6 7】 遊技盤における裏ユニットの左右可動演出ユニットの動きを示す説明図である。
- 【図 1 6 8】 遊技盤における裏ユニットの下可動演出ユニットの動きを示す説明図である。
- 【図 1 6 9】 パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。
- 【図 1 7 0】 パチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図である。
- 【図 1 7 1】 図 1 7 0 のつづきを示すブロック図である。
- 【図 1 7 2】 発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図である。
- 【図 1 7 3】 ショットレギュレータ回路、増幅回路、及びオペアンプ回路群を示す回路図 20
- 【図 1 7 4】 D C / D C コンバータの特性を示す図である。
- 【図 1 7 5】 図 1 7 2 の発射ソレノイドの駆動回路における所定点のタイミングチャートである。
- 【図 1 7 6】 主制御基板におけるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、
- 【図 1 7 7】 電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 8】 タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 9】 特別制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 0】 始動口入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 1】 変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 8 2】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 3】 変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 4】 大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 5】 小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】 大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 7】 小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 8】 特別図柄用乱数記憶手段におけるテーブル構成を示す説明図である。
- 【図 1 8 9】 サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 0】 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 1】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 9 2】 演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 3】 装飾図柄変動開始処理（ステップ S 1 2 1 0）の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 4】 主制御基板での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 9 5】 主制御基板での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 9 6】 第一大当り抽選及び第二大当り抽選における抽選結果に応じて発生する有利遊技状態に関する機能的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 9 7】 主制御基板での普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。 50

【図 1 9 8】周辺制御基板での演出に関する機能的な構成を示しブロック図である。

【図 1 9 9】回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサの位置関係を示す説明図である。

【図 2 0 0】回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサとの位置関係を示す説明図である。

【図 2 0 1】(A)は回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサの ON/OFF を示す一覧表図であり、(B)はダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサの ON/OFF を示す一覧表図である。

【図 2 0 2】(A)～(F)は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置（演出手段、図柄表示手段）の表示画面の一例を示す説明図である。

【図 2 0 3】(A)～(E)は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置の表示画面の一例を示す説明図である。

【図 2 0 4】(A)～(F)は、ダイヤル操作部による選択操作を代行させるか否かを決定する時の液晶表示装置の表示画面を示す説明図である。

【図 2 0 5】演出制御処理による選択操作検出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】演出制御処理における選択操作検出処理の変形例 1 を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】演出制御処理における選択操作検出処理の変形例 2 を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】(A)～(D)は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 0 9】(A)～(C)は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 0】(A)～(C)は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 1】(A)～(D)は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 2】演出制御処理における回転予告制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3】(A)～(D)は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 4】(A)～(D)は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 5】(A)～(C)は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 6】(A)～(C)は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

【図 2 1 7】本実施形態における変動表示パターンテーブルを示す図である。

【図 2 1 8】本実施形態における変動表示パターンテーブルを示す図である。

【図 2 1 9】擬似連演出の例を示す表である。

【図 2 2 0】時短中演出のタイミングチャートである。

【図 2 2 1】時短中演出における表示画像を説明するための図である。

【図 2 2 2】確変中一連演出のタイミングチャートである。

【図 2 2 3】ルーレット演出で表示される候補を説明するための図である。

【図 2 2 4】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想を実現するための機能ブロック図である。

【図 2 2 5】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動パターン決定処理の流れの詳細を示すフローチャート図である。

【図 2 2 6】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、当りリーチ振り分けのテーブルのうち、変動パターン 1～60 を示す図である。

【図 2 2 7】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、当り

10

20

30

40

50

リーチ振り分けのテーブルのうち、変動パターン 61～167 を示す図である。

【図 2 2 8】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動パターン一覧のうち、変動パターン 1～61 を示す図である。

【図 2 2 9】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動パターン一覧のうち、変動パターン 61～167 を示す図である。

【図 2 3 0】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、変動関係と大当り関係についてのコマンド表を示す図である。

【図 2 3 1】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、電源投入、その他、報知・異常表示、テスト、予告テストについてのコマンド表を示す図である。

10

【図 2 3 2】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、ハズレリーチ振り分けのテーブル (a) 及びハズレ振り分けテーブル (b) のうち、変動パターン 1～60 を示す図である。

【図 2 3 3】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、ハズレリーチ振り分けのテーブル (a) 及びハズレ振り分けテーブル (b) のうち、変動パターン 61～167 を示す図である。

【図 2 3 4】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、先行判定処理の流れと、対応するコマンドを示す図である。

【図 2 3 5】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、先行判定処理の流れを示すフローチャート図である。

20

【図 2 3 6】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、先行判定処理の画面表示態様を示す図である。

【図 2 3 7】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、確変昇格処理の流れを示すフローチャート図である。

【図 2 3 8】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、再抽選処理のパターンテーブルを示す図である。

【図 2 3 9】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、再抽選処理のパターンごとのタイミングチャートを示す図である。

【図 2 4 0】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中昇格抽選処理のパターンテーブルを示す図である。

30

【図 2 4 1】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。

【図 2 4 2】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。

【図 2 4 3】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。

【図 2 4 4】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。

【図 2 4 5】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。

40

【図 2 4 6】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中演出のパターンと昇格の有無を示す図である。

【図 2 4 7】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、ギャップ調整における出現率を表したテーブル図 (a)～(d)。

【図 2 4 8】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中の大入賞口の開放パターンを示す図である。

【図 2 4 9】回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想において、大当り中の大入賞口の開放パターンを示す図である。

【図 2 5 0】先読み予告演出において抽出される技術思想における機能ブロック図である。

50

【図 2 5 1】先読み予告演出において抽出される技術思想における処理において用いるデータテーブル図である。

【図 2 5 2】先読み予告演出において抽出される技術思想における処理を示すフローチャート図である。

【図 2 5 3】先読み予告演出において抽出される技術思想における処理のタイミングを示すタイミングチャート図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

[1. パチンコ機の全体構造]

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図 1 乃至図 7 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体について説明する。

10

図 1 は、実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。図 2 は、パチンコ機の正面図であり、図 3 は、パチンコ機の右側面図である。また、図 4 は、パチンコ機の平面図であり、図 5 は、パチンコ機の背面図である。更に、図 6 は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図であり、図 7 は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。

【0022】

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

20

【0023】

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

30

【0024】

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

40

【0025】

なお、詳細は後述するが、扉枠 5 の遊技窓 101 は、透明なガラスユニット 590 によって閉鎖されており、遊技者から遊技領域 1100 内を視認することができるものの、遊技者が遊技領域 1100 内へ手等を挿入して遊技領域 1100 内の遊技球や障害釘、各種入賞口や役物等に触ることができないようになっている。また、本体枠 3 の後側には、各

50

種の制御基板が備えられていると共に、遊技盤４の後方を覆うように閉鎖するカバー体１２５０備えられている。

【００２６】

〔１－１．外枠〕

外枠２について、主として図８乃至図１６を参照して説明する。図８は外枠の正面斜視図であり、図９は外枠の正面から見た分解斜視図であり、図１０は外枠の正面図である。また、図１１は外枠の背面斜視図であり、図１２は外枠の右側面図である。更に、図１３は、本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。また、図１４（Ａ）は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）の図を下方から見た斜視図である。図１５は、軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。更に、図１６は、ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【００２７】

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

【００２８】

一方、側枠板１２、１３は、一定断面形状の軽量金属型材（例えば、アルミ合金）とされており、外側側面は略平坦面とされていると共に、内側側面は後端部に内側へ突出し上下方向（押出方向）に貫通する空洞を有した突出部１６を備えており、強度剛性が高められている（図９及び図１０を参照）。なお、側枠板１２、１３の外側側面及び内側側面には、上下方向へ延びた複数の溝が形成されており、パチンコ機１を遊技ホールの島設備に設置する際等に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を保持し易くすることができるようにしていると共に、外観の意匠性を高められるようになっている。なお、便宜上、側枠板１２、１３の側面に形成された複数の溝を省略して示した図面もある。

【００２９】

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

【００３０】

この連結部材１４は、水平片１７の上面及び下面が上枠板１０及び下枠板１１の下面及び上面と当接すると共に、係合片１９が上枠板１０及び下枠板１１の係合切欠部１５内に挿入係合された状態で、水平片１７及び係合片１９を貫通して所定のビスが上枠板１０及び下枠板１１にねじ込まれることで、上枠板１０及び下枠板１１に固定されるようになっている。また、上枠板１０に固定された連結部材１４は、その垂直片１８が側枠板１２、１３の上端内側側面に当接した状態で、側枠板１２、１３を貫通して所定のビスが垂直片

18へねじ込まれることで、上枠板10と側枠板12, 13とを連結することができるようになっている。なお、上枠板10に固定された連結部材14における後側の垂直片18は、側枠板12, 13の突出部16内に挿入された状態で、側枠板12, 13へ固定されるようになっている。更に、下枠板11に固定された連結部材14は、その垂直片18が側枠板12, 13の下端内側側面に当接した状態で、側枠板12, 13を貫通して所定のビスが垂直片18へねじ込まれることで、下枠板11と側枠板12, 13とを連結することができるようになっており、四つの連結部材14により、上枠板10、下枠板11、及び側枠板12, 13を枠状に組立てることができるようになっている。

【0031】

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

【0032】

まず、上支持金具20は、上枠板10に固定される板状の固定片20aと、固定片20aの前端から上枠板10の前端よりも前方へ突出する支持突出片20bと、支持突出片20bにおける前端付近の右側端から先端中央部へ向かって屈曲するように切欠かれて形成された支持鉤穴20cと、固定片20及び支持突出片20bの左端から下方へ垂下し左側の側枠板12における外側側面と当接する板状の垂下固定片20d（図14（A）を参照）と、垂下固定片20dと連続し支持突出片20bの外側縁に沿って垂下する垂下壁20e（図14を参照）と、垂下壁20eと連続し支持鉤穴20cの入口端部で内側へ向って傾斜した停止垂下部20f（図15を参照）と、を備えている。この上支持金具20における支持鉤穴20cには、後述する本体枠3における上軸支金具630の軸支ピン633（図64を参照）が着脱自在に係合されるようになっている。また、上支持金具20は、固定片20aと垂下固定片20dとによって、上枠板10と左側の側枠板12とを連結することができるようになっている。

【0033】

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

【0034】

一方、下支持金具21は、補強金具22上に載置固定される水平固定片21aと、水平固定片21aの左端から上方へ立上がり左側の側枠板12の内側側面に固定される垂直固定片21bと、水平固定片21aの前端から上枠板10及び下枠板11よりも前方へ突出する板状の支持突出片21cと、支持突出片21cの前端付近から上向きに突設されたピン状の支持突起21dと、を備えている。この下支持金具21における支持突起21dには、後述する本体枠3の本体枠軸支金具644（図67等を参照）に形成された本体枠軸支が挿入されるようになっており、下支持金具21の支持突起21dを、本体枠3における本体枠軸支金具644の支持穴に挿入した後に、本体枠3の上軸支金具630の軸支ピン633を支持鉤穴20cに係止することにより簡単に本体枠3を開閉自在に軸支することができるようになっている。

【0035】

また、本例の外枠2は、図示するように、右側の側枠板13の内側に、上下方向に所定

距離離反して配置される二つの閉鎖板 2 4, 2 5 が取付固定されている。これら閉鎖板 2 4, 2 5 は、平面視で略 L 字状に形成されており、下側に配置される閉鎖板 2 5 には、前後方向に貫通する矩形状の開口 2 5 a を有している（図 9 を参照）。この閉鎖板 2 4, 2 5 は、外枠 2 に対して本体枠 3 を閉じる際に、本体枠 3 の開放側辺に沿って取付けられる錠装置 1 0 0 0 のフック部 1 0 5 4, 1 0 6 5（図 9 4 を参照）と係合するものであり、詳細は後述するが、錠装置 1 0 0 0 のシリンダ錠 1 0 1 0 に鍵を差し込んで一方に回転することにより、フック部 1 0 5 4, 1 0 6 5 と閉鎖板 2 4, 2 5 との係合が外れて本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができるものである。

【0036】

更に、本例の外枠 2 は、補強金具 2 2 の右端上面に固定される案内板 2 6 を更に備えている。この案内板 2 6 は、外枠 2 に対して本体枠 3 を閉止する際に、本体枠 3 をスムーズに案内するためのものであり、交換可能に装着固定されている。

【0037】

また、本例の外枠 2 は、図 1 4 等に示すように、上支持金具 2 0 における支持突出片 2 0 b の裏面に支持されたロック部材 2 7 を更に備えており、リベット 2 8 によって支持突出片 2 0 b に対して回転可能に軸支されている。このロック部材 2 7 は、合成樹脂により形成されており、リベット 2 8 により軸支される位置から前方へ突出するストッパ部 2 7 a と、リベット 2 8 により軸支される位置から右方向へストッパ部 2 7 a よりも短く突出する操作部 2 7 b と、操作部 2 7 b に対してリベット 2 8 により軸支される位置とは反対側から突出する弾性片 2 7 c と、ストッパ部 2 7 a の先端に前方側へ膨出するように形成された円弧状の先端面 2 7 d と、を備えている。このロック部材 2 7 は、図示するように、ストッパ部 2 7 a と操作部 2 7 b とで、略 L 字状に形成されている。また、ロック部材 2 7 の弾性部 2 7 c は、ストッパ部 2 7 a や操作部 2 7 b よりも狭い幅に形成されていると共に、ストッパ部 2 7 a から左方へ遠ざかるに従って前方へ延びだすように形成されている。

【0038】

このロック部材 2 7 は、図 1 4（B）や図 1 5 に示すように、上支持金具 2 0 の支持突出片 2 0 b に支持した状態（通常の状態）では、弾性片 2 7 c の先端当接部が垂下壁 2 0 e の内側面と当接しており、ストッパ部 2 7 a が支持鉤穴 2 0 c の傾斜状穴部を閉塞するようになっていると共に、ストッパ部 2 7 a の先端部分が、支持鉤穴 2 0 c の傾斜状穴部の先端空間部分を閉塞した状態とはならず、支持鉤穴 2 0 c の先端空間部分に本体枠 3 の上軸支金具 6 3 0 の軸支ピン 6 3 3 を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【0039】

本例の上支持金具 2 0 とロック部材 2 7 とを用いた軸支ピン 6 3 3 の支持機構は、軸支ピン 6 3 3 が支持鉤穴 2 0 c の傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパ部 2 7 a の先端側方が入口端部の停止垂下部 2 0 f に対向している状態（この状態ではストッパ部 2 7 a の先端側方と停止垂下部 2 0 f との間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲して形成される支持鉤穴 2 0 c の傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン 6 3 3 とストッパ部 2 7 a の先端面 2 7 d との夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠 3 を軸支している軸支ピン 6 3 3 が支持鉤穴 2 0 c の先端部分に当接した状態となっているので、軸支ピン 6 3 3 からストッパ部 2 7 a の先端面 2 7 d への負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材 2 7 の弾性片 2 7 c に対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ストッパ部 2 7 a の先端に円弧状の先端面 2 7 d を備えているので、ロック部材 2 7 を回転させるために操作部 2 7 b を回転操作した時に、ロック部材 2 7 がスムーズに回転するようになっている。また、図示では、先端面 2 7 d の円弧中心が、リベット 2 8 の中心（ロック部材 2 7 の回転中心）とされている。

【0040】

従って、軸支ピン 6 3 3 が支持鉤穴 2 0 c の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力 F がかかって円弧状の先端面 2 7 d に当接したとき、その作用力 F を、軸支ピン 6 3

3と円弧状の先端面27dとの当接部分に作用する分力F1（先端面27dの円弧の法線方向）と、軸支ピン633と支持鉤穴20cの傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力F2と、に分けたときに、分力F1の方向がリベット28の中心（ロック部材27の回転中心）を向くため、ロック部材27のストッパ部27aの先端部が支持突出片20bから外れる方向（図示の時計方向）に回転させるモーメントが働かず、軸支ピン633がロック部材27のストッパ部27aの先端部と支持鉤穴20cの傾斜状穴部の一側内面との間に挟持された状態を保持する。このため、通常の軸支状態でもあるいは軸支ピン633の作用力がロック部材27にかかった状態でも、ロック部材27の弾性片27cに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性片27cのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って軸支ピン633の支持鉤穴20cからの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材27のストッパ部27aの先端部が支持突出片20bから外れる方向（図示の時計方向）に回転させられても、ストッパ部27aの先端部の一側方が停止垂下部20fに当接してそれ以上外れる方向に回転しないので、ロック部材27が支持突出片20bの外側にはみ出ないようになっている。

10

【0041】

なお、ストッパ部27aの先端面27dの形状は円弧状でなくても、上記した分力F1の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材27をその先端部が支持突出片20bの外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材27の回転中心（リベット28により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材27の弾性片27cに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材27が回転してもストッパ部27aの先端一側方が停止垂下部20fに当接するだけであるため、ロック部材27が支持突出片20bの外側にはみ出ることもないという点を本出願人は確認している。

20

【0042】

本例のロック部材27の作用について図16を参照して具体的に説明する。外枠2に本体枠3を開閉自在に軸支する前提として、本体枠3の本体枠軸支金具644（図64を参照）に形成される本体枠軸支穴（図示しない）に下支持金具21の支持突起21dが挿通されていることが必要である。そのような前提において、図16（A）に示すように、本体枠3の上軸支金具630の軸支ピン633をロック部材27のストッパ部27aの側面に当接させて押し込むことにより、図16（B）に示すように、ロック部材27が弾性片27cを変形させながら反時計方向に回動させるので、軸支ピン633を支持鉤穴20cに挿入することができる。そして、軸支ピン633が支持鉤穴20cの傾斜状穴部の先端空間部分に到達すると、図16（C）に示すように、軸支ピン633とストッパ部27aの先端側面とが当接しなくなるためロック部材27が弾性片27cの弾性力に付勢されて時計方向に回動し、ロック部材27のストッパ部27aが再度通常の状態に戻って支持鉤穴20cの入口部分を閉塞すると同時に、ストッパ部27aの先端部分が軸支ピン633と対向して軸支ピン633が支持鉤穴20cから抜け落ちないようにしている。

30

【0043】

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

40

【0044】

上述したように、本例の外枠2は、外枠2の外郭を構成する上枠板10と下枠板11とを従来と同じく木製とすると共に、側枠板12、13を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、パチンコ機1を遊技場に列設される島設備に設置する場合に

50

、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板 10 及び下枠板 11 と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くすることができ、既存の島設備に本パチンコ機 1 を問題なく設置することができるようになっている。また、側枠板 12, 13 を軽量金属（例えば、アルミ合金）の押出型材としているので、従来の木製の外枠と比較して強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することが可能となり、側枠板 12, 13 の内側に隣接する本体枠 3 の周壁部 605（図 64 等を参照）の正面から見たときの左右幅を広くすることができ、左右方向の寸法の大きな遊技盤 4 を本体枠 3 に装着することができると同時に、遊技盤 4 の遊技領域 1100 を大きく形成することができるようになっている。

【0045】

また、外枠 2 の外郭を構成する上枠板 10、下枠板 11、及び側枠板 12, 13 を連結部材 14 で連結するようにしており、連結部材 14 が側枠板 12, 13 の内面に密着して止着されると共に連結部材 14 と上枠板 10 及び下枠板 11 が係合した状態で止着されるので、外枠 2 の組付け強度を高くすることができ、頑丈な方形状の枠組みとすることができるようになっている。また、連結部材 14 によって上枠板 10、下枠板 11、及び側枠板 12, 13 を連結した後、上支持金具 20 を所定の位置に取付けたときに、図 10 に示すように、各枠板 10, 11, 12, 13 の外側面（外周面）から外側に突出する部材が存在しないので、パチンコ機 1 を図示しない遊技ホールの島設備に設置する際に、隣接する装置（例えば、隣接する玉貸機）と密着して取付けることができるようになっている。

【0046】

[1-2. 扉枠の全体構成]

次に、上記した本体枠 3 の前面側に開閉自在に設けられる扉枠 5 について、図 17 乃至図 25 を参照して説明する。図 17 は扉枠の正面図であり、図 18 は扉枠の背面図であり、図 19 は扉枠を右前方から見た斜視図である。また、図 20 は扉枠を左前方から見た斜視図であり、図 21 は扉枠の右後方から見た斜視図である。更に、図 22 は扉枠を正面から見た分解斜視図であり、図 23 は扉枠を背面から見た分解斜視図である。また、図 24 は、扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して前から見た分解斜視図であり、図 25 は、扉枠からサイドスピーカ及びサイドスピーカカバーを分解して後から見た分解斜視図である。

【0047】

本実施形態のパチンコ機 1 における扉枠 5 は、図示するように、外形が縦長の矩形状に形成され内周形状がやや縦長の円形状（楕円形状）とされた遊技窓 101 を有する扉枠ベースユニット 100 と、扉枠ベースユニット 100 の前面で遊技窓 101 の右外周に取付けられる右サイド装飾ユニット 200 と、右サイド装飾ユニット 200 と対向し扉枠ベースユニット 100 の前面で遊技窓 101 の左外周に取付けられる左サイド装飾ユニット 240 と、扉枠ベースユニット 100 の前面で遊技窓 101 の上部外周に取付けられる上部装飾ユニット 280 と、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 の下端下側に配置され扉枠ベースユニット 100 の前面に取付けられる一対のサイドスピーカカバー 290 と、を備えている。

【0048】

また、扉枠 5 は、扉枠ベースユニット 100 の前面で遊技窓 101 の下部に取付けられる皿ユニット 300 と、皿ユニット 300 の上部中央に取付けられる操作ユニット 400 と、皿ユニット 300 を貫通して扉枠ベースユニット 100 の右下隅部に取付けられ遊技球の打込操作をするためのハンドル装置 500 と、扉枠ベースユニット 100 を挟んで皿ユニット 300 の後側に配置され扉枠ベースユニット 100 の後面に取付けられるファールカバーユニット 540 と、ファールカバーユニット 540 の右側で扉枠ベースユニット 100 の後面に取付けられる球送りユニット 580 と、扉枠ベースユニット 100 の後側に遊技窓 101 を閉鎖するように取付けられるガラスユニット 590 と、を備えている。

【0049】

[1-2 A. 扉枠ベースユニット]

続いて、扉枠5における扉枠ベースユニット100について、主に図26乃至図30を参照して説明する。図26(A)は扉枠における扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、(B)は扉枠における扉枠ベースユニットの背面斜視図である。また、図27は扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図28は扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図29は扉枠ベースユニットにおける扉枠ベース基板カバーと配線保持部材とを後ろから見た斜視図であり、図30は扉枠と本体枠とを電氣的に接続するの配線の様子を拡大して示す斜視図である。

【0050】

本例の扉枠ベースユニット100は、図示するように、外形が縦長の矩形状に形成されると共に、前後方向に貫通し内周が縦長の略楕円形状に形成された遊技窓101を有する扉枠ベース本体110と、扉枠ベース本体110の前面で遊技窓101の上部中央に取付けられ上部装飾ユニットを固定するための上部ブラケット120と、扉枠ベース本体110の前面で遊技窓101の下端左右両外側に配置される一対のサイドスピーカ130と、サイドスピーカ130を扉枠ベース本体110へ固定するためのスピーカブラケット132と、扉枠ベース本体110の前面で正面視右下隅部に取り付けられハンドル装置500を支持するためのハンドルブラケット140と、を備えている。

【0051】

なお、扉枠ベースユニット100は、正面視で右側のサイドスピーカ130の外側には、サイドスピーカ130の側面と、右サイド装飾ユニット200等へ接続される配線136(図24を参照)の前側とを覆い扉枠ベース本体110の前面に取り付けられるカバー部材134を更に備えている(図22及び図24等を参照)。このカバー部材134は、配線136をスピーカ取付部111の外周に沿って案内させることができると共に、サイドスピーカ130を取付ける際や取外す際に、配線136が邪魔にならないように配線136を保持することができるようになっている。

【0052】

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

【0053】

本例の扉枠ベースユニット100は、合成樹脂からなる矩形状の扉枠ベース本体110の後側に、金属板金をリベット等で組立てた補強ユニット150が固定されることで、全体の剛性が高められていると共に、各装飾ユニット200、240、280や皿ユニット300等を十分に支持することができる強度を有している。

【0054】

この扉枠ベースユニット100における扉枠ベース基板194は、サイドスピーカ130や左右のサイド装飾ユニット200、240の上部スピーカ222、262と接続されると共に、後述する遊技盤4に備えられた周辺制御部4140と接続されており、周辺制御部4140から送られた音響信号を増幅して各スピーカ130へ出力する増幅回路を備えている。なお、本例では、各装飾ユニット200、240、280及び皿ユニット300

0や操作ユニット400に備えられた各装飾基板430、432、操作ユニット400に備えられたダイヤル駆動モータ414やセンサ432a、432b、432c、ハンドル装置中継基板192、皿ユニット300の貸球ユニット360等と、払出制御基板4110や周辺制御部4140等とを接続する配線コード196が、扉枠ベース基板194の背面視で右側（軸支側）の位置に集約して束ねられた上で、詳細は後述するが、配線保持部材197に保持されて後方へ延出し、本体枠3の主側中継端子板880や周辺側中継端子板882に接続されるようになっている（図1及び図30を参照）。

【0055】

本例の扉枠ベースユニット100における扉枠ベース本体110は、図27及び図28等に示すように、合成樹脂によって縦長の額縁状に形成されており、前後方向に貫通し内形が縦長で略楕円形状の遊技窓101が全体的に上方へオフセットするような形態で形成されている。この遊技窓101は、図示するように、左右側及び上側の内周縁が連続した滑らかな曲線状に形成されているのに対して、下側の内周縁は左右へ延びた直線状に形成されている。また、扉枠ベース本体110における遊技窓101の下側の内周縁には、軸支側（正面視で左側）にファールカバーユニット540の第一球出口544aを挿通可能な方形状101aの切欠部が形成されている。この扉枠ベース本体110は、遊技窓101によって形成される上辺、及び左右の側辺の幅が、後述する補強ユニット150の上側補強板金151、軸支側補強板金152、及び開放側補強板金153の幅と略同じ幅とされており、正面視における扉枠ベース本体の大きさに対して、遊技窓101が可及的に大きく形成されている。従って、扉枠5の後側に配置される遊技盤4のより広い範囲を遊技者側から視認できるようになっており、従来のパチンコ機よりも広い遊技領域1100を容易に形成することができるようになっている。

【0056】

この扉枠ベース本体110は、遊技窓101の他に、遊技窓101の下辺の左右両外側に配置されサイドスピーカ130を取付固定するためのスピーカ取付部111と、球送りユニット580を取付固定するための球送りユニット取付凹部112（図28を参照）と、球送りユニット取付凹部112の所定位置で前後方向に貫通し皿ユニット300の上皿301に貯留された遊技球を球送りユニット580へ供給するための球送り開口113と、正面視で右下隅部に配置され前方へ膨出した前面の右側（開放側）端が後退するように斜めに傾斜しハンドルブラケット140を取付けるためのハンドル取付部114と、ハンドル取付部114の所定位置で前後方向へ貫通しハンドル装置500からの配線が通過可能な配線通過口115と、ハンドル取付部114の上側で前方へ向かって短く延びた筒状に形成され後述するシリンダ錠1010が挿通可能な錠穴116と、を備えている。

【0057】

また、扉枠ベース本体110は、図28に示すように、球送りユニット取付凹部112に下側にハンドル装置中継基板192を取付けるための中継基板取付部117と、背面視で扉枠ベース本体の下部右側（軸支側）に配置され扉枠ベース基板194を取付けるための基板取付部118と、遊技窓101の下端の背面視左側（開放側）でスピーカ取付部111よりも中央寄りの配置から後方へ突出し防犯カバー180の装着弾性片185を装着するための防犯カバー装着部119と、扉枠ベース本体110は、その後側に、遊技窓101の内周に略沿って前側へ凹みガラスユニット590の前面外周縁が当接可能なガラスユニット支持段部110aと、遊技窓101の外周の所定位置から後方へ突出しガラスユニット係止部材190を回動可能に支持するための四つの係止部材取付部110bと、を更に備えている。

【0058】

更に、扉枠ベース本体110の後側には、その下辺から後方へ所定量突出する扉枠突片110cを備えており、この扉枠突片110cは、後述する本体枠3の係合溝603内に挿入されるようになっている。これにより、扉枠5が本体枠3に対して位置決め係止することができると共に、扉枠5と本体枠3との下辺の隙間からピアノ線等の不正な工具をパチンコ機1内に挿入しようとしても、係合溝603と係合した扉枠突片110cによって

工具の侵入を阻止することができ、パチンコ機 1 の防犯機能が高められている。また、扉枠ベース本体 110 の後側には、背面視で錠穴 116 よりもやや右下の位置から後方へ突出し本体枠 3 の嵌合溝 612 と嵌合する位置決め突起 110d を、備えており、この位置決め突起 110d が嵌合溝 612 と嵌合することで、扉枠 5 と本体枠 3 とが正しい位置に位置決めされるようになっている。

【0059】

また、扉枠ベース本体 110 は、図 27 に示すように、その前面に、装飾ユニット 200, 240, 280 や皿ユニット 300 等を固定するための前方へ突出した複数の取付ボス 110e が備えられていると共に、上部ブラケット 120、ハンドルブラケット 140 等を取付けるための取付穴が適宜位置に多数形成されている。また、扉枠ベース本体 110 は、サイドスピーカ 130 を取付けるスピーカブラケット 132 を取付けるための取付部 110g (図 24 を参照) や、サイドスピーカカバー 290 を取付けるための取付孔 110h (図 18、図 24 及び図 25 等を参照) が、適宜位置に夫々形成されている。

【0060】

なお、サイドスピーカカバー 290 では、図 25 に示すように、左右夫々一つずつ、ガラスユニット 590 が後側から嵌め込まれるガラスユニット支持段部 110a を貫通するように配置されており、扉枠ベース本体 110 (扉枠 5) からガラスユニット 590 を取外した状態で、取付孔 110h を介して所定のビスにより脱着することができるようになっている。更に、サイドスピーカカバー 290 を取付けるための取付孔 110h は、図 18 に示すように、扉枠ベース本体 110 に防犯カバー 180 を固定することで後側が被覆されるようになっている。従って、サイドスピーカカバー 290 を取外すには、まず始めに防犯カバー 180 とガラスユニット 590 とを、扉枠ベース本体 110 から取外さなければならないようになっている。これにより、サイドスピーカカバー 290 の取外しに若干時間がかかるようにすることで不正行為等を行おうとする者に対して取外作業を手間取らせることができると共に、比較的大きなガラスユニット 590 を取外すことで取外し作業を目立たせることができ、サイドスピーカ 130 に対する盗難行為や、遊技領域 1100 内等に対する不正行為等を躊躇させて、不正行為等に対する抑止力 (安全性) を高めることができるようになっている。

【0061】

また、扉枠ベース本体 110 には、球送りユニット取付凹部 112 と基板取付部 118 との間で、後述する皿ユニット 300 の皿ユニットベース 310 における下皿球供給口 310g 及びファールカバーユニット 540 の第二球出口 544b と対応する位置に、前後方向に貫通する矩形状の球通過口 110f を備えている。

【0062】

次に、扉枠ベースユニット 100 における上部ブラケット 120 は、扉枠ベース本体 110 の前面上部中央に固定されるものであり、詳細な図示は省略するが、扉枠ベースユニット 100 に取付けられた左右のサイド装飾ユニット 200, 240 の間に形成される上部の隙間を隠蔽すると共に、左右両端が夫々サイド装飾ユニット 200, 240 によって支持されるようになっている。また、上部ブラケット 120 は、その先端の一部が上部装飾ユニット 280 内へ挿入されるようになっており、扉枠 5 が組立てられた状態では、上部装飾ユニット 280 を上側から支持することができるようになっている。

【0063】

また、扉枠ベースユニット 100 における一対のサイドスピーカ 130 は、詳細な図示は省略するが、その中心軸の交点が正面視で遊技領域 1100 の中央から前方へ所定距離 (例えば、0.2m~1.5m) の位置となるように斜めに固定されており、パチンコ機 1 の前に着座した遊技者に対して最も効率良く音が届くようになっている。また、このサイドスピーカ 130 は、主に中高音域の音を出力するようになっており、パチンコ機 1 に対して、可及的に左右方向へ離反した位置に配置されており、左右のサイドスピーカ 130 から関連した異なる音を出力させることで、ステレオ感の高い音を出力することができるようになっている。

【0064】

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

【0065】

また、扉枠ベースユニット100における扉枠ベース基板カバー195は、図27乃至図29等に応示するように、前側が開放された薄い箱状に形成されていると共に、後側の後面に、上下方向の中央よりもやや下寄りの位置で前方へ窪んだ段部195aを備えている。この扉枠ベース基板カバー195の段部195aに、配線保持部材197が回動可能に取付けられている。

10

【0066】

一方、扉枠ベースユニット100における配線保持部材197は、図29及び図30等に応示するように、横方向へ長く延びた板状に形成されていると共に、断面がI字状に形成されており、比較的、硬質の合成樹脂によって形成されている。また、配線保持部材197は、図示するように、上下両端に長手方向へ沿って所定間隔で複数（本例では、上下に夫々三つずつ）の保持孔197aを備えている。この配線保持部材197は、扉枠5を組立てた状態で扉枠5が本体枠3に軸支される側の端部が、扉枠ベース基板カバー195における後面の段部195aに、上下方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支されており、詳細な図示は省略するが、配線保持部材197の自由端側が扉枠ベース基板カバー195側へ回動することで、配線保持部材197が扉枠ベース基板カバー195の段部195a内へ収容することができるようになっている。

20

【0067】

この配線保持部材197は、その後面側に扉枠5と本体枠3とを電氣的に接続するための配線コード196を沿わせた状態で、上下で対になった保持孔197aに所定の結束バンド198を挿通させて、その結束バンド198により配線保持部材197ごと配線コード196を締付けることで、配線コード196を保持することができるようになっている（図1及び図30を参照）。

【0068】

本例の配線保持部材197は、本体枠3に対して扉枠5を閉じる方向へ回動させると、配線保持部材197の自由端側が、配線コード196における自由端側から本体枠3へ延びた部分により前方へ押されて扉枠ベース基板カバー195側へ近づく方向へ回動することとなる。これにより、扉枠5が閉まるに従って、配線保持部材197の自由端側が扉枠ベース基板カバー195へ接近すると共に、配線保持部材197の自由端から本体枠3側へ延びだした配線コード196が自由端付近で折れ曲りが大きく（鋭く）なる。そして、本体枠3に対して扉枠5が閉じられた状態となると、配線コード196が配線保持部材197の自由端側で横方向へ二つに折り畳まれたような状態となる。

30

【0069】

一方、本体枠3に対して閉じられた扉枠5を開ける場合では、本体枠3と扉枠5とが相対的に遠ざかることとなるので、本体枠3側に接続された配線コード196によって配線保持部材197の自由端側が後方へ引っ張られることとなり、自由端側が扉枠ベース基板カバー195から遠ざかる方向（本体枠3の方向）へ移動するように配線保持部材197がスムーズに回動する。これにより、配線保持部材197の自由端側で折り畳まれた配線コード196が真直ぐに延びるように展開し、配線コード196によって阻害されることなく扉枠5を開くことができるようになっている。

40

【0070】

このように、本例によると、配線保持部材197における扉枠5が軸支された側と同じ側の端部を、自由端側が本体枠3側へ移動するように扉枠ベース基板カバー195の後面に回動可能に軸支させると共に、扉枠5と本体枠3とを電氣的に接続する配線コード19

50

6の一部が上下方向へ移動しないように保持するようにしているので、本体枠3に対して扉枠5を開閉させる際に、配線保持部材197の自由端側で配線コード196を横方向へ折り畳んだり、展開したりすることができ、扉枠5の開閉時に配線コード196が引っ掛かったり挟まれたりして不具合（配線コード196の断線、接続コネクタの外れ、等）が発生するのを防止することができるようになっている。

【0071】

また、本例によると、配線保持部材197を比較的硬質で剛性の高い合成樹脂によって形成するようにしているので、扉枠5の開閉時に、配線コード196を介して力が作用しても、上下方向へブレ難くすることができ、配線コード196を確実に横方向へ折り畳んで不具合の発生を防止することができるようになっている。

10

【0072】

更に、上述したように、本体枠3に対して扉枠5を開閉させると、配線保持部材197によって本体枠3と扉枠5との間に橋が掛けられたような状態となり、配線196の一部が配線保持部材197によって架橋された状態となるので、扉枠5を開閉させても配線196が垂れ下がるのを防止することが可能となり、配線196が垂れ下がることで他の部材に引っ掛かって断線したり扉枠5を閉じることができなくなったりする不具合が発生するのを防止することができ、本体側電気機器としての主制御基板4100、周辺制御部4140、払出制御基板4110等、と扉側電気機器としての各装飾基板214、216、254、256、286、320、430、432、スピーカ130、222、262、貸球ユニット360、ハンドル装置500等、とを接続する配線196に不具合が発生するのを可及的に低減させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

20

【0073】

また、配線196の一部を回動可能な配線保持部材197で保持するようにしており、扉枠5を開ける時に、配線196が無理に引っ張られても、配線保持部材197が回動することでその力を逃がすことができるので、配線196が引っ張られるのを防止することができ、配線196が引っ張られて断線したり接続コネクタが外れたりするような不具合が発生するのを防止することができる。また、配線保持部材197によって配線196の一部を保持しており、配線196は配線保持部材197の回動に伴って単に部分的に曲がるだけなので、従来のもの（例えば、特開2009-213675）のように配線196が摺動することは無く、配線196が擦れて漏電や断線等の不具合が発生するのを防止することができる。

30

【0074】

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

【0075】

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

40

【0076】

更に、配線保持部材197に、長手方向に対して直角方向両端から少なくとも配線196が沿う側へ突出した突条を備えるようにしているので、一对の突条と配線保持部材197の板面によって配線196の三方を囲むことができ、配線保持部材197に沿って配線196を保持し易くすることができる。また、配線保持部材197に突条を備えているので、板状の配線保持部材197の曲げ剛性を高めることができ、扉枠5を開閉する際に配

50

線保持部材 197 が撓むのを防止して、良好な状態で扉枠 5 を開閉させることができる。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

更に、配線 196 を、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で、配線保持部材 197 における本体枠 3 側を向いた面に沿って保持させるようにしており、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とした時に、配線保持部材 197 を扉枠 5 側（扉枠ベース基板カバー 195 側）へ可及的に近づけることができるので、これによっても、扉枠 5 からの配線保持部材 197 の突出を少なくすることができ、扉枠 5 を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材 197 や配線 196 に係るスペースを可及的に小さくすることができる。

【0080】

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

【0081】

更に、扉枠ベースユニット 100 におけるハンドルブラケット 140 は、図 27 及び図 28 等に示すように、前後方向へ延びた円筒状の筒部 141 と、筒部 141 の後端から筒部 141 の軸に対して直角方向外方へ延びた円環状のフランジ部 142 と、筒部 141 内に突出し筒部 141 の周方向に対して不等間隔に配置された複数（本例では三つ）の突条 143 と、筒部 141 の外周面とフランジ部 142 の前面とを繋ぎ筒部 141 の周方向に対して複数配置された補強リブ 144 と、を備えている。このハンドルブラケット 140 は、フランジ部 142 の後面を、扉枠ベース本体 110 におけるハンドル取付部 114 の前面に当接させた状態で、所定のビスによってハンドル取付部 114 に取付けられるようになっており、図示は省略するが、ハンドル取付部 114 に取付けた状態で、筒部 141 の軸が配線通過口 115 と略一致するようになっている。

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

続いて、扉枠ベースユニット100における補強ユニット150は、主に図27及び図28に示すように、扉枠ベース本体110の上辺部裏面に沿って取付けられる上側補強板金151と、扉枠ベース本体110の軸支側辺部裏面に沿って取付けられる軸支側補強板金152と、扉枠ベース本体110の開放側辺部裏面に沿って取付けられる開放側補強板金153と、扉枠ベース本体110の遊技窓101の下辺裏面に沿って取付けられる下側補強板金154と、を備えており、それらが相互にビスやリベット等で締着されて方形状に形成されている。

【0085】

この補強ユニット150は、図27に示すように、軸支側補強板金152の上下端部に、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン155を有する上軸支部156と、その下面に軸ピン157（図18を参照）を有する下軸支部158と、を一体的に備えている。そして、上下の軸ピン155、157が本体枠3の軸支側上下に形成される上軸支金具630及び下軸支金具640に軸支されることにより、扉枠5が本体枠3に対して開閉自在に軸支されるようになっている。

【0086】

また、補強ユニット150の下側補強板金154は、所定幅を有して扉枠ベース本体110の横幅寸法と略同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁に前方へ向って折曲した下折曲突片159と（図27を参照）、上方長辺端縁の正面視右側（開放側）部に前方へ向って折曲した上折曲突片160と、上方長辺端縁の中央部分に後方へ折曲した上で垂直方向に延設された垂直折曲突片161と、を備えている。この下側補強板金154は、下折曲突片159や上折曲突片160等によって強度が高められている。また、この下側補強板金154の垂直折曲突片161は、後述するガラスユニット590のユニット枠592の下端に形成された係止片592bと係合係止するように形成されており、ガラスユニット590を扉枠5の裏面側に固定した時に、垂直折曲突片161がガラスユニット590におけるユニット枠592の係止片592bが係止されることで、ガラスユニット590の下端が左右方向及び後方へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、下側補強板金154には、扉枠ベース本体110の切欠部101aと略対応した切欠部162が形成されている。

【0087】

また、補強ユニット150の開放側補強板金153は、上側補強板金151と下側補強板金154との間の長辺の両側に、後方へ向かって屈曲された開放側外折曲突片163と、開放側内折曲突片164とを備えており、図示するように、開放側外折曲突片163よりも開放側内折曲突片164の方が後方へ長く伸び出したように形成されている。また、開放側補強板金153の後側下部には、後述する錠装置1000の扉枠用フック部1041と当接するフックカバー165が備えられている。更に、軸支側補強板金152には、

その長辺の外側端に後方へ延び出すと共に軸支側の外側に開口したコ字状の軸支側コ字状突片166を備えている(図107を参照)。また、上側補強板金151は、その長辺の両側に後方へ向かって屈曲された屈曲突片167を夫々備えている。

【0088】

この補強ユニット150の軸支側補強板金152は、本体枠3に対して上軸支部156と下軸支部158の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠5と本体枠3との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金152が変形して扉枠5と本体枠3との隙間が大きくなって不正行為を行い易くなる虞があるが、本例の軸支側補強板金152では、軸支側コ字状突片166を備えているので、軸支側補強板金152の強度がより高められており、軸支側補強板金152が曲がり難くなっている。また、軸支側補強板金152の軸支側コ字状突片166は、そのコ字内に後述する本体枠3における側面防犯板950における前端片952bが挿入されるようになっている(図107を参照)、工具の挿入を阻止することができると共に、軸支側補強板金152のみが曲がるのを防止することができ、パチンコ機1の防犯機能を高めることができるようになっている。

10

【0089】

次に、扉枠5における扉枠ベースユニット100の防犯カバー180について、主に図27及び図28を参照して説明する。この防犯カバー180は、上記したガラスユニット590の下部裏面を被覆して遊技盤4への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与されたものであり、図示するように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金152、153の間に配されるガラスユニット590の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部に遊技盤4の内レール1112の下方円弧面に略沿って円弧状に形成された当接凹部181と、当接凹部181の上端に沿って後方に向かって突出する防犯後突片182と、を備えている。また、防犯カバー180の左右両端には、その端部形状に沿って後方へ突出する防犯後端部突片183が夫々備えられている。なお、背面視で右側(軸支側)の防犯後端部突片183は、反対側(開放側)の防犯後端部突片183よりも後方へ長く延びだした形態となっている。一方、防犯カバー180の前面には、防犯カバー180を取付けた状態でガラスユニット590におけるユニット枠592の下方形状に沿って突設する防犯前突片184と、防犯前突片184の外側で左右の下部端に前方へ突出するU字状の装着弾性片185と、を備えている。

20

30

【0090】

この防犯カバー180は、正面視で右側(開放側)の装着弾性片185を扉枠ベースユニット100の防犯カバー装着部119に装着すると共に、反対側(軸支側)の装着弾性片185を皿ユニット300の防犯カバー装着部364に装着することで、扉枠5の裏面に着脱自在に取付けられるようになっている。この防犯カバー180を、扉枠5に取付けた状態では、詳細な図示は省略するが、防犯前突片184がガラスユニット590のユニット枠592の下部外周と嵌合するようになっていると共に、ユニット枠592の下端部後面が垂直折曲突片161と当接するようになっている。また、後方へ突出した防犯後突片182は、扉枠5を閉じた時に、軸支側の半分が遊技盤4に固定された内レール1112の下側面に挿入され、開放側の半分が前構成部材1110における内レール1112のレール防犯溝1118に挿入された状態となるようになっている。これにより、遊技盤4の遊技領域1100に不正な工具を侵入させようとしても、内レール1112の下側に挿入された防犯後突片182によりその侵入を阻止することができるようになっている。

40

【0091】

なお、防犯カバー180は、その裏面によって、扉枠5を閉じた状態で外レール1111と内レール1112とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うことができるようになっているので、誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板594への衝突を防止することができるようになっている。

【0092】

これにより、本例では、防犯カバー180で扉枠5におけるガラスユニット590(遊

50

技窓１０１）の後側下部外周を覆うようにしているので、扉枠５の前側から遊技窓１０１とガラスユニット５９０との間に可撓性の高い工具を挿入してパチンコ機１内（遊技領域１１００内）に対して不正行為を行おうとしても、防犯カバー１８０によって工具の侵入を阻止することができ、不正行為等に対してより安全性の高いパチンコ機１とすることができるようにしている。

【００９３】

続いて、扉枠ベースユニット１００における四つのガラスユニット係止部材１９０は、扉枠ベース本体１１０から後方へ突出する係止部材取付部１１０ｂに対して回動可能に嵌合する嵌合部１９０ａと、嵌合部１９０ａの軸方向に対して直角方向へ延出しガラスユニット５９０の係止突片４５１ｆに係止する係止片１９０ｂと、を備えている。このガラス

10

【００９４】

このガラスユニット係止部材１９０の係止片１９０ｂは、詳細な図示は省略するが、後側に後方へ突出した突条を有しており、この突条がガラスユニット５９０の着脱時において、回転操作する際の指掛けとなっている。なお、四つのガラスユニット係止部材１９０のうち、背面視で右下に取付けられるガラスユニット係止部材１９０の係止片１９０ｂには、突条が形成されておらず、後面が平坦面となっている。

【００９５】

20

また、扉枠ベースユニット１００における発射カバー１９１は、補強ユニット１５０における下側補強板金１５４の後側に固定されるようになっている。また、ハンドル装置中継基板カバー１９３及び扉枠ベース基板カバー１９５は、夫々扉枠ベース１１０の後側の所定位置に固定されるようになっている。なお、扉枠ユニットベース１００に対して発射カバー１９１、ハンドル装置中継基板カバー１９３、及び球送りユニット５８０を取付けた状態では、それらの後面が略同一面状となるようになっており、それらによって本体枠３に取付けられる打球発射装置６５０の前面を被覆することができるようになっている。

【００９６】

[１－２Ｂ．右サイド装飾ユニット]

続いて、扉枠５における右サイド装飾ユニット２００について、主に図３１乃至図３３を参照して説明する。図３１（Ａ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、（Ｂ）は扉枠における右サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図３２は、右サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図３３は、右サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

30

【００９７】

本実施形態における扉枠５の右サイド装飾ユニット２００は、図示するように、遊技窓１０１の前側外周のうち、正面視で下部を除く右側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓１０１に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット１００の外周に沿って直線状に形成されている。この右サイド装飾ユニット２００は、右サイド装飾ユニット２００の骨格を形成するサイド装飾フレーム２０２と、サイド装飾フレーム２

40

【００９８】

また、右サイド装飾ユニット２００は、サイドインナーレンズ２１２の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のＬＥＤ２１４ａ（フルカラーＬＥＤ）、２１４

50

b（白色LED）が実装された右サイド上装飾基板214と、下側でサイドインナーレンズ212の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のLED216a（フルカラーLED）、216b（白色LED）が実装された右サイド下装飾基板216と、右サイド上装飾基板214の後側を覆い右サイド上装飾基板214を挟むようにサイドインナーレンズ212に取付けられる右サイド上装飾基板カバー218と、右サイド下装飾基板216の後側を覆い右サイド下装飾基板216を挟むようにサイドレンズ210及びサイド装飾フレーム202に取付けられる右サイド下装飾基板カバー220と、を備えている。

【0099】

更に、右サイド装飾ユニット200は、サイド装飾フレーム202の正面視で左上部に配置される右上部スピーカ222と、右上部スピーカ222を支持しサイド装飾フレーム202の後側上部に嵌合される上部スピーカブラケット224と、上部スピーカブラケット224とサイド装飾フレーム202との間に挟持される上部スピーカカバー226と、サイド上部カバー208における側面の所定位置に内側から取付けられるサイドサブレンズ228と、を備えている。サイドサブレンズ228の後側には、右サイド上装飾基板214のLED214cが配置されており、LED214cによって発光装飾されるようになっている。

【0100】

この右サイド装飾ユニット200は、サイド装飾フレーム202、サイド上部装飾部材204、右サイド上装飾基板カバー218、及び右サイド下装飾基板カバー220が不透光性の部材によって形成されており、サイド装飾フレーム202及びサイド上部装飾部材204の表面には所定色のメッキ層が形成されている。また、右サイド装飾ユニット200のサイド上部装飾レンズ206、サイド上部カバー208、サイドレンズ210、サイドインナーレンズ212、上部スピーカカバー226、上部スピーカブラケット224、及びサイドサブレンズ228は、透光性の部材によって形成されており、サイド上部カバー208の略全体が乳白色に、サイド上部装飾レンズ206、サイドレンズ210、サイドインナーレンズ212、上部スピーカブラケット224、上部スピーカカバー226、及びサイドサブレンズ228が略透明とされている。

【0101】

なお、詳細な図示は省略するが、略透明に形成されたサイドレンズ210及び上部スピーカカバー226の裏面側と、サイドインナーレンズ212及び上部スピーカブラケット224の表面側は、多面体状に形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ210及びサイドインナーレンズ212の後側に配置された右サイド上装飾基板214や右サイド下装飾基板216の表面（前面）に実装されたLED214a、214b、216a、216b等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、右サイド上装飾基板214や右サイド下装飾基板216の前面は、白色とされており、実装されたLED214a、214b、216a、216b等の光によって右サイド装飾ユニット200を効率良く発光装飾させることができるようになっており、LED214a、214b、216a、216bが非点灯時に各装飾基板214、216が目立たないようにしている。なお、右サイド上装飾基板214及び右サイド下装飾基板216は、夫々周辺制御部4140と接続されており、周辺制御部4140からの駆動信号（発光駆動信号）により各LED214a、214b、214c、216a、216bを適宜発光させて、右サイド装飾ユニット200を発光装飾させることができるようになっている。

【0102】

本例の右サイド装飾ユニット200におけるサイド装飾フレーム202は、図示するように、全体が遊技窓101に略沿った円弧状に形成されており、具体的には、遊技窓101の外周に沿った円弧状の内側枠202aと、内側枠202aに対して外側へ離反した位置に配置され下端から上部にかけて扉枠5（扉枠ベースユニット100）の側面外周に沿った直線状とされると共に続く上部が内側枠202aの上端縁へ向かって湾曲するように円弧状に形成された外側枠202bと、外側枠202bと内側枠202aの上端縁同士を

10

20

30

40

50

連結する上端枠 202c と、外側枠 202b と内側枠 202a の下端縁同士を連結する下端枠 202d と、内側枠 202a 及び外側枠 202b の周方向に沿って複数箇所（本例では四箇所）に配置され内側枠 202a と外側枠 202b とを連結すると共に所定幅のスリット 202e を有した隔壁枠 202f と、を備えている。

【0103】

このサイド装飾フレーム 202 の内側枠 202a は、前後方向に対して略同じ位置で遊技窓 101 の周方向へ略同じ幅で延びている。一方、外側枠 202b は、扉枠 5 の側面に沿って延びる直線状の部位における後端が内側枠 202a の後端と略同じ位置で直線状に形成されているのに対して、前端は上下の両端が前方へ突出するような円弧状に形成されている。また、外側枠 202b の直線状に上下に延びた部位よりも上側の湾曲した円弧状の部位は、上端縁側が前方へ突出するように前後方向にも湾曲した円弧状に形成されている。また、サイド装飾フレーム 202 の隔壁枠 202f は、内側枠 202a と外側枠 202b との間の部位が最も前方へ突出するように前後方向に湾曲した形状とされている。この隔壁枠 202f は、扉枠 5 を組立てた状態で遊技窓 101 の中央下部付近から放射状に延びた放射線上に配置されている（図 17 等を参照）。

【0104】

このサイド装飾フレーム 202 は、図示するように、複数の隔壁枠 202f によって内側枠 202a と外側枠 202b の間が周方向（長手方向）へ複数に分割された形態となっており、分割された夫々の開口が発光装飾開口 202g とされ、後述するサイドレンズ 210 の周レンズ部 210a が後側から嵌め込まれるようになっている。また、隔壁枠 202f のスリット 202e には、後側からサイドレンズ 210 の放射レンズ部 210b が嵌め込まれるようになっている。更に、隔壁枠 202f によりスリット 202e と発光装飾開口 202g とを仕切ることができ、夫々の発光態様を異ならせることができるようになっている。

【0105】

右サイド装飾ユニット 200 のサイド上部装飾部材 204 は、図示するように、サイド装飾フレーム 202 における外側枠 202b の円弧状に延びた上部に略沿って一定高さで左右方向へ延びていると共に、後面が窪んだ状態に形成されており、前面には前後方向に貫通する複数の開口部 204a が形成されている。このサイド上部装飾部材 204 は、列設された開口部 204a に沿った上側に縄文状のレリーフが施されている。

【0106】

一方、サイド上部装飾レンズ 206 は、サイド上部装飾部材 204 の窪んだ後面内に嵌合可能な形状とされていると共に、サイド上部装飾部材 204 の後側から開口部 204a を通ってその前端付近まで突出することが可能な複数の導光部 206a を備えている。この導光部 206a は、先端が多面体状に形成されており、サイド上部装飾部材 204 の開口部 204a に挿入嵌合させることで、開口部 204a に恰も宝石が嵌め込まれているように見せることができるようになっている。また、サイド上部装飾レンズ 204 の導光部 206a によって後側に配置された右サイド上装飾基板 214 からの光をサイド上部装飾部材 204 の開口部 204a から前方（遊技者側）へ放射させることができると共に、導光部 206a の先端を宝石として輝かせることができるようになっている。

【0107】

右サイド装飾ユニット 200 のサイド上部カバー 208 は、その上面及び右側面（正面視で）が扉枠 5（扉枠ユニットベース 100）の外周と略沿った形状とされていると共に、下面（下端）がサイド上部装飾部材 204 と略沿った形状とされている。このサイド上部カバー 208 は、前面下部に、サイド上部装飾部材 204 を収容可能となるように、下方が開放されると共に後方へ窪んだ取付段部 208a が形成されており、取付段部 208a の後端面にサイド上部装飾部材 204 等を取付けるための取付ボスや取付穴等が形成されている。また、サイド上部カバー 208 の右側面には、上下に配置された二つの切欠部 208b が形成されており、この切欠部 208b を介して内部に取付けられるサイドサブレンズ 228 が表面側へ望むようになっている。サイド上部カバー 208 の切欠部 208

bにサイドサブレンズ228が嵌め込まれることで、この部位のみ異なる態様で発光させることができるようになっている。

【0108】

右サイド装飾ユニット200のサイドレンズ210は、サイド装飾フレーム202と略沿った形状とされると共に、後面が窪んだ形状とされており、サイド装飾フレーム202の発光装飾開口202gに後から挿入される周レンズ部210aと、サイド装飾フレーム202のスリット202eに後から挿入される放射レンズ部210bと、を備えている。なお、図示するように、このサイドレンズ210は、サイド装飾フレーム202の上端枠202cに接する発光装飾開口202gと対応する周レンズ部210aを備えておらず、該当する部位は、前方及び下方に開放された収容段部210cとされている。この収容段部210c内には、後述する右上部スピーカ222や上部スピーカブラケット224等が収容されるようになっている。また、サイドレンズ210は、収容段部210cの上面を形成しサイド上部カバー208における取付段部208aの後側に固定される取付部210dを備えている。

10

【0109】

このサイドレンズ210は、周レンズ部210a及び放射レンズ部210bの前面が、サイド装飾フレーム202の隔壁枠202fの前端と略沿うように、前側へ膨出した湾曲面形状とされている。また、詳細な図示は省略するが、周レンズ部210aの裏面（内面）側は、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、周レンズ部210aの板厚が不均一となることで、周レンズ部210aを透過する光が乱屈折するようになっている。また、この多面体状に形成された内面により、周レンズ部210aがキラキラした特徴的な外観を呈することができるようになっている。

20

【0110】

サイドインナーレンズ212は、サイドレンズ210の内部に後側から挿入嵌合されるものであり、図示するように、サイドレンズ210における周レンズ部210a及び放射レンズ部210bが形成された部位と対応するように形成されており、後面が窪んだ本体部212aと、本体部212aの後端から連続し本体部212aよりも前方へ突出すると共に放射レンズ部210b（サイド装飾フレーム202のスリット202e）と対応した位置に配置される板状の導光部212bと、を備えている。このサイドインナーレンズ212の本体部212aは、その前面がサイドレンズ210の内面に対して所定距離控えた状態に形成されている。また、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ212における本体部212aの一方の面には、サイドレンズ210の周レンズ部210aと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、本体部212aの板厚が不均一となることで、本体部212aを透過する光が乱屈折するようになっている。

30

【0111】

このサイドインナーレンズ212は、サイドレンズ210と組み合わせることで、周レンズ部210a及び本体部212aを透過する光を二重に乱屈折させることができ、反対側に配置された物の形状等をほとんど認識することができないようになっている。また、乱屈折と共に多面体状による乱反射により、サイドレンズ210（周レンズ部210a）の外観をキラキラさせると共に遠近感が不明瞭な不思議な感じに見せることができるようになっている。

40

【0112】

右サイド装飾ユニット200の右サイド上装飾基板214及び右サイド下装飾基板216は、表面に高輝度のカラーLEDが複数実装されており、サイド装飾フレーム202の発光装飾開口202g（サイドレンズ210の周レンズ部210a）と対応する位置に配置されたLED214a、216aは比較的照射角度の広いもの（例えば、60°～180°）が用いられており、サイド装飾フレーム202のスリット202e（サイドレンズ210の放射レンズ部210b）と対応する位置に配置されたLED214b、216bは比較的照射角度の狭いもの（例えば、15°～60°）が用いられている。なお、サイ

50

ドサブレンズ 2 2 8 を発光装飾させる右サイド上装飾基板 2 1 4 の L E D 2 1 4 c は、本例では、赤色の L E D とされている。

【0 1 1 3】

右サイド装飾ユニット 2 0 0 の右上部スピーカ 2 2 2 は、サイドスピーカ 1 3 0 と同様に、中高音域の音を出力するものであり、上部スピーカブラケット 2 2 4 により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この右上部スピーカ 2 2 2 を支持する上部スピーカブラケット 2 2 4 は、正面視でパチンコ機 1 の左右中央で斜め前下方に向かって突出する円筒状のホーン部 2 2 4 a を備えている。そして、上部スピーカブラケット 2 2 4 におけるホーン部 2 2 4 a の上端裏側に、右上部スピーカ 2 2 2 が固定されるようになっており、正面視では、ホーン部 2 2 4 a によって右上部スピーカ 2 2 2 が遊技者側から見えないようになっている。

10

【0 1 1 4】

本例の右上部スピーカ 2 2 2 は、上部スピーカブラケット 2 2 4 のホーン部 2 2 4 a によって、パチンコ機 1 の上部から下方の遊技者へ向かって発せられるようになっており、他のパチンコ機に対して騒音に為り難いようになっている。なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカブラケット 2 2 4 もまた、その前面が、サイドレンズ 2 1 0 の周レンズ部 2 1 0 a やサイドインナーレンズ 2 1 2 の本体部 2 1 2 a と同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカブラケット 2 2 4 を透過する光が乱屈折するようになっている。

20

【0 1 1 5】

また、上部スピーカブラケット 2 2 4 の前面側を覆う上部スピーカカバー 2 2 6 は、サイド装飾フレーム 2 0 2 における上端枠 2 0 2 c に接する発光装飾開口 2 0 2 g を閉鎖するようにサイド装飾フレーム 2 0 2 の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ 2 1 0 の表面と連続するような湾曲面形状に形成されている。また、上部スピーカカバー 2 2 6 の表面には貫通孔 2 2 6 a が複数形成されており、右上部スピーカ 2 2 2 からの音を遊技者側へ十分に透過させることができるようになっている。

【0 1 1 6】

なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカカバー 2 2 6 もまた、その内面側が、サイドレンズ 2 1 0 の周レンズ部 2 1 0 a やサイドインナーレンズ 2 1 2 の本体部 2 1 2 a と同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカカバー 2 2 6 を透過する光が乱屈折するようになっている。従って、上部スピーカカバー 2 2 6 及び上部スピーカブラケット 2 2 4 において、光が乱屈折することで、遊技者側から右上部スピーカ 2 2 2 や上部スピーカカバー 2 2 6 に形成された貫通孔 2 2 6 a を視認し難くすることができると共に、サイドレンズ 2 1 0 の周レンズ部 2 1 0 a と同様の見栄えの外観とすることができるようになっている。

30

【0 1 1 7】

[1-2 C. 左サイド装飾ユニット]

続いて、扉枠 5 における左サイド装飾ユニット 2 4 0 について、主に図 3 4 乃至図 3 6 を参照して説明する。図 3 4 (A) は扉枠における左サイド装飾ユニットの正面斜視図であり、(B) は扉枠における左サイド装飾ユニットの背面斜視図である。また、図 3 5 は、左サイド装飾ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図 3 6 は、左サイド装飾ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

40

【0 1 1 8】

本実施形態における扉枠 5 の左サイド装飾ユニット 2 4 0 は、図示するように、遊技窓 1 0 1 の前側外周のうち、正面視で下部を除く左側半分を装飾するものであり、内側が遊技窓 1 0 1 に沿って円弧状に形成されていると共に、外側が扉枠ベースユニット 1 0 0 の外周に沿って直線状に形成されており、右サイド装飾ユニット 2 0 0 と略対称に形成されている。この左サイド装飾ユニット 2 4 0 は、左サイド装飾ユニット 2 4 0 の骨格を形成するサイド装飾フレーム 2 4 2 と、サイド装飾フレーム 2 4 2 の上辺に沿って配置される

50

サイド上部装飾部材 2 4 4 と、サイド上部装飾部材 2 4 4 に対して後側から嵌合するサイド上部装飾レンズ 2 4 6 と、サイド装飾フレーム 2 4 2 及びサイド上部装飾部材 2 4 4 の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ 2 4 6 を挟むようにサイド上部装飾部材 2 4 4 が前側に取付けられるサイド上部カバー 2 4 8 と、サイド上部カバー 2 4 8 の下部を支持すると共にサイドフレーム 2 4 2 に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ 2 5 0 と、サイドレンズ 2 5 0 の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ 2 5 2 と、を備えている。

【0 1 1 9】

また、左サイド装飾ユニット 2 4 0 は、サイドインナーレンズ 2 5 2 の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数の L E D 2 5 4 a (フルカラー L E D)、2 5 4 b (白色 L E D) が実装された左サイド上装飾基板 2 5 4 と、下側でサイドインナーレンズ 2 5 2 の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数の L E D 2 5 6 a (フルカラー L E D)、2 5 6 b (白色 L E D) が実装された左サイド下装飾基板 2 5 6 と、左サイド上装飾基板 2 5 4 の後側を覆い左サイド上装飾基板 2 5 4 を挟むようにサイドインナーレンズ 2 5 2 に取付けられる左サイド上装飾基板カバー 2 5 8 と、左サイド下装飾基板 2 5 6 の後側を覆い左サイド下装飾基板 2 5 6 を挟むようにサイドレンズ 2 5 0 及びサイド装飾フレーム 2 4 2 に取付けられる左サイド下装飾基板カバー 2 6 0 と、を備えている。

【0 1 2 0】

更に、左サイド装飾ユニット 2 4 0 は、サイド装飾フレーム 2 4 2 の正面視で右上部に配置される左上部スピーカ 2 6 2 と、左上部スピーカ 2 6 2 を支持しサイド装飾フレーム 2 4 2 の後側上部に嵌合される上部スピーカブラケット 2 6 4 と、上部スピーカブラケット 2 6 4 とサイド装飾フレーム 2 4 2 との間に挟持される上部スピーカカバー 2 6 6 と、を備えている。

【0 1 2 1】

この左サイド装飾ユニット 2 4 0 は、サイド装飾フレーム 2 4 2、サイド上部装飾部材 2 4 4、左サイド上装飾基板カバー 2 5 8、及び左サイド下装飾基板カバー 2 6 0 が不透光性の部材によって形成されており、サイド装飾フレーム 2 4 2 及びサイド上部装飾部材 2 4 4 の表面には所定色のメッキ層が形成されている。また、左サイド装飾ユニット 2 4 0 のサイド上部装飾レンズ 2 4 6、サイド上部カバー 2 4 8、サイドレンズ 2 5 0、サイドインナーレンズ 2 5 2、上部スピーカカバー 2 6 6、及び上部スピーカブラケット 2 6 4 は、透光性の部材によって形成されており、サイド上部カバー 2 4 8 の略全体が乳白色に、サイド上部装飾レンズ 2 4 6、サイドレンズ 2 5 0、サイドインナーレンズ 2 5 2、上部スピーカブラケット 2 6 4、及び上部スピーカカバー 2 6 6 が略透明とされている。

【0 1 2 2】

なお、詳細な図示は省略するが、略透明に形成されたサイドレンズ 2 5 0 及び上部スピーカカバー 2 6 6 の裏面側と、サイドインナーレンズ 2 5 2 及び上部スピーカブラケット 2 6 4 の表面側は、多面体状に形成されており、光を乱屈折させることができるようになっている。そのため、サイドレンズ 2 5 0 及びサイドインナーレンズ 2 5 2 の後側に配置された左サイド上装飾基板 2 5 4 や左サイド下装飾基板 2 5 6 の表面 (前面) に実装された L E D 2 5 4 a、2 5 4 b、2 5 6 a、2 5 6 b 等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、左サイド上装飾基板 2 5 4 や左サイド下装飾基板 2 5 6 の前面は、白色とされており、実装された L E D 2 5 4 a、2 5 4 b、2 5 6 a、2 5 6 b 等の光によって左サイド装飾ユニット 2 4 0 を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、L E D 2 5 4 a、2 5 4 b、2 5 6 a、2 5 6 b が非点灯時に各装飾基板 2 5 4、2 5 6 が目立たないようになっている。なお、左サイド上装飾基板 2 5 4 及び左サイド下装飾基板 2 5 6 は、夫々周辺制御部 4 1 4 0 と接続されており、周辺制御部 4 1 4 0 からの駆動信号 (発光駆動信号) により各 L E D 2 5 4 a、2 5 4 b、2 5 6 a、2 5 6 b を適宜発光させて、左サイド装飾ユニット 2 4 0 を発光装飾させることができるようになっている。

【0 1 2 3】

本例の左サイド装飾ユニット240におけるサイド装飾フレーム242は、図示するように、全体が遊技窓101に略沿った円弧状に形成されており、具体的には、遊技窓101の外周に沿った円弧状の内側枠242aと、内側枠242aに対して外側へ離反した位置に配置され下端から上部にかけて扉枠5（扉枠ベースユニット100）の側面外周に沿った直線状とされると共に続く上部が内側枠242aの上端縁へ向かって湾曲するように円弧状に形成された外側枠242bと、外側枠242bと内側枠242aの上端縁同士を連結する上端枠242cと、外側枠242bと内側枠242aの下端縁同士を連結する下端枠242dと、内側枠242a及び外側枠242bの周方向に沿って複数箇所（本例では四箇所）に配置され内側枠242aと外側枠242bとを連結すると共に所定幅のスリット242eを有した隔壁枠242fと、を備えている。

10

【0124】

このサイド装飾フレーム242の内側枠242aは、前後方向に対して略同じ位置で遊技窓101の周方向へ略同じ幅で延びている。一方、外側枠242bは、扉枠5の側面に沿って延びる直線状の部位における後端が内側枠242aの後端と略同じ位置で直線状に形成されているのに対して、前端は上下の両端が前方へ突出するような円弧状に形成されている。また、外側枠242bの直線状に上下へ延びた部位よりも上側の湾曲した円弧状の部位は、上端縁側が前方へ突出するように前後方向にも湾曲した円弧状に形成されている。また、サイド装飾フレーム242の隔壁枠242fは、内側枠242aと外側枠242bとの間の部位が最も前方へ突出するように前後方向に湾曲した形状とされている。この隔壁枠242fは、扉枠5を組立てた状態で遊技窓101の中央下部付近から放射状に延びた放射線上に配置されている（図17等を参照）。

20

【0125】

このサイド装飾フレーム242は、図示するように、複数の隔壁枠242fによって内側枠242aと外側枠242bの間が周方向（長手方向）へ複数に分割された形態となっており、分割された夫々の開口が発光装飾開口242gとされ、後述するサイドレンズ250の周レンズ部250aが後側から嵌め込まれるようになっている。また、隔壁枠242fのスリット242eには、後側からサイドレンズ250の放射レンズ部250bが嵌め込まれるようになっている。更に、隔壁枠242fによりスリット242eと発光装飾開口242gとを仕切ることができ、夫々の発光態様を異ならせることができるようになっている。

30

【0126】

左サイド装飾ユニット240のサイド上部装飾部材244は、図示するように、サイド装飾フレーム242における外側枠242bの円弧状に延びた上部に略沿って一定高さで左右方向へ延びていると共に、後面が窪んだ状態に形成されており、前面には前後方向に貫通する複数の開口部244aが形成されている。このサイド上部装飾部材244は、列設された開口部244aに沿った上側に縄文状のレリーフが施されている。

【0127】

一方、サイド上部装飾レンズ246は、サイド上部装飾部材244の窪んだ後面内に嵌合可能な形状とされていると共に、サイド上部装飾部材244の後側から開口部244aを通してその前端付近まで突出することが可能な複数の導光部246aを備えている。この導光部246aは、先端が多面体状に形成されており、サイド上部装飾部材244の開口部244aに挿入嵌合させることで、開口部244aに恰も宝石が嵌め込まれているように見せることができるようになっている。また、サイド上部装飾レンズ244の導光部246aによって後側に配置された左サイド上装飾基板254からの光をサイド上部装飾部材244の開口部244aから前方（遊技者側）へ放射させることができると共に、導光部246aの先端を宝石として輝かせることができるようになっている。

40

【0128】

左サイド装飾ユニット240のサイド上部カバー248は、その上面及び左側面（正面視で）が扉枠5（扉枠ユニットベース100）の外周と略沿った形状とされていると共に、下面（下端）がサイド上部装飾部材244と略沿った形状とされている。このサイド上

50

部カバー 248 は、前面下部に、サイド上部装飾部材 244 を収容可能となるように、下方が開放されると共に後方へ窪んだ取付段部 248 a が形成されており、取付段部 248 a の後端面にサイド上部装飾部材 244 等を取付けるための取付ボスや取付穴等が形成されている。また、サイド上部カバー 248 は、その外側側面（正面視で左側側面）に、扉枠ベースユニット 100 における補強ユニット 150 の上軸支部 156 を前側から被覆する被覆部 248 b を備えている。

【0129】

左サイド装飾ユニット 240 のサイドレンズ 250 は、サイド装飾フレーム 242 と略沿った形状とされると共に、後面が窪んだ形状とされており、サイド装飾フレーム 242 の発光装飾開口 242 g に後から挿入される周レンズ部 250 a と、サイド装飾フレーム 242 のスリット 242 e に後から挿入される放射レンズ部 250 b と、を備えている。なお、図示するように、このサイドレンズ 250 は、サイド装飾フレーム 242 の上端枠 242 c に接する発光装飾開口 242 g と対応する周レンズ部 250 a を備えておらず、該当する部位は、前方及び下方に開放された収容段部 250 c とされている。この収容段部 250 c 内には、後述する左上部スピーカ 262 や上部スピーカブラケット 264 等が収容されるようになっている。また、サイドレンズ 250 は、収容段部 250 c の上面を形成しサイド上部カバー 248 における取付段部 248 a の後側に固定される取付部 250 d を備えている。

【0130】

このサイドレンズ 250 は、周レンズ部 250 a 及び放射レンズ部 250 b の前面が、サイド装飾フレーム 242 の隔壁枠 242 f の前端と略沿うように、前側へ膨出した湾曲面形状とされている。また、詳細な図示は省略するが、周レンズ部 250 a の裏面（内面）側は、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、周レンズ部 250 a の板厚が不均一となることで、周レンズ部 250 a を透過する光が乱屈折するようになっている。また、この多面体状に形成された内面により、周レンズ部 250 a がキラキラした特徴的な外観を呈することができるようになっている。

【0131】

サイドインナーレンズ 252 は、サイドレンズ 250 の内部に後側から挿入嵌合されるものであり、図示するように、サイドレンズ 250 における周レンズ部 250 a 及び放射レンズ部 250 b が形成された部位と対応するように形成されており、後面が窪んだ本体部 252 a と、本体部 252 a の後端から連続し本体部 252 a よりも前方へ突出すると共に放射レンズ部 250 b（サイド装飾フレーム 242 のスリット 242 e）と対応した位置に配置される板状の導光部 252 b と、を備えている。このサイドインナーレンズ 252 の本体部 252 a は、その前面がサイドレンズ 250 の内面に対して所定距離控えた状態に形成されている。また、詳細な図示は省略するが、サイドインナーレンズ 252 における本体部 252 a の一方の面には、サイドレンズ 250 の周レンズ部 250 a と同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、本体部 252 a の板厚が不均一となることで、本体部 252 a を透過する光が乱屈折するようになっている。

【0132】

このサイドインナーレンズ 252 は、サイドレンズ 250 と組み合わせることで、周レンズ部 250 a 及び本体部 252 a を透過する光を二重に乱屈折させることができ、反対側に配置された物の形状等をほとんど認識することができないようになっている。また、乱屈折と共に多面体状による乱反射により、サイドレンズ 250（周レンズ部 250 a）の外観をキラキラさせると共に遠近感が不明瞭な不思議な感じに見せることができるようになっている。

【0133】

左サイド装飾ユニット 240 の左サイド上装飾基板 254 及び左サイド下装飾基板 256 は、表面に高輝度のカラー LED が複数実装されており、サイド装飾フレーム 242 の発光装飾開口 242 g（サイドレンズ 250 の周レンズ部 250 a）と対応する位置に配

10

20

30

40

50

置されたLED 254 a, 256 aは比較的照射角度の広いもの（例えば、 $60^{\circ} \sim 180^{\circ}$ ）が用いられており、サイド装飾フレーム242のスリット242 e（サイドレンズ250の放射レンズ部250 b）と対応する位置に配置されたLED 254 b, 256 bは比較的照射角度の狭いもの（例えば、 $15^{\circ} \sim 60^{\circ}$ ）が用いられている。

【0134】

左サイド装飾ユニット240の左上部スピーカ262は、サイドスピーカ130と同様に、中高音域の音を出力するものであり、上部スピーカブラケット264により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この左上部スピーカ262を支持する上部スピーカブラケット264は、正面視でパチンコ機1の左右中央で斜め前下方に向かって突出する円筒状のホーン部264 aを備えている。そして、上部スピーカブラケット264におけるホーン部264 aの上端裏側に、左上部スピーカ262が固定されるようになっている。正面視では、ホーン部264 aによって左上部スピーカ262が遊技者側から見えないようになっている。

10

【0135】

本例の左上部スピーカ262は、上部スピーカブラケット264のホーン部264 aによって、パチンコ機1の上部から下方の遊技者へ向かって発せられるようになっている。なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカブラケット264もまた、その前面が、サイドレンズ250の周レンズ部250 aやサイドインナーレンズ252の本体部252 aと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカブラケット264を透過する光が乱屈折するようになっている。

20

【0136】

また、上部スピーカブラケット264の前面側を覆う上部スピーカカバー266は、サイド装飾フレーム242における上端枠242 cに接する発光装飾開口242 gを閉鎖するようにサイド装飾フレーム242の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ250の表面と連続するような湾曲面形状に形成されている。また、上部スピーカカバー266の表面には貫通孔266 aが複数形成されており、左上部スピーカ262からの音を遊技者側へ十分に透過させることができるようになっている。

【0137】

なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカカバー266もまた、その内面側が、サイドレンズ250の周レンズ部250 aやサイドインナーレンズ252の本体部252 aと同様に、互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されており、その板厚が不均一となることで、上部スピーカカバー266を透過する光が乱屈折するようになっている。従って、上部スピーカカバー266及び上部スピーカブラケット264において、光が乱屈折することで、遊技者側から左上部スピーカ262や上部スピーカカバー266に形成された貫通孔266 aを視認し難くすることができると共に、サイドレンズ250の周レンズ部250 aと同様の見栄えの外観とすることができるようになっている。

30

【0138】

[1-2D. 上部装飾ユニット]

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

40

【0139】

本実施形態の扉枠5における上部装飾ユニット280は、図17等に応示するように、扉枠5の前面中央上部で、右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240における中央側の上端縁同士の間に取り付けられ、それらの間を装飾するものである。この上部装飾ユニット280は、図示するように、正面視で全体の外形形状が略逆二等辺三角形状

50

とされ、中央に大きく貫通する中央開口部 281a、及び中央開口部 281a の左右両側に貫通する一対の側開口部 281b を有し中央開口部 281a の上側に扉枠ベースユニット 100 における上部ブラケット 120 の先端が挿入される前面装飾部材 281 と、前面装飾部材 281 の中央開口部 281a 内に後側から嵌め込まれる中央レンズ 282 と、中央レンズ 282 の後端に配置されるインナーレンズ 283 と、前面装飾部材 281 の側開口部 281b に後側から嵌め込まれる一対の側レンズ 284 と、正面視の外形が前面装飾部材 281 と類似した形状とされ中央レンズ 282、インナーレンズ 283、及び一対の側レンズ 284 を前面装飾部材 281 とで挟持するように前面装飾部材 281 の後側に取付けられる本体部材 285 と、本体部材 285 の後側に配置され前面に複数のカラー LED 286a、286b が実装された上部装飾基板 286 と、正面視の外形が本体部と略同じ形状とされ上部装飾基板 286 を後側から覆うように本体部材 285 の後面に取付けられる基板カバー 287 と、を備えている。

【0140】

また、上部装飾ユニット 280 は、前面装飾部材 281 の下端から連続するように屈曲しながら後方へ延出し前端上部が前面装飾部材 281 に支持されると共に後端が扉枠ベースユニット 100 に取付けられ下方へ向かって貫通する一対の下開口部 288a を有した下面装飾部材 288 と、下面装飾部材 288 の下開口部 288a に上側から嵌め込まれ下面装飾部材 288 及び基板カバー 287 に固定される下レンズ 289 と、を備えている。なお、本例では、前面装飾部材 281 及び下面装飾部材 288 の表面に金属的な光沢を有したメッキ層が形成されている。なお、上部装飾基板 286 の LED 286a は、中央レンズ 282 と対応した位置に配置されていると共に、LED 286b は、側レンズ 284 及び下レンズ 289 と対応した位置に配置されており、中央レンズ 282 と、側レンズ 284 及び下レンズ 289 とを夫々別々に発光装飾させることができるようになっている。また、本例では、LED 286a がフルカラー LED とされていると共に、LED 286b が高輝度の白色 LED とされている。

【0141】

本例の上部装飾ユニット 280 における前面装飾部材 281 は、その中央開口部 281a の内周形状が、正面視で中央上端が左右へ延びた辺とされ中央下端が頂点とされ各辺が緩い円弧状に延びた変五角形状に形成されており、上辺両側の上側辺の略中央と下端頂点から中央開口部 281a 内へ延びだした三つの突出部を有している。また、前面装飾部材 281 は、中央開口部 281a の上側辺の外側に、斜め外側上方へ向かって延びる複数の筋彫りが形成されており、この筋彫りによって前面装飾部材 281 は中央開口部 281a から羽根が延びだしたような形状に形成されていると共に、筋彫りに沿うように側開口部 281b が形成されている。

【0142】

この前面装飾部材 281 の中央開口部 281a 内に嵌め込まれる中央レンズ 282 は、その外形が、中央開口部 281a と略同じ形状とされており、前方へ膨出した形状とされていると共に、その前面が互いに異なる方向を向いた複数の面によって多面体状に形成されている。本例の中央レンズ 282 は、透明（無色透明、有色透明）な樹脂によって形成されている。この中央レンズ 282 を前面装飾部材 281 の中央開口部 281a に嵌め込むことで、中央レンズ 282 がトリリアントカットされたような宝石に見えると共に、前面装飾部材 281 が宝石の台座に見えるようになっている。

【0143】

また、中央レンズ 282 の後側に配置されるインナーレンズ 283 は、中央レンズ 282 の後側の開口を閉鎖するように透明な樹脂で形成されていると共に、表面に微細なレンズ（又はプリズム）が複数形成されており、上部装飾基板 286 からの光を中央レンズ 282 側へ広く拡散させることができるようになっている。一方、前面装飾部材 281 の側開口部 281b 内に嵌め込まれる側レンズ 284 は、側開口部 281b へ嵌め込んだ状態で、その前面が前面装飾部材 281 の前面と略連続するよう透明な樹脂によって形成されている。なお、側レンズ 284 の裏面側には、インナーレンズ 282 と同様に、微細なレ

レンズ（又はプリズム）が複数形成されており、上部装飾基板 286 からの照射される光によって側レンズ 284 全体が略均一に発光することができるようになっている。

【0144】

なお、インナーレンズ 283 及び側レンズ 284 は、表面に形成された複数の微細なレンズ等によって、白濁したような感じとなっており、インナーレンズ 283 及び側レンズ 284 を通して後側が明確に見えないようになっている。

【0145】

上部装飾ユニット 280 の本体部材 285 は、前面装飾部材 281 の中央開口部 281a の形状に略沿った外形で前後方向へ筒状に延び前端開口が斜め下方へ向かって傾斜すると共に閉鎖された後端が斜め上方へ向かって傾斜する中央部 285a と、中央部 285a の両側に配置され閉鎖された後端が中央部 285a の後端と略同じ位置とされると共に前端が中央部 285a よりも短く延びた凹陷状の側部 285b と、中央部 285a 及び側部 285b の後端面を貫通し上部装飾基板 286 に実装された LED 286a、286b と対応する位置に形成された複数の開口部 285c と、を備えている。この本体部材 285 は、後側に上部装飾基板 286 を配置すると、上部装飾基板 286 の LED 286a が開口部 285c 内に挿入配置されるようになっていると、LED 286a からの光が後側へ漏れないようになっている。また、本体部材 285 の中央部 285a 及び側部 285b は前側から後側へ窪んだ形状となっており、夫々に対応した LED 285a、286b からの光が側方へ影響しないようになっている。

【0146】

また、上部装飾ユニット 280 の下面装飾部材 288 は、後方へ向かうに従って細くなるように形成されており、その左右の側面形状が、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 における上部スピーカカバー 226、266 の上端枠 202c、242c 寄り側の端部形状と略一致した形状とされていると共に、上部スピーカカバー 226、266 の上端枠 202c、242c 寄り側の端部が載置固定されるようになっている。なお、下レンズ 289 は、下面装飾部材 288 と上部スピーカカバー 226、266 との間に挟持されるようになっている。また、下レンズ 289 へは、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 の上部スピーカブラケット 224、264 を介して、右サイド上装飾基板 214 及び左サイド上装飾基板 254 からの光が供給されて発光するようになっている。

【0147】

[1-2E. サイドスピーカカバー]

次に、扉枠 5 における一对のサイドスピーカカバー 290 について、主に図 22 乃至図 25 を参照して説明する。このサイドスピーカカバー 290 は、扉枠ベースユニット 100 に取付けられたサイドスピーカ 130 の前面を被覆して装飾するものであり、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 の下端と、皿ユニット 300 との間に配置されるものである。

【0148】

このサイドスピーカカバー 290 は、扉枠ベースユニット 100 に取付けられたサイドスピーカ 130 の前面を覆うように湾曲した円盤状で複数の孔を有したカバー体 291 と、カバー体 291 の外周を前側から支持する円環状の開口部を有し右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 240 の下端と連続するように形成された本体部材 292 と、本体部材 292 の下側に配置され皿ユニット 300 の下皿カバー 328 における左右後端と連続するように形成された下部部材 293 と、を備えている。なお、本例では、カバー体 291 が、所定のパンチングメタルによって形成されているので、表側から押されたり、叩かれたりしても、変形し難いようになっていると、サイドスピーカ 130 を可能な限り保護することができるようになっている。

【0149】

このサイドスピーカカバー 290 は、本体部材 292 の表面に金属的な光沢を有したメッキ層が形成されている。また、下部部材 293 は、後述する皿ユニット 300 における

下皿カバー 3 2 8 と同様の乳白色をした透光性の部材により形成されている。

【0150】

本例のサイドスピーカカバー 2 9 0 は、右サイド装飾ユニット 2 0 0 及び左サイド装飾ユニット 2 4 0 や、皿ユニット 3 0 0 とは独立して扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面に取付けられるようになっており、扉枠ベース本体 1 1 0 の所定位置に形成された取付孔 1 1 0 h (図 1 8 を参照) を通して、扉枠ベース本体 1 1 0 の後側から挿通された所定のビスにより扉枠ベース本体 1 0 0 へ固定されるようになっている。

【0151】

これにより、扉枠 5 における防犯カバー 1 8 0 を外した上で、扉枠 5 の後側からサイドスピーカカバー 2 9 0 を取付けているビスを外すことで、サイドスピーカカバー 2 9 0 を前側へ取外すことができ、更に、扉枠 5 の前側からスピーカブラケット 1 3 2 を取外すことで、サイドスピーカ 1 3 0 を取外することができるようになっている。従って、何らかの理由によりサイドスピーカ 1 3 0 を交換する必要がある場合でも、扉枠 5 から右サイド装飾ユニット 2 0 0 及び左サイド装飾ユニット 2 4 0 や、皿ユニット 3 0 0 等を取外さなくてもサイドスピーカ 1 3 0 の前面を覆うサイドスピーカカバー 2 9 0 のみを簡単に取外すことができ、サイドスピーカ 1 3 0 を容易に交換することができるようになっている。

【0152】

このように、本例では、扉枠 5 における扉枠ベース本体 1 1 0 の前面で右サイド装飾ユニット 2 0 0, 左サイド装飾ユニット 2 4 0 と皿ユニット 3 0 0 との間に取付けられたサイドスピーカ 1 3 0 を交換するには、まず、サイドスピーカカバー 2 9 0 におけるスピーカの前面に配置された本体部材 2 9 2 が扉枠ベース本体 1 1 0 に対して後側から脱着可能に取付けられているので、本体枠 3 の前面を閉鎖している扉枠 5 を前側へ開き、扉枠 5 の後側から扉枠ベース本体 1 1 0 に対する本体部材 2 9 2 の取付けを外した上で、本体部材 2 9 2 及びカバー体 2 9 1 を扉枠ベース本体 1 1 0 (扉枠 5) の前側へ移動させて扉枠 5 から取外すと、扉枠 5 の前側からサイドスピーカ 1 3 0 が臨むようになる。このサイドスピーカ 1 3 0 は、扉枠ベース本体 1 1 0 に対して前側から取付けられたスピーカブラケット 1 3 2 によって挟持されているので、本体部材 2 9 2 を取外した後に、扉枠 5 の前側から扉枠ベース本体 1 1 0 に対するスピーカブラケット 1 3 2 の取付けを外してサイドスピーカ 1 3 0 の挟持を解除し、更にサイドスピーカ 1 3 0 を前側へ移動させることで、左右のサイド装飾ユニット 2 0 0, 2 4 0 や皿ユニット 3 0 0 を扉枠 5 (扉枠ベース本体 1 1 0) から取外さなくても扉枠 5 からサイドスピーカ 1 3 0 を取外できると共に、扉枠 5 に取付けられたサイドスピーカ 1 3 0 を簡単に交換することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0153】

また、遊技中に遊技者等が扉枠 5 (サイドスピーカカバー 2 9 0) を叩いたりしてサイドスピーカ 1 3 0 が破損した場合でも、上述したように、扉枠 5 に取付けられたサイドスピーカ 1 3 0 を簡単に交換することができるので、サイドスピーカ 1 3 0 の交換による遊技の中断時間を可及的に短くすることができ、中断が長引くことで遊技者が苛付いたり関心が薄れたりして興趣を低下させてしまうのを抑制することができる。

【0154】

また、サイドスピーカ 1 3 0 を、スピーカブラケット 1 3 2 と扉枠ベース本体 1 1 0 とで挟持するようにしており、サイドスピーカ 1 3 0 に取付けるための取付片や取付孔等が無くてもサイドスピーカ 1 3 0 を扉枠 5 (扉枠ベース本体 1 1 0) へ取付けることができるので、サイドスピーカ 1 3 0 に取付片や取付孔等を備える必要が無く、サイドスピーカ 1 3 0 にかかるコストを低減させることができ、パチンコ機 1 にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【0155】

更に、サイドスピーカ 1 3 0 の前面を被覆するカバー体 2 9 1 を複数の貫通孔を有した金属板 (パンチングメタル) で形成しているので、遊技者等がカバー体 2 9 1 を叩いても、カバー体 2 9 1 が変形したり破損したりするのを可及的に低減させることができ、サイ

10

20

30

40

50

ドスピーカ130を十分に保護して不具合の発生を抑制することができると共に、パチンコ機1の耐久性を高めることができる。

【0156】

また、左右のサイド装飾ユニット200、240と皿ユニット300との間にサイドスピーカ130を覆うサイドスピーカカバー290を備えるようにしているので、サイドスピーカ130が比較的遊技者から近い位置に位置することとなり、遊技者等によって叩かれたりして破損する頻度が高くなる虞があるが、上述したように、サイドスピーカ130を簡単に交換することができ、遊技の中断時間を可及的に短くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。また、サイドスピーカ130を遊技者に対して可及的に近い位置に配置しているので、サイドスピーカ130から出力されるサウンドをより効率良く遊技者に聴かせることができ、迫力あるサウンドを提供することができると共に、サウンド演出を楽しませて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。

【0157】

また、サイドスピーカ130を左右のサイド装飾ユニット200、240と皿ユニット300との間に配置しているので、サイド装飾ユニット200、240による装飾の連続性を維持することができると共に、サイド装飾ユニット200、240と皿ユニット300との間を違和感無く繋ぐことができ、サイドスピーカカバー290によって見栄えが悪くなるのを防止して遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができる。また、サイドスピーカカバー290における本体部材292の表面形状を、サイド装飾ユニット200、240や皿ユニット300の表面形状と連続するように形成しているので、サイドスピーカカバー290をサイド装飾ユニット200、240や皿ユニット300と一体的な感じに見せることが可能となり、サイド装飾ユニット200、240等とは別にサイドスピーカ130を前面側に備えても遊技者に対して違和感を与え難くすることができ、扉枠5（パチンコ機1）の前面の意匠性を良好なものとするすることができる。

【0158】

更に、扉枠5からサイドスピーカカバー290の本体部材292を取外す際には、始めに扉枠5の後側に取付けられた防犯カバー180とガラスユニット590とを取外す必要があるので、本体部材292の取外しに若干時間がかかるようになり不正行為等を行おうとする者に対して取外作業を手間取らせることができると共に、比較的大きなガラスユニット590を取外すことで取外し作業を目立たせることができ、盗難行為や不正行為等を躊躇させて不正行為等に対する抑止力（安全性）の高いパチンコ機1とすることができるようにしている。

【0159】

[1-2F. 皿ユニット]

続いて、扉枠5における皿ユニット300について、主に図41乃至図44を参照して説明する。図41は、扉枠における皿ユニットの正面斜視図であり、図42は、扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。また、図43は、皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図44は、皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

【0160】

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

3 1 6 a 内に嵌め込まれる複数の導光部 3 1 8 a を有した左右一対の上皿上部レンズ 3 1 8 と、上皿上部レンズ 3 1 8 とは上皿上部パネル 3 1 4 を挟んで反対側に配置されると共に上皿上部パネル 3 1 4 の下面に取付けられ上面に複数のカラー L E D 3 2 0 a , 3 2 2 a が実装された上皿右装飾基板 3 2 0 及び上皿左装飾基板 3 2 2 と、上皿上部レンズ 3 1 8 と上皿上部パネル 3 1 4 との間に配置され上皿右装飾基板 3 2 0 及び上皿左装飾基板 3 2 2 からの光を上皿上部レンズ 3 1 8 側へ拡散させる複数の微細プリズムを有した上皿上部インナーレンズ 3 1 9 と、を備えている。

【0 1 6 1】

また、皿ユニット 3 0 0 には、上皿本体 3 1 2 の下側で皿ユニットベース 3 1 0 の前面に固定され上方及び後方が開放されると共に正面視で左右方向中央が前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って低くなるように形成された皿状の下皿本体 3 2 4 と、下皿本体 3 2 4 の上部に固定され正面視で左右方向中央が下皿本体 3 2 4 と略同様に前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って高くなるように湾曲した板状の下皿天板 3 2 6 と、下皿天板 3 2 6 及び下皿本体 3 2 4 の前端に沿った開口部 3 2 8 a を有すると共に開口部 3 2 8 a の外周を覆う下皿カバー 3 2 8 と、下皿カバー 3 2 8 の左右両側に配置され前後方向に貫通した開口部 3 3 0 a を有する皿サイド中カバー 3 3 0 と、皿サイド中カバー 3 3 0 の開口部 3 3 0 a に後側から嵌め込まれる皿サイド中カバーレンズ 3 3 2 と、皿サイド中カバー 3 3 0 の左右両外側に配置され扉枠ベースユニット 1 0 0 の左右両端と対応する位置まで左右方向へ延びた皿サイド外カバー 3 3 4 と、を備えている。なお、正面視で右側に配置される皿サイド中カバー 3 3 0 には、その右端部に後述する錠装置 1 0 0 0 のシリンダ錠 1 0 1 0 が臨む錠孔 3 3 0 b が形成されている。また、正面視で右側の皿サイド外カバー 3 3 4 には、前方からハンドル装置 5 0 0 が挿入されるハンドル挿通孔 3 3 4 a が形成されている。

【0 1 6 2】

更に、皿ユニット 3 0 0 には、皿ユニットベース 3 1 0 及び上皿本体 3 1 2 に取付けられ上皿 3 0 1 に貯留された遊技球を下皿 3 0 2 へ抜くための上皿球抜き機構 3 4 0 と、下皿本体 3 2 4 の下面に取付けられ下皿 3 0 2 に貯留された遊技球を下方へ抜くための下皿球抜き機構 3 5 0 と、皿ユニットベース 3 1 0 の正面視で左側上部に取付けられパチンコ機 1 に隣接して設置された球貸し機（C R ユニット 6 と称す、図 1 7 2 を参照）を作動させる貸球ユニット 3 6 0 と、を備えている。

【0 1 6 3】

本例の皿ユニット 3 0 0 は、皿ユニットベース 3 1 0 の一部、上皿本体 3 1 2 、及び上皿上部パネル 3 1 4 等によって遊技球を貯留可能な上皿 3 0 1 を構成している。また、皿ユニット 3 0 0 は、皿ユニットベース 3 1 0 の一部、下皿本体 3 2 4 、下皿天板 3 2 6 、及び下皿カバー 3 2 8 等によって遊技球を貯留可能な下皿 3 0 2 を構成している。

【0 1 6 4】

この皿ユニット 3 0 0 における皿ユニットベース 3 1 0 は、図 4 3 に示すように、左右方向へ延びた略板状に形成されており、左右へ延びた上端縁には所定形状の形成された装飾部 3 1 0 a が備えられている。この装飾部 3 1 0 a の左端に前後方向へ貫通し貸球ユニット 3 6 0 を取付けるための貸球ユニット取付部 3 1 0 b が形成されている。この皿ユニットベース 3 1 0 は、貸球ユニット取付部 3 1 0 b の下側（正面視で左上隅部近傍）に配置され横長の矩形状で前後方向に貫通する上皿球供給口 3 1 0 c と、上皿球供給口 3 1 0 c よりも下側（皿ユニットベース 3 1 0 の高さ方向の略中間）で装飾部 3 1 0 a の右端近傍の下側に前後方向へ貫通し上下方向へ延びた上皿球排出口 3 1 0 d と、上皿球排出口 3 1 0 d 及び上皿球供給口 3 1 0 c の直下に配置され前方へ突出すると共に上面が同じ高さとなされた一対の下皿支持部 3 1 0 e と、を備えている。なお、上皿球排出口 3 1 0 d は、直下に配置された下皿支持部 3 1 0 e の上面の前後方向中間位置まで連続して形成されている。

【0 1 6 5】

また、皿ユニット 3 0 0 は、一対の下皿支持部 3 1 0 e の間に配置され下皿本体 3 2 4

及び下皿天板 3 2 6 の後端と嵌合し正面視で横長の矩形環状に形成された下皿支持溝 3 1 0 f と、下皿支持溝 3 1 0 f によって囲まれた部位の中央右寄りの下部に配置され前後方向に貫通する矩形状の下皿球供給口 3 1 0 g と、を備えている。更に、皿ユニットベース 3 1 0 は、図 4 4 に示すように、下皿球供給口 3 1 0 g と連続するように後方へ筒状に延びた下皿球供給樋 3 1 0 h と、下皿球供給樋 3 1 0 h の開放側側面に形成され遊技球が通過可能な大きさの切欠部 3 1 0 i と、を備えている。

【0 1 6 6】

この皿ユニットベース 3 1 0 の上皿球供給口 3 1 0 c は、扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 及び補強ユニット 1 5 0 の切欠部 1 0 1 a、1 6 2 を介して扉枠ベースユニットの後側に取付けられるファールカバーユニット 5 4 0 の第一球出口 5 4 4 a と連通するようになっている。この上皿球供給口 3 1 0 c の前端には、正面視右方向へ長く延び後方へ窪んだ誘導凹部 3 1 0 j を備えている。この誘導凹部 3 1 0 j は、左右方向に対しては正面視右端側が若干低くなるように傾斜していると共に、前後方向に対しては前端側が低くなるように傾斜している。これにより、誘導凹部 3 1 0 j の前端と上皿本体 3 1 2 の底面との高低差は、誘導凹部 3 1 0 j 右端へ向かうほど高くなるようになっており、誘導凹部 3 1 0 j の右端では、上皿本体 3 1 2 の底面との高低差が遊技球の外径よりも若干高くなるようになっている。

【0 1 6 7】

従って、本例では、上皿 3 0 1 内に貯留された遊技球によって上皿球供給口 3 1 0 c の前側が閉鎖された場合、ファールカバーユニット 5 4 0 を介して賞球装置 7 4 0 から払出された遊技球が、上皿球供給口 3 1 0 c から直線的に前方の上皿 3 0 1 内に出ることができなくなるので、払出された遊技球は上皿球供給口 3 1 0 c の前側を閉鎖した遊技球に当接してその転動方向が変化し、誘導凹部 3 1 0 j 内を正面視右方向へと転動するように誘導され、誘導凹部 3 1 0 j の右端付近から上皿 3 0 1 内に貯留された遊技球の上側へと放出されることとなる。これにより、上皿 3 0 1 内において遊技球を自動的に上下二段に貯留させることができるので、上皿球供給口 3 1 0 c の前を遊技球が塞いだ時に遊技者が手で遊技球を寄せなくても払出された遊技球を上皿 3 0 1 内に供給（放出）し続けることが可能となり、上皿 3 0 1 への遊技球の貯留に対して遊技者が煩わしく感じてしまうのを抑制することができ、遊技者を遊技球の打込操作や打ち込まれた遊技球による遊技に専念させて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができると共に、上皿 3 0 1 における遊技球の貯留量を多くすることができるようになっている。

【0 1 6 8】

皿ユニットベース 3 1 0 の上皿球排出口 3 1 0 d は、上皿球抜き機構 3 4 0 における上皿球抜きベース 3 4 4 の開口部 3 4 4 a、及び扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の球送り開口 1 1 3、を介して扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に取付けられる球送りユニット 5 8 0 の進入口 5 8 1 a と連通するようになっている。更に、下皿球供給口 3 1 0 g は、その後側から後方へ延びた下皿球供給樋 3 1 0 h が、扉枠ベースユニット 1 0 0 における扉枠ベース本体 1 1 0 の球通過口 1 1 0 f を貫通して後方へ延出した上で、扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に取付けられるファールカバーユニット 5 4 0 の第二球出口 5 4 4 b に接続されていると共に、下皿球供給樋 3 1 0 h の切欠部 3 1 0 i が、上皿球抜き機構 3 4 0 における上皿球抜きベース 3 4 4 の球抜き流路 3 4 4 c と接続されている。

【0 1 6 9】

なお、本例では、図示するように、下皿球供給口 3 1 0 g の前端には、正面視で左方向へ広がった拡口部 3 1 0 k を備えており、この拡口部 3 1 0 k によって下皿球供給口 3 1 0 g の前端が左右方向へ広がった状態となっている。これにより、下皿球供給口 3 1 0 g の前側に溜まった下皿 3 0 1 内の遊技球により下皿球供給口 3 1 0 g において早期に球詰りが発生してしまうのを抑制することができ、より多くの遊技球を下皿 3 0 1 内へ供給することができるようになっている。

【0 1 7 0】

皿ユニット 300 の上皿本体 312 は、正面視で中央よりも左側（軸支側）が前方へ膨出し、底面が全体的に左端側（開放側）及び後端側が低くなるように形成されている。この上皿本体 312 の底面は、軸支側の後端が皿ユニットベース 310 における上皿球供給口 310c の底辺付近に、開放側の後端が皿ユニットベース 310 における上皿球排出口 310d の上下方向中間位置付近に、夫々位置するように形成されており、上皿球供給口 310c から上皿本体 312（上皿 301）に供給された遊技球が、上皿球排出口 310d へ誘導されるようになっている。

【0171】

なお、上皿本体 312 は、底面の後端で左右方向中央から開放側に遊技球と接触可能な金属製の皿上皿レール 312a が取付けられている。この皿上皿レール 312a は、図示は省略するが、電氣的に接地（アース）されており、遊技球に帯電した静電気を除去することができるようになっている。

【0172】

皿ユニット 300 の上皿上部パネル 314 は、上皿本体 312 の上端から扉枠 5 の左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に延びだしており、上皿本体 312 の開放側よりも外側に上下方向へ貫通し後述する上皿球抜き機構 340 の上皿球抜きボタン 341 が取付けられる取付孔 314a が形成されている。この上皿上部パネル 314 は、前端に上皿本体 312 の上部前端よりも一段下がった段状に形成され上皿前部装飾部材 316 を取付けるための装飾取付部 314b と、左右方向の中央で上皿本体 312 よりも前側の位置で装飾取付部 314b よりも更に下がった段状に形成され後述する操作ユニット 400 を取付けるための操作ユニット取付部 314c と、を備えている。

【0173】

なお、詳細な説明省略するが、上皿上部パネル 314 の装飾取付部 314b には、下面に取付けられる上皿右装飾基板 320 及び上皿左装飾基板 322 の LED 320a, 322a と対応した位置に上下方向に貫通する開口部や切欠部が形成されていると共に、操作ユニット取付部 314c には、操作ユニット 400 と周辺制御部 4140 とを接続する配線コードが通過可能な開口部等が形成されている。

【0174】

上部前部装飾部材 316 は、上皿上部パネル 314 の前端に沿って左右方向へ湾曲状に延びた形状とされ、その複数の開口部 316a に下側から上皿上部レンズ 318 の導光部 318a が嵌め込まれるようになっていると共に、上皿上部パネル 314 の装飾取付部 314b に取付けることで上皿上部レンズ 318 を上皿上部パネル 314 とで挟持することができるようになっている。また、上皿上部レンズ 318 の下側には、表面に微細なレンズ（プリズム）を複数有した上皿上部インナーレンズ 319 が配置されており、上皿右装飾基板 320 や上皿左装飾基板 322 からの光を十分に拡散させて、上皿上部レンズ 318 全体を略均一に発光装飾させることができるようになっている。なお、図示するように、上皿前部装飾部材 316 における開口部 316a の内周形状が洋梨状に形成されており、開口部 316a に嵌め込まれる上皿上部レンズ 318 の導光部 318a も同様の形状とされ、この導光部 318a を嵌め込むことで、上皿前部装飾部材 316 の開口部 316a に、ペアシェイプカットされたような宝石が嵌め込まれたような外観を呈するようになっている。

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

下皿カバー328は、正面視の外形が下側へ膨出し各辺が円弧の逆三角形形状に形成されており、中央に前後方向へ貫通する開口部328aを備えている。この開口部328aの内形は、下皿本体324及び下皿天板326の前端により形成される形状と一致した形状とされており、下皿302の開口を形成するものである。また、下皿カバー328は、透光性を有した乳白色の樹脂によって形成されていると共に、図示は省略するが、裏側にカラーLEDが所定間隔で配置されており、下皿カバー328全体を発光装飾させることができるようになっている。

10

【0178】

皿サイド中カバー330は、正面視で下皿カバー328の左右両外側に配置され、正面視で左右方向の略中央から扉枠5の側面まで下皿カバー328の下側側辺に沿って所定幅で延びており、扉枠5の側面まで延びた上部後端が扉枠ベースユニット100における扉枠ベース本体110の前面に取付けられるようになっている。この皿サイド中カバー330は、前後方向に貫通する開口部330aを備えており、開口部330a内に後側から皿サイド中カバーレンズ332が嵌め込まれるようになっている。更に、正面視で右側（開放側）の皿サイド中カバー330には、その外側端部（右側端部）付近で錠装置1000のシリンダ錠1010と対応した位置に前後方向に貫通する錠孔330bが形成されており、本体枠3に対して扉枠5を閉じた状態とすると、この錠孔330bからシリンダ錠1010の錠穴が臨むようになっている。

20

【0179】

この皿サイド中カバー330は、その前端下部から後方へ延出する底板部330cを更に備えており、この底板部330cの後端が扉枠ベースユニット100における扉枠ベース本体110の前面に取付けられるようになっている。また、皿サイド中カバー330の底板部330cによって下皿本体324の下側の一部が被覆されるようになっている。

【0180】

皿サイド外カバー334は、正面視で皿サイド中カバー330の左右両外側に配置され、正面視が扉枠5の側辺及び底辺に沿った略三角形形状とされており、後方及び上方に開放された箱状に形成されている。本例では、右側（開放側）の皿サイド外カバー334に、扉枠ベースユニット100におけるハンドルブラケット140のと対応した位置に前後方向へ貫通するハンドル挿通孔334aが形成されている。この皿サイド外カバー334は、扉枠ベースユニット100における扉枠ベース本体110の前面に取付けられるようになっていると共に、一部が皿ユニットベース310に取付けられるようになっている。また、皿サイド外カバー334及び皿サイド中カバー330によって下皿本体324の中央部を除く下側が被覆されるようになっている。

30

【0181】

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

40

【0182】

50

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

【0183】

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

10

【0184】

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

20

【0185】

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

【0186】

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

30

40

【0187】

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

【0188】

50

皿ユニット 300 における下皿球抜き機構 350 は、下皿本体 324 の下側で正面視左右に配置された皿サイド中カバー 330 の底板部 330 同士の間配置される下皿球抜きベース 351 と、下皿球抜きベース 351 の上面に回動可能に軸支され下皿本体 324 の下皿球抜き孔 324 b を開閉可能な板状の開閉シャッター 352 と、開閉シャッター 352 を回動させると共に下皿球抜きベース 351 の上面に前後方向へスライド可能に支持された下皿球抜きスライダ 353 と、下皿球抜きスライダ 353 の前端に取付けられる下皿球抜きボタン 354 と、を備えている。

【0189】

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

10

【0190】

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

20

【0191】

また、下皿球抜きボタン 354 は、図示するように、皿ユニット 300 における下皿カバー 328 の左右方向中央下側で、左右の皿サイド中カバー 330 に挟まれた位置に配置されるようになっており、その表面形状が下皿カバー 328 や皿サイド中カバー 330 の表面形状に対して滑らかに連続するような形状とされている。

【0192】

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

30

【0193】

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

40

【0194】

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

50

と共に、シャッター球抜き孔 3 5 2 b が下皿球抜き孔 3 3 2 4 b と一致した状態で保持され、下皿球抜きボタン 3 5 4 を押し続けていなくても、下皿 3 0 2 に貯留された遊技球を下方へ排出することができるようになっている。

【0195】

一方、下皿球抜き孔 3 2 4 b を閉鎖する場合、後退した開状態の下皿球抜きボタン 3 5 4 を更に後方へ押圧すると、保持機構 3 5 5 による下皿球抜きスライド 3 5 3 の保持が解除されて、下皿球抜きスライド 3 5 3 がスライドすることができるようになり、コイルバネによって閉鎖部 3 5 2 a が下皿球抜き孔 3 2 4 b を閉鎖する方向へ付勢された開閉シャッター 3 5 2 が、その付勢力によって閉鎖部 3 5 2 a が下皿球抜き孔 3 2 4 b の方向（前方）へ移動する方向へ回動することとなる。そして、開閉シャッター 3 5 2 の前方への回動に伴って下皿球抜きスライド 3 5 3 が前方へスライドし、閉鎖部 3 5 2 a によって下皿球抜き孔 3 2 4 b が閉鎖されると共に、下皿球抜きボタン 3 5 4 が下皿カバー 3 2 8 等の前面と略一致した閉状態の位置に復帰し、下皿 3 0 2 内に遊技球を貯留することができるようになる。

【0196】

なお、下皿球抜き機構 3 5 0 の保持機構 3 5 5 は、上記の機能を有した公知の技術を用いており、その詳細な機構については、説明を省略する。

【0197】

皿ユニット 3 0 0 における貸球ユニット 3 6 0 は、後方へ押圧可能な貸球ボタン 3 6 1 及び返却ボタン 3 6 2 を備えていると共に、貸球ボタン 3 6 1 と返却ボタン 3 6 2 の間に貸出残表示部 3 6 3 を備えている。この貸球ユニット 3 6 0 は、パチンコ機 1 に隣接して設けられた球貸し機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、貸球ボタン 3 6 1 を押すと、所定数の遊技球を皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 内へ貸出す（払出す）ことができると共に、返却ボタン 3 6 2 を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却されるようになっている。また、貸出残表示部 3 6 3 には、球貸し機に投入した現金やプリペイドカードの残数が表示されるようになっている。

【0198】

この貸球ユニット 3 6 0 は、皿ユニットベース 3 1 0 における上端の装飾部 3 1 0 a に形成された球貸ユニット取付部 3 1 0 b に対して、後側から取付けられるようになっている。また、球貸ユニット 3 6 0 には、後面から後方へ突出し防犯カバー 1 8 0 における軸支側（正面視で左側）の装着弾性片 1 8 5 を装着係止する防犯カバー装着部 3 6 4 を備えている。

【0199】

本例の皿ユニット 3 0 0 は、上皿 3 0 1 と下皿 3 0 2 とを備えており、貯留皿を二つ備えた従前のパチンコ機と同様な感じのパチンコ機 1 とすることができるので、昔ながらのパチンコ機を髣髴とさせることができ、新しいパチンコ機 1（新機種のパチンコ機）でも遊技者に与える不安感等を低減させて遊技するパチンコ機として選択し易いパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

【0200】

[1-2 G. 操作ユニット]

次に、扉枠 5 における操作ユニット 4 0 0 について、主に図 4 5 乃至図 5 0 を参照して説明する。図 4 5 は、扉枠における操作ユニットの正面斜視図であり、図 4 6 は、扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。また、図 4 7 は、操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図であり、図 4 8 は、操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。更に、図 4 9 は、操作ユニットの断面図であり、図 5 0 は、操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。

【0201】

本実施形態の扉枠 5 における操作ユニット 4 0 0 は、正面視左右方向の略中央で上皿 3 0 1 の前面に配置され、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部 4 0 1 と、遊技者が押圧可能な押圧操作部 4 0 5 と、を備えており、遊技状態に応じて遊技者の操作を受付けたり

10

20

30

40

50

、ダイヤル操作部 401 が可動したりすることができ、遊技者に対して遊技球の打込操作だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。

【0202】

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

10

【0203】

また、操作ユニット 400 は、上カバー 422 の上側を覆うようにベース部材 420 に固定されダイヤル操作部 401 の内筒部 401 a が通過可能な開口 426 a、及び開口 426 a の左右両側から外方へ延出し皿ユニット 300 における操作ユニット取付部 314 c へ固定するための固定部 426 b を有したカバー本体 426 と、カバー本体 426 の上面を覆う表面カバー 428 と、ベース部材 420 の上面に取付けられ操作部保持部材 416 のボタン支持筒 416 b 及びダイヤル操作部 401 の内筒部 401 a が通過可能な開口 430 a を有し上面におけるダイヤル操作部 401 の円環と対応した位置に複数のカラー LED 430 b が実装されたダイヤル装飾基板 430 と、ベース部材 420 の下側に固定され、ダイヤル操作部 401 の回転を検知する一対の回転検知センサ 432 a、432 b、押圧操作部 405 の操作を検知する押圧検知センサ 432 c、及び押圧操作部 405 の直下の上面に実装されたカラー LED 432 d を有したボタン装飾基板 432 と、を備えている。

20

【0204】

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

30

40

【0205】

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

【0206】

50

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

【0207】

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

【0208】

また、ボタン本体406は、外周下部から下方へ向かって延出し下端が軸直角方向外方へ突出した一对の係止爪406bを有しており、この係止爪406bが操作部保持部材416のボタン支持筒416b内に形成された係止凸部416f（図49及び図50を参照）と係止することで、ボタン本体406がボタン支持部416bから抜けないように、上方への移動端を規制することができるようになっている。また、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材416におけるボタン支持筒416b内には、ボタン本体406の係止爪406bが周方向へ移動するのを阻止する当接部を備えており、ボタン本体406（押圧操作部405）が、ボタン支持筒416b内で回転しないようになっている。なお、ボタン本体406の係止爪406bと、ボタン支持筒416b内の当接部との間には、周方向へ所定量の隙間が形成されており、その隙間によって、ボタン本体406が所定角度範囲内で回転することができるようになっている。

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

10

20

30

40

50

【0212】

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

【0213】

また、従動ギア410は、上端の対向する位置から上方へ延出した上で内側へ向かって突出する一对の連結係止爪410bを備えており、この連結係止爪410bがダイヤル操作部401における内筒部401aの連結係止部401eと係止することで、従動ギア410とダイヤル操作部401とが一体回転可能に連結されるようになっている。

【0214】

また、従動ギア410は、下端から下方へ突出し周方向に一定間隔で列設された複数の回転検知片410cを備えている。これら回転検知片410cは、ボタン装飾基板432に取付けられた一对の回転検知センサ432a、432bによって検知されるようになっており、詳細は後述するが、回転検知片410cと回転検知片410c同士の間形成されたスリット410dとにより、回転検知片410cに対する各回転検知センサ432a、432bの検知パターンによって従動ギア410すなわちダイヤル操作部401の回転方向を検知することができるようになっている。なお、本例では、回転検知片410cとスリット410dにおける周方向の長さが、略同じ長さとしてされている。

【0215】

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

【0216】

更に、操作ユニット400における操作部保持部材416は、従動ギア410を回転可能に支持する円環状のギアレール416aと、ギアレール416aの内側から上方へ筒状に突出し内部に押圧操作部405のボタン本体406を上下方向へ摺動可能に支持するボタン支持筒416bと、ボタン支持筒416b内の底部近傍の内周面に形成されボタン本体406の係止爪406bと係止可能な係止凸部416f（図49及び図50を参照）と、ボタン支持筒416b内の底部中央を貫通しボタン装飾基板432に実装されたLED432dからの光をボタン支持筒416b内（押圧操作部405）へ送る貫通孔416cと、ボタン支持筒416bよりも外側の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板432に取付けられた回転検知センサ432a、432bが通過可能な開口部416dと、ボタン支持筒416b内の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板432に取付けられた押圧検知センサ432cが上側から望む開口部416eと、下面から下方へ延出しボタン装飾基板432を係止保持するための一对の基板保持爪416fと、を備えている。

【0217】

また、操作部保持部材416は、詳細な図示は省略するが、ボタン支持筒416b内に配置され、ボタン本体406の係止爪406bに対して周方向へ所定量の隙間を形成する

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

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

【0222】

また、ベース部材 420 の脚部 420e は、その下端に形成された位置決め孔 420f が、後述する下カバー 424 における底部の上面に形成された位置決め突起 424a と嵌合するようになっており、ベース部材 420 と下カバー 424 とが互いに決められた位置

10

20

30

40

50

に位置決めすることができるようになっている。また、ベース部材 4 2 0 の基板取付ボス 4 2 0 h は、上部凹部 4 2 0 c 内に收容配置された従動ギア 4 1 0 よりも上方の位置まで突出しており、基板取付ボス 4 2 0 h 上に取付けられたダイヤル装飾基板 4 3 0 が、従動ギア 4 1 0 と接触しないようになっている。

【0 2 2 3】

更に、ベース部材 4 2 0 は、モータ取付部 4 2 0 d にダイヤル駆動モータ 4 1 4 を取付けることで、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の上面と面で接触するようになっており、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 からの熱をベース部材 4 2 0 側へ充分に伝達させることができ、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の熱を、ベース部材 4 2 0 によって放熱させることができるようになっている。これにより、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の過熱を抑制させることができ、過熱によりダイヤル駆動モータ 4 1 4 等に不具合が発生するのを防止することができるようになっている。

10

【0 2 2 4】

操作ユニット 4 0 0 の上カバー 4 2 2 は、下方が開放された箱状で、その天板にダイヤル操作部 4 0 1 の外筒部 4 0 1 c が通過可能で鏝部 4 0 1 d が通過不能とされた内径の開口 4 2 2 a を備えている。この上カバー 4 2 2 は、平面視で、押圧操作部 4 0 5 （従動ギア 4 1 0 ）の軸心と、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 （駆動ギア 4 1 2 ）の軸心とを結ぶ方向（パチンコ機 1 における左右方向）が長く伸びたように形成されており、その長軸方向両端に下方へ突出した係合爪 4 2 2 b を備えており、この係合爪 4 2 2 b を下カバー 4 2 4 の係合部 4 2 4 b に係合させることで、上カバー 4 2 2 と下カバー 4 2 4 とを組立てることができるようになっている。

20

【0 2 2 5】

また、上カバー 4 2 2 は、短軸方向（パチンコ機 1 における前後方向）の一方（パチンコ 1 における前側）の外周から下方へ延出した上で下端が外側へ突出した爪状の係止片 4 2 2 c を備えている。この係止片 4 2 2 c は、皿ユニット 3 0 0 における上皿前部装飾部材 3 1 6 と係止することができるようになっており、係止片 4 2 2 c を上皿前部装飾部材 3 1 6 に係止させることで、操作ユニット 4 0 0 が操作ユニット取付部 3 1 4 c から上方へ抜けるのを阻止することができるようになっている。

【0 2 2 6】

この上カバー 4 2 2 は、ベース部材 4 2 0 に、操作部保持部材 4 1 6、従動ギア 4 1 0、ダイヤル装飾基板 4 3 0、及びダイヤル部材 4 0 1 等を取付けた状態で、開口 4 2 2 a に対して下側からダイヤル操作部 4 0 1 が通るようにベース部材 4 2 0 の上方を覆うことで、開口 4 2 2 a によってダイヤル操作部 4 0 1 が上方へ抜けるのを防止することができるようになっている。

30

【0 2 2 7】

一方、操作ユニット 4 0 0 の下カバー 4 2 4 は、上方が開放された箱状で、外周形状が上カバー 4 2 2 の外周と略一致した形状とされており、底部上面の所定位置にベース部材 4 2 0 における脚部 4 2 0 d 下端の位置決め孔 4 2 0 f と嵌合可能な位置決め突起 4 2 4 a を備えている。この下カバー 4 2 4 は、長軸方向（パチンコ機 1 における左右方向）両端の上部に、上カバー 4 2 2 の係合爪 4 2 2 b と係合可能な係合部 4 2 4 b を備えており、この係合部 4 2 4 b に係合爪 4 2 2 b を係合させることで、下カバー 4 2 4 に上カバー 4 2 2 を取付けることができるようになっている。

40

【0 2 2 8】

操作ユニット 4 0 0 におけるカバー本体 4 2 6 は、図示するように、中央に上下方向に貫通しダイヤル操作部 4 0 1 （鏝部 4 0 1 d を除く）が通過可能な開口 4 2 6 a と、開口 4 2 6 a の左右両側から外方へ延出し皿ユニット 3 0 0 の操作ユニット取付部 3 1 4 c に固定される固定部 4 2 6 b と、開口 4 2 6 a の外周下面から下方へ延出しベース部材 4 2 0 のカバー固定部 4 2 0 g に固定される固定ボス 4 2 6 c と、を備えている。

【0 2 2 9】

本例の操作ユニット 4 0 0 は、カバー本体 4 2 6 の固定部 4 2 6 b を介して皿ユニット

50

300に取付けられるようになっており、詳細な図示は省略するが、皿ユニット300の操作ユニット取付部314cに取付けた状態では、操作ユニット400（下カバー424）の下面が操作ユニット取付部314cの上面よりも若干浮いた状態（例えば、0.5mm～2.0mm）で取付けられるようになっており、操作ユニット400を押圧操作した場合や叩いた場合に、カバー本体426が弾性変形して衝撃を緩和させることができるようになっている。

【0230】

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

10

【0231】

本実施形態の操作ユニット400は、ダイヤル操作部401と共に回転する従動ギア410の回転検知片410cが、隣接する回転検知片410c同士の間のスリットにおける周方向の長さ、回転検知片410cの周方向の長さが同じ長さとされている。また、ボタン装飾基板432に取付けられた一对の回転検知センサ432a、432bは、ダイヤル操作部401に対応した周方向の間隔が、回転検知片410の周方向における長さの2.5倍の間隔とされている。これにより、詳細は後述するが、遊技者がダイヤル操作部401を回転操作することで、一对の回転検知センサ432a、432bによる回転検知片410cの検知・非検知にタイムラグが発生し、各回転検知センサ432a、432bによる回転検知片410cの検知パターンから、ダイヤル操作部401が何れの方向に回転しているのかを検知することができるようになっている。

20

【0232】

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

30

【0233】

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

【0234】

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

40

【0235】

本例の操作ユニット400によると、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部401と押圧操作可能な押圧操作部405とを、金属製のベース部材420によって支持するようにしており、操作ユニット400の強度を高めることができるので、遊技者等が操作部401、405を強く叩いても、操作ユニット400が破損するのを防止することができ、

50

遊技者に対して操作部 401, 405 を自由に操作させることができると共に、操作部 401, 405 の操作性を向上させることができ、操作部 401, 405 を用いた演出を楽しませて遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0236】

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

【0237】

また、操作ユニット 400 のベース部材 420 等を皿ユニット 300 の凹んだ操作ユニット取付部内 314c に収容すると共にベース部材 420 の下端と操作ユニット取付部 314c の底面との間で所定量の隙間が形成されるように、ベース部材 420 に取付けられたカバー本体 426 を皿ユニット 300 の上面に固定しており、操作ユニット 400 の操作部 401, 405 を叩いて衝撃をかけたり、荷重をかけたりした場合、操作ユニット 400 の下端が操作ユニット取付部 314c の底面と当接するまでは、カバー本体 426 の弾性変形によって衝撃や荷重を吸収することができ、操作ユニット 400 の下端が操作ユニット取付部 314c の底面と当接した後は、操作ユニット取付部 314c の底部（皿ユニット 300）によって衝撃や荷重を受けることができるので、操作部 401, 405 からの衝撃等を分散させて衝撃等が集中するのを回避させることができ、操作ユニット 400 及び皿ユニット 300 による耐衝撃性や耐荷重性を高めることができる。

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

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

ができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

また、操作ユニット400における押圧操作部405を押圧した時に、押圧操作部405の段部407aとダイヤル操作部401の突出部401fとが互いに接触するようにしているので、遊技者が押圧操作部405を押圧した時に、ダイヤル駆動モータ414によりダイヤル操作部401を所定角度範囲内で正転・逆転を繰返させて振動させることで、ダイヤル操作部401の突出部401fと接触した段部407aを介して押圧操作部40

5も振動させることができる。従って、押圧操作部405を振動させるためのバイブレータ等を別途備えなくても、遊技者に対して押圧操作405に対する操作感を付与することができるので、操作ユニット400を用いた演出を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、押圧操作部405を押圧操作した時に押圧操作部405が振動するので、勝手には動かないと思っていた押圧操作部405が動くことで遊技者を大きく驚かせることができ、何か良いことがあるのではないかと思わせることが可能となり、遊技に対する期待感を高めて興味が低下するのを抑制することができる。従って、従来の操作部と違ってダイヤル操作部401や押圧操作部405が勝手に動くことで遊技者の関心を操作ユニット400へ強く引付けることができ、操作ユニット400を用いた演出へ参加させ易くすることができると共に、遊技者に対して操作ユニット400を積極的に操作させることができ、操作ユニット400のダイヤル操作部401や押圧操作部405の操作を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0246】

更に、押圧操作部405を押圧操作した時に、押圧操作部405とダイヤル操作部401とが互いに接触するようにしているので、押圧操作部405からの力をダイヤル操作部401側へ伝達させることが可能となり、押圧操作部405を強打された場合でも、押圧操作部405にかかった荷重や衝撃をダイヤル操作部401側にも分散させることができ、押圧操作部405に対する耐荷重性や耐衝撃性を高めることができる。従って、押圧操作部405を強打しても、押圧操作部405が破損するのを防止することができるので、押圧操作部405（操作ユニット400）の破損によって遊技が中断してしまうのを回避させることができ、遊技の中断によって遊技者の遊技に対する興味が低下するのを防止することができる。

20

【0247】

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

30

【0248】

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

40

【0249】

更に、操作ユニット400における押圧操作部405とダイヤル操作部401との接触部位を円環状に形成しており、押圧操作部405を押圧操作した際に、ダイヤル操作部401に対して周方向のどの位置でも接触することができるので、押圧操作部405が傾くような感じで押圧（押圧操作部405の中心よりも外周へ偏った位置を押圧）されても、確実にダイヤル操作部401と接触させることができ、ダイヤル操作部401を介してダイヤル駆動モータ414からの回転駆動を押圧操作部405へ確実に伝達させることがで

50

きる。また、ダイヤル操作部401と押圧操作部405とが円環状に接触するので、押圧操作部405からの荷重を広くダイヤル操作部401側へ分散させることができ、押圧操作部405に対する耐荷重性や耐衝撃性をより高めることができる。

【0250】

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

【0251】

更に、操作ユニット400のダイヤル駆動モータ414を、正転・逆転可能なステッピングモータとしているので、ダイヤル操作部401を単に回転させるだけでなく、簡単に所定位置で停止させたり、正転、逆転の繰返しにより簡単に振動させたりすることができ、上記の作用効果を奏する操作ユニット400（パチンコ機1）を確実に具現化することができる。

【0252】

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

【0253】

[1-2H. ハンドル装置]

次に、扉枠5におけるハンドル装置500について、主に図51を参照して説明する。図51は、扉枠5におけるハンドル装置を分解した後から見た分解斜視図である。本実施形態のハンドル装置500は、図示するように、皿ユニット300における皿サイド外カバー334のハンドル挿通孔334aを通して扉枠ベースユニット100における扉枠ベース本体110の前面に取付けられたハンドルブラケット140に固定され円筒状で前端が軸直角方向へ丸く膨出したハンドルベース502と、ハンドルベース502に対して相対回転可能にハンドルベース502の前側に配置される環状の回転ハンドル本体後504と、回転ハンドル本体後504の前面に固定され回転ハンドル本体後504と一体回転可能とされた回転ハンドル本体前506と、回転ハンドル本体前506の前面に配置されると共にハンドルベース502に固定され、ハンドルベース502と協働して回転ハンドル本体前506及び回転ハンドル本体後504を回転可能に支持する前端カバー508と、を備えている。

【0254】

また、ハンドル装置500は、回転ハンドル本体前の回転中心に前側から後側へ突出するように取付固定され後端に非円形の軸受部510aを有した軸部材510と、軸部材510の軸受部510aと嵌合し回転可能とされた検知軸部512aを有しハンドルベース502の前面に回転不能に嵌合される回転位置検知センサ512と、回転位置検知センサ512をハンドルベース502とで挟むようにハンドルベース502の前面に固定され回転位置検知センサ512の検知軸512aが通過可能な貫通孔514aを有したセンサ支持部材514と、センサ支持部材514の後面に取付けられるタッチセンサ516と、タッチセンサ516とはセンサ支持部材514の後面の異なる位置に取付けられる発射停止スイッチ518と、センサ支持部材514に対して回転可能に軸支され発射停止スイッチ518を作動させる単発ボタン520と、軸部材510の外周を覆うように配置され回転

ハンドル本体前 506 及び回転ハンドル本体後 504 を初期回転位置（正面視で反時計周りの方向への回転端）へ復帰するように付勢するハンドル復帰バネ 522 と、を備えている。

【0255】

本例のハンドル装置 500 のハンドルベース 502 は、図示するように、前端側は前側へ広がった半球状に丸く膨出した形状とされていると共に、後端側は後端が開放された円筒状に形成されており、後端側の円筒状の外周に、軸方向へ延びた三つの溝部 502a が形成されている。ハンドルベース 502 の三つの溝部 502a は、ハンドルブラケット 140 における筒部 141 内の三つの突条 143 と対応するように、上側に一つ、下側に二つ、周方向に対して不等間隔に配置されている。このハンドルベース 502 は、溝部 502a が突条 143 と嵌合するように、ハンドルブラケット 140 の筒部 141 内に挿入することで、回転不能な状態で支持されるようになっている。

10

【0256】

ハンドル装置 500 は、回転ハンドル本体前 506 に、その回転軸と同心円状に配置された円弧状のスリット 506a が形成されていると共に、前端カバー 508 に、後方へ突出する三つの取付ボス 508a が形成されており、これら取付ボス 508a が回転ハンドル本体前 506 のスリット 506a を通してハンドルベース 502 の前面に固定されるようになっている。これにより、回転ハンドル本体前 506 におけるスリット 506a の周方向端部が、前端カバー 508 の取付ボス 508a に当接することで、回転ハンドル本体 504、506 の回転範囲が規制されるようになっている。

20

【0257】

また、ハンドル装置 500 は、回転ハンドル本体前 506 に、後方へ突出する係止突部 506b が形成されており、この係止突部 506b にコイル状のハンドル復帰バネ 522 の一端側（前端側）が係止されるようになっていると共に、ハンドル復帰バネ 522 の他端側（後端側）がセンサ支持部材 514 に係止されるようになっているおり、ハンドル復帰バネ 522 によって回転ハンドル本体 504、506 が正面視で反時計周りの方向へ回転するように付勢されている。

【0258】

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

30

【0259】

また、ハンドル装置 500 は、回転位置検知センサ 512 が可変抵抗器とされており、回転ハンドル本体 504、506（ハンドル装置 500）を回転させると、軸部材 510 を介して回転位置検知センサ 512 の検知軸部 512a が回転することとなる。そして、検知軸部 512a の回転角度に応じて回転位置検知センサ 512 の内部抵抗が変化し、回転位置検知センサ 512 の内部抵抗に応じて後述する打球発射装置 650 における発射ソレノイド 654 の駆動力が変化して、ハンドル装置 500 の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技領域 1100 内へ打ち込まれるようになっている。

40

【0260】

なお、回転ハンドル本体 504、506 や前端カバー 508 の外周表面は、導電性のメッキが施されており、遊技者が回転ハンドル本体 504、506 等に接触することでタッチセンサ 516 が接触を検出するようになっている。そして、タッチセンサ 516 が遊技者の接触を検出している時に、回転ハンドル本体 504、506 が回転すると、その回転に応じた強さで発射ソレノイド 654 の回転駆動が制御されて、遊技球を打ち込むことが

50

できるようになっている。つまり、遊技者がハンドル装置 500 を触らずに、何らかの方法でハンドル装置 500 を回転させて遊技球の打ち込みを行おうとしても、発射ソレノイド 654 は駆動されず、遊技球を打ち込むことができず、遊技者が本来とは異なる遊技をすることを防止してパチンコ機 1 を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができるようになっている。

【0261】

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

10

【0262】

本例のハンドル装置 500 は、回転ハンドル本体 504、506 の回転操作を回転位置検知センサ 512 によって電氣的に検知した上で、その回転位置検知センサ 512 からの回転位置の検知に基いて、発射制御部 4120 で発射ソレノイド 654 の回転駆動強さを制御するようにしているので、従来のパチンコ機のように、扉枠 5 に備えられるハンドル装置 500 と、本体枠 3 に備えられる打球発射装置 650 とを、扉枠 5 の閉鎖時には互いに連係し、扉枠 5 の開放時には連係が解除されるように機械的（例えば、ジョイントユニット）な機構を備える必要が無く、パチンコ機 1 に係る構成を簡略化することができると共に、ジョイントユニットでの不具合の発生をなくすることができ、遊技球の打込不具合によって遊技者の興味が低下するのを抑制することができるようになっている。

20

【0263】

[1-2I. ファールカバーユニット]

次に、扉枠 5 におけるファールカバーユニット 540 について、主に図 52 乃至図 54 を参照して説明する。図 52 は、扉枠 5 におけるファールカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 53 は、扉枠 5 におけるファールカバーユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図 54 は、ファールカバーユニットの前カバーを外した状態で示す正面図である。

【0264】

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

30

【0265】

このファールカバーユニット 540 のカバーベース 542 は、図 53 に示すように、背面視で右上隅に配置され前後方向に貫通する第一球入口 542a と、第一球入口と連通しカバーベース 542 の前端に向かうに従って正面視右側へ広がる第一球通路 542b と、第一球入口 542a の外側（背面視で右側）に配置され第一球入口 542a よりも大口の第二球入口 542c と、第二球通路 542d と連通しカバーベース 542 の内部で、下方へ延びた上で正面視右下隅へ向かって低くなるように傾斜した第二球入口 542c と、を備えている。この第一球入口 542a 及び第二球入口 542c は、扉枠 5 を本体枠 3 に対して閉じた状態で、賞球ユニット 700 における満タン分岐ユニット 770 の通常球出口 774 及び満タン球出口 776 と夫々対向する位置に形成されている。なお、カバーベース 542 における第二球通路 542d は、図示するように、下端に沿って左右方向へ延びた部分の高さが、遊技球の外径に対して約 3 倍の高さとされており、所定量の遊技球を収容可能な収容空間 546 が形成されている。

40

50

【0266】

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

【0267】

ファールカバーユニット540の前カバー544は、カバーベース540の前面を閉鎖する略板状に形成されており、正面視左上隅に配置されカバーベース540の第一球通路542bと連通し前後方向に貫通した第一球出口544aと、正面視右下隅に配置されカバーベース540の第二球通路の下流端と連通し前後方向に貫通した第二球出口544bと、を備えている。前カバー544の第一球出口544aは、扉枠ベースユニット100の切欠部101aを通して皿ユニット300の上皿球供給口310cと接続されるようになっている。また、第二球出口544bは、扉枠ベース本体110の球通過口110fを通して皿ユニット300における下皿球供給樋310hの後端が接続されるようになっている。

【0268】

本例のファールカバーユニット540は、賞球ユニット700における満タン分岐ユニット770の通常球出口774から第一球入口542aへ供給された遊技球を、第一球通路542bを通して第一球出口544aから皿ユニット300の上皿球供給口310cを介して上皿101へ供給することができるようになっている。また、ファールカバーユニット540は、賞球ユニット700における満タン分岐ユニット770の満タン球出口776から第二球入口542cへ供給された遊技球を、第二球通路542dを通して第二球出口544bから皿ユニット300の下皿球供給樋310h及び下皿球供給口310gを介して下皿302へ供給することができるようになっている。

【0269】

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

【0270】

また、本例のファールカバーユニット540は、第二球通路542dにおける収容空間546の上流側（正面視左側）側面を形成し収容空間546内に貯留された遊技球によって揺動可能にカバーベース542に軸支された揺動部材548と、揺動部材548の揺動を検知する満タン検知センサ550と、揺動部材548が満タン検知センサ550によって非検知状態となる方向へ付勢するバネ552と、を備えている。この揺動部材548は、図54に示すように、カバーベース542に対して下端が回動可能に軸支されていると共に、上端が正面視左側へ回動するようになっており、略垂直な状態で収容空間546の左側側壁を形成するようになっている。また、揺動部材548は、バネ552によって略垂直状態となる位置へ付勢されている。また、動揺部材548は、収容空間546側とは反対側の側面に外側へ突出する検知片548aが形成されており、この検知片548aが満タン検知センサ550によって検知されるようになっている。

【0271】

更に、ファールカバーユニット 5 4 0 は、第二球通路 5 4 2 d における収容空間 5 4 6 の底部に配置されるアースレール 5 5 4 と、カバーベース 5 4 2 の背面視で右端と、左端を夫々被覆する板状のアース金具 5 5 6 と、を備えており、遊技球の流通による転動抵抗によって発生する静電気を除去することができるようになっている。

【0 2 7 2】

本例では、賞球ユニット 7 0 0 から払出された遊技球が満タン分岐ユニット 7 7 0 の通常球出口 7 7 4 からファールカバーユニット 5 4 0 を介して皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 へ供給されるようになっており、上皿 3 0 1 内が満杯となっても更に遊技球が賞球ユニット 7 0 0 から払出されると、ファールカバーユニット 5 4 0 の第一球通路 5 4 2 b 内で滞り、更に満タン分岐ユニット 7 7 0 における通常球出口 7 7 4 の上流の通常通路 7 7 3 内も一杯になると、満タン分岐ユニット 7 7 0 の分岐空間 7 7 2 を介して満タン通路 7 7 5 側へ遊技球が流通するようになり（図 8 0 を参照）、満タン分岐ユニット 7 7 0 の満タン球出口 7 7 6 からファールカバーユニット 5 4 0 の第二球入口 5 4 2 c、第二球通路 5 4 2 d、及び第二球出口 5 4 4 b を介して皿ユニット 3 0 0 の下皿 3 0 2 へ供給されるようになる。

10

【0 2 7 3】

そして、皿ユニット 3 0 0 の下皿 3 0 2 内が遊技球で一杯になると、ファールカバーユニット 5 4 0 の第二球出口 5 4 4 b から遊技球が出られなくなり、第二球通路 5 4 2 d 内の収容空間 5 4 6 内に滞った遊技球が貯留されることとなる。更に、賞球ユニット 7 0 0 から遊技球が払出されて収容空間 5 4 6 内に遊技球が多く貯留されるにつれて、遊技球の貯留圧が揺動部材 5 4 8 に作用し、バネ 5 5 2 の付勢力に抗して揺動部材 5 4 8 の上端が左方へと移動することとなる。そして、揺動部材 5 4 8 の検知片 5 4 8 a が、満タン検知センサ 5 5 0 によって検知されると、払出制御基板 4 1 1 0 において賞球ユニット 7 0 0 から遊技球の払出しが停止されると共に、遊技者に対して皿ユニット 3 0 0 内の遊技球を外部へ排出するのを促す通知を行うようになっている。

20

【0 2 7 4】

なお、収容空間 5 4 6（下皿 3 0 2）内の遊技球が排出されて、揺動部材 5 4 8 がバネ 5 5 2 の付勢力によって略垂直な状態に復帰すると、満タン検知センサ 5 5 0 による検知片 5 4 8 a の検知が非検知となり、賞球ユニット 7 0 0 からの遊技球の払出しが再開されるようになっている。

30

【0 2 7 5】

〔1－2 J．球送りユニット〕

続いて、扉枠 5 における球送りユニット 5 8 0 について、主に図 5 5 及び図 5 7 を参照して説明する。図 5 5 は、扉枠 5 における球送りユニットの正面斜視図である。図 5 6 は、扉枠 5 における球送りユニットの背面斜視図である。また、図 5 7 は、球送りユニットを分解して前から見た分解斜視図である。図 5 8 は、球送りユニットの後ケースを外して後から見た分解斜視図である。扉枠 5 における球送りユニット 5 8 0 は、皿ユニット 3 0 0 における上皿 3 0 1 から供給される遊技球を一つずつ打球発射装置 6 5 0 へ供給することができると共に、上皿 3 0 1 内に貯留された遊技球を、上皿球抜き機構 3 4 0 の上皿球抜きボタン 3 4 1 の操作によって下皿 3 0 2 へ抜くことができるものである。

40

【0 2 7 6】

この球送りユニット 5 8 0 は、皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 に貯留された遊技球が、皿ユニットベース 3 1 0 の上皿球排出口 3 1 0 d、扉枠ベース本体 1 1 0 の球送り開口 1 1 3 を通して供給され前後方向に貫通した進入口 5 8 1 a、及び進入口 5 8 1 a の下側に開口する球抜口 5 8 1 b を有し後方が開放された箱状の前カバー 5 8 1 と、前カバー 5 8 1 の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通し前カバー 5 8 1 の進入口 5 8 1 a から進入した遊技球を打球発射装置 6 5 0 へ供給するための打球供給口 5 8 2 a を有した後カバー 5 8 2 と、後カバー 5 8 2 及び前カバー 5 8 1 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 5 8 1 の後側で進入口 5 8 1 a と球抜口 5 8 1 b との間を仕切る仕切部 5 8 3 a を有した球抜き部材 5 8 3 と、球抜き部材 5 8 3 の仕

50

切部 5 8 3 a 上の遊技球を一つずつ後カバーの打球供給口 5 8 2 a へ送り前カバー 5 8 1 と後カバー 5 8 2 との間で上下方向へ延びた軸周りに回動可能に支持された球送り部材 5 8 4 と、球送り部材 5 8 4 を回動させる球送ソレノイド 5 8 5 と、を備えている。本例では、図示するように、正面視で、球送り部材 5 8 4 が進入口 5 8 1 a の右側に配置されており、この球送り部材 5 8 4 の左側に球抜き部材 5 8 3 が右側に球送ソレノイド 5 8 5 が夫々配置されている。

【0277】

この球送りユニット 5 8 0 の前カバー 5 8 1 は、正面視で球抜口 5 8 1 b の左側に、球抜き部材 5 8 3 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 5 8 1 c を備えており、このスリット 5 8 1 c から後述する球抜き部材 5 8 3 の作動棒 5 8 3 c が前方へ延びだすようになっている。また、前カバー 5 8 1 は、進入口 5 8 1 a の上縁から上側が上方へ延びだしており、扉枠ベースユニット 1 0 0 へ組立てた際に、上皿球抜きベース 3 4 4 における球誘導流路 3 4 4 b の後端開口を閉鎖するように形成されている。

【0278】

また、球抜き部材 5 8 3 は、進入口 5 8 1 a よりも下側で進入口 5 8 1 a と球抜口 5 8 1 b と間を仕切り上面が球送り部材 5 8 4 の方向へ向かって低くなる仕切部 5 8 3 a と、仕切部 5 8 3 a の球送り部材 5 8 4 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 5 8 1 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 5 8 3 b と、回動棒部 5 8 3 b の上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棒 5 8 3 c と、作動棒 5 8 3 c よりも下側で回動棒部 5 8 3 b の側面から仕切部 5 8 3 a とは反対側へ突出した錘部 5 8 3 d と、を備えている。この球抜き部材 5 8 3 の作動棒 5 8 3 c は、前カバー 5 8 1 に形成された円弧状のスリット 5 8 1 c を通して前方へ突出するように形成されており（図 5 5 を参照）、扉枠ベース本体 1 1 0 の球送り開口 1 1 3 を介して皿ユニット 3 0 0 の上皿球抜き機構 3 4 0 における上皿球抜きスライダ 3 4 3 の当接片 3 4 3 a の上端と当接するようになっている。

【0279】

更に、球送り部材 5 8 4 は、進入口 5 8 1 a 及び球抜き部材 5 8 3 の仕切部 5 8 3 a の方向を向き上下方向へ延びた回転軸芯を中心とした平面視が扇状の遮断部 5 8 4 a と、遮断部 5 8 4 a の後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部 5 8 4 b と、球保持部 5 8 4 b の後端から下方へ延出する棒状の棹部 5 8 4 c と、を備えている。この球送り部材 5 8 4 における遮断部 5 8 4 a と球保持部 5 8 4 b は、夫々回転軸芯を中心とした約 90° の角度範囲内に夫々形成されている。また、球送り部材 5 8 4 の球保持部 5 8 4 b は、一つの遊技球を保持可能な大きさとされている。この球送り部材 5 8 4 は、球送ソレノイド 5 8 5 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 5 8 4 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ようになっている。

【0280】

球送り部材 5 8 4 は、遮断部 5 8 4 a が仕切部 5 8 3 a の方向を向くと同時に球保持部 5 8 4 b が打球供給口 5 8 2 a と連通した方向を供給位置と、球保持部 5 8 4 b が仕切部 5 8 3 a の方向へ向いた保持位置との間で回動するようになっている。この球送り部材 5 8 4 が供給位置の時には、球保持部 5 8 4 b に保持された遊技球が、打球供給口 5 8 2 a から打球発射装置 6 5 0 へ供給されると共に、進入口 5 8 1 a から仕切部 5 8 3 a 上に進入した遊技球が、遮断部 5 8 4 a によって球保持部 5 8 4 b （打球供給口 5 8 2 a ）側への移動が遮断されて仕切部 5 8 3 a 上に留まった状態となる。一方、球送り部材 5 8 4 が保持位置へ回動すると、球保持部 5 8 4 b が仕切部 5 8 3 a の方向を向くと共に、球保持部 5 8 4 b の棹部 5 8 4 c 側の端部が打球供給口 5 8 2 a を閉鎖した状態となり、仕切部 5 8 3 a 上の遊技球が一つだけ球保持部 5 8 4 b 内に保持されるようになっている。

【0281】

また、球送りユニット 5 8 0 は、球送ソレノイド 5 8 5 の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送り作動桿 5 8 6 と、球送り作動桿 5 8 6 における上下方向へ揺動する先端の動きによって前後方向へ延びた軸周りに回動すると共に、球送り部材 5 8 4 を

上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送りクランク５８７と、を備えている。この球送りクランク５８７は、球送り作動桿５８６の上下動する先端と係合可能とされ左右方向へ延びた係合部５８７ａと、係合部５８７ａの球送り作動桿５８６と係合する側とは反対側に配置され前カバー５８１と後カバー５８２との間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支される軸部５８７ｂと、軸部５８７ｂから上方へ延出し球送り部材５８４における回動中心に対して偏芯した位置から下方へ突出する棒状の棹部５８４ｃ（図５７を参照）と係合する伝達部５８７ｃと、を備えている。なお、本例では、球送ソレノイド５８５と球送り作動桿５８６とが一体的に形成されたフラッパーソレノイドを用いている。

【０２８２】

本例の球送りユニット５８０は、球送り作動桿５８６及び球送りクランク５８７によって、上下方向へ進退する球送ソレノイド５８５の駆動により揺動する球送り作動桿５８６の動きを伝達させて球送り部材５８４を回動させることができるようになっている。なお、球送ソレノイド５８５の非駆動時（通常時）では、球送り作動桿５８６が球送ソレノイド５８５の下端から離れて揺動する先端が下方へ位置した状態となるようになっている。この状態では球送り部材５８４が供給位置に位置した状態となる。また、球送ソレノイド５８５の駆動時では、球送り作動桿５８６が球送ソレノイド５８５の下端に吸引され揺動する先端が上方へ位置した状態となり、球送り部材５８４が保持位置へ回動するようになっている。つまり、球送ソレノイド５８５が駆動される（ＯＮの状態）と球送り部材５８４が遊技球を一つ受入れ、球送ソレノイド５８５の駆動が解除される（ＯＦＦの状態）と球送り部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送る（供給する）ようになっている。この球送りユニット５８０における球送ソレノイド５８５の駆動は、発射制御部４１２０により発射ソレノイド６５４の駆動制御と同期して制御されるようになっている。

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

10

20

30

40

50

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

10

【０２８７】

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

【０２８８】

20

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

【０２８９】

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

30

【０２９０】

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

40

【０２９１】

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

【０２９２】

50

更に、上皿球抜きスライダ 3 4 3 を上方へ付勢すると共に、上皿球抜きスライダ 3 4 3 が上昇位置の時に球抜き部材 5 8 3 の仕切部 5 8 3 a が進入口 5 8 1 a と打球供給口 5 8 2 a とを連通させるようにしているので、上皿 3 0 1 から遊技球が勢い良く仕切部 5 8 3 a に当接しても、その衝撃を上皿球抜きスライダ 3 4 3 に作用する付勢力によって緩和させることができ、仕切部 5 8 3 a (球抜き部材 5 8 3) の耐久性を高めることができる。また、上皿球抜きスライダ 3 4 3 に作用する付勢力によって仕切部 5 8 3 a に係る衝撃を緩和させることができるので、遊技球が仕切部 5 8 3 a に衝突しても撥ね難くすることができ、遊技球の撥ねにより球送りユニット 5 8 0 等が破損して不具合が発生するのを抑制することができる。

【0293】

また、仕切部 5 8 3 a を回動させるようにしているので、仕切部 5 8 3 a をスライドさせるようにした場合と比較して、仕切部 5 8 3 a に遊技球の荷重がかかった時の仕切部 5 8 3 a の移動に係るフリクションロスを低減させることができ、上皿球抜きボタン 3 4 1 の操作を軽くして操作性を向上させることができると共に、平面投影において仕切部 5 8 3 a の移動範囲を小さくすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【0294】

また、仕切部 5 8 3 a を、自重によって進入口 5 8 1 a と球抜口 5 8 1 b を連通する方向へ回動させるようにしているので、仕切部 5 8 3 a や上皿球抜き機構 3 4 0 に不具合が発生した場合、仕切部が自重によって回動することで進入口と排出口とを連通させた状態となり、排出操作部を操作していないのにも関わらず貯留皿内の遊技媒体が送り機構 (投入装置) 側へ送られずに遊技者側へ排出されることとなるため、遊技者に対してパチンコ機 1 に不具合が発生していることを認識させることができ、不具合の無いパチンコ機 1 へ移動させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【0295】

更に、球抜き部材 5 8 3 において仕切部 5 8 3 a を屈曲した回動棹部 5 8 3 b を介して回動させるようにしているので、遊技球が仕切部 5 8 3 a に衝突した場合、その衝撃を屈曲した回動棹部 5 8 3 b によって分散させたり、回動棹部 5 8 3 b の撓りによって吸収させたりすることで、回動軸へ直線的に衝撃が伝達されるのを防止することができ、球抜き部材 5 8 3 の耐久性を高めることができる。

【0296】

また、上皿 3 0 1 側と連通する進入口 5 8 1 a の直下に球抜口 5 8 1 b を配置しているので、上皿 3 0 1 内の遊技球を排出させる際に、球送りユニット 5 8 0 内での遊技球の左右方向の動きを最小限とすることができ、球送りユニット 5 8 0 内での遊技球の通りを良くして遊技球を良好に排出させることができる。また、進入口 5 8 1 a の直下に球抜口 5 8 1 b を配置しているので、球送りユニット 5 8 0 内における遊技球の排出経路を可及的に短くすることができ、球送りユニット 5 8 0 に排出機構としての球抜き部材 5 8 3 を備えても、球送りユニット 5 8 0 が不必要に大型化するのを抑制することができる。

【0297】

[1-2K. ガラスユニット]

次に、扉枠 5 におけるガラスユニット 5 9 0 について、主に図 2 2 及び図 2 3 を参照して説明する。このガラスユニット 5 9 0 は、遊技窓 1 0 1 と略同じ大きさの開口を有し合成樹脂で成型した環状で縦長八角形状のユニット枠 5 9 2 と、ユニット枠 5 9 2 の開口の前後端を夫々閉鎖する二枚の透明なガラス板 5 9 4 (図 1 0 7 を参照) と、を備えている。このガラスユニット 5 9 0 のユニット枠 5 9 2 は、左右両端に上下方向へ離反して配置され外方へ板状に延出した四つの片 5 9 2 a と、下端に沿って左右方向へ延び下方へ延出した板状の係止片 5 9 2 b と、を備えている。

【0298】

このガラスユニット 5 9 0 は、下端の係止片 5 9 2 b を、扉枠ベースユニット 1 0 0 の補強ユニット 1 5 0 における下側補強板金 1 5 4 の垂直折曲突片 1 6 1 に対して後上方から係合するように係止させた上で、ユニット枠 5 9 2 の外周縁を扉枠ベース本体 1 1 0 の

10

20

30

40

50

ガラスユニット支持段部 110a 内に嵌め込み、ガラスユニット係止部材 190 によってユニット枠 592 の止め片 592a を係止させることで、扉枠ベースユニット 100 に対して脱着可能に取付けられるようになっている（図 23、図 28 等を参照）。

【0299】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 における扉枠 5 は、縦長楕円形状の遊技窓 101 の下側に、遊技球を貯留するための上皿 301 と下皿 302 とが上下に並ぶと共に、下皿 302 の正面視右側に、上皿 301 に貯留された遊技球を、遊技窓 101 を閉鎖する透明なガラスユニット 590 の後側に配置された遊技盤 4 の遊技領域 1100 内へ打ち込むためのハンドル装置 500 が配置されている。また、扉枠 5 は、遊技窓 101 の左右及び上側を囲むように右サイド装飾ユニット 200、左サイド装飾ユニット 220、及び上部装飾ユニット 280 が配置されていると共に、遊技窓 101 の下側を囲むように皿ユニット 300 がサイドスピーカカバー 290 を挟んで右サイド装飾ユニット 200 と左サイド装飾ユニット 220 の下端と連続するように配置されており、各ユニット 200、220、280、300 の外観が丸みを帯びた連続した一体化の有る外観となっている。

【0300】

また、扉枠 5 は、各ユニット 200、220、280、300 に備えられた装飾基板 214、216、254、256、286、320、322 等に実装された LED を発光させることで、遊技窓 101 及び下皿カバー 328 の開口部 328a を囲むように任意の発光色で発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット 200 及び左サイド装飾ユニット 220 に備えられた装飾基板 214、216、254、256 に実装された LED のうち、サイドレンズ 210、250 の放射レンズ部 210b、250b の後側に配置された LED 214b、216b、254b、256b を点灯したり消灯したりすることで、遊技窓 101 を囲んだ発光装飾の態様を変化させることができるようになっている。

【0301】

具体的には、サイドレンズ 210、250 における周レンズ部 210a、250a と対応した LED 214a、216a、254a、256a の発光態様と、放射レンズ部 210b、250b と対応した LED 214b、216b、254b、256b の発光態様とを、同一の発光態様（発光色と発光パターンとが同じ）とすると全体が略均一の発光装飾とすることができ、周レンズ部 210a、250a を強調するようにそれらの発光態様を異なせると周方向に途切れができたような発光装飾とすることができ、放射レンズ部 210b、250b を強調するようにそれらの発光態様を異なせると遊技窓 101 の中央を中心とした放射状に輝く発光装飾とすることができ、遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【0302】

また、扉枠 5 は、操作ユニット 400 におけるダイヤル操作部 401 や押圧操作部 405 を支持するベース部材 420 を、ダイキャストによるアルミ合金製としており、カバー本体 426 によってベース部材 420 を皿ユニット 300 の操作ユニット取付部 314c に対して吊持させるようにしているので、ダイヤル操作部 401 や押圧操作部 405 を叩いた場合、カバー本体 426 が撓るように弾性変形した上で、ベース部材 420 が下カバー 424 を介して操作ユニット取付部 314c の上面に当接することとなり、ダイヤル操作部 401 や押圧操作部 405 等にかかる衝撃を緩和させることができ、操作ユニット 400 が破損するのを防止することができるようになっている。

【0303】

更に、扉枠 5 における操作ユニット 400 は、押圧操作部 405 を円環状のダイヤル操作部 401 に挿入した状態としており、遊技者等が押圧操作部 405 を強く叩こうとしてもダイヤル操作部 401 も一緒に叩いてしまうこととなるので、ダイヤル操作部 401 によって叩いた衝撃を分散させることができ、衝撃が集中するのを防止して破損し難くすることができるようになっている。また、ダイヤル操作部 401 を回転可能に支持する操作部保持部材 416 のギアレール 416a を、金属製のベース部材 420 における開口 42

0 aに対して下方から上面より僅かに突出するように取付けており、ダイヤル操作部 4 0 1 を叩いた衝撃が従動ギア 4 1 0 を介して操作部保持部材 4 1 6 (ギアレール 4 1 6 a) へ伝わって、操作部保持部材 4 1 6 が下方へ撓むと、従動ギア 4 1 0 の下面が金属製の開口 4 2 0 a の外周上面と当接し、その衝撃をベース部材 4 2 0 に受けさせることができるので、操作部保持部材 4 1 6 に係る負荷を軽減させることができると共に、ギアレール 4 1 6 a が衝撃によって潰れてしまうのを防止することができ、操作ユニット 4 0 0 の耐久性を高めることができるようになっている。

【0304】

また、扉枠 5 における操作ユニット 4 0 0 は、皿ユニット 3 0 0 に対して上側から取付けられるようにしているので、万が一、操作ユニット 4 0 0 が破損しても、操作ユニット 4 0 0 を簡単に取替えることができ、操作ユニット 4 0 0 の取替えによりパチンコ機 1 の稼働率が低下するのを抑制することができるようになっている。

【0305】

[1-2 L. 扉枠における発光装飾]

続いて、扉枠 5 における発光装飾について、主に図 5 9 及び図 6 0 を参照して説明する。図 5 9 は、扉枠における発光装飾用の L E D の配置を示す正面図である。また、図 6 0 は、扉枠における発光装飾用の L E D の系統を示す正面図である。本実施形態の扉枠 5 は、右サイド装飾ユニット 2 0 0、左サイド装飾ユニット 2 4 0、上部装飾ユニット 2 8 0、及び皿ユニット 3 0 0 によって遊技盤 4 の遊技領域 1 1 0 0 と略対応した遊技窓 1 0 1 の外周を略環状に囲うように形成されている。これら各ユニット 2 0 0, 2 4 0, 2 8 0, 3 0 0 には、L E D が実装された装飾基板 2 1 4, 2 1 6, 2 5 4, 2 5 6, 2 8 6, 3 2 0, 3 2 2 を備えており、各 L E D を適宜発光させることで、遊技窓 1 0 1 の外周を発光装飾させることができるようになっている。

【0306】

扉枠 5 の右サイド装飾ユニット 2 0 0 及び左サイド装飾ユニット 2 4 0 は、上述したように、遊技窓 1 0 1 の下辺を除く外周の殆どを囲うように形成されており、サイドレンズ 2 1 0, 2 5 0 における複数の周レンズ部 2 1 0 a, 2 5 0 a が遊技窓 1 0 1 の外周に沿うように配置されていると共に、放射レンズ部 2 1 0 b, 2 5 0 b が遊技窓 1 0 1 の左右方向中央の下部付近を中心とした放射状の軸線に沿って延びるように隣接した周レンズ部 2 1 0 a, 2 5 0 a 同士の間配置されている。これらサイドレンズ 2 1 0, 2 5 0 の周レンズ部 2 1 0 a, 2 5 0 a と放射レンズ部 2 1 0 b, 2 5 0 b は、不透光性(本例では、表面にメッキ層を有している)のサイド装飾フレーム 2 0 2, 2 4 2 によって外周が囲まれた状態となっている。

【0307】

これらサイドレンズ 2 1 0, 2 5 0 の後側には、サイドインナーレンズ 2 1 2, 2 5 2 が配置されており、サイドインナーレンズ 2 1 2, 2 5 2 は、その本体部 2 1 2 a, 2 5 2 a が周レンズ部 2 1 0 a, 2 5 0 a の後面に対して所定距離離間した位置となるように形成されていると共に、板状の導光部 2 1 2 b, 2 5 2 b が放射レンズ部 2 1 0 b, 2 5 0 b の後面に対して可及的に接近した位置まで延出するように形成されている。このサイドインナーレンズ 2 1 2, 2 5 2 の本体部 2 1 2 a, 2 5 2 a には、詳細な図示は省略するが、その表面に微細なプリズムが複数形成されており、後側に配置された装飾基板 2 1 4, 2 1 6, 2 5 4, 2 5 6 からの光を拡散させることができるようになっている。

【0308】

サイドインナーレンズ 2 1 2, 2 5 2 の後側に配置される右サイド上装飾基板 2 1 4、右サイド下装飾基板 2 1 6、左サイド上装飾基板 2 5 4、左サイド下装飾基板 2 5 6 には、周レンズ部 2 1 0 a, 2 5 0 a と対応する位置に配置された L E D 2 1 4 a, 2 1 6 a, 2 5 4 a, 2 5 6 a と、放射レンズ部 2 1 0 b, 2 5 0 b と対応する位置に配置された L E D 2 1 4 b, 2 1 6 b, 2 5 4 b, 2 5 6 b とを備えている。本例では、周レンズ部 2 1 0 a, 2 5 0 a と対応した L E D 2 1 4 a, 2 1 6 a, 2 5 4 a, 2 5 6 a がフルカラー L E D とされており、放射レンズ部 2 1 0 b, 2 5 0 b と対応した L E D 2 1 4 b,

216b, 254b, 256bが白色LED（上部装飾ユニット280における上部装飾基板286のLED286bよりも低い通常の輝度）とされている。また、右サイド上装飾基板214におけるサイドサブレンズ228と対応し上下に配置された二つのLED214cは、赤色LEDとされている。

【0309】

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

【0310】

次に、扉枠5の上部装飾ユニット280は、上述したように、右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240の上部における扉枠5の左右方向中央側を向いた端部同士の間を接続するように形成されており、遊技窓101の上部中央を装飾するものである。この上部装飾ユニット280は、中央に宝石状に形成された大型の中央レンズ282と、中央レンズ282の斜め上左右両側に羽根状に形成された側レンズ284と、中央レンズ282の下左右両側に配置された下レンズ289とを備えている。上部装飾ユニット280の中央レンズ282は、青味を帯びた透明な部材により形成されており、側レンズ284及び下レンズ289は、透光性を有した白色（乳白色）の部材により形成されている。これにより、中央レンズ282の後側に配置されたインナーレンズ283が、遊技者側から視認することができるようになっている。

【0311】

この上部装飾ユニット280のインナーレンズ283は、表面に複数の微細なレンズ（プリズムを含む）が形成されており、光を乱反射させたり乱屈折させたりすることができるので、透明な中央レンズ282を通してインナーレンズ283を見ると、中央レンズ282に深味があるように見えると共に、あたかも中央レンズ282自体がキラキラ輝いているように見えるようになっている。また、遊技者側からは、インナーレンズ283の後側に配置された上部装飾基板286が見えないようになっている。

【0312】

上部装飾ユニット280における上部装飾基板286には、中央レンズ282と対応しインナーレンズ283の後側に配置された複数（本例では、六つ）のLED286aと、側レンズ284及び下レンズ289の後側に配置された複数（本例では、側レンズ284用に二つ、下レンズ289用の一つずつ、左右夫々に配置されている）のLED286bとを備えている。なお、本例では、中央レンズ282と対応したLED286aは、フルカラーLEDとされており、側レンズ284及び下レンズ289と対応したLED286bは、高輝度の白色LEDとされている。また、上部装飾基板286の前面もまた、白色とされており、上記と同様の作用効果を奏することができるようになっている。

【0313】

続いて、皿ユニット300では、左右のサイド装飾ユニット200, 240の下端同士を結ぶように、上皿301の前端に沿って上皿上部レンズ318における宝石状の複数の導光部318aが上皿前部装飾部材316の開口部316aを通して露出した状態で列設されており、正面から見ると、図示するように、上皿前部装飾部材316及び上皿上部レンズ318によって遊技窓101の下辺外側（下側）が装飾させるようになっている。この上皿上部レンズ318の下側には、各導光部318aと対応する突出部を有した上皿上部インナーレンズ319が配置されている。皿ユニット300の上皿上部レンズ318は、青味を帯びた透明な部材で形成されており、上皿上部インナーレンズ319は、透明な

部材で形成されている。

【0314】

皿ユニット300の上皿上部インナーレンズ319は、上皿上部レンズ318の導光部318aと対応する表面(上面)に、複数の微細なプリズムが形成されており、光を乱反射させたり乱屈折させたりすることができるようになっているので、上部装飾ユニット280の中央レンズ282と同様に、上皿上部レンズ318の導光部318aに、深味を付与すると共にキラキラした輝きを付与して、導光部318aがあたかも宝石のように見えるようになっている。また、上皿上部インナーレンズ319によって遊技者側から導光部318aを通して、下側に配置された上皿右装飾基板320や上皿左装飾基板322が見えないようになっている。

10

【0315】

この皿ユニット300における上皿右装飾基板320及び上皿左装飾基板322の上面には、上皿上部レンズ318の導光部318aと対応するように、複数(本例では、夫々六つ)のLED320a, 322aが備えられている。本例では、上皿右装飾基板320及び上皿左装飾基板322のLED320a, 322aは、フルカラーLEDとされている。また、上皿右装飾基板320及び上皿左装飾基板322の表面(上面)も、白色とされており、上記と同様の作用効果を奏することができるようになっている。

【0316】

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

20

【0317】

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

30

40

【0318】

また、扉枠5では、右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240におけるサイドレンズ210, 250の放射レンズ部210b, 250bと対応したLED214b, 216b, 254b, 256bが、第一環状グループ102及び第二環状グループ103を周方向へ分割するように遊技窓101(遊技領域1100)の左右方向中央下部を中心として放射状に延びた放射状グループ104(図59及び図60において網掛けの範囲内)とされている。この放射状グループ104のLED214b, 216b, 25

50

4 b, 2 5 6 bを適宜発光させることで、遊技窓1 0 1の外側を放射状に発光装飾させることができる他に、第一環状グループ1 0 2や第二環状グループ1 0 3による環状の発光装飾を周方向へ分割するように発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット2 0 0における上部右側面のサイドサブレンズ2 2 8と対応したLED 2 1 4 cは、上部右サイドグループ1 0 5とされており、このLED 2 1 4 cを適宜発光させることで、扉枠5の上部右側面の一部（サイドサブレンズ2 2 8）を発光装飾させることができるようになっている。

【0 3 1 9】

また、扉枠5では、遊技窓1 0 1の上側中央を装飾する上部装飾ユニット2 8 0における中央レンズ2 8 2と対応したLED 2 8 6 aが、第一環状グループ1 0 2及び第二環状グループ1 0 3の上部中央を発光装飾する上部中央グループ1 0 6とされている。この上部中央グループ1 0 6のLED 2 8 6 aを適宜発光させることで、遊技窓1 0 1の上部中央を発光装飾させることができる他に、第一環状グループ1 0 2や第二環状グループ1 0 3による環状の発光装飾の基準点となるような発光装飾をさせることができるようになっている。また、上部装飾ユニット2 8 0における側レンズ2 8 4及び下レンズ2 8 9と対応したLED 2 8 6 bは、上部中央グループ1 0 6の左右両側を発光装飾させる上部中央サイドグループ1 0 7とされている。この上部中央サイドグループ1 0 7のLED 2 8 6 bを適宜発光させることで、第一環状グループ1 0 2及び第二環状グループ1 0 3と上部中央グループ1 0 6との境界を発光装飾させたり、遊技窓1 0 1の上側（上部も含む）でV字状に発光装飾させたりすることができるようになっている。

【0 3 2 0】

更に、扉枠5では、遊技窓1 0 1の下辺を装飾する皿ユニット3 0 0における上皿前部装飾部材3 1 6の複数の開口部3 1 6 aに嵌め込まれた上皿上部レンズ3 1 8の導光部3 1 8 aと対応したLED 3 2 0 a, 3 2 2 aが、第一環状グループ1 0 2及び第二環状グループ1 0 3の左右の下端同士を連結するように遊技窓1 0 1の下辺外周を発光装飾する下部グループ1 0 8とされている。この下部グループ1 0 8のLED 3 2 0 a, 3 2 2 aを適宜発光させることで、遊技窓1 0 1の下辺や上皿3 0 1の前縁を発光装飾させることができる他に、第一環状グループ1 0 2や第二環状グループ1 0 3のLED 2 1 4 a, 2 1 6 a, 2 5 4 a, 2 5 6 aと連動させることで、遊技窓1 0 1の外周全体を環状に発光装飾させることができるようになっている。

【0 3 2 1】

また、扉枠5では、遊技窓1 0 1の下側中央で皿ユニット3 0 0の上部中央に配置された操作ユニット4 0 0のダイヤル操作部4 0 1及び押圧操作部4 0 5と対応したLED 4 3 0 b, 4 3 2 dが、操作ユニット4 0 0を発光装飾させる操作部グループ1 0 9とされている。この操作部グループ1 0 9のLED 4 3 0 b, 4 3 2 dを適宜発光させることで、ダイヤル操作部4 0 1や押圧操作部4 0 5を発光装飾させることができ、ダイヤル操作部4 0 1や押圧操作部4 0 5の操作タイミングや操作方向等を遊技者に知らせることができるようになっている。

【0 3 2 2】

本実施形態における扉枠5における発光装飾について、更に、詳述すると、本例では、扉枠5に備えられた各LED 2 1 4 a, 2 1 4 b, 2 1 4 c, 2 1 6 a, 2 1 6 b, 2 5 4 a, 2 5 4 b, 2 5 6 a, 2 5 6 b, 2 8 6 a, 2 8 6 b, 3 2 0 a, 3 2 2 a, 4 3 0 b, 4 3 2 dが、夫々が属するグループ1 0 2, 1 0 3, 1 0 4, 1 0 6, 1 0 7, 1 0 8, 1 0 9内で制御系統に対応して更に細分化されている。具体的には、図6 0に示すように、第一環状グループ1 0 2に属する2 0個のLED 2 1 4 a, 2 1 6 a, 2 5 4 a, 2 5 6 aは、サイドレンズ2 1 0, 2 5 0の各周レンズ部2 1 0 a, 2 5 0 a毎に1 0 2 a~1 0 2 jの1 0系統に分けられており、第二環状グループ1 0 3に属する2 6個のLED 2 1 4 a, 2 1 6 a, 2 5 4 a, 2 5 6 aは、サイドレンズ2 1 0, 2 5 0の各周レンズ部2 1 0 a, 2 5 0 a毎に1 0 3 a~1 0 3 jの1 0系統に分けられている。

【0 3 2 3】

また、放射状グループ104に属する20個のLED214b, 216b, 254b, 256bは、サイドレンズ210, 250の放射レンズ部210b, 250b毎に104a~104hの8系統に分けられている。また、上部右サイドグループ105に属する2個のLED214cは、上側105aと下側105bの2系統に分けられている。更に、上部中央グループ106に属する6個のLED286aは、下部106a、右上部106b、左上部106cの3系統に分けられている。また、上部中央サイドグループ107に属する6個のLED286bは、右側107aと左側107bの2系統に分けられている。

【0324】

更に、下部グループ108に属する12個のLED320a, 322aは、正面視右側から三つずつに108a~108dの4系統に分けられている。また、操作グループ109に属する5個のLED430b, 432dは、ダイヤル操作部401と対応した4個のLED430bが押圧操作部405を挟んで対角線状に配置されたLED430bを一組として左右109aと前後109bの2系統、押圧操作部405と対応した1個のLED432cが1系統、の3系統に分けられている。このように、本例の扉枠5では、各LED214a, 214b, 214c, 216a, 216b, 254a, 254b, 256a, 256b, 286a, 286b, 320a, 322a, 430b, 432dが、42の系統に分けられている。

【0325】

ところで、扉枠5では、上述したように、LED214a, 216a, 254a, 256a, 286a, 320a, 322a, 432dがフルカラーLEDとされており、それらLED214a, 216a, 254a, 256a, 286a, 320a, 322a, 432dの属する28の系統102a~102j, 103a~103j, 106a~106c, 108a~108d, 109cでは、フルカラーで発光させるためにRGBの独立した3つの系統を更に備えており、実際の発光制御では3倍の84系統となっている。また、LED286b, 430bは高輝度の白色LEDとされており、それらLED286b, 430bが属する4つの系統107a, 107b, 109a, 109bでは、高輝度で発光させるために多くの電流を必要とするので、夫々2つの系統が接続されており、実際の発光制御では2倍の8系統となっている。

【0326】

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

【0327】

従って、扉枠5における発光制御での実際の系統数は、102系統となっており、各LED214a, 214b, 214c, 216a, 216b, 254a, 254b, 256a, 256b, 286a, 286b, 320a, 322a, 430b, 432dが属した系統毎に、点灯・点滅等がダイナミック点灯により制御されていると共に、階調（色や明るさ）がPWM制御（パルス幅変調制御）により制御されるようになっている。これにより、表情豊かな発光演出をすることができるようになっている。

【0328】

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

るような発光演出等を行うことができるようになっている。

【0329】

また、遊技盤4の前面や表ユニット2000等に備えられたLED（詳細な図示は省略する）と協調することで、遊技盤4のLEDと、遊技窓101に近い第一環状グループ102のLEDと、第一環状グループ102よりも外側に配置された第二環状グループ103のLEDとによって、更に表情豊かな発光演出を行うことが可能となり、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0330】

また、第一環状グループ102、第二環状グループ103や、下部グループ108において、各系統102a～102j，103a～103j，108a～108dを適宜発光させることで、遊技窓101の外周を光が周回するような発光演出をしたり、遊技窓101の外周に沿って上部装飾ユニット280の中央レンズ282へ向かって光が移動するような、或いは、中央レンズ282から光が遊技窓101の外周に沿って移動するような発光演出をしたりすることができる。なお、本例では、第一環状グループ102や第二環状グループ103を周方向へ10系統102a～102j，103a～103jに分割（10分割）したものを示したが、これに限定するものではなく、8系統程に分割（8分割程）されていれば遊技窓101の外周を光が周回するような発光演出を良好に行うことができる。

【0331】

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

【0332】

また、上部中央グループ106の各系統106a～106cを同時に発光させることで中央レンズ282全体が発光する発光演出や、各系統106a～106cを順次発光させることで中央レンズ282内において光が回転するような発光演出を行うことができる。また、上部中央サイドグループ105を発光させることで、側レンズ284や下レンズ289を高輝度に発光装飾させて遊技者に対してチャンスの到来や特定の遊技状態（例えば、大当たり遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、等）を示唆する発光演出を行うことができる。なお、下レンズ289は、遊技者の頭上から遊技者へ向かって光を照射するように配置されており、高輝度なLED286bの発光を遊技者に気付かせ易くすることができるようになっている。

【0333】

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

【0334】

なお、第一環状グループ102、第二環状グループ103、上部中央グループ106、下部グループ108、及び操作グループ109の系統109cは、フルカラーLEDとさ

れているので、各グループ102, 103, 106, 108, 109毎や、各系統102a~102j, 103a~103j, 106a~106c, 108a~108d, 109c毎に、発光色や明るさ等の階調を異ならせた発光演出を行うことができ、多彩で表情豊かな発光演出を行うことができる。

【0335】

このように、本例の扉枠5では、右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240では、周レンズ部210a, 250aと対応したLED214a, 216a, 254a, 256aを、遊技窓101に近い第一環状グループ102と、第一環状グループ102の外側で遊技窓101から遠い第二環状グループ103とに分けて発光させることができるようにしているので、遊技窓101（遊技領域1100）の外側を複数の略同心円状に発光装飾させることができ、遊技窓101の外周を光が囲うことでこれまでのパチンコ機には無い発光演出を行うことができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができるようになっている。

10

【0336】

また、一つの周レンズ部210a, 250aにおいて、略同心円状配置された二系統のLEDを備えるようにしており、外観状は一つに見えても、二系統の各LEDを夫々発光させることで、略同心円状に発光装飾させることができるので、発光装飾の態様を外観からは想像し難くすることが可能となり、発光装飾による周レンズ部210a, 250a（右サイド装飾ユニット200及び左サイド装飾ユニット240）の変化を大きくすることができ、発光装飾によるインパクトを高くして遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができるようになっている。

20

【0337】

更に、遊技領域1100の前面を閉鎖する透明な遊技窓101の外側に、扉枠5における左右の装飾ユニット200, 240の装飾基板214, 216, 254, 256に、放射状に配置したLED214b, 216b, 254b, 256bと、LED214b, 216b, 254b, 256bにより周方向に分割され略同心円状に配置された第一環状グループ102及び第二環状グループ103のLED214a, 216a, 254a, 256aと、を備えるようにしているので、遊技状態に応じて第一環状グループ102及び第二環状グループ103のLED214a, 216a, 254a, 256aを発光させることで、遊技窓101の外周を複数の環状に発光装飾させることが可能となり、これまでのパチンコ機では見たことも無いような発光装飾を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができる。

30

【0338】

また、扉枠5における各装飾基板214, 216, 254, 256のLED214a, 216a, 254a, 256aから構成された環状の第一環状グループ102及び第二環状グループ103を略同心円状に配置（図60を参照）しているので、外側から内側へ向かって第二環状グループ103、第一環状グループ102の順に発光させることで、遊技窓101つまり遊技領域1100へ向かって光が収束するような発光演出を行うことができ、遊技者の関心を遊技領域1100へ向けさせることができると共に、遊技領域1100内で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て興味が低下するのを抑制することができる。更に、内側から外側へ向かって第一環状グループ102、第二環状グループ103の順に発光させることで、遊技窓101つまり遊技領域1100から外側へ向かって広がるような発光演出を行うことができ、外側へ広がる発光演出により遊技者に対して何か良いことがあるような期待感を抱かせることが可能となり、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

【0339】

更に、遊技窓101（遊技領域1100）よりも外側で上述したような発光演出を行うことができるようにしているので、本パチンコ機1で遊技する遊技者だけでなく、パチンコ機1を設置した遊技ホール内の遊技者に対しても、上述のような発光演出を見せることができ、他の遊技者の関心を強く引付けて、遊技するパチンコ機として本パチンコ機1を

50

選択させ易くすることができる。

【0340】

また、環状に延びた第一環状グループ102及び第二環状グループ103のLED214a, 216a, 254a, 256aを周方向へ分割するように放射状に配置された放射状グループ104のLED214b, 216b, 254b, 256bを備えており、これら放射状グループ104を発光させることで第一環状グループ102及び第二環状グループ103による環状の発光装飾を周方向へ区切ることができるので、発光装飾にアクセントを付与することができ、発光装飾の変化によって遊技者の関心を強く引付けることができる。また、放射状に配置された放射状グループ104によって第一環状グループ102及び第二環状グループ103のLED214a, 216a, 254a, 256aをサイド

10

【0341】

更に、サイドレンズ210, 250に、LED214a, 216a, 254a, 256aと対応した周レンズ部210a, 250aと、LED214b, 216b, 254b, 256bと対応した放射レンズ部210b, 250bとを備えるようにしており、放射

20

【0342】

また、サイドレンズ210, 250における一つの周レンズ部210a, 250aに、放射状に配置されたLED214b, 216b, 254b, 256bによって周方向へ仕切られた第一環状グループ102及び第二環状グループ103のLED214a, 216a, 254a, 256aを、対応させるようにしており、外観状は一つに見えても、第一環状グループ102及び第二環状グループ103に対応したLED214a, 216a, 254a, 256aを夫々発光させることで、略同心円状に発光装飾させることができるので、発光装飾の態様を外観からは想像し難くすることが可能となり、発光装飾による

40

【0343】

更に、サイドレンズ210, 250と装飾基板214, 216, 254, 256との間に装飾基板214, 216, 254, 256からの光を拡散させてサイドレンズ210, 250に照射するサイドインナーレンズ212, 252を備えているので、サイドレンズ210, 250の発光装飾にムラが発生するのを抑制することができ、発光装飾の見栄えを良くすることができる他に、点状に発光するLED214a, 216a, 254a, 256aを用いてもサイドレンズ210, 250を面状に発光装飾させることができるので、線状に発光する発光体（例えば、冷陰極管（蛍光管）、ネオン管、有機EL、等）を用いた場合と比較して、各LED214a, 216a, 254a, 256aを個々に発光さ

50

せることで第一環状グループ102や第二環状グループ103での発光を周方向にも変化させることが可能となり、より多様な発光演出を提示することができ、飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができると共に、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができる。

【0344】

また、サイドインナーレンズ212、252によって光を拡散させることができるので、サイドレンズ210、250の透明度を高くしても、サイドインナーレンズ212、252における乱屈折によりサイドインナーレンズ212、252の後側に配置された装飾基板214、216、254、256を見辛くすることができ、遊技者側から装飾基板214、216、254、256等が直に見えて、見栄えが悪くなるのを防止することができる。

10

【0345】

更に、サイドインナーレンズ212、252の導光部212b、252bによりLED214b、216b、254b、256bからの光を導いてサイドレンズ210、250の放射レンズ部210b、250bに照射するようにしているので、LED214b、216b、254b、256bからの光を確実に放射レンズ部210b、250bへ導いて発光装飾させることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機1を確実に具現化することができる。また、サイドインナーレンズ212、252の導光部212b、252bによってサイドレンズ210、250とLED214b、216b、254b、256bとの距離が遠くてもサイドレンズ210、250の放射レンズ部210b、250bを確実に発光装飾させることができるので、第一環状グループ102や第二環状グループ103によってサイドレンズ210、250の周レンズ部210a、250aを広く照射するためにサイドレンズ210、250との間に十分なスペースを確保したLED214a、216a、254a、256aと同じ基板に、放射状に配置されたLED214b、216b、254b、256bを実装することができ、パチンコ機1に係る構成を簡略化することができる。

20

【0346】

また、サイド装飾フレーム202、242によってサイドレンズ210、250の周レンズ部210a、250aと放射レンズ部210b、250bの外周を囲うようにしているので、周レンズ部210a、250aからの光が放射レンズ部210b、250bへ、或いは、放射レンズ部210b、250bからの光が周レンズ部210a、250aへ影響するのを可及的に低減させることができ、夫々の発光装飾が互いに干渉し合うのを防止して見栄えの良い発光演出を行うことができる。

30

【0347】

[1-2M. 周辺制御基板の構成]

上述した本実施形態のパチンコ遊技機1は、周辺制御基板4010を備えている。周辺制御基板4010は、上述した周辺制御部4140と、後述するリアルタイムクロック制御部4190（以下では、RTC制御部4190とも呼ぶ）と、後述する液晶制御部4150とを備えている。周辺制御部4140は、後述する周辺制御MPU4140aを備えている。ここでは、周辺制御基板4010が有するリアルタイムクロック機能と、RAMのバックアップ電源機能について説明する。

40

【0348】

図61は、パチンコ遊技機1における周辺制御基板4010の機能を説明するための図である。具体的には、図61(a)は、周辺制御基板4010の構成の一部を示し、リアルタイムクロック機能を説明するための図である。図61(b)は、周辺制御基板4010が備える周辺制御部4140の構成の一部を示し、RAMのバックアップ電源機能について説明するための図である。

【0349】

<リアルタイムクロック機能>

図61(a)に示すように、RTC制御部4190と周辺制御MPU4140aとを用

50

いて、リアルタイムクロック機能について説明する。図61(a)に示す周辺制御基板4010では、以下に説明する機能ブロック以外の構成(例えば、後述する音源IC4140cなど)を省略して示している。周辺制御基板4010における周辺制御MPU4140aは、図61(a)に示すように、内蔵リアルタイムクロック4140aa(以下では、内蔵RTC4140aa)を備えている。なお、この内蔵RTC4140aaは、後述する本実施形態の周辺制御基板4010において、変動表示パターンに設定された変動時間などの時間を計測するタイマ機能に含まれていてもよい。

【0350】

RTC制御部4190は、リアルタイムクロック4192(以下では、RTC4192と呼ぶ)と、電池4194と、RAM4196と、を備えている。RTC4192は、レジスタ回路、クロック入力回路、クロック出力回路、割り込み出力回路、データ入出力回路、および、制御回路などの回路で構成される。RTC4192は、現在のカレンダー情報および時刻情報を出力可能である。カレンダー情報は、日にちに関する情報、例えば、「年」、「月」、「日」、「曜日」などの情報を含む。時刻情報は、時刻に関する情報、例えば、「時」、「分」、「秒」などの情報を含む。RAM4196には、RTC4192の動作に必要な情報が記憶される。電池4194は、RTC4192と、RAM4196とに接続され、これらのバックアップ電源として機能する。電池4194としては、ボタン電池などの一次電池や充電可能な二次電池を用いてもよく、また、大容量のキャパシタなどを用いてもよい。

【0351】

なお、パチンコ遊技機1は、後述する主基板4000や周辺制御基板4010などの各基板に電力を供給するための電源基板851(後述の図170等参照)を備えている。電源基板851がONされた状態では、各基板に電力が供給され、電源基板851がOFFされた状態では、各基板への電力の供給が停止される。

【0352】

RTC4192は、パチンコ遊技機1の電源ON時(電源基板851ON時)には、電源基板851から電力の供給を受けて作動する。一方、RTC4192は、パチンコ遊技機1の電源OFF時(電源基板851OFF時)には、電源基板851から電力の供給を受けることができないので、電池4194から電力の供給を受けて作動する。

【0353】

内蔵RTC4140aaは、現在のカレンダー情報および時刻情報を出力可能である。内蔵RTC4140aaは、電源基板851から電力の供給を受けて作動するので、パチンコ遊技機1の電源OFFとなると(電源基板851から電力の供給が停止すると)、現在のカレンダー情報および時刻情報を消失する。従って、周辺制御MPU4140aは、パチンコ遊技機1の起動時(電源投入時)や電源基板851に障害が生じた場合(例えば、瞬停が生じた場合)には、RTC4192からカレンダー情報および時刻情報を受け取って、内蔵RTC4140aaにセットする。以後、周辺制御MPU4140aは、カレンダー情報および時刻情報を用いる場合には、RTC4192のカレンダー情報および時刻情報を用いるのではなく、内蔵RTC4140aaのカレンダー情報および時刻情報を用いる。

【0354】

なお、周辺制御MPU4140aは、RTC4192からカレンダー情報および時刻情報を取得することができない場合には、RTC4192が動作不良を起こしているものと判断して、エラー処理を行う。エラー処理としては、カレンダー情報および時刻情報として、予め決められた初期値を設定して動作を行うようにしてもよい。この初期値としては、例えば、「2011年1月1日土曜日12時00分」などとしてもよい。

【0355】

ここで、周辺制御基板4010(例えば、後述する周辺制御RAM4140eやRAM4140f)には、予め「特別な日時」が設定されており、周辺制御基板4010(例えば、周辺制御部4140)は、その「特別な日時」になると、「特別な処理」を行ってもよい。しかしながら、現在が上記「特別な日時」に該当していても、RTC4192が動

作不良を起こし上記エラー処理が行われた場合には、カレンダー情報および時刻情報が上記初期値にリセットされるので、上記「特別な処理」が行われない場合がある。そこで、パチンコ遊技機１（例えば、周辺制御基板４０１０）は、パチンコ遊技機１が設置された遊技店（パチンコホールやゲームセンターなど）の店員が、上記「特別な日時」を好適な日時に切り替えることができるような機能を備えていてもよい。

【０３５６】

上述のように、本実施形態では、ＲＴＣ制御部４１９０は、パチンコ遊技機１の電源ＯＦＦ時でも作動する。このようにすれば、ＲＴＣ制御部４１９０が出力するカレンダー情報および時刻情報を正確にすることができる。また、内蔵ＲＴＣ４１４０ａは、パチンコ遊技機１の電源ＯＦＦによってカレンダー情報および時刻情報を消失しても、ＲＴＣ制御部４１９０から出力されるカレンダー情報および時刻情報が新たにセットされる。このようにすれば、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、一旦ＲＴＣ４１９２に問い合わせた後は、ＲＴＣ４１９２に問い合わせることなく、正確なカレンダー情報および時刻情報を用いることができる。

【０３５７】

なお、本実施形態では、上記ＲＴＣ制御部４１９０を、周辺制御基板４０１０に設けるようにしているが、これに限られることなく、他の基板（例えば、後述の中継基板３０１４、３０１６、２０１８、３０２０やランプ駆動基板４１７０など）に設けるようにしてもよい。また、ＲＴＣ制御部４１９０は、現在のカレンダー情報および時刻情報を正確な情報とするために、定期的にＧＰＳ衛星から現在のカレンダー情報および時刻情報を取得するＧＰＳ更新部を有していてもよい。

【０３５８】

<ＲＡＭのバックアップ電源機能>

図６１（ｂ）に示すように、周辺制御部４１４０を用いてＲＡＭのバックアップ電源機能について説明する。図６１（ｂ）の周辺制御部４１４０では、以下に説明する機能ブロック以外の構成（例えば、後述する音源ＩＣ４１４０ｃなど）を省略して示している。周辺制御部４１４０は、図６１（ｂ）に示すように、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａに加えて、キャパシタＢＣ２と、ダイオードＳＤ０と、ＲＡＭ４１４０ｆとを備えている。

【０３５９】

ＲＡＭ４１４０ｆは、パチンコ遊技機１（電源基板８５１）が電源ＯＦＦとなっても消失せずに保持しておきたい情報を記憶するためのメモリである。ダイオードＳＤ０は、アノード端子側が周辺パネル中継端子板８７２を介して電源基板８５１の＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅと接続されており、＋５．２５Ｖの電圧が印加され得る。また、ダイオードＳＤ０は、カソード端子側がＲＡＭ４１４０ｆおよびキャパシタＢＣ２に接続されている。

【０３６０】

キャパシタＢＣ２は、電気二重層キャパシタであり、ＲＡＭ４１４０ｆのバックアップ電源として機能する。キャパシタＢＣ２は、マイナス端子が、グランドと接地される一方、プラス端子が、ダイオードＰＤ０のカソード端子と電氣的に接続されている。＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅからの電力は、ＲＡＭ４１４０ｆに供給されると共に、キャパシタＢＣ２にも供給される。これにより、キャパシタＢＣ２は充電される。従って、＋５．２５Ｖ作成回路８５１ｅからの電力が周辺制御基板４０１０に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ２に充電された電荷がＲＡＭ４１４０ｆに供給され、ＲＡＭ４１４０ｆの記憶内容が保持される。この場合、ダイオードＳＤ０によって、キャパシタＢＣ２から電源基板８５１側へ電荷が供給されることを防止することができる。

【０３６１】

周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、パチンコ遊技機１（電源基板８５１）が電源ＯＦＦとなっても消失せずに保持しておきたい情報を適宜ＲＡＭ４１４０ｆに格納することによって、パチンコ遊技機１が電源ＯＦＦになり、再び、電源ＯＮになった場合に、電源ＯＦＦになる前にＲＡＭ４１４０ｆに格納された情報を用いて、継続的な制御が可能となる。

【0362】

なお、本実施形態では、ダイオードSD0、キャパシタBC2、および、RAM4140fは、周辺制御部4140に設けられていたが、これに限られず、例えば、液晶制御部4150に設けられてもよい。また、RAM4140fは、周辺制御部4140および液晶制御部4150に共用されてもよい。

【0363】

[1-3. 本体枠の全体構成]

次に、パチンコ機1における本体枠3について、図62乃至図68を参照して説明する。図62は、本体枠の正面図であり、図63は、本体枠の背面図である。また、図64は、本体枠の正面斜視図であり、図65は、本体枠の背面斜視図である。更に、図67は、本体枠を分解して前から見た分解斜視図であり、図66は、本体枠の左側面図であり、図68は、本体枠を分解して後から見た斜視図である。本実施形態の本体枠3は、外枠2に対して正面視左辺が軸支されており、扉枠5の後側で外枠2の前面を開閉するように扉状に支持されていると共に、前側が扉枠5によって開閉させられるようになっている。また、本体枠3は、扉枠5の遊技窓101と対応した位置に前側から遊技盤4を着脱自在に保持することができるようになっている。

【0364】

本例の本体枠3は、本体枠3の骨格を形成すると共に前後方向に貫通し遊技盤4を保持するための矩形状の遊技盤保持口601を有した本体枠ベース600と、本体枠ベース600の正面視左側端部の上端及び下端に夫々取付けられ外枠2に軸支されると共に扉枠5を軸支するための上軸支金具630及び下軸支金具640と、本体枠ベース600の下部前面に取付けられ遊技盤4の遊技領域1100内へ遊技球を打ち込むための打球発射装置650と、本体枠ベース600の後側に取付けられ皿ユニット300の上皿301へ遊技球を払出すための賞球ユニット700と、本体枠ベース600の前面に取付けられ本体枠3に対して扉枠5が開いた時に賞球ユニット700から扉枠5の皿ユニット300への遊技球の流れを遮断する球出口開閉ユニット790と、を備えている。

【0365】

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

【0366】

[1-3A. 本体枠ベース]

次に、本体枠3における本体枠ベース600について、主に図69及び図70を参照して説明する。図69は、本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。また、図70は、本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。本実施形態の本体枠3における本体枠ベース600は、合成樹脂によって一体成形されており、正面視の外形が扉枠5の外形と沿った縦長の矩形状とされていると共に、前後方向へ略一定の奥行きDを有するように形成されている（図66を参照）。これにより、本体枠ベース600に対して、その後側に賞球ユニット700、基板ユニット800、裏カバー900、及び錠装置1000等の取付作業時において、本体枠ベース600を伏せた状態で作業する際に、本体枠ベース600の後面が本体枠ベース600における奥行きDの高さで略平らな状態となり、賞球ユニット700等を容易に載置することができ、本体枠3の組立てに係る作業性を良くすることができるようになっている。

【0367】

本体枠ベース600は、図示するように、上部から下部へ向かって全体の約3/4の範囲内が前後方向へ矩形状に貫通し遊技盤4の外周を嵌合保持可能な遊技盤保持口601と

、本体枠ベース600の正面視左辺を除く前端外周を形成するコ字状の前端枠部602と、前端枠部602の前面から後方へ向かって窪み、扉枠5における扉枠ベース本体110の下端から後方へ突出した扉枠突片110c、扉枠5の補強ユニット150における上側補強板金151の後方へ突出した上側の屈曲突片167及び開放側補強板金153の後方へ突出した開放側外折曲突片163が挿入係合される係合溝603と、を備えている。

【0368】

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

10

【0369】

また、本体枠ベース600は、下部後壁部604の上端に遊技盤保持口601の下辺を形成すると共に遊技盤4が載置される遊技盤載置部606と、遊技盤載置部606の左右方向略中央から上方へ突出し遊技盤4における遊技パネル1150のアウト球排出溝1156と係合する位置決め突起607と、周壁部605における正面視右側内壁の所定位置に形成され遊技盤4の遊技盤止め具1120が止め付けられる遊技盤係止部608（図62を参照）と、周壁部605の上側内壁から下方へ垂下し下端が遊技盤4の上端と当接可能な板状で左右方向に複数配置された上端規制リブ609と、を備えている。本体枠ベース600の位置決め突起607は、遊技盤4のアウト球排出溝1156と嵌合することで、遊技盤4の下端が左右方向及び後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤係止部608は、遊技盤4の遊技盤止め具1120が係止されることで遊技盤4の正面視右辺が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、遊技盤4の正面視左辺は、詳細は後述するが、側面防犯板950の位置決め部材956によって前後方向への移動が規制されるようになっている。

20

【0370】

更に、本体枠ベース600は、コ字状の前端枠部602の自由端部（正面視で上下の左側端部）の後面に上軸支金具630及び下軸支金具640を取付けるための金具取付部610を備えている（図70を参照）。この金具取付部610は、図69等示すように、その前側が上下及び左右に延びた複数のリブによって補強されており、十分な強度で上軸支金具630及び下軸支金具640を取付けることができるようになっている。また、本体枠ベース600は、正面視で下部後壁部604の右端上部に前後方向に貫通した略円形のシリンダ錠貫通穴611と、シリンダ錠貫通穴611の正面視左下に形成され扉枠5における扉枠ベース本体110から後方へ突出する位置決め突起110dと嵌合するU字状の嵌合溝612と、嵌合溝612の正面視左下に形成され打球発射装置650の発射ソレノイド654を収容するソレノイド収容凹部613と、を備えている。

30

【0371】

本例の本体枠ベース600は、上述したように、下部後壁部604が前端枠部602の前面よりも後側へ一段窪んだ位置に形成されており、下部後壁部604の正面視右側前面に、打球発射装置650の発射ソレノイド654がソレノイド収容凹部613内に収容されるように前側から打球発射装置650が取付けられるようになっている。この下部後壁部604の前面に打球発射装置650を取付けた状態では、図64や図99等に示すように、打球発射装置650における発射レール660の上端よりも正面視左側に、左方向及び下方へ広がったファール空間626が形成されるようになっている。本例では、本体枠3に対して扉枠5を閉じた状態とすると、ファール空間626の下部にファールカバーユニット540におけるファール球入口542eが位置するようになっており、ファール空間626を下降した遊技球が、ファールカバーユニット540のファール球入口542eに受けられて、皿ユニット300における下皿302へ排出されるようになっている。

40

【0372】

50

また、本体枠ベース600は、正面視で下部後壁部604の左右中央よりも左側に前後方向へ矩形状に貫通する開口部614と、開口部614の上側及び正面視左右両側に複数形成され前後方向に貫通した透孔615と、を備えている。この本体枠ベース600の開口部614は、前側から中継端子板カバー692（図67等を参照）によって閉鎖されるようになっており、中継端子板カバー692の開口692aを通して、下部後壁部604の後面に取付けられた基板ユニット800の主側中継端子板880と周辺側中継端子板882とが前側へ臨むようになっている。また、複数の透孔615は、基板ユニット800のスピーカボックス820からの音を、本体枠ベース600の前側へ伝達させるためのものである。なお、開口部614の左右両側に配置された透孔615は、前側に衝壁を有したベンチレーション型の孔とされている。

10

【0373】

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

【0374】

ここで、遊技盤固定具690は、図62等に示すように、本体枠ベース600の固定具支持部616に軸支される軸心を中心に扇状に広がる固定片690aと、固定片690aにおける周方向一端側（正面視で時計回りの方向へ回転させた時に後端となる側）から外方へ延出する操作片690bと、を備えている。この遊技盤固定具690は、本体枠ベース600の固定具支持部616に軸支させた上で、操作片690bを操作して遊技盤固定具690を正面視で時計回りの方向へ回動させると、固定片690aが遊技盤載置部606よりも上方へ突出し、遊技盤載置部606に載置された遊技盤4の固定凹部1121内に挿入されるようになっており、遊技盤4が前側へ移動するのを阻止することができるようになっている。また、遊技盤固定具690は、操作片690bがストッパ617と当接するようになっており、ストッパ617と当接することで、正面視反時計周りの方向への回動端が規制されるようになっている。

20

【0375】

更に、本体枠ベース600は、シリンダ錠貫通穴611の下側前面に、本体枠3に対する扉枠5の開放を検知するための扉枠開放スイッチ618が取付けられており、本体枠3に対して扉枠5が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠5の開放を検知することができるようになっている。また、本体枠ベース600は、扉枠開放スイッチ618が取付けられた位置よりも下側後面に、外枠2に対する本体枠3の開放を検知するための本体枠開放スイッチ619が取付けられており（図70を参照）、外枠2に対して本体枠3が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて本体枠3の開放を検知することができるようになっている。

30

【0376】

また、本体枠ベース600は、コ字状の前端枠部602における正面視で右側（開放側）辺の係合溝603よりも内側（軸支側）に、前後方向へ縦長に貫通する三つの扉用フック穴620と、下端の扉用フック穴620の下側に前後方向へ貫通し左右方向に二つ並んだ錠係止穴621と、を備えている。これら三つの扉用フック穴620は、上下方向の上下両端付近と、上下方向の略中央に夫々形成されている。この上側と中央の扉用フック穴620と錠係止穴621には、錠装置1000の上下両端に備えられた係止突起1004が係合係止されるようになっており、前端枠部602における正面視右辺の後側で周壁部605の外壁に沿って錠装置1000が本体枠ベース600に取付けられるようになっている。そして、本体枠ベース600に錠装置1000を取付けた状態では、錠装置1000の三つの扉枠用フック部1041が、三つの扉用フック穴620から前方へ突出すると共に、錠装置1000のシリンダ錠1010がシリンダ錠貫通穴611から前方へ突出した状態となるようになっている（図64を参照）。

40

【0377】

50

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

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

[1-3B. 上軸支金具及び下軸支金具]

次に、本体枠3における上軸支金具630及び下軸支金具640について、主に図67及び図68を参照して説明する。本体枠3における上軸支金具630及び下軸支金具640は、本体枠ベース600の正面視左端上下後面の金具取付部610に、所定のビスを用いて夫々取付けることで、本体枠3に対して扉枠5を開閉可能に軸支することができると共に、外枠2に対して本体枠3を開閉可能に軸支させることができるものである。

【0381】

まず、上軸支金具630は、本体枠ベース600の上側の金具取付部610に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部631と、取付部631の上端から前方へ延出する板状の前方延出部632と、前方延出部632の前端付近から上方へ延びだすように突設された軸支ピン633と、軸支ピン633の正面視左側に配置され扉枠5の軸ピン155が挿入される上下方向に貫通した扉枠軸支穴634（図64等を参照）と、前方延出部632の正面視左側端部から下方へ垂下し扉枠5の開放側への回動端を規制するストッパ635（図66及び図108を参照）と、を備えている。この上軸支金具630は、取付部631、前方延出部632、及びストッパ635が、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【0382】

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

【0383】

また、下軸支金具640における本体枠軸支金具644は、本体枠ベース600の下側の金具取付部610に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部644aと、取付部644aの下端から前方へ延出する前方延出部644bと、前方延出部644b前端付近に上下方向へ貫通した本体枠軸支穴（図示は省略する）と、を備えている。この本体枠軸

支金具 6 4 4 もまた、取付部 6 4 4 a、及び前方延出部 6 4 4 b が、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【0384】

本例の下軸支金具 6 4 0 は、扉枠軸支金具 6 4 2 の取付部 6 4 2 a と本体枠軸支金具 6 4 4 の取付部 6 4 4 a とが前後方向に重なった（接した）状態とされると共に、扉枠軸支金具 6 4 2 の前方延出部 6 4 2 b と本体枠軸支金具 6 4 4 の前方延出部 6 4 4 b とが上下方向に所定距離離間した状態で、本体枠ベース 6 0 0 における下側の金具取付部 6 1 0 に取付けられるようになっている。

【0385】

この上軸支金具 6 3 0 及び下軸支金具 6 4 0 は、本体枠ベース 6 0 0 に取付けた状態で、上軸支金具 6 3 0 の軸支ピン 6 3 3 と、下軸支金具 6 4 0 の図示しない本体枠軸支穴とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具 6 4 0 における本体枠軸支金具 6 4 4 の本体枠軸支穴が、外枠 2 における下支持金具 2 1 の支持突起 2 1 d に嵌合挿入されるように、本体枠軸支金具 6 4 4 の前方延出部 6 4 4 b を、下支持金具 2 1 の支持突出片 2 1 c 上に載置した上で、上軸支金具 6 3 0 の軸支ピン 6 3 3 を、外枠 2 における上支持金具 2 0 の支持鉤穴 2 0 c 内に挿入することで、本体枠 3 を外枠 2 に対して開閉可能に軸支させることができるようになっている。

【0386】

また、この上軸支金具 6 3 0 及び下軸支金具 6 4 0 は、本体枠ベース 6 0 0 に取付けた状態で、上軸支金具 6 3 0 の扉枠軸支穴 6 3 4 と、下軸支金具 6 4 0 の扉枠軸支金具 6 4 2 c とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具 6 4 0 における扉枠軸支金具 6 4 2 の扉枠軸支穴 6 4 2 c に、扉枠 5 の軸ピン 1 5 7 が挿入されるように扉枠 5 の下軸支部 1 5 8 を扉枠軸支金具 6 4 2 の前方延出部 6 4 2 b 上に載置した上で、扉枠 5 の軸ピン 1 5 5 を、上軸支金具 6 3 0 の扉枠軸支穴 6 3 4 に挿入することで、本体枠 3 に対して扉枠 5 を開閉可能に軸支することができるようになっている。なお、本例では、扉枠 5 の上側の軸ピン 1 5 5 は、上下方向へ摺動可能とされており、上軸支金具 6 3 0 の扉枠軸支穴 6 3 4 へ挿入させる際に、軸ピン 1 5 5 を一旦、下方へスライドさせて、扉枠 5 の上軸支部 1 5 6 と上軸支金具 6 3 0 の前方延出部 6 3 2 とが上下に重なるようにした上で、軸ピン 1 5 5 を上方へスライドさせることで扉枠軸支穴 6 3 4 へ挿入することができるようになっている。

【0387】

[1-3C. 打球発射装置]

次に、本体枠 3 における打球発射装置 6 5 0 について、主に図 7 1 及び図 7 2 を参照して説明する。図 7 1 は、本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。また、図 7 2 は、本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。この打球発射装置 6 5 0 は、扉枠 5 の球送りユニット 5 8 0 から供給された遊技球を、ハンドル装置 5 0 0 の回転操作に応じた強さで遊技盤 4 の遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込むことができるものである。

【0388】

本実施形態の打球発射装置 6 5 0 は、本体枠ベース 6 0 0 における下部後壁部 6 0 4 の前面所定位置に取付けられる金属板の発射ベース 6 5 2 と、発射ベース 6 5 2 の下部後面に前側へ回転駆動軸 6 5 4 a が突出するように取付けられる発射ソレノイド 6 5 4 と、発射ソレノイド 6 5 4 の駆動軸 6 5 4 a に一体回転可能に固定される打球槌 6 5 6 と、打球槌 6 5 6 の先端に固定される槌先 6 5 8 と、槌先 6 5 8 の移動軌跡上における所定位置を基端として正面視斜め左上へ延出し発射ベース 6 5 2 の前面に取付けられる発射レール 6 6 0 と、発射レール 6 6 0 の基端上部に発射レール 6 6 0 との間で打球槌 6 5 6 先端の槌先 6 5 8 が通過可能とされると同時に遊技球が通過不能な隙間を形成し発射レール 6 6 0 の基端に遊技球を保持する球止め片 6 6 2 と、球止め片 6 6 2 によって発射レール 6 6 0 の基端に保持された遊技球を打球可能な打球位置よりも打球槌 6 5 6 （槌先 6 5 8 ）が発射レール 6 6 0 側へ回転するのを規制するストッパ 6 6 4 と、を備えている。

【0389】

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

10

【0390】

また、打球発射装置 650 の発射レール 660 は、遊技盤 4 の外レール 1111 の下端延長線上と略沿うように下方が窪んだ緩い円弧状とされている（図 99 を参照）と共に、前後方向に対して中央が V 字状に窪んだ形状とされており、打球槌 656 によって打球された遊技球を発射レール 660 に沿って滑らかに遊技盤 4 側へ誘導させることができるようになっている。この発射レール 660 は、金属板を屈曲成形することで形成されている。

【0391】

また、打球発射装置 650 は、打球槌 656 における打球位置側への回転端を規制可能なストッパ 664 の前面を被覆するストッパカバー 666 と、打球槌 656 における打球位置とは離れた位置の回転端（正面視で時計回りの方向の回転端）を規制するストッパ 668 と、を備えている。本例の打球発射装置 650 は、ストッパ 664、668 の表面がゴムで覆われており、打球槌 656 が当接した時の衝撃を吸収することができると共に、当接による騒音の発生を抑制することができるようになっている。

20

【0392】

本例の打球発射装置 650 は、図 64 や図 99 等に示すように、本体枠ベース 600 の下部後壁部 604 に取付けた状態とすると、発射レール 660 の上端が左右方向の略中央で下部後壁部 604 の上端、つまり、遊技盤載置部 606（遊技盤保持口 601 の下辺）よりも下方に位置するようになっており、遊技盤保持口 601 に保持された遊技盤 4 における外レール 1111 の下端との間で、左右方向に所定幅で下方へ広がったファール空間 626 が形成されるようになっている。そして、本例の打球発射装置 650 は、発射レール 660 よりも正面視左側のファール空間 626 を飛び越えるようにして遊技球を発射することで、遊技盤 4 の遊技領域 1100 内へ遊技球を打ち込むことができるようになっている。なお、上述したように、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とすると、ファール空間 626 の下部にファールカバーユニット 540 のファール球入口 542e が位置するようになっており、遊技領域 1100 内へ打ち込まれずにファール球となった遊技球が、ファール空間 626 を落下してファール球入口 542e へ受入れられて、下皿 302 へ排出されるようになっている。

30

【0393】

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

40

50

【0394】

[1-3D. 賞球ユニット]

次に、本体枠3における賞球ユニット700について、主に図73乃至図80を参照して説明する。図73は、本体枠における賞球ユニットの正面斜視図であり、図74は、本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。また、図75は、賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図76は、賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図77は、賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。図78は、賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。図79は、賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。また、図80は、賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。

10

【0395】

本実施形態の本体枠3における賞球ユニット700は、パチンコ機1を設置する遊技ホールにおける島設備において、島設備側からパチンコ機1へ供給された遊技球を貯留した上で、所定の払出指示に基いてパチンコ機1の上皿301へ払出すものである。この賞球ユニット700は、本体枠ベース600の後面に取付けられる賞球ベース710と、賞球ベース710の後面上部に取付けられ島設備側から供給される遊技球を受けると共に貯留する賞球タンク720と、賞球タンク720の下側に配置され賞球タンク720に貯留された遊技球を整列させて下流側へ送るタンクレールユニット730と、タンクレールユニット730によって整列された遊技球を所定の払出指示に基いて払出す払出装置740と、払出装置740によって払出された遊技球を皿ユニットの上皿301へ誘導することができると共に上皿301が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿302側へ分岐誘導することができる満タン分岐ユニット770と、を主に備えている。

20

【0396】

また、賞球ユニット700は、賞球ベース710に形成された賞球通路715の後側開口を閉鎖する賞球通路蓋780と、タンクレールユニット730や賞球装置740を接地するためのアース金具782と、賞球ベース710の後面に取付けられる外部端子板784と、外部端子板784の後側を覆う外部端子板カバー786と、を備えている。賞球ユニット700における賞球通路蓋780は、その後面に裏カバー900を固定するための裏カバー係合溝780aと、裏カバー係合溝780aの背面視左側に裏カバー900を締結固定するための裏カバー締結孔780bとが形成されている（図74及び図76等を参照）。

30

【0397】

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

【0398】

次に、賞球ユニット700における賞球ベース710は、図示するように、本体枠ベース600の上辺と正面視で遊技盤保持口601の左辺と略対応するような正面視逆L字状に形成されており、透明な合成樹脂によって一体的に成形されている。この賞球ベース710は、逆L字状の外側外周に略沿って後方へ延出した周壁部710aと、周壁部710aの後端から内側へ所定幅で延出し略同一面状に配置された後壁部710bと、を備えている。本例では、図76に示すように、周壁部710aの上辺側が、賞球ベース710の上端よりも一段下がった位置から後方へ延出するように形成されている。この賞球ベース710は、後壁部710bが前端よりも奥まった位置に位置しており、本体枠ベース600に取付けた時に、遊技盤4を収容可能な空間を形成することができるようになっている。

40

50

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

続いて、賞球ユニット700における賞球タンク720は、図77にも示すように、上方が開放された横長箱状に形成されており、平面視が横長の略矩形状とされた底壁部721と、底壁部721の外周から上方へ立上ると共に平面視で右側後部（開放側の後部）のみが矩形状に底壁部710よりも後方へ突出した外周壁部722と、外周壁部722における右側後部の底壁部721よりも後方へ突出した部位によって形成され下方へ開口した排出口723と、排出口723の平面視左側（軸支側）から賞球タンク720の左端まで板状に延びた底部724と、底部724の平面視左端下側から後方へ延出する棒状の軸部725と、軸部725の基端付近及び外周壁722の前側両端に形成され賞球タンク720を賞球ベース710における賞球タンク取付部711へ取付けるための取付部726と、を備えている。

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

次に、賞球ユニット700におけるタンクレールユニット730は、図77にも示すように、賞球タンク720の下側に配置され左右方向へ長く延びたタンクレール731を備えている。このタンクレール731は、上方が開放された所定深さの樋状で前後方向に遊技球が二列で整列することが可能な幅（奥行）とされ、正面視左側（軸支側）端部が低くなるように底部が傾斜している。このタンクレール731は、左側（軸支側）端部に下方へ開口する排出口731a（図80を参照）と、前後方向の略中央で底部から上方へ延出した仕切壁731bと、前端下面より下方へ突出し賞球ベース710の取付係止部713に上側から係止される複数の係止突片731c（図75を参照）と、を備えている。

【0406】

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

【0407】

また、タンクレールユニット730は、タンクレール731の排出口731a上部に回転可能に支持される整列歯車732と、整列歯車732の上部を覆う歯車カバー733と、歯車カバー733の正面視右端と連続しタンクレール731の上部を閉鎖する球押え板734と、タンクレール731内に進退可能とされタンクレール731内の遊技球が排出口731a側へ転動するのを停止させることが可能な球止片735と、タンクレール731内に配置されタンクレール731内の遊技球と接触可能とされたアース板736と、を備えている。整列歯車732は、図示するように、タンクレール731の仕切壁731bによって二列に仕切られた遊技球の二つの流路と対応するように、前後方向に並んで二つ備えられている。また、球押え板734は、上部に球止片735が取付けられる取付部734aと、上下方向に貫通し球止片735の突片735aが挿通可能な二つのスリット734bと、を備えている。

【0408】

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

【0409】

タンクレールユニット730の整列歯車732は、図示するように、外周に複数の歯が形成されており、一对の整列歯車732における歯のピッチが半ピッチずつ、ずれるように軸支されている。これにより、タンクレール731を流下してきた遊技球の上部が整列歯車732の歯と噛み合いながら下流側の排出口732へ流下する時に、二列に整列された遊技球が交互に一つずつ賞球装置740へ送られるようになっている。

【0410】

なお、タンクレール731の底部には、上下に貫通する細溝が形成されており、タンクレール731内を遊技球と一緒に転動する埃等の異物がその細溝から下方に落下するようになっている。また、タンクレール731の内壁に配置されたアース板736は、詳細な図示は省略するが、アース金具782を介して電源基板851のアース用コネクタを経由して外部に接地されるようになっており、タンクレール731内で遊技球がアース板73

10

20

30

40

50

6と接触することで、帯電した静電気を除去することができるようになっている。

【0411】

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

【0412】

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

10

【0413】

続いて、賞球ユニット700における賞球装置740は、タンクレールユニット730の排出口731aから排出供給された遊技球を、所定の払出指示に基いて皿ユニット300の上皿301へ払出するためのものである。この賞球装置740は、図78乃至図80等に示すように、賞球ベース710における賞球装置取付部714に取付けられる上下方向へ延びたユニットベース741を備えている。賞球装置740におけるユニットベース741は、図示するように、後面側に、上端に開口し遊技球の外形よりも若干広い幅で上下方向の中央よりもやや下側の位置まで延出する供給通路741aと、供給通路741aの下端と連通し所定広さの空間を有した振分空間741bと、振分空間741bの背面視左側（開放側）下端と連通し略く字状に曲がって背面視左側面に開口する賞球通路741cと、振分空間741bの背面視右側（軸支側）下端と連通し下方へ延出して下端に開口する球抜通路741dと、を備えている。このユニットベース741の供給通路741a、振分空間741b、賞球通路741c、及び球抜通路741dは、後方へ開放された状態で形成されている。

20

【0414】

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

30

【0415】

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

40

【0416】

更に、賞球装置740は、賞球中継基板754を後側から覆い裏蓋742の後面に取付けられる基板カバー755と、第一ギア745、第二ギア746、第三ギア747（回転検出盤749）、及びセンサ基板753を後側から覆い裏蓋742を挟んでユニットベー

50

ス741の後面に取付けられるギアカバー756と、ユニットベース741の供給通路741a内を流通する遊技球と接触可能な供給通路アース金具757と、モータ支持板743を挟んで払出モータ744をユニットベース741へ固定すると共に払出モータ744をアース接続するためのビス758と、裏蓋742をユニットベース741に対して着脱可能に支持する着脱ボタン759と、を備えている。

【0417】

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

【0418】

このユニットベース741のスイッチ取付部741eに球切れスイッチ750を取付けることで、球切れスイッチ741eの作動片が供給通路741aの側壁の一部を形成するようになり、供給通路741a内に存在する遊技球によって作動片が押圧されることで球切れスイッチ741eによって供給通路741a内の遊技球の有無を検知することができるようになっている。この球切れスイッチ741eにより供給通路741e内の遊技球が検知されていない状態（球切れの状態）では、払出モータ744が回転しないようになっていると共に、球切れであることが遊技者やホール側に報知されるようになっている。

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

また、賞球装置740の払出回転体748は、図79に示すように、周方向に等間隔で夫々一つの遊技球を収容可能な大きさの三つの凹部748aを備えており、払出回転体748が回転することで、供給通路741aから供給された遊技球が一つずつ凹部748aに収容されて、賞球通路741c又は球抜通路741d側へ払出することができるようになってい。また、払出回転体748と一体回転する回転検出盤749の三つの検出スリット749aは、払出回転体748の凹部748a間と対応する位置に夫々形成されており、検出スリット749aを回転角センサ752によって検出することで、払出回転体748の回転位置を検出することができるようになっている。

【0423】

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

【0424】

この賞球装置740は、図79に示すように、振分空間741bの略中央に払出回転体748が回転可能に軸支されている。そして、払出モータ744によって払出回転体748が背面視反時計周りの方向へ回転させられると、供給通路741a内の遊技球が、賞球通路741c側へ払出されるようになっており、払出回転体748の回転によって賞球通路741c側へ払出された遊技球は、計数センサ751によって一つずつ数えられた上で賞球ベース710の賞球通路715へ受け渡されるようになっている。一方、払出モータ744によって払出回転体748が背面視時計回りの方向へ回転させられると、供給通路741a内の遊技球が球抜通路741d側へ払出されるようになっており、払出回転体748によって球抜通路741d側へ払出された遊技球は、球抜通路741dの下端から後述する満タン振分ユニット770の球抜通路778、本体枠ベース600の本体枠ベース球抜通路622、基板ユニット800における基板ユニットベース810の開口部812、及び電源基板ボックスホルダ840の排出通路842を介してパチンコ機1の後側外部へと排出することができるようになっている。

【0425】

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

【0426】

次に、賞球ユニット700における満タン分岐ユニット770について、主に図75、図76及び図80を参照して説明する。賞球ユニット700における満タン振分ユニット770は、賞球ベース710の下端に取付けられるものであり、賞球ユニット740の賞球通路741c側へ払出された遊技球を、皿ユニット300へ誘導することができると共に、皿ユニット300の上皿301において遊技球が満タンになると、皿ユニット300の下皿302に対して遊技球を払出するように振分けることができるものである。

【0427】

この満タン分岐ユニット770は、前後方向の略中央上部に賞球ベース710の取付係止部716に係止される係止部770aと、後端上部に賞球ベース710の下端裏面に固

10

20

30

40

50

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

【0428】

また、満タン分岐ユニット 770 は、図示するように、全体が後端から前端へ向かうに従って低くなるような箱状に形成されており、後端上部における左右方向の略中央に上方へ向かって開口し賞球ベース 710 の賞球通路 715 を流下してきた遊技球を受ける賞球受口 771 と、賞球受口 771 の下側に配置され左右方向へ広がった分岐空間 772（図 80 を参照）と、分岐空間 772 における賞球受口 771 の直下から前側へ向かって遊技球を誘導する通常通路 773（図 80 を参照）と、通常通路 773 を流通した遊技球を前方へ放出し前端の正面視右端に開口した通常球出口 774 と、分岐空間 772 における賞球受口 771 の直下よりも背面視右側へ離れた位置から前側へ向かって遊技球を誘導する満タン通路 775（図 80 を参照）と、満タン通路 775 を流通した遊技球を前方へ放出し通常球出口 774 の正面視左側に開口した満タン球出口 776 と、を備えている。

【0429】

更に、満タン分岐ユニット 770 は、後端上部の正面視左側端部に上方へ向かって開口し賞球装置 740 の球抜通路 741d を流下してきた遊技球を受ける球抜受口 777 と、球抜受口 777 に受けられた遊技球を前側へ誘導する球抜通路 778（図 80 を参照）と、球抜通路 778 を流通した遊技球を前方へ放出し正面視左端で通常球出口 774 及び満タン球出口 776 よりも後方の位置で開口した球抜出口 779 と、を備えている。

【0430】

本例の満タン分岐ユニット 770 は、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とすると、通常球出口 774 及び満タン球出口 776 が、夫々扉枠 5 におけるファールカバーユニット 540 の第一球入口 542a 及び第二球入口 542c と対向して連通するようになっている。通常球出口 774 から放出された遊技球は、ファールカバーユニット 540 の第一球入口 542a を通って皿ユニット 300 の上皿 301 へ供給され、満タン球出口 776 から放出された遊技球は、ファールカバーユニット 540 の第二球入口 542c を通って皿ユニット 300 の下皿 302 へ供給されるようになっている。また、球抜出口 779 は、本体枠ベース 600 における本体枠ベース球抜通路 622 の背面視右側上端と連通するように形成されており、球抜出口 779 から放出された遊技球が本体枠ベース 600 の本体枠ベース球抜通路 622 へ受け渡されるようになっている。

【0431】

この満タン分岐ユニット 770 は、賞球装置 740 の賞球通路 741c 側へ払出された遊技球が、賞球ベース 710 の賞球通路 715 を介して賞球受口 771 で受取られるようになっている。賞球受口 771 へ進入した遊技球は、通常の状態では、分岐空間 772 を垂下して賞球受口 771 の直下に配置された通常通路 773 内へと流下する。そして、通常通路 773 内へ流下した遊技球は、通常出口 774 からファールカバーユニット 540 の第一球入口 542a に進入し、第一球通路 542b を通って第一球出口 544a から皿ユニット 300 の上皿 301 へ供給されることとなる。

【0432】

ところで、皿ユニット 300 の上皿 301 が遊技球で満タンとなった状態で、更に賞球ユニット 700（賞球装置 740）から遊技球が払出されると、ファールカバーユニット 540 の第一球出口 544a から上皿 301 側へ出られなくなった遊技球が、ファールカバーユニット 540 の第一球通路 542b 内で滞り、やがて、満タン分岐ユニット 770 における通常球出口 774 を通して上流の通常通路 773 内も一杯になる。この状態で、賞球受口 771 から分岐空間 772 内へ進入した遊技球は、通常通路 773 内へ進入することができず、分岐空間 772 内で横方向へ移動し始め、横方向へ移動した遊技球が満タン通路 775 内へ進入して、満タン球出口 776 からファールカバーユニット 540 の第

二球入口 5 4 2 c、第二球通路 5 4 2 d、及び第二球出口 5 4 4 b を介して皿ユニット 3 0 0 の下皿 3 0 2 へ供給されるようになっている。

【0 4 3 3】

なお、本例の満タン分岐ユニット 7 7 0 は、全体が透明な合成樹脂によって形成されており、外部から内部を視認することができるようになっている。これにより、満タン分岐ユニット 7 7 0 内に侵入した埃やゴミ等の異物や、球詰りの発生等を、満タン分岐ユニット 7 7 0 0 を分解しなくても簡単に発見することができるようになっている。

【0 4 3 4】

このように、本例の満タン分岐ユニット 7 7 0 は、上皿 3 0 1 内で遊技球が満タンとなると、その満タンが解消されるまでは、賞球装置 7 4 0 から払出された遊技球を、自動的に下皿 3 0 2 へ供給させることができるので、従来のパチンコ機のように上皿が満タンとなって上皿の球抜ボタンを操作することで遊技球が打球発射装置に供給されなくなって遊技球の打込が中断してしまうのを回避させることができ、遊技中の煩わしさを解消させて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができるようになっている。

【0 4 3 5】

また、本例の満タン分岐ユニット 7 7 0 は、上述したように、上皿 3 0 1 が満タンとなると、賞球装置 7 4 0 の直下、つまり、パチンコ機 1 の後部で払出される遊技球の通路を分岐させるようにしており、満タン分岐ユニット 7 7 0 の通常通路 7 7 3 内で滞留した遊技球は上皿 3 0 1 へ払出されるので、上皿 3 0 1 内の遊技球と通常通路 7 7 3 内の遊技球が打球発射装置 6 5 0 によって直接打ち込むことができる遊技球となり、上皿 3 0 1 における遊技球の貯留量は、実質的には、上皿 3 0 1 の容量と通常通路 7 7 3 の容量とを合わせた量となる。つまり、上皿 3 0 1 の容量を、従来のパチンコ機における上皿の容量よりも小さくしても、通常通路 7 7 3 の容量が加えられるので、従来と同等量の遊技球を上皿 3 0 1 で貯留することができる。従って、上皿 3 0 1 を小さくすることで相対的に扉枠 5 における遊技窓 1 0 1 を大きく（広く）することが可能となり、より広い遊技領域 1 1 0 0 を備えたパチンコ機 1 とすることができ、遊技する遊技者に対して訴求力の高いパチンコ機 1 とすることができると共に、広い遊技領域 1 1 0 0 により遊技者を楽しませることができるようになっている。

【0 4 3 6】

更に、満タン分岐ユニット 7 7 0 の二つの通常球出口 7 7 4 と満タン球出口 7 7 6 とを左右に並べて配置しているので、扉枠 5 に貯留皿を一つのみ備えるようにして受入口（第一球入口 5 4 2 a 及び第二球入口 5 4 2 c）を一つのみとした場合でも、本体枠 3 側（満タン分岐ユニット 7 7 0）を変更することなく、扉枠 5 側へ遊技球を送ることができる。従って、本体枠 3 における遊技球の流路（満タン分岐ユニット 7 7 0）を変更しなくても、貯留皿の数が異なる扉枠 5 に対応させることが可能なパチンコ機 1 とすることができると共に、貯留皿の数が異なる扉枠 5 を備えたパチンコ機 1 のラインナップにかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【0 4 3 7】

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

【0 4 3 8】

更に、通常通路 7 7 3 を通って通常球出口 7 7 4 から扉枠 5 側へ送られる遊技球が、優先的に遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込まれるようにしており、貯留皿を一つのみ備えた扉枠 5 に交換しても、賞球装置 7 4 0 から払出された遊技球を通常通路 7 7 3 及び通常球出口 7 7 4 を介して直ちに貯留皿へ送ることができるので、払出しから貯留までのタイムラグを少なくすることができ、打ち込むための遊技球が不足して遊技者の興味が低下するのを抑制することができると共に、貯留皿の数が異なる扉枠 5 に対して充分に対応することができるようになっている。

10

20

30

40

50

【0439】

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

【0440】

また、満タン分岐ユニット770の通常球出口774と満タン球出口776とを、左右に並んで配置しており、扉枠5に貯留皿を一つのみ備えるようにした場合でも、第一球入口542a等に相当する受入口の下端の位置を、貯留皿を二つ備えた扉枠5の上皿301と対応した第一球入口542a等と同じ高さとすることができるので、貯留皿の深さが浅くなるのを回避させることが可能となり、貯留皿を深くして十分な遊技球の貯留量を確保することができ、遊技者に対して頻繁に貯留量を気にさせることなく遊技を行わせることができると共に、本体枠3側を変更することなく、異なる数の貯留皿を備えた扉枠5に対応させることができ、パチンコ機1の機種変更等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【0441】

更に、満タン分岐ユニット770における満タン通路775が通常通路773から分岐する位置を、賞球装置740に可及的に近い位置で分岐させるようにしており、上皿301が遊技球で満タンとなり通常球出口774から遊技球が出られなくなっても、通常球出口774から満タン通路775の分岐位置までの間の通常通路773内に貯留される遊技球の量を可及的に多くすることができ、上皿301に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。なお、扉枠5に一つのみ貯留皿を備えるようにした場合では、貯留皿が遊技球で満タンとなって通常球出口773や満タン球出口776から遊技球が出られなくなっても、通常通路773から満タン通路775が分岐する位置を、賞球装置740に対して可及的に近い位置に配置しているので、通常通路773だけでなく満タン通路775にも多くの遊技球を貯留させることができ、貯留皿に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。従って、扉枠5側に備えられた貯留皿の数が異なっても、本体枠3側（満タン分岐ユニット770）を変更することなく、夫々の扉枠5における遊技球の貯留量を最大限に多くすることができ、異なる扉枠5に対して充分に対応することが可能なパチンコ機1とすることができる。

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

[1-3E. 球出口開閉ユニット]

次に、本体枠3における球出口開閉ユニット790について、主に図81乃至図83を参照して説明する。図81は、本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。また、図82は、本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。更に、図83は、本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。本実施形態の本体枠3における球出口開閉ユニット790は、本体

枠ベース600の下部後壁部604における正面視左上端付近に形成された取付部624に取付けられるものであり、本体枠3に対して扉枠5が開いた時に、賞球ユニット700における満タン分岐ユニット770前端的通常球出口774と満タン球出口776とを閉鎖して、賞球ユニット700から扉枠5の皿ユニット300への遊技球の流れを遮断することができるものである。

【0445】

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

10

【0446】

球出口開閉ユニット790のシャッターベース791は、開閉シャッター792がシャッターベース791の上端よりも上方へ突出するように上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一对のスライド溝791aと、一对のスライド溝791aの間で前後方向に貫通した矩形状の開口部791bと、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク793を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部791cと、開閉バネ794の一端（上端）を係止するバネ係止部791dと、を備えている。シャッターベース791のクランク支持部791cは、開口部791bの正面視左側に配置されていると共に、バネ係止部791dは、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近に配置されている。

20

【0447】

また、球出口開閉ユニット790の開閉シャッター792は、平板状のシャッター本体792aと、シャッター本体792aの前面から突出しシャッターベース791のスライド溝791a内を摺動する一对の摺動突部（図示は省略）と、一对の摺動突部の間でシャッターベース791の開口部791bから臨む位置に配置され前後方向へ貫通した横長矩形状の駆動孔792bと、を備えている。

【0448】

更に、球出口開閉ユニット790の開閉クランク793は、シャッターベース791のクランク支持部791cにより前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される軸部793aと、軸部793aの正面視右側外周から右外方へ延出し先端が開口部791bの左右方向中央付近まで延出した駆動棒793bと、駆動棒793bの先端から後方へ突出し開閉シャッター792の駆動孔792b内に摺動可能に挿入される駆動ピン793cと、軸部793aの正面視下側外周から下方へ延出し先端が球形状とされた当接部793dと、駆動棒793bの途中上面に形成され開閉バネ794の他端（下端）を係止するバネ係止部793eと、を備えている。

30

【0449】

なお、本例の球出口開閉ユニット790は、シャッターベース791及び開閉シャッター792が、透明な合成樹脂によって形成されており、開閉シャッター792が上昇した状態でも、開閉シャッター792を通して後側に配置された満タン分岐ユニット770における通常球出口774や満タン球出口776等が視認できるようになっている。

40

【0450】

本例の球出口開閉ユニット790は、開閉クランク793が前後方向へ延びた軸回りに回動することで、開閉クランク793の駆動ピン793cが円弧状に上下方向へ回動すると同時に、駆動ピン793cが挿入された駆動孔792bを介して開閉シャッター792が上下方向へスライドするようになっている。この球出口開閉ユニット790は、本体枠3に対して扉枠5を閉じた状態では、開閉クランク793の当接部793dが扉枠5におけるファールカバーユニット540の開閉作動片542gと当接して、当接部793dが正面視で時計回りの方向へ開閉バネ794の付勢力に抗して回動させられるようになって

50

おり、当接部 793d と共に駆動ピン 793c が正面視時計回りの方向へ回転することで、開閉シャッター 792 が下降して満タン分岐ユニット 770 前端的通常球出口 774 と満タン球出口 776 とを開放させることができるようになっている。

【0451】

この状態から本体枠 3 に対して扉枠 5 を開くと、開閉クランク 793 の当接部 793c と、扉枠 5 におけるファールカバーユニット 540 の開閉作動片 542g との当接が解除され、開閉クランク 793 が開閉バネ 794 の付勢力によって正面視反時計周りの方向へ回転すると同時に、開閉シャッター 792 が上昇して、満タン分岐ユニット 770 前端的通常球出口 774 と満タン球出口 776 とを閉鎖することができるようになっている。

【0452】

このように、本体枠 3 に対する扉枠 5 の開閉に応じて、球出口開閉ユニット 790 により賞球ユニット 700 における満タン分岐ユニット 770 前端的通常球出口 774 と満タン球出口 776 とを自動的に開閉させることができるので、満タン分岐ユニット 770 内に遊技球が残っている状態で扉枠 5 を開いても、通常球出口 774 や満タン球出口 776 から遊技球がこぼれてしまうのを防止することができるようになっている。

【0453】

[1-3F. 基板ユニット]

次に、本体枠 3 における基板ユニット 800 について、主に図 84 乃至図 90 を参照して説明する。図 84 は、本体枠における基板ユニットの正面斜視図であり、図 85 は、本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。また、図 86 は、基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図 87 は、基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図 88 は、基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。図 89 (A) は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、(B) は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。また、図 90 (A) は発射電源基板ボックスの正面図であり、(B) は (A) に示す A-A 線の断面図である。

【0454】

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

【0455】

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

10

20

30

40

50

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

更に、基板ユニットベース810は、ボックス収容部816が後側に配置される電源基板ボックスホルダ840の前ボックス収容部843と対応した位置に形成されており、ボックス収容部816と前ボックス収容部843とで、発射電源基板ボックス830を収容する収容凹部を形成することができるようになっている。

【0459】

基板ユニット800におけるスピーカボックス820は、文字通り、前側を向いて取付けられたスピーカ821を備えている。このスピーカボックス820は、スピーカ821の後側を密閉状に覆うと同時に、正面視でスピーカ821の左側に横長矩形状の開放口822が形成されている。この開放口822は、詳細な図示は省略するが、所定の迷路状の通路を介してスピーカ821の後側の空間と連通することで、スピーカ821の後側の音の位相を反転させて前方へ放射するようにしており、スピーカ821の口径に対してより重低音を発することが可能なバスレフ型のスピーカボックスとされている。なお、基板ユニットベース810におけるダクト部814は、スピーカボックス820の開放口822と対応する位置に形成されており、開放口822から放射される音を前方へ良好に伝達させることができるようになっている。

【0460】

基板ユニット800における発射電源基板ボックス830は、後方が開放された箱状に形成されており、その後端開口を閉鎖するように取付けられた発射電源基板831を備えている。この発射電源基板ボックス830は、発射電源基板831に取付けられた各種電子部品が内部に収容されるようになっており、上面及び下面に形成されたスリット830aを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。

【0461】

この発射電源基板ボックス830は、基板ユニットベース810のボックス収容部816と、後述する電源基板ボックスホルダ840の前ボックス収容部844とによって形成される上方へ開放された収容凹部内に、上方から脱着可能に収容されるようになっている。これにより、本体枠3を組立てた状態では、発射電源基板ボックス830に不具合が発生した場合、本体枠3の前側から発射電源基板ボックス830を簡単に脱着して交換したり修理したりすることができるようになっている（図64を参照）。

【0462】

更に、発射電源基板ボックス830を詳述すると、図90にも示すように、発射電源基板831には、DC/DCコンバータ831aと、DC/DCコンバータ831aからの電力を充電及び放電する電解コンデンサSC0と、を備えており、DC/DCコンバータ

831aからの電流と電解コンデンサSC0からの放電による電流とを併合した併合電流を打球発射装置650の発射ソレノイド654に電流を流して駆動している。この発射電源基板ボックス830は、発射電源基板831に実装されるDC/DCコンバータ831a及び電解コンデンサSC0が発する熱を外部へ放出するために、その上面及び下面に放熱孔としてのスリット830aが形成されている。

【0463】

また、発射電源基板831の電解コンデンサSC0はDC/DCコンバータ831aと比べて熱によって破損しやすい電子部品であるため、電解コンデンサSC0が配置される発射電源基板ボックス830の側面には放熱孔としてのスリット830aが形成されている。また発射電源基板ボックス830には、その内部空間を、DC/DCコンバータ831aを収容するための空間と、電解コンデンサSC0を収容するための空間と、の2つの空間に仕切る仕切壁830bが上面内壁と下面内壁とを接続するように底面から端開口縁まで一体に形成されている。これにより、発射電源基板ボックス830の端開口に発射電源基板831を取付けて発射電源基板ボックス830の内部空間を閉鎖すると、発射電源基板ボックス830の内部空間が仕切壁830bによって、電解コンデンサSC0を収容するための収容空間830cと、DC/DCコンバータ831aを収容するための収容空間830dと、の2つ空間が形成されるため、仕切壁830bは、電解コンデンサSC0を収容するための収容空間830cと、DC/DCコンバータ831aを収容するための収容空間830dと、の熱の出入りを遮断する断熱壁として機能している。

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

なお、発射電源基板831の電解コンデンサSC0は、発射ソレノイド654による駆

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

10

【0468】

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

20

【0469】

また、発射電源基板831を脱着可能として交換できるようにしているので、仮に、発射電源基板831の電解コンデンサSC0等に対して不正が行われても、発射電源基板831を直ちに交換して不正を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くすることができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができるようにしている。

【0470】

更に、打球発射装置650を制御する発射制御部4120における電解コンデンサSC0を備えた発射電源基板831が、遊技盤4を保持する本体枠3の遊技盤保持口601を通して前側から脱着可能とされており、機種変更等により遊技盤4を交換する際に、発射制御部4120の発射電源基板831（発射電源基板ボックス830）も簡単に交換することができるので、交換する新機種のコンセプト等にマッチした打込特性を実現できる電解コンデンサSC0やDC/DCコンバータ831aを備えた発射電源基板831に交換することで、本体枠3に以前から備えられている打球発射装置650の打込特性を、新しい遊技盤4にマッチしたものとすることができる。従って、遊技球の打込特性を遊技盤4のコンセプトに簡単に合わせることができるので、新機種の遊技盤4による遊技を十分に楽しませることができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

30

40

【0471】

また、発射制御部4120の発射電源基板831を前側から脱着できるようにしているので、発射電源基板831を交換する際に、遊技ホール等の島設備に対して本体枠3を開ける必要がなく、交換にかかる手間を簡略化することができると共に、短時間で交換することができ、遊技ホール側の負担が増加するのを抑制することができる。また、発射電源基板831（発射電源基板ボックス830）を脱着可能として交換できるようにしているので、発射制御部4120（払出制御基板4110）全体を交換する場合と比較して、打込特性の変更にかかるコストを低減させることができ、ホール側等の負担を軽減させることができる。

【0472】

50

更に、機種等を変更する際に、遊技盤４のみを交換して扉枠５や本体枠３等は以前のものをそのまま使用できるようにしているため、長期間の使用によって発射制御部４１２０の発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等が劣化した場合、上述したように、発射電源基板ボックス８３０を前側から簡単に交換することができるので、劣化によって不具合が発生して発射電源基板８３１を直ちに交換して不具合を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くできると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【０４７３】

また、本体枠３の遊技盤保持口６０１を通して発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）を支持させるようにしており、発射電源基板８３１を脱着させるには、遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４を取外す必要があるため、扉枠５と本体枠３との隙間から不正行為を行うための工具を侵入させても、遊技盤４によって不正な工具が発射電源基板８３１に到達するのを阻止することができ、発射電源基板８３１に対して不正行為が行われるのを防止することができると共に、不正行為に対する防御力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４７４】

更に、遊技盤保持口６０１を通して発射電源基板ボックス８３０を支持させるようにしており、蓋然的に、発射電源基板ボックス８３０を支持する位置が本体枠３の前面よりも後側となるため、発射電源基板ボックス８３０を支持するためのスペースを確保し易くすることができ、発射電源基板ボックス８３０を支持して上記の作用効果を奏するパチンコ機１を確実に具現化することができる。

【０４７５】

また、電解コンデンサＳＣ０を発射電源基板８３１に備えるようにしており、発射電源基板８３１を本体枠３の前側から簡単に脱着することができるため、電解コンデンサＳＣ０から発射ソレノイド６５４へ電源を供給することで電解コンデンサＳＣ０にかかる負荷が大きくなって電解コンデンサＳＣ０が劣化し易くなっても、電解コンデンサＳＣ０（発射電源基板８３１）を簡単に交換することができ、不具合を早期に解消させて遊技の中断時間を可及的に短くできると共に、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１とすることができる。

【０４７６】

また、基板ユニット８００における電源基板ボックスホルダ８４０は、正面視で左右中央よりも左側前面に、上方へ開放され遊技盤４のアウト球排出部１１６１から排出された下方へ排出された遊技球を受ける排出球受部８４１と、排出球受部８４１で受けられた遊技球を下方へ誘導して排出する排出通路８４２と、排出通路８４２及び排出球受部８４１の横（正面視で右側）の前面に前方及び上方へ開放され発射電源基板ボックス８３０の後側を収容可能な前ボックス収容部８４３と、電源基板ボックスホルダ８４０の後面全体が前側へ窪んだように形成され電源基板ボックス８５０の前端を収容可能な後ボックス収容部８４４と、を備えている。

【０４７７】

この電源基板ボックスホルダ８４０は、排出通路８４２の開放された前端側が基板ユニットベース８１０の後面によって閉鎖されるようになっており、共に、基板ユニットベース８１０の開口部８１２が排出通路８４２へ望む位置に形成されており、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の後面に形成された本体枠ベース球抜通路６２２を流通して基板ベースユニット８１０の開口部８１２を通過して基板ユニットベース８１０の後側へ流下した遊技球と、詳細は後述するが遊技盤４のアウト球排出部１１６１から排出されて排出球受部８４１で受けられた遊技球とを、排出通路８４２を通してパチンコ機１の後側下方へ排出することができるようにしている。

【０４７８】

また、電源基板ボックスホルダ８４０は、基板ユニットベース８１０のボックス収容部

10

20

30

40

50

８１６と対応した位置に形成されており、ボックス収容部８１６と前ボックス収容部８４３とで、発射電源基板ボックス８３０を収容する収容凹部を形成することができるようになっている。

【０４７９】

更に、基板ユニット８００における電源基板ボックス８５０は、前方が開放された横長の箱状に形成されており、その前端開口を閉鎖するように取付けられた電源基板８５１を備えている。この電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１に取付けられた各種電子部品が収容されるようになっており、上面及び下面に形成された複数のスリット８５０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。なお、図８７に示すように、電源基板ボックス８５０の後面には、電源基板８５１に取付けられた電源スイッチ８５２が臨むようになっている。

10

【０４８０】

また、電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１における電源スイッチ８５２の下側に取付けられた電源端子８５３（図８５及び図８７を参照）が後側へ臨む開口の下辺に沿って後方へ突出した立壁部８５０ｂと、立壁部８５０ｂの後端の両側から後方へ突出した突起部８５０ｃと、立壁部８５０ｂよりも前側且つ下側に配置され電源基板ボックス８５０の外周との間で配線コード８５４を挿通可能な隙間を形成する配線ガイド部８５０ｄと、を備えている。なお、詳細な図示は省略するが、電源基板８５１に実装された電源端子８５３は、コネクタ端子８５５の係止爪と係止する係止片を有しており、それら係止爪と係止片とを係止させることで、電源端子８５３からコネクタ端子８５５が外れないようになっている。

20

【０４８１】

この電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂが、図８８に示すように、電源基板８５１の電源端子８５３に配線コード８５４のコネクタ端子８５５を接続した状態で、コネクタ端子８５５の後端よりも若干後方へ突出するように形成されている。本例の電源基板ボックス８５０では、配線コード８５４が電源基板ボックス８５０の前方下側から立壁部８５０ｂの後端に引っ掛かるように後側へ回り込んだ状態で、電源基板８５１の電源端子８５３にコネクタ端子８５５が接続されるようになっている。

【０４８２】

ところで、基板に取付けられた接続端子に対して、配線コードが延びだしたコネクタ端子を接続した上で、その配線コードを基板側へ引っ張った状態とすると、配線コードから係る張力によってコネクタ端子が接続端子側へ押し付けられるような状態となるので、接続端子からコネクタ端子を外し難くなる問題がある。しかしながら、本例の電源基板ボックス８５０によると、配線コード８５４の先端側（電源端子８５３と接続されたコネクタ端子８５５側とは反対側）が電源基板８５１側（本体枠３に対して前側）へ引っ張られても、コネクタ端子８５５よりも後方へ突出した立壁部８５０ｂによって、配線コード８５４がコネクタ端子８５５よりも後側へ回り込む（折返す）ように取り回されているので、配線コード８５４からコネクタ端子８５５が電源端子８５３側へ押し付けられるような力が作用するのを防止することができ、電源端子８５３に接続されたコネクタ端子８５５を簡単に外すことができるようになっている。

30

40

【０４８３】

また、電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂの後端両側に後方へ突出した突出部８５０ｃを備えているので、配線コード８５４が立壁部８５０ｂの後端に沿ってスライドしても、後端の両端に備えられた突起部８５０ｃによって、それ以上外側へ配線コード８５４がスライドするのを阻止することができ、配線コード８５４が立壁部８５０ｂから外れるのを防止することができるようになっている。

【０４８４】

また、電源基板ボックス８５０の配線ガイド部８５０ｄに配線コード８５４を挿入させることで、立壁部８５０ｂで折返された配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、立壁部８５０ｂから配線コード８５４を外れ難くすることができること共

50

に、立壁部 850b で配線コード 854 を折返した上で、直ちに配線ガイド部 850d で配線コード 854 を立壁部 850b 側へ寄せることができるので、一連の作業を連続して行わせることができ、組立てに係る作業工程を簡略化することができるようになっている。

【0485】

なお、電源基板ボックス 850 及び電源基板ホルダ 840 は、互いに組付けた状態における前後方向の寸法が、スピーカボックス 820 の前後方向の寸法と略同じとなるように形成されており、基板ユニットベース 810 に取付けると、電源基板ボックス 850 の後面と、スピーカボックス 820 の後面とが略同一面状となるようになっている。

【0486】

また、本例では、電源基板 851 を覆う電源基板ボックス 850 の開口から臨む電源端子 853 にコネクタ端子 855 を接続した上で、コネクタ端子 855 の後端よりも後側へ突出した立壁部 850b によってコネクタ端子 855 の後端から延出した配線コード 854 を折返させるようにしているので、配線コード 854 が引っ張られることでコネクタ端子 855 に作用する張力を、係止爪等により接続が固定された電源端子 853 との接続を解除するような方向へ作用させることが可能となり、配線コード 854 によってコネクタ端子 855 が外せなくなるのを回避させることができ、電源基板 851 の電源端子 853 に接続されたコネクタ端子 855 を外し易くして基板の交換等のメンテナンスを簡単に行うことができる。

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

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

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

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

【0494】

また、基板ユニット 800 における払出制御基板ボックス 860 は、横長で後方が開放された薄箱状のボックススペース 861 と、ボックススペース 861 内へ後側から嵌合し前方が開放された薄箱状のカバー 862 と、ボックススペース 861 の後面に取付けられカバー 862 によって後面が覆われる払出制御基板 4110 (図 169 を参照) と、を備えている。また、払出制御基板ボックス 860 は、背面視左端から外方へ突出しボックススペース 861 及びカバー 862 の双方に形成された複数の分離切断部 863 を備えており、複数の分離切断部 863 の一箇所でボックススペース 861 とカバー 862 とがカシメ固定されている。これによってボックススペース 861 とカバー 862 とを分離するためには、分離切断部 863 を切断しないと分離できないようになっており、払出制御基板ボックス 860 を開くと、その痕跡が残るようになっており、従って、払出制御基板ボックス 860 が不正に開閉させられたか否かが判るようになっており、なお、本例では、検査等のために払出制御基板ボックス 860 を一回だけ開閉することができるようになっており、

【0495】

この払出制御基板ボックス 860 は、払出制御基板 4110 に取付けられたエラー解除スイッチ 860a、球抜スイッチ 860b、検査用出力端子 860c、等がカバー 862 を通して後方へ臨むようになっている (図 63 を参照)。また、払出制御基板ボックス 860 は、主制御基板 4100 等と接続するための各種接続用の端子が、カバー 862 を通して後方へ臨むようになっている。

【0496】

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

10

20

30

40

50

れるＣＲユニット接続端子板８７４と、接続継端子板カバー８７３と共に基板ベース８７１の後側を覆う基板ボックスカバー８７５と、を備えている。

【０４９７】

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

10

【０４９８】

この端子基板ボックス８７０における基板ベース８７１は、図８９に示すように、基板取付部８７１ａが、後端が開放された薄い箱状に形成されている。この基板ベース８７１は、基板取付部８７１ａの内側上部に形成され周辺パネル中継端子板８７２の上端を固定する固定片（図示は省略する）と、基板取付部８７１ａの内側下部に形成され周辺パネル中継端子板８７２の下端に係止する係止爪８７１ｃと、を備えており、固定片と係止爪８７１ｃとによって周辺パネル中継端子板８７２を後側から脱着可能に保持することができるようになっている。

20

【０４９９】

また、基板ベース８７１は、基板カバー取付部８７１ｂが、後側へ開放された薄い箱状に形成されており、その内周の大きさが接続端子板カバー８７３の外周が挿入可能な大きさとされていると共に、その内周壁が前後方向へ延びた外片部８７１ｃとされている。基板ベース８７１は、背面視右側の外片部８７１ｃを左右方向へ貫通する一対の固定孔８７１ｄと、基板カバー取付部８７１ｂの底壁から後方へ延出しＣＲユニット接続端子板８７４の前面と当接する上下方向へ延びた二つの突条８７１ｅと、基板カバー取付部８７１ｂの背面視左外側に配置され前後方向へ貫通する係止孔８７１ｆと、を備えている。この基板ベース８７１における突条８７１ｅは、後方への突出量が外片部８７１ｃよりもやや控えた状態となっておりと共に、図示するように、ＣＲユニット接続端子板８７４の両側端に可及的に近い位置となるように配置されている。

30

【０５００】

更に、基板ベース８７１は、基板カバー取付部８７１ｂの背面視右側後面に上下方向へ離反して配置され基板ボックスカバー８７５を回動可能に軸支するための一対の軸受部８７１ｇと、背面視左端部付近の後面に配置され前後方向へ延びた角筒状の係止部８７１ｈと、を備えている。

【０５０１】

端子基板ボックス８７０における接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７２の外周を囲うと共に基板ベース８７１の外片部８７１ｃで囲まれた基板カバー取付部８７１ｂ内へ挿入可能とされた外壁部８７３ｃと、外壁部８７３ｃの後端を閉鎖する後壁部８７３ａと、後壁部８７３ａを貫通し上下方向へ延びた矩形状の開口部８７３ｂと、開口部８７３ｂの内周に略沿って後壁部８７３ａから前方（基板ベース８７１側）へ延出する内壁部８７３ｄと、内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の前面と当接するようにＣＲユニット接続端子板８７４を保持し上下の外壁部８７３ｃに形成された鉤爪状の一対の基板保持部８７３ｅと、を備えている。

40

【０５０２】

また、接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７４に取付けられた複数の内部接続端子８７４ｂと対応する位置に配置され後壁部８７３ａを貫通した複数の開口

50

部 873 f と、上下方向の略中央に配置された開口部 873 f の後側を覆い背面視左側が開放された箱状の保護部 873 g と、外壁部 873 c における背面視右側端部から外方（右方向）へ延出し基板ベース 871 の固定孔 871 d 内へ挿通可能とされた一对の固定片 873 h と、外壁部 873 c における背面視左側端部に形成され基板ベース 871 の係止孔 871 f へ係止可能とされた弾性爪状の係止爪片 873 i と、を備えている。なお、図示は省略するが、保護部 873 g を備えた中央の開口部 873 f における内周の上下にも前方へ延出した内壁部 873 d が形成されている。

【0503】

この接続端子板カバー 873 は、外壁部 873 c と後壁部 873 a とによって、前側が開放された薄い箱状となっている。また、接続端子板カバー 873 は、開口した前側から C R ユニット接続端子板 874 を内部へ挿入することで、内壁部 873 d の前端によって C R ユニット接続端子板 874 が後方へ移動するのを規制することができると共に、一对の基板保持部 873 e によって C R ユニット接続端子板 874 が前方へ移動するのを規制することができ、而して、C R ユニット接続端子板 874 を脱着可能に保持することができるようになっている。更に、接続端子板カバー 873 は、その固定片 873 h を基板ベース 871 の固定孔 871 d 内へ挿入した上で、係止爪片 873 i を基板ベース 871 の係止孔 871 f へ係止させることで、基板ベース 871 の基板カバー取付部 871 b へ脱着可能に取付けることができるようになっている。

【0504】

端子基板ボックス 870 における C R ユニット接続端子板 874 は、その表面側（後面側）に、パチンコ機 1 と遊技ホールの島設備側に設置された C R ユニット 6 とを接続するための C R ユニット接続端子 874 a の他に、払出制御基板 4110 や、貸球ユニット 360 等と接続するための複数の内部接続端子 874 b が備えられている。なお、本例の C R ユニット接続端子板 874 では、図示するように、C R ユニット接続端子 874 a が係止機能を有した D - s u b コネクタとされており、内部接続端子 874 b が角形ツーピースコネクタとされている。

【0505】

また、端子基板ボックス 870 における基板ボックスカバー 875 は、基板ベース 871 の後面全体を略覆う大きさで全体が前側へ開放された薄い箱状に形成され、背面視右面に配置され基板ベース 871 の軸受部 871 g に回動可能に軸支される一对の軸部 875 a と、接続端子板カバー 873 における開口部 873 b と対応し前後方向へ貫通した貫通口 875 b と、貫通口 875 b の左右両側端から前方へ延出する衝壁 875 c と、基板ベース 871 の係止部 871 h に係止される係止片 875 d と、を備えている。

【0506】

この基板ボックスカバー 875 は、一对の軸部 875 a を基板ベース 871 の軸受部 871 g に軸支させることで、接続端子板カバー 873 と共に基板ベース 871 の後面を開閉可能に覆うことができるようになっている。また、基板ボックスカバー 875 は、軸部 875 a に近い側（軸支された側）の衝壁 875 c が基板ベース 871 の後面まで延出する長さとしており、軸部 875 a から遠い側の衝壁 875 c が接続端子板カバー 873 の後面まで延出する長さとしてされている。つまり、本例の端子基板ボックス 870 では、基板ボックスカバー 875 を閉じた状態とすると、夫々の衝壁 875 c の前端が、基板ベース 871 や接続端子板カバー 873 の後面に略当接した状態となるようになっている。

【0507】

本例の端子基板ボックス 870 は、C R ユニット接続端子板 874 の C R ユニット接続端子 874 a を D - s u b コネクタとしているので、図 89 に示すように、C R ユニット接続端子板 874 の後面に対して C R ユニット接続端子 874 a の本体が浮いた状態となっており、C R ユニット接続端子 874 a から延びたリード部が C R ユニット接続端子板 874 の後面側でも外部に露出した状態となっている。また、C R ユニット接続端子板 874 の内部接続端子 874 b は、角形のツーピースコネクタとされており、図示するように、後方から嵌合接続できるように取付けられている。

【0508】

そして、本例の端子基板ボックス870は、図89に示すように、組立てた状態では、C Rユニット接続端子板874の前面に沿った方向には接続端子板カバー873の外壁部873cと基板ベース871の突条871e及び外片部871cとが、また、C Rユニット接続端子板874の後面に沿った方向には接続端子板カバー873の外壁部873cと内壁部873dと基板ボックスカバー875の軸部875a側の衝壁875cとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー873と基板ベース871との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となるようになっている。従って、喩え、接続端子板カバー873と基板ベース871との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、C Rユニット接続端子板874の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、C Rユニット接続端子板874に備えられたC Rユニット接続端子874aに対する不正行為を確実に防ぐことができるようになっている。

10

【0509】

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

20

【0510】

また、端子基板ボックス870は、基板ベース871の後面に回動可能に軸支された基板ボックスカバー875に、C Rユニット接続端子874aが臨む貫通口875bの軸部875a側に、一对の軸部875a間に跨る長さの衝壁875cを備えており、衝壁875cによって基板ボックスカバー875の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー875と基板ベース871との間にドライバー等を差し込んで一对の軸部875aの間に隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー875が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとすることができるようになっている。

【0511】

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

30

【0512】

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

40

【0513】

また、端子基板ボックス870内にC Rユニット接続端子板874を収容した状態では、C Rユニット接続端子板874の前面（基板の裏面）に沿った方向には接続端子板カバー873の外壁部873cと基板ベース871の突条871e及び外片部と871cが、また、C Rユニット接続端子板874の後面（基板の表面）に沿った方向には接続端子板カバー873の外壁部873cと内壁部873dと基板ボックスカバー875の衝壁87

50

5 c とが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー 873 と基板ベース 871 との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となり、例えば、接続端子板カバー 873 と基板ベース 871 との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、CR ユニット接続端子板 874 の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、CR ユニット接続端子板 874 に備えられた CR ユニット接続端子 874 a や内部接続端子 874 b に対する不正行為を確実に防ぐことが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0514】

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

【0515】

更に、端子基板ボックス 870 に、基板ベース 871 の後面に一方の端部が回動可能に軸支されて接続端子板カバー 873 の後面を開閉可能に覆うと共に、接続端子板カバー 873 の開口部 873 b と対応した貫通口 875 b における軸支された側の側端から前方へ基板ベース 871 の後面まで延出する板状の衝壁 875 c を有した基板ボックスカバー 875 を更に備えるようにしているので、基板ボックスカバー 875 における基板ベース 871 に対して軸支された部位同士の間、ドライバー等を差し込んで隙間を形成して不正な工具を侵入させようとしても、衝壁 875 c によって不正な工具が接続端子板カバー 873 (CR ユニット接続端子板 874) 側へ到達するのを阻止することができ、不正行為が行われるのを防止することができる。

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

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

ニット接続端子板 874 や C R ユニット接続端子 874 a 等を狙った不正行為を防止することができる。

【0519】

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

10

【0520】

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

20

【0521】

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

【0522】

なお、主側中継端子板 880 及び周辺側中継端子板 882 は、図 62 及び図 64 等のように、本体枠ベース 600 の前面に取付けられる中継端子板カバー 692 によってその前側が覆われるようになっており、中継端子板カバー 692 の開口 692 a を通して、扉枠 5 側と接続するための接続端子のみが前側へ臨むようになっており、それらの接続端子に配線コード 196 が接続されるようになっている（図 1 及び図 30 を参照）。

30

【0523】

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

40

【0524】

[1-3G. 裏カバー]

続いて、本体枠 3 における裏カバー 900 について、図 91 乃至図 93 を参照して説明する。図 91 (A) は本体枠 3 における裏カバーの正面斜視図であり、(B) は本体枠 3 における裏カバーの背面斜視図である。また、図 92 は、裏カバーにおける締結機構の部位を

50

拡大して示す断面図であり、図 9 3 は、裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。本例の裏カバー 9 0 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 3 内を視認することができるようになっている。

【0525】

本体枠 3 における裏カバー 9 0 0 は、本体枠 3 における遊技盤 4 を保持するための遊技盤保持口 6 0 1（本体枠 3 に取付けられた遊技盤 4）の後側を開閉可能に被覆するものである。この裏カバー 9 0 0 は、遊技盤保持口 6 0 1 の後側開口を開鎖する板状の本体部 9 0 2 と、本体部 9 0 2 の正面視右辺から前方へ延出する側部 9 0 4 と、側部 9 0 4 の前端に上下方向へ並んで複数配置され下方へ向かって突出し本体枠ベース 6 0 0 の裏カバー軸支部 6 2 3 に軸支される軸支ピン 9 0 6 と、本体部 9 0 2 の正面視左辺上部と下部に夫々形成され賞球ベース 7 1 0 の裏カバー係合溝 7 1 8 と賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー係合溝 7 8 0 a とに夫々係合する係合片 9 0 8 と、下側の係合片 9 0 8 の近傍に裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 に対して開閉不能に締結するための締結機構 9 2 0 とを備えている。

【0526】

裏カバー 9 0 0 における締結機構 9 2 0 は、図 9 2 及び図 9 3 等に示すように、裏カバー 9 0 0 の本体部 9 0 2 における下側の係止片 9 0 8 の背面視で左側に前後方向へ貫通した円形の挿通孔 9 2 1 と、挿通孔 9 2 1 の背面視で左側に所定距離はなれて配置され前後方向へ貫通した縦長矩形状の係止口 9 2 2 と、係止口 9 2 2 に対して後側から弾性係止される係止片 9 2 3 a を一端側に有すると共に他端側に挿通孔 9 2 1 と対応した横長の長孔 9 2 3 b を有する板状のガイド部材 9 2 3 と、ガイド部材 9 2 3 の長孔 9 2 3 b へ後側から挿通され本体部 9 0 2 の挿通孔 9 2 1 を介して賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー締結孔 7 8 0 b へ螺合される雄ねじ部 9 2 4 a を有した締結部材 9 2 4 と、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a にガイド部材 9 2 3 を挟むように取付けられる保持部材 9 2 5 と、を備えている。なお、締結機構 9 2 0 におけるガイド部材 9 2 3 は、軟質の合成樹脂によって形成されており、曲がり易くなっている。

【0527】

また、締結機構 9 2 0 は、ガイド部材 9 2 3 の係止片 9 2 3 a が、本体部 9 0 2 の係止口 9 2 2 に対して遊嵌状態で係止されるようになっており、ガイド部材 9 2 3 が所定の範囲内で遊動することができるようになっている。また、締結機構 9 2 0 は、締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a に取付けられた円盤状の保持部材 9 2 5 によって、締結部材 9 2 4 が長孔 9 2 3 b を通してガイド部材 9 2 3 に支持された状態となり、長孔 9 2 3 b に沿って左右方向へスライドすることができると共に、長孔 9 2 3 b から脱落しないようになっている。この締結機構 9 2 0 は、本体部 9 0 2 の係止口 9 2 2 へ後側からガイド部材 9 2 3 の係止片 9 2 3 a を係止させると、ガイド部材 9 2 3 の長孔 9 2 3 b を介して前側へ突出した締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a が、本体部 9 0 2 の挿通孔 9 2 1 へ挿通された状態となるようになっている。

【0528】

本例の裏カバー 9 0 0 は、軸支ピン 9 0 6 を本体枠ベース 6 0 0 の裏カバー軸支部 6 2 3 に軸支させることで、本体枠 3 における遊技盤保持口 6 0 1 の後側開口を開閉することができ、係合片 9 0 8 を本体枠ベース 6 0 0 及び賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー係合溝 7 1 8、7 8 0 a に係合させることで、閉じた状態とすることができるようになっている。なお、裏カバー 9 0 0 を閉じた状態とすると、締結機構 9 2 0 における挿通孔 9 2 1 と賞球通路蓋 7 8 0 の裏カバー締結孔 7 8 0 b とが略一致した状態となるようになっている。

【0529】

この裏カバー 9 0 0 を閉じた状態では、挿通孔 9 2 1 へ後側から前側へ挿通された締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a が、裏カバー締結孔 7 8 0 b 内へ自然と螺合されることがないので、裏カバー 9 0 0 を閉じても雄ねじ部 9 2 4 a の先端が裏カバー締結孔 7 8 0 b の後端で止まった状態となり、締結部材 9 2 4 が裏カバー 9 0 0 の本体部 9 0 2 から後方へ突出することとなる。ところで、本例では、締結部材 9 2 4 が裏カバー 9 0 0 の本体部 9 0 2 の係止されたガイド部材 9 2 3 の長孔 9 2 3 b 内に支持されているので、締結部材

９２４が裏カバー９００から脱落することなく、本体部９００２の後側に位置した状態が維持されるようになっている。

【０５３０】

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

10

【０５３１】

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

【０５３２】

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

20

【０５３３】

この裏カバー９００は、図５に示すように、本体枠３に対して閉じた状態で、接続用切欠部９１０を通して遊技盤４における主制御基板ボックス１１７０のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃや試験用端子４１００ｆ等が後側へ臨むようになっている。また、裏カバー９００は、確認用開口部９１２を通して、主制御基板ボックス１１７０の後面に貼り付けられた基板管理シール１１７８（図１０２を参照）が後側へ臨むようになっていると共に、確認用切欠部９１４を通して主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６が臨むようになっている。これにより、裏カバー９００を本体枠３に対して開かなくても、主制御基板ボックス１１７０及び主制御基板４１００の作動確認や外観確認、管理状態確認等を行うことができるようになっている。

30

【０５３４】

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

40

【０５３５】

これにより、本例では、本体枠３に保持された遊技盤４の後側を閉鎖する裏カバー９００を本体枠３へ締結する締結部材９２４を、裏カバー９００に取付けられたガイド部材９２３に対して遊動可能に保持させているので、本体枠３に遊技盤４を保持した状態で、本体枠３の後側から裏カバー９００を開いて遊技盤４の後側をメンテナンス等を行う際に、本体枠３に対して裏カバー９００を締結固定している締結部材９２４の締結を解除して本

50

体枠 3 の裏カバー締結孔 780b から締結部材 924 を分離させても、締結部材 924 がガイド部材 923 を介して裏カバー 900 に保持された状態となり、締結部材 924 を紛失してしまったり、パチンコ機 1 内に取残してしまったりするのを防止することができ、裏カバー 900 から締結部材 924 が脱落するのを防止することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0536】

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

10

【0537】

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

【0538】

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

20

【0539】

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

30

【0540】

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

40

【0541】

更に、可撓性を有したガイド部材 923 としており、ガイド部材 923 が撓むことができるので、裏カバー 900 (挿通孔 921) に対する締結部材 924 の動きの自由度を更に高めることが可能となり、締結部材 924 の雄ねじ部 924a を本体枠 3 の裏カバー締結孔 780b に対して真直ぐな位置に位置させたり、雄ねじ部 924 を裏カバー締結孔 770b に対して真直ぐに移動させたりするのをし易くすることができ、裏カバー締結孔 780b に対して雄ねじ部 924a を確実に締結させることができる。

【0542】

また、ガイド部材 923 の係止片 923a が、裏カバー 900 の係止口 922 における

50

挿通孔 9 2 1 とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた内壁に沿って当接した状態で、係止口 9 2 2 へ弾性係止されるようにしているので、遊動可能に取付けられたガイド部材 9 2 3 の先端側（長孔 9 2 3 b 側）を、挿通孔 9 2 1 とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた軸心周りを回動するように動かすことができ、係止口 9 2 2 に対して係止片 9 2 3 a が軸支されたようにすることができる。従って、ガイド部材 9 2 3 の先端側の長孔 9 2 3 b に保持された締結部材 9 2 4 を、裏カバー 9 0 0 の挿通孔 9 2 1、すなわち、本体枠 3 の裏カバー締結孔 7 8 0 b を開閉するように回動させることができるので、挿通孔 9 2 1 や裏カバー締結孔 7 8 0 b に対して締結部材 9 2 4 の雄ねじ部 9 2 4 a を挿入し易くすることができ、締結部材 9 2 4 による締結作業を行い易くすることができる。

【0 5 4 3】

更に、本体枠 3 における裏カバー締結孔 7 8 0 b とは異なる位置に複数の裏カバー係合溝 7 1 8、7 8 0 a を更に備えた上で、裏カバー 9 0 0 に裏カバー係合溝 7 1 8、7 8 0 a と夫々弾性係合する複数の係合片 9 0 8 を更に備えるようにしており、裏カバー 9 0 0 の係合片 9 0 8 を本体枠 3 の裏カバー係合溝 7 1 8、7 8 0 a に係合させることで、締結部材 9 2 4 による締結とは別に、裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 へ固定することができるので、締結部材 9 2 4 を用いて締結する箇所を一箇所のみとして締結作業を可及的に少なくすることができ、組立てやメンテナンス等の作業性を高めることができる。また、上述したように、締結部材 9 2 4 とは別に係合片 9 0 8 と裏カバー係合溝 7 1 8、7 8 0 a との係合によって裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 へ固定することができるので、閉鎖範囲の広い裏カバー 9 0 0 でも締結部材 9 2 4 による締結箇所を増やすことなく良好な状態で本体枠 3 における遊技盤保持口 6 0 1 の後側（遊技盤 4 の後側）を閉鎖させることができる。

【0 5 4 4】

また、本体枠 3（本体枠ベース 6 0 0）の裏カバー軸支部 6 2 3 に裏カバー 9 0 0 の軸支ピン 9 0 6 を軸支させることで、本体枠 3 に対して裏カバー 9 0 0 を回動可能に軸支できるようにしているので、裏カバー 9 0 0 を閉じる方向へ回動させて本体枠 3 における遊技盤保持口 6 0 1 の後側を閉鎖するだけで、裏カバー 9 0 0 の挿通孔 9 2 1 と本体枠 3 の裏カバー締結孔 7 8 0 b とを簡単に一致させることができ、挿通孔 9 2 1 を通して裏カバー 9 0 0 に保持された締結部材 9 2 4 を簡単に裏カバー締結孔 7 8 0 b へ締結させることができる。また、本体枠 3 に対して裏カバー 9 0 0 を回動可能に軸支するようにしているので、メンテナンス等の際に、締結部材 9 2 4 による締結を解除して裏カバー 9 0 0 を開けた場合でも、裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 に軸支させた状態のままとすることができ、裏カバー 9 0 0 を本体枠 3 から取外す必要が無く、裏カバー 9 0 0 の開閉にかかる手間を簡略化することができる。

【0 5 4 5】

[1-3 H. 側面防犯板]

次に、本体枠 3 における側面防犯板 9 5 0 について、主に図 6 7 及び図 6 8 を参照して説明する。本体枠 3 における側面防犯板 9 5 0 は、図示するように、正面視における本体枠 3 の左側面を形成するものであり、本体枠ベース 6 0 0 に取付けられるようになっている。この側面防犯板 9 5 0 は、平面視で浅いコ字状に押出し成形された金属製の本体 9 5 2 と、本体 9 5 2 の内側前端付近の上下に固定され本体枠ベース 6 0 0 の前面に取付けられる取付金具 9 5 4 と、本体 9 5 2 の内側に固定され遊技盤 4 の位置決め凹部 1 1 1 9 と係合する位置決め部材 9 5 6 と、を備えている。

【0 5 4 6】

この側面防犯板 9 5 0 の本体 9 5 2 は、本体枠ベース 6 0 0 の高さと同様長さで上下方向へ延びると共に前後方向が略一定奥行きとされた側板片 9 5 2 a と、側板片 9 5 2 a の前端から正面視右方向へ延出した前端片 9 5 2 b と、前端片 9 5 2 b の後側に所定量の隙間を形成するように配置され前端片 9 5 2 b よりも突出量の少ない中片 9 5 2 c と、側板片 9 5 2 a の後端から正面視右方向へ前端片 9 5 2 b よりも長く延出した後端片 9 5 2 d と、を備えている（図 1 0 7 を参照）。この本体 9 5 2 は、側板片 9 5 2 a、前端片 9 5 2 b、及び後端片 9 5 2 d によって浅いコ字状に形成されており、中片 9 5 2 c と後端

片 9 5 2 d との間に遊技盤 4 における前構成部材 1 1 1 0 と遊技パネル 1 1 5 0 との正面視左側側部が挿入されるようになっている（図 1 0 7 を参照）。

【 0 5 4 7 】

本例の側面防犯板 9 5 0 は、取付金具 9 5 4 が本体枠ベース 6 0 0 の前面に取付けられると共に、本体 9 5 2 の後端片 9 5 2 d が本体枠ベース 6 0 0 の後面に取付けられるようになっている。この側面防犯板 9 5 0 は、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とすると、本体 9 5 2 の前端片 9 5 2 b が、扉枠 5 の補強ユニット 1 5 0 における軸支側補強板金 1 5 2 の軸支側コ字状突片 1 6 6 のコ字内に挿入されるようになっており、正面視左側において本体枠 3 と扉枠 5 との間に不正行為を行うための工具が挿入されるのを防止することができるようになっている（図 1 0 7 を参照）。また、側面防犯板 9 5 0 の本体 9 5 2 は、金属（例えば、アルミ合金）の押出型材とされていると共に、側板片 9 5 2 a の面に対して直角方向へ配置された前端片 9 5 2 b、中片 9 5 2 c、及び後端片 9 5 2 d を備えているので、側面防犯板 9 5 0 の強度・剛性が高められており、本体枠 3 全体の強度を高めて遊技盤 4 や扉枠 5 等を良好に支持することができるようになっている。

【 0 5 4 8 】

このように、本例によると、本体枠 3 の前面を扉枠 5 で閉鎖した状態とすると、防犯側面板 9 5 0 の前端内側に形成された前端片 9 5 2 b と中片 9 5 2 c との間に扉枠 5 における補強ユニット 1 5 0 の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片 1 6 6 の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片 9 5 2 b を軸支側コ字状突片 1 6 6 で挟持した状態となるので、本体枠 3 に対して扉枠 5 を無理やり開けようとしても、扉枠 5 の軸支側コ字状突片 1 6 6 が本体枠 3 の前端片 9 5 2 b に当接して扉枠 5 の軸支側コ字状突片 1 6 6 が本体枠 3 から離れる方向へ移動するのを阻止することが可能となり、閉鎖された扉枠 5 が挟み開けられるのを防止することができ、本体枠 3 に対して扉枠 5 を挟み開けるような不正行為が行われるのを防止することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【 0 5 4 9 】

また、本体枠 3 における金属により形成された防犯側面板 9 5 0 と、扉枠 5 における金属により形成された補強ユニット 1 5 0 とを嵌合させるようにしているので、本体枠 3 と扉枠 5 との間の強度・剛性が高くなり、不正工具によって本体枠 3 や扉枠 5 を歪み難くすることができ、パチンコ機 1 における防犯性能を高めることができる。また、遊技盤 4 を支持する本体枠ベース 6 0 0 を合成樹脂により形成した上で、扉枠 5 を軸支する側（軸支側）の防犯側面板 9 5 0 を金属により形成するようにしているので、本体枠 3 全体を金属によって形成するようにした場合と比較して、パチンコ機 1 に係るコストを低減させることができる。

【 0 5 5 0 】

更に、本体枠 3 に対して扉枠 5 を施錠する錠装置 1 0 0 0 の扉枠用フック部 1 0 4 1 を、上下両端と上下両端の間の一箇所で扉枠 5 における補強ユニット 1 5 0 のフックカバー 1 6 5 と係止させるようにして、錠装置 1 0 0 0 側（開放側）における扉枠 5 と本体枠 3 との間を三つの扉枠用フック部 1 0 4 1 によって係止するようにしているので、開放側がボール等の不正な工具によって挟まれても扉枠 5 と本体枠 3 との間が広がるのを良好に防止することができ、扉枠 5 が無理やり挟み開けられるのを防止することができる。

【 0 5 5 1 】

また、防犯側面板 9 5 0 における側面片 9 5 2 a の後端を、遊技盤 4 の前面（遊技領域 1 1 0 0）よりも後方へ延出させるようにしており、側面片 9 5 2 a の前後方向の寸法が長くなることで前後方向へかかる荷重に対する曲げ剛性が強くなるので、防犯側面板 9 5 0 全体の強度・剛性をより高めることができ、防犯側面板 9 5 0 が無理やり曲げられて不正行為が行われるのを防止することができる。

【 0 5 5 2 】

また、金属製の押出型材によって本体枠 3 の防犯側面板 9 5 0 を形成するようにしているので、前端片 9 5 2 b や中片 9 5 2 c を有した所定断面形状の防犯側面板 9 5 0（本体 9 5 2）を簡単に形成することができ、パチンコ機 1 の防犯性能を高めてもコストが増加

するのを抑制することができると共に、金属板を屈曲させた場合と比較して、加工時に生ずる強度低下等の欠陥を可及的に少なくすることができ、耐久性や強度の高い防犯側面板 950 とすることができる。

【0553】

[1-3I. 錠装置]

続いて、本体枠 3 における錠装置 1000 について、主に図 94 乃至図 98 を参照して説明する。図 94 (A) は本体枠における錠装置の左側面図であり、(B) は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。また、図 95 (A) は錠装置の背面斜視図であり、(B) は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、(C) は(B)の正面斜視図である。更に、図 96 は、錠装置を分解して後から見た分解斜視図であり、図 97 は、錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図であり、図 98 は、錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

【0554】

本体枠 3 における錠装置 1000 は、本体枠 3 の本体枠ベース 600 における周壁部 605 の開放側の外側側面に沿って本体枠 3 の略上端から下端にかけて取付けられるものであり、図 69 に示すように、本体枠ベース 600 における前端枠部 602 の正面視右側（開放側）辺の上部に形成された扉用フック穴 620 及び下部に形成された錠係止穴 621 と、本体枠ベース 600 における周壁部 605 の正面視右側側面に複数形成された錠取付部 625 と、に取付けられるようになっている。

【0555】

図 94 乃至図 96 に示すように、錠装置 1000 は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体 1001 と、コ字状基体 1001 内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆 1040 と、コ字状基体 1001 内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆 1050 と、本体枠用摺動杆 1050 の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体 1001 の下部に取付けられる不正防止部材 1023, 1032 と、を備えている。

【0556】

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

【0557】

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

【0558】

また、錠装置 1000 におけるコ字状基体 1001 は、その開放側（後側）と反対の閉塞側（前側）上下に本体枠用摺動杆 1050 のフック部 1054, 1065 が貫通可能な長形状のフック貫通開口 1002 と、前側における本体枠ベース 600 の周壁部 605 と接する側面 1001b（図 96 を参照）の上部と中程に外方へ向かって突設されたビス止め部 1003 と、ビス止め部 1003 が突設された側面 1001b とは反対側の側面 1001a（図 96 を参照）の開放側（前側）の上端部と中間部、及び開放側の両側面 10

01a, 1001b の下端部から前方へ突出した係止突起 1004 と、を備えている。

【0559】

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

【0560】

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

【0561】

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

【0562】

換言すると、錠装置 1000 を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体 1001 に集約して構成した場合でも、錠装置 1000 の前側及び後側の係止及び固定により、錠装置 1000 を本体枠 3 に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前側の係止構造 (固定構造でもよい) を構成する係止突起 1004 がコ字状基体 1001 の周壁部 605 と接しない側面 1001a に突設した上で、後側の固定構造を構成するビス止め部 1003 がコ字状基体 1001 の周壁部 605 と密する側面 1001b から周壁部 605 側へ突設した構造としているので、前側の係止構造が周壁部 605 と密する側面 1001b に形成した場合と比較して、ガタ付きが生じないように錠装置 1000 を本体枠 3 に固定することができるようになっている。

【0563】

また、コ字状基体 1001 は、その両側面 1001a, 1001b の上部、中程、下部に左右方向へ貫通した挿通穴 1005 を備えており、コ字状基体 1001 に扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 を収納した状態で挿通穴 1005 にリベット 1006 を差込んでかしめることで、コ字状基体 1001 の内部に扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 を上下方向へ摺動自在に取付けることができるようになっている。

【0564】

つまり、図 95 (C) に示すように、扉枠用摺動杆 1040 の上中下の 3 箇所に形成されたリベット用長穴 1042 の上端部にリベット 1006 が貫通していると共に、図 95 (B) に示すように、本体枠用摺動杆 1050 の上フック部材 1051 及び下フック部材 1052 に夫々一つずつ形成されたリベット用長穴 1055, 1061 の下端部にリベット 1006 が貫通しており、扉枠用摺動杆 1040 を上方に、本体枠用摺動杆 1050 を下方に移動させることができるようになっている。

【0565】

更に、コ字状基体 1001 は、その下部の閉塞側面に形成された不正防止切欠部 1007 と、開放側の本体枠ベース 600 における周壁部 605 と接する側面 1001b の前端から側方へ向かって突設されシリンダ錠 1010 を取付けるための錠取付片 1008 と、周壁部 605 と接する側面 1001b に挿入縦開口 1020、パネ係止片 1021、及び逃げ横穴 1022 と、が夫々形成されている。コ字状基体 1001 の不正防止切欠部 10

10

20

30

40

50

０７は、詳細は後述するが、第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７が進退するようになっている。また、コ字状基体１００１の錠取付片１００８は、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けた状態で、遊技盤保持口６０１の下端辺よりも下方の位置となるように側面１００１ｂの前端部から側方に向かって突設されており、シリンダ錠１０１０が貫通する錠挿通穴１００９と、シリンダ錠１０１０の錠取付基板１０１１に形成された取付穴１０１３をビス１０１２で取付けるため上下２箇所に穿設された取付穴１０１４と、錠装置１０００の下部を本体枠３の裏面に取付けるために穿設されたビス止め部１００３と、が形成されている。

【０５６６】

また、コ字状基体１００１は、シリンダ錠１０１０に固定される係合カム１０１６の第一係合突片１０１７及び第二係合突片１０１８がシリンダ錠１０１０の回転時に侵入する挿入縦開口１０２０と、第二不正防止部材１０３２を上方へ付勢するバネ１０３５を係止するためのバネ係止片１０２１と、連結ピン１０３４の移動の邪魔をしないように逃げ穴を形成する逃げ横穴１０２２と、を備えている。

【０５６７】

錠装置１０００におけるシリンダ錠１０１０は、コ字状基体１００１における錠取付片１００８に取付けられるものである。このシリンダ錠１０１０は、円筒状のシリンダ錠本体の後端に錠取付片１００８へ取付けるための錠取付基板１０１１が固定されており、錠取付基板１０１１の後面からシリンダ錠本体の錠軸１０１５が延びだしていると共に、錠軸１０１５の後端にビス１０１９によって係合カム１０１６が固定されている。この係合カム１０１６は、ブーメラン形状に形成され、一端辺が回転時に本体枠用摺動杆１０５０の下降係合穴１０６２に係合する第一係合突片１０１７とされていると共に、他端辺が回転時に扉枠用摺動杆１０４０の上昇係合穴１０４５に係合する第二係合突片１０１８とされている。

【０５６８】

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

【０５６９】

錠装置１０００のコ字状基体１００１に取付けられる不正防止部材１０２３、１０３２は、シリンダ錠１０１０を正式な鍵で回転させずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆１０５０を下降させることを防止するためのものである。この不正防止部材１０２３、１０３２は、図９６に示すように、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを連結ピン１０３４で連結した構造となっている。第一不正防止部材１０２３は、縦長の板状で上端の揺動軸穴１０２５を中心にしてコ字状基体１００１に揺動自在に支持されるようになっている。具体的には、この第一不正防止部材１０２３は、その揺動軸穴１０２５を通して、コ字状基体１００１の内部に配置される扉枠用摺動杆１０４０及び本体枠用摺動杆１０５０と共に最下方の挿通穴１００５及びリベット１００６によって取付けられるようになっている。

【０５７０】

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

合カム１０１６の回動時に第一係合突片１０１７と当接することで、第一不正防止部材１０２３が揺動軸穴１０２５を中心として揺動（図９８（Ｂ）において時計回転方向）するようになっている。

【０５７１】

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

10

【０５７２】

また、第一不正防止部材１０２３のピン穴１０２９は、ガイドピン１０２８が第一不正防止部材１０２３の裏面側から挿入固定されるようになっており、ピン穴１０２９に固定されたガイドピン１０２８を、コ字状基体１００１における挿入縦開口１０２０の最下端部に形成された横長状開口部に係合させることで、第一不正防止部材１０２３をコ字状基体１００１の側面１００１ｂに沿って案内することができるようになっている。更に、第一不正防止部材１０２３の連結穴１０３０は、連結ピン１０３４によって、第一不正防止部材１０２３と第二不正防止部材１０３２とを回動可能に連結するためのものである。

20

【０５７３】

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

30

【０５７４】

次に、錠装置１０００における扉枠用摺動杆１０４０は、コ字状基体１００１の内部に摺動自在に支持され、縦長の金属製の板状部材によって形成されている。この扉枠用摺動杆１０４０は、その一側縦辺の上中下の３箇所に前方へ向かって突出する扉枠用フック部１０４１を備えている。扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１は、コ字状基体１００１内に扉枠用摺動杆１０４０を収納した状態で、コ字状基体１００１の開放側から前方に突出するようになっており、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に固定した時に、本体枠ベース６００に形成された扉枠用フック穴６２０（図６４及び図６９等を参照）から前方に突出して、扉枠５の裏面に形成されるフックカバー１６５（図１８を参照）に係止することができるようになっている。なお、扉枠用フック部１０４１は、図示するように、下向きの係合爪形状となっており、これにより、扉枠用摺動杆１０４０を上昇させることで扉枠用フック部１０４１とフックカバー１６５との係止状態を解除することができるようになっている。

40

【０５７５】

また、扉枠用摺動杆１０４０は、上中下の側面中央に穿設されリベット１００６が挿通される縦長のリベット用長穴１０４２と、最上部のリベット用長穴１０４２の下方及び扉

50

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

10

【0576】

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

20

【0577】

更に、扉枠用摺動杆 1040 は、下方部分の側面に縦長な遊び穴 1044 と、上昇係合穴 1045 と、を備えている。この遊び穴 1044 は、係合カム 1016 の第一係合突片 1017 が差し込まれて回動する時に、係合カム 1016 の回動動作の邪魔にならないように第一係合突片 1017 の先端部が移動可能な空間を構成するものである。また、上昇係合穴 1045 は、係合カム 1016 の第二係合突片 1018 が差し込まれて回動する時に、係合カム 1016 の回動動作によって扉枠用摺動杆 1040 が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆 1040 は、縦辺下部後方に、不正防止切欠部 1007 よりも上下方向に大きく切欠いた逃げ切欠部 1049 を備えている。この逃げ切欠部 1049 は、第一不正防止部材 1023 のストッパ片部 1027 が、確実に不正防止切欠部 1007 及び係合切欠部 1066 に係合するように、扉枠用摺動杆 1040 が邪魔

30

【0578】

一方、本体枠用摺動杆 1050 は、金属板製の上フック部材 1051 と、金属板製の下フック部材 1052 と、上フック部材 1051 と下フック部材 1052 とを連結する連結線杆 1052 と、を備えている。つまり、本体枠用摺動杆 1050 は、従来のように 1 つの金属製の縦長板で構成されておらず、フック部 1054, 1065 を有する上フック部材 1051 と下フック部材 1052 とを金属製の板材をプレスで形成し、その金属製の上フック部材 1051 と下フック部材 1052 とを細い金属製の連結線杆 1053 で連結したものである。これにより、狭いコ字状基体 1001 の空間に扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 とを効率よく収納することができるようになっている。

40

【0579】

この本体枠用摺動杆 1050 の上フック部材 1051 は、上端部に後方に向かって形成されたフック部 1054 と、フック部 1054 に隣接した板面部に左右方向へ貫通したリベット用長穴 1055 と、リベット用長穴 1055 の下方に左右方向へ貫通した突片移動穴 1056 と、突片移動穴 1056 の前方の縦辺下端部に形成されたスプリングフック部 1057 と、スプリングフック部 1057 の下側に穿設された連結穴 1058 と、上フック部材 1051 の上辺及び下辺に形成された当接部 1059 と、を備えている。この上フック部材 1051 のフック部 1054 は、コ字状基体 1001 の上方のフック貫通開口 1

50

002を貫通して外枠2の開放側内側の上部に備えられた閉鎖板24に係合するようになっており、上向きに係止爪部が形成されている。

【0580】

また、上フック部材1051のこのリベット用長穴1055は、扉枠用摺動杆1040の上部に形成されたリベット用長穴1042に対応する位置に配置されており、このリベット用長穴1055にリベット1006が貫通した通常の状態では、リベット1006がリベット用長穴1055の最下端部を貫通した状態となり、上フック部材1051が下方へ向かって移動することができるようになっている。上フック部材1051の突片移動穴1056は、扉枠用摺動杆1040の上方のガイド突片1043が挿入されるようになっており、扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050との相互の移動を案内することができるようになっている。

10

【0581】

また、上フック部材1051のスプリングフック部1057は、スプリング1048の他端に係止されるようになっている。また、上フック部材1051の連結穴1058は、連結線杆1053の上端が折り曲げられて挿入されるようになっている。更に、上フック部材1051の当接部1059は、コ字状基体1001に収納された時に、コ字状基体1001の内部側壁に当接するようになっており、上フック部材1051の摺動動作においてガタ付きがなくスムーズに摺動することができるようになっている。

【0582】

一方、本体枠用摺動杆1050の下フック部材1052は、下端部から後方に向かって突設されたフック部1065と、下フック部材1052の板面部の上端付近で左右方向へ貫通したリベット用長穴1061と、リベット用長穴1061の下側に配置された下降係合穴1062と、下降係合穴1062の下部後側から下方へ延出した遊び穴1063と、遊び穴1063の下方で下端付近に形成された突片移動穴1064と、下フック部材1052の縦辺上端部の前端側に穿設された連結穴1060と、下フック部材1052の後方の縦辺下部に形成された係合切欠部1066と、下フック部材1052の上辺及び下辺に形成された当接部1067と、を備えている。

20

【0583】

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

30

【0584】

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

40

【0585】

また、下フック部材1052の連結穴1060は、連結線杆1053の折り曲げられた下端が挿入されるようになっている。更に、下フック部材1052の当接部1067は、コ字状基体1001に収納された時に、コ字状基体1001の内部側壁に当接するよう

50

なっており、コ字状基体 1001 に対して下フック部材 1052 が摺動動作する際に、ガタ付きがなくスムーズに摺動させることができるようになっている。

【0586】

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

10

【0587】

このリベット 1006 を挿入する際に、リベット 1006 がリベット用長穴 1055, 1061, 1042 を貫通するように差し込む。なお、最下端のリベット 1006 を差し込む時には、第一不正防止部材 1023 の揺動軸穴 1025 にもリベット 1006 を差し込んで第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 に同時に取付ける必要がある。また、第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 に取付ける前に、第一不正防止部材 1023 と第二不正防止部材 1032 とを連結ピン 1034 で連結し、且つ、ガイドピン 1028 を、ピン穴 1029 に図示しないビスで止着してから、さらにガイドピン 1028 を挿入縦開口 1020 の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

20

【0588】

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

30

【0589】

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

40

【0590】

次に、本実施形態の錠装置 1000 の作用について、図 97 及び図 98 を参照して説明

50

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

【0591】

なお、本体枠 3 を閉じる場合には、フック部 1054，1065 がスプリング 1048 の付勢力により上昇した状態（図 97（A）に示す状態と同じ上昇した位置）となっているが、フック部 1054，1065 の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠 3 を外枠 2 に対して押圧することにより、フック部 1054，1065 の上辺傾斜部が閉鎖板 24，25 の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆 1050 が下方に下降し、フック部 1054，1065 の上向き爪部と閉鎖板 24，25 とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆 1050 が上昇して係止状態に戻るようになっている。

【0592】

一方、シリンダ錠 1010 に図示しない鍵を差し込んで係合カム 1016 の第二係合突片 1018 が挿入縦開口 1020 内に侵入する方向に回転すると、図 97（C）に示すように、第二係合突片 1018 の先端が扉枠用摺動杆 1040 の上昇係合穴 1045 に係合してスプリング 1048 の付勢力に抗して扉枠用摺動杆 1040 を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠 5 のフックカバー 165 と扉枠用摺動杆 1040 の扉枠用フック部 1041 とが係止状態が解除されるので、扉枠 5 を前面側に引くことにより扉枠 5 を本体枠 3 に対して開放することができる。

【0593】

なお、扉枠 5 を閉じる場合には、扉枠用フック部 1041 がスプリング 1048 の付勢力により下降した状態（図 97（A）に示す状態と同じ下降した位置）となっているが、扉枠用フック部 1041 の下辺が外側に向かって上り傾斜しているので、強制的に扉枠 5 を本体枠 3 に対して押圧することにより、扉枠用フック部 1041 の下辺傾斜部がフックカバー 165 の上端部と当接して扉枠用摺動杆 1040 が上方に上昇し、更に、扉枠用フック部 1041 の下向き爪部とフックカバー 165 とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆 1040 が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆 1040 は、コ字状基体 1001 の全長と略同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体 1001 が本体枠 3 の縦方向の側面の略全長に亘って取付けられ、しかも、扉枠 5 との係止部である扉枠用フック部 1041 が扉枠用摺動杆 1040 の上端部、中央部、下端部の 3 箇所形成されているので、扉枠 5 と本体枠 3 の縦方向の全長における施錠を確実に行うことができ、扉枠 5 と本体枠 3 との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないようになっている。

【0594】

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

機構であり、第二番目の不正防止構造がコ字状基体 1 0 0 1 の閉鎖空間に扉枠用摺動杆 1 0 4 0 及び本体枠用摺動杆 1 0 5 0 が収納される構造である。

【0 5 9 5】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図 9 8 を参照して説明する。まず、外枠 2 と本体枠 3 とが閉じている状態では、図 9 8 (A) に示すように、外枠 2 の閉鎖板 2 5 と第二不正防止部材 1 0 3 2 の当接部 1 0 3 7 とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ 1 0 3 5 の付勢力により第一不正防止部材 1 0 2 3 が反時計方向に回転してストッパ片部 1 0 2 7 が不正防止切欠部 1 0 0 7 内に侵入し、ストッパ片部 1 0 2 7 が不正防止切欠部 1 0 0 7 に対応する位置にある本体枠用摺動杆 1 0 5 0 の下フック部材 1 0 5 2 に形成される係合切欠部 1 0 6 6 と係合した状態となっている。これにより、本体枠用摺動杆 1 0 5 0 にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパ片部 1 0 2 7 と係合切欠部 1 0 6 6 とが係合しているため、本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠 3 を開放するという不正行為を行うことができないようになっている。

10

【0 5 9 6】

一方、シリンダ錠 1 0 1 0 に鍵を差し込んで正規に本体枠 3 を開錠する場合には、図 9 8 (B) に示すように、鍵を回転させることにより係合カム 1 0 1 6 の第一係合突片 1 0 1 7 が挿入縦開口 1 0 2 0 内に侵入するように回転される。この第一係合突片 1 0 1 7 の回転時に、第一不正防止部材 1 0 2 3 の傾斜部 1 0 2 4 と第一係合突片 1 0 1 7 の側面とが当接するため、第一不正防止部材 1 0 2 3 が揺動軸穴 1 0 2 5 を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパ片部 1 0 2 7 も不正防止切欠部 1 0 0 7 から退避するように移動する。これにより、ストッパ片部 1 0 2 7 と係合切欠部 1 0 6 6 との係合が解除された状態となる。この時、第二不正防止部材 1 0 3 2 は、バネ 1 0 3 5 を伸ばして当接部 1 0 3 7 が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム 1 0 1 6 を回転させて第一係合突片 1 0 1 7 も回転させると、第一係合突片 1 0 1 7 の先端が下フック部材 1 0 5 2 の下降係合穴 1 0 6 2 に係合して本体枠用摺動杆 1 0 5 0 の全体を下降させるので、フック部 1 0 5 4, 1 0 6 5 と外枠 2 の閉鎖板 2 4, 2 5 との係止状態が解除されて本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができるようになっている。

20

【0 5 9 7】

なお、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉じる時には、第二不正防止部材 1 0 3 2 は、規制突片 1 0 3 1 に当接した状態となっているので、第一不正防止部材 1 0 2 3 と第二不正防止部材 1 0 3 2 との位置関係は、図 9 8 (A) に示す状態と略同じ位置関係になっている。この状態で本体枠 3 を閉めると、外枠 2 の閉鎖板 2 5 と第二不正防止部材 1 0 3 2 の当接部 1 0 3 7 とが正面から当接し、最終的に図 9 8 (A) に示す状態となる。これにより、第一不正防止部材 1 0 2 3 と第二不正防止部材 1 0 3 2 とが、本体枠 3 を閉じる時に邪魔にならないようになっている。また、本実施形態においては、第一不正防止部材 1 0 2 3 と第二不正防止部材 1 0 3 2 とが本体枠用摺動杆 1 0 5 0 の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆 1 0 4 0 を手で簡単に開けることができると、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆 1 0 5 0 に対する不正操作ができないように工夫されている。

30

40

【0 5 9 8】

また、上記した第一番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第一不正防止部材 1 0 2 3 をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置 1 0 0 0 が本体枠 3 (本体枠ベース 6 0 0) に取付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 とが、夫々のフック部 1 0 4 1, 1 0 5 4, 1 0 6 5 を除いてコ字状基体 1 0 0 1 の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体 1 0 0 1 の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を引き

50

下げようとしても、コ字状基体 1001 の両側面 1001a, 1001b によって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

【0599】

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

10

【0600】

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

【0601】

また、錠装置 1000 の取付けに際し、コ字状基体 1001 の開放側 (前方部) の上中下の 3 箇所形成される係止突起 1004 を扉用フック穴 620 や錠係止穴 621 に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体 1001 の閉塞側 (後方部) の上中下の 3 箇所に形成されたビス止め部 1003 を錠取付部 625 にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置 1000 を本体枠 3 (本体枠ベース 600) に強固に固定することができるようになっている。

20

【0602】

なお、本例の錠装置 1000 では、コ字状基体 1001 の下方部をビス止めする構造として錠取付片 1008 に形成されたビス止め部 1003 と本体枠 3 のシリンダ錠貫通穴 611 の上部近傍に形成した錠取付部 625 とを螺着する構造としたものを示しているが、これに代えて、シリンダ錠 1010 を錠取付片 1008 に取付けるビス 1012 を利用して、ビス 1012 の先端が錠取付片 1008 を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダ錠貫通穴 611 の上下に形成する構造としても良い。また、コ字状基体 1001 の下方部をビス止めしなくても、錠装置 1000 の後方部のビス止め部 1003 と錠取付部 625 との固定だけでも、錠装置 1000 を本体枠 3 (本体枠ベース 600) の裏面に、十分に強固に固定することができる。

30

【0603】

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

40

【0604】

上述したように、本例の本体枠 3 によると、本体枠ベース 600 の後側に後方 (前後方向) へ延出した周壁部 710a を有する透明な賞球ベース 710 と、賞球ベース 710 の上側に本パチンコ機 1 を設置する遊技ホールの島設備側から供給された遊技球を貯留する賞球タンク 720 と、賞球タンク 720 から排出された遊技球を整列させ賞球ベースの後壁部 710b の後側に取付けられる透明なタンクレールユニット 730 と、タンクレール

50

ユニット 730 から放出された遊技球を所定の払出指示に基いて扉枠 5 の上皿 301 へ払出し賞球ベース 710 の後壁部 710b の後側に取付けられる一部が透明の賞球装置 740 と、本体枠ベース 600 の後端へ延出した側部 904 を有し後面がタンクレールユニット 730 や賞球装置 740 の後面と略同一面状に配置された透明な裏カバー 900 とを備えているので、賞球ベース 710 や裏カバー 900 等を通して本体枠ベース 600 の遊技盤保持口 601 に保持された遊技盤 4 の後側と後側側面とを視認することができ、遊技盤 4 の後側を覆う裏カバー 900 を開けなくても簡単に遊技盤 4 の後側を点検（目視点検）することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0605】

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

10

【0606】

更に、上述したように、遊技盤 4 の後面や後側側面を外側から視認することができるので、遊技盤 4 の後側や側面等に不正行為を行うための不正な装置や工具等が取付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができると共に、遊技盤 4 に取付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置等の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機 1 とすることができる。

20

【0607】

また、遊技盤 4 の後側を賞球ベース 710 や裏カバー 900 で覆うようにしているので、遊技盤 4 を設置した島設備内の他の部材が遊技盤 4 と接触したり、遊技盤 4 の後側にゴミや埃等の異物が付着したりするのを防止することができ、遊技盤 4 を良好な状態に維持して不具合が発生するのを抑制することができる。

【0608】

また、賞球タンク 720 の後面が本体枠ベース 600 の奥行き D に対して、本体枠ベース 600 の前端から約 2 倍の奥行きの位置となるようにしている、つまり、本体枠ベース 600 の奥行き D を、本体枠 3 の奥行きの約半分としているので、賞球ベース 710 や裏カバー 900 等を通して遊技盤 4 の後側や後側側面をより見易くすることができ、上記した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース 600 の奥行き D を、本体枠 3 の奥行きの約半分としているので、本体枠ベース 600 を伏せた時の高さを可及的に低くして平坦な形状とすることができ、本体枠ベース 600 の後側へ賞球ベース 710 や裏カバー 900、タンクレールユニット 730、賞球装置 740 等を取付ける取付作業を行い易くすることができる。

30

【0609】

更に、透明な裏カバー 900 の後面（本体部 902）を、賞球ベース 710 に取付けられた賞球タンク 720、タンクレールユニット 730、及び賞球装置 740 等の後面と、略同一面状となるようにしている、パチンコ機 1 の後面を略フラットな面とすることができ、後方への突起物を無くすることで設置される島設備内の他の部材に引っ掛かったり当接したりするのを防止して不具合が発生するのを防止することができる。また、パチンコ機 1 の後面が略フラットとなるので、パチンコ機 1 を搬送する際に、単純な形状の緩衝材を用いることができると共に、集積効率（収納効率）を高くすることができ、パチンコ機 1 に係るコストを低減させることができる。

40

【0610】

また、裏カバー 900 に、複数のスリット 916 や透孔 918 を備えるようにしており、スリット 916 等を介して遊技盤 4 の後側や後側側面等を直接視認することができるので、遊技盤 4 の後側等を更に見易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏するこ

50

とができる。また、本体枠ベース600に保持された遊技盤4の後側を裏カバー900で覆っても、裏カバー900のスリット916等を介して遊技盤4からの熱を外部へ放出することができるので、遊技盤4からの熱が蓄積されるのを防止することができ、熱によって遊技に関する制御が不安定になったり、合成樹脂等の部材が変形したりして不具合が発生するのを抑制することができる。更に、裏カバー900のスリット916や透孔918を、遊技球が通過不能な大きさとしているので、例えば、島設備内でパチンコ機1の後側に遊技球がこぼれても、スリット916等を通して遊技球がパチンコ機1内へ侵入するのを阻止することができ、遊技球の侵入によって不具合が発生するのを防止することができる。

【0611】

10

[1-4. 遊技盤の基本構成]

次に、パチンコ機1における遊技盤4の基本構成について、図99乃至図106を参照して説明する。図99は、パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。また、図100は、遊技盤の正面図であり、図101は、遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図102は、遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。更に、図103(A)はパチンコ機に取付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図であり、(B)は機能表示ユニットの他の形態を示す正面図である。また、図104は、図101等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図105は、図104を後から見た遊技盤の分解斜視図である。また、図106は、図104の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。

20

【0612】

本実施形態の遊技盤4は、図示するように、遊技者がハンドル装置500を操作することで遊技球が打ち込まれる遊技領域1100の外周を区画し外形が正面で略矩形状とされた前構成部材1110と、前構成部材1110の後側に配置され遊技領域1100の後端を区画する板状の遊技パネル1150と、遊技パネル1150の後側下部に配置される基板ホルダ1160と、基板ホルダ1160の後面に取付けられ遊技球を遊技領域1100内へ打ち込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板4100を収容する主制御基板ボックス1170と、主制御基板4100からの制御信号に基づいて所定の遊技状況を表示可能とされ前構成部材1110の所定位置に遊技者側へ視認可能に取付けられる機能表示ユニット1180と、を備えている。この遊技盤4は、図99乃至図106での図示は省略し詳細は後述するが、遊技パネル1150の前面に取付けられる表ユニット2000と、遊技パネル1150の後面に取付けられる裏ユニット3000と、を更に備えている(図109乃至図116等を参照)。

30

【0613】

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

40

【0614】

[1-4A. 前構成部材]

続いて、遊技盤4における前構成部材1110について説明する。本例の遊技盤4における前構成部材1110は、外形が本体枠3の遊技盤保持口601内へ挿入可能な略矩形状とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域1100の外周が区画されるようになっている。この前構成部材1110は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール1111と、外レール1111に略沿って外レール1111の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで

50

円弧状に延びた内レール 1 1 1 2 と、内レール 1 1 1 2 の下端から滑らかに連続するように正面視反時計回りの周方向へ沿って外レール 1 1 1 1 の終端（上端）よりも下側の位置まで円弧状に延びた内周レール 1 1 1 3 と、内周レール 1 1 1 3 の終端（上端）と外レール 1 1 1 1 の終端（上端）とを結び外レール 1 1 1 1 に沿って転動してきた遊技球が当接可能とされた衝止部 1 1 1 4 と、内レール 1 1 1 2 と内周レール 1 1 1 3 との境界部で遊技領域 1 1 0 0 の最下端に配置され後方へ向かって低くなったアウト口誘導面 1 1 1 5 と、内レール 1 1 1 2 の上端に回動可能に軸支され、外レール 1 1 1 1 との間を閉鎖するように内レール 1 1 1 2 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 1 1 1 1 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 1 1 1 6 と、
10

【0615】

この前構成部材 1 1 1 0 は、遊技盤 4 を本体枠 3 に取付けた状態とすると、図 9 9 等に示すように、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間の下端開口が、本体枠 3 の打球発射装置 6 5 0 における発射レール 6 6 0 の延長線上に位置するようになっている。この外レール 1 1 1 1 の下端と、発射レール 6 6 0 の上端との間には、左右方向及び下方へ広がった空間が形成されており、打球発射装置 6 5 0 の発射レール 6 6 0 に沿って打ち出された遊技球が、その空間を飛び越えて、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間の下端開口から外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間へ打ち込まれるようになっている。
20

外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間に打ち込まれた遊技球は、その勢いに応じて外レール 1 1 1 1 に沿って上方へ転動し、内レール 1 1 1 2 の上端に軸支された逆流防止部材 1 1 1 6 を、その付勢力に抗して開放位置側へ回動させることにより、遊技領域 1 1 0 0 内へ進入することができるようになっている。
30

【0616】

また、打球発射装置 6 5 0 において遊技球を強く打球した場合、遊技領域 1 1 0 0 内で外レール 1 1 1 1 に沿って転動した遊技球が、外レール 1 1 1 1 の終端に備えられた衝止部 1 1 1 4 に当接するようになっており、この衝止部 1 1 1 4 に遊技球が当接することで遊技球の転動方向を強制的に変化させることができ、外レール 1 1 1 1 から内周レール 1 1 1 3 へ連続して遊技球が転動するのを防止することができるようになっている。なお、遊技領域 1 1 0 0 内へ進入した（打ち込まれた）遊技球が、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間へ戻ろうとしても、その前に逆流防止部材 1 1 1 6 が付勢力によって閉鎖位置へ復帰することで、逆流防止部材 1 1 1 6 によって遊技球の逆流が阻止されるようになっている。
40

【0617】

また、遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込まれた遊技球は、後述する表ユニット 2 0 0 0 の始動口 2 1 0 1、2 1 0 2 や入賞口 2 1 0 3、2 1 0 4、2 2 0 1 等に受入れられなかった場合は、遊技領域 1 1 0 0 の下端へと流下し、内レール 1 1 1 2 と内周レール 1 1 1 3 との境界のアウト口誘導面 1 1 1 5 によって、遊技パネル 1 1 5 0 のアウト口 1 1 5 1 へ誘導され、アウト口 1 1 5 1 から遊技盤 4 の後側下方へ排出されるようになっている。
50

【0618】

一方、打球発射装置 6 5 0 から発射された遊技球が、内レール 1 1 1 2 先端の逆流防止部材 1 1 1 6 を越えて遊技領域 1 1 0 0 内へ進入することができなかった場合は、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間を逆方向の下方へ向かって転動し、外レール 1 1 1 1 と内レール 1 1 1 2 との間の下端開口から、発射レール 6 6 0 の上端と外レール 1 1 1 1 の下端との間に形成されたファール空間 6 2 6 を落下することとなり、ファール空間 6 2 6 の下部に位置する扉枠 5 におけるファールカバーユニット 5 4 0 のファール球入口 5 4 2 e に受入れられて、皿ユニット 3 0 0 における下皿 3 0 2 へ排出されるようになっている。
50

【0619】

なお、前構成部材 1 1 1 0 における外レール 1 1 1 1 は、その表面に金属板が取付けら

れており、遊技球の転動による耐摩耗性が高められていると共に、遊技球が滑らかに転動するようになっている。また、衝止部 1 1 1 4 は、表面にゴムや合成樹脂等の弾性体が配置されており、遊技球が外レール 1 1 1 1 に沿って勢い良く転動してきて衝突しても、その衝撃を緩和させることができるようになっていると共に、遊技球を内側へ反発させることができるようになっている。

【0620】

また、前構成部材 1 1 1 0 は、外レール 1 1 1 1 の下部外側から前方へ向かって突出した壁状の防犯突起 1 1 1 7 と、アウト口誘導面 1 1 1 5 の下側から内周レール 1 1 1 3 に沿って上下方向の略中央まで延出し前端から所定量窪んだ溝状のレール防犯溝 1 1 1 8 と、を備えている。前構成部材 1 1 1 0 における防犯突起 1 1 1 7 は、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とした時に、扉枠 5 における防犯カバー 1 8 0 の防犯後端部突片 1 8 3 と上下方向に重複するようになっており、これにより、軸支側（正面視左側）における本体枠 3 と扉枠 5 との間からピアノ線等の不正具を侵入させても、不正具を遊技領域 1 1 0 0 内まで到達させることができないようになっている。

【0621】

また、本例の前構成部材 1 1 1 0 は、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態とすると、レール防犯溝 1 1 1 8 内に、扉枠 5 における防犯カバー 1 8 0 の防犯後突片 1 8 2 が挿入されるようになっており、防犯後突片 1 8 2 が内レール 1 1 1 2 の外側（遊技領域 1 1 0 0 とは反対側）面に略接するように内レール 1 1 1 2 と外レール 1 1 1 1 との間に挿入されるようになっており、内レール 1 1 1 2 及びレール防犯溝 1 1 1 8 と防犯後突片 1 8 2 とでも、本体枠 3 と扉枠 5 との間から侵入させたピアノ線等の不正具が遊技領域 1 1 0 0 内へ到達するのを防止することができるようになっている。

【0622】

また、前構成部材 1 1 1 0 は、正面視左端に上下方向へ離間して配置され前方から後方へ向かって窪むと共に左端に開放された一对の位置決め凹部 1 1 1 9 と、正面視右端に上下方向へ離間して配置された一对の遊技盤止め具 1 1 2 0 と、外レール 1 1 1 1 の下端よりも正面視左側に配置され下方へ開放されると共に上側が円弧状に形成され前側から窪んだ固定凹部 1 1 2 1 と、正面視下端の左側端部付近に下端から上方へ左右方向へ長く延びた矩形状に切欠かれた球通路用切欠部 1 1 2 2 と、を備えている。前構成部材 1 1 1 0 の位置決め凹部 1 1 1 9 は、本体枠 3 における側面防犯版 9 5 0 の内側に取付けられた位置決め部材 9 5 6 と嵌合させることで、遊技盤保持口 6 0 1 に挿入された遊技盤 4 の正面視左端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤止め具 1 1 2 0 は、本体枠 3 における本体枠ベース 6 0 0 の遊技盤係止部 6 0 8 に対して着脱可能に係止することができるようになっており、遊技盤止め具 1 1 2 0 を遊技盤係止部 6 0 8 に係止させることで、本体枠 3 の遊技盤保持口 6 0 1 に挿入された遊技盤 4 の正面視右端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【0623】

また、前構成部材 1 1 1 0 の固定凹部 1 1 2 1 は、遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤保持口 6 0 1 へ挿入した状態で、本体枠 3 の前面に軸支された遊技盤固定具 6 9 0 を正面視で時計回りの方向へ回動させると、遊技盤固定具 6 9 0 の固定片 6 9 0 a が挿入されるようになっており、遊技盤固定具 6 9 0 によって遊技盤 4 の下端が前方へ移動するのが規制されるようになっている。また、前構成部材 1 1 1 0 の球通路用切欠部 1 1 2 2 は、遊技パネル 1 1 5 0 の同位置にも同様の球通路用切欠部 1 1 5 2 が形成されており、遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤保持口 6 0 1 へ挿入した状態では、球通路用切欠部 1 1 2 2、1 1 5 2 内に満タン分岐ユニット 7 7 0 の前端が挿通されるようになっている。

【0624】

更に、前構成部材 1 1 1 0 は、下端部における正面視右端近傍に、前後方向へ貫通した横長の貫通穴 1 1 2 3 と、貫通穴 1 1 2 3 の下辺における左右方向の中央から正面視左寄りの位置に前後方向の厚さを薄く形成した締結部 1 1 2 4 と、貫通穴 1 1 2 3 の正面視左側に配置され証明確認用の証紙を貼付するための証紙貼付部 1 1 2 5 と、を備えている。こ

の前構成部材 1 1 1 0 における締結部 1 1 2 4 は、詳細な図示は省略するが、本遊技盤を従前の本体枠に取付ける場合に、従前の本体枠に形成された締結穴に対して所定の締結バンドを互いに巻き掛けて締結することで、遊技盤 4 を取外し難くすることができ、遊技盤 4 の不正な取外しを防止することができるものである。

【0625】

また、前構成部材 1 1 1 0 は、内周レール 1 1 1 3 に沿ったレール防犯溝 1 1 1 8 の外側で正面視右下に、後述する機能表示ユニット 1 1 8 0 の表示部 1 1 8 1 が配置されている。また、前構成部材 1 1 1 0 は、後面の下部の左右両端から後方へ突出した複数の取付ボス 1 1 2 6 と、内レール 1 1 1 2 の後面から後方へ突出した複数の位置決め突起 1 1 2 7 と、を備えている。この取付ボス 1 1 2 6 は、遊技パネル 1 1 5 0 を貫通して基板ホルダ 1 1 6 0 の固定ボス 1 1 6 2 と係合するようになっており、基板ホルダ 1 1 6 0 の後側から固定ボス 1 1 6 2 を通して取付ボス 1 1 2 6 へ所定のビスを螺着することで、前構成部材 1 1 1 0 と基板ホルダ 1 1 6 0 とで遊技パネル 1 1 5 0 を挟持することができるようになっている。また、位置決め突起 1 1 2 7 は、遊技パネル 1 1 5 0 に形成された内レール固定孔 1 1 5 5 へ嵌合させることで、内レール 1 1 1 2 を遊技パネル 1 1 5 0 の所定位置に固定することができるようになっている。

【0626】

[1-4B. 遊技パネル]

続いて、遊技盤 4 における遊技パネル 1 1 5 0 について説明する。本例の遊技パネル 1 1 5 0 は、所定厚さ（例えば、18mm～21mm）のベニア合板等の木質板材によって形成されており、外形が前構成部材 1 1 1 0 の外形と略同形状とされている。この遊技パネル 1 1 5 0 は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材 1 1 1 0 におけるアウト口誘導面 1 1 1 5 と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口 1 1 5 1 と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材 1 1 1 0 の球通路用切欠部 1 1 2 2 と同形状の球通路用切欠部 1 1 5 2 と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット 1 1 8 0 の後方突出部 1 1 8 2 が挿入される挿入穴 1 1 5 3 と、を備えている。

【0627】

また、遊技パネル 1 1 5 0 は、下部の左右両端付近で前構成部材 1 1 1 0 の取付ボス 1 1 2 6 と対応した位置に前後方向へ貫通した複数のボス挿通孔 1 1 5 4 と、前構成部材 1 1 1 0 の位置決め突起 1 1 2 7 が挿入固定される複数の内レール固定孔 1 1 5 5 と、アウト口 1 1 5 1 の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝 1 1 5 6（図 102 を参照）と、前構成部材 1 1 1 0 の遊技盤止め具 1 1 2 0 と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部 1 1 5 7 と、を備えている。また、遊技パネル 1 1 5 0 は、適宜位置に前構成部材 1 1 1 0 の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

【0628】

本例の遊技盤 4 における遊技パネル 1 1 5 0 は、前構成部材 1 1 1 0 によって外周が区画される遊技領域 1 1 0 0 の後端を区画することができるものであり、図示は省略するが、前面における遊技領域 1 1 0 0 と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっており、表ユニット 2 0 0 0 が取付けられるようになっている。また、遊技パネル 1 1 5 0 の後面には、裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるようになっている。また、遊技パネル 1 1 5 0 は、アウト口 1 1 5 1 が、遊技領域 1 1 0 0 の最下端に位置するように形成されており、遊技盤 4 に組立てた状態では、前構成部材 1 1 1 0 における遊技領域 1 1 0 0 の最下端に形成されたアウト口誘導面 1 1 1 5 によって後方へ誘導された遊技球がアウト口 1 1 5 1 へ進入して遊技盤 4 の後側へ排出されるようになっている。

【0629】

[1-4C. 基板ホルダ]

次に、遊技盤 4 における基板ホルダ 1 1 6 0 について説明する。基板ホルダ 1 1 6 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いる。この基板ホルダ 1160 は、正面視左右方向の略中央における底壁部の前端に上下方向へ貫通するように形成されたアウト球排出部 1161 が形成されていると共に、底壁部の上面がアウト球排出部 1161 へ向かって低くなるように形成されており、遊技パネル 1150 のアウト口 1151、表ユニットや裏ユニットから排出されて、基板ホルダ 1160 の底部上面に供給（排出）された遊技球が、アウト球排出部 1161 から下方へ排出されるようになっている。なお、アウト球排出部 1161 は、遊技盤 4 を本体枠 3 に取付けた状態とすると、本体枠 3 における基板ユニット 800 の排出球受部 841 の直上に位置するようになっており、遊技盤 4 から排出された遊技球は、すべて基板ユニット 800 の排出通路 842 を通ってパチンコ機 1 の後側下方へ排出されるようになっている。

10

【0630】

また、基板ホルダ 1160 は、側壁部における上下両端の前端から前方へ突出した複数の固定ボス 1162 を備えている。複数の固定ボス 1162 は、先端が遊技パネル 11520 の後側からボス挿通孔 1154 内へ挿入された上で、前構成部材 1110 の取付ボス 1126 の後端と嵌合するようになっており、取付ボス 1126 と嵌合させた状態で、基板ホルダ 1160 の後側から固定ボス 1162 内を貫通して取付ボス 1126 へ所定のビスを螺着することで、前構成部材 1110 に対して基板ホルダ 1160 を組付けることができるようになっており、前構成部材 1110 と基板ホルダ 1160 とで遊技パネル 1150 を挟持することができるようになっている。

20

【0631】

また、基板ホルダ 1160 は、図 102 に示すように、後壁部における後面の背面視左側端部に主制御基板ボックス 1170 の固定片 1174 が横側から嵌合可能な固定部 1163 と、固定部 1163 と対向するように配置され主制御基板ボックス 1170 の弾性固定片 1175 が後方から係止可能な係止部 1164 と、を備えている。この基板ホルダ 1160 の固定部 1163 及び係止部 1164 によって、基板ホルダ 1160 の後面に主制御基板ボックス 1170 を着脱可能に支持することができるようになっている。

【0632】

[1-4D. 主制御基板ボックス]

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

30

【0633】

また、主制御基板ボックス 1170 は、図 102 等に示すように、弾性固定片 1175 を挟んで上下に二つずつ背面視右側端部に配置され基板ベース 1171 と基板カバー 1172 との開閉を封止可能な封止部 1176 と、基板ベース 1171 と基板カバー 1172 の下端で基板ベース 1171 と基板カバー 1172 とに跨って貼付けられる密封シール（図示は省略）と、密封シールの表面を被覆する透明なシール保護カバー 1177 と、基板カバー 1172 の後面に貼り付けられる基板管理シール 1178 と、を備えている。この主制御基板ボックス 1170 の封止部 1176 は、基板ユニット 800 における払出制御基板ボックス 860 の分離切断部 863 と同様の構成とされており、四つの封止部 1176 の何れか一つにおいてカシメ固定されている。この主制御基板ボックス 1170 は、基板ベース 1171 と基板カバー 1172 とを分離するには、カシメ固定された封止部 1176 を切断する必要がある、主制御基板ボックス 1170 の開閉の痕跡が残るようになっている。これにより、主制御基板ボックス 1170 が不正に開かれたか否かが外部から目

40

50

視で明瞭に判別することができるようになっている。

【0634】

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

10

【0635】

また、主制御基板ボックス1170は、基板カバー1172の前後方向へ貫通した開口が適宜位置に形成されており、その開口を通して主制御基板4100に取付けられた、RAMクリアスイッチ4100cや試験用端子4100f、周辺制御基板4010や払出制御基板4110等と接続するための各種接続端子等が後側へ臨むようになっている。なお、主制御基板ボックス1170の後面から臨む試験用端子4100fに、所定の計測機器を接続することで、主制御基板ボックス1170を開けることなく主制御基板4100を外側からチェックすることができると共に、上述の封止部1176や密封シールに対して

20

【0636】

[1-4E. 機能表示ユニット]

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

【0637】

本例の機能表示ユニット1180の表示部1181には、図103(A)に拡大して示すように、正面視左側端部に遊技領域1100内へ打ち込まれた遊技球によって変化する遊技状態を表示するための一つのLEDからなる遊技状態表示器1183と、遊技状態表示器1183の右側で上下方向へ並んだ二つのLEDからなり第一始動口2101への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第一特別図柄記憶表示器1184と、第一特別図柄記憶表示器1184の右側に配置され第一始動口2101への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を第一特別図柄として表示するための一つの7セグメントLEDからなる第一特別図柄表示器1185と、第一特別図柄表示器1185の右斜め上に配置され第二始動口2102への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を第二特別図柄として表示するための一つの7セグメントLEDからなる第二特別図柄表示器1186と、第二特別図柄表示器1186の右側で上下方向へ並んだ二つのLEDからなり第二始動口2102への遊技球の受入れに関する保留数を表示するための第二特別図柄記憶表示器1187と、を備えている。

30

40

【0638】

また、機能表示ユニット1180の表示部1181には、第二特別図柄表示器1186の直上から内周レール1113に略沿った円弧状に並んで配置され遊技球によるゲート部2401の通過に関する保留数を表示するための四つのLEDからなる普通図柄記憶表示器1188と、普通図柄記憶表示器の下側に配置され遊技球がゲート部2401を通過することで抽選された普通抽選結果を普通図柄として表示するための一つのLEDからなる普通図柄表示器1189と、普通図柄記憶表示器1188の斜め右上側へ並んで配置され

50

第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当たり」の時に大入賞口2103の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示するための二つのLEDからなるラウンド表示器1190と、を備えている。

【0639】

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

【0640】

また、機能表示ユニット1180における第一特別図柄記憶表示器1184は、第一特別図柄表示器1185において第一特別図柄を変動表示させることができない時に、第一始動口2101へ遊技球が受入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第一特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この第一特別図柄記憶表示器1184は、所定のLEDからなる第一特別図柄記憶ランプ1184aと、第一特別図柄記憶ランプ1184bとを有しており、第一特別図柄記憶ランプ1184a、1184bの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的には、例えば、保留数が一つの時には第一特別図柄記憶ランプ1184aが点灯して第一特別図柄記憶ランプ1184bが消灯し、保留数が二つの時には第一特別図柄記憶ランプ1184a、1184bが共に点灯し、保留数が三つの時には第一特別図柄記憶ランプ1184aが点滅して第一特別図柄記憶ランプ1184bが点灯し、保留数が四つの時には第一特別図柄記憶ランプ1184a、1184bが共に点滅するようになっている。なお、本例では、四つまで保留されるようになっている。

【0641】

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

【0642】

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

【0643】

また、機能表示ユニット1180における普通図柄表示器1189は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なカラーLEDとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、ゲート部2401を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果を表示することができるようになっている。なお、普通図柄表示器1189による普通図柄の表示も、特別図柄と同様に、所定時間変動表示した後に、普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示するようになっている。

【0644】

また、機能表示ユニット1180における普通図柄記憶表示器1188は、普通図柄表示器1189において普通図柄を変動表示させることができない時に、ゲート部2401を遊技球が通過した場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された普通図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この普通図柄記憶表示器1188は、下から並んで配置された四つの普通図柄記憶ランプ1188a～1188dを備え、夫々が所定のLEDとされており、保留数に応じて下から普通図柄記憶ランプ1188a～1188dを順次点灯させることで普通図柄の保留数を表示させることができるようになっている。なお、本例では、普通図柄の変動表示が四つまで保留（記憶）されるようになっている。

【0645】

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

【0646】

本例の機能表示ユニット1180は、図103（A）に示すように、遊技盤4をパチンコ機1に取付けた状態で、扉枠5の遊技窓101を通して遊技者側から視認することができるようになっている。また、機能表示ユニット1180の遊技状態表示器1183、第一特別図柄記憶表示器1184、第一特別図柄表示器1185、第二特別図柄表示器1186、第二特別図柄記憶表示器1187、普通図柄記憶表示器1188、普通図柄表示器1189、及びラウンド表示器1190は、機能表示基板1191（図169を参照）の前面に取付けられている。また、機能表示ユニット1180の後方突出部1182の後端には、機能表示基板1191と、主制御基板4100とを接続するための接続端子が取付けられている。

【0647】

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

【0648】

また、パチンコ機1の機能表示ユニット1180としては、図103（B）に示すような形態としても良い。この例では、7セグメントLEDにより構成した第一特別図柄表示器1185と第二特別図柄表示器1186を、夫々八つのLED群によって構成したものである。また、第一特別図柄記憶表示器1184と第二特別図柄記憶表示器1187を、夫々四つのLED群により構成すると共に、普通図柄記憶表示器1188を、二つのLEDにより構成するようにしている。

【0649】

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

【0650】

[1-4 F. 遊技パネルの第二実施形態]

続いて、上記した遊技盤 4 における遊技パネル 1150 とは異なる形態の遊技パネル 1200 について、図 104 乃至図 106 を参照して説明する。なお、図 104 乃至図 106 における前構成部材 1110、基板ホルダ 1160、及び主制御基板ボックス 1170 は、上述したものの同一の構成とされており、ここでの詳細な説明は省略する。本実施形態の遊技パネル 1200 は、上述した遊技パネル 1150 よりも厚さが薄く前構成部材 1110 によって外周が区画された遊技領域 1100 の後端を区画可能な板状で前構成部材 1110 の外形よりも外形が小さく形成されたパネル板 1210 と、パネル板 1210 を前側から脱着可能に保持すると共に前構成部材 1110 の後面に取付けられる枠状のパネルホルダ 1220 と、を備えている。

10

【 0651 】

この遊技パネル 1200 パネル板 1210 は、その外形が遊技領域 1100 よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板 1210 の板厚は、パネルホルダ 1220 (遊技パネル 1150) よりも薄く、図示しない障害釘を前面に植設したり表ユニット 2000 を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さ (8~10mm) とされている。なお、本例では、透明な合成樹脂板によってパネル板 1210 が形成されている。

【 0652 】

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

20

【 0653 】

また、パネル板 1210 は、所定位置に内レール固定孔 1214 が複数備えられている。この内レール固定孔 1214 に内レール 1112 の後側から突出する位置決め突起 1127 を嵌合固定させることで、内レール 1112 を所定の位置に固定することができるようになっている。

30

【 0654 】

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

40

【 0655 】

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

【 0656 】

50

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

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

このパネルホルダ１２２０には、図１０５に示すように、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部１２２７が備えられている。この取付支持部１２２７により、パネルホルダ１２２０の後面は、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部１２２７に取付固定される裏ユニット３０００における裏箱３００１のフランジ状の固定部３００１a（図１１５等を参照）を収容できる深さ（本例では、約２．５mmとされており、１～３mmの間とすることが望ましい）とされている。この取付支持部１２２７に所定の部材を取付固定することで、その固定部３００１aがパネルホルダ１２２０よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ１２２０すなわち遊技盤４を本体枠３（パチンコ機１）の遊技盤保持口６０１内に確実に設置装着できるようになっている。

【０６６０】

更に、パネルホルダ１２２０には、図示するように、後面側の取付支持部１２２７内及び収容凹部６３０hよりも上側に配置され所定のビスを螺合可能な複数の取付孔１２２８が所定配列で配置されている。また、パネルホルダ１２２０には、取付孔１２２８と対応するように配置される複数の位置決め孔１２２９が備えられている。この位置決め孔１２２９は、取付孔１２２８を用いて取付固定される部材に形成された位置決め突起（例えば、裏箱３００１における前面のフランジ状に形成された固定部３００１aから前方へ突出する位置決め突起（図示は省略する））が挿入されるものである。なお、本例では、位置決め孔１２２９は、背面視略矩形状（角孔状）の止り孔とされている。

【０６６１】

なお、取付孔１２２８に対して、その孔の内径が大径のものと小径のものとを混在させるようにして、取付固定する所定の部材の大きさや重量等に応じて、適宜径の取付孔１２

28を用いるようにしても良い。

【0662】

また、パネルホルダ1220には、少なくとも下端から所定高さまでの所定範囲では後面側に開口する複数の肉抜き部1230が形成されており、肉抜き部1230によりパネルホルダ1220の重量が軽減されるようになっている。図104に示すように、収容凹部630hの前側、つまり、パネルホルダ1220の前面側の下端から所定高さまでの所定範囲内には、これらの肉抜き部1230が形成されておらず、その範囲内では、パネルホルダ1220の前面が略平らな面となるようになっているので、その前面に配置される前構成部材1110の後面が略平らな面となり、打球発射装置650から発射された遊技球が、滑らかに案内されるようになっている。また、このパネルホルダ1220は、図示するように、肉抜き部1230が形成されることで、取付孔1228等がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネルホルダ1220の強度を維持したりするために、箱状のリブが形成された状態となっている。

10

【0663】

なお、このパネルホルダ1220には、障害釘植設装置（図示しない）や、組立治具等の位置決め手段に対応した位置決め部1231が形成されており、障害釘植設装置に遊技パネル1150を保持した状態でセットできるようになっている。また、パネルホルダ1220の下部には、前構成部材1110のアウト口誘導面1115と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口1232と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材1110の球通路用切欠部1122と同形状の球通路用切欠部1233と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機能表示ユニット1180の後方突出部1182が挿入される挿入穴1234と、を備えている。

20

【0664】

また、パネルホルダ1220は、アウト口1232の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝1235（図105を参照）と、前構成部材1110の遊技盤止め具1120と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部1236と、を備えている。また、パネルホルダ1220は、適宜位置に前構成部材1110の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。

【0665】

このパネルホルダ1220におけるアウト球排出溝1235は、遊技盤4を本体枠3の遊技盤保持口601へ挿入保持させると、本体枠3（本体枠ベース600における遊技盤載置部606の上面）に備えられた位置決め突起607と嵌合するようになっており、アウト球排出溝1235が位置決め突起607と嵌合することで、本体枠3に対して遊技盤4が左右方向へ相対移動するのが規制されるようになっている。

30

【0666】

本実施形態の遊技パネル1200は、前方からパネルホルダ1220の保持段部1221内へパネル板1210を嵌合挿入して、係合爪1224及び係合片1225と、係合段部1213とを係合させることで、パネルホルダ1220にパネル板1210を保持させることができると共に、パネル板1210とパネルホルダ1220の前面側が略面一となるようになっていると、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくてもパネル板1210をパネルホルダ1220に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘の植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるようになっている。

40

【0667】

また、本例の遊技パネル1200は、図示は省略するが、パネル板1210の前面における遊技領域1100と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されるようになっていると共に、表ユニット2000が取付けられるようになっている。また、パネルホルダ1220の後面には、裏ユニット3000が取付けられるようになっている。これにより、薄いパネル板1210においては、表ユニットのみを支持するようにし

50

ているので、表ユニットの荷重によってパネル板 1 2 1 0 が歪むのを防止することができるようになっている。

【0 6 6 8】

更に、遊技パネル 1 2 0 0 を、パネル板 1 2 1 0 とパネルホルダ 1 2 2 0 とによる分割構造としているので、パネル板 1 2 1 0 を透明板としても遊技パネル 1 2 0 0 全体の重量が増加するのを抑制することができ、透明なパネル板 1 2 1 0 を通して遊技領域 1 1 0 0 の後側が遊技者から見えるパチンコ機 1 を具現化することができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

【0 6 6 9】

また、遊技パネル 1 2 0 0 を、パネル板 1 2 1 0、及びパネルホルダ 1 2 2 0 に分割するようにしているので、パチンコ機 1 の機種によって障害釘や入賞口等の位置が変化するパネル板 1 2 1 0 を交換パーツとすると共に、パネルホルダ 1 2 2 0 を共通パーツとすることができ、パネル板 1 2 1 0 のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤 4 を備えたパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

【0 6 7 0】

更に、パネルホルダ 1 2 2 0 に予め複数の取付孔 1 2 2 8 が所定配列で備えられているので、機種に応じてパネルホルダ 1 2 2 0 の後面側に取付固定される裏ユニット 3 0 0 0 等の種々の所定部材の取付固定位置が異なる位置となっても、各種部材の固定部を取付孔 1 2 2 8 の位置と対応させるように設計することで、パネルホルダ 1 2 2 0 を機種に依存しないパチンコ機 1 の共通パーツとすることができるようになっている。

【0 6 7 1】

[1 - 5 . パチンコ機の防犯構造]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 における防犯構造について、主に図 1 0 7 及び図 1 0 8 を参照して説明する。図 1 0 7 は、パチンコ機の軸支側における防犯構造を示す部分断面図である。また、図 1 0 8 は、遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。

【0 6 7 2】

まず、本例のパチンコ機 1 における軸支側の防犯構造は、図 1 0 7 に示すように、本体枠 3 における合成樹脂によって形成された本体枠ベース 6 0 0 の軸支側（正面視で左側）の側面に取付けられる金属製の防犯側面板 9 5 0 と、扉枠 5 における合成樹脂によって形成された扉枠ベース 1 1 0 の後面に取付けられる金属製の補強ユニット 1 5 0 とによって構成されている。

【0 6 7 3】

本体枠 3 の防犯側面板 9 5 0 は、上述したように、金属（例えば、アルミ合金）製の押出型材によって形成されており、上下方向の寸法が本体枠ベース 6 0 0 の上下方向の寸法と略同じ寸法とされると共に、前後方向の寸法が遊技盤 4 における前構成部材 1 1 1 0 と遊技パネル 1 1 5 0 とを合せた前後方向の寸法よりも大きい寸法とされている。この側面防犯板 9 5 0 は、上下方向へ延びると共に前後方向へ延び本体枠 3 の側面を形成する板状の側面片 9 5 2 a と、側面片 9 5 2 a の前端から略直角方向内側（開放側）へ延びた前端片 9 5 2 b と、前端片 9 5 2 b の後側に所定量の隙間を形成するように側面片 9 5 2 a から前端片 9 5 2 b に沿って延びた中片 9 5 2 c と、側面片 9 5 2 a の後端から略直角方向内側へ延びた後端片 9 5 2 d とを備えている。これにより、防犯側面板 9 5 0 の前端は、前端片 9 5 2 b と中片 9 5 2 c とによって内側（開放側）に開口する断面が略コ字状に形成されている。

【0 6 7 4】

また、側面防犯板 9 5 0（本体 9 5 2）は、側板片 9 5 2 a の面に対して直角方向へ配置された前端片 9 5 2 b、中片 9 5 2 c、及び後端片 9 5 2 d により、側面防犯板 9 5 0 の強度・剛性が高められており、本体枠 3 全体の強度を高めて遊技盤 4 や扉枠 5 等を良好に支持することができるようになっている。

【0 6 7 5】

一方、扉枠 5 の補強ユニット 1 5 0 は、上述したように、複数の長尺状の金属板をスポ

10

20

30

40

50

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

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

更に、防犯側面板 950 における側面片 952a の後端が遊技盤 4 における遊技パネル 1150 よりも後方へ延出するようにしているので、仮に側面片 952a の後端よりも後側の本体枠ベース 600 が破壊されても、側面片 952a の後端から遊技盤 4（遊技パネル 1150）の前面の遊技領域 1100 内へピアノ線等の不正な工具を侵入させることができず、不正行為が行われるのを確実に防止することができるようになっている。なお、図 107 に示すように、防犯側面板 950 の外側を覆うように外枠 2 の側枠板 12 が接している、堅牢な側面を有したパチンコ機 1 となっており、側面側からの破壊行為に対して充分に対抗できるようになっている。また、一般的に、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールでは、パチンコ機 1 の側面がパチンコ機 1 を設置するための島設備の枠内に挿入固定されるようになっていて、遊技者側（前側）からは側面片 952c の後端よりも後側へ不正な工具を侵入させることはほとんど不可能な状態となり、パチンコ機 1 の防犯性能をより高められた状態となるようになっている。

【0679】

続いて、本例のパチンコ機 1 における後方側からの防犯構造としては、図 108 に示すように、遊技盤 4 を収容する本体枠 3 における賞球ベース 710、タンクレール 731、賞球装置 740 のユニットベース 741、満タン分岐ユニット 770、及び裏カバー 900 が、透明な合成樹脂によって形成されているので、本体枠 3 内に収容された遊技盤 4 の後側や側面側を、遊技盤 4 を本体枠 3 から取外したり裏カバー 900 を開けたりしなくても、本体枠 3 の後側から視認することができるようになっている。これにより、遊技盤 4 の後側等に不正な装置が取り付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。また、遊技盤 4 に取り付けられた不正な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができるようになっている。

【0680】

また、本体枠 3 の後側から遊技盤 4 の後側や側面側を、透明な賞球ベース 7 1 0 や裏カバー 9 0 0 等を通して視認することができるので、メンテナンスや機種の変更を行うために本体枠 3 に対して遊技盤 4 を脱着した際、本体枠 3 と遊技盤 4 との間に、ドライバーやペンチ等の工具、洗浄用のウェス、埃やゴミ、等が残留した場合でも、それらを外側から簡単に発見することができ、それらによって何らかの不具合が発生するのを防止することができるようになっており、パチンコ機 1 に対するメンテナンス性を向上させることができるようになっている。

【0681】

[2. 遊技盤の詳細構成]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 の詳細な構成について、図 1 0 9 乃至図 1 1 6 を参照して説明する。図 1 0 9 は遊技パネルを通して見える部分を省略して示す遊技盤の正面図であり、図 1 1 0 は遊技盤の正面図であり、図 1 1 1 は遊技盤を斜め右前から見た斜視図であり、図 1 1 2 は遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。図 1 1 3 は遊技盤を斜め後から見た斜視図である。また、図 1 1 4 は、図 1 0 9 における A-A 断面図である。更に、図 1 1 5 は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図であり、図 1 1 6 は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。

【0682】

本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 は、外レール 1 1 1 1 及び内レール 1 1 1 2 を有し、遊技者がハンドル装置 5 0 0 を操作することで遊技媒体としての遊技球（単に「球」とも称す）が打ち込まれる遊技領域 1 1 0 0 の外周を区画形成する枠状の前構成部材 1 1 1 0 と、前構成部材 1 1 1 0 の正面視右下隅部でパチンコ機 1 へ取付けた時に扉枠 5 の遊技窓 1 0 1 から遊技者側へ視認可能となる位置に配置された機能表示ユニット 1 1 8 0 と、前構成部材 1 1 1 0 の後側に遊技領域 1 1 0 0 を閉鎖するように取付けられ遊技領域 1 1 0 0 と対応する位置に所定形状で前後方向へ貫通した複数の開口部 1 2 1 5 （図 1 1 5 を参照）を有し遊技領域 1 1 0 0 の後端を区画する板状の遊技パネル 1 2 0 0 と、を備えている。

【0683】

本例の遊技パネル 1 2 0 0 は、前構成部材 1 1 1 0 によって外周が区画された遊技領域 1 1 0 0 の後端を区画可能な板状で前構成部材 1 1 1 0 よりも外形が小さく形成された透明なパネル板 1 2 1 0 と、パネル板 1 2 1 0 を前側から脱着可能に保持すると共に前構成部材 1 1 1 0 の後面に取付けられる枠状のパネルホルダ 1 2 2 0 と、を備えている。遊技パネル 1 2 0 0 の開口部 1 2 1 5 は、透明なパネル板 1 2 1 0 に形成されている。

【0684】

また、遊技盤 4 は、遊技パネル 1 2 0 0 の開口部 1 2 1 5 に対して前側から取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 2 0 0 （パネルホルダ 1 2 2 0 ）の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、裏ユニット 3 0 0 0 の後側に遊技者側から視認可能に取付けられ所定の演出画像を表示可能な液晶表示装置 1 9 0 0 と、裏ユニットの下部を後側から覆うように遊技パネル 1 1 5 0 の後面下部に取付けられる基板ホルダ 1 1 6 0 と、基板ホルダ 1 1 6 0 の後面に取付けられる主制御基板ボックス 1 1 7 0 と、を備えている。

【0685】

本例の遊技盤 4 における表ユニット 2 0 0 0 は、遊技領域 1 1 0 0 内の下部でアウト口 1 1 5 1 の上側に配置されたアタッカユニット 2 1 0 0 と、アタッカユニット 2 1 0 0 の左上側で遊技領域 1 1 0 0 の外周に沿って配置されたサイド誘導部材 2 3 0 0 と、サイド誘導部材 2 3 0 0 の上側で遊技領域 1 1 0 0 内の上下方向中央からやや上寄り左側に配置されたゲート部材 2 4 0 0 と、遊技領域 1 1 0 0 の略中央部分に配置された枠状のセンター役物 2 5 0 0 と、を備えている。

【0686】

また、遊技盤 4 における裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技パネル 1 1 5 0 の後側に取付けられ前側が開放された箱状で後壁 3 0 0 1 b に液晶表示装置 1 9 0 0 の表示画面が臨む開口

10

20

30

40

50

3001cが形成された裏箱3001と、裏箱3001内の前面付近に取付けられ枠状の装飾を有した裏飾りユニット3100と、裏箱3001の前面下部に取付けられ表ユニット2000からの遊技球を下方へ誘導する球誘導ユニット3200と、裏箱3001内で開口3001cよりも上側に取付けられ遊技状態に応じて可動する上可動演出ユニット3300と、裏箱3001内で開口3001cの左右両側に取付けられ遊技状態に応じて可動する左右可動演出ユニット3400と、裏箱3001内で開口3001cの下側に取付けられ遊技状態に応じて可動する下可動演出ユニット3600と、下可動演出ユニット3600と裏箱3001の後壁3001bとの間に配置され下可動演出ユニット3600の左右両側面を装飾する下部飾り部材3002と、を備えている。

【0687】

10

この裏ユニット3000における裏箱3001には、後壁3001bに前後方向へ貫通した略矩形状の開口3001cを有しており、この開口3001cから表示画面が前方（遊技者側）へ臨むように、液晶表示装置1900が裏箱3001の後壁3001bの後側に脱着可能に取付けられている。

【0688】

更に、遊技盤4における液晶表示装置1900の後側には、詳細は後述するが、周辺制御部4140及び液晶制御部4150を有した周辺制御基板4010を収容する周辺制御基板ボックス1910が備えられている。

【0689】

〔2-1. 表ユニットの全体構成〕

20

次に、本実施形態のパチンコ機1における遊技盤4の表ユニット2000について、図117及び図118を参照して説明する。図117は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、図118は遊技盤における表ユニットを後から見た斜視図である。

【0690】

遊技盤4における表ユニット2000は、遊技領域1100内の左右方向略中央下部でアウト口1151の上側に配置され遊技パネル1200（パネル板1210）の前面に支持されるアタッカユニット2100と、アタッカユニット2100の左上側に配置され遊技領域1100の外周から左右方向中央側へ延びたサイド誘導部材2300と、サイド誘導部材2300の上側で遊技領域1100内の上下方向中央からやや上寄り左側に配置され遊技パネル1150の前面に支持されるゲート部材2400と、遊技領域1100の略中央部分に配置され遊技パネル1150に支持される枠状のセンター役物2500と、を備えている。

30

【0691】

この表ユニット2000のアタッカユニット2100には、遊技球が常時受入可能とされた第一始動口2101と、第一始動口2101の下側に配置されゲート部材2400におけるゲート部2401を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口2102と、第二始動口2102の下側に配置され第一始動口2101や第二始動口2102への遊技球の受入れにより抽選される特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる大入賞口2103と、大入賞口2103よりも上側に配置され遊技球を常時受入可能とされた四つの一般入賞口2104と、を備えている。また、表ユニット2000のゲート部材2400には、遊技球が一つの通過可能なゲート部2401を備えている。

40

【0692】

また、表ユニット2000のセンター役物2500には、遊技パネル1200（パネル板1210）の前面と当接する略枠状のフランジ部2502と、遊技領域1100内を流下してきた遊技球が枠内へ侵入するのを阻止する周壁部2503と、周壁部2503の所定位置に開口するワープ入口2504と、ワープ入口2504に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口2505と、ワープ出口2505から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後に遊技領域1100内へ放出して還流させるステージ2510と、が備えられている。

50

【0693】

更に、表ユニット2000におけるセンター役物2500は、前後方向に貫通し後側に配置された液晶表示装置1900の表示画面や裏ユニット3000等が透明な遊技パネル1200を通さずに視認することができる窓部2501と、窓部2501の上枠を形成しパチンコ機1のコンセプトに沿ったロゴを備えたセンターロゴ装飾部材2520と、窓部2501の右枠を形成する右枠装飾部材2530と、を備えている。このセンター役物2500のセンターロゴ装飾部材2520及び右枠装飾部材2530は、夫々LEDが実装された装飾基板2523, 2532を備えており、遊技状態に応じて発光装飾させることができるようになっている。

【0694】

[2-2. アタッカユニット]

次に、本実施形態のパチンコ機1の遊技盤4における表ユニット2000のアタッカユニット2100について、図119乃至図121参照して説明する。図119はアタッカユニットを前から見た斜視図であり、図120はアタッカユニットを後から見た斜視図である。また、図121は、アタッカユニットを後下から見た斜視図である。

【0695】

本例の表ユニット2000における遊技盤4のアタッカユニット2100は、遊技パネル1200のパネル板1210における左右方向中央の下部に形成された開口部1215に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル1200（パネル板1210）の前面に固定されるものである。このアタッカユニット2100は、遊技領域1100内へ打ち込まれた遊技球が受入可能とされた複数の受入口（入賞口）を有している。具体的には、左右方向の略中央に配置された第一始動口2101と、第一始動口2101の下側に配置された第二始動口2102と、第二始動口2102の下側に配置され第一始動口2101や第二始動口2102よりも左右方向へ大きく延びた矩形状の大入賞口2103と、大入賞口2103よりも高い位置に配置された四つの一般入賞口2104と、を備えている。

【0696】

このアタッカユニット2100の第一始動口2101は、上側が開放されており遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。一方、第一始動口2101の下側に配置された第二始動口2102は、図示するように、第二始動口2102の左右両側に略直立状態で配置された一对の羽根状の可動片2105によって第一始動口2101との間が閉鎖された状態となっており、図示の状態では遊技球が第二始動口2102へ受入不能な状態となっている。この第二始動口2102を閉鎖する一对の可動片2105は、下端側が回動可能に軸支されており、上端側を互いに離反する方向へ回動させて拡開させることで、第二始動口2102へ遊技球が受入可能な状態となるようになっている。つまり、第二始動口2102は、一对の可動片2105により可変入賞口となっている。

【0697】

また、アタッカユニット2100の大入賞口2103は、その開口を閉鎖可能な横長矩形状の開閉部材2106によって開閉可能とされている。この開閉部材2106は、下辺が回動可能に軸支されており、略垂直な状態では大入賞口2103を閉鎖して遊技球を受入不能とすることができると共に、上辺が前側へ移動するように回動すると大入賞口2103を開放して遊技球を受入可能とすることができるようになっている。つまり、大入賞口2103は、開閉部材2106により可変入賞口となっている。

【0698】

このアタッカユニット2100は、第一始動口2101の左右方向の幅が遊技球の外形より若干大きい幅とされ、遊技球が一つずつ受入れられるような大きさ（幅）となっている。また、アタッカユニット2100の第二始動口2102は、一对の可動片2105の上端同士が互いに離反する方向へ回動させて拡開させた時の左右方向の幅が、遊技球の外形の3倍～5倍の幅とされている。更に、アタッカユニット2100の大入賞口2103は、開閉部材2106を開状態とした時の左右方向の幅が、遊技球の外形の5倍～8倍の幅とされている。これにより、各入賞口2101, 2102, 2103が受入可能となっ

た状態では、下側の入賞口ほど遊技球が受入れられ易くなるようになっている。

【0699】

更に、アタッカユニット2100の四つの一般入賞口2104は、二つが、大入賞口2103を挟んで左右両側に上方へ開口した状態で配置されており、残りの二つが、大入賞口2103を挟んで左側に配置された一般入賞口2104よりも更に左斜め上側に互いが背向するように配置されている。

【0700】

本例のアタッカユニット2100は、更に詳述すると、遊技パネル1200におけるパネル板1210の前面に取付けられ、遊技領域1100の左右方向中央と対応する位置に第一始動口2101及び大入賞口2103を有し、第二始動口2102、及び一般入賞口2104を形成可能な板状の台板2110と、台板2110における第一始動口2101の下側前面に取付けられ一对の可動片2105を回動可能に軸支すると共に第二始動口2102を形成し上側及び後側が開放された中央受部材2111と、上方に開口した一般入賞口2104を形成し台板2110における大入賞口2103の左右両側前面に取付けられると共に上側及び後側が開放された一对の両サイド受部材2112と、互いに背向した一般入賞口2104を形成し台板2110における左側の両サイド部材2112が取付けられる部位よりも左斜め上の位置に取付けられる左サイド受部材2113と、を備えている。

【0701】

また、アタッカユニット2100は、台板2110の後側に取付けられ、大入賞口2103を開閉する開閉部材2106を回動可能に軸支すると共に、一对の可動片2105及び開閉部材2106を回動駆動させるアタッカ駆動ユニット2120と、台板2110の後側でアタッカ駆動ユニット2120よりも右側に取付けられる右裏カバー2141と、台板2110の後側でアタッカ駆動ユニット2120よりも左側に取付けられる左裏カバー2142と、を備えている。アタッカユニット2100の右裏カバー2141及び左裏カバー2142は、後面が平坦面となっており、アタッカユニット2100をパネル板1210に取付けた状態で、右裏カバー2141及び左裏カバー2142の後面がパネル板1210の後面と略同一面状となるようになっている。

【0702】

アタッカユニット2100の台板2110は、左右方向へ延びた板状に形成されており、表面に浅いレリーフ状の装飾が施されている。この台板2110は、第二始動口2102と対応した位置と左サイド受部材2113が取付けられる位置とに、前後方向へ貫通し遊技球が通過可能な大きさの開口2110aを有している。また、台板2110は、第一始動口2101及び一般入賞口2104が形成された位置から後方へ延出し遊技球を誘導可能な樋部2110bを備えている。

【0703】

アタッカユニット2000における台板2110の前面に取付けられる中央受部材2111は、前面にハート型の宝石の外周に小さい宝石を散りばめたようなレリーフが施されている。なお、詳細な図示は省略するが、この中央受部材2110は、台板2110における開口2110aの左右の幅よりも広い間隔で前板の後面から後方へ延出した一对の軸部を備えており、これら軸部によって可動片2105を回動可能に軸支することができるようになっている。

【0704】

また、両サイド受部材2112は、前面に円形の宝石の外周を小さい宝石で囲ったようなレリーフ状の装飾が施されている。また、左サイド受部材2113は、背向配置された一般入賞口2104の上側に形成され左右方向へ短く延びると共に右端側が低くなるように傾斜した棚部2113aを備えており、棚部2113a上に落下した遊技球を、遊技領域1100の左右方向中央側へ誘導することができるようになっている。

【0705】

更に、アタッカユニット2100におけるアタッカ駆動ユニット2120は、第二始動

10

20

30

40

50

口 2 1 0 2 を開閉する一対の可動片 2 1 0 5 を開閉駆動させるための始動口ソレノイド 2 1 2 1 と、始動口ソレノイド 2 1 2 1 を支持し台板 2 1 1 0 の後側に取付けられる始動口駆動機構ベース 2 1 2 3 と、大入賞口 2 1 0 3 を閉鎖する開閉部材 2 1 0 6 を開閉駆動させるためのアタッカソレノイド 2 1 2 4 と、アタッカソレノイド 2 1 2 4 を支持すると共に開閉部材 2 1 0 6 を回動可能に軸支し、始動口駆動機構ベース 2 1 2 3 の下側で台板 2 1 1 0 の後側に取付けられるアタッカ駆動機構ベース 2 1 2 6 と、アタッカ駆動機構ベース 2 1 2 6 の所定位置に支持され第二始動口 2 1 0 2 に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ 2 1 2 7 と、第二始動口センサ 2 1 2 7 とは異なる位置に支持され大入賞口 2 1 0 3 に受入れられた遊技球を検知するカウントセンサ 2 1 2 8 と、アタッカ駆動機構ベース 2 1 2 6 の上面に支持され始動口ソレノイド 2 1 2 1、アタッカソレノイド 2 1 2 4、第二始動口センサ 2 1 2 7、及びカウントセンサ 2 1 2 8 と主制御基板 4 1 0 0 との接続を中継するためのアタッカユニット中継基板 2 1 3 0 と、を備えている。

10

【0706】

始動口ソレノイド 2 1 2 1 は、図示は省略するが、通電によって進退可能とされると共にコイルバネによって突出方向へ付勢されたプランジャを有しており、第一始動口 2 1 0 1 の下側で第二始動口 2 1 0 2 の後方位置に、プランジャが前方へ向かって突出するように始動口駆動機構ベース 2 1 2 3 に支持されている。本例のアタッカユニット 2 1 0 0 は、始動口ソレノイド 2 1 2 1 へ通電すると、始動口ソレノイド 2 1 2 1 のプランジャがコイルバネの付勢力に抗して後退し、プランジャの先端と係合した伝達部材を介して一対の可動片 2 1 0 5 の上端同士が互いに離反した方向へ回動するようになっており、第二始動口 2 1 0 2 が開状態となるようになっている。

20

【0707】

また、始動口駆動機構ベース 2 1 2 3 は、始動口ソレノイド 2 1 2 1 を前側から収容支持することができるように箱状に形成されていると共に、上面に第一始動口 2 1 0 1 へ受入れられて台板 2 1 1 0 の樋部 2 1 1 0 b を流通した遊技球を正面視で右方向へ誘導する第一誘導部 2 1 2 3 a と、始動口ソレノイド 2 1 2 1 を支持する部位よりも下側に形成され第二始動口 2 1 0 2 へ受入れられた遊技球を下方へ誘導する第二誘導部（詳細な図示は省略する）と、を備えている。

【0708】

アタッカ駆動ユニット 2 1 2 0 におけるアタッカソレノイド 2 1 2 4 は、図示は省略するが、始動口ソレノイド 2 1 2 1 と同様に、通電によって進退可能とされると共に、コイルバネによって突出方向へ付勢されたプランジャを有している。本例のアタッカユニット 2 1 0 0 は、アタッカソレノイド 2 1 2 4 に通電すると、アタッカソレノイド 2 1 2 4 のプランジャが没入し、プランジャの先端に係合された伝達部材を介して開閉部材 2 1 0 6 の上端が相対的に前方へ移動するように回動するようになっており、大入賞口 2 1 0 3 が開状態となるようになっている。

30

【0709】

本例のアタッカユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 1 0 1 及び一般入賞口 2 1 0 4 が常時遊技球を受入可能な状態となっている。一方、第二始動口 2 1 0 2 では、後述するゲート部材 2 4 0 0 において遊技球がゲート部 2 4 0 1 を通過することで抽選される普通抽選結果に応じて、始動口ソレノイド 2 1 2 1 が通電駆動されることで一対の可動片 2 1 0 5 が拡開して受入可能となるようになっている。また、大入賞口 2 1 0 3 では、第一始動口 2 1 0 1 や第二始動口 2 1 0 2 へ遊技球が受入れられる（始動入賞する）ことで抽選される特別抽選結果に応じて（例えば、特別抽選結果が「大当たり」の時に）、アタッカソレノイド 2 1 2 4 が通電駆動されることで開閉部材 2 1 0 6 が所定パターンで開閉して受入可能となるようになっている。

40

【0710】

また、アタッカユニット 2 1 0 0 は、図示は省略するが、アタッカ駆動機構ベース 2 1 2 6 の下部に支持され上面に複数の LED が実装された大入賞口装飾基板を備えており、大入賞口 2 1 0 3 内を発光装飾させることができるようになっている。

50

【0711】

このアタッカユニット2100は、第一始動口2101及び大入賞口2103の右側に配置された一般入賞口2104へ受入れられた遊技球が、後述する裏ユニット3000の球誘導ユニット3200における右通路部材3210の始動口通路3211及び中右一般入賞口通路3212へ送られるようになっている。また、アタッカユニット2100は、大入賞口2103の左側に配置された一般入賞口2104へ受入れられた遊技球が、後述する裏ユニット3000の球誘導ユニット3200における左通路部材3220の各一般入賞口通路3221, 3222, 3223へ送られるようになっている。

【0712】

また、アタッカユニット2100は、また、第二始動口2102へ受入れられた遊技球が、アタッカ駆動機構ベース2126に支持された第二始動口センサ2127により検知された後に下方へ排出されるようになっている。更に、アタッカユニット2100は、大入賞口2103へ受入れられた遊技球が、カウントセンサ2128により検知された後に下方へ排出されるようになっている。

【0713】

本実施形態のアタッカユニット2100は、アタッカソレノイド2124を、プランジャ2124aの進退方向が左右方向となるように配置すると共に、アタッカソレノイド2124を可及的に開閉部材2106へ近付けた位置に配置するようにしているので、アタッカユニット2100における前後方向の寸法を、従来品と比較して、5～30%短くすることができ、アタッカユニット2100の後方空間をより広く確保することができるようになっている。

【0714】

[2-3. サイド誘導部材]

続いて、本実施形態のパチンコ機1の遊技盤4における表ユニット2000のサイド誘導部材2300について、主に図117及び図118を参照して説明する。遊技盤4におけるサイド誘導部材2300は、遊技パネル1200のパネル板1210における遊技領域1100内の左右方向中央よりも左側で上下方向中央から下寄りの位置に、遊技領域1100の外周と接するようにパネル板1210の前面に固定されるものである。

【0715】

本例のサイド誘導部材2300は、遊技パネル1200（パネル板1210）の前面に取付けられ左右方向へ延びた板状の当接部2301と、当接部2301の上下方向略中央から前方に延出し左右方向へ延びると共に右端側が低くなるように傾斜した柵部2302と、を備えている。このサイド誘導部材2300は、柵部2302により、遊技領域1100の左端に沿って流下してきた遊技球を右方向へ誘導することができるようになっている。また、サイド誘導部材2300は、透光性を有した素材により形成されており、サイド誘導部材2300を通して後側が見えるようになっている。

【0716】

[2-4. ゲート部材]

次に、本実施形態のパチンコ機1の遊技盤4における表ユニット2000のゲート部材2400について、主に図117及び図118等を参照して説明する。遊技盤4におけるゲート部材2400は、遊技パネル1200のパネル板1210における左右方向中央よりも左側で上下方向中央からやや上寄りの位置に形成された開口部1215に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル1200（パネル板1210）の前面に固定されるものである。このゲート部材2400は、遊技球が一つのみ通過可能な幅のゲート部2401を有しており、このゲート部2401内に配置されたゲートセンサ2402によりゲート部2401を通過した遊技球を検出することができるようになっている。

【0717】

なお、本例のゲート部材2400は、従来のゲート部材と比較して、前後方向の長さが短く形成されており、遊技パネル1150の前面よりも後側の部分が、遊技パネル1150の厚さ内に収まるようになっている。つまり、遊技パネル1150の後面からはゲート

センサ 2 4 0 2 に接続された配線コードのみが延びだすようになっている。

【0718】

[2-5. センター役物]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 の遊技盤 4 における表ユニット 2 0 0 0 のセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 1 2 2 及び図 1 2 3 を参照して説明する。図 1 2 2 は、センター役物を前から見た斜視図である。また、図 1 2 3 は、センター役物を後から見た斜視図である。本例のセンター役物 2 5 0 0 は、遊技パネル 1 2 0 0 における透明板状のパネル板 1 2 1 0 の略中央を貫通するように大きく形成された開口部 1 2 1 5 に対して、前側から挿入された上で、パネル板 1 2 1 0 の前面に固定されるものであり、図示するように、遊技領域 1 1 0 0 の大半を占める大きさの枠状で前後方向へ貫通した大きな窓部 2 5 0 1 を備えている。

10

【0719】

このセンター役物 2 5 0 0 は、上枠外周の形状が、正面視で左右方向の略中央から左側では、急な角度で直線状に傾斜して所定量下がった上で、更に、左側へ向かうに従って緩やかに傾斜した複数の段形状とされている。一方、センター役物 2 5 0 0 は、上枠における右側の外周形状が、遊技領域 1 1 0 0 の内周に略沿った湾曲形状（円弧形状）とされている。このセンター役物 2 5 0 0 は、上枠が遊技領域 1 1 0 0 の内周に沿った所定幅の円弧状に形成されており、上枠内周の形状が、遊技領域 1 1 0 0 の左右方向中央が最も高くなるように円弧状に湾曲した形状とされている。このセンター役物 2 5 0 0 の上枠には、後述するセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 が備えられている。

20

【0720】

また、センター役物 2 5 0 0 は、左枠の外周形状が、下方へ垂下するように形成されていると共に、左枠の内周形状が、上下方向の略中央を挟んで上側と下側とが左方向へ窪むよう湾曲した波形状に形成されている。また、センター役物 2 5 0 0 は、右枠の外周形状が、湾曲状の上部と連続すると共に左枠よりも下方へ延出し遊技領域 1 1 0 0 の内周に略沿った円弧形状とされていると共に、右枠の内周形状が、略半円形状に湾曲した三つの窪みが上下方向に列設された形状に形成されている。

【0721】

更に、センター役物 2 5 0 0 は、下枠の形状が、左枠の下端から右方向へ向かうに従って低くなると共に、遊技領域 1 1 0 0 における左右方向の中央と対応した位置を過ぎると右方向へ向かうに従って高くなり、そして、左端から右方向へ全体の約 3 / 4 の位置から右枠の下端へ向かって傾斜した形状とされている。

30

【0722】

このセンター役物 2 5 0 0 は、上枠右側の外周と右枠の外周とが、上述したように、遊技領域 1 1 0 0 の内周に略沿った形状とされており、遊技パネル 1 2 0 0 のパネル板 1 2 1 0 に取付けた状態では、センター役物 2 5 0 0 の右側の外周に、遊技球の外形よりも若干大きい隙間が形成されるようになっている。また、センター役物 2 5 0 0 は、上枠左側と左枠と下枠とが上述したような形状とされており、パネル板 1 2 1 0 に取付けた状態では、センター役物 2 5 0 0 の左側の外周に、遊技領域 1 1 0 0 の内周との間で所定幅の領域が形成されるようになっている。

40

【0723】

このセンター役物 2 5 0 0 は、遊技パネル 1 1 5 0 の前面と当接する板状のフランジ部 2 5 0 2 と、フランジ部 2 5 0 2 から前方へ膨出し左右方向の略中央を境として遊技領域 1 1 0 0 内を流下してきた遊技球を左右へ誘導すると共に枠内への遊技球の侵入を阻止する周壁部 2 5 0 3 と、を備えている。また、センター役物 2 5 0 0 は、パネル板 1 2 1 0 の前側に位置する周壁部 2 5 0 3 の左側の外周面に開口し遊技領域 1 1 0 0 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 2 5 0 4 （図 1 1 2 を参照）と、ワープ入口 2 5 0 4 に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口 2 5 0 5 と、ワープ出口 2 5 0 5 から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後にアタッカユニット 2 1 0 0 の上側の遊技領域 1 1 0 0 内へ放出・還流させ窓部 2 5 0 1 の下内縁の下側に配置されたステージ 2 5 1 0 と

50

、を備えている。

【0724】

このセンター役物2500におけるステージ2510は、ワープ出口2505から放出された遊技球が供給される第一ステージ2511と、第一ステージ2511よりも下側且つ前側に配置され第一ステージ2511から遊技球が供給される第二ステージ2512と、第二ステージ2512よりも下側且つ前側に配置され第二ステージから遊技球が供給されると共に遊技領域1100内へ遊技球を放出可能とされた第三ステージ2513と、を備えている。

【0725】

ステージ2510における第一ステージ2511は、全体的に左右方向の両端が高くなるような湾曲形状とされていると共に、遊技領域1100の左右方向の略中央と対応する位置が若干高くなるような波状に形成されており、若干高くなった両側の低くなった部位（谷部）から遊技球を前側（第二ステージ2512側）へ放出することができるようになっている。

【0726】

また、第二ステージ2512は、第一ステージ2511よりは上下方向の変化が緩やかに形成されており、左右方向の両端が最も高くなると共に、遊技領域1100の左右方向中央と対応した位置が若干高くなるような波状に形成されている。この第二ステージ2512もまた、中央の若干高くなった部位の両側の低くなった部位（谷部）から遊技球を前側（第三ステージ2513）へ放出することができるようになっている。

【0727】

更に、第三ステージ2513は、第二ステージ2512よりも更に緩やかで左右両端が最も高くなると共に遊技領域1100の左右方向中央と対応した位置が最も低くなるような湾曲状に形成されており、最も低くなった中央から前側（遊技領域1100内）へ遊技球を放出することができるようになっている。

【0728】

センター役物2500のステージ2510には、第二ステージ2512における遊技領域1100の左右方向略中央と対応した位置で第一ステージ2511との間に形成された立壁に前方へ向かって開口し遊技球が進入可能なチャンス入口2514と、チャンス入口2514へ進入した遊技球が放出され第三ステージ2513の下側でチャンス入口2514の直下に配置され前方へ向かって開口したチャンス出口2515と、を備えている。このチャンス入口2514へ進入した遊技球は、チャンス出口2515から遊技領域1100内へ放出されるようになっている。また、このチャンス出口2515は、図109等のように、アタッカユニット2100における第一始動口2101の直上に配置されており、チャンス出口2515から放出された遊技球は、高い確率で第一始動口2101へ受入れられる（入賞する）ようになっている。

【0729】

このセンター役物2500は、ステージ2510の略全体が透明な部材により形成されており、ステージ2510を通して後側に配置された裏ユニット3000の下部飾り部材3002や下可動演出ユニット3600等が遊技者側から視認することができるようになっている。

【0730】

また、センター役物2500は、窓部2501の上枠を形成すると共に左右方向へ円弧状に延びパチンコ機1のコンセプトに沿ったロゴを備えたセンターロゴ装飾部材2520と、窓部2501の右枠を形成すると共に発光装飾可能とされた右枠装飾部材2530と、を備えている。

【0731】

センター役物2500のセンターロゴ装飾部材2520は、レリーフ状にロゴ（詳細な図示は省略する）が形成されると共に透光性を有したロゴレンズ2521と、ロゴレンズ2521の後側に配置され複数のプリズムを備えた拡散レンズ部材（図示は省略）と、拡

10

20

30

40

50

散レンズ部材の後側に配置され前面に複数のカラーLEDが実装されたロゴ装飾基板2523と、ロゴ装飾基板2523の後側を覆うロゴカバー2524と、を備えている。このセンターロゴ装飾部材2520は、ロゴ装飾基板2523のLEDを適宜発光させることで、ロゴレンズ2521を様々な色で発光装飾させることができるようになっている。また、センターロゴ装飾部材2520は、ロゴカバー2524の後面が、遊技パネル1200のパネル板1210の後面と略同一面状となるように前後方向の厚さが薄く形成されている。

【0732】

また、センター役物2500の右枠装飾部材2530は、右枠表面を形成する所定形状に形成されると共に部分的に透光性を有した表面装飾部材2531と、表面装飾部材2531の後側に配置され前面に複数のカラーLEDが実装された右枠装飾基板2532と、右枠装飾基板2532の後側を覆うと共に表面装飾部材2531の後側面を装飾する透光性を有したカバーレンズ2533と、を備えている。この右枠装飾部材2530の右枠装飾基板2532は、表面装飾部材2531に形成された三つの略半円形状の窪みと対応するように上側から、センター右上装飾基板2532a、センター右中装飾基板2532b、及びセンター右下装飾基板2532cによって構成されている。

【0733】

また、右枠装飾部材2530のカバーレンズ2533は、右枠装飾基板2532の三つのセンター右上装飾基板2532a、センター右中装飾基板2532b、及びセンター右下装飾基板2532cと夫々対応した三つの右上カバーレンズ2533a、右中カバーレンズ2533b、及び右下カバーレンズ2533cによって構成されている。

【0734】

この右枠装飾部材2530は、右枠装飾基板2532に実装されたLEDを適宜発光させることで、表面装飾部材2531やカバーレンズ2533を発光装飾させることができるようになっていると共に、各装飾基板2532a、2532b、2532cのLEDを夫々適宜発光させることで、三つの略半円形状の窪みを夫々独立して発光装飾させることができるようになっている。

【0735】

[2-6. 裏ユニットの全体構成]

続いて、本実施形態のパチンコ機1における遊技盤4の裏ユニット3000について、図124乃至図127を参照して説明する。図124は遊技盤における裏ユニットを前から見た斜視図であり、図125は遊技盤における裏ユニットを後から見た斜視図である。また、図126は裏ユニットを主な構成部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図127は裏ユニットを主な構成部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。

【0736】

本例の裏ユニット3000は、遊技パネル1150の後側に取付けられ前側が開放された箱状で後壁3001bに液晶表示装置1900の表示画面が臨む開口3001cが形成された裏箱3001と、裏箱3001内の前面付近に取付けられると共に前面にレリーフ状の装飾が施され枠状に形成された裏飾りユニット3100と、裏飾りユニット3100の下部に取付けられ表ユニット2000における第一始動口2101及び一般入賞口2104に受入れられた遊技球を下方の所定位置へ誘導する球誘導ユニット3200と、裏箱3001内で開口3001cよりも上側に取付けられ遊技状態に応じて可動する上可動演出ユニット3300と、裏箱3001内で開口3001cの左右両側に取付けられ遊技状態に応じて可動する左右可動演出ユニット3400と、裏箱3001内で開口3001cの下側に取付けられ遊技状態に応じて可動する下可動演出ユニット3600と、下可動演出ユニット3600と裏箱3001の後壁3001bとの間に配置され下可動演出ユニット3600の左右両側面を装飾する下部飾り部材3002と、を備えている。

【0737】

また、裏ユニット3000は、裏箱3001の後壁3001bの後面に、背面視で左下隅に取付けられ主制御基板4100と表ユニット2000のカウントセンサ2128等と

の接続を中継するパネル中継基板 3012 を備えている。

【0738】

更に、裏ユニット 3000 は、パネル中継基板 3012 の背面視で右側に配置され表ユニット 2000 におけるアタッカユニット 2100 の大入賞口装飾基板（図示は省略）、センター役物 2500 の右枠装飾基板 2532、裏ユニット 3000 における裏飾りユニット 3100 の左裏装飾基板 3112 及び右裏装飾基板 3122、下可動演出ユニット 3600 の昇降ソレノイド 3610、昇降装飾体装飾基板 3621、ステージ下右装飾基板 3661、及びステージ下左装飾基板 3662 と、液晶表示装置 1900 の後側に取付けられる周辺制御基板 4010（図 169 を参照）との接続を中継する下部中継基板 3014 と、下部中継基板 3014 の後側を覆うと共に裏箱 3001 の後面に取付けられる下部中継基板カバー 3015 と、を備えている。

【0739】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3001 の後面で開口 3001c の上側に配置され前ユニット 2000 におけるセンター役物 2500 のロゴ装飾基板 2523、裏ユニット 3000 における裏飾りユニット 3100 の上裏装飾基板 3132、上可動演出ユニット 3300 のキャラクタ体駆動モータ 3315、上可動体下装飾基板 3318、回転検知センサ 3320、上可動体背面中央装飾基板 3334、上可動体背面サイド装飾基板 3335、昇降駆動モータ 3361、及び昇降検知センサ 3368 と、周辺制御基板 4010 との接続を中継する上部中継基板 3016 と、上部中継基板 3016 の後側を覆うと共に裏箱 3001 の後面に取付けられる上部中継基板カバー 3017 と、を備えている。

【0740】

更に、裏ユニット 3000 は、裏箱 3001 の後面で開口 3001c の背面視左側（正面視右側）に配置され裏ユニット 3000 の左右可動演出ユニット 3400 における右ユニット 3400R の回転駆動モータ 3412、回転ヘッド装飾基板 3416、回転検知センサ 3426、ベース装飾基板 3428、スライド駆動モータ 3525、3535、3545、及び位置検知センサ 3526、3536、3546 と、周辺制御基板 4010 との接続を中継する右部中継基板 3018 と、右部中継基板 3018 の後側を覆うと共に裏箱 3001 の後側に取付けられる右部中継基板カバー 3019 と、を備えている。

【0741】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3001 の後面で開口 3001c の背面視右側（正面視左側）に配置され裏ユニット 3000 の左右可動演出ユニット 3400 における左ユニット 3400L の回転駆動モータ 3412、回転ヘッド装飾基板 3416、回転検知センサ 3426、ベース装飾基板 3428、スライド駆動モータ 3565、3575、3585、及び位置検知センサ 3566、3576、3586 と、周辺制御基板 4010 との接続を中継する左部中継基板 3020 と、左部中継基板 3020 の後側を覆うと共に裏箱 3001 の後側に取付けられる左部中継基板カバー 3021 と、を備えている。

【0742】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3001 の後側で、開口 3001c の上側の左右方向略中央と、背面視で開口 3001c の左側の上下方向略中央とに夫々取付けられ、裏箱 3001 の後面に液晶表示装置 1900 を脱着可能に保持するためのロック部材 3022 を備えている。

【0743】

この裏ユニット 3000 における裏箱 3001 は、後壁 3001b の前後の適宜位置に、下飾り部材 3002、裏飾りユニット 3100、球誘導ユニット 3200、上可動演出ユニット 3300、左右可動演出ユニット 3400、下可動演出ユニット 3600、パネル中継基板 3012、下部中継基板カバー 3015、上部中継基板カバー 3017、右部中継基板カバー 3019、及び左部中継基板カバー 3021 等を取付けるための取付孔や取付ボスを備えている。

【0744】

また、裏箱 3001 は、前端から外方へ延出したフランジ状の固定部 3001a を備え

10

20

30

40

50

ており、この固定部 3001a を介して遊技パネル 1150 の後側に固定されるようになっている。また、裏箱 3001 は、図 125 等に示すように、後壁 3001b の後面側に開口 3001c を含む開口 3001c の外周全体が前側へ浅く段状に凹み液晶表示装置 1900 を挿入可能とされた取付段部 3001d と、取付段部 3001d の底部及び背面視で右部に形成され液晶表示装置 1900 の下面及び側面（正面視で左側面）から下方へ延出した一対の固定片 1902 が挿入される取付凹部 3001e と、を備えている。

【0745】

[2-7. 裏飾りユニット]

続いて、裏ユニット 3000 における裏飾りユニット 3100 について、主に図 128 及び図 129 を参照して説明する。図 128 は、遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを前から見た斜視図である。また、図 129 は、遊技盤の裏ユニットにおける裏飾りユニットを後から見た斜視図である。本例の裏飾りユニット 3100 は、前側が開放された箱状の裏箱 3001 の前面開口を閉鎖するように裏箱 3001 内の前端に取付けられるものである。この裏飾りユニット 3100 は、正面視で裏箱 3001 の左辺に沿って配置される左裏飾りユニット 3110 と、裏箱 3001 の右辺に沿って配置される右裏飾りユニット 3120 と、左裏飾りユニット 3110 と右裏飾りユニット 3120 との間で裏箱 3001 の上辺に沿って配置される上裏飾りユニット 3130 と、左裏飾りユニット 3110 と右裏飾りユニット 3120 との間で裏箱 3001 の下辺に沿って配置される下裏飾りユニット 3140 と、を備えている。

【0746】

裏飾りユニット 3100 における左裏飾りユニット 3110 は、表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成された左裏飾り部材 3111 と、左裏飾り部材 3111 の後側に配置され前面に複数の LED が実装された左裏装飾基板 3112 と、左裏装飾基板 3112 の後側に配置され左裏飾り部材 3111 及び左裏装飾基板 3112 を支持すると共に裏箱 3001 内の前端左側に取付けられる透明な左裏飾りベース 3113 と、を備えている。

【0747】

左裏飾りユニット 3110 の左裏飾り部材 3111 は、正面視左端の形状が遊技領域 1100 の内周形状に略沿った円弧形状とされていると共に、右端の形状が略半円形状に左方へ窪んだ三つの部位が上下方向に列設された波形状とされており、左端の三つの略半円形状の部位が夫々後述する左右可動演出ユニット 3400 における左ユニット 3400L に備えられた回転体ユニット 3410 の回転装飾体 3410A の回転ヘッド 3415 と対応した形状となっている。

【0748】

また、左裏飾りユニット 3110 の左裏装飾基板 3112 は、左裏飾り部材 3111 の三つの略半円形状における最も窪んだ位置の外周左側に夫々配置される裏外周左上装飾基板 3112a、裏外周左中装飾基板 3112b、及び裏外周左下装飾基板 3112c を備えており、左裏飾り部材 3111 における略半円形に窪んだ三つの周縁を夫々独立して発光装飾させることができるようになっている。また、左裏装飾基板 3112 は、左裏飾り部材 3111 における略半円形状に窪んだ三つの部位の間を発光装飾させる裏上左装飾基板 3112d、裏左上装飾基板 3112e、裏左下装飾基板 3112f、及び裏下左装飾基板 3112g を備えている。

【0749】

裏飾りユニット 3100 における右裏飾りユニット 3120 は、表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成された右裏飾り部材 3121 と、右裏飾り部材 3121 の後側に配置され前面に複数の LED が実装された右裏装飾基板 3122 と、右裏装飾基板 3122 の後側に配置され右裏飾り部材 3121 及び右裏装飾基板 3122 を支持すると共に裏箱 3001 内の前端右側に取付けられる右裏飾りベース 3123 と、を備えている。

【0750】

右裏飾りユニット 3 1 2 0 の右裏飾り部材 3 1 2 1 は、正面視で右方向へ略半円形状に窪んだ三つの部位を上下方向へ列設した形状を備えており、三つの略半円形状の部位が夫々後述する左右可動演出ユニット 3 4 0 0 における右ユニット 3 4 0 0 R に備えられた回転体ユニット 3 4 1 0 の回転体ヘッド 3 4 1 5 と対応した形状となっている。また、右裏飾りユニット 3 1 2 0 の右裏装飾基板 3 1 2 2 は、右裏飾り部材 3 1 2 1 における略半円形状に窪んだ三つの部位の間を発光装飾させる裏上右装飾基板 3 1 2 2 a、裏右中装飾基板 3 1 2 2 b、及び裏右下装飾基板 3 1 2 2 c を備えている。

【0751】

裏飾りユニット 3 1 0 0 における上裏飾りユニット 3 1 3 0 は、表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成された上裏飾り部材 3 1 3 1 と、上裏飾り部材 3 1 3 1 の後側に取付けられ前面に複数の LED が実装された上裏装飾基板 3 1 3 2 と、を備えている。上裏飾りユニット 3 1 3 0 の上裏飾り部材 3 1 3 1 は、上端が遊技領域 1 1 0 0 の内周形状に略沿った円弧形状とされていると共に、下端が M 字状に緩く湾曲した波形状とされており、下端の形状が左裏飾りユニット 3 1 1 0 における左裏飾り部材 3 1 1 1 の右端の形状と右裏飾りユニット 3 1 2 0 における右裏飾り部材 3 1 2 1 の左端の形状と連続するような形状となっている。

【0752】

また、上裏飾りユニット 3 1 3 0 の上裏装飾基板 3 1 3 2 は、上裏飾り部材 3 1 3 1 における波形状に形成された下端と沿うように配置されており、裏外周上左装飾基板 3 1 3 2 a と裏外周上右装飾基板 3 1 3 2 b とを備えている。この上裏装飾基板 3 1 3 2 は、上裏飾り部材 3 1 3 1 の後側に取付けられており、前面に実装された LED を適宜発光させることで上裏飾り部材 3 1 3 1 の波状に形成された下端縁を発光装飾させることができるようになっている。

【0753】

この上裏飾りユニット 3 1 3 0 は、左右両端が夫々左裏飾りユニット 3 1 1 0 及び右裏飾りユニット 3 1 2 0 の上端に取付けられるようになっている。

【0754】

裏飾りユニット 3 1 0 0 における下裏飾りユニット 3 1 4 0 は、前ユニット 2 0 0 0 におけるアタッカユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 1 0 1 及び第二始動口 2 1 0 2 の後側外周を囲うように上方へ膨出した略半円形状の下裏飾り部材 3 1 4 1 と、下裏飾り部材 3 1 4 1 を後側から支持する下裏飾りベース 3 1 4 2 と、を備えている。下飾りユニット 3 1 4 0 の下飾り部材 3 1 4 1 は、表面に円を基調としたレリーフ状の装飾が形成されていると共に部分的に透光性を有するように形成されている。また、下裏飾りベース 3 1 4 2 は、下裏飾り部材 3 1 4 1 よりも左右方向へ延出すると共に透明な部材で形成されており、表面に多角錐状に形成された複数のレンズ部を備えている。

【0755】

本例の裏飾りユニット 3 1 0 0 は、前面側が遊技パネル 1 2 0 0 の透明なパネル板 1 2 1 0 やセンター役物 2 5 0 0 の窓部 2 5 0 1 を通して視認できるようになっており、遊技パネル 1 2 0 0 の後側を装飾することができるようになっている。また、裏飾りユニット 3 1 0 0 は、左裏飾りユニット 3 1 1 0、右裏飾りユニット 3 1 2 0、上裏飾りユニット 3 1 3 0、及び下裏飾りユニット 3 1 4 0 によって枠状に形成されており、枠内を通して後側に配置される上可動演出ユニット、右可動演出ユニット、左可動演出ユニット、下可動演出ユニット、及び液晶表示装置 1 9 0 0 等が視認できるようになっている。

【0756】

[2-8. 球誘導ユニット]

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における球誘導ユニット 3 2 0 0 について、主に図 1 3 0 を参照して説明する。図 1 3 0 (a) は遊技盤の裏ユニットにおける球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は球誘導ユニットを後から見た斜視図である。本例の球通路ユニット 3 2 0 0 は、裏ユニット 3 0 0 0 における裏箱 3 0 0 1 内の前面付近で左右方向中央下部に配置され、アタッカユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 1 0 1 及び一般入賞口

10

20

30

40

50

2 1 0 4 に受入れられた遊技球を下方へ誘導するものである。この球誘導ユニット 3 2 0 0 は、遊技領域 1 1 0 0 の左右方向中央に対して右側に配置される右通路部材 3 2 1 0 と、左側に配置される左通路部材 3 2 2 0 と、を備えている。

【0757】

球誘導ユニット 3 2 0 0 の右通路部材 3 2 1 0 は、アタッカユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 1 0 1 に受入れられて樋部 2 1 1 0 b により後方へ案内された遊技球を受取って下方へ誘導する始動口通路 3 2 1 1 と、始動口通路 3 2 1 1 と隣接して形成されアタッカユニット 2 1 0 0 における大入賞口 2 1 0 3 の右側に配置された一般入賞口 2 1 0 4 に受入れられて樋部 2 1 1 0 b により後方へ案内された遊技球を受取って下方へ誘導する中右一般入賞口通路 3 2 1 2 と、を備えている。

10

【0758】

また、球誘導ユニット 3 2 0 0 の左通路部材 3 2 2 0 は、アタッカユニット 2 1 0 0 における大入賞口 2 1 0 3 の左側で、大入賞口 2 1 0 3 の右側に配置された一般入賞口 2 1 0 4 と略対称位置に配置された一般入賞口 2 1 0 4 に受入れられて樋部 2 1 1 0 b により後方へ案内された遊技球を受取って下方へ誘導する中左一般入賞口通路 3 2 2 1 と、アタッカユニット 2 1 0 0 における互いに背向配置された一般入賞口 2 1 0 4 の右側の一般入賞口 2 1 0 4 に受入れられて樋部 2 1 1 0 b により後方へ案内された遊技球を受取って中左一般入賞口通路 3 2 2 1 の下部へ誘導するサイド右一般入賞口通路 3 2 2 2 と、アタッカユニット 2 1 0 0 における互いに背向配置された一般入賞口 2 1 0 4 の左側の一般入賞口 2 1 0 4 に受入れられて樋部 2 1 1 0 b により後方へ案内された遊技球を受取って中左一般入賞口通路 3 2 2 1 の下部へ誘導するサイド左一般入賞口通路 3 2 2 3 と、を備えている。

20

【0759】

これら右通路部材 3 2 1 0 及び左通路部材 3 2 2 0 によって下方へ誘導された遊技球は、基板ホルダ 1 1 6 0 の底壁部上に排出され、基板ホルダ 1 1 6 0 のアウト球排出部 1 1 6 1 から遊技盤 4 の下方へ排出されるようになっている。

【0760】

また、本例の球誘導ユニット 3 2 0 0 は、右通路部材 3 2 1 0 の所定位置に取付けられ始動口通路 3 2 1 1 内を流通する遊技球を検知する第一始動口センサ 3 2 3 1 と、右通路部材 3 2 1 0 及び左通路部材 3 2 2 0 の所定位置に夫々取付けられ一般入賞口 2 1 0 4 に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ 3 2 3 2 と、を備えている。一般入賞口センサ 3 2 3 2 は、中右一般入賞口通路 3 2 1 2、中左一般入賞口通路 3 2 2 1、サイド右一般入賞口通路 3 2 2 2、及びサイド左一般入賞口通路 3 2 2 3 に対して夫々一つずつ備えられており、何れの一般入賞口 2 1 0 4 に入賞した遊技球であるのかが判別できるようになっている。なお、中左一般入賞口通路 3 2 2 1 に備えられた一般入賞口センサ 3 2 3 2 は、サイド右一般入賞口通路 3 2 2 2 及びサイド左一般入賞口通路 3 2 2 3 が合流した位置よりも下流側に配置されており、サイド右一般入賞口通路 3 2 2 2 及びサイド左一般入賞口通路 3 2 2 3 を流通する遊技球は二つの一般入賞口センサ 3 2 3 2 で検知されるようになっている。

30

【0761】

40

[2-9. 上可動演出ユニット]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 における上可動演出ユニット 3 3 0 0 について、主に図 1 3 1 乃至図 1 4 1 を参照して説明する。図 1 3 1 (a) は遊技盤の裏ユニットにおける上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は上可動演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図 1 3 2 は上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 3 3 は上可動演出ユニットを上可動ユニットと昇降ユニットとに分解して後から見た分解斜視図である。また、図 1 3 4 は上可動演出ユニットの上可動ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 3 5 は上可動演出ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図 1 3 6 (a) は上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの平面図であり、(b) は上可動ユニットの正面図であり、

50

(c) はフィギュアを回転させた状態で示す上可動ユニットの正面図である。

【0762】

また、図137は上可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図138は昇降ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図139は、上可動演出ユニットにおける昇降機構の要部を後から示す斜視図である。更に、図140は上可動演出ユニットにおける上可動ユニットの昇降を説明するための正面図であり、図141は上可動ユニットの昇降を説明するための背面図である。

【0763】

裏ユニット3000における上可動演出ユニット3300は、裏箱3001内の開口3001cよりも上側で左右方向の略中央に取付けられるものであり、遊技盤4を組立てた状態でセンター役物2500のセンターロゴ装飾部材2520の後側に位置するようになっている。この上可動演出ユニット3300は、左右方向に離間して配置された一对のキャラクタ体3311を有する上可動ユニット3310と、上可動ユニット3310を昇降させる昇降ユニット3350と、を備えている。

【0764】

上可動演出ユニット3300の上可動ユニット3310は、図134及び図135等示すように、円盤状の台座部3311a、及び台座部3311a上に取付けられパチンコ機1のコンセプトに沿ったキャラクターを模したフィギュア3311bを有し左右方向へ離間して配置される一对のキャラクタ体3311と、各キャラクタ体3311における台座部3311aの下端に接続される平歯車状の一对の回転ギア3312と、一对の回転ギア3312同士の間配置されると共に正面視右側の回転ギア3312と噛合する中間ギア3313と、中間ギア3313と左側の回転ギア3312とに噛合すると共に中間ギア3313と同径とされた駆動ギア3314と、駆動ギア3314を回転駆動させるキャラクタ体駆動モータ3315と、キャラクタ体駆動モータ3315を下面に支持すると共に回転ギア3312、中間ギア3313及び駆動ギア3314を上側で回転可能に支持し上部が開放された浅い皿状のキャラクタベース3316と、を備えている。

【0765】

左右に離間して配置される一对のキャラクタ体3311は、互いに異なるキャラクターのフィギュア3311bとされているが、フィギュア3311bのポーズは略同じポーズに形成されている。また、左側の回転ギア3312は、下端から回転軸に対して直角方向へ延出し周方向の一部が切欠かれた板状の検知片3312aを備えている。更に、キャラクタベース3316は、回転ギア3312が配置される部位に回転ギア3312よりも小径で上下方向に貫通した支持孔3316aが形成されている。

【0766】

また、上可動ユニット3310は、キャラクタベース3316の開放された上部を覆うと共にキャラクタ体3311の台座部3311aが通過可能な貫通孔3317aを有し、上面にレリーフ状の装飾が形成された一部が透光性を有する装飾板3317と、キャラクタベース3316の下面に取付けられ上面及び下面に複数のLEDが実装された上可動体下装飾基板3318と、上可動体下装飾基板3318の下側を覆いキャラクタベース3316の下面に取付けられる透光性を有したキャラクタベースカバー3319と、を備えている。

【0767】

また、上可動ユニット3310は、キャラクタベースカバー3319よりも上側でキャラクタベース3316の下面に取付けられ正面視左側の回転ギア3312における検知片3312aを検知する回転検知センサ3320と、キャラクタベース3316の下側から支持孔3316aを通して回転ギア3312の下面に取付けられる円盤状の回転押え3321と、を備えている。回転検知センサ3320は、左側の回転ギア3312における検知片3312aに形成された切欠きを検知することで回転ギア3312、つまり、キャラクタ体3311の回転位置を検知することができるようになっている。

【0768】

10

20

30

40

50

上可動ユニット 3310 の回転押え 3321 は、キャラクタベース 3316 の支持孔 3316a を通して回転ギア 3312 の下面に取付けることで、回転ギア 3312 と回転押え 3321 とによってキャラクタベース 3316 を挟んだ状態とすることができるようになっている。これにより、支持孔 3316a がガイドとなって、回転ギア 3312 がキャラクタベース 3316 に対して回転可能に支持された状態となると共に、回転ギア 3312 がキャラクタベース 3316 の面に沿って回転することができ、回転ギア 3312 の上下方向へ延びた回転軸が傾くのを防止することができるようになっている。つまり、キャラクタ体 3311 が傾くのを防止することができるようになっている。

【0769】

更に、上可動ユニット 3310 は、キャラクタベース 3316 の後端に取付けられ一対のキャラクタ体 3311 の背景を形成する背面装飾部材 3330 を備えている。この上可動ユニット 3310 における背面装飾部材 3330 は、装飾板 3317 よりも上側で一対のキャラクタ体 3311 の後側（背景）を装飾しハート型のレリーフが形成されると共に透光性を有した背面中央飾り部材 3331 と、背面中央飾り部材 3331 の左右両側に配置され星型の装飾を複数有した背面サイド飾り部材 3332 と、背面サイド飾り部材 3332 及び背面中央飾り部材 3331 を夫々支持する背面フレーム 3333 と、背面中央飾り部材 3331 の後側に配置され前面に複数の LED が実装された上可動体背面中央装飾基板 3334 と、背面サイド装飾基板 3332 の後側に配置されると共に背面フレーム 3333 に支持され前面に複数の LED が実装された上可動体背面サイド装飾基板 3335 と、上可動体背面中央装飾基板 3334 の後側に配置されると共に背面中央飾り部材 3331、背面フレーム 3333、及びキャラクタベース 3316 の後端を支持する背面ベース 3336 と、を備えている。

【0770】

背面装飾部材 3330 の上可動体背面装飾基板 3334 は、図 134 に示すように、背面中央飾り部材 3331 の下端よりも下方へ延出しており、キャラクタベース 3316 の下側に取付けられるキャラクタベースカバー 3319 の後側まで延出した形態とされている。この上可動体背面装飾基板 3334 は、キャラクタベースカバー 3319 の後側まで延出した部位の前面にも複数の LED が実装されており、キャラクタベースカバー 3316 も発光装飾させることができるようになっている。

【0771】

本例の上可動演出ユニット 3300 における上可動ユニット 3310 は、回転検知センサ 3320 が回転ギア 3312 における検知片 3312a の切欠部を検知した状態では、左右に離間して配置された一対のキャラクタ体 3311 のフィギュア 3311b が、夫々正面を向いた状態となるようになっている（図 136（b）等を参照）。この上可動ユニット 3310 は、キャラクタ体駆動モータ 3315 によって駆動ギア 3314 を回転駆動させると、駆動ギア 3314 と噛合した左側の回転ギア 3312 と中間ギア 3313 が、駆動ギア 3314 とは夫々逆方向に回転すると共に、更に中間ギア 3313 と噛合した右側の回転ギア 3312 が駆動ギア 3314 と同じ方向へ回転することとなる。なお、本例では駆動ギア 3314 と中間ギア 3313 とが同じ径とされているので、左右の回転ギア 3312 は、夫々異なる方向へ同じ速度で回転することとなる。

【0772】

これにより、左右に離間して配置された一対の回転ギア 3312 に夫々取付けられたキャラクタ体 3311 は、上下方向へ延びた軸周りに夫々異なる方向へ回転することができるようになっている。従って、一対のキャラクタ体 3311（フィギュア 3311b）を、正面以外の方向に向けることができ、多彩な可動演出を行うことができるようになっている（図 136（c）を参照）。

【0773】

一方、上可動演出ユニット 3300 における昇降ユニット 3350 は、図 137 乃至図 139 等に示すように、裏箱 3001 内に取付けられ左右方向へ延び前側が開放された浅い箱状のユニットベース 3351 と、ユニットベース 3351 の前面で左右方向中央より

10

20

30

40

50

も左側の位置に上端及び下端が支持され上下方向へ延びた長尺状のスライドロッド 3352 と、スライドロッド 3352 によって上下方向へスライド可能に支持されるスライド部材 3353 と、スライド部材 3353 の前端に上端左側が取付けられ略矩形状に上下方向へ板状に延び前面に上可動ユニット 3310 が取付けられる昇降スライダ 3354 と、昇降スライダ 3354 の左右両側面と当接すると共に昇降スライダ 3354 が前後方向へ移動するのを規制しユニットベース 3351 の前面下部に回転可能に支持されるガイドローラ 3355 と、ユニットベース 3351 の前面における昇降スライダ 3354 を挟んでスライドロッド 3352 とは反対側の位置に取付けられ上下方向へ延びると共に昇降スライダ 3354 の上端右側が前後方向へ移動するのを規制するスライドガイド 3356 と、スライドガイド 3356 よりも右側でユニットベース 3351 の前面に取付けられスライド部材 3353 を介してスライドロッド 3352 により上下方向へスライド可能に支持された昇降スライダ 3354 を昇降させる昇降機構 3360 と、を備えている。

10

【0774】

昇降ユニット 3350 のユニットベース 3351 は、図示するように、左右方向の略中央に上下方向へ延びると共に前後方向に貫通した長孔状の案内溝 3351a が形成されており、この案内溝 3351a を挟んで左側にスライドロッド 3352、右側にスライドガイド 3356 が取付けられるようになっている。また、ユニットベース 3351 は、案内溝 3351a の下端の左右両側に前方へ突出した一对のローラ支持ピン 3351b を備えており、これらローラ支持ピン 3351b にガイドローラ 3355 を挿入することでガイドローラ 3355 を回転可能に支持することができるようになっている。

20

【0775】

また、ユニットベース 3351 は、スライドガイド 3356 が取付けられる位置よりも右側の位置から前方へ突出し後述する昇降機構 3360 の昇降アーム 3365 を回動可能に支持するアーム支持ピン 3351c を備えている。また、ユニットベース 3351 は、スライドロッド 3352 が取付けられる位置よりも左側の位置に前後方向へ貫通した矩形状の開口 3351d が形成されており、この開口 3351d を通して上可動ユニット 3310 に備えられたキャラクタ体駆動モータ 3315、回転検知センサ 3320、及び各装飾基板 3318、3334、3335 と、上部中継基板 3016 とを接続するための配線部材 3357 がユニットベース 3351 の後側へ延びだすようになっている。なお、本例では、配線部材 3357 がフレキシブルフラットケーブルとされている。

30

【0776】

昇降ユニット 3350 の昇降スライダ 3354 は、矩形状に上下方向へ延びた本体部 3354a と、本体部 3354a の上端から正面視左方向へ延出した取付片 3354b と、本体部 3354a の上端から右方向へ延出した板状の延出片 3354c と、本体部 3354a の上端で左右方向中央部に形成され前後方向へ貫通した連結孔 3354d と、を備えている。この昇降スライダ 3354 は、取付片 3354b がスライド部材 3353 の前端に取付けられるようになり、延出片 3354c がスライドガイド 3356 のスリット 3356a 内に挿入されるようになっている。また、昇降スライダ 3354 の連結孔 3354d には、後述する昇降機構 3360 の連結軸 3366 が挿入されるようになっている。なお、昇降スライダ 3354 には、本体部 3354a に上可動ユニット 3310 の背面ベース 3336 を取付けるための取付孔が適宜位置に形成されている。

40

【0777】

昇降ユニット 3350 のガイドローラ 3355 は、前後方向へ短く延びた円筒状で前端に軸直角方向外方へ延出したフランジを有する前ローラ 3355a と、前ローラ 3355a の後側に配置され前後方向へ短く延びた円筒状で後端に軸直角方向外方へ延出したフランジを有する後ローラ 3355b と、を備えている。このガイドローラ 3355 は、ユニットベース 3351 のローラ支持ピン 3351b に挿入することで、回転可能に支持されるようになり、前ローラ 3355a 及び後ローラ 3355b の円筒状の部位が昇降スライダ 3354 における本体部 3354a の側面と接触するようになっている。

【0778】

50

また、ガイドローラ 3 3 5 5 は、前ローラ 3 3 5 5 a のフランジを昇降スライダ 3 3 5 4 の前側に位置させると共に、後ローラ 3 3 5 5 b のフランジを昇降スライダ 3 3 5 4 の後側に位置させるようにローラ支持ピン 3 3 5 1 b に挿入することで、前ローラ 3 3 5 5 a と後ローラ 3 3 5 5 b のフランジで昇降スライダ 3 3 5 4 の本体部 3 3 5 4 c を前後方向に挟むことができ、昇降スライダ 3 3 5 4 が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。従って、昇降スライダ 3 3 5 4 における本体部 3 3 5 4 a を挟んで左右両側に配置されたガイドローラ 3 3 5 5 によって、昇降スライダ 3 3 5 4 の本体部 3 3 5 4 a が前後方向へ移動するのを規制しつつ上下方向へスムーズに案内することができるようになっている。

【0779】

昇降ユニット 3 3 5 0 のスライドガイド 3 3 5 6 は、平面視の形状が左右方向中央から左側が右側よりも前方に位置したクランク状に形成されており、左右方向中央に前後方向へ延びると共に左右方向へ貫通したスリット 3 3 5 6 a を備えている。このスライドガイド 3 3 5 6 は、スリット 3 3 5 6 a 内に昇降スライダ 3 3 5 4 の延出片 3 3 5 4 c が左側から挿入されるようになっており、延出片 3 3 5 4 c が上下方向へ移動することができると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【0780】

昇降ユニット 3 3 5 0 の昇降機構 3 3 6 0 は、回転軸が後方へ延びた昇降駆動モータ 3 3 6 1 と、昇降駆動モータ 3 3 6 1 によって回転駆動させられる平歯車状の駆動ギア 3 3 6 2 と、駆動ギア 3 3 6 2 と噛合する第一伝達ギア 3 3 6 3 a、及び第一伝達ギア 3 3 6 3 a の後側で同軸上に一体回転し第一伝達ギア 3 3 6 3 b よりも小径の第二伝達ギアを有した減速ギア 3 3 6 3 と、減速ギア 3 3 6 3 の第二伝達ギア 3 3 6 3 b と噛合し第一伝達ギア 3 3 6 3 a と略同径の第三伝達ギア 3 3 6 4 a、及び第三伝達ギア 3 3 6 4 a の回転軸に対して偏芯した位置から軸方向と平行に後方へ突出するリンクピン 3 3 6 4 b を有したカムリンクギア 3 3 6 4 と、カムリンクギア 3 3 6 4 よりも後側に配置されユニットベース 3 3 5 1 に軸支される基端部 3 3 6 5 a、及び基端部 3 3 6 5 a と一体的に形成されると共に回動軸に対して離れた位置に形成され昇降スライダ 3 3 5 4 と連結するための連結部 3 3 6 5 b を有し、カムリンクギア 3 3 6 4 のリンクピン 3 3 6 4 b の公転によって回動可能とされた棹状の昇降アーム 3 3 6 5 と、昇降アーム 3 3 6 5 の連結部 3 3 6 5 b に支持され昇降スライダ 3 3 5 4 の連結孔 3 3 5 4 d に挿入される棒状の連結軸 3 3 6 6 と、を備えている。

【0781】

この昇降機構 3 3 6 0 は、正面視でユニットベース 3 3 5 1 の前面側の右端付近に配置されており、駆動ギア 3 3 6 2、減速ギア 3 3 6 3、及びカムリンクギア 3 3 6 4 が右から左方向へ並んで配置されている。

【0782】

昇降機構 3 3 6 0 の昇降アーム 3 3 6 5 は、ユニットベース 3 3 5 1 のアーム支持ピン 3 3 5 1 c が挿通される支持孔を有した基端部 3 3 6 5 a と、基端部 3 3 6 5 a から支持孔（回動軸）の軸心に対して直角方向へ離れた位置に配置された連結部 3 3 6 5 b と、連結部 3 3 6 5 b と基端部 3 3 6 5 a とを結ぶアーム部 3 3 6 5 c と、アーム部 3 3 6 5 c よりも短く基端部 3 3 6 5 a からアーム部 3 3 6 5 c とは異なる方向へ延びた延出部 3 3 6 5 d と、延出部 3 3 6 5 d の先端に形成されカムリンクギア 3 3 6 4 のリンクピン 3 3 6 4 b と接続される接続部 3 3 6 5 e と、アーム部 3 3 6 5 c の途中から外方へ延出する板状の検知片 3 3 6 5 f と、を備えている。

【0783】

この昇降アーム 3 3 6 5 は、図示するように、基端部 3 3 6 5 a からアーム部 3 3 6 5 c がユニットベース 3 3 5 1 に対して左右方向の中央側へ延びだしていると共に、延出部 3 3 6 5 d がユニットベース 3 3 5 1 に対して右端側へ延びだしており、正面視が略 L 字状に形成されている。また、昇降アーム 3 3 6 5 は、連結部 3 3 6 5 b と接続部 3 3 6 5 e が、基端部 3 3 6 5 a の軸心に対して直角方向へ延びると共に前後方向へ貫通した長孔

10

20

30

40

50

状に形成されており、夫々に連結軸 3366 とカムリンクギア 3364 のリンクピン 3364b が摺動可能に挿入されるようになっている。

【0784】

また、昇降機構 3360 は、ユニットベース 3351 の案内溝 3351a によって上下方向へ案内されると共に昇降アーム 3365 における長孔状の連結部 3365b 内を摺動可能とされ連結軸 3366 の後端を支持する連結摺動部材 3367 と、ユニットベース 3351 の前面に取付けられ昇降アーム 3365 の検知片 3365f を検知することで昇降アーム 3365 の回動位置を検知する昇降検知センサ 3368 と、昇降アーム 3365 の前側に配置されると共にユニットベース 3351 の前面に取付けられ駆動ギア 3362、減速ギア 3363、及びカムリンクギア 3364 の後側を被覆するギアカバー 3369 と、ギアカバー 3369 の前面に取付けられると共に駆動ギア 3362、減速ギア 3363、及びカムリンクギア 3364 の前側を覆い前面に昇降駆動モータ 3361 が取付けられるモータホルダ 3370 と、を更に備えている。

【0785】

昇降機構 3360 のギアカバー 3369 及びモータホルダ 3370 は、互いに協働して減速ギア 3363 とカムリンクギア 3364 を回転可能に支持している。また、ギアカバー 3369 には、カムリンクギア 3364 のリンクピン 3364b が通過可能な半円弧状のスリット 3369a を備えており、スリット 3369a を通してリンクピン 3364b が後側に配置された昇降アーム 3365 の長孔状の接続部 3365e 内に挿入されるようになっている。なお、図中の符号 3371 は、連結軸 3366 が挿入され昇降スライダ 3354 と昇降アーム 3365 との間の摺動抵抗を低減させるためのワッシャである。

【0786】

続いて、本例の上可動演出ユニット 3300 における上可動ユニット 3310 の昇降について主に図 140 及び図 141 を参照して説明する。この上可動演出ユニット 3300 は、昇降ユニット 3350 における昇降アーム 3365 の連結部 3365b が、昇降アーム 3365 の回動軸（基端部 3365a）よりも正面視左側に位置しており、連結部 3365b 及び昇降スライダ 3354 を介して昇降アーム 3365 に作用する上可動ユニット 3310 の荷重によって、昇降アーム 3365 には連結部 3365b が下方へ移動する方向へ回動する力（モーメント）が常に作用するようになっている。

【0787】

この上可動演出ユニット 3300 は、図 109 等に示すように、通常の状態では上可動ユニット 3310 が上昇した退避位置に位置しており、この状態では、上可動ユニット 3310 のキャラクタベースカバー 3319 を除いてセンター役物 2500 のセンターロゴ装飾部材 2520 の後側に位置することとなり、キャラクタ体 3311 や背面装飾部材 3330 等が遊技者から見えないようになっている。

【0788】

上可動演出ユニット 3300 は、上可動ユニット 3310 が上昇した退避位置の状態では、図 141 (a) に示すように、カムリンクギア 3364 のリンクピン 3364b が、昇降アーム 3365 の長孔状の接続部 3365e 内における回動軸側の端部と当接した状態となっている。また、退避位置の状態では、接続部 3365e の延びた軸線に対してリンクピン 3364b を通る法線が、カムリンクギア 3364 の回転中心よりも下側を通るので、上可動ユニット 3310 の荷重によって昇降アーム 3365 にかかる回転モーメントによって、接続部 3365e からリンクピン 3364b を下方へ移動させる力（カムリンクギア 3364 を背面視で反時計回りへ回転させる力）が作用することとなるが、上述したように、リンクピン 3364b が接続部 3365e 内の回動軸側の端部と当接しており、カムリンクギア 3364 がこれ以上背面視で反時計回りの方向へ回転することができず、昇降アーム 3365 の回動が規制（ロック）された状態となっている。従って、上可動ユニット 3310 の荷重が、昇降アーム 3365、カムリンクギア 3364、減速ギア 3363、及び駆動ギア 3362 を介して昇降駆動モータ 3361 に作用するのを防止することができ、上可動ユニット 3310 が退避位置の時に昇降駆動モータ 3361 に負荷

がかからないようになっている。

【0789】

また、上可動ユニット3310が上昇した退避位置に位置した状態では、昇降アーム3365に形成された検知片3365fが、昇降検知センサ3368により検知された状態となっている。これにより、昇降検知センサ3368によって上可動ユニット3310が退避位置に位置していることを検知することができるようになっている。

【0790】

上可動ユニット3310が上昇した退避位置の状態から、カムリンクギア3364を背面視で時計回りの方向へ回転するように昇降駆動モータ3361を回転駆動させると、リンクピン3364bがカムリンクギア3364の回転中心の周りを公転すると共に、昇降アーム3365における長孔状の接続部3365e内を基端部3365aから遠ざかる方向へ摺動することとなる。そして、昇降アーム3365は、接続部3365e内を摺動するリンクピン3364bの公転に伴って、基端部3365aを中心として回転することとなる。

10

【0791】

一方、昇降アーム3365における上可動ユニット3310を支持する連結部3365b側では、昇降アーム3365と昇降スライダ3354とを連結するための連結軸3366が、連結摺動部材3367を介してユニットベース3351の案内溝3351aによって上下方向へ案内されると共に昇降アーム3365における長孔状の連結部3365b内で摺動可能に案内されている。これにより、昇降アーム3365が回転すると、連結摺動部材3365が、昇降アーム3365の連結部3365b内を摺動すると同時に案内溝3351a内を摺動し、連結摺動部材3365に支持された連結軸3366を介して昇降スライダ3354つまり上可動ユニット3310が上下方向へスライド（昇降）することとなる。

20

【0792】

なお、本例では、上述したように、退避位置の状態では接続部3365eの軸線におけるリンクピン3364bを通る法線が、カムリンクギア3364の回転中心よりも下側を通過しているので、リンクピン3364bが背面視で時計回りの方向へ公転してリンクピン3364bを通る法線がカムリンクギア3364の回転中心を通るまでは、昇降アーム3365が背面視で反時計回りの方向へ回転することとなる。そして、更にリンクピン3364bが背面視で時計回りの方向へ公転すると、リンクピン3364bを通る法線がカムリンクギア3364の回転中心よりも上側を通過することとなり、昇降アーム3365が背面視で時計回りの方向へ回転することとなる。従って、退避位置の状態では、上可動ユニット3310を下降させる方向へ昇降駆動モータ3361を回転駆動させると、上可動ユニット3310が一旦少し上昇した後には下降するようになっている。

30

【0793】

そして、更に昇降アーム3365が回転して昇降スライダ3354の取付片3354bと延出片3354cとの下端が、ガイドローラ3355とスライダガイド3356におけるスリット3356aの下端と当接すると同時に、昇降駆動モータ3361の回転駆動が停止し、昇降スライダ3354の下方への移動が停止し、上可動ユニット3310が下降した出現位置に位置することとなる（図140（b）及び図141（b）等を参照）。

40

【0794】

上可動演出ユニット3300は、上可動ユニット3310が下降した出現位置に位置した状態では、上可動ユニット3310の一对のキャラクタ体3311や背面装飾部材3330等がセンター役物2500のセンターロゴ装飾部材2520よりも下側に位置した状態となり、遊技者側からキャラクタ体3311等が視認できる状態となるようになっている（図166を参照）。

【0795】

なお、下降した上可動ユニット3310を上昇させるには、昇降駆動モータ3361を上記とは逆方向へ回転駆動させて、昇降アーム3365を下降時とは逆方向へ回転させる

50

ことで昇降スライダ 3 3 5 4 を上昇させることができる。そして、昇降アーム 3 3 6 5 の検知片 3 3 6 5 f が昇降検知センサ 3 3 6 8 に検知されたら、昇降駆動モータ 3 3 6 1 の回転駆動を停止させることで、上可動ユニット 3 3 1 0 を上昇した退避位置に復帰させることができるようになっている。

【0796】

このように、本例の上可動演出ユニット 3 3 0 0 は、一对のキャラクタ体 3 3 1 1 を備えた上可動ユニット 3 3 1 0 が上昇した退避位置の時には、一对のキャラクタ体 3 3 1 1 等がセンター役物 2 5 0 0 におけるセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 の後側に位置し、遊技者から見え下側に配置されたキャラクタベースカバー 3 3 1 9 の一部だけが見えるようになっている。そして、上可動ユニット 3 3 1 0 のキャラクタベースカバー 3 3 1 9 は、上側に配置された上可動体下装飾基板 3 3 1 8 と後側に配置された上可動体背面中央装飾基板 3 3 3 4 に実装された LED によって発光装飾されるようになっており、センターロゴ装飾部材 2 5 2 0 の下端から臨むキャラクタベースカバー 3 3 1 9 を明るく光らせることができ、キャラクタベースカバー 3 3 1 9 (センターロゴ装飾部材 2 5 2 0 の後側) に対して遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、センター役物 2 5 0 0 の枠内を照らして遊技領域 1 1 0 0 内を目立たせることができるようになっている。

10

【0797】

また、上可動演出ユニット 3 3 0 0 は、遊技状態に応じて昇降駆動モータ 3 3 6 1 を回転駆動させることで、一对のキャラクタ体 3 3 1 1 を備えた上可動ユニット 3 3 1 0 を、遊技者側から視認できない退避位置から、遊技者側から視認できる出現位置へ下降させることができるので、キャラクタ体 3 3 1 1 の出現によって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味が低下するのを抑制することができるようになっている。

20

【0798】

更に、上可動演出ユニット 3 3 0 0 は、昇降によって出現する一对のキャラクタ体 3 3 1 1 を上下方向へ延びた軸周りに回転させることができるので、例えば、キャラクタ体 3 3 1 1 の回転に合わせて所定の音楽を出力することで遊技者に対してキャラクタ体 3 3 1 1 があたかも音楽に合わせて踊っているように錯覚させることができ、キャラクタ体 3 3 1 1 の動きを楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0799】

また、上可動演出ユニット 3 3 0 0 は、一对のキャラクタ体 3 3 1 1 を上下方向へ延びた軸周りに回転させることができるので、出現する際のキャラクタ体 3 3 1 1 の向きや、出現後に回転するキャラクタ体 3 3 1 1 の向き等によって、キャラクタの雰囲気を変化させることが可能となり、遊技者に対して様々なメッセージを送ることができ、多彩な演出によって飽き難いパチンコ機 1 とすることができる。

【0800】

[2-10. 左右可動演出ユニット]

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における左右可動演出ユニット 3 4 0 0 について、図 1 4 2 乃至図 1 5 9 を主に参照して説明する。図 1 4 2 は遊技盤の裏ユニットにおける左右可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、図 1 4 3 は左右可動演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図 1 4 4 は左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 4 5 は左右可動演出ユニットを回転体ユニットとスライドユニットに分解して後から見た分解斜視図である。また、図 1 4 6 は左右可動演出ユニットにおける一つの回転体ユニットを示す斜視図である。更に、図 1 4 7 は左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 4 8 は左右可動演出ユニットの回転体ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。

40

【0801】

また、図 1 4 9 は左右可動演出ユニットの回転体ユニットにおける回転装飾体の動きを示す説明図であり、図 1 5 0 は図 1 4 9 に続く回転装飾体の動きを示す説明図であり、図

50

151は図150に続く回転装飾体の動きを示す説明図である。また、図152は左右可動演出ユニットにおける右ユニットのスライドユニットを示す斜視図であり、図153は右ユニットのスラ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154は右ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。更に、図155は左右可動演出ユニットにおける左ユニットのスライドユニットを示す斜視図であり、図156は左ユニットのスラ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157は左ユニットのスライドユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図158は左右可動演出ユニットにおける右ユニットの動きを示す説明図であり、図159は左右可動演出ユニットにおける左ユニットの動きを示す説明図である。

【0802】

裏ユニット3000における左右可動演出ユニット3400は、裏箱3001内で開口3001cの左右両側に取付けられるものであり、開口3001cの右側に取付けられる右ユニット3400Rと、開口3001cの左側に取付けられる左ユニット3400Lとで構成されている。本例の左右可動演出ユニット3400は、右ユニット3400R及び左ユニット3400Lに夫々複数（各三つずつ）の回転体ユニット3410と、複数の回転体ユニット3410を夫々独立してスライドさせるスライドユニット3500（右スライドユニット3510及び左スライドユニット3550）と、を備えている。

【0803】

左右可動演出ユニット3400は、回転体ユニット3410に前後方向へ延びた軸周りに回転可能とされた回転装飾体3410Aを備えており、回転装飾体3410Aを回転駆動させることで回転演出を行うことができるようになっている。また、左右可動演出ユニット3400は、各回転体ユニット3410を夫々独立して左右方向へスライド移動させることができ、スライド演出を行うことができるようになっている。従って、回転体ユニット3410のスライド演出と、回転装飾体3410Aの回転演出とを適宜組合わせることで多彩な可動演出を行うことができるようになっている。

【0804】

〔2-10A. 回転体ユニットの構成〕

次に、図147及び図148等を参照して左右可動演出ユニット3400における回転体ユニット3410の構成について説明する。この回転体ユニット3410は、スライドユニット3500のスライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580に取付けられる板状の回転体ベース3411と、回転体ベース3411の後側に配置され回転軸が回転体ベース3411を貫通して前方へ延出する回転駆動モータ3412と、回転駆動モータ3412の回転軸に固定され回転体ベース3411の前面に配置される円盤状の回転カプラ3413と、回転カプラ3413の前面に一体回転可能に連結され前方へ延出した円柱状の軸部材3414と、軸部材3414の前端に取付けられ前方へ略半球状に膨出し表面にレリーフ状の装飾が形成されると共に部分的に透光性を有した回転ヘッド3415と、回転ヘッド3415の後側に配置され前面に複数のLEDが実装された回転ヘッド装飾基板3416と、回転ヘッド装飾基板3416を前側から支持すると共に前面にレリーフ状の装飾を有し回転体ベース3411に取付けられる基板ブラケット3417と、を備えている。

【0805】

回転体ユニット3410の回転体ベース3411は、正面視の形状が、後側に取付けられる回転駆動モータ3412の回転軸を中心とした所定半径の半円に、直径と同じ幅（高さ）の矩形状を組合せた砲弾状に形成されている。この回転体ベース3411は、後述する回転検知センサ3426の検知部が通過可能な開口が形成されている他に、各部材を固定するための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【0806】

回転体ユニット3410の回転カプラ3413は、後面が回転体ベース3411の前面に当接して摺動するように形成されていると共に、前面に複数の突起3413aが形成されている。この回転カプラ3413は、摩擦抵抗の低い素材によって形成されている。

10

20

30

40

50

【0807】

回転体ユニット3410の軸部材3414は、図示するように、後端に円盤状のフランジ部3414aを備えており、フランジ部3414aの後面に回転カプラ3413の突起3413aと嵌合する凹部3414bが形成されている（図148を参照）。この軸部材3414の凹部3414bに回転カプラ3413の突起3413aを嵌合させることで、回転カプラ3413の回転を軸部材3414へ伝達させることができるようになっている。なお、軸部材3414の前端は、図示するように、外周が非円柱形状に形成されており、後述する回転台前部材3424の嵌合孔3424aと嵌合して回転台前部材3424を一体回転させることができるようになっている。

【0808】

回転体ユニット3410の回転ヘッド3415は、略半球状の表面にハート型の透光性を有した部位を備えており、後側に配置された回転ヘッド装飾基板3416のLEDによってハート型に発光装飾されるようになっている。また、回転ヘッド3415は、ハート型の部位を除いた他の部位の表面が、メッキ状に金属光沢を有した状態となっており、外部からの光が反射することでキラキラ光るようになっている。なお、本例の左右可動演出ユニット3400は、右ユニット3400Rに備えられた回転体ユニット3410の回転ヘッド3415が略半球状に形成されているのに対して、左ユニット3400Lに備えられた回転ヘッド3415が右ユニット3400Rの回転ヘッド3415よりも前後方向にやや潰れた半球状に形成されている。従って、右ユニット3400Rの回転ヘッド3415の前端が遊技パネル1200の後面よりも前方へ突出した状態となっていると共に、左ユニット3400Lの回転ヘッド3415の前端がパネル板1210よりも後側に位置した状態となっている（図114等を参照）。

【0809】

また、回転体ユニット3410は、回転ヘッド3415よりも後側に配置され軸部材3414が回転可能に通過する通過孔3418a、及び通過孔3418aと同軸上で後端付近に形成され平歯車状の固定ギア3418bを有し回転体ベース3411の前面に取付けられる筒状の固定ギア部材3418と、固定ギア部材3418の固定ギア3418bよりも大径に内径が形成されると共に固定ギア部材3418における固定ギア3418bよりも後側の位置に相対回転不能な状態で挿入され、後端が回転体ベース3411の前面と当接する環状のガイドリング3419と、ガイドリング3419の前端に対して後端縁が摺動可能に当接し固定ギア部材3418が通過可能な貫通孔3420aを有した板状の回転台後部材3420と、を備えている。

【0810】

また、回転体ユニット3410は、回転台後部材3420の前面で回転可能に支持されると共に固定ギア部材3418の固定ギア3418bと噛合し、回転軸に対して偏芯した位置から前方へ突出したリンクピン3421aを有する可動リンクギア3421と、可動リンクギア3421のリンクピン3421aが摺動可能に挿入されると共に可動リンクギア3421の軸芯と軸部材3414の軸芯とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた長孔状の第一リンク溝3422a、第一リンク溝3422aと平行に延びると共に可動リンクギア3421の軸芯と軸部材3414の軸芯とを結んだ軸線を中心として対称な位置に配置された長孔状の一对の第二リンク溝3422bを有し、可動リンクギア3421の軸芯と軸部材3414の軸芯とを結んだ軸線方向へスライド可能とされた板状の揺動部材3422と、を備えている。

【0811】

更に、回転体ユニット3410は、揺動部材3422の第二リンク溝3422b内へ摺動可能に挿入され前後方向へ延びた挿入ピン3423a、挿入ピン3423aの後端から揺動部材3422に沿って揺動部材3422の外側へ延びた駆動アーム部3423b、駆動アーム部3423bの挿入ピン3423aとは反対側の端部に形成され回転台後部材3420によって回転可能に支持される軸部3423c、軸部3423cから駆動アーム部3423bとは異なる方向へ長く延出し外面に装飾が形成された作動アーム部3423d

を有した一对のアーム部材 3 4 2 3 と、アーム部材 3 4 2 3 及び揺動部材 3 4 2 2 を前側から覆うように回転台後部材 3 4 2 0 の前面に取付けられ、揺動部材 3 4 2 2 を可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向へスライド可能に支持すると共に回転台後部材 3 4 2 0 と協働して軸部 3 4 2 3 c を回転可能に支持し、軸部材 3 4 1 4 の先端が通過すると共に軸部材 3 4 1 4 と一体回転可能に嵌合する嵌合孔 3 4 2 4 a を有した回転台前部材 3 4 2 4 と、を備えている。

【0812】

回転体ユニット 3 4 1 0 の固定ギア部材 3 4 1 8 は、円筒状の内部が、回転カブラ 3 4 1 3 や軸部材 3 4 1 4 が接触しないような内面形状に形成されており、組立てた状態で軸部材 3 4 1 4 の前端が前方へ所定量突出する長さとなっている。なお、本例では、固定ギア部材 3 4 1 8 における固定ギア 3 4 1 8 b の歯数が 30 個とされていると共に、固定ギア 3 4 1 8 b と噛合する可動リンクギア 3 4 2 1 の歯数が 10 個とされている。これにより、相対的に固定ギア 3 4 1 8 b が一回転すると可動リンクギア 3 4 2 1 が三回転するようになっており、可動リンクギア 3 4 2 1 が固定ギア部材 3 4 1 8 (固定ギア 3 4 1 8 b) の周りを一回公転する間に可動リンクギア 3 4 2 1 が三回自転するようになっている。

10

【0813】

また、回転体ユニット 3 4 1 0 の回転台前部材 3 4 2 0 は、前後方向へ貫通し固定ギア部材 3 4 1 8 が通過可能な貫通孔 3 4 2 0 a よりも外側の位置から前方へ延出し可動リンクギア 3 4 2 1 を回転可能に支持するための軸ピン 3 4 2 0 b と、軸ピン 3 4 2 0 b の中心と貫通孔 3 4 2 0 a の中心とを結んだ軸線を挟んで両側に対称に配置されると共に軸線から貫通孔 3 4 2 0 a の半径よりも離れた位置に夫々配置されアーム部材 3 4 2 3 における軸部 3 4 2 3 c の後端を回転可能に支持する軸受部 3 4 2 0 c と、軸ピン 3 4 2 0 b の中心と貫通孔 3 4 2 0 a の中心とを結んだ軸線上で軸ピン 3 4 2 0 b を挟んで貫通孔 3 4 2 0 a とは反対側に配置され後方へ突出した板状の検知片 3 4 2 0 d と、を備えている。

20

【0814】

更に、回転体ユニット 3 4 1 0 の揺動部材 3 4 2 2 の第一リンク溝 3 4 2 2 a は、その長手方向中央が、可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線と一致するように形成されている。また、揺動部材 3 4 2 2 は、固定ギア部材 3 4 1 8 の先端側が通過可能とされ可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線の方向へ延びる U 字状の切欠部 3 4 2 2 c と、切欠部 3 4 2 2 c の両側で可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線と平行に延び回転体前部材 3 4 2 4 に案内される案内突条 3 4 2 2 d と、を更に備えており、案内突条 3 4 2 2 d よりも軸線に対して外側に第二リンク溝 3 4 2 2 b が配置されている。

30

【0815】

また、回転体ユニット 3 4 1 0 のアーム部材 3 4 2 3 における作動アーム部 3 4 2 3 d は、軸部 3 4 2 3 c とは反対側の先端側が可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線へ接近する方向へ屈曲したく字状に形成されており、先端に手を模した円形状の装飾が形成されている。

【0816】

更に、回転体ユニット 3 4 1 0 の回転台前部材 3 4 2 4 は、軸部材 3 4 1 4 の前端と嵌合する嵌合孔 3 4 2 4 a を前端に有した円筒状の筒部 3 4 2 4 b と、筒部 3 4 2 4 b の後端から揺動部材 3 4 2 2 と平行に延びると共に回転台後部材 3 4 2 0 の前面を略被覆する板状の本体部 3 4 2 4 c と、を更に備えている。回転台前部材 3 4 2 4 の筒部 3 4 2 4 b は、内面形状が固定ギア部材 3 4 1 8 と接触しない大きさに形成されており、固定ギア部材 3 4 1 8 の固定ギア 3 4 1 8 b よりも前側を収容することができるようになっている。

40

【0817】

また、回転台前部材 3 4 2 4 は、可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線を挟んで両側の対称の位置から後方へ延出しアーム部材 3 4 2 3 の軸部 3 4 2 3 c を回転可能に支持するための一对の支持ピン 3 4 2 4 d と、一对の支持ピン 3 4 2 4 d の間に配置され可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結ん

50

だ軸線と平行に延びると共に揺動部材 3 4 2 2 の案内突条 3 4 2 2 d をスライド可能に案内する案内部 3 4 2 4 e と、を備えている（図 1 4 8 を参照）。回転台前部材 3 4 2 4 の案内部 3 4 2 4 e によって揺動部材 3 4 2 2 を可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向へスライドさせることができるようになっている。

【0 8 1 8】

更に、回転体ユニット 3 4 1 0 は、回転体ベース 3 4 1 1 の後側に取付けられ回転駆動モータ 3 4 1 2 の取付部を覆うモータカバー 3 4 2 5 と、モータカバー 3 4 2 5 と回転体ベース 3 4 1 1 との間に挟持され回転台後部材 3 4 2 0 の検知片 3 4 2 0 d を検知するための回転検知センサ 3 4 2 6 と、回転体ベース 3 4 1 1 の前側に取付けられ前面に立体的な装飾が形成されると共に部分的に透光性を有するように形成され、ガイドリング 3 4 1 9 が通過可能な大きさの貫通孔 3 4 2 7 a、及び回転検知センサ 3 4 2 6 の検知部が通過可能な開口 3 4 2 7 b を有した回転体ベース飾り 3 4 2 7 と、を備えている。

10

【0 8 1 9】

この回転体ユニット 3 4 1 0 の回転体ベース飾り 3 4 2 7 は、正面視の形状が回転体ベース 3 4 1 1 よりもひと回り大きい砲弾状に形成されており、貫通孔 3 4 2 7 a を囲むように複数の円形の透光部 3 4 2 7 c が馬蹄形状に列設されている。

【0 8 2 0】

また、回転体ユニット 3 4 1 0 は、回転体ベース飾り 3 4 2 7 の後側に取付けられ前面に複数の LED が実装されたベース装飾基板 3 4 2 8 を、更に備えている。ベース装飾基板 3 4 2 8 は、図示するように、馬蹄形状に形成されており、回転体ベース飾り 3 4 2 7 の複数の透光部 3 4 2 7 c と対応する位置に夫々 LED が配置されている。このベース装飾基板 3 4 2 8 は、実装された LED を適宜発光させることで回転体ベース飾り 3 4 2 7 を発光装飾させることができるようになっている。

20

【0 8 2 1】

更に、回転体ユニット 3 4 1 0 は、固定ギア部材 3 4 1 8 の前端に配置されると共に回転台前部材 3 4 2 4 の筒部 3 4 2 4 b 内に配置される滑りワッシャ 3 4 2 9 と、回転台前部材 3 4 2 4 の筒部 3 4 2 4 b の外周に挿入されると共に後端が回転台前部材 3 4 2 4 における本体部 3 4 2 4 c の前面と接触し回転ヘッド装飾基板 3 4 1 6 を支持する基板支持部材 3 4 3 0 と、回転台後部材 3 4 2 0 の前側に取付けられ軸ピン 3 4 2 0 b を挟んで貫通孔 3 4 2 0 a とは反対側の前面を被覆する回転体カバー 3 4 3 1 と、を備えている。

30

【0 8 2 2】

この回転体ユニット 3 4 1 0 は、回転駆動モータ 3 4 1 2 より、回転カプラ 3 4 1 3、軸部材 3 4 1 4、回転ヘッド 3 4 1 5、回転台後部材 3 4 2 0、可動リンクギア 3 4 2 1、揺動部材 3 4 2 2、アーム部材 3 4 2 3、回転台前部材 3 4 2 4、及び回転台カバー 3 4 3 1 が回転するようになっており、これらが回転装飾体 3 4 1 0 A を構成している。

【0 8 2 3】

[2 - 1 0 B. 回転装飾体の動作]

続いて、主に図 1 4 9 乃至図 1 5 1 を参照して、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 の回転体ユニット 3 4 1 0 における回転装飾体 3 4 1 0 A の動きについて説明する。本例の回転体ユニット 3 4 1 0 は、遊技状態に応じて回転駆動モータ 3 4 1 2 の回転軸を回転駆動させると、回転駆動モータ 3 4 1 2 の回転軸に取付けられた回転カプラ 3 4 1 3 を介して前方へ延びた軸部材 3 4 1 4 が回転するようになっている。この軸部材 3 4 1 4 の先端には回転ヘッド 3 4 1 5 が取付けられており、回転駆動モータ 3 4 1 2 によって回転体ユニット 3 4 1 0 の最前端に配置され略半球状の回転ヘッド 3 4 1 5 が回転するようになっている。

40

【0 8 2 4】

また、回転装飾体 3 4 1 0 A における軸部材 3 4 1 4 の前端は、回転台前部材 3 4 2 4 の嵌合孔 3 4 2 4 a に嵌合挿入されており、軸部材 3 4 1 4 と一緒に回転台前部材 3 4 2 4 が一体回転するようになっている。この回転台前部材 3 4 2 4 は、揺動部材 3 4 2 2 をスライド可能に支持すると共に、一对のアーム部材 3 4 2 3 の軸部 3 4 2 3 c を回転可能

50

に支持し、更に、後側に配置された回転台後部材 3 4 2 0 の前面に取付けられているので、軸部材 3 4 1 4 を介して回転台前部材 3 4 2 4 が回転することで、揺動部材 3 4 2 2、アーム部材 3 4 2 3、及び回転台後部材 3 4 2 0 も、回転台前部材 3 4 2 4 と一緒に軸部材 3 4 1 4 の軸芯を中心として一体回転するようになっている。また、回転台後部材 3 4 2 0 は、軸部材 3 4 1 4 の軸芯から離れた位置に可動リンクギア 3 4 2 1 を回転可能に支持しているので、回転台後部材 3 4 2 0 の回転と一緒に可動リンクギア 3 4 2 1 が軸部材 3 4 1 4 の軸芯を中心として公転するようになっている。

【0825】

一方、軸部材 3 4 1 4 と同軸上に配置された固定ギア部材 3 4 1 8 は、回転駆動モータ 3 4 1 2 が取付けられた回転体ベース 3 4 1 1 に取付固定されており、回転駆動モータ 3 4 1 2 の回転軸を回転駆動させても、回転しないようになっている。そして、この回転しない固定ギア部材 3 4 1 8 の固定ギア 3 4 1 8 b に対して、軸部材 3 4 1 4 の軸芯を中心として公転する可動リンクギア 3 4 2 1 が噛合しているので、可動リンクギア 3 4 2 1 を軸支した回転台後部材 3 4 2 0 が回転すると、可動リンクギア 3 4 2 1 が軸部材 3 4 1 4 の軸芯を中心として公転すると同時に回転台後部材 3 4 2 0 に対して相対的に回転（自転）するようになっている。

【0826】

この可動リンクギア 3 4 2 1 には、回転軸から偏芯した位置で前方へ突出するリンクピン 3 4 2 1 a が備えられており、可動リンクギア 3 4 2 1 が回転（自転）することでリンクピン 3 4 2 1 a が回転軸（自転軸）周りを公転することとなる。この可動リンクギア 3 4 2 1 のリンクピン 3 4 2 1 a が公転することで、軸部材 3 4 1 4 の軸芯とリンクピン 3 4 2 1 a との距離が接近したり離反したりすることとなる。

【0827】

本例の回転装飾体 3 4 1 0 A は、可動リンクギア 3 4 2 1 のリンクピン 3 4 2 1 a が、揺動部材 3 4 2 2 における可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた第一リンク溝 3 4 2 2 a に挿入されていると共に、揺動部材 3 4 2 2 が、可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向へスライド可能に支持されているので、リンクピン 3 4 2 1 a が公転すると、リンクピン 3 4 2 1 a が第一リンク溝 3 4 2 2 a 内を摺動すると同時に、第一リンク溝 3 4 2 2 a を介してリンクピン 3 4 2 1 a が揺動部材 3 4 2 2 を可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向へ押圧することとなり、揺動部材 3 4 2 2 が可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向へスライドするようになっている。

【0828】

なお、揺動部材 3 4 2 2 は、可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向に対して、リンクピン 3 4 2 1 a の公転直径の範囲内で往復スライドするようになっている。

【0829】

この揺動部材 3 4 2 2 がスライドすることで、揺動部材 3 4 2 2 の第二リンク溝 3 4 2 2 b に挿入されたアーム部材 3 4 2 3 の挿入ピン 3 4 2 3 a が、可動リンクギア 3 4 2 1 の軸芯と軸部材 3 4 1 4 の軸芯とを結んだ軸線方向へ押圧されて移動することとなり、この挿入ピン 3 4 2 3 a が移動することで、アーム部材 3 4 2 3 がその軸部 3 4 2 3 c を中心として回動することとなる。これにより、一対のアーム部材 3 4 2 3 は、作動アーム部 3 4 2 3 d の先端（自由端）が軸部材 3 4 1 4 の軸芯に対して接近したり離反したりするような動きをすることとなる。

【0830】

更に詳述すると、本例の回転体ユニット 3 4 1 0 は、図 1 4 9 に示すように、回転装飾体 3 4 1 0 A における回転ヘッド 3 4 1 5 のハート型に形成された部位を、正面視で略砲弾状に形成された回転体ベース飾り 3 4 2 7（回転体ベース 3 4 1 1）の砲弾の先端側を向くように位置させた状態では、可動リンクギア 3 4 2 1 のリンクピン 3 4 2 1 a が軸部

10

20

30

40

50

材 3 4 1 4 から最も遠ざかった位置となっており、一対のアーム部材 3 4 2 3 における作動アーム部 3 4 2 3 d の先端が回転ヘッド 3 4 1 5 の後方に位置した状態となっている。これにより、遊技者側からはアーム部材 3 4 2 3 の先端が殆ど見えない状態となっている。

【0831】

この状態から回転駆動モータ 3 4 1 2 によって例えば、回転ヘッド 3 4 1 5 を時計回りの方向へ回転させると、上述したように、回転装飾体 3 4 1 0 A 全体が軸部材 3 4 1 4 の軸芯を中心として回転することとなり、可動リンクギア 3 4 2 1 が軸部材 3 4 1 4 の軸芯周り、つまり、可動体ベース 3 4 1 1 に固定された固定ギア部材 3 4 1 8 の固定ギア 3 4 1 8 b の周りを時計方向へ公転することとなる。そして、可動リンクギア 3 4 2 1 が固定ギア 3 4 1 8 b の周りを公転することで、可動リンクギア 3 4 2 1 自体が反時計回りの方向へ回転（自転）することとなり、可動リンクギア 3 4 2 1 の自転によって可動リンクギア 3 4 2 1 のリンクピン 3 4 2 1 a が、軸部材 3 4 1 4 の軸芯に対して相対的に接近する方向へ公転移動し、揺動部材 3 4 2 2 が軸部材 3 4 1 4 に接近する方向へスライド移動することとなる。

【0832】

この揺動部材 3 4 2 2 が、軸部材 3 4 1 4 に接近する方向へ移動すると、揺動部材 3 4 2 2 の第二リンク溝 3 4 2 2 b を介して一対のアーム部材 3 4 2 3 が、その作動アーム部 3 4 2 3 d の先端が互いに離反する方向へ回動し、作動アーム部 3 4 2 3 d の先端が正面視で回転ヘッド 3 4 1 5 よりも外側へ移動することとなる。これにより、アーム部材 3 4 2 3 （作動アーム部 3 4 2 3 d）の先端が遊技者側から良く見える状態となる。

【0833】

そして、回転装飾部材 3 4 1 0 A の回転により可動リンクギア 3 4 2 1 が公転すると共に、可動リンクギア 3 4 2 1 のリンクピン 3 4 2 1 a が軸部材 3 4 1 4 に対して最も接近する位置まで自転すると、揺動部材 3 4 2 2 も軸部材 3 4 1 4 に対して最も接近した状態となり、一対のアーム部材 3 4 2 3 の先端同士も最も離反した状態となる（図 1 5 0 を参照）。なお、本例では、固定ギア部材 3 4 1 8 の固定ギア 3 4 1 8 b の歯数に対して可動リンクギア 3 4 2 1 の歯数が $1/3$ とされているので、図 1 4 9 の状態から時計回りの方向へ 60 度回転して図 1 5 0 の状態となると、可動リンクギア 3 4 2 1 が半回転して一対のアーム部材 3 4 2 3 の先端が最も離反した状態となるようになっている。

【0834】

この状態から回転装飾部材 3 4 1 0 A を更に時計回りの方向へ回転させると、公転することで自転する可動リンクギア 3 4 2 1 の公転するリンクピン 3 4 2 1 a によって、揺動部材 3 4 2 2 が軸部材 3 4 1 4 から遠ざかる方向へスライド移動し、揺動部材 3 4 2 2 のスライドにより一対のアーム部材 3 4 2 3 が、その先端同士が互いに接近する方向へ回動することとなる。そして、図 1 5 0 の状態から回転装飾体 3 4 1 0 A が時計回りの方向へ 60 度回転すると、可動リンクギア 3 4 2 1 のリンクピン 3 4 2 1 a が軸部材 3 4 1 4 に対して最も離れた位置となり、アーム部材 3 4 2 3 の先端同士も最も接近して正面視で回転ヘッド 3 4 1 5 の後側に隠れた状態となる（図 1 5 1 を参照）。

【0835】

本例の回転体ユニット 3 4 1 0 は、回転装飾体 3 4 1 0 A が 120 度回転すると、一対のアーム部材 3 4 2 3 の先端が回転ヘッド 3 4 1 5 の後側から一回出没するようになっている。つまり、回転装飾体 3 4 1 0 A が一回転すると一対のアーム部材 3 4 2 3 の先端が回転ヘッド 3 4 1 5 の後側から三回出没するようになっている。

【0836】

このように、回転体ユニット 3 4 1 0 によると、回転駆動モータ 3 4 1 2 によって回転装飾体 3 4 1 0 A を回転させると、回転ヘッド 3 4 1 5 の後側から一対のアーム部材 3 4 2 3 が出没するので、回転する回転装飾体 3 4 1 0 A の外観が大きく変化させることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【0837】

また、回転体ユニット3410は、前後方向へ延びる軸部材3414の前端に取付けられた回転ヘッド3415等の荷重によって軸部材3414の前端側が下方へ移動するような力が作用しても、軸部材3414の後端に取付けられた円盤状の回転カプラ3413の後面が、回転体ベース3411の前面と接触するようにしているので、軸部材3414が前後方向へ延びた軸線に対して倒れ難くすることができ、軸部材3414を真直ぐな状態にして回転ヘッド3415等が偏芯した状態で回転するのを防止することができるようになっている。

【0838】

[2-10C. スライドユニットの構成]

次に、図152乃至156を主に参照して左右可動演出ユニット3400におけるスライドユニット3500の構成について説明する。本例のスライドユニット3500は、裏箱3001内で開口3001cの右側に取付けられ右スライドユニット3510と、開口3001cの左側に取付けられる左スライドユニット3550と、を備えている。これら右スライドユニット3510と左スライドユニット3550は、互いが対称に形成された形態となっている。

【0839】

まず、左右可動演出ユニット3400のスライドユニット3500における右スライドユニット3510は、図152乃至図154に示すように、裏箱3001内で開口3001cの右側に取付けられ上下方向へ延びた右ユニットベース3511を備えている。この右ユニットベース3511は、三つの回転体ユニット3410を左右方向へスライド可能に支持するための上支持部3511a、中支持部3511b、及び下支持部3511cの三つの支持部(3511a, 3511b, 3511c)を備えている。

【0840】

右ユニットベース3511における各支持部3511a, 3511b, 3511cには、夫々後述するスライドベース3520, 3530, 3540が配置され前後方向へ貫通した矩形状のベース用開口部3511dと、ベース用開口部3511dの上側に形成され後述するスライドシャフト3521, 3531, 3541が配置され前後方向へ貫通した横長矩形状のシャフト用開口部3511eと、を備えている。また、各ベース用開口部3511dには、内周縁の下辺に後述する下部ローラ3524, 3534, 3544が転動可能とされた左右方向へ延びたレール部3511fが形成されている。

【0841】

右ユニットベース3511の上支持部3511aは、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部3511dとシャフト用開口部3511eが、夫々正面視で左側が低くなるように傾斜した状態に形成されている。また、中支持部3511bは、矩形状のベース用開口部3511dとシャフト用開口部3511eが、正面視で水平方向へ延びた状態に形成されている。更に、下支持部3511cは、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部3511dとシャフト用開口部3511eが、夫々正面視で左側が高くなるように傾斜した状態に形成されている。

【0842】

また、右ユニットベース3511の各支持部3511a, 3511b, 3511cには、各ベース用開口部3511dの下側に後述するスライド駆動モータ3525, 3535, 3545を取付けるためのモータ取付部3511gと、モータ取付部3511gと直上のベース用開口部3511dとの間に形成され後述する第一伝達ギア3516の一部が前側へ臨む噛合用開口部3511hと、が形成されている。なお、詳細な説明は省略するが、右ユニットベース3511には、各種部材を取付けるための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

【0843】

本例のスライドユニット3500における右スライドユニット3510は、右ユニットベース3511の上支持部3511aにおけるベース用開口部3511dの前面に配置さ

10

20

30

40

50

れ前側に回転体ユニット 3 4 1 0 が取付けられる板状の右上スライドベース 3 5 2 0 と、右上スライドベース 3 5 2 0 の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に上支持部 3 5 1 1 a のシャフト用開口部 3 5 1 1 e 内に配置され左右方向へ延びた円柱状の右上スライドシャフト 3 5 2 1 と、右上スライドシャフト 3 5 2 1 の左右両端を支持し右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に取付けられる右上シャフトブラケット 3 5 2 2 と、を備えている。

【0 8 4 4】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 は、右上スライドベース 3 5 2 0 の下部に取付けられる右上下部ローラ支持部材 3 5 2 3 と、右上下部ローラ支持部材 3 5 2 3 の左右両端に回転可能に支持され右ユニットベース 3 5 1 1 におけるレール部 3 5 1 1 f 上を転動可能とされた一对の下部ローラ 3 5 2 4 と、右上スライドベース 3 5 2 0 を右上スライドシャフト 3 5 2 1 に沿って左右方向へ移動させ右ユニットベース 3 5 1 1 における上支持部 3 5 1 1 a の下側に配置されモータ取付部 3 5 1 1 g に取付けられる右上スライド駆動モータ 3 5 2 5 と、右ユニットベース 3 5 1 1 に取付けられ右上スライドベース 3 5 2 0 のスライド位置を検知する右上位置検知センサ 3 5 2 6 と、を備えている。

【0 8 4 5】

右スライドユニット 3 5 1 0 の右上スライドベース 3 5 2 0 は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この右上スライドベース 3 5 2 0 は、上辺における右端と左右方向中央付近とに夫々形成され右上スライドシャフト 3 5 2 1 を挿通可能な貫通孔を有した一对のスライド受部 3 5 2 0 a と、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア 3 5 2 0 b と、前後方向に貫通し回転体ユニット 3 4 1 0 における回転駆動モータ 3 4 1 2 の後部が挿通される挿通孔 3 5 2 0 c と、を備えている。また、右上スライドベース 3 5 2 0 は、下辺から下方へ板状に延出し右上位置検知センサ 3 5 2 6 によって検知可能とされた検知片 3 5 2 0 d を備えている。

【0 8 4 6】

この右上スライドベース 3 5 2 0 は、一对のスライド受部 3 5 2 0 a が夫々右上スライドシャフト 3 5 2 1 に挿通されたスライドブッシュ 3 5 1 2 を介して右上スライドシャフト 3 5 2 1 に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ 3 5 1 2 は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鏝部を備えており、一对のスライド受部 3 5 2 0 a の貫通孔に対して鏝部が互いに向き合うように挿入されている。また、右上スライドシャフト 3 5 2 1 における一对のスライド受部 3 5 2 0 a (スライドブッシュ 3 5 1 2) の間には、円筒状のシャフトカラー 3 5 1 3 が挿入されており、このシャフトカラー 3 5 1 3 によってスライドブッシュ 3 5 1 2 が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部 3 5 2 0 a からスライドブッシュ 3 5 1 2 が抜けなくなっている。

【0 8 4 7】

右上スライドベース 3 5 2 0 における一对のスライド受部 3 5 2 0 a は、挿通される右上スライドシャフト 3 5 2 1 の長さに対して、約 1 / 2 の距離離間して配置されており、右上スライドシャフト 3 5 2 1 に対してガタ付き難いようになっている。

【0 8 4 8】

右スライドユニット 3 5 1 0 の右上スライドシャフト 3 5 2 1 は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、右スライドユニット 3 5 1 0 の右上シャフトブラケット 3 5 2 2 は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に取付けられている。これら右上スライドシャフト 3 5 2 1 及び右上シャフトブラケット 3 5 2 2 は、上支持部 3 5 1 1 a の斜めに傾斜したシャフト用開口部 3 5 1 1 e に沿うように取付けられており、右上スライドベース 3 5 2 0 をベース用開口部 3 5 1 1 d の延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で左側が低くなった方向 (遊技領域 1 1 0 0 の略中心を通る軸線方向) へスライドさせることができるようになっている。

【0 8 4 9】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 における右上下部ローラ支持部材 3 5 2 3 に軸支された一对の下部ローラ 3 5 2 4 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の上支持部 3 5 1 1 a におけるベース用開口部 3 5 1 1 d の下辺に備えられたレール部 3 5 1 1 f を、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、右上下部ローラ支持部材 3 5 2 3 (右上スライドベース 3 5 2 0 の下部) をレール部 3 5 1 1 f に沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【 0 8 5 0 】

従って、右スライドユニット 3 5 1 0 では、右上スライドベース 3 5 2 0 を、右上スライドシャフト 3 5 2 1 によって吊持支持すると共に、右上スライドシャフト 3 5 2 1 及び右ユニットベース 3 5 1 1 の上支持部 3 5 1 1 a におけるレール部 3 5 1 1 f によって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

10

【 0 8 5 1 】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 の右上スライド駆動モータ 3 5 2 5 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の前側で上支持部 3 5 1 1 a のモータ取付部 3 5 1 1 g に対して、回転軸が右ユニットベース 3 5 1 1 を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【 0 8 5 2 】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に配置され右上スライド駆動モータ 3 5 2 5 の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア 3 5 1 4 と、駆動ギア 3 5 1 4 と噛合し駆動ギア 3 5 1 4 よりも大径の大径ギア 3 5 1 5 a、及び大径ギア 3 5 1 5 a と一体回転し大径ギア 3 5 1 5 a よりも小径の小径ギア 3 5 1 5 b を有し右ユニットベース 3 5 1 1 の後面に軸支される減速ギア 3 5 1 5 と、減速ギア 3 5 1 5 の小径ギア 3 5 1 5 b と噛合し右ユニットベース 3 5 1 1 の後面に軸支されると共に周囲の一部が右ユニットベース 3 5 1 1 の噛合用開口部 3 5 1 1 e を通して右ユニットベース 3 5 1 1 の前面側へ露出する第一伝達ギア 3 5 1 6 と、第一伝達ギア 3 5 1 6 における噛合用開口部 3 5 1 1 e から前面側へ露出した部位と噛合すると共に右上スライドベース 3 5 2 0 のラックギア 3 5 2 0 b と噛合し右ユニットベース 3 5 1 1 の前面に軸支される第二伝達ギア 3 5 1 7 と、を備えている。

20

【 0 8 5 3 】

この右スライドユニット 3 5 1 0 は、右上スライド駆動モータ 3 5 2 5 によって駆動ギア 3 5 1 4 を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア 3 5 1 5、第一伝達ギア 3 5 1 6、及び第二伝達ギア 3 5 1 7 を介して右上スライドベース 3 5 2 0 のラックギア 3 5 2 0 b へ伝達させて右上スライドベース 3 5 2 0 を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、右上スライドベース 3 5 2 0 の前面に取付けられる回転体ユニット 3 4 1 0 も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

30

【 0 8 5 4 】

本例のスライドユニット 3 5 0 0 における右スライドユニット 3 5 1 0 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の中支持部 3 5 1 1 b におけるベース用開口部 3 5 1 1 d の前面に配置され前側に回転体ユニット 3 4 1 0 が取付けられる板状の右中スライドベース 3 5 3 0 と、右中スライドベース 3 5 3 0 の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に中支持部 3 5 1 1 b のシャフト用開口部 3 5 1 1 e 内に配置され左右方向へ延びた円柱状の右中スライドシャフト 3 5 3 1 と、右中スライドシャフト 3 5 3 1 の左右両端を支持し右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に取付けられる右中シャフトブラケット 3 5 3 2 と、を備えている。

40

【 0 8 5 5 】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 は、右中スライドベース 3 5 3 0 の下部に取付けられる右中下部ローラ支持部材 3 5 3 3 と、右中下部ローラ支持部材 3 5 3 3 の左右両端に回転可能に支持され右ユニットベース 3 5 1 1 におけるレール部 3 5 1 1 f 上を転動可能とされた一对の下部ローラ 3 5 3 4 と、右中スライドベース 3 5 3 0 を右中スライドシャフト 3 5 3 1 に沿って左右方向へ移動させ右ユニットベース 3 5 1 1 における中支持部 3

50

5 1 1 bの下側に配置されモータ取付部 3 5 1 1 g に取付けられる右中スライド駆動モータ 3 5 3 5 と、右ユニットベース 3 5 1 1 に取付けられ右中スライドベース 3 5 3 0 のスライド位置を検知する右中位置検知センサ 3 5 3 6 と、を備えている。

【0856】

右スライドユニット 3 5 1 0 の右中スライドベース 3 5 3 0 は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この右中スライドベース 3 5 3 0 は、上辺における右端と左右方向中央付近とに夫々形成され右中スライドシャフト 3 5 3 1 を挿通可能な貫通孔を有した一对のスライド受部 3 5 3 0 a と、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア 3 5 3 0 b と、前後方向に貫通し回転体ユニット 3 4 1 0 における回転駆動モータ 3 4 1 2 の後部が挿通される挿通孔 3 5 3 0 c と、を備えている。また、右中スライドベース 3 5 3 0 は、上辺から上方へ板状に延出し右中位置検知センサ 3 5 3 6 によって検知可能とされた検知片 3 5 3 0 d を備えている。

10

【0857】

この右中スライドベース 3 5 3 0 は、一对のスライド受部 3 5 3 0 a が夫々右中スライドシャフト 3 5 3 1 に挿通されたスライドブッシュ 3 5 1 2 を介して右中スライドシャフト 3 5 3 1 に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ 3 5 1 2 は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鏝部を備えており、一对のスライド受部 3 5 3 0 a の貫通孔に対して鏝部が互いに向き合うように挿入されている。また、右中スライドシャフト 3 5 3 1 における一对のスライド受部 3 5 3 0 a (スライドブッシュ 3 5 1 2) の間には、円筒状のシャフトカラー 3 5 1 3 が挿入されており、このシャフトカラー 3 5 1 3 によってスライドブッシュ 3 5 1 2 が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部 3 5 3 0 a からスライドブッシュ 3 5 1 2 が抜けなくなっている。

20

【0858】

右中スライドベース 3 5 3 0 における一对のスライド受部 3 5 3 0 a は、挿通される右中スライドシャフト 3 5 3 1 の長さに対して、約 1/3 の距離離間して配置されており、右中スライドシャフト 3 5 3 1 に対してガタ付き難いようになっている。

【0859】

右スライドユニット 3 5 1 0 の右中スライドシャフト 3 5 3 1 は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、右スライドユニット 3 5 1 0 の右中シャフトブラケット 3 5 3 2 は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に取付けられている。これら右中スライドシャフト 3 5 3 1 及び右中シャフトブラケット 3 5 3 2 は、中支持部 3 5 1 1 b の水平に延びたシャフト用開口部 3 5 1 1 e に沿うように取付けられており、右中スライドベース 3 5 3 0 をベース用開口部 3 5 1 1 d の延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で水平方向(遊技領域 1 1 0 0 の略中心を通る軸線方向)へスライドさせることができるようになっている。

30

【0860】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 における右中下部ローラ支持部材 3 5 3 3 に軸支された一对の下部ローラ 3 5 3 4 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の中支持部 3 5 1 1 b におけるベース用開口部 3 5 1 1 d の下辺に備えられたレール部 3 5 1 1 f を、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、右中下部ローラ支持部材 3 5 3 3 (右中スライドベース 3 5 3 0 の下部)をレール部 3 5 1 1 f に沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

40

【0861】

従って、右スライドユニット 3 5 1 0 では、右中スライドベース 3 5 3 0 を、右中スライドシャフト 3 5 3 1 によって吊持支持すると共に、右中スライドシャフト 3 5 3 1 及び右ユニットベース 3 5 1 1 の中支持部 3 5 1 1 b におけるレール部 3 5 1 1 f によって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【0862】

50

また、右スライドユニット 3 5 1 0 の右中スライド駆動モータ 3 5 3 5 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の前側で中支持部 3 5 1 1 b のモータ取付部 3 5 1 1 g に対して、回転軸が右ユニットベース 3 5 1 1 を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【0863】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に配置され右中スライド駆動モータ 3 5 3 5 の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア 3 5 1 4 と、駆動ギア 3 5 1 4 と噛合し駆動ギア 3 5 1 4 よりも大径の大径ギア 3 5 1 5 a、及び大径ギア 3 5 1 5 a と一体回転し大径ギア 3 5 1 5 a よりも小径の小径ギア 3 5 1 5 b を有し右ユニットベース 3 5 1 1 の後面に軸支される減速ギア 3 5 1 5 と、減速ギア 3 5 1 5 の小径ギア 3 5 1 5 b と噛合し右ユニットベース 3 5 1 1 の後面に軸支されると共に周面
10
の一部が右ユニットベース 3 5 1 1 の噛合用開口部 3 5 1 1 e を通して右ユニットベース 3 5 1 1 の前面側へ露出する第一伝達ギア 3 5 1 6 と、第一伝達ギア 3 5 1 6 における噛合用開口部 3 5 1 1 e から前面側へ露出した部位と噛合すると共に右中スライドベース 3 5 3 0 のラックギア 3 5 3 0 b と噛合し右ユニットベース 3 5 1 1 の前面に軸支される第二伝達ギア 3 5 1 7 と、を備えている。

【0864】

この右スライドユニット 3 5 1 0 は、右中スライド駆動モータ 3 5 3 5 によって駆動ギア 3 5 1 4 を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア 3 5 1 5、第一伝達ギア 3 5 1 6、及び第二伝達ギア 3 5 1 7 を介して右中スライドベース 3 5 3 0 のラックギア 3 5 3 0 b
20
へ伝達させて右中スライドベース 3 5 3 0 を左右方向へスライド駆動させることができるようになる。これにより、右中スライドベース 3 5 3 0 の前面に取付けられる回転体ユニット 3 4 1 0 も左右方向へスライドさせることができるようになる。

【0865】

本例のスライドユニット 3 5 0 0 における右スライドユニット 3 5 1 0 は、右ユニットベース 3 5 1 1 の下支持部 3 5 1 1 c におけるベース用開口部 3 5 1 1 d の前面に配置され前側に回転体ユニット 3 4 1 0 が取付けられる板状の右下スライドベース 3 5 4 0 と、右下スライドベース 3 5 4 0 の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に下支持部 3 5 1 1 c のシャフト用開口部 3 5 1 1 e 内に配置され左右方向へ延びた円柱状の右下スライドシャフト 3 5 4 1 と、右下スライドシャフト 3 5 4 1 の左右両端を支持し右ユニットベース 3 5 1 1 の後側に取付けられる右下シャフトブラケット 3 5 4 2 と、を備えている。
30

【0866】

また、右スライドユニット 3 5 1 0 は、右下スライドベース 3 5 4 0 の下部に取付けられる右下下部ローラ支持部材 3 5 4 3 と、右下下部ローラ支持部材 3 5 4 3 の左右両端に回転可能に支持され右ユニットベース 3 5 1 1 におけるレール部 3 5 1 1 f 上を転動可能とされた一对の下部ローラ 3 5 4 4 と、右下スライドベース 3 5 4 0 を右下スライドシャフト 3 5 4 1 に沿って左右方向へ移動させ右ユニットベース 3 5 1 1 における下支持部 3 5 1 1 c の下側に配置されモータ取付部 3 5 1 1 g に取付けられる右下スライド駆動モータ 3 5 4 5 と、右ユニットベース 3 5 1 1 に取付けられ右下スライドベース 3 5 4 0 のスライド位置を検知する右下位置検知センサ 3 5 4 6 と、を備えている。
40

【0867】

右スライドユニット 3 5 1 0 の右下スライドベース 3 5 4 0 は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この右下スライドベース 3 5 4 0 は、上辺における右端と左右方向中央付近とに夫々形成され右下スライドシャフト 3 5 4 1 を挿通可能な貫通孔を有した一对のスライド受部 3 5 4 0 a と、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア 3 5 4 0 b と、前後方向に貫通し回転体ユニット 3 4 1 0 における回転駆動モータ 3 4 1 2 の後部が挿通される挿通孔 3 5 4 0 c と、を備えている。また、右下スライドベース 3 5 4 0 は、下辺から下方へ板状に延出し右下位置検知センサ 3 5 4 6 によって検知可能とされた検知片 3 5 4 0 d を備えている。

【0868】

10

20

30

40

50

この右下スライドベース 3540 は、一対のスライド受部 3540a が夫々右下スライドシャフト 3541 に挿通されたスライドブッシュ 3512 を介して右下スライドシャフト 3541 に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ 3512 は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鏝部を備えており、一対のスライド受部 3540a の貫通孔に対して鏝部が互いに向き合うように挿入されている。また、右下スライドシャフト 3541 における一対のスライド受部 3540a (スライドブッシュ 3512) の間には、円筒状のシャフトカラー 3513 が挿入されており、このシャフトカラー 3513 によってスライドブッシュ 3512 が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部 3540a からスライドブッシュ 3512 が抜けなくなっている。

10

【0869】

右下スライドベース 3540 における一対のスライド受部 3540a は、挿通される右下スライドシャフト 3541 の長さに対して、約 1/2 の距離離間して配置されており、右下スライドシャフト 3541 に対してガタ付き難いようになっている。

【0870】

右スライドユニット 3510 の右下スライドシャフト 3541 は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、右スライドユニット 3510 の右下シャフトブラケット 3542 は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、右ユニットベース 3511 の後側に取付けられている。これら右下スライドシャフト 3541 及び右下シャフトブラケット 3542 は、下支持部 3511c の斜めに傾斜したシャフト用開口部 3511e に沿うように取付けられており、右下スライドベース 3540 をベース用開口部 3511d の延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で左側が高くなった方向 (遊技領域 1100 の略中心を通る軸線方向) へスライドさせることができるようになっている。

20

【0871】

また、右スライドユニット 3510 における右下下部ローラ支持部材 3543 に軸支された一対の下部ローラ 3544 は、右ユニットベース 3511 の下支持部 3511c におけるベース用開口部 3511d の下辺に備えられたレール部 3511f を、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、右下下部ローラ支持部材 3543 (右下スライドベース 3540 の下部) をレール部 3511f に沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

30

【0872】

従って、右スライドユニット 3510 では、右下スライドベース 3540 を、右下スライドシャフト 3541 によって吊持支持すると共に、右下スライドシャフト 3541 及び右ユニットベース 3511 の下支持部 3511c におけるレール部 3511f によって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【0873】

また、右スライドユニット 3510 の右下スライド駆動モータ 3545 は、右ユニットベース 3511 の前側で下支持部 3511c のモータ取付部 3511g に対して、回転軸が右ユニットベース 3511 を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

40

【0874】

また、右スライドユニット 3510 は、右ユニットベース 3511 の後側に配置され右下スライド駆動モータ 3545 の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア 3514 と、駆動ギア 3514 と噛合し駆動ギア 3514 よりも大径の大径ギア 3515a、及び大径ギア 3515a と一体回転し大径ギア 3515a よりも小径の小径ギア 3515b を有し右ユニットベース 3511 の後面に軸支される減速ギア 3515 と、減速ギア 3515 の小径ギア 3515b と噛合し右ユニットベース 3511 の後面に軸支されると共に周囲の一部が右ユニットベース 3511 の噛合用開口部 3511e を通して右ユニットベース 3511 の前面側へ露出する第一伝達ギア 3516 と、第一伝達ギア 3516 における噛

50

合用開口部 3511e から前面側へ露出した部位と噛合すると共に右下スライドベース 3540 のラックギア 3540b と噛合し右ユニットベース 3511 の前面に軸支される第二伝達ギア 3517 と、を備えている。

【0875】

この右スライドユニット 3510 は、右下スライド駆動モータ 3545 によって駆動ギア 3514 を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア 3515、第一伝達ギア 3516、及び第二伝達ギア 3517 を介して右下スライドベース 3540 のラックギア 3540b へ伝達させて右下スライドベース 3540 を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、右下スライドベース 3540 の前面に取付けられる回転体ユニット 3410 も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

10

【0876】

なお、図中の符号 3518 は、右ユニットベース 3511 の前面に取付けられ、回転体ユニット 3410 の回転駆動モータ 3412、回転ヘッド装飾基板 3416、回転検知センサ 3426、及びベース装飾基板 3428 と、右部中継基板 3018 とを接続するための配線部材（図示は省略する）を押えるための配線押えである。

【0877】

続いて、左右可動演出ユニット 3400 のスライドユニット 3500 における左スライドユニット 3550 は、図 155 乃至図 157 に示すように、裏箱 3001 内で開口 3001c の左側に取り付けられ上下方向へ延びた左ユニットベース 3551 を備えている。この左ユニットベース 3551 は、三つの回転体ユニット 3410 を左右方向へスライド可能に支持するための上支持部 3551a、中支持部 3551b、及び下支持部 3551c の三つの支持部（3551a、3551b、3551c）を備えている。

20

【0878】

左ユニットベース 3551 における各支持部 3551a、3551b、3551c には、夫々後述するスライドベース 3560、3570、3580 が配置され前後方向へ貫通した矩形状のベース用開口部 3551d と、ベース用開口部 3551d の上側に形成され後述するスライドシャフト 3561、3571、3581 が配置され前後方向へ貫通した横長矩形状のシャフト用開口部 3551e と、を備えている。また、各ベース用開口部 3551d には、内周縁の下辺に後述する下部ローラ 3564、3574、3584 が転動可能とされた左右方向へ延びたレール部 3551f が形成されている。

30

【0879】

左ユニットベース 3551 の上支持部 3551a は、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部 3551d とシャフト用開口部 3551e が、夫々正面視で右側が低くなるように傾斜した状態に形成されている。また、中支持部 3551b は、矩形状のベース用開口部 3551d とシャフト用開口部 3551e が、正面視で水平方向へ延びた状態に形成されている。更に、下支持部 3551c は、左右方向に延びた矩形状のベース用開口部 3551d とシャフト用開口部 3551e が、夫々正面視で右側が高くなるように傾斜した状態に形成されている。

【0880】

また、左ユニットベース 3551 の各支持部 3551a、3551b、3551c には、各ベース用開口部 3551d の下側に後述するスライド駆動モータ 3565、3575、3585 を取付けるためのモータ取付部 3551g と、モータ取付部 3551g と直上のベース用開口部 3551d との間に形成され後述する第一伝達ギア 3556 の一部が前側へ臨む噛合用開口部 3551h と、が形成されている。なお、詳細な説明は省略するが、左ユニットベース 3551 には、各種部材を取付けるための取付孔や取付ボス等が適宜位置に形成されている。

40

【0881】

本例のスライドユニット 3500 における左スライドユニット 3550 は、左ユニットベース 3551 の上支持部 3551a におけるベース用開口部 3551d の前面に配置され前側に回転体ユニット 3410 が取付けられる板状の左上スライドベース 3560 と、

50

左上スライドベース 3560 の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に上支持部 3551 a のシャフト用開口部 3551 e 内に配置され左右方向へ延びた円柱状の左上スライドシャフト 3561 と、左上スライドシャフト 3561 の左右両端を支持し左ユニットベース 3551 の後側に取付けられる左上シャフトブラケット 3562 と、を備えている。

【0882】

また、左スライドユニット 3550 は、左上スライドベース 3560 の下部に取付けられる左上下部ローラ支持部材 3563 と、左上下部ローラ支持部材 3563 の左右両端に回転可能に支持され左ユニットベース 3551 におけるレール部 3551 f 上を転動可能とされた一对の下部ローラ 3564 と、左上スライドベース 3560 を左上スライドシャフト 3561 に沿って左右方向へ移動させ左ユニットベース 3551 における上支持部 3551 a の下側に配置されモータ取付部 3551 g に取付けられる左上スライド駆動モータ 3565 と、左ユニットベース 3551 に取付けられ左上スライドベース 3560 のスライド位置を検知する左上位置検知センサ 3566 と、を備えている。

【0883】

左スライドユニット 3550 の左上スライドベース 3560 は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この左上スライドベース 3560 は、上辺における左端と左右方向中央付近とに夫々形成され左上スライドシャフト 3561 を挿通可能な貫通孔を有した一对のスライド受部 3560 a と、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア 3560 b と、前後方向に貫通し回転体ユニット 3410 における回転駆動モータ 3412 の後部が挿通される挿通孔 3560 c と、を備えている。また、左上スライドベース 3560 は、下辺から下方へ板状に延出し左上位置検知センサ 3566 によって検知可能とされた検知片 3560 d を備えている。

【0884】

この左上スライドベース 3560 は、一对のスライド受部 3560 a が夫々左上スライドシャフト 3561 に挿通されたスライドブッシュ 3552 を介して左上スライドシャフト 3561 に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ 3552 は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鏝部を備えており、一对のスライド受部 3560 a の貫通孔に対して鏝部が互いに向き合うように挿入されている。また、左上スライドシャフト 3561 における一对のスライド受部 3560 a (スライドブッシュ 3552) の間には、円筒状のシャフトカラー 3553 が挿入されており、このシャフトカラー 3553 によってスライドブッシュ 3552 が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部 3560 a からスライドブッシュ 3552 が抜けなくなっている。

【0885】

左上スライドベース 3560 における一对のスライド受部 3560 a は、挿通される左上スライドシャフト 3561 の長さに対して、約 1/2 の距離離間して配置されており、左上スライドシャフト 3561 に対してガタ付き難いようになっている。

【0886】

左スライドユニット 3550 の左上スライドシャフト 3561 は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、左スライドユニット 3550 の左上シャフトブラケット 3562 は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、左ユニットベース 3551 の後側に取付けられている。これら左上スライドシャフト 3561 及び左上シャフトブラケット 3562 は、上支持部 3551 a の斜めに傾斜したシャフト用開口部 3551 e に沿うように取付けられており、左上スライドベース 3560 をベース用開口部 3551 d の延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で右側が低くなった方向 (遊技領域 1100 の略中心を通る軸線方向) へスライドさせることができるようになっている。

【0887】

また、左スライドユニット 3550 における左上下部ローラ支持部材 3563 に軸支さ

10

20

30

40

50

れた一对の下部ローラ 3 5 6 4 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の上支持部 3 5 5 1 a におけるベース用開口部 3 5 5 1 d の下辺に備えられたレール部 3 5 5 1 f を、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、左上下部ローラ支持部材 3 5 6 3（左上スライドベース 3 5 6 0 の下部）をレール部 3 5 5 1 f に沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【0888】

従って、左スライドユニット 3 5 5 0 では、左上スライドベース 3 5 6 0 を、左上スライドシャフト 3 5 6 1 によって吊持支持すると共に、左上スライドシャフト 3 5 6 1 及び左ユニットベース 3 5 5 1 の上支持部 3 5 5 1 a におけるレール部 3 5 5 1 f によって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

10

【0889】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 の左上スライド駆動モータ 3 5 6 5 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の前側で上支持部 3 5 5 1 a のモータ取付部 3 5 5 1 g に対して、回転軸が左ユニットベース 3 5 5 1 を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【0890】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の後側に配置され左上スライド駆動モータ 3 5 6 5 の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア 3 5 5 4 と、駆動ギア 3 5 5 4 と噛合し駆動ギア 3 5 5 4 よりも大径の大径ギア 3 5 5 5 a、及び大径ギア 3 5 5 5 a と一体回転し大径ギア 3 5 5 5 a よりも小径の小径ギア 3 5 5 5 b を有し右ユニットベース 3 5 5 1 の後面に軸支される減速ギア 3 5 5 5 と、減速ギア 3 5 5 5 の小径ギア 3 5 5 5 b と噛合し左ユニットベース 3 5 5 1 の後面に軸支されると共に周面の一部が左ユニットベース 3 5 5 1 の噛合用開口部 3 5 5 1 e を通して左ユニットベース 3 5 5 1 の前面側へ露出する第一伝達ギア 3 5 5 6 と、第一伝達ギア 3 5 5 6 における噛合用開口部 3 5 5 1 e から前面側へ露出した部位と噛合すると共に左上スライドベース 3 5 6 0 のラックギア 3 5 6 0 b と噛合し左ユニットベース 3 5 5 1 の前面に軸支される第二伝達ギア 3 5 5 7 と、を備えている。

20

【0891】

この左スライドユニット 3 5 5 0 は、左上スライド駆動モータ 3 5 6 5 によって駆動ギア 3 5 5 4 を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア 3 5 5 5、第一伝達ギア 3 5 5 6、及び第二伝達ギア 3 5 5 7 を介して左上スライドベース 3 5 6 0 のラックギア 3 5 6 0 b へ伝達させて左上スライドベース 3 5 6 0 を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、左上スライドベース 3 5 6 0 の前面に取付けられる回転体ユニット 3 4 1 0 も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

30

【0892】

本例のスライドユニット 3 5 0 0 における左スライドユニット 3 5 5 0 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の中支持部 3 5 5 1 b におけるベース用開口部 3 5 5 1 d の前面に配置され前側に回転体ユニット 3 4 1 0 が取付けられる板状の左中スライドベース 3 5 7 0 と、左中スライドベース 3 5 7 0 の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に中支持部 3 5 5 1 b のシャフト用開口部 3 5 5 1 e 内に配置され左右方向へ延びた円柱状の左中スライドシャフト 3 5 7 1 と、左中スライドシャフト 3 5 7 1 の左右両端を支持し左ユニットベース 3 5 5 1 の後側に取付けられる左中シャフトブラケット 3 5 7 2 と、を備えている。

40

【0893】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 は、左中スライドベース 3 5 7 0 の下部に取付けられる左中下部ローラ支持部材 3 5 7 3 と、左中下部ローラ支持部材 3 5 7 3 の左右両端に回転可能に支持され左ユニットベース 3 5 5 1 におけるレール部 3 5 5 1 f 上を転動可能とされた一对の下部ローラ 3 5 7 4 と、左中スライドベース 3 5 7 0 を左中スライドシャフト 3 5 7 1 に沿って左右方向へ移動させ左ユニットベース 3 5 5 1 における中支持部 3 5 5 1 b の下側に配置されモータ取付部 3 5 5 1 g に取付けられる左中スライド駆動モータ

50

タ 3 5 7 5 と、左ユニットベース 3 5 5 1 に取付けられ左中スライドベース 3 5 7 0 のスライド位置を検知する左中位置検知センサ 3 5 7 6 と、を備えている。

【0 8 9 4】

左スライドユニット 3 5 5 0 の左中スライドベース 3 5 7 0 は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この左中スライドベース 3 5 7 0 は、上辺における左端と左右方向中央付近とに夫々形成され左中スライドシャフト 3 5 7 1 を挿通可能な貫通孔を有した一对のスライド受部 3 5 7 0 a と、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア 3 5 7 0 b と、前後方向に貫通し回転体ユニット 3 4 1 0 における回転駆動モータ 3 4 1 2 の後部が挿通される挿通孔 3 5 7 0 c と、を備えている。また、左中スライドベース 3 5 7 0 は、上辺から上方へ板状に延出し左中位置検知センサ 3 5 7 6 によって検知可能とされた検知片 3 5 7 0 d を備えている。

10

【0 8 9 5】

この左中スライドベース 3 5 7 0 は、一对のスライド受部 3 5 7 0 a が夫々左中スライドシャフト 3 5 7 1 に挿通されたスライドブッシュ 3 5 5 2 を介して左中スライドシャフト 3 5 7 1 に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ 3 5 5 2 は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鏝部を備えており、一对のスライド受部 3 5 7 0 a の貫通孔に対して鏝部が互いに向き合うように挿入されている。また、左中スライドシャフト 3 5 7 1 における一对のスライド受部 3 5 7 0 a (スライドブッシュ 3 5 5 2) の間には、円筒状のシャフトカラー 3 5 5 3 が挿入されており、このシャフトカラー 3 5 5 3 によってスライドブッシュ 3 5 5 2 が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部 3 5 7 0 a からスライドブッシュ 3 5 5 2 が抜けなくなっている。

20

【0 8 9 6】

左中スライドベース 3 5 7 0 における一对のスライド受部 3 5 7 0 a は、挿通される左中スライドシャフト 3 5 7 1 の長さに対して、約 1 / 3 の距離離間して配置されており、左中スライドシャフト 3 5 7 1 に対してガタ付き難いようになっている。

【0 8 9 7】

左スライドユニット 3 5 5 0 の左中スライドシャフト 3 5 7 1 は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、左スライドユニット 3 5 5 0 の左中シャフトブラケット 3 5 7 2 は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、左ユニットベース 3 5 5 1 の後側に取付けられている。これら左中スライドシャフト 3 5 7 1 及び左中シャフトブラケット 3 5 7 2 は、中支持部 3 5 5 1 b の水平に延びたシャフト用開口部 3 5 5 1 e に沿うように取付けられており、左中スライドベース 3 5 7 0 をベース用開口部 3 5 5 1 d の延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で水平方向(遊技領域 1 1 0 0 の略中心を通る軸線方向)へスライドさせることができるようになっている。

30

【0 8 9 8】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 における左中下部ローラ支持部材 3 5 7 3 に軸支された一对の下部ローラ 3 5 7 4 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の中支持部 3 5 5 1 b におけるベース用開口部 3 5 5 1 d の下辺に備えられたレール部 3 5 5 1 f を、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、左中下部ローラ支持部材 3 5 7 3 (左中スライドベース 3 5 7 0 の下部)をレール部 3 5 5 1 f に沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

40

【0 8 9 9】

従って、左スライドユニット 3 5 5 0 では、左中スライドベース 3 5 7 0 を、左中スライドシャフト 3 5 7 1 によって吊持支持すると共に、左中スライドシャフト 3 5 7 1 及び左ユニットベース 3 5 5 1 の中支持部 3 5 5 1 b におけるレール部 3 5 5 1 f によって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【0 9 0 0】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 の左中スライド駆動モータ 3 5 7 5 は、左ユニット

50

ベース 3 5 5 1 の前側で中支持部 3 5 5 1 b のモータ取付部 3 5 5 1 g に対して、回転軸が左ユニットベース 3 5 5 1 を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

【0901】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の後側に配置され左中スライド駆動モータ 3 5 7 5 の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア 3 5 5 4 と、駆動ギア 3 5 5 4 と噛合し駆動ギア 3 5 5 4 よりも大径の大径ギア 3 5 5 5 a、及び大径ギア 3 5 5 5 a と一体回転し大径ギア 3 5 5 5 a よりも小径の小径ギア 3 5 5 5 b を有し左ユニットベース 3 5 5 1 の後面に軸支される減速ギア 3 5 5 5 と、減速ギア 3 5 5 5 の小径ギア 3 5 5 5 b と噛合し左ユニットベース 3 5 5 1 の後面に軸支されると共に周面の一部が左ユニットベース 3 5 5 1 の噛合用開口部 3 5 5 1 e を通して左ユニットベース 3 5 5 1 の前面側へ露出する第一伝達ギア 3 5 5 6 と、第一伝達ギア 3 5 5 6 における噛合用開口部 3 5 5 1 e から前面側へ露出した部位と噛合すると共に左中スライドベース 3 5 7 0 のラックギア 3 5 7 0 b と噛合し左ユニットベース 3 5 5 1 の前面に軸支される第二伝達ギア 3 5 5 7 と、を備えている。

10

【0902】

この左スライドユニット 3 5 5 0 は、左中スライド駆動モータ 3 5 7 5 によって駆動ギア 3 5 5 4 を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア 3 5 5 5、第一伝達ギア 3 5 5 6、及び第二伝達ギア 3 5 5 7 を介して左中スライドベース 3 5 7 0 のラックギア 3 5 7 0 b へ伝達させて左中スライドベース 3 5 7 0 を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、左中スライドベース 3 5 7 0 の前面に取付けられる回転体ユニット 3 4 1 0 も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

20

【0903】

本例のスライドユニット 3 5 0 0 における左スライドユニット 3 5 5 0 は、左ユニットベース 3 5 5 1 の下支持部 3 5 5 1 c におけるベース用開口部 3 5 5 1 d の前面に配置され前側に回転体ユニット 3 4 1 0 が取付けられる板状の左下スライドベース 3 5 8 0 と、左下スライドベース 3 5 8 0 の上端を左右方向へスライド可能に支持すると共に下支持部 3 5 5 1 c のシャフト用開口部 3 5 5 1 e 内に配置され左右方向へ延びた円柱状の左下スライドシャフト 3 5 8 1 と、左下スライドシャフト 3 5 8 1 の左右両端を支持し左ユニットベース 3 5 5 1 の後側に取付けられる左下シャフトブラケット 3 5 8 2 と、を備えている。

30

【0904】

また、左スライドユニット 3 5 5 0 は、左下スライドベース 3 5 8 0 の下部に取付けられる左下下部ローラ支持部材 3 5 8 3 と、左下下部ローラ支持部材 3 5 8 3 の左右両端に回転可能に支持され左ユニットベース 3 5 5 1 におけるレール部 3 5 5 1 f 上を転動可能とされた一对の下部ローラ 3 5 8 4 と、左下スライドベース 3 5 8 0 を左下スライドシャフト 3 5 8 1 に沿って左右方向へ移動させ左ユニットベース 3 5 5 1 における下支持部 3 5 5 1 c の下側に配置されモータ取付部 3 5 5 1 g に取付けられる左下スライド駆動モータ 3 5 8 5 と、左ユニットベース 3 5 5 1 に取付けられ左下スライドベース 3 5 8 0 のスライド位置を検知する左下位置検知センサ 3 5 8 6 と、を備えている。

【0905】

左スライドユニット 3 5 5 0 の左下スライドベース 3 5 8 0 は、正面視の外形が左右方向へ延びた略矩形状とされている。この左下スライドベース 3 5 8 0 は、上辺における左端と左右方向中央付近とに夫々形成され左下スライドシャフト 3 5 8 1 を挿通可能な貫通孔を有した一对のスライド受部 3 5 8 0 a と、下辺に形成され左右方向へ延びたラックギア 3 5 8 0 b と、前後方向に貫通し回転体ユニット 3 4 1 0 における回転駆動モータ 3 4 1 2 の後部が挿通される挿通孔 3 5 8 0 c と、を備えている。また、左下スライドベース 3 5 8 0 は、下辺から下方へ板状に延出し左下位置検知センサ 3 5 8 6 によって検知可能とされた検知片 3 5 8 0 d を備えている。

40

【0906】

この左下スライドベース 3 5 8 0 は、一对のスライド受部 3 5 8 0 a が夫々左下スライ

50

ドシャフト 3581 に挿通されたスライドブッシュ 3552 を介して左下スライドシャフト 3581 に支持されている。詳細な図示は省略するが、スライドブッシュ 3552 は、円筒状の一方の端部に外方へ延出した鏝部を備えており、一对のスライド受部 3580a の貫通孔に対して鏝部が互いに向き合うように挿入されている。また、左下スライドシャフト 3581 における一对のスライド受部 3580a (スライドブッシュ 3552) の間には、円筒状のシャフトカラー 3553 が挿入されており、このシャフトカラー 3553 によってスライドブッシュ 3552 が互いに接近する方向へ移動するのを阻止することができ、スライド受部 3580a からスライドブッシュ 3552 が抜けなくなっている。

【0907】

10

左下スライドベース 3580 における一对のスライド受部 3580a は、挿通される左下スライドシャフト 3581 の長さに対して、約 1/2 の距離離間して配置されており、左下スライドシャフト 3581 に対してガタ付き難いようになっている。

【0908】

左スライドユニット 3550 の左下スライドシャフト 3581 は、断面が円形の金属棒によって形成されており剛性の高いものとなっている。また、左スライドユニット 3550 の左下シャフトブラケット 3582 は、金属板を適宜折曲げて形成したものであり、左ユニットベース 3551 の後側に取付けられている。これら左下スライドシャフト 3581 及び左下シャフトブラケット 3582 は、下支持部 3551c の斜めに傾斜したシャフト用開口部 3551e に沿うように取付けられており、左下スライドベース 3580 をベース用開口部 3551d の延びる方向と同じ方向、つまり、正面視で右側が高くなった方向 (遊技領域 1100 の略中心を通る軸線方向) へスライドさせることができるようになっている。

20

【0909】

また、左スライドユニット 3550 における左下下部ローラ支持部材 3583 に軸支された一对の下部ローラ 3584 は、左ユニットベース 3551 の下支持部 3551c におけるベース用開口部 3551d の下辺に備えられたレール部 3551f を、前後方向から挟むように転動可能に支持されており、左下下部ローラ支持部材 3583 (左下スライドベース 3580 の下部) をレール部 3551f に沿ってスライド可能に支持すると共に前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

30

【0910】

従って、左スライドユニット 3550 では、左下スライドベース 3580 を、左下スライドシャフト 3581 によって吊持支持すると共に、左下スライドシャフト 3581 及び左ユニットベース 3551 の下支持部 3551c におけるレール部 3551f によって前後方向への移動を規制しつつ左右方向へスライド可能に支持することができるようになっている。

【0911】

また、左スライドユニット 3550 の左下スライド駆動モータ 3585 は、左ユニットベース 3551 の前側で下支持部 3551c のモータ取付部 3551g に対して、回転軸が左ユニットベース 3551 を貫通して後方へ延出するように取付けられている。

40

【0912】

また、左スライドユニット 3550 は、左ユニットベース 3551 の後側に配置され左下スライド駆動モータ 3585 の回転軸に一体回転可能に固定される駆動ギア 3554 と、駆動ギア 3554 と噛合し駆動ギア 3554 よりも大径の大径ギア 3555a、及び大径ギア 3555a と一体回転し大径ギア 3555a よりも小径の小径ギア 3555b を有し左ユニットベース 3551 の後面に軸支される減速ギア 3555 と、減速ギア 3555 の小径ギア 3555b と噛合し左ユニットベース 3551 の後面に軸支されると共に周囲の一部が左ユニットベース 3551 の噛合用開口部 3551e を通して左ユニットベース 3551 の前面側へ露出する第一伝達ギア 3556 と、第一伝達ギア 3556 における噛合用開口部 3551e から前面側へ露出した部位と噛合すると共に左下スライドベース 3

50

５８０のラックギア３５８０ｂと噛合し左ユニットベース３５５１の前面に軸支される第二伝達ギア３５５７と、を備えている。

【０９１３】

この左スライドユニット３５５０は、左下スライド駆動モータ３５８５によって駆動ギア３５５４を適宜方向へ回転駆動させると、減速ギア３５５５、第一伝達ギア３５５６、及び第二伝達ギア３５５７を介して左下スライドベース３５８０のラックギア３５８０ｂへ伝達させて左下スライドベース３５８０を左右方向へスライド駆動させることができるようになっている。これにより、左下スライドベース３５８０の前面に取付けられる回転体ユニット３４１０も左右方向へスライドさせることができるようになっている。

【０９１４】

なお、図中の符号３５５８は、左ユニットベース３５５１の前面に取付けられ、回転体ユニット３４１０の回転駆動モータ３４１２、回転ヘッド装飾基板３４１６、回転検知センサ３４２６、及びベース装飾基板３４２８と、左部中継基板３０２０とを接続するための配線部材（図示は省略する）を押えるための配線押えである。

【０９１５】

[２－１０Ｄ．スライドユニットによる回転体ユニットの動作]

続いて、主に図１５８及び図１５９を参照して、左右可動演出ユニット３４００におけるスライドユニット３５００による回転体ユニット３４１０の動きについて説明する。まず、スライドユニット３５００の右スライドユニット３５１０は、図１５８等に示すように、通常の状態では、右ユニットベース３５１１の上下方向に列設された三つの支持部３５１１ａ、３５１１ｂ、３５１１ｃに夫々配置・支持された回転体ユニット３４１０が、右端側へ最も移動した状態（初期状態）となっている。この初期状態では、各回転体ユニット３４１０が右ユニットベース３５１１の正面投影内に略納まった状態となっている。

【０９１６】

また、右スライドユニット３５１０に支持された各回転体ユニット３４１０が初期状態（初期位置の状態）では、各回転体ユニット３４１０が前面に取付けられる各スライドベース３５２０、３５３０、３５４０の検知片３５２０ｄ、３５３０ｄ、３５４０ｄが、夫々位置検知センサ３５２６、３５３６、３５４６に検知された状態となっている（図１５２を参照）。

【０９１７】

この初期状態から、右ユニットベース３５１１の各支持部３５１１ａ、３５１１ｂ、３５１１ｃのモータ取付部３５１１ｇに取付けられたスライド駆動モータ３５２５、３５３５、３５４５により、各駆動ギア３５１４を所定方向（正面視で時計回りの方向）へ回転駆動させると、駆動ギア３５１４と噛合した減速ギア３５１５により、スライド駆動モータ３５２５、３５３５、３５４５の回転数が減速されて第一伝達ギア３５１６及び第二伝達ギア３５１７へ伝達され、第二伝達ギア３５１７と噛合した各スライドベース３５２０、３５３０、３５４０のラックギア３５２０ｂ、３５３０ｂ、３５４０ｂによって、各スライドベース３５２０、３５３０、３５４０が、正面視で左方向へスライドすることとなる。

【０９１８】

そして、各スライドベース３５２０、３５３０、３５４０における左側のスライド受部３５２０ａ、３５３０ａ、３５４０の左端が、スライドシャフト３５２１、３５３１、３５４１の左端に取付けられたＥリング（詳細な説明及び図示は省略する）に当接すると略同時に各スライド駆動モータ３５２５、３５３５、３５４５の駆動が停止し、スライドベース３５２０、３５３０、３５４０、つまり、各回転体ユニット３４１０が最も左方向へ移動した出現位置の状態（出現状態）となる。

【０９１９】

本例の右スライドユニット３５１０は、右ユニットベース３５１１の各支持部３５１１ａ、３５１１ｂ、３５１１ｃでは、正面視で遊技領域１１００の略中心から放射状へ延びる方向へ、各スライドベース３５２０、３５３０、３５４０（回転体ユニット３４１０）

10

20

30

40

50

をスライドさせるようにしているので、各スライドベース3520、3530、3540を最も右側へ移動させた初期状態の位置から、最も左側へ移動した出現状態の位置へ移動させると、各スライドベース3520、3530、3540に取付けられた回転体ユニット3410の先端同士が互いに接近した状態となるようになっている。

【0920】

また、右スライドユニット3510は、各スライド駆動モータ3525、3535、3545の駆動制御を適宜行うことで、各スライドベース3520、3530、3540（回転体ユニット3410）を夫々独立してスライドさせることができ、多彩な動き（可動演出）のバリエーションを具現化することができるようになっている。

【0921】

更に、右スライドユニット3510は、スライドベース3520、3530、3540が初期状態、或いは、出現状態の何れの位置でも、回転体ユニット3410の回転装飾体3410Aを回転させることができるようになっており、回転体ユニット3410のスライド演出と、回転装飾体3410Aの回転演出とを適宜組合せた多彩な可動演出を行うことができるようになっている。

【0922】

また、右スライドユニット3510は、上述したように、各スライドベース3520、3530、3540を金属棒により形成された各スライドシャフト3521、3531、3541により吊持支持させると共に、各スライドシャフト3521、3531、3541を金属板により形成された各シャフトブラケット3522、3532、3542により支持しているので、各スライドベース3520、3530、3540をガタ付かせることなくスムーズにスライド支持させることができるようになっている。従って、右スライドユニット3510は、各スライドベース3520、3530、3540に、回転駆動モータ3412等を備えることで重量の重くなった回転体ユニット3410を取付けても、各スライドベース3520、3530、3540を問題なくスムーズにスライドさせることができるようになっており、回転体ユニット3410の重心が偏芯した回転装飾体3410Aを回転させることで回転体ユニット3410から振動の原因となる変化する偏荷重が作用しても、各スライドベース3520、3530、3540をしっかりと支持して各スライドベース3520、3530、3540が振動するのを防止することができ、回転装飾体3410Aをスムーズに回転させることができるようになっている。

【0923】

一方、スライドユニット3500の左スライドユニット3550は、図159等に示すように、通常の状態では、左ユニットベース3551の上下方向に列設された三つの支持部3551a、3551b、3551cに夫々配置・支持された回転体ユニット3410が、左端側へ最も移動した状態（初期状態）となっている。この初期状態では、各回転体ユニット3410が左ユニットベース3551の正面投影内に略納まった状態となっている。

【0924】

また、左スライドユニット3550に支持された各回転体ユニット3410が初期状態（初期位置の状態）では、各回転体ユニット3410が前面に取付けられる各スライドベース3560、3570、3580の検知片3560d、3570d、3580dが、夫々位置検知センサ3566、3576、3586に検知された状態となっている（図155を参照）。

【0925】

この初期状態から、左ユニットベース3551の各支持部3551a、3551b、3551cのモータ取付部3551gに取付けられたスライド駆動モータ3565、3575、3585により、各駆動ギア3554を所定方向（正面視で反時計回りの方向）へ回転駆動させると、駆動ギア3554と噛合した減速ギア3555により、スライド駆動モータ3565、3575、3585の回転数が減速されて第一伝達ギア3556及び第二伝達ギア3557へ伝達され、第二伝達ギア3557と噛合した各スライドベース356

10

20

30

40

50

0, 3570, 3580のラックギア3560b, 3570b, 3580bによって、各スライドベース3560, 3570, 3580が、正面視で右方向へスライドすることとなる。

【0926】

そして、各スライドベース3560, 3570, 3580における右側のスライド受部3560a, 3570a, 3580の右端が、スライドシャフト3561, 3571, 3581の右端に取付けられたEリング（詳細な説明及び図示は省略する）に当接すると略同時に各スライド駆動モータ3565, 3575, 3585の駆動が停止し、スライドベース3560, 3570, 3580、つまり、各回転体ユニット3410が最も左方向へ移動した出現位置の状態（出現状態）となる。

10

【0927】

本例の左スライドユニット3550は、左ユニットベース3551の各支持部3551a, 3551b, 3551cでは、正面視で遊技領域1100の略中心から放射状へ延びる方向へ、各スライドベース3560, 3570, 3580（回転体ユニット3410）をスライドさせるようにしているので、各スライドベース3560, 3570, 3580を最も左側へ移動させた初期状態の位置から、最も右側へ移動した出現状態の位置へ移動させると、各スライドベース3560, 3570, 3580に取付けられた回転体ユニット3410の先端同士が互いに接近した状態となるようになっている。

【0928】

また、左スライドユニット3550は、各スライド駆動モータ3565, 3575, 3585の駆動制御を適宜行うことで、各スライドベース3560, 3570, 3580（回転体ユニット3410）を夫々独立してスライドさせることができ、多彩な動き（可動演出）のバリエーションを具現化することができるようになっている。

20

【0929】

更に、左スライドユニット3550は、スライドベース3560, 3570, 3580が初期状態、或いは、出現状態の何れの位置でも、回転体ユニット3410の回転装飾体3410Aを回転させることができるようになっており、回転体ユニット3410のスライド演出と、回転装飾体3410Aの回転演出とを適宜組合せた多彩な可動演出を行うことができるようになっている。

【0930】

また、左スライドユニット3550は、上述したように、各スライドベース3560, 3570, 3580を金属棒により形成された各スライドシャフト3561, 3571, 3581により吊持支持させると共に、各スライドシャフト3561, 3571, 3581を金属板により形成された各シャフトブラケット3562, 3572, 3582により支持しているので、各スライドベース3560, 3570, 3580をガタ付かせることなくスムーズにスライド支持させることができるようになっている。従って、左スライドユニット3550は、各スライドベース3560, 3570, 3580に、回転駆動モータ3412等を備えることで重量の重くなった回転体ユニット3410を取付けても、各スライドベース3560, 3570, 3580を問題なくスムーズにスライドさせることができるようになっていると共に、回転体ユニット3410の重心が偏芯した回転装飾体3410Aを回転させることで回転体ユニット3410から振動の原因となる変化する偏荷重が作用しても、各スライドベース3560, 3570, 3580をしっかりと支持して各スライドベース3560, 3570, 3580が振動するのを防止することができ、回転装飾体3410Aをスムーズに回転させることができるようになっている。

30

40

【0931】

〔2-11. 下可動演出ユニット〕

次に、裏ユニット3000における下可動演出ユニット3600について、図160乃至図165を主に参照して説明する。図160は遊技盤の裏ユニットにおける下可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、図161は下可動演出ユニットを後から見た斜視図である。また、図162は下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜

50

視図であり、図 1 6 3 は下可動演出ユニットを主な部材毎に分解して後から見た分解斜視図である。更に、図 1 6 4 は、下可動演出ユニットにおける昇降ユニットの動きを示す説明図である。また、図 1 6 5 は、下可動演出ユニットにおける昇降装飾体の動きを示す正面図である。

【0932】

裏ユニット 3 0 0 0 における下可動演出ユニット 3 6 0 0 は、裏箱 3 0 0 1 内で開口 3 0 0 1 c の下側且つ左右方向の略中央に取付けられるものであり、前ユニット 2 0 0 0 におけるアタッカーユニット 2 1 0 0 の後に位置するようになっている。この下可動演出ユニット 3 6 0 0 は、略円筒状の上端が上方へ半球状に膨出したような砲弾状に形成された昇降装飾体 3 6 1 1、昇降装飾体 3 6 1 1 を昇降可能に支持する上下方向へ延びた円筒状の昇降軸 3 6 1 2、及び昇降軸 3 6 1 2 に支持された昇降装飾体 3 6 1 1 を上下方向へ昇降駆動させる昇降ソレノイド 3 6 1 3 を少なくとも有した昇降ユニット 3 6 1 0 と、二つの昇降ユニット 3 6 1 0 を左右方向に隣接した状態で支持し正面視で左右方向の中央よりも右側に配置される右支持ベース 3 6 5 1 と、右支持ベース 3 6 5 1 の正面視左側に配置され二つの昇降ユニット 3 6 1 0 を左右方向に隣接した状態で支持する左支持ベース 3 6 5 2 と、を備えている。

10

【0933】

本例の下可動演出ユニット 3 6 0 0 は、昇降装飾体 3 6 1 1 を有した昇降ユニット 3 6 1 0 を四つ備えている。

【0934】

また、下可動演出ユニット 3 6 0 0 は、右支持ベース 3 6 5 1 及び左支持ベース 3 6 5 2 の上端同士を連結すると共に各昇降ユニット 3 6 1 0 の昇降軸 3 6 1 2 の下端を支持する上カバー 3 6 5 3 と、上カバー 3 6 5 3 により支持された支持ベース右 3 6 5 1 及び支持ベース左 3 6 5 2 の前面を覆う前カバー 3 6 5 4 と、前カバー 3 6 5 4 及び上カバー 3 6 5 3 の上側に配置されると共に昇降ユニット 3 6 1 0 における昇降装飾体 3 6 1 1 が通過可能な貫通孔 3 6 5 5 a を有し、裏箱 3 0 0 1 の後壁 3 0 0 1 b の前面に取付けられる上装飾カバー 3 6 5 5 と、を備えている。

20

【0935】

下可動演出ユニット 3 6 0 0 は、四つの各昇降ユニット 3 6 1 0 の上下方向に延びた昇降軸 3 6 1 2 に対して、対応する昇降ソレノイド 3 6 1 3 が前側又は後側の何れかに配置された状態となっている。詳述すると、右支持ベース 3 6 5 1 に支持された正面視右側の昇降ユニット 3 6 1 0 では、昇降軸 3 6 1 2 よりも後側に昇降ソレノイド 3 6 1 3 が配置されていると共に、右支持ベース 3 6 5 1 に支持された正面視左側の昇降ユニット 3 6 1 0 では、昇降軸 3 6 1 2 よりも前側に昇降ソレノイド 3 6 1 3 が配置されている。また、左支持ベース 3 6 5 2 に支持された正面視右側の昇降ユニット 3 6 1 0 では、昇降軸 3 6 1 2 よりも前側に昇降ソレノイド 3 6 1 3 が配置されていると共に、左支持ベース 3 6 5 2 に支持された正面視左側の昇降ユニット 3 6 1 0 では、昇降軸 3 6 1 2 よりも後側に昇降ソレノイド 3 6 1 3 が配置されている。従って、下可動演出ユニット 3 6 0 0 全体では、左右方向に配置された四つの昇降装飾体 3 6 1 1 のうち、中央側の二つの昇降装飾体 3 6 1 1 が、左右両側の二つの昇降装飾体 3 6 1 1 よりも若干後方へオフセットした状態となっている。

30

40

【0936】

また、下可動演出ユニット 3 6 0 0 は、各昇降ユニット 3 6 1 0 における昇降ソレノイド 3 6 1 3 が、右支持ベース 3 6 5 1 や左支持ベース 3 6 5 2 に対して、進退するプランジャが下方へ向かって進退するように支持されている。

【0937】

本例の下可動演出ユニット 3 6 0 0 の昇降ユニット 3 6 1 0 は、昇降ソレノイド 3 6 1 3 のプランジャの先端（下端）に取付けられるプランジャホルダ 3 6 1 4 と、プランジャホルダ 3 6 1 4 に下端が連結され、上端が上カバー 3 6 5 3 の上面よりも上側に延出すると共に上端に横方向（前後方向）に延びた長孔状のリンク孔 3 6 1 5 a を有し、昇降ソレ

50

ノイド 3613 の左右何れかの側面に配置された棒状の昇降アーム 3615 と、昇降アーム 3615 のリンク孔 3615 a 内へ摺動可能に挿入される左右方向へ延びたリンクピン 3616 a、リンクピン 3616 a の基端側から前後方向両側へ延びリンクピン 3616 a を挟んで一方側に対して他方側が一方側よりも約二倍の長さで延びた棹部 3616 b、棹部 3616 b の一方側の端部に形成され昇降ソレノイド 3613 の直上で上カバー 3653 の上面に対して回転可能に支持される軸支部 3616 c、を有する第一アーム 3616 と、第一アーム 3616 における他方側の端部に対して下端が回転可能に支持され上方へ第一アーム 3616 よりも短く延出した第二アーム 3617 と、第二アーム 3617 の上端が回転可能に取付けられる連結部 3618 a、連結部 3618 a が外周下部に形成され昇降軸 3612 の外周に挿入される筒状の摺動部 3618 b、摺動部 3618 b の上端に形成され昇降装飾体 3611 の下端が取付けられる円環状の取付部 3618 c を備えた昇降装飾体ベース 3618 と、を備えている。

10

【0938】

また、昇降ユニット 3610 は、昇降装飾体 3611 の内部で昇降軸 3612 の外周に挿入され、昇降装飾体ベース 3618 を下方へ付勢するコイル状の付勢部材 3619 を更に備えている。更に、昇降ユニット 3610 は、円筒状の昇降軸 3612 内に挿入され上端が昇降軸 3612 よりも上側へ突出すると共に下端が昇降軸 3612 よりも下側へ突出した透明棒状の導光部材 3620 と、導光部材 3620 の直下に上方へ向けて光を照射可能な LED が少なくとも実装された昇降装飾体装飾基板 3621 と、を備えている。昇降ユニット 3610 の導光部材 3620 は、上端に拡散レンズが形成されており、直下に配置された昇降装飾体装飾基板 3621 の LED からの光を昇降軸 3612 の上端へ導いた上で、拡散させて昇降装飾体 3611 を内側から発光装飾させることができるようになっている。

20

【0939】

また、下可動演出ユニット 3600 は、正面視で中央側に配置された二つの昇降ユニット 3610 の昇降アーム 3615 を上下方向へスライド可能に支持すると共に、正面視で左右両側に配置された二つの昇降ユニット 3610 の昇降装飾体装飾基板 3621 を支持し、右支持ベース 3651 や左支持ベース 3652 に取付けられるガイド部材 3656 を更に備えている。また、下可動演出ユニット 3600 は、正面視で左右両側に配置された二つの昇降ユニット 3610 の昇降アーム 3615 を上下方向へスライド可能に支持すると共に、正面視で中央側に配置された二つの昇降ユニット 3610 の昇降装飾体装飾基板 3621 を支持し、右支持ベース 3651 と左支持ベース 3652 を連結するセンター支持部材 3657 を更に備えている。

30

【0940】

更に、下可動演出ユニット 3600 は、前カバー 3654 に取付けられ磁気を検出するための磁気検出センサ 3660 を備えている。この磁気検知センサ 3660 は、アタッカユニット 2100 付近に作用する磁気を検出することができ、磁石等を使った不正行為を検出することができるようになっている。

【0941】

本例の下可動演出ユニット 3600 の上装飾カバー 3655 は、前端下部から前方へ延出した延出部 3655 b を備えている。この延出部 3655 b は遊技盤 4 を組立てた状態で前ユニット 2000 のセンター役物 2500 におけるステージ 2510 の直下に位置するようになっている。そして、下可動演出ユニット 3600 は、上装飾カバー 3655 の延出部 3655 b の下側に取り付けられ、上面に複数の LED が実装されたステージ下右装飾基板 3661 とステージ下左装飾基板 3662 とを備えている。これらステージ下右装飾基板 3661 及びステージ下左装飾基板 3662 によって、センター役物 2500 のステージ 2510 を下側から発光装飾させることができるようになっている。

40

【0942】

続いて、下可動演出ユニット 3600 における昇降装飾体 3610 の動きについて説明する。この下可動演出ユニット 3600 は、通常の状態では、昇降ユニット 3610 の付

50

勢部材 3619 の付勢力と重力とによって昇降装飾体 3611 が下方へ降下した状態となっている（図 165（a）等を参照）。昇降ユニット 3610 は、昇降装飾体 3611 が下降した状態では、昇降ソレノイド 3613 のプランジャが下方へ突出した状態となっている。なお、昇降装飾体 3611 は、昇降軸 3612 を支持する上カバー 3653 の上面に昇降装飾体ベース 3618 における摺動部 3618b の下端が当接することで下方への移動が規制されるようになっている。

【0943】

昇降ユニット 3610 は、昇降装飾体 3611 が下降した通常の状態から、昇降ソレノイド 3613 に通電することでプランジャを上昇（没入）させると、プランジャの下端に取付けられたプランジャホルダ 3614 を介して昇降アーム 3615 が上昇し、この昇降アーム 3615 が上昇することで、昇降アーム 3615 のリンク孔 3615a に挿入された第一アーム 3616 のリンクピン 3616a も上昇することとなる。このリンクピン 3616a を有した第一アーム 3616 は、リンクピン 3616a に近い棹部 3616b の一方側の軸支部 3616c が上カバー 3653 に軸支されており、リンクピン 3616a の上昇に伴って、軸支部 3616c を中心として棹部 3616b の他方側が上昇する方向へ回動することとなり、他方側の端部がリンクピン 3616a の上昇よりも大きく上昇するようになっている。

【0944】

そして、第一アーム 3616 の他方側の端部に支持された第二アーム 3617 を介して昇降装飾体ベース 3618 が、昇降軸 3612 に案内された状態で付勢部材 3619 の付勢力に抗して上昇することとなる。これにより、昇降ユニット 3610 の昇降装飾体ベース 3618 に取付けられた昇降装飾体 3611 が、上装飾カバー 3655 の上面よりも大きく上昇（突出）した状態となり（図 165（b）を参照）、遊技者側から十分に視認できるようになる（図 168 を参照）。

【0945】

なお、上昇した昇降装飾体 3611 を下降させる場合は、昇降ソレノイド 3613 への通電を停止させると、付勢部材 3619 の付勢力によって昇降装飾体ベース 3618 が下方へ押され、上記と逆の動きをすることで昇降装飾体 3611 が下降した通常の状態に復帰するようになっている。

【0946】

また、本例の下可動演出ユニット 3600 は、四つの昇降装飾体 3611 が、各昇降ユニット 3610 に夫々備えられた昇降ソレノイド 3613 によって、夫々独立して昇降することができるようになっており、四つの昇降装飾体 3611 の動きを適宜組合せることで、多彩な可動演出をすることができるようになっている。

【0947】

更に、下可動演出ユニット 3600 は、昇降装飾体装飾基板 3621 の LED からの光を昇降装飾体 3611 へ誘導（導光）する導光部材 3620 を位置固定とした上で、導光部材 3620 に対して昇降装飾体 3611 を相対的に移動（昇降）させるようにしているので、昇降装飾体 3611 の移動位置に応じて、導光部材 3620 から照射される光の範囲を変化させることができ、昇降装飾体 3611 の発光装飾を変化させることができるようになっている。

【0948】

〔2-12. 液晶表示装置〕

続いて、本例の遊技盤 4 における液晶表示装置 1900 は、裏ユニット 3000 における裏箱 3001 の後面に脱着可能に取付けられるようになっており、遊技状態に応じて所定の演出画像を表示することができるようになっている。この液晶表示装置 1900 は、図 115 等に示すように、上下両側から外方へ突出した固定片 1902 を備えており、この固定片 1902 を介して裏箱 3001 に取付けられるようになっている。

【0949】

また、液晶表示装置 1900 は、図 113 等に示すように、周辺制御部 4140 や液晶

10

20

30

40

50

制御部 4 1 5 0（図 1 6 9 を参照）等を収容した周辺制御基板ボックス 1 9 1 0 と、周辺制御基板ボックス 1 9 1 0 の下部から後方へ延出したボリューム 1 9 1 2 と、を備えている。このボリューム 1 9 1 2 を適宜方向へ回転させることで、扉枠 5 に備えられた各スピーカ 1 3 0, 2 2 2, 2 6 2 や本体枠 3 に備えられたスピーカ 8 2 1 等から出力される音量を調節することができるようになっている。

【0950】

また、液晶表示装置 1 9 0 0 は、バックライト（本例では、冷陰極管）を点灯させるためのインバータ基板 4 1 6 3（図 1 6 9 を参照）を収容したインバータ基板ボックス 1 9 2 0 が、背面視で周辺制御基板ボックス 1 9 1 0 の左側に備えられている。

【0951】

[2-13. 遊技盤における可動演出]

次に、本実施形態の遊技盤 4 における各可動演出ユニット 3 3 0 0, 3 4 0 0, 3 6 0 0 を用いた可動演出について、図 1 6 6 乃至図 1 6 8 を主に参照して説明する。図 1 6 6 は、遊技盤における裏ユニットの上可動演出ユニットの動きを示す説明図である。また、図 1 6 7 は、遊技盤における裏ユニットの左右可動演出ユニットの動きを示す説明図である。更に、図 1 6 8 は、遊技盤における裏ユニットの下可動演出ユニットの動きを示す説明図である。

【0952】

本例の遊技盤 4 は、図 1 1 0 等を示すように、通常の状態では、後ユニット 3 0 0 0 に備えられた可動する上可動演出ユニット 3 3 0 0 の上可動ユニット 3 3 1 0 が上昇した回避位置に位置しており、この状態では、上可動ユニット 3 3 1 0 のキャラクターベースカバー 3 3 1 9 を除いて前ユニット 2 0 0 0 におけるセンター役物 2 5 0 0 のセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 の後側に位置することとなり、キャラクター体 3 3 1 1 や背面装飾部材 3 3 3 0 等が遊技者から見えないようになっている。

【0953】

また、遊技盤 4 は、通常の状態では、後ユニット 3 0 0 0 における左右可動演出ユニット 3 4 0 0 の各回転体ユニット 3 4 1 0 が、遊技領域 1 1 0 0 の中央から遠ざかった初期状態の位置に位置していると共に、各回転体ユニット 3 4 1 0 の回転装飾体 3 4 1 0 A が、回転ヘッド 3 4 1 5 におけるハート型の透光性を有した部位が遊技領域 1 1 0 0 の中央に対して接近した向きとなる回転位置（回転装飾体 3 4 1 0 A の回転中心と遊技領域 1 1 0 0 の中央とを結んだ軸線上で、遊技領域 1 1 0 0 の中央に近い側の位置にハート型の部位が位置した状態）で停止した状態となっている。

【0954】

なお、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 の各回転体ユニット 3 4 1 0 が、初期位置の状態では、回転装飾体 3 4 1 0 A における正面視略円形状の回転ヘッド 3 4 1 5 が、センター役物 2 5 0 0 の右枠の内周に形成された三つの略半円形状に湾曲した窪みや、裏飾りユニット 3 1 0 0 の左裏飾り部材 3 1 1 1 の右端に形成された三つの略半円形状に湾曲した窪み内に収容された状態となっており、センター役物 2 5 0 0 や裏飾りユニット 3 1 0 0 等の装飾と一体となっているように見えるようになっている。

【0955】

更に、遊技盤 4 は、通常の状態では、後ユニット 3 0 0 0 における下可動演出ユニット 3 6 0 0 の四つの昇降ユニット 3 6 1 0 の各昇降装飾体 3 6 1 1 が下降した状態となっており、センター役物 2 5 0 0 の透明なステージ 2 5 1 0 を通して昇降装飾体 3 6 1 1 の上部が僅かに見えるようになっている。

【0956】

本例の遊技盤 4 は、上可動演出ユニット 3 3 0 0 の昇降駆動モータ 3 3 6 1 によりカムリンクギア 3 3 6 4 を背面視で時計回りの方向へ回転駆動させると、リンクピン 3 3 6 4 b がカムリンクギア 3 3 6 4 の回転中心の周りを公転すると共に、昇降アーム 3 3 6 5 における長孔状の接続部 3 3 6 5 e 内を基端部 3 3 6 5 a から遠ざかる方向へ摺動することとなる。そして、昇降アーム 3 3 6 5 は、接続部 3 3 6 5 e 内を摺動するリンクピン 3 3

10

20

30

40

50

6 4 b の公転に伴って、基端部 3 3 6 5 a を中心として回転することとなる。

【0 9 5 7】

そして、昇降アーム 3 3 6 5 が背面視で時計回りの方向へ回転すると、連結摺動部材 3 3 6 5 が、昇降アーム 3 3 6 5 の連結部 3 3 6 5 b 内を摺動すると同時に案内溝 3 3 5 1 a 内を摺動し、連結摺動部材 3 3 6 5 に支持された連結軸 3 3 6 6 を介して昇降スライダ 3 3 5 4 つまり上可動ユニット 3 3 1 0 が下方へスライド（昇降）することとなる。

【0 9 5 8】

これにより、上可動ユニット 3 3 1 0 の一対のキャラクタ体 3 3 1 1 や背面装飾部材 3 3 3 0 等が、センター役物 2 5 0 0 のセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 よりも下側に位置した状態となり、図 1 6 6 に示すように、遊技者側からキャラクタ体 3 3 1 1 等が視認できる状態となる。つまり、一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が出現することとなる。

10

【0 9 5 9】

なお、上可動演出ユニット 3 3 0 0 における一対のキャラクタ体 3 3 1 1 は、上下方向へ延びた軸線に対して互いに異なる方向へ回転することができるようになっているので、上可動ユニット 3 3 1 0 が出現位置へ下降させて一対のキャラクタ体 3 3 1 1 を出現させる可動演出だけでなく、一対のキャラクタ体 3 3 1 1 を互いに回転させる可動演出も行うことができるようになっている。

【0 9 6 0】

この上可動演出ユニット 3 3 0 0 による可動演出のパターンとしては、図示は省略するが、例えば、上可動ユニット 3 3 1 0 が退避位置の時に一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が夫々後を向くように回転停止させ、この状態で上可動ユニット 3 3 1 0 を下降させて一対のキャラクタ体 3 3 1 1 を出現させる。その後、一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が前を向くように回転させる。これにより、一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が後を向いた状態で出現するので、その後、回転して一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が前を向くと、遊技者に対してチャンスの到来を強く抱かせることができるので、出現した一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が前を向くか否かで遊技者をワクワク・ドキドキさせることができ、期待感を高めて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ようになる。

20

【0 9 6 1】

或いは、出現させた一対のキャラクタ体 3 3 1 1 の回転に合わせて、所定の音楽を出力するようにしても良く、これにより、一対のキャラクタ体 3 3 1 1 が音楽に合わせてあたかも踊っているように錯覚させることができ、遊技者に対して一対のキャラクタ体 3 3 1 1 の動きを楽しませて興味が低下するのを抑制することができるようになる。

30

【0 9 6 2】

また、本例の遊技盤 4 は、正面視で液晶表示装置 1 9 0 0 の左右両側に配置された左右可動演出ユニット 3 4 0 0 における六つの回転体ユニット 3 4 1 0 の各回転駆動モータ 3 4 1 2 を回転駆動させると、回転体ユニット 3 4 1 0 の最前端に配置され略半球状の回転ヘッド 3 4 1 5 が回転すると共に、回転ヘッド 3 4 1 5 の後側に配置された一対のアーム部材 3 4 2 3 が回転ヘッド 3 4 1 5 と伴に回転しながら互いに離反したり接近したりして回転軸に対して進退する動きをするようになっている。これにより、回転しながら手を模した一対のアーム部材 3 4 2 3 が開いたり閉じたりしているように見え、遊技者の関心を強く引付けることができ、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ようになる。

40

【0 9 6 3】

この左右可動演出ユニット 3 4 0 0 では、六つの回転装飾体 3 4 1 0 A の回転を、夫々同じタイミングで回転させるようにしても良いし、回転させるタイミングを夫々異ならせるようにしても良い。なお、六つの回転装飾体 3 4 1 0 A を回転させるタイミングを夫々異ならせるようにした場合では、回転ヘッド 3 4 1 5 の向きや一対のアーム部材 3 4 2 3 の進退するタイミングが異なることで、遊技機 4 全体としては、各回転装飾体 3 4 1 0 A が揺れているように錯覚させることができ、より目立たせることができるようになる。

【0 9 6 4】

50

また、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 では、六つの回転体ユニット 3 4 1 0 と夫々対応したスライド駆動モータ 3 5 2 5, 3 5 3 5, 3 5 4 5, 3 5 6 5, 3 5 7 5, 3 5 8 5 を回転駆動させること、各回転体ユニット 3 4 1 0 を取付けた各スライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 が遊技領域 1 1 0 0 の中央へ向かう方向へスライドし、図 1 6 7 に示すように、六つの回転体ユニット 3 4 1 0 が遊技領域 1 1 0 0 の中央側へ寄った出現位置の状態となるようになっている。この状態では、各回転体ユニット 3 4 1 0 が遊技領域 1 1 0 0 の中央側へ位置することで、遊技者側からより目立つようになり、遊技者の関心を強く引付けることができるようになる。

【0965】

遊技盤 4 は、図 1 6 7 に示すように、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 における六つの回転体ユニット 3 4 1 0 を出現位置へ位置させた状態では、各回転体ユニット 3 4 1 0 の回転装飾体 3 4 1 0 A における回転ヘッド 3 4 1 5 が、センター役物 2 5 0 0 や裏飾りユニット 3 1 0 0 に形成された略半円形状に湾曲した窪み内から飛び出したような状態となり、センター役物 2 5 0 0 や裏飾りユニット 3 1 0 0 の装飾から離れて回転体ユニット 3 4 1 0 が目立つ状態となっている。

【0966】

また、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 は、図 1 6 7 に示すような、各回転体ユニット 3 4 1 0 を遊技領域 1 1 0 0 の中央側へ寄った出現位置に位置させることで、液晶表示装置 1 9 0 0 の可視範囲を狭くすることができ、液晶表示装置 1 9 0 0 の視認範囲を物理的に変化させて遊技者の関心を強く引付けることができるようになっている。

【0967】

更に、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 では、図 1 6 7 に示すような、各回転体ユニット 3 4 1 0 を出現位置に位置させた状態で、回転駆動モータ 3 4 1 2 により回転装飾体 3 4 1 0 A を回転させるようにしても良く、これにより、遊技者に対して回転装飾体 3 4 1 0 A の回転演出をより見易くすることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技領域 1 1 0 0 全体で広く可動演出（回転演出）が行われることとなり、遊技者に遊技に対する期待感を強く抱かせることが可能となり、興味が低下するのを抑制することができるようになる。

【0968】

なお、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 では、各回転体ユニット 3 4 1 0 を夫々区々に遊技領域 1 1 0 0 の中央寄りの方向へスライドさせるようにしても良く、これにより、遊技者に対して、スライドする回転体ユニット 3 4 1 0 の位置や、スライドする回転体ユニット 3 4 1 0 の数等によって、チャンスの到来を示唆しているものと思わせることが可能となり、複数の回転体ユニット 3 4 1 0 による可動演出に対して期待感を持たせることができ、可動演出が行われることを楽しみにさせて飽き難いパチンコ機 1 とすることができるようになる。

【0969】

また、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 では、各回転体ユニット 3 4 1 0 のスライド演出や回転装飾体 3 4 1 0 A の回転演出に応じて、後側に配置された液晶表示装置 1 9 0 0 に演出画像を表示させるようにしても良く、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出によって遊技者をより楽しませることができるようになる。

【0970】

更に、左右可動演出ユニット 3 4 0 0 では、一つの回転体ユニット 3 4 1 0 に対して、その回転体ユニット 3 4 1 0 における遊技領域 1 1 0 0 の中央寄り側の液晶表示装置 1 9 0 0 の領域に、回転体ユニット 3 4 1 0 の可動演出と対応した特定の演出画像を表示させるようにし、可動演出を行う回転体ユニット 3 4 1 0 の位置に合わせて、液晶表示手段 1 9 0 0 における特定の演出画像を表示させる領域を変化させるようにしても良く、これにより、回転体ユニット 3 4 1 0 と特定演出画像とによる演出（特定演出）が、六つの略同じ形状の回転体ユニット 3 4 1 0 を配置した任意の位置で行うことができるので、これまでのパチンコ機では見ることができなかった演出を遊技者に見せることが可能となり、遊技

者を驚かせることができると共に楽しませることができ、興味が低下するのを抑制することができるようになる。

【0971】

更に、本例の遊技盤4は、センター役物2500におけるステージ2510の後側に配置された下可動演出ユニット3600の四つの昇降ユニット3610における各昇降ソレノイド3613を駆動させることで、図168に示すように、各昇降装飾体3611を上昇させることができ、四つの昇降装飾体3611を上昇させることで、各昇降装飾体3611の上端がステージ2510よりも上側へ突出した状態となるようになっている。

【0972】

これにより、ステージ2510の後側且つ下側から昇降装飾体3611が、上昇することで突出して液晶表示装置1900の下部前面に突出するので、遊技者に対して昇降装飾体3611の上昇に気付かせ易くすることができ、上昇した昇降装飾体3611に注目させて、昇降装飾体3611の装飾や動き等を楽しませることができるようになっている。

【0973】

また、下可動演出ユニット3600は、四つの昇降装飾体3611を夫々別々に昇降させることができるので、四つの昇降装飾体3611を昇降させるパターンを適宜選択することで様々な昇降演出を行うことができ、飽き難い可動演出を行うことができるようになっている。

【0974】

更に、下可動演出ユニット3600では、昇降ユニット3610の昇降装飾体3611を発光装飾させるための昇降装飾体装飾基板3621からの光を導く導光部材3620が、昇降装飾体3611に対して位置固定とされているので、昇降装飾体3611を昇降させると導光部材3620（の上端）との距離が変化するようになっており、昇降装飾体3611の発光具合や、発光範囲を変化させることができ、昇降装飾体3611の発光演出も楽しませることができるようになっている。

【0975】

また、下可動演出ユニット3600では、四つの昇降装飾体3611を夫々独立して昇降させることができるので、例えば、始動入賞により保留された抽選結果の数を、上昇させる昇降装飾体3611の数で表すようにしても良く、従来のパチンコ機のように、ランプの点灯数や画像等によって表示する場合と比較して、保留数をより目立ち易くすることができ、保留された抽選結果に対する期待感を高めさせて興味が低下するのを抑制することができるようになっている。なお、この場合、昇降装飾体3611の発光色によって保留している抽選結果の種類を示唆するようにしても良く、より多彩な保留表示を行うことができる。

【0976】

[3. 各種基板]

続いて、パチンコ機1の各種制御を行う制御基板について、図169を参照して説明する。図169はパチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図。パチンコ機1の制御構成は、図示するように、主基板4000のグループ及び周辺制御基板4010のグループから構成されており、これら2つのグループにより各種制御が分担されている。主基板4000のグループは、遊技動作（遊技の進行）を制御する主制御基板4100と、遊技球の払出し等を制御する払出制御基板4110と、を備えて構成されている。また、周辺制御基板4010のグループは、主制御基板4100からのコマンドに基いて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部4140と、周辺制御部4140からのコマンドに基いて液晶表示装置1900での演出画像の表示を制御する液晶制御部4150と、を備えている。

【0977】

[3-1. 主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板4100は、図169に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御MPU4100aと、入出力デバイス（I/Oデバイス

10

20

30

40

50

）としての主制御 I/Oポート 4100b と、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路 4100f と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路 4100g と、主制御 MPU 4100a に内蔵されている RAM 4100e（以下、「主制御内蔵 RAM 4100e」とも記載する。）に記憶された情報を完全に消去するための RAM クリアスイッチ 4100c と、を備えている。主制御 MPU 4100a は、その内蔵された ROM 4100d（以下、「主制御内蔵 ROM 4100d」とも記載する。）や主制御内蔵 RAM 4100e 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。

【0978】

主制御基板 4100 の主制御 MPU 4100a は、第一始動口 2101 へ受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ 3231、第二始動口 2102 へ受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ 2127、及び一部の一般入賞口センサ 3232 からの検出信号が夫々主制御 I/Oポート 4100b を介して入力されたり、ゲートセンサ 2402、一般入賞口センサ 3232、カウントセンサ 2128 及び裏ユニット 3000 に取付けられた磁気検出センサ 3660 からの検出信号が、遊技盤 4 に取付けられたパネル中継基板 3012、及び主制御 I/Oポート 4100b を介して入力されたりするようになっている。

【0979】

主制御 MPU 4100a は、これらの検出信号に基づいて、主制御 I/Oポート 4100b から主制御ソレノイド駆動回路 4100g に制御信号を出力することにより、パネル中継基板 3012 を介して始動口ソレノイド 2121 及びアタッカソレノイド 2124 に駆動信号を出力したり、主制御 I/Oポート 4100b、パネル中継基板 3012、センター役物 2500 の保留表示基板 2603、及び機能表示基板 1191 を介して第一特別図柄表示器 1185、第二特別図柄表示器 1186、第一特別図柄記憶表示器 1184、第二特別図柄記憶表示器 1187、普通図柄表示器 1189、普通図柄記憶表示器 1188、遊技状態表示器 1183、ラウンド表示器 1190 に駆動信号を出力したりする。

【0980】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ 3231、第二始動口センサ 2127、ゲートセンサ 2402、及びカウントセンサ 2128 には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ 3232 には、接触タイプの ON/OFF 動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が第一始動口 2101 や第二始動口 2102 に頻繁に入球するし、ゲート部 2401 を頻繁に通過するため、第一始動口センサ 3231、第二始動口センサ 2127、及びゲートセンサ 2402 による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ 3231、第二始動口センサ 2127、及びゲートセンサ 2402 には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当たり遊技状態が発生すると、大入賞口 2103 が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ 2128 による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントセンサ 2128 にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口 2104 には、一般入賞口センサ 3232 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 3232 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。

【0981】

また、主制御 MPU 4100a は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板 4110 に送信したり、この払出制御基板 4110 からのパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御 MPU 4100a は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを、主制御 I/Oポート 4100b を介して後述する周辺制御基板 4010 の周辺制御部 4140 に送信したりする（主制御基板 4100 と周辺制御部 4140 との基板間は図示しないハーネスより電氣的に接続されている）。なお、主制御 MPU 4100a は、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板 4110 からパチンコ機 1 の状態に関

する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部 4 1 4 0 に送信する。

【0982】

主制御基板 4 1 0 0 には、詳細な説明は後述するが、電源基板 8 5 1 から各種電圧が供給されている。この主制御基板 4 1 0 0 に各種電圧を供給する電源基板 8 5 1 は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板 4 1 0 0 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。）BC 0（図 1 7 0 参照）を備えている。このキャパシタ BC 0 により主制御 MPU 4 1 0 0 a は、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵 RAM 4 1 0 0 e に記憶することができるようにしている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板 4 1 0 0 の RAM クリアスイッチ 4 1 0 0 c が操作されると、主制御内蔵 RAM 4 1 0 0 e から完全に消去（クリア）されるようになっていく。この RAM クリアスイッチ 4 1 0 0 c の操作信号（検出信号）は、払出制御基板 4 1 1 0 にも出力されるようになっていく。

10

【0983】

また、主制御基板 4 1 0 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 8 5 1 から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力するようになっていく。この停電予告信号は、主制御 I/O ポート 4 1 0 0 b を介して主制御 MPU 4 1 0 0 a に入力される他に図示しないハーネスを介して払出制御基板 4 1 1 0 等にも伝達されている。

【0984】

20

〔3-2. 払出制御基板〕

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板 4 1 1 0 は、図 1 6 9 に示すように、払出しに関する各種制御を行う払出制御部 4 1 1 1 と、発射ソレノイド 6 5 4 による発射制御を行うとともに、球送ソレノイド 5 8 5 による球送制御を行う発射制御部 4 1 2 0 と、パチンコ遊技機 1 の状態を表示するエラー LED 表示器 4 1 3 0 と、エラー LED 表示器 4 1 3 0 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 8 6 0 a と、賞球タンク 7 2 0、タンクレール 7 3 1、及び賞球装置 7 4 0 内の遊技球をパチンコ遊技機 1 の外部へ排出して球抜き動作を開始するための球抜きスイッチ 8 6 0 b と、を備えている。

【0985】

〔3-2 A. 払出制御部〕

30

払出制御基板 4 1 1 0 における払出しに関する各種制御を行う払出制御部 4 1 1 1 は、図 1 6 9 に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM や一時的にデータを記憶する RAM 等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御 MPU 4 1 1 1 a と、I/O デバイスとしての払出制御 I/O ポート 4 1 1 1 b と、払出制御 MPU 4 1 1 1 a が正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドックタイマ 4 1 1 1 c（以下、「外部 WDT 4 1 1 1 c」と記載する。）と、賞球装置 7 4 0 の払出モータ 7 4 4 に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路 4 1 1 1 d と、払い出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路 4 1 1 1 e と、を備えている。払出制御 MPU 4 1 1 1 a には、その内蔵された ROM（以下、「払出制御内蔵 ROM」と記載する。）や RAM（以下、「払出制御内蔵 RAM」と記載する。）のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

40

【0986】

払出制御部 4 1 1 1 の払出制御 MPU 4 1 1 1 a は、主制御基板 4 1 0 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払出制御 I/O ポート 4 1 1 1 b を介してシリアル方式で受信したり、主制御基板 4 1 0 0 からの RAM クリアスイッチ 4 1 0 0 c の操作信号（検出信号）が払出制御 I/O ポート 4 1 1 1 b を介して入力されたりする他に、満タン検知センサ 5 5 0 からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ 7 5 0、計数センサ 7 5 1 及び回転角センサ 7 5 2 からの検出信号が賞球中継基板 7 5 4 を介して入力されたりする。

【0987】

50

賞球装置 740 のベースユニット 741 に形成された供給通路 741 a 内に遊技球の有無を検出する球切れスイッチ 750、及びベースユニット 741 に形成された賞球通路 741 c 内を流下する遊技球を検出する計数センサ 751 からの検出信号は、まず賞球装置 740 の賞球中継基板 754 を介して払出制御入力回路 4111 e に入力され、払出制御 I/O ポート 4111 b を介して払出制御 MPU 4111 a に入力されている。賞球装置 740 の回転検出盤 749 に形成された検出スリット 749 a を検出するための回転角センサ 752 からの検出信号は、まず賞球装置 740 のセンサ基板 753、そして賞球中継基板 754 を介して払出制御入力回路 4111 e に入力され、払出制御 I/O ポート 4111 b を介して払出制御 MPU 4111 a に入力されている。

【0988】

また、本体枠 3 に対する扉枠 5 の開放を検出する扉枠開放スイッチ 618、及び外枠 2 に対する本体枠 3 の開放を検出する本体枠開放スイッチ 619 からの検出信号は、まず払出制御入力回路 4111 e に入力され、払出制御 I/O ポート 4111 b を介して払出制御 MPU 4111 a に入力されている。

【0989】

また、ファールカバーユニット 540 の収容空間 546 が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ 550 からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板 192、そして主側中継端子板 880 を介して払出制御入力回路 4111 e に入力され、払出制御 I/O ポート 4111 b を介して払出制御 MPU 4111 a に入力されている。

【0990】

払出制御 MPU 4111 a は、払出モータ 744 を駆動するための駆動信号を、払出制御 I/O 4120 b、そして賞球中継基板 754 を介して払出モータ 744 に出力したり、パチンコ遊技機 1 の状態をエラー LED 表示器 4130 に表示するための信号を、払出制御 I/O ポート 4111 b を介してエラー LED 表示器 4130 に出力したり、パチンコ遊技機 1 の状態を示すためのコマンドを、払出制御 I/O ポート 4111 b を介して主制御基板 4100 にシリアル方式で送信したり、実際に払い出した遊技球の球数を払出制御 I/O ポート 4111 b を介して外部端子板 784 に出力したりする。この外部端子板 784 は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電氣的に接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ遊技機 1 が払い出した遊技球の球数やパチンコ遊技機 1 の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【0991】

エラー LED 表示器 4130 は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ遊技機 1 の状態を表示している。エラー LED 表示器 4130 が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「一」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「0」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板 4100 と払出制御基板 4110 との基板間の電氣的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「1」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切れスイッチ 750 からの検出信号に基づいて賞球装置 740 のベースユニット 741 に形成された供給通路 741 a 内に遊技球がない旨）を報知し、数字「2」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、回転角センサ 752 からの検出信号に基づいて賞球装置 740 のベースユニット 741 に形成された供給通路 741 a と連通する振分空間 741 b の入口において払出回転体 748 と遊技球とがその入口近傍でかみ合って払出回転体 748 が回転困難となっている旨）を報知し、数字「3」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、計数センサ 751 からの検出信号に基づいて計数センサ 751 に不具合が生じている旨）を報知し、数字「5」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払い出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「6」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ 550 からの検出信号に基づいてファールカバーユニット 540 の収容空間 546 が貯留された遊技球で満

10

20

30

40

50

タンである旨)を報知し、数字「7」が表示されているときには「CR未接続」である旨(払出制御基板4110からCRユニット6までに亘るいずれかにおいて電氣的な接続が切断されている旨)を報知し、数字「9」が表示されているときには「ストック中」である旨(具体的には、まだ払い出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨)を報知している。

【0992】

球貸スイッチ365aからの遊技球の球貸要求信号、及び返却スイッチ365bからのプリペイドカードの返却要求信号は、まず度数表示板365、主側中継端子板880、そしてCRユニット接続端子板874を介してCRユニット6に入力されるようになっている。CRユニット6は、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、CRユニット接続端子板874を介して払出制御基板4110にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御I/Oポート4111bで受信されて払出制御MPU4111aに入力されるようになっている。またCRユニット6は、貸し出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を残度数表示器365cに表示するための信号を、CRユニット接続端子板874、主側中継端子板880、そして度数表示板365に出力し、この信号が残度数表示器365cに入力されるようになっている。

【0993】

[3-2B. 発射制御部]

発射ソレノイド654による発射制御と、球送ソレノイド585による球送制御と、を行う発射制御部4120は、図169に示すように、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路4120aと、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路4120bと、このクロック信号に基づいて遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路4120cと、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド654に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路4120dと、発射基準パルスに基づいて球送ソレノイド585に駆動信号を出力する球送ソレノイド駆動回路4120eと、を備えている。発射タイミング制御回路4120cは、発振回路4120bからのクロック信号に基づいて、1分当たり100個の遊技球が遊技領域1100に向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路4120dに出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送ソレノイド駆動回路4120eに出力する。

【0994】

回転ハンドル本体前506に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ516、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ518からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板192、そして主側中継端子板880を介して発射制御入力回路4120aに入力され、発射タイミング制御回路4120cに入力されている。またCRユニット6とCRユニット接続端子板874とが電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4120aに入力され、発射タイミング制御回路4120cに入力されるようになっている。回転ハンドル本体前506の回転位置に応じて遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出す強度を電氣的に調節する回転位置検知センサ512からの信号は、まずハンドル装置中継基板192、そして主側中継端子板880を介して発射ソレノイド駆動回路4120dに入力されている。

【0995】

この発射ソレノイド駆動回路4120dは、回転位置検知センサ512からの信号に基づいて、回転ハンドル本体前506の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球を遊技領域1100に向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド654に出力するようになっている。これに対して、球送ソレノイド駆動回路4120eは、球送基準パルスが入力されたことを契機として、主側中継端子板880、そしてハンドル装置中継基板192を介して球送ソレノイド585に一定電

流を出力することにより球送ユニット 580 の球送部材 584 が皿ユニット 300 の上皿 301 に貯留された遊技球を 1 球受入れ、その球送基準パルスの入力終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止することにより球送部材 584 が受入れた遊技球を打球発射装置 650 側へ送るようになっている。このように、発射ソレノイド駆動回路 4120d から発射ソレノイド 654 に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送ソレノイド駆動回路 4120e から球送ソレノイド 585 に出力される駆動電流は一定に制御されている。

【0996】

なお、払出制御基板 4110 に各種電圧を供給する電源基板 851 は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板 4110 に電力を供給するためのバックアップ電源としてのキャパシタ BC1 (図 170 参照) を備えている。このキャパシタ BC1 により払出制御 MPU 4111a は、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵 RAM に記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板 4100 の RAM クリアスイッチ 4100c が操作されると、払出制御内蔵 RAM から完全に消去 (クリア) されるようになっている。

【0997】

[3-3. 周辺制御基板]

周辺制御基板 4010 は、図 169 に示すように、主制御基板 4100 からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部 4140 と、この周辺制御部 4140 からの制御データに基づいて液晶表示装置 1900 の描画制御を行う液晶制御部 4150 と、を備えている。

【0998】

[3-3A. 周辺制御部]

周辺制御基板 4010 における演出制御を行う周辺制御部 4140 は、図 169 に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御 MPU 4140a と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 ROM 4140b と、高音質の演奏を行う音源 IC 4140c と、この音源 IC 4140c が参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音 ROM 4140d と、を備えている。

【0999】

周辺制御 MPU 4140a は、パラレル I/O ポート、シリアル I/O ポート等を複数内蔵しており、主制御基板 4100 から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤 4 の各装飾基板に設けられたカラー LED 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアル I/O ポートからランプ駆動基板 4170 に送信したり、遊技盤 4 に設けられた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電氣的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データと、遊技盤 4 に備えられた各装飾基板のカラー LED 等へ点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号等を出力するための遊技盤発光データと、から構成される遊技盤側駆動発光データを遊技盤装飾駆動基板用シリアル I/O ポートから裏箱 3001 の後面に取付けられた各中継基板 3014, 3016, 3018, 3020 に送信したり、扉枠 5 に設けられたダイヤル駆動モータ 414 等の電氣的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠 5 の各装飾基板に設けられたカラー LED 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアル I/O ポートから周辺パネル中継端子板 872、そして周辺側中継端子板 882 を介して扉枠ベース基板 194 に送信したり、液晶表示装置 1900 に表示させる画面を示す制御データ (表示コマンド) を液晶制御部用シリアル I/O ポートから液晶制御部 4150 に送信したりするほかに、音 ROM 4140d から音情報を抽出するための制御信号 (音コマンド) を音源 IC 4140c に出力したりする。

【1000】

遊技盤 4 に設けられた各種可動体の原位置を検出するための各種原位置検出センサからの検出信号は、裏箱 3001 の後面に取付けられた各中継基板 3014, 3016, 30

10

20

30

40

50

18, 3020を介して周辺制御MPU4140aに入力されている。扉枠5に設けられた操作ユニット400のダイヤル操作部401の回転を検出する回転検知センサ432a, 432b、押圧操作部405の操作を検出する押圧検知センサ432cからの検出信号は、扉枠ベース基板194、周辺側中継端子板882、そして周辺パネル中継端子板872を介して周辺制御MPU4140aに入力されている。

【1001】

また周辺制御MPU4140aは、液晶制御部4150が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部4150から入力されており、この動作信号に基づいて液晶制御部4150の動作を監視している。

【1002】

音源IC4140cは、周辺制御MPU4140aからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ROM4140dから音情報を抽出し、周辺パネル中継端子板872、そして周辺側中継端子板882を介して本体枠3に設けられたスピーカ821から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行うとともに、周辺パネル中継端子板872、周辺側中継端子板882、そして扉枠ベース基板194を介して扉枠5に設けられたスピーカ130, 222, 262や、本体枠3に備えられたスピーカ821から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行っている。なお、周辺制御基板4010に実装され周辺制御基板ボックス1910から後方へ突出したボリューム1912を回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。

【1003】

なお、周辺制御部4140は、周辺制御MPU4140aに内蔵されたウォッチドックタイマ（以下、「周辺制御内蔵WDT」と記載する。）のほかに、図示しない、外部ウォッチドックタイマ（以下、「周辺制御外部WDT」と記載する。）も備えており、周辺制御MPU4140aは、周辺制御内蔵WDTと周辺制御外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【1004】

この周辺制御MPU4140aから液晶制御部4150に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として19.2キロ（k）ビーピーエス（bits per second、以下、「bps」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御MPU4140aから裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3014, 3016, 3018, 3020に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして250kbpsが設定されている。

【1005】

この裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3014, 3016, 3018, 3020は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基いて点灯信号又は点滅信号を、周辺側中継端子板882を介して扉枠5に備えられた各装飾基板214, 216, 254, 256, 286, 320, 322, 430, 432等のLEDに出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基いて点灯信号又は点滅信号を遊技盤4に備えられた各装飾基板2523, 2532, 3112, 3122, 3132, 3318, 3334, 3335, 3416, 3428, 3621, 3661, 3662のLEDに出力したりする。また、裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3014, 3016, 3018, 3020は、受信した可動体の駆動コマンドに基いて駆動信号を、周辺側中継端子板882を介して扉枠5に備えられたダイヤル駆動モータ414や、遊技盤4に備えられた各駆動モータ3315, 3361, 3412, 3525, 3535, 3545, 3565, 3575, 3585及びソレノイド3610に出力したりする。

【1006】

また、周辺制御MPU4140aは、液晶制御部4150が正常動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部4150から入力されたり、扉枠5における皿ユニット

10

20

30

40

50

300に備えられた操作ユニット400におけるダイヤル操作部401の回転操作を検知する回転検知センサ432a、432bや、操作ユニット400における押圧操作部405の操作を検知する押圧検知センサ432cからの検知信号が、周辺側中継端子板882及び裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3014、3016、3018、3020を介して入力されたりする。

【1007】

音源IC4140cは、周辺制御MPU4140aから出力された音コマンドに基づいて音ROM4140dから音情報を抽出し、裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3014、3016、3018、3020及び周辺側中継端子板882を介して扉枠5のサイドスピーカ130や上部スピーカ222、262から、或いは、裏箱3001の後面10
に取付けられた各中継基板3014、3016、3018、3020を介して本体枠3のスピーカ821から、各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。本例では、上述したように、遊技窓101における下辺の左右両側に配置されたサイドスピーカと、遊技窓101の上側に配置された上部スピーカ222、262と、本体枠3の下部に備えられた低音用のスピーカ821に、音情報としての音響信号（例えば、2chステレオ信号、4chステレオ信号、後述する下部スピーカ391を加えた2.1chサラウンド信号或いは4.1chサラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができるようになっている。

【1008】

[3-4. 液晶制御部]

次に、周辺制御基板4010における液晶表示装置1900の描画制御を行う液晶制御部4150は、図169に示すように、マイクロプロセッサとしての液晶制御MPU4150aと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する液晶制御ROM4150bと、上述した液晶表示装置1900を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）4150cと、液晶表示装置1900に表示される画面の各種データを記憶するキャラROM4150dと、このキャラROM4150dに記憶されている各種データが転送されてコピーされるキャラRAM4150eと、を備えている。

【1009】

この液晶制御MPU4150aは、パラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を内蔵しており、周辺制御部4140からの制御データ（表示コマンド）に基づいてVDP4150cを制御して液晶表示装置1900の描画制御を行っている。なお、液晶制御MPU4150aは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部4140に出力する。また液晶制御MPU4150aは、VDP4150cから後述する実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が16msごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【1010】

液晶制御ROM4150bは、液晶表示装置1900に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御基板4010からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、液晶表示装置1900に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、キャラROM4150dに記憶されている各種データをキャラRAM4150eの非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示装置1900に描画される画面データを、前もって、キャラROM4150dからキャラRAM4150eの非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

【1011】

液晶制御MPU4150aは、周辺制御基板4010からの制御データ（表示コマンド

10

20

30

40

50

）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ROM 4150bから抽出してVDP 4150cに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを液晶制御ROM 4150bから抽出してVDP 4150cに出力する。このように、液晶制御MPU 4150aは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから1つずつ液晶制御ROM 4150bから抽出してVDP 4150cに出力する。

【1012】

VDP 4150cは、液晶制御MPU 4150aから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいてキャラROM 4150eからスプライトデータを抽出して液晶表示装置1900に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを液晶表示装置1900に出力する。またVDP 4150cは、液晶制御MPU 4150aからの画面データを受け入れないときに、その旨を伝える実行中信号を液晶制御MPU 4150aに出力する。なお、VDP 4150cは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、液晶表示装置1900の左右方向を描画する1ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した1ライン分の描画データを液晶表示装置1900に出力する方式である。

【1013】

キャラROM 4150dには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。キャラROM 4150dの容量が大きくなると、つまり液晶表示装置1900に描画するスプライトの数が多くなると、キャラROM 4150dのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示装置1900に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラROM 4150eに、キャラROM 4150dに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラROM 4150eからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラROM 4150dに記憶されている。

【1014】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、液晶表示装置1900にまとまった単位として表示されるイメージである。例えば、液晶表示装置1900に種々の人物を表示させる場合には夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、液晶表示装置1900に複数人の人物を表示させる場合には複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されて液晶表示装置1900に描画される。

【1015】

なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「キャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のキャラクタを用いて表現することができる。このように、キャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【1016】

液晶表示装置1900は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰り返す副走査と、によって駆動されるようになっている。液晶表示装置1900は、液晶制御部4150から出力された1ライン分の描画データが入力されると、主走査として液晶表示装置1900の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、液晶表示装置1900は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次

10

20

30

40

50

ライン分の描画データに基づいて主走査として液晶表示装置 1900 の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【1017】

[3-5. 電源システム]

次に、パチンコ遊技機 1 に供給される電力について説明する。まず、電源基板 851 について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。図 170 はパチンコ遊技機の電源システムを示すブロック図であり、図 171 は図 170 の続きを示すブロック図である。なお、各種基板のグラウンドや各種端子板のグラウンドは、図示しないが、電源基板 851 のグラウンドと電氣的に接続されている。

【1018】

[3-5A. 電源基板]

電源基板 851 は、電源コードと電氣的に接続されており、この電源コードのプラグが島設備の電源コンセントに差し込まれている。電源スイッチ 852 を操作すると、島設備から供給されている電力が電源基板 851 に供給され、パチンコ遊技機 1 の電源投入を行うことができる。

【1019】

電源基板 851 は、図 170 に示すように、全波整流回路 851a、力率改善回路 851b、平滑化回路 851c、+5.2V 作成回路 851d、+5.25V 作成回路 851e、+12V 作成回路 851f、+24V 作成回路 851g を備えている。全波整流回路 851a は、島設備から供給されている交流 24 ボルト (AC 24V) を全波整流して力率改善回路 851b に供給している。この力率改善回路 851b は、全波整流された電力の力率を改善して直流 +37V (DC +37V、以下、「+37V」と記載する。) を作成して平滑化回路 851c に供給している。この平滑化回路 851c は、入力される +37V のリップルを除去して +37V を平滑化させて +5.2V 作成回路 851d、+5.25V 作成回路 851e、+12V 作成回路 851f、+24V 作成回路 851g、払出制御基板 4110、及び周辺パネル中継端子板 872 にそれぞれ供給している。+5.2V 作成回路 851d は、平滑化回路 851c から供給される +37V から直流 +5.2V (DC +5.2V、以下、「+5.2V」と記載する。) を作成している。

【1020】

+5.25V 作成回路 851e は、平滑化回路 851c から供給される +37V から直流 +5.25V (DC +5.25V、以下、「+5.25V」と記載する。) を作成している。+12V 作成回路 851f は、平滑化回路 851c から供給される +37V から直流 +12V (DC +12V、以下、「+12V」と記載する。) を作成している。+24V 作成回路 851g は、平滑化回路 851c から供給される +37V から直流 +24V (DC +24V、以下、「+24V」と記載する。) を作成している。+5.2V 作成回路 851d、+12V 作成回路 851f、及び +24V 作成回路 851g で作成される電圧は、払出制御基板 4110 に供給され、+5.25V 作成回路 851e、+12V 作成回路 851f、及び +24V 作成回路 851g で作成される電圧は、周辺パネル中継端子板 872 に供給されている。なお、島設備から供給されている AC 24V は、全波整流回路 851a のほかに、電源基板 851 を介して CR ユニット接続端子板 874 にも供給されている。

【1021】

また、電源基板 851 は、キャパシタ BC0、BC1 を備えている。キャパシタ BC0 は、主制御基板 4100 の主制御 MPU 4100a に内蔵された RAM (主制御内蔵 RAM 4100e) のバックアップ電源であり、キャパシタ BC1 は、払出制御基板 4110 における払出制御部 4111 の払出制御 MPU 4111a に内蔵された RAM (払出制御内蔵 RAM) のバックアップ電源である。

【1022】

+5.2V 作成回路 851d で作成される +5.2V は、後述するように、払出制御基板 4110 に供給されるとともに、払出制御基板 4110 を介して主制御基板 4100 に

10

20

30

40

50

供給されている。払出制御基板 4 1 1 0 に供給される + 5 . 2 V は、払出制御 M P U 4 1 1 1 a の電源端子に印加されるとともに、ダイオード P D 0 を介して払出制御内蔵 R A M の電源端子に印加されるようになっている。主制御基板 4 1 0 0 に供給される + 5 . 2 V は、主制御 M P U 4 1 0 0 a の電源端子に印加されるとともに、ダイオード M D 0 を介して主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子に印加されるようになっている。

【 1 0 2 3 】

電源基板 8 5 1 のキャパシタ B C 1 のマイナス端子（以下、「キャパシタ B C 1 の一端子」と記載する。）は、グランドと接地される一方、そのプラス端子（以下、「キャパシタ B C 1 の + 端子」と記載する。）は、払出制御基板 4 1 1 0 の払出制御内蔵 R A M の電源端子と電氣的に接続されるとともに、払出制御基板 4 1 1 0 のダイオード P D 0 のカソード端子とも電氣的に接続されている。つまり、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力は、払出制御 M P U 4 1 1 1 a の電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオード P D 0 により順方向である払出制御内蔵 R A M の電源端子と、キャパシタ B C 1 の + 端子と、に向かって電流が流れるようになっている。

【 1 0 2 4 】

このように、キャパシタ B C 1 は、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d で作成される + 5 . 2 V が払出制御基板 4 1 1 0、そして再び払出制御基板 4 1 1 0 から電源基板 8 5 1 に戻ってくるといふ電氣的な接続方法により + 5 . 2 V が印加されて充電することができるようになっている。これにより、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力が払出制御基板 4 1 1 0 に供給されなくなった場合には、キャパシタ B C 1 に充電された電荷が払 V B B として払出制御基板 4 1 1 0 に供給されるようになっているため、払出制御 M P U 4 1 1 1 a の電源端子にはダイオード P D 0 により電流が妨げられて流れず払出制御 M P U 4 1 1 1 a が作動しないものの、払出制御内蔵 R A M の電源端子には払 V B B が印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【 1 0 2 5 】

電源基板 8 5 1 のキャパシタ B C 0 のマイナス端子（以下、「キャパシタ B C 0 の一端子」と記載する。）は、グランドと接地される一方、そのプラス端子（以下、「キャパシタ B C 0 の + 端子」と記載する。）は、払出制御基板 4 1 1 0 を介して主制御基板 4 1 0 0 の主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子と電氣的に接続されるとともに、主制御基板 4 1 0 0 のダイオード M D 0 のカソード端子とも電氣的に接続されている。つまり、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力は、主制御 M P U 4 1 0 0 a の電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオード M D 0 により順方向である主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子と、キャパシタ B C 0 の + 端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタ B C 0 は、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d で作成される + 5 . 2 V が払出制御基板 4 1 1 0、主制御基板 4 1 0 0、そして再び払出制御基板 4 1 1 0 から電源基板 8 5 1 に戻ってくるといふ電氣的な接続方法により + 5 . 2 V が印加されて充電することができるようになっている。これにより、+ 5 . 2 V 作成回路 8 5 1 d からの電力が主制御基板 4 1 0 0 に供給されなくなった場合には、キャパシタ B C 0 に充電された電荷が主 V B B として主制御基板 4 1 0 0 に供給されるようになっているため、主制御 M P U 4 1 0 0 a の電源端子にはダイオード M D 0 により電流が妨げられて流れず主制御 M P U 4 1 0 0 a が作動しないものの、主制御内蔵 R A M 4 1 0 0 e の電源端子には主 V B B が印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【 1 0 2 6 】

[3 - 5 B . 各制御基板等に供給される電圧]

次に、各制御基板等に供給される電圧についての概要を説明し、続いて、主として払出制御基板 4 1 1 0、主制御基板 4 1 0 0、及び発射電源基板 8 3 1 に供給される電圧ついて説明する。

【 1 0 2 7 】

電源基板 8 5 1 で作成された + 5 . 2 V、+ 1 2 V、及び + 2 4 V という 3 種類の電圧は、図 1 7 0 に示すように、払出制御基板 4 1 1 0 に供給されるとともに、この払出制御

基板 4 1 1 0 を介して主制御基板 4 1 0 0 にも供給されている。また電源基板 8 5 1 で作成された + 5 . 2 5 V、+ 1 2 V、+ 2 4 V、及び + 3 7 V という 4 種類の電圧は、周辺パネル中継端子板 8 7 2 に供給されるとともに、この周辺パネル中継端子板 8 7 2 を介して周辺制御基板 4 0 1 0 に供給される一方、その 4 種類の電圧のうち、+ 5 . 2 5 V、+ 1 2 V、及び + 2 4 V という 3 種類の電圧が周辺側中継端子板 8 8 2 に供給されている。周辺制御基板 4 0 1 0 に供給される + 5 . 2 5 V、+ 1 2 V、+ 2 4 V、及び + 3 7 V という 4 種類の電圧は、図 1 7 1 (a) に示すように、その 4 種類の電圧のうち、+ 5 . 2 5 V、+ 1 2 V、及び + 2 4 V という 3 種類の電圧が裏箱 3 0 0 1 の後面に取付けられた各中継基板 3 0 1 4、3 0 1 6、3 0 1 8、3 0 2 0 のランプ駆動回路 4 1 6 1 に供給されてランプ駆動回路 4 1 6 1 から遊技盤 4 の各種装飾基板に点灯信号、点滅信号や階調点灯信号等の各種信号が出力され、その 4 種類の電圧が裏箱 3 0 0 1 の後面に取付けられた各中継基板 3 0 1 4、3 0 1 6、3 0 1 8、3 0 2 0 の駆動源駆動回路 4 1 6 2 に供給されて駆動源駆動回路 4 1 6 2 から遊技盤 4 のモータやソレノイド等の電氣的駆動源に駆動信号を出力している。また、その 4 種類の電圧のうち、+ 2 4 V 及び + 3 7 V という 2 種類の電圧が液晶表示装置 1 9 0 0 に供給されている。

10

【1028】

液晶表示装置 1 9 0 0 は、描画制御される液晶モジュール 1 9 0 0 a と、この液晶モジュール 1 9 0 0 a のバックライト用の電源であるバックライト電源と、を備えており、+ 2 4 V が液晶モジュール 1 9 0 0 a に供給され、+ 3 7 V がバックライト電源に供給されている。これに対して、周辺側中継端子板 8 8 2 に供給される + 5 . 2 5 V、+ 1 2 V、及び + 2 4 V という 3 種類の電圧は、図 1 7 1 (b) に示すように、扉枠ベース基板 1 9 4 に供給されており、その 3 種類の電圧のうち、+ 1 2 V が + 9 V 作成回路 1 9 4 a に供給されて直流 + 9 V (D C + 9 V、以下、「+ 9 V」と記載する。) を作成している。扉枠ベース基板 1 9 4 は、その 3 種類の電圧に加えて、+ 9 V 作成回路 1 9 4 a で作成される + 9 V を合わせた 4 種類の電圧を扉枠 5 の各種装飾基板等に供給している。

20

【1029】

[3 - 5 C. 払出制御基板に供給される電圧]

払出制御基板 4 1 1 0 は、図 1 7 0 に示すように、払出制御 M P U 4 1 1 1 a 等のほかに、払出制御フィルタ回路 4 1 1 0 a、停電監視回路 4 1 1 0 b も備えている。この払出制御フィルタ回路 4 1 1 0 a は、電源基板 8 5 1 からの + 5 . 2 V が供給されており、この + 5 . 2 V からノイズを除去している。この + 5 . 2 V は、ダイオード P D 0 を介して電源基板 8 5 1 のキャパシタ B C 1 に供給されるほかに、例えば、払出制御部 4 1 1 1 の払出制御 M P U 4 1 1 1 a 等に供給されている。停電監視回路 4 1 1 0 b は、電源基板 8 5 1 からの + 1 2 V 及び + 2 4 V が供給されており、これら + 1 2 V 及び + 2 4 V の停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路 4 1 1 0 b は、+ 1 2 V 及び + 2 4 V の停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a に出力する。この停電予告信号は、主制御基板 4 1 0 0 を介して、周辺制御基板 4 0 1 0 に伝わることにより、この周辺制御基板 4 0 1 0 を介して、図 1 7 1 (a)、(b) に示すように、液晶表示装置 1 9 0 0 のバックライト電源 1 9 0 0 b に伝わる一方、周辺パネル中継端子板 8 7 2、周辺側中継端子板 8 8 2、そして扉枠ベース基板 1 9 4 にも伝わって、扉枠ベース基板 1 9 4 を介して、扉枠 5 の各種装飾基板等に伝わるようになっている。

30

40

【1030】

なお、+ 1 2 V 及び + 2 4 V は、停電監視回路 4 1 1 0 b に供給されるほかに、+ 1 2 V は、例えば、払出制御部 4 1 1 1 の払出制御入力回路 4 1 1 1 e 等にも供給され、+ 2 4 V は、例えば、払出制御部 4 1 1 1 の払出モータ駆動回路 4 1 1 1 d 等にも供給されている。また、電源基板 8 5 1 からの + 3 7 は、払出制御基板 4 1 1 0 において何ら使用されずに、払出制御基板 4 1 1 0 を介して、そのまま発射電源基板 8 3 1 に供給されている。発射電源基板 8 3 1 は、供給される + 3 7 V から後述する所定電圧を作成して発射制御部 4 1 2 0 の発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d に供給している。

50

【1031】

[3-5D. 主制御基板に供給される電圧]

主制御基板4100は、図170に示すように、主制御MPU4100a等のほかに、主制御フィルタ回路4100hも備えている。主制御フィルタ回路4100hは、払出制御基板4110からの+5.2Vが供給されており、この+5.2Vからノイズを除去している。この+5.2Vは、ダイオードMD0を介して電源基板851のキャパシタBC0に供給されるほかに、例えば、主制御MPU4100a等に供給されている。払出制御基板4110からの+12Vは、例えば、主制御入力回路4100f等に供給され、払出制御基板4110からの+24Vは、例えば、主制御ソレノイド駆動回路4100g等に供給されている。

10

【1032】

[3-5E. 発射電源基板に供給される電圧]

発射電源基板831は、図170に示すように、DC/DCコンバータ831a、電解コンデンサSC0（本実施形態では、静電容量：4700マイクロファラッド（ μF ））を備えている。DC/DCコンバータ831aは、払出制御基板4110からの+37Vを降圧して直流+35V（DC+35V、以下、「+35V」と記載する。）を作成して払出制御基板4110における発射制御部4120の発射ソレノイド駆動回路4120dに供給している。

【1033】

電解コンデンサSC0のマイナス端子（以下、「電解コンデンサSC0の一端子」と記載する。）は、グラウンドと接地される一方、そのプラス端子（以下、「電解コンデンサSC0の+端子」と記載する。）は、DC/DCコンバータ831aの+35V出力端子と電氣的に接続されている。つまり、電解コンデンサSC0は、DC/DCコンバータ831aから出力される+35Vが印加されることで充電されるようになっている。本実施形態では、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が払出制御基板4110の発射ソレノイド駆動回路4120dに流れるようになっている。その詳細な説明を後述する。

20

【1034】

[3-6. 発射ソレノイドの駆動方法]

次に、発射ソレノイド654の駆動方法について説明する。まず、発射ソレノイド654の駆動システムについて説明し、続いてその駆動回路の所定点における、入出力電流、出力電圧、信号の論理及び波形等について説明する。図172は発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図であり、図173はシャントレギュレータ回路、増幅回路、及びオペアンプ回路群を示す回路図であり、図174はDC/DCコンバータの特性を示す図であり、図175は図172の発射ソレノイドの駆動回路における所定点のタイミングチャートである。

30

【1035】

[3-6A. 発射ソレノイドの駆動システム]

発射ソレノイド654の駆動システムは、図172に示すように、主として、払出制御基板4110における発射制御部4120の発射制御入力回路4120a、発振回路4120b、発射タイミング回路4120c、発射ソレノイド駆動回路4120d、及び球送ソレノイド駆動回路4120eと、発射電源基板831のDC/DCコンバータ831a、及び電解コンデンサSC0と、電源基板851の力率改善回路851b、及び平滑化回路851cと、により構成されている。

40

【1036】

発射制御入力回路4120aは、CRユニット6がCRユニット接続端子板874を介して払出制御基板4110と電氣的に接続されると、CRユニット6がパチンコ遊技機1から電力（AC24V）供給を受けている旨を伝える信号が入力されてCR接続信号として発射タイミング回路4120cに出力し、回転ハンドル本体前506に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ516からの検出信号が入力されると、タッチ

50

検出信号として発射タイミング回路4120cに出力し、遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ518からの検出信号が入力されると、発射停止検出信号として発射タイミング回路4120cに出力する。

【1037】

発射タイミング回路4120cは、発射制御入力回路4120aからのCR接続信号、タッチ検出信号、及び発射停止検出信号に基づいて、発射ソレノイド654による遊技球の打ち出しを許可したり、禁止したりする。具体的には、発射タイミング回路4120cは、CRユニット6がCRユニット接続端子板874を介して払出制御基板4110と電氣的に接続されていないためにCR接続信号が入力されていないという第1のケース、タッチ検出信号が回転ハンドル本体前506に手のひらや指が触れていない旨を伝えているという第2のケース、発射停止検出信号が遊技球の打ち出しを強制的に停止する旨を伝えているという第3のケース、のうち、1つでも該当するときに発射ソレノイド654による遊技球の打ち出しを禁止する一方、すべてに該当しないときに発射ソレノイド654による遊技球の打ち出しを許可する。

【1038】

発射タイミング回路4120cは、発振回路4120bからのクロック信号が入力されており、発射ソレノイド654による遊技球の打ち出しを許可するときには、このクロック信号に基づいて、1分当たり100個の遊技球が遊技領域1100に向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路4120dに出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍（本実施形態では、5倍）した球送基準パルスを生成して球送ソレノイド駆動回路4120eに出力する。発射ソレノイド駆動回路4120dは、DC/DCコンバータ831aからの電流と、電解コンデンサSC0の放電による電流と、を併合した併合電流により打球発射装置650の発射ソレノイド654を駆動する。これに対して、球送ソレノイド駆動回路4120eは、電源基板851からの+24Vによる球送ソレノイド585を駆動する。

【1039】

発射ソレノイド駆動回路4120dは、主として、シャントレギュレータ回路4121a、増幅回路4121b、電圧比較回路4121c、スイッチング回路4121dから構成されている。シャントレギュレータ回路4121aは、電源基板851の+5.2V作成回路851dで作成される+5.2Vが供給されており、この+5.2Vから安定化された直流+2.5V（DC+2.5V、以下、「+2.5V」と記載する。）を作成して増幅回路4121bに供給している。

【1040】

シャントレギュレータ回路4121aは、図173（a）に示すように、シャント式安定化電源回路PICOを主として構成されている。このシャント式安定化電源回路PICOは、周囲温度による温度ドリフトが低減されたものであり、負荷に対して一定電圧に保持される安定化電源を作成して供給することができる。シャント式安定化電源回路PICOの基準電圧入力端子であるREF端子、及びカソード端子であるK端子は、+5.2Vと抵抗PR2を介して電氣的に接続されており、この抵抗PR2によりREF端子に入力される電流が制限されている。K端子は増幅回路4121bに+2.5Vを出力している。この+2.5Vは、グラウンドと接地されたコンデンサPC0によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている（コンデンサPC0は、ローパスフィルタとしての役割も担っている）。なお、シャント式安定化電源回路PICOのアノード端子であるA端子はグラウンド（GND）と接地されている。

【1041】

図172に戻り、増幅回路4121bは、シャントレギュレータ回路4121aからの+2.5を2倍に増幅して直流+5.0V（DC+5.0V、以下、「+5.0V」と記載する。）を作成して主側中継端子板880、そしてハンドル装置中継基板192を介して、ハンドル装置500における回転位置検知センサ512に供給している。

【1042】

10

20

30

40

50

増幅回路 4 1 2 1 b は、図 1 7 3 (a) に示すように、オペアンプ P I C 1 を主として構成されている。オペアンプ P I C 1 は、非反転増幅回路として構成されており、オペアンプ P I C 1 の非反転入力端子 (+ 端子) にはシャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a のシャント式安定化電源回路 P I C 0 からの + 2 . 5 V が印加され、オペアンプ P I C 1 の反転入力端子 (- 端子) には一端がグランドと接地された抵抗 P R 3 の他端と電氣的に接続されるとともに、オペアンプ P I C 1 の出力端子と一端が電氣的に接続された抵抗 P R 4 の他端と電氣的に接続されている。抵抗 P R 3 , P R 4 の抵抗値は、オペアンプ P I C 1 の増幅率 (平ループ利得) が 2 倍となるように設定されている。オペアンプ P I C 1 の出力端子は、オペアンプ P I C 1 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加された + 2 . 5 V を 2 10 倍に増幅した + 5 . 0 V を、上述したように、主側中継端子板 8 8 0、そしてハンドル装置中継基板 1 9 2 を介して、ハンドル装置 5 0 0 における回転位置検知センサ 5 1 2 に供給している。この + 5 . 0 V は、グランドと接地されたコンデンサ P C 2 によりリップル (電圧に畳重された交流成分) が除去されて平滑化されている (コンデンサ P C 2 は、ローパスフィルタとしての役割も担っている)。なお、オペアンプ P I C 1 の電源端子に入力される + 2 4 V は、グランドと接地されたコンデンサ P C 1 によりリップルが除去されて平滑化されている。

【1043】

図 1 7 2 に戻り、回転位置検知センサ 5 1 2 は 3 端子の可変抵抗器であり、両端の一の固定端子が上述した増幅回路 4 1 2 1 b からの + 5 . 0 V が供給され、その両端の他の固定端子がハンドル装置中継基板 1 9 2、そして主側中継端子板 8 8 0 を介して、払出制御 20 基板 4 1 1 0 における発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d の抵抗 P R 0 と電氣的に接続されている。この抵抗 P R 0 の他端は、グランドと接地されている。回転位置検知センサ 5 1 2 の両端の固定端子とは別の端子である可変端子から、可変された抵抗値に従って両端に印加された電圧の分圧を取り出すことができるようになっている。回転位置検知センサ 5 1 2 の可変端子から取り出した電圧は、ハンドル装置中継基板 1 9 2、そして主側中継端子板 8 8 0 を介して、払出制御基板 4 1 1 0 の発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d における後述する抵抗 P R 5 , P R 6 (図 1 7 3 (b) 参照) で分圧され、この分圧された抵抗 P R 6 が受け持つ電圧が発射強度目標電圧として、電圧比較回路 4 1 2 1 c に印加される。

【1044】

ハンドル装置 5 0 0 の回転位置検知センサ 5 1 2 の可変端子から取り出した電圧は、上述したように、ハンドル装置中継基板 1 9 2、そして主側中継端子板 8 8 0 を介して、図 1 7 3 (b) に示すように、グランドと接地されたコンデンサ P C 3 によりリップル (電圧に畳重された交流成分) が除去されて平滑化され (コンデンサ P C 3 は、ローパスフィルタとしての役割も担っている)、払出制御基板 4 1 1 0 の発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d のボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加される。このオペアンプ回路群は、図 1 7 3 (b) に示すように、初段のオペアンプ P I C 2、後段のオペアンプ P I C 3 を主として構成されている。ハンドル装置 5 0 0 からの電圧は、ボルト 40 オーダーの電圧であり初段のオペアンプ P I C 2 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加される。初段のオペアンプ P I C 2 の反転入力端子 (- 端子) には、初段のオペアンプ P I C 2 の出力端子と電氣的に接続されている。初段のオペアンプ P I C 2 の出力端子は、オペアンプ P I C 2 の非反転入力端子 (+ 端子) に印加された電圧を 1 倍にして、つまりそのままのボルトオーダーの電圧として出力する。この初段のオペアンプ P I C 2 は、ボルトオーダーの電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているものの、ハンドル装置 5 0 0 からの電圧を印加するための初段入力側回路と、電圧を後段のオペアンプ P I C 3 に出力するための初段出力側回路と、の回路分離を実現している。これにより、初段入力側回路から初段出力側回路に向かって電圧が信号として伝達することができ、初段出力側回路の影響を初段入力側回路へ与えなくすることができる。なお、オペアンプ P I C 2 の電源端子に入力される + 2 4 V は、グランドと接地されたコンデンサ P C 4 によりリップルが除去されて平滑化されている。

10

20

30

40

50

【1045】

初段のオペアンプP I C 2の出力端子は、自身の反転入力端子（－端子）のほかに、抵抗P R 5の一端と電氣的に接続され、この抵抗P R 5の他端が後段のオペアンプP I C 3の非反転入力端子（＋端子）と電氣的に接続されている。後段のオペアンプP I C 3の非反転入力端子（＋端子）は、抵抗P R 5の他端のほかに、一端がグランドと接地された抵抗P R 6の他端と電氣的に接続されている。これにより、初段のオペアンプP I C 2の出力端からの電圧は、上述したように、ボルトオーダーの電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているため、ボルトオーダーの電圧であり、抵抗P R 5，P R 6により分圧され、この分圧された抵抗P R 6が受け持つ電圧がミリボルトオーダーの電圧として後段のオペアンプP I C 3の非反転入力端子（＋端子）に印加される。後段のオペアンプP I C 3の反転入力端子（－端子）には、後段のオペアンプP I C 3の出力端子と電氣的に接続されている。後段のオペアンプP I C 3の出力端子は、オペアンプP I C 2の非反転入力端子（＋端子）に印加された電圧を1倍にして、つまりそのままのミリボルトオーダーの電圧が発射強度目標電圧として電圧比較回路4 1 2 1 cに出力する。この後段のオペアンプP I C 3は、抵抗P R 5，P R 6で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗P R 6が受け持つ電圧である入力電圧を単にそのまま出力しているものの、抵抗P R 5，P R 6で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗P R 6が受け持つ電圧を印加するための後段入力側回路と、電圧を電圧比較回路4 1 2 1 cに出力するための後段出力側回路と、の回路分離を実現している。これにより、後段入力側回路から後段出力側回路に向かって電圧が信号として伝達することができ、後段出力側回路の影響を後段入力側回路へ与えなくすることができる。なお、オペアンプP I C 3の電源端子に入力される＋2 4 Vは、グランドと接地されたコンデンサP C 5によりリップルが除去されて平滑化されている。

【1046】

図1 7 2に戻り、打球発射装置6 5 0の発射ソレノイド6 5 4に流れている電流は、一端がグランドと接地された抵抗P R 1を流れることでこの抵抗P R 1が受け持つミリボルトオーダーの電圧が発射制御電圧として電圧比較回路4 1 2 1 cに印加される。電圧比較回路4 1 2 1 cには、上述したミリボルトオーダーの電圧である発射強度目標電圧も印加されている。このように、電圧比較回路4 1 2 1 cで比較する発射制御電圧と発射強度目標電圧とは、上述したように、払出制御基板4 1 1 0（発射ソレノイド駆動回路4 1 2 0 d）においてボルトオーダーの電圧からミリボルトオーダーの電圧へ抵抗P R 1，P R 6が受け持つ電圧によりそれぞれ降圧されるようになっている。つまり、払出制御基板4 1 1 0上に形成された配線パターンを介して印加されるため、この配線パターンがノイズの影響を受け難く、電圧比較回路4 1 2 1 cがミリボルトオーダーの電圧で発射制御電圧と発射強度目標電圧とを比較することができるのに対して、払出制御基板4 1 1 0と打球発射装置6 5 0との基板装置間、及び払出制御基板4 1 1 0とハンドル装置5 0 0との基板装置間においては、配線を介して電氣的に接続されているため、配線にノイズの影響を受け易く、ボルトオーダーの電圧とすることにより基板装置間におけるノイズの影響を抑制している。

【1047】

電圧比較回路4 1 2 1 cは、発射制御電圧と発射強度目標電圧とを大小比較する反転型の回路であり、その比較結果をスイッチング回路4 1 2 1 dに出力する。電圧比較回路4 1 2 1 cによる比較結果は、H I又はL O Wという論理出力となっており、発射制御電圧が発射強度目標電圧より大きいときにはL O W（以下、「L」と記載する。）となる一方、発射制御電圧が発射強度目標電圧より小さいときにはH I（以下、「H」と記載する。）となる。このように、電圧比較回路4 1 2 1 cによる比較結果によって出力論理がH又はLとなるため、その出力信号がO N／O F F信号としてスイッチング回路4 1 2 1 dに入力されることとなる。

【1048】

スイッチング回路4 1 2 1 dは、発射タイミング回路4 1 2 0 cからの発射基準パルスが入力されるごとに、電圧比較回路4 1 2 1 cからのO N／O F F信号に従って、発射電

源基板 8 3 1 に備える、DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流を、打球発射装置 6 5 0 の発射ソレノイド 6 5 4 に流す。具体的には、スイッチング回路 4 1 2 1 d は、電圧比較回路 4 1 2 1 c からの ON 信号が入力されると、DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド 6 5 4 に流す一方、電圧比較回路 4 1 2 1 c からの OFF 信号が入力されると、発射ソレノイド 6 5 4 に流れている電流を遮断する。つまり、スイッチング回路 4 1 2 1 d は、電圧比較回路 4 1 2 1 c からの ON 信号が入力されて、DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド 6 5 4 に流しているときに、この発射ソレノイド 6 5 4 に流れている電流を、抵抗 P R 1 によって分圧された電圧が発射制御電圧として発射強度目標電圧より大きくなると、電圧比較回路 4 1 2 1 c の出力論理が L となり、OFF 信号をスイッチング回路 4 1 2 1 d に出力し、スイッチング回路 4 1 2 1 d が発射ソレノイド 6 5 4 に流れている定電流を遮断する。この遮断により、発射ソレノイド 6 5 4 に電流が流れなくなることによって発射制御電圧が発射強度目標電圧より小さくなり、電圧比較回路 4 1 2 1 c の出力論理が再び H となり、ON 信号をスイッチング回路 4 1 2 1 d に出力し、スイッチング回路 4 1 2 1 d が、上述したように、DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド 6 5 4 に流す。このように、電圧比較回路 4 1 2 1 c からの ON/OFF 信号に従ってスイッチング回路 4 1 2 1 d が、DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流を、発射ソレノイド 6 5 4 に流したり、その定電流を遮断したりするため、スイッチング回路 4 1 2 1 d は、電圧比較回路 4 1 2 1 c からの ON/OFF 信号に自励発振して電流を発射ソレノイドに流す制御を行っている。つまり、スイッチング回路 4 1 2 1 d は、「自励発振定電流回路」として機能しており、発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけている。これにより、回転ハンドル本体前 5 0 6 が回動操作されて回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド 6 5 4 を駆動して遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出すことができる。

【1049】

なお、遊技者が回転ハンドル本体前 5 0 6 に触れて、回転ハンドル本体前 5 0 6 を回動していない原回転位置であるときには、回転位置検知センサ 5 1 2 の可変端子から取り出される電圧は、抵抗 P R 0 に印加されている電圧が上述したボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加され、発射強度目標電圧として、電圧比較回路 4 1 2 1 c に印加される。この場合には、電圧比較回路 4 1 2 1 c からの ON 信号がスイッチング回路 4 1 2 1 d に出力されると、スイッチング回路 4 1 2 1 d は、DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流を発射ソレノイド 6 5 4 に流す。この DC/DC コンバータ 8 3 1 a からの出力される電流が最小出力電流となる。このときの発射ソレノイド 6 5 4 の発射強度は、少なくとも、発射レール 6 6 0 を飛び越えるものとなっている。つまり、抵抗 P R 0 に印加されている電圧が発射強度目標電圧であるときには、その電圧に見合う電流 (DC/DC コンバータ 8 3 1 a から出力される最小出力電流と、電解コンデンサ S C 0 の放電による電流と、が併合された併合電流) が発射ソレノイド 6 5 4 に流れると、発射ソレノイド 6 5 4 によって打ち出された遊技球は、発射レール 6 6 0 を飛び越えることができても、遊技盤 4 の外レール 1 1 1 1 に沿って遊技領域 1 1 0 0 に達することができないため、ファール球としてファールカバーユニット 5 4 0 で回収されこととなる。換言すると、抵抗 P R 0 に印加されている電圧がボルテージフォロアとして構成されたオペアンプ回路群に印加され、発射強度目標電圧として、電圧比較回路 4 1 2 1 c に印加されるときには、発射ソレノイド 6 5 4 に流れる電流が最小電流となっているものの、この最小電流が発射ソレノイド 6 5 4 に流れても、打ち出された遊技球がすべてファール球として回収されるようになっている。これにより、球送ソレノイド 5 8 5 によって発射レール 6 6 0 に送り出された遊技球と重複することを防止することができるため、発射ソレノイド 6 5 4 がその重複する遊

技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出すことを防止することができるとともに、発射ソレノイド 6 5 4 への加負荷を防止することができ、故障を防止することもできる。

【1 0 5 0】

本実施形態では、シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a にシャント式安定化電源回路 P I C 0 を採用することにより、電圧比較回路 4 1 2 1 c に印加される発射強度目標電圧は、シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a からの一定電圧である + 2 . 5 V が増幅回路 4 1 2 1 b で増幅された + 5 . 0 V がハンドル装置 5 0 0 の回転位置検知センサ 5 1 2 により分圧されたものとなることによって、この分圧された電圧も回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、変動が生じず一定の電圧に保持されることとなる。これにより、スイッチング回路 4 1 2 1 d が打球発射装置 6 5 0 の発射ソレノイド 6 5 4 に併合電流を流すことにより発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけて発射制御電圧が発射強度目標電圧と同一となった際に、回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、発射ソレノイド 6 5 4 に流れる併合電流も変動が生じず一定の電流が流れることとなるため、発射ソレノイド 6 5 4 が遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出す発射強度が同一となる。したがって、発射ソレノイド 6 5 4 の駆動発射による遊技球の「飛びムラ」を防止することができる。

【1 0 5 1】

また、パチンコ遊技機 1 が設置される島設備は、複数のパチンコ遊技機から排出された遊技球を研磨して再びパチンコ遊技機に供給するという遊技球の循環システムが構築されている。このため、遊技球の研磨による熱、遊技球同士の衝突や摩擦による熱に加えて、パチンコ遊技機の電源基板や各種電飾による熱等により島設備内の温度は、極めて高くなっている。本実施形態では、上述したように、シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a にシャント式安定化電源回路 P I C 0 を採用することにより、パチンコ設備内に熱がこもる環境下にあっても、+ 2 . 5 V を安定化させて出力することができるようになっている。これにより、温度による + 2 . 5 V の変動が抑制されることによって回転位置検知センサ 5 1 2 の可変端子から取り出された電圧、つまり発射強度目標電圧の「ゆらぎ」を抑えることができるため、この「ゆらぎ」分の電圧を含めずに、電圧比較回路 4 1 2 1 c がスイッチング回路 4 1 2 1 d に制御信号を出力することができる。つまり、回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置が同一回転位置であるときには、遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出す発射強度に「ムラ」を抑えることができるため、遊技球の「飛びムラ」を抑えることができる。

【1 0 5 2】

[3 - 6 B . D C / D C コンバータの入出力電流及び出力電圧]

次に、D C / D C コンバータ 8 3 1 a の入出力電流及び出力電圧について、図 1 7 2 に示した、T A 点における入力電流、T B 点における出力電流及び出力電圧について、図 1 7 4 を参照して説明する。T A 点は、D C / D C コンバータ 8 3 1 a の入力電流 I_{in} を参照するための点であり、T B 点は、D C / D C コンバータ 8 3 1 a の出力電流 I_{out} 及び出力電圧 V_{out} を参照するための点である。なお、この出力電圧 V_{out} は、グラウンドとの電位差である。

【1 0 5 3】

まず T B 点の出力電圧 V_{out} と出力電流 I_{out} との関係は、図 1 7 4 (a) に示すように、出力電圧 V_{out} が + 3 5 V から減少につれて出力電流 I_{out} が増大する関係となっている。具体的には、出力電圧 V_{out} が + 3 5 V から + 3 0 V までの区間 A では、出力電流 I_{out} が約 3 6 0 m A と一定であり、出力電圧 V_{out} が + 3 0 V から + 2 0 V までの区間 B では、出力電圧 V_{out} が減少するにつれて出力電流 I_{out} が 3 6 0 m A から 4 0 0 m A まで約 4 0 m A 増加し、出力電圧 V_{out} が + 2 0 V から + 1 0 V までの区間 C では、出力電圧 V_{out} が減少するにつれて出力電流 I_{out} が 4 0 0 m A から 6 6 0 m A まで約 2 6 0 m A 増加し、出力電圧 V_{out} が + 1 0 V から + 5 V までの区間 D では、出力電圧 V_{out} が減少するにつれて出力電流 I_{out} が 6 6 0 m A から 1 0 1 0 m A まで約 3 5 0 m A 増加している。なお、+ 5 V からゼロ V 近傍では、出力電流 I

out はほぼ 1010mA となっている。

【1054】

TA 点の入力電流 I_{in} と TB 点の出力電流 I_{out} との関係は、図 174 (b) に示すように、出力電圧 V_{out} が +35V から減少につれて、入力電流 I_{in} が減少するとともに出力電流 I_{out} が増大する関係となっている。具体的には、出力電圧 V_{out} が +35V から +30V までの区間 A では、出力電流 I_{out} が約 360mA と一定であるのに対して、入力電流 I_{in} が 400mA から 320mA まで約 80mA 減少している。この区間 A では、回転ハンドル本体前 506 の回転位置と対応する電流が発射ソレノイド 654 に流れて出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が大きいときには遊技領域 1100 に向かって打ち出された遊技球が未だ遊技領域 1100 に達することが困難な発射強度となっている一方、回転ハンドル本体前 506 の回転位置と対応する電流が発射ソレノイド 654 に流れて出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が小さくなりだすときには遊技領域 1100 に向かって打ち出された遊技球が遊技領域 1100 に達する発射強度となっている。出力電圧 V_{out} が +30V から +20V までの区間 B では、出力電流 I_{out} が 360mA から 400mA まで約 40mA 増加するのに対して、入力電流 I_{in} が 320mA から 260mA まで約 60mA 減少しており、出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が完全に小さくなっている。出力電圧 V_{out} が +20V から +10V までの区間 C では、出力電流 I_{out} が 400mA から 660mA まで約 260mA 増加するのに対して、入力電流 I_{in} が 260mA から 210mA まで約 50mA 減少しており、区間 B と同様に、出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が完全に小さくなっている。出力電圧 V_{out} が +10V から +5V までの区間 D では、出力電流 I_{out} が 660mA から 1010mA まで約 350mA 増加するのに対して、入力電流 I_{in} が 210mA から 175mA まで約 35mA 減少しており、区間 B、及び区間 C と同様に、出力電流 I_{out} と比べて入力電流 I_{in} が完全に小さくなっている。

【1055】

なお、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} の値が 360mA であるときには、この 360mA と、電解コンデンサ SC0 の放電による電流と、が併合された併合電流が最小電流、つまり遊技者が回転ハンドル本体前 506 に触れて、回転ハンドル本体前 506 を回動していない原回転位置であるときに発射ソレノイド 654 に流れる電流であるのに対して、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} の値が 1010mA であるときには、この 1010mA と、電解コンデンサ SC0 の放電による電流と、が併合された併合電流が最大電流、つまり遊技者が回転ハンドル本体前 506 に触れて、回転ハンドル本体前 506 を右回りに回動して限界回転位置であるときに発射ソレノイド 654 に流れる電流である。このように、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} は、最小出力電流の値が 360mA となり、最大出力電流の値が 1010mA となる。DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} の値が 1000mA を超える場合には、発射ソレノイド 654 の発射強度は、すでに、外レール 1111 に沿って遊技領域 1100 に飛び出した遊技球が衝止部 1114 に衝突して内周レール 1113 に沿って下流に向かって転動し、各種入賞口に入球することなく、アウト口 1151 で回収される程度にまで強くなっている。このため、遊技者が回転ハンドル本体前 506 を右回りに回動して遊技を行っているときにおける DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} の値が取りうる範囲としては、360mA より大きく 1000mA より小さく ($360\text{mA} < \text{出力電流 } I_{out} \text{ の値} < 1000\text{mA}$)、ミリアンペアオーダーの電流となっている。

【1056】

[3-6C. DC/DC コンバータの入出力電流及び出力電圧と発射タイミング回路からの発射基準パルスとの関係]

次に、回転ハンドル本体前 506 の一定回転位置において、図 172 に示した、TB 点における DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} 及び出力電圧 V_{out} と、発射タイミング回路 4120c からの発射基準パルス T0 と、について、図 175 を参照して説明する。TB 点は、上述したように、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out}

ut 及び出力電圧 V_{out} (グランドとの電位差) を参照するための点であり、TC 点は、発射タイミング回路 4120c からの発射基準パルス T_0 を参照するための点である。

【1057】

発射タイミング回路 4120c からの発射基準パルス T_0 は、上述したように、発射ソレノイド 654 による遊技球の打ち出しを許可するときにおいて、1 分当たり、つまり 6000ms 当たり 100 個の遊技球が遊技領域 1100 に向かって打ち出されるように設定されているため、図 175 (a) に示すように、そのパルス幅が 30ms、その周期 T が 600ms となる。

【1058】

ここで、遊技者が回転ハンドル本体前 506 に触れて、回転ハンドル本体前 506 を回動して限界回転位置であるときと、回動していない原回転位置であるときと、における DC/DC コンバータ 831a の出力電圧 V_{out} の波形について説明する。

【1059】

回転ハンドル本体前 506 が限界回転位置にあるときには、発射タイミング回路 4120c からの発射基準パルス T_0 が発射ソレノイド駆動回路 4120d のスイッチング回路 4121d に入力されると、図 175 (b), (c) に示すように、DC/DC コンバータ 831a からの電流と、電解コンデンサ SC0 に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が上述した最大電流となって発射ソレノイド 654 に流れ始める (タイミング t_0)。この最大電流が発射ソレノイド 654 に流れているときには、図 175 に示した DC/DC コンバータ 831a の特性に従って、DC/DC コンバータ 831a の電圧 (電解コンデンサ SC0 の電圧) が +5V まで下がり、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} の値が上述した最大出力電流である 1010mA となる。そして、発射基準パルス T_0 の入力後、30ms 経過してその入力が停止されると、電解コンデンサ SC0 の出力電圧がゼロ V 近傍に達するまで放電が進んでいる (タイミング t_1)。発射ソレノイド 654 への最大電流が遮断されることにより、DC/DC コンバータ 831a の出力電圧 V_{out} が徐々に +35V まで回復する。これにともない、DC/DC コンバータ 831a の特性に従って電解コンデンサ SC0 の充電が開始される。具体的には、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} は、図 174 に示したように、出力電圧 V_{out} が小さくなるのに対して、出力電流 I_{out} が大きくなるという特性がある。最大電流が遮断された直後では DC/DC コンバータ 831a の出力電圧 V_{out} 、つまり電解コンデンサ SC0 の出力電圧は、ゼロ V 近傍となっており、電解コンデンサ SC0 は、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} である 1010mA という電流によって充電を開始し、そして DC/DC コンバータ 831a の出力電圧 V_{out} が +35V 近傍まで回復してくると、360mA という電流によって充電を継続し、その後、充電を完了することとなる。この充電は、次の発射基準パルス T_0 が入力されるまでの間にすでに完了するようになっている (タイミング t_2)。つまり、今回の発射基準パルス T_0 が入力されて 30ms 経過して次の発射基準パルス T_0 が入力されるまでの 570ms の期間内に充電を完了するようになっている。

【1060】

これに対して、回転ハンドル本体前 506 が原回転位置にあるときには、発射タイミング回路 4120c からの発射基準パルス T_0 が発射ソレノイド駆動回路 4120d のスイッチング回路 4121d に入力されると、図 175 (b), (d) に示すように、DC/DC コンバータ 831a からの電流と、電解コンデンサ SC0 に充電された電荷の放電による電流と、が併合された併合電流が上述した最小電流となって発射ソレノイド 654 に流れ始める (タイミング t_0)。この最小電流が発射ソレノイド 654 に流れているときには、図 175 に示した DC/DC コンバータ 831a の特性に従って、DC/DC コンバータ 831a の電圧 (電解コンデンサ SC0 の電圧) が若干下がるものの、図 174 に示した区間 A に属し、DC/DC コンバータ 831a の出力電流 I_{out} の値が上述した最小出力電流である 360mA となる。そして、発射基準パルス T_0 の入力後、30ms 経過してその入力が停止されると、電解コンデンサ SC0 の放電が少し進んでいる (タイ

10

20

30

40

50

ミング t_1)。発射ソレノイド654への最小電流が遮断されることにより、DC/DCコンバータ831aの出力電圧 V_{out} が徐々に+35Vまで回復する。これにともない、DC/DCコンバータ831aの特性に従って電解コンデンサSC0の充電が開始される。具体的には、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} は、上述したように、出力電圧 V_{out} が小さくなるのに対して、出力電流 I_{out} が大きくなるという特性がある。最小電流が遮断された直後ではDC/DCコンバータ831aの出力電圧 V_{out} 、つまり電解コンデンサSC0の出力電圧は、若干下がるものの、区間Aに属しており、電解コンデンサSC0は、DC/DCコンバータ831aの出力電流 I_{out} である360mAという電流によって充電を開始し、その後、充電を完了することとなる。この充電は、次の発射基準パルスT0が入力されるまでの間にすでに完了するようになっている(タイミング t_2)。つまり、今回の発射基準パルスT0が入力されて30ms経過して次の発射基準パルスT0が入力されるまでの570msの期間内に充電を完了するようになっている。

【1061】

このように、発射ソレノイド654に最大電流、最小電流が流れても、DC/DCコンバータ831aの特性によって、今回の発射基準パルスT0が入力されて30msという放電時間内において電解コンデンサSC0が放電した電荷を、次の発射基準パルスT0が入力されるまでの残りの570msという充電時間内に充電を完了させることができる。

【1062】

ここで、発射基準パルスT0が入力されて30ms経過するまでの期間内に電解コンデンサSC0が存在しない状態でDC/DCコンバータ831aが単独で発射ソレノイド654に電流を流す制御方式を採用する場合について考えてみると、この制御方式では、DC/DCコンバータ831aが単独で発射ソレノイド654に流す電流が2A~3.5A程度となるため、この電流が電源基板851から供給されることとなる。発射ソレノイド654を駆動するときには、瞬間的に2A~3.5Aより大きい大電流が流れる。そうすると、30msという発射基準パルスT0が600msという周期Tで発生するごとに、電源基板への負荷もこの周期Tごとに増えることとなる。つまり、電源基板は、発射ソレノイド654が駆動される際に流れる瞬間的な大電流に加えて電子部品や、装飾に用いる電飾等にも所定電流を供給しているため、これらの総電力が電力供給上限値を超えると、安全のため電力供給を遮断することとなる。

【1063】

そこで、本実施形態では、発射基準パルスT0が入力されてからそのパルス幅である30msという期間において、電解コンデンサSC0が存在しない状態でDC/DCコンバータ831aが単独で発射ソレノイド654を駆動した場合に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるアンペアオーダーの電流を、発射基準パルスT0が入力されて次の発射基準パルスT0が入力されるまでの600msという期間に引き延ばして、DC/DCコンバータ831aと電解コンデンサSC0とによる併合電流で発射ソレノイド654を駆動した場合に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるミリアンペアオーダーの「第1の電流」と、電解コンデンサSC0がDC/DCコンバータ831aからの電力を充電した場合に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるミリアンペアオーダーの「第2の電流」と、に分散することができる。これにより、電解コンデンサSC0が存在しない状態で発射基準パルスT0が入力されてからそのパルス幅である30msという期間に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるアンペアオーダーの電流を、電解コンデンサSC0が存在する状態で発射基準パルスT0が入力されて次の発射基準パルスT0が入力されるまでの600msという期間に電源基板851の+37Vという直流電源からDC/DCコンバータ831aに供給されるミリアンペアオーダーの「第1の電流」と「第2の電流」とにより平均化することができる。したがって、発射ソレノイド654の駆動による瞬間的な大電流を供給するための負荷が電源基板851にかからなくすること

ができる。また、電源基板 8 5 1 の過負荷時の安全装置の作動条件の設計に時間を費やすことも解消することができる。

【1064】

[3-6D. 発射タイミング回路からの発射基準パルスと球送基準パルスとの関係]

次に、発射タイミング回路 4 1 2 0 c からの発射基準パルス T 0 と、球送基準パルス T 1 と、について、図 1 7 5 を参照して説明する。T C 点は、上述したように、発射タイミング回路 4 1 2 0 c からの発射基準パルス T 0 を参照するための点であり、図 1 7 2 に示した T D 点は、発射タイミング回路 4 1 2 0 c からの球送基準パルス T 1 を参照するための点である。

【1065】

球送基準パルス T 1 は、発射基準パルス T 0 である 3 0 m s の 5 倍である 1 5 0 m s ($= T 0 (30 \text{ m s}) \times 5$) が設定されている。発射基準パルス T 0 が発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d のスイッチング回路 4 1 2 1 d に入力されると、図 1 7 5 (a) , (e) に示すように、球送基準パルス T 1 が発射ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 d の球送ソレノイド駆動回路 4 1 2 0 e に入力され (タイミング t 0 、 1 5 0 m s 経過すると、その入力停止されるようになっていく (タイミング t 3)) 。これにより、球送ソレノイド 5 8 5 を駆動して球送ソレノイド 5 8 5 による球送制御を行うことにより、次の発射基準パルス T 0 が入力されるまでの間に、次に打ち出される遊技球のセットを完了することができ、発射基準パルス T 0 が入力されるごとに、遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって連続して打ち出すことができる。

【1066】

このように、本例では、発射ソレノイド 6 5 4 によって遊技球を打ち込むようにした上で、電解コンデンサ S C 0 から発射ソレノイド 6 5 4 へ駆動する電源を供給させると共に電解コンデンサ S C 0 を発射電源基板 8 3 1 に備えるようにしているので、容量の異なる電解コンデンサ S C 0 を備えた発射電源基板 8 3 1 を交換することで、発射ソレノイド 6 5 4 へ供給する電流 (最大電流) を変更することができ、打球発射装置 6 5 0 の打込特性を遊技盤 4 に合わせた特性に変更することができる。

【1067】

また、電解コンデンサ S C 0 から発射ソレノイド 6 5 4 へ電源を供給するようにしているので、遊技球を発射してから次に発射するまでの間に、電源基板 8 5 1 からの電力を電解コンデンサ S C 0 で蓄えて発射ソレノイド 6 5 4 へ供給することで、電源基板 8 5 1 から直接瞬間的に大電流が消費されるのを回避させることができ、発光装飾基板の L E D や演出駆動用のモータやソレノイド等の発光や動き等が不安定になったり遊技球の飛びムラが発生したりするのを防止することができる。

【1068】

更に、電源基板 8 5 1 は、島設備の交流電源 (A C 2 4 V) から直流電源 (+ 5 . 2 V 、 + 5 . 2 5 V 、 + 1 2 V 、 + 2 4 V 、及び + 3 7 V) を作成して供給しており、打球発射装置 6 5 0 は、ハンドル装置 5 0 0 の回転ハンドル本体前 5 0 6 が回動操作されてその回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド 6 5 4 を駆動して遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出すことができる。

【1069】

また、電圧比較回路 4 1 2 1 c に印加される発射強度目標電圧は、シャントレギュレータ回路 4 1 2 1 a からの一定電圧である + 2 . 5 V が増幅回路 4 1 2 1 b で増幅された + 5 . 0 V がハンドル装置 5 0 0 の回転位置検知センサ 5 1 2 により分圧されたものとなることによって、この分圧された電圧も回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、変動が生じず一定の電圧に保持されることとなる。これにより、スイッチング回路 4 1 2 1 d が打球発射装置 6 5 0 の発射ソレノイド 6 5 4 に併合電流を流すことにより発射制御電圧を発射強度目標電圧に近づけて発射制御電圧が発射強度目標電圧と同一となった際に、回転ハンドル本体前 5 0 6 の回転位置が同一回転位置に保持されているときには、発射ソレノイド 6 5 4 に流れる併合電流も変動が生じず一定の

電流が流れることとなるため、発射ソレノイド 6 5 4 が遊技球を遊技領域 1 1 0 0 に向かって打ち出す発射強度が同一となる。したがって、発射ソレノイド 6 5 4 の駆動発射による遊技球の「飛びムラ」を防止することができる。

【1070】

[3-7. 主制御基板での制御処理]

次に、主制御基板 4 1 0 0（特に主制御 M P U 4 1 0 0 a）で実行される制御処理の例について、図 1 7 6 乃至図 1 8 8 を参照して説明する。図 1 7 6 は、主制御基板におけるメイン処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 7 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 8 はタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 9 は、特別制御処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 0 は、始動口入賞処理を示すフローチャートである。図 1 8 1 は、変動開始処理を示すフローチャートである。図 1 8 2 は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 3 は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【1071】

また、図 1 8 4 は、大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 5 は、小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 6 は、大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 7 は、小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理は、主制御基板 4 1 0 0 に搭載される主制御 M P U 4 1 0 0 a により所定のタイミング（本実施形態では、4 m s 毎）で実行される。図 1 8 8 は、特別図柄用乱数記憶手段におけるテーブル構成を示す説明図である。

【1072】

メイン処理は、図 1 7 6 に示すように、パチンコ機 1 へ電力の供給が開始されると、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、電源投入時処理を実行する（ステップ S 1）。この電源投入時処理では、R A M 4 1 0 0 e に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であれば R A M 4 1 0 0 e に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であれば R A M 4 1 0 0 e をクリアして C P U 周辺のデバイス設定（通常の初期設定、割込タイミングの設定、等）を行う。

【1073】

なお、遊技途中でパチンコ機 1 への電力供給が停止すると、R A M 4 1 0 0 e に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にて R A M 4 1 0 0 e に記憶されているバックアップデータのクリアを指示する R A M クリアスイッチ 4 1 0 0 c がオンであれば、R A M 4 1 0 0 e をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理において、主制御基板 4 1 0 0 の R A M 4 1 0 0 e にバックアップデータが保存されていない場合には、R A M 4 1 0 0 e をクリアし、通常の初期設定を行う。

【1074】

また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行した時に周辺制御部 4 1 4 0 に、主制御基板 4 1 0 0 が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 4 1 0 0 が起動したことを周辺制御部 4 1 4 0 に通知するものである。なお、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールの閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にも R A M 4 1 0 0 e にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始した時には電源投入時処理が実行される。

【1075】

この電源投入時処理が終了すると、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、遊技用の各処理を繰返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップ S 2）。なお、この実施の形態では、パチンコ機 1 にて使用する電源電圧は、電源基板 8 5 1 によって生成する。すなわち、パチンコ機 1 に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機 1 に供給される電源電圧を電源基板 8 5 1 にて

所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板 8 5 1 に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板 8 5 1 から主制御基板 4 1 0 0 に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップ S 2 で主制御基板 4 1 0 0 に搭載される主制御 M P U 4 1 0 0 a により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップ S 4）。

【1076】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板 8 5 1 に供給される電源電圧（この実施の形態では、24V）が復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態を R A M 4 1 0 0 e にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

10

【1077】

ところで、ステップ S 2 で停電予告信号が検知されていない場合、すなわち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理 2 を行う（ステップ S 3）。なお、乱数更新処理 2 にて更新される乱数については後述する。

【1078】

次に、電源断発生時処理は、図 1 7 7 に示すように、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。主制御 M P U 4 1 0 0 a は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップ S 4 a）。そして、R A M 4 1 0 0 e のチェックサムを算出し、R A M 4 1 0 0 e の所定領域に保存する（ステップ S 4 b）。このチェックサムは、復電時に停電前の R A M 4 1 0 0 e の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

20

【1079】

続いて、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、R A M 4 1 0 0 e の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップ S 4 c）。以上の処理を終えると、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、R A M 4 1 0 0 e へのアクセスを禁止し（ステップ S 4 d）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることにより、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなる虞れがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の主制御 M P U 4 1 0 0 a には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。これにより、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで主制御 M P U 4 1 0 0 a が起動するようになっている。

30

【1080】

次に、タイマ割込処理は、メイン処理の実行中に主制御基板 4 1 0 0 に搭載される主制御 M P U 4 1 0 0 a により 4 m s 毎にタイマ割込処理が実行されるものであり、図 1 7 8 に示すように、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ S 1 0）、ステップ S 1 1 からステップ S 1 8 の処理を実行する。ステップ S 1 1 のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ、始動口センサ、カウントセンサ、一般入賞スイッチ等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S 1 2 の乱数更新処理 1 では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理 1 にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理 2 にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理 2 にて更新される乱数を乱数更新処理 1 でも更新するようにしてもよい。ステップ S 1 3 の払出動作処理では、

40

50

スイッチ入力処理（ステップ S 1 1）にて検出された信号に基づいて払出制御基板 4 1 1 0 に遊技球の払出しを指示する払出コマンドを設定する。

【1081】

また、ステップ S 1 4 の普通制御処理では、遊技の進行状態に基づいて、普通図柄を変動させると共に、普通電動役物（すなわち始動口ソレノイド 2 1 2 1 によって第二始動口 2 1 0 2 を開閉する可動片 2 1 0 5）を制御し、第二始動口 2 1 0 2 の開閉状態を変化させる処理を実行する。ステップ S 1 5 の特別制御処理では、遊技の進行状態に基づいて特別図柄表示器 1 1 8 5, 1 1 8 6 で第一特別図柄及び第二特別図柄を変動表示させたり、特別電動役物（すなわちアタッカソレノイド 2 1 2 4 によって大入賞口 2 1 0 3 を開閉する開閉部材 2 1 0 6）を制御し、大入賞口 2 1 0 3 の開閉状態を変化させたりする処理を実行する。

10

【1082】

続くステップ S 1 6 の出力データ設定処理では、パチンコ機 1 の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶表示器（図示せず）に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップ S 1 7 のコマンド送信処理では、演出コマンドを周辺制御部 4 1 4 0 に送信する処理を実行する。また、コマンド送信処理では、パチンコ機 1 への電力供給が開始された時に電源投入時処理（ステップ S 1）でセットされた電源投入コマンドを周辺制御部 4 1 4 0 に送信する処理も行われる。ステップ S 1 1 からステップ S 1 7 の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップ S 1 8）を実行して、処理を終了する。

20

【1083】

ここで、上述した乱数更新処理 1（ステップ S 1 2）および乱数更新処理 2（ステップ S 3）で、主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a により更新される各種乱数について説明する。この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定、大当り抽選とも呼ぶ）に用いられる大当り判定用乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定された時に特別図柄の停止図柄を決定（確変大当りか否かの判定（確変判定、確変抽選とも呼ぶ）を含む）するために用いられる大当り図柄用乱数、大当り判定にて大当り遊技状態を発生させないと判定された時にリーチ態様を伴うハズレとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示器 1 1 8 5, 1 1 8 6 に表示されている特別図柄の変動表示パターン（変動時間）を決定するために用いられる変動表示パターン乱数（変動時間用乱数）、第二始動口 2 1 0 2 を開閉する可動片 2 1 0 5 を開放状態に制御するか否かの判定（普通抽選当り判定）に用いられる普通当り判定用乱数、等がある。

30

【1084】

なお、本例では、大当り判定用乱数を用いて小当り遊技状態を発生させるか否かの抽選（小当り抽選とも呼ぶ）も行われる。また、大当り図柄用乱数を用いて確率変動大当り（特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する。以下では、確変大当りとも呼ぶ）とするか否かの判定も行われる。さらに、大当り判定用乱数を用いて当りと判定された場合には、大当り図柄用乱数を用いて特殊当りとするか否かの判定も行われる。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定すると共に、液晶表示装置 1 9 0 0 にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしても良い。また、大当り判定用乱数に基づいて、「大当り抽選」または「小当り抽選」のいずれかで当選しているか否かの判定を行うことを「当り抽選」とも呼ぶ。また、大当り判定用乱数と大当り図柄用乱数とによって行われる判定の全体は、特別抽選に対応する。

40

【1085】

これらの乱数のうち、乱数更新処理 1 では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、および可動片 2 1 0 5 を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定用乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態の発生および可動片 2 1 0 5 を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして 4 m s 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数での所定期間に

50

おける確率（大当り遊技状態を発生させると判定する確率、可動片2105を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者が不利な状態となることを防止することができる。一方、乱数更新処理2では、大当り遊技状態の発生、及び普通抽選に関わらないリーチ判定乱数、及び変動表示パターン乱数等の更新を行う。

【1086】

次に、特別制御処理において主制御MPU4100aは、図179に示すように、ステップS20からステップS90の処理を実行する。ステップS20の始動口入賞処理では、第一始動口2101や第二始動口2102に遊技球が入賞したか否かを判別し、入賞した場合に抽選の保留状態を更新する処理を実行する。ステップS30の変動開始処理では、夫々の大当り抽選における記憶数（保留数）を確認し、保留数（合計の記憶数）が0でなければ、それに対応する特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。具体的には、大当り遊技状態（利益付与状態）を発生させるか否かの判定を行い（当落判定手段）、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを夫々判定する。ステップS40の変動パターン設定処理では、各特別図柄および各装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。具体的には、夫々の特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示器1185, 1186にて特別図柄の変動表示を開始してから停止するまでの時間）をタイマにセットする。

10

【1087】

ステップS50の変動中処理では、変動表示パターン設定処理（ステップS40）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器1185または第二特別図柄表示器1186（特別図柄表示器1185, 1186に相当）における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。この時、変動開始処理（ステップS30）にて何れか一方の大当り抽選で大当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、同抽選で小当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当りまたは小当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

20

【1088】

ステップS60の大当り遊技開始処理（利益付与状態制御手段）では、大当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、大当りの種類に応じて開閉部材2106の開放回数や開放時間等の設定を行う。また、ステップS70の小当り遊技開始処理では、小当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、小当りにおける開閉部材2106の開放回数や開放時間等の設定を行う。ステップS80の大当り遊技処理では、大入賞口2103を開放させると共に、所定個数の遊技球が大入賞口2103に入賞した時、または、所定期間が経過した時開閉部材2106を閉塞状態にするための処理を行う。また、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達していなければ、再び、開閉部材2106を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達した時には、処理選択フラグを「5」に更新する。また、ラウンド回数が所定回数に達した後、確率変動状態及び時短遊技状態を発生させる処理を実行する（特別遊技状態制御手段）。

30

【1089】

ステップS90の小当り遊技処理では、大入賞口2103を開放させると共に、所定個数の遊技球が大入賞口2103に入賞した時、または、所定期間が経過した時開閉部材2106を閉塞状態にするための処理を行う。なお、詳細は後述するが、小当り遊技処理における大入賞口2103の開放は、大当り遊技処理（ステップS80）に比べて、遊技者への利益が極めて低くなるように設定されている。次に、ステップS20～ステップS90における具体的な処理について説明する。

40

【1090】

次に、始動口入賞処理では、図180に示すように、まず、第二始動口センサ2127から検出信号が出力されたか否かを判別し、第二始動口センサ2127から検出信号が出力された場合には、第二始動口2102に遊技球が入賞したと判別し（ステップS201

50

にてYES)、第二始動口センサ2127からの検出信号が出力されていなければ第二始動口2102に遊技球が入賞していない(ステップS201にてNO)と判別する。ステップS201にて第二始動口2102に遊技球が入賞したと判別した時には、第二大当り抽選用の各種乱数(大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、等)を取得し、RAM4100eに設けられている第二保留数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する(ステップS202)。そして、ステップS202で第二保留数カウンタが4未満であれば、第二始動保留記憶処理(ステップS203)、及び保留履歴更新処理(ステップS204)を実行する。なお、これらの処理については後述する。なお、ステップS202で第二保留数カウンタの値が4である場合には、第二始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

10

【1091】

一方、ステップS201で第二始動口センサ2127から検出信号が出力されていない場合(ステップS201にてNO)、または、第二保留数カウンタの値が4である場合(ステップS202にてNO)には、第一始動口2101に遊技球が入賞したか否かを判別する(ステップS205)。具体的には、第一始動口センサ3231から検出信号が出力されたか否かを判別する。ステップS205にて第一始動口2101に遊技球が入賞したと判別した時には(YES)、第一大当り抽選用の各種乱数を取得し、RAM4100eに設けられている第一保留数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する(ステップS206)。そして、ステップS206で第一保留数カウンタが4未満であれば、第一始動保留記憶処理(ステップS207)、及び保留履歴更新処理(ステップS208)を実行する。なお、ステップS206で第一保留数カウンタの値が4である場合には、第一始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

20

【1092】

なお、主制御MPU4100aは、図180のステップS203、S207において、第一始動口2101または第二始動口2102への遊技球の入賞を通知する入賞通知コマンドを周辺制御基板4010に送信する。入賞通知コマンドは、各種乱数が、何番目の保留として記憶されたかを表している。第一始動口2101または第二始動口2102に遊技球が受け入れられた場合であっても、乱数が保留として記憶されなかった場合には、主制御MPU4100aは、入賞通知コマンドを送信しなくてもよい。周辺制御基板4010は、受信した入賞通知コマンドに応じて、液晶表示装置1900に、保留数を表示してもよい。

30

【1093】

また、主制御MPU4100aは、取得された各種乱数に基づく先行判定処理を実行し、入賞通知コマンドとして、更に先行判定処理の結果を表すコマンドを、周辺制御基板4010に送信する場合がある。先行判定処理は、ステップS203、S207で記憶された乱数を用いた抽選(例えば、後述の大当り抽選、確変抽選、小当り抽選、変動表示パターンの決定)に先立って行われ、その抽選結果を事前に判定する処理である。先行判定処理では、ステップS203、S207で記憶された乱数と、先行判定テーブルとを用いて行われる。先行判定テーブルは、当該乱数を用いた抽選に利用されるテーブル(例えば、当り判定用テーブル4501、4521、当り図柄用テーブル4502、4522、変動時間設定用テーブル4503、4504、4523、4524)と同様のテーブルである。先行判定処理では、当該乱数と先行判定テーブルとを比較することによって、当該乱数を用いた抽選が行われた場合の抽選結果(大当りまたは小当りの当否と、大当りの種類と、変動表示パターン等)が判定される(このように抽選に先行して行われる判定は、「先読み判定」とも呼ばれる)。周辺制御基板4010は、受信した入賞通知コマンド(先行判定結果)を反映した演出を、当該乱数を利用した抽選が行われるよりも前に、実現してもよい(このような演出は、「先読み演出」とも呼ばれる)。先読み演出は、例えば、先行判定結果が、特定の歌手をモチーフとした演出が実現されることを表す場合に、その演出が実現されるよりも前の演出において、特定の歌手を表すキャラクターを表示する演出であってもよい。

40

50

【1094】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機1では、先行判定テーブルの内容は、抽選に利用されるテーブルの内容と同じである。ただし、先行判定テーブルの内容の少なくとも一部が、抽選に利用されるテーブルの内容と異なっても良い。

【1095】

また、主制御MPU4100aは、遊技状態が特定の条件を満たしている場合にのみ、先行判定処理の結果を表す入賞通知コマンドを送信し、特定の条件を満たしていない場合には、先行判定処理の結果を表さない入賞通知コマンドを送信してもよい。例えば、第一始動口2101への入賞に起因する変動表示が、入賞後すぐには開始されず保留される場合に、主制御MPU4100aは、当該入賞に関する先行判定処理の結果を表す入賞通知コマンドを送信してもよい。ここで、大当り遊技状態と、時短遊技状態とにおいては、主制御MPU4100aは、先行判定処理の結果を表す入賞通知コマンドを送信せずに、先行判定処理の結果を表さない入賞通知コマンドを送信してもよい。第二始動口2102に関する特定の条件も、同様であってよい。

【1096】

続いて、変動開始処理では、図181に示すように、まず、処理フラグが「0」か否かを判別し、「0」である場合（ステップS301にてYES）には、ステップS302以降の処理を実行し、「0」でない場合（ステップS301にてNO）には、変動開始処理を終了する。ステップS302では、夫々の特別図柄表示器2390a、2390bに対応する二つの保留数カウンタの値（第一始動記憶数及び第二始動記憶数）がともに「0」であるか否かを判別する。二つの保留数カウンタにおける値の和は、始動記憶の保存領域（特別図柄用乱数記憶手段4515、2940（図188参照））に格納される乱数値の個数を示すものであるため、ステップS302において何れの保留数カウンタの値がともに「0」であれば（YES）、第一大当り抽選及び第二大当り抽選に関する始動条件が成立していないと判別されてステップS317に移行する。

【1097】

一方、ステップS302で何れかの保留数カウンタの値が「0」でなければ（NO）、始動記憶移行処理を実行する（ステップS303～ステップS311）。図188（a）に示すように、第一特別図柄用乱数記憶手段4515には、四つの記憶領域（記憶領域[1]4515a～記憶領域[4]4515d）が設けられており、第一始動記憶数（「1」～「4」）の値にそれぞれ対応付けられている。また、図188（b）に示すように、第二特別図柄用乱数記憶手段4532にも、四つの記憶領域（記憶領域[1]4532a～記憶領域[4]4532d）が設けられており、第二始動記憶数（「1」～「4」）の値にそれぞれ対応付けられている。各記憶領域4515a～4515d、4532a～4532dは、大当り判定用乱数が記憶される大当り判定用乱数記憶領域4580と、大当り図柄用乱数が記憶される大当り図柄用乱数記憶領域4581とを有している。

【1098】

そして、始動記憶移行処理では、まず、第二特別図柄表示器1186に対応する保留数カウンタの値（第二始動記憶数）が「0」であるか否か、すなわち第二特別図柄用乱数記憶手段4532の記憶領域[1]4532aに乱数が記憶されていないかを判別し（ステップS303）、乱数が記憶されていれば（NO）、n番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]4532b～記憶領域[4]4532d）に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域（記憶領域[1]4532a～記憶領域[3]4532c）に夫々シフトする処理（ステップS304）と、記憶領域[1]4532aに記憶されていた第二特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップS305）とを実行する。また、特別図柄変動フラグに「1」をセットする（ステップS306）と共に、第二特別図柄に対応する保留数カウンタを「1」減算する処理（ステップS307）を実行する。

【1099】

一方、第二特別図柄用乱数記憶手段4532の記憶領域[1]4532aに乱数が記憶されていない場合、すなわち第二特別図柄表示器1186に対応する保留数カウンタの値

が「0」の場合には（ステップS303にてYES）、第一特別図柄用乱数記憶手段4515のn番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]4515b～記憶領域[4]4515d）に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域（記憶領域[1]4515a～記憶領域[3]4515c）に夫々シフトする処理（ステップS308）と、記憶領域[1]4515aに記憶されていた第一特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップS309）とを実行する。また、第一特別図柄に対応する保留数カウンタを「1」減算する処理（ステップS311）を実行する。

【1100】

つまり、第一特別図柄に関して言えば、保留する際には、第二特別図柄の場合と同様に、保留数カウンタの値（第一始動記憶数）を「1」増やすと共に、抽出した乱数を、第一始動記憶数の値に対応した記憶領域に格納するが、第一特別図柄の変動を開始する際には第二始動記憶数が「0」である場合のみ、すなわち第一特別図柄による第一処理が待機中であり且つ第二特別図柄による第二処理が待機中でない場合に限り、第一特別図柄用乱数記憶手段4515の1番目の記憶領域「1」4515aから各乱数を読み出すようにしている。そして、この制御により第二処理を第一処理よりも優先的に行わせることを可能にしている。

【1101】

その後、確率変動機能作動中か否か、すなわち高確率である確率変動状態か否かを判別し（ステップS312）、確率変動状態でない場合には（ステップS312にてNO）、確率変動未作動時の大当たり判定テーブル、すなわち大当たりとなる確率が低く設定されたテーブルを選択し、一方、確率変動状態の場合には（ステップS312にてYES）、確率変動作動時のテーブル、すなわち大当たりとなる確率が高く設定されたテーブルを選択する。なお、本例では、確率変動未作動時（すなわち通常時）には、大当たりとなる確率が6/499に設定され、確率変動作動時（すなわち高確率時）には、大当たりとなる確率が60/499に設定されている。ここでは、499個の値からランダムに選択された1つの値を表す乱数を用いて大当たりとなるか否かの判定を行うことを想定しているが、乱数のとり得る値の総数は、499個とは異なる他の任意の数（例えば、499よりも大きい数、あるいは、499よりも少ない数）であってよい。また、大当たりとなる確率は、これらに限らず、他の値に設定されてもよい。例えば、通常時の大当たりとなる確率が1/299であり、高確率時の大当たりとなる確率が10/299であってもよい。

【1102】

ステップS313又はステップS314において、何れかのテーブルが選択された後、そのテーブルに基づき、ステップS305又はステップS309にて取得された、何れかの特別図柄に関する乱数（大当たり判定用乱数）が、大当たりに相当する乱数（大当たり値）であるか否かを判別する（ステップS315（大当たり抽選））。そして、大当たり値である場合には（ステップS315にてYES）、大当たりフラグを「ON」にし（ステップS316）、ステップS317に移行する。一方、取得した乱数が大当たり値ではない場合には（ステップS315にてNO）、その乱数小当たりに相当する乱数（小当たり値）であるか否かを判別する（ステップS318）。そして、小当たり値である場合には（ステップS318にてYES）、小当たりフラグを「ON」にして（ステップS319）、ステップS317に移行する。また、小当たり値ではない場合には（ステップS318にてNO）、ステップS319を経由することなく、ステップS317に移行する。ステップS317では、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。なお、大当たりフラグおよび小当たりフラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM4100eに記憶される。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、大当たりフラグおよび小当たりフラグのON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

【1103】

次に、変動パターン設定処理では、図182に示すように、処理フラグが「1」か否かを判別し、ステップS317によって「1」となっている場合（ステップS401にてY

10

20

30

40

50

ES)には、ステップS402以降の処理を実行し、「1」でない場合(ステップS401にてNO)には、変動パターン設定処理を終了する。ステップS402では、大当りフラグが「ON」か否かを判別し、ステップS316によって「ON」となっている場合(ステップS402にてYES)には、取得された乱数(大当り図柄用乱数)を基に、確率変動大当りまたは通常大当りの何れの大当りであるのかを判別する(ステップS403(確変抽選))。そして、確率変動大当りである場合(ステップS403にてYES)には、大当り図柄用乱数に基づいて特殊当りか否かを判別する(ステップS404)。なお、このように大当り図柄用乱数に基づく特殊当りか否かの判別を特殊当り抽選とも呼ぶ。詳しくは後述するが、何れの確率変動大当りも、「その後の抽選において、特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定した確率変動状態にする」ことは、共通している。ただし、特殊当りを除いた他の確率変動大当りでは「何れかの特別図柄表示器1185, 1186で変動する特別図柄の変動時間を短縮させる(通常時よりも相対的に短くする)と共に、第二始動口2102への入賞のし易さを通常よりも増加させるようにした時短遊技状態」を発生させるのに対して、特殊当りである確率変動大当りでは、そのような時短遊技状態が発生しないように設定されている。なお、特殊当りである確率変動大当りによる確率変動状態において、さらに、特殊当りである確率変動大当りに当選した場合には、時短遊技状態が発生するように設定されている。

10

【1104】

ここで、遊技状態が、確率変動状態であって時短遊技状態である場合を、確変外部有利状態とも呼ぶ。遊技状態が、確率変動状態であって時短遊技状態でない場合を、確変外部不利状態とも呼ぶ。遊技状態が、確率変動状態でなく(すなわち、大当り確率が低確率状態であり)時短遊技状態である場合を、通常外部有利状態とも呼ぶ。さらに、遊技状態が、確率変動状態でなく(すなわち、大当り確率が低確率状態であり)時短遊技状態でもない場合を、通常外部不利状態、または、単に通常遊技状態とも呼ぶ。

20

【1105】

通常遊技状態での特殊当りは、上述したように、確変外部不利状態に移行する。また、確変外部不利状態での特殊当りは、上述したように、確変外部有利状態へと移行する。そして、本実施形態では、通常外部有利状態、および、確変外部有利状態での特殊当りについても、確変外部有利状態へと移行する。

【1106】

一般の確率変動大当り(特殊当りを除いた他の確率変動大当り)では、大入賞口2103を開閉する開閉部材2106の一回当りの開放時間が、複数個(例えば10個)の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の時間に設定されていると共に、開閉部材2106の開閉動作を、多くの利益を付与する回数(例えば15回)行うように制御される。これに対し、特殊当りである確率変動大当りでは、開閉部材2106の一回当りの開放時間が、数個(例えば一または二個)の遊技球が辛うじて入賞できる程度の時間に設定されるように制御される。

30

【1107】

ステップS404において、特殊当りでないと判別された場合、すなわち一般の確率変動大当りであると判別された場合には(NO)、確変大当り時変動表示パターンテーブルを選択し(ステップS405)、一方、特殊当りであると判別された場合には(ステップS404にてYES)、確変特殊大当り時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS406)。なお、ステップS403において、確率変動大当りでないと判別された場合、すなわち通常大当りであると判別された場合には(YES)、通常大当り時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS407)。

40

【1108】

一方、ステップS402において、大当りフラグが「ON」ではないと判別された場合には(NO)、小当りフラグが「ON」か否かを判別し(ステップS408(小当り抽選))、ステップS319によって「ON」となっている場合には(ステップS408にてYES)、小当り時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS409)。また、

50

小当たりフラグが「ON」となっていない場合には（ステップS408にてNO）、取得されたリーチ判定用乱数がリーチに相当する乱数（リーチ値）か否かを判別し（ステップS410）、リーチ値である場合（はずれリーチの場合）には（ステップS410にてYES）、ハズレリーチ時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップS411）、リーチ値でない場合（はずれの場合）には（ステップS410にてNO）、ハズレ時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS412）。

【1109】

なお、上述した確変特殊当り時変動表示パターンテーブル、通常大当り時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、および、はずれリーチ時変動表示パターンテーブルは、遊技状態が、時短遊技状態でない場合、すなわち、確変外部不利状態および通常遊技状態（通常外部不利状態）の場合に選択されるテーブルである。これらテーブルの全体を、外部不利時変動表示パターンテーブルとも呼ぶ。

10

【1110】

遊技状態が、通常外部有利状態の場合には、上記外部不利時変動表示パターンテーブルは選択されない。この通常外部有利状態では、外部不利時変動表示パターンテーブルとは異なるテーブルであって、特殊当り、特殊当りを除く確変大当り、確変とならない通常大当り、大当りでないがリーチ判定乱数がリーチ値となった場合であるはずれリーチ、および、大当りでもなくリーチともならないはずれとなる場合を含む通常時短時変動表示パターンテーブルが選択される。この通常時短時変動表示パターンテーブルについての詳細は、後述する。

20

【1111】

また、遊技状態が、確変外部有利状態の場合についても外部不利時変動表示パターンテーブルは選択されない。この確変外部有利状態では、外部不利時変動表示パターンテーブル及び通常時短時変動表示パターンテーブルとは異なるテーブルであって、特殊当り、特殊当りを除く確変大当り、確変とならない通常大当り、および、大当りでもなくリーチともならないはずれ、となる場合を含む確変時短時変動表示パターンテーブルが選択される。この確変時短時変動表示パターンテーブルについての詳細は、後述する。

【1112】

このように、何れかのステップにおいて、変動表示パターンテーブルが選択されると、その変動表示パターンテーブル、及びステップS305またはステップS309の何れかにおいて取得された変動表示パターン乱数に基づいて、変動表示パターンを決定する（ステップS413）。次いで、ステップS413で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして選択値をセットし（ステップS414）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板4100のRAM4100eに設けられたタイマ（この実施の形態では、有効期間タイマ）にセットする（ステップS415）。ステップS415では、ステップS413で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。

30

【1113】

なお、ステップS414でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理にて周辺制御部4140に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理で周辺制御部4140に送信する時には、第一特別図柄表示器1185及び第二特別図柄表示器1186に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。その後、処理フラグを「2」に更新し（ステップS416）、変動パターン設定処理を終了する。

40

【1114】

続いて、変動中処理では、図183に示すように、まず、処理フラグが「2」か否かを判別し（ステップS501）、ステップS416によって「2」となっている場合には（ステップS501にてYES）、ステップS502以降の処理を実行し、「2」でない場合（ステップS501にてNO）には、変動中処理を終了する。ステップS502では、第一特別図柄表示器1185または第二特別図柄表示器1186にて第一特別図柄または

50

第二特別図柄が変動中か否かを判別し、変動中の場合には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判別する（ステップS503）。そして、変動時間がタイムアップした際、すなわち、変動時間が終了した場合には（ステップS503にてYES）、その変動を停止させる（ステップS504）。

【1115】

なお、遊技状態が通常外部有利状態の場合において、ステップS504の処理が終了した際に、大当たりフラグがONでない場合（当該変動が大当たりでない場合）であって、時短回数が規定回数（例えば、70回）に到達した場合には、時短遊技状態を終了し、時短遊技状態でもなく確率変動状態でもない通常遊技状態（通常外部不利状態）へ移行する。

【1116】

なお、何れの特別図柄も変動していない場合（ステップS502にてNO）、または変動時間が終了していない場合（ステップS503にてNO）には、特別図柄の変動を停止させることなく変動中処理を終了する。

【1117】

ステップS504によって特別図柄の変動を停止させた後、大当たりフラグが「ON」か否かを判別し（ステップS505）、大当たりフラグが「ON」の場合には、処理フラグを「3」に更新する（ステップS506）。一方、大当たりフラグが「ON」でない場合には（ステップS505にてNO）、小当たりフラグが「ON」か否かを判別し（ステップS507）、「ON」の場合には処理フラグを「4」に更新し（ステップS508）、「ON」でない場合には処理フラグを「0」に更新する（ステップS509）。このように、ステップS506、ステップS508、またはステップS509の何れかにおいて処理フラグを更新した後、変動中処理を終了する。

【1118】

次に、大当たり遊技開始処理では、図184に示すように、まず、処理フラグが「3」か否かを判別し、ステップS506によって「3」となっている場合には（ステップS601にてYES）、ステップS602以降の処理を実行し、「3」でない場合には（ステップS601にてNO）、大当たり遊技開始処理を終了する。ステップS602では、確率変動機能作動中か否か、すなわち確率変動状態か否かを判別し、確率変動状態である場合には（YES）、確率変動機能の作動を一端停止し、ステップS604に移行する。なお、確率変動状態ではない場合、すなわち通常の低確率状態である場合には（ステップS602にてNO）、ステップS603の処理を実行することなくステップS604に移行する。ステップS604では、時短機能作動中か否か、すなわち時短遊技状態か否かを判別し、時短遊技状態になっている場合には（YES）、時短機能の作動を停止させ（ステップS605）、ステップS606に移行する。一方、時短遊技状態でない場合には（ステップS604にてNO）、ステップS605の処理を実行させることなくステップS606の処理に移行する。

【1119】

ステップS606では、大当たりの種類が、一般の大当たりであるか特殊当たりであるかを判別し、一般の大当たりである場合には（ステップS606にてNO）、開閉部材2106による大入賞口2103の開放条件、すなわち、大当たり用開放回数、一回当たりの開放時間、及び大入賞口2103への入賞制限個数を設定する（ステップS607）。一方、大当たりが特殊当たりである場合には（ステップS606にてYES）、大入賞口2103における特殊当たり用開放回数、入賞制限個数、及び一回当たりの開放時間を設定する（ステップS608）。その後、処理フラグを「5」に更新し（ステップS609）、大当たり遊技開始処理を終了する。

【1120】

一方、小当たり遊技開始処理では、図185に示すように、まず、処理フラグが「4」か否かを判別し、ステップS508によって「4」となっている場合には（ステップS701にてYES）、ステップS702及びステップS703の処理を実行し、処理フラグが「4」でない場合には（ステップS701にてNO）、ステップS702及びステップS

10

20

30

40

50

703の処理を実行することなく小当り遊技開始処理を終了する。ステップS702では、小当りの場合における大入賞口2103の開放条件、すなわち、開閉部材2106による大入賞口2103の小当り用開放回数、及び一回当りの開放時間が夫々設定される。なお、小当りにおける開放回数、入賞制限個数、及び開放時間は、特殊当りの場合に設定される条件（ステップS608）と同一になるように設定されている。すなわち、特殊当りと小当りとを、視覚的に判別することができないように設定されている。その後、処理フラグが「6」に更新され（ステップS703）、小当り遊技開始処理を終了する。

【1121】

次に、大当り遊技処理では、図186に示すように、まず、処理フラグが「5」か否かを判別し、ステップS609によって「5」となっている場合には（ステップS801にてYES）、ステップS802以降の処理を実行し、「5」でない場合には（ステップS801にてNO）、大当り遊技処理を終了する。ステップS802では、大入賞口2103が開放中か否かを判別し、開放中の場合には（YES）、大入賞口2103の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステップS803）、経過した場合には（ステップS803にてYES）、開閉部材2106を作動させて大入賞口2103を閉鎖する（ステップS805）。

【1122】

なお、設定された開放時間まで経過していない場合でも（ステップS803にてNO）、大入賞口2103が開放された後に大入賞口2103に入賞した遊技球の個数が、ステップS607で設定された制限個数（例えば10個）を超えた場合には（ステップS804にてYES）、ステップS805に移行して大入賞口2103を閉鎖する。また、大入賞口2103の開放時間が設定時間に到達しておらず（ステップS803にてNO）、しかも遊技球の入賞個数が制限個数に達していない場合には（ステップS804にてNO）、大当り遊技処理を終了する。

【1123】

一方、ステップS802において、大入賞口2103が開放中でない場合には（NO）、開閉部材2106による大入賞口2103の開放回数が、ステップS607で設定された大当り用開放回数、またはステップS608で設定された特殊当り用開放回数に、到達したか否かを判別する（ステップS806）。そして、到達していない場合には（ステップS806にてNO）、開閉部材2106を制御して大入賞口2103を開放し（ステップS807）、大当り遊技処理を終了する。これにより多量の遊技球を大入賞口2103に入賞させることが可能になる。

【1124】

ステップS806において大入賞口2103の開放回数が設定された回数に達した場合（YES）、すなわち、大当り遊技状態が終了した場合には、ステップS808～ステップS813の処理を実行し、その後の抽選に対しての遊技状態を設定する。具体的には、まず、大当りフラグを「OFF」とし（ステップS808）、今回の大当りが、確率変動機能を作動させる当選であるか否かを判別する（ステップS809）。つまり、特殊当りを含む確率変動大当りであるか、通常大当りであるかを判別する。確率変動大当りで当選した場合には（ステップS809にてYES）、確率変動機能の作動を開始し、高確率である確率変動状態とする（ステップS810）。すなわち、その後の抽選において大当りが当選する確率を通常時よりも高く設定する。

【1125】

なお、大当りが特殊当りである場合には（ステップS811にてYES）、確率変動機能または時短機能の作動中の当りか否かを判別する（ステップS814）。そして、特殊当りでない場合、すなわち、一般の確率変動大当りである場合（ステップS810にてNO）、或いは、確率変動機能または時短機能が既に作動している場合に特殊当りが当選した場合には、時短機能の作動を開始し（すなわち、遊技状態を確変外部有利状態へとし）（ステップS812）、その後、処理フラグを「0」に更新する（ステップS813）。つまり、第一特別図柄表示器1185または第二特別図柄表示器1186で変動する第一

10

20

30

40

50

特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短縮させると共に、可動片 2 1 0 5 の開放作動によって第二始動口 2 1 0 2 への入賞のし易さを通常よりも高くする。一方、確率変動機能及び時短機能の作動中ではない場合、すなわち、確率変動状態も時短遊技状態も発生していない状態で、特殊当たりが当選した場合には（ステップ S 8 1 4 にて N O）、時短機能を作動させることなくステップ S 8 1 3 に移行する（すなわち、遊技状態を確変外部不利状態とする）。

【1 1 2 6】

一方、ステップ S 8 0 9 において確率変動機能を作動させる当選ではない場合、すなわち、通常大当りの場合には（N O）、時短機能の作動を開始すると共に、時短機能における作動の規定回数を設定し（ステップ S 8 1 5）、その後、ステップ S 8 1 3 に移行する（すなわち、遊技状態を通常外部有利状態に移行する）。つまり、抽選による第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、7 0 回）になるまで時短機能を作動させる。

【1 1 2 7】

次に、小当たり遊技処理では、図 1 8 7 に示すように、まず、処理フラグが「6」か否かを判別し、ステップ S 7 0 3 によって「6」となっている場合には（ステップ S 9 0 1 にて Y E S）、ステップ S 9 0 2 以降の処理を実行し、「6」でない場合には（ステップ S 9 0 1 にて N O）、小当たり遊技処理を終了する。ステップ S 9 0 2 では、大入賞口 2 1 0 3 に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達したか否かを判別し（ステップ S 9 0 2）、まだ最大入賞数に達していない場合には（N O）、大入賞口 2 1 0 3 が開放中か否かを判別する（ステップ S 9 0 3）。そして、ステップ S 9 0 3 において、大入賞口 2 1 0 3 が開放中であると判別された場合には（Y E S）、大入賞口 2 1 0 3 の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステップ S 9 0 4）、経過した場合には（ステップ S 9 0 4 にて Y E S）、開閉部材 2 1 0 6 を作動させて大入賞口 2 1 0 3 を閉鎖する（ステップ S 9 0 5）。その後、大入賞口 2 1 0 3 の開放回数が予め定めた所定回数（例えば 1 5 回）に達したか否かを判別し（ステップ S 9 0 6）、その回数に達した場合には（Y E S）、処理フラグを「0」に更新し（ステップ S 9 0 7）、小当たり遊技処理を終了する。

【1 1 2 8】

なお、ステップ S 9 0 4 において大入賞口 2 1 0 3 の開放時間が所定時間に達していない場合（N O）、またはステップ S 9 0 6 において開放回数が所定回数に達していない場合には（N O）、ステップ S 9 0 7 の処理を実行することなく、小当たり遊技処理を終了する。また、ステップ S 9 0 3 において、大入賞口 2 1 0 3 が開放中でない場合には（N O）、大入賞口 2 1 0 3 を開放し、遊技球の入賞を可能とする（ステップ S 9 0 8）。また、ステップ S 9 0 2 において、大入賞口 2 1 0 3 に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達した場合には（Y E S）、大入賞口 2 1 0 3 が開放中か否かを判別し（ステップ S 9 0 9）、開放中の場合には（Y E S）、大入賞口 2 1 0 3 を閉鎖し（ステップ S 9 1 0）、ステップ S 9 0 7 に移行する。一方、大入賞口 2 1 0 3 が開放中でない場合には（ステップ S 9 0 9 にて N O）、ステップ S 9 1 0 の処理を実行することなく、ステップ S 9 0 7 に移行する。ステップ S 9 0 7 では処理フラグを「0」に更新する。

【1 1 2 9】

なお、大当りの種類としては、上述した種類に限らず、他の種々の種類の大当たりを実装してもよい。例えば、遊技状態が、通常不利状態時において、確率変動大当たりであって、上述の「特殊当たり」と同様に大当たり遊技における大入賞口 2 1 0 3（開閉部材 2 1 0 6）の一回当たりの開放時間が短い第一所定時間に設定されるものの、時短遊技状態（確変外部有利状態）が発生するような大当たりを実装してもよい。この場合において、大当たり遊技における所定ラウンド（例えば、2 ラウンド）は大入賞口 2 1 0 3（開閉部材 2 1 0 6）の一回当たりの開放時間を第一所定時間よりは比較的長い時間に設定し、所定ラウンド以外のラウンドは大入賞口 2 1 0 3（開閉部材 2 1 0 6）の一回当たりの開放時間が短い第一所定時間に設定してもよい。また、このような特殊当たりを省略し、大当りの種類を、通常大当

りと、特殊当りを除く確変大当りのみしてもよい。さらに、通常大当りであって、大当り遊技終了後に確率変動状態へは移行しないが、上述の「特殊当り」と同様に大当り遊技における大入賞口2103（開閉部材2106）の一回当りの開放時間が短い第一所定時間に設定されると共に、時短遊技状態（通常外部有利状態）が発生するような大当り（いわゆる突時）を実装してもよい。さらに、大当り遊技において、大入賞口2103の開放時間が一旦は短い第一所定時間に設定されるものの、複数回の開放の途中で開放時間が長い第二所定時間に変更されるような大当り（いわゆる、ジャンプアップ大当り）を実装してもよい。

【1130】

また、上述の実施形態では、小当りを設けているが、これに限られず、小当りを省略するようにしてもよい。

【1131】

[3-8. 周辺制御部での制御処理]

次に、周辺制御部4140に搭載される周辺制御MPU4140aによって実行される処理について、図189乃至図193を参照して説明する。図189はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図190は16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。図191は、コマンド解析処理（ステップS1100）の一例を示すフローチャートである。図192は、演出制御処理（ステップS1200）の一例を示すフローチャートである。図193は、装飾図柄変動開始処理（ステップS1210）の一例を示すフローチャートである。

【1132】

サブメイン処理では、図189に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、周辺制御MPU4140aによって初期設定処理を行う（ステップS1001）。この初期設定処理では、周辺制御部4140に搭載される周辺制御RAM4140e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S1001）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S1002）。

【1133】

本例では、周辺制御MPU4140aは、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする（16ms経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になった時、すなわち、16ms経過した時に16ms経過フラグTをセットすると共に、16ms経過監視カウンタをリセットする（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S1002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」）時には、16ms経過フラグをリセットした後（ステップS1003）、16ms定常処理を行う（ステップS1004）。

【1134】

この16ms定常処理では、主制御基板4100から受信した演出コマンドに基づいて液晶表示装置1900、扉枠5や遊技盤4に備えられた各装飾基板214、216、254、256、286、320、322、430、432、3014等のLED、扉枠5や本体枠3のスピーカ130、222、262、821等を制御する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS1002に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS1003～ステップS1004を繰返し行う。一方、ステップS1002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」）時には、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

【1135】

10

20

30

40

50

次に、16ms 定常処理では、サブ周辺制御MPU4140aが、図190に示すように、ステップS1100～ステップS1600の処理を実行する。ステップS1100のコマンド解析処理では、主制御基板4100から受信した演出コマンドを解析する。ステップS1200の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドに基づいて液晶表示装置1900に関わる制御処理を実行する。具体的には、予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【1136】

また、ステップS1300の音制御処理では、演出効果を促進させる効果音（例えばBGM）を発生させるための、スピーカ130，222，262，821に関わる制御処理を実行する。ステップS1400の発光装飾制御処理では、扉枠5や遊技盤4に備えられた各装飾基板214，216，254，256，286，320，322，430，432，3014による発光装飾に関わる制御処理を実行する。ステップS1500の情報出力処理では、裏箱3001の後面に取付けられた各中継基板3014，3016，3018，3020に演出コマンドを送信する。ステップS1600の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS1200）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。

10

【1137】

なお、16ms 定常処理におけるステップS1100～ステップS1600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経過した時に直ぐに16ms 定常処理を最初から（後述するステップS1100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経過した時には、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S1002で16ms経過フラグがセットされていると判別された時に16ms 定常処理を開始する。

20

【1138】

また、本例では、16ms 定常処理にて乱数更新処理（ステップS1600）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 定常処理の何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。

30

【1139】

次に、コマンド解析処理は、図191に示すように、まず、主制御基板4100から演出コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS1101）。この実施の形態では、主制御基板4100から演出コマンドを受信すると、16ms 定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、周辺制御部4140の周辺制御RAM4140eにおける受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS1101では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、演出コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す（ステップS1102）。

40

【1140】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップS1103）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステップS1103にてYES）、変動表示パターン受信フラグをセットすると共に、周辺制御部4140に搭載される周辺制御RAM4140eにおける変動表示パターン格納領域に格納する（ステップS1104）。

【1141】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS1103にてNO）、読み出した演出コマンドが確変大当たりコマンドであるか判別し（ステップS1105）、読み出した演出コマンドが確変大当たりコマンドであれば（ステップS

50

1105にてYES)、確変大当りフラグをセットする(ステップS1106)。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ(ステップS1105にてNO)、受信した演出コマンドに対応したフラグをセットする(ステップS1107)。

【1142】

続いて、演出制御処理は、図192に示すように、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS1210～ステップS1230のうち何れかの処理を行う。

【1143】

処理選択フラグが「0」の時に実行される装飾図柄変動開始処理(ステップS1210)では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンドおよび確変大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定すると共に、予告演出等の設定を行う。

【1144】

処理選択フラグが「1」の時に実行される装飾図柄変動処理(ステップS1220)では、変動停止コマンドを受信した時に液晶制御部4150に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行う。

【1145】

処理選択フラグが「2」の時に実行される大当り表示処理(ステップS1230)では、主制御基板4100から送信される大当り開始コマンドに応じて液晶表示装置1900に大当り遊技状態の開始を示す表示や大当り遊技状態中の表示(例えば、ラウンド表示等)をさせる制御を行う。

【1146】

次に、装飾図柄変動開始処理は、図193に示すように、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する(ステップS1221)。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理(ステップS1100)のステップS1104でセットされ、主制御基板4100から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。ステップS1221で変動表示パターン受信フラグがセットされていないならば(NO)、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【1147】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば(ステップS1221にてYES)、変動表示パターン受信フラグをリセットし(ステップS1222)、受信した変動表示パターンコマンドに基づく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか(当りパターンであるか)判別する(ステップS1223a)。

【1148】

変動表示パターンが当りパターンでなければ(ステップS1223aにてNO)、ハズレ図柄の停止図柄を決定する(ステップS1224)。また、変動表示パターンが当りパターンであれば(ステップS1223aにてYES)、確変大当りフラグがセットされているか判別し(ステップS1223b)、確変大当りフラグがセットされていれば(YES)、確変大当り図柄の停止図柄を決定し(ステップS1225)、確変大当りフラグがセットされていなければ(ステップS1223bにてNO)、非確変大当り図柄の停止図柄を決定する(ステップS1226)。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理(ステップS1230)にて大当り遊技状態を開始する時にリセットされる。なお、確変大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理(ステップS1220)で装飾図柄の変動表示を停止させる時、具体的には、変動停止コマンドを受信した時にリセットするようにしてもよいし、大当り表示処理(ステップS1230)で大当り遊技状態を終了する時にリセットするようにしてもよい。

【1149】

なお、本実施形態では、第一特別図柄と1:1で対応する第一装飾図柄と、第二特別図柄と1:1で対応する第二装飾図柄と、第一装飾図柄及び第二装飾図柄の両方に関連付けられ第一特別図柄及び第二特別図柄に対応する共通の装飾図柄列(以下、「共通装飾図柄列」と称す)とが表示されるようになっている。第一装飾図柄及び第二装飾図柄は、マル

10

20

30

40

50

、バツ、サンカク等の図形の組合せで構成されており、確変大当り図柄である組合せ、非確変大当り（通常大当り）である組合せ、小当りである組合せ、及びハズレである組合せ等が予め設定されている。つまり、変動表示パターンが当りパターンであれば、第一装飾図柄の確変大当り図柄として設定された複数の組合せ、または非確変大当り図柄として設定された複数の組合せ、のうち何れかの組合せ図柄を停止図柄として決定する。

【1150】

続いて、周辺制御MPU4140aは、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するかどうかの判別を行う予告選択処理を実行した後（ステップS1227）、変動表示パターンと、予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップS1225、S1226、S1227で決定した共通装飾図柄列の停止図柄とに応じた表示コマンドをセットする（ステップS1228）。そして、処理選択フラグを「1」に更新して処理を終了する（ステップS1229）。なお、ステップS1228でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS1500）にて液晶制御部4150に送信され、液晶制御部4150の液晶制御MPU4150aにより当該表示コマンドを受信したに基づいて液晶表示装置1900にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。

10

【1151】

また、ステップS1228で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出した時には、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始する時に決定した予告パターンにもとづく予告演出が実行されることを防止できる。

20

【1152】

[4-1. 主制御基板での遊技に関する機能的構成]

続いて、主制御基板によって制御される特別図柄等の遊技に関する機能的な構成について、図194乃至図197を参照して説明する。図194は主制御基板での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。図195は主制御基板での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。図196は第一大当り抽選及び第二大当り抽選における抽選結果に応じて発生する有利遊技状態に関する機能的な構成を示すブロック図である。図197は主制御基板での普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。

【1153】

図194に示すように、主制御基板4100には、第一大当り抽選に関する構成として、第一当り判定用テーブル4501、第一当り図柄用テーブル4502、第一当り時変動時間設定用テーブル4503、及び第一ハズレ時変動時間設定用テーブル4504が予め記憶されており、これらのテーブル4501～4504を基に、第一大当り抽選における抽選の当否、第一特別図柄表示器1185における停止図柄、及び変動時間が決定される。第一当り判定用テーブル4501は、大当り判定用乱数値と大当りまたは小当りの当否との関係を示すものであり、通常時と高確率時とで当選となる割合が異なっている。また、第一当り図柄用テーブル4502は、大当り図柄用乱数値と第一特別図柄表示器1185における停止図柄との関係を示すものであり、大当り図柄用乱数値を複数のグループに区分した夫々の範囲と二つのLED（第一特別図柄）の点灯状態との対応付けがなされている。

30

40

【1154】

また、第一当り時変動時間設定用テーブル4503は、第一大当り抽選における当否の結果が大当りまたは小当りの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器1185における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものであり、第一ハズレ時変動時間設定用テーブル4504は、第一大当り抽選における当否の結果がハズレの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器1185における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、通常時のテーブル及び高確率時のテーブルのうち、何れか一方のテーブルを遊技状態に基づいて選択する処理が第一抽選用確率選択手段4505によって行われる。また、図示していないが、第一当り図柄

50

用テーブル４５０２には、確率変動大当り用のテーブル、特殊当り用のテーブル、通常大当り用のテーブル、及び小当り用のテーブルが夫々備えられており、後述する第一当否決定手段４５０６によって決定された当選の種別に対応したテーブルが選択されるようになっている。

【１１５５】

また、主制御基板４１００には、第一始動口センサ３２３１によって第一始動口２１０１への入賞が検出された時、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、大当り判定用乱数を抽出する第一当り判定用乱数抽出手段４５０７と、大当り図柄用乱数を抽出する第一当り図柄用乱数抽出手段４５０８とが設けられている。また、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第一変動時間用乱数抽出手段４５０９が設けられている。また、第一当り判定用乱数抽出手段４５０７によって大当り判定用乱数が抽出されると、第一当り判定用テーブル４５０１を用いて大当りの当否を決定する第一当否決定手段４５０６、及び第一当り図柄用乱数抽出手段４５０８によって大当り図柄用乱数が抽出されると、第一当り図柄用テーブル４５０２を用いて第一特別図柄表示器１１８５における停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段４５１０が設けられている。

【１１５６】

更に、第一変動時間用乱数抽出手段４５０９によって変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段４５０６によって大当りであることが決定されると、第一当り時変動時間設定用テーブル４５０３を用いて第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段４５０６によってハズレであることが決定されると、第一ハズレ時変動時間設定用テーブル４５０４を用いて第一特別図柄の変動時間を決定する第一変動時間決定手段４５１１が設けられている。

【１１５７】

また、主制御基板４１００には、第一特別図柄表示器１１８５において第一特別図柄の変動を開始すると共に、第一変動時間決定手段４５１１によって決定された変動時間の経過後、第一停止図柄決定手段４５１０によって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段４５１２と、第一特別図柄の変動開始前に、第一当否決定手段４５０６によって決定された大当りの有無に関する当否コマンド、及び第一特別図柄の変動態様（時間）に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段４５１３が設けられている。

【１１５８】

更に、主制御基板４１００には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ３２３１によって第一始動口２１０１への入賞が検出された場合、一定球数（４回）を上限として第一始動記憶数をカウントし記憶すると共に、第一特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰返し行わせる第一保留消化手段４５１４が設けられている。換言すれば、第一始動口センサ３２３１による遊技球の検出に基づく第一処理の実行を待機させる第一保留消化手段４５１４が設けられている。第一保留消化手段４５１４について更に詳細に説明すると、第一保留消化手段４５１４には、第一保留制御手段４５１４ａ及び第一消化制御手段４５１４ｂが設けられており、第一保留制御手段４５１４ａは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ３２３１によって第一始動口２１０１への入賞が検出された場合、第一始動記憶数が上限値「４」に到達していなければ、第一始動記憶数の値を「１」増やすと共に、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、第一特別図柄用乱数記憶手段４５１５（図１９８を参照）の中の、一番上位の記憶領域に格納する。

【１１５９】

一方、第一消化制御手段４５１４ｂは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第一特別図柄の変動が可能になった場合、第一特別図柄に関する始動記憶数が「０」でなければ、始動記憶数「１」に対応する記憶領域から第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を読み出すと共に、第一始動記憶数の値を「１」減らし、且つ、各記憶領域ｎに記憶されている各乱数値を、 $n-1$ の記憶領域にシフトさせる。

【1160】

また、主制御基板4100には、図195に示すように、第二大当り抽選に関する構成として、第二当り判定用テーブル4521、第二当り図柄用テーブル4522、第二当り時変動時間設定用テーブル4523、及び第二ハズレ時変動時間設定用テーブル4524が予め記憶されており、これらのテーブル4521～4524を基に、第二大当り抽選における抽選の当否、第二特別図柄表示器1186における停止図柄、及び変動時間が決定される。なお、各テーブルの構成は、第一大当り抽選における各テーブルの構成と同様であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【1161】

また、主制御基板4100には、第二始動口センサ2127によって第二始動口2102への入賞が検出された時に第二大当り抽選に関する大当り判定用乱数を抽出する第二当り判定用乱数抽出手段4525と、第二大当り抽選に関する大当り図柄用乱数を抽出する第二当り図柄用乱数抽出手段4526と、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第二変動時間用乱数抽出手段4527とが設けられている。また、第二当り判定用乱数抽出手段4525によって大当り判定用乱数が抽出されると、第二当り判定用テーブル4521を用いて大当りの当否を決定する第二当否決定手段4528、及び第二当り図柄用乱数抽出手段4526によって大当り図柄用乱数が抽出されると、第二当り図柄用テーブル4522を用いて第二特別図柄表示器1186における停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段4529が設けられている。

【1162】

更に、第二変動時間用乱数抽出手段4527によって変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段4528によって大当りであることが決定されると、第二当り時変動時間設定用テーブル4523を用いて第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段4528によってハズレであることが決定されると、第二ハズレ時変動時間設定用テーブル4524を用いて第二特別図柄の変動時間を決定する第二変動時間決定手段4530が設けられている。なお、第二当否決定手段4528は、当選制限手段4528aを備えており、遊技者に特定の利益を付与しない大当りである「特殊当り」については、発生しないように制限を加えている。

【1163】

また、特別図柄変動制御手段4512は、第二特別図柄表示器1186において第二特別図柄の変動を開始すると共に、第二変動時間決定手段4530によって決定された変動時間の経過後、第二停止図柄決定手段4529によって決定された停止図柄で変動停止させる。更に、主制御基板4100には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ2127によって第二始動口2102への入賞が検出された場合、一定球数（4回）を上限として第二始動記憶数をカウントし記憶すると共に、第二特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰返し行わせる第二保留消化手段4531が設けられている。換言すれば、第二始動口センサ2127による遊技球の検出に基づく第二処理の実行を待機させる第二保留消化手段4531が設けられている。

【1164】

この第二保留消化手段4531について更に詳細に説明すると、第二保留消化手段4531には、第二保留制御手段4531a及び第二消化制御手段4531bが設けられており、第二保留制御手段4531aは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ2127によって第二始動口2102への入賞が検出された場合、第二始動記憶数が上限値「4」に到達していなければ、第二始動記憶数の値を「1」増やすと共に、第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、第二特別図柄用乱数記憶手段4532（図198を参照）の中の、一番上位の記憶領域に格納する。一方、第二消化制御手段4531bは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第二特別図柄の変動が可能になった場合、第二特別図柄に関する始動記憶数が「0」でなければ、始動記憶数「1」に対応する記憶領域から第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を読み出すと共に、第二始動記憶数の値を「1」減らし、且つ

、各記憶領域 n に記憶されている各乱数値を、 $n - 1$ の記憶領域にシフトさせる。

【1165】

また、主制御基板 4100 には、図 196 に示すように、第一当否決定手段 4506 または第二当否決定手段 4528 による抽選結果を基に、遊技者に有利な遊技状態を付与する五つの有利遊技状態制御手段を備えている。ここで、有利な遊技状態には、開閉部材 2106 を開放し、大入賞口 2103 に対して遊技球の入賞を可能とすることが含まれており、特定利益付与手段 4540 または所定利益付与手段 4541 の何れか一方によってアタッカユニット 2100 のアタッカソレノイド 2124 によって開閉部材 2106 が開放制御されるようになっている。

【1166】

更に詳しく説明すると、所定利益付与手段 4541 は、開閉部材 2106 の一回当りの開放時間を、数個（例えば 1～2 個）の遊技球が辛うじて入賞できる程度の第一所定時間とすると共に、開閉部材 2106 の開閉動作を少なくとも一回以上行うことで、遊技者に所定の利益を付与するものである。これにより、所定数の遊技球を大入賞口 2103 に入賞させることが可能になるが、入賞可能な個数は極めて少ないため、遊技者が受ける利益は比較的少ないものとなる。一方、特定利益付与手段 4540 は、開閉部材 2106 の一回当りの開放時間を、複数個（例えば 10 個）の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の第二所定時間とすることで、遊技者に特定の利益を付与するものである。これにより、多数の遊技球を大入賞口 2103 に入賞させることが可能になり、遊技者は大きな利益を得ることができる。

【1167】

そして、主制御基板 4100 には、特定利益付与手段 4540 によって特定の利益を付与させる手段として、第一有利遊技状態制御手段 4542 及び第二有利遊技状態制御手段 4543 が設けられ、所定利益付与手段 4541 によって所定の利益を付与させる手段として、第三有利遊技状態制御手段 4544、第四有利遊技状態制御手段 4545、及び第五有利遊技状態制御手段 4546 が設けられている。

【1168】

第一有利遊技状態制御手段 4542 によって発生する第一有利遊技状態は、所謂「確率変動大当り」であり、第一当否決定手段 4506 または第二当否決定手段 4528 の抽選結果が第一結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段 4540 によって特定の利益を付与すると共に、高確率状態設定手段 4547 によって、その後の抽選で特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する。つまり、高確率である確率変動状態とする。なお、本例では、高確率時の大当り判定テーブルでは、0～498 までの 499 個の大当り判定用乱数のうち、大当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が、60 個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が $60 / 499$ となっている。一方、通常時の大当り判定テーブルでは、0～498 までの 499 個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が 6 個設定され、大当り確率が $6 / 499$ となっている。

【1169】

また、第一有利遊技状態では、第一時短状態設定手段 4548 によって、第一特別図柄表示器 1185 または第二特別図柄表示器 1186 で変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くすると共に、次に大当りするまで、第二始動口 2102 の可動片 2105 が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選となる確率）を高くすることによって第二始動口 2102 への入賞のし易さを通常時よりも増加させる。つまり、時短遊技状態とする。

【1170】

第二有利遊技状態制御手段 4543 によって発生する第二有利遊技状態は、所謂「通常大当り」であり、第一当否決定手段 4506 または第二当否決定手段 4528 の抽選結果が第二結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段 4540 によって特定の利益が付与される点は第一有利遊技状態と同様であるが、この当りの場合には、その後の抽選で特定の利益が付与される確率は低確率のままである。つまり、確率変動状態に

はならず、通常時の確率が維持される。なお、この第二有利遊技状態においても、特定の利益を付与した後、第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、70回）になるまでの間、第一時短状態設定手段4548によって時短遊技状態になり、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くすると共に、可動片2105が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選する確率）を高くすることによって遊技球が減少することを抑制する。

【1171】

第三有利遊技状態制御手段4544によって発生する第三有利遊技状態は、所謂「特殊当り」であり、第一当否決定手段4506の抽選結果が第三結果の場合に発生する。この当りでは、まず、所定利益付与手段4541によって遊技者に特定の利益よりも低い所定の利益を付与する。そして、その後の抽選に対しては、特定の利益が付与される確率を高くする。すなわち、第一有利遊技状態と同様、確率変動状態とする。ただし、時短遊技状態については、この有利遊技状態を発生させる前の遊技状態が所定の条件を満足する場合に限って発生させるようにしている。つまり、確率変動状態ではなく、且つ時短遊技状態でもない場合に第三有利遊技状態が発生した場合には、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態としている。一方、遊技状態が確率変動状態であるか、または時短遊技状態である場合に、第三有利遊技状態が発生すると、第二時短状態設定手段4549を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【1172】

第四有利遊技状態制御手段4545によって発生する第四有利遊技状態は、第一当否決定手段4506の抽選結果が第四結果の場合に発生する。この当りでは、第三有利遊技状態と同様、所定利益付与手段4541によって遊技者に所定の利益を付与する。ただし、その後の抽選に対しては、新たに確率変動状態を発生させない。なお、時短遊技状態については、遊技状態に基づいて付加されるか否かが決定される。

【1173】

第五有利遊技状態制御手段4546によって発生する第五有利遊技状態は、第一当否決定手段4506の抽選結果が第五結果の場合に発生する。この当りでは、所定利益付与手段4541によって遊技者に所定の利益を付与すること、及び高確率状態設定手段4547によって所定の利益を付与することは、第三有利遊技状態と同様であるが、その後の抽選に対しては、第二時短状態設定手段4549を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【1174】

なお、本例では、夫々の大当りにおける当選の割合を、第一当否決定手段4506の場合と、第二当否決定手段4528とで、互いに異なるように振分けている。具体的には、第一当否決定手段4506の抽選結果では、第一有利遊技状態制御手段4542によって発生する第一大当り、すなわち確率変動状態及び一定回数の時短遊技状態が何れも付与される確率変動大当りを、大当り全体の22%に設定し、第二有利遊技状態制御手段4543によって発生する第二大当り、すなわち確率変動状態が付与されることなく一定回数の時短遊技状態が付与される通常大当りを45%に設定している。

【1175】

また、第三有利遊技状態制御手段4544によって発生する第三大当り、すなわち確率変動状態と、条件付きで時短遊技状態が付与される特殊当りを11%に設定し、第四有利遊技状態制御手段4545によって発生する第四大当り、すなわち確率変動状態が付与されることなく条件付きの時短遊技状態が付与される特殊当りを11%に設定し、第五有利遊技状態制御手段4546によって発生する第五大当り、すなわち確率変動状態と、時短遊技状態が付与される特殊当りを11%に設定している。

【1176】

一方、第二当否判定手段4528の抽選結果では、第一有利遊技状態制御手段4542によって発生する第一大当りを、大当り全体の44%に設定し、第二有利遊技状態制御手段4543によって発生する第二大当りを56%に設定している。そして、第二当否決定

手段４５２８では、第三大当り、第四大当り、及び第五大当りに関しては発生しないように設定されている。このため、特定の利益が付与されることなく確率変動状態が終了してしまうことを確実に防止でき、突然の降格によって遊技意欲が大幅に低下することを抑制できる。

【１１７７】

また、第一大当り～第五大当りのうち、特定の利益を付与する第一大当りまたは第二大当りとなる割合は、第二当否決定手段４５２８の方が高くなることから、主に通常時に行われる第一当否決定手段４５０６による大当り抽選では、アタッカユニット２１００における開閉部材２１０６の開放を比較的頻繁に行わせながらも、特定の利益が付与される大当りの発生をある程度制限することが可能となる。一方、時短遊技状態の時に実質的に有効となる第二当否決定手段４５２８による大当り抽選では、特定の利益が付与される可能性が高くなるため、確率変動状態を有さない通常大当りであっても、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１１７８】

ところで、主制御基板４１００には、図１９７に示すように、普通抽選（第二始動口２１０２への入賞のし易さを高めるための抽選）に関する構成として、普通当り判定用乱数抽出手段４５５１、普通当り判定用テーブル４５５２、及び普通当否決定手段４５５３が設けられている。普通当り判定用乱数抽出手段４５５１は、ゲートセンサ２４０２によってゲート部２４０１への遊技球の通過が検出された時、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、普通当り判定用乱数を抽出するものである。また、普通当り判定用テーブル４５５２は、高確率時のテーブルと通常時のテーブルとに分かれており、高確率時の普通当り判定テーブルでは、０～２５０までの２５１個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が２５０個設定され、普通当りとなる確率が $250/251$ となっている。

【１１７９】

一方、通常時の普通当り判定テーブルでは、０～２５０までの２５１個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が１個設定され、普通当りとなる確率が $1/251$ となっている。また、高確率時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が１３．５６秒に設定され、始動口ソレノイド２１２１による可動片２１０５の開放時間が１１８０ｍｓ、開放回数が３回、開放間のインターバルが５１２ｍｓに設定されている。一方、通常時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が平均１３．６秒に設定され、可動片２１０５の開放時間が１８０ｍｓ、開放回数１回に設定されている。

【１１８０】

また、普通当否決定手段４５５３は、普通当り判定用乱数抽出手段４５５１によって普通当り判定用の乱数が抽出されると、抽出された乱数と普通当り判定用テーブル４５５２に記憶された普通当り判定値とを比較して、一致している場合に普通当りであると決定する。なお、この際、遊技状態判定手段４５５４によって、遊技状態が特定の遊技状態、すなわち時短遊技状態か否かが判別され、時短遊技状態である場合には高確率時のテーブルが選択され、時短遊技状態でない場合には通常時のテーブルが選択される。このため、第一有利遊技状態制御手段４５４２によって発生する第一大当りの場合であっても、一定回数の時短遊技状態が終了すると、高確率時のテーブルから通常時のテーブルに切替えられるようになっている。

【１１８１】

また、主制御基板４１００には、普通当否決定手段４５５３によって普通抽選の当否が決定されると、普通図柄表示器１１８９に普通図柄を変動表示させると共に、変動時間（約１４秒または約１秒）の経過後、当否の結果を表示させる普通図柄変動制御手段４５５５が設けられている。また、普通当否決定手段４５５３による判別の結果、普通当りが確定した場合、普通図柄の変動停止後、可動片２１０５を開放させ、遊技球を第二始動口２１０２に入賞し易くする開放制御手段４５５６が設けられている。

【１１８２】

[４－１Ａ．主基板による遊技内容]

10

20

30

40

50

次に、主制御基板 4 1 0 0 や払出制御基板 4 1 1 0 等を備えた主基板 4 0 0 0 による遊技内容について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 は、扉枠 5 の右下に配置されたハンドル装置 5 0 0 を遊技者が回転操作することで、皿ユニット 3 0 0 の上皿 3 0 1 に貯留された遊技球が、遊技パネル 1 1 5 0 の前面に配置された遊技領域 1 1 0 0 内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始されるようになっている。遊技領域 1 1 0 0 内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物 2 5 0 0 の上側の左側或いは右側の遊技領域 1 1 0 0 内を流下するようになっている。

【1 1 8 3】

なお、遊技球の打込強さは、ハンドル装置 5 0 0 の回転量を回転位置検知センサ 5 1 2 で検知した上で、回転位置検知センサ 5 1 2 からの検知信号に基いて発射制御部 4 1 2 0 により打球発射装置 6 5 0 における発射ソレノイド 6 5 4 の駆動強さが制御されるようになっている。また、遊技領域 1 1 0 0 内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル 1 1 5 0 の前面に植設されており、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。

【1 1 8 4】

センター役物 2 5 0 0 の上部へ打ち込まれた遊技球が、左右方向の略中央から左側を流下してセンター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 3 における左右方向中央よりも左側へ到達すると、周壁部 2 5 0 3 によってセンター役物 2 5 0 0 の左側の領域へと誘導される。そして、センター役物 2 5 0 0 の左側を流下する遊技球が、センター役物 2 5 0 0 の左側に配置されたゲート部 2 4 0 1 に進入してゲートセンサ 2 4 0 2 により検出されると、普通抽選結果としての普通当り判定用乱数が抽出される。そして、その普通当り判定用乱数に基いて、機能表示ユニット 1 1 8 0 における普通図柄表示器 1 1 8 9 の普通図柄が変動表示（一つの LED からなる普通図柄表示器 1 1 8 9 が、赤色、緑色、橙色に交互に発光）され、所定時間（例えば、2 秒～3 0 秒の間）経過後に抽出され普通当り判定用乱数（普通抽選結果）に基いた普通図柄が停止表示（普通図柄表示器 1 1 8 9 が赤色又は緑色の何れかに発光）される。この普通図柄の変動表示は、普通当り判定用テーブル 4 5 5 2（普通図柄変動パターン選択テーブル）から選択された普通図柄変動パターンに基いて行われるようになっている。

【1 1 8 5】

詳しくは、抽選された普通乱数が「普通当り」乱数の場合、当りを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器 1 1 8 9 が緑色に発光）され、抽選された普通乱数が「普通ハズレ」乱数の場合、ハズレを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器 1 1 8 9 が赤色に発光）されるようになっている。そして、当りを示唆する普通図柄が停止表示されると、第二始動口 2 1 0 2 を閉鎖する一对の可動片 2 1 0 5 が所定開放時間（例えば、0.3 秒～3 秒の間）拡開する動作を所定回数（例えば、1～3 回）繰返し、第二始動口 2 1 0 2 へ遊技球が入賞できるようになっている。

【1 1 8 6】

なお、普通図柄の変動時間や第二始動口 2 1 0 2 における可動片 2 1 0 5 の拡開時間については、第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数（特別抽選結果）に応じて変化させるようになっている。特別抽選結果として、「時短当り（普通時短当り、高確率時短当り、等を含む）」が抽出された場合に、その変動時間や拡開時間を短い時間に変更するために、普通当り判定用テーブル 4 5 5 2 を普通時のテーブルから高確率時のテーブルに差替えられるようになっている。

【1 1 8 7】

なお、本例のパチンコ機 1 では、センター役物 2 5 0 0 の上側において、左右方向中央から左側には遊技球が流下可能な領域が備えられているものの、中央から右側は遊技領域 1 1 0 0 の外周に沿って下方へ延びる円弧状の領域が備えられており、この領域に遊技球が進入するとゲート部 2 4 0 1 やワープ入口 2 5 0 4 へ遊技球が進入する機会を得ること

10

20

30

40

50

なくセンター役物 2 5 0 0 の下側へ送られてしまい、チャンスが少なくなると共に遊技球の動きがあまり楽しめなくなるようになっている。従って、遊技者は、遊技球がセンター役物 2 5 0 0 の上側において左右方向中央から左側の領域を流下するように、ハンドル装置 5 0 0 の回転量を適宜調整して遊技することとなり、闇雲に遊技球を強く打ち込むような遊技操作を抑制して、パチンコ機 1 本来のハンドル装置 5 0 0 の操作による遊技を楽しませて興味が低下するのを防止することができるようになっている。

【1 1 8 8】

ところで、本例では、普通図柄表示器 1 1 8 9 において普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ 2 4 0 2 で遊技球の通過が検出されると、変動中の普通図柄停止して先に発生・抽出された普通乱数の結果が確定するまでの間、ゲートセンサ 2 4 0 2 からの検出信号に基いて抽出された普通当り判定用乱数（普通図柄変動パターンを含む）を一時的に記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された普通当り判定用乱数の数（保留数とも言う）を、普通図柄記憶表示器 1 1 8 8 で表示するようになっている。この普通図柄記憶表示器 1 1 8 8 は、四つの L E D からなっており、点灯する各 L E D の数によって記憶数を示唆するようになっており、本例では、四つまで記憶して保留数を表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、ゲートセンサ 2 4 0 2 の検出信号に基いて抽出された普通当り判定用乱数が破棄されるようになっている。

【1 1 8 9】

また、遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込まれセンター役物 2 5 0 0 の左側を流下した遊技球は、サイド誘導部材 2 3 0 0 の棚部 2 3 0 2 によってセンター役物 2 5 0 0 の下側で遊技領域 1 1 0 0 の中央側へ寄せられるようになっている。そして、センター役物 2 5 0 0 の下方に配置されたアタッカユニット 2 1 0 0 の一般入賞口 2 1 0 4 に遊技球が入賞して、一般入賞口センサ 3 2 3 2 に検出されると、その検出信号に基いて主制御基板 4 1 0 0 では払出制御基板 4 1 1 0 に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板 4 1 1 0 が賞球装置 7 4 0 の払出モータ 7 4 4 を制御して所定数（例えば、1 0 個）の遊技球が、上皿 3 0 1 へ払出されるようになっている。

【1 1 9 0】

なお、遊技領域 1 1 0 0 内へ打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 2 1 0 4、第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2、及び大入賞口 2 1 0 3 の何れにも入賞しなかった場合、遊技領域 1 1 0 0 の左右方向中央下端に設けられてアウト口 1 1 5 1 から、遊技盤 4 の後側下方へ排出されるようになっている。また、遊技球が、一般入賞口 2 1 0 4、第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2、及び大入賞口 2 1 0 3 の何れに入賞しても、入賞した遊技球は、遊技領域 1 1 0 0 内へ戻されること無く遊技盤 4 の後側下方へ排出されるようになっている。

【1 1 9 1】

一方、センター役物 2 5 0 0 の左側を流下する遊技球が、センター役物 2 5 0 0 の左側側面に開口するワープ入口 2 5 0 4 へ進入すると、センター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 1 0 における上側の第一ステージ 2 5 1 1 へと供給されるようになっている。そして、第一ステージ 2 5 1 1 上へ供給された遊技球は、第一ステージ 2 5 1 1 上を左右方向へ転動して、左右方向中央の両側に低く形成された谷部の何れかから前方へ転動して第二ステージ 2 5 1 2 上へと供給される。この第二ステージ 2 5 1 2 でも遊技球が左右方向へ転動し、左右方向中央の両側に低く形成された谷部の何れかから前方へ転動して第三ステージ 2 5 1 3 へと供給される。そして、第三ステージ 2 5 1 3 に供給された遊技球は、第三ステージ 2 5 1 3 上でも左右方向へ転動し、左右方向略中央の低くなった部位からアタッカユニット 2 1 0 0 の上方（第一始動口 2 1 0 1 の略直上）の遊技領域 1 1 0 0 内へ放出される。

【1 1 9 2】

ところで、ステージ 2 5 1 0 の第二ステージ 2 5 1 2 上を転動する遊技球が、左右方向中央の高くなった部位の後側に開口したチャンス入口 2 5 1 4 へ進入すると、第三ステージ 2 5 1 3 の低くなった部位よりも更に下側でアタッカユニット 2 1 0 0 における第一始

動口 2 1 0 1 の直上に配置されたチャンス出口 2 5 1 5 から遊技領域 1 1 0 0 内へ放出され、遊技球が高い確率で第一始動口 2 1 0 1 へと受入れられるようになっている。そして、遊技球が第一始動口 2 1 0 1 に受入れられて第一始動口センサ 3 2 3 1 に検出されると、主制御基板 4 1 0 0 等を介して賞球装置 7 4 0 から所定数（例えば、3 個）の遊技球が、上皿 3 0 1 へ払出されるようになっている。

【1 1 9 3】

なお、本例のパチンコ機 1 では、第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2、及び大入賞口 2 1 0 3 が、上下方向に並んで配置されているので、ステージ 2 5 1 0 から放出される遊技球が、高い確率で第一始動口 2 1 0 1 等に受入れられるようになっており、第二始動口 2 1 0 2 や大入賞口 2 1 0 3 が受入可能な時に、遊技球がステージ 2 5 1 0 やチャンス出口 2 5 1 5 から放出されると受入れられる可能性が高いので、第一始動口 2 1 0 1 だけでなく第二始動口 2 1 0 2 や大入賞口 2 1 0 3 に対しても、遊技球の受入れに関する期待感を持たせて興趣を高めることができるようになっている。

【1 1 9 4】

ところで、遊技球がゲート部 2 4 0 1 へ進入してゲートセンサ 2 4 0 2 により検出されて普通抽選結果として「普通当り」が抽選されると、上述したように、第二始動口 2 1 0 2 を閉鎖する一对の可動片 2 1 0 5 が所定時間拡開して入賞可能となり、その入賞可能となった時に、遊技球が第二始動口 2 1 0 2 へ受入れられて第二始動口センサ 2 1 2 7 に検出されると、主制御基板 4 1 0 0 等を介して賞球装置 7 4 0 から所定数（例えば、4 個）の遊技球が、上皿 3 0 1 へ払出されるようになっている。

【1 1 9 5】

また、主制御基板 4 1 0 0 では、これら第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2 に遊技球が入賞して、第一始動口センサ 3 2 3 1、第二始動口センサ 2 1 2 7 に検出されると、第一始動口 2 1 0 1 では所定の第一当り判定用乱数の抽出が、第二始動口 2 1 0 2 では所定の第二当り判定用乱数の抽出が、夫々行われる。そして、抽出された当り判定用乱数に基いて、機能表示ユニット 1 1 8 0 の対応する第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 に表示された特別図柄の変動表示が開始された後に、抽出された当り判定用乱数と対応する特別図柄が特別抽選結果として停止表示されるようになっている。これら第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 において、「大当り」を示唆する態様で特別図柄が停止表示されると、アタッカユニット 2 1 0 0 の開閉部材 2 1 0 6 が、所定のパターンで開閉動作する特別有利遊技状態（例えば、大当り遊技）が発生し、その間に大入賞口 2 1 0 3 へ遊技球を入賞させることで、より多くの遊技球を獲得できるようになっている。なお、一つの遊技球が大入賞口 2 1 0 3 へ入賞すると、賞球装置 7 4 0 から所定数（例えば、1 3 個）の遊技球が上皿 3 0 1 へ払い出されるようになっている。

【1 1 9 6】

なお、これら第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2 においても、ゲート部 2 4 0 1 への遊技球の進入による普通図柄の変動表示と同様に、第一特別図柄表示器 1 1 8 5 や第二特別図柄表示器 1 1 8 6 において特別図柄が変動表示中、又は、特別有利遊技状態としての大当り遊技中等の特別図柄を変動表示することができない時に、始動口 2 1 0 1、2 1 0 2 へ遊技球が入賞して第一始動口センサ 3 2 3 1、第二始動口センサ 2 1 2 7 で検出されると、特別図柄の変動表示が可能となるまでの間、第一始動口センサ 3 2 3 1、第二始動口センサ 2 1 2 7 からの検出信号に基いて抽出された第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数を記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された当り判定用乱数の保留数を、第一特別図柄記憶表示器 1 1 8 4 や第二特別図柄記憶表示器 1 1 8 7 において表示するようになっている。これら第一特別図柄記憶表示器 1 1 8 4 や第二特別図柄記憶表示器 1 1 8 7 は、夫々二つの LED からなっており、消灯・点灯・点滅する各 LED の発光状態の組合せによって記憶数を示唆するようになっており、本例では、夫々四つまで記憶して表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、抽出された当り判定用乱数が破棄されるようになっている。

【1197】

また、主制御基板4100では、第一始動口センサ3231、第二始動口センサ2127の検出に基いてそれぞれ抽出された大当り判定用乱数である第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数を、予め決められた所定の当り判定用テーブル4501、4521（特別図柄変動パターンテーブルとも称す）と照合することで、「ハズレ」、「小当り」、「大当り」の何れであるかが判別されるようになっている。また、当り判定用テーブル4502、4522と大当り図柄用乱数とを比較することによって、大当りの種類（例えば、「特殊当り」、「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等）も判別されるようになっている。

【1198】

そして、第一始動口2101、第二始動口2102への遊技球の始動入賞を契機として抽出（抽選）された第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数が（特別抽選結果が）、「小当り」の場合、主制御基板4100は、アタッカユニット2100の開閉部材2106を、所定短時間（例えば、0.2秒～0.6秒の間）の間開状態として閉鎖する開閉パターンを複数回繰返すようになっている。

【1199】

一方、抽出された第一当り判定用乱数や第二当り判定用乱数が、「大当り」の場合、主制御基板4100は、アタッカユニット2100の開閉部材2106を開状態とした後に、所定時間（例えば、約30秒）経過、或いは、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口2103に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材2106を閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを1ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返すようになっており、「10R大当り」であれば10ラウンド、「15R大当り」であれば15ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させるようになっている。なお、所定ラウンド数の終了後に、「大当り」については、抽出された当り判定用乱数に応じて当り判定用テーブルを高確率のテーブルに変更するようになっている。また、当り判定用乱数に応じて、時短遊技状態としたり時短遊技状態を解除したりするために、変動時間設定用テーブル4503、4504、4523、4524を適宜変更するようになっている。

【1200】

本実施形態のパチンコ機1では、大当りのラウンド数（開閉部材2106の開閉回数）が10回または15回のいずれか一方に設定されている。この場合、例えば、以下のような態様を適用することができる。すなわち、大当りが、特殊当りの場合、一部の通常大当りである場合、および、特殊当りを除く一部の確変大当りである場合には、ラウンド数を10回とし、大当りが、ラウンド数を10回とした通常大当り以外の通常大当りである場合、ラウンド数を10回とした確変大当り以外の確変大当りである場合には、ラウンド数を15回としてもよい。また、大当りが、特殊当りの場合、通常大当りである場合には、ラウンド数を10回とし、大当りが、特殊当りを除く確変大当りである場合には、ラウンド数を15回としてもよい。

【1201】

[4-2. 周辺制御基板での遊技に関する機能的構成]

続いて、周辺制御基板4010での第一装飾図柄、第二装飾図柄、及び共通装飾図柄列を含む遊技に関する機能的な構成について、図198を参照して説明する。図198は周辺制御基板（主に周辺制御部4140、液晶制御部4150）での演出に関する機能的な構成を示すブロック図である。

【1202】

本例の周辺制御基板4010には、図198に示すように、主制御基板4100から送信された制御情報コマンドがコマンド受信手段4560によって受信されると、これを基に液晶表示装置1900を制御するための各種機能が備えられている。すなわち、第一大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第一当り時演出態様テーブル4561と、第一ハズレ時演出態様テーブル4562とが予め記憶されており、これらのテーブル456

10

20

30

40

50

1, 4 5 6 2を基に、ステップ演出及び発展演出等における演出態様が決定されるようになっている。

【1 2 0 3】

まず、演出態様テーブル4 5 6 1, 4 5 6 2について詳細に説明する。第一当たり時演出態様テーブル4 5 6 1は、大当たり（又は小当たり）の場合に用いられ、演出決定用乱数（後述する）と、演出態様（ここではステップ演出や発展演出における演出パターン）との関係を示すものである。また、第一ハズレ時演出態様テーブル4 5 6 2は、ハズレの場合に用いられるテーブルであり、演出決定用乱数と演出パターンとの関係を示すものである。

【1 2 0 4】

この周辺制御基板4 0 1 0には、ランダムカウンタ（図示しない）から演出決定用乱数を抽出する第一演出用乱数抽出手段4 5 6 3と、演出パターンを決定する第一演出態様決定手段4 5 6 4とが設けられている。第一演出態様決定手段4 5 6 4は、コマンド受信手段4 5 6 0を介して制御コマンドを受信すると、第一演出用乱数抽出手段4 5 6 3によって演出用乱数を抽出すると共に、制御コマンドに含まれる当否コマンドが大当たり（又は小当たり）を示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段4 5 6 3によって抽出された演出用乱数と、第一当たり時演出態様テーブル4 5 6 1とから演出パターンを決定し、一方、当否コマンドがハズレを示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段4 5 6 3によって抽出された演出用乱数と、第一ハズレ時演出態様テーブル4 5 6 2とから演出パターンを決定するものである。

【1 2 0 5】

この第一演出態様決定手段4 5 6 4によって決定された演出パターンは、演出パターン記憶手段（図示しない）から抽出されると共に、第一演出表示制御手段4 5 6 5に送られる。第一演出表示制御手段4 5 6 5は、それらの演出の画像を画像記憶手段（キャラROM 4 1 5 0 d）から読み出し液晶表示装置1 9 0 0に導出する。

【1 2 0 6】

一方、第一装飾図柄の演出に関する機能的な構成として、第一装飾図柄変動制御手段4 5 6 6が設けられている。第一装飾図柄変動制御手段4 5 6 6は、コマンド受信手段4 5 6 0によって受信された制御コマンドを基に、停止図柄を第一装飾図柄記憶手段（図示しない）から読み出し変動させると共に、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄を停止させるものである。

【1 2 0 7】

なお、上記では、第一大当たり抽選に関する演出について説明したが、周辺制御基板4 0 1 0には、第二大当たり抽選に関する演出を行うための機能的構成も備えられている。具体的には、第二大当たり抽選に対応する演出用テーブルとして、第二当たり時演出態様テーブル4 5 6 7と、第二ハズレ時演出態様テーブル4 5 6 8とが予め記憶されており、これらのテーブル4 5 6 7, 4 5 6 8を基に、ステップ演出や発展演出における演出態様が決定されるようになっている。演出態様テーブル4 5 6 7, 4 5 6 8は、第一大当たり抽選に対応する演出態様テーブル4 5 6 1, 4 5 6 2と同様の構成であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【1 2 0 8】

また、周辺制御基板4 0 1 0には、第二大当たり抽選に対応して、第二演出用乱数抽出手段4 5 6 9、第二演出態様決定手段4 5 7 0、第二演出表示制御手段4 5 7 1、及び第二装飾図柄変動制御手段4 5 7 2が設けられているが、これらの構成も第一大当たり抽選に対応する機能的構成と同様の機能を有することから、詳細な説明を省略する。

【1 2 0 9】

また、周辺制御基板4 0 1 0には、装飾図柄列変動表示手段4 5 7 3及び大当たり表示手段4 5 7 4が設けられている。装飾図柄列変動表示手段4 5 7 3は、第一装飾図柄変動制御手段4 5 6 6及び第二装飾図柄変動制御手段4 5 7 2の出力を基に、或いは、コマンド受信手段4 5 6 0によって受信された制御コマンドを基に、共通装飾図柄列を変動させると共に、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）

10

20

30

40

50

に基づいて共通装飾図柄列を順に停止させるものである。特に、複数の共通装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させる。

【1210】

また、大当り表示手段4574は、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第一大当りまたは第二大当りの場合、すなわち、「確変大当り」または「通常大当り」の場合に、その抽選に係る共通装飾図柄列の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させるものである。なお、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第三大当り、第四大当り、または第五大当りである場合には、「当り」であることを表示させることなく、共通装飾図柄列の変動停止後、その抽選に係る演出を終了する。

10

【1211】

[4-2A. 周辺制御基板による操作ユニットを用いた遊技演出]

次に、周辺制御基板4010による操作ユニット400を用いた遊技演出について、図199乃至図216を参照して説明する。図199は、回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサの位置関係を示す説明図である。図200は、回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う従動ギアの回転検知片と二つの回転検知センサとの位置関係を示す説明図である。図201(A)は回転操作ユニットにおけるダイヤル操作部の時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサのON/OFFを示す一覧表図であり、図201(B)はダイヤル操作部の反時計方向の回転に伴う二つの回転検知センサのON/OFFを示す一覧表図である。

20

【1212】

また、図202(A)～(F)は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置（演出手段、図柄表示手段）の表示画面の一例を示す説明図であり、図203(A)～(E)は、操作ユニットが操作手段として機能する時の液晶表示装置の表示画面の一例を示す説明図であり、図204(A)～(F)は、ダイヤル操作部による選択操作を代行させるか否かを決定する時の液晶表示装置の表示画面を示す説明図であり、図205は、演出制御処理による選択操作検出処理を示すフローチャートであり、図206は、演出制御処理における選択操作検出処理の変形例1を示すフローチャートであり、図207は、演出制御処理における選択操作検出処理の変形例2を示すフローチャートであり、図208(A)～(D)は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図209(A)～(C)は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図210(A)～(C)は、可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

30

【1213】

更に、図211(A)～(D)は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図212は演出制御処理における回転予告制御処理を示すフローチャートである。図213(A)～(D)は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図であり、図214(A)～(D)は可動演出手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。図215(A)～(C)は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。図216(A)～(C)は操作説明手段として機能する操作ユニットと、これに対応する液晶表示装置の表示画面との一例を示す説明図である。

40

【1214】

はじめに、操作ユニット400におけるダイヤル操作部401の回転方向及び回転速度の検出について説明する。なお、回転検知センサ432a、432bは、ダイヤル操作部

50

401と一体的に回転する従動ギア410の回転検知片410cを検出することで、ダイヤル操作部401の回転方向及び回転速度を検出するようになっている。また、図199乃至図201中には、回転検知センサ432aを「A」と記載すると共に、回転検知センサ432bを「B」と記載する。また、以下に示すステップ1～4は、それぞれ回転検知センサ432a, 432bを基準としたダイヤル操作部401の4種類の回転位置のことであり、ダイヤル操作部401が回転することで、ステップ1、ステップ2、ステップ3、ステップ4へと順次、回転位置が移行するものであり、ステップ4へ移行した後は、再度ステップ1へ戻る。

【1215】

まず、ダイヤル操作部401が時計方向へ回転する場合は、図199に示すように、ステップ1として、両方の回転検知センサ432a, 432bが従動ギア410の回転検知片410cを検出し、その後、ダイヤル操作部401の時計方向への回転に伴うステップ2への移行により、回転検知センサ432aが回転検知片410cを検出する一方、従動ギア410のスリット410dが回転検知センサ432bへ移動して回転検知センサ432bが回転検知片410cを検出しないステップへ移行する。その後、ダイヤル操作部401の時計方向への回転に伴うステップ3への移行により、従動ギア410のスリット410dが各回転検知センサ432a, 432bへ移動して回転検知センサ432a, 432bが共に回転検知片410cを検出しないステップへ移行する。そして、ダイヤル操作部401の時計方向への回転に伴うステップ4への移行により、従動ギア410のスリット410dが回転検知センサ432aへ移動して回転検知センサ432aが回転検知片410cを検出しない一方、回転検知センサ432bが回転検知片410cを検出するステップへ移行する。

【1216】

一方、ダイヤル操作部401が反時計方向へ回転する場合は、図200に示すように、ステップ1として、両方の回転検知センサ432a, 432bが従動ギア410の回転検知片410cを検出し、その後、ダイヤル操作部401の反時計方向への回転に伴うステップ2への移行により、従動ギア410のスリット410dが回転検知センサ432aへ移動して回転検知センサ432aが回転検知片410cを検出しない一方、回転検知センサ432bが回転検知片410cを検出するステップへ移行する。その後、ダイヤル操作部401の反時計方向への回転に伴うステップ3への移行により、従動ギア410のスリット410dが各回転検知センサ432a, 432bへ移動して回転検知センサ432a, 432bが共に回転検知片410cを検出しないステップへ移行する。そして、ダイヤル操作部401の反時計方向への回転に伴うステップ4への移行により、回転検知センサ432aが回転検知片410cを検出する一方、従動ギア410のスリット410dが回転検知センサ432bへ移動して回転検知センサ432bが回転検知片410cを検出しないステップへ移行する。

【1217】

即ち、ダイヤル操作部401が時計方向へ回転する場合の回転検知センサ432a, 432bのON（回転検知片410cの検出あり）／OFF（回転検知片410cの検出なし）動作は、図201（A）に示すように、ステップ1で回転検知センサ432a, 432bが共に「ON」であり、ステップ2で回転検知センサ432aが「ON」を継続する一方、回転検知センサ432bが「OFF」となる。その後、ステップ3で回転検知センサ432a, 432bが共に「OFF」となった後に、ステップ4で回転検知センサ432aが「OFF」を継続する一方、回転検知センサ432bが「ON」となる。その後は、再度、ステップ1に戻り、回転検知センサ432a, 432bが共に「ON」となる。

【1218】

一方、ダイヤル操作部401が反時計方向へ回転する場合の回転検知センサ432a, 432bのON／OFF動作は、図201（B）に示すように、ステップ1で回転検知センサ432a, 432bが共に「ON」であり、ステップ2で回転検知センサ432bが「ON」を継続する一方、回転検知センサ432aが「OFF」となる。その後、ステッ

プ 3 で回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が共に「OFF」となった後に、ステップ 4 で回転検知センサ 4 3 2 b が「OFF」を継続する一方、回転検知センサ 4 3 2 a が「ON」となる。その後は、再度、ステップ 1 に戻り、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が共に「ON」となる。

【1 2 1 9】

このように、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b は、上記したような各ステップ 1 ~ 4 での ON/OFF に基づいてダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向及び回転速度を検出するようになっているので、操作ユニット 4 0 0 を構成するダイヤル操作部 4 0 1 が操作手段として機能する場合、換言すれば、遊技者の操作によってダイヤル操作部 4 0 1 が回転操作された場合には、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b の ON/OFF 状態の切替りを検出することでダイヤル操作部 4 0 1 が回転操作されたことを検出する。また、この時、回転操作前の回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b の ON/OFF 状態と、回転操作中の回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b の ON/OFF 状態とから、ダイヤル操作部 4 0 1 が時計方向に回転操作されているのか、あるいは反時計方向に回転操作されているのかを検出するようになっている。なお、本例では、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b によってダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向及び回転速度を検出する構成としているが、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b のパルスのカウントすることで、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転位置も検出が可能である。

【1 2 2 0】

例えば、ステップ 1、即ち回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が共に「ON」した状態を回転操作前の状態とした場合、回転操作中の回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b の ON/OFF 状態として回転検知センサ 4 3 2 a が「ON」である一方、回転検知センサ 4 3 2 b が「OFF」であると、時計方向のステップ 2 と一致することから、ダイヤル操作部 4 0 1 が時計方向に回転操作されたことを検出する。一方、回転操作中の回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b の ON/OFF 状態として回転検知センサ 4 3 2 a が「OFF」である一方、回転検知センサ 4 3 2 b が「ON」であると、反時計方向のステップ 2 と一致することから、ダイヤル操作部 4 0 1 が反時計方向に回転操作されたことを検出する。なお、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b によって検出されたダイヤル操作部 4 0 1 の時計方向又は反時計方向の操作信号は、周辺制御部 4 1 4 0 に出力される。そして、周辺制御部 4 1 4 0（演出制御手段、操作演出制御手段、選択演出制御手段、表示制御手段）は、入力した操作信号に基づいて遊技者の操作意思を受け、これを液晶表示装置 1 9 0 0 等での演出に反映するようになっている。

【1 2 2 1】

また、ダイヤル操作部 4 0 1 がダイヤル駆動モータ 4 1 4 の駆動に基づいて回転する可動演出手段として機能する場合は、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の駆動が駆動ギア 4 1 2 を介して従動ギア 4 1 0 の回転動作として伝達され、この従動ギア 4 1 0 の回転動作によって一体的に設けられたダイヤル操作部 4 0 1 が時計方向又は反時計方向に回転する。この時、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b は、ダイヤル操作部 4 0 1 と共に回転する従動ギア 4 1 0 の回転検知片 4 1 0 c の検出の有無（ON/OFF）によってダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向及び回転速度を検出する。そして、この回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b による検出信号が周辺制御部 4 1 4 0 に出力され、これを受けた周辺制御部 4 1 4 0 がダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向及び回転速度を把握した状態でダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作を制御するようになっている。

【1 2 2 2】

次に、操作ユニット 4 0 0 のダイヤル操作部 4 0 1 と押圧操作部 4 0 5 による操作手段としての機能、及び可動演出手段としての機能について複数の例を示しながら説明する。まず、一例目としては、図 2 0 2 に示すように、始動口（第一始動口 2 1 0 1、第二始動口 2 1 0 2）への入賞に伴う大当たり判定に基づいて、液晶表示装置 1 9 0 0（演出手段、図柄表示手段）に変動表示される装飾図柄（図柄）において、図 2 0 2（A）に示すように、左右の装飾図柄 4 6 0 1, 4 6 0 3 が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され（同図中

10

20

30

40

50

には、左右の装飾図柄が「7」で揃った場合を例示）、その後、中装飾図柄4602の変動継続に伴い、図202（B）に示すように、左右の装飾図柄4601、4603が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されてノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展する。

【1223】

そして、図202（C）に示すように、スーパーリーチの変動態様として、左右の装飾図柄4601、4603とは異なる図柄でハズレを決定する中装飾図柄4602a（同図中には、「6」の中装飾図柄を例示）と、左右の装飾図柄4601、4603と同一の図柄で大当りを決定する中装飾図柄4602b（同図中には、「7」の中装飾図柄を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が反時計方向へ回転する画像4605と「ダイヤル操作部を回して下さい」の文字4611とが表示されることで、操作ユニット400（ダイヤル操作部401）の反時計方向への回転操作を遊技者に促す表示が行われる。

10

【1224】

その後、図202（D）に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄4602aが大当りを決定する中装飾図柄4602bを押し出す演出表示が行われる。そして、遊技者が操作ユニット400のダイヤル操作部401を反時計方向へ回転操作すると、これを操作ユニット400の回転検知センサ432a、432bが検出する（ダイヤル操作部401の反時計方向への検出信号を周辺制御部4140へ出力する）ことで、図202（E）に示すように、大当りを決定する中装飾図柄4602bがハズレを決定する中装飾図柄4602aを押し返す演出表示（操作演出）が行われ、最終的には、図202（F）に示すように、大当りを決定する中装飾図柄4602bとハズレを決定する中装飾図柄4602aとのうち、大当り判定に基づいた表示結果を構成する中装飾図柄が他方の中装飾図柄を完全に押し出して、装飾図柄の表示結果が液晶表示装置1900に導出される。図202（F）中には、大当りの判定結果に基づいて、「7」の中装飾図柄4602bが「6」の中装飾図柄4602aを完全に押し出し、「7・7・7」の大当り図柄（特定表示結果）が導出された場合を例示する。

20

【1225】

二例目としては、始動口（第一始動口2101、第二始動口2102）への入賞に伴う大当り判定に基づいて、液晶表示装置1900に変動表示される装飾図柄において、図203（A）に示すように、左右の装飾図柄4601、4603が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、その後、中装飾図柄4602の変動継続に伴い、図203（B）に示すように、左右の装飾図柄4601、4603が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されてノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展すると、スーパーリーチの変動態様を選択する画像が液晶表示装置1900に表示される。変動態様の選択画像は、図203（C）に示すように、変動態様Aの選択肢画像4621（同図中には、「A」の文字を例示）と変動態様Bの選択肢画像4622（同図中には、「B」の文字を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の操作ユニット400の押圧操作部405が押圧される画像4606と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字4612とが表示されることで、操作ユニット400（ダイヤル操作部401）の回転操作で変動態様の選択を遊技者に促す表示が行われる。

30

40

【1226】

そして、変動態様Aを選択すべく遊技者がダイヤル操作部401を時計方向へ回転操作すると（なお、この時、選択決定用として操作ユニット400の押圧操作部405が遊技者によって押圧操作される）、これを操作ユニット400の回転検知センサ432a、432bが検出する（ダイヤル操作部401の時計方向への検出信号を周辺制御部4140へ出力する）ことで、図203（D）に示すように、変動態様Aの選択肢画像4621が点滅表示される一方、変動態様Bの選択肢画像4622が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が時計方向へ回転する画像4605と「決定！！」の文字4613

50

とが表示されることで、ダイヤル操作部 401 の回転操作によって変動態様 A が選択された旨を遊技者に報知する表示が行われる。その後は、図 203 (E) に示すように、遊技者によって選択された変動態様 A でスーパーリーチ変動の演出画像 4625 (同図中には、便宜的に「A」と記載) が表示される (操作演出)。

【1227】

即ち、操作ユニット 400 の操作ユニット 400 による操作手段としての機能は、液晶表示装置 1900 の演出表示に合わせて遊技者にダイヤル操作部 401 を回転操作させ、その回転操作を演出内容に反映させて遊技の興趣低下を抑制するものとなっている。

【1228】

ところで、上記した二例目のように操作ユニット 400 が二者択一となる選択用の操作手段として機能する場合、遊技者は、操作ユニット 400 による選択操作をパチンコ機 1 側 (具体的には、周辺制御部 4140 の制御) で自動的に代行させるか否かを事前に決定できるようになっている。選択操作を代行させるか否かの決定は、図 204 (A) に示すような液晶表示装置 1900 の操作代行決定用の表示画像で行われる。なお、この操作代行決定用の表示画像は、液晶表示装置 1900 のデモ表示中等、始動口 (第一始動口 2101、第二始動口 2102) への入賞検出が所定時間以上ない状態で操作ユニット 400 の押圧操作部 405 が押圧操作されることにより、液晶表示装置 1900 に表示されるようになっている。

【1229】

図 204 (A) に示す操作代行決定用の表示画像には、「選択操作を代行しない」の文字を記した選択肢画像 4623 と「選択操作を代行する」の文字を記した選択肢画像 4624 とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部 401 が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の押圧操作部 405 が押圧される画像 4606 と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字 4612 とが表示されることで、ダイヤル操作部 401 の回転操作で選択操作を代行させるか否かの決定を遊技者に促す表示が行われる。

【1230】

そして、選択操作を代行させるべく遊技者が操作ユニット 400 のダイヤル操作部 401 を反時計方向へ回転操作すると (なお、この時、選択決定用として操作ユニット 400 の押圧操作部 405 が遊技者によって押圧操作される)、これを操作ユニット 400 の回転検知センサ 432a、432b が検出する (ダイヤル操作部 401 の反時計方向への検出信号を周辺制御部 4140 へ出力する) ことで、図 204 (B) に示すように、「選択操作を代行する」の選択肢画像 4624 が点滅表示される一方、「選択操作を代行しない」の選択肢画像 4623 が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部 401 が反時計方向へ回転する画像 4607 と「決定!!」の文字 4613 とが表示されることで、ダイヤル操作部 401 の回転操作によって選択操作を代行させる決定がなされた旨を遊技者に報知する表示が行われる。

【1231】

その後、操作代行決定用の表示画像で選択操作を代行することが決定され、図 204 (C) に示すように、選択演出の画像が液晶表示装置 1900 に表示されると、周辺制御部 4140 の制御に基づいて自動的に選択が代行されるようになっている。具体的に、図 204 (C) に示す選択演出の画像は、キャラクタ A の選択肢画像 4625 とキャラクタ B の選択肢画像 4626 とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部 401 が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の押圧操作部 405 が押圧される画像 4606 と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字 4612 とが表示されることで、ダイヤル操作部 401 の回転操作でキャラクタの選択を遊技者に促す表示が行われる。なお、この時、選択肢画像 4626 であるキャラクタ B は、選択肢画像 4625 であるキャラクタ A に比べて力強いキャラクタとして表示され、あたかもキャラクタ B (選択肢画像 4626) を選択した方が遊技者にとって有利な遊技内容 (例えば、大当たりになり易い等) となり得るような印象を与えるものとなっている。

【1232】

そして、周辺制御部4140の制御により、図204(D)に示すように、操作ユニット400のダイヤル操作部401がデフォルト方向へ回転されると（なお、同図中には、反時計方向がデフォルト方向に設定され、ダイヤル操作部401が反時計方向へ回転された場合を例示）、キャラクタBの選択肢画像4626が点滅表示される一方、キャラクタAの選択肢画像4625が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が反時計方向へ回転する画像4607と「決定！！」の文字4613とが表示されることで、ダイヤル操作部401の回転によってキャラクタBが選択された旨を遊技者に報知する表示が行われる。

【1233】

なお、図204(D)に示す構成では、デフォルト方向を反時計方向に設定しているが、この構成に限定するものではなく、デフォルト方向を時計方向に設定してもよい。この場合には、周辺制御部4140の制御により、操作ユニット400（ダイヤル操作部401）が時計方向へ回転されると、図204(E)に示すように、キャラクタAの選択肢画像4625が点滅表示される一方、キャラクタBの選択肢画像4626が消灯表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が時計方向へ回転する画像4605と「決定！！」の文字4613とが表示されることで、ダイヤル操作部401の回転によってキャラクタAが選択された旨を遊技者に報知する表示が行われる。

【1234】

また、デフォルト方向は、時計方向又は反時計方向の何れか一方に限定するものではなく、液晶表示装置1900に表示される選択肢の種類に応じた方向をデフォルト方向としてもよい。具体的には、あたかも遊技者にとって有利な遊技内容となり得るような方向をデフォルト方向としてもよい。例えば、選択演出の画像として、図204(C)と同様に、キャラクタAの選択肢画像4625が左側に表示され、キャラクタBの選択肢画像4626が右側に表示される時には、図204(D)と同様に、選択肢画像4626を選択すべくダイヤル操作部401を反時計方向に回転させる。一方、選択演出の画像として、キャラクタBの選択肢画像4626が左側に表示され、キャラクタAの選択肢画像4625が右側に表示される時には、図204(F)に示すように、選択肢画像4626を選択すべくダイヤル操作部401を時計方向に回転させる。また、逆に、あたかも遊技者にとって不利な遊技内容となり得るような方向をデフォルト方向としてもよい。

【1235】

ここで、周辺制御部4140による操作ユニット400の選択操作検出処理について、図205を参照して説明する。この選択操作検出処理は、図203(C)のような液晶表示装置1900の選択演出時に行われる制御である。図205において、まず、操作代行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップS2001）。操作代行フラグは、図204(A)の操作代行決定用の表示画像で「選択操作を代行する」の選択肢画像4624が選択決定された時にセットされるフラグである。ステップS2001で操作代行フラグがセットされていない時は、次に、操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転操作されたか否か、言い換えれば回転検知センサ432a、432bによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップS2002）。操作検出信号に変化がある時は、該操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットして（ステップS2003）、選択操作検出処理を終了する。

【1236】

即ち、操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転操作されて操作検出信号に変化が生じると、そのダイヤル操作部401が回転操作された方向（時計方向又は反時計方向）の選択フラグをセットする。選択フラグは、液晶表示装置1900の選択演出において、遊技者が二者択一の選択肢の一方を選択決定した旨の表示（例えば、図203(D)の表示等）や、選択決定した選択肢に基づいた演出表示（例えば、図203(E)の演出表示等）を表示制御するためのフラグである。

【1237】

一方、ステップ S 2 0 0 2 で操作ユニット 4 0 0 におけるダイヤル操作部 4 0 1 の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、予め定めたダイヤル操作部 4 0 1 の検出有効時間が経過したか否かを判別する（ステップ S 2 0 0 4）。そして、検出有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号が ON していない時は、予め定めた選択方法となるデフォルトの回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップ S 2 0 0 5）、デフォルト方向にダイヤル操作部 4 0 1 を回転させて（ステップ S 2 0 0 6：選択代行動作制御手段）、選択操作検出処理を終了する。ここで、デフォルトの回転方向（デフォルト方向）とは、前述した周辺制御部 4 1 4 0 により予め設定されたダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向のことであり、時計方向、反時計方向、遊技者にとってあたかも有利な遊技内容となり得るような方向、あるいは遊技者にとってあたかも不利な遊技内容となり得るような方向のことである。

10

【1 2 3 8】

また、ステップ S 2 0 0 1 で操作代行フラグがセットされている時は、デフォルト方向にダイヤル操作部 4 0 1 を回転させる（ステップ S 2 0 0 7：選択代行動作制御手段）。その後は、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b により操作検出信号の変化を検出することで、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットして（ステップ S 2 0 0 8）、選択操作検出処理を終了する。この時、ステップ S 2 0 0 8 の処理としては、ステップ S 2 0 0 7 で回転されたデフォルト方向の選択フラグをそのままセットするのではなく、デフォルト方向への回転直後に遊技者が反デフォルト方向にダイヤル操作部 4 0 1 を回転操作すると、その反デフォルト方向の選択フラグをセットするようになっている。即ち、選択演出時の選択操作の代行が決定されている場合、及び、選択演出時の選択操作の代行が決定されていないにも拘わらずダイヤル操作部 4 0 1 が回転操作されなかった場合は、一旦、ダイヤル操作部 4 0 1 をデフォルト方向へ回転させる。そして、ダイヤル操作部 4 0 1 がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者の操作がない時はそのままデフォルト方向の選択フラグをセットする。一方、ダイヤル操作部 4 0 1 がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者による反デフォルト方向への操作がある時は、ダイヤル操作部 4 0 1 を回転させるダイヤル駆動モータ 4 1 4 の駆動を停止して遊技者によるダイヤル操作部 4 0 1 の回転操作を優先させ、反デフォルト方向の選択フラグをセットする。

20

【1 2 3 9】

このように本実施形態では、遊技者が操作ユニット 4 0 0 におけるダイヤル操作部 4 0 1 を反デフォルト方向へ回転操作する余地を残した状態、具体的には、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 の操作方向（デフォルトの回転方向）を気に入らない時は、その回転動作中に遊技者が介入して矯正できたり、予想外（遊技者にとって不意）にダイヤル操作部 4 0 1 が動いてしまった時にその回転動作を止めたりできるような余地を残した状態で、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転操作が行えるようになっている。即ち、上記したステップ S 2 0 0 7 からステップ S 2 0 0 8 に移行する際の処理は、ダイヤル操作部 4 0 1 の動作中に遊技者によるダイヤル操作部 4 0 1 の指触操作（手動操作）が操作検出手段によって検出されると、遊技者によるダイヤル操作部 4 0 1 の指触操作を優先すべく、電氣的駆動源の駆動を停止する操作優先制御手段を構成している。

30

【1 2 4 0】

ところで、操作ユニット 4 0 0 の選択操作検出処理は、図 2 0 5 に示す構成に限定するものではなく、以下に示す変形例 1, 2 の構成であってもよい。変形例 1 の選択操作検出処理は、図 2 0 6 に示すように、まず、操作代行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップ S 2 0 1 1）。ステップ S 2 0 1 1 で操作代行フラグがセットされていない時は、図 2 0 5 の選択操作検出処理と同様に、ダイヤル操作部 4 0 1 が回転操作されて回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b による操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップ S 2 0 1 2）。操作検出信号に変化がある時は、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップ S 2 0 1 3）、操作検出信号が変化したことをカウントする操作検出カウンタに「1」を加算して（ステップ S 2 0 1 4）、選択操作検出処理を終了する。即ち、操作ユニット 4 0 0 のダイヤル操作部 4 0 1 が回転操

40

50

作されて操作検出信号に変化があると、そのダイヤル操作部401が回転操作された方向（時計方向又は反時計方向）の選択フラグをセットし、更には、ダイヤル操作部401が回転操作されたことを記憶しておく。

【1241】

一方、ステップS2012でダイヤル操作部401の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、予め定めたダイヤル操作部401の検出有効時間が経過したか否かを判別する（ステップS2015）。そして、検出有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号に変化がない時は、次に、過去10回の選択演出においてステップS2014でカウントされた操作検出カウンタの値が「5」以上であるか否かを判別する（ステップS2016：動作割合判定手段）。ステップS2016で操作検出カウンタの値が「5」以上の時、言い換えれば、過去10回の選択演出で遊技者が5回以上ダイヤル操作部401を回転操作した時は、比較的頻繁にダイヤル操作部401を回転操作する遊技者であると判断して、ダイヤル操作部401の検出有効時間を延長すべくステップS2017へ移行する。

10

【1242】

なお、ステップS2016の処理は、周辺制御部4140の周辺制御RAM4140e内に設けられる操作記憶領域での記憶に基づいて行われるものであり、操作記憶領域に最新10回までの選択演出における操作ユニット400におけるダイヤル操作部401の操作の有無を記憶しておくことで判別処理が行われるようになっている。即ち、選択演出が行われる毎に、過去10回の記憶データのうち最も古いデータを消去すると共に、選択演出での遊技者によるダイヤル操作部401の操作の有無を最も新しいデータとして記憶するようにしている。このため、パチンコ機1で遊技を行う遊技者が入れ替わった場合でも、選択演出を実行していく毎に徐々に遊技者に合わせた（ダイヤル操作部401を頻繁に回転操作する遊技者であるか否かに合わせた）判断基準でステップS2016の処理を行えるようになっている。

20

【1243】

ステップS2017では、再度、ダイヤル操作部401が回転操作されて回転検知センサ432a、432bによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する。ステップS2017で操作検出信号に変化がある時は、ステップS2012からの移行と同様に、操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップS2013）、操作検出信号が変化したことをカウントする操作検出カウンタに「1」を加算して（ステップS2014）、選択操作検出処理を終了する。一方、ステップS2017でダイヤル操作部401の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、延長されたダイヤル操作部401の検出有効時間（延長有効時間）が経過したか否かを判別する（ステップS2018：有効期間延長手段）。そして、延長有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号に変化がない時は、予め定めた選択方法となるデフォルトの回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップS2019）、デフォルト方向にダイヤル操作部401を回転させて（ステップS2020：選択代行動作制御手段）、選択操作検出処理を終了する。

30

【1244】

また、ステップS2011で操作代行フラグがセットされている時、及び、ステップS2016で操作検出カウンタの値が「5」未満の時は、デフォルト方向にダイヤル操作部401を回転させる（ステップS2021：選択代行動作制御手段）。その後は、回転検知センサ432a、432bにより操作検出信号の変化を検出することで、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットして（ステップS2022）、選択操作検出処理を終了する。この時、ステップS2022の処理としては、ステップS2021で回転されたデフォルト方向の選択フラグをそのままセットするのではなく、デフォルト方向への回転直後に遊技者が反デフォルト方向にダイヤル操作部401を回転操作すると、その反デフォルト方向の選択フラグをセットするようになっている。

40

【1245】

即ち、選択演出時の選択操作の代行が決定されている場合、及び、選択演出時の選択操作の代行が決定されていないにも拘わらずダイヤル操作部401が回転操作されず、しか

50

も過去10回の選択演出で遊技者がダイヤル操作部401を回転操作した回数が5回未満の場合は、一旦、ダイヤル操作部401をデフォルト方向へ回転させる。そして、ダイヤル操作部401がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者の操作がない時はそのままデフォルト方向の選択フラグをセットする。一方、ダイヤル操作部401がデフォルト方向へ回転された時点で、遊技者による反デフォルト方向への操作がある時は、ダイヤル操作部401を回転させるダイヤル駆動モータ414の駆動を停止して遊技者によるダイヤル操作部401の回転操作を優先させ、反デフォルト方向の選択フラグをセットする。

【1246】

このように本実施形態では、遊技者が操作ユニット400におけるダイヤル操作部401を反デフォルト方向へ回転操作する余地を残した状態、具体的には、遊技者がダイヤル操作部401の操作方向（デフォルトの回転方向）を気に入らない時は、その回転動作中に遊技者が介入して矯正できたり、予想外（遊技者にとって不意）にダイヤル操作部401が動いてしまった時にその回転動作を止めたりできるような余地を残した状態で、ダイヤル操作部401の回転操作が行えるようになっている。即ち、上記したステップS2021からステップS2022に移行する際の処理は、操作部の動作中に遊技者によるダイヤル操作部401の指触操作が操作検出手段によって検出されると、遊技者によるダイヤル操作部401の指触操作を優先すべく、電氣的駆動源の駆動を停止する操作優先制御手段を構成している。

【1247】

変形例2の選択操作検出処理は、図207に示すように、まず、操作代行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップS2031）。ステップS2031で操作代行フラグがセットされていない時は、図205の選択操作検出処理と同様に、操作ユニット400におけるダイヤル操作部401が回転操作されて回転検知センサ432a、432bによる操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップS2032）。操作検出信号に変化がある時は、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップS2033）、操作検出信号に基づいた回転方向のカウンタに「1」を加算して（ステップS2034）、選択操作検出処理を終了する。

【1248】

即ち、操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転操作されて操作検出信号に変化があると、そのダイヤル操作部401が回転操作された方向（時計方向又は反時計方向）の選択フラグをセットし、更には、回転操作されたダイヤル操作部401の回転方向を記憶しておく。なお、回転方向をカウントするカウンタは、時計方向と反時計方向との2種類が設けられ、操作検出信号に基づいた回転方向毎にカウンタの種類を異ならせることで、時計方向の回転数と反時計方向の回転数とが個々に記憶されるようになっている。

【1249】

一方、ステップS2032でダイヤル操作部401の回転操作がなく操作検出信号に変化がない時は、予め定めたダイヤル操作部401の検出有効時間が経過したか否かを判別する（ステップS2035）。そして、検出有効時間が経過したにも拘わらず操作検出信号に変化がない時は、予め定めた選択方法となる過去10回の選択操作でカウント値の大きい回転方向の選択フラグをセットすると共に（ステップS2036）、このカウント値の大きい方向にダイヤル操作部401を回転させて（ステップS2037：選択代行動作制御手段）、選択操作検出処理を終了する。

【1250】

ここで、過去10回の選択操作でカウント値の大きい回転方向とは、ステップS2034でカウントされる時計方向と反時計方向との各カウンタにおいて、現時点から以前の10回の選択操作でカウントされた各カウンタ値を比較した上で、大きい値をとるカウンタの回転方向のことである。そして、このような比較を行うことで、遊技者が何れの方

10

20

30

40

50

の回転方向を最も新しいカウントデータとして記憶するようになっている。このため、パチンコ機 1 で遊技を行う遊技者が入れ替わった場合でも、選択演出を実行していく毎に徐々に遊技者に合わせた（遊技者がダイヤル操作部 401 を何れの方

【1251】

また、ステップ S 2031 で操作代行フラグがセットされている時は、ステップ S 2037 と同様に、カウント値の大きい方向にダイヤル操作部 401 を回転させる（ステップ S 2038：選択代行動作制御手段）。その後は、回転検知センサ 432a, 432b により操作検出信号の変化を検出することで、その操作検出信号に基づいた回転方向の選択フラグをセットし（ステップ S 2039）、次いで、操作検出信号に基づいた回転方向のカウ

10

【1252】

すなわち、変形例 2 の構成によれば、選択演出時の選択操作の代行が決定されている場合、及び、選択演出時の選択操作の代行が決定されていないにも拘わらずダイヤル操作部 401 が回転操作されなかった場合は、現時点から以前の 10 回の選択操作で何れの方

20

【1253】

このように本実施形態では、遊技者が操作ユニット 400 におけるダイヤル操作部 401 を反デフォルト方向へ回転操作する余地を残した状態、具体的には、遊技者がダイヤル操作部 401 の操作方向（デフォルトの回転方向）を気に入らない時は、その回転動作中に遊技者が介入して矯正できたり、予想外（遊技者にとって不意）にダイヤル操作部 401 が動いてしまった時にその回転動作を止めたりできるような余地を残した状態で、ダイヤル操作部 401 の回転操作が行えるようになっている。即ち、上記したステップ S 2038 からステップ S 2039 に移行する際の処理は、操作部の動作中に遊技者によるダイヤル操作部 401 の指触操作が操作検出手段によって検出されると、遊技者によるダイヤル操作部 401 の指触操作を優先すべく、電氣的駆動源の駆動を停止する操作優先制御手段を構成している。

30

【1254】

次に、操作ユニット 400 が可動演出手段として機能する三例を説明する。一例目としては、始動口（第一始動口 2101、第二始動口 2102）への入賞に伴う大当たり判定に基づいて、液晶表示装置 1900 に変動表示される装飾図柄において、図 208（A）に示すように、左右の装飾図柄 4601, 4603 が同一図柄で揃いリーチ態様が表示されると共に（同図中には、左右の装飾図柄が「7」で揃った場合を例示）、中装飾図柄 4602 がノーマルリーチの変動態様で表示される。この時、操作ユニット 400 は、それぞれ停止状態にある。即ち、操作ユニット 400 の押圧操作部 405 を発光装飾するフルカラー LED 432d 及び操作ユニット 400 のダイヤル操作部 401 を発光装飾するフルカラー LED 430b は、それぞれ消灯状態にあり、また、操作ユニット 400 のダイヤル操作部 401 を回転駆動するダイヤル駆動モータ 414 は、駆動停止状態にある。

40

【1255】

その後、図 208（B）に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄 4602（同図中

50

には、「6」の中装飾図柄4602が一旦停止表示された場合を例示)が一旦停止表示される。また、この時点でも、操作ユニット400は、それぞれ停止状態にある。そして、図208(C)に示すように、液晶表示装置1900の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット400が演出駆動される。具体的には、各フルカラーLED432d, 430bの点灯・点滅駆動によって操作ユニット400の押圧操作部405及び操作ユニット400のダイヤル操作部401が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動によって操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転する。

【1256】

その後は、このような操作ユニット400の演出駆動が継続した状態で、液晶表示装置1900の表示は、図208(D)に示すように、左右の装飾図柄4601, 4603が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されると共に中装飾図柄4602の変動が再開されて、スーパーリーチ変動に発展する。即ち、操作ユニット400は、その演出駆動によって、液晶表示装置1900での装飾図柄のノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動への発展契機となる演出を行うようになっている。

【1257】

二例目としては、始動口(第一始動口2101、第二始動口2102)への入賞に伴う大当たり判定に基づいて、液晶表示装置1900に変動表示される装飾図柄において、図209(A)に示すように、左右の装飾図柄4601, 4603が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、中装飾図柄4602がリーチ変動を行った後に一旦、ハズレ図柄が停止表示される(同図中には、「7・6・7」のハズレ図柄が一旦停止表示された場合を例示)。この時、操作ユニット400は、それぞれ停止状態にある。その後、図209(B)に示すように、液晶表示装置1900の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット400が演出駆動される。具体的には、各フルカラーLED432d, 430bの点灯・点滅駆動によって操作ユニット400の押圧操作部405及び操作ユニット400のダイヤル操作部401が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動によって操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転する。

【1258】

そして、上記したような操作ユニット400の演出駆動が継続した状態で、液晶表示装置1900の表示は、図209(C)に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄4602から大当たりを決定する中装飾図柄4602に切替り、最終的な表示結果として大当たり図柄が液晶表示装置1900に導出される(同図中には、「7・7・7」の大当たり図柄が導出された場合を例示)。即ち、操作ユニット400は、その演出駆動によって、液晶表示装置1900での装飾図柄のハズレ図柄から大当たり図柄への切替り契機となる演出を行うようになっている。

【1259】

三例目としては、始動口(第一始動口2101、第二始動口2102)への入賞に伴う大当たり判定に基づいて、液晶表示装置1900に変動表示される装飾図柄において、図210(A)に示すように、左右の装飾図柄4601, 4603が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、中装飾図柄4602がリーチ変動を行った後に一旦、非確変大当たり図柄が停止表示される(同図中には、「6・6・6」の非確変大当たり図柄が一旦停止表示された場合を例示)。この時、操作ユニット400は、それぞれ停止状態にある。その後、図210(B)に示すように、液晶表示装置1900の表示は非確変大当たり図柄を停止表示した状態で、操作ユニット400が演出駆動される。具体的には、各フルカラーLED432d, 430bの点灯・点滅駆動によって操作ユニット400の押圧操作部405及び操作ユニット400のダイヤル操作部401が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動によって操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転する。

【1260】

そして、上記したような操作ユニット400の演出駆動が継続した状態で、液晶表示装置1900の表示は、図210(C)に示すように、非確変大当たり図柄から確変大当たり図柄に切替り、最終的な表示結果として確変大当たり図柄(特別表示結果)が液晶表示装置1

900に導出される（同甲中には、「7・7・7」の確変大当り図柄が導出された場合を例示）。即ち、操作ユニット400は、その演出駆動によって、液晶表示装置1900での装飾図柄の非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替り契機となる演出を行うようになっている。

【1261】

なお、実例中に記載したように、選択操作を遊技者の代行で行う場合、操作検出手段で検出できる程度に必要な最小限度、操作部を回転駆動するだけで事足りるが、演出の一端を担う操作部としては、遊技者が明らかに回転していることを認識できるように、回転し続けることが望ましい。

【1262】

また、ダイヤル操作部401を動作させる電氣的駆動源は、実施形態中に記載したステッピングモータからなるダイヤル駆動モータ414に限定するものではないが、ダイヤル操作部401を回転駆動する電氣的駆動源とした場合には、以下に示す理由からステッピングモータを電氣的駆動源として用いることが望ましい。

【1263】

例えば、ダイヤル操作部401の回転駆動状態において遊技者の指触により停止させられることが頻繁にあると予想されるが、ダイヤル駆動モータ414がステッピングモータであれば、弱めに励磁して回転していれば簡単に脱調するため、安全性を確保できる。また、ダイヤル操作部401の停止後も、回転のための励磁を続ければ、その感触が遊技者の指に伝わるため遊技者にとっては新鮮な驚きが得られる。更には、逆に、ダイヤル操作部401が停止状態を維持する程度の弱い励磁をステッピングモータに与えれば、ダイヤル操作部401を回転させる際にクリック感を生じさせることができ、操作性が向上する。

【1264】

また、ディテントトルク（無励磁保持トルク）が大きなモータを選定すれば、励磁さえも必要としない。また、例えば、電氣的駆動源としてDCモータを使った場合、ダイヤル操作部401の回転駆動状態において強制的に停止させられると電機子電圧（逆起電力）が無くなるため大電流が流れてしまい、発熱や耐久性の点で好ましくない。それに比べステッピングモータではそのような心配が生じない。以上のような理由で電氣的駆動源はステッピングモータであることが望ましい。

【1265】

ところで、上述した操作ユニット400の可動演出手段としての機能において、ダイヤル操作部401の回転動作は、リーチ変動の発展、ハズレ図柄から大当り図柄への切替り、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替り、の各演出契機として行われることで、結果として、予告演出として機能するようになっている。そこで、このような操作ユニット400の予告演出として、リーチ変動の発展時に、ダイヤル操作部401の回転動作の態様によって発展するリーチ変動の大当り信頼度を遊技者に認識させるようにしても良く、その構成を図211及び図212を参照して説明する。

【1266】

まず、図211（A）に示すように、左右の装飾図柄4601、4603が同一図柄で揃いリーチ態様が表示された後（同図中には、左右の装飾図柄が「7」で揃った場合を例示）、中装飾図柄4602がノーマルリーチの変動態様で表示されてハズレを決定する中装飾図柄4602（同図中には、「6」の中装飾図柄4602が一旦停止表示された場合を例示）が一旦停止表示される。その後、図211（B）に示すように、液晶表示装置1900の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット400が演出駆動される。具体的には、各フルカラーLED432d、430bの点灯・点滅駆動によって操作ユニット400の押圧操作部405及びダイヤル操作部401が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動によってダイヤル操作部401が回転する。なお、このような操作ユニット400の演出駆動が開始されると同時に、液晶表示装置1900には、「ダイヤル操作部の回転を停止させて下さい」の文字4614が表示されて、遊技者

10

20

30

40

50

にダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作を停止させることを促すようになっている。

【1 2 6 7】

そして、発展するリーチ変動が大当たり信頼度の低い時、言い換えればノーマルリーチ変動からロングリーチ変動（第一の演出態様）に発展する時は、図 2 1 1（C）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部 4 0 1 を遊技者が手 H で掴み、強制的にダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作が停止されると、これを操作ユニット 4 0 0 の回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が検出して、操作ユニット 4 0 0 の演出駆動を停止する（第一態様動作制御手段）。具体的には、各フルカラー LED 4 3 2 d, 4 3 0 b の点灯・点滅駆動を停止することで押圧操作部 4 0 5 及びダイヤル操作部 4 0 1 の発光を停止し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 の回転駆動を停止することでダイヤル操作部 4 0 1 の回転を停止する。また、これに伴い、液晶表示装置 1 9 0 0 の表示は、左右の装飾図柄 4 6 0 1, 4 6 0 3 が表示画面の左右上端側へ移動することなく、中装飾図柄 4 6 0 2 の変動が再開されて、大当たり信頼度の低いロングリーチ変動に発展する。

10

【1 2 6 8】

一方、発展するリーチ変動が大当たり信頼度の高い時、言い換えればノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動（第二の演出態様）に発展する時は、図 2 1 1（D）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部 4 0 1 を遊技者が手 H で掴むと、強制的にダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作が停止される。但し、この場合には、これを操作ユニット 4 0 0 の回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が検出しても、操作ユニット 4 0 0 の演出駆動を継続する（第二態様動作制御手段）。これにより、押圧操作部 4 0 5 及びダイヤル操作部 4 0 1 の発光は継続して行われる。また、遊技者は、回転動作中のダイヤル操作部 4 0 1 を強制的に手 H で押し止めた状態が続くため、ダイヤル操作部 4 0 1 を駆動するダイヤル駆動モータ 4 1 4 から振動を受けることになる。なお、このようなダイヤル駆動モータ 4 1 4 の振動は、ダイヤル操作部 4 0 1 を指触した遊技者だけが実感できるものである。

20

【1 2 6 9】

そして、これに伴い、液晶表示装置 1 9 0 0 の表示は、左右の装飾図柄 4 6 0 1, 4 6 0 3 が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されると共に中装飾図柄 4 6 0 2 の変動が再開されて、大当たり信頼度の高いスーパーリーチ変動に発展する。即ち、操作ユニット 4 0 0 は、その演出駆動（回転動作）によって、液晶表示装置 1 9 0 0 での装飾図柄のノーマルリーチ変動からの発展を予告すると共に、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を掴んだ状態で回転動作を継続するか否かによって発展するリーチ変動の大当たり信頼度が高いか否かを予告するようになっている。また、この装飾図柄のノーマルリーチ変動からの発展予告は、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を指触しなければ分からない。このため、遊技者は、ダイヤル操作部 4 0 1 を指触するかしないかで、予告を受けるか否かの選択が可能となり、結果として、遊技の楽しみ方の幅が広がるようになっている。

30

【1 2 7 0】

ここで、周辺制御部 4 1 4 0 による操作ユニット 4 0 0 の回転予告制御処理について、図 2 1 2 を参照して説明する。図 2 1 2 において、周辺制御部 4 1 4 0 は、まず、主制御基板 4 1 0 0 側から回転予告コマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 2 0 5 1）。回転予告コマンドは、液晶表示装置 1 9 0 0 での装飾図柄のリーチ変動に伴って操作ユニット 4 0 0 におけるダイヤル操作部 4 0 1 を回転動作させる予告演出を実行する際、主制御基板 4 1 0 0 側から周辺制御部 4 1 4 0 側に送られるコマンド信号である。ステップ S 2 0 5 1 で回転予告コマンドが受信されない時は、そのまま回転予告制御処理を終了する。一方、ステップ S 2 0 5 1 で回転予告コマンドが受信されると、周辺制御部 4 1 4 0 は、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 を駆動制御してダイヤル操作部 4 0 1 を回転動作させる（ステップ S 2 0 5 2）。なお、この時、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告として、フルカラー LED 4 3 0 b を点灯・点滅駆動してダイヤル操作部 4 0 1 を発光装飾する。

40

【1 2 7 1】

次に、ダイヤル操作部 4 0 1 が回転動作を継続しているか否か、言い換えれば回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b による操作検出信号に変化があるか否かを判別する（ステップ

50

S 2 0 5 3)。ステップ S 2 0 5 3 で遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を掴むことなくダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作が継続している時、即ち、操作検出信号に変化がある時は、リーチ変動に伴う予告演出として行われるダイヤル操作部 4 0 1 の回転制御時間（例えば、1 0 秒）が経過したか否かを判別する（ステップ S 2 0 5 4）。そして、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転制御時間が経過しても、遊技者によってダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作が停止されない時は、そのままステップ S 2 0 5 7 へ移行してダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作と発光装飾を停止させて、回転予告制御処理を終了する。

【1 2 7 2】

一方、ステップ S 2 0 5 3 で遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を掴んでダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作が停止された時、即ち、操作検出信号に変化がなくなった時は、次に、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告を伴うリーチ変動が大当たり信頼度の高いスーパーリーチ変動であるか否かを判別する（ステップ S 2 0 5 5）。なお、ステップ S 2 0 5 5 の判別は、主制御基板 4 1 0 0 側から周辺制御部 4 1 4 0 側に送られる変動パターンコマンドが、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告を伴う大当たり信頼度の高いスーパーリーチ変動のコマンドであるか否（ダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告を伴う大当たり信頼度の低いロングリーチ変動のコマンドである）かによって判別される。ステップ S 2 0 5 5 で変動パターンコマンドがスーパーリーチ変動のコマンドではなく大当たり信頼度の低いロングリーチ変動のコマンドの時は、そのままステップ S 2 0 5 7 へ移行してダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作と発光装飾を停止させて、回転予告制御処理を終了する。

【1 2 7 3】

即ち、大当たり信頼度の低いロングリーチ変動に伴う予告演出として操作ユニット 4 0 0 の回転予告が行われた場合、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を掴んでダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作を停止させると、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転制御時間（例えば、1 0 秒）を待たずに遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作を停止させた時点で、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 とフルカラー L E D 4 3 0 b の駆動を停止して、ダイヤル操作部 4 0 1 による回転予告を終了するよになっている。

【1 2 7 4】

また、ステップ S 2 0 5 5 で変動パターンコマンドが大当たり信頼度の高いスーパーリーチ変動のコマンドの時は、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転制御時間（例えば、1 0 秒）が経過したか否かを判別する（ステップ S 2 0 5 6）。そして、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転制御時間が経過すると、ステップ S 1 5 7 へ移行してダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作と発光装飾を停止させて、回転予告制御処理を終了する。即ち、大当たり信頼度の高いスーパーリーチ変動に伴う予告演出としてダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告が行われた場合、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 を掴んでダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作を停止させてもその時点ではダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告を継続させて、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転制御時間（例えば、1 0 秒）が経過すると、ダイヤル駆動モータ 4 1 4 とフルカラー L E D 4 3 0 b の駆動を停止して、ダイヤル操作部 4 0 1 による回転予告を終了するよになっている。

【1 2 7 5】

なお、上記したダイヤル操作部 4 0 1 の回転予告では、遊技者がダイヤル操作部 4 0 1 の回転動作を停止した後の状態で、発展するリーチ変動の大当たり信頼度を遊技者に認識させる構成となっているが、このような構成を、ハズレ図柄から大当たり図柄への切替りの有無、あるいは非確変大当たり図柄から確変大当たり図柄への切替りの有無を遊技者に認識させるものとしても良く、その構成について、図 2 1 3 及び図 2 1 4 を参照して説明する。

【1 2 7 6】

まず、ハズレ図柄から大当たり図柄への切替りの有無を遊技者に認識させる構成としては、図 2 1 3 (A) に示すように、左右の装飾図柄 4 6 0 1, 4 6 0 3 が同一図柄で揃いリーチ態様が表示された後（同図中には、左右の装飾図柄が「7」で揃った場合を例示）、中装飾図柄 4 6 0 2 がノーマルリーチの変動態様で表示されてハズレを決定する中装飾図柄 4 6 0 2（同図中には、「6」の中装飾図柄 4 6 0 2 が一旦停止表示された場合を例示

10

20

30

40

50

）が一旦停止表示される。

【1277】

その後、図213（B）に示すように、液晶表示装置1900の表示はハズレ図柄を停止表示した状態で、操作ユニット400が演出駆動される。具体的には、各フルカラーLED432d、430bの点灯・点滅駆動によって操作ユニット400の押圧操作部405及び操作ユニット400のダイヤル操作部401が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動によって操作ユニット400のダイヤル操作部401が回転する。なお、このような操作ユニット400の演出駆動が開始されると同時に、液晶表示装置1900には、「ダイヤル操作部の回転を停止させて下さい」の文字4614が表示されて、遊技者にダイヤル操作部401の回転動作を停止させることを促すようになっている。

10

【1278】

そして、ハズレ図柄から大当り図柄への切替りがない時（第一の演出態様）は、図213（C）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部401を遊技者が手Hで掴み、強制的にダイヤル操作部401の回転動作が停止されると、これを操作ユニット400の回転検知センサ432a、432bが検出して、操作ユニット400の演出駆動を停止する（第一態様動作制御手段）。具体的には、各フルカラーLED432d、430bの点灯・点滅駆動を停止することで押圧操作部405及びダイヤル操作部401の発光を停止し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動を停止することでダイヤル操作部401の回転を停止する。また、この場合、液晶表示装置1900の表示は、左・中・右の装飾図柄4601、4602、4603の停止結果が替わることなく、そのままハズレ図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「7・6・7」のハズレ図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。

20

【1279】

一方、ハズレ図柄から大当り図柄への切替りがある時（第二の演出態様）は、図213（D）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部401を遊技者が手Hで掴むと、強制的にダイヤル操作部401の回転動作が停止される。但し、この場合には、これを操作ユニット400の回転検知センサ432a、432bが検出しても、操作ユニット400の演出駆動を継続する（第二態様動作制御手段）。これにより、押圧操作部405及びダイヤル操作部401の発光は継続して行われる。また、遊技者は、回転動作中のダイヤル操作部401を強制的に手Hで押し止めた状態が続くため、ダイヤル操作部401を駆動するダイヤル駆動モータ414から振動を受けることになる。なお、このようなダイヤル駆動モータ414の振動は、ダイヤル操作部401を指触した遊技者だけが実感できるものである。そして、これに伴い、液晶表示装置1900の表示は、中装飾図柄4602の停止結果が切替り、大当り図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「7・7・7」の大当り図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。また、この大当り図柄への切替り予告は、遊技者がダイヤル操作部401を指触しなければ分からない。このため、遊技者は、ダイヤル操作部401を指触するかしないかで、予告を受けるか否かの選択が可能となり、結果として、遊技の楽しみ方の幅が広がるようになっている。

30

【1280】

次に、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りの有無を遊技者に認識させる構成としては、図214（A）に示すように、左右の装飾図柄4601、4603が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され、中装飾図柄4602がリーチ変動を行った後に一旦、非確変大当り図柄が停止表示される（同図中には、「6・6・6」の非確変大当り図柄が一旦停止表示された場合を例示）。この時、操作ユニット400は、それぞれ停止状態にある。その後、図214（B）に示すように、液晶表示装置1900の表示は非確変大当り図柄を停止表示した状態で、操作ユニット400が演出駆動される。具体的には、各フルカラーLED432d、430bの点灯・点滅駆動によって操作ユニット400の押圧操作部405及びダイヤル操作部401が発光し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動によってダイヤル操作部401が回転する。なお、このような操作ユニット

40

50

400の演出駆動が開始されると同時に、液晶表示装置1900には、「ダイヤル操作部の回転を停止して下さい」の文字4614が表示されて、遊技者にダイヤル操作部401の回転動作を停止することを促すようになっている。

【1281】

そして、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りがない時（第一の演出態様）は、図214（C）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部401を遊技者が手Hで掴み、強制的にダイヤル操作部401の回転動作が停止されると、これを操作ユニット400の回転検知センサ432a、432bが検出して、操作ユニット400の演出駆動を停止する（第一態様動作制御手段）。具体的には、各フルカラーLED432d、430bの点灯・点滅駆動を停止することで押圧操作部405及びダイヤル操作部401の発光を停止し、これと同時に、ダイヤル駆動モータ414の回転駆動を停止することでダイヤル操作部401の回転を停止する。また、この場合、液晶表示装置1900の表示は、左・中・右の装飾図柄4601、4602、4603の停止結果が替わることなく、そのまま非確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「6・6・6」の非確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。

10

【1282】

一方、非確変大当り図柄から確変大当り図柄への切替りがある時（第二の演出態様）は、図214（D）に示すように、回転動作中のダイヤル操作部401を遊技者が手Hで掴むと、強制的にダイヤル操作部401の回転動作が停止される。但し、この場合には、これを操作ユニット400の回転検知センサ432a、432bが検出しても、操作ユニット400の演出駆動を継続する（第二態様動作制御手段）。これにより、押圧操作部405及びダイヤル操作部401の発光は継続して行われる。また、遊技者は、回転動作中のダイヤル操作部401を強制的に手Hで押し止めた状態が続くため、ダイヤル操作部401を駆動するダイヤル駆動モータ414から振動を受けることになる。

20

【1283】

なお、このようなダイヤル駆動モータ414の振動は、ダイヤル操作部401を指触した遊技者だけが実感できるものである。そして、これに伴い、液晶表示装置1900の表示は、左・中・右の装飾図柄4601、4602、4603の停止結果が切替り、確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出される（同図中には、「7・7・7」の確変大当り図柄が最終的な表示結果として導出された場合を例示）。また、この確変大当り図柄への切替り予告は、遊技者がダイヤル操作部401を指触しなければ分からない。このため、遊技者は、ダイヤル操作部401を指触するかしないかで、予告を受けるか否かの選択が可能となり、結果として、遊技の楽しみ方の幅が広がるようになっている。

30

【1284】

また、操作ユニット400が選択演出時に二者択一の操作手段として機能する場合、液晶表示装置1900の表示に合わせてダイヤル操作部401を回転動作させることで、選択演出時におけるダイヤル操作部401の操作方法を遊技者に分かり易く説明するようにしても良く、その構成について図215を参照して説明する。

【1285】

まず、図215（A）に示すように、選択演出時における液晶表示装置1900の表示として、スーパーリーチの変動態様を選択する画像が液晶表示装置1900に表示される。具体的には、変動態様Aの選択肢画像4621（同図中には、「A」の文字を例示）と変動態様Bの選択肢画像4622（同図中には、「B」の文字を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が時計方向と反時計方向とに交互に回転すると共に選択決定用の押圧操作部405が押圧される画像4606と、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字4612とが表示されることで、ダイヤル操作部401の回転操作で変動態様の選択を遊技者に促す表示が行われる。

40

【1286】

その後、図215（B）に示すように、変動態様A、Bの各選択肢画像4621、4622の下方には、ダイヤル操作部401が時計方向に回転すると共に選択決定用の操作ユ

50

ニット400の押圧操作部405が押圧される画像4608と、「A」を選択する時は」の文字4615とが表示されることで、変動態様Aを選択する時はダイヤル操作部401を時計方向に回転操作して押圧操作部405を押圧操作する旨が遊技者に説明される。また、この時、ダイヤル操作部401は、時計方向に回転するダイヤル操作部401の画像4608と同様に、ダイヤル駆動モータ414の駆動によって実際に時計方向に回転され、更には、このダイヤル駆動モータ414の回転動作を遊技者に認識させるべく、フルカラーLED430bの点灯・点滅駆動によってダイヤル操作部401が光装飾される（操作実演制御手段）。

【1287】

その後は、変動態様A、Bの各選択肢画像4621、4622の下方には、図215（C）に示すように、ダイヤル操作部401が反時計方向に回転すると共に選択決定用の操作ユニット400の押圧操作部405が押圧される画像4609と、「B」を選択する時は」の文字4616とが表示されることで、変動態様Bを選択する時はダイヤル操作部401を反時計方向に回転操作して押圧操作部405を押圧操作する旨が遊技者に説明される。また、この時、ダイヤル操作部401は、反時計方向に回転するダイヤル操作部401の画像4608と同様に、ダイヤル駆動モータ414の駆動によって実際に反時計方向に回転され、更には、このダイヤル駆動モータ414の回転動作を遊技者に認識させるべく、フルカラーLED430bの点灯・点滅駆動によってダイヤル操作部401が光装飾される（操作実演制御手段）。

【1288】

即ち、上記した構成によれば、液晶表示装置1900によって選択演出が実行される時は、液晶表示装置1900の表示によって選択肢の選択方法を遊技者に説明すると共に、その選択方法となるダイヤル操作部401の回転操作を実際にダイヤル操作部401を回転動作させることで視覚的に分かり易く遊技者に説明するようになっている。

【1289】

また、上記したような操作説明手段として機能する操作ユニット400の構成としては、選択演出時にのみ限定するものではなく、例えば、前述した図202のリーチ演出時の操作説明として機能するようにしても良く、その構成について図216を参照して説明する。

【1290】

まず、図202（B）と同様に図216（A）に示すように、左右の装飾図柄4601、4603が同一図柄で揃いリーチ態様が表示され（同図中には、左右の装飾図柄が「7」で揃った場合を例示）、その後、中装飾図柄4602の変動継続に伴い、左右の装飾図柄4601、4603が表示画面の左右上端側へそれぞれ移動して縮小表示されてノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展する。この時、ダイヤル操作部401は、ダイヤル駆動モータ414の駆動停止によって回転動作が停止され、また、フルカラーLED430bの駆動停止によってダイヤル操作部401は消灯状態にある。

【1291】

そして、図216（B）に示すように、スーパーリーチの変動態様として、左右の装飾図柄4601、4603とは異なる図柄でハズレを決定する中装飾図柄4602a（同図中には、「6」の中装飾図柄を例示）と、左右の装飾図柄4601、4603と同一の図柄で大当りを決定する中装飾図柄4602b（同図中には、「7」の中装飾図柄を例示）とが横並びで表示され、その下方には、ダイヤル操作部401が時計方向へ回転する画像4605と「ダイヤル操作部を回して下さい」の文字4611とが表示されることで、操作ユニット400（ダイヤル操作部401）の時計方向への回転操作を遊技者に促す表示が行われる。この時、ダイヤル操作部401は、時計方向に回転するダイヤル操作部401の画像4608と同様に、ダイヤル駆動モータ414の駆動によって実際に時計方向に回転され、更には、このダイヤル駆動モータ414の回転動作を遊技者に認識させるべく、フルカラーLED430bの点灯・点滅駆動によってダイヤル操作部401が発光装飾される（操作実演制御手段）。

【1292】

その後、図216(C)に示すように、ハズレを決定する中装飾図柄4602aが大当りを決定する中装飾図柄4602bを押し出す演出表示が開始されると、これに伴って、ダイヤル操作部401の回転動作及び発光装飾は停止される。このように図216に示す構成では、液晶表示装置1900の表示に合わせてダイヤル操作部401を回転動作させることで、リーチ演出時におけるダイヤル操作部401の操作方法を遊技者に分かり易く説明することができるようになっている。

【1293】

このように、本実施形態の操作ユニット400によると、演出制御手段(周辺制御部4140)で操作演出が実行される場合、操作演出が実行制御される以前に、ダイヤル駆動モータ414の駆動によって演出手段の演出内容に影響を与え得るダイヤル操作部401の動きを実演することで、ダイヤル操作部401の手動操作を遊技者に教示するようになり、操作演出の実行時にダイヤル操作部401の操作方法を直接理解させることができるので、パチンコ機1での遊技に対してまだ不慣れな遊技者に操作ユニット400を設計者の想定通りに操作させることができる。また、演出手段の演出内容に影響を与え得るダイヤル操作部401の動きを実際に実演して遊技者に見せることができるので、単に液晶表示装置1900の説明画面等で遊技者にダイヤル操作部401の手動操作を促すような構成に比べて、分かり易く且つ遊技者にインパクトを与えてダイヤル操作部401の手動操作を遊技者に教えることができる。

【1294】

また、選択演出が実行されると、ダイヤル操作部401を回転させることで、遊技者に対してダイヤル操作部401を手動操作して複数の選択肢のうち何れかを選択させることを教示するようにしているので、選択演出に応じて手動操作するためのダイヤル操作部401の動きを実際に実演して遊技者に見せることができ、分かり易く且つ遊技者にインパクトを与えてダイヤル操作部401の手動操作を遊技者に教えることができるようになっている。

【1295】

また、選択演出の実行時に遊技者がダイヤル操作部401の手動操作の代行を選択すると、ダイヤル駆動モータ414の駆動によって自動的にダイヤル操作部401が回転して自動的に選択操作を行わせることができると共に、ダイヤル操作部401が回転中に遊技者がダイヤル操作部401を操作すると、ダイヤル駆動モータ414の駆動が停止して遊技者による操作が優先されるようになっているので、選択演出時にダイヤル操作部401を手動操作することが面倒な作業であると思うような遊技者に対して、そのような操作を強いることがなく、快適な遊技内容を提供することができるようになっている。

【1296】

更に、選択演出の際に、押圧操作部405を押圧することで選択操作を代行させるか否かを決定することができるようになっているので、ダイヤル操作部401を操作する意思が遊技者にあるか否かを明確にした状態で遊技を進行させることができ、ひいては、ダイヤル操作部401の手動操作を楽しみに思う遊技者、及びダイヤル操作部401の手動操作を楽しみに思わない遊技者、全ての遊技者に対して快適な遊技内容を提供することができるようになっている。

【1297】

また、選択演出の実行時に、所定時間内の間、遊技者によってダイヤル操作部401が操作されなかった時には、予め定めた選択方法で選択代行を行うようになっているので、選択演出をスムーズに進行させることができる。また、選択演出の実行時に、遊技者によるこれまでのダイヤル操作部401の回転操作の割合が高いと判定されると、遊技者によるダイヤル操作部401の操作の受付時間を延長するようにしているので、これにより、ダイヤル操作部401の操作を楽しみに思う遊技者に対して検出有効時間を長引かせることで、ユーザーニーズに応じた遊技内容とすることができるようになっている。

【1298】

更に、選択演出の際に、遊技者が選択代行を行わせると、予め決められた選択方法でダイヤル操作部 401 が回転する選択代行を行うようにしている。何れの遊技者に対しても平等な態様で選択代行を実行することができるようになっている。また、選択演出の際に、遊技者により操作されたダイヤル操作部 401 の操作を記憶するようにしているので、選択代行を実行させた際に、遊技者の選択傾向を反映させて選択代行を実行することができるようになっている。

【1299】

[4-3. 変動表示パターンについて]

液晶表示装置 1900 における演出の変動表示パターンについて、以下に説明する。本実施形態のパチンコ遊技機 1（主制御基板 4100）は、上述したように、変動パターン設定処理（図 182）において、変動表示パターンを選択する。図 217 及び図 218 は、本実施形態における変動表示パターンテーブルを示す図である。図 217 及び図 218 における変動表示パターンテーブルでは、左側から順に、パターン番号、変動名称（変動表示パターンの変動内容）、変動時間が示されている。図 217 及び図 218 に示す変動表示パターンテーブル（総合変動表示パターンテーブルとも呼ぶ）は、上述した外部不利時変動表示パターンテーブル（確変大当たり時変動表示パターンテーブル、確変特殊当たり時変動表示パターンテーブル、通常大当たり時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、および、はずれリーチ時変動表示パターンテーブル）と、通常時短時変動表示パターンテーブルと、確変時短時変動表示パターンテーブルと、を含んでいる。そして、総合変動表示パターンテーブルは、165 個の変動表示パターンから構成され、これら変動表示パターンのそれぞれは、総合変動表示パターンテーブルが含む各変動表示パターンテーブルのいずれかに属している。例えば、パターン番号 1 の変動表示パターンは、外部不利時変動表示パターンテーブル（はずれ時変動表示パターンテーブル）に属し、パターン番号 132 の変動表示パターンは、通常時短時変動表示パターンテーブルに属し、パターン番号 155 の変動表示パターンは、確変時短時変動表示パターンテーブルに属す。

【1300】

なお、図 218 に示す「高確中」と記載された変動表示パターン（例えば、パターン番号 155 の変動表示パターン）は、確変外部有利状態時に選択され得るパターンであることを示す。「時短中」と記載された変動表示パターン（例えば、パターン番号 132 の変動表示パターン）は、通常外部有利状態時に選択され得るパターンであることを示す。すなわち、「高確中」、「時短中」と記載された変動表示パターンは、それぞれ、確変時短時変動表示パターンテーブル、通常時短時変動表示パターンテーブルに属する。また、図 217 及び図 218 に示すように、「高確中」および「時短中」と示された変動表示パターン以外の変動表示パターンであって、「リーチ」と記載された変動表示パターン（例えば、パターン番号 25 の変動表示パターン）は、通常外部不利状態時に選択され得るパターンであり、すなわち、外部不利時変動表示パターンテーブルに属する。

【1301】

ここで、総合変動表示パターンテーブルにおける変動時間について説明する。上述した変動表示パターンには、核となる演出（以下では、本変動演出とも呼ぶ）に加えて、予告演出や後述する擬似連演出などの演出（以下では、追加演出とも呼ぶ）が追加されて演出が構成され得る。図 217 及び図 218 に示す総合変動表示パターンテーブルにおいて、右側に、変動時間を表すコマンドとして、「10H」、「11H」、「12H」、「13H」、「14H」、「15H」、「16H」、「17H」、および、「18H」が示されている。「10H」は、各変動表示パターンにおける本変動演出の時間（以下では、本変動時間とも呼ぶ）を表す。そして、「10H」以外の他のコマンドは、本変動時間に、予告演出や後述する擬似連演出などの追加演出に用いられる時間（以下では、追加時間とも呼ぶ）が追加されたトータル時間を表す。「10H」以外の他の各コマンドにおける追加時間は、いずれの変動表示パターンにおいても一定値である。例えば、パターン番号 10 の変動表示パターンにおいて、「11H」が選択された場合には、変動時間は、本変動時

間 1 7 5 0 0 (ms) (「1 0 H」が表す時間) に追加時間として 2 6 0 0 0 (ms) が追加されて、4 3 5 0 0 (ms) となる。また、パターン番号 1 1 の変動表示パターンにおいて、「1 1 H」が選択された場合には、変動時間は、本変動時間 2 0 0 0 0 (ms) に追加時間として 2 6 0 0 0 (ms) が追加されて、4 6 0 0 0 (ms) となる。

【1 3 0 2】

追加演出は、例えば、本変動演出の前に実行され得る。また、予告演出としては、特定の楽曲が流されつつ、特定のキャラクタが出現する演出や、特定のコメントが表示された吹き出し演出を複数回行う演出など種々の演出が含まれる。

【1 3 0 3】

なお、図 2 1 7 及び図 2 1 8 に示すように、変動表示パターンは、高確時（確変外部有利状態時）には、低確時（通常外部有利状態時および通常外部不利状態時）と比較して、変動時間が短い。また、大当りに当選した場合において、変動表示パターンに基づく変動の終了後に大当り遊技が開始されるまでの時間は、低確時よりも高確時の方が短い（例えば、低確時が 1 0 秒、高確時が 5 秒）。従って、高確時において、変動開始から大当り遊技の開始までの時間が過剰に長くなってしまっていて、大当りして当然と思っている遊技者に不快感を付与することを抑制することができる。高確時（確変外部有利状態時）に選択される変動表示パターン（確変時短時変動表示パターンテーブルに属する変動表示パターン）についての詳細は、後述する。

【1 3 0 4】

〔4-4. 液晶表示装置 1 9 0 0 における演出例〕

液晶表示装置 1 9 0 0 における演出例について、擬似連演出、時短中演出、及び、確変中一連演出の順に以下に説明する。これら各演出は、周辺制御 MPU 4 1 4 0 a が液晶制御部 4 1 5 0 を制御することによって液晶表示装置 1 9 0 0 において実現される。

【1 3 0 5】

< 擬似連演出 >

擬似連演出（擬似変動演出）とは、装飾図柄の変動を行った後、装飾図柄の変動が擬似的に終了したように遊技者に見せて、再び、装飾図柄の変動を行う演出である。なお、「装飾図柄の変動を擬似的に終了したように遊技者に見せる」とは、例えば、装飾図柄の少なくとも一部を停止表示させる態様、装飾図柄の変動中に装飾図柄を徐々に透明化して、装飾図柄の変動が終了したように遊技者に見せる態様、および、通常では停止しない特定の装飾図柄を停止させる態様など種々の態様を含む。

【1 3 0 6】

図 2 1 9 は、擬似連演出の例を示す表である。本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、図 2 1 9 に示すような複数の擬似連演出を実現可能である。図 2 1 9 に示す擬似連演出の例では、左から順に、「パターン番号」、「演出内容」、「備考」、および、「振分」が示されている。図 2 1 9 に示す擬似連演出では、パターン番号が 1 ～ 1 0 までの 1 0 個の擬似連演出について演出内容および備考が示されている。例えば、パターン番号 1 の擬似連演出は、図柄が回転する図柄回転擬似連であることがわかる。また、パターン番号 1 ～ 3、8、9 の擬似連演出は、役物を用いた演出であることがわかる。詳しくは、パターン番号 1 ～ 3、8、9 の擬似連演出では、役物の動きに合わせて装飾図柄が移動する演出（例えば、役物が装飾図柄を表示画面から追い出すような演出）が行われる。さらに、パターン番号 4 ～ 7 の擬似連演出は、楽曲（フレーズ）に関する演出であることがわかる。詳しくは、パターン番号 4 ～ 7 の擬似連演出では、スピーカ 8 2 1 から流れる楽曲（フレーズ）と共に装飾図柄が移動する（踊る）演出が行われる。本実施形態において、この擬似連演出は、通常外部不利状態時や確変外部不利状態時に実行される演出であり、すなわち、外部不利時変動表示パターンテーブルによって変動表示パターンが選択された場合に実行され得る。

【1 3 0 7】

次に、「振分」について具体的に説明する。図 2 1 9 に示す擬似連演出は、1 回から 3 回繰り返す場合がある。「振分」は、1 回から 3 回の擬似連演出を行う場合において、各

10

20

30

40

50

パターン番号の擬似連演出への振分率を表している。例えば、擬似連演出の1回目を行う場合には、パターン番号1の擬似連演出が25%の割合で選択され、擬似連演出の2回目を行う場合には、パターン番号2の擬似連演出が40%の割合で選択され、擬似連演出の3回目を行う場合には、パターン番号3の擬似連演出が50%の割合で選択されることを示す。なお、図219に示す擬似連演出において、擬似連演出を複数回行う場合、複数回の擬似連演出が必ずしも同じパターン番号の擬似連演出で行われるわけではなく、それぞれ「振分」に基づいて決定される。例えば、3回の擬似連演出を行う場合において、1回目の擬似連演出としてパターン番号1の擬似連演出が選択され、2回目の擬似連演出としてパターン番号2の擬似連演出が選択され、3回目の擬似連演出としてパターン番号3の擬似連演出が選択され得る。

10

【1308】

図219に示す擬似連演出のそれぞれは、擬似連演出中にスピーカ821から流される楽曲であって複数の楽曲のうちの1つの楽曲と、複数の擬似連開始タイミングのうちの1つのタイミングとが組み合わせられて構成されている。このようにすれば、図219に示す擬似連演出のように、10個の擬似連演出を容易に作成することができる。なお、「複数の擬似連開始タイミング」とは、例えば、1つの装飾図柄が停止表示された状態で擬似連演出を開始するタイミング、2つの装飾図柄が停止表示された状態で擬似連演出を開始するタイミング、および、3つの装飾図柄が停止表示された状態で擬似連演出を開始するタイミングから任意に選択されたタイミングを含むような態様であってもよい。

20

【1309】

<時短中演出>

続いて、時短中演出について説明する。この時短中演出は、通常外部有利状態時において上述した通常時短時変動表示パターンテーブル（図217及び図218参照）における所定の変動表示パターン（例えば、図218のパターン番号132、パターン番号133）（以下では、時短中演出変動表示パターンとも呼ぶ）が選択された場合に実行される演出である。図220は、時短中演出のタイミングチャートである。図221は、時短中演出における表示画像を説明するための図である。詳細には、図221（A）は、時短中演出における後述する第1ステップSS1時の表示画像例であり、図221（B）は、時短中演出における後述する第2ステップSS2時の表示画像例であり、図221（C）は、時短中演出における後述する第3ステップSS3時の表示画像例である。

30

【1310】

時短中演出では、まず、図220に示すように、演出開始後（装飾図柄の変動開始後）、特定のキャラクタが衣装を着て登場する演出が実行される（第1ステップSS1）。本実施形態における特定のキャラクタは、女の子である。衣装は、複数種類の衣装のうちの1つの衣装（例えば、ワンピース）である。なお、本実施形態では、複数種類の衣装のそれぞれには、互いに異なる楽曲が1対1に対応付けられている。例えば、衣装「ワンピース」には、「楽曲A」が対応付けられている。なお、本実施形態では、複数種類の衣装のそれぞれには、互いに異なる楽曲が1対1に対応付けられているが、これに限らず、複数の衣装のうちの2つ以上の衣装が共通の楽曲に対応付けられていてもよい。

40

【1311】

第1ステップSS1において、図221（A）に示すように、登場した特定のキャラクタC R C Tは、遊技者が比較的識別しにくいホログラム態様で表示される（第1ステップSS1）。T Vドラマや映画などでホログラムがしばしば縞々状で表現されるが、ホログラム態様とは、このような縞々状の態様をいう。このホログラム態様は、遊技者が比較的識別しにくい態様であるので、低識別性表示態様とも呼ぶ。

【1312】

次に、第1ステップSS1後、第1ステップSS1でホログラム態様で表示されたキャラクタC R C Tが、下側（足下）から徐々に（じわじわと）遊技者が比較的識別しやすい実体化態様に変換されていき（すなわち、キャラクタC R C Tの一部が実体化態様に変換されていき）、図221（B）に示すように、特定の段階（図の例では、特定のキャラクタ

50

の顔の下辺り)で実体化態様への変換が停止される(第2ステップSS2)。ここで、実体化態様とは、ホログラム態様における縞々状部分が輪郭のはっきりとした態様となることをいう。

【1313】

続いて、第2ステップSS2後、後述する第3ステップSS3、若しくは、後述する第4ステップSS4のいずれか一方のステップへ移行する。このようにどちらのステップへ移行するか否かは、選択される変動表示パターンによって決まっている。

【1314】

第3ステップSS3では、図221(C)に示すように、キャラクタCRCTにおける実体化態様に変換されていないホログラム態様部分が、実体化態様に変換される。すなわち、キャラクタCRCTのすべての部分が、実体化態様に変換される。このように、すべての部分が実体化態様に変換されたキャラクタCRCTは、図221(A)におけるホログラム態様(低識別性表示態様)のキャラクタCRCTと比較して、遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様となっている。

【1315】

このように、キャラクタCRCTのすべての部分が、実体化態様に変換されると、ホログラム態様から実体化態様への変換が「成功」となり、特定のキャラクタの衣装(楽曲)に対応したリーチ演出へ移行する。このリーチ演出は、変換が成功した特定のキャラクタを用いた演出(特定のキャラクタが登場する演出)を含む演出であり、以下では、態様変化後キャラクタ使用演出とも呼ぶ。

【1316】

この態様変化後キャラクタ使用演出は、ノーマルリーチ演出(例えば、通常外部不利状態時に選択される外部不利時変動表示パターンテーブルにおけるパターン番号9~12の変動表示パターンに含まれる演出)よりも大当たり期待度が高く設定されている。すなわち、態様変化後キャラクタ使用演出は、比較的大当たり期待度が高いことを示唆する高期待度示唆演出であり、一方で、ノーマルリーチ演出は、比較的大当たり期待度が低いことを示唆する低期待度示唆演出である。以下では、態様変化後キャラクタ使用演出を実現する変動表示パターンを総じて態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターンとも呼ぶ。態様変化後キャラクタ使用演出には、衣装(楽曲)が異なる複数のパターンがあるので、本実施例では、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターンも複数有している。なお、ノーマルリーチ演出とは、例えば、2つの装飾図柄が同じ表示態様(数字)を表示して成るリーチ態様の後、すぐに、他の装飾図柄が停止して、抽選結果を示す図柄態様を表示する演出をいう。また、態様変化後キャラクタ使用演出は、例えば、態様変化後キャラクタ使用演出よりも変動時間が短い演出(例えば、通常外部不利状態時に選択される外部不利時変動表示パターンテーブルにおけるパターン番号95の変動表示パターンに含まれる演出)よりも大当たり期待度が高く設定されてもよい。

【1317】

一方、第4ステップSS4では、キャラクタCRCTにおける実体化態様に変換されていないホログラム態様部分が、そのまま実体化態様に変換されずに、ホログラム態様から実体化態様への変換が「失敗」となり、はずれ図柄態様を表示させて、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実行する。以下では、キャラクタ非登場演出を実現する変動表示パターンをキャラクタ非登場演出変動表示パターンとも呼ぶ。

【1318】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機1では、上記態様変化後キャラクタ使用演出を実現する変動表示パターンとは異なる変動表示パターンであって、通常外部不利状態において、外部不利時変動表示パターンテーブルを用いて選択されると共に、上記特定のキャラクタを用いた演出(特定のキャラクタが登場する演出)である特定キャラクタ演出を実現する特定キャラクタ演出変動表示パターン(例えば、図217:パターン番号95、99、100、101、102の変動表示パターン)が実行され得る。この特定キャラクタ演出変動表示パターンが実現する特定キャラクタ演出は、少なくともノーマルリーチ演出(

低期待度演出)よりも大当たり期待度が高く設定されている。すなわち、特定キャラクタ演出は、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。この場合、態様変化後キャラクタ使用演出は、特定キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高く設定されていてもよい。

【1319】

また、本実施形態のパチンコ遊技機1では、通常外部有利状態において、ノーマルリーチ演出(低期待示唆演出)を実現する変動表示パターンを実行しない。ここで、通常時短時変動表示パターンテーブルは、ノーマルリーチ演出よりはる大当たり期待度が高く設定される他の演出(以下では、中期待度演出とも呼ぶ)を実現する変動表示パターンを含んでいてもよく、すなわち、通常外部有利状態では、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターンに加えて、中期待度演出を実現する変動表示パターンの中から、変動表示パターンを選択するようにしてもよい。

10

【1320】

なお、上述した複数種類の衣装(複数種類の楽曲)のそれぞれは、出現した場合に、大当たり期待度が異なるように設定されている。

【1321】

上記時短中演出によれば、登場した特定のキャラクタ(女の子)が、遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様(ホログラム態様)で表示される。このように、まずは、特定のキャラクタが低識別性表示態様で表示されるので、遊技者に、「何が表示されているのだろう?」という、表示演出に対する興味を付与することができる。このように、遊技者の思考が停滞していた場合であっても、思考の活性化を図ることができる。そして、その後、特定のキャラクタの表示状態が低識別性表示態様から低識別性表示態様よりも遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様(特定のキャラクタの全体が実体化態様へ変換された態様)へ変換される(切り替えられる)。このようにすれば、遊技者は、表示された特定のキャラクタをはっきりと認識することができる。そして、表示態様の切り替えの後に、特定のキャラクタを用いた演出であり、少なくともノーマルリーチ演出よりも比較的大当たり期待度が高い態様変化後キャラクタ使用演出が実現される。このようにすれば、低識別性表示態様での表示を行わずに態様変化後キャラクタ使用演出を行った場合と比較して、遊技者は、演出導入時(低識別性表示態様時)に大きな関心を持つことができると共に、大きな関心を持った状態で、態様変化後キャラクタ使用演出が実現されるので、当該態様変化後キャラクタ使用演出を高い興味を持って観察することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

20

30

【1322】

上記時短中演出によれば、時短中演出パターンで特定のキャラクタの表示態様の変換(ホログラム態様から実体化態様への切り替え)を行う場合に、低識別性表示態様から徐々に識別性がよくなるように、高識別性表示態様へ変換されるので、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を段階的に楽しむことができる。その結果、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を高い興味を持って観察することができる。

【1323】

パチンコ遊技機1の遊技状態が、通常外部有利状態である場合には、大当たりか否かの抽選が短時間に多く行われるので、遊技者は、通常外部有利状態では、通常外部不利状態よりも、抽選結果が大当たりか否かに大きな関心をよせる。従って、上記時短中演出のごとく、通常外部有利状態において、少なくともノーマルリーチ演出よりも比較的大当たり期待度が高い態様変化後キャラクタ使用演出(高期待度示唆演出)を実現する時短中演出変動表示パターンが実行されれば、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を、非常に高い興味を持って観察することができる。従って、通常外部有利状態において、趣向性の高い演出を付与することができる。

40

【1324】

また、パチンコ遊技機1によれば、通常外部不利状態(通常遊技状態)において特定キ

50

キャラクタ演出変動表示パターンを実現することによって、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出）よりも比較的大当たり期待度が高いことを示唆する演出であり、特定のキャラクタを用いる特定キャラクタ演出を実現する。このようにすれば、遊技者は、通常外部不利状態において、特定キャラクタ演出を体験することによって特定のキャラクタが出現すれば大当たり期待度が高いことを認知することができる。従って、遊技者は、通常外部有利状態において、時短中演出変動表示パターンによって、特定のキャラクタが登場する態様変化後キャラクタ使用演出が実行された場合に、それまで一度も時短中演出変動表示パターンによる態様変化後キャラクタ使用演出を観察したことが無かったとしても、その演出を期待感を持って観察することができる。

【1325】

10

上述のように、通常外部有利状態では、遊技者は、抽選結果が大当たりか否かに多くの関心よせる。上記時短中演出によれば、通常外部有利状態において、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出）を実現する変動表示パターンを実行せずに、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターン（高期待示唆演出パターン）を実行する。従って、ノーマルリーチ演出（低期待示唆演出パターン）が実行されることによって、遊技者が過度に落胆することを抑制できると共に、態様変化後キャラクタ使用演出変動表示パターン（高期待示唆演出を含む変動表示パターン）による演出の期待度をより高めることができる。

【1326】

20

上記時短中演出によれば、特定のキャラクタを遊技者が比較的識別しにくいホログラム態様（低識別性表示態様）で表示したものの、特定のキャラクタの表示状態をホログラム態様（低識別性表示態様）から実体化態様（高識別性表示態様）へ切り替えることなく、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実現するキャラクタ非登場演出パターンを実行可能である。このようにすれば、ホログラム態様（低識別性表示態様）が出現した場合に、必ずしも実体化態様（高識別性表示態様）へ移行するとは限らないので、ホログラム態様（低識別性表示態様）から実体化態様（高識別性表示態様）へ移行するか否かの状況に強い緊迫感を付与することができる。

【1327】

30

上記時短中演出によれば、彩度の低い薄い部分が縞々状に現れるホログラム態様によって低識別性表示態様を表現している。このような表示態様を採用すれば、キャラクタを、実体ではなく仮想化されているかのように、表現することができる。そして、縞々状部分において、薄部分における、濃い表示に切り替えられる部分の割合を徐々に増やしていけば、仮想化された特定のキャラクタが徐々に実体化していくかのように、表現することができる。

【1328】

ところで、上記特定のキャラクタは、女の子に限らず、男の子であってもよいし、人以外のもの、例えば、動物、龍などの架空の生物、ロボット、植物などの全体またはその一部などから形成されるキャラクタを含む。

【1329】

40

また、上記時短中演出では、ホログラム態様によって低識別性表示態様を表現しているが、これに限られることはない。例えば、少なくとも薄い表示態様によって低識別性表示態様を表現してもよい。ここで、薄い表示態様とは、彩度を低くした態様である。彩度を高くすると、表示される色が鮮やかになり、彩度を低くすると、表示される色はグレーに近くなる。従って、彩度を低くして特定のキャラクタを表示すれば、そのキャラクタの認識を難しくすることができる。また、実体化態様（高識別性表示態様）の形状の一部分のみが視認可能な態様によって低識別性表示態様を表現してもよい。さらに、実体化態様（高識別性表示態様）の形状よりも小さい態様によって低識別性表示態様を表現してもよい。なお、低識別性表示態様である場合に、明るさは、同じであってもよく、明るくなくてもよく、暗くなくても良い。色相は、同じであることが好ましい。ただし、色相が変化してもよい。また、上記時短中演出では、低識別性表示態様部分の形状は、縞々形状としているが、これに限られることなく、任意の形状であってよい。

50

【1330】

さらに、上記時短中演出における第1ステップSS1～第4ステップSS4を、通常外部有利状態時において実行するようにしているが、これに限られるものではなく、例えば、通常外部不利状態時、確変外部有利状態時、および、確変外部不利状態時のいずれの場合に実行してもよい。

【1331】

また、上記時短中演出における第1ステップSS1～第4ステップSS4は、装飾図柄が変動開始してから実行されており、すなわち、装飾図柄の変動中に実行されているが、これに限られず、装飾図柄の変動状態に関わらず、実行するようにしてもよい。例えば、装飾図柄の変動が行われていない状態や、大当り遊技中などに実行するようにしてもよい。

10

【1332】

なお、上記時短中演出における第1ステップSS1～第4ステップSS4は、上述の先読み演出で実行されることはなく、すなわち、保留状態に関係無く実行され得る。

【1333】

＜確変中一連演出＞

続いて、確変中一連演出について説明する。この確変中一連演出は、確変外部有利状態時において、抽選結果が特殊当りを除く大当りである場合に開始され、所定の演出を経て、大当り遊技中にかけて実行される演出である。詳細には、確変中一連演出は、確変外部有利状態時において上述した確変時短時変動表示パターンテーブル（図217及び図218参照）における特定の変動表示パターン（例えば、図218のパターン番号155～157から選択されるパターン。以下では、報知選択演出変動表示パターンとも呼ぶ）が選択されて演出が開始され、大当り遊技中まで演出が継続する。本確変中一連演出において、「確変大当り」とは、「特殊当りを除いた確変大当り」に対応する。

20

【1334】

なお、確変外部有利状態時において、抽選結果が特殊当りとなった場合には、上述した確変時短時変動表示パターンテーブル（図217及び図218参照）における特定の変動表示パターン（例えば、図218のパターン番号164）が実行される。また、確変外部有利状態時において、抽選結果がはずれとなった場合には、上述した確変時短時変動表示パターンテーブル（図217及び図218参照）における特定の変動表示パターン（例えば、図217のパターン番号4～7から選択されるパターン）が実行され、短縮変動演出、すなわち、リーチ演出を行わない演出であって装飾図柄が変動後すぐに停止する演出が行われる。

30

【1335】

図222は、確変中一連演出のタイミングチャートである。確変中一連演出では、まず、装飾図柄の変動開始後、図222に示すように、装飾図柄の変動中に行う演出（以下では、変動中演出とも呼ぶ）として、事前種類選択演出を実行する（第1演出ST1）。この事前種類選択演出は、大当り遊技中に実現される後述の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）の種類を、確変大当りへの当選期待度（以下では、確変期待度とも呼ぶ）の異なる複数種類の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）の中から選択する演出である。この事前種類選択演出として、以下のルーレット演出が実現される。なお、「確変期待度は、示された値が大きいほど、確変大当りとならない確率が小さい」とも言える。

40

【1336】

図223は、ルーレット演出で表示される候補を説明するための図である。ルーレット演出は、それぞれ特定のキャラクタの衣装と楽曲とが対応づけられて示される複数の候補を表示し、表示した複数の候補（楽曲および衣装）の中から、一つの候補（楽曲および衣装）を選択する演出である。これら候補は、複数的大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）のうちの1つの大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられている。具体的には、図223に示すように、複数の候補は、7つ（候補1～候補7）あり、各候補が、それぞれ、1つの大当り遊技中報知演出（図では「演出内容」に対応）に対応付けられている

50

。従って、上述した事前種類選択演出の説明を以下のように読み替えることができる。すなわち、「事前種類選択演出は、（後述の大当たり遊技中報知演出に対応付けられる）候補の種類を、確変大当たりへの当選期待度の異なる複数種類の候補の中から選択する演出である」。

【1337】

また、抽選結果が、通常大当りの場合、および、確変大当りの場合には、それぞれ、図223の右欄に示す「振分」に従って最終的に選択すべき候補（楽曲）が選択される。「振分」における数字は、振分率（％）を表す。例えば、抽選結果が通常大当りの場合には、候補1（楽曲1）は、17％の確率で選択され、候補3（楽曲3）は、22％の確率で選択される。例えば、抽選結果が確変大当たり（特殊当りを除く）の場合には、候補1（楽曲1）は、9％の確率で選択され、候補3（楽曲3）は、17％の確率で選択される。このように、振分率が各候補で異なって設定される。その結果、ルーレット演出における各候補は、選択された場合の確変期待度が異なっている（図223における「備考」参照）。なお、大当たり遊技中報知演出には、図223（「演出内容」）に示す、扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出の4つのミニゲームに加えて、図示しない、扉開閉演出と、キャラクタ変身演出と、エンディング演出とがあるがこれらについての詳細は、後述する。

10

【1338】

具体的には、本ルーレット演出では、図223に示す候補1～候補7のうち、特定の数（例えば、4つ）の候補を表示する（図222：ステップSA1）。この場合、まず、「最終的に選択すべき候補」を候補1～候補7のうちから1つ決定し、続いて、残りの候補（例えば、3つの候補）を抽選で決定し、これら複数種類の候補を表示させる。

20

【1339】

また、本ルーレット演出では、各候補を表示させる際には、各候補の楽曲（曲名）と衣装とを表示する。また、図223における「曲」に示すような星画像を表示させると共に、確変期待度が高い程、星の数を多く表示させる（図222：ステップSA2）。本実施例では、図223に示すように、候補の番号が大きくなる程（楽曲の番号（楽曲の後に続く数字）が大きくなる程）、確変期待度が高く設定されている。

【1340】

さらに、本ルーレット演出では、1つの候補（仮選択候補と呼ぶ）を他の候補と異なる態様で表示する処理を仮選択候補を変更しつつ繰り返す。これにより、ルーレットのように1つの仮選択候補が次々と変わる様子が表示される。また、本ルーレット演出では、仮選択候補が変化している際に、ボタン画像を表示させ、遊技者に対して押圧操作部405の押下（操作）を催促させる（図222：ステップSA3）。

30

【1341】

そして、本ルーレット演出では、遊技者によって押圧操作部405が押下されると、ステップSA1の処理で候補を決定する際に最初に決定した「最終的に選択すべき候補」を選択する（図222：ステップSA4）。

【1342】

一方、本ルーレット演出では、遊技者によって所定時間内に押圧操作部405が押下されない場合には、ステップSA1の処理で決定した複数の候補のうち、確変期待度が最も低い候補を選択する（図222：ステップSA5）。

40

【1343】

なお、上記確変期待度は、押圧操作部405が押下されることを前提とした数値となっている。押圧操作部405が押下されない場合には、確変期待度が最も低い候補に対応する演出が実現されるものの、実際に確変大当たりである確率は、その確変期待度よりも高い可能性が高い。

【1344】

続いて、確変中一連演出では、図222に示すように、装飾図柄の変動を停止させる図柄停止演出として、仮停止演出を行う（第2演出ST2）。この仮停止演出は、抽選結果

50

が確変大当りであっても、装飾図柄を通常大当りを示す停止態様（以下では、通常大当り図柄停止態様とも呼ぶ）で停止させる。例えば、奇数のゾロ目で構成される図柄態様が確変大当りを示す停止態様（以下では、確変大当り図柄停止態様とも呼ぶ。7 7 7 など）であり、偶数のゾロ目で構成される図柄態様が通常大当り図柄停止態様（6 6 6 など）である場合には、偶数のゾロ目で構成される図柄態様を停止させる。このように、仮停止演出は、確変大当りであっても確変大当り図柄停止態様ではなく、「仮に」通常大当り図柄停止態様で停止させる演出である。

【1 3 4 5】

上記事前種類選択演出および仮停止演出は、報知選択演出変動表示パターンによって実現される演出である。本実施形態では、確変中一連演出において事前種類選択演出と図柄停止演出とを合わせた演出時間（一連演出変動部分演出時間とも呼ぶ）は、2 4 秒（2 4 0 0 0 m s）～2 9 秒（2 9 0 0 0 m s）程度となっている（図 2 1 8：パターン番号 1 5 5～1 5 7 参照）。

【1 3 4 6】

図柄停止演出（仮停止演出）の後には、大当り遊技が行われる（図 1 8 6 参照）。そして、確変中一連演出では、図 2 2 2 に示すように、大当り遊技中に行う演出である大当り遊技中演出を行う（第 3 演出 S T 3）。具体的には、大当り遊技中演出として、まず、扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出の 4 つのミニゲーム（図 2 2 3 「演出内容」参照）のうちのいずれかのミニゲームを行う。上述したように、上記事前種類選択演出で選択された候補（楽曲）は、いずれかの当り遊技中演出（ミニゲーム）に対応づけられている。例えば、図 2 2 3 に示すように、楽曲 1 および楽曲 2 は、扉系演出に対応づけられており、楽曲 3 および楽曲 4 は、秒数系演出に対応づけられており、楽曲 5 および楽曲 6 は、タイミング系演出に対応づけられており、楽曲 7 は、ジョグ系演出に対応づけられている。すなわち、上記事前種類選択演出で楽曲 1 または楽曲 2 が選択された場合には、大当り遊技中演出として、扉系演出を実行する。上記事前種類選択演出で楽曲 3 または楽曲 4 が選択された場合には、大当り遊技中演出として、秒数系演出を実行する。上記事前種類選択演出で楽曲 5 または楽曲 6 が選択された場合には、大当り遊技中演出として、タイミング系演出を実行する。上記事前種類選択演出で楽曲 7 が選択された場合には、大当り遊技中演出として、ジョグ系演出を実行する。これら 4 つのミニゲームの確変期待度は、図 2 2 3 に示すように、「扉系演出<秒数系演出<タイミング系演出<ジョグ系演出」となるように設定されている。それでは、これら 4 つのミニゲームについて以下に説明する。

【1 3 4 7】

扉系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲 1 または楽曲 2）がスピーカ 8 2 1 から流され、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、特定のキャラクタの前面に、扉（扉画像）が現れて、特定のキャラクタが徐々に扉に隠れる演出（以下では、シャッター演出とも呼ぶ）を行う。この時、扉が閉まる前に特定のキャラクタが前面に移行し、特定のキャラクタの表示が継続できれば、シャッター演出成功（表示画面では「C L E A R」などと表示される）となり、扉が閉まる前に特定のキャラクタが前面に移行できず扉が閉まりきって特定のキャラクタの表示が無くなってしまうと、シャッター演出失敗となり、その時点で扉系演出は、終了となる。

【1 3 4 8】

抽選結果が確変大当りである場合には、シャッター演出を複数回（例えば、3 回）成功させて、特定のキャラクタに楽曲に対応した歌を歌いきらせて、扉系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、例えば、表示画面で「完走」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当りであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「完走」などの画像を表示することによって、抽選結果が確変大当りであることを報知している。なお、扉系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当り」または「特定キャラクタがシャッター演出を 3 回成功させれば確変大当り」など

10

20

30

40

50

を示す画像を表示させて、遊技者に確変大当たりとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当たりであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

【1349】

秒数系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲3または楽曲4）がスピーカ821から流されて、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、ボタン画像を表示し、遊技者に押圧操作部405の押下を促す。そして、遊技者によって所定時間内に押圧操作部405が押下されると、時間数（秒数）が表示され、特定のキャラクタが歌を歌うことが可能な時間（以下では、リミット時間とも呼ぶ）に加算していく演出（以下では、秒数加算演出）を行う。ただし、時間が進むにつれて、リミット時間は、減っていく。そして、秒数加算演出を1回以上行い、リミット時間内に特定のキャラクタが歌を歌いきることができれば、演出成功となる。一方、リミット時間が0となり、リミット時間内に特定のキャラクタが歌を歌いきることができなければ、演出失敗となり、その時点で秒数系演出は終了となる。なお、この秒数系演出において、ボタン画像を表示してから所定時間押圧操作部405が押下されない場合であっても、リミット時間を自動で加算する場合がある。

10

【1350】

抽選結果が確変大当たりである場合には、秒数加算演出を1回以上行い、リミット時間内に特定のキャラクタが歌を歌いきらせて、秒数系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、例えば、表示画面で「COMPLETE」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当たりであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「COMPLETE」などの画像を表示することによって、抽選結果が確変大当たりであることを報知している。なお、秒数系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当たり」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当たりとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当たりであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

20

【1351】

タイミング系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲5または楽曲6）がスピーカ821から流されて、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、所定の位置にマーカー（音符画像など）が流れてきて、そのマーカーが所定の位置にきたタイミングで、遊技者が押圧操作部405を押下した場合に、所定のメーターが上昇していく演出（以下では、メーター上昇演出とも呼ぶ）を行う。そして、メーター上昇演出を複数回繰り返すことによって、メーターが上昇し、所定の閾値に達すると、特定のキャラクタが歌を歌いきることができ、演出成功となる。一方、メーターが所定の閾値に達しなかった場合には、特定のキャラクタが歌を歌いきることができずに演出失敗となり、タイミング系演出は終了となる。なお、このタイミング系演出において、ボタン画像を表示してから所定時間押圧操作部405が押下されない場合であっても、メーターが自動で上昇する場合がある。

30

40

【1352】

抽選結果が確変大当たりである場合には、タイミング系演出を成功させて、タイミング系演出が成功したことを表示画面で表示し得る。この場合、例えば、表示画面で「CLEAR」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当たりであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「CLEAR」などの画像を表示することによって、抽選結果が確変大当たりであることを報知している。なお、タイミング系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当たり」や「メーターが100になれば確変大当たり」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当たりとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当たりであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤

50

認する可能性を抑制することができる。

【1353】

ジョグ系演出は、上記事前種類選択演出で選択された楽曲（楽曲7）がスピーカ821から流されて、特定のキャラクタが楽曲に対応した歌を歌う様子を表示画面に表示しつつ、以下の演出を行う。すなわち、ダイアル画像を表示し、遊技者にダイアル操作部401の操作を促す。そして、遊技者によってダイアル操作部401の操作がなされて、確変大当りを告知する音（以下では、一発告知音とも呼ぶ）がスピーカ821から流されると共にダイアル操作部401が激しく点灯しながら自動的に回転する演出（以下では、回転演出とも呼ぶ）が行われ、特定のキャラクタが歌を歌いきることができれば、演出成功となる。一方、回転演出が行われず、特定のキャラクタが歌を歌いきることができなければ、失敗演出となり、このジョグ系演出は終了となる。なお、ジョグ系演出において、遊技者がダイアル操作部401を操作しなくても、回転演出を自動で行う場合がある。

10

【1354】

抽選結果が確変大当りである場合には、ジョグ系演出を成功させて（回転演出を実行して）、ジョグ系演出が成功したことを表示画面に表示し得る。この場合、上述したように、表示画面で「COMPLETE」と表示する。これによって、遊技者は、抽選結果が確変大当りであることを認識することができる。または、回転演出の実行によっても遊技者は抽選演出が確変大当りであることを認識することができる。すなわち、表示画面で「COMPLETE」などの画像を表示することや回転演出を実行することによって、抽選結果が確変大当りであることを報知している。なお、ジョグ系演出の開始時に、「特定キャラクタが歌を歌いきれば確変大当り」や「回転演出を発動させることができれば確変大当り」などを示す画像を表示させて、遊技者に確変大当りとなるためには、どのような状態となり、どのような画像が表示されればよいのかを予め認識させるようにしてもよい。これにより、抽選結果が確変大当りであることを報知した場合に、遊技者が報知結果を誤認する可能性を抑制することができる。

20

【1355】

上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出のいずれかで失敗した場合には、さらに、大当り遊技中演出として、ボタン画像を表示して、遊技者に押圧操作部405の押下を促し、押圧操作部405の押下に伴って扉を開ける演出（以下では、扉開閉演出とも呼ぶ）を行う。この扉開閉演出では、扉が開いて演出成功となる場合と、扉が開かずに演出失敗となる場合がある。

30

【1356】

抽選結果が確変大当りである場合であっても、上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出を失敗させる場合がある。この場合には、扉開閉演出で演出成功とさせて、確変であることを報知し得る。この際、例えば、遊技者に確変であることが認識可能な画像（「確変」などの文字）を開いた扉部分等に表示させるようにしてもよい。

【1357】

さらに、抽選結果が確変大当りである場合であっても、この扉開閉演出をも失敗させる場合がある。この場合には、大当り遊技中演出として、大当り遊技の所定のラウンド（例えば、最終ラウンド）にキャラクタ変身演出を実行する。このキャラクタ変身演出は、特定のキャラクタが、変身するような演出を行い、抽選結果が確変大当りであることを報知する。なお、キャラクタ変身演出中に、例えば、遊技者に確変であることが認識可能な画像（「確変」などの文字）を表示画面に表示させるようにしてもよい。

40

【1358】

抽選結果が確変大当りである場合において、以上のごとく大当り遊技中演出で確変大当りであることを報知すると、この大当り遊技中演出を終了する。なお、抽選結果が確変大当りである場合には、上記ミニゲームで成功するパターン、扉開閉演出で成功するパターン、および、キャラクタ変身演出を行うパターンのいずれかのパターンで、確変大当りを報知するようにしているが、これらのどのパターンで確変大当りを報知するのかについて

50

は、ミニゲーム開始前に決定している。言い換えれば、押圧操作部 405 やダイヤル操作部 401 が遊技者によって操作されようと操作されまいと確変大当りをどのパターンで報知するのかは決定されている。また、タイミング系演出で演出成功となるパターンでは、演出失敗となるパターンよりも押圧操作部 405 が押下された場合にメーターが上昇しやすくなっている。

【1359】

一方、抽選結果が通常大当りである場合には、上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出のいずれかの演出および扉開閉演出を共に失敗させ、さらに、キャラクタ変身演出を行わず、大当り遊技中演出を終了する。これにより、遊技者に、抽選結果が確変大当りとならず通常大当りであったことを認識させることができる。なお、上記扉系演出、秒数系演出、タイミング系演出、および、ジョグ系演出のいずれかの演出および扉開閉演出を失敗させる際、これら演出が失敗であることを表示画面で表示してもよい。例えば、表示画面で「演出失敗」と表示する。

【1360】

ところで、本実施形態では、大当り遊技における大当り遊技中報知演出が実現され得る最終ラウンド（以下では、報知最終ラウンドとも呼ぶ）は、所定ラウンド（例えば、10 番目のラウンド）に設定されている。報知最終ラウンドは、大当り遊技における最終ラウンドと同じであってもよく、それよりも前の順番のラウンドであってもよい。また、大入賞口 2103 に遊技球が所定のカウント数入賞すると、1 回のラウンドは終了する。一方、上記 4 つのミニゲームにおいて、楽曲がすべて流れた場合（特定のキャラクタが歌を歌いきった場合）の時間は、それぞれ所定時間（以下では、楽曲規定時間とも呼ぶ。）に設定されている。従って、大当り遊技において、大入賞口 2103 に多数の遊技球が短時間で入賞するような状態が続くと、1 回のラウンドが短時間となり、その結果、大当り遊技時間が楽曲規定時間よりも短くなってしまう可能性がある。そこで、このような場合であって、各ミニゲームで成功演出を行う予定であった場合には、報知最終ラウンドの途中で、演出中のミニゲームを強制終了させ、エンディング演出を行う。すなわち、ミニゲームで確変大当りの報知を行わず、このエンディング演出で確変大当りの報知を行う。エンディング演出は、例えば、「確変」などの文字を表示画面に表示する。なお、本実施形態では、楽曲規定時間は、60 秒程度に設定されている。

【1361】

また、扉開閉演出およびキャラクタ変身演出は、上述したようにミニゲームが失敗演出である場合に実行される。ミニゲームが失敗して扉開閉演出およびキャラクタ変身演出が終了するまでにかかる時間を失敗演出時間とも呼ぶ。大当り遊技において、大入賞口 2103 に多数の遊技球が短時間で入賞するような状態が続くと、1 回のラウンドが短時間となり、その結果、大当り遊技時間が失敗演出時間よりも短くなってしまう可能性がある。そこで、このような場合には、扉開閉演出またはキャラクタ変身演出で成功演出を行う予定であった場合でも、報知最終ラウンドの途中で、演出中のミニゲームを強制終了させ、エンディング演出を行う。すなわち、扉開閉演出およびキャラクタ変身演出をキャンセルし、このエンディング演出で確変大当りの報知を行う。

【1362】

なお、本実施形態では、上記事前種類選択演出として、ルーレット演出のみならず、ランキング演出または衣装変更演出を行う場合がある。従って、これらランキング演出または衣装変更演出を経て上記大当り遊技中演出（ミニゲーム）に移行するパターンを有する。

【1363】

ランキング演出は、それぞれ特定のキャラクタの衣装と楽曲とが対応づけられて示される複数の候補と、ポイントとが対応づけられており、遊技者によって押圧操作部 405 が押下されることによりポイントが加算されていき、最終的にポイントに応じた候補（楽曲および衣装）を選択する演出である。これら候補は、上記ルーレット演出と同様に、複数の大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）のうちの 1 つの大当り遊技中報知演出（ミニゲー

ム)に対応付けられている。従って、ランキング演出を経て上記大当り遊技中演出に移行した場合には、ランキング演出にて選択された候補に対応付けられるミニゲームを大当り遊技中演出として実行する。

【1364】

衣装変更演出は、特定のキャラクタにおいて、楽曲と対応づけられた衣装を、次々に変更し、1つの衣装(楽曲)に決定する演出である。特定のキャラクタの衣装(楽曲)は、上記ルーレット演出と同様に、複数の大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)のうちの1つの大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)に対応付けられている。従って、衣装変更演出を経て上記大当り遊技中演出に移行した場合には、衣装変更演出にて決定された衣装(楽曲)に対応付けられるミニゲームを大当り遊技中演出として実行する。

10

【1365】

また、本実施形態では、確変外部有利状態時において、確変大当りした場合には、上記確変中一連演出を実行せずに、すなわち、通常大当り図柄停止態様で停止させる仮停止演出を行わず、確変大当り図柄停止態様で確変大当りを報知する演出を実現する変動表示パターンも存在する。

【1366】

上記確変中一連演出によれば、通常大当りまたは確変大当りに当選した場合に実行される報知選択演出変動表示パターンにおいて、通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかを報知する演出である大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)に対応付けられる候補(楽曲および衣装)の種類を、確変大当りへの当選期待度の異なる複数種類の候補(楽曲および衣装)の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該大当り遊技の始まる前の変動中演出として行う。言い換えれば、上記確変中一連演出によれば、報知選択演出変動表示パターンにおいて、大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)の種類を、確変大当りへの当選期待度の異なる複数種類の大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該大当り遊技の始まる前の変動中演出として行う。このようにすれば、変動中演出においては、遊技者の関心の高い「高確率となるか否か(通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのか)」を報知する大当り遊技中報知演出の種類(楽曲および衣装)を選択する様子が表示されるので、表示演出に対する遊技者の関心を向上することができる。

20

【1367】

また、上記確変中一連演出によれば、報知選択演出変動表示パターンにおいて、事前種類選択演出、および、抽選結果が通常大当りであることを示唆する図柄の組合せを仮に停止させる仮停止演出を実現したことに応じて、大当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出変動表示パターンにおける事前種類選択演出(例えば、ルーレット演出)で選択された大当り遊技中報知演出(ミニゲーム)を液晶表示装置1900で実現し、当該大当り遊技中報知演出において通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかを報知する。このようにすれば、単に、大当り遊技において確変大当りに当選しているか否かが報知されるような演出とは異なり、変動中演出から大当り遊技までの一連の表示演出に対して、遊技者の関心の高さを途絶えさせることなく継続することが可能となる。これにより、遊技者は、大当り遊技の開始よりも前の変動中演出(事前種類選択演出)から、大当り遊技の最中までの長い期間に亘って、「当選確率が高確率に設定されるかな?」などと期待感を維持しつつ、事前種類選択演出で選択された大当り遊技中報知演出を楽しみにしながら、遊技を進行することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

30

40

【1368】

遊技者は、多くの時間を、通常外部不利状態で遊技する。このように遊技者が遊技する時間が長い通常外部不利状態は、大当り期待度が高いスーパーリーチ演出の演出時間(以下では、スーパーリーチ演出時間とも呼ぶ)が、遊技者が演出を楽しめるように、短くもなく長すぎもしないバランスのとれた時間(例えば、80~90秒程度(図217:パターン番号45、75など))となるように設定され得る。一方、上記確変中一連演出によれ

50

ば、遊技者は、事前種類選択演出、仮停止演出、ミニゲームの順で演出を体験する。ここで、事前種類選択演出と仮停止演出とを合わせた一連演出変動部分演出時間は、上述したように、24秒～29秒程度であり、ミニゲームに設定される楽曲規定時間は、上述したように、60秒程度となっている。従って、確変中一連演出において、ミニゲームが終わるまでの演出時間は、80秒～90秒程度となり得る。すなわち、上記確変中一連演出の演出時間は、スーパーリーチ演出時間と同じ程度となり得る。従って、遊技者は、確変中一連演出を、短くもなく長すぎもしない演出として、好適に楽しむことができる。

【1369】

大当りの当選確率が高確率である場合（確率変動状態である場合）には、大当りの当選確率が低確率である場合と比べて抽選で当たる確率が高いので、遊技者は、通常外部不利状態時と比較して、「当たるか否か」よりも、「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」に強い関心を抱く。

上記確変中一連演出によれば、遊技状態が、抽選における当選確率が高確率に設定された確変外部有利状態時（確率変動状態時）において、通常大当り又は確変大当りに当選した場合に、報知選択演出変動表示パターン（例えば、ルーレット演出を含む）を実行し、その後、大当り遊技が開始された場合に、当該報知選択演出変動表示パターンにおける事前種類選択演出（例えば、ルーレット演出）で選択された大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）を液晶表示装置1900で実現し、当該大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）において通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかを報知する。このように、確変外部有利状態時（確率変動状態時）において特に遊技者の関心が高い「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」についての報知（通常大当りと確変大当りとのいずれに当選したのかの報知）を、大当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、大当り遊技中までの長い期間に亘る一連の演出を経て行うようにしているので、確変外部有利状態（確率変動状態時）において変動中演出から大当り遊技中までの表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【1370】

上述のように、確率変動状態時には、遊技者は、通常外部不利状態時と比較して、「当たるか否か」よりも、「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」に強い関心を抱く。

上記確変中一連演出によれば、確変外部有利状態時（確率変動状態時）において、事前種類選択演出および仮停止演出にかかる時間（一連演出変動部分演出時間）、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動停止までの時間（変動時間）が、比較的短い時間（例えば、スーパーリーチ演出時間よりも短い時間）となっている（図217及び図218参照）。そして、装飾図柄の変動開始から変動停止（仮停止演出）までの演出では、確変大当りに当選したか否かの最終的な結論は報知されずに、続く大当り遊技中演出において、初めて報知される。このようにすれば、大当りに当選した場合には、変動時間がすぐに終わって大当り遊技に突入し、遊技者の関心の高い「高確率が続くか否か（確変大当りに当選するか否か）」を報知する大当り遊技中演出に素早く移行するので、遊技者に爽快感を付与することができる。そして、装飾図柄の変動開始から、変動停止（仮停止演出）を超えて、大当り遊技中演出までの一連の流れを、遊技者は、確変大当りに当選したか否かの最終的な結論を報知するための一連の演出として楽しむことができる。また、確変外部有利状態時において、抽選結果がはずれとなった場合には、短縮変動演出が行われ、装飾図柄変動後すぐに停止する演出が行われる。このようにすれば、確変外部有利状態では、余分な演出が排除されて、大当り抽選がさくさく（スピーディに）実行されるので、遊技者の関心の高い大当り遊技中演出へ素早く移行することができ、遊技者に高い爽快感を付与することができる。

【1371】

上記確変中一連演出によれば、事前種類選択演出（例えば、ルーレット演出）が実現される際に、遊技者が押圧操作部405を操作（押下）しない場合には、表示された複数の候補（楽曲）および衣装の中から、確変期待度が最も低い候補が選択されてしまうので、

確変大当りの当選を望む遊技者に、押圧操作部４０５の操作、すなわち、演出への積極的な参加を促すことができる。さらに、「押圧操作部４０５を操作すると演出内容が変化する」という認識を遊技者に提供できるので、大当り遊技において実現される大当り遊技中報知演出においても、遊技者に、押圧操作部４０５の操作を促すことができる。上記確変中一連演出によれば、このような遊技者の期待に添えて、大当り遊技中報知演出を実行する場合に、押圧操作部４０５の操作によって演出内容を変化させる。以上の構成により、押圧操作部４０５の操作に応じて示唆される確変期待度が変わる事前種類選択演出が無い場合と比べて、事前種類選択演出および大当り遊技中報知演出への遊技者の積極的な参加を促進することができる。このように、変動中演出から大当り遊技までの長い期間に亘って、表示演出に対する遊技者の興味を向上できる。

10

【１３７２】

なお、上記事前種類選択演出および大当り遊技中演出（ミニゲームおよび扉開閉演出）の両方の演出において、遊技者が押圧操作部４０５を操作して遊技に参加可能な態様としているが、これに限られず、例えば、遊技者が押圧操作部４０５を操作して遊技に参加可能な態様を、上記事前種類選択演出の一部または全部の演出のみに適用してもよいし、上記大当り遊技中演出の一部または全部のみに適用するようにしてもよい。

【１３７３】

上記確変中一連演出は、遊技状態が、確変外部有利時に開始されるようにしているが、これに限られるものではなく、例えば、遊技状態が、通常外部不利状態時、通常外部有利状態時、および、確変外部不利状態時のいずれかの場合の時に開始するようにしてもよい。

20

【１３７４】

上記確変中一連演出において、事前種類選択演出で候補として表示される画像は、楽曲（曲名）および衣装に限らず、大当り遊技中演出の種類を識別可能な任意の画像であってもよい。例えば、大当り遊技中演出の種類毎に登場するキャラクタが異なるような場合には、そのキャラクタを候補として表示するようにしてもよい。

【１３７５】

上記確変中一連演出において、事前種類選択演出では、大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）に対応付けられる候補（楽曲および衣装）の種類を、複数種類の候補の中から選択するようにしているが、これに限られることはない。例えば、事前種類選択演出において、大当り遊技中報知演出（ミニゲーム）を直接示唆するような画像（以下では、示唆画像とも呼ぶ）の種類を、複数種類の示唆画像の中から選択するようにしてもよい。示唆画像は、例えば、扉系演出を示唆するような扉画像や、ジョグ系演出を示唆するようなジョグ画像であってもよい。また、示唆画像は、例えば、「扉系演出」や「ジョグ系演出」などの大当り遊技中報知演出を直接示すような文字であってもよい。

30

【１３７６】

本実施形態において、或る演出に対応付けられた大当り期待度は、その演出が実現された場合に、抽選結果が大当りである可能性の高さを示している。同様に、或る演出に対応付けられた確変期待度は、その演出が実現された場合に、抽選結果が確変大当りである可能性の高さを示している。

40

【１３７７】

[５．本実施形態から抽出される態様（技術思想）]

以下、本実施形態を種々の観点から見ることによって抽出される種々の技術思想について説明する。

【１３７８】

[５－１．遊技領域、装飾ユニット、アーム部材、リンク部材、または、移動駆動モータを具備することによって抽出される技術思想]

本実施形態を「装飾ユニット、アーム部材、リンク部材、または、移動駆動モータを具備する」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

50

〔態様 1〕

「遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、

正面視で該遊技領域内の所定位置に配置され、所定形状に形成された装飾体、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、

該装飾ユニットの前記連結軸と連結される連結部、該連結部から前記装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、該第一アーム部における前記連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、該基端部から前記第一アーム部とは異なる方向で短く延出した棹状の第二アーム部、及び該第二アーム部の先端に形成されると共に該第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、前記装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、

該アーム部材の前記リンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、該リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に、前記装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、

該リンク部材を前記遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて回転させて前記装飾ユニットを移動駆動させる移動駆動モータとを具備する」ものであることを特徴とする。

【1379】

ここで、「装飾体」としては、「遊技機のコセプトに沿った所定のキャラクタを模したものの（例えば、フィギュア）」、「遊技機のコセプトに沿った所定のアイテムを模したものの」、等が挙げられる。

【1380】

また、「装飾ユニット」としては、「装飾体を可動させる可動機構を備えたものの」、「装飾体等を発光装飾させるための発光手段を備えたものの」、「装飾体とは別に装飾部材を備えたものの」、「装飾体とは別に可動する可動体を備えたものの」、等が挙げられる。

【1381】

更に、「連結部」としては、「装飾ユニットの連結軸を相対回転可能に連結するもの」、「装飾ユニットの連結軸を所定方向へ摺動可能に連結するもの（長孔状に形成されたものの）」、「装飾ユニットの連結軸を相対回転可能且つ所定方向へ摺動可能に連結するもの」、「装飾ユニットの連結軸を回転不能に連結するもの」、等が挙げられる。

【1382】

また、アーム部材における第一アーム部とは「異なる方向へ延出」した第二アーム部としては、「第一アーム部の延びる方向と、第二アーム部の延びる方向との交点における角度を、90度～135度の範囲内」、とすることが望ましく、これよりも角度が小さいと、リンクピンの公転範囲におけるアーム部材の回動中心を通り装飾ユニットの移動方向と平行な軸線に対して装飾ユニット側に位置する範囲が必要以上に大きくなるので（リンク部材に係るスペースが装飾ユニット側へ必要以上に寄ってしまい）、装飾ユニットの後側のスペースを広くしなければならず、相対的に装飾ユニットが小さくなってしまいう問題があるためである。また、これよりも角度が大きいと、リンクピンの公転範囲におけるアーム部材の回動中心を通り装飾ユニットの移動方向とは直角方向へ延びた軸線を越える範囲が必要以上に大きくなるので、リンク部材等の移動駆動機構が装飾ユニットの移動範囲の中央寄りに位置することとなり、装飾ユニットを移動範囲の何れの端部側に位置させてもリンク部材等の移動駆動機構が遊技者側から見え易くなるため、移動駆動機構を隠蔽するための部材が新たに必要となったり、移動駆動機構を含む装飾ユニットの配置自由度が悪くなって効果的な位置に装飾ユニットを配置することができなくなったりする問題が発生するためである。

【1383】

また、「遊技状態に応じて」とは、「遊技領域内に配置された受入口（例えば、一般入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）への遊技媒体の受入れに応じて」、「遊技領域内に打ち込まれた（投入された）遊技媒体が特定領域（例えば、ゲート、ワープ通路、ステージ、等）を通過したことに応じて」、「遊技媒体を受入

10

20

30

40

50

れることで抽選される抽選結果に応じて」、「遊技媒体の投入を契機として回転する複数の回転体の回転に応じて」、「遊技媒体の投入を契機として回転した複数の回転体を順次停止させ、停止した回転体に表示された図柄の組合せに応じて」、「始動入賞等による抽選によって決まる演出の種類に応じて」、「遊技領域内へ打ち込まれる遊技媒体の打込量に応じて」、「遊技領域内へ打ち込まれる遊技媒体の打込ブランクの長さに応じて」、等が挙げられる。

【1384】

態様1の構成によると、遊技機に、遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、正面視で遊技領域内の所定位置に配置され、所定形状に形成された装飾体、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、装飾ユニットの連結軸と連結される連結部、連結部から装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、第一アーム部における連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、基端部から第一アーム部とは異なる方向で短く延出した棹状の第二アーム部、及び第二アーム部の先端に形成されると共に第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、アーム部材のリンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に装飾ユニットの正面視外側の位置で回轉可能とされたリンク部材と、リンク部材を遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて回轉させて装飾ユニットを移動駆動させる移動駆動モータと、を具備させるようにしたものである。

【1385】

これにより、遊技媒体を遊技領域内へ打込むことで変化する遊技状態に応じて移動駆動モータによりリンク部材を回轉駆動させると、リンク部材のリンクピンが前後方向へ延びたリンク部材の回轉軸周りに対して所定半径で公転することとなる。このリンクピンは、アーム部材の基端部から延びた第二アーム部の先端に形成された長孔状のリンク接続部に挿入されており、リンクピンが公転することで、装飾ユニットよりも正面視外側の位置で回動可能に支持されたアーム部材の基端部とリンクピンとの位置関係が変化するので、リンクピンがリンク接続部内を摺動すると同時にリンクピンによってリンク接続部を所定方向へ押圧し、第二アーム部を介してアーム部材全体が基端部を中心に回動することとなり、基端部から第二アーム部よりも長く延びる第一アーム部の先端の装飾ユニットと連結するための連結部も回動することとなる。そして、アーム部材が回動することで、基端部から延びた第一アーム部の先端の連結部に連結された装飾ユニットが、アーム部材の回動する方向と同じ方向へ移動することとなる。従って、リンク部材や移動駆動モータ等の移動駆動機構を、装飾ユニットの後側から可及的に遠ざかった位置に配置しても、装飾ユニットを確実に移動させることができ、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、装飾ユニットの後側のスペースを可及的に小さくすることが可能となり、相対的に装飾ユニットを大きくすることができ、装飾ユニットを大型化して遊技者側から目立たせることができると共に、大型の装飾ユニットが移動することで遊技者を楽しませて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。

【1386】

また、連結部を介して装飾ユニットと連結される第一アーム部よりも、リンク接続部を介してアーム部材を回動させる第二アーム部を短く形成しているので、装飾ユニットの移動範囲をリンク部材におけるリンクピンの公転直径よりも大きくすることができ、大きく移動する装飾ユニットによって遊技者を驚かせることができると共に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。

【1387】

更に、スライド機構によって装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持すると共に、アーム部材の連結部を装飾ユニットの連結軸が摺動且つ回動可能な長孔状に形成するようにしても良く、これにより、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に移動しても装飾ユニットを真直ぐ昇降させることができるので、装飾ユニットを円弧

状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して装飾ユニットが何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして装飾ユニットの昇降を自然な感じにすることが可能となり、装飾ユニットが不自然な動きをすることで遊技者の関心が装飾ユニットから離れてしまうのを回避させることができ、装飾ユニットの動き（昇降）を楽しませて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

【1388】

また、装飾ユニットが上昇する方向へ、リンクピンを公転させて装飾ユニットが最も上昇した位置、つまり、リンクピンが上死点に到達した位置から、更にリンクピンを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピンがアーム部材におけるリンク接続部の一方の端部と当接するように長孔状のリンク接続部を形成しても良く、これにより、アーム部材の連結部を介して装飾ユニットからかかる荷重によって、リンクピンをリンク接続部の一方の端部側へ公転させる方向へ作用することとなるが、リンクピンがリンク接続部の一方の端部と当接しているので、リンクピンが公転することができず、アーム部材の回転（装飾ユニットの下降）が阻止された状態となり、装飾ユニットを上昇した位置に停止させ続けることができ、移動駆動モータに余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して装飾ユニットの配置スペースを十分に確保することができ、相対的に装飾ユニットを大きくして上述した作用効果を確実に具現化することができる。

【1389】

また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除して装飾ユニットを可及的に大型化することができるので、装飾ユニット内に装飾体を回転させる回転駆動機構を備えるようにしても良く、これにより、所定方向へ移動する装飾ユニットの装飾体が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を装飾ユニットへ強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出を楽しませて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。なお、装飾体を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしても良く、これにより、回転させることで装飾体の後側も遊技者に見せることができるので、装飾体の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、装飾体の見え方を変化させ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て興味が低下するのを抑制することができる。

【1390】

更に、一方の移動端に位置した装飾ユニットの少なくとも装飾体を、遊技者側から見えなくするような前装飾部材を備えるようにしても良く、これにより、装飾ユニットを一方の移動端から他方の移動端へ移動させると、装飾体（装飾ユニット）を出現させることができるので、装飾体（装飾ユニット）の出現により遊技者を驚かせることができ、装飾体へ遊技者の関心強く引付け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て期待感を高めさせることができ、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。

【1391】

また、遊技領域内の正面視略中央に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を備えるようにした上で、装飾ユニットを演出表示手段よりも外側の位置と演出表示手段の前面の位置との間で移動させるようにしても良く、これにより、装飾ユニットを演出表示手段の前面側へ移動させることで装飾ユニットを目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、装飾ユニットの動きや装飾等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。また、演出表示手段の前面側へ装飾ユニットを移動させて、装飾ユニットの動きに合せた演出画像を演出表示手段に表示させることもできるので、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1392】

また、遊技領域の後端を区画する遊技パネルを備えた上で、遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置するようにしても良く、これにより、装飾ユニットが遊技領域内に打込まれた遊技媒体の動きを妨げることがないので、遊技媒体を良好な状態で流通させることができ、遊技機本来の遊技媒体の動きを充分に楽しませられる遊技機とすることができる。

【1393】

更に、遊技領域の略中央に枠状のセンター役物を備えた上で、装飾ユニットを正面視でセンター役物の枠内と枠外との間を移動させるようにしても良く、これにより、センター役物の枠内へ装飾ユニットを移動させると、装飾ユニット（装飾体）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

10

【1394】

なお、装飾ユニットを移動させるためのアーム部材、リンク部材、及び移動駆動モータ等を少なくとも支持するベース部材を備えるようにしても良く、これにより、ベース部材によって装飾ユニットを移動させるためのアーム部材やリンク部材等を所望の位置に位置させることができ、アーム部材等を問題なく可動させることができると共に、アーム部材等の移動駆動機構をユニット化することが可能となり、遊技機を組立て易くすることができる。

【1395】

また、装飾ユニットに、複数の装飾体を備えるようにしても良く、これにより、装飾ユニットの装飾効果を高めることができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【1396】

〔態様2〕態様1の構成において、

「前記装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構を更に具備し、前記アーム部材は、

前記連結部が、前記装飾ユニットの前記連結軸を前記第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持する長孔状に形成されている」ものであることを特徴とする。

【1397】

30

ここで、「スライド機構」としては、「アーム部材等を支持する側に取付けられる上下方向へ延びたスライドロッドと、スライドロッドに沿って上下方向へ延び、上下方向の一方の端部に連結軸を有すると共に一方の端部側でスライドロッドにスライド可能に支持されるスライダと、スライダにおける他方の端部側の左右両側面を転動可能に挟持しアーム部材等を支持する側に取付けられる一対のガイドローラと、を備えたもの」、「アーム部材等を支持する側に取付けられ、連結軸が摺動可能に挿入される上下方向へ延びた案内溝を備えたもの」、等が挙げられる。

【1398】

態様2の構成によると、遊技機に、装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構を更に具備させるようにした上で、アーム部材の連結部を、装飾ユニットの連結軸を第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持する長孔状に形成したものである。

40

【1399】

これにより、スライド機構によって装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持すると共に、アーム部材の連結部を装飾ユニットの連結軸が摺動且つ回動可能な長孔状に形成しているので、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に移動しても装飾ユニットを真直ぐ昇降させることができる。つまり、装飾ユニットが真直ぐ昇降するので、装飾ユニットを円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して装飾ユニットが何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして装飾ユニットの昇降を自然な感じにすることが可能となり、装飾ユニットが不自然な動きをすることで遊技者の関心

50

が装飾ユニットから離れてしまうのを回避させることができ、装飾ユニットの動き（昇降）を楽しませて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。

【1400】

また、装飾ユニットを上下方向へ移動させるようにしているので、左右方向へ移動させるようにした場合と比較して、装飾ユニットが遊技領域における左右方向の中央寄りの位置に配置されることとなり、左右の何れの側からも装飾ユニットを見易くすることができ、装飾ユニットの動きや装飾等をより楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1401】

〔態様3〕態様2の構成において、

「前記アーム部材は、

前記リンク接続部における一方の端部が、前記リンク部材の前記リンクピンを所定方向へ公転させて前記装飾ユニットを最も上昇させた位置から更に前記所定方向へ若干公転させた位置で前記リンクピンと当接するように形成されている」ものであることを特徴とする。

【1402】

ところで、装飾ユニットを上下方向へ昇降させるようにした場合、アーム部材における第一アーム部に対して第二アーム部を短く形成しており、装飾ユニットから第一アーム部を介して第二アーム部のリンク接続部にかかる荷重が、この原理により装飾ユニットの荷重よりも大きくかかるので、この荷重により長孔状のリンク接続部に挿入されたリンクピンを介してリンク部材を回転（リンクピンを公転）させようとする力が作用することとなる。これに対して、装飾ユニットを上昇した位置で停止させ続けるために、アーム部材を回動駆動させるための移動駆動モータを駆動させて、装飾ユニットからかかる荷重を打消すことが考えられるが、この場合、モータに係る負荷が大きくなるので、モータが早期に消耗して不具合が発生し易くなる問題がある。

【1403】

一方、装飾ユニット側では、下降した位置に対しては、スライド機構等に装飾ユニットの一部が当接するストッパを設けることで、装飾ユニットがこれ以上下降するのを阻止することができるが、上昇した位置に対しては、単に当接するだけのストッパでは下降させることができなくなるので、当接を解除することが可能な可動するストッパを設ける必要があり、装飾ユニットの後側に可動するストッパを設けるスペースを確保するために相対的に装飾ユニットが小さくなってしまう問題が発生する。

【1404】

そこで、アーム部材を回動駆動させるための移動駆動モータにブレーキ機能を有したものをを用いることで、装飾ユニットを上昇した位置で停止させ続けるようにすることが考えられるが、この場合、モータが高価なものとなってコストが増加する問題があると共に、モータが大型化することで、装飾ユニットを移動させるための移動駆動機構が大きくなって移動駆動機構等を備えるためのスペースを確保し辛くなり、装飾ユニットを最適な位置に配置することができなくなる虞がある。

【1405】

また、リンクピンの公転により最も上昇した位置（上死点）の時にリンクピンの公転を停止させることで、アーム部材（リンク接続部）を介してリンクピンに作用する装飾ユニットからの荷重の方向を、リンク部材の回転中心を通るようにすることで、装飾ユニットからの荷重によってリンクピンが公転しないようにすることも考えられるが、リンクピンを上死点の位置で正確に停止させる必要があり、制御に係る負荷が増加する問題がある。

【1406】

態様3の構成によると、アーム部材のリンク接続部における一方の端部を、リンク部材のリンクピンを所定方向へ公転させて装飾ユニットを最も上昇させた位置から、更に所定方向へ若干公転させた位置でリンクピンと当接するように形成したものである。

【1407】

これにより、装飾ユニットが上昇する方向へリンクピンを公転させて、装飾ユニットが最も上昇した位置、つまり、リンクピンが上死点に到達した位置から、更にリンクピンを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピンがアーム部材におけるリンク接続部の一方の端部と当接するように長孔状のリンク接続部を形成しているので、アーム部材の連結部を介して装飾ユニットからかかる荷重によって、リンクピンをリンク接続部の一方の端部側へ公転させる方向へ作用することとなるが、リンクピンがリンク接続部の一方の端部と当接しているため、リンクピンが公転することができず、アーム部材の回動（装飾ユニットの下降）が阻止された状態となり、装飾ユニットを上昇した位置に停止させ続けることができる。

【1408】

10

従って、上述したように、リンクピンを長孔状のリンク接続部における一方の端部に当接させると、装飾ユニットを上昇した位置で停止・保持させることができるので、移動駆動モータに余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して装飾ユニットの配置スペースを充分に確保することができ、相対的に装飾ユニットを大きくして上述した作用効果を確実に奏する遊技機とすることができる。

【1409】

〔態様4〕態様1から態様3までの何れか一つの構成において、

「前記装飾ユニットは、

前記装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構を更に有している」ものであることを特徴とする。

20

【1410】

ここで、「回転駆動機構」としては、「回転駆動モータの回転軸に直接装飾体を固定したもの」、「回転駆動モータにより回転する駆動ギアを介して装飾体を回転させるもの」、「回転駆動モータにより回転する駆動プーリと、装飾体と共に回転する従動プーリと、駆動プーリ及び従動プーリに巻掛けられるベルトとを備えたもの」、等が挙げられる。

【1411】

態様4の構成によると、装飾ユニットに、装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構を、備えるようにしたものである。

【1412】

30

これにより、移動する装飾ユニットの装飾体が、回転駆動機構によって回転するので、所定方向へ移動する装飾ユニットの装飾体が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を装飾ユニットへ強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出を楽しませて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。

【1413】

また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除して装飾ユニットを可及的に大型化することができるので、装飾ユニット内に装飾体を回転させる回転駆動機構を問題なく配置することができ、回転する装飾体を備えた装飾ユニットを確実に具現化することができる。

【1414】

40

更に、装飾体を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしているので、回転させることで装飾体の後側も遊技者に見せることが可能となり、装飾体の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、装飾体の見え方を変化させ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て興味が低下するのを抑制することができる。

【1415】

〔態様5〕態様1から態様4までの何れか一つの構成において、

「前記装飾ユニットよりも前側で前記遊技領域内における前記アーム部材の回動によって移動する前記装飾ユニットが一方の移動端の時には前記装飾体を遊技者側から視認不能となり、前記装飾ユニットが他方の移動端の時には前記装飾体を遊技者側から視認可能と

50

なる位置に配置され、所定の装飾が形成された前装飾部材を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【1416】

ここで、「前装飾部材」としては、「発光装飾させるための発光手段を備えたもの」、「可動体を備えたもの」、等が挙げられる。

【1417】

態様5の構成によると、遊技機に、装飾ユニットよりも前側で遊技領域内におけるアーム部材の回動によって移動する装飾ユニットが一方の移動端の時には装飾体を遊技者側から視認不能となり、装飾ユニットが他方の移動端の時には装飾体を遊技者側から視認可能となるような位置に配置され、所定の装飾が形成された前装飾部材を、備えるようにしたものである。

10

【1418】

これにより、前装飾部材によって、一方の移動端に位置した装飾ユニットの装飾体を遊技者側から見えなくするようにしており、装飾ユニットを一方の移動端から他方の移動端へ移動させると、装飾体を出現させることが可能となり、装飾体（装飾ユニット）の出現により遊技者を驚かせることができ、装飾体へ遊技者の関心強く引付け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て期待感を高めさせることができ、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。

【1419】

なお、前装飾部材によって装飾ユニットの装飾体のみを視認不能とするようにしても良いし、装飾ユニット全体を視認不能とするようにしても良い。

20

【1420】

〔態様6〕態様1から態様5までの何れか一つの構成において、

「前記遊技領域内の正面視略中央で遊技者側から視認可能に配置され、遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を更に具備し、

前記装飾ユニットは、

前記演出表示手段よりも前側に配置されると共に、前記アーム部材の回動によって、前記演出表示手段の前記演出画像を殆ど遮らない位置と該演出画像を遮る位置との間で移動可能とされている」ものであることを特徴とする。

【1421】

30

ここで、「演出表示手段」としては、「液晶表示装置」、「EL表示装置」、「プラズマ表示装置」、「CRT」、「レーザーディスプレイ」、等が挙げられる。なお、液晶表示装置等のような薄型の表示手段を用いることが望ましく、遊技機の奥行方向を相対的に広く取ることが可能となり、遊技領域と演出表示手段との間を相対的に広くすることができ、装飾ユニット等を配置し易くすることができる。

【1422】

態様6の構成によると、遊技機に、遊技領域内の正面視略中央で遊技者側から視認可能に配置され遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を、更に備えた上で、装飾ユニットを、演出表示手段よりも前側に配置すると共に、アーム部材の回動によって、演出表示手段の演出画像を殆ど遮らない位置と演出画像を遮る位置との間で移動可能とするようにしたものである。

40

【1423】

これにより、上述したような大型の装飾ユニットが、演出表示手段の演出画像を殆ど遮らない位置、つまり、演出表示手段の正面視外側の位置から、演出画像を遮る位置（演出表示手段の前面側の位置）へ移動するので、演出表示手段の前面側へ移動させることで装飾ユニットを目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、装飾ユニットの動きや装飾等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。

【1424】

また、演出表示手段の前面側へ装飾ユニットを移動させることができるようにしている

50

ので、装飾ユニットの動きに合せた演出画像を演出表示手段に表示させることで、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1425】

〔態様7〕態様1から態様6までの何れか一つの構成において、

「前記遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠状の前構成部材と、

該前構成部材の後側に配置されると共に前記遊技領域の後端を区画する板状の遊技パネルとを更に具備し、

該遊技パネルよりも後側に前記装飾ユニットが配置されている」ものであることを特徴とする。

10

【1426】

ここで、板状の「遊技パネル」としては、「合板（例えば、ベニア板）」、「集成材」、「金属板」、等の不透明なもの、或いは、「アクリル樹脂板」、「ポリカーボネイト樹脂板」、「ABS樹脂板」、「ポリプロピレン板」、「ポリアリレート樹脂板」、「メタクリル樹脂板」、「ガラス板」、等の透明なもの、等が挙げられる。

【1427】

態様7の構成によると、遊技機に、遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠状の前構成部材と、前構成部材の後側に配置されると共に遊技領域の後端を区画する板状の遊技パネルと、を更に備えた上で、遊技パネルよりも後側に装飾ユニットを配置するようにしたものである。

20

【1428】

これにより、遊技領域の後端を区画する遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが遊技領域内に打込まれた遊技媒体の動きを妨げることがなく、遊技媒体を良好な状態で流通させることができ、遊技機本来の遊技媒体の動きを充分に楽しむことが可能な遊技機とすることができる。

【1429】

また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置することで前側のスペースが抑制された状態となっても、可及的に大きな装飾ユニットを配置することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

30

【1430】

〔態様8〕態様7の構成において、

「前記遊技パネルは、

前記遊技領域内の正面視略中央に前後方向へ貫通した開口部を有した上で、

前記遊技パネルの前記開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成されたセンター役物を更に具備し、

該センター役物の枠状の上部に前記前装飾部材が備えられていると共に、該前装飾部材の後側に前記装飾ユニットが配置されている」ものであることを特徴とする。

【1431】

ここで、「センター役物」としては、「前後方向へ貫通した窓部と、窓部内へ遊技媒体の侵入を防止する周壁部と、周壁部の所定位置から進入した遊技媒体を転動させた後に遊技領域内へ還流させ窓部の下内縁に配置されたステージと、を備えたもの」、「前後方向へ貫通した窓部と、窓部内へ遊技媒体の侵入を防止する周壁部と、を備えたもの」、「前後方向へ貫通した窓部と、窓部内へ遊技媒体の侵入を防止する周壁部と、周壁部の所定位置に配置され遊技状態に応じて開閉可能な受入口（入賞口）と、を備えたもの」、等が挙げられる。また、センター役物の所定位置に発光装飾可能な装飾体や、可動可能な可動装飾体等を適宜備えても良い。

40

【1432】

態様8の構成によると、遊技パネルに、遊技領域内の正面視略中央の位置に前後方向へ

50

貫通した開口部を形成した上で、遊技機に、遊技パネルの開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成されたセンター役物を更に備え、センター役物の枠状の上部に前装飾部材を備えると共に、前装飾部材の後側に装飾ユニットを配置したものである。

【1433】

これにより、枠状に形成されたセンター役物の上部に前装飾部材を配置すると共に、前装飾部材の後側に昇降する装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが上昇した位置の時には前装飾部材によって装飾体が遊技者側から視認不能な状態となり、装飾ユニットが下降した位置の時には装飾体が遊技者側から視認可能となると同時に装飾ユニットが正面視でセンター役物の枠内に位置した状態となり、装飾ユニット（装飾体）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

10

【1434】

また、遊技領域の略中央に枠状のセンター役物を備えるようにしており、従来のセンター役物を備えた遊技機と似たような雰囲気 of 遊技機とすることができるので、従来の遊技機を見慣れた遊技者に対して違和感を与えて敬遠されてしまうのを抑制することができ、遊技する遊技機として本遊技機を選択させ易くすることができる。

【1435】

〔態様9〕遊技機において、

「遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、

該遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠板状の前構成部材と、

20

該前構成部材の後側に配置されると共に前記遊技領域の後端を区画し、正面視略中央に前後方向へ貫通した開口部を有した板状の遊技パネルと、

該遊技パネルの前記開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成され、枠状の上部に所定の装飾が形成された前装飾部材を備えるセンター役物と、

該センター役物の枠内を通して前記遊技パネルの後側で遊技者側から視認可能に配置され、前記遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、

該演出表示手段よりも前側で前記遊技パネルよりも後側に配置され、所定形状に形成された装飾体、該装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、

30

該装飾ユニットが上昇した一方の移動端の時には前記センター役物の前記前装飾部材によって前記装飾体が遊技者側から視認不能となり、前記装飾ユニットが下降した他方の移動端の時には前記前装飾部材によっても前記装飾体が遊技者側から視認可能となる位置との間で前記装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構と、

該スライド機構に支持された前記装飾ユニットの前記連結軸と連結される連結部、該連結部から長孔状に延びた方向へ前記装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、該第一アーム部における前記連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回転可能に支持される基端部、該基端部から前記第一アーム部とは異なる方向へ短く延出した棹状の第二アーム部、及び該第二アーム部の先端に形成されると共に該第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、前記装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、

40

該アーム部材の前記リンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、該リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に、前記装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、

該リンク部材を遊技状態に応じて回転させて前記装飾ユニットを上下方向へ移動駆動させる移動駆動モータと

を具備し、

前記アーム部材は、

前記連結部が、前記装飾ユニットの前記連結軸を前記第一アーム部の延びる方向へ摺動

50

可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持する長孔状に形成されていると共に、

前記リンク接続部における一方の端部が、前記リンク部材の前記リンクピンを所定方向へ公転させて前記装飾ユニットを最も上昇させた位置から更に前記所定方向へ若干公転させた位置で前記リンクピンと当接するように形成されている」

ものであることを特徴とする。

【1436】

態様9の構成によると、遊技機に、遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域と、遊技領域における遊技者と対面する方向に対して直角方向の外周を区画する枠板状の前構成部材と、前構成部材の後側に配置されると共に遊技領域の後端を区画し正面視略中央に前後方向へ貫通した開口部を有した板状の遊技パネルと、遊技パネルの開口部へ前側から取付けられると共に枠状に形成され、枠状の上部に所定の装飾が形成された前装飾部材を備えるセンター役物と、センター役物の枠内を通して遊技パネルの後側で遊技者側から視認可能に配置され、遊技領域内へ遊技媒体が打込まれることで変化する遊技状態に応じて所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、演出表示手段よりも前側で遊技パネルよりも後側に配置され、所定形状に形成された装飾体、装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構、及び左右方向略中央から後方へ突出した連結軸を、有する装飾ユニットと、装飾ユニットが上昇した一方の移動端の時にはセンター役物の前装飾部材によって装飾体が遊技者側から視認不能となり、装飾ユニットが下降した他方の移動端の時には前装飾部材によっても装飾体が遊技者側から視認可能となる位置との間で装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持するスライド機構と、スライド機構に支持された装飾ユニットの連結軸と連結される連結部、連結部から長孔状に延びた方向へ装飾ユニットの正面視外側まで延出する棹状の第一アーム部、第一アーム部における連結部とは反対側の基端側に形成され前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される基端部、基端部から第一アーム部とは異なる方向へ短く延出した棹状の第二アーム部、及び第二アーム部の先端に形成されると共に第二アーム部の延びる方向へ延びた長孔状のリンク接続部を有し、装飾ユニットよりも後側に配置されるアーム部材と、アーム部材のリンク接続部内へ摺動可能に挿入されるリンクピンを有し、リンクピンを前後方向へ延びた軸周りに対して所定半径で公転させると共に装飾ユニットの正面視外側の位置で回転可能とされたリンク部材と、リンク部材を遊技状態に応じて回転させて装飾ユニットを上下方向へ移動駆動させる移動駆動モータと、を具備させた上で、アーム部材の連結部を、装飾ユニットの連結軸が第一アーム部の延びる方向へ摺動可能、且つ、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持することが可能な長孔状に形成すると共に、リンク接続部における一方の端部を、リンク部材のリンクピンを所定方向へ公転させて装飾ユニットを最も上昇させた位置から更に前記所定方向へ若干公転させた位置でリンクピンと当接するように形成したものである。

【1437】

これにより、センター役物における枠状の上部に配置された前装飾部材の後側且つ遊技パネルの後側に、装飾ユニットをスライド機構によって上下方向へスライド可能に支持した上で、装飾ユニットよりも正面視外側の位置で長く延びた第一アーム部と短く延びた第二アーム部とを有したアーム部材を回動可能に支持し、第一アーム部の先端の連結部に装飾ユニットの連結軸を連結すると共に、第二アーム部の先端のリンク接続部に移動駆動モータによって公転するリンク部材のリンクピンを挿入するようにしているので、遊技媒体を遊技領域内へ打込むことで変化する遊技状態に応じて、移動駆動モータによりリンク部材を回転駆動させてリンクピンを前後方向へ延びたリンク部材の回転軸周りに対して所定半径で公転させると、リンクピンがアーム部材における長孔状のリンク接続部内を摺動すると同時にリンクピンによってリンク接続部を所定方向へ押圧し、第二アーム部を介してアーム部材全体が基端部を中心に回動することとなり、基端部から第二アーム部よりも長く延びる第一アーム部の先端の連結部も回動することとなる。そして、アーム部材の連結部を、装飾ユニットの連結軸が摺動且つ回動可能な長孔状に形成しているので、アーム部

10

20

30

40

50

材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に回転すると、長孔状の連結部内を装飾ユニットの連結軸が摺動すると同時にアーム部材の連結部によって装飾ユニットの連結軸を押圧し、連結軸を介して装飾ユニットが昇降することとなる。従って、リンク部材や移動駆動モータ等の移動駆動機構を、装飾ユニットの後側から可及的に遠ざかった位置に配置しても、装飾ユニットを確実に昇降移動させることができ、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、装飾ユニットの後側のスペースを可及的に小さくすることが可能となり、相対的に装飾ユニットを大きくすることができ、装飾ユニットを大型化して遊技者側から目立たせることができると共に、大型の装飾ユニットが移動することで遊技者を楽しませて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

【1438】

また、連結部を介して装飾ユニットと連結される第一アーム部よりも、リンク接続部を介してアーム部材を回転させる第二アーム部を短く形成しているので、装飾ユニットの移動範囲をリンク部材におけるリンクピンの公転直径よりも大きくすることができ、大きく移動する装飾ユニットによって遊技者を驚かせることができると共に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。

【1439】

また、スライド機構によって装飾ユニットを上下方向へスライド可能に支持しており、アーム部材における第一アーム部の先端（連結部）が円弧状に移動しても装飾ユニットを真直ぐ昇降させることができるので、装飾ユニットを円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して装飾ユニットが何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして装飾ユニットの昇降を自然な感じにすることが可能となり、装飾ユニットが不自然な動きをすることで遊技者の関心が装飾ユニットから離れてしまうのを回避させることができ、装飾ユニットの動き（昇降）を楽しませて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。

20

【1440】

更に、装飾ユニットを上下方向へ昇降移動させるようにしているので、左右方向へ移動させるようにした場合と比較して、装飾ユニットが遊技領域における左右方向の中央寄りの位置に配置されることとなり、左右の何れの側からも装飾ユニットを見易くすることができ、装飾ユニットの動きや装飾等をより楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

30

【1441】

また、装飾ユニットが上昇する方向へ、リンクピンを公転させて装飾ユニットが最も上昇した位置、つまり、リンクピンが上死点に到達した位置から、更にリンクピンを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピンがアーム部材における長孔状のリンク接続部における一方の端部と当接するようにリンク接続部の長孔を形成しているので、装飾ユニットを上昇位置で停止させた場合、アーム部材の連結部を介して装飾ユニットからかかる荷重が、リンクピンをリンク接続部の一方の端部側へ公転させる方向へ作用しても、リンクピンがリンク接続部の一方の端部と当接しているため、リンクピンは公転することができず、アーム部材の回転（装飾ユニットの下降）が阻止された状態となり、装飾ユニットを上昇した位置に停止させ続けることができる。従って、装飾ユニットを上昇した位置で停止・保持させることができるので、移動駆動モータに余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して装飾ユニットの配置スペースを十分に確保することができ、相対的に装飾ユニットを大きくして上述した作用効果を確実に奏する遊技機とすることができる。

40

【1442】

また、装飾ユニットに、装飾体を遊技状態に応じて上下方向へ延びた軸周りに回転駆動させる回転駆動機構を備えるようにしているので、上下方向へ昇降移動する装飾ユニットの装飾体が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を装

50

飾ユニットへ強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出を楽しませて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。また、装飾体を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしているので、回転させることで装飾体の後側も遊技者に見せることが可能となり、装飾体の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、装飾体の見え方を変化させ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て興味が低下するのを抑制することができる。更に、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除して装飾ユニットを可及的に大型化することができるので、装飾ユニット内に装飾体を回転させる回転駆動機構を問題なく配置することができる、回転する装飾体を備えた装飾ユニットを確実に具現化することができる。

10

【1443】

更に、枠状のセンター役物の上部に前装飾部材を配置すると共に、前装飾部材の後側に昇降する装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが上昇した位置の時には前装飾部材によって装飾体が遊技者側から視認不能な状態となり、装飾ユニットが下降した位置の時には装飾体が遊技者側から視認可能となると同時に装飾ユニットが正面視でセンター役物の枠内に位置した状態となり、装飾ユニット（装飾体）を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、装飾ユニットによる可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1444】

また、センター役物の後側で枠内を通して視認できる演出表示手段と遊技パネルとの間に装飾ユニットを配置するようにしており、装飾ユニットが前装飾部材の真後ろに位置する上昇した位置では、演出表示手段の演出画像を殆ど遮らない位置となり、センター役物の枠内に出現する下降した位置では、演出表示手段の演出画像を遮る位置となるので、センター役物の枠内へ下降させて演出表示手段の前面側へ移動させることで装飾ユニットを目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、装飾ユニットの動きや装飾等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。また、演出表示手段の前面側へ装飾ユニットを昇降移動させることができるようにしているので、装飾ユニットの動きに合せた演出画像を演出表示手段に表示させることで、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

20

30

【1445】

更に、遊技領域の後端を区画する遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置するようにしているので、装飾ユニットが遊技領域内に打込まれた遊技媒体の動きを妨げることがなく、遊技媒体を良好な状態で流通させることができ、遊技機本来の遊技媒体の動きを十分に楽しむことが可能な遊技機とすることができる。また、上述したように、装飾ユニットの真後ろからアーム部材を除いた移動駆動機構を排除することができるので、遊技パネルの後側に装飾ユニットを配置することで前側のスペースが抑制された状態となっても、可及的に大きな装飾ユニットを配置することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【1446】

40

〔態様10〕態様1から態様9の何れか一つの遊技機において、

パチンコ機であることを特徴とする。

ここで、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の一つである。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くルールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手

50

段とを具備するもの」である。

【1447】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ機」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（遊技状態検出手段として捉えることもできる）」と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の図柄からなる図柄列を変動表示し、図柄列にて図柄を停止表示させたり、キャラクタや種々の物品等の表示物を描写し表示物を動作させたりする等によって適宜の演出表示を行う演出表示手段を更に具備するもの」、一般に「ハネモノ機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段を備えたもの」、一般に「アレパチ機」と称されるものに代表される「例えば16個等の所定個数の遊技球により1ゲームが行われ、1ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に依りて所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

10

【1448】

態様10の構成によると、パチンコ機において、上述した態様のいずれかの作用効果を奏することができる。

【1449】

〔態様11〕態様1から態様9までの何れか一つの遊技機において、パチスロ機であることを特徴とする。

20

ここで、パチスロ機とは、投入媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作によって、夫々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させる等して、各リール等によって構成された図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて各図柄列の変動表示を停止させる、といった遊技が遊技者によって行われるものである。換言すれば、停止操作機能付きのスロットマシンとして捉えることができるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動表示を停止させるものであってもよい。そして、各図柄列の変動表示の停止時において、表示された単体の図柄が特定の図柄であったり、各図柄列にて表示された図柄の組合せが特定の組合せであったりする等、特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができる遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

30

【1450】

態様11の構成によると、パチスロ機において、上述した態様のいずれかの作用効果を奏することができる。

【1451】

〔態様12〕態様1から態様9までの何れか一つの遊技機において、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなることを特徴とする。

ここで、「パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機」とは、複数個（例えば5個）の遊技球を1単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動表示を停止させるものであってもよい。そして、各図柄列の変動表示の停止時において、表示された単体の図柄が特定の図柄であったり、各図柄列にて表示された図柄の組合せが特定の組合せであったりする等、特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができる遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

40

【1452】

50

態様１２の構成によると、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機において、上述した態様のいずれかの作用効果を奏することができる。

【１４５３】

本実施形態における液晶表示装置１９００は上述の演出表示手段に、本実施形態の前ユニット２０００におけるセンター役物２５００のセンターロゴ装飾部材２５２０は上述の前装飾部材に、本実施形態の裏ユニット３０００の上可動演出ユニット３３００における上可動ユニット３３１０及び連結軸３３６６は上述の装飾ユニットに、本実施形態の上可動ユニット３３１０におけるキャラクタ体３３１１は上述の装飾体に、本実施形態の上可動ユニット３３１０における回転ギア３３１２、駆動ギア３３１４、及びキャラクタ体駆動モータ３３１５は上述の回転駆動機構に、夫々相当している。

10

【１４５４】

本実施形態の上可動演出ユニット３３００の昇降ユニット３３５０におけるユニットベース３３５１の案内溝３３５１a、スライドロッド３３５２、スライド部材３３５３、昇降スライダ３３５４、ガイドローラ３３５５、及びスライダガイド３３５６は上述のスライド機構に、本実施形態の昇降ユニット３３５０における昇降駆動モータ３３６１は上述の移動駆動モータに、本実施形態のカムリンクギア３３６４は上述のリンク部材に、本実施形態の昇降アーム３３６５は上述のアーム部材に、夫々相当している。

【１４５５】

更に、本実施形態における昇降アーム３３６５のアーム部３３６５cは上述の第一アーム部に、本実施形態における昇降アーム３３６５の延出部３３６５dは上述の第二アーム部に、本実施形態における昇降アーム３３６５の接続部３３６５eは上述のリンク接続部に、夫々相当している。

20

【１４５６】

[５－２．上記態様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、センター役物２５００における枠状の上部に配置されたセンターロゴ装飾部材２５２０の後側且つ遊技パネル１２００（パネル板１２１０）の後側に、上可動演出ユニット３３００の上可動ユニット３３１０を昇降ユニット３３５０におけるスライドロッド３３５２や昇降スライダ３３５４等のスライド機構によって上下方向へスライド可能に支持した上で、上可動ユニット３３１０よりも正面視外側の位置で長く延びたアーム部３３６５cと短く延びた延出部３３６５dとを有した昇降アーム３３６５を回動可能に支持し、アーム部３３６５cの先端の連結部３３６５bに上可動ユニット３３１０から延びた連結軸３３６６を連結すると共に、延出部３３６５dの先端の接続部３３６５eに昇降駆動モータ３３６１によって公転するカムリンクギア３３６４のリンクピン３３６４bを挿入するようにしているので、遊技球を遊技領域１１００内へ打込むことで変化する遊技状態に応じて、昇降駆動モータ３３６１によりカムリンクギア３３６４を回転駆動させてリンクピン３３６４bを前後方向へ延びたカムリンクギア３３６４の回転軸周りに対して所定半径で公転させると、リンクピン３３６４bが昇降アーム３３６５における長孔状の接続部３３６５e内を摺動すると同時にリンクピン３３６４bによって接続部３３６５eを所定方向へ押圧し、延出部３３６５dを介して昇降アーム３３６５が基端部３３６５aを中心に回動することとなり、基端部３３６５aから延出部３３６５dよりも長く延びるアーム部３３６５cの先端の連結部３３６５bも回動することとなる。そして、昇降アーム３３６５の連結部３３６５bを、上可動ユニット３３１０の連結軸３３６６が摺動且つ回動可能な長孔状に形成しているので、昇降アーム３３６５におけるアーム部３３６５cの先端（連結部３３６５b）が円弧状に回動すると、長孔状の連結部３３６５b内を上可動ユニット３３１０の連結軸３３６６が摺動すると同時に昇降アーム３３６５の連結部３３６５bによって上可動ユニット３３１０の連結軸３３６６を押圧し、連結軸３３６６を介して上可動ユニット３３１０が昇降することとなる。従って、カムリンクギア３３６４や昇降駆動モータ３３６１等の移動駆動機構（昇降機構３３６０）を、上可動ユニット３３１０の後側から可及的に遠ざかった位置に配置しても、上可動ユニット３３１０を確実に昇降移動させることができ、上可動ユニット３３

30

40

50

10の真後ろから昇降アーム3365の一部を除いた昇降機構3360を排除することができるので、上可動ユニット3310の後側のスペースを可及的に小さくすることが可能となり、相対的に上可動ユニット3310を大きくすることができ、上可動ユニット3310を大型化して遊技者側から目立たせることができると共に、大型の上可動ユニット3310が移動することで遊技者を楽しませて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。

【1457】

また、連結部3365bを介して上可動ユニット3310と連結されるアーム部よりも、接続部3365eを介して昇降アーム3365を回動させる延出部3365dを短く形成しているので、上可動ユニット3310の昇降範囲をカムリンクギア3364におけるリンクピン3364bの公転直径よりも大きくすることができ、大きく昇降移動する上可動ユニット3310によって遊技者を驚かせることができると共に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。

【1458】

また、スライドロッド3352やガイドローラ3355等のスライド機構によって上可動ユニット3310を上下方向へスライド可能に支持しており、昇降アーム3365におけるアーム部3365cの先端（連結部3365b）が円弧状に移動しても上可動ユニット3310を真直ぐ昇降させることができるので、上可動ユニット3310を円弧状に昇降させた場合と比較して、遊技者に対して上稼動ユニット3310が何らかの回転に伴って移動しているのを判らないようにして上可動ユニット3310の昇降を自然な感じにすることが可能となり、上可動ユニット3310が不自然な動きをすることで遊技者の関心が上可動ユニット3310から離れてしまうのを回避させることができ、上可動ユニット3310の動き（昇降）を楽しませて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。

【1459】

更に、上可動ユニット3310を上下方向へ昇降移動させるようにしているので、左右方向へ移動させるようにした場合と比較して、上可動ユニット3310が遊技領域1100における左右方向の中央寄りの位置に配置されることとなり、左右の何れの側からも上可動ユニット3310を見易くすることができ、上可動ユニット3310の動きや装飾等をより楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1460】

また、上可動ユニット3310が上昇する方向へ、カムリンクギア3364のリンクピン3364bを公転させて上可動ユニット3310が最も上昇した位置、つまり、リンクピン3364bが見かけ上の上死点に到達した位置から、更にリンクピン3364bを同じ方向へ若干公転させた時に、リンクピン3364bが昇降アーム3365における長孔状の接続部3365eにおける一方の端部（回動中心側の端部）と当接するように接続部3365eの長孔を形成しているので、上可動ユニット3310を上昇位置で停止させた場合、昇降アーム3365の連結部3365aを介して上可動ユニット3310からかかる荷重が、リンクピン3364bを接続部3365eの一方の端部側へ公転させる方向へ作用しても、リンクピン3364bが接続部3365eの一方の端部と当接しているため、リンクピン3364bは公転することができず、昇降アーム3365の回動（上可動ユニット3310の下降）が阻止された状態となり、上可動ユニット3310を上昇した位置に停止させ続けることができる。従って、上可動ユニット3310を上昇した位置で停止・保持させることができるので、昇降駆動モータ3361に余計な負荷をかけたり、ブレーキ機能を有したモータを用いたりする必要がなく、モータの不具合が発生し易くなるのを抑制することができると共に、モータが大型化するのを抑制して上可動ユニット3310の配置スペースを充分に確保することができ、相対的に上可動ユニット3310を大きくして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。

【1461】

また、上可動ユニット3310に、キャラクタ体3311を遊技状態に応じて上下方向

へ延びた軸周りに回転駆動させるキャラクタ体駆動モータ 3 3 1 5 等の回転駆動機構を備えるようにしているので、昇降移動する上可動ユニット 3 3 1 0 のキャラクタ体 3 3 1 1 が回転することで、遊技者を驚かせることができると同時に、遊技者の関心を上可動ユニット 3 3 1 0 へ強く引付けることができ、上可動ユニット 3 3 1 0 による可動演出を楽しませて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。また、キャラクタ体 3 3 1 1 を上下方向へ延びた軸周りに回転させるようにしているので、回転させることでキャラクタ体 3 3 1 1 の後側も遊技者に見せることが可能となり、キャラクタ体 3 3 1 1 の見え方を大きく変化させることができ、遊技者の関心を強く引付けて飽き難くすることができると共に、キャラクタ体 3 3 1 1 の見え方を変化させ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て興味が低下するのを抑制することができる。更に、上述したように、上可動ユニット 3 3 1 0 の真後ろから昇降アーム 3 3 6 5 の一部を除いた昇降機構 3 3 6 0 を排除して上可動ユニット 3 3 1 0 を可及的に大型化することができるので、上可動ユニット 3 3 1 0 内にキャラクタ体 3 3 1 1 を回転させるキャラクタ体駆動モータ 3 3 1 5 等の回転駆動機構を問題なく配置することができ、回転するキャラクタ体 3 3 1 1 を備えた上可動ユニット 3 3 1 0 を確実に具現化することができる。

10

【1 4 6 2】

更に、枠状のセンター役物 2 5 0 0 の上部にセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 を配置すると共に、センターロゴ装飾部材 2 5 2 0 の後側に昇降する上可動ユニット 3 3 1 0 を配置するようにしているので、上可動ユニット 3 3 1 0 が上昇した位置の時にはセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 によってキャラクタ体 3 3 1 1 等が遊技者側から視認不能な状態となり、上可動ユニット 3 3 1 0 が下降した位置の時にはキャラクタ体 3 3 1 1 等が遊技者側から視認可能となると同時に上可動ユニット 3 3 1 0 が正面視でセンター役物 2 5 0 0 の枠内に位置した状態となり、上可動ユニット 3 3 1 0 (キャラクタ体 3 3 1 1) を大きく目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、上可動ユニット 3 3 1 0 による可動演出や装飾演出等を楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

20

【1 4 6 3】

また、センター役物 2 5 0 0 の後側で枠内を通して視認できる液晶表示装置 1 9 0 0 と遊技パネル 1 2 0 0 (パネル板 1 2 1 0) との間に上可動ユニット 3 3 1 0 を配置するようにしており、上可動ユニット 3 3 1 0 がセンターロゴ装飾部材 2 5 2 0 の真後ろに位置する上昇した位置では、液晶表示装置 1 9 0 0 の演出画像を殆ど遮らない位置となり、センター役物 2 5 0 0 の枠内に出現する下降した位置では、液晶表示装置 1 9 0 0 の演出画像 (の一部) を遮る位置となるので、センター役物 2 5 0 0 の枠内へ下降させて液晶表示装置 1 9 0 0 の前面側へ移動させることで上可動ユニット 3 3 1 0 を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、上可動ユニット 3 3 1 0 の動きや装飾等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。また、液晶表示装置 1 9 0 0 の前面側へ上可動ユニット 3 3 1 0 を昇降移動させることができるようにしているので、上可動ユニット 3 3 1 0 の動きに合せた演出画像を液晶表示装置 1 9 0 0 に表示させることで、可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができ、多彩な演出によって飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

30

40

【1 4 6 4】

また、遊技領域 1 1 0 0 の後端を区画する遊技パネル 1 2 0 0 (パネル板 1 2 1 0) の後側に上可動ユニット 3 3 1 0 を配置するようにしているので、上可動ユニット 3 3 1 0 が遊技領域 1 1 0 0 内に打込まれた遊技球の動きを妨げることがなく、遊技球を良好な状態で流下させることができ、パチンコ機本来の遊技球の動きを十分に楽しむことが可能なパチンコ機 1 とすることができる。また、上述したように、上可動ユニット 3 3 1 0 の真後ろから昇降アーム 3 3 6 5 の一部を除いた昇降機構 3 3 6 0 を排除することができるので、遊技パネル 1 2 0 0 の後側に上可動ユニット 3 3 1 0 を配置することで前側のスペースが抑制された状態となっても、可及的に大きな上可動ユニット 3 3 1 0 を配置すること

50

ができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【1465】

更に、本実施形態のパチンコ機1によると、遊技状態に応じて液晶表示装置1900の外周を囲むように配置された裏ユニット3000における左右可動演出ユニット3400の6つの回転体ユニット3410を、正面視で液晶表示装置1900の略中央から遠ざかる方向へ全てスライドさせた状態とすると、液晶表示装置1900の視認可能範囲を最も広くすることができ、6つの回転体ユニット3410を正面視で液晶表示装置1900の略中央に接近する方向へ全てスライドさせた状態とすると、液晶表示装置1900の視認可能範囲を最も狭くすることができる。また、6つの回転体ユニット3410のうちスライドさせる回転体ユニット3410を適宜選択することで、液晶表示装置1900の視認可能範囲の形状を様々に変化させることができる。従って、6つの回転体ユニット3410が可動するパターンや、6つの回転体ユニット3410による液晶表示装置1900の視認可能範囲の大きさや形状等のパターンを多様化することができるので、回転体ユニット3410と液晶表示装置1900とによって多彩な演出を行うことができ、飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

10

【1466】

また、6つの回転体ユニット3410を、正面視で液晶表示装置1900の略中央を通る軸線方向へ放射状にスライドさせるようにしているので、回転体ユニット3410を中央側へスライドさせると遊技者の関心を中央側へ向けさせることができ、回転体ユニット3410を中央側から遠ざかる方向へスライドさせると遊技者の関心を外側或いは液晶表示装置1900側へ向けさせることができ、遊技者に対して様々な異なる刺激を与えて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【1467】

また、6つの回転体ユニット3410の装飾（外観）を、夫々正面視で同一形状としているので、6つの回転体ユニット3410をスライドさせて液晶表示装置1900の視認可能範囲を変化させても、回転体ユニット3410側の雰囲気の変化を少なくすることが可能となり、遊技者の関心を視認可能範囲側、つまり、液晶表示装置1900側へ引付けることができ、表示範囲の変化した演出画像を楽しませて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。

【1468】

更に、6つの回転体ユニット3410の形状を夫々同じ形状としているので、各回転体ユニット3410を単独でスライド（可動）させると共に、液晶表示装置1900にスライドさせた回転体ユニット3410と対応する演出画像を表示させることで、回転体ユニット3410と演出画像とによるコラボレーション演出を行うことができる。そして、スライド（可動）させる回転体ユニット3410を適宜選択することで、異なる位置で同じような内容のコラボレーション演出を行うことができるので、これまでのパチンコ機には無い演出を遊技者に提示することができ、遊技者を驚かせることができると共に、楽しませることができ、遊技者の関心を強く引付けて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。

30

【1469】

また、左右可動演出ユニット3400の回転体ユニット3410に、遊技状態に応じて発光可能な回転ベツト装飾基板3416やベース装飾基板3428を備えるようにしており、装飾基板3416、3428によって回転体ユニット3410を発光装飾させることができるので、回転体ユニット3410の発光装飾によって回転体ユニット3410を目立たせることができ、遊技者の関心を回転体ユニット3410に引付けることができると共に、回転体ユニット3410に注目させることで回転体ユニット3410の動きや装飾を楽しませることができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。また、液晶表示装置1900の外周を囲うように配置された6つの回転体ユニット3410に装飾基板3416、3428を備えるようにしているので、装飾基板3416、3428によって各回転体ユニット3410を発光装飾させると、液晶表示装置1900（視認可能範

40

50

囲)の外周を枠状に発光させることが可能となり、遊技者の関心を視認可能領域内へ引付けることができ、視認可能領域内に表示された演出画像を楽しませて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。

【1470】

また、回転体ユニット3410の数を6つとしているので、一つ当りの回転体ユニット3410の大きさを目立つような適度な大きさとすることができ、遊技者の関心を夫々の回転体ユニット3410に引付けることができると共に、違いの判り易い多様な演出パターン(可動パターン)を具現化することができ、飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1471】

更に、回転体ユニット3410を正面視で液晶表示装置1900の略中央を通る軸線方向に対してスライド可能に支持すると共に、遊技状態に応じて回転装飾体3410を移動駆動させるスライドユニット3500を、備えるようにしており、スライドユニット3500によって回転体ユニット3410を、液晶表示装置1900の略中央を通る軸線方向へスライドさせることができるので、回転体ユニット3410に自身をスライドさせるための機構を備えるようにした場合と比較して、回転体ユニット3410が大きくなるのを防止することができ、最適な大きさの回転体ユニット3410とすることができると共に、回転体ユニット3410に回転装飾体3410Aを回転させたりアーム部材3423を揺動(回動)させたりする機構を問題なく組込むことができるので、スライド以外の動きが可能な回転体ユニット3410可動体とすることができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができ。

【1472】

また、液晶表示装置1900の略中央を通る軸線方向へスライド可能とされた回転体ユニット3410の回転装飾体3410Aを回転させると、一对のアーム部材3423が互いに接近又は離反する方向へ進退(回動)することとなり、一つの回転体ユニット3410でスライドと回転と進退との三つの動きをすることができ、回転体ユニット3410の可動演出を目立たせて遊技者の関心を強く引付けることができ、回転体ユニット3410の動きを楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。また、上述したような三つの動きをする6つの回転体ユニット3410で、液晶表示装置1900の外周を囲むようにしているので、各回転体ユニット3410を可動させることで、遊技領域1100内の雰囲気を変化させることができ、遊技者に何か良いことがあるのではないかな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と共に、本パチンコ機1を目立たせることができ、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。

【1473】

更に、本実施形態のパチンコ機1によると、裏ユニット3000の左右可動演出ユニット3400の回転駆動モータ3412を回転駆動させると、回転装飾体3410Aを回転可能に支持する回転体ベース3411に対して回転不能に支持された固定ギア部材3418と噛合する回転装飾体3410Aの可動リンクギア3421が、固定ギア部材3418の固定ギア3418bに沿って回転装飾体3410Aの回転軸を中心として公転すると共に自転し、この可動リンクギア3421が自転することで可動リンクギア3421のリンクピン3421aが可動リンクギア3421の自転軸を中心に公転することとなる。そして、このリンクピン3421aの公転によってリンクピン3421aが摺動部材3422の第一リンク溝3422a内を摺動すると共にリンクピン3421aに押されて摺動部材3422が回転台後部材3420及び回転台前部材3424に対してスライドし、回転装飾体3410Aと共に回転する摺動部材3422が進退することとなる。また、摺動部材3422が進退することで摺動部材3422の第二リンク溝3422bに挿入されたアーム部材3423の挿入ピン3423aが、摺動部材3422のスライド方向へ移動すると同時に第二リンク溝3422b内を摺動するように、回転台後部材3420及び回転台前部材3424に軸支されたアーム部材3423の軸部3423cを中心に回動することと

なり、駆動アーム部 3 4 2 3 b の回転と共に駆動アーム部 3 4 2 3 b の他端側から延出した作動アーム部 3 4 2 3 d も同じ方向へ回転し、進退部材としての作動アーム部 3 4 2 3 d (アーム部材 3 4 2 3) が回転装飾体 3 4 1 0 A の回転軸に対して接近及び離反する方向へ進退することとなる。従って、回転駆動モータ 3 4 1 2 によって回転装飾体 3 4 1 0 A を回転駆動させると、回転装飾体 3 4 1 0 A と一緒に回転する摺動部材 3 4 2 2 が直線的にスライドして進退すると共にアーム部材 3 4 2 3 が回転して進退するので、回転中の回転装飾体 3 4 1 0 A に動きを付与することができ、回転中の回転装飾体 3 4 1 0 A を目立たせることができると共に、遊技者を回転装飾体 3 4 1 0 A に注目させることができ、回転装飾体 3 4 1 0 A の動きを楽しませて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

【1 4 7 4】

一方、回転装飾体 3 4 1 0 A、回転駆動モータ 3 4 1 2、固定ギア部材 3 4 1 8、回転台後部材 3 4 2 0 及び回転台前部材 3 4 2 4、可動リンクギア 3 4 2 1、摺動部材 3 4 2 2、アーム部材 3 4 2 3 等を支持する回転体ベース 3 4 1 1 は、上端が高剛性のスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 にスライド可能に支持されると共に、下端がユニットベース 3 5 1 1, 3 5 5 1 のレール部 3 5 1 1 f, 3 5 5 1 f によって前後方向への移動が規制されたスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 の前面に取付けられており、スライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 等を支持するユニットベース 3 5 1 1, 3 5 5 1 に取付けられたスライド駆動モータ 3 5 2 5, 3 5 3 5, 3 5 4 5, 3 5 6 5, 3 5 7 5, 3 5 8 5 により第二伝達ギア 3 5 1 7, 3 5 5 7 を回転駆動させると、第二伝達ギア 3 5 1 7, 3 5 5 7 と噛合したスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 のラックギア 3 5 2 0 a, 3 5 3 0 a, 3 5 4 0 a, 3 5 6 0 a, 3 5 7 0 a, 3 5 8 0 a によってスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 がスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 に沿って左右方向へ移動することとなる。従って、回転駆動モータ 3 4 1 2 によって回転する回転装飾体 3 4 1 0 A を、スライド駆動モータ 3 5 2 5, 3 5 3 5, 3 5 4 5, 3 5 6 5, 3 5 7 5, 3 5 8 5 によってスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 を介して左右方向へ移動させることができるので、回転する回転装飾体 3 4 1 0 A が左右方向へ移動することで、回転装飾体 3 4 1 0 A に対して遊技者の関心を強く引付けることができ、回転装飾体 3 4 1 0 A の回転や左右方向への移動を楽しませることができると共に、回転装飾体 3 4 1 0 A の動きを認識することで何か良いことがあるのではないかと遊技に対する期待感を高めさせることができ、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。また、進退部材としてのアーム部材 3 4 2 3 が進退することで回転中の回転装飾体 3 4 1 0 A の形状を変化させることが可能となり、従来のパチンコ機に備えられた回転体とは明らかに異なる形態の回転装飾体 3 4 1 0 A (回転体) を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせることができると共に、回転装飾体 3 4 1 0 A の回転演出に遊技者の関心を強く引付けることができ、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。

20

30

40

【1 4 7 5】

そして、この回転装飾体 3 4 1 0 A と回転駆動モータ 3 4 1 2 とを支持する回転体ベース 3 4 1 1 が取付けられるスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 の上端側を、高剛性のスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 でスライド可能に支持しているので、回転駆動モータ 3 4 1 2 により回転装飾体 3 4 1 0 A を回転させることで回転軸に対して振動するような力が作用しても、回転装飾体 3 4 1 0 A から作用する力によってスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 (回転体ベース 3 4 1 1) が振動したり揺れたりするのを防止することができ、スライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 が回転装飾体 3 4 1 0 A の回転面に沿った方向へブレ

50

るのを防止することができる。また、ユニットベース 3 5 1 1, 3 5 5 1 のレール部 3 5 1 1 f, 3 5 5 1 f によってスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 の下端側が前後方向へ移動するのを規制しているので、回転装飾体 3 4 1 0 A が前後方向へブレるのも防止することができる。従って、回転装飾体 3 4 1 0 A による可動演出の際に、回転装飾体 3 4 1 0 A がブレながら回転するのを防止することができるので、回転している回転装飾体 3 4 1 0 A の見栄えを良くすることができ、回転装飾体 3 4 1 0 A の回転演出に対する視覚効果を高めることができると共に、遊技者に対して回転装飾体 3 4 1 0 A の回転演出を問題なく楽しませることができ、遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【1 4 7 6】

また、回転装飾体 3 4 1 0 A や回転駆動モータ 3 4 1 2 等を備えた回転体ベース 3 4 1 1 を、スライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 を介して高剛性のスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 でスライド可能に支持するようにしているので、回転体ベース 3 4 1 1 からかかる荷重が大きくなっても、スライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 を曲がり難くすることができ、重量の重い回転体ベース 3 4 1 1 (回転体ユニット 3 4 1 0) でも問題なくスライドさせることができる。従って、回転体ベース 3 4 1 1 に回転装飾体 3 4 1 0 A、回転駆動モータ 3 4 1 2、摺動部材 3 4 2 2 等を備えて、回転体ベース 3 4 1 1 からスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 にかかる荷重を増加させても、回転体ベース 3 4 1 1 (回転装飾体 3 4 1 0 A) を問題なく左右方向へスライドさせることができ、上述した作用効果を確実に奏するものとする。また、摺動部材 3 4 2 2 やアーム部材 3 4 2 3 を進退させることで回転装飾体 3 4 1 0 A の重心位置が変化するようにしても、回転装飾体 3 4 1 0 A を問題なく回転させることができると共に回転装飾体 3 4 1 0 A を備えた回転体ベース 3 4 1 1 がブレるのを防止することができるので、回転装飾体 3 4 1 0 A に摺動部材 3 4 2 2 やアーム部材 3 4 2 3 を問題なく備えることができ、回転中に形状の変化する回転装飾体 3 4 1 0 A を備えたパチンコ機 1 を確実に具現化することができる。

【1 4 7 7】

更に、回転体ベース 3 4 1 1 が取付けられるスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 の上端側を高剛性のスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 で支持するようにしており、蓋然的に、回転体ベース 3 4 1 1 側の重心がスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 よりも下側に位置することとなり、回転装飾体 3 4 1 0 A や回転駆動モータ 3 4 1 2 等を備えた回転体ベース 3 4 1 1 (スライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0) を上側から吊持支持するような状態となるので、スライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1, 3 5 8 1 によりスライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 を比較的安定した状態で支持することができ、スライドベース 3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0 をスムーズにスライドさせることができる。

【1 4 7 8】

また、上述したように、偏芯した回転装飾体 3 4 1 0 A を問題なく左右方向へ移動させることができると共に回転させることができるので、回転装飾体 3 4 1 0 A の形状として、例えば、一見しただけでは回転するものと認識できないような形状(例えば、キャラクタを模したフィギュア、アイテムを模したもの、等)とすることが可能となり、遊技者が単なる飾りと思っていたものが、左右方向へ移動したり回転したりすることで驚かせることができ、回転装飾体 3 4 1 0 A に強く注目させて回転装飾体 3 4 1 0 A の動きを楽しませることができる他に、他のパチンコ機との差別化を図ることができ、遊技者の関心を本パチンコ機 1 に引き付け易くすることができる。

【1 4 7 9】

また、高剛性のスライドシャフト 3 5 2 1, 3 5 3 1, 3 5 4 1, 3 5 6 1, 3 5 7 1

10

20

30

40

50

、3581の両端を金属板により形成したシャフトブラケット3522、3532、3542、3562、3572、3582で支持してユニットベース3511、3551に取付けるようにしているので、ユニットベース3511、3551に対してスライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581を直接取付けるようにした場合と比較して、スライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580（回転体ベース3411側）からかかる荷重を、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581を介して金属板のシャフトブラケット3522、3532、3542、3562、3572、3582で支持することができ、ユニットベース3511、3551の材質に関係なくスライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581を強固に固定して上述した作用効果を確実に奏するものとすることができる。

10

【1480】

更に、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581に対してスライド可能に支持されたスライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580の前側に回転体ベース3411を取付けることで、回転体ベース3411をスライド可能に支持させるようにしているので、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581にスライド可能な組立てたスライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580に対して、回転装飾体3410Aや回転駆動モータ3412等を取付けた回転体ベース3411を取付ければ良く、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581とスライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580の組立作業と、回転装飾体3410A等と回転体ベース3411の組立作業とを別々に行うことができ、組立作業性を向上させてコストが増加するのを抑制することができる。

20

【1481】

また、スライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580を介して回転体ベース3411をスライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581に支持させるようにしているので、回転装飾体3410A等の回転体ベース3411側で不具合が発生した場合、スライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580から回転体ベース3411を取外すことで簡単に回転体ベース3411側（回転体ユニット3410）を交換したりメンテナンスしたりすることができ、不具合を早期に解消させてパチンコ機1の稼働率を高めることができると共に、不具合の発生による遊技の中断を早期に解消させて遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

30

【1482】

また、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581の延びた方向へ離間した一对のスライド受部3520a、3530a、3540a、3560a、3570a、3580aで、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581に対してスライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580（回転体ベース3411）を支持すると共に、一对のスライド受部3520a、3530a、3540a、3560a、3570a、3580aを、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581の延びた方向の全長に対して $1/6 \sim 1/2$ の距離離間させるようにしているので、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581に対するガタ付を可及的に少なくすると同時に、スライドベース3520、3530、3540、3560、3570、3580（回転体ベース3411）の移動距離を可及的に大きくすることができ、回転装飾体3410A（回転体ユニット3410）をスムーズに左右方向へスライドさせることができる。

40

【1483】

更に、上述したように、スライドシャフト3521、3531、3541、3561、3571、3581によってスライドベース3520、3530、3540、3560、

50

3 5 7 0, 3 5 8 0を吊持支持しており、スライドベース3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0にかかる荷重が、スライドベース3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0のラックギア3 5 2 0 b, 3 5 3 0 b, 3 5 4 0 b, 3 5 6 0 b, 3 5 7 0 b, 3 5 8 0 bを介して第二伝達ギア3 5 1 7, 3 5 5 7に作用するのを防止することができるので、ラックギア3 5 2 0 b, 3 5 3 0 b, 3 5 4 0 b, 3 5 6 0 b, 3 5 7 0 b, 3 5 8 0 bと第二伝達ギア3 5 1 7, 3 5 5 7との噛み合わせが変化して第二伝達ギア3 5 1 7, 3 5 5 7が回転し難くなったり空転してしまったりしてスライドベース3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0（回転体ベース3 4 1 1）を移動させることができなくなる不具合が発生するのを防止することができ、スライドベース3 5 2 0, 3 5 3 0, 3 5 4 0, 3 5 6 0, 3 5 7 0, 3 5 8 0を確実に左右方向へ移動させることができる。

10

【1 4 8 4】

また、摺動部材3 4 2 2を、第一リンク溝3 4 2 2 aの長手方向中央を通り第一リンク溝3 4 2 2 aの延びる方向に対して直角方向へ延びた法線が、回転装飾体3 4 1 0 Aの回転軸心を通るように配置すると共に、摺動部材3 4 2 2に、その法線の両側にアーム部材3 4 2 3を進退（回動）させるための第二リンク溝3 4 2 2 bを備えているので、法線の両側にアーム部材3 4 2 3を備えることが可能となり、一对のアーム部材3 4 2 3が進退することで回転中の回転装飾体3 4 1 0 Aの動きをより複雑なものとして目立たせることができ、遊技者に対して回転装飾体3 4 1 0 Aの動きをより楽しませることができる。

【1 4 8 5】

20

また、回転装飾体3 4 1 0 Aに、摺動部材3 4 2 2の前面を被覆する回転ヘッド3 4 1 5を備えるようにしているので、回転ヘッド3 4 1 5によって摺動部材3 4 2 2の両側のアーム部材3 4 2 3を進退（回動）させるための機構を隠すことが可能となり、回転装飾体3 4 1 0 Aの見栄えを良くすることができ、回転装飾体3 4 1 0 Aの装飾性を高めて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【1 4 8 6】

以上、「装飾ユニット、アーム部材、リンク部材、または、移動駆動モータを具備する」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

30

【1 4 8 7】

[5-3. 表示画像の識別性に着目することによって抽出される技術思想]

本実施形態を「表示画像の識別性」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

[態様1]

遊技機であって、

遊技媒体を受け入れ可能な受入口と、

前記受入口による前記遊技媒体の受け入れを検出可能な遊技媒体検出手段と、

40

前記遊技媒体検出手段による前記遊技媒体の検出に応じて、抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、

遊技者に特典を付与する当りであるか否かの抽選を、前記抽選情報取得手段によって取得された抽選情報に応じて行うことが可能な抽選手段と、

表示手段と、

前記表示手段を制御することによって前記抽選毎に1つの演出パターンを実行する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記抽選手段によって取得された前記抽選情報の当り期待度が比較的低いことを示唆

50

する低期待示唆演出を実現する低期待示唆演出パターンと、

前記低期待示唆演出パターンとは異なる演出パターンであって、特定のキャラクタを前記遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で前記表示手段に表示し、続けて、前記特定のキャラクタの表示状態を前記低識別性表示態様から前記低識別性表示態様よりも遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様へ切り替え、当該切り替えの後に、前記特定のキャラクタを用いた演出であり、前記低期待示唆演出パターンによって実現される前記低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高いことを示唆する態様変化後キャラクタ使用演出を実現する高期待示唆演出パターンと、

を実行可能である、

遊技機。

10

【1488】

上記態様によれば、高期待示唆演出パターンによる演出では、特定のキャラクタを遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で表示手段に表示する。このように、まずは、特定のキャラクタが低識別性表示態様で表示されるので、遊技者に、「何が表示されているのだろう？」という、表示演出に対する興味を付与することができる。このように、遊技者の思考が停滞していた場合であっても、思考の活性化を図ることができる。そして、その後、特定のキャラクタの表示状態を低識別性表示態様から低識別性表示態様よりも遊技者が比較的識別しやすい高識別性表示態様へ切り替える。このようにすれば、遊技者は、表示された特定のキャラクタをはっきりと認識することができる。そして、表示態様の切り替えの後に、特定のキャラクタを用いた演出であり、低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高いことを示唆する態様変化後キャラクタ使用演出を実現する。このようにすれば、低識別性表示態様での表示を行わずに態様変化後キャラクタ使用演出を行った場合と比較して、遊技者は、演出導入時（低識別性表示態様時）に大きな関心を持つことができると共に、大きな関心を持った状態で、態様変化後キャラクタ使用演出が実現されるので、当該態様変化後キャラクタ使用演出を高い興味を持って観察することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

20

【1489】

〔態様2〕

態様1に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記高期待示唆演出パターンで前記特定のキャラクタの表示態様の前記切り替えを行う場合に、前記低識別性表示態様から徐々に識別性がよくなるように、前記高識別性表示態様へ切り替える、

遊技機。

30

【1490】

上記態様によれば、高期待示唆演出パターンで特定のキャラクタの表示態様の上記切り替えを行う場合に、低識別性表示態様から徐々に識別性がよくなるように、高識別性表示態様へ切り替えるので、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を段階的に楽しむことができる。その結果、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を高い興味を持って観察することができる。

40

【1491】

〔態様3〕

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記遊技機は、

前記抽選手段による抽選の結果が第1種当りである場合に、前記抽選における当選確率を、所定の確率である低確率に設定する低確率設定手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が第2種当りである場合に、前記抽選における当選確率を、前記低確率よりも高い所定の確率である高確率に設定する高確率設定手段と、

可動部材の動作によって前記受入口による前記遊技媒体の受け入れのし易さを変更可能な手段であって、前記可動部材が第1モードで動作する通常動作状態と、前記可動部材が

50

、前記第1モードと比べて前記受入口による前記遊技媒体の受け入れが容易な第2モードで動作する促進動作状態と、を取ることが可能な受入率変更手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が前記第1種当りである場合に、前記高確率設定手段によって前記当選確率が前記高確率に設定されることなく、前記受入率変更手段の動作状態を前記促進動作状態に設定することが可能な低確時受入促進手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、さらに、

前記高期待示唆演出パターンとは異なる演出パターンであって、前記抽選における当選確率が前記低確率に設定され、かつ、前記受入率変更手段の動作状態が前記通常動作状態である第1遊技状態において実現される演出のパターンとして、前記低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高いことを示唆する演出であり、前記特定のキャラクタを前記表示手段に表示する特定キャラクタ演出を実現する特定キャラクタ演出パターンを実行可能であり、

10

前記高期待示唆演出パターンは、

前記低確率設定手段によって前記抽選における当選確率が前記低確率に設定され、かつ、前記低確時受入促進手段によって前記受入率変更手段の動作状態が前記促進動作状態に設定される第2遊技状態が、前記抽選において前記第1種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において実現される演出パターンである、

遊技機。

【1492】

20

遊技機の遊技状態が、当選確率が低確率に設定され、かつ、受入率変更手段の動作状態が促進動作状態に設定された第2遊技状態である場合には、当りか否かの抽選が短時間に多く行われるので、遊技者は、第2遊技状態では第1遊技状態よりも、抽選結果が当りか否かに大きな関心をよせる。従って、上記態様のごとく、第2遊技状態において、低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高い演出を実現する高期待示唆演出パターンが実行されれば、遊技者は、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移り変わる演出を、非常に高い興味を持って観察することができる。従って、第2遊技状態において、趣向性の高い演出を付与することができる。

【1493】

また、上記態様によれば、抽選における当選確率が低確率に設定され、かつ、受入率変更手段の動作状態が通常動作状態である第1遊技状態において実現される演出のパターンとして、低期待示唆演出よりも比較的前記当り期待度が高いことを示唆する演出であり、特定のキャラクタを表示手段に表示する特定キャラクタ演出を実現する。このようにすれば、遊技者は、第1遊技状態において、特定キャラクタ演出を体験することによって特定のキャラクタが出現すれば当り期待度が高いことを認知することができる。従って、遊技者は、第2遊技状態において、高期待示唆演出パターンによって、特定のキャラクタが登場する態様変化後キャラクタ使用演出が実行された場合に、それまで一度も高期待示唆演出パターンによる態様変化後キャラクタ使用演出を観察したことが無かったとしても、その演出を期待感を持って観察することができる。

30

【1494】

40

〔態様4〕

態様3に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第2遊技状態が、前記抽選において前記第1種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において、前記低期待示唆演出パターンを実行せずに、前記高期待示唆演出パターンを実行する、

遊技機。

【1495】

上述したように、第2遊技状態では、遊技者は、抽選結果が当りか否かに多くの関心をよせる。上記態様によれば、第2遊技状態が、抽選において第1種当りに当選したことに起

50

因して実現された場合に、当該遊技状態において、低期待示唆演出パターンを実行せずに、高期待示唆演出パターンを実行する。従って、低期待示唆演出パターンが実行されることによって、遊技者が過度に落胆することを抑制することができると共に、高期待示唆演出パターンによる演出の期待度をより高めることができる。

【1496】

〔態様5〕

態様1ないし態様4のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、

前記第2遊技状態が、前記抽選において前記第1種当りに当選したことに起因して実現された場合に、当該遊技状態において実現される演出の別のパターンとして、

前記特定のキャラクタを前記遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で前記表示手段に表示したものの、前記特定のキャラクタの表示状態を前記低識別性表示態様から前記高識別性表示態様へ切り替えることなく、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実現するキャラクタ非登場演出パターンを実行可能である、

遊技機。

【1497】

上記態様によれば、特定のキャラクタを遊技者が比較的識別しにくい低識別性表示態様で表示手段に表示したものの、特定のキャラクタの表示状態を低識別性表示態様から高識別性表示態様へ切り替えることなく、演出を終了するキャラクタ非登場演出を実現するキャラクタ非登場演出パターンを実行可能である。このようにすれば、低識別性表示態様が出現した場合に、必ずしも高識別性表示態様へ移行するとは限らないので、低識別性表示態様から高識別性表示態様へ移行するか否かの状況に強い緊迫感を付与することができる。

【1498】

以上、「表示画像の識別性」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1499】

本実施形態における通常外部不利状態は、上記態様における第1遊技状態に対応し、通常外部有利状態は、上記態様における第2遊技状態に対応し、始動口2101、2102は、上記態様における受入口に対応し、第一始動口センサ3231及び第2始動口センサ2127は、上記態様における遊技媒体検出手段に対応し、主制御MPU4100aは、上記態様における選情報取得手段、抽選手段、低確率設定手段、高確率設定手段、受入率変更手段、低確時受入促進手段に対応し、液晶表示装置1900は、上記態様における表示手段に対応し、主制御MPU4100aおよび周辺制御MPU4140aは、上記態様における演出制御手段に対応する。

【1500】

〔5-4. 確変大当りの報知に着目することによって抽出される技術思想〕

本実施形態を「確変大当りの報知」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

〔態様1〕

遊技機であって、

遊技媒体を受け入れ可能な受入口と、

前記受入口による前記遊技媒体の受け入れを検出可能な遊技媒体検出手段と、

前記遊技媒体検出手段による前記遊技媒体の検出に応じて、抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、

遊技者に特典を付与する当りであるか否かの抽選を、前記抽選情報取得手段によって取

10

20

30

40

50

得された抽選情報に応じて行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が当たりである場合に前記特典としての当たり遊技を実現する当たり遊技手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が第1種当たりである場合に、前記抽選における当選確率を、所定の確率である低確率に設定する低確率設定手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が第2種当たりである場合に、前記抽選における当選確率を、前記低確率よりも高い所定の確率である高確率に設定する高確率設定手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段を制御することによって、図柄の変動表示を行う図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出とを実現可能な変動演出制御手段と、

前記当たり遊技手段が前記当たり遊技を実現している際に、前記表示手段を制御することによって、表示演出を実現可能な当たり演出制御手段と、

を備え、

前記変動演出制御手段は、前記第1種当たり又は前記第2種当りに当選した場合に実現される演出のパターンとして、

前記第1種当たりと前記第2種当たりとのいずれに当選したのかを報知する演出であって当該抽選に起因して将来に実現される当たり遊技の最中に実現される演出である当たり遊技中報知演出の種類を、前記第2種当たりへの当選期待度の異なる複数種類の演出を含む複数種類の当たり遊技中報知演出の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該当たり遊技の始まる前の前記変動中演出として行うことと、

前記事前種類選択演出後、前記抽選手段による抽選結果が前記第1種当たりであることを示唆する前記図柄の組合せを仮に停止させる仮停止演出を、前記図柄停止演出として行うことと、

を含む演出のパターンである報知選択演出パターンを実行することが可能であり、

前記当たり演出制御手段は、

前記変動演出制御手段が前記報知選択演出パターンを実行することによって、前記事前種類選択演出および前記仮停止演出を実現したことに応じて、前記当たり遊技手段が前記当たり遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける前記事前種類選択演出で選択された前記当たり遊技中報知演出を前記表示手段で実現し、当該当たり遊技中報知演出において前記第1種当たりと前記第2種当たりとのいずれに当選したのかを報知する、

遊技機。

【1501】

上記態様によれば、第1種当たり又は第2種当りに当選した場合に実現される演出のパターン（報知選択演出パターン）で、第1種当たりと第2種当たりとのいずれに当選したのかを報知する演出であって当該抽選に起因して将来に実現される当たり遊技の最中に実現される演出である当たり遊技中報知演出の種類を、第2種当たりへの当選期待度の異なる複数種類の演出を含む複数種類の当たり遊技中報知演出の中から選択する演出である事前種類選択演出を、当該当たり遊技の始まる前の変動中演出として行う。このようにすれば、変動中演出においては、遊技者の関心の高い「高確率となるか否か（第1種当たりと第2種当たりとのいずれに当選したのか）」を報知する当たり遊技中報知演出の種類（種類によって期待度が異なり得る）を選択する様子が表示されるので、表示演出に対する遊技者の関心を向上することができる。

【1502】

また、上記態様によれば、第1種当たり又は第2種当りに当選した場合に実現される演出のパターン（報知選択演出パターン）において、事前種類選択演出、および、抽選手段による抽選結果が第1種当たりであることを示唆する図柄の組合せを仮に停止させる仮停止演出を実現したことに応じて、当たり遊技手段が当たり遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける事前種類選択演出で選択された当たり遊技中報知演出を表示手段で実現し、当該当たり遊技中報知演出において第1種当たりと第2種当たりとのいずれに当選したのか

を報知する。このようにすれば、単に、当り遊技において第2種当りに当選しているか否かが報知されるような演出とは異なり、変動中演出から当り遊技までの一連の表示演出に対して、遊技者の関心の高さを途絶えさせることなく継続することが可能となる。これにより、遊技者は、当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、当り遊技の最中までの長い期間に亘って、「当選確率が高確率に設定されるかな？」などと期待感を維持しつつ、事前種類選択演出で選択された当り遊技中報知演出を楽しみにしながら、遊技を進行することができる。その結果、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【1503】

〔態様2〕

態様1に記載の遊技機であって、
前記変動演出制御手段は、

遊技状態が、前記抽選における当選確率が前記高確率に設定された確率変動状態において、前記第1種当り又は前記第2種当りに当選した場合に、前記報知選択演出パターンを実現する確変時変動演出制御手段を備え、

前記当り演出制御手段は、

前記確変時変動演出制御手段が前記報知選択演出パターンを実行することによって、前記事前種類選択演出および前記仮停止演出を実現したことに応じて、前記当り遊技手段が前記当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける前記事前種類選択演出で選択された前記当り遊技中報知演出を前記表示手段で実現し、当該当り遊技中報知演出において前記第1種当りと前記第2種当りのいずれに当選したのかを報知する確変時当り演出制御手段を備える、

遊技機。

【1504】

当選確率が高確率である場合（確率変動状態である場合）には、当選確率が低確率である場合と比べて抽選で当たる確率が高いので、遊技者は、「当たるか否か」よりも、「高確率が続くか否か（第2種当りに当選するか否か）」に強い関心を抱く。

上記態様によれば、遊技状態が、抽選における当選確率が高確率に設定された確率変動状態において、第1種当り又は第2種当りに当選した場合に、報知選択演出パターンを実行し、その後、当り遊技手段が当り遊技を開始した場合に、当該報知選択演出パターンにおける事前種類選択演出で選択された当り遊技中報知演出を表示手段で実現し、当該当り遊技中報知演出において第1種当りと第2種当りのいずれに当選したのかを報知する。このように、確率変動状態において特に遊技者の関心が高い「高確率が続くか否か（第2種当りに当選するか否か）」についての報知（第1種当りと第2種当りのいずれに当選したのかの報知）を、当り遊技の開始よりも前の変動中演出（事前種類選択演出）から、当り遊技中までの長い期間に亘る一連の演出を経て行うようにしているので、確率変動状態において変動中演出から当り遊技中までの表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【1505】

〔態様3〕

態様1または態様2に記載の遊技機であって、
前記遊技機は、
遊技者による操作を受け入れる操作手段を備え、
前記変動演出制御手段は、

前記事前種類選択演出として、

前記当り遊技中報知演出の複数の候補を表示することと、

予め決められた期間内に前記操作手段が操作された場合には、表示された複数の候補の中から、1つの候補が選択される様子を表示することと、

前記期間内に前記操作手段が操作されない場合には、表示された複数の候補の中から、前記第2種当りへの当選期待度が最も低い候補が選択される様子を表示することと、

10

20

30

40

50

を含む演出を行い、
前記当り演出制御手段は、

前記当り遊技中報知演出を実行する場合に、前記操作手段の操作によって演出内容を変化させる、
遊技機。

【1506】

上記態様によれば、事前種類選択演出が実現される際に、遊技者が操作手段を操作しない場合には、複数の候補の中から、第2種当りへの当選期待度が最も低い候補が選択されてしまうので、第2種当りの当選を望む遊技者に、操作手段の操作、すなわち、演出への積極的な参加を促すことができる。さらに、「操作手段を操作すると演出内容が変化する」という認識を遊技者に提供できるので、当り遊技において実現される当り遊技中報知演出においても、遊技者に、操作手段の操作を促すことができる。上記態様によれば、このような遊技者の期待に応えて、当り遊技中報知演出を実行する場合に、操作手段の操作によって演出内容を変化させる。以上の構成により、操作手段に応じて示唆される当選期待度が変わる事前種類選択演出が無い場合と比べて、事前種類選択演出および当り遊技中報知演出への遊技者の積極的な参加を促進することができる。このように、変動中演出から当り遊技までの長い期間に亘って、表示演出に対する遊技者の興味を向上できる。

【1507】

以上、「確変大当りの報知」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1508】

本実施形態における通常大当りは、上記態様における第1種当りに対応し、確変大当りは、上記態様における第2種当りに対応し、始動口2101、2102は、上記態様における受入口に対応し、第一始動口センサ3231及び第2始動口センサ2127は、上記態様における遊技媒体検出手段に対応し、主制御MPU4100aは、上記態様における抽選手段、当り遊技手段、低確率設定手段、高確率設定手段に対応し、液晶表示装置1900は、上記態様における表示手段に対応し、主制御MPU4100aおよび周辺制御MPU4140aは、上記態様における変動演出制御手段、当り演出制御手段、確変時変動演出制御手段、確変時当り演出制御手段に対応し、押圧操作部405およびダイヤル操作部401は、上記態様における操作手段に対応する。

【1509】

〔5-5. 回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想〕

本実施形態を「回転操作ユニットと回転体ユニットを備える」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1510】

〔態様1〕回転操作が即時かつ直接的に回転演出で表現される態様

盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方を備え、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備え回転操作を検知する回転操作手段と

、

操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、操作手段における回転操作を、即時かつ直接的に、前記回転装飾体又は前記表示物の回転表現として伝達するものであることを特徴とする遊技機。

【1511】

以上のような態様では、遊技機が、盤面上に回転表現を行う回転ユニット（回転装飾体）や、画面上に同じく回転表現を行う表示物を備えることで、遊戯者が回転操作手段によ

10

20

30

40

50

って回転操作を行うと、演出実行手段により、その回転操作が、即時かつ直接的に回転装飾体や表示物の回転表現となる。したがって、遊戯者は、遊技機からの求めに応じることもなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上又は画面上に表れる。そのため、遊戯者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。

【1512】

〔態様2〕回転操作ユニットの操作を自発的に行ったことで有利な状態にあることが判明する態様

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当たり抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記乱数データから、当該乱数が遊戯者にとって有利な状態を示すものであるか判定する判定手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備え回転操作を検知する回転操作手段と、

操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方、を備え、

前記演出実行手段は、前記判定手段によって判定された遊技状態が、遊戯者にとって有利な状態である場合に、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記回転装飾体又は表示制御手段による表示物を即時に回転させて当該有利な状態を示唆することを特徴とする遊技機。

【1513】

以上のような態様では、現在の遊技状態が、例えば、確率変動など大当たり確率の高い有利遊技状態である場合に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じることなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行う。このため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1514】

〔態様3〕回転操作ユニットの操作を自発的に行ったことで真の期待度が判明する態様

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当たり抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記乱数データから変動パターンを設定する変動パターン設定手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記設定された変動パターンに基づいて、前記表示手段を制御することによって、図柄の変動表示を行う図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出とを実現可能な変動演出制御手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備え回転操作を検知する回転操作手段と、

前記回転部材の操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体と、を備え、

前記変動中演出には、前記変動パターンに基づいて決定される大当りの可能性を予告する期待度演出を含み、

前記期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して実行されるものであり、当該複数の予告パターンには大当りへの期待度を振分割合に応じて定めており、

前記演出実行手段は、前記変動演出中に前記回転操作手段による回転操作を検出すると、前記乱数データから判別できる大当り種別を含む当落抽選の結果と前記選択された予告パターンにおける演出の期待度とに基づいて、前記役物又は表示制御手段による表示物を即時に回転させて、真の期待度を示唆することを特徴とする遊技機。

【1515】

以上の態様では、液晶画面上で表示される、大当り可能性を予告する期待度演出が実行されている際に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体が、その回転操作に従って回転表現を行う。この回転装飾体は、当たり抽選の結果としての当落結果と、予告内容との差がある場合、すなわち、当落結果は「はずれ」であるのに、予告内容があたかも大当りであるかのような「アツイ」演出がなされている場合や、反対に当落結果は「当たり」であるのに、予告内容が何でもないはずれを連想させるようなものである場合に、回転操作がなされ回転装飾体が回転等することで、液晶画面上の演出と、実際の当落結果に差があることを示唆する。

10

【1516】

このような態様では、遊技機が抽選や選択に基づいて行っている予告演出が、実際の抽選の当落とは異なり、遊戯者から見た場合に煽りとなっているような場合であっても、遊戯者が回転操作手段によって積極的に操作を行った結果として、その現実の当落と予告演出との相違が判明する。したがって、予告演出は予告演出として、その賑やかさや変化の態様を楽しめるとともに、真の抽選結果を予告演出の結果を待たずに覚知することができるので、余裕を持って遊技を楽しむことができるようになる。

20

【1517】

さらに、回転装飾体は、液晶表示画面等の表示手段でなされる予告演出と、実際の抽選結果とのバランスを取る役割を担うとともに、通常表示画面上でなされる演出に追従するものである役物を、画面上の演出とは独立した演出を行うことができるようになる。そのため、盤面上に備えられた役物等の装飾体の存在価値を著しく高めることができるようになる。

30

【1518】

〔態様4〕装飾図柄停止タイミング先延ばし回転操作

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記乱数データから、当該乱数が遊戯者にとって有利な状態を示すものであるか判定する判定手段と、

40

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段を制御することによって、画面上で3つの装飾図柄を変動表示させる図柄変動演出と、各々の図柄をそれぞれ停止させる図柄停止演出とを装飾図柄列変動制御手段4140Dと、を備え、

前記装飾図柄列変動制御手段4140Dは、前記判定手段の判定結果が大当りである場合に、前記図柄変動演出において最後の図柄が停止する直前に、前記回転操作手段における回転操作を検出すると、再度、すべての図柄について再度変動表示させることを特徴とする遊技機。

50

【1519】

以上のような態様では、抽選の結果が大当たりである場合であって、表示画面上でリーチ演出がなされている場合に、リーチ状態で最後の装飾図柄が停止する直前に、遊技者が回転操作手段において回転操作を行った場合に、再び図柄を変動状態に移行させる。そして、図柄の変動状態から、再びリーチ状態へ移行し、最後に3つの図柄が揃った状態へ移行して大当たりとする。これにより、リーチ状態を、遊戯者の自発的な操作で、その操作にしたがって継続させることができ、あたかも大当たりを自ら引き当てたような感覚を得ることができる。したがって、遊技への期待感が高まるとともに、遊技への積極的な参加を促すことが可能となる

【1520】

〔態様5〕回転操作による回転表現により先読み示唆（1）
遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当たり抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
前記乱数発生手段により発生した乱数データを元に、抽選結果について図柄を変動表示した後停止させることで確定させる図柄変動制御手段と、
前記乱数発生手段により発生した乱数データのうち、一つの乱数データが図柄変動中に、他の乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、
前記保留数を表示する保留数表示手段と、
前記保留数記憶手段に記憶された乱数データについて、抽選結果を先読みするかを判断し、抽選結果の先読みを行う先読み手段と、
前記先読みを行った乱数データについて、その結果を所定の態様で表示するかを決定する先読み結果表示手段と、
遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、
前記回転操作手段における回転操作に付随して、盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体と、を備え、
前記先読み結果表示手段は、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記先読みを行った乱数データの結果を、前記回転装飾体を回転させて表示することを特徴とする遊技機。

【1521】

〔態様6〕回転操作による回転表現により先読み示唆（2）
遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、
前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当たり抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、
前記乱数発生手段により発生した乱数データを元に、抽選結果について図柄を変動表示した後停止させることで確定させる図柄変動制御手段と、
前記乱数発生手段により発生した乱数データのうち、一つの乱数データが図柄変動中に、他の乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、
前記保留数を表示する保留数表示手段と、
前記保留数記憶手段に記憶された乱数データについて、抽選結果を先読みするかを判断し、抽選結果の先読みを行う先読み手段と、
前記先読みを行った乱数データについて、その結果を所定の態様で表示するかを決定する先読み結果表示手段と、
遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、
前記回転操作手段における回転操作に付随して、表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段と、を備え、
前記先読み結果表示手段は、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記先読みを行った乱数データの結果を、前記表示制御手段に入力し、

10

20

30

40

50

前記表示制御手段は、表示画面上で、前記表示物を回転表現させることを特徴とする遊技機。

【1522】

以上のような態様では、先読み予告の表示制御の条件を、回転操作手段における遊技者の操作とすることで、遊戯者は自らの主体的意志と回転操作という実体的操作によって、先読み予告を選択的に得ることができる。このため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1523】

〔態様7〕回転操作による回転表現により大当り演出への参加（1）

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶し、記憶したデータ数を保留数とする保留数記憶手段と、

前記乱数データから、当該乱数が遊戯者にとって有利な状態を示すものであるか判定する判定手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

操作内容に応じて演出を実行する演出実行手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う回転装飾体、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方、を備え、

前記演出実行手段は、前記判定手段によって判定された遊技状態が有利遊技状態である場合に、前記回転操作手段において回転操作を検出すると、前記回転装飾体又は表示制御手段による表示物を、即時に回転させて前記有利遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。

【1524】

以上のような態様では、有利遊技状態に当たる場合に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行う。このため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1525】

〔態様8〕回転操作による回転表現により大当り演出への参加（2）

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当り抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数データから、当該乱数が大当りを示すものであるか判定する判定手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う複数の回転装飾体と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

遊技内容に応じて所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記判定手段における判定結果が大当りである場合に、楽曲の音声出力とともに、所定のキャラクタによる前記楽曲に合わせた演出を実行し、

前記演出実行中に、前記回転操作手段による回転操作が検出されると、その回転操作に応じて、前記回転装飾体を回転制御することを特徴とする遊技機。

【1526】

以上のような態様では、遊技機が、いわゆる歌パチや歌スロといわれる歌手等をキャラクタにし、大当り時等に当該歌手の楽曲を出力して演出を実行する機種であるような場合に、盤面上の回転装飾体を当該歌手の観客に見立てる。遊戯者が、大当り時等の有利な状

10

20

30

40

50

態で高揚感を味わっている際に、回転操作手段を通じて回転操作を行うことで、当該観客に見立てた回転装飾体が、これに合わせて回転表現を実行する。これによれば、大当たり時等の遊戯者が演出に注目する場面で、遊戯者の操作を、大当たり演出に絡めることで、遊戯者が演出内容に積極的に参加している印象を与えることで、遊技の継続性を高めることができる。

【1527】

〔態様9〕確変昇格演出に関わる演出と、昇格・非昇格結果とのギャップ調整

遊技球の始動口への入賞を検出する始動口センサと、

前記始動口センサにより遊技球の入賞が検出される毎に大当たり抽選を行うための乱数データを発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段により発生した乱数データを一時的に記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶した乱数データを所定のタイミングで抽選して、当落情報、大当たり種別や演出情報を含む複数のパターンに振り分ける変動パターン決定手段と、

前記変動パターンに基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う役物、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方、を備え、

前記演出実行手段は、前記変動パターンに基づいて、大当たり後の遊技状態が低確率状態である非確率変動状態であることを示す装飾図柄で停止した場合に、高確率状態である確率変動状態へ昇格させる昇格演出を実行する機能と、

前記昇格演出が複数用意されており、そのうちの一つの昇格演出の結果が非昇格であった場合に、後の昇格演出までの間に、前記回転操作手段において遊技者による操作を検知すると、前記役物又は前記表示制御手段により、前記変動パターンにおける確率変動状態への昇格可能性を示唆する機能と、を有することを特徴とする遊技機。

【1528】

以上のような態様によれば、確率変動状態への昇格演出が行われる際に、遊技者による回転操作部材の操作に基づいて、当該演出における昇格の期待度を示唆することにより、遊技者は、昇格演出に対する安心感を持つことができ、遊技者の演出に対する信頼度を上げ、ひいては、遊技者の演出に対する興味を高め、遊技への興趣心の向上に繋がる。例えば、確変昇格の演出が、非常に賑やかに「アツイ」状態を示唆するようなものであった場合、遊技者は確変への期待を高めるが、実際の結果は非確変であったような場合に、遊技者の操作に基づいて動き又は表示される役物又は表示物が、静かで穏やかな動きをしていれば、演出の結果はアツイ演出とは異なり期待度の低いものであることを示唆することができる。また、反対に、確変昇格の演出がそこまでではなかったり、複数ある昇格演出のうち一部の昇格演出で非昇格の結果が出た場合など、演出が遊技者にとって好ましいものでないような場合に、遊技者の操作に基づいて動き又は表示される役物又は表示物が、激しくアツイ態様で動いていれば、遊技者は確変昇格への期待度を高め、安心して演出を見守ることができる。

【1529】

また、このように、遊技者が、遊技機からの情報の押しつけでなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の役物や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行うことで、上記のような有利な情報を得ることができる。そのため、遊戯者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機から自己に有利な情報を知覚することができるので、自ら有利な情報を見つけ出すという探し当てるゲーム感覚が高まり、遊戯者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1530】

〔態様10〕大当たり昇格演出の示唆

遊技媒体の始動入賞に基づいて抽選を行い、抽選によって生じた所定の変動パターンにおいて指定される大当たり図柄に基づいて、大当たり中における大入賞口の開放時間や開放回数を決定して、前記大入賞口の1回の開放を1ラウンドとして複数のラウンドを実行する

ラウンド演出手段と、

遊戯者による回転操作を可能にする回動部材を備えた回転操作手段と、

盤面上で回転駆動により回転表現を行う役物、または表示画面上で回転表現を行う表示物を表示する表示制御手段のいずれか又は両方と、

前記回転操作手段における操作内容に応じて、前記役物又は前記表示物による回転表現での演出を実行する回転演出実行手段と、を備え、

前記ラウンド演出手段は、前記大当たり中のラウンド間の演出として、大当たりが継続するか否かの結果を表示する大当たり継続可否演出を実行する場合を含み、

前記回転演出実行手段は、前記大当たり継続可否演出が含まれる場合に、前記ラウンド中に前記回転操作手段の操作受付期間を設定して、この受付期間において前記回転操作手段における操作がされた場合に、前記役物又は前記表示物を回転させて、大当たり継続の有無を示唆することを特徴とする遊技機。

【1531】

以上のような態様によれば、遊技機が、盤面上に回転表現を行う役物や、画面上に同じく回転表現を行う表示物を備えることで、遊戯者が回転操作手段によって回転操作を行うと、回転演出実行手段により、その回転操作が役物や表示物の回転表現となる。したがって、遊戯者は、遊技機からの求めに応じることがなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上又は画面上に表れる。そのため、遊戯者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。

【1532】

また、操作受付期間が、大当たり中のラウンド演出において、ラウンドを継続するか否かの演出が成されている際であり、この際に、能動的な回転操作を行うことで、遊技者は、大当たりが継続するか否かの情報を、いち早く得ることができる。したがって、遊技者は、出玉に対する期待感を持って、能動的に回転操作手段等の操作を行うことができるようになる。

【1533】

[5-6. 回転操作ユニットと回転体ユニットから抽出される技術思想を実現する具体的手段]

上記5-5. 項における態様1~8は、本実施形態において説明した構成を用いて実現することができるが、より具体的に説明すると、以下のような構成により実現可能である。

[(1) 構成]

本態様を実現する機能ブロックを、図224に示す。なお、本項の説明においては、図169において示された本実施形態のブロック構成について、例えばMPUの有する機能を機能ブロックに分けて表すなど、より機能的に表している。そのため、本項では図169又は本実施形態全体において用いた構成をそのまま又は適宜組み合わせる。また、本実施形態の用語と変更して用いる場合には、本実施形態で用いた用語を括弧付けで表示する。

【1534】

本態様では、図224に示すように、主制御基板4100における機能として、乱数発生手段4100Aと、乱数抽出手段4100Bと、保留記憶手段4100C(RAM4100e)と、有利遊技状態制御手段4100Dと、先行判定処理を実行する先行判定処理手段4100Eと、を備える。なお、この乱数発生手段4100Aは、始動口センサ(第一、第二始動口センサ3231, 2127)における遊技球の通過を検出して、乱数を更新するものである。

【1535】

本態様では、周辺制御基板4100における機能として、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bによって更新された乱数から、大当たりの種類(例えば、「特殊当たり」、「特殊当たり以外の確変大当たり」、「通常大当たり」等)を含む大当たり判定、大当たり図柄判定

10

20

30

40

50

、変動時間判定、停止図柄判定に関する各種情報を確認する乱数確認手段4140Aと、有利遊技状態制御手段4100Dから現在の遊技状態を確認する遊技状態確認手段4140Bと、先行判定処理手段4100Eにおける先行判定処理結果を確認する先行判定結果確認手段4140Cと、を備える。

【1536】

また、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bからの制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（変動パターン）に基づいて、装飾図柄列を変動させる図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出と、を実行する装飾図柄列変動表示手段4140Dと、を備える。この変動中演出には、変動パターンに基づいて決定される大当りの可能性を予告する期待度演出を含み、また、期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して決定されるものである。

10

【1537】

さらに、ダイヤル操作部401における遊技者の回転操作を回転検知センサ432a、432bから検知の入力を受ける回転操作検知手段4140Eと、液晶制御部4150a及び中継基板3104等を介して液晶表示や遊技盤に設けられた回転装飾体3410A等の駆動を制御する演出実行手段4140Fと、を備える。

【1538】

〔（2）作用〕

本態様における上記構成の作用は次の通りである。

20

〔（2-1）主制御基板の作用〕

基本的には図181及び図182において示す処理の流れと同様であるが、まず、遊技球が、第一始動口又は第二始動口のいずれかを通過すると、始動口センサ3231又は2127がこれを検知する。この始動口センサ3231又は2127における検知に基づいて乱数発生手段4100Aが乱数を更新するとともに、保留記憶手段4100Cは、この乱数更新の数を0～4の数値にて保留数として記憶する。

【1539】

続いて、乱数抽出手段4100Bは、乱数発生手段4100Aから乱数を抽出して、大当たり判定、大当たり図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定を実行し（図182も参照）、これら抽出した情報を周辺制御基板4140の乱数確認手段41040Aに送る。乱数抽出手段4100Bは、具体的には、まず、「大当たり」であるか「はずれ」であるかを判定する。そして、「大当たり」の場合には、さらに大当たり遊技状態を発生させる場合には、「確変大当たり」であるか、「特殊大当たり」であるかを判定し、大当たり図柄を決定する。一方、「はずれ」の場合には、現在の遊技状態が、低確率時短無、高確率時短、低確率時短、高確率時短無のいずれかを確認し、保留球数を判定した後、リーチ判定用乱数を参照してリーチ判定を行う。

30

【1540】

ここで、主制御基板4における乱数抽出手段4100Bの変動パターン決定処理について、図225～図231を参照してより具体的に説明する。図225に示すように、乱数抽出手段4100Bは、上述の通り、まず、乱数発生手段4100Aにおいて更新される乱数のうちから、大当たり判定用乱数を参照して、「大当たり」であるか「はずれ」であるかを判定する（S3001）。

40

【1541】

大当たり判定用乱数が「大当たり」の場合には（S3001のYES）、乱数抽出手段4100Bは、現在の遊技状態を確認する（S3002）。この場合、図226の「当りリーチ振り分け」テーブルの上段左端列に示すように、現在の遊技状態は、「低確率時短無」、「高確率時短A」、「高確率時短B」、「低確率時短A」、「高確率時短無」の5つの設定が可能であるが、本実施形態では、「高確率時短B」と「高確率時短無」の設定がないので、「低確率時短無」である通常遊技状態、「高確率時短A」である確変遊技状態、「低確率時短A」である時短遊技状態の3つから選択される。

50

【1542】

次に、乱数抽出手段4100Bは、大当たり図柄用乱数を参照して、当たり図柄を判定する（S3003）。この場合、図226の「当たりリーチ振り分け」テーブルの上段左から2列目に示すように、「15R非」、「10R非」、「15R確1」、「15R確2」、「15R確3」、「10R確1」及び「10R確2」の5つから選択される。ここで、「15R」とは、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口2103に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材2106を閉状態とする開閉パターンを1ラウンドとし、これを15ラウンド繰り返すことをいい、「10R」とは、このラウンドを10回繰り返すことをいう。また、「非」と「確」とは、大当たり後に遊技状態を確率変動状態とするか否かを表し、「確1」、「確2」及び「確3」とは、確率変動状態の種類、例えば、通常の「確変」、「突確」、「潜確」などのいずれかの遊技状態を表す。

10

【1543】

以上の処理によって、大当たり停止図柄が決定すると、続いて、乱数抽出手段4100Bは、1つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数1）を参照して、図226の上段の最も上に位置する行に示すAA～BBの28通りから選択される（S3004）。

【1544】

ここで、例えば、上述の現在の遊技状態が「低確率時短無」で、大当たり図柄が「15R確1」であった場合、変動パターン用乱数1の割り振り総数が100であるところ、例えば、最も確率が高いのは、列AGに位置する「51」であるが、ここが選択されたとする、そのまま下段に移行して、変動パターン用乱数1では、「リーチC」であることが決定する。

20

【1545】

乱数抽出手段4100Bは、続いて、2つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数2）を参照して、「リーチC」において、下段の左端に記載された変動パターン1～167（図226及び図227参照）のいずれに当たるかを判定する（S3005）。ここで、列AGにおける「リーチC」では、図227に示すように、変動パターン76, 80, 84及び88に総数100のうち順に25, 25, 30及び20が割り振られている。変動パターン用乱数2が、このうち、変動パターン84を示すものに割り振られていたとすると、変動パターンが変動パターン84に決定するので、図228及び図229の「変動パターン一覧」のうち図229に示される、「（発展分岐経由）楽曲6リーチ当り」に決定する。

30

【1546】

さらに、乱数抽出手段4100Bは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（S3006）。これは、図229の右側に示す「通常」、「疑似連×2」、「疑似連×3」等から選択されるものであり、例えば、図229の表に割り振られたもののうち、「疑似連×3」が選択されると、変動中演出において、疑似連を3回行った後に、装飾図柄の変動停止処理がなされることとなる。これにより、大当たり演出に先立って行われる変動中演出が決定する。

【1547】

このように乱数抽出手段4100Bによって、変動パターンが決定すると、乱数抽出手段4100Bは、周辺制御基板4140の乱数確認手段4140Aに、演出用のコマンドを送信する（S3007）。ここで、図229の変動パターン一覧に示すように、上記で選択された変動パターンは、変動パターン84の「疑似連×3」を示す「52H」である。そこで、図230のコマンド表の上部の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」のコマンドSTTS（ステータス）「52H」で、MODEは変動パターン84であるので「84H」が送信される。

40

【1548】

一方、大当たり判定用乱数が「はずれ」の場合には（S3001のNO）、乱数抽出手段4100Bは、リーチ判定用乱数を参照して「ハズレリーチ」であるか通常の「はずれ」であるかを判定する（S3008）。

50

【1549】

乱数抽出手段4100Bによって判定されるリーチ判定用乱数が、「ハズレリーチ」に当たる場合には(S3008のYES)、乱数抽出手段4100Bは、現在の遊技状態を確認する(S3009)。この場合、図232(a)の「ハズレリーチ振り分け」テーブルの上段左端列に示すように、現在の遊技状態は、図226の場合と同様、「低確率時短無」、「高確率時短A」、「高確率時短B」、「低確率時短A」、「高確率時短無」の5つの設定が可能であるが、本実施形態では、「高確率時短B」と「高確率時短無」の設定がないので、「低確率時短無」である通常遊技状態、「高確率時短A」である確変遊技状態、「低確率時短A」である時短遊技状態の3つから選択される。

【1550】

現在の遊技状態が判定されると、続いて、乱数抽出手段4100Bは、1つ目の変動パターン用乱数(変動パターン用乱数1)を参照して、図232(a)の最上段の行AA~AOのうちいずれかが決定する(S3010)。ここで例えば、図232(a)において、上述の現在の遊技状態が「低確率時短A」であることが確認され、変動パターン用乱数1から、「低確率時短A」のうち、「AI」に割り振られているとする。

【1551】

この状態から、続いて、2つ目の変動パターン用乱数(変動パターン用乱数2)を参照して、行「AL」に相当するリーチ6(図中では丸で囲った数字で表現)において、2つ目の変動パターン用乱数を参照して、変動パターン1~167のいずれに相当するかを判定する(S3011)。この場合、図232(a)に示すように、行「AI」においては、すべての割り振りが変動パターン95~98にかけて総数100に対して26, 26, 24, 24で割り振られているが、変動パターンの参照により例えば96に決定したとする。上記のようなS3011の処理の後、図228及び図229の「変動パターン一覧」のうち図229に示される「(イントロ)楽曲6リーチ即ハズレ」に決定する。

【1552】

続いて、乱数抽出手段4100Bは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する(S3012)。この変動パターン96においては、図229の「変動パターン一覧」の右半分における表の割り振りは、すべて「通常」であるので、変動タイプは「通常」の演出においてリーチ状態を表す装飾図柄の変動停止処理がなされ、ハズレが決定する演出が選択される。

【1553】

上述のとおり、乱数抽出手段4100Bによって変動パターンが決定すると、乱数抽出手段4100Bは、周辺制御基板4140の乱数確認手段4140Aに、演出用のコマンドを送信する(S3007)。ここで、図229の変動パターン一覧に示すように、上記で選択された変動パターンは、変動パターン132の「通常」を示す「50H」である。そこで、図230のコマンド表の上部の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」のコマンドSTTS(ステータス)「50H」で、MODEは変動パターン96であるので「96H」が送信される。

【1554】

図225のS3008に戻って、乱数抽出手段4100Bによってリーチ判定用乱数がリーチを表していないと判断された場合には(S3008のNO)、ハズレの変動パターンを決定する処理に進む。この場合、乱数抽出手段4100Bは、まず現在の遊技状態を確認する(S3013)。この場合も、図232(b)の「ハズレ振り分け」テーブルの上段左端列に示すように、現在の遊技状態は、「低確率時短無」、「高確率時短A」、「高確率時短B」、「低確率時短A」、「高確率時短無」の5つの設定が可能であるが、本実施形態では、「高確率時短B」と「高確率時短無」の設定がないので、「低確率時短無」である通常遊技状態、「高確率時短A」である確変遊技状態、「低確率時短A」である時短遊技状態の3つから選択される。

【1555】

現在の遊技状態が判定されると、続いて、乱数抽出手段4100Bは、保留球数が0~

10

20

30

40

50

3のいずれかに相当するかを確認する（S3014）。さらに、1つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数1）を参照して、図232（b）の最上段の行AA～AGのうちいずれかが決定する（S3015）。ここで例えば、図232（b）において、上述の現在の遊技状態が「低確率時短無」であることが確認され、保留球数が3つであることが確認されると、変動パターン用乱数1から「低確率時短」のうち、総数100のうち98のパターンが割り振られた「AD」が選択されたとする。

【1556】

この状態から、続いて、2つ目の変動パターン用乱数（変動パターン用乱数2）を参照して、行「AD」から、2つ目の変動パターン用乱数を参照して、変動パターン1～167のいずれに相当するかを判定する（S3016）。この場合、図232（b）に示すように、行「AD」においては、総数100のうち、変動パターン2，4，5，6に総数100に対して2，1，1，96で割り振られているが、変動パターンの参照により例えば96パターン割り振られた変動パターン7に決定したとする。図228及び図229の「変動パターン一覧」のうち図228に示される「短縮変動3（3秒）」に決定する。

10

【1557】

上記のようなS3016の処理の後、乱数抽出手段4100Bは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（S3017）。この変動パターン6においては、図228の「変動パターン一覧」の右半分における表の割り振りは、すべて「通常」であるので、変動タイプは「通常」の演出において装飾図柄の変動停止処理がなされ、ハズレとなる演出が実行される。

20

【1558】

上述のとおり、乱数抽出手段4100Bによって変動パターンが決定すると、乱数抽出手段4100Bは、周辺制御基板4140の乱数確認手段4140Aに、演出用のコマンドを送信する（S3006）。ここで、図229の変動パターン一覧に示すように、上記で選択された変動パターンは、変動パターン132の「通常」を示す「50H」である。そこで、図230のコマンド表の上部の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」のコマンドSTTS（ステータス）「50H」で、MODEは変動パターン96であるので「06H」が送信される。

以上のようにして、乱数抽出手段4100Bによる変動パターン決定処理が実行される。

30

【1559】

有利遊技状態制御手段4100Dは、乱数抽出手段4100Bにおける判定結果が「確率変動大当り」や「特殊大当り」など、いわゆる高確率状態に移行する場合など（本実施形態では「第一有利遊技状態」～「第四有利遊技状態」までのいずれの遊技状態に移行するかを制御する。）、遊技者に有利な遊技状態を付与する。

【1560】

また、先行判定処理手段4100Eは、遊技球の始動口への入賞に基づいて送られる入賞通知コマンド（図231の「その他」、「始動口入賞」、「上始動口入賞時」）から取得した各種乱数に基づく先行判定処理を実行し、入賞通知コマンドとして、更に先行判定処理の結果を表すコマンドを、周辺制御基板4010に送信する。本実施形態で詳述したように、先行判定処理では、当該乱数と先行判定テーブルとを比較することによって、当該乱数を用いた抽選が行われた場合の抽選結果（大当りまたは小当りの当否と、大当りの種類と、変動パターン等）の判定を行う。

40

【1561】

先行判定処理は、具体的には、次のような流れによって行う。図234の先行判定テーブル及び図235のフローチャートに示すように、先行判定処理手段4100Eは、まず、始動口への入賞に基づいて乱数発生手段4100Aによって更新された乱数から、大当り判定用乱数を参照し、ハズレ乱数であるか、当り乱数であるかを確認する（S3101）。

【1562】

50

当り乱数の場合に（Ｓ３１０１のＹＥＳ）、先行判定処理手段４１００Ｅは、まず、現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（Ｓ３１０２）、その後、大当り図柄用乱数を参照して当り図柄を判定する（Ｓ３１０３）。ここで、図２３４の先行判定テーブルにおいて、特定１，２，４及び特定３とは、確変、潜確、突確等の確率変動状態を意味し、非特定１，２とは確率変動状態でない通常の確率状態を意味する。したがって、先行判定処理手段４１００Ｅは、基本的には、振り分けにしたがって、確率変動大当りの図柄とするか、通常大当りの図柄とするかを選択する。

【１５６３】

先行判定処理手段４１００Ｅは、続いて、リーチ判定用乱数を参照することなく、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを含む変動パターンを判別する（Ｓ３１０４）。続いて、先行判定処理手段４１００Ｅは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３１０５）。以上から、先読みの種類を１０～１５までとし、それぞれに対応する送信コマンドを取得し、これを周辺制御基板４１４０の先行判定結果確認手段４１４０Ｃに向けて送信する（Ｓ３１０６）。

【１５６４】

一方、ハズレ乱数であった場合には、先行判定処理手段４１００Ｅは、ここにおいても、まず現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（Ｓ３１０７）、その後、リーチ判定用乱数を参照して、リーチであるか、非リーチであるかを判定する（Ｓ３１０８）。続いて、先行判定処理手段４１００Ｅは、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを判別する（Ｓ３１０９）。さらに、先行判定処理手段４１００Ｅは、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する（Ｓ３１１０）。以上から、先読みの種類を１～９までとし、それぞれに対応する送信コマンドを取得し、これを周辺制御基板４１４０の先行判定結果確認手段４１４０Ｃに向けて送信する（図２３１の「その他」、「保留球数指定」、「保留増加時の保留指定直後」、「先読み演出を表示」参照）。

【１５６５】

以上のような主制御基板４１００の処理を前提として、本態様においては、周辺制御基板４１４０が次のように作用する。

【１５６６】

〔（２－２）周辺制御基板における作用の概要〕

まず、本態様における周辺制御基板４１４０の処理を概略すると、遊技者にとって有利な状態や有利な情報を取得し得るような「所定の遊技状態」において、遊技者が、ジョグダイヤルを構成する操作ユニット４００において回転操作を行うと、これを、「即時かつ直接的に」回転装飾体３４１０などの遊技盤上の装飾体又は液晶表示装置上に表示されるキャラクタ等の表示物の回転動作に反映する処理を実行する点にある。

【１５６７】

「即時かつ直接的」とは、遊技者が、例えば、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を回転操作した場合、このダイヤル操作部４０１における回転方向又は回転量が、遅延なくリアルタイムでそのまま回転装飾体３４１０の回転方向又は回転量として反映されることをいう。

【１５６８】

そのための具体的手段として、本実施形態で説明した操作ユニット４００における回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの２つのセンサにより、複数の回転検知片４１０ｃ（実施形態では、３０°間隔で１２片）を検知することで、ダイヤル操作部４０１の回転方向と回転量を把握することができ、これを、回転装飾体３４１０の回転方向又は回転量、または液晶表示される表示物の回転として反映することが可能である。

【１５６９】

また、本実施形態で説明した手段以外でも、例えば、遊技者によるジョグの回転を検知する側であるダイヤル操作部４０１に回転及び回転角度の検知手段としてロータリーエンコーダを設ける。一方、回転駆動側である遊技盤側駆動モータをなす回転駆動モータ３４１２としてサーボモータ又はステッピングモータを用いる。このサーボモータとしては、

特に入手が容易で安価なラジコン用サーボモータを用いるのが好ましい。

【1570】

また、「所定の遊技状態」とは、例えば、以下の6つの場合をいい、いずれも遊技者にとっては、遊技者の利益となる又は覚知できると嬉しい状態である。

(1) 装飾図柄の変動処理の開始後、期待度演出（予告選択処理、図193参照）が実行された場合

(2) 装飾図柄の変動処理の開始後、大当たり判定の結果が大当たりになった場合（図182のS402）

(3) 大当たり遊技処理（図186参照）において、大当たり後、確率変動機能を作動させる場合（図186のS810）

(4) 先行判定処理における乱数を用いた抽選の結果、大当たり、確変大当たり、リーチなどの遊技者にとって好ましい結果が判明した場合（段落1088参照）

(5) 大当たり変動パターンの設定を受けた場合（図182のS405～S407）に、装飾図柄の変動が停止する直前の場合

(6) 周辺制御基板において当り時演出が実行される場合

(7) 確変昇格演出において非昇格という結果が報知され、その後も確変昇格演出が予定されている場合

(8) 大当たり中においてラウンドを継続させるか終了するかを決定する場合

【1571】

〔(2-3) 周辺制御基板における作用の詳細〕

以下、周辺制御基板における「回転操作ユニットの操作による期待度示唆」の処理について、上記の「所定の遊技状態」(1)～(7)に分けてそれぞれについて説明する。

【1572】

(1) 装飾図柄の変動処理の開始後、期待度演出が実行された場合

この場合、乱数確認手段4140Aが、乱数抽出手段4100Bの抽出結果から、当落の情報を含む、通常変動、短縮変動、ノーマルリーチはずれ、ノーマルリーチ当り、マルチラインリーチ、スーパーリーチなどの装飾図柄の変動パターンのコマンドを受けると（図230の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照）、装飾図柄変動表示手段4140Dは、当該変動パターンに従って、装飾図柄列を変動させ図柄変動演出を実行するとともに、図柄変動処理中に、図柄変動とは別に行われる表示演出である変動中演出を実行する。この変動中演出には、変動パターンに基づいて決定される演出（変動パターン演出という。）と、さらに、変動パターンに応じて、変動パターンごとに予め複数パターン設定され、別途抽選によって表示要否を決定する大当たりの可能性を予告する期待度演出（予告演出ともいう。）とを含み、この期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して決定される。

【1573】

言い換えれば、変動パターンに基づいて決定される演出の期待度とは、図228及び図229に示した変動パターンにおいて、例えば、「ノーマルリーチ」を含む変動パターンは、変動パターン9～12まで少なくとも4通りあるが、これら変動パターン9～12において当りに振り分けられた乱数の総数をハズレに振り分けられた乱数の総数で割って、当り確率を出した割合をいう。

【1574】

また、期待度演出（予告演出）における期待度とは、上記変動パターンの演出とは別に、例えば金色の登場物など、背景やキャラクタの出現により期待度を表す演出において、当該キャラクタ等が出現した場合の大当たり確率をいう。

【1575】

本態様では、上述した変動パターン演出の期待度と、変動パターンから判明する当落結果を比較し、変動パターン演出には現れない真の期待度を示唆するか、又は、変動パターン演出の期待度と、期待度演出（予告演出）の期待度とを比較し、真の期待度を示唆するものである。

10

20

30

40

50

【1576】

例えば、図223において、変動パターンの判定結果が、確変大当りであったとし、変動中演出として選択される演出が、候補1の楽曲1であったとすると、この場合、変動中演出としては確変期待度40%程度であることになる。すなわち、当落結果は確変大当りであるのに対して、液晶表示装置で行われる変動中演出は、期待度40%の候補1～7の中では比較的低いものが選択されており、この場合には、大当り種別を含む当落結果と、変動中演出における期待度とが一致せず異なるということができる。

【1577】

演出制御手段4140Fは、このように、変動中演出において選択される演出の期待度と、変動パターンにおいて示される大当り種別を含む当落結果とが、一致する場合やまたは異なる場合に、回転装飾体3410において回転表現を行うことで、この一致することや異なることを明らかにし、遊技者に対して真の期待度を提供するものである。

【1578】

具体的には、演出制御手段4140Fは、回転操作検知手段4140Eを起動し、ダイヤル操作部401における操作を受け付ける。すなわち、本態様において、ダイヤル操作部401における操作受付タイミングは、演出制御手段4140Fが、変動パターンにおいて示される大当り種別を含む当落結果と変動中演出において選択される演出の期待度とを比較し、これらが一致又は相違することを判断した際から、変動中演出が終了するまでである。

【1579】

ここで、ダイヤル操作部401には、回転検知センサ432a、432bの2つのセンサが設けられ、このセンサにより、複数の回転検知片410cを検出することで、回転方向又は回転量（回転角度）を検出する。具体的には、すでに本実施形態で述べたように、回転方向は、回転検知センサ432a、432bのON/OFFとなる順によって判断し、また、回転検知センサ432a、432bのパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部401の回転量を回転角度で検出する。

【1580】

遊技者が、ダイヤル操作部401における操作の受付開始後、ダイヤル操作部401を回転操作し、この操作を回転検知センサ432a、432bが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部4140の回転操作検知手段4140Eに出力される。これにより、回転操作検知手段4140Eがダイヤル操作部401の回転方向又は回転量を把握する。

【1581】

続いて、回転操作検知手段4140Eは、このダイヤル操作部401から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段4140Fに送る。演出実行手段4140Fは、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体3410を回転駆動する回転駆動モータ3412へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体3410の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体3410を回転させる。

【1582】

続いて、装飾図柄変動表示手段4140Dは、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出を実行し、これにより変動中演出を終了し、これとともに、ダイヤル操作部401の操作受付を終了し、回転装飾体3410の回転も終了する。

【1583】

なお、ここで回転装飾体3410について、ダイヤル操作部401において操作された所定の回転方向と回転量分、回転させることとしているが、本態様ではこのような場合に限られず、後述するように、遊技者に真の期待度を報知することのできる分かり易い演出であれば、その具体的手法は問わない。

【1584】

（効果）

10

20

30

40

50

このような周辺回路基板 4 1 4 0 の処理により、液晶画面上で大当たり可能性を予告する期待度演出が実行されている際に、遊戯者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体が、その回転操作に従って回転表現を行う。この回転装飾体は、当り抽選の結果としての当落結果と、期待度演出としてなされる予告内容との間に一致や相違がある場合、すなわち、当落結果は「はずれ」であるのに、予告内容があたかも大当たりであるかのような「アツイ」演出がなされている場合や、反対に当落結果は「当り」であるのに、変動中演出の内容や予告内容が何でもないハズレを連想させるようなものである場合に、回転操作がなされ回転装飾体が回転等することで、液晶画面上の演出と、実際の当落結果に差があることを示唆する。

【1585】

これによれば、遊技機が抽選や選択に基づいて行っている期待度演出が、実際の抽選の当落とは異なり、遊技者から見た場合に煽りとなっているような場合であっても、遊技者が回転操作手段によって積極的に操作を行った結果として、その現実の当落と予告演出との相違が判明する。したがって、変動中演出や期待度演出については、演出として、その賑やかさや変化の態様を楽しめるとともに、真の期待度を演出の結果を待たずに覚知することができるので、余裕を持って遊技を楽しむことができるようになる。さらに、回転装飾体は、液晶表示画面等の表示手段でなされる演出と、実際の抽選結果とのバランスを取る役割を担うとともに、通常表示画面上でなされる演出に追従するものである役物を、画面上の演出とは独立した演出を行うことができるようになる。そのため、盤面上に備えられた役物等の装飾体の存在価値を著しく高めることができるようになる。

【1586】

(当落結果と変動パターン演出との一致・相違の例)

上述した変動パターンにおける大当たり種別を含む当落結果と、変動中演出における変動パターン演出の大当たり期待度との一致及び相違は、具体的に次のような(A)及び(B)のパターンが想定される。

(A) 当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合

上述の通り、変動パターン演出における期待度は、割合で表現される。そこで、当落結果と変動中演出の期待度が一致する場合とは、(A-1) 当落結果が大当たりであるのに対して当該演出の期待度が50%以上の場合か、(A-2) 当落結果がハズレであるのに対して期待度が50%に満たない場合の2通りである。

【1587】

(B) 当落結果と変動パターン演出の期待度が一致しない場合

この場合は、以下の2通りである。

すなわち、当落結果が大当たりであるのに対して、変動パターン演出における期待度が低い場合か、当落結果がハズレであるのに対して、変動パターン演出における期待度が高い場合である。より具体的には、(B-1) 当落結果が大当たりであるのに、期待度が50%に満たない場合か、(B-2) 当落結果がハズレであるのに、期待度が50%以上の場合である。

【1588】

(回転装飾体の回転パターンー真の期待度示唆の具体例)

以上のような、当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合、相違する場合の各2通りの場合と、変動パターン演出の期待度と期待度演出(予告演出)の期待度が一致する場合、相違する場合の計2通りの場合において、本態様の目的である真の期待度の示唆を行う態様を具体的に説明する。

【1589】

(A) 当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合における期待度示唆

(A-1) 当落結果が大当たりであるのに対して期待度が50%以上の場合

当落結果が大当たりであり、期待度演出も結果に一致して高いものとなっているので、回転装飾体による演出も「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部 4 0 1 における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく(早いス

10

20

30

40

50

ピードで)回転するように制御するなどの方法がある。

【1590】

この点、本実施形態では、回転装飾体が、盤面状に6個設けられているので、例えば、期待度に応じて、期待度100%であれば6個全部を、90%であれば5個を、80%であれば4個を、70%であれば3個を、60%であれば2個を、50%であれば1個を激しく回転させるなど、個数によって真の期待度の度合いを調整して表現することも可能である。

【1591】

(A-2) 当落結果がハズレであるのに対して期待度が50%に満たない場合

この場合は、ダイヤル操作部401の操作によって、回転装飾体の動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。また、真の期待度を示唆する「正直者」の回転装飾体を一つ決め、遊技者の操作に応じて、この正直者回転装飾体のみが回転するように設定することができる。例えば、盤面状、遊技者から見えやすい右上又は右下の回転装飾体3410(図110等参照)を正直者と設定し、この回転装飾体3410は、変動パターン演出が実行している間に、ダイヤル操作部401を操作した場合には、常にダイヤル操作部401の操作方向、操作量に合わせて回転するようにしておく。

【1592】

そして、この正直者に設定された一つの回転装飾体3410が、上記の場合において、ダイヤル操作部401の操作方向、操作量に同調して回転した場合には、現在遊技機で実行されている期待度演出は、真実であることを示唆することと設定することができる。

【1593】

(B) 当落結果と変動パターン演出の期待度が一致しない場合における期待度示唆

(B-1) 当落結果が大当たりであるのに、期待度が50%に満たない場合

この場合も、上記(A-2)の場合と同様、真の期待度を示唆する「正直者」の回転装飾体を一つ決め、遊技者の操作に応じて、この正直者回転装飾体のみが回転するように設定することができる。上記同様、盤面状、遊技者から見えやすい右上又は右下の回転装飾体3410(図110等参照)を正直者と設定し、この回転装飾体3410は、変動パターン演出が実行している間に、ダイヤル操作部401を操作した場合には、常にダイヤル操作部401の操作方向、操作量に合わせて回転するようにしておく。

【1594】

そして、この正直者に設定された一つの回転装飾体3410が、ダイヤル操作401が上記の場合において、ダイヤル操作部401の操作方向、操作量に反して、これと逆又は操作量が全く異なる程度(ゆっくり回したのに、早く回転したなど)で回転した場合には、現在遊技機で実行されている変動パターン演出は、嘘であることを示唆することに設定することができる。

【1595】

ただし、本項の場合には、実際の当落結果は、遊技者にとって有利な内容であるので、上記(A-1)同様、液晶画面上でなされる変動パターン演出とは独立して、回転装飾体による演出のみが「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、回転装飾体3410の複数が、操作された方向と同一方向に激しく(早いスピードで)回転するように制御するなどの方法がある。

【1596】

(B-2) 当落結果がハズレであるのに、期待度が50%以上の場合

この場合は、液晶画面上の変動パターン演出が派手に行われているのに対して、当落結果は遊技者にとっては好ましくないものであるので、上記(B-1)の前段で記載したのと同様にすることが好ましい。すなわち、真の期待度を示唆する「正直者」の回転装飾体を一つ決め、遊技者の操作に応じて、この正直者回転装飾体のみが回転するように設定する。この正直者に設定された一つの回転装飾体3410が、ダイヤル操作401が上記の場合において、ダイヤル操作部401の操作方向、操作量に反して、これと逆又は操作量

が全く異なる程度（ゆっくり回したのに、早く回動したなど）で回動した場合には、現在遊技機で実行されている変動パターン演出は、嘘であることを示唆することに設定する。

【1597】

このように、複数設けられた回転装飾体と、変動パターン演出における期待度との関係をパターン化することで、当落結果と変動パターン演出の期待度が一致する場合又は相違する場合に、回転装飾体により、真の期待度を示唆する演出を行うことができるようになる。

【1598】

(C) 変動パターン演出の期待度と、期待度演出（予告演出）の期待度が一致する場合

変動パターン演出の期待度と、期待度演出の期待度との関係は、これらが一致する場合、相違する場合の大きく2通りに加え、さらに、一致する場合は、これらの期待度が、当落結果と一致する場合と相違する場合とがあり、他方、相違する場合は、変動パターン演出の期待度が、当落結果と同様である場合と、期待度演出の期待度が、当落結果と同様である場合とがある。以下、これらの4通りの場合について、本態様の目的である真の期待度の示唆を行う態様を具体的に説明する。

【1599】

(C-1) 2つの期待度が一致し、さらに当落結果とも一致する場合

この場合、当落結果が大当たりであると、期待度も結果に一致して高いものとなっているので、回転装飾体による演出も「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。また、具体的な演出方法については、上記（A-1）と同様に行うことが可能である。

【1600】

一方、当落結果がハズレで、期待度も結果に一致して低い場合は、ダイヤル操作部401の操作によって、回転装飾体の動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。

【1601】

(C-2) 2つの期待度が一致し、一方で当落結果とは相違する場合

この場合、当落結果が大当たりで、2つの期待度が一致して当落結果と異なり、低い場合には、回転体による演出が真の期待度を表すため、回転装飾体による演出のみ「アツイ」といえる派手なものであると良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【1602】

(D) 変動パターン演出の期待度と、期待度演出（予告演出）の期待度が相違する場合

(D-1) 2つの期待度が相違し、変動パターン演出の期待度が当落結果と一致する場合

この場合、当落結果が当たりである場合には、変動パターン演出の期待度は高い演出がなされている。このとき、回転装飾体は、この変動パターン演出に従い、「アツイ」といえる派手なもので行えば良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【1603】

当落結果がハズレである場合には、変動パターン演出の期待度は低い演出がなされている一方で、期待度演出は期待度の高いキャラクタが登場している。この場合、変動パターン演出が真であり、期待度演出が偽であるので、期待度演出の期待度を打ち消すような回転装飾体の演出が必要である。例えば、ダイヤル操作部401の操作によって、回転装飾体が非常に緩やかに動作したり、そもそも動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。

【1604】

(D-2) 2つの期待度が相違し、期待度演出の期待度が当落結果と一致する場合

この場合、当落結果が当りである場合には、変動パターン演出の期待度は低い演出がなされ、一方で、期待度演出では期待度の高いキャラクタが登場するなどしている。このとき、回転装飾体は、変動パターン演出を打ち消し、これを補うような演出をすることが好ましいので、当落結果に従って、「アツイ」といえる派手なもので行えば良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【1605】

当落結果がハズレである場合には、変動パターン演出の期待度は高い演出がなされている一方で、期待度演出は期待度の低いキャラクタが登場している。この場合、変動パターン演出は偽であり、期待度演出が真であるので、変動パターン演出の期待度を打ち消すような回転装飾体の演出が必要である。この場合もやはり、当落結果に従って、回転装飾体の演出は静かなものとし、期待度の低さを表す。例えば、ダイヤル操作部401の操作によって、回転装飾体が非常に緩やかに動作したり、そもそも動作が起こらない、つまり、何の変化も生じないようにして、期待度の低さを示す態様とすることができる。

【1606】

（2）装飾図柄の変動処理の開始後、大当たり判定の結果が大当たりになった場合

この場合、乱数確認手段4140Aが、乱数抽出手段4100Bの判定結果から、「確変大当たり」、「特殊大当たり」、「通常大当たり」になっているか否かを確認する。なお、この乱数確認手段4140Aの処理タイミングは、乱数が更新され、変動開始処理及び変動パターン設定処理（図225参照）が開始され、主制御基板4100から周辺制御基板4140へ設定された変動パターンに関するコマンドが送信された際である（図230の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照）。

【1607】

ここで、乱数抽出手段4100Bから送信されるコマンドは、図228及び229において説明した変動パターンに基づくものであるが、図228、229及びコマンド表を示す図230、231に示すとおり、コマンドステータス（STTS）すなわち演出パターンとして通常の演出であるか疑似連を含むかなどを決定する50H～58Hの9通りと、モード（MODE）、すなわち、ノーマルリーチ、スーパーリーチなど、いかなる演出を行うかを01H～A7Hの167通りとの組み合わせでなる。図228及び図229に示すように、これらのコマンドは、当落情報として、「球有確変」、「球有共通」、「JUB確変」、「球無突確」、「玉無潜確」、「小当たり」、「はずれ」など、大当たり種別に関する情報も含まれている。ここで「球有」、「球無」の別は、大当たり演技時に大入賞口の開放があるか否かを表し、いわゆる電チューサポートがあるかないかを示し、「JUB」とは「ジャンプアップボーナス確変をいう。

【1608】

乱数確認手段4140Aが、乱数抽出手段4100Bからコマンドを受信し、当該コマンドにおいて大当たりの判定がされていることを確認すると、その旨を回転操作検知手段41040Eに入力し、回転操作検知手段4140Eが起動される。なお、このとき、ダイヤル操作部401における操作受付の開始を、遊技者に暗に報知するために、ダイヤル操作部401内部に配置されたLED430a及び430bを点灯させてもよい。ただし、本態様の趣旨からすると、あくまで遊技者の自発的な操作を促すものであるから、いかにも遊技者の操作を誘引するようなランプの点灯等はそぐわない。

【1609】

ここで、回転検知センサ432a、432bの2つのセンサが設けられ、このセンサにより、複数の回転検知片410cを検出することで、回転方向又は回転量（回転角度）を検出する。具体的には、すでに本実施形態で述べたように、回転方向は、回転検知センサ432a、432b432aと432bのON/OFFとなる順によって判断し、また、回転検知センサ432a、432bのパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部401の回転量を回転角度で検出する。

【1610】

10

20

30

40

50

遊技者が、ダイヤル操作部 4 0 1 における操作の受付開始後、ダイヤル操作部 4 0 1 を回転操作し、この操作を回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部 4 1 4 0 の回転操作検知手段 4 1 4 0 E に出力される。これにより、回転操作検知手段 4 1 4 0 E がダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向又は回転量を把握する。

【1 6 1 1】

続いて、回転操作検知手段 4 1 4 0 E は、このダイヤル操作部 4 0 1 から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段 4 1 4 0 F に送る。演出実行手段 4 1 4 0 F は、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体 3 4 1 0 を回転駆動する回転駆動モータ 3 4 1 2 へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体 3 4 1 0 の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体 3 4 1 0 を回転させる。

【1 6 1 2】

（効果）

以上のような態様では、遊技機が、盤面上に回転表現を行う回転装飾体 3 4 1 0 を備えることで、遊技者がダイヤル操作部によって回転操作を行うと、演出実行手段 4 1 4 0 F により、その回転操作が、即時かつ直接的に回転装飾体 3 4 1 0 の回転表現となる。したがって、遊技者は、遊技機からの求めに応じることなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上に表れる。そのため、遊技者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興趣心を向上させることができる。

【1 6 1 3】

特に本態様では、主制御基板 4 1 0 0 の乱数抽出手段 4 1 0 0 B における判定結果が、大当たりであったことを契機に、ダイヤル操作部 4 0 1 における操作を有効とし、このダイヤル操作部 4 0 1 の操作を、回転装飾体 3 4 1 0 に回転表現するので、遊技者はあたかも自己の行った操作が功を奏して大当たりを得たと感じることができる。

【1 6 1 4】

また、回転操作検知手段 4 1 4 0 E において、ダイヤル操作部の回転方向と回転量とを把握し、これに基づいて演出実行手段 4 1 4 0 F が間髪入れずに、回転装飾体 3 4 1 0 を、ダイヤル操作部における回転方向と回転量分そのまま回転させることで、遊技者の操作結果を「即時かつ直接的」に回転装飾体 3 4 1 0 の回転表現として表すことができる。そのため、遊技者は自己の操作が回転装飾体に直接的に表れるので、操作実感が極めて高い。

【1 6 1 5】

（その他の態様）

上記態様では、遊技者の回転操作によって回転装飾体が回転するのは、主制御基板 4 1 0 0 から通知される変動パターンが、大当たりの場合だけであるとしたが、設計上は、もちろん種々の場合を加えることができ、大当たり期待度に応じて、変更可能である。

【1 6 1 6】

例えば、本実施形態においては、回転装飾体 3 4 1 0 が、6 つ設けられている。そこで、変動パターンに応じて、大当たり期待度を、例えば、1 ～ 6 の 6 つに分けて、最も期待度が高い場合には、回転装飾体 3 4 1 0 のすべてを回転させ、次に期待度が高い場合には、回転装飾体 3 4 1 0 を 5 つ回転させるなど、回転させる個数に応じて期待度を示唆することもできる。また、同様に、変動パターンに応じて、大当たり期待度を複数段階で回転装飾体 3 4 1 0 の回転速度や、回転回数に反映してもよい。

【1 6 1 7】

（3）大当たり遊技処理において、大当たり後、確率変動機能を作動させる場合

この場合、乱数確認手段 4 1 4 0 A は、乱数抽出手段 4 1 0 0 B から送信されるコマンドに含まれる大当たり種別情報が、「確率変動大当たり」、「突確大当たり」、「潜確大当たり」などの確率変動状態であるかを確認する。なお、この乱数確認手段 4 1 4 0 A によって当

10

20

30

40

50

該コマンドを受信するタイミングは、上記同様、「同調演出開始時」である（図 230 の「変動関係」、「同調演出パターン」）。

【1618】

上記のようにして、コマンドに含まれる大当たり種別情報が、「確率変動大当たり」、「突確大当たり」、「潜確大当たり」などの確率変動状態であることを確認したら、この段階、すなわち、変動中演出の開始時に回転操作検知手段 4140E を起動してダイヤル操作部 401 からの回転入力を受け付けるようにしてもよい。

【1619】

また、その後、遊技状態確認手段 4140B が、有利遊技状態制御手段 4100D によって確率変動状態が付与されることを確認し、さらに、大当たり演出が終了し遊技状態が確率変動状態に移ったことを確認した段階で、回転操作検知手段 4140E を起動し、この時点から、遊技者に対する回転操作の受付期間としてもよい。

【1620】

以下は、上述した（ア）の場合と同様であり、回転操作検知手段 4140E は、周辺側中継端子板を通じて、回転検知センサ 432a, 432b を ON にし、遊技者からのダイヤル操作部 401 における操作の受付を開始する。

【1621】

遊技者が、ダイヤル操作部 401 における操作の受付開始後、ダイヤル操作部 401 を回転操作し、この操作を回転検知センサ 432a, 432b が検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部 4140 の回転操作検知手段 4140E に出力される。これにより、回転操作検知手段 4140E がダイヤル操作部 401 の回転方向又は回転量を把握する。

【1622】

続いて、回転操作検知手段 4140E は、このダイヤル操作部 401 から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段 4140F に送る。演出実行手段 4140F は、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体 3410 を回転駆動する回転駆動モータ 3412 へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体 3410 の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体 3410 を回転させる。

【1623】

ここで、上述の通り、乱数抽出手段 4100B から送られるコマンドには、大当たり種別情報が含まれ、乱数確認手段 4140B は、この大当たり種別に関する情報を取得することができる。この点、遊技者が大当たり種別について示唆を得たいのは、大当たり演出後に、遊技の外面上は高確率状態に入ったのか又はこれから入のかが判別しづらい、潜伏確率変動状態（潜確）又は突然確率変動状態（突確）の場合である。

【1624】

そこで、回転操作検知手段 41040E において、回転操作検知手段 4140E の操作検知を有効にする条件として、乱数確認手段 4140A において大当たり種別を判別させ、大当たり種別が潜確又は突確の場合にのみ、回転操作検知手段 4140E において、ダイヤル操作部 401 からの回転操作を受け付けるようにしてもよい。

【1625】

また、大当たり種別に応じて、回転装飾体 3410 の回転態様を変更することも可能である。例えば、潜確は、潜伏状態を表すものであるから、回転装飾体 3410 の動きをゆっくりと動かしたり、緩やかに動かす。一方で、突確は、演出上、低確率状態から高確率状態へ急激に変動する印象を与えるものであることが好ましいので、回転装飾体 3410 の動きも、急激に早い速度で回転するような態様とするとよい。

【1626】

（効果）

以上のような態様では、現在の遊技状態が、確率変動など大当たり確率の高い有利遊技状態である場合に、遊技者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手

10

20

30

40

50

段を操作することで、盤面状の回転装飾体などが、その回転操作に従って回転表現を行う。このため、遊技者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1627】

また、大当り後の遊技状態が、いわゆる潜確や突確の場合であって、一見では、高確率状態であるか低確率状態であるか不明な場合に、大当り後に突入する遊技状態が、高確率状態であることを大当り演出中又は大当り演出後に覚知することができるので、大当り演出を安心して楽しむことができるとともに、大当り後に高確率状態にあるにも関わらず、席を立てて遊技を終了してしまうようなことがなく、遊技の止め時の判断を正確に行うことができるようになる。

【1628】

(他の態様)

上記態様では、大当り後、確率変動機能が作動した段階で、確率変動状態に入ったことをダイアル操作部401の操作受付期間としているが、これを、大当り遊技処理中を受付期間として設定することも有効である。これは操作受付期間をどの段階にするかという設定の問題であるが、例えば、主制御基板4100から大当り種別を含む同調演出パターンのコマンド(図230参照)が通知されたことを、その開始条件とすることも可能である。また、さらに細かく設定するには、大当り演出中のラウンドごとのコマンド(図230の「大当り関係」、「開放*回目表示」におけるコマンド)を見て、大入賞口が開いている間に操作受付とし、一方で、操作終了のタイミングを、その後の大入賞口閉鎖のコマンド(同図230参照)としたり、その後の大当りエンディング開始時にするなど、主制御基板4100からのコマンドの入力を契機に設定することが可能である。

【1629】

このように、操作受付期間を、大当り中とし、大当り後の抽選確率が高確率状態となる確率変動状態に入るような場合に、ダイアル操作により、そのことを遊技者が覚知できるようにする。これにより、例えば、大当り後、高確率状態に入ったことが見た目上は不明となる潜伏確率変動状態になった場合でも、このダイアル操作に基づく示唆がない場合には、遊技者は低確率状態であると誤認して遊技を続け、次回の大当りの期待感を低く持ったまま継続することとなるが、潜伏確変の示唆があれば、自己の遊技状態を認識して、次回の大当りへの期待感を高く持って遊技に臨むことができる。

【1630】

本実施形態では、回転する回転装飾体として、少なくとも6つの回転装飾体を備えるので、例えば、遊技者のダイアル操作部における操作によって回転する回転装飾体の数を増減させることで、遊技者の期待度を煽ることが可能である。具体的には、回転装飾体の6つすべてが回転した場合には、大当り後の潜伏確率変動状態への移行が100%であるとし、1つの場合は、10%程度とし、その間の2~5つの間で適宜潜伏確率変動状態への移行可能性を変化させることで、回転装飾体が多く回れば回るほど期待度が高まるなど、遊技者の遊技への感心を高めることが可能となる。

【1631】

また、遊技者が、大当り遊技中に、ダイアル操作部を回転させればさせるほど、その回転数に応じて回転装飾体の回転する個数が多くなるような設定にすることで、遊技者は、ダイアル操作部の回転次第で、潜伏確変の示唆が得られる可能性が高くなると考え、夢中になってダイアル操作部を回転させることとなる。このように、ダイアル操作部の操作を、即時かつ直接的に回転装飾体の回転へ反映させることで、遊技者の遊技への参加具合を高めることが可能となる。

【1632】

(4) 先行判定処理における乱数を用いた抽選の結果、大当り、確変大当り、リーチなどの遊技者にとって好ましい結果が判明した場合

10

20

30

40

50

この場合、先行判定結果確認手段４１４０Ｃが、主制御基板４１００における先行判定処理手段４１００Ｅによってなされた先行判定の結果（大当たりまたは小当たりの当否と、大当たりの種類、変動パターン等）を、入賞通知コマンドとして受信する。

【１６３３】

先行判定結果確認手段４１４０Ｃは、この先行判定結果が、遊技者にとって好ましい情報である場合、すなわち、先行判定結果が、主制御基板４１００において抽選が行われたならば「確変大当たり」、「特殊大当たり」、「通常大当たり」、「ハズレ」などの場合には、回転操作検知手段４１４０Ｅが起動される。これを具体的に図２３４の先行判定処理テーブルでいえば、例えば、「非リーチ」と通常のリーチ１（図中では丸数字）の場合を除いて、先読みの種類５～１５、コマンドで「９６０５Ｈ」～「９６０ＦＨ」の場合に、回転操作検知手段４１４０Ｅを起動し、この時点から、遊技者に対する回転操作の受付期間として設定することができる。

10

【１６３４】

以下は、上述した（ア）及び（イ）の場合と同様であり、回転操作検知手段４１４０Ｅは、周辺側中継端子板を通じて、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂをＯＮにし、遊技者からのダイヤル操作部４０１における操作の受付を開始する。

【１６３５】

この状態で、遊技者が、ダイヤル操作部４０１における操作の受付開始後、ダイヤル操作部４０１を回転操作し、この操作を回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部４１４０の回転操作検知手段４１４０Ｅに出力される。これにより、回転操作検知手段４１４０Ｅがダイヤル操作部４０１の回転方向又は回転量を把握する。

20

【１６３６】

続いて、回転操作検知手段４１４０Ｅは、このダイヤル操作部４０１から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段４１４０Ｆに送る。演出実行手段４１４０Ｆは、液晶制御部４１５０ａにおいて、既に液晶画面上に表示されている、保留数を表示する表示物を、所定の回転方向と回転量分、回転させる。

【１６３７】

ここで、例えば、保留球を示す表示物は、円形で形成されたものが一般的であるが、この場合には、回転した様子が一見すると判別し難いことが考えられる。そこで、そのような場合、回転していることや、回転方向などが分かり易く表示する、例えば、渦巻きなどのエフェクトを付して回転方向をわかるようにしたり、保留数の表示物をキャラクタ表示として上下左右の方向がわかるような態様にする事で、この点が解決できる。

30

【１６３８】

このような保留数を表示する表示物を回転させることとすれば、上記（ア）～（イ）に示したような回転装飾体３４１０における回転演出と条件が重複した場合であっても、演出で差異を設けることができる。

【１６３９】

また、ダイヤル操作部４０１において、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが検知する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃは、図４８等から明らかなおおり、３０°刻みで、１２片設けられている。したがって、回転操作検知手段４１４０Ｅは、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂを通じて、ダイヤル操作部４０１の回転量を、３０°刻みで検知することが可能である。

40

【１６４０】

本態様では、このような３０°刻みでのダイヤル操作部４０１を用いることにより、「回転量」の把握が可能であるので、従来ある押圧式のボタンでは実現できない、回転量に応じた演出が可能となるものである。例えば、回転操作検知手段４１４０Ｅが、ダイヤル操作部４０１の回転量を把握し、この回転量を、液晶表示画面上の表示物の回転量とリンクさせるリンク具合の調整により先読みの期待度を表現することが可能となる。

【１６４１】

50

より具体的には、例えば、ダイヤル操作部 401 を、遊技者が一度の回転動力を加えた場合、現状の操作ユニット 400 の構造上、最大で 360° 程度の回転するものであるとする。この 360° の回転を最大として、0° ～ 360° の間を 60° 刻みで、60°、120°、180°、240°、300°、360° と回転量に応じて 6 段階に区分する。

【1642】

これに併せて、図 236 に示すように、液晶表示画面上に表示される保留数を表す表示物であるキャラクタも、(a) ～ (g) に示すように、回転態様を表すエフェクトを 6 段階に分けて表示することで、回転度合を変化させる。

【1643】

このような態様において、先読みの期待度が高いほど、ダイヤル操作部 401 の回転操作に併せて回転度合が図 236 の (a) 側から (g) 側に向かって高くなるように設定する。

【1644】

なお、図 236 で示す (a) から (g) の態様は、液晶表示画面上に保留数として例えば 4 つ並んで表示されたうち、先読みがなされた対象の表示物だけが、ダイヤル操作部 401 の回転操作にしたがって回転し、エフェクト表示されるようにしてもよいし、保留として表示されたもののの中に一つでも先読みされたものがあれば、4 つの保留表示のキャラクタが、同時に (a) ～ (g) の態様で回転表示されるようにしてもよい。

【1645】

このような態様では、遊技者がダイヤル操作部 401 における回転操作で行った動作の度合に応じて、先読み期待度が表示されることとなるので、遊技者はダイヤル操作部 401 を必死に回さなければ有利な遊技状態について情報が得られないことになるので、遊技への積極的な参加が期待できる。

【1646】

演出実行手段 4140F は、また、回転装飾体 3410 を回転させるように指示を行うことも可能である。中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体 3410 を回転駆動する回転駆動モータ 3412 へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体 3410 の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体 3410 を回転させる。

【1647】

(効果)

以上のような態様では、先読み予告の表示制御の条件を、回転操作手段における遊技者の操作とすることで、遊技者は自らの主体的意志と回転操作という実体的操作によって、先読み予告を選択的に得ることができる。このため、遊技者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1648】

(5) 大当たり変動パターンの設定を受けた場合に、装飾図柄の変動が停止する直前の場合
この場合、装飾図柄列変動制御手段 4140D が、主制御基板 4100 の乱数抽出手段 4100B から周辺制御基板 4140 の乱数確認手段 4140A に送られる変動パターンの制御コマンドを基に、装飾図柄列を変動させると共に、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄列を順に停止させる場合であって、この当否コマンドが、確変大当たり、特殊大当たり、又は通常大当たりである場合に、複数の装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、遊技者からの回転操作の受付期間を設定する。

【1649】

ここで、例えば、装飾図柄列変動制御手段 4140D においては、一つめの図柄が停止するまでを 10 秒とし、二つめの図柄が停止するまでを 15 秒として、最後の図柄が停止

10

20

30

40

50

するまでを30秒とすると、最後の図柄が停止する15秒前、すなわち、15秒～30秒までを、遊技者からの操作受付期間として設定するなどが考えられる。

【1650】

そして、このような操作受付期間の開始や終了は、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bから、周辺制御基板4140の乱数確認手段4140Aに送信される制御コマンドに基づいて決定される。すなわち、図230のコマンド表に示すように、乱数確認手段4140Aには、「変動関係」におけるコマンド「停止図柄指定」及び「変動時状態指定」と、「特図柄停止情報」に送信タイミングが分かれている。このいずれかのコマンドを受けた際に、遊技者からの操作受付期間とすることが可能である。この場合、コマンド「停止図柄指定」及び「変動時状態指定」の送信タイミングで操作受付期間の開始とし、
「特図柄停止情報」の送信タイミングで操作受付期間の終了とするとよい。

10

【1651】

このように、装飾図柄列変動制御手段4140Dにおいて、主制御基板4100からの当否コマンドが大当りを示すものであって、複数の装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する15秒前に、回転操作検知手段4140Eが起動される。

【1652】

この受付期間において、遊技者が、ダイヤル操作部401を回転操作し、この操作を回転検知センサ432a、432bが検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部4140の回転操作検知手段4140Eに出力される。これにより、回転操作検知手段4140Eがダイヤル操作部401の回転操作があったことを把握する。

20

【1653】

続いて、回転操作検知手段4140Eは、このダイヤル操作部401から得た回転操作の入力を、装飾図柄列変動制御手段4140Dに返す。装飾図柄列変動制御手段4140Dは、液晶制御部4150aへ装飾図柄のすべてを再度回転させるように制御する。

【1654】

ここで、上記のような処理において、大当りの場合にのみ、遊技者からのダイヤル操作部401における操作に基づいて装飾図柄の再度の変動表示を行うようにすると、遊技者からすれば、大当りの場合には、ダイヤル操作部401を回転操作すれば、すぐに大当りであることが判明してしまう反面、大当りでない場合は、ダイヤル操作部を操作しても何も変化が生じないので、結局のところ操作実感がない。

30

【1655】

そこで本態様では、例えば、装飾図柄列変動制御手段4140Dにおいて、最後の図柄の停止時には、複数の演出パターンを用意しておき、大当りの場合には、上記通り、装飾図柄のすべてを再度回転させるような演出を行い、その他、小当たり時やはずれリーチ時などにおいて、最後の装飾図柄の停止直前に、上述したような遊技者のダイヤル操作部401における操作を受け付けた場合、例えば、最後の装飾図柄を停止させる直前に、すべての装飾図柄が再び回転するように見せかけて結局回転しないようにするなど、遊技者にダイヤル操作部401を回転させたことで、その操作が遊技機にきちんと伝わったことを表す演出を行うのが好ましい。また、このような場合に、遊技者がダイヤル操作部401を全く操作しなかった場合のために、最後の装飾図柄を停止させる直前に、装飾図柄全体
を画面上で揺動するように演出することで、この装飾図柄の再回転のために設定した時間を消化することができるようになる。

40

【1656】

また、ダイヤル操作部401における操作量を反映した演出としてもよい。本実施形態において説明したとおり、ダイヤル操作部401において、回転検知センサ432a、432bが検知する従動ギア410の回転検知片410cは、図48等から明らかなどおり、30°刻みで、12片設けられている。したがって、回転操作検知手段4140Eは、回転検知センサ432a、432bを通じて、ダイヤル操作部401の回転量を、30°刻みで検知することが可能である。

【1657】

50

本態様では、このような30°刻みでのダイヤル操作部401を用いることにより、「回転量」の把握が可能であるので、従来ある押圧式のボタンでは実現できない、回転量に応じた演出が可能となるものである。例えば、回転操作検知手段4140Eが、ダイヤル操作部401の回転量を把握し、この回転量が所定量以上であれば、装飾図柄列変動制御手段4140Dは、液晶制御部4150aへ装飾図柄のすべてを再度回転させるように制御するように構成することも可能である。

【1658】

より具体的には、例えば、ダイヤル操作部401を、遊技者が一度の回転動力を加えた場合、現状の操作ユニット400の構造上、最大で360°程度の回転するものであるとする。この360°の回転を最大として、例えば、300°程度の回転を伝達できれば、液晶制御部4150aへ装飾図柄のすべてを再度回転させるように制御する。

10

【1659】

また別の態様として、回転操作検知手段4140Eは、ダイヤル操作部401が回転検知センサ432a、432bと回転検知片410cとを有することで、ダイヤル操作部401の回転とその停止を判別することが可能である。そこで、「回転量」に応じて演出を変化させる2つ目の方法として、2つの装飾図柄停止し、最後の装飾図柄が停止する間際のタイミングで、ダイヤル操作部401において間断なく回転操作を継続したか否か、例えば、3～5秒程度継続的にダイヤル操作部401を回転させ続けたことを装飾図柄のすべてを再度回転させるための条件とすることができる。

【1660】

このように本態様では、回転量に応じた演出が可能で、従来の押しボタンと異なり、見かけ上、ダイヤル操作部401の操作技量に応じて、遊技者に有利な状態を得ることができるかが決まる。

20

【1661】

(効果)

以上のような態様では、抽選の結果が大当たりである場合であって、表示画面上でリーチ演出がなされている場合に、リーチ状態で最後の変動図柄が停止する直前に、遊技者が回転操作手段において回転操作を行った場合に、再び図柄を変動状態に移行させる。そして、図柄の変動状態から、再びリーチ状態へ移行し、最後に3つの図柄が揃った状態へ移行して大当たりとする。

30

【1662】

これにより、リーチ状態を、遊技者の自発的な操作で、その操作にしたがって継続させることができ、あたかも大当たりを自ら引き当てたような感覚を得ることができる。したがって、遊技への期待感が高まるとともに、遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1663】

特に、ダイヤル操作部における回転操作の操作量を検知し、所定の操作量以上の場合に送直図柄の再回転を行うようにすることで、操作技量に応じて、遊技者に有利な状態を得ることができるかが決まるので、遊技者は、ダイヤル操作部を真剣に回転させることとなり、遊技への積極的な参加が期待できる。

40

【1664】

(6) 周辺制御基板において当たり時演出が実行される場合

この場合、演出実行手段4140Fが、主制御基板4100における乱数抽出手段4100Bの大当たり判定に基づいて、当たり演出を実行している場合、すなわち、図186における主制御基板4100の大当たり遊技処理が開始し、終了するまでの間に、周辺制御基板4140によって、演出実行手段4140Fから行っている大当たり演出の間、遊技者からのダイヤル操作部401における操作を受け付ける期間とする。したがって、主制御基板4100において大当たり遊技処理が開始することを受けて、回転操作検知手段4140Eが起動される。

【1665】

50

この状態で、遊技者が、ダイヤル操作部 401 を回転操作し、この操作を回転検知センサ 432 a, 432 b が検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部 4140 の回転操作検知手段 4140 E に出力される。これにより、回転操作検知手段 4140 E がダイヤル操作部 401 の回転方向又は回転量を把握する。

【1666】

続いて、回転操作検知手段 4140 E は、このダイヤル操作部 401 から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段 4140 F に送る。

【1667】

演出実行手段 4140 F は、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体 3410 を回転駆動する回転駆動モータ 3412 へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体 3410 の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量分、回転装飾体 3410 を回転させる。

【1668】

そして、主制御基板 4100 における大当り遊技処理の終了とともに、回転操作検知手段 4140 E は、ダイヤル操作部 401 における操作の受付を中止する。

【1669】

ここで、大当り演出の始期と終期、すなわち、ダイヤル操作部 401 における操作受付期間に関しては、主制御基板 4100 から通知されるどのコマンドを見るかによって種々変えることができる。最も長く操作受付期間を設定するのであれば、大当りコマンドの通知を見れば良いし、より細かく設定するには所定回数のラウンドを受付期間としたり、さらにはラウンドごとのコマンドを見て、大入賞口の開閉と合わせて、大入賞口が開いている間に操作受付としたり、反対に、大入賞口が閉じている、すなわち、遊技球の発射を控える期間に操作受付とするなど、種々の態様が考えられる。この場合、大入賞口が閉鎖中にダイヤル操作部の操作を有効にすると、大入賞口の閉鎖中には遊戯者は演出に目が行くこととなり、遊技球の発射停止等の制御がおろそかになる。すると、この演出がない場合に比べて、遊戯者は多くの遊技球を発射することになることも考えられ、ホール（遊技機設置店舗）側は思わぬ利益を得ることが期待できる。

【1670】

（効果）

このように、この態様では、主制御基板 4100 が大当り遊技処理を行っている間、ダイヤル操作部 401 の操作を受け、これが回転装飾体 3410 の回転へ即時かつ直接的に伝達され、ダイヤル操作部 401 での操作が、そのまま回転装飾体 3410 で表現される。

【1671】

したがって、大当りなど、遊技者にとって有利な遊技状態において、遊技者が、遊技機からの誘導に応じるようなことなく、自ら回転操作手段を操作することで、盤面状の回転装飾体や表示画面上のキャラクタなどが、その回転操作に従って回転表現を行うことができる。このため、遊技者は、自らの意志によって行った操作によって、遊技機が有利遊技状態にあることを知覚することができるので、遊技機からの誘導に応じて操作した場合に比較して、自ら探し当てるゲーム感覚が高まり、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことが可能となる。

【1672】

一般的に、大当りの演出中は、遊技者は、大入賞口が開いている間に、大入賞口に向けての遊技球の発射を行うことがメインの目的となり、あとは演出を楽しむ状況となる。したがって、遊技者の集中力は、始動口への入賞を狙って遊技を行っている間よりもリラックス状態にあり、大当りの演出を存分に楽しみたい心境である。そこで、遊技者は発射手段を固定的に操作するだけでなく、遊技への積極的参加と、大当り演出への更なる興味を高めるため、大当り演出にあわせたダイヤル操作部における操作を可能とした。

【1673】

また、遊技機が、いわゆる歌パチといわれる歌手等をキャラクタにし、大当たり時等に当該歌手の楽曲を出力して演出を実行する機種であるような場合に、盤面上の回転装飾体を当該歌手の観客に見立てる。遊技者が、大当たり時等の有利な状態で高揚感を味わっている際に、回転操作手段を通じて回転操作を行うことで、当該観客に見立てた回転装飾体が、これに合わせて回転表現を実行する。これによれば、大当たり時等の遊技者が演出に注目する場面で、遊技者の操作を、大当たり演出に絡めることで、遊技者が演出内容に積極的に参加している印象を与えることで、遊技の継続性を高めることができる。

【1674】

(7) 確変昇格演出において非昇格という結果が報知され、その後も確変昇格演出が予定されている場合

10

[1. 概要]

この場合、乱数確認手段4140Aが、乱数抽出手段4100Bの抽出結果から、当落の情報を含む、通常変動、短縮変動、ノーマルリーチハズレ、ノーマルリーチ当り、マルチラインリーチ、スーパーリーチなどの装飾図柄の変動パターンのコマンドを受けると(図230の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照)、装飾図柄変動表示手段4140Dは、当該変動パターンに従って、演出を実行する。

【1675】

演出実行手段4140Fは、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bから入力された変動パターンに基づき、周辺制御基板4140における演出パターンに割り当て、その演出パターンに従って演出を行う。この際、演出のパターンによって確変昇格演出(以下、単に「昇格演出」ともいう。)が含まれる場合がある。

20

【1676】

本態様は、周辺制御基板4140において選択された演出パターンに、昇格演出が含まれる場合に、所定の期間に、ダイヤル操作部401が操作されることに基づいて、回転装飾体3410が回転動作を行う。これにより、変動パターンにおける確率変動状態への昇格可能性を示唆するものである。

【1677】

特に、大当たり演出の開始から大当たりの終了までの間に、確変昇格演出が複数用意されており、そのうちの一つの昇格演出の結果が非昇格であった場合に、後の昇格演出までの間に、ダイヤル操作部401が操作されると、回転装飾体3410の回転により、確変昇格演出のアツイ状況と、実際に確変に昇格するか非昇格であるかといった真実とのギャップを調整する機能を有する。

30

【1678】

すなわち、一つの昇格演出において非昇格であると、遊技者は、昇格演出に対して多大な期待を抱いていたにも関わらず裏切られた感じになり、その後に続く昇格演出に対して、期待を持って良いのか、持たないほうが良いのか、つまり、演出を信じて良いのか信じないほうが良いのか判別が難しくなる。そこで、一つめの昇格演出が非昇格であった後、次の昇格演出までの間に、遊技者に対して、次の昇格演出の結果や、確変昇格の有無を示唆することで、昇格演出の当否と遊技者の期待感との間に生じるギャップを調整し、演出に対する信頼度や遊技機に対する信頼度を高める効果を奏するものである。

40

【1679】

そこで以下、確変昇格の処理について説明した後、確変昇格演出と、回転装飾体によるギャップ調整について説明する。

【1680】

[2. 確変昇格処理について]

ここで、確変昇格とは、通常大当たり状態であった遊技が、所定のタイミングで、確変大当たり状態に移行することを意味する。この所定のタイミングには、大きく分けて3つ存在する。すなわち、「大当たり後の再抽選時」、「大当たりラウンド中」、さらに「大当たりエンディング時」である。

【1681】

50

「大当り後の再抽選時」とは、装飾図柄が通常の図柄で停止して大当たりが確定した後、大当たり図柄をもう一度抽選する際をいい、この場合には、既に通常図柄で停止した装飾図柄が再抽選により確変図柄に変わる。

【1682】

また、「大当りラウンド中」とは、装飾図柄が通常の図柄で停止して大当たりが確定した後、大当り中の演出において、確変昇格のチャンスを遊技者に与える演出を行うものである。例えば、10R大当りや15R大当りの場合に、2R目から10R目（10R大当りの場合）や15R目（15R大当りの場合）までにおいて、確変昇格のチャンスを表示する演出を行う。より具体的には、大当り中演出の内容が、キャラクタの歌手が歌を歌うものであって、そのキャラクタが歌を歌いきるなど、目的を達成したとして、確変昇格が成功したことを演出で報知し、大当り終了後に、確変状態に移行するものである。

10

【1683】

「大当りエンディング時」とは、大当りの所定回数のラウンド終了後、例えば、10R大当りであれば10R終了後であり、15R大当りであれば15R終了後に設定されたエンディング演出時に、確変昇格演出を実行するものである。

【1684】

なお、以上のような「大当り後の再抽選時」、「大当りラウンド中」及び「大当りエンディング時」における確変昇格のタイミングを、本項においては、以降「昇格ポイント」と呼ぶ場合がある。

【1685】

20

ここで、確変昇格の処理について、図237のフローチャートを用いて説明する。確変昇格演出は、上述のように、主制御基板4100からの入力に基づいて、周辺制御基板4140が行うものである。具体的には、主制御基板4100における乱数発生手段4100Aから、図228及び229に記載された変動パターンのいずれかが入力されることにより、処理を開始するものであり、より詳細には、この変動パターンは、図230に示すコマンド表の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」において送信されるものである。

【1686】

以上のような情報に基づき、図237に示す処理を開始する。なお、図237においては、図面の簡略化のため、用語を記号化して用いている。各用語の意義は次の通りである。

30

「Z」は、「図柄指定」を表す。

「KAKU」は、「確変」を表す。

「HP」は、「変動パターン」を表す。

「SCHU」は、「再抽選」を表す。

「SK」は、「昇格」を表す。

「SPKAKU」は、「潜確（潜伏確変）」を表す。

「DBW」は、「大当り中」を表す。

「EPT」は、「演出パターン」を表す。

「END」は、「エンディング」を表す。

40

「E」は、「演出」を表す。

「KSK」は、「確変昇格」を表す。

「KAKUEPT」は、「確変用演出パターン」を表す。

「(X) = (Y)?」(「X」, 「Y」は任意の記号)は、「(X)は、(Y)か?」を表す。

「(X) → (Y)?」(「X」, 「Y」は任意の記号)は、「(X)で(に)、(Y)する(させる)か?」を表す。

【1687】

図237において、まず、乱数確認手段4140Aがこのようなコマンドの入力を受けて、当該変動パターンの図柄指定が確変であるか、非確変であるかを確認する(S320

50

1)。変動パターンには、図226に示すように、15R非確変、10R非確変、15R確1～確3（「確」は確変の略）、10R確1、確2など、大当りの図柄が指定されているので、まずはこれを確認するものである。

【1688】

図柄指定が確変図柄でない場合には（S3201のNO）、確変昇格はしないのであるから、確変昇格演出としてダミーの演出を行うかどうかということになる。そこで、S3211に進んで、演出制御手段4140Fは確変昇格演出を行うかを判断し（S3211）、確変昇格演出を行う場合（S3211のYES）には、演出制御手段4140Fは、周辺制御基板4140の有する演出パターンを抽選により決定する（S3212）。演出制御手段4140Fが確変昇格演出を行わないと判断した場合には（S3211のNO）

10

【1689】

S3201に戻って、乱数確認手段4140Aにより受信した変動パターンにおける図柄指定が、確変を表す場合、例えば、図226に表す15R確1～確3、10R確1、確2などの場合には（S3201のYES）、乱数確認手段4140Aは、続いて、当該受信した変動パターンが、再抽選を含むものであるかを確認する（S3202）。

【1690】

乱数確認手段4140Aは、当該受信した変動パターンが再抽選を含まない場合（S3202のNO）は、S3203の処理を経ずにS3204の処理に飛ぶ。

【1691】

20

乱数確認手段4140Aが、受信した変動パターンが、再抽選を含むものであると判断した場合には（S3202のYES）、さらに、演出制御手段4140Fが再抽選演出において昇格させるかを判断する（S3203）。S3203において、再抽選演出において昇格させる（YES）ということであれば、演出制御手段4140Fは、再抽選で確変昇格させる演出パターンを選択し決定する（S3221）。この場合、演出制御手段4140Fは、既に確変昇格演出を行った後であるので、大当り演出パターンは、確変用の演出パターンを選択し決定し（S3222）、さらに、大当りのエンディング時の演出も、確変の演出パターンを選択し決定し（S3223）、処理を終了する（REIT）。

【1692】

演出制御手段4140Fが、S3203において、再抽選中に昇格しないと判断した場合には（S3203のNO）、続いて、大当り中に昇格させるかを判断する（S3204）。なお、上述の通り、変動パターンが再抽選を含まない場合もこの処理を実行する。

30

【1693】

演出制御手段4140Fが、大当り中に確変昇格させると判断した場合には（S3204のYES）、大当り中に確変昇格させる演出パターンを選択し決定する（S3231）。そして、この場合には、大当り中に確変昇格演出を行うことになるので、その後のエンディングでは、確変用の演出パターンを選択し決定する（S3223）。

【1694】

一方、S3204において、演出制御手段4140Fが、大当り中に確変昇格させないと判断した場合は（S3204のNO）、続いて、大当り中の演出パターンを、確変昇格させないものによって選択、決定する（S3205）。最後に、エンディングにおいて確変昇格させるかを判断する（S3206）。

40

【1695】

演出制御手段4140Fが、エンディングにおいても確変昇格させないと判断した場合には（S3206のNO）、当該確変は潜伏することとなり、演出制御手段4140Fは、潜伏確変の演出パターンを選択し決定して（S3207）処理を終了する（REIT）。

【1696】

一方、演出制御手段4140Fが、エンディングにおいて確変昇格させると判断した場合には（S3206のYES）、エンディングで確変昇格させる演出パターンを選択し決

50

定して（S 3 2 4 1）、処理を終了する（R E I T）。

【1 6 9 7】

以上は、主制御基板 4 1 0 0 から変動パターンが送信された際、すなわち、上述の通り、図 2 3 0 の区分「変動関係」、コマンド名「同調演出パターン」、送信タイミング「同調演出開始時」として送信されたコマンドに基づいて、確変昇格演出を行うかどうか、昇格演出を行う昇格ポイントはいずれのタイミングかを、決定したものである。

【1 6 9 8】

これに対して、確変昇格演出自体は、再抽選時、大当たり中、大当たりエンディング時の各昇格ポイントにおいて、実行されるものである。この点、図 2 3 0 のコマンド表に示したように、主制御基板 4 1 0 0 からは、複数の送信タイミングで、その送信タイミングに適したコマンドが送信される。周辺制御基板 4 1 4 0 の演出制御手段 4 1 4 0 F は、この主制御基板 4 1 0 0 から送られるコマンドに基づいて各昇格ポイントにおける確変昇格演出を実行する。

【1 6 9 9】

この点をより詳しく説明すると、まず、「再抽選」の確変昇格演出は、図 2 3 0 の区分「変動関係」、コマンド名「停止図柄指定」、送信タイミング「5 0 ** H ~ 5 8 ** H の直後」として送信されたコマンドに基づいて、実行される。

【1 7 0 0】

「大当たり中」の確変昇格演出は、例えば、1 5 R 大当たりの場合であって、大当たり中の確変昇格演出のタイミングが 2 R ~ 1 0 R までで設定されている場合、演出制御手段 4 1 0 0 F において、確変昇格演出を、図 2 3 0 の区分「大当たり関係」、コマンド名「開放*回目表示」、送信タイミング「非特定又は特定の大入賞口開放時」として送信されるコマンドの送信タイミングに基づいて、これを開始条件として実行される。

【1 7 0 1】

また、「大当たり中」の確変昇格演出は、例えば大当たりラウンド中に、一度だけでなく複数回に渡って設定可能であって、例えば、1 5 R 大当たりの場合には確変昇格演出のタイミングを 1 0 R ~ 1 5 R までに設定することも可能である。この場合には、上記の確変昇格演出とラウンド数が異なるのみであるため、演出制御手段 4 1 0 0 F においては、確変昇格演出を、図 2 3 0 の区分「大当たり関係」、コマンド名「開放*回目表示」、送信タイミング「非特定又は特定の大入賞口開放時」として送信されるコマンドの送信タイミングに基づいて、これを開始条件として実行される。

【1 7 0 2】

「大当たりエンディング時」の確変昇格演出は、ラウンド後の「エンディング」で行われるところ、この場合には、図 2 3 0 の区分「大当たり関係」、コマンド名「大当たりエンディング」、送信タイミング「非特定又は特定の大当たりエンディング開始時」として送信されるコマンドの送信タイミングに基づいて、これを開始条件として実行される。

【1 7 0 3】

〔（3）確変昇格演出と確変昇格示唆について〕

本態様は、上述の通り、再抽選時、大当たり中演出時、大当たりエンディング時のように、複数の昇格ポイントが用意されている場合がある。以下では、これら 3 つの昇格ポイントが設定された場合に、3 回の昇格ポイントにおける昇格抽選は非昇格であったとき、その昇格抽選結果と内部的な状態（変動パターンとして主制御基板から周辺制御基板へ送られる内容が確率変動を示すもの又は通常状態を示すか否か）とのギャップを、回転装飾体の回転度合により調整するものである。そこで以下、3 回の昇格ポイントにおける演出の概要を示した上で、確変昇格示唆について説明する。なお、以下で示す 3 回の昇格抽選はあくまでも本実施形態の遊技機の仕様に基づいた例示に過ぎず、再抽選、大当たり中昇格抽選、エンディング昇格抽選以外の昇格抽選が設定された遊技機であっても、その昇格抽選の種類を問わず、本態様のギャップ調整を適用することが可能である。

【1 7 0 4】

〔（3-1）再抽選時昇格〕

10

20

30

40

50

ここで、再抽選時の確変昇格について説明する前に、その前提となる再抽選演出について説明を加える。

【1705】

本態様において、再抽選演出は、低確率非時短時である通常時と、低確率時短時のいずれかにおいて実行される。再抽選演出を行うか否は上述の図237において処理の流れで示したとおり、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bから送信される変動パターンに再抽選要否に関するデータが含まれており、これを周辺制御基板4140の乱数確認手段4140Aにおいて確認することで再抽選の要否を判断し、これに基づいて、演出制御手段4140Fが、演出パターンを決定するものである。

【1706】

再抽選演出のパターンには、一度停止した装飾図柄を再回転させた後、押圧操作部405を押下して、装飾図柄を再度停止させて確定させるパターンと、一度停止した装飾図柄を再回転させた後、ダイヤル操作部401を回転させて再度停止させて変更させるパターンの2種類が用意されている。この演出パターンは、上述のように演出制御手段4140Fが決定する。

【1707】

前者の押圧操作部405の押下による場合、確変非昇格時には（図237のS3203のNO）、再抽選前図柄と、最終確定図柄とは同一に設定する。すなわち、押圧操作部405の押下によっても図柄は変化しない。一方、確変昇格時（図237のS3203のYES）には、最終確定図柄は、既に一度停止した仮停止図柄の数「+1」を設定する。この場合、図237のS3201で示したとおり、乱数確認手段4140Aにおける変動パターンの解析により、最終確定図柄である確変図柄は決定しているので、実際には、演出制御手段4140Fは、まず仮停止図柄を確変図柄から「-1」として決定し、再抽選後、確変図柄で停止するようにする。

【1708】

後者のダイヤル操作部401による場合、確変非昇格時には（図237のS3203のNO）、再抽選前図柄（仮停止図柄）の数に対して「+2」をした数字が最終確定図柄となる。一方、確変昇格時（図237のS3203のYES）には、再抽選前図柄の数に対して、「+1」、「+3」、「+5」又は「+7」のいずれかを最終確定図柄として設定する。これは、ダイヤル操作部401の操作回数に応じて変更する。

【1709】

以上の押圧操作部405の押下による場合と、ダイヤル操作部401による場合の演出パターン選択の流れを、既に説明した図237のフローチャートと、図238に示すテーブルとを参照して具体的に説明する。

【1710】

図238に示すテーブルは、図237のフローチャートにおいて、S3201において、図柄指定は確変図柄であるとし（YES）、S3202において変動パターンは再抽選パターンに関するものであるとした状態から（YES）、S3203において再抽選で確変昇格させるかという判断の処理の結果として参照するものである。

【1711】

すなわち、S3203において、演出制御手段4140Fが、再抽選で確変昇格させると判断した場合（YES）、S3221の処理として、演出制御手段4140Fは、図238の（a）におけるテーブルを参照し、パターンとしてPT1～PT4のいずれかを抽選により選択する。

【1712】

ここで、図238におけるテーブルにおいては演出パターンを示す具体例を挙げている。PT1及びPT2は、押圧操作部405又はダイヤル操作部401の操作により、再抽選において確変図柄が確定する態様であり、PT3及びPT4は、押圧操作部405又はダイヤル操作部401の操作により、再抽選において確変図柄が確定するものではあるが、これらの操作部の操作によって、一度は、非確変図柄に確定するものの、役物の演出（

10

20

30

40

50

役物が落下する演出)によって、当該非確変図柄が確変図柄に変化して、確変昇格が確定する演出である。

【1713】

この場合において、演出制御手段4140Fが、図238(a)のPT1を選択した場合には、押圧操作部405の1回の押下により確変昇格が確定するので、上述の通り、最終確定図柄は、既に一度停止した仮停止図柄の数「+1」で停止して確定する。

【1714】

一方、演出制御手段4140Fが、図238(a)のPT2を選択した場合には、ダイヤル操作部401における回転操作演出経路で確変図柄が確定するため、テーブル(c)に進んでパターンPT1~PT8の選択を行う。

10

【1715】

仮停止図柄が「最終確定図柄の1図柄前の時」、「最終確定図柄の3図柄前の時」、「最終確定図柄の5図柄前の時」又は「最終確定図柄の7図柄前の時」によって選択されるパターンが決まってくるため、既に仮停止図柄と、最終停止図柄が確定している本処理の段階においては、選択されるパターンは、それぞれ2つに絞られる。

すなわち、仮停止図柄が、

「最終確定図柄の1図柄前の時」は、PT3又はPT7のいずれかが選択され、

「最終確定図柄の3図柄前の時」は、PT4又はPT8のいずれかが選択され、

「最終確定図柄の5図柄前の時」は、PT1又はPT5のいずれかが選択され、

「最終確定図柄の7図柄前の時」は、PT2又はPT6のいずれかが選択される。

20

【1716】

PT1は、ダイヤル操作部401を遊技者が3回回転させることで確変昇格が確定し、PT2は、ダイヤル操作部401を遊技者が4回回転させることで確変昇格が確定する。PT3は、ダイヤル操作部401を遊技者が5回回転させることで確変昇格が確定し、PT4は、ダイヤル操作部401を遊技者が6回回転させることで確変昇格が確定する。PT5は、ダイヤル操作部401を遊技者が7回回転させることで確変昇格が確定し、PT6は、ダイヤル操作部401を遊技者が8回回転させることで確変昇格が確定する。PT7は、ダイヤル操作部401を遊技者が9回回転させることで確変昇格が確定し、PT8は、ダイヤル操作部401を遊技者が10回回転させることで確変昇格が確定する。

【1717】

例えば、仮停止図柄が2図柄、最終確定図柄が7図柄の場合、仮停止図柄が、「最終確定図柄の5図柄前の時」であるから、図238のテーブル(a)において、PT1又はPT5が選択される。このとき、PT5が選択されたとすると、ダイヤル操作部401の操作において、遊技者がダイヤルを7回目で確変昇格となるので、演出開始から、2→4→6→8→2→4→6→7の順で図柄が回転し、7で図柄確定することとなる。

30

【1718】

一方、S3203において、演出制御手段4140Fが、再抽選で確変昇格させないと判断した場合(NO)、テーブル(b)の再抽選失敗抽選テーブルを参照し再抽選演出の処理を行う。この場合、テーブル(b)のPT1の押圧操作部405における押下1回の操作か、PT2のダイヤル操作部401における回転操作により、非確変昇格が確定する。具体的には、上述のように、押圧操作部405による押下の場合には、非昇格時には、仮停止図柄と同一の図柄により停止させることにより、非昇格を表示し、ダイヤル操作部401による操作の場合には、再抽選前図柄(仮停止図柄)の数に対して「+2」をした数字が最終確定図柄とする。

40

【1719】

以上のような再抽選処理のタイムチャートと、押圧操作部405における押下操作及びダイヤル操作部401における回転操作の例を、図239にまとめる。

【1720】

図239において、押圧操作部405の操作について示すのは、テーブル(a)のPT1, PT3及びテーブル(b)のPT1に該当する処理であり、これらの処理によれば、

50

9 秒（9 S）以降の「確変図柄停止で確定」させるか（（a）の P T 1）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（a）の P T 3）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理に相違はあるが、その前段階の 0 秒から 9 秒までの処理は同様である。

【1721】

すなわち、演出制御手段 4140F は、まず 0 秒から 2 秒間を利用して押圧操作部 405 の 1 回押下についての説明表示を、液晶制御部 4150 等を用いて行う。例えば、画面上で「ダイヤルが回転したらボタンを押下して回転を停止させて下さい。」などのインストラクションを表示する。続いて、演出制御手段 4140F は、2 秒目から 5 秒目までの 3 秒間でダイヤル操作部 401 の回転部分を高速回転させる。さらに、演出制御手段 4140F は、5 秒目から 9 秒目までの 4 秒間で、ダイヤル操作部 401 の回転部分の高速回転を、押圧操作部 405 を押下することにより停止させる旨のインストラクションを表示する。そして、演出制御手段 4140F は、周辺側中継端子板 882 により、押圧操作部 405 が操作されたことを検知し、この押圧操作部 405 が押下されたタイミングでダイヤル操作部 401 が停止する処理を行う。

【1722】

以上のような処理の後、演出制御手段 4140F は、変動パターンに基づく昇格又は非昇格の区別に応じて、「確変図柄停止で確定」させるか（（a）の P T 1）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（a）の P T 3）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理を上述したルールに則って実行する。

【1723】

一方、図 239 において、ダイヤル操作部 401 の操作について示すのは、テーブル（a）の P T 2、P T 4 及びテーブル（b）の P T 2 に該当する処理であり、これらの処理によれば、押圧操作部 405 の場合と同様、9 秒（9 S）以降の「確変図柄停止で確定」させるか（（a）の P T 1）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（a）の P T 3）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理に相違はあるが、その前段階の 0 秒から 9 秒までの処理は同様である。

【1724】

すなわち、演出制御手段 4140F は、まず 0 秒から 4 秒間を利用してダイヤル操作部 401 の回転操作についての説明表示を、液晶制御部 4150 等を用いて行う。例えば、図 202 の（C）に示すように、画面上で「ダイヤル操作部を回して下さい」などのインストラクションを表示する。

【1725】

続いて、演出制御手段 4140F は、4 秒目から 9 秒目までの 5 秒間をダイヤル操作部 401 の回転操作の受付期間とし、回転検知センサ 432a を通じてダイヤル操作部 401 における回転を検知する。ここでは、上述のように、ダイヤル操作部 401 が何回転したかを検知する。

【1726】

以上のような処理の後、演出制御手段 4140F は、変動パターンに基づく昇格又は非昇格の区別に応じて、「確変図柄停止で確定」させるか（（a）の P T 1）、一旦「非確変図柄停止」させた後に「役物落下で確変図柄に変化」させるか（（a）の P T 3）、又は「非確変図柄停止で確定」させるかの最終的な処理を上述したルールに則って実行する。

【1727】

なお、上では触れていないが、確変図柄のリーチで直当たりした場合、すなわち、図 237 の S 3202 の変動パターンが再抽選を含まない場合（NO）は、再抽選中は図 239 に「その他」として示すとおり、例えば、キャラクタによる祝福アニメーションにより再抽選の時間を埋めるように設定している。

【1728】

〔（３－２）大当中昇格〕

図２４０に大当中の昇格抽選のパターンをテーブル（ａ）～（ｃ）として表す。テーブル（ａ）と（ｃ）に示すように、本態様において、大当中昇格抽選は、現在の遊技状態が通常時（低確率時）であるか確変時（高確率時）であるかによって２通り設けられている。テーブル（ａ）は、通常時（低確率時）の大当中昇格抽選パターンテーブルを示し、テーブル（ｂ）は、通常時（低確率時）開始ラウンド抽選テーブルを示し、テーブル（ｃ）は、確変時（高確率時）の大当中昇格抽選パターンを示す。

【１７２９】

テーブル（ａ）に示すように、本態様において、通常時における大当中演出は、ＰＴ１～１５の１５パターン用意されている。ＰＴ１～８は、例えば、１５Ｒ大当中において大当中の１Ｒ～１０Ｒまでに行われる「大当中演出」と、１１Ｒ～１５Ｒまでに行われる「短開放演出」との２回の昇格演出を行い、ＰＴ９～１５は、例えば、１０Ｒ大当中において、１Ｒ～１０Ｒまでの「大当中演出」で昇格演出を行うものである。

【１７３０】

ＰＴ１～ＰＴ８において、「大当中演出」では、「昇格演出なし」として確変昇格演出を行わないパターンと、「昇格演出を行って成功」とする確変昇格演出を行うパターンと、「昇格演出を行って失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンと、「キャラクタ画像ムービー」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当中演出を行うパターンとの４パターンを用意している。

【１７３１】

また、「短開放時演出」では、「短開放ファイナルチャンスで昇格」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「短開放ファイナルチャンスで失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンと、「キャラクタ登場によるチャンスで成功」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「キャラクタ登場によるチャンスで失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンとの４パターンを用意している。

【１７３２】

ＰＴ１～ＰＴ８においては、これら８パターンを組み合わせ、大当中演出と短開放時演出において、確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものである。図２４０のテーブル（ａ）に示すように、ＰＴ１、ＰＴ２及びＰＴ６が「非昇格」となるパターンであり、それ以外のＰＴ３、ＰＴ４、ＰＴ５、ＰＴ７及びＰＴ８が「昇格」となるパターンである。

【１７３３】

一方、ＰＴ９～１５において、「大当中演出」では、「キャラクタ実写演出」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当中演出を行うパターンと、「昇格演出なし後、長開放ファイナルチャンスで成功」として通常の演出を行った後、長開放ファイナルチャンスを与え、この際に昇格とするパターンと、「昇格演出なし後、長開放ファイナルチャンスで失敗」として通常の演出を行った後、長開放ファイナルチャンスを与えながら、この際に非昇格とするパターンと、「昇格演出を行って成功」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「昇格演出なし」として通常の演出を行って特に確変昇格演出を行わないパターンとの、５パターンを用意している。

【１７３４】

ＰＴ９～ＰＴ１５においては、これら５パターンで確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものであり、図２４０のテーブル（ａ）に示すように、ＰＴ９、ＰＴ１０、ＰＴ１２及びＰＴ１５が「非昇格」となるパターンであり、それ以外のＰＴ１１、ＰＴ１３及びＰＴ１４が「昇格」となるパターンである。

【１７３５】

以上の通常時（低確率時）に行われるテーブル（ａ）に示したＰＴ１～１５においては

、「大当たり中演出」において昇格演出を行う P T 1、P T 3、P T 4、P T 7、P T 1 2 ～ P T 1 4 では、昇格抽選をテーブル (b) に示すように、昇格演出を開始するラウンドを 2 R 目とするか、4 R 目とするか、6 R 目とするかの抽選を行う。

【1736】

一方、テーブル (c) に示すように、本態様において、確変時 (高確率時) における大当たり中演出は、P T 1 ～ 1 0 の 1 0 パターン用意されている。P T 3 ～ P T 6 は、例えば、1 5 R 大当たりにおいて大当たり中の 1 R ～ 1 0 R までに行われる「大当たり中演出」と、1 1 R ～ 1 5 R までに行われる「短開放演出」との 2 回の昇格演出を行い、P T 1、P T 2、P T 7 ～ P T 1 0 は、例えば、1 0 R 大当たりにおいて、1 R ～ 1 0 R までの「大当たり中演出」で昇格演出を行うものである。

10

【1737】

P T 3 ～ P T 6 において、「大当たり中演出」では、「ゲーム達成演出を行って成功」として確変昇格演出を行って昇格を決定するパターンと、「キャラクタ実写ムービー」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当たり演出を行うパターンとの 2 パターンを用意している。

【1738】

また、「短開放時演出」では、「キャラクタ登場によるチャンスで成功」とする確変昇格演出を行い、確変昇格を知らせるパターンと、「キャラクタ登場によるチャンスで失敗」とする確変昇格演出を行うが結果は非昇格とするパターンとの 2 パターンを用意している。

20

【1739】

P T 3 ～ P T 6 においては、これら 4 パターンを組み合わせ、「大当たり演出」と「短開放時演出」において、確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものである。図 2 4 0 のテーブル (c) に示すように、P T 3、P T 5 及び P T 6 が「昇格」となるパターンであり、それ以外の P T 4 が「非昇格」となるパターンである。

【1740】

一方、P T 1、P T 2、P T 7 ～ P T 1 0 において、「大当たり演出」では、「キャラクタ実写ムービー」として確変昇格演出は行わず、遊技機のテーマとなる特定のキャラクタを表示した通常の大当たり演出を行うパターンと、「ゲーム達成演出を行って成功」として例えば遊技機のテーマに合った楽曲を流し、その楽曲が最後のフレーズまで見事流れれば成功として確変昇格とするパターンと、反対に、「ゲーム達成演出を行って失敗」遊技機のテーマに合った楽曲を流し、その楽曲が最後のフレーズまで流れずに失敗となって確変非昇格とするパターンと、「ゲーム達成演出を行って失敗後、長開放ファイナルチャンスで成功」として上記同様のゲーム失敗後、長開放ファイナルチャンスを与え、この際に昇格とするパターンと、「ゲーム達成演出を行って失敗後、長開放ファイナルチャンスで失敗」として上記同様のゲーム失敗後、長開放ファイナルチャンスを与えながら、この際に非昇格とするパターンとの、5 パターンを用意している。

30

【1741】

P T 1、P T 2、P T 7 ～ P T 1 0 においては、これら 5 パターンで確変昇格の昇格又は非昇格の結果を表示するものであり、図 2 4 0 のテーブル (a) に示すように、P T 1、P T 2、P T 7 及び P T 8 が「非昇格」となるパターンであり、それ以外の P T 9 及び P T 1 0 が「昇格」となるパターンである。

40

【1742】

〔(3-3) エンディング昇格〕

図 2 4 1 ～ 図 2 4 9 に大当たり中の演出について、周辺制御基板 4 1 4 0 の演出制御手段 4 1 4 0 F において実行される大当たりオープニングからエンディングまでの演出パターンを表す。本態様においてこの演出パターンの数は、(a) ～ (z) 及び (A) の 2 7 通りである。

【1743】

図 2 4 1 の (a) ～ (d) は、パターン「A-1」～「A-4」を示すものであって、

50

これらは、いずれも確変昇格とはならず、変動パターンから送られる図柄も非確変の図柄を表すものを示している。このようなパターンにおいては、エンディングにおいて、大当り後に通常モード、すなわち、大当り確率の低いモードで遊技が行われることを告知する表示がなされる。ただし、(a)及び(c)において表すパターンより、(b)及び(d)に表すパターンのほうが、確変期待度は高く設定している。

【1744】

この図241の(a)～(d)で表すパターン「A-1」～「A-4」は、いずれも変動パターンにおける図柄が非確変のものであって、昇格演出を行っているので、図237に示すS3201の「NO」からS3211の「YES」を経て、演出実行手段4140Fにおいて実行される演出である。

10

【1745】

図242の(e)～(h)は、パターン「B-1」～「B-4」を示すものであって、これらはいずれも15R大当り演出を実行するパターンであるとともに、エンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、特に、「B-3」及び「B-4」は、エンディングで確変昇格するパターンを示すものである。

【1746】

この図242の(e)～(h)で表すパターン「B-1」～「B-4」のうち、「B-1」及び「B-2」は、大当り中に昇格させる態様であるので、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図237に示すS3204の「YES」からS3231の大当り昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。一方、「B-3」及び「B-4」は、エンディングにおいて昇格させる態様であるので、図237に示すS3206の「YES」からS3241のエンディング昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。

20

【1747】

図243の(i)～(l)は、パターン「B-5」～「B-8」を示すものであって、これらはいずれも10R大当り演出を実行するパターンであり、「B-1」～「B-4」同様、いずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、「B-5」～「B-7」は大当り中に確変昇格するものであり、「B-8」は抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定している態様である。

30

【1748】

この図243の(i)～(l)で表すパターン「B-5」～「B-8」のうち、「B-5」～「B-7」は、大当り中に昇格させる態様であるので、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図237に示すS3204の「YES」からS3231の大当り昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。一方、「B-8」は、大当り抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定しているので、図237の処理は無関係である。

40

【1749】

図244の(m)～(r)は、パターン「C-1」、「C-2」、「D」、「E」及び「F-1」、「F-2」を示すものである。これらのうち「C-1」、「C-2」は、いずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、大当り中に確変昇格するものである。「D」及び「E」は、いずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであるとともに、抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当りが確定している態様である。

【1750】

「F-1」及び「F-2」は、本態様において、ギャップの調整が必要な態様であって、いずれもエンディングにおいて、非確変モードである通常モードに突入することを告知するものであるとともに、エンディングにおいても非昇格であるが、変動パターンから送

50

られる図柄は確変の図柄を表すものであって、潜伏確変となる態様である。ただし、(q)において表すパターンより、(r)において表すパターンのほうが、演出上、潜伏確変の期待度は高く設定している。

【1751】

この図244の(m)～(r)で表すパターンのうち「C-1」及び「C-2」は、大当たり中に昇格させる態様であるので、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図237に示すS3204の「YES」からS3231の大当たり昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。パターン「D」及び「E」は、大当たり抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当たりが確定しているので、図237の処理は無関係である。

10

【1752】

また、パターン「F-1」及び「F-2」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行わず潜伏確変となるものなので、図237に示すS3206において「NO」の処理を行い、S3207において潜伏確変の演出パターンを決定するものである。

【1753】

図245の(s)～(x)は、パターン「G-1」～「G-6」を示すものである。これらのうち「G-1」～「G-3」は、15R大当たり演出を実行するパターンであり、「G-4」～「G-6」は、10R大当たり演出を実行するパターンである。これらはいずれもエンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであるが、いずれも確変状態において大当たりとなったパターンを示すもので、エンディングでの表示は「確変モード継続」を表示するものである。ただし、「G-3」及び「G-6」は、エンディングにおいてはじめて確変昇格が判明する態様である。

20

【1754】

この図245の(s)～(x)で表すパターンのうち「G-3」及び「G-6」を除く、「G-1」及び「G-2」並びに「G-4」及び「G-5」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図237に示すS3204の「YES」からS3231の大当たり昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。

30

【1755】

一方、「G-3」及び「G-6」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであり、エンディングにおいて昇格させる態様であるので、図237に示すS3206の「YES」からS3241のエンディング昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。

【1756】

図246の(y)～(z)及び(A)は、パターン「H-1」、「H-2」及び「I」を示すものであって、「H-1」及び「H-2」は、エンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであり、いずれも大当たり中に確変昇格が判明している態様である。一方、「I」も、エンディングにおいて、確変モードに突入することを告知するものであるが、この態様は、抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当たりが確定している態様である。

40

【1757】

この図246の(y)～(z)及び(A)で表すパターンのうち「H-1」及び「H-2」は、いずれも変動パターンにおける図柄が確変のものであって、昇格演出を行っているので、図237に示すS3204の「YES」からS3231の大当たり昇格の演出パターンの処理及びS3223のエンディングの演出処理を、演出実行手段4140Fにおいて実行するものである。一方、「I」は、大当たり抽選結果の表示時点で確変図柄により確変大当たりが確定しているので、図237の処理は無関係である。

【1758】

50

〔（３－４）再抽選又は大当中昇格抽選、およびエンディング昇格抽選でのギャップ調整〕

以上のような再抽選時、大当中昇格抽選及びエンディング昇格抽選の３つの演出のうち、（１）再抽選とエンディング昇格抽選、（２）大当中昇格抽選とエンディング昇格抽選のエンディング昇格抽選を必ず含むパターンで、２つの昇格抽選が組み合わさって実行される場合のギャップ調整について説明する。

【１７５９】

なお、上記の通り、（１）再抽選とエンディング昇格抽選、（２）大当中昇格抽選とエンディング昇格抽選、とのそれぞれが実行される場合、（１）では基本的に大当中昇格抽選は実行されないパターンを想定しており、（２）では基本的に再抽選は実行されないパターンを想定している。しかしながら、本態様は、（１）において大当中昇格抽選が、（２）において再抽選が実行され、それぞれ３つの昇格抽選が実行されるパターンであっても、そのうちの２つの昇格抽選及び昇格抽選後のギャップ調整に、以下に示すような意義を持たせれば、本態様の効果は奏し得る。したがって、以下では、具体的な実施態様として上記（１）及び（２）のパターンを示すが、これらのパターンはいずれも３つの昇格抽選が実行される場合を排除するものではない。

【１７６０】

本態様のギャップ調整は、（１）再抽選とエンディング昇格抽選、（２）大当中昇格抽選とエンディング昇格抽選における抽選結果が、いずれも非昇格であった場合に、再抽選後の確変示唆または大当り後の確変示唆、およびエンディング後の確変示唆により、内部的な確変・非確変の結果と、非昇格という抽選結果とのギャップ調整を行う。

【１７６１】

より具体的には、図２３８及び図２３９のテーブル（ｂ）において示した再抽選時の確変非昇格パターンであるＰＴ１及びＰＴ２の場合、または図２４０における大当中昇格抽選における非昇格パターンであるテーブル（ａ）のＰＴ１，２，６，９，１０，１２及びテーブル（ｃ）のＰＴ１，２，４，８の場合、および図２４１の（ａ）～（ｄ）及び図２４４の（ｑ）、（ｒ）の場合において、再抽選後と大当り演出後に、次の確変昇格演出における期待度及び内部的な確変・非確変の結果と、既に非昇格が確定した昇格抽選演出とのギャップを調整する。

【１７６２】

なお、再抽選後又は大当中昇格抽選後に実行されるギャップ調整を「第１のギャップ調整」といい、エンディング昇格抽選後に実行されるギャップ調整を「第２のギャップ調整」という。ただし、このように本態様において、「第１のギャップ調整」を再抽選後又は大当中昇格抽選後とし、「第２のギャップ調整」をエンディング昇格抽選後に実行すると定義したのは、本遊技機の仕様に合わせた例示で、実際には、「第１のギャップ調整」は、複数実行される昇格抽選のうち最後に実行される昇格抽選に向けて遊技者の期待感を維持するため、それ以前に行われる一つの抽選後に行われるギャップ調整のことをいい、「第２のギャップ調整」は、複数実行される昇格抽選のうち最後に実行される昇格抽選後に行われるギャップ調整のことをいう。

【１７６３】

〔（３－４－１）ギャップ調整の概要及びタイミング〕

ここで、本態様における確変昇格のギャップ調整を概略すれば、再抽選、大当中昇格抽選又はエンディング昇格抽選後の所定期間、ダイヤル操作部４０１の操作を有効に、すなわち、ダイヤル操作部４０１における操作を、回転検知センサ４３２ａを介して回転操作検知手段４１４０Ｅにおいて検知可能にし、回転操作検知手段４１４０Ｅが、ダイヤル操作部４０１における操作を検知すると、演出制御手段４１４０Ｆが、回転装飾体３４１０を回転させて表現することにより行う。

【１７６４】

本態様において、ダイヤル操作部４０１の操作を有効にする操作受付期間は、次のように設定できる。例えば、再抽選時の非昇格後における第１のギャップ調整タイミングは、

図 2 3 9 に示すタイムチャートに示すように、再抽選の結果、非確変図柄で停止したこと、すなわち非昇格であることを示す表示を行う、再抽選演出の開始から 9 秒後から 1 3 秒後までの 5 秒間を、操作受付期間とすることができる。また、別の場合として、大当り演出のオープニング時から 1 ～ 3 R 目など最初の数ラウンドまでを操作受付期間とすることもできる（図 2 3 0 参照）。この場合、図 2 3 0 のコマンド表に示すように、主制御基板 4 1 0 0 から送信される大当りオープニングコマンドを受信したことを、操作受付期間の始期とし、例えば開放 3 回目表示のコマンドを受信したことを操作受付期間の終期として設定することができる。

【1 7 6 5】

また、大当り中昇格演出後の第 1 のギャップ調整を行うに当たって、ダイヤル操作部 4 0 1 の操作を有効にする操作受付期間は、次のように設定できる。例えば、大当りエンディング表示の後、1 0 秒以内を有効にするという、有効期間を時間によって設定することも可能である。また、別の場合として、大当り演出（エンディング）後、始動口への遊技球の入賞に伴って回転する図柄の 5 回転目までを有効にするという、有効期間を図柄の回転数によって設定することも可能である。

【1 7 6 6】

さらに、大当りのエンディング後の第 2 のギャップ調整を行うに当たって、確変非昇格の処理がなされる場合に、ダイヤル操作部 4 0 1 の操作を有効にする、操作受付期間は、次のように設定できる。例えば、エンディング表示の後、1 0 秒以内を有効にするという、有効期間を時間によって設定することも可能である。また、別の場合として、始動口への遊技球の入賞に伴って回転する図柄の 5 回転目までを有効にするという、有効期間を図柄の回転数によって設定することも可能である。

【1 7 6 7】

また、第 1 及び第 2 のギャップ調整のパターンの設定は次のように行う。まず、乱数抽出手段 4 1 0 0 B から送られる変動パターンにおいて図柄が確変図柄か否かを図柄の変動時に確認しておき（図 2 3 7 の S 3 2 0 1）、これを保持しておく。そして、第 1 及び第 2 のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として、後述する図 2 4 7 に示すテーブルを参照して第 1 及び第 2 のギャップ調整演出パターンを設定し、この設定されたパターンに基づいてギャップ調整演出を実行する。

【1 7 6 8】

〔（3－4－2）ギャップ調整の詳細〕

本態様において特徴的な点は、第 1 のギャップ調整と第 2 のギャップ調整との 2 つのギャップ調整を組み合わせ、これらのギャップ調整にそれぞれ異なる役割を与えることで、全体として、期待感を高揚させる効果と信頼度を高める効果とを両立し得るものである。

【1 7 6 9】

すなわち、本態様において、複数設けられた回転装飾体 3 4 1 0 について、個数に応じて出現率を割り当て、この割り当てに基づいて、再抽選後又は大当り中昇格抽選後と、エンディング昇格抽選後の所定期間において回転装飾体 3 4 1 0 を複数個回転させる。

【1 7 7 0】

本態様においては、回転装飾体 3 4 1 0 が、全部で 6 個設けられているので（図 1 6 5 等参照）、図 2 4 7（b）、（c）及び（d）のテーブルに示すように、回転装飾体の 1 つ又は 2 つが回転するパターンから、3 つ又は 4 つが回転するパターン、さらに 5 つ又は全 6 つが回転するパターンまでの 3 通りで、出現率を割り振る。なお、ここでは説明のわかり易さから、全 6 つの回転装飾体を、1 個又は 2 個、3 個又は 4 個、5 個又は 6 個をそれぞれ組みにして、3 パターンの振り分けとしているが、本発明では、役物（回転装飾体）の個数も 6 個に限られないし、出現率を振り分けるパターン数も 3 パターンには限られない。個数に応じて、出現率を増減させることができれば、その具体的態様は任意に決定することが可能である。

【1 7 7 1】

具体的には、第1のギャップ調整として、再抽選後のギャップ調整及び大当り中昇格抽選後のギャップ調整において、まず、図247(a)のテーブルを参照して、ギャップ調整を行うか否かを振り分ける。この振り分け及び以下に示すギャップ調整のパターン設定は、上述の通り、第1のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として行う。この場合、遊技者の期待感を高揚させるため、ギャップ調整を行う場合に90%の出現率が割り振られ、ギャップ調整を行わない場合には10%の出現率が割り振られる。このように第1のギャップ調整においては、ギャップ調整が行われる場合の割合が非常に高く設定されている。

【1772】

その上で、第1のギャップ調整において、ギャップ調整を行うとした場合、今度は、図247(b)のテーブルを参照して、ギャップ調整として回転させる回転装飾体3410の回転個数を決定する。本態様では、同図(b)のテーブルに示すように、回転装飾体の1個又は2個が回転する場合を5%とし、3個又は4個が回転する場合を45%とし、5個又は6個が回転する場合を50%として出現率を振り分けている。

【1773】

このように、同図(b)のテーブルにおいては、回転装飾体の5個又は6個が回転する出現率を50%とし、3個又は4個が回転する出現率を45%としたので、第1のギャップ調整において回転装飾体の数多くが回転する期待度の高い状態で出現する可能性が極めて高い。ギャップ調整を行わない場合を加味しても全体で45%の確率で5個又6個の回転装飾体が回転するので、第1のギャップ調整においては、回転装飾体が派手に回転し、高い期待度の演出を実行する可能性が高くなっている。

【1774】

一方、第2のギャップ調整として行うエンディング抽選後のギャップ調整においては、図247(c)及び(d)のテーブルを用いて実行する。すなわち、第2のギャップ調整においては、まず、乱数抽出手段4100Bから送られる変動パターンにおいて図柄が確変図柄か否かを、図柄の変動時に確認した情報に基づき(図237のS3201)、上述した第2のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として、以下の要領にてテーブルを参照して処理を実行する。

【1775】

変動パターンにおける図柄が、非確変図柄の場合(図237のS3201のNO)には、図237の(c)のテーブルを参照する。非確変の場合には、第2のギャップ調整として、1個又は2個の回転装飾体を回転させる場合を95%の出現率とし、3個又は4個の回転装飾体を回転させる場合を5%の出現率とし、5個又は6個の回転装飾体を回転させる場合を0%の出現率としている。

【1776】

このように、テーブル(c)においては、回転装飾体の1個又は2個が回転する出現率は95%とし、非常に高く割り振っており、反対に、回転装飾体の5個又は6個が回転する出現率は0%として、出現しないようにしている。したがって、抽選結果が非確変の場合で、大当り演出後においても、潜伏確変とまらない場合には、回転装飾体を少ない数で回転させ、期待度が小さいことを示唆する。

【1777】

反対に、変動パターンにおける図柄が、確変図柄の場合(図237のS3201のYES)には、図237の(d)のテーブルを参照する。確変の場合には、第2のギャップ調整として、1個又は2個の回転装飾体を回転させる場合を0%の出現率とし、3個又は4個の回転装飾体を回転させる場合を5%の出現率とし、5個又は6個の回転装飾体を回転させる場合を95%の出現率としている。

【1778】

このように、テーブル(d)においては、回転装飾体の5個又は6個が回転する出現率は95%とし、非常に高く割り振っており、反対に、回転装飾体の1個又は2個が回転する出現率は0%として、出現しないようにしている。したがって、抽選結果が確変の場合

で、大当たり演出後において潜伏確変となる場合には、回転装飾体を多く回転させ、期待度が高いことを示唆する。

【1779】

以上のような第1及び第2のギャップ調整のパターンの設定は、上述のように、まず、乱数抽出手段4100Bから送られる変動パターンにおいて図柄が確変図柄か否かを図柄の変動時に確認しておき（図237のS3201）、これを保持しておく。そして、第1及び第2のギャップ調整における上述した操作受付期間の開始時を開始条件として、後述する図247に示すテーブルを参照して第1及び第2のギャップ調整演出パターンを設定し、この設定されたパターンに基づいてギャップ調整演出を実行する。

【1780】

なお、上記の出現率は、説明の便宜上、大まかに判別容易な数字を割り振っているが、実際には、その数字の大小関係さえ満たせば、このような数字に限られず、実機に合わせて最適な数字を割り振ることが可能である。また、ここでいう「期待度」とは、確変昇格演出など、遊技者に有利状態を付与する可能性のある演出が出現する可能性の度合のことをいい、「信頼度」とは、遊技機が内部的に確変状態になっているか否かの真実性の度合いを表すものである。すなわち、「期待度」が高いほど、確変昇格演出がアツいもので確変昇格を期待させ、「信頼度」が高いほど、確変状態にある可能性が高いことを示唆する。

【1781】

〔（3-4-3）ギャップ調整の効果〕

以上のような遊技機によれば、再抽選又は大当たり中昇格においてける確変昇格演出後において、遊技者からの操作を受けて、役物により確変昇格の示唆がなされる。これにより、再抽選又は大当たり中昇格抽選において、確変昇格が適わなかったとしても、次の昇格可能性を知ることができ、未だ確変昇格へのチャンスが残されているという期待感を高めることができる。また、エンディングにおいても、昇格しなかった場合に、エンディング後に上記同様、遊技者のからの操作を受けて、役物による確変示唆がなされる。これにより、エンディング直後に、潜伏確変の可能性を知ることができるので、遊技継続の判断がし易くなる。

【1782】

特に本態様では、再抽選後又は大当たり中昇格抽選後に確変示唆を行うギャップ調整では、駆動する役物の数が多いほど出現率を高く設定して、期待度の高い確変示唆演出を出現し易くする。このように、2回ある確変昇格示唆によるギャップ調整のうち、1回目は、期待度の高い態様の演出が高頻度で出現するので、遊技者の確変への期待感を高める効果がある。

【1783】

一方で、エンディング昇格抽選後は、遊技者の興味は、潜伏確変状態にあるかどうかに移るが、本態様では、エンディング昇格抽選後の確変示唆演出について、抽選結果を参照し、この結果が確率変動状態である場合に、駆動する役物の個数が多いほど出現率を高く設定し、非確率変動状態である場合に役物の個数が少ないほど出現率を高く設定して、確変示唆の信頼度、精度を上げている。このようにエンディング後に確変状態にあるか否かの情報は、遊技者は最終チャンスとして得たい情報であるので、その情報の信頼度を上げることで、遊技機の信頼度を高めることができる。

【1784】

以上のような本態様によれば、2回のギャップ調整により、1回目は遊技者の期待度を高めるような演出を行い、2回目の最終チャンスは、信頼度や精度の高い確変示唆情報を提供することで、2回のギャップ調整の使い分けが可能であると共に、期待度と信頼度を両立した遊技機を提供することが可能となる。

（8）大当たり中においてラウンドを継続させるか終了するかを決定する場合

〔1. 概要〕

この場合、乱数確認手段4140Aが、乱数抽出手段4100Bの抽出結果から、当落

10

20

30

40

50

の情報を含む、通常変動、短縮変動、ノーマルリーチハズレ、ノーマルリーチ当り、マルチラインリーチ、スーパーリーチなどの装飾図柄の変動パターンのコマンドを受けると（図230の「変動関係」、「同調演出パターン」、「同調演出開始時」参照）、装飾図柄変動表示手段4140Dは、当該変動パターンに従って、演出を実行する。

【1785】

演出実行手段4140Fは、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bから入力された変動パターンにおける当り図柄の指定に基づき、周辺制御基板4140における演出パターンに割り当て、その演出パターンに従って演出を行う。この際、演出のパターンにおいて、大当りのラウンドを継続するか終了するかを決定する演出（以下、単に「継続可否演出」ともいう。）が含まれる場合がある。

10

【1786】

本態様は、周辺制御基板4140において選択された演出パターンに、継続可否演出が含まれる場合に、所定の期間に、ダイヤル操作部401が操作されることに基づいて、回転装飾体3410が回転動作を行う。これにより、変動パターンにおける大当りが継続するかどうかの可能性を示唆するものである。

【1787】

以下、継続可否演出の処理に関する説明の前提として、まず、大当り中の大入賞口の開放パターンについて説明する。

【1788】

〔2. 大当り中における大入賞口の開放パターンについて〕

20

図248及び図249を用いて、同一ラウンドの大当たりにおける大入賞口の開放パターンの例を説明する。同図では、7R（「R」は「ラウンド」を意味する。以下同じ。）大当りの場合における、複数の開放パターンを例示するものである。

【1789】

同図（a）～（c）に示すのは、いずれも当初2Rにわたって30秒間の長時間開放を実行し、その後、8秒間にわたって大当りを継続するか否かの抽選を行った後、復活するか否かの演出を行い、大当りを継続するか、又は大当りを終了するかの実行するパターンである。

【1790】

同図（a）は、2Rの長時間開放を行い、継続するか否かの演出を実行した後、そのまま大当り継続となり、3Rから7Rまで長時間開放を継続するパターンであり、最もベーシックな大入賞口の開放パターンである。

30

【1791】

同図（b）は、2Rの長時間開放を行い、大当りを継続するか否かの演出を実行した後、非継続の結果を通知し、さらに、大当り復活演出を、3R～7Rとして各0.6秒間ずつ大入賞口を開放する演出を実行した後、復活抽選も落選し、復活せずに大当りを終える大当り開放パターンである。

【1792】

同図（c）は、2Rの長時間開放を行い、大当りを継続するか否かの演出を実行した後、非継続の結果を通知し、さらに、大当り復活演出を、3Rの1～5として各0.6秒間ずつ大入賞口を開放する演出を実行した後、復活抽選に当選し、大当りの長時間開放の演出が復活して、（a）と同様3R～7Rとして、大入賞口を長時間開放して実行する。

40

【1793】

図249（a）～（d）は、一般に「ランクアップタイプ」と言われる大当りの開放パターンを示すものである。より具体的には、同図（a）に示す開放パターンは、1Rあたり2.5秒の短時間開放を7R繰り返し、その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって非継続の判定が出て大当りを終了するパターンである。

【1794】

同図（b）に示す開放パターンは、1Rあたり、2.5秒の短時間開放を2回行う。すなわち、最初に1R1回目、2回目、3回目、2R1回目、2回目、3回目、最後に4R

50

の1回目までの計7回の開放を実行する。その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって継続の判定が出て、改めて4Rの2回目から7Rの2回目までの開放を行う。さらに、2回目の大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって非継続の判定が出て大当りを終了するパターンである。

【1795】

同図(c)に示す開放パターンは、1Rあたり、2.5秒の短時間開放を3回行う。最初に1R1回目、2回目、3回目、2R1回目、2回目、3回目を経て3Rの1回目までの計7回の開放を実行する。その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって継続の判定が出て改めて、3R2回目、3回目、4R1回目、2回目、3回目5R1回目、2回目を経て3Rの1回目までの計7回の開放を実行する。さらに、大当りを継続するかしないかの抽選を実行し、この抽選によって継続の判定が出て改めて、5R3回目、6R1回目、2回目、3回目、7R1回目、2回目、3回目を経て大当りを終了する。

【1796】

同図(d)に示す開放パターンは、1R当たり2.5秒の短時間開放を2回行う。すなわち、最初に1R1回目、2回目、2R1回目、2回目、最後に4Rの1回目までの計7回の開放を実行する。その後、大当りを継続するかしないかの抽選を実行する。この抽選によって継続の判定が出ると、今度は、4Rの2回目から7Rまで計4回、短時間開放からランクアップして長時間開放の演出を実行する。

【1797】

[3. 大当りの継続示唆演出について]

次に以上のような大当り中の開放パターンを前提として、以下、大当りの継続可否演出がなされる場合において、遊技者による所定の操作に基づいてなされる大当りが継続されるか否かを示唆する大当りの継続示唆演出について説明する。

【1798】

[3-1. 大当り継続示唆演出の概要]

演出制御手段4140Fは、概略すると、大当りが継続するか否かの演出が実行される際に、大当り継続の可否について、回転装飾体3410において回転動作により表現することで、遊技者に対して、大当り継続の有無を提供するものである。

【1799】

具体的には、図224に示す乱数発生手段4100Aにおいて、始動口センサ(第一、第二始動口センサ3231, 2127)における遊技球の通過を検出して、乱数が更新され、この乱数から、乱数確認手段4140Aが、大当りの種類(例えば、「特殊当り」、「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等)を含む大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定に関する各種情報(変動パターン)を確認する。

【1800】

乱数発生手段4100Aにおける変動パターンに基づいて、演出制御手段4140Fは、図柄を変動させ、変動パターンの指定する停止図柄に基づいて、図柄を変動させた後、停止させる。停止図柄が大当りを示すものである場合、演出制御手段4140Fは、変動パターンの指定する大当り図柄に基づいて、例えば、図248の(a)~(c)及び図249の(a)~(c)に示すパターンにより、大当り演出を実行する。

【1801】

本態様における大当り継続示唆演出は、このような図248及び図249に示す大当り演出において、大当り演出中に大当りを継続するか否かを問う大当り継続可否演出が行われる場合に、回転操作検知手段4140Eを起動し、ダイヤル操作部401における操作を受け付ける。

【1802】

ここで、ダイヤル操作部401には、回転検知センサ432a, 432bの2つのセンサが設けられ、このセンサにより、複数の回転検知片410cを検出することで、回転方向又は回転量(回転角度)を検出する。具体的には、すでに本実施形態で述べたように、

10

20

30

40

50

回転方向は、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b の ON / OFF となる順によって判断し、また、回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b のパルスをカウントすることで、ダイヤル操作部 4 0 1 の回転量を回転角度で検出する。

【1803】

遊技者が、ダイヤル操作部 4 0 1 における操作の受付開始後、ダイヤル操作部 4 0 1 を回転操作し、この操作を回転検知センサ 4 3 2 a, 4 3 2 b が検出すると、この検出信号が、周辺側中継端子板を介して周辺制御部 4 1 4 0 の回転操作検知手段 4 1 4 0 E に出力される。これにより、回転操作検知手段 4 1 4 0 E がダイヤル操作部 4 0 1 の回転方向又は回転量を把握する。

【1804】

続いて、回転操作検知手段 4 1 4 0 E は、このダイヤル操作部 4 0 1 から得た回転方向又は回転量（回転角度）を、演出実行手段 4 1 4 0 F に送る。演出実行手段 4 1 4 0 F は、中継基板を介して、遊技盤側駆動モータとして、回転装飾体 3 4 1 0 を回転駆動する回転駆動モータ 3 4 1 2 へ、当該回転方向と回転量とを出力する。遊技盤側駆動モータは、この回転方向と回転量の入力を受け、回転装飾体 3 4 1 0 の回転駆動モータを駆動して、所定の回転方向と回転量で、回転装飾体 3 4 1 0 を回転させる。

【1805】

大当たり可否決定演出の終了とともに、ダイヤル操作部 4 0 1 の操作受付を終了し、回転装飾体 3 4 1 0 の回転も終了する。以上のようにして、大当たりが継続するか否かの演出が実行される際に、大当たり継続の可否について、回転装飾体 3 4 1 0 において回転動作により表現することで、遊技者に対して、大当たり継続の有無を提供するものである。以下、このような大当たり継続示唆演出について、図 2 4 8 及び図 2 4 9 の具体的なパターンに応じて説明する。

【1806】

[3-2. 図 2 4 8 (a) ~ (c) の場合]

図 2 4 8 の (a) ~ (c) では、上述のように、2 R の長時間開放を行った後、8 秒間に渡って継続か否かの演出が実行される。そこで、本態様では、この 8 秒間の継続可否演出の際に、ダイヤル操作部 4 0 1 における操作の受付を開始する。

【1807】

このとき、図 2 4 8 (a) ~ (c) は、それぞれ、大当たり継続可否決定演出の結果が異なるので、この結果に応じて、回転装飾体 3 4 1 0 の回転表現に変化を加え、大当たり継続の結果を示唆する。

【1808】

すなわち、図 2 4 8 の (a) に示すパターンは、継続可否演出の結果、3 R から 7 R の長時間開放が継続するパターンである。このパターンは、遊技者にとっては、出玉量を最も多く得ることができる最良のパターンであるので、回転装飾体による演出も「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部 4 0 1 における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく（早いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。

【1809】

この点、本実施形態では、回転装飾体が、盤面状に 6 個設けられているので、図 2 4 8 の (a) のパターンでは、期待度が最も高い態様であるといえるから、回転装飾体 6 個全部を回転させ、期待度の高さを表現することが可能である。

【1810】

また、図 2 4 8 の (b) に示すパターンは、継続可否演出の結果、0.6 秒の間隔で復活するかもしれないのジラシ演出を実行した後に、結果として大当たりが継続しないパターンであるので、回転装飾体による演出は地味で控えめなもので良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部 4 0 1 における操作によって、操作された方向と同一方向に静かに（遅いスピードで）回転するように制御するなどの方法がある。また、6 つ設けられた回転装飾体のうち、1 個のみを回転させ、期待度の高くないことを表現することが可能である。

10

20

30

40

50

【1811】

図248の(c)に示すパターンは、0.6秒の間隔で復活するかしないかのジラシ演出を実行した後に、継続可否演出の結果、3Rから7Rの長時間開放が継続するパターンである。このパターンは、遊技者にとっては、ジラシ演出が挟まるものの、出玉量を比較的多く得ることができる良好なパターンであるので、回転装飾体による演出も比較的「アツイ」といえる派手なものであって良い。つまり、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、操作された方向と同一方向に激しく(早いスピードで)回転するように制御するなどの方法がある。例えば、盤面状に設けられた回転装飾体の全6個のうち、半数以上の3個以上を回転させて、期待度が中程度から高程度であることを表現することが可能である。

10

【1812】

[3-3. 図249(a)~(d)の場合]

図249の(a)~(d)では、上述のように、パターンに応じてラウンドの設定は異なるが、7回の短時間開放を行った後、8秒間に渡って大当たりが継続するか否かの演出が実行される。

【1813】

この演出の結果として、同図(a)は非継続で大当たり終了(計7回開放)、同図(b)は継続で7Rまで7回の短時間開放が続く(14回開放)、同図(c)は同7Rまでであるが2回の継続を経て14回の短時間開放が続く(21回開放)。さらに同図(d)は継続可否演出の後、4R~7Rまで長時間開放にランクアップする。

20

【1814】

この場合、遊技者にとっては、(a)が大入賞口の開放時間が最も短く、(d)が大入賞口の開放時間が最も長く、出玉を得る機会が最も多いといえる。すなわち、遊技者にとっては、(a)のパターンが最も不利な結果であり、次に(b)、(c)最後に(d)の順に有利な結果となっている。

【1815】

そこで、大当たりの継続示唆演出として、本態様では次のように実行する。すなわち、継続可否演出を実行する8秒間のインターバルを操作受付期間とし、ダイヤル操作部401における操作の受付を開始する。このとき、図249(a)~(d)は、それぞれ、大当たり継続可否決定演出の結果が異なるので、この結果に応じて、回転装飾体3410の回転表現に変化を加え、大当たり継続の結果を示唆する。

30

【1816】

すなわち、図249(a)の場合には、大当たり継続の結果が非継続であり、出玉量は低いので、回転装飾体による演出は地味で控えめなもので良い。例えば、遊技者のダイヤル操作部401における操作によって、操作された方向と同一方向に静かに(遅いスピードで)回転するように制御するなどの方法がある。また、6つ設けられた回転装飾体のうち、1個のみを回転させ、期待度の高くないことを表現することが可能である。

【1817】

図249(b)の場合は、大当たり継続可否の結果は継続であるが、継続される大入賞口の開放パターンは2.5秒の短時間開放が7Rまでラウンドごとに2回ずつ、計14回繰り返されるものである。したがって、(a)のパターンよりも出玉量が多いが他のパターンと比較すると中程度よりも低いパターンである。そこで、この場合は、回転装飾体による演出は、中程度のものでよく、例えば、6つ設けられた回転装飾体のうち、2個又は3個を中程度のスピードで回転させ、期待度が通常であることを表現するのが好ましい。

40

【1818】

図249(c)の場合は、大当たり継続可否の結果は継続であり、この継続の態様として、大入賞口の開放パターンは2.5秒の短時間開放が各ラウンドで3回ずつ、計21回繰り返されるものである。したがって、(a)及び(b)のパターンよりも出玉量は多く確保される。そこで、この場合は、回転装飾体による演出は、高程度に近いものでよく、例えば、6つ設けられた回転装飾体のうち、4個又は5個を中から高程度のスピードで回転さ

50

せ、期待度がやや高いことを表現することが可能である。

【1819】

図249(d)の場合は、大当たり継続可否の結果は継続であり、この継続の態様として、大入賞口の開放パターンは短時間開放から30秒の長時間開放が4Rから7Rまで継続するいわゆるジャンプアップボーナスであり、同図(a)～(c)に比較して出玉量は飛躍的に多く確保される。そこで、この場合は、回転装飾体による演出は、派手に行うことが好ましく、例えば、6つ設けられた回転装飾体のすべてを激しく(早いスピードで)回転させると良い。

【1820】

[3-4. 大当たり継続示唆演出の効果]

以上のような大当たり継続示唆演出によれば、遊技機が、盤面上に回転表現を行う役物や、画面上に同じく回転表現を行う表示物を備えることで、遊戯者が回転操作手段によって回転操作を行うと、演出実行手段により、その回転操作が、即時かつ直接的に役物や表示物の回転表現となる。したがって、遊戯者は、遊技機からの求めに応じることもなく、自らの意志により操作手段を回転操作することで、その操作と同様の結果が、盤面上又は画面上に表れる。そのため、遊戯者は操作手段における操作実感を得ることができ、遊技機の演出への積極的参加意識が高まることで、遊技への興味心を向上させることができる。

【1821】

また、操作受付期間が、大当たり中のラウンド演出において、ラウンドを継続するか否かの演出が成されている際であり、この際に、能動的な回転操作を行うことで、遊技者は、大当たりが継続するか否かの情報を、いち早く得ることができる。このような場合は、出玉に対する期待感を持って、回転操作手段等の操作を行うことができるようになる。

【1822】

[5-7. 先読み予告演出において抽出される技術思想]

本実施形態を「先読み予告演出(先読み処理)を実行する機能を備える」という観点から見ることによって、以下のような態様(技術思想)を抽出することができる。

【1823】

[態様1]

少なくとも第1始動口と第2始動口とを有する遊技機であって、第1始動口に入賞した遊技球の保留について、遊技球の入賞により発生した抽選情報が遊技者にとって有利な情報であるかの判別を大当たり抽選に先立って行い、前記判別を行った当該保留の大当たり抽選を行う先読み演出に至るまで、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動を利用して行う先読み予告演出を実行するか決定し、この決定に基づいて先読み予告演出及び前記先読み演出を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記先読み予告演出として、保留の消化に伴う変動と次の変動における演出とが連続性を有する演出を実行するものであり、

当該保留の大当たり抽選に至るまでの前記複数の変動のいずれかの箇所で前記第2始動口への入賞を検出すると、前記第1始動口への入賞に伴う保留の有無にかかわらず、この第2始動口への入賞に基づいて大当たり抽選を行って当該抽選結果に基づいて優先変動演出を行うものであり、

前記優先変動演出は、前記先読み演出において用いる画像を前記第2始動口への入賞数に応じて表示することで、先読み演出の内容を予告報知して前記判別を行った当該保留の大当たり抽選への期待感を高める正夢演出を実行することを特徴とする遊技機。

【1824】

この構成によれば、第1始動口よりも第2始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先して実行する、いわゆる優先変動機能を有する遊技機において、先読み予告演出の実行中に優先変動が割り込んだ場合に、第1始動口における遊技球の保留の数に関わらず、第2始動口における遊技球の保留が消化され、これに伴い優先変動演出が実行される。

【1825】

この優先変動演出では、先読み演出において実行される、例えばリーチ演出において用いられる画像を表示する正夢演出を実行する。ここで正夢演出とは、差し込み表示や挿入表示と言い換えることができ、優先変動演出の変動時間の少なくとも一部を用いて、リーチ演出中に表示されるキャラクタや、場面の一部を差し込み表示するものである。先読み保留での演出を「現実」とし、それよりも前に行われる優先変動の演出を、その先読み保留での演出を予知する「夢」として例えた比喻である。

【1826】

以上のような構成では、複数の変動にわたって行われる先読み演出において、第2始動口への入賞を契機に行われる優先変動演出において、先読み演出の内容を正夢演出によって表示することで、本来的には、第2始動口への入賞という偶発的な事態によって、先読み予告演出の連続性が途切れてしまうところ、遊技者は、先読み演出の内容を部分的にはあるが、覗くことができるので、その後に行われる先読み演出への期待感をむしろ向上させることができる。

【1827】

特に、先読み演出の実行中に第2始動口が入賞し易い開状態となって複数の遊技球が入賞した場合であっても、第2始動口への入賞数が増えれば増えるほど、先読み演出の画像をより多く覗くことができる。つまり、一般的には、第1始動口へ入賞した保留に対する先読み予告演出の間に、第2始動口へ複数入賞してしまうと、先読み予告演出の中断される時間が長くなるので、先読み予告演出の連続性にとっては好ましくない事態である。しかしながら、本構成では、第2始動口へ複数入れば入るほど、先読み演出の内容をより多く見ることができるのであるから、本来的には、累積的に悪い方向へ向かうものを、累積的に良い方向へ向かわせる全く逆の効果を奏する。

【1828】

このような構成によれば、開発側からしても、複数の変動にわたる先読み演出の実行中に、第2始動口への遊技球が入賞しても優先変動演出で先読み演出の内容を表示することで遊技者の大当たりに対する期待感を維持し、むしろ期待感を高めることができるので、自らの演出の意図を遊技者に確実に伝えることができ、開発意欲の向上も期待できる。

【1829】

[5-8. 先読み予告演出機能を有することから抽出される技術思想を実現する具体的手段]

上記5-7. 項における態様は、本実施形態において既に説明した構成を用いて実現することができるが、より具体的に説明すると、以下のような構成により実現可能である。

【1830】

[(1) 構成]

本態様を実現する機能ブロックを、図250に示す。なお、本項の説明においては、図169において示された本実施形態のブロック構成について、例えばMPUの有する機能を機能ブロックに分けて表すなど、より機能的に表している。そのため、本項では図169又は本実施形態全体において用いた構成をそのまま又は適宜組み合わせる。また、本実施形態の用語と変更して用いる場合には、本実施形態で用いた用語を括弧付けで表示する場合もある。

【1831】

本態様では、図250に示すように、主制御基板4100における機能として、乱数発生手段4100Aと、乱数抽出手段4100Bと、保留記憶手段4100C(RAM4100e)と、有利遊技状態制御手段4100Dと、先読み処理を実行する先読み処理手段4100Eと、を備える。なお、この乱数発生手段4100Aは、第1始動口センサ2127又は第2始動口センサ3231における遊技球の通過を検出して、乱数を更新するものである。

【1832】

本態様では、周辺制御基板4100における機能として、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bによって更新された乱数から、大当たりの種類(例えば、「特殊当り」、

10

20

30

40

50

「特殊当り以外の確変大当り」、「通常大当り」等）を含む大当り判定、大当り図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定に関する各種情報を確認する乱数確認手段4140Bと、有利遊技状態制御手段4100Dから現在の遊技状態を確認する遊技状態確認手段4140Cと、先読み処理手段4100Eにおける先読み結果を確認して先読み予告演出を行うかどうかの決定を行う先読み予告演出決定手段4140Cと、上記各手段が取得する各情報を一時的に記憶する周辺制御RAM4140Eと、を備える。

【1833】

また、主制御基板4100の乱数抽出手段4100Bからの制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（変動パターン）に基づいて、装飾図柄列を変動させる図柄変動演出と、変動表示している前記図柄の停止表示を行う図柄停止演出と、前記図柄変動処理中に行われる表示演出である変動中演出とを、液晶表示装置1900に表示して実行する演出表示手段4140Dと、を備える。この変動中演出には、変動パターンに基づいて決定される大当りの可能性を予告する期待度演出を含み、また、期待度演出は、予め決められた複数の予告パターンから選択して決定されるものである。

【1834】

〔（2）作用〕

本態様における上記構成の作用は次の通りである。

〔（2-1）主制御基板の作用〕

基本的には図181及び図182において示す処理の流れと同様であるが、まず、遊技球が、第1始動口又は第2始動口のいずれかを通過すると、第1始動口センサ2127又は第2始動口センサ3231がこれを検知する。この第1始動口センサ2127又は第2始動口センサ3231における検知に基づいて乱数発生手段4100Aが乱数を更新するとともに、保留記憶手段4100Cは、この乱数更新の数を0～4の数値にて保留数として記憶する。

【1835】

ここで、第1又は第2始動口への遊技球の入賞に伴う乱数更新の数を保留として記憶する処理は、以下のように行われる。保留記憶手段4100Cには、第1始動口2101に入賞に基づく乱数を記憶する記憶領域として、四つの記憶領域が設けられており、第1始動口2101へ入賞した遊技球に伴って更新される乱数の順に記憶領域が対応付けられている。また、第2始動口2102に入賞に基づく乱数を記憶する記憶領域として、四つの記憶領域が設けられており、第2始動口2102へ入賞した遊技球に伴って更新される乱数の順に対応付けられている。

【1836】

そして、このように記憶される第1始動口2101への入賞に伴う乱数と、第2始動口2102への入賞に伴う乱数の消化は、第2始動口2102への入賞に伴う乱数の消化を、第1始動口2101への入賞に伴う乱数の保留数にかかわらず、優先して行うものであり、これを優先変動機能という。

【1837】

より具体的に処理を説明すると、まず、第2始動口センサ2127から検出信号が出力されたか否かを判別し、第2始動口センサ2127から検出信号が出力された場合には、第2始動口2102に遊技球が入賞したと判別し、第2始動口の抽選用の各種乱数（大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、等）を取得し、保留記憶手段4100Cに設けられている第2始動口2102の乱数用の第二保留数カウンタの値が上限値となる4未満であれば、この乱数を記憶し、保留数として1を加算する。

【1838】

一方、第2始動口センサ2127から検出信号が出力されていない場合や第二保留数カウンタの値が4である場合には、第1始動口2101に遊技球が入賞したか否かを判別し、第1始動口2101に遊技球が入賞したと判別した時には、第1始動口の抽選用の各種乱数を取得する。保留記憶手段4100Cに設けられている第一保留数カウンタの値が上限値となる4未満であれば、この遊技球の入賞を保留数として1を加算して記憶する。

【1839】

そして、以上のようにして保留記憶手段4100Cに記憶した乱数の消化（読み出し）は、次のように行われる。まず、第2始動口センサ3231への入賞を記憶する第二保留数カウンタの値を確認し、保留があれば、記憶領域に記憶されていた第2始動口の入賞に関する乱数を取得する処理を行うとともに、第二保留数カウンタの保留数を減算する処理を実行する。

【1840】

一方、第二保留数カウンタの値が0で乱数が記憶されていない場合、第1始動口センサ3231への入賞に基づいて保留記憶手段4100Cに保留記憶された乱数を取得して、第一保留数カウンタへ入賞した保留を減算する処理を実行する。

10

【1841】

第1始動口の保留を消化は、第2始動口センサ2127の記憶先である第二保留数カウンタが「0」である場合のみ行われる。すなわち、第1始動口の保留を消化する処理が待機中でありかつ第2始動口の保留の消化が待機中でない場合に限り、第1始動口センサ3231への入賞に基づいて記憶した各乱数を読み出す。このような制御により第2始動口センサ2127への入賞の処理を、第1始動口センサ3231における処理よりも優先的に行わせることを可能にしている。

【1842】

以上のような優先変動機能に基づいて、乱数抽出手段4100Bは、乱数発生手段4100Aから乱数を抽出して、大当たり判定、大当たり図柄判定、変動時間判定、停止図柄判定を実行し（図182も参照）、これら抽出した情報を周辺制御基板4140の乱数確認手段41040Aに送る。乱数抽出手段4100Bは、具体的には、まず、「大当たり」であるか「はずれ」であるかを判定する。そして、「大当たり」の場合には、さらに大当たり遊技状態を発生させる場合には、「確変大当たり」であるか、「特殊大当たり」であるかを判定し、大当たり図柄を決定する。一方、「はずれ」の場合には、現在の遊技状態が、低確率時短無、高確率時短、低確率時短、高確率時短無のいずれかを確認し、保留球数を判定した後、リーチ判定用乱数を参照してリーチ判定を行う。

20

【1843】

有利遊技状態制御手段4100Dは、乱数抽出手段4100Bにおける判定結果が「確率変動大当たり」や「特殊大当たり」など、いわゆる高確率状態に移行する場合など（本実施形態では「第一有利遊技状態」～「第四有利遊技状態」までのいずれの遊技状態に移行するかを制御する。）、遊技者に有利な遊技状態を付与する手段である。

30

【1844】

また、先読み処理手段4100Eは、遊技球の始動口への入賞に基づいて送られる入賞通知コマンド（図231の「その他」、「始動口入賞」、「上始動口入賞時」）から取得した各種乱数に基づく先読み処理を実行し、入賞通知コマンドとして、更に先読み処理の結果を表すコマンドを、周辺制御基板4010に送信する。本実施形態で詳述したように、先読み処理では、当該乱数と先読みテーブルとを比較することによって、当該乱数を用いた抽選が行われた場合の抽選結果（大当たりまたは小当たりの当否と、大当たりの種類と、変動パターン等）の判定を行う。

40

【1845】

先読み処理は、具体的には、次のような流れによって行う。図234の先読みテーブル及び図235のフローチャートに示すように、先読み処理手段4100Eは、まず、始動口（第1始動口センサ2127又は第2始動口センサ3231）への入賞に基づいて乱数発生手段4100Aによって更新された乱数から、大当たり判定用乱数を参照し、ハズレ乱数であるか、当り乱数であるかを確認する（S3101）。

【1846】

当り乱数の場合に（S3101のYES）、先読み処理手段4100Eは、まず、現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し（S3102）、その後、大当たり図柄用乱数を参照して当り図柄を判定する（S3103）。ここで、図234の先

50

読みテーブルにおいて、特定 1, 2, 4 及び特定 3 とは、確変、潜確、突確等の確率変動状態を意味し、非特定 1, 2 とは確率変動状態でない通常の確率状態を意味する。したがって、先読み処理手段 4100E は、基本的には、振り分けにしたがって、確率変動大当りの図柄とするか、通常大当りの図柄とするかを選択する。

【1847】

先読み処理手段 4100E は、続いて、リーチ判定用乱数を参照することなく、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを含む変動パターンを判別する (S3104)。続いて、先読み処理手段 4100E は、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する (S3105)。以上から、先読みの種類を 10~15 までとし、それぞれに対応する送信コマンドを取得し、これを周辺制御基板 4140 の先読み結果確認手段 4140C に向けて送信する (S3106)。

10

【1848】

一方、ハズレ乱数であった場合には、先読み処理手段 4100E は、ここにおいても、まず現在の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるかを判断し (S3107)、その後、リーチ判定用乱数を参照して、リーチであるか、非リーチであるかを判定する (S3108)。続いて、先読み処理手段 4100E は、変動パターン用乱数を参照して、リーチパターンを判別する (S3109)。さらに、先読み処理手段 4100E は、変動タイプ用乱数を参照して、変動タイプを判別する (S3110)。以上から、先読みの種類を 1~9 までとし、それぞれに対応する送信コマンド (先読みコマンド) を取得し、これを周辺制御基板 4140 の先読み予告演出決定手段 4140C に向けて、抽選情報として送信する (図 231 の「その他」、「保留球数指定」、「保留増加時の保留指定直後」、「先読み予告演出を表示」参照)。

20

【1849】

以上のような主制御基板 4100 の処理を前提として、本態様においては、周辺制御基板 4140 が次のように作用する。

【1850】

〔(2-2) 周辺制御基板における作用の概要〕

まず、本態様における周辺制御基板 4140 の処理を概略すると、先読み予告演出決定手段 4140C が、上述した先読み処理 4100E が送信するコマンドに基づいて、遊技球の保留の消化に伴う複数の変動に渡って先読み予告演出を行うか否かを決定し、この決定に基づいて、演出表示手段 4140E が、この複数の変動を使って、保留の消化に伴う変動と次の変動における演出とが連続性を有する演出を実行するものである。

30

【1851】

そして、演出表示手段 4140E は、さらに、上記複数の変動に跨る先読み予告演出の実行中に、第 2 始動口への遊技球の入賞が、第 2 始動口センサ 2127 において検出され、上述した優先変動機能により、先読み予告演出において予定されていた次の変動の前に、この第 2 始動口への入賞に伴う変動演出が優先して実行される場合に、この優先して実行する変動演出において、先読み演出において用いる画像を、前記第 2 始動口への入賞数とその入賞に伴う変動にあわせて表示することで、先読み演出の内容を予告報知して前記判別を行った当該保留の大当たり抽選への期待感を高めるものである。

40

【1852】

〔(2-3) 正夢演出の具体例〕

正夢演出の具体例について説明する。

上述の通り、正夢演出とは、先読み予告演出として行われる連続性ある演出において、第 2 始動口への入賞によりこの第 2 始動口への入賞に伴う変動演出が優先して行われる場合に、優先変動が変動と変動の間に入った場合でも、先読み予告演出の流れを遮断せず、先読み演出に対する期待感が増すようにするものである。つまり、先読み保留での演出を「現実」とし、それよりも前に行われる優先変動の演出を、その先読み保留での演出を予知する「夢」として例えた比喻である。このような正夢演出として、例えば、以下のものが考えられる。

50

【1853】

(イ) リーチ演出中のチャンスアップキャラクターの表示

例えば、先読み演出において、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出中に、リーチ演出の期待度が高いことを表すようなキャラクターを、第2始動口への入賞に基づいて実行される正夢演出において表示する態様が考えられる。ここにいうキャラクターとは、先読み演出として行われるリーチ演出において登場する隠れキャラクターの位置づけの表示物であって、登場人物や登場する動植物、登場人物の服装や持ち物、画面上に表示される文字の色やマークなど、期待度を表す表示物を広く含む意である。

【1854】

一般に、リーチ演出に割り振られた大当たり期待度に応じて、リーチ演出に登場するキャラクターも変わってくる。また、いわゆるレアキャラといわれるような期待度の高いキャラクターや、一般に高期待度を表す赤色や黄金色などのキャラクターの出現は、遊技者に対してリーチ演出の期待度の高さを示唆することとなる。したがって、例えば、正夢演出において、リーチ演出で隠れキャラの位置づけで登場するキャラクターを事前に見せることで、遊技者は先読み演出の期待度を第2始動口への入賞によって推測することができるようになる。

10

【1855】

この態様では、先読み演出においてリーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出に登場する、リーチ演出の期待度を表すキャラクターを先に見ることができる。したがって、第1始動口へ入賞した保留に基づいて行われている先読み予告演出の最中に、意図せず第2始動口へ遊技球が入賞した場合であっても、この第2始動口への入賞を契機として第1始動口への入賞に伴う変動に優先して実行される先読み演出に登場するキャラクターを表示することで、先読み予告演出までの連続性を途絶えさせることなく、演出の継続性を保つことができる。なお、このとき、正夢演出においては、背景画像としては、先読み予告演出に用いられる背景画像と同様の画像を表示し、先読み予告演出の連続性が担保されるような演出上の工夫を行うことも有効である。また、表示態様は、背景画面上に、別枠の画像を画面端から端に移動させるようにカットイン的に表示する手法でも、背景画像上にうっすらと半透明に写し出すような手法でもよく、公知のあらゆる表示態様により表示することが可能である。

20

【1856】

先読み予告演出中における第2始動口への入賞は、本来的には、先読み予告演出の連続性を阻害するものであるから、遊技機の設計上や、先読み予告演出に期待感を抱いている遊技者にとっては、好ましくない事象であるが、本態様のように、第2始動口への入賞を契機として先読み演出に登場する、先読み演出の期待度を示唆するキャラクター表示を行うことで、遊技者は、先読み演出の情報を先取的に覚知することができる。したがって、先読み予告演出中の第2始動口への入賞が遊技者にとって好ましいものに変えることができるようになる。

30

【1857】

さらには、第2始動口への遊技球の入賞が多く得られれば（通常、最大で4つ。）、カットイン的に表示される正夢画像の表示回数も増えるので、キャラクターの登場回数も増える。従来は、第2始動口へ遊技球の入賞が多くなされれば、この第2始動口への入賞に伴う変動演出の時間経過によって、先読み予告演出の連続性がある程度長い時間に渡って分断される結果となっていた。本態様では、第2始動口へ複数入賞させることができれば、先読み演出に登場するキャラクターの情報をそれだけ多く得ることができるようになるので、遊技者にとってはむしろメリットになる。そして、キャラクターが多く出れば出るほど、リーチ演出への期待度は増し、また、リーチ演出の期待度も予測することができるようになる。

40

【1858】

(ロ) リーチ分岐演出ごとの場面の表示

リーチ演出は、通常、イントロ、前半、後半、エンディング等、複数の場面から構成さ

50

れ、場合によっては、場面ごとに、リーチ演出の分岐が存在し、登場するキャラクタ、背景、事物等が異なり、当該分岐でいずれの場面に進むかによって、リーチ演出の期待度が異なる場合がある。このような場合に、場面ごとに登場するキャラクタを、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される正夢演出において、登場する順に表示する態様が考えられる。

【1859】

この態様では、リーチ演出において、複数の分岐を経て大当りへ向かって何場面も消化していくような場合、第2始動口へ遊技球が複数入賞した場合には、正夢演出において、遊技者は大当りに近づく多くの場面を見ることができるようになる。例えば、リーチ演出において、大当りか否かの結果が表示されるまでに、イントロ演出、キャラクターリーチ演出前半、キャラクターリーチ演出後半、当り又ははずれ表示、という4つの場面を構成している場合を考える。この場合に、第2始動口への遊技球の入賞が1つの場合には、正夢演出として、イントロ演出にのみ登場するキャラクタ等を表示する。第2始動口への遊技球の入賞が2つの場合には、正夢演出において、イントロ演出に登場するキャラクタ等を表示した後、キャラクターリーチ演出前半に登場するキャラクタ等を表示する。この場合、一つの遊技球の保留を消化するたびに、一つの場面に登場する映像を表示することとなる。さらに、第2始動口への遊技球の入賞が3つの場合には、正夢演出において、イントロ演出に登場するキャラクタ等を表示した後、キャラクターリーチ演出前半に登場するキャラクタ等を表示し、さらに、キャラクターリーチ演出後半に登場するキャラクタ等を表示する。

【1860】

このように、第2始動口への遊技球の入賞数に応じて、リーチ演出の場面を多く表示することで、第2始動口へ遊技球の複数の入賞があれば、それだけ、リーチ演出の核心に迫る場面の映像を、正夢演出において見ることができる。

【1861】

(ハ) 先読み演出で用いられるキャラクタ画像の表示

例えば、先読み演出において、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出で登場するキャラクタを、第2始動口への入賞に基づいて実行される正夢演出において表示する態様が考えられる。

【1862】

ここで、リーチ演出の大当り期待度が振り分けられることで、そのリーチ演出に登場するキャラクタに対しても、同様の当り期待度を想定することができる。したがって、例えば、正夢演出において、遊技機のシンボリックな位置づけになっているキャラクタが登場したり、いわゆるレアキャラというような出現率が低いキャラクタが登場することで、先読み演出において登場するキャラクタを、第2始動口への入賞によって覚知することができる。

【1863】

この態様では、先読み演出においてリーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出に登場するキャラクタを先に見ることができる。したがって、第1始動口へ入賞した保留に基づいて行われている先読み予告演出の最中に、意図せず第2始動口へ遊技球が入賞した場合であっても、この第2始動口への入賞を契機として第1始動口への入賞に伴う変動に優先して実行される先読み演出に登場するキャラクタを表示することで、先読み予告演出までの連続性を途絶えさせることなく、演出の継続性を保つことができる。なお、このとき、正夢演出においては、前景画像としてキャラクタ画像を表示し、背景画像としては、先読み予告演出に用いられる背景画像と同様の画像を表示し、先読み予告演出の連続性が担保されるような演出上の工夫を行うことも有効である。また、表示態様は、背景画面上に、別枠の画像を画面端から端に移動させるようにカットイン的に表示する手法でも、背景画像上にうっすらと半透明に写し出すような手法でもよく、公知のあらゆる表示態様により表示することが可能である。

【1864】

先読み予告演出中における第2始動口への入賞は、本来的には、先読み予告演出の連続

性を阻害するものであるから、遊技機の設計上や、先読み予告演出に期待感を抱いている遊技者にとっては、好ましくない事象であるが、本態様のように、第2始動口への入賞を契機として先読み演出に登場するキャラクタ表示を行うことで、遊技者は、先読み演出の情報を先取りの覚知することができる。したがって、先読み予告演出中の第2始動口への入賞が遊技者にとって好ましいものに変えることができるようになる。

【1865】

さらには、第2始動口への遊技球の入賞が多く得られれば（通常、最大で4つ。）、カットイン的に表示される正夢画像の表示回数も増えるので、キャラクタの登場回数も増える。従来は、第2始動口へ遊技球の入賞が多くなされれば、この第2始動口への入賞に伴う変動演出の時間経過によって、先読み予告演出の連続性がある程度長い時間に渡って分断される結果となっていた。本態様では、第2始動口へ複数入賞させることができれば、先読み演出に登場するキャラクタの情報をそれだけ多く得ることができるようになるので、遊技者にとってはむしろメリットになる。

【1866】

（二）リーチの流れと疑似連回数を表示する

また、先読み演出において、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出の流れを、第2始動口への入賞に基づいて実行される正夢演出において表示する態様が考えられる。

【1867】

例えば、正夢演出として、第2始動口への1回の入賞を契機に「7☆7」や「2☆2」など、リーチ図柄が確変図柄又は非確変図柄のいずれかが判明できるようなリーチ図柄をカットイン的に表示する。

【1868】

また、第2始動口への入賞が複数になり、先読み予告演出の最中に行われる優先変動演出が複数の保留に基づくものになった場合に、リーチ演出として一回の始動口への遊技球の入賞当たり、複数回の図柄変動を行う、いわゆる疑似連が実行される場合には、複数回行われる疑似連の様子を複数回行われる正夢演出において表示するようにする。すなわち、リーチ演出が、疑似連が3回続くような演出の場合であって、第2始動口への入賞が2個の場合には、2回の優先変動において、それぞれの変動で2回の疑似連の演出を実行する。また、第2始動口への入賞が3個の場合には、3回の優先変動において、それぞれの

【1869】

この態様では、先読み演出においてリーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出の流れや、リーチ演出において行われる疑似連の回数を、先読み予告演出の最中に先んじて見ることができる。したがって、第1始動口へ入賞した保留に基づいて行われている先読み予告演出の最中に、意図せず第2始動口へ遊技球が入賞した場合であっても、この第2始動口への入賞を契機として第1始動口への入賞に伴う変動に優先して実行される先読み演出における演出の流れ、またはリーチ演出において行われる疑似連の様子や疑似連の回数を表示することで、先読み予告演出までの連続性を途絶えさせることなく、演出の継続性を保つことができる。なお、このときの正夢演出においても、前景画像としてリーチ図柄を表示し、背景画像としては、先読み予告演出に用いられる背景画像と同様の画像を表示し、先読み予告演出の連続性が担保されるような演出上の工夫を行うことも有効である。また、リーチ図柄の表示態様は、背景画面上に、別枠の画像を画面端から端に移動させるようにカットイン的に表示する手法でも、背景画像上にうっすらと半透明に写し出すような手法でもよく、公知のあらゆる表示態様により表示することが可能である。

【1870】

先読み予告演出中における第2始動口への入賞は、本来的には、先読み予告演出の連続性を阻害するものであるから、遊技機の設計上や、先読み予告演出に期待感を抱いている遊技者にとっては、好ましくない事象であるが、本態様のように、第2始動口への入賞を契機として先読み演出のリーチ図柄の表示を行うことで、遊技者は、先読み演出の情報を

10

20

30

40

50

先取りの覚知することができる。したがって、先読み予告演出中の第2始動口への入賞が遊技者にとって好ましいものに変えることができるようになる。

【1871】

〔(2-4)先読み予告演出と正夢演出のデータテーブル〕

次に、図251(a)～(c)を参照して、先読み予告演出と正夢演出のデータテーブル(テーブルデータ)について説明する。なお、以下に示す各種データテーブルは、周辺制御基板4010の周辺制御RAM4140B(図250参照)に記憶されている。

【1872】

まず、図251(a)を参照して、先読み予告演出データテーブルについて説明する。先読み予告演出データテーブルは、第1始動口2101に入賞した遊技球の保留数と、この保留数に対応する先読み予告演出データとを規定している。

10

【1873】

この先読み予告演出データテーブルは、周辺制御基板4140の先読み予告演出決定手段4140E(図250参照)により先読み予告演出の実行を決定した際に用いられる。

【1874】

具体的には、保留数が「4」の場合には「先読み予告演出データ4」が規定され、保留数が「3」の場合には「先読み予告演出データ3」が規定され、保留数が「2」の場合には「先読み予告演出データ2」が規定されている。

【1875】

「先読み予告演出データ4」には、「先読み予告演出データ4-1」と、「先読み予告演出データ4-2」と、「先読み予告演出データ4-3」とが規定されている。「先読み予告演出データ4-1」は、第1始動口2101に入賞した遊技球の保留数が「4」の場合に、この保留球に対する変動であって、先読み予告演出に対する最初の変動(以下、第1変動と称する)中に演出表示手段4140E(図250参照)へ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

20

【1876】

「先読み予告演出データ4-2」は、保留数が「4」の場合に、第1変動が終了すると次に変動する第2変動中に演出表示手段4140Eへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。また、「先読み予告演出データ4-3」は、保留数が「4」の場合に、第2変動が終了すると次に変動する第3変動中に演出表示手段4140Eへ表示する先

30

【1877】

「先読み予告演出データ3」には、「先読み予告演出データ3-1」と、「先読み予告演出データ3-2」とが規定されている。「先読み予告演出データ3-1」は、保留数が「3」の場合に、第1変動中に演出表示手段4140Eへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。また、先読み予告演出データ3-2」は、保留数が「3」の場合に、第2変動中に演出表示手段4140Eへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

【1878】

「先読み予告演出データ2」には、「先読み予告演出データ2-1」が規定されている。「先読み予告演出データ2-1」は、保留数が「2」の場合に、第1変動中に演出表示手段4140Eへ表示する先読み予告演出に対応する演出データである。

40

【1879】

これらの先読み予告演出データは、例えば、「先読み予告演出データ4-1」、「先読み予告演出データ4-2」、「先読み予告演出データ4-3」を順に演出表示手段4140Eへ表示することにより、複数の変動にわたって段階的に大当たりへの期待感が高まる連続性ある演出となっている。

【1880】

次に、図251(b)を参照して、先読み演出データテーブルについて説明する。先読み演出データテーブルは、複数の識別番号と、この識別番号に対応する先読み演出データ

50

とを規定している。

【1881】

この先読み演出データテーブルは、先読み予告演出の実行を決定した遊技球の保留の抽選情報に基づいて、この先読み予告演出の実行を決定した遊技球の保留に対する変動パターンにあてはめる際に用いられる。

【1882】

具体的には、識別番号「0010」には「先読み演出データA」、識別番号「0011」には「先読み演出データB」、識別番号「0012」には「先読み演出データC」が規定されている。

【1883】

「先読み演出データA」、「先読み演出データB」、「先読み演出データC」の選択は、先読み予告演出の実行を決定した時点の保留数の数で一の先読み演出データを決定してもよいし、抽選で一の先読み演出データを決定してもよい。また、先読み演出の実行を決定した保留の抽選情報によって一の先読み演出データを決定してもよい。

【1884】

なお、上述した図251(c)では、3種類の「先読み演出データA」、「先読み演出データB」、「先読み演出データC」が規定されている場合について説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、3種類以上の先読み演出データを規定してもよい。

【1885】

次に、図251(c)を参照して、正夢演出データテーブルについて説明する。先読み演出データテーブルは、複数の識別番号と、この識別番号に対応する正夢演出データとを規定している。

【1886】

この正夢演出データテーブルは、複数の変動にわたる先読み予告演出の実行中に、いずれかの箇所で第2始動口2102への入賞が検出されたことを契機に、優先的に抽選され、その抽選結果が表示される優先変動パターンにあてはめる演出を決定する際に用いられる。

【1887】

識別番号「1000」には「正夢演出データA」、識別番号「1100」には「正夢演出データB」、識別番号「1200」には「正夢演出データC」が規定されている。この正夢演出データA、B又はCは、上述した同図(b)の先読み演出データA、B又はCに対応するものであり、先読み演出データBが選択された場合には、正夢演出データBが選択され、先読み演出データCが選択された場合には、正夢演出データCが選択される。すなわち、先読み演出データと正夢演出データは、紐付けされており、先読み演出データA～Cにおいて用いられる画像の一部が、正夢演出データA～Cとして記憶されている。

【1888】

正夢演出データA～Cは、それぞれ、正夢演出データA-1～A-4、B-1～B-4、C-1～C-4を有する。これは、第2始動口へ入賞した遊技球の保留の数に対応するものであり、第2始動口へ入賞した保留数が4つであれば、正夢演出データA-1～A-4、B-1～B-4、C-1～C-4の4つを順次実行し、保留数が3つであればA-1～A-3、B-1～B-3、C-1～C-3の3つを順次実行し、保留数が2つであればA-1～A-2、B-1～B-2、C-1～C-2の2つを順次実行し、保留数が1つであればA-1、B-1、C-1を実行する。

【1889】

正夢演出データA～Cは、上述のようにそれぞれ、先読み演出データA～Cに紐付けて設けられており、先読み演出データA～Cは、複数種類のリーチ演出を記憶したものであるが、正夢演出データのA-1～A-4、B-1～B-4、C-1～C-4は、それぞれ1～4の中で、先読み演出A～Cの中における異なる画像を保存したものである。正夢データのA～Cにおける1～4は、例えば、それぞれ先読み演出における画像の確信から遠いものを1とし確信に近いものを4として設定する。

10

20

30

40

50

【1890】

なお、先読み演出データとして表示する画像は、先読み演出におけるワンカットの静止画であっても良いし一部を切り抜いた動画であってもよい。

【1891】

〔(2-5) 先読み予告演出と正夢演出の流れ〕

次に、先読み予告演出において、正夢演出が行われる場合の周辺制御基板4140における処理の流れについて、図252に示すフローチャートを用いて説明する。

【1892】

まず、周辺制御基板4140における先読み予告演出決定手段4140Cは、上述した主制御基板4100における先読み処理手段4100Eからコマンド（先読みコマンド）が送信されているか、すなわち、第1始動口に入賞した遊技球の保留について、遊技者にとって有利な情報であるかの判別を行うための抽選情報が送信されているかを確認する（S5201）。抽選情報を検知しない場合には、この処理を繰り返し（S5201のNO）、抽選情報が検知された場合には（S5201のYES）、続いて、S5202において、この抽選情報に基づいて先読み予告演出を実行するか否かを決定する。この先読み予告演出を実行するか否かは周辺制御基板4140が持つ先読み予告演出テーブル（図251の（a）参照）に基づいて抽選を行うことによって行う。

【1893】

なお、この抽選情報を読み込みによって、この抽選情報の変動パターンにおいて図251（b）に記憶した先読み演出データA～Cのいずれを先読み演出として実行するかは指定されているものとする。

【1894】

抽選により先読み予告演出を実行すると決定した場合には（S5202のYES）、先読み予告演出決定手段4140Cは、先読み予告演出パターンを決定する。この先読み予告演出パターンとしては、上述のように先読み予告演出データ2～4を保留球の数に応じて設け、これをデータテーブルに予め保持しておく。したがって、先読み予告演出のパターンは、第1始動口に入賞した遊技球の保留された数によって、遊技者にとって有利な情報であるかの判別を行った変動を含めて、4つの変動を用いて先読み予告演出を実行するか、3つの変動を用いて実行するか、2つの変動により実行するかを判断し、それに合わせて、先読み予告演出のパターンを決定する。

【1895】

先読み予告演出決定手段4140Cは、先読み予告演出のパターンを決定すると、続いて、未実行の先読み予告演出があるかを確認する（S5204）。この場合、未だ先読み予告演出は実行されていないので（S5204のYES）、S5205に進む。

【1896】

S5205では、先読み予告演出の実行前であるので、第2始動口の入賞による優先変動パターンの割り込みがあるかを確認する。優先変動パターンの割り込みがない場合には（S5205のNO）、順次先読み予告演出を実行し（S5206）、優先変動パターンの割り込みがある場合には（S5205のYES）、正夢演出のパターンを、先読み演出のパターンテーブル（図251の（b））に紐付けされた正夢演出パターンテーブル（図251の（c））から選択し決定する（S5207～S5209）。

【1897】

より具体的には、まず、第2始動口へ入賞した遊技球の数である保留球の数を確認する（S5207）。そして、この保留球の数によって、図251の（c）に設定した正夢演出データテーブルを参照して、正夢演出データA～Cのうちの、正夢演出データA-1～A-4、B-1～B-4又はC-1～C-4のいずれまでを実行するかを決定する（S5208）。その後、先読み予告演出を実行する前に、この優先変動演出を、正夢演出として差し替えて実行する（S5209）。

【1898】

その後は、S5204に戻って、S5204からS5208までの処理を、先読み予告

10

20

30

40

50

演出の遊技球の保留数に対応した変動分繰り返し、すべての変動分の演出が終了したところで、先読みした保留の演出を実行し（S 5 2 1 0、図 2 5 1（b）参照）、処理を終了する（R E T）。

【1 8 9 9】

〔（2－6）正夢演出の実行タイミング〕

次に、図 2 5 3 を参照して、本実施形態に係る正夢演出を実行するタイミングについて説明する。

【1 9 0 0】

図 2 5 3（a）～（c）に示す各タイミングチャートは、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの、遊技球の保留の数に応じて消化される複数の変動のうち、いずれかの
10
変動箇所で第 2 始動口 2 1 0 2 へ遊技球が入賞した場合に、この第 2 始動口 2 1 0 2 における変動演出を優先変動として行われる「正夢演出」の実行タイミングの一例を示している。図において、上向きの矢印は、第 2 始動口 2 1 0 2 への遊技球の入賞を検出したタイミングを示している。

【1 9 0 1】

〔保留が 4 つの場合の演出タイミング〕

まず、図 2 5 3（a）を参照して、先読み予告演出の実行を決定した時点で、第 1 始動口 2 1 0 1 に入賞した遊技球の保留数が 4 である場合に、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの 3 つの変動のうち、いずれかの箇所で第 2 始動口 2 1 0 2 への入賞が検出
20
された時の正夢演出の実行タイミングについて説明する。

【1 9 0 2】

図 2 5 3（a）に示すように、時間 t 0 の時点で第 1 始動口 2 1 0 1 に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図 1 という）を開始するとともに先読み予告演出の実行を開始する。そして時間 t 1 において第 1 変動を終了するとともに第 2 変動を開始し、第 2 変動が変動中に第 2 始動口 2 1 0 2 への入賞を検出する。

【1 9 0 3】

この時点で第 1 始動口 2 1 0 1 に入賞した遊技球の保留数が 3 であり、第 2 始動口 2 1 0 2 に入賞した遊技球が 3 球入賞し、保留数が 3 であるため、第 1 始動口 2 1 0 1 に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、第 2 始動口 2 1 0 2 に入賞した遊技球に対する変動（
30
以下、特図 2 と称する）が優先して実行される。

【1 9 0 4】

すなわち、次の変動タイミングである第 3 変動から第 5 変動の 3 つの変動を使って、第 2 変動中に第 2 始動口 2 1 0 2 への入賞が検出された特図 2 の変動パターンに基づく変動が差し込まれる。このとき、本実施形態では、第 2 始動口への入賞の変動パターンに通常用いられる演出に代えて、現在行われている先読み予告演出に関連する演出テーブルから、正夢演出を選択して実行する。そのため、第 2 始動口への入賞を検出し、主制御基板 4 1 0 0 から周辺制御基板 4 1 4 0 へ、この優先変動についての変動パターンが送信された時点で、実行中の先読み予告演出に関連する正夢演出テーブルから、図 2 5 1 の（b）に記憶された先読み演出パターンに従って決定する（図 2 5 1 の（c）の正夢演出テーブル A－1～A－3，B－1～B－3 又は C－1～C－3 のいずれか）。
40

【1 9 0 5】

その後、時間 t 2 の時点で第 2 変動を終了するとともに、特図 2 に対する変動を開始する（図 2 5 3（a）の第 3 変動に相当）。このとき、特図 2 に対する変動演出として、上述の処理により決定された正夢演出を、第 3 変動から第 5 変動までを使って実行する。

【1 9 0 6】

そして、時間 t 5 の時点で、特図 2 に対する変動である第 5 変動を終了するとともに、特図 1 に対する変動である第 6 変動を開始する。この第 6 変動は、第 3 変動～第 5 変動において特図 2 に対応する正夢演出が差し込まれたことにより実行が延期された先読み予告演出の続きのパターンを実行するものである。

【1 9 0 7】

10

20

30

40

50

その後、時間 t_6 の時点で、第 6 変動を終了するとともに、特図 1 に対する変動である第 7 変動を開始する。この第 7 変動では、抽選情報が判別された保留に対する変動への演出として、抽選結果演出であるリーチ演出等を実行する。

【1908】

[保留が 3 つの場合の演出タイミング]

次に、図 253 (b) を参照して、先読み予告演出の実行を決定した時点で、第 1 始動口 2101 に入賞した遊技球の保留数が 3 である場合に、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの 2 つの変動のうち、いずれかの箇所で第 2 始動口 2102 への入賞が検出された時の正夢演出の実行タイミングについて説明する。

【1909】

図 253 (b) に示すように、時間 t_0 の時点で第 1 始動口 2101 に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図 1 と称する）を開始するとともに先読み予告演出の実行を開始し、第 1 変動が変動中である時間 t_1 の時点で第 2 始動口 2102 へ 4 つの遊技球の入賞を検出する。

【1910】

このとき、時間 t_1 の時点で第 1 始動口 2101 に入賞した遊技球の保留数が 2 であり、第 2 始動口 2102 に入賞した遊技球の保留数が 4 であるため、第 1 始動口 2101 に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、特図 2 に対する変動を優先して実行する。

【1911】

すなわち、次の変動タイミングである第 2 変動から第 5 変動までの 4 つの変動に、第 1 変動中に第 2 始動口 2102 への入賞が検出された特図 2 の変動パターンに基づく変動が差し込まれる。このとき、本実施形態では、第 2 始動口への入賞の変動パターンに通常用いられる演出に代えて、現在行われている先読み予告演出に関連する演出テーブルから、正夢演出を選択して実行する。そのため、第 2 始動口への入賞を検出し、主制御基板 4100 から周辺制御基板 4140 へ、この優先変動についての変動パターンが送信された時点で、実行中の先読み予告演出に関連する正夢演出テーブルから、図 251 の (b) に記憶された先読み演出パターンに従って決定する（図 251 の (c) の正夢演出テーブル A-1 ~ A-4, B-1 ~ B-4 又は C-1 ~ C-4 のいずれか）。

【1912】

その後、時間 t_2 の時点で第 1 変動を終了するとともに、特図 2 に対する変動を開始する（図 253 (a) の第 2 変動に相当）。このとき、特図 2 に対する変動演出として、上述の処理により決定された正夢演出を実行する。

【1913】

そして、時間 t_5 の時点で、特図 2 に対する変動である第 5 変動を終了するとともに、特図 1 に対する変動である第 6 変動を開始する。この第 6 変動は、第 2 変動において特図 1 に対応する正夢演出が差し込まれたことにより実行が延期された先読み予告演出の続きのパターンを実行するものである。

【1914】

その後、時間 t_6 の時点で、第 6 変動を終了するとともに、特図 1 に対する変動である第 7 変動を開始する。この第 7 変動では、先読み予告演出と抽選情報が判別された保留に対する変動への演出として、抽選結果演出であるリーチ演出等を実行する。

【1915】

[保留が 2 つの場合の演出タイミング]

次に、図 253 (c) を参照して、先読み予告演出の実行を決定した時点で、第 1 始動口 2101 に入賞した遊技球の保留数が 2 である場合に、抽選情報が判別された保留の抽選に至るまでの 1 つの変動において第 2 始動口へ 2 つの遊技球の入賞が検出された時の正夢演出の実行タイミングについて説明する。

【1916】

図 253 (c) に示すように、時間 t_0 の時点で第 1 始動口 2101 に入賞した遊技球に対する変動（以下、特図 1 と称する）を開始するとともに先読み予告演出の実行を開始

10

20

30

40

50

し、第1変動が変動中である時間t1の時点で第2始動口2102への2つの遊技球の入賞を検出する。

【1917】

このとき、時間t1の時点で第1始動口2101に入賞した遊技球の保留数が1であり、第2始動口2102に入賞した遊技球の保留数が2であるため、第1始動口2101に入賞した遊技球の保留数にかかわらず、特図2に対する変動を優先して実行する。

【1918】

すなわち、次の変動タイミングである第2変動においては、第1変動中に第2始動口2102への入賞が検出されたことから、特図2の変動パターンに基づく2つの変動が差し込まれる。このとき、本実施形態では、第2始動口への入賞の変動パターンに通常用いられる演出に代えて、現在行われている先読み予告演出に関連する演出テーブルから、正夢演出を選択して実行する。そのため、第2始動口への入賞を検出し、主制御基板4100から周辺制御基板4140へ、この優先変動についての変動パターンが送信された時点で、実行中の先読み予告演出に関連する正夢演出テーブルから、図251の(b)に記憶された先読み演出パターンに従って決定する(図251の(c)の正夢演出テーブルA-1~A-2, B-1~B-2又はC-1~C-2のいずれか)。

【1919】

その後、時間t1の時点で第1変動を終了するとともに、特図2に対する変動を開始する(図253(a)の第2変動に相当)。このとき、特図2に対する変動演出として、上述の処理により決定された正夢演出を、第2変動及び第3変動を用いて実行する。

【1920】

そして、時間t3の時点で、特図2に対する変動である第3変動を終了するとともに、特図1に対する変動である第4変動を開始する。この第4変動では、先読み予告演出と抽選情報が判別された保留に対する変動への演出として、抽選結果演出であるリーチ演出等を実行する。

【1921】

〔(2-7)効果〕

以上のような態様によれば、第1始動口よりも第2始動口に入賞した遊技球に対する変動を優先して実行する、いわゆる優先変動機能を有する遊技機において、先読み予告演出の実行中に優先変動が割り込んだ場合に、第1始動口における遊技球の保留の数に関わらず、第2始動口における遊技球の保留が消化され、これに伴い優先変動演出が実行される。

【1922】

この優先変動演出では、先読み演出において実行される、例えばリーチ演出において用いられる画像を表示する正夢演出を実行する。ここで正夢演出とは、差し込み表示や挿入表示と言い換えることができ、優先変動演出の変動時間の少なくとも一部を用いて、リーチ演出中に表示されるキャラクタや、場面の一部を差し込み表示するものである。

【1923】

以上のような構成では、複数の変動にわたって行われる先読み演出において、第2始動口への入賞を契機に行われる優先変動演出において、先読み演出の内容を正夢演出によって表示することで、本来的には、第2始動口への入賞という偶発的な事態によって、先読み予告演出の連続性が途切れてしまうところ、遊技者は、先読み演出の内容を部分的にはあるが、覗くことができるので、その後に行われる先読み演出への期待感をむしろ向上させることができる。

【1924】

特に、先読み演出の実行中に第2始動口が入賞し易い開状態となって複数の遊技球が入賞した場合であっても、第2始動口への入賞数が増えれば増えるほど、正夢演出として、先読み演出の画像をより多く覗くことができる。つまり、一般的には、第1始動口へ入賞した保留に対する先読み予告演出の間に、第2始動口へ複数入賞してしまうと、先読み予告演出の中断される時間が長くなるので、先読み予告演出の連続性にとっては好ましくな

10

20

30

40

50

い事態である。しかしながら、本構成では、第2始動口へ複数入れれば入るほど、先読み演出の内容をより多く見ることができるのであるから、本来的には、累積的に悪い方向へ向かうものを、累積的に良い方向へ向かわせる全く逆の効果を奏する。

【1925】

このような構成によれば、開発側からしても、複数の変動にわたる先読み演出の実行中に、正夢演出として第2始動口への遊技球が入賞しても優先変動演出で先読み演出の内容を表示することで遊技者の大当たりに対する期待感を維持し、むしろ期待感を高めることができるので、自らの演出の意図を遊技者に確実に伝えることができ、開発意欲の向上も期待できる。

【1926】

[5-9. 他の態様]

以上、本実施形態から抽出される種々の態様について説明したが、それらの態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の種々の態様、演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1927】

以上、種々の観点から抽出される種々の態様（技術思想）について説明したが、上述の種々の態様あるいは態様の一部の構成を、本明細書で説明されている他の態様と組み合わせてもよい。また、上述の種々の態様で説明されている構成や変形を、本明細書で説明されている他の態様に適用してもよい。

【1928】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【1929】

すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

【1930】

- 1 パチンコ機
- 2 外枠
- 3 本体枠
- 4 遊技盤
- 5 扉枠
- 1100 遊技領域
- 1110 前構成部材
- 1200 遊技パネル
- 1210 パネル板
- 1220 パネルホルダ
- 1900 液晶表示装置
- 2000 表ユニット
- 2500 センター役物
- 2501 窓部
- 2502 フランジ部
- 2520 センターロゴ装飾部材（前装飾部材）
- 3000 裏ユニット
- 3001 裏箱
- 3300 上可動演出ユニット

10

20

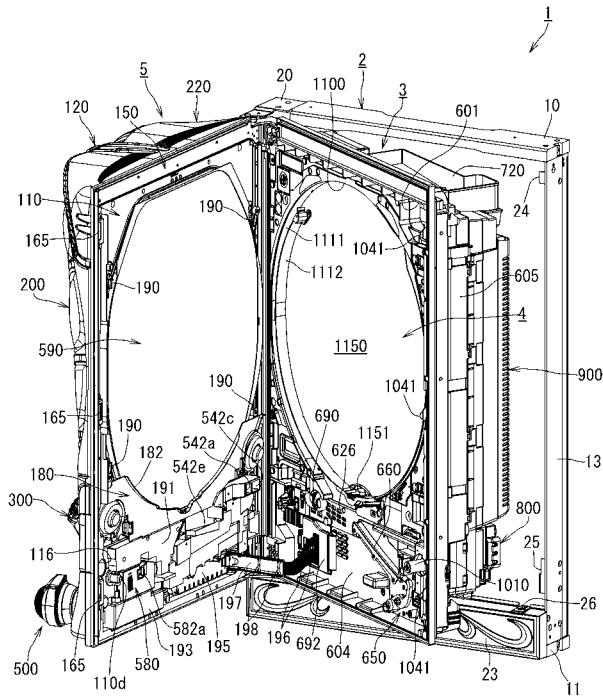
30

40

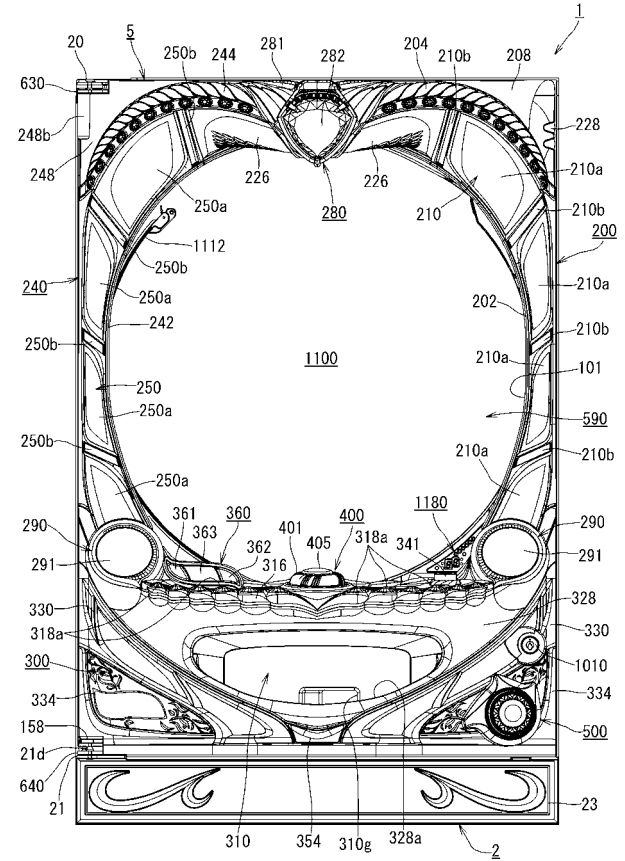
50

3 3 1 0	上可動ユニット（装飾ユニット）	
3 3 1 1	キャラクタ体（装飾体）	
3 3 1 2	回転ギア（回転駆動機構）	
3 3 1 3	中間ギア（回転駆動機構）	
3 3 1 4	駆動ギア（回転駆動機構）	
3 3 1 5	キャラクタ体駆動モータ（回転駆動機構）	
3 3 1 6	キャラクタベース	
3 3 1 7	装飾板	
3 3 3 0	背面装飾部材（装飾ユニット）	
3 3 5 0	昇降ユニット	10
3 3 5 1	ユニットベース	
3 3 5 1 a	案内溝（スライド機構）	
3 3 5 2	スライドロッド（スライド機構）	
3 3 5 3	スライド部材（スライド機構）	
3 3 5 4	昇降スライダ（スライド機構）	
3 3 5 5	ガイドローラ（スライド機構）	
3 3 5 6	スライダガイド（スライド機構）	
3 3 6 0	昇降機構	
3 3 6 1	昇降駆動モータ（移動駆動モータ）	
3 3 6 2	駆動ギア	20
3 3 6 3	減速ギア	
3 3 6 4	カムリンクギア（リンク部材）	
3 3 6 4 b	リンクピン	
3 3 6 5	昇降アーム（アーム部材）	
3 3 6 5 a	基端部	
3 3 6 5 b	連結部	
3 3 6 5 c	アーム部（第一アーム部）	
3 3 6 5 d	延出部（第二アーム部）	
3 3 6 5 e	接続部（リンク接続部）	
3 3 6 6	連結軸（装飾ユニット）	30
3 3 6 7	連結摺動部材	

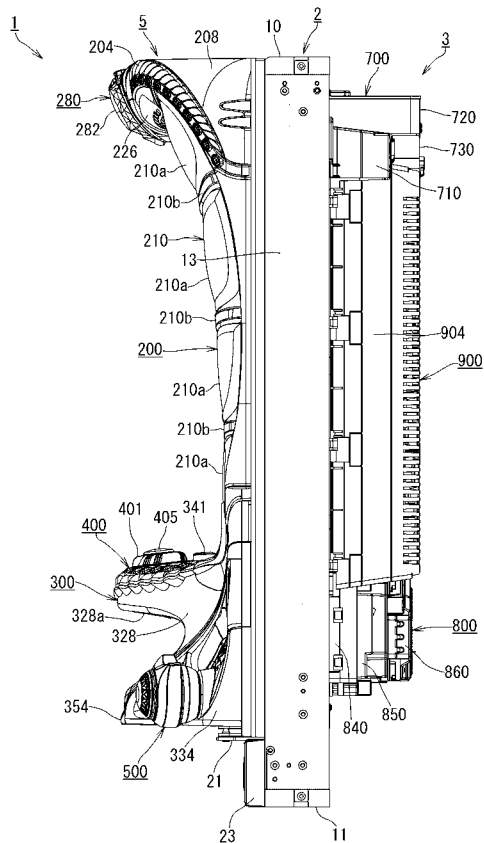
【図 1】



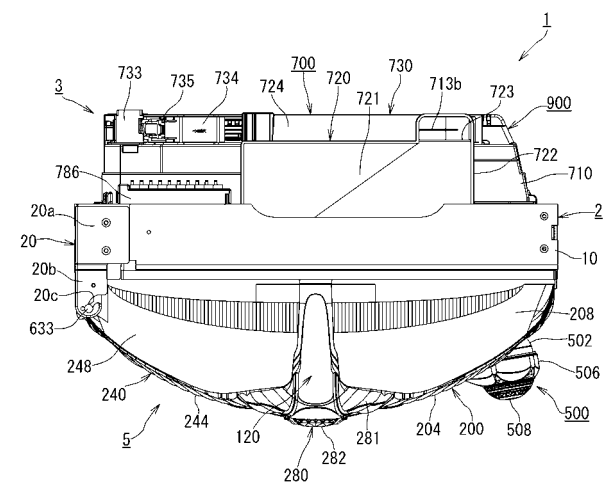
【図 2】



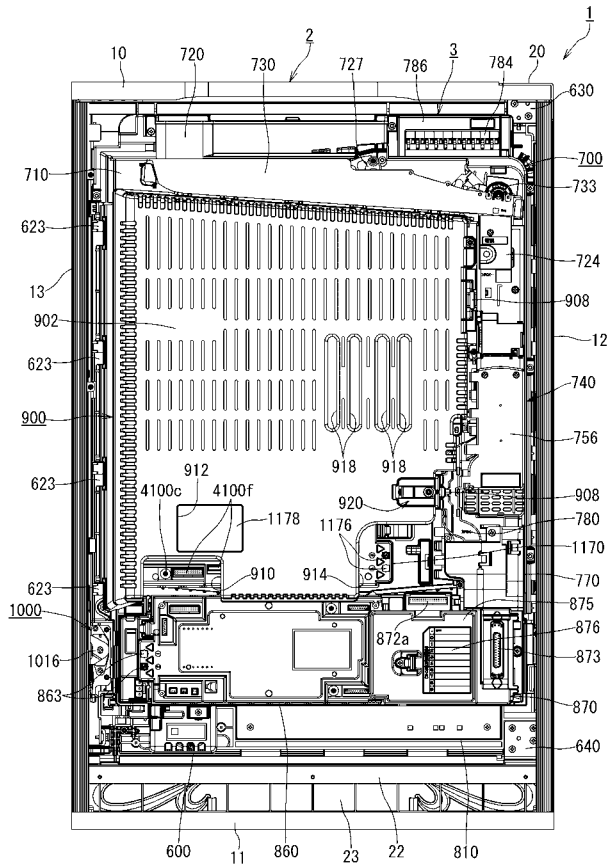
【図 3】



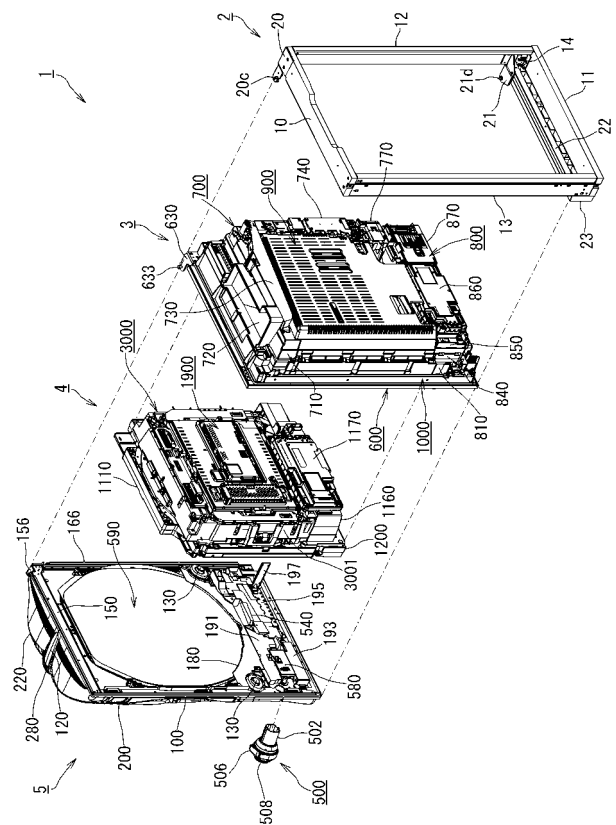
【図 4】



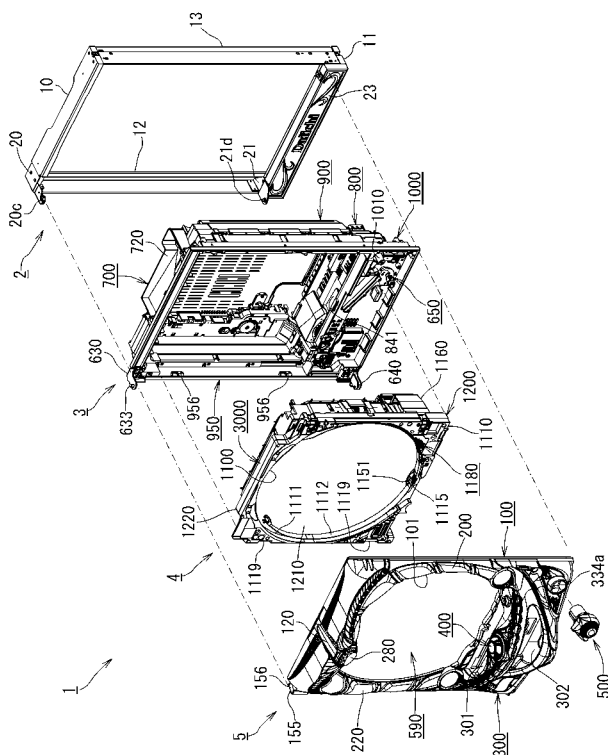
【図 5】



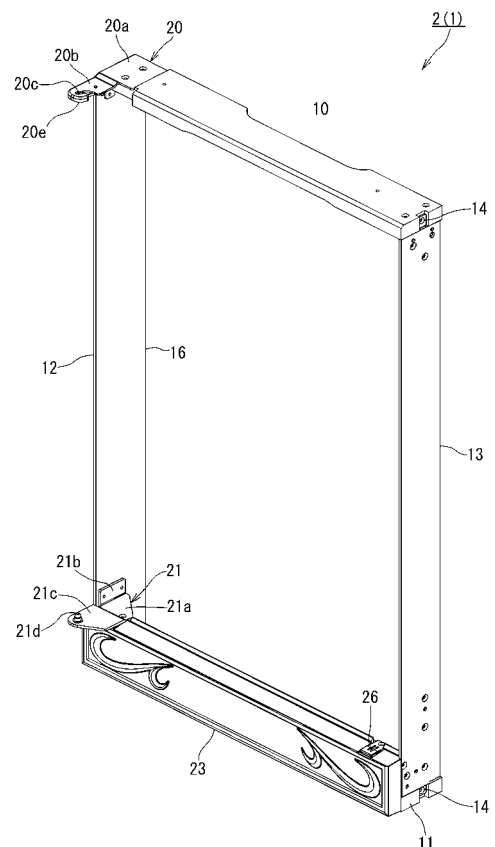
【图 6】



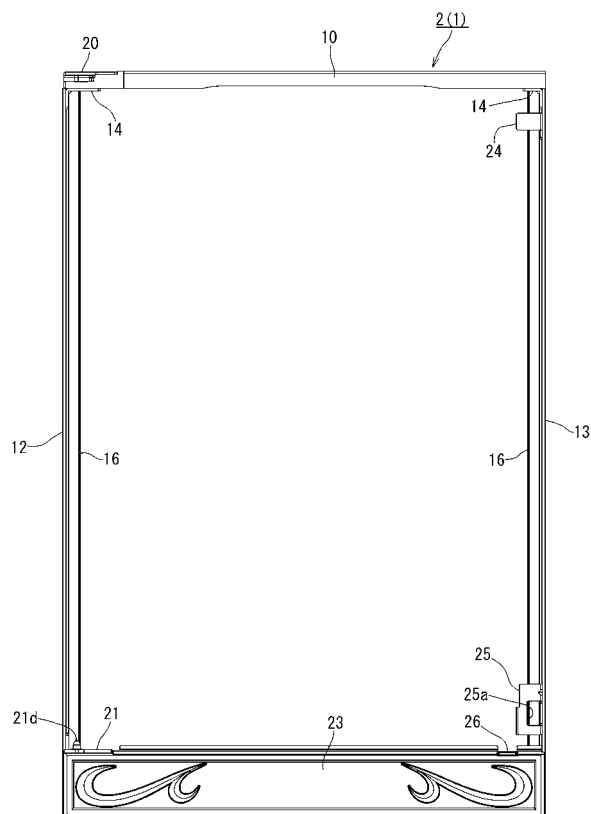
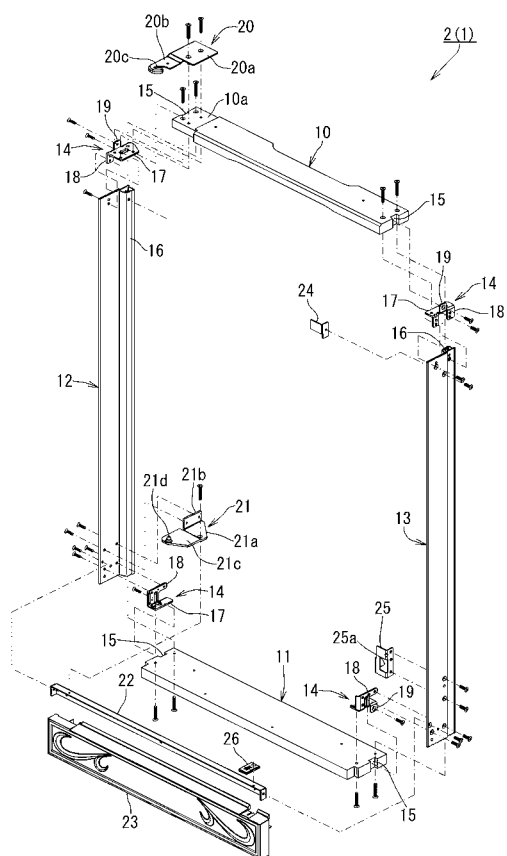
【图 7】



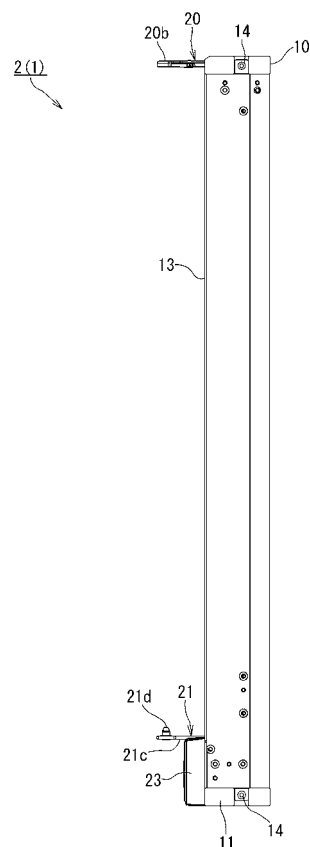
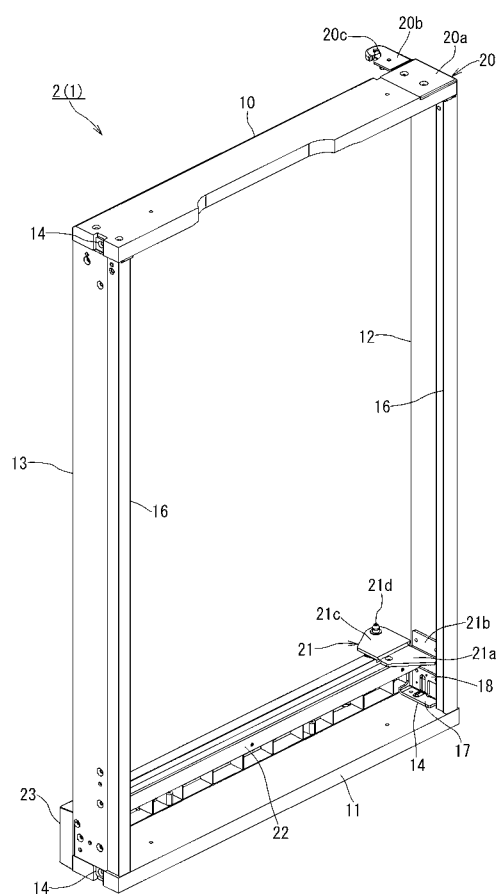
【图 8】



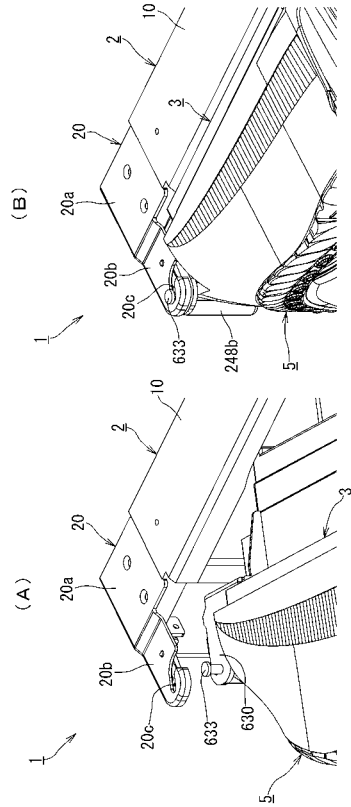
【図 10】



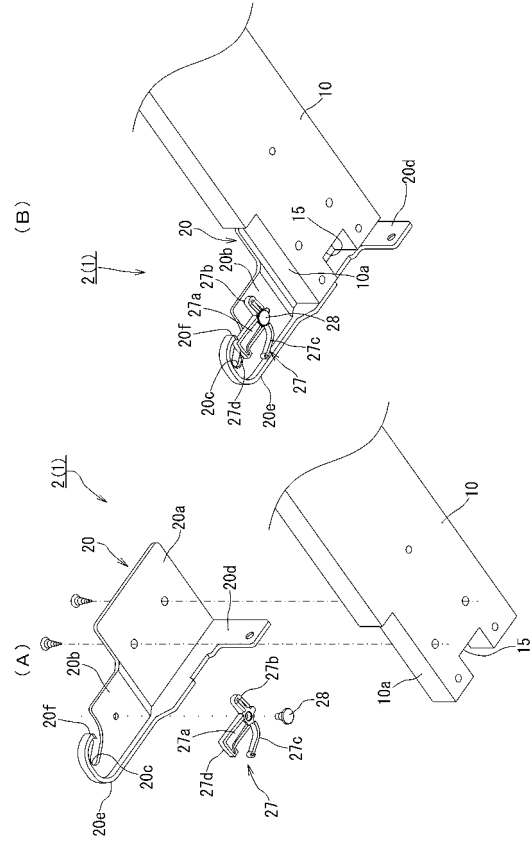
【図 1 2】



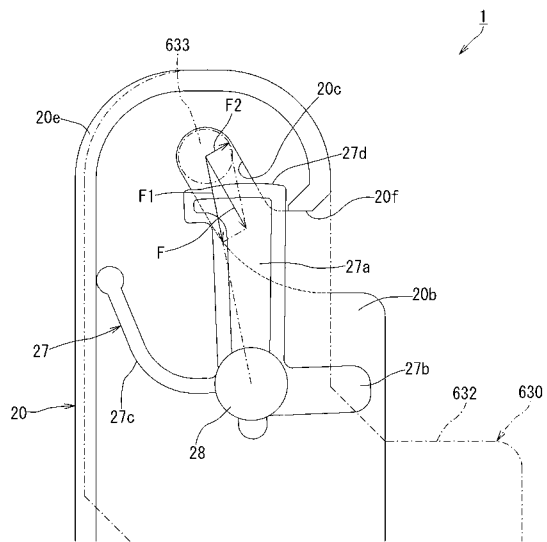
【図 13】



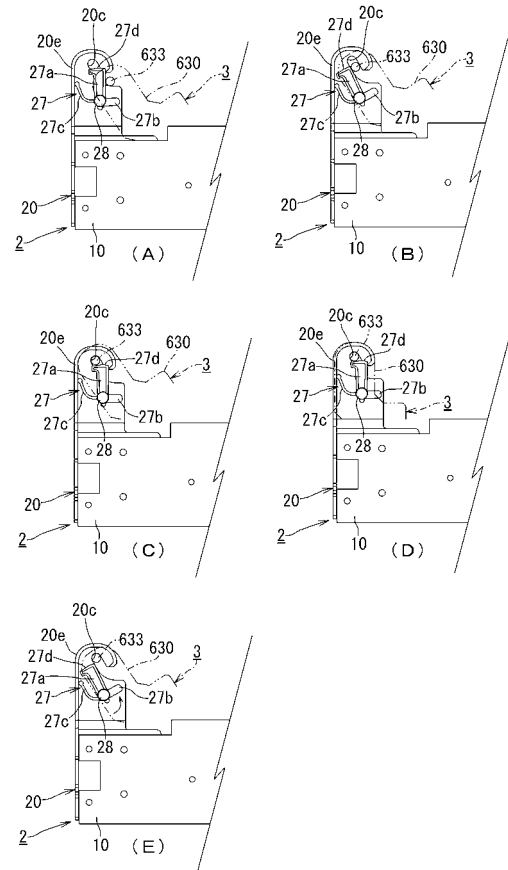
【図 14】



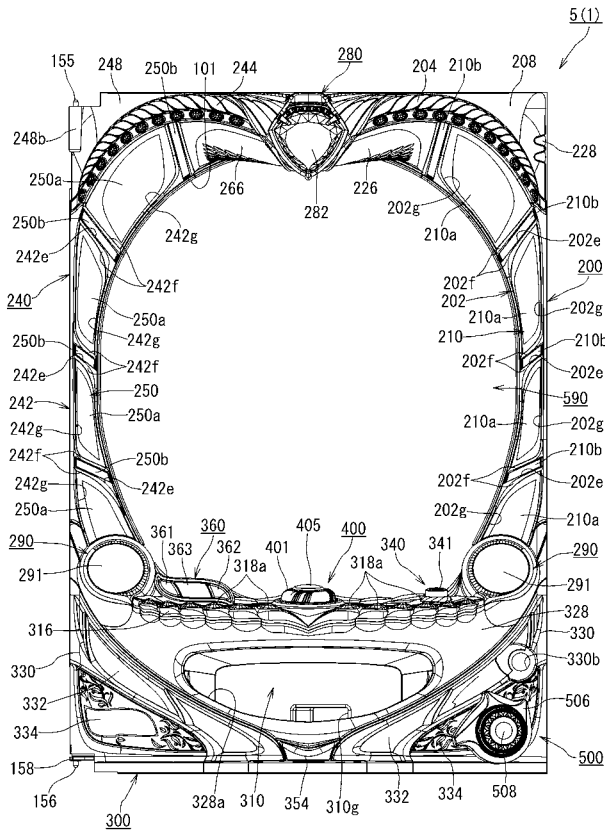
【図 15】



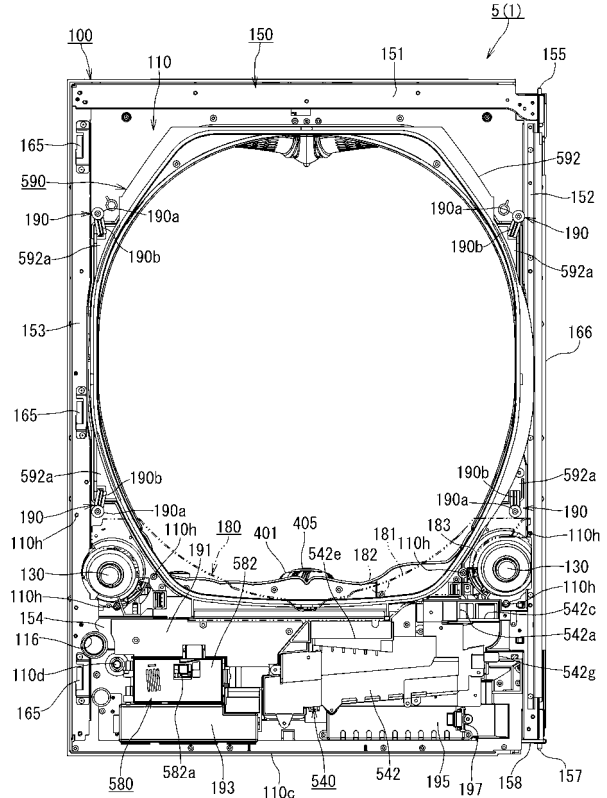
【図 16】



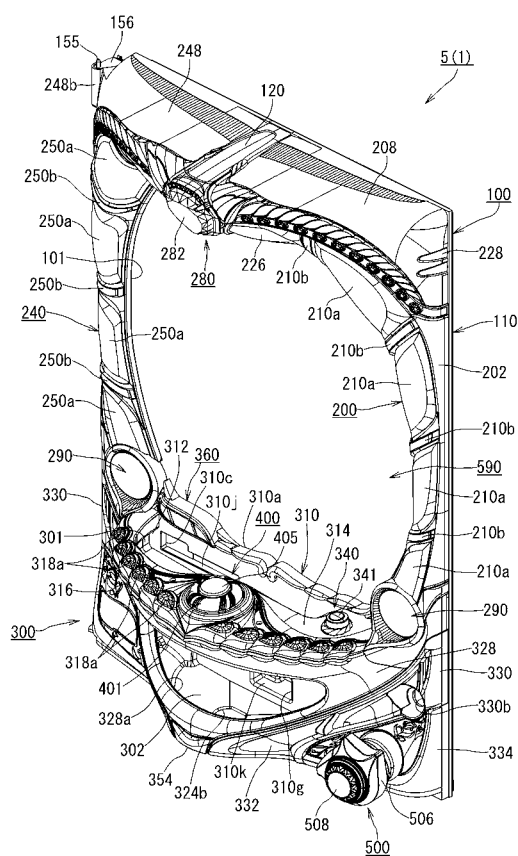
【図 17】



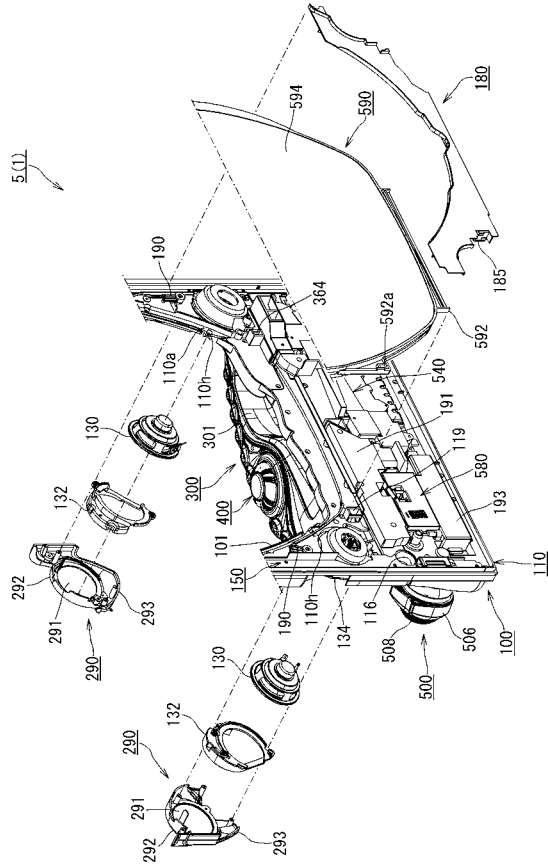
【図 18】



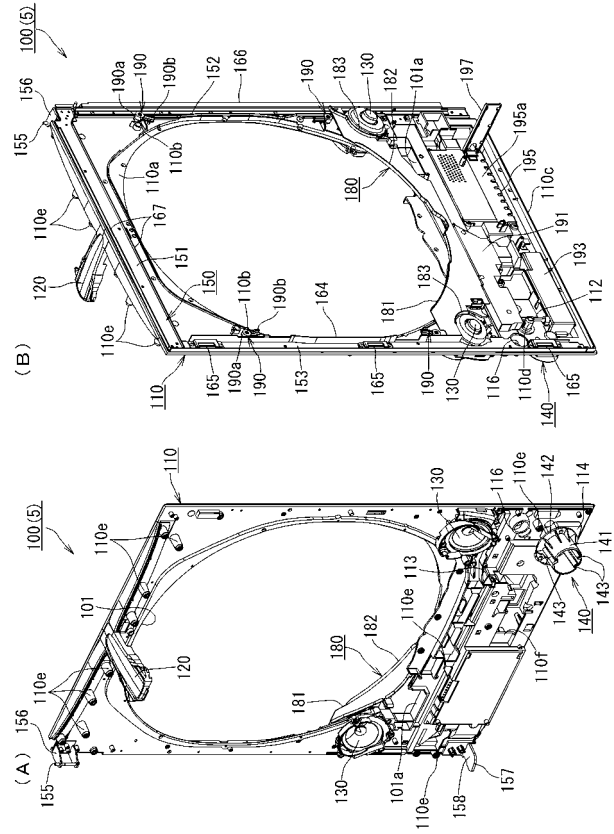
【図 19】



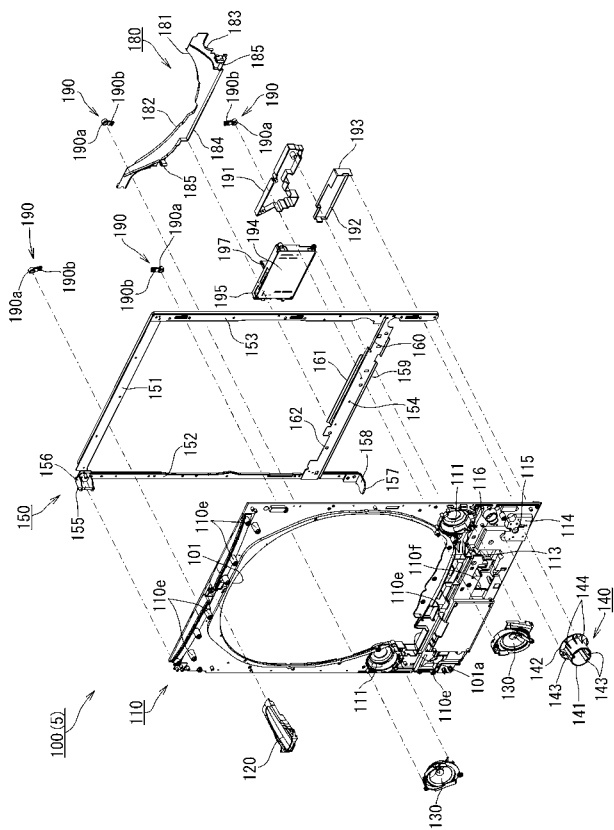
【图 2 5】



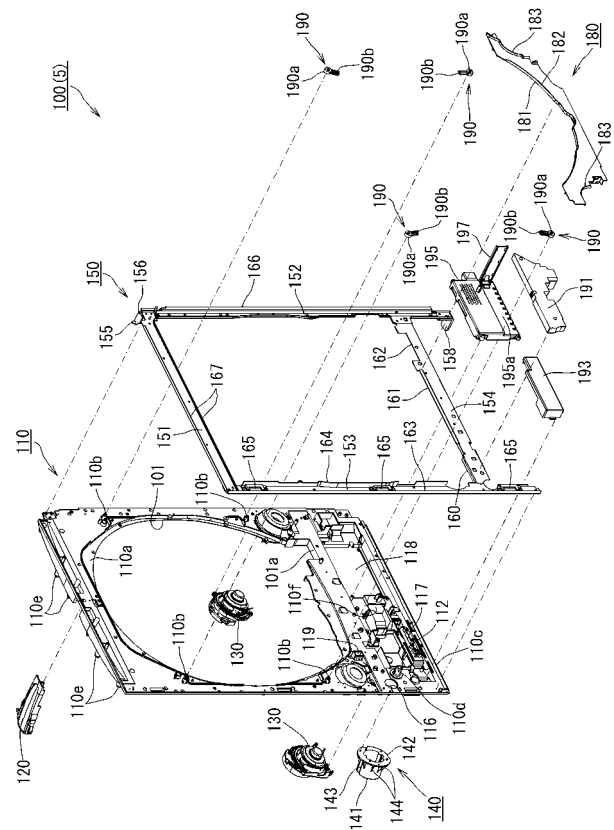
【图 2 6】



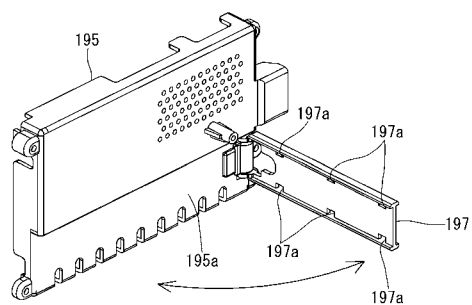
【図 27】



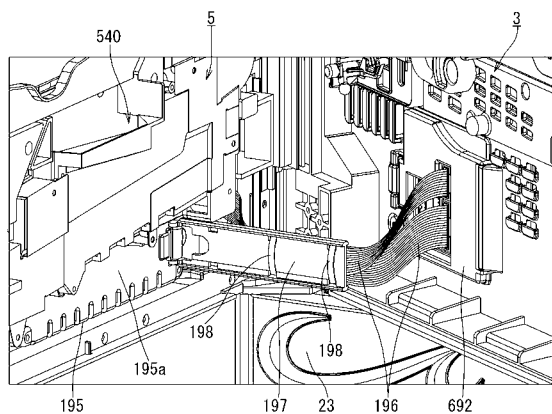
【 図 2 8 】



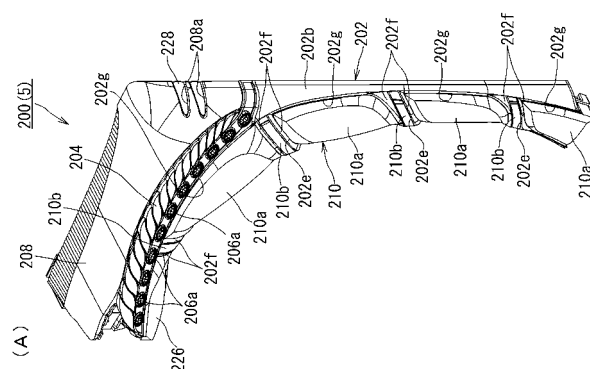
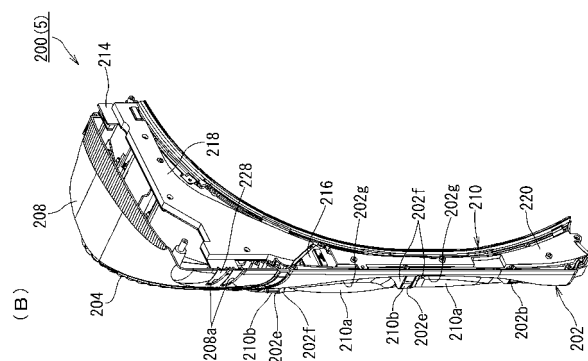
【图 29】



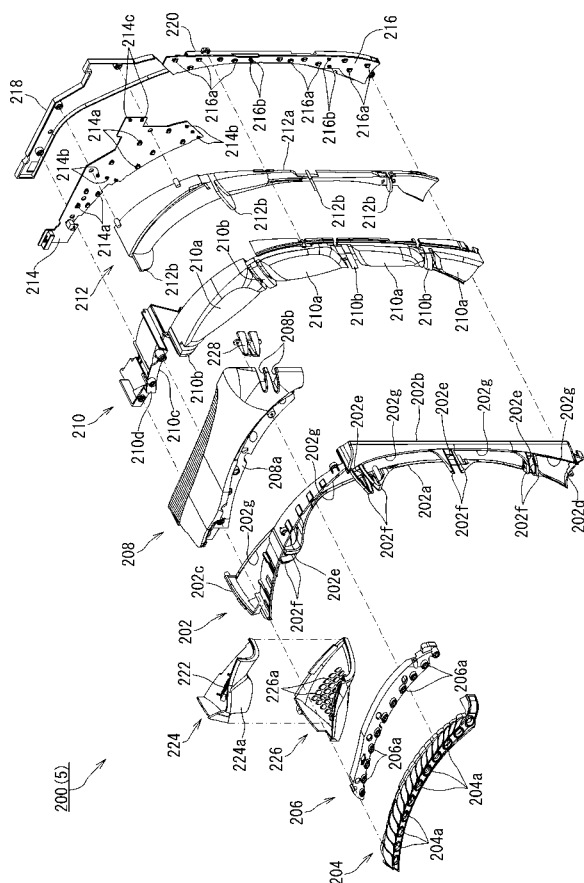
【図 30】



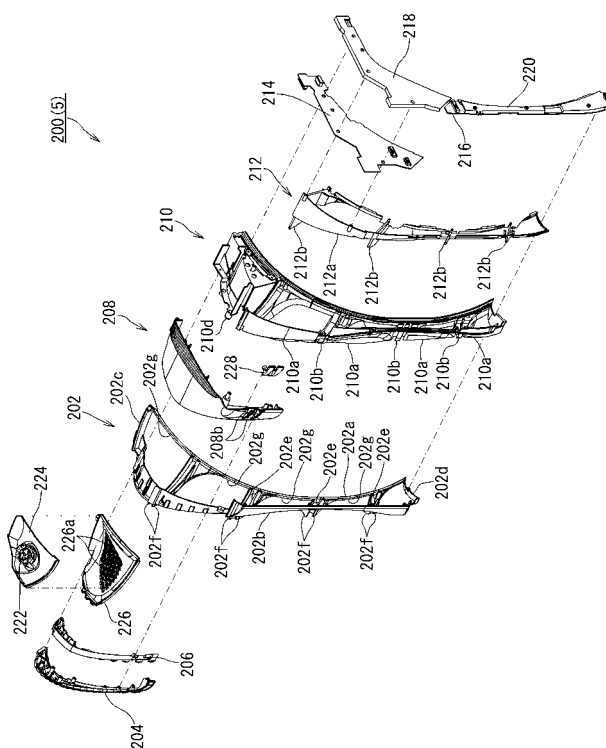
【図 3 1】



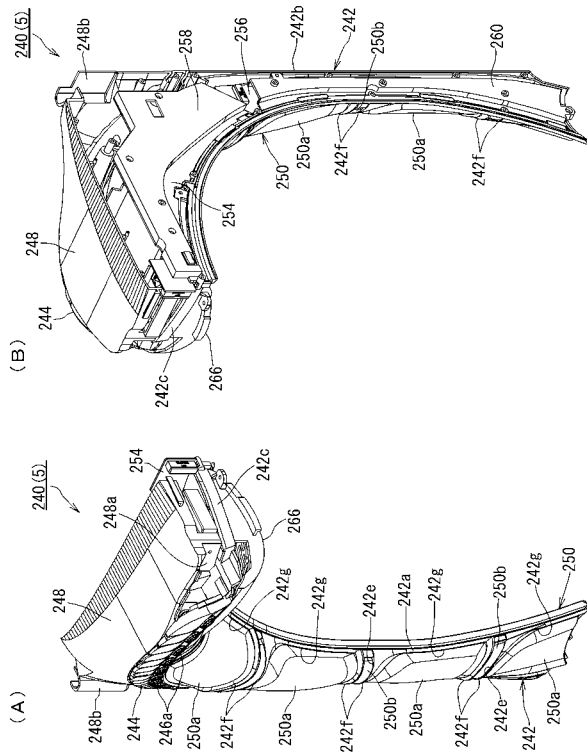
【図 3 2】



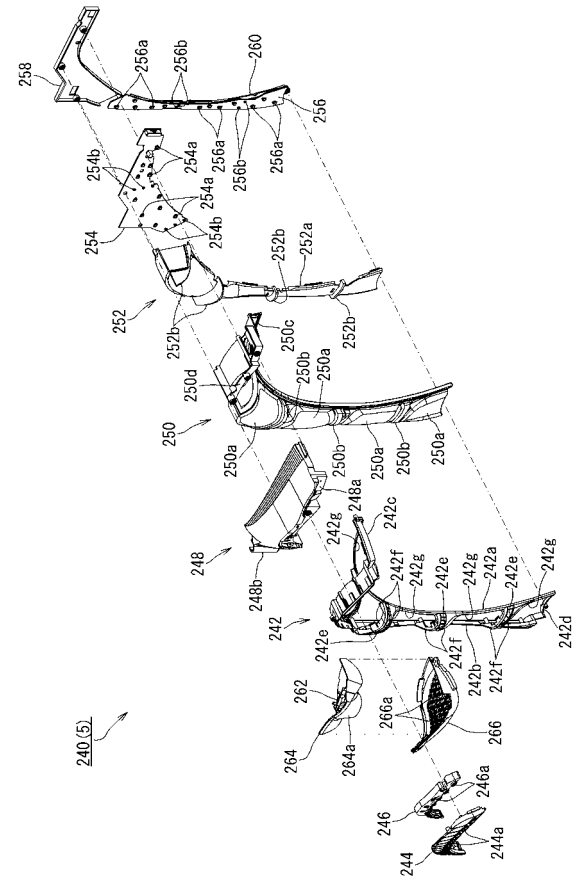
【图 3 3】



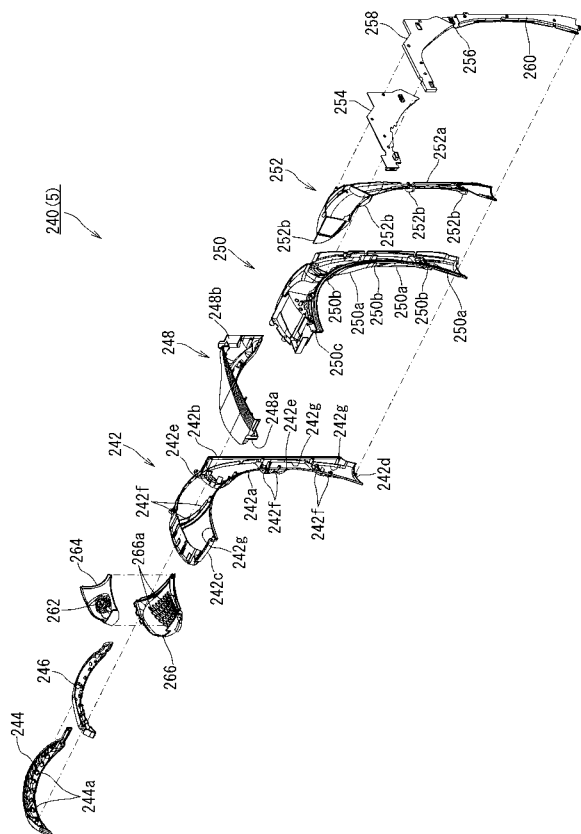
【 図 3 4 】



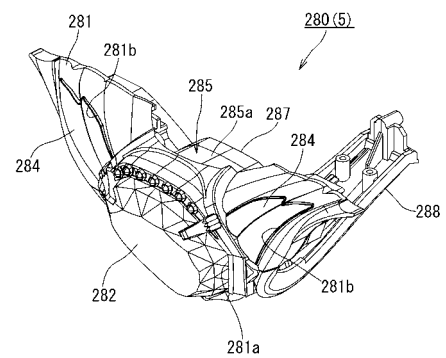
【 図 3 5 】



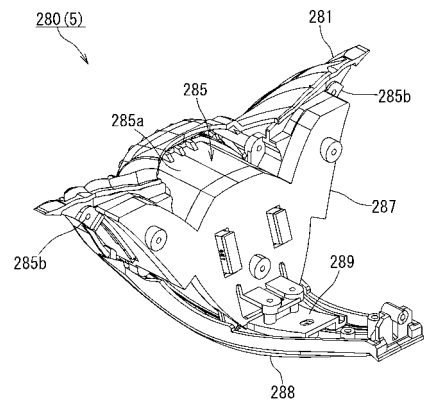
【图 3 6】



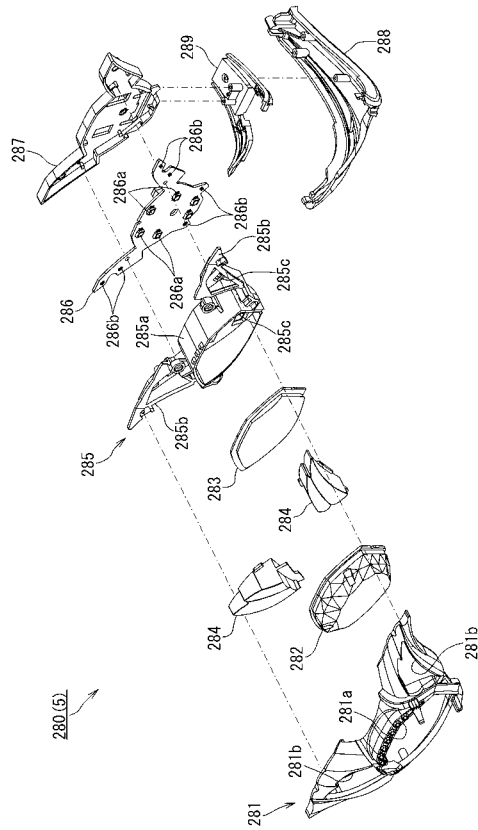
【图 3 7】



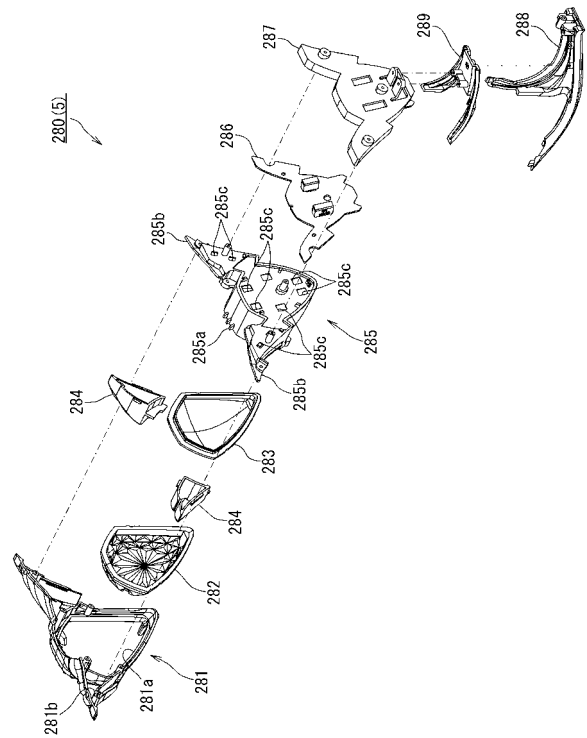
【 図 3 8 】



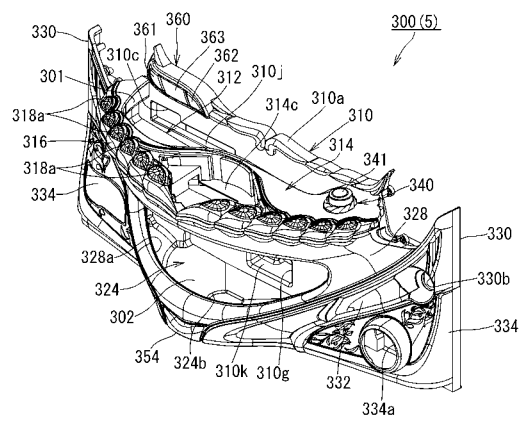
【 図 3 9 】



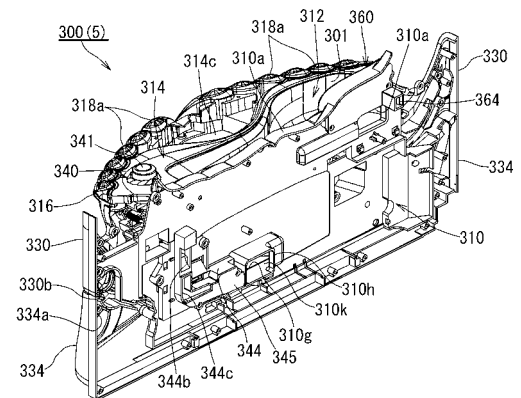
【 図 4 0 】

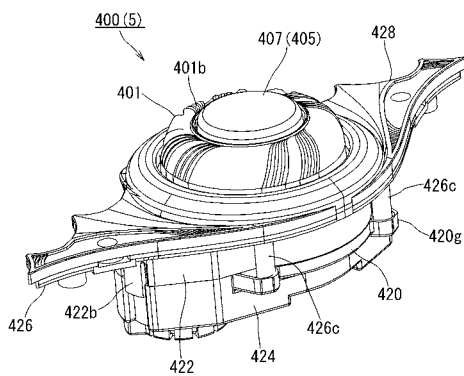


【图 4 1】

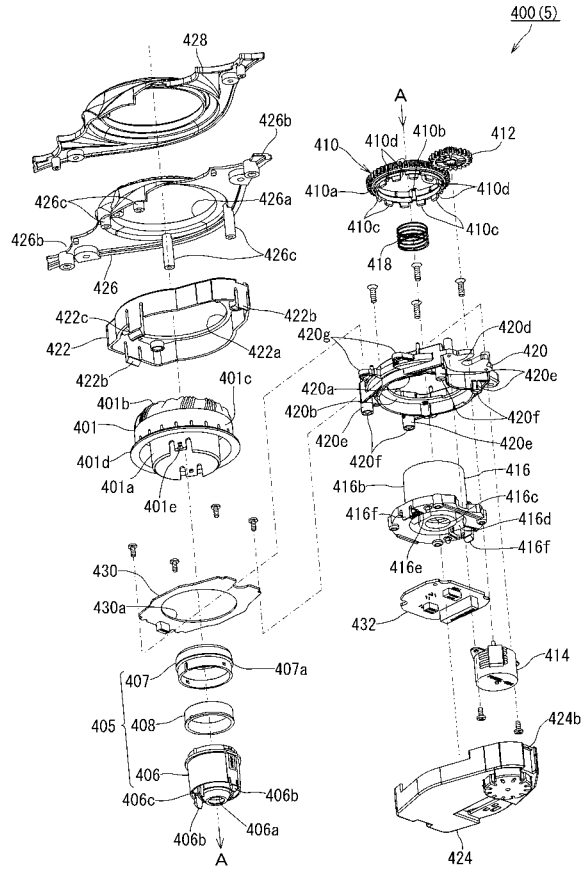


【図 4 2】

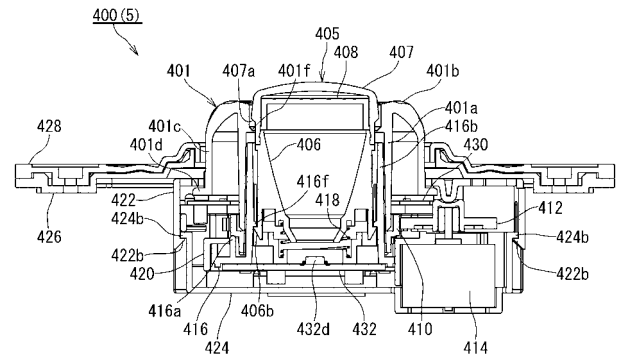




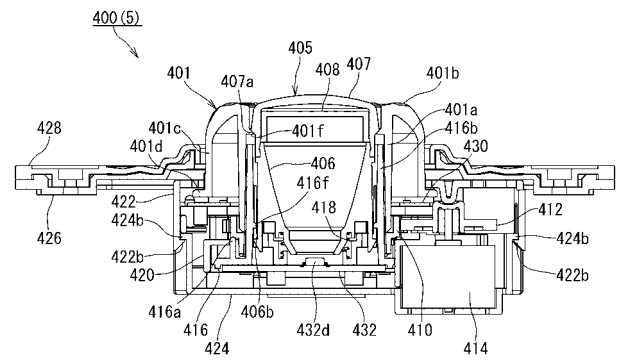
【図 48】



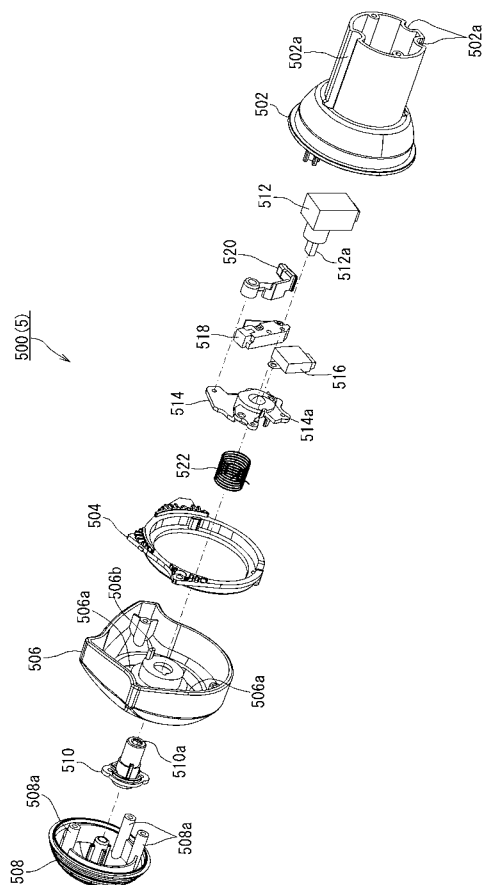
【図 49】



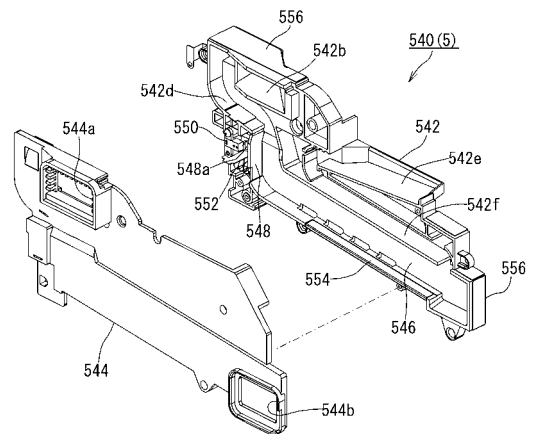
【図 50】



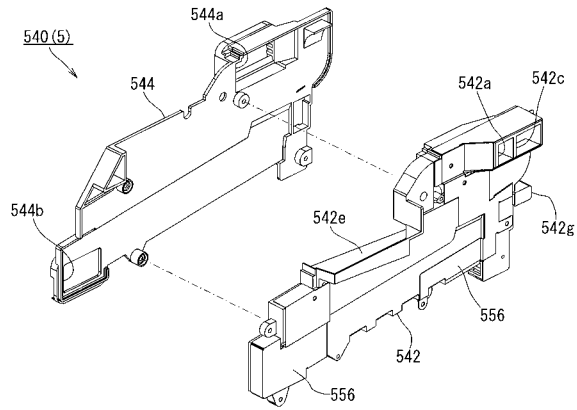
【図 51】



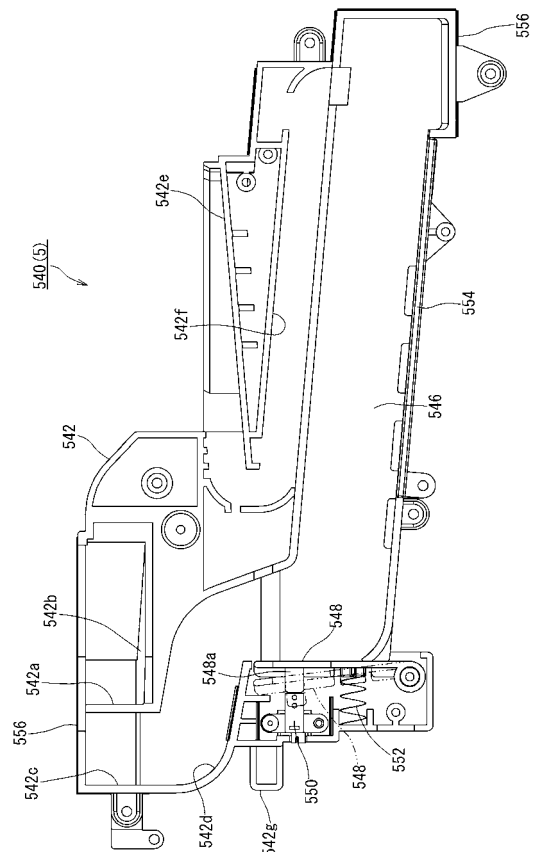
【図 52】



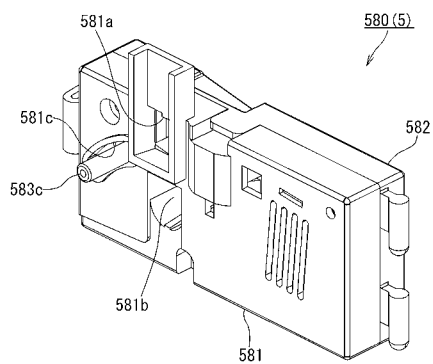
【図 53】



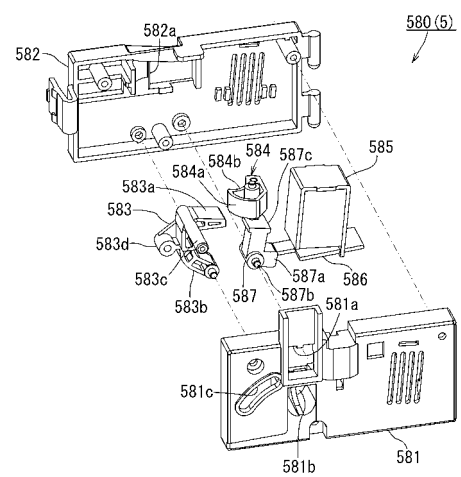
【図 54】



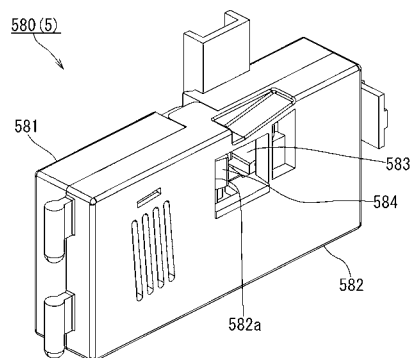
【図 55】



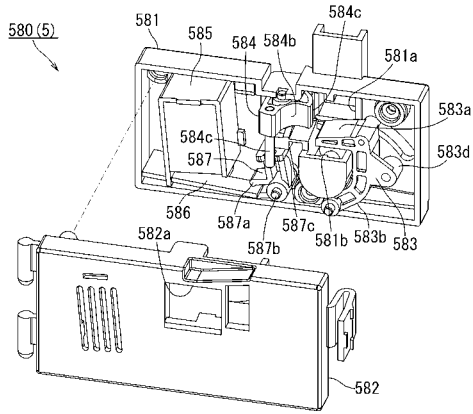
【図 57】



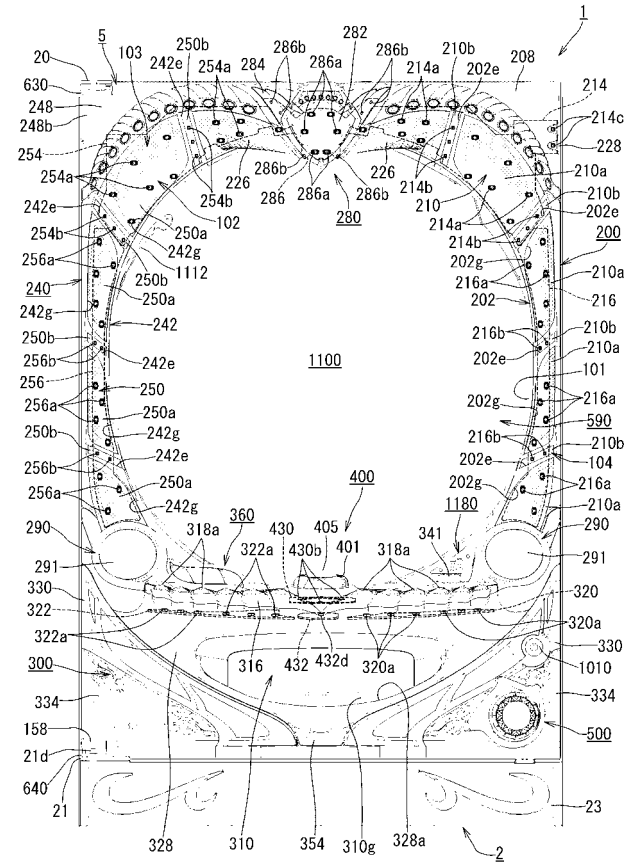
【図 56】



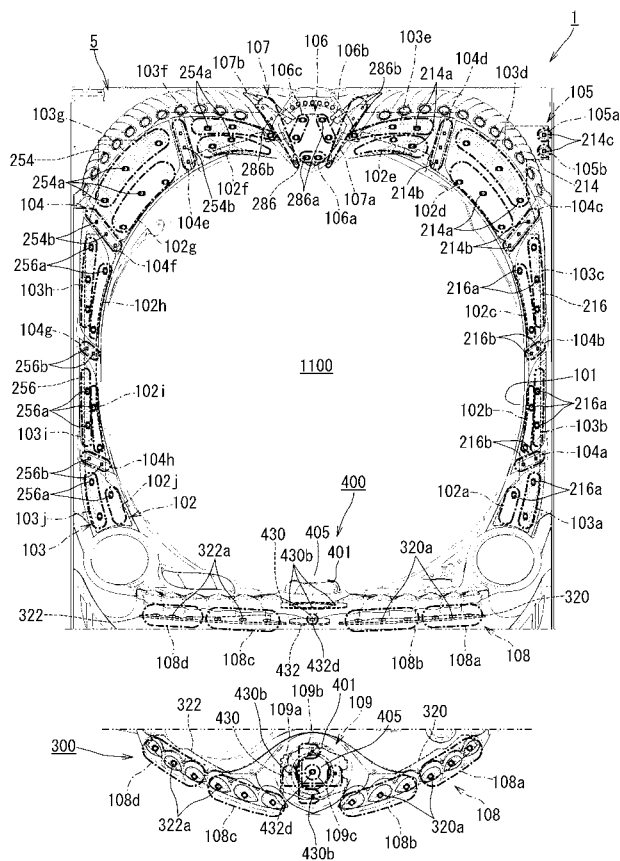
【図 58】



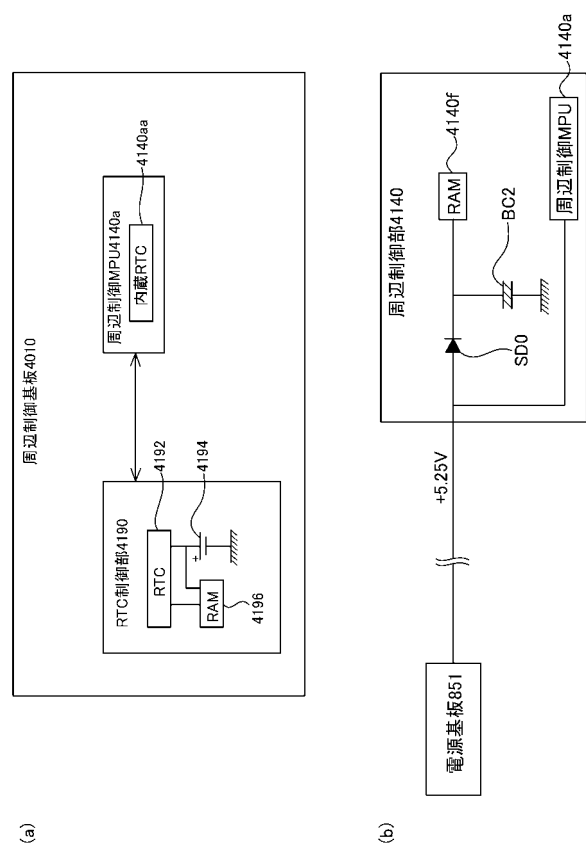
【図 59】



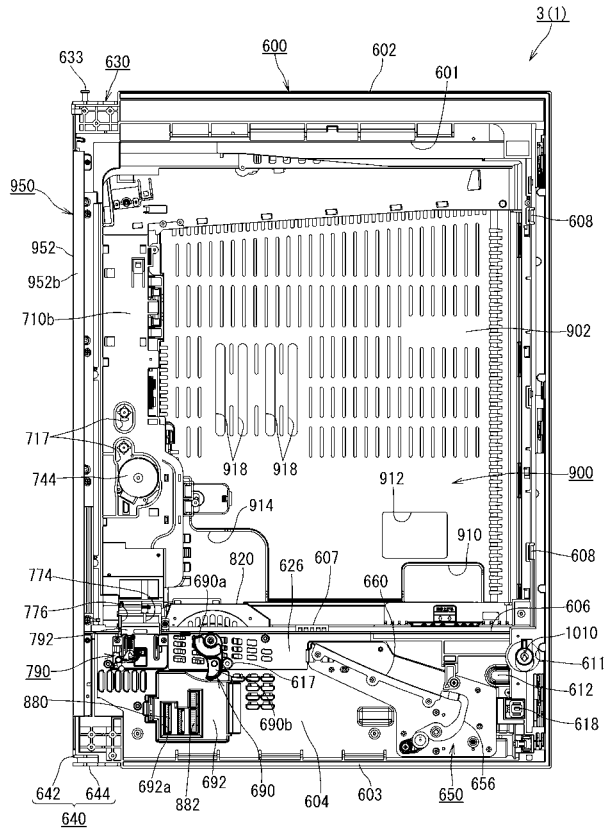
【図 60】



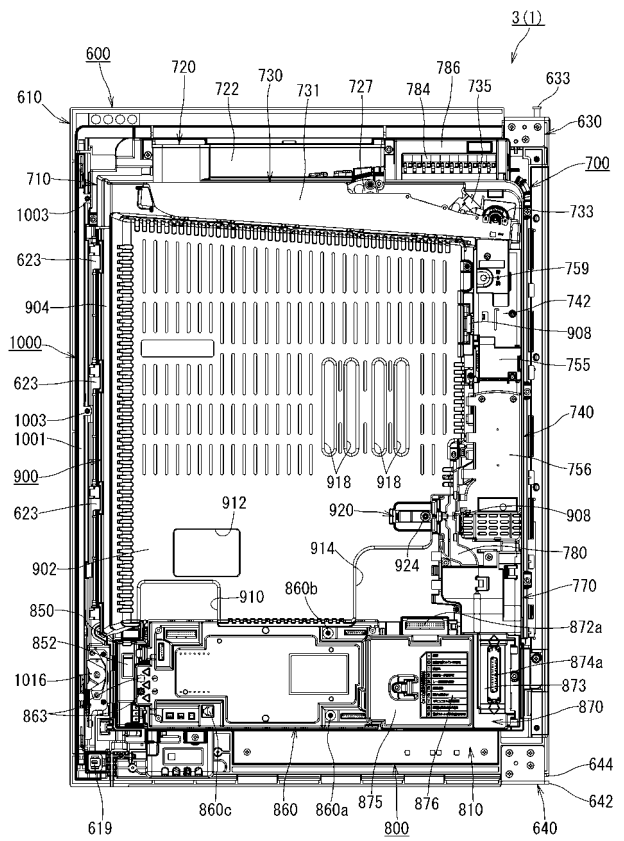
【図 61】



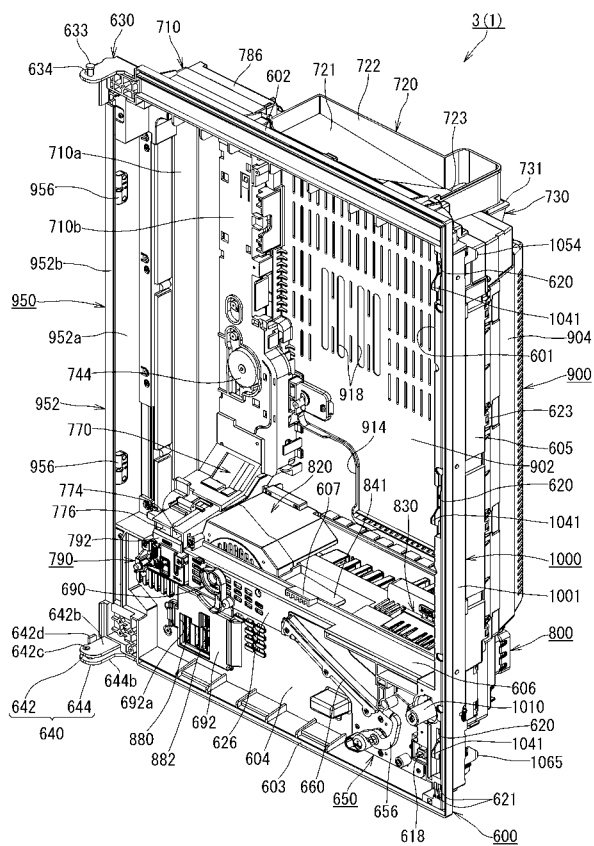
【図 6 2】



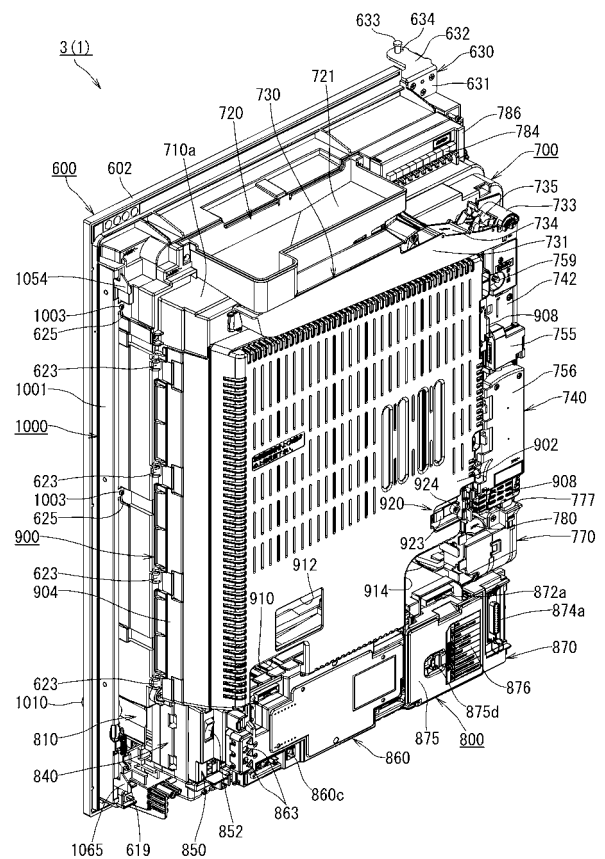
【図 6 3】



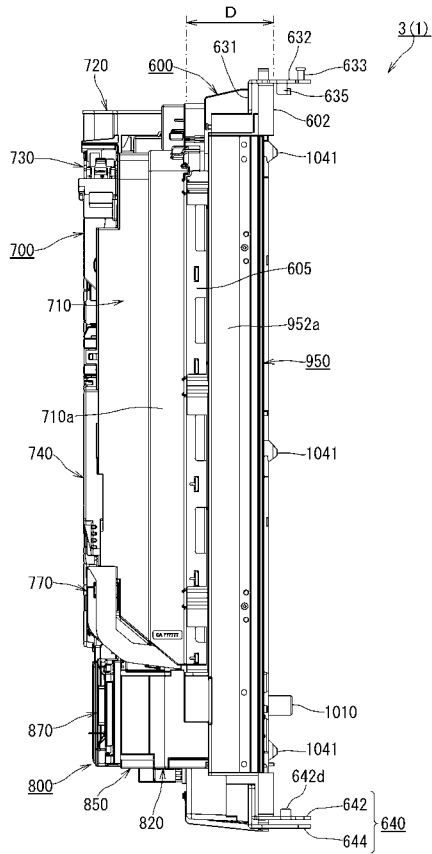
【図 6 4】



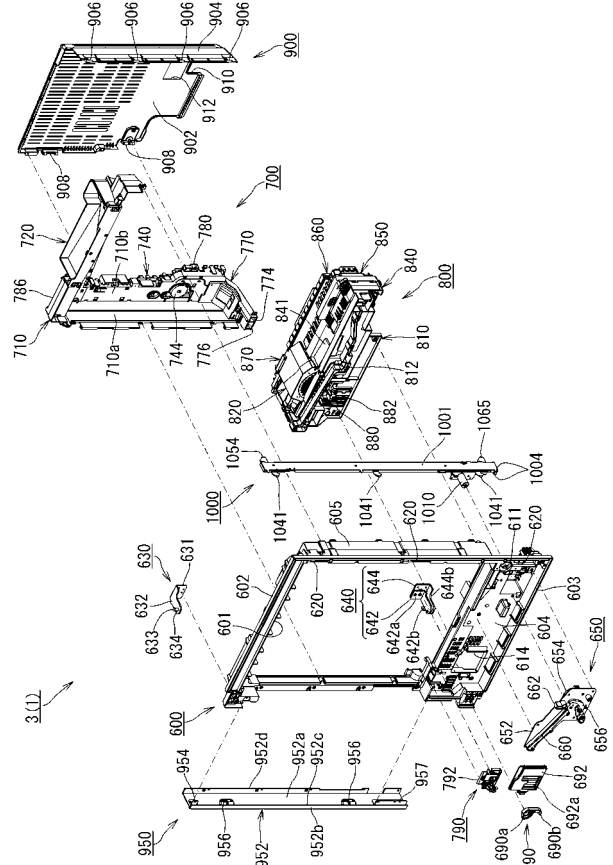
【図 6 5】



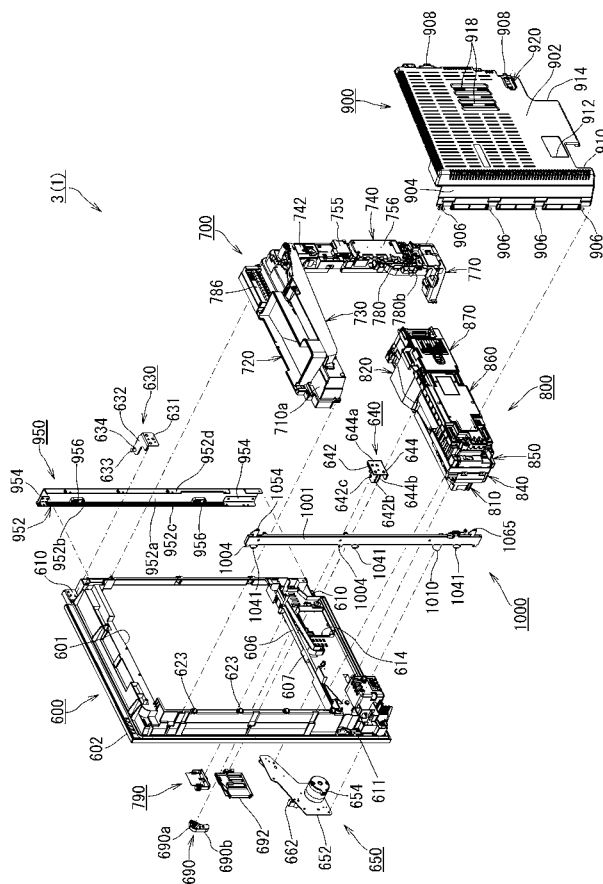
【図 66】



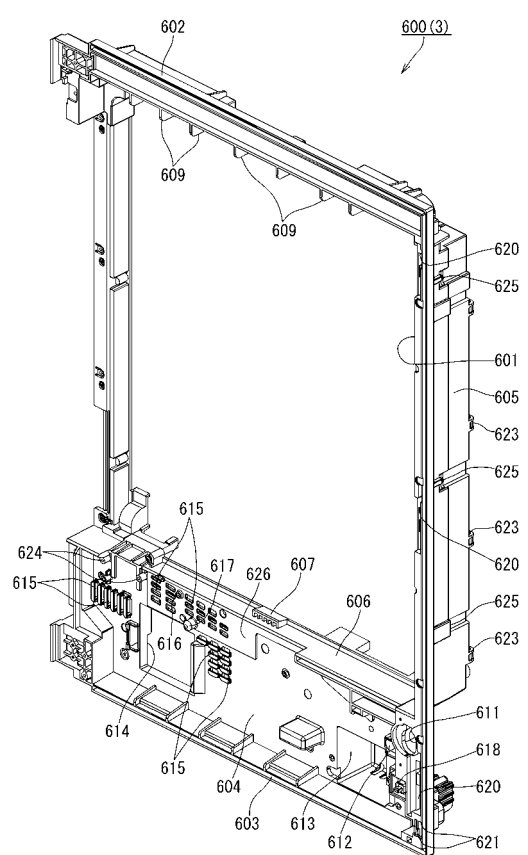
【図 67】



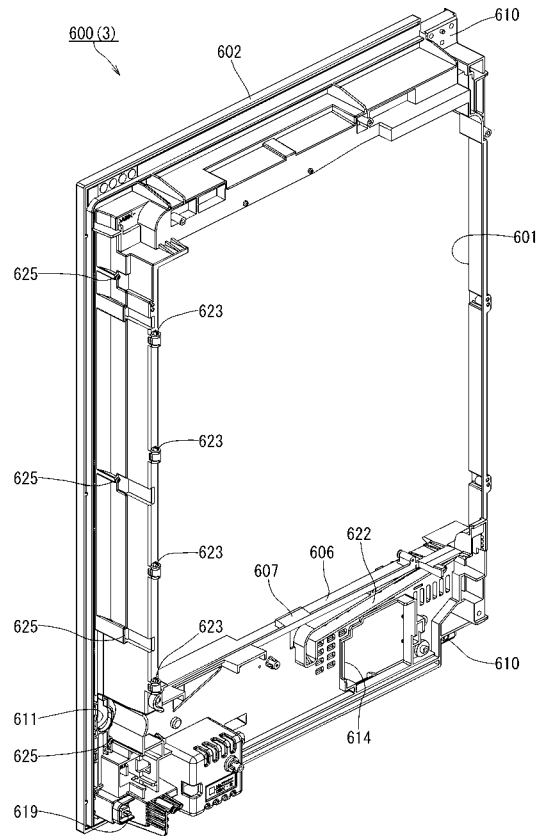
【図 68】



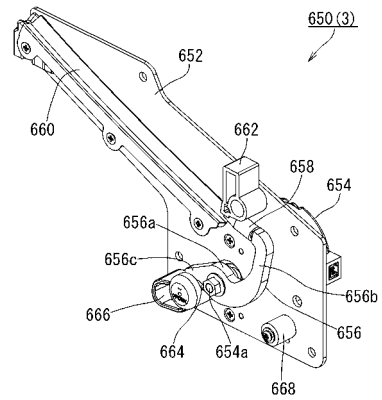
【図 69】



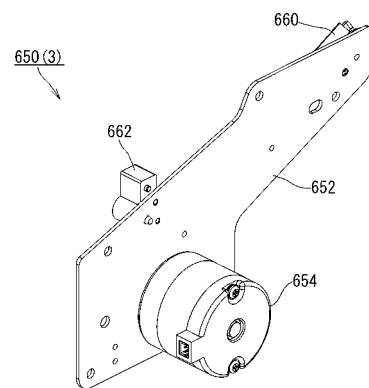
【図 70】



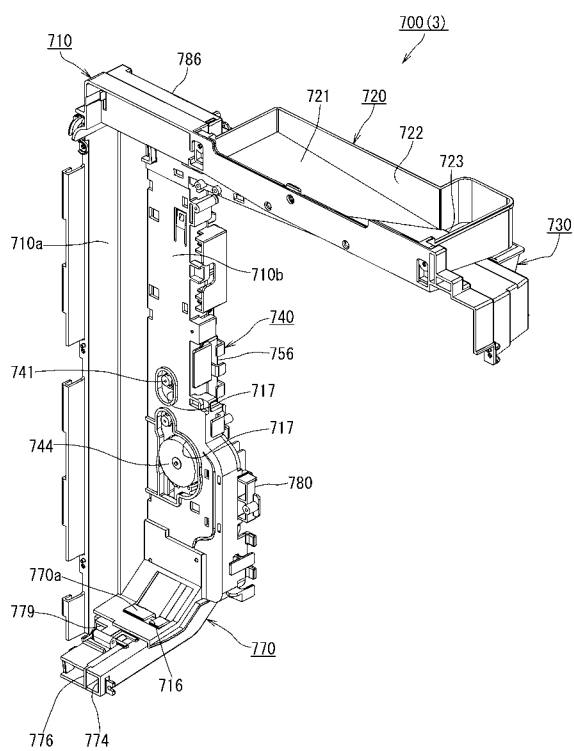
【図 71】



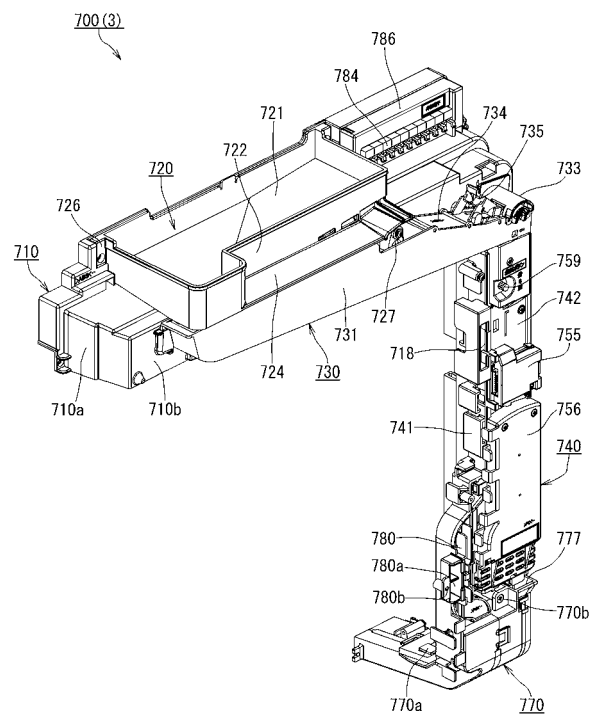
【図 72】



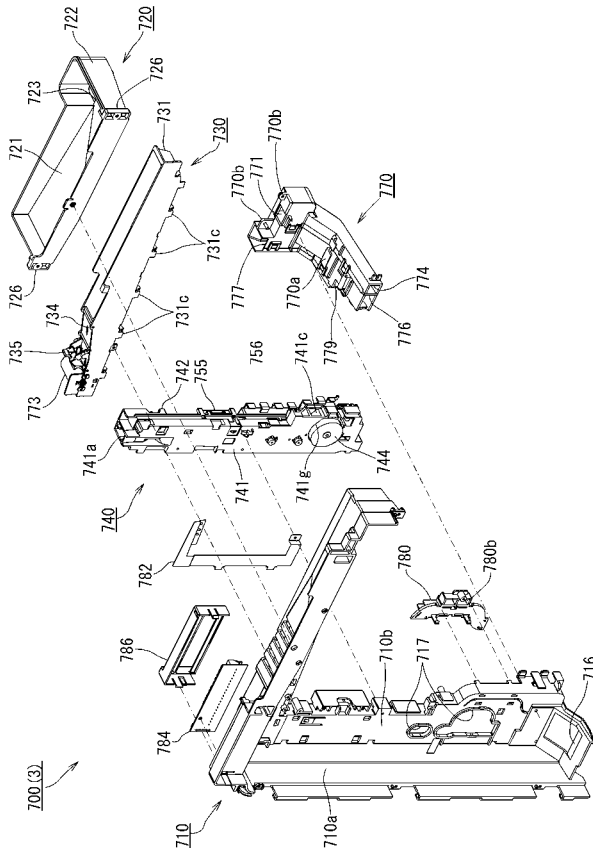
【図 73】



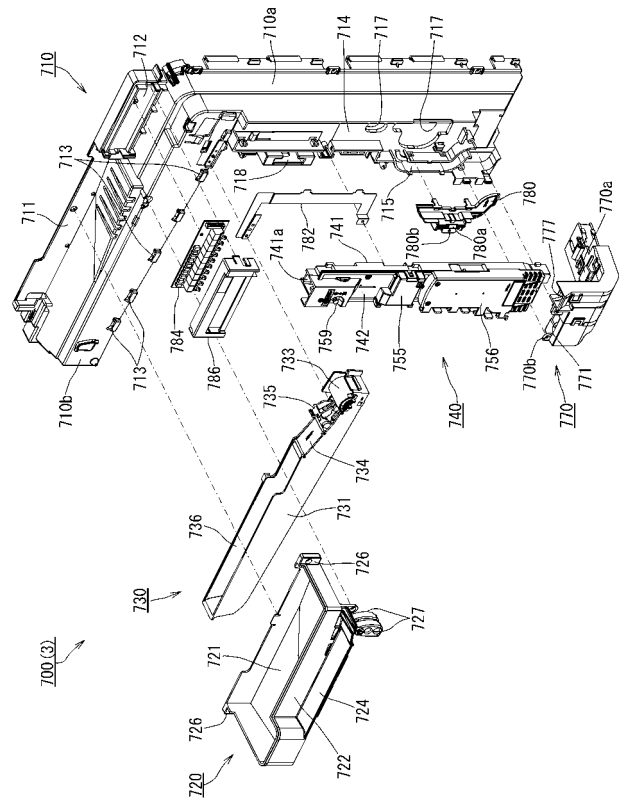
【図 74】



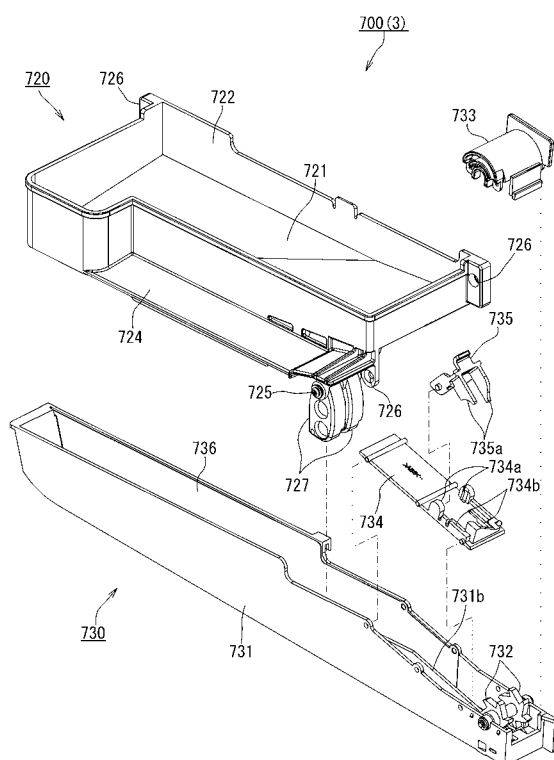
【図 75】



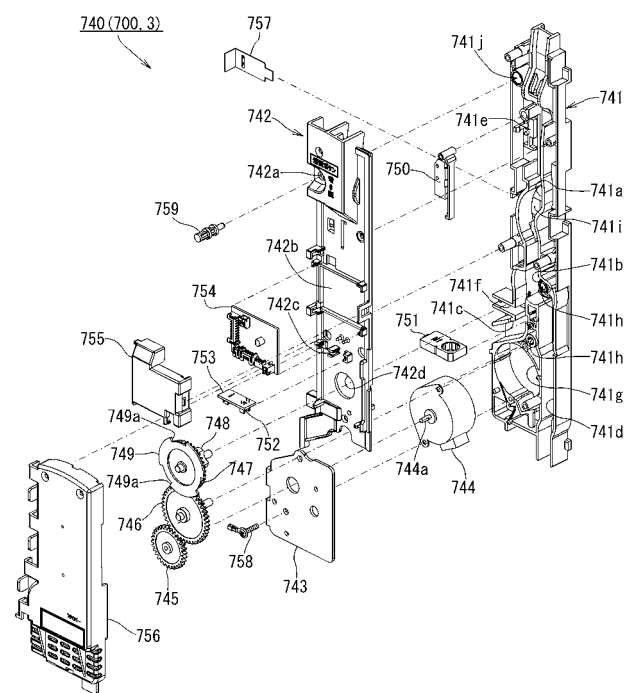
【図 76】



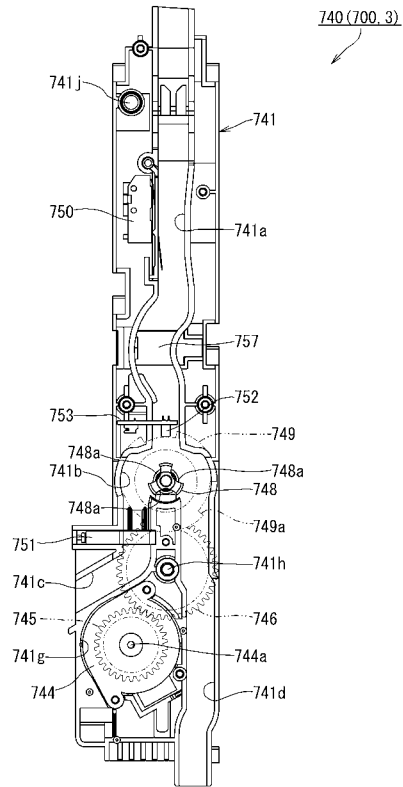
【図 77】



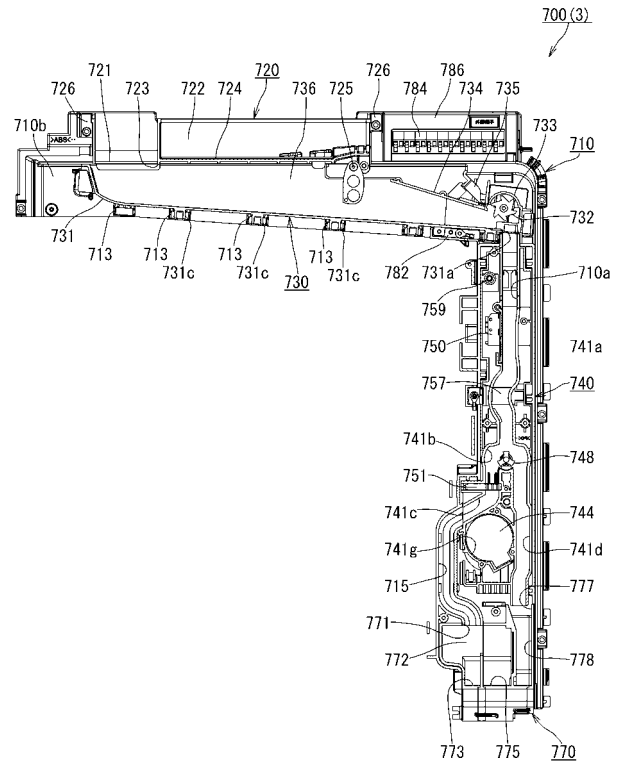
【図 78】



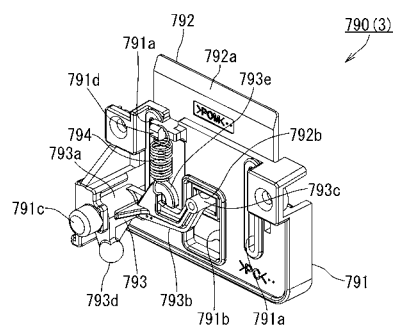
【図 79】



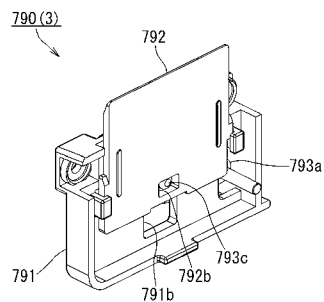
【図 80】



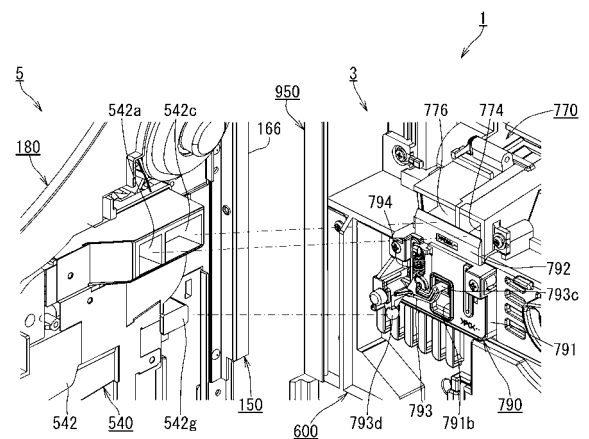
【図 81】



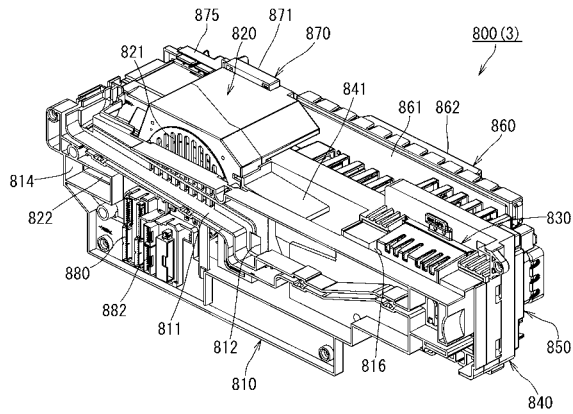
【図 82】



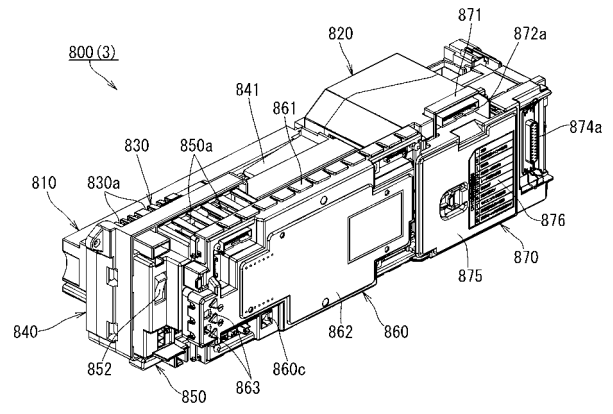
【図 83】



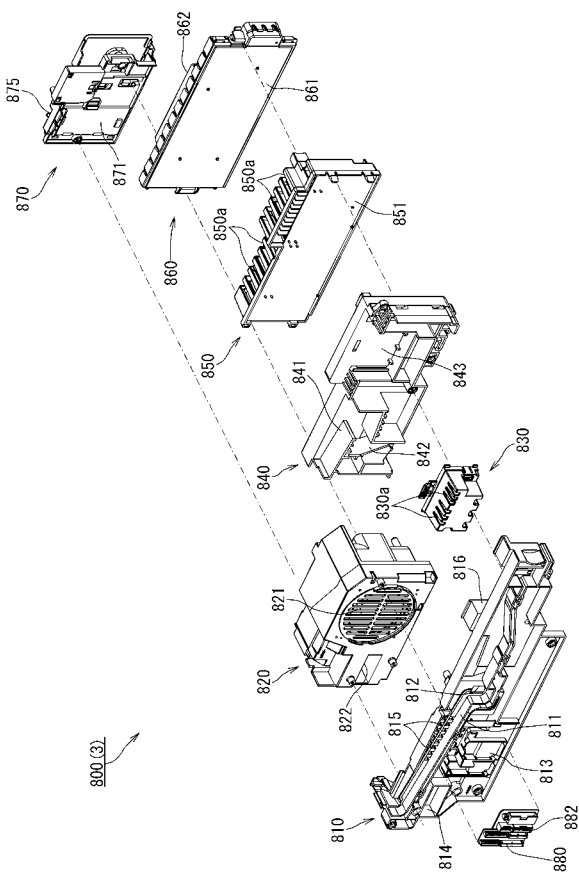
【図 8 4】



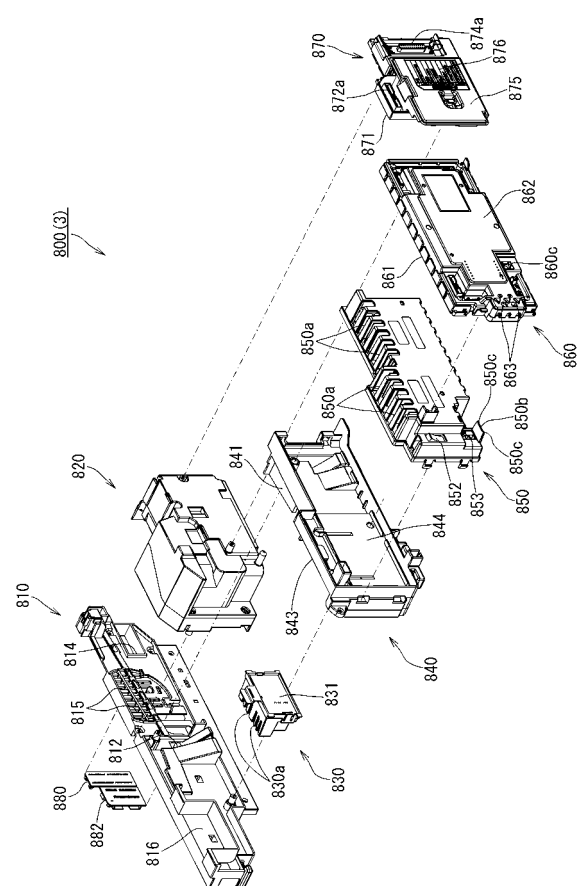
【図 8 5】



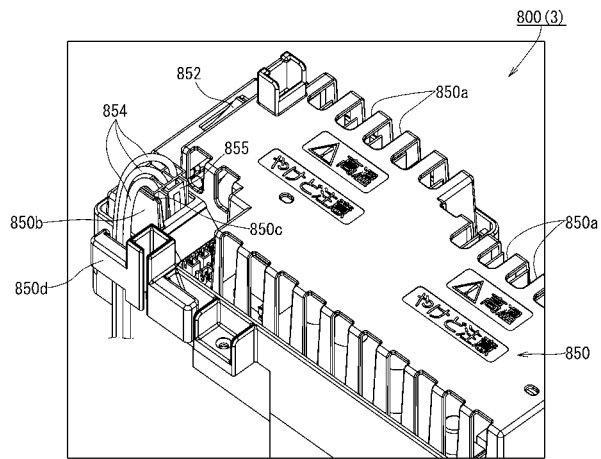
【図 8 6】



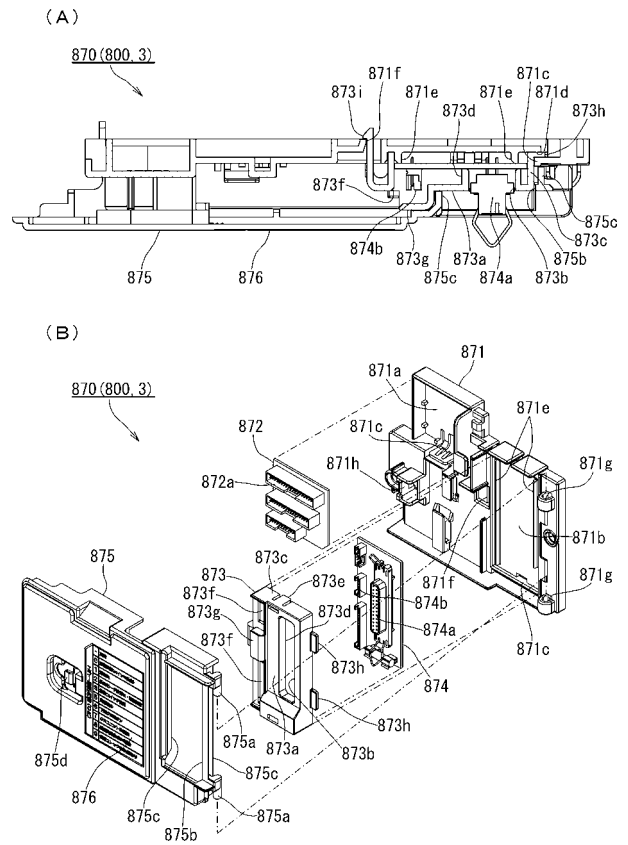
【図 8 7】



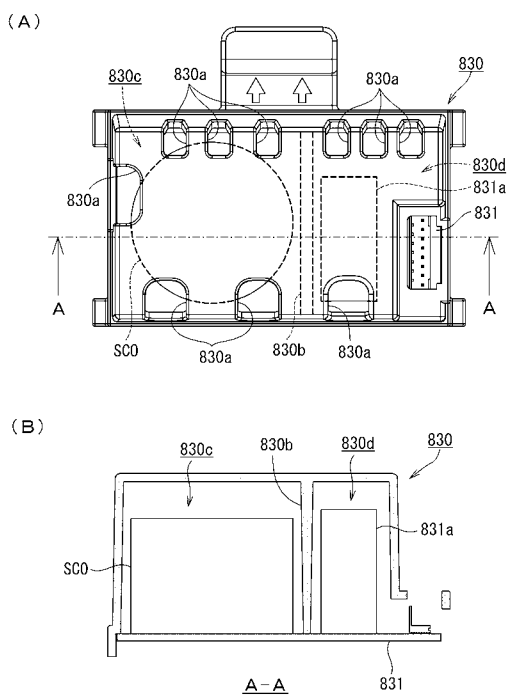
【图 8 8】



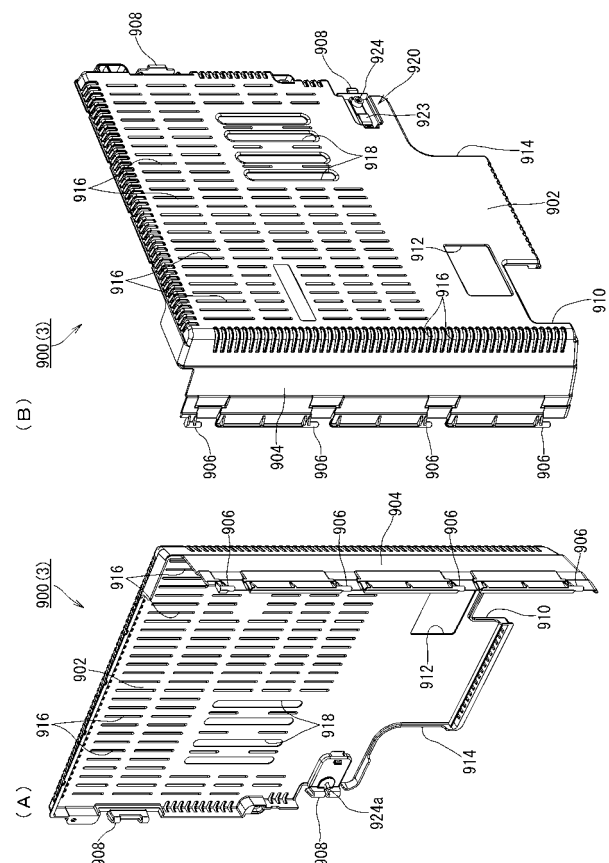
【图 8 9】



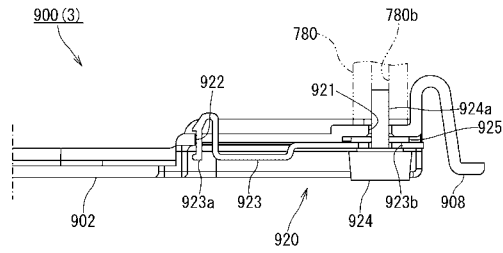
【図 9 0】



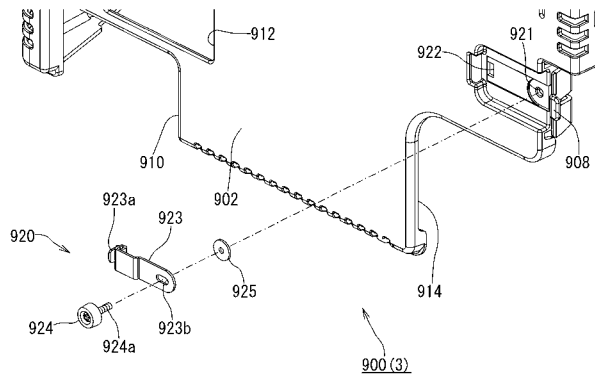
【图 9 1】



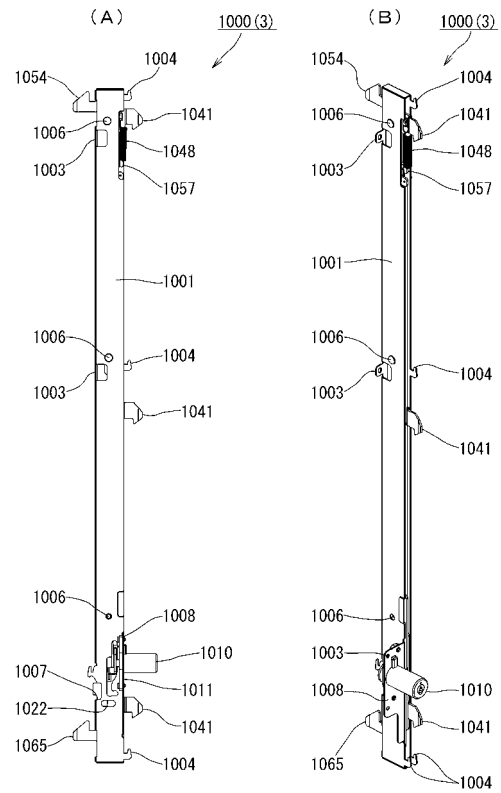
【図 9 2】



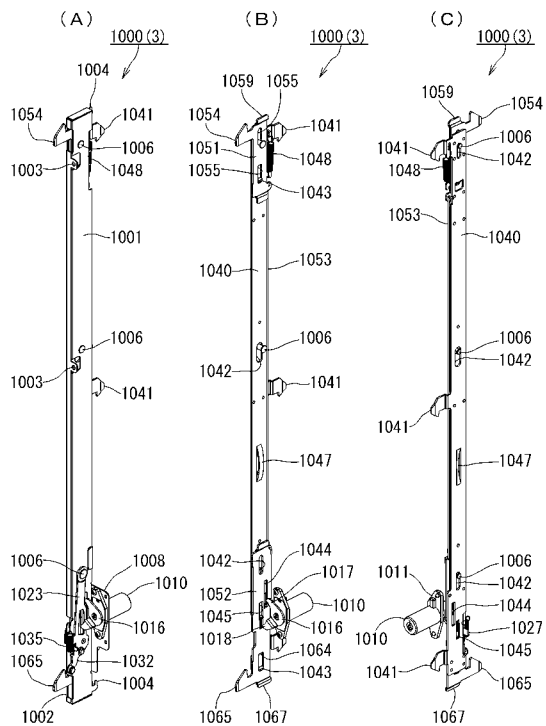
【図 9 3】



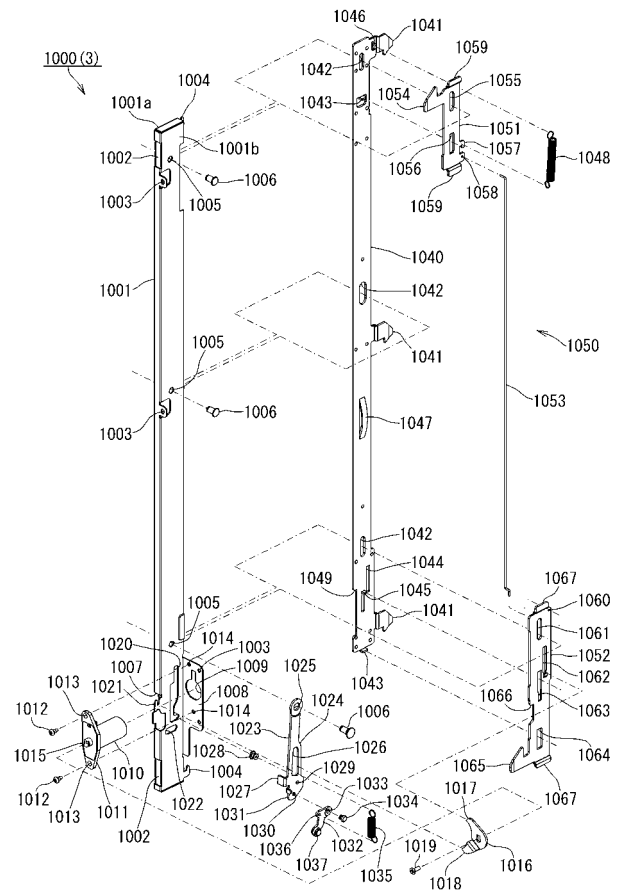
【図 9 4】



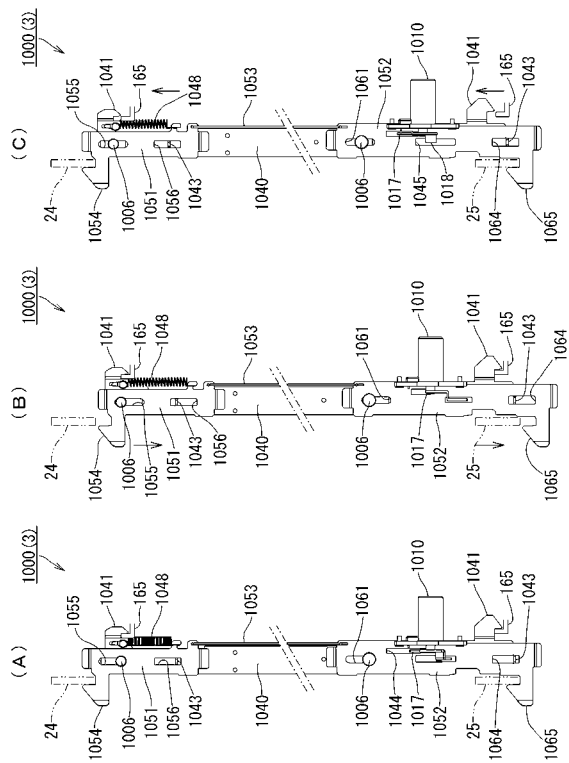
【図 9 5】



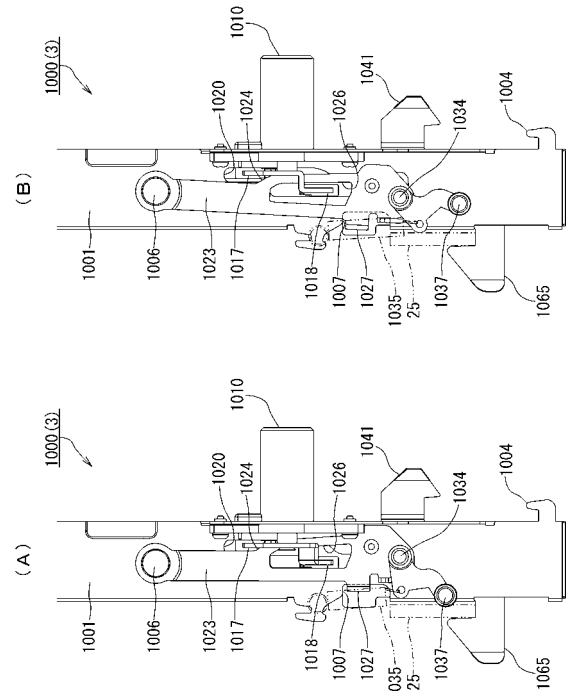
【図 9 6】



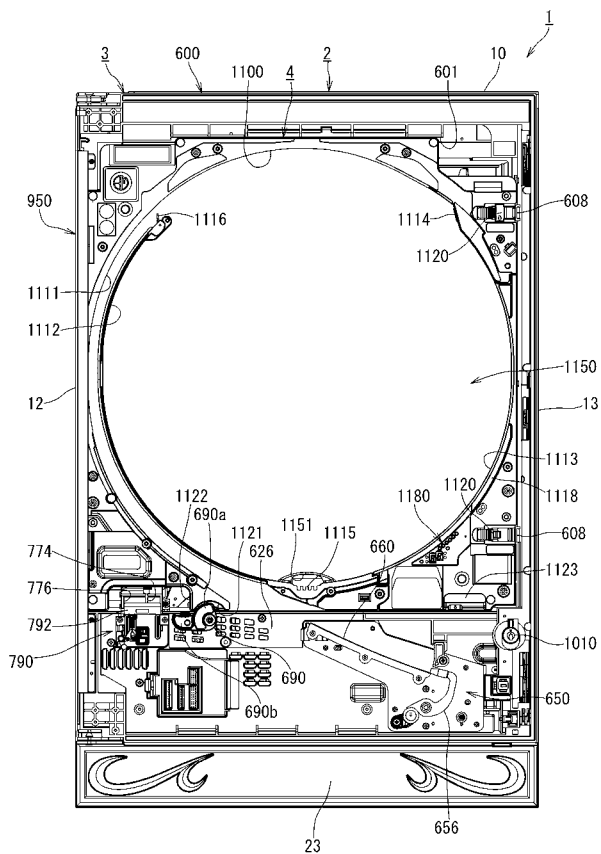
【图 9-7】



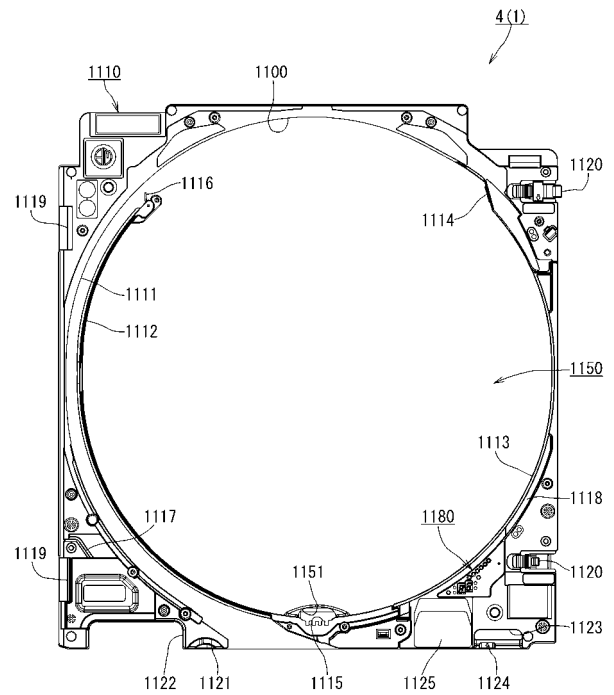
【图 9 8】



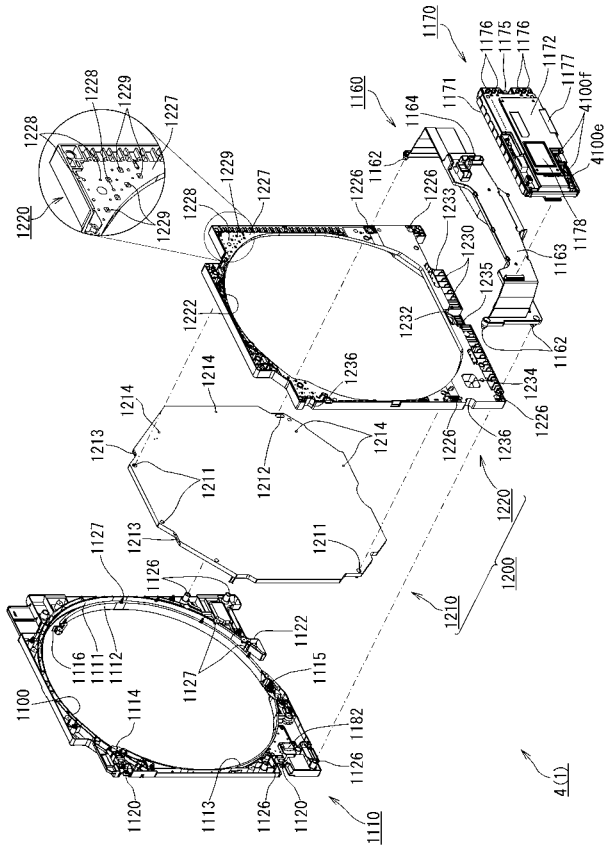
【图 9 9】



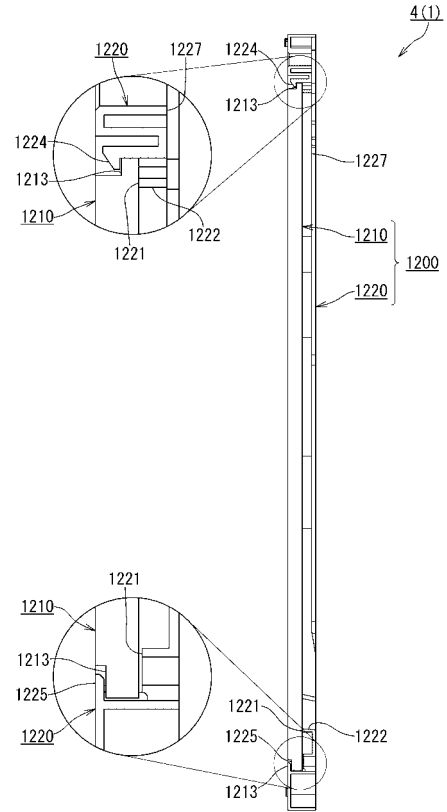
【☒ 1 0 0】



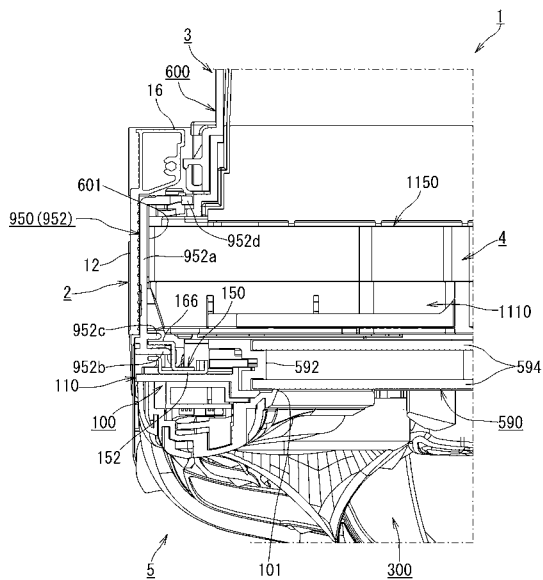
【図 105】



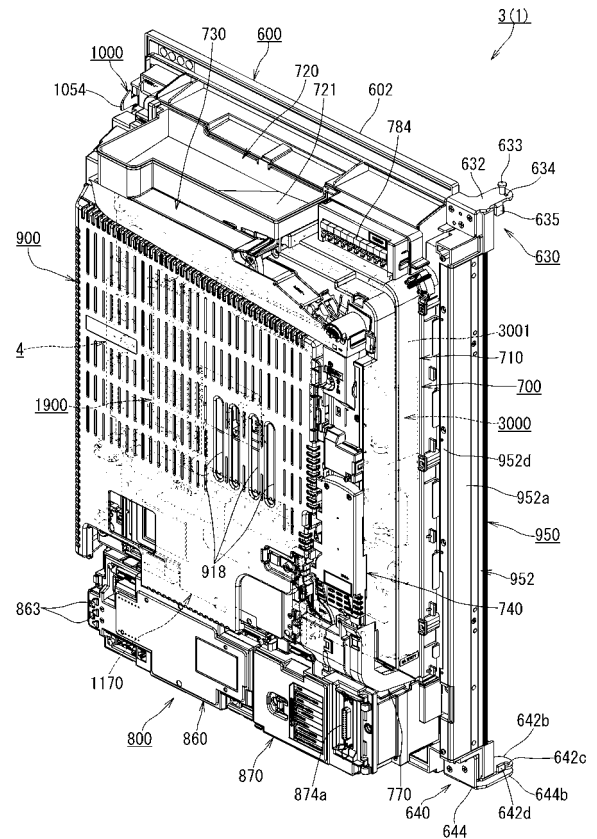
【図 106】



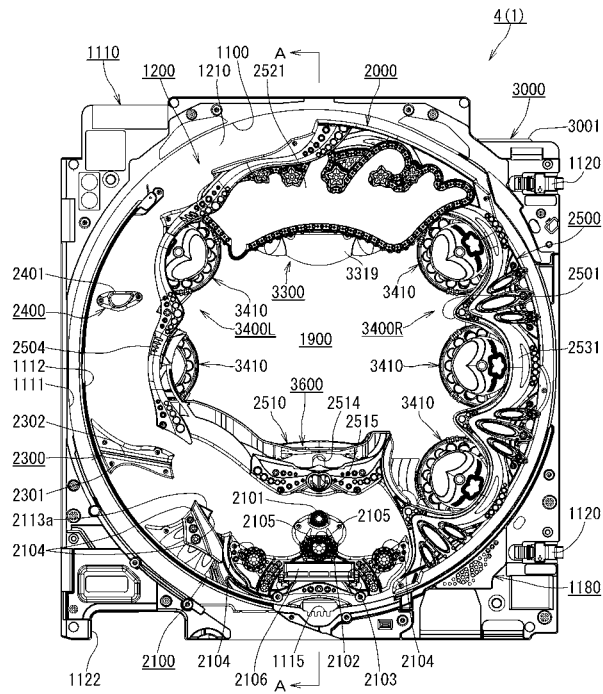
【図 107】



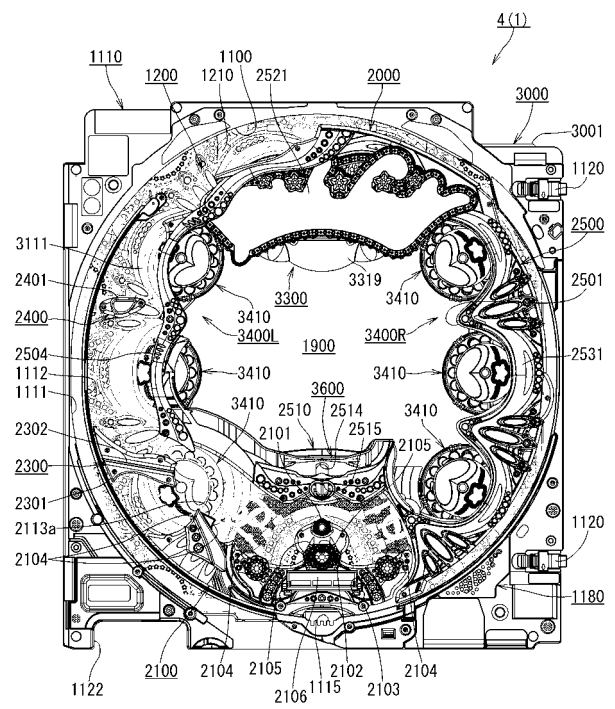
【図 108】



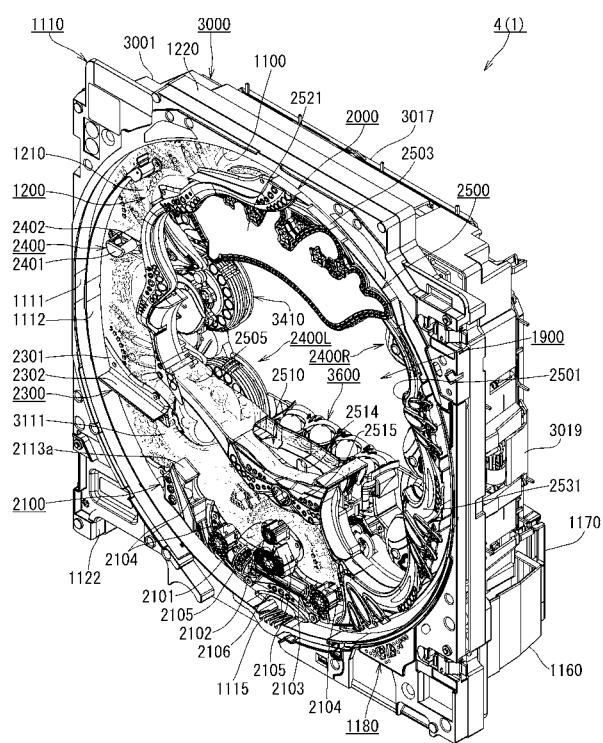
【図 109】



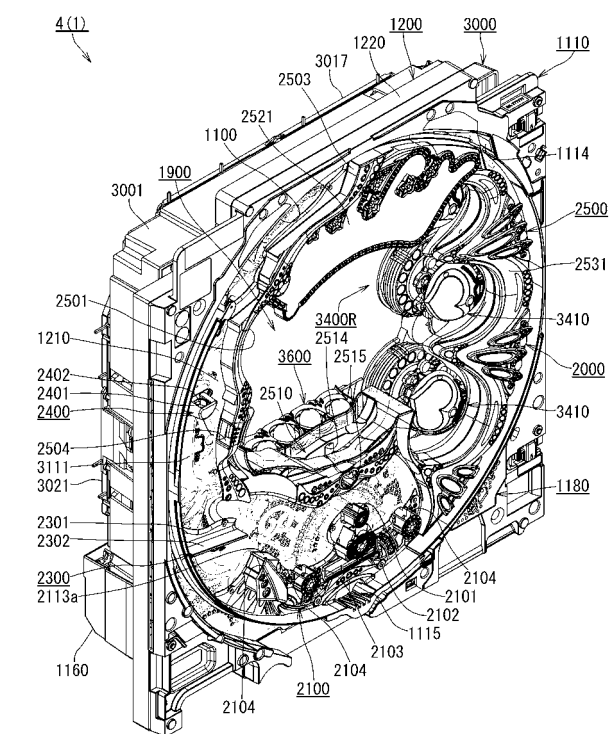
【図 110】



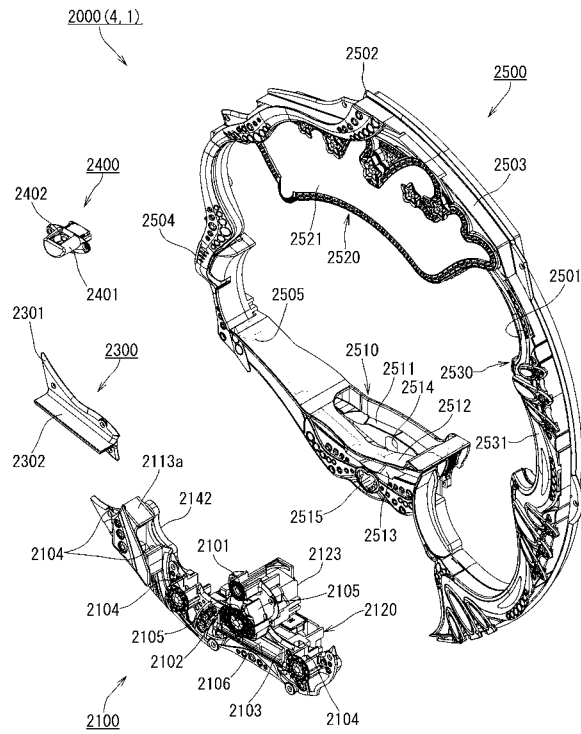
【図 111】



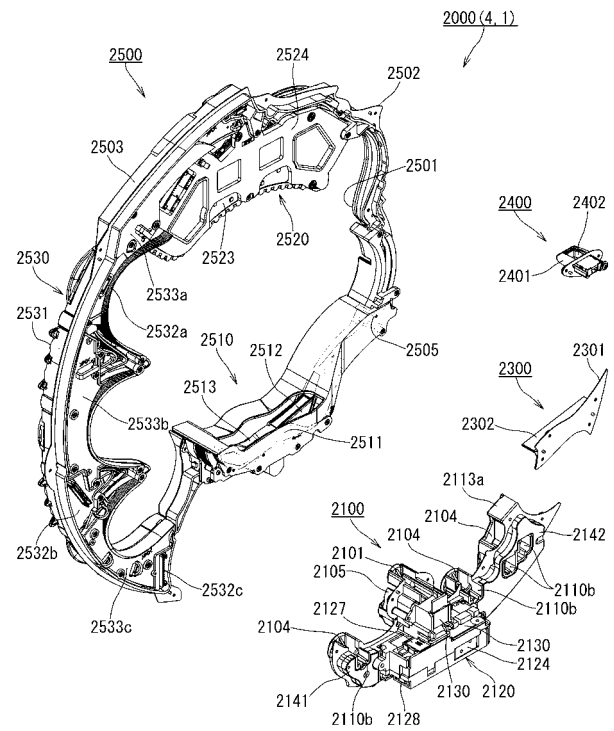
【図 112】



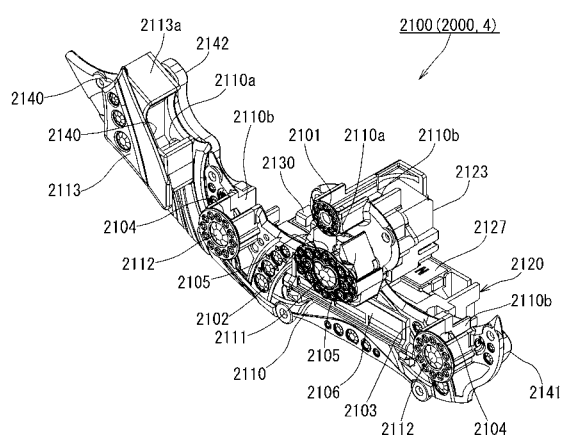
【図 1 1 7】



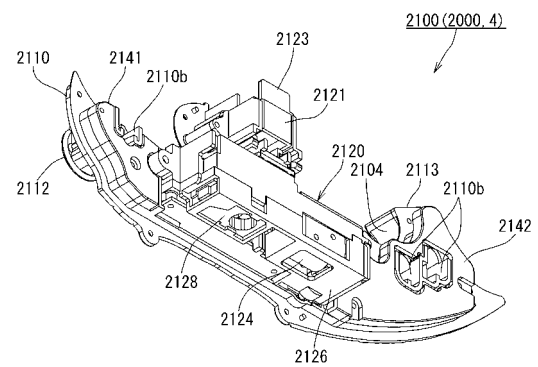
【図 1 1 8】



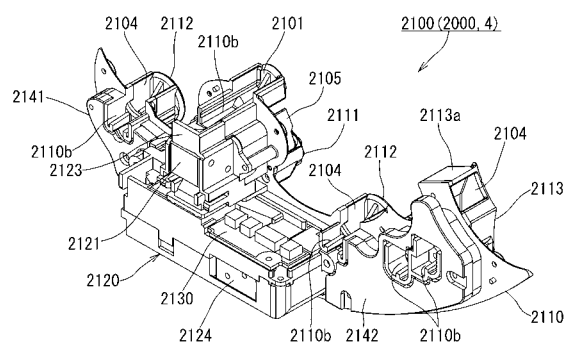
【図 1 1 9】



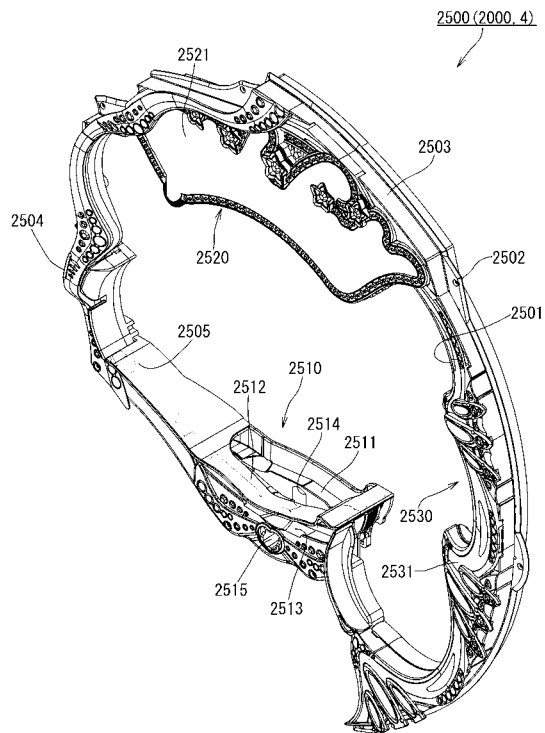
【図 1 2 1】



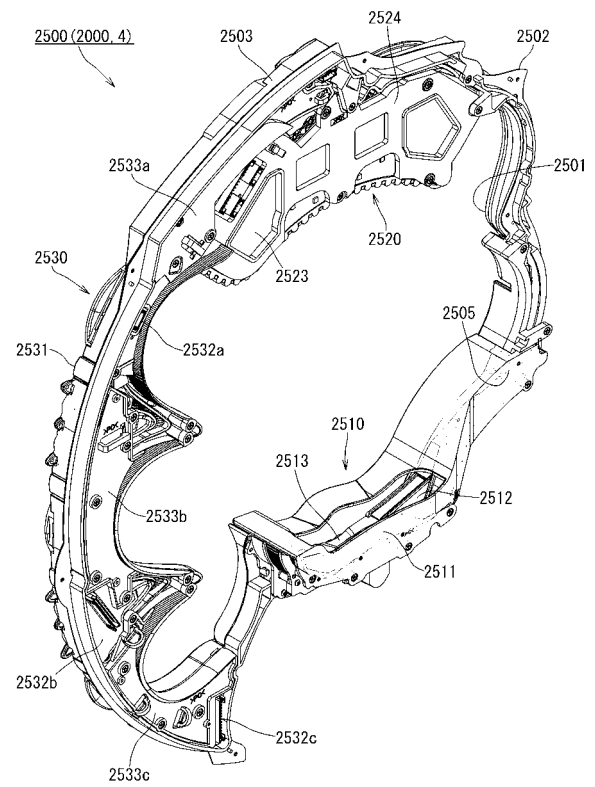
【図 1 2 0】



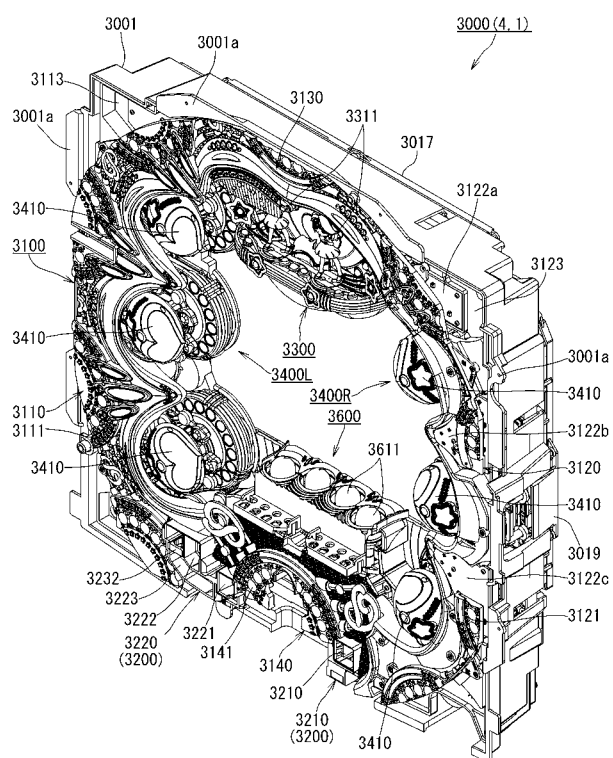
【図 1 2 2】



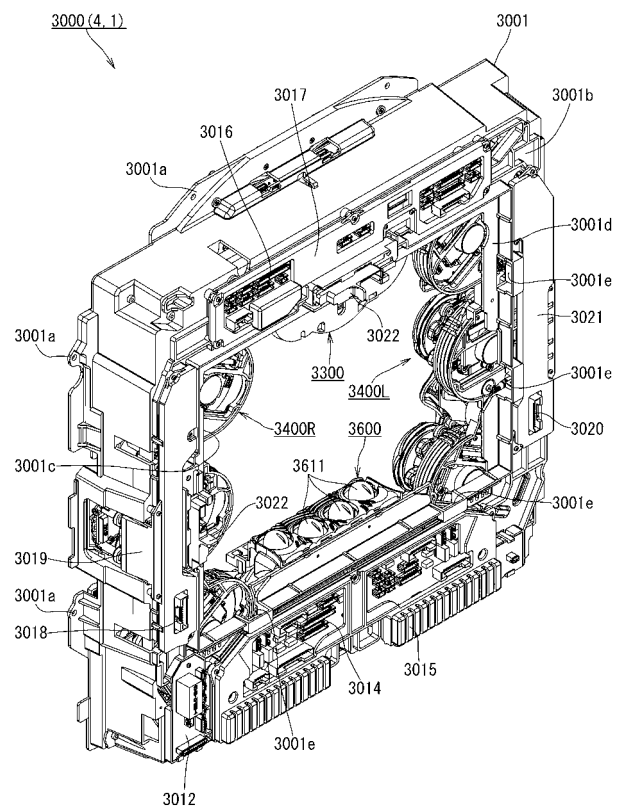
【図 1 2 3】



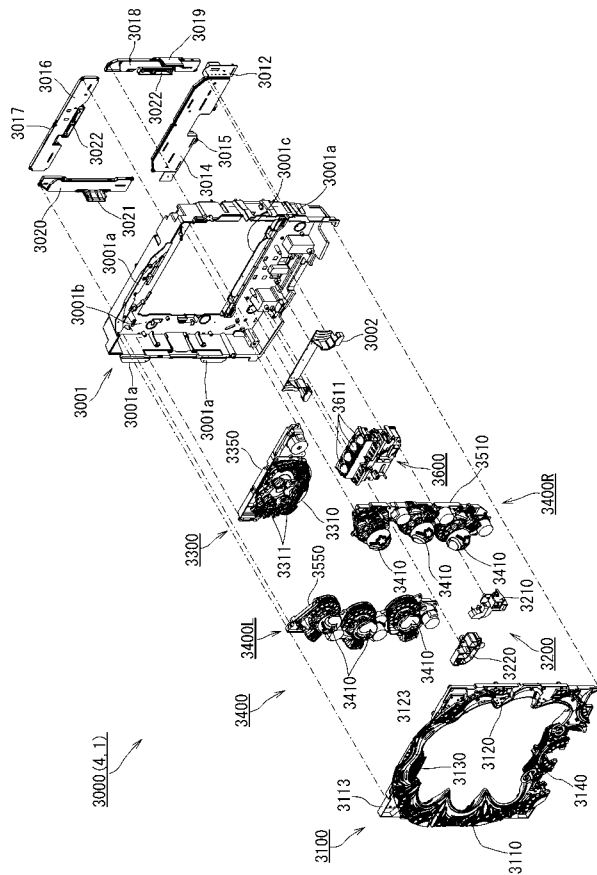
【図 1 2 4】



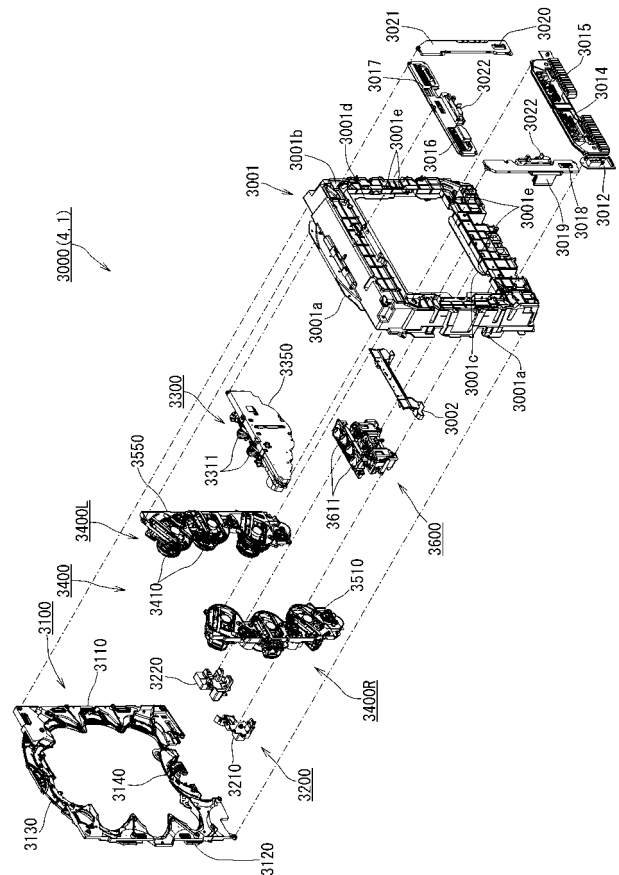
【図 1 2 5】



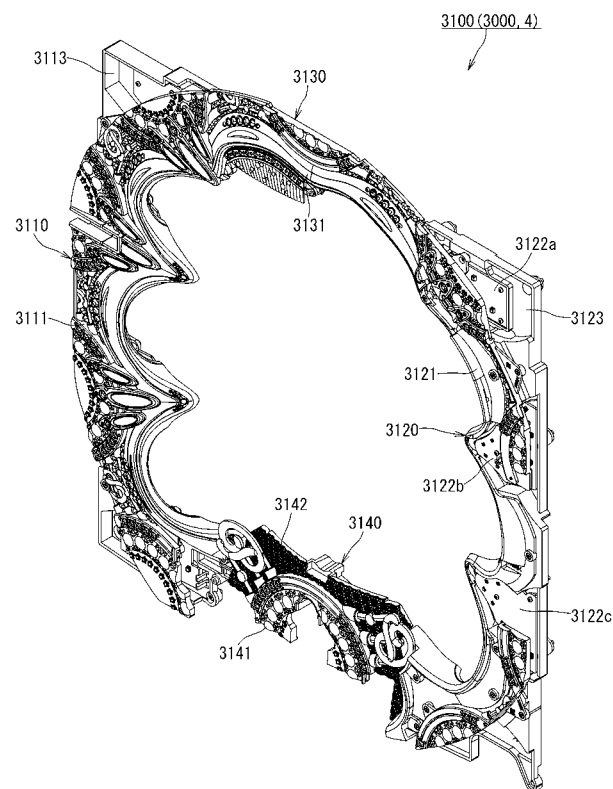
【図 126】



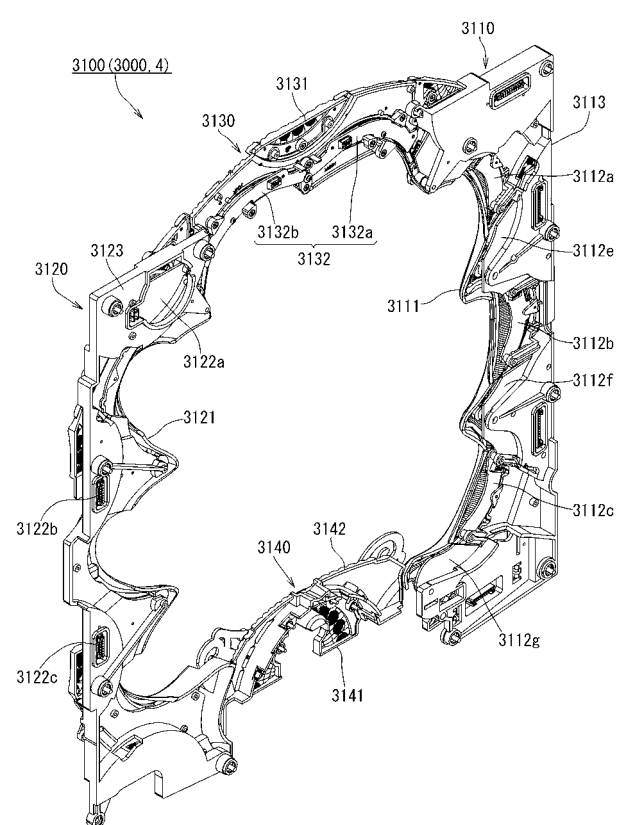
【図 127】



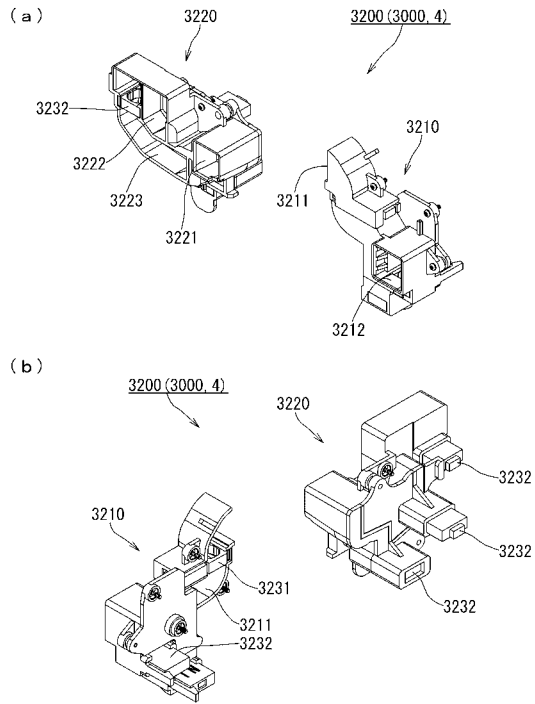
【図 128】



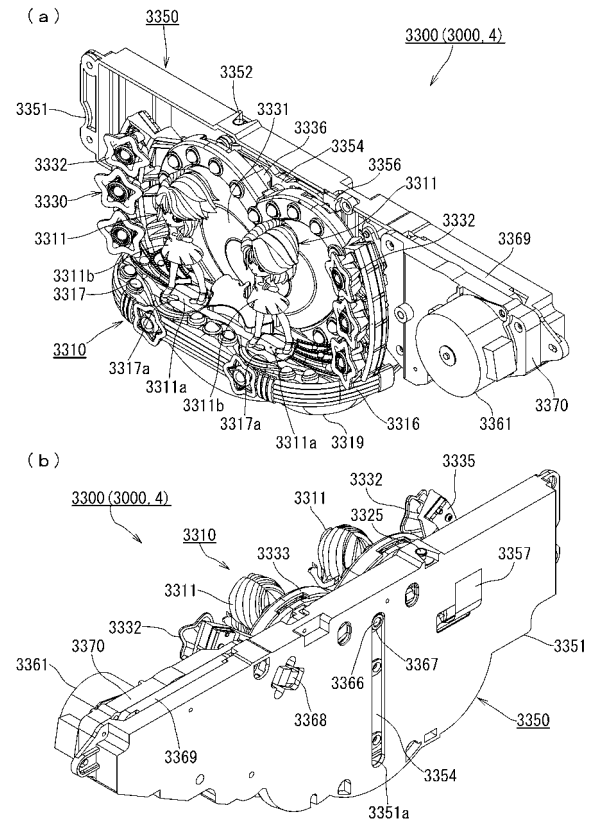
【図 129】



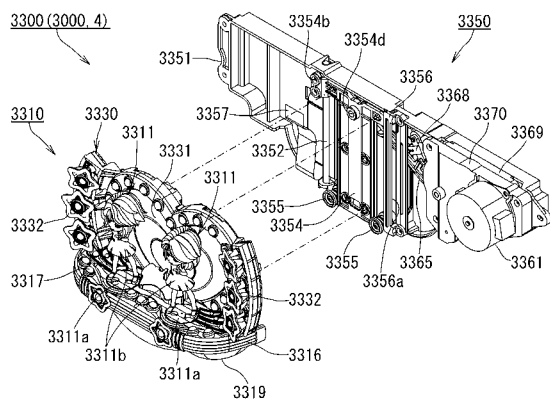
【図 130】



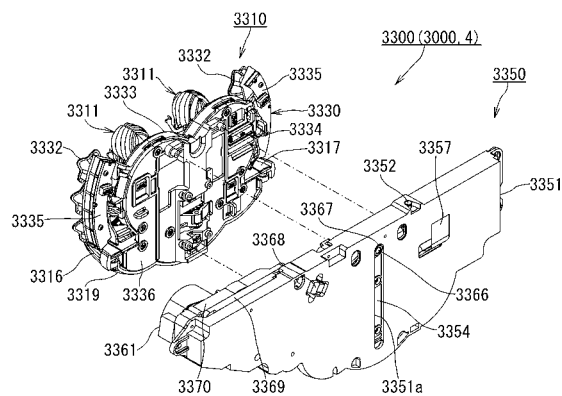
【図 131】



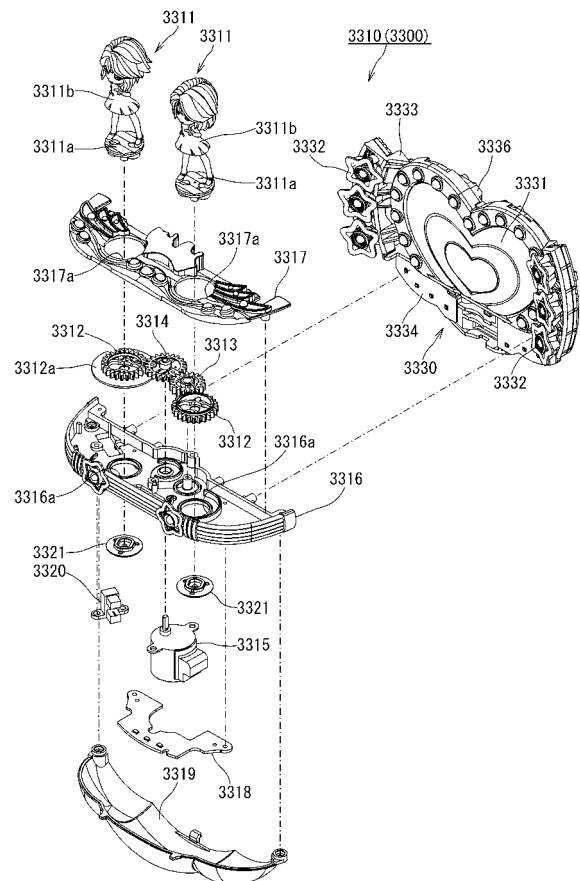
【図 132】

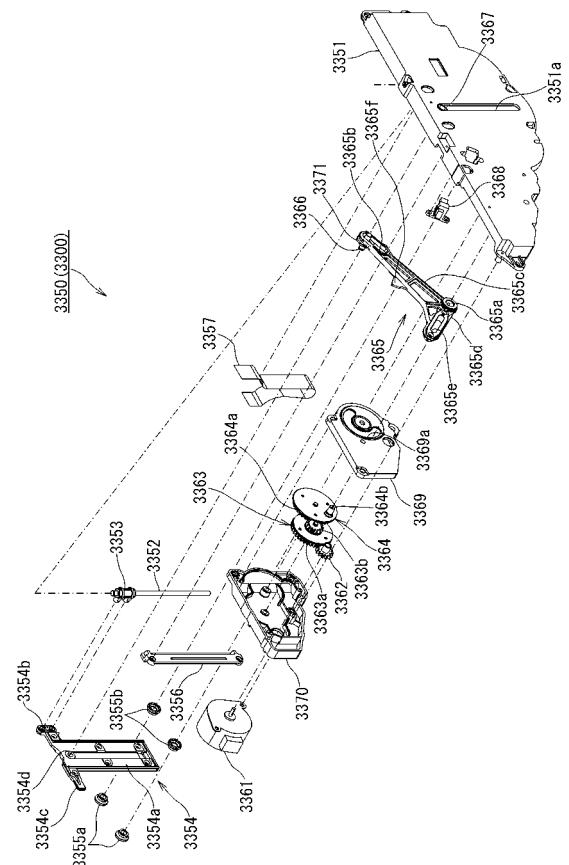


【図 133】

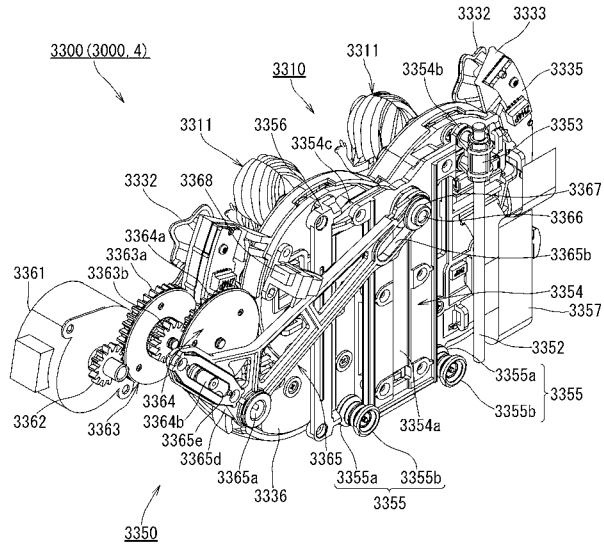


【図 134】

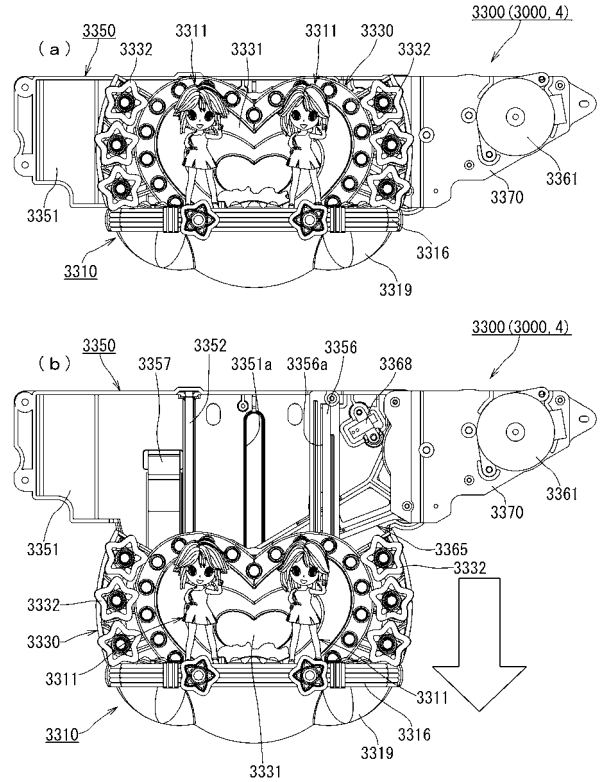




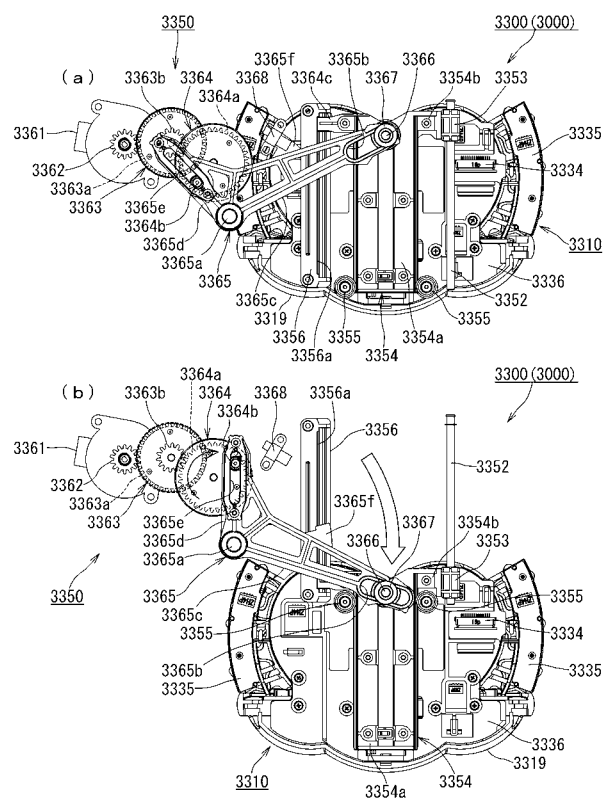
【図 139】



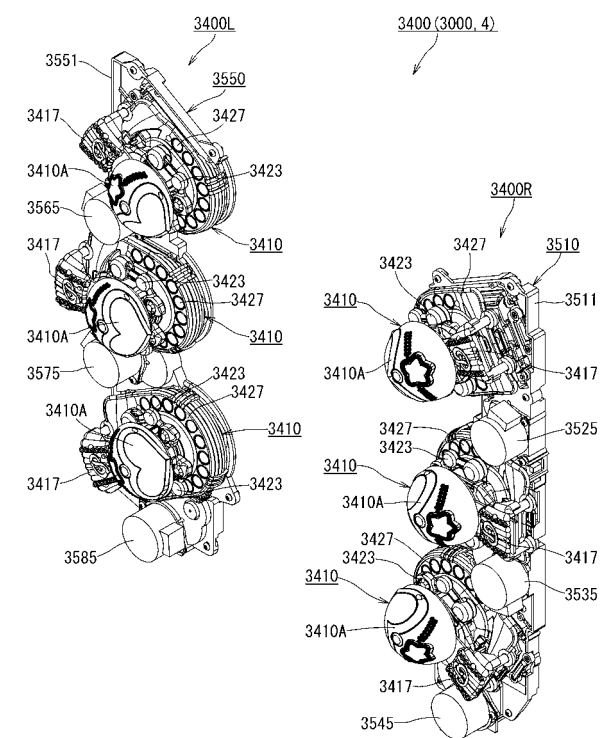
【図 140】



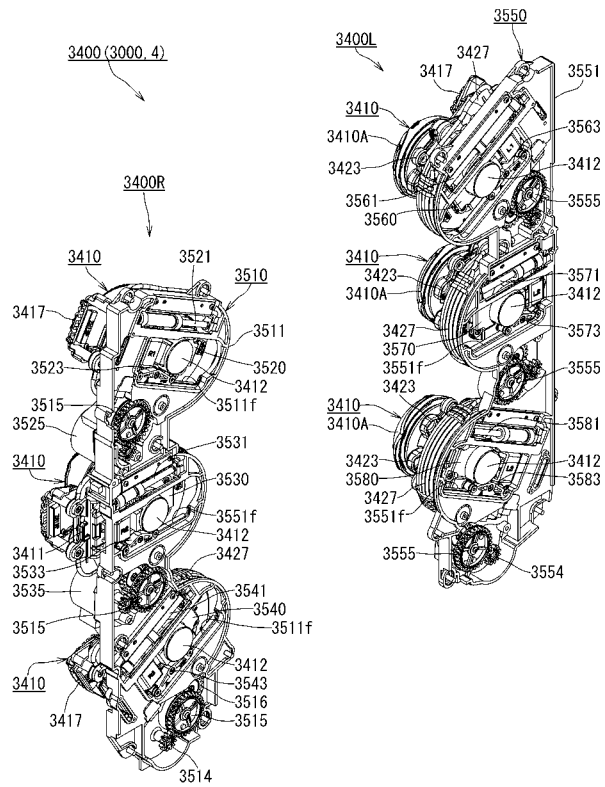
【図 141】



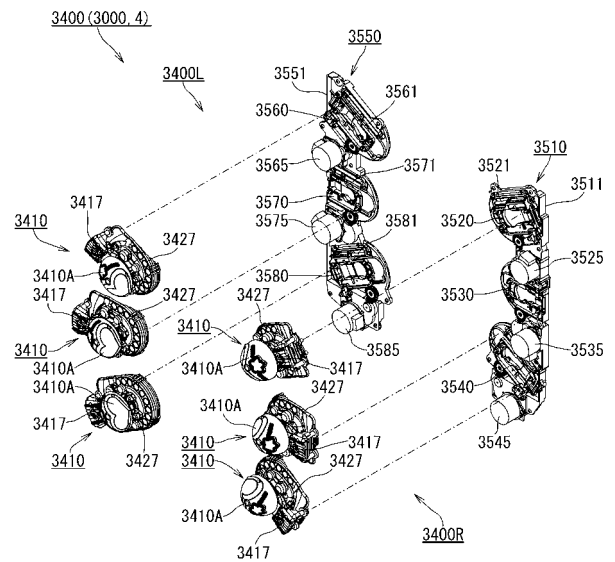
【図 142】



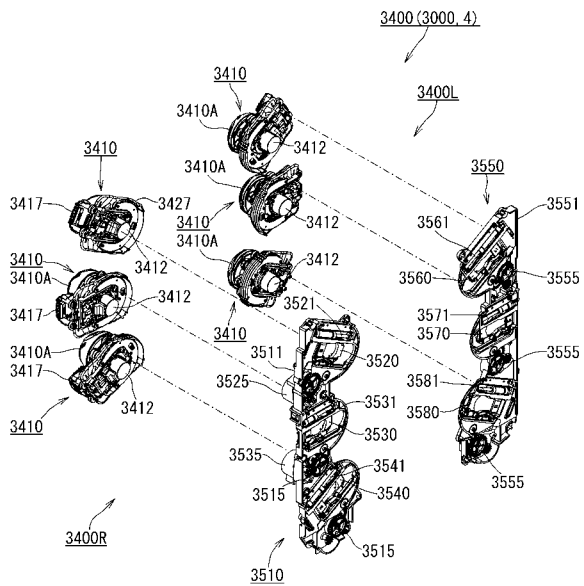
【図 1 4 3】



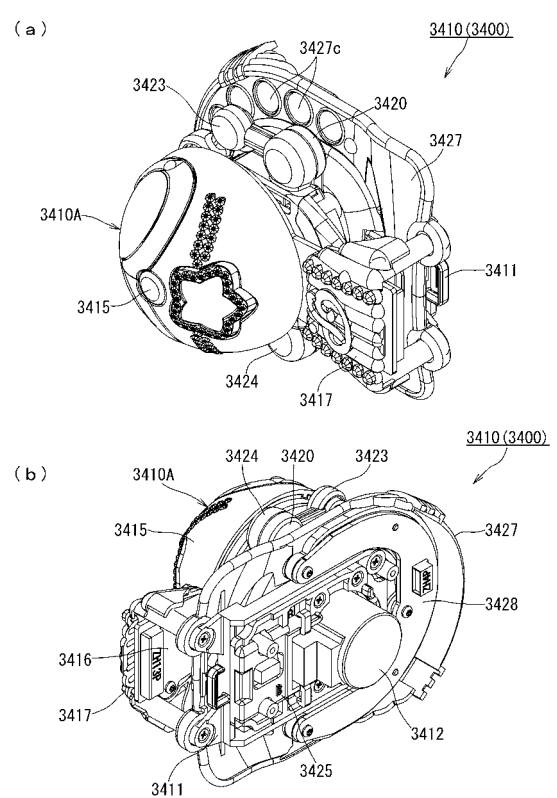
【図 1 4 4】



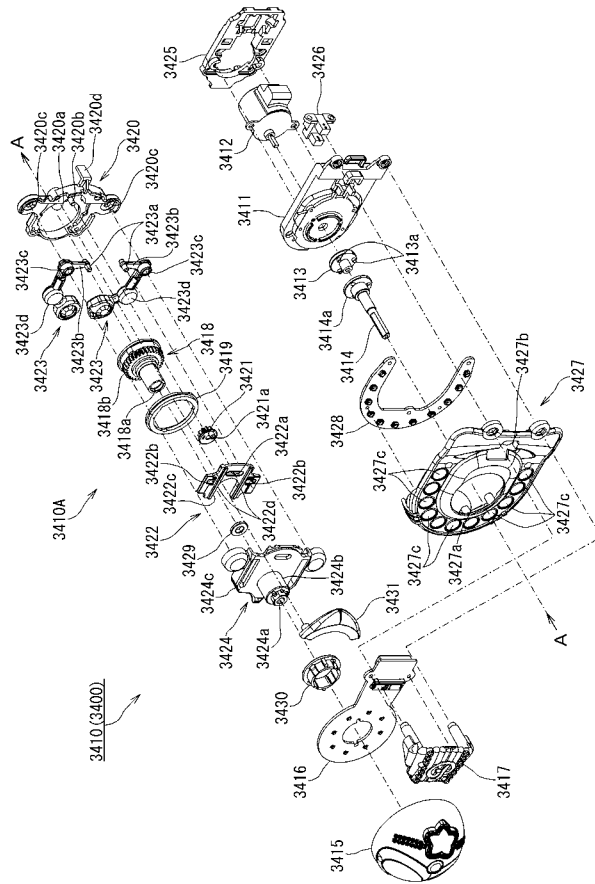
【図 1 4 5】



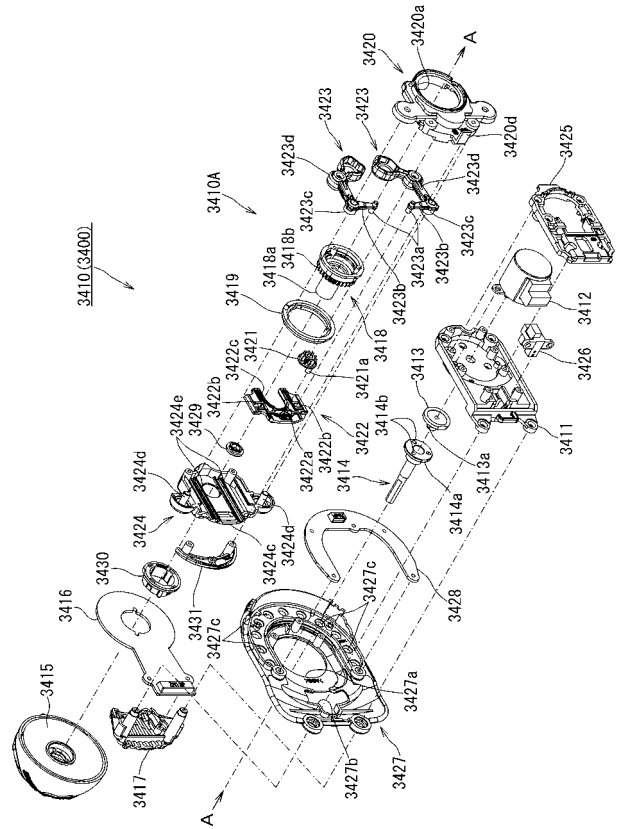
【図 1 4 6】



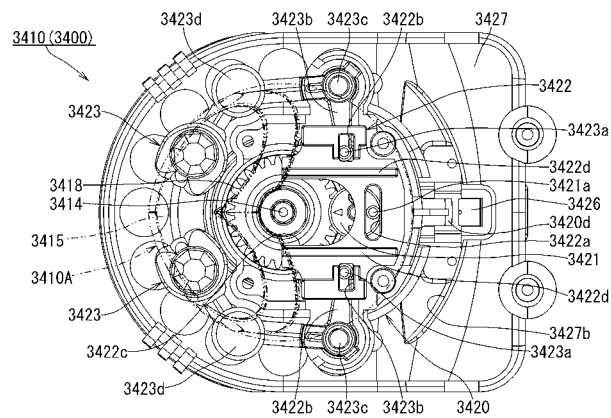
【図 1 4 7】



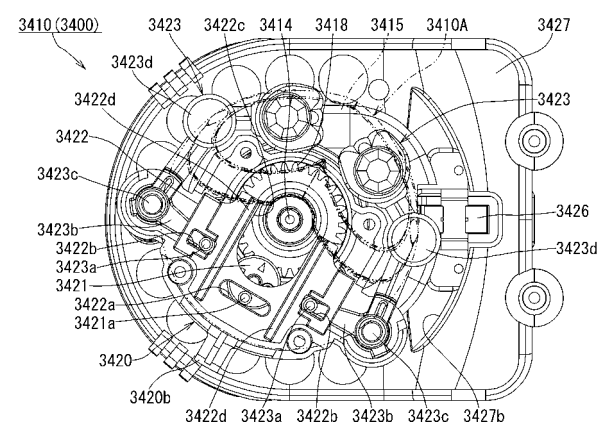
【図 1 4 8】



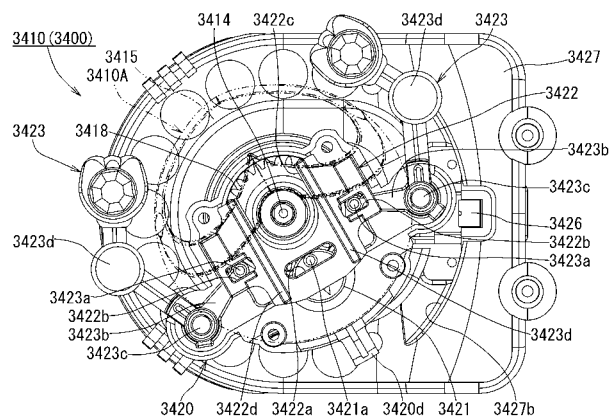
【図 1 4 9】



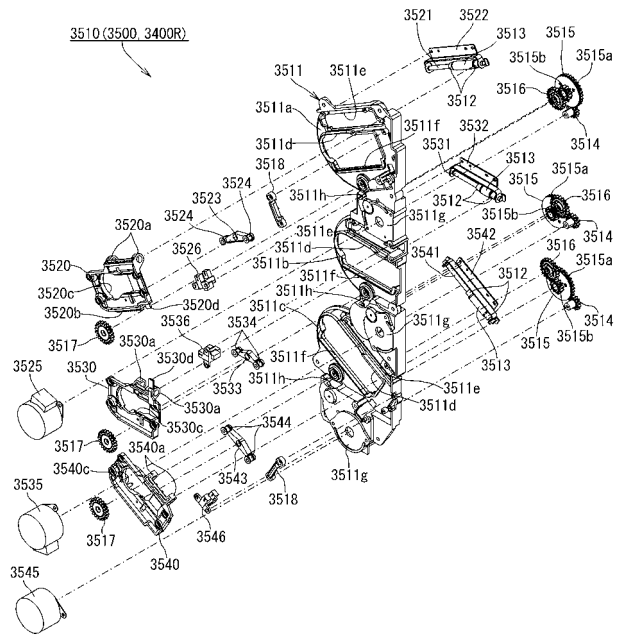
【図 1 5 1】



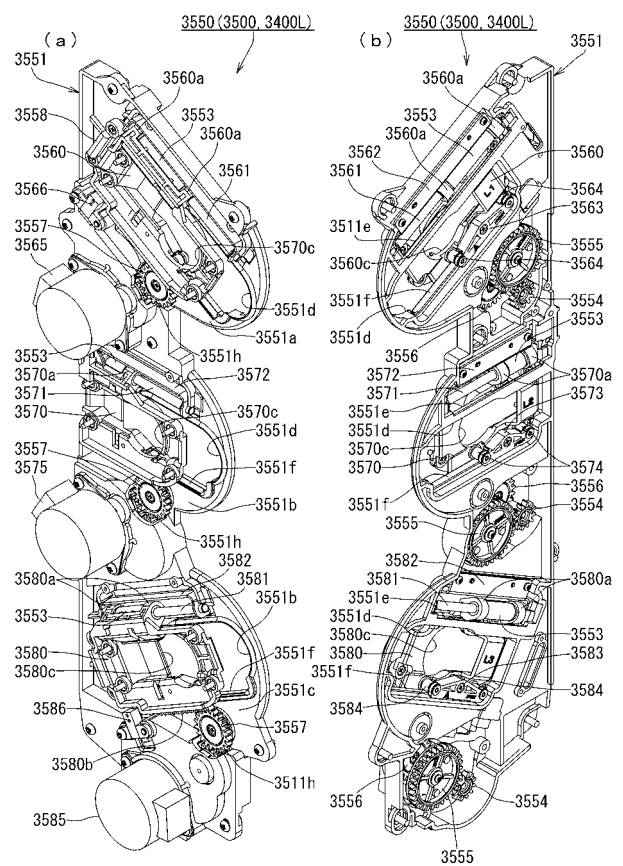
【図 1 5 0】



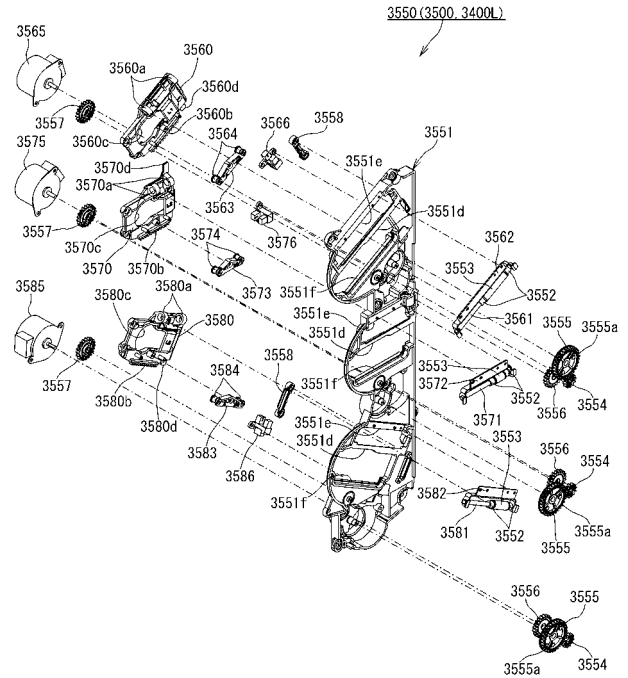
【図 1 5 3】



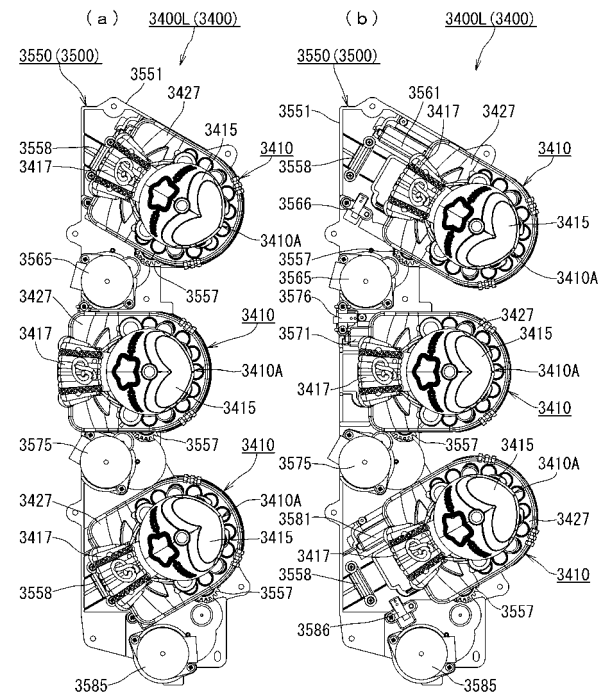
【図 1 5 5】



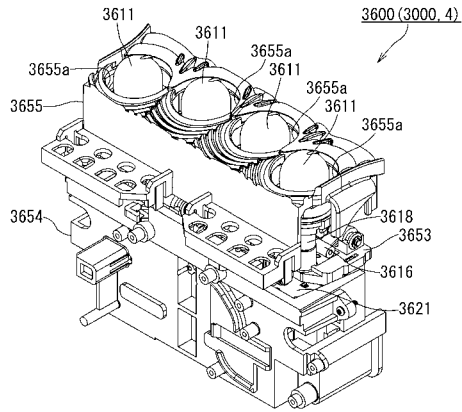
【図 1 5 7】



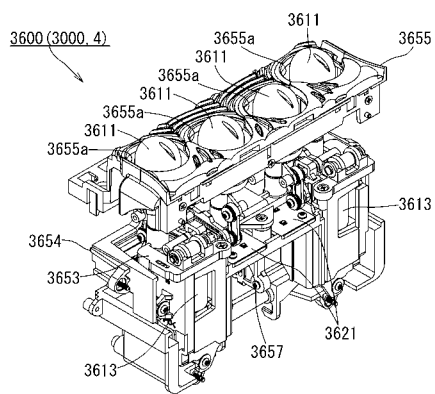
【図 1 5 9】



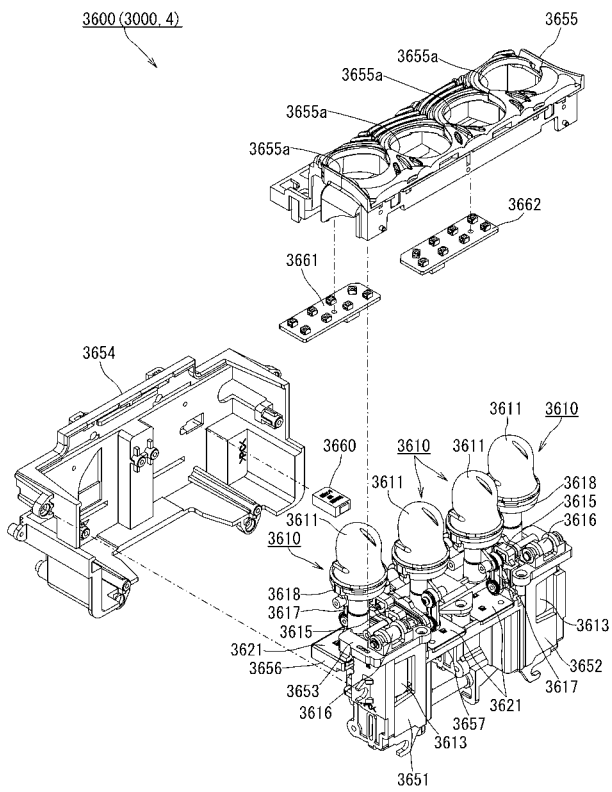
【図 160】



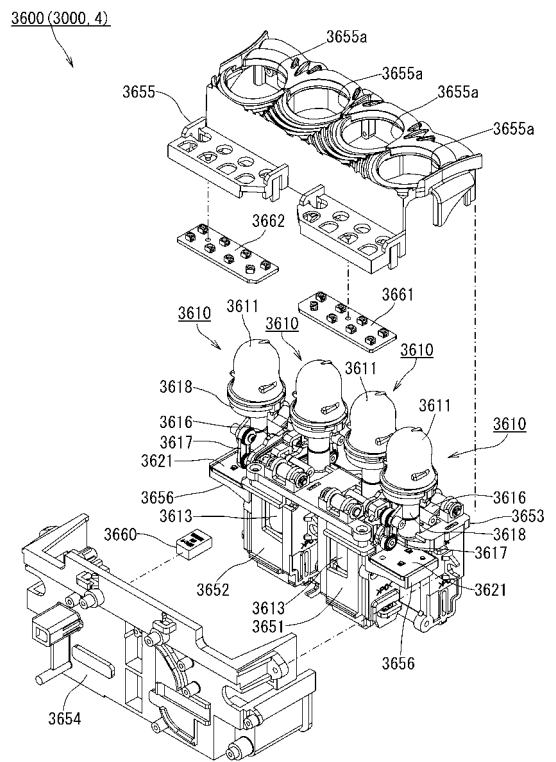
【図 161】



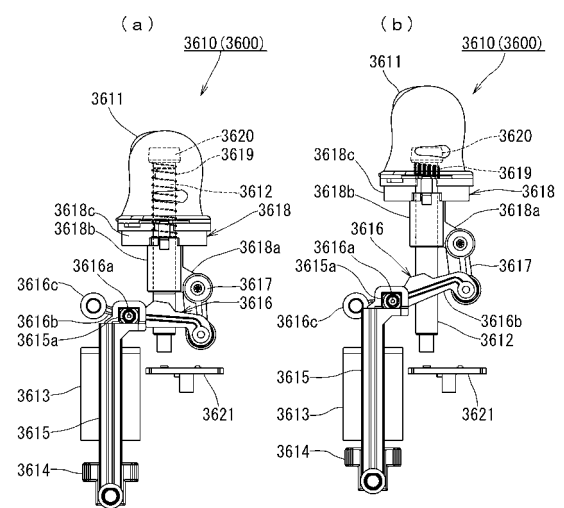
【図 163】



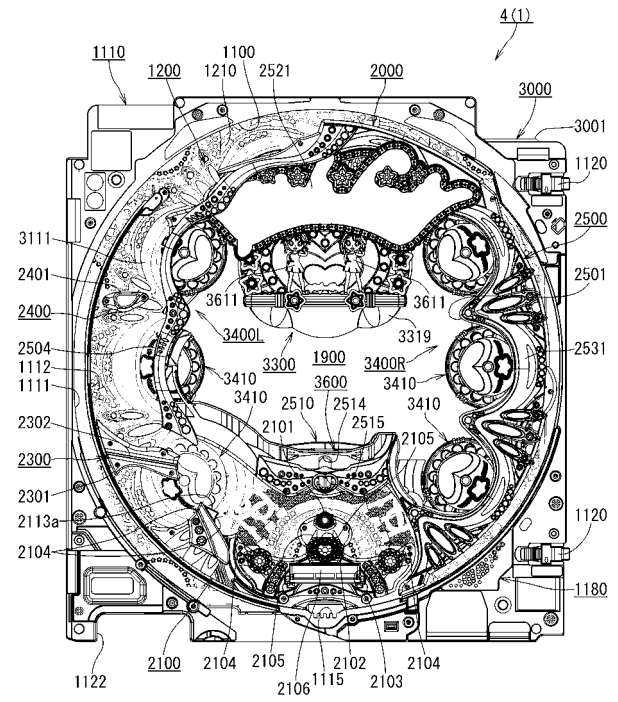
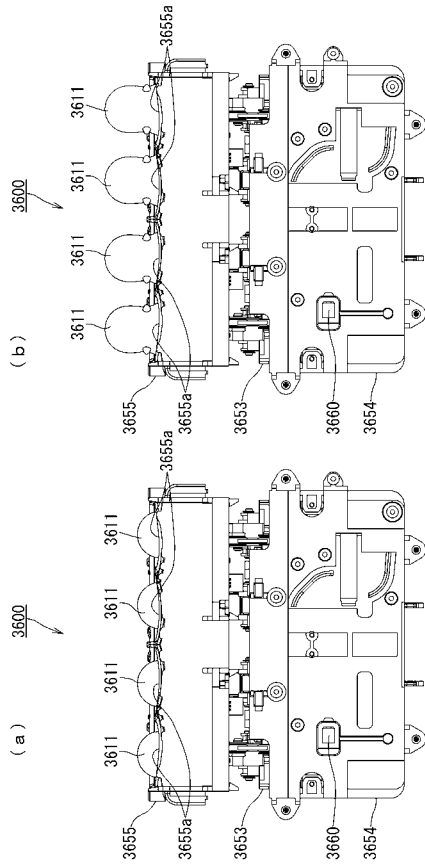
【図 162】



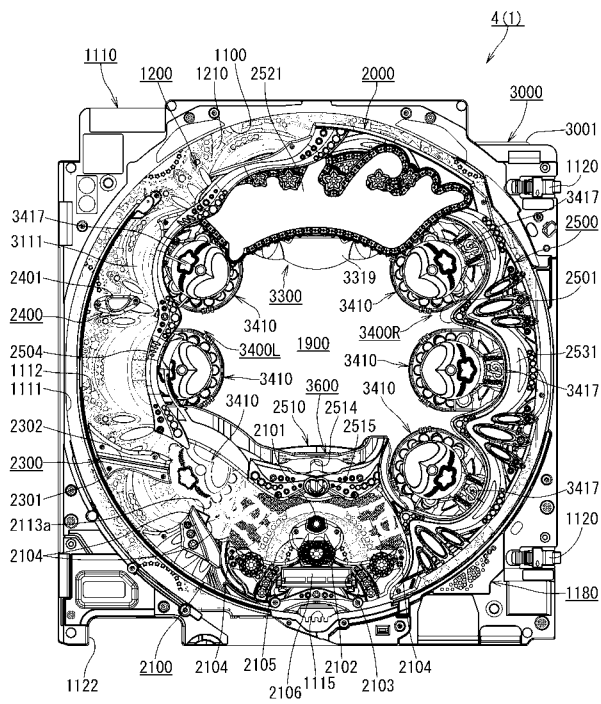
【図 164】



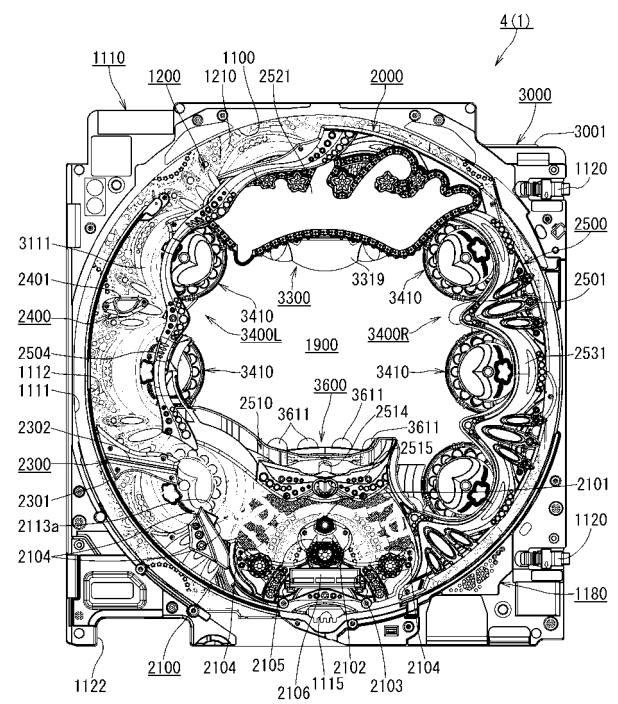
【图 1 6 6】



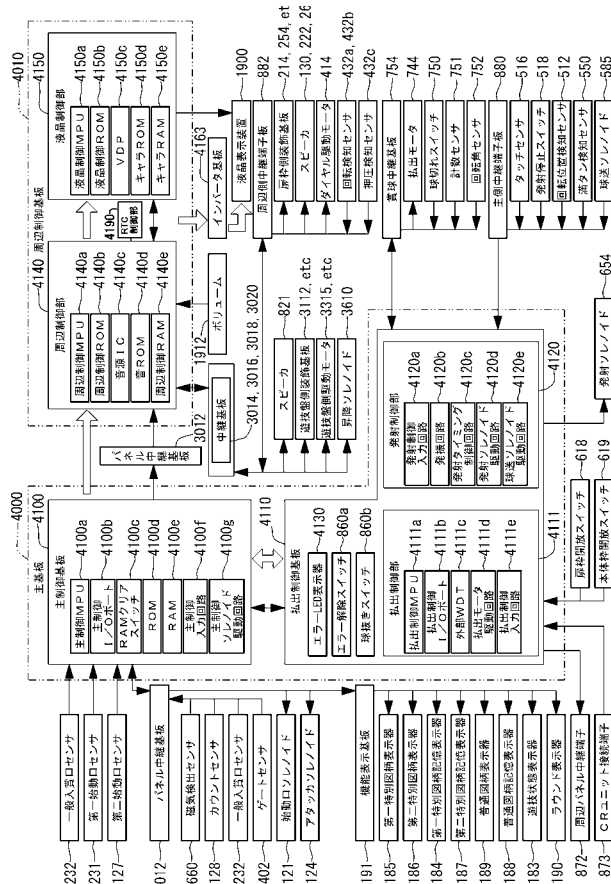
【图 1 6 7】



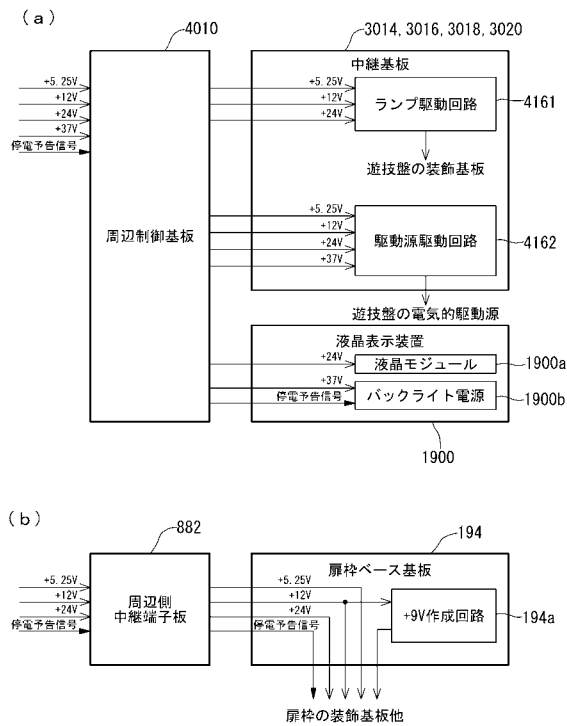
【図 1 6 8】



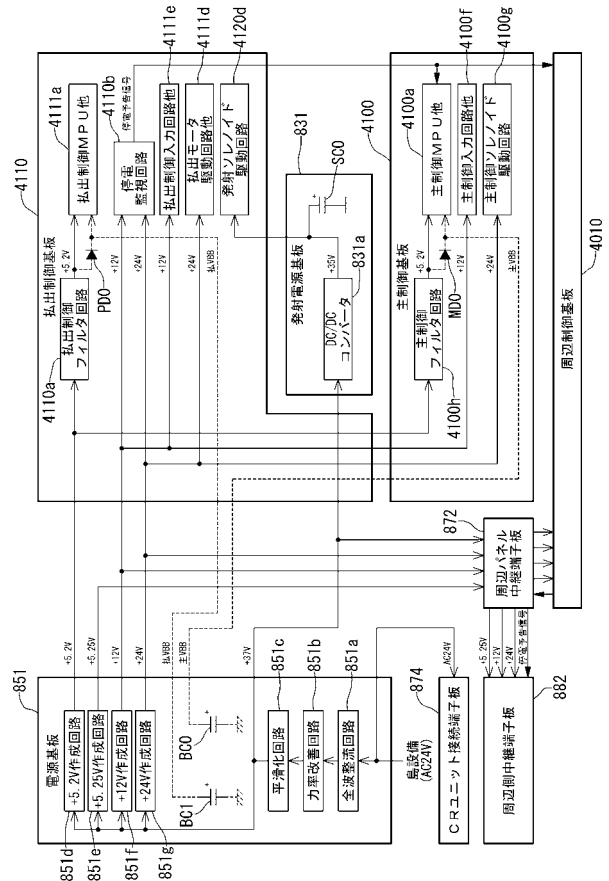
【 図 1 6 9 】



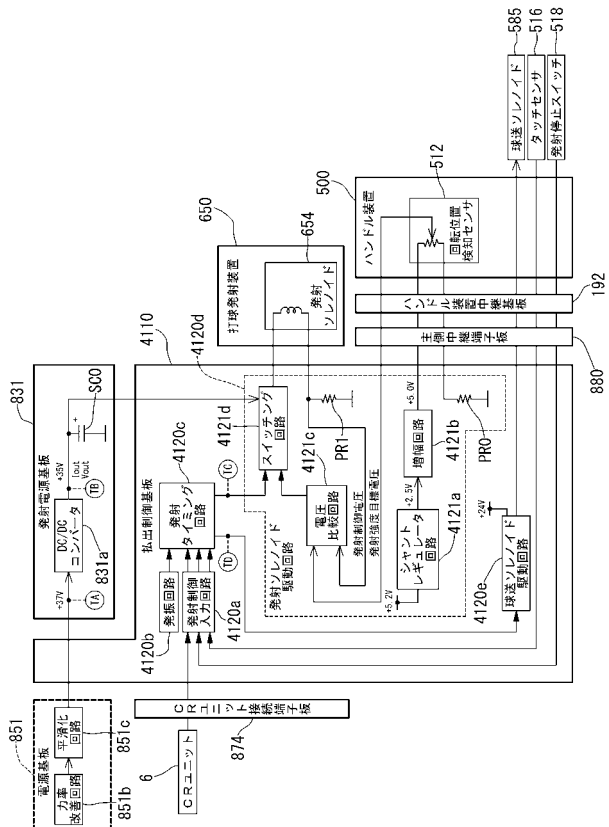
【 図 1 7 1 】



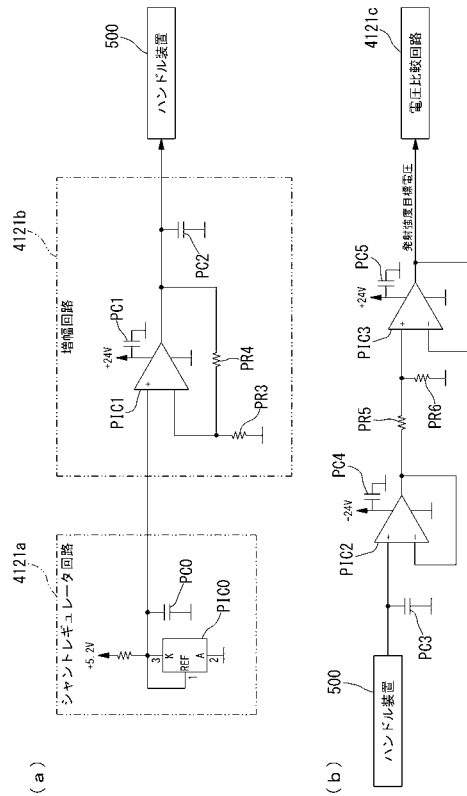
【図 170】



【图 1 7 2】

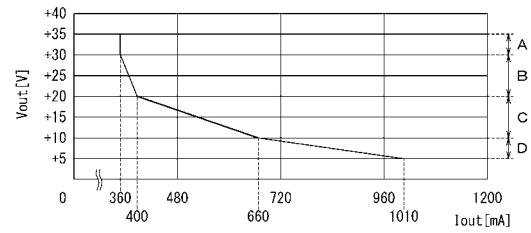


【 図 1 7 3 】

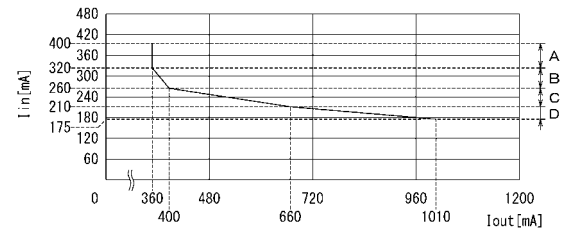


【图 1 7 4】

(a) TB点の出力電圧 V_{out} 及び出力電流 I_{out}

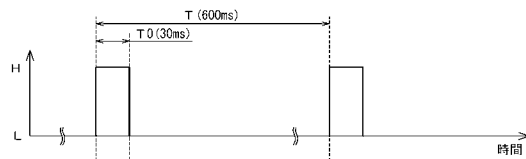


(b) TA点の入力電流 I_{in} 及びB点の出力電流 I_{in}

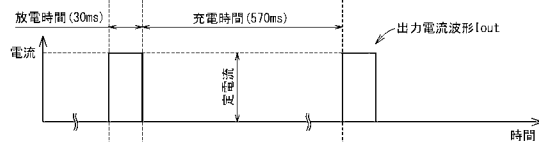


【図 1 7 5】

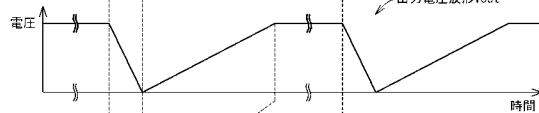
(a) TC点の論理



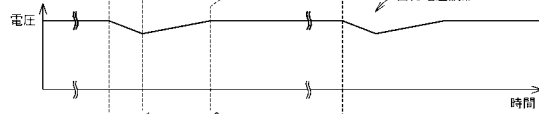
(b) TB点の出力電流の波形



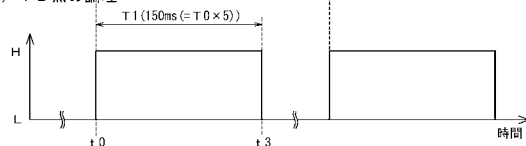
(c) 最大出力時におけるTB点の出力電圧の波形



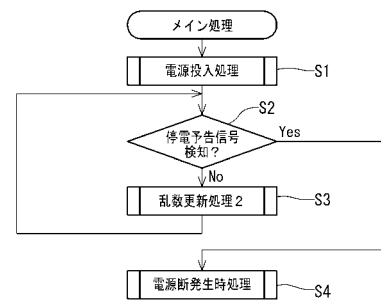
(d) 最小出力時におけるTB点の出力電圧の波形



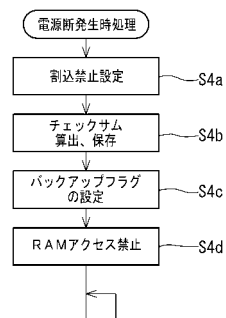
(e) TD点の論理



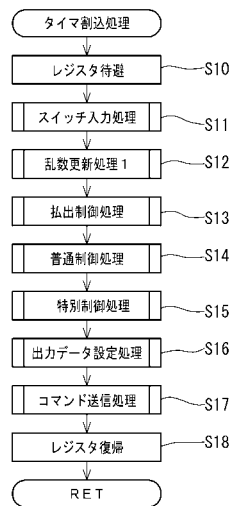
【図 1 7 6】



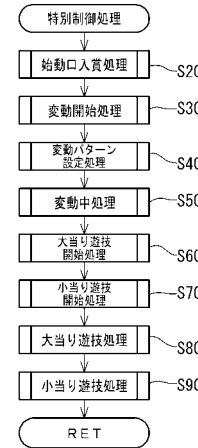
【図 1 7 7】



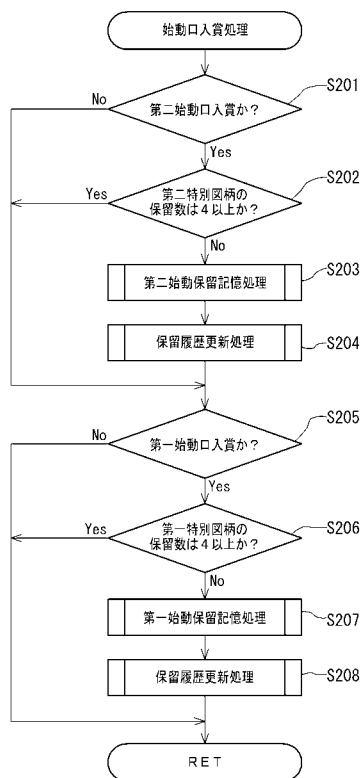
【図 178】



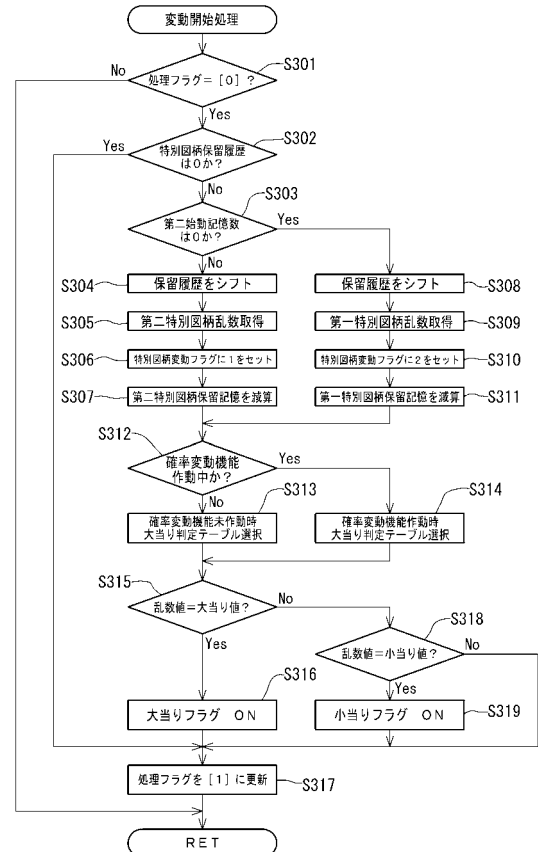
【図 179】



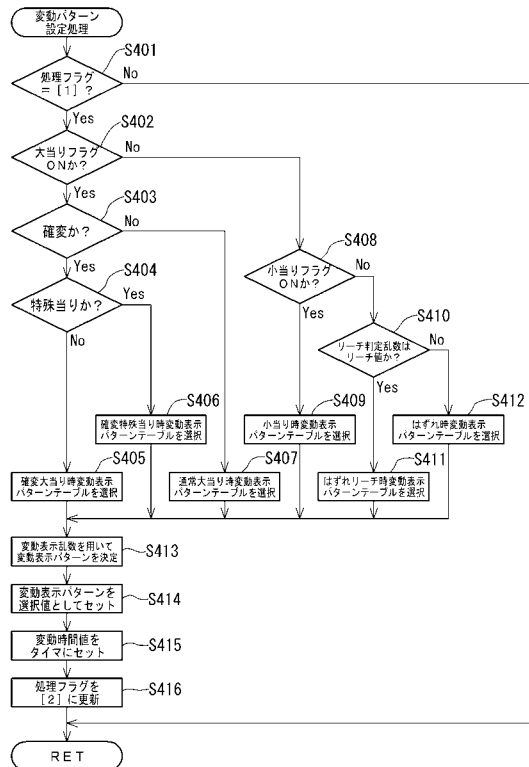
【図 180】



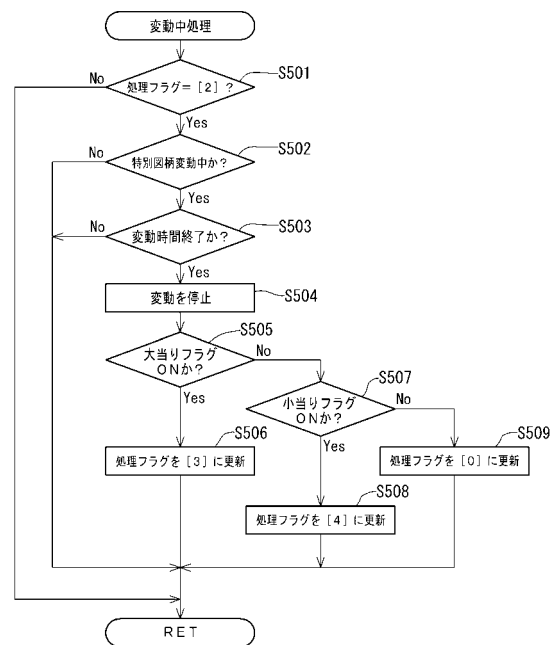
【図 181】



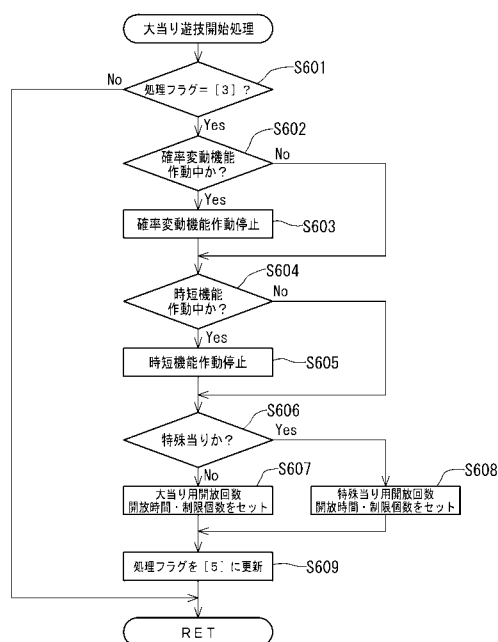
【図 182】



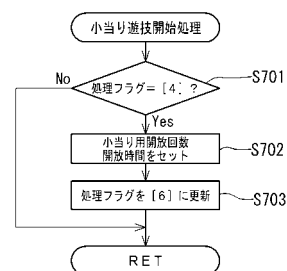
【図 183】



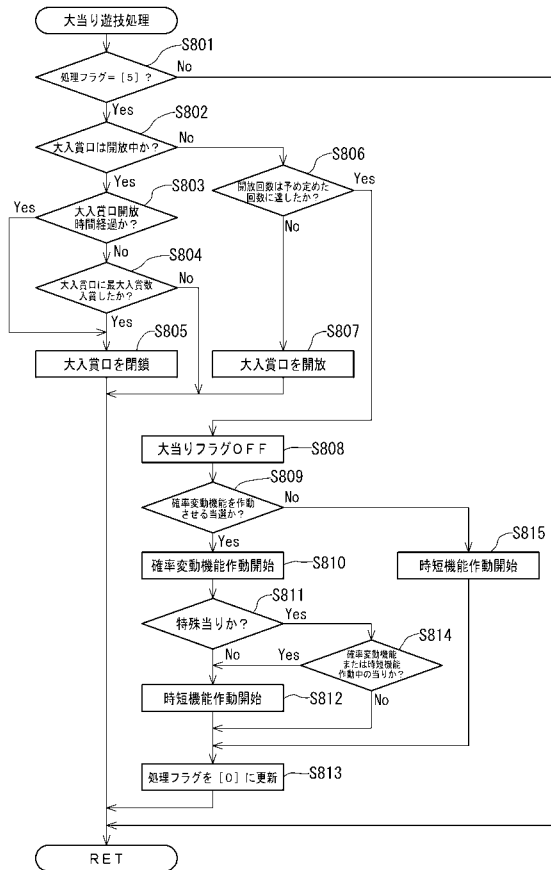
【図 184】



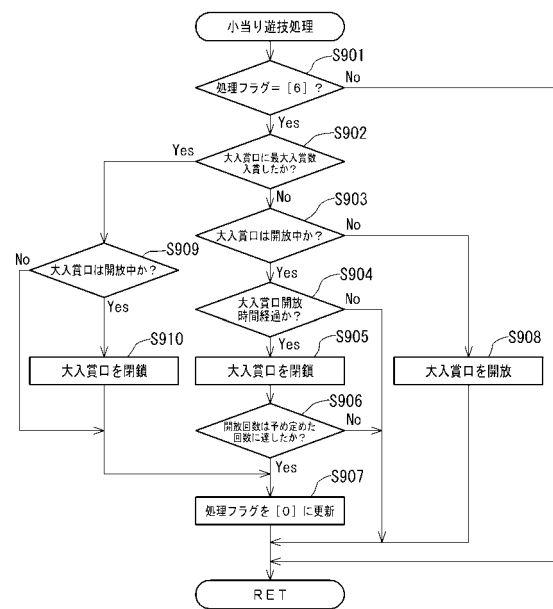
【図 185】



【図 186】

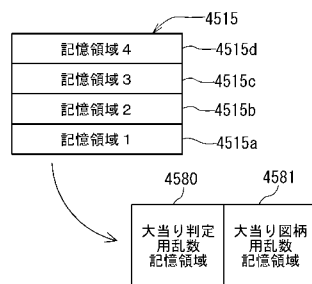


【図 187】

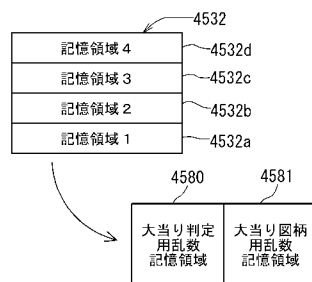


【図 188】

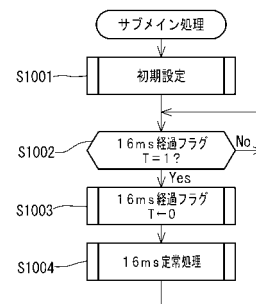
(a) 第一特別図柄用乱数記憶手段



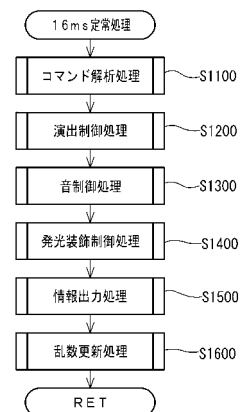
(b) 第二特別図柄用乱数記憶手段



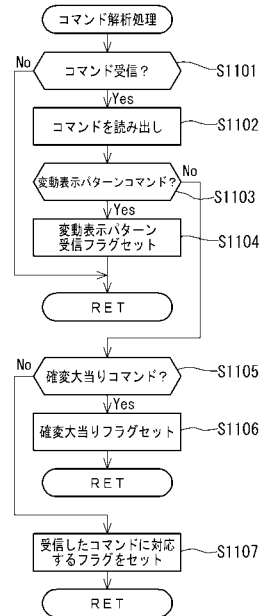
【図 189】



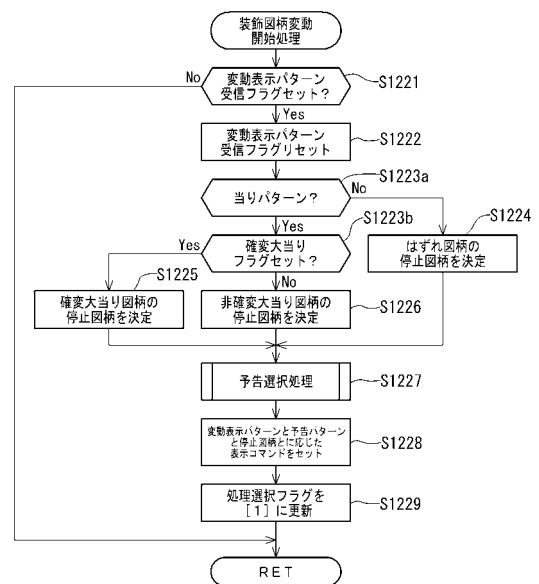
【図 190】



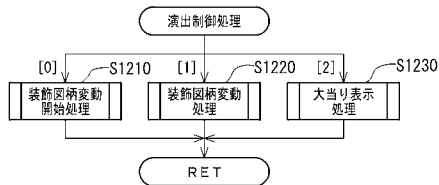
【図 191】



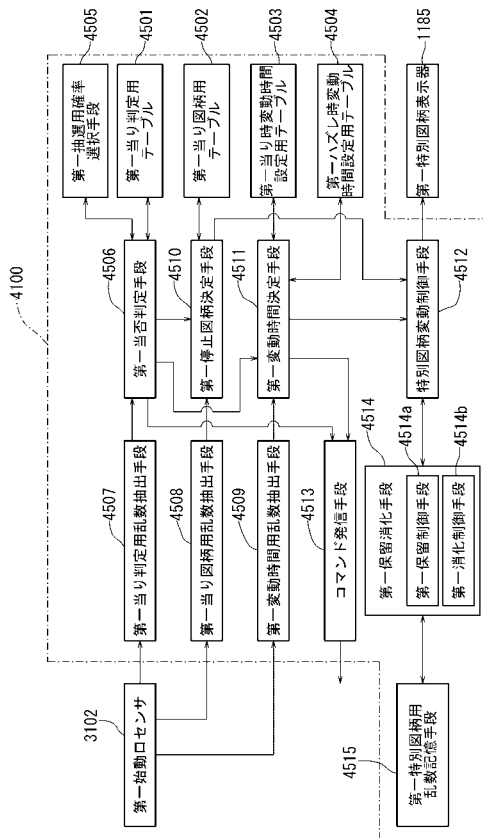
【図 193】



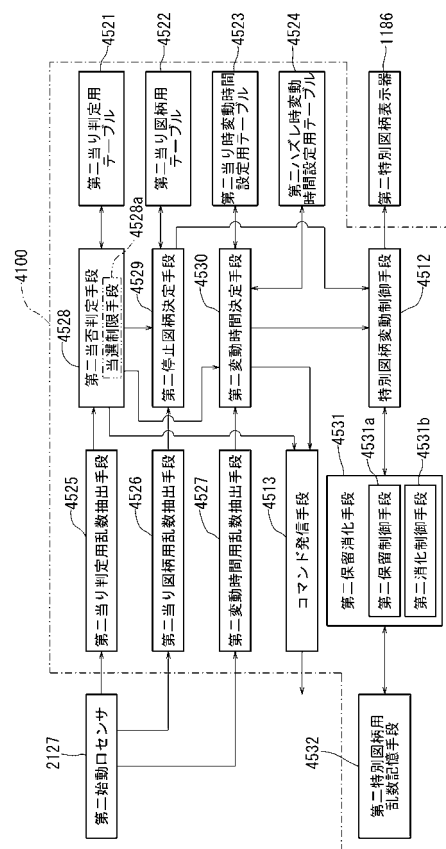
【図 192】



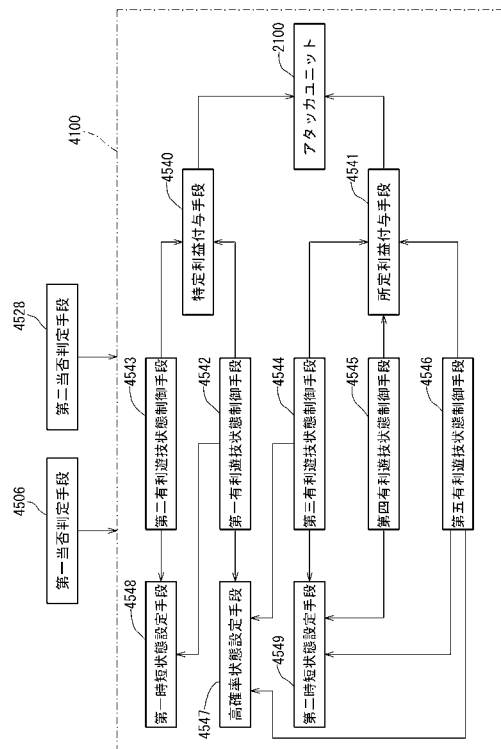
【図 194】



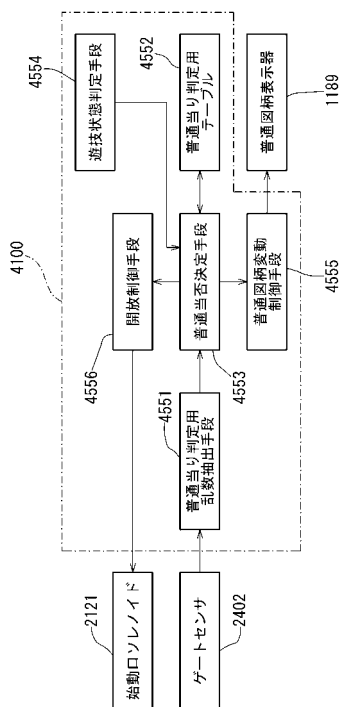
【図 195】



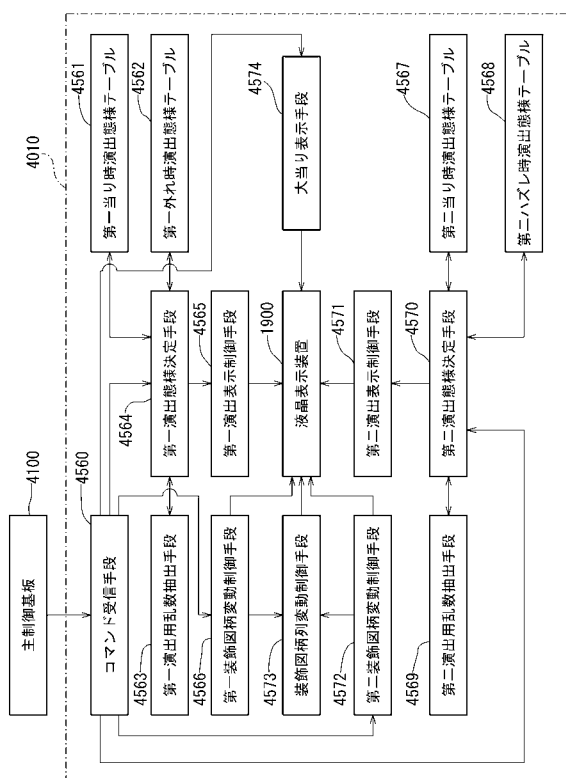
【 図 1 9 6 】



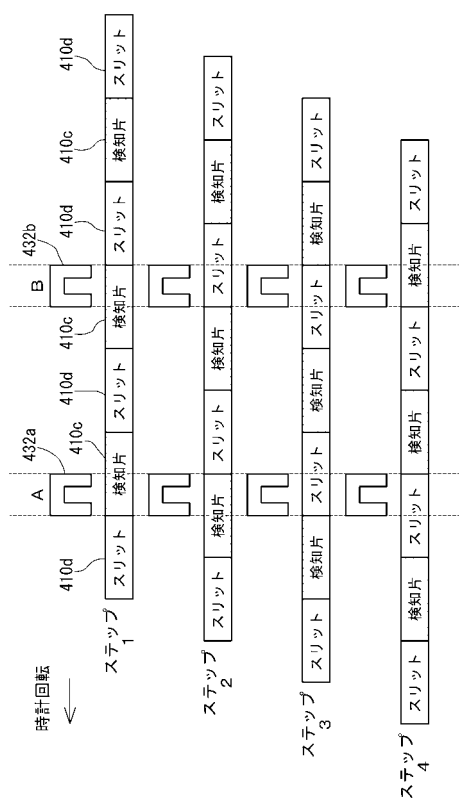
【図 197】



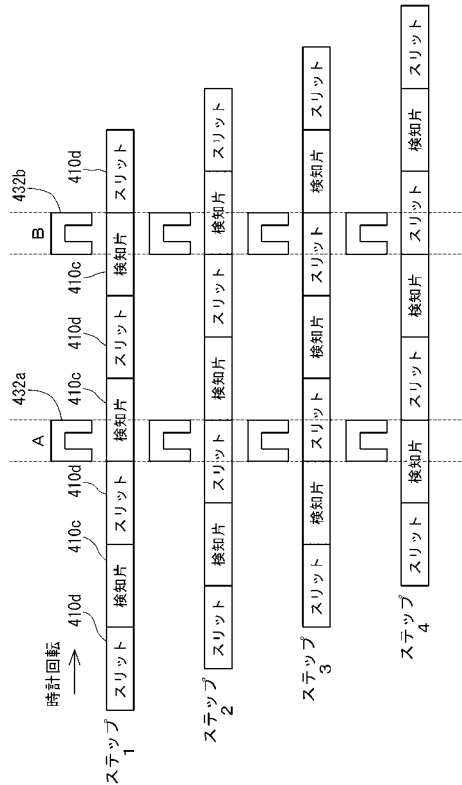
【図 198】



【 兪 1 9 9 】



【図 200】



【図 201】

(A)

時計回転

	ステップ 1	ステップ 2	ステップ 3	ステップ 4	ステップ 1
A	1	1	0	0	1
B	1	0	0	1	1

※ ON…「1」 OFF…「0」

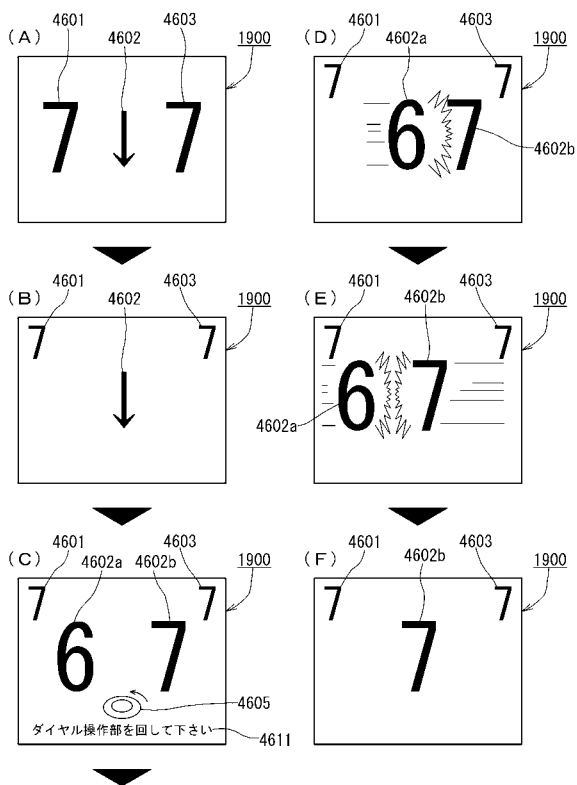
(B)

反時計回転

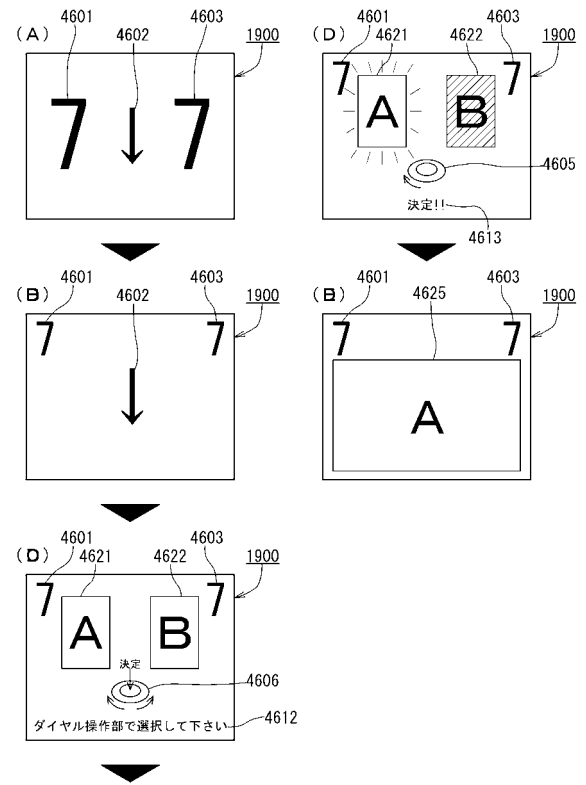
	ステップ 1	ステップ 2	ステップ 3	ステップ 4	ステップ 1
A	1	0	0	1	1
B	1	1	0	0	1

※ ON…「1」 OFF…「0」

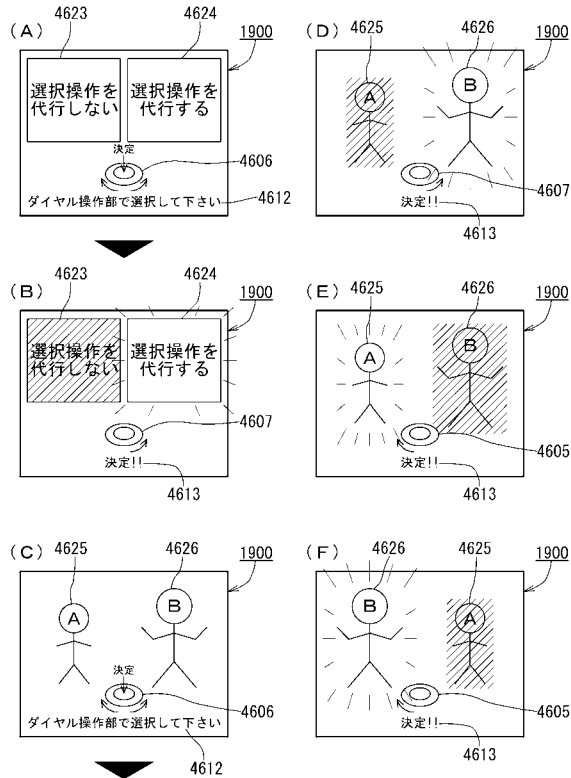
【図 202】



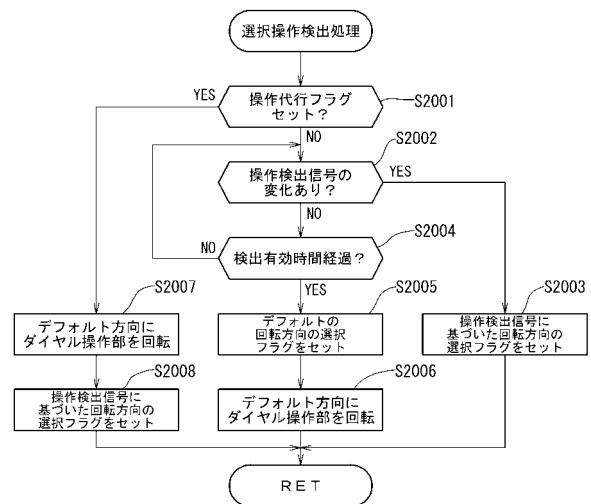
【図 203】



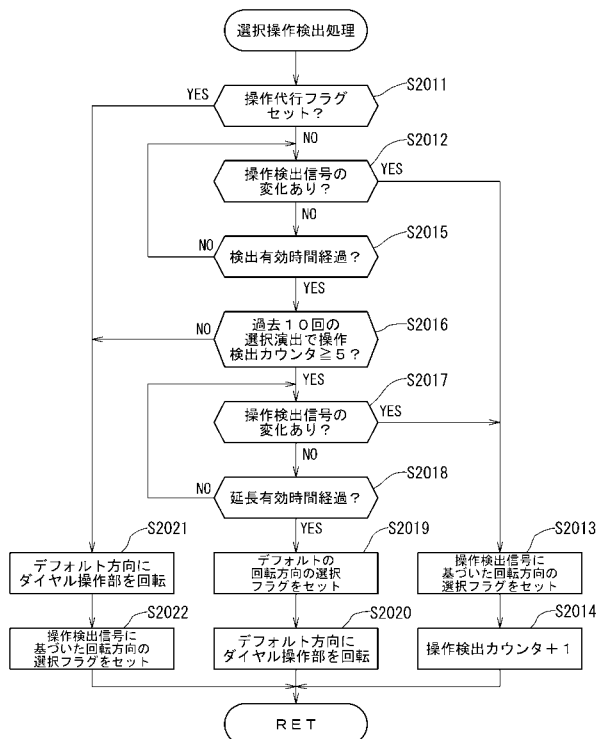
【図 204】



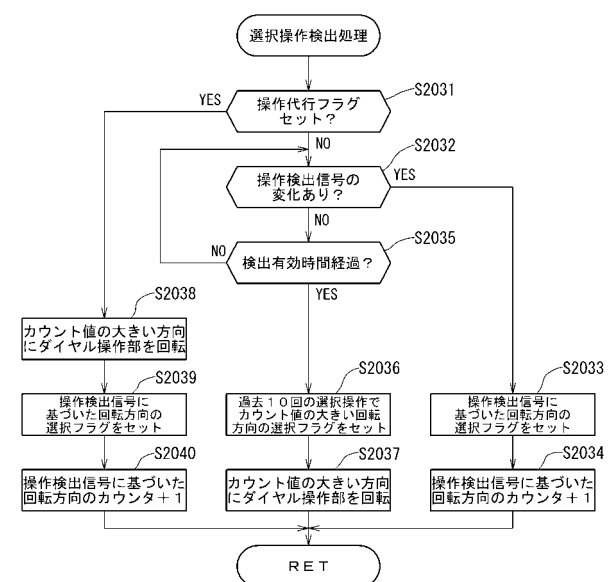
【図 205】



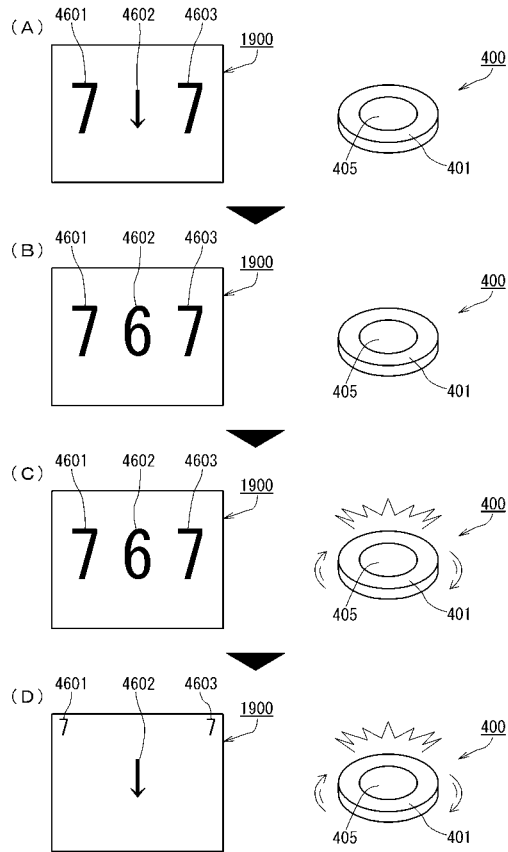
【図 206】



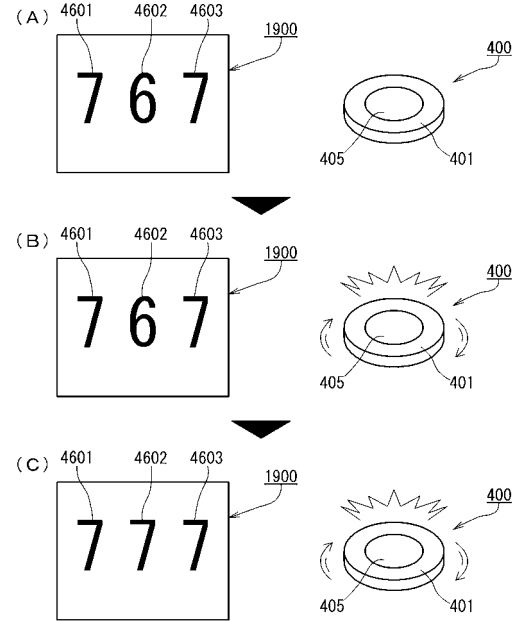
【図 207】



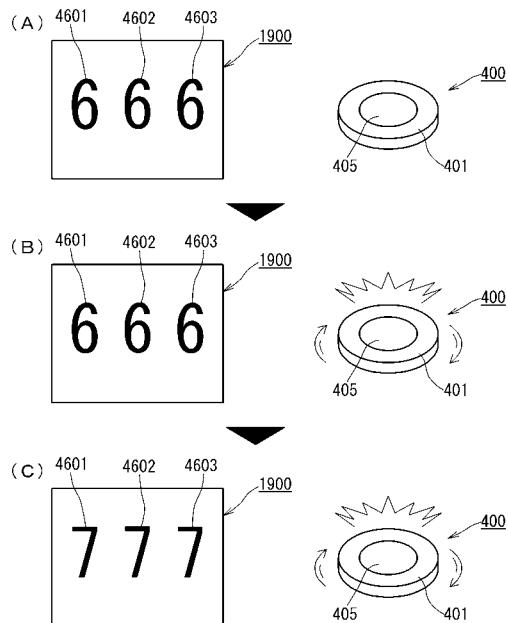
【図 208】



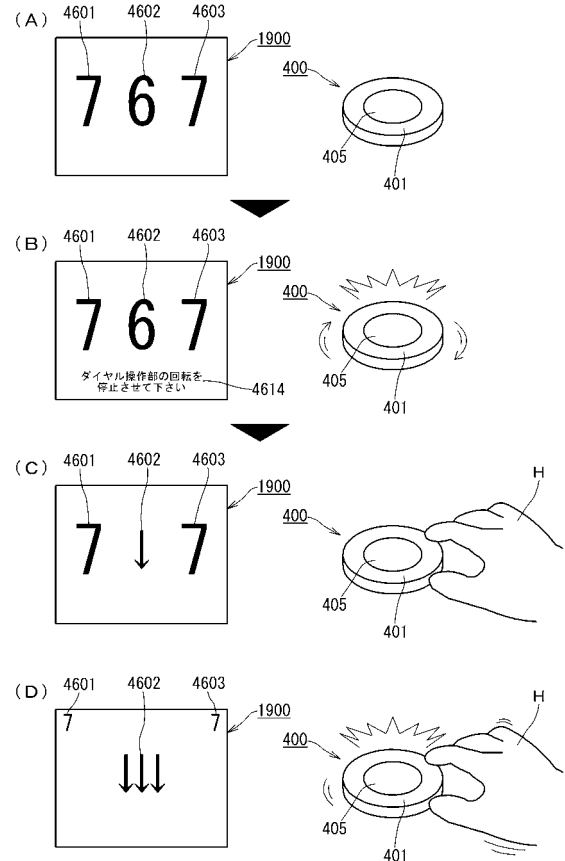
【図 209】



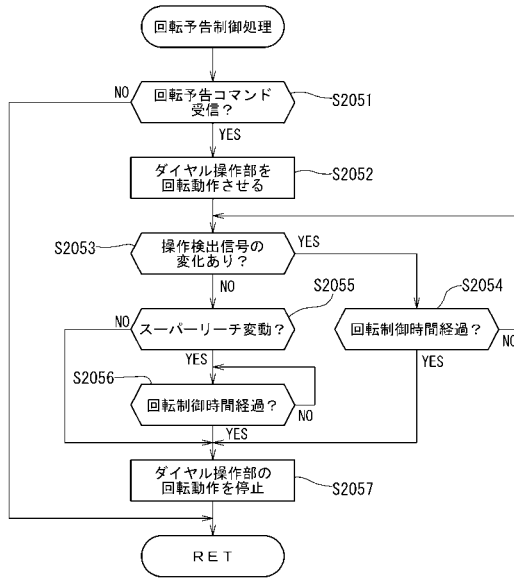
【図 210】



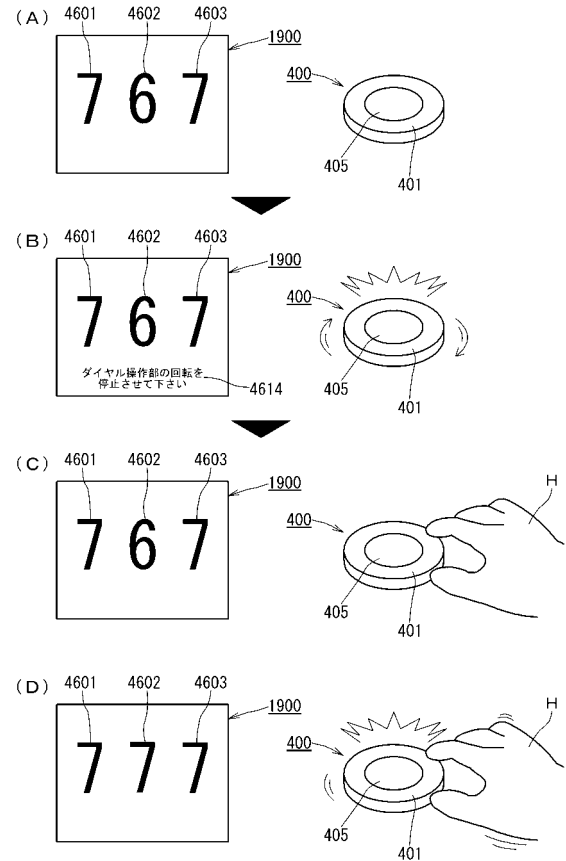
【図 211】



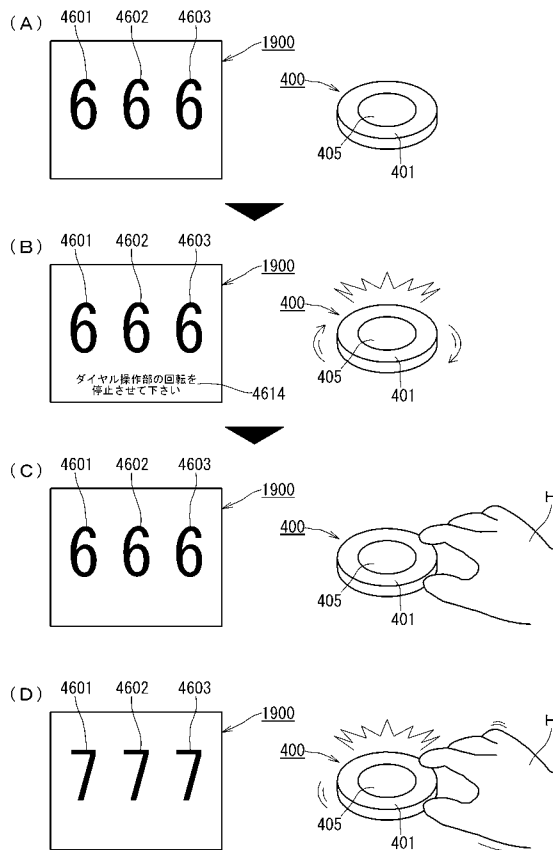
【図 2 1 2】



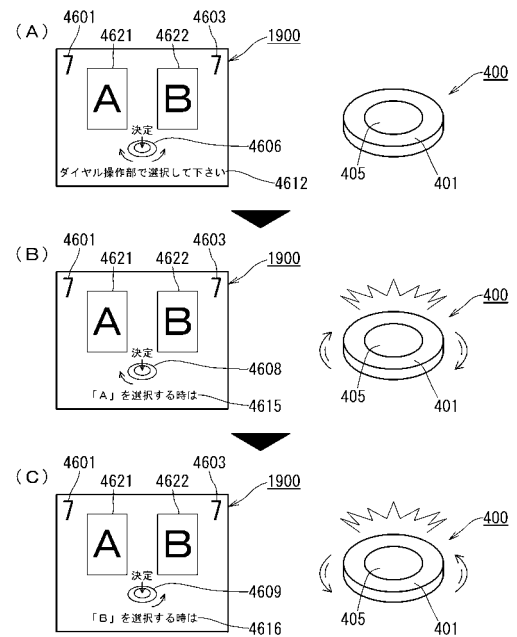
【図 2 1 3】



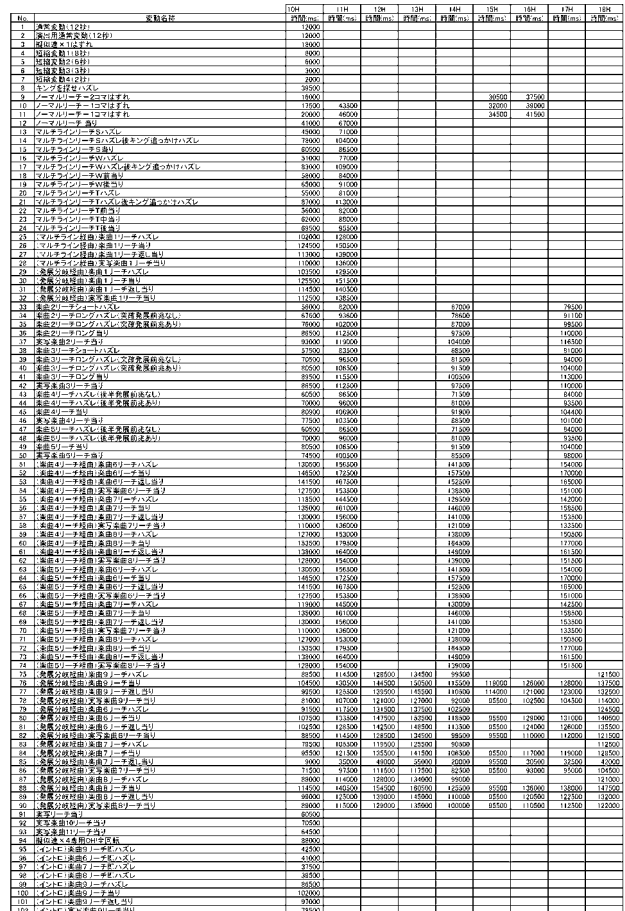
【図 2 1 4】



【図 2 1 5】



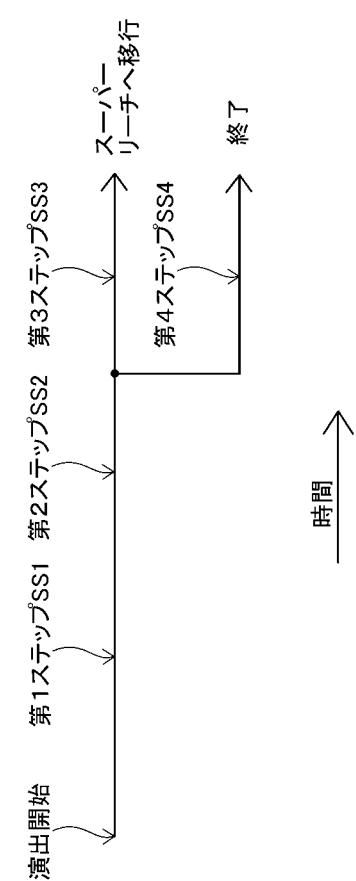
【图 2 1 7】



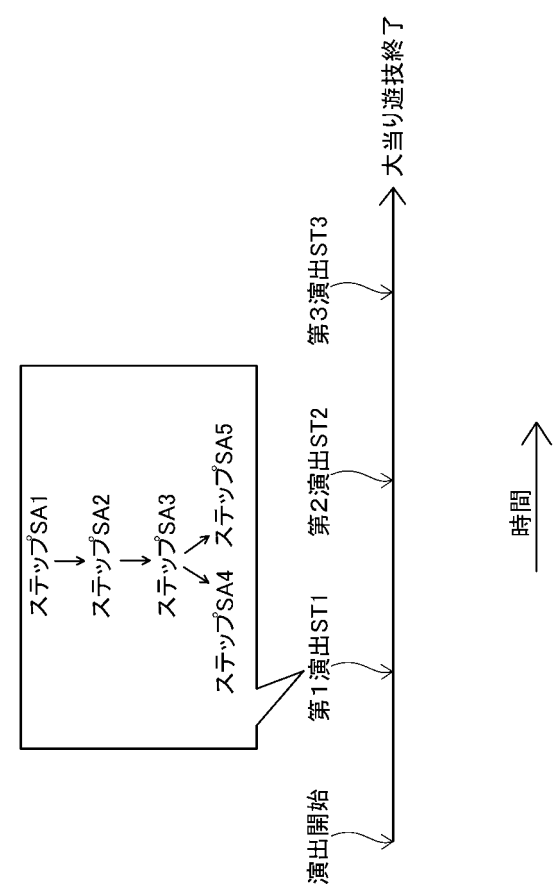
【图 2 1 9】

P1	項目	備考	
		10月	11月
	東山会費		
1	機巧回教員保護		
2	機巧回教員保護	25	18
3	ワグネル印刷費		
4	ワグネル印刷費	10	40
5	ワグネル印刷費		
6	ワグネル印刷費	3	50
7	ワグネル印刷費	10	5
8	ワグネル印刷費	5	5
9	ワグネル印刷費	25	25
10	ワグネル印刷費	2	2
11	ワグネル印刷費	23	0
12	ワグネル印刷費	10	0
13	ワグネル印刷費	10	0
14	ワグネル印刷費	10	0
15	ワグネル印刷費	10	0
16	ワグネル印刷費	10	0
17	ワグネル印刷費	10	0
18	ワグネル印刷費	10	0
19	ワグネル印刷費	10	0
20	ワグネル印刷費	10	0
21	ワグネル印刷費	10	0
22	ワグネル印刷費	10	0
23	ワグネル印刷費	10	0
24	ワグネル印刷費	10	0
25	ワグネル印刷費	10	0
26	ワグネル印刷費	10	0
27	ワグネル印刷費	10	0
28	ワグネル印刷費	10	0
29	ワグネル印刷費	10	0
30	ワグネル印刷費	10	0
31	ワグネル印刷費	10	0
32	ワグネル印刷費	10	0
33	ワグネル印刷費	10	0
34	ワグネル印刷費	10	0
35	ワグネル印刷費	10	0
36	ワグネル印刷費	10	0
37	ワグネル印刷費	10	0
38	ワグネル印刷費	10	0
39	ワグネル印刷費	10	0
40	ワグネル印刷費	10	0
41	ワグネル印刷費	10	0
42	ワグネル印刷費	10	0
43	ワグネル印刷費	10	0
44	ワグネル印刷費	10	0
45	ワグネル印刷費	10	0
46	ワグネル印刷費	10	0
47	ワグネル印刷費	10	0
48	ワグネル印刷費	10	0
49	ワグネル印刷費	10	0
50	ワグネル印刷費	10	0
51	ワグネル印刷費	10	0
52	ワグネル印刷費	10	0
53	ワグネル印刷費	10	0
54	ワグネル印刷費	10	0
55	ワグネル印刷費	10	0
56	ワグネル印刷費	10	0
57	ワグネル印刷費	10	0
58	ワグネル印刷費	10	0
59	ワグネル印刷費	10	0
60	ワグネル印刷費	10	0
61	ワグネル印刷費	10	0
62	ワグネル印刷費	10	0
63	ワグネル印刷費	10	0
64	ワグネル印刷費	10	0
65	ワグネル印刷費	10	0
66	ワグネル印刷費	10	0
67	ワグネル印刷費	10	0
68	ワグネル印刷費	10	0
69	ワグネル印刷費	10	0
70	ワグネル印刷費	10	0
71	ワグネル印刷費	10	0
72	ワグネル印刷費	10	0
73	ワグネル印刷費	10	0
74	ワグネル印刷費	10	0
75	ワグネル印刷費	10	0
76	ワグネル印刷費	10	0
77	ワグネル印刷費	10	0
78	ワグネル印刷費	10	0
79	ワグネル印刷費	10	0
80	ワグネル印刷費	10	0
81	ワグネル印刷費	10	0
82	ワグネル印刷費	10	0
83	ワグネル印刷費	10	0
84	ワグネル印刷費	10	0
85	ワグネル印刷費	10	0
86	ワグネル印刷費	10	0
87	ワグネル印刷費	10	0
88	ワグネル印刷費	10	0
89	ワグネル印刷費	10	0
90	ワグネル印刷費	10	0
91	ワグネル印刷費	10	0
92	ワグネル印刷費	10	0
93	ワグネル印刷費	10	0
94	ワグネル印刷費	10	0
95	ワグネル印刷費	10	0
96	ワグネル印刷費	10	0
97	ワグネル印刷費	10	0
98	ワグネル印刷費	10	0
99	ワグネル印刷費	10	0
100	ワグネル印刷費	10	0

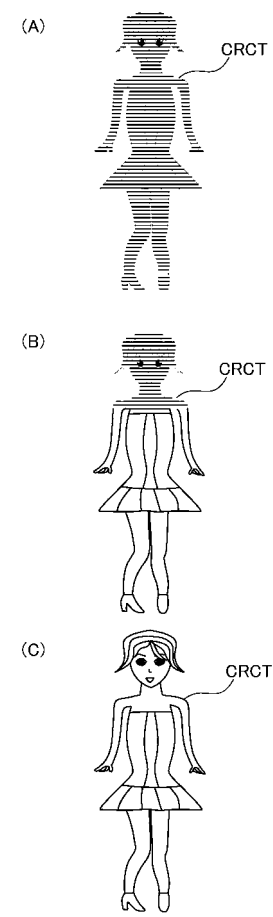
【図 2 2 0】



【図 2 2 2】



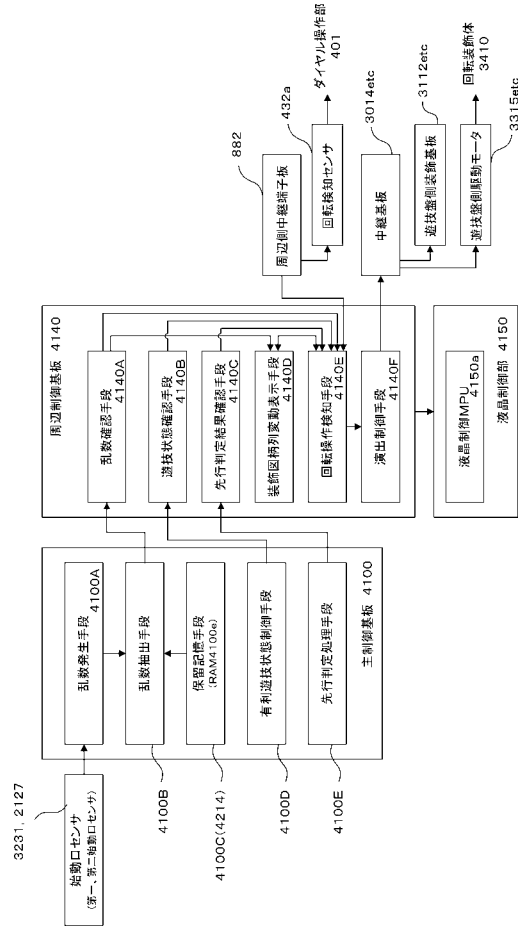
【図 2 2 1】



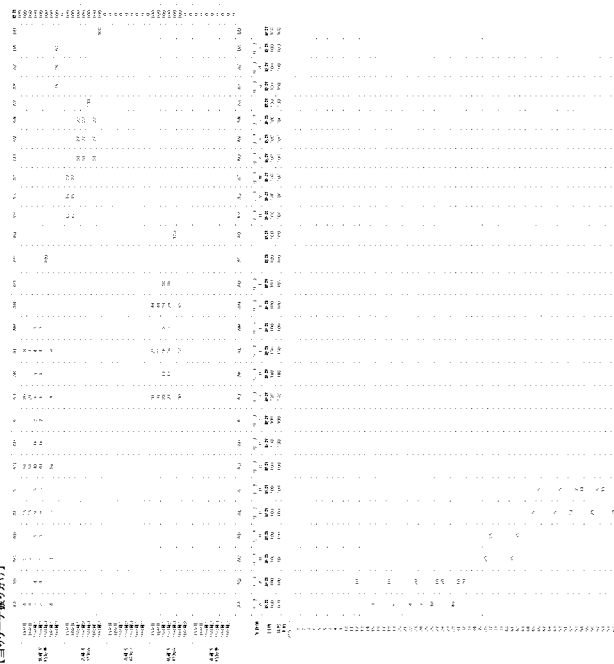
【図 2 2 3】

演出	曲	演出内容	備考	確率(%)	
				通常大当り時	確変大当り時
1	楽曲1(★★)	楽曲系演出	確変率増強(40%)	17	9
2	楽曲2(★★)	楽曲系演出	確変率増強(40%)	19	12
3	楽曲3(★★★)	楽曲系演出	確変率増強(50%)	22	17
4	楽曲4(★★★★)	楽曲系演出	確変率増強(55%)	18	18
5	楽曲5(★★★★)	楽曲系演出	確変率増強(65%)	12	17
6	楽曲6(★★★★)	楽曲系演出	確変率増強(70%)	10	17
7	楽曲7(★★★★★)	楽曲系演出	確変率増強(80%以上)	2	10

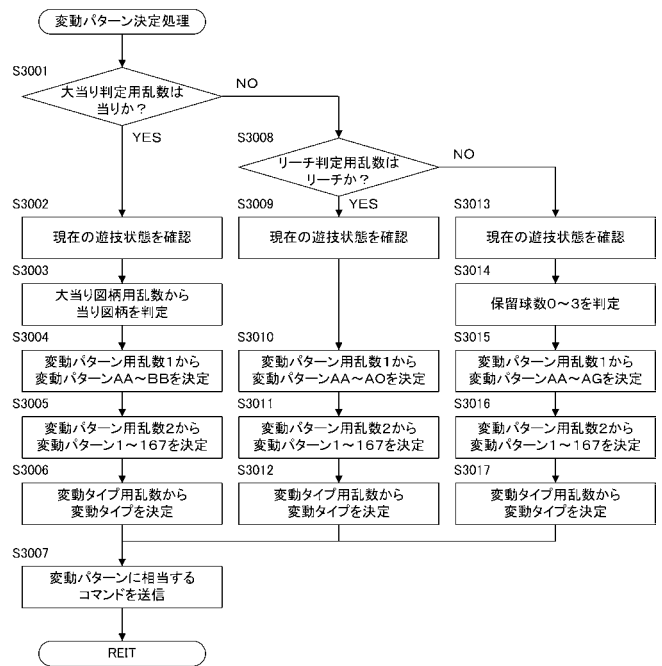
【 図 2 2 4 】



【図 2 2 6】



【例 2 2 5】



【図 2 2 7】

【図 2 2 9】

0-649

[illegible]

【図 2 3 1】

[illegible]

【図 2 3 2】

(a)【ハズレリーチ振り分け】

大当たり判定用乱数 0 ~ 1000	ハズレリーチ振り分け
0 ~ 100	ハズレリーチ
101 ~ 200	ハズレリーチ
201 ~ 300	ハズレリーチ
301 ~ 400	ハズレリーチ
401 ~ 500	ハズレリーチ
501 ~ 600	ハズレリーチ
601 ~ 700	ハズレリーチ
701 ~ 800	ハズレリーチ
801 ~ 900	ハズレリーチ
901 ~ 1000	ハズレリーチ

(b)【ハズレ振り分け】

大当たり判定用乱数 0 ~ 1000	ハズレ振り分け
0 ~ 100	ハズレ
101 ~ 200	ハズレ
201 ~ 300	ハズレ
301 ~ 400	ハズレ
401 ~ 500	ハズレ
501 ~ 600	ハズレ
601 ~ 700	ハズレ
701 ~ 800	ハズレ
801 ~ 900	ハズレ
901 ~ 1000	ハズレ

【図 2 3 3】

(a)

大当たり判定用乱数 0 ~ 1000	ハズレ振り分け
0 ~ 100	ハズレ
101 ~ 200	ハズレ
201 ~ 300	ハズレ
301 ~ 400	ハズレ
401 ~ 500	ハズレ
501 ~ 600	ハズレ
601 ~ 700	ハズレ
701 ~ 800	ハズレ
801 ~ 900	ハズレ
901 ~ 1000	ハズレ

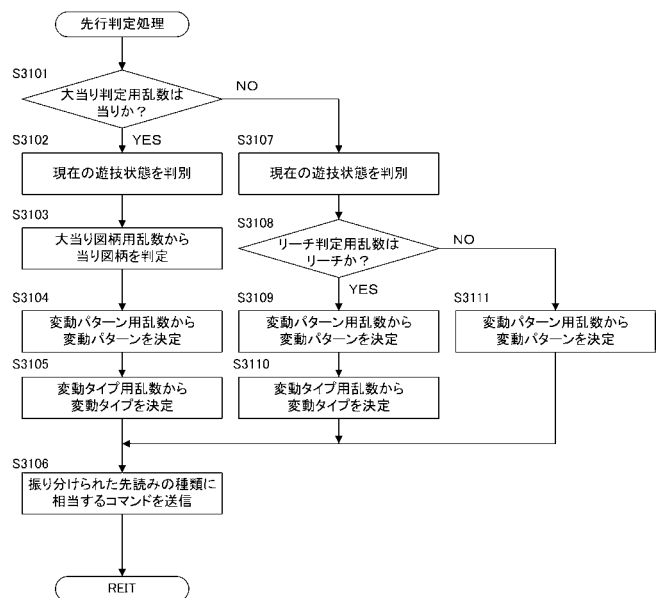
(b)

大当たり判定用乱数 0 ~ 1000	ハズレ振り分け
0 ~ 100	ハズレ
101 ~ 200	ハズレ
201 ~ 300	ハズレ
301 ~ 400	ハズレ
401 ~ 500	ハズレ
501 ~ 600	ハズレ
601 ~ 700	ハズレ
701 ~ 800	ハズレ
801 ~ 900	ハズレ
901 ~ 1000	ハズレ

【図 2 3 4】

大当たり判定用乱数 0 ~ 1000	ハズレ振り分け	大当たり判定用乱数 0 ~ 1000	ハズレ振り分け
0 ~ 100	ハズレ	0 ~ 100	ハズレ
101 ~ 200	ハズレ	101 ~ 200	ハズレ
201 ~ 300	ハズレ	201 ~ 300	ハズレ
301 ~ 400	ハズレ	301 ~ 400	ハズレ
401 ~ 500	ハズレ	401 ~ 500	ハズレ
501 ~ 600	ハズレ	501 ~ 600	ハズレ
601 ~ 700	ハズレ	601 ~ 700	ハズレ
701 ~ 800	ハズレ	701 ~ 800	ハズレ
801 ~ 900	ハズレ	801 ~ 900	ハズレ
901 ~ 1000	ハズレ	901 ~ 1000	ハズレ

【図 2 3 5】



【 図 2 4 0 】

通常時(気運率時)の大当たり中昇格抽選パターンテーブル

PT	大谷日申演出	加藤賢次演出	長崎・森島裕
1	昇格演出を行って失敗	短期戦ファイナルチャンスで失敗	森島裕
2	昇格演出なし	短期戦ファイナルチャンスで失敗	青木裕
3	昇格演出を行って成功	キョウタ登壇によるチャンスで失敗	長崎
4	昇格演出を行って失敗	短期戦ファイナルチャンスで昇格	長崎
5	昇格演出なし	短期戦ファイナルチャンスで昇格	長崎
6	キョウタ登壇ムービー	キョウタ登壇によるチャンスで失敗	森島裕
7	昇格演出を行って成功	キョウタ登壇によるチャンスで成功	長崎
8	キョウタ登壇ムービー	キョウタ登壇によるチャンスで成功	長崎
9	キョウタ実写演出	なし	森島裕
10	昇格演出なし後、長期戦ファイナルチャンスで失敗	なし	森島裕
11	昇格演出なし後、長期戦ファイナルチャンスで成功	なし	長崎
12	昇格演出失敗後、長期戦ファイナルチャンスで失敗	なし	森島裕
13	昇格演出失敗後、長期戦ファイナルチャンスで成功	なし	長崎
14	昇格演出を行って成功	なし	長崎
15	昇格演出なし	なし	青木裕

通常時(近破平時)開始ラウンド抽選テーブル

	演出内容
1	2R目から昇格抽選
2	4R目から昇格抽選
3	6R目から昇格抽選

確変時(高確率時)の大当たり中昇格抽選パターン

	大谷引当出	短期投資演出	異株・異株格
1	ゲーム達成演出を行って失敗		異株
2	ゲーム達成演出を行って失敗		異株
3	ゲーム達成演出を行って成功	キャラクター登場によるチャンスで失敗	異株
4	キャラクター変なムービー	キャラクター登場によるチャンスで失敗	異株
5	ゲーム達成演出を行って成功	キャラクター登場によるチャンスで成功	異株
6	キャラクター変なムービー	キャラクター登場によるチャンスで成功	異株
7	ゲーム達成演出を行って失敗後、異株演出がキャンセルで失敗	なし	異株
8	ゲーム達成演出を行って失敗後、異株演出がキャンセルで成功	なし	異株
9	ゲーム達成演出を行って失敗後、異株演出がキャンセルで成功	なし	異株
10	ゲーム達成演出を行って成功	なし	異株

【図 2 4 1】

【雜誌外·雜誌】

[illegible]

【図 2 4 2】

【吴怡·弘明格】

B-1	セービング キャプタの役割	ゲーム開始				ゲーム終了				ゲーム終了				詳細
		1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	
B-2	セービング キャプタの役割	ゲーム開始				ゲーム終了				ゲーム終了				詳細
		1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	
B-3	セービング キャプタの役割	ゲーム開始				ゲーム終了				ゲーム終了				詳細
		1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	
B-4	セービング キャプタの役割	ゲーム開始				ゲーム終了				ゲーム終了				詳細
		1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	

【図 2 4 3】

格·非昇格]

①	オーブンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクター戦線	新アリ		1ゲーム目		2ゲーム目		3ゲーム目		長距離ファイナルチャンス (成功)		建盛モード 突入配	
B-6													
②	オーブンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクター戦線	ゲーム紹介 前アリ		ゲーム紹介		昇格演出(成功)		7R		長距離ファイナルチャンス (成功)		建盛モード 突入配	
B-7													
③	オーブンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクター戦線	ゲーム紹介 前アリ		ゲーム紹介		昇格演出(成功)		7R		キャップの演出		建盛モード 突入配	
B-8													
④	オーブンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	エンディング	昇格
	キャラクター戦線	ゲーム選択		ゲーム選択		昇格演出		7R		キャップの演出		建盛モード 突入配	

【図 2 4 4】

【表題：非実施】															
【オープンニングからエンディングまでの流れの一例】															
G-1	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
G-1	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G-2	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
G-2	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
D	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
D	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
E	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
E	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
F-1	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
F-1	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
F-2	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
F-2	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
G	オープンニング	キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					

【図 2 4 6】

【オープンニングからエンディングまでの流れの一例】															
G-1	オープンニング 通常モード 突入判定	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
		キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G-2	オープンニング 通常モード 突入判定	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
		キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G-3	オープンニング 通常モード 突入判定	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
		キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G-4	オープンニング 通常モード 突入判定	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
		キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G-5	オープンニング 通常モード 突入判定	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
		キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					
G-6	オープンニング 通常モード 突入判定	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R
		キャプチャ開始 ゲーム開始 （ゲーム）				対戦開始（成功）				エンディング 通常モード 突入判定					

【図 2 4 5】

【オープンニングからエンディングまでの流れの一例】

G-1	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	エンディング
(a)	開始時間 の 開始時刻 の 開始時刻	対戦開始（成功）														通常モード 開始時刻 の 開始時刻
G-2	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	エンディング
(b)	開始時間 の 開始時刻 の 開始時刻	対戦開始（成功）														通常モード 開始時刻 の 開始時刻
G-3	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	エンディング
(c)	開始時間 の 開始時刻 の 開始時刻	対戦開始（成功）														通常モード 開始時刻 の 開始時刻
G-4	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	エンディング
(d)	開始時間 の 開始時刻 の 開始時刻	対戦開始（成功）														通常モード 開始時刻 の 開始時刻
G-5	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	エンディング
(e)	開始時間 の 開始時刻 の 開始時刻	対戦開始（成功）														通常モード 開始時刻 の 開始時刻
G-6	オープンニング	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	エンディング
(f)	開始時間 の 開始時刻 の 開始時刻	対戦開始（成功）														通常モード 開始時刻 の 開始時刻

エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻	エンディング開始時刻

【図 2 4 7】

(a) ギャップ調整の有無の振り分け

調整有無	ギャップ調整あり	ギャップ調整なし
出現率	90%	10%

(b) ギャップ調整ありの場合の振り分け

回転装飾体の回転回数	1, 2	3, 4	5, 6
出現率	5%	45%	50%

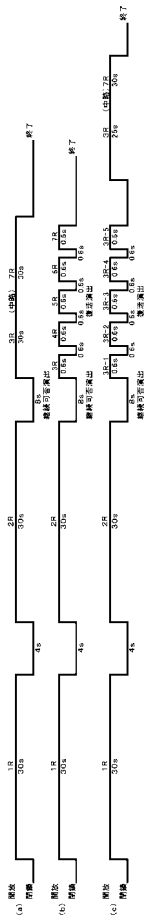
(c) 非確変の場合の振り分け

回転装飾体の回転回数	1, 2	3, 4	5, 6
出現率	95%	5%	0%

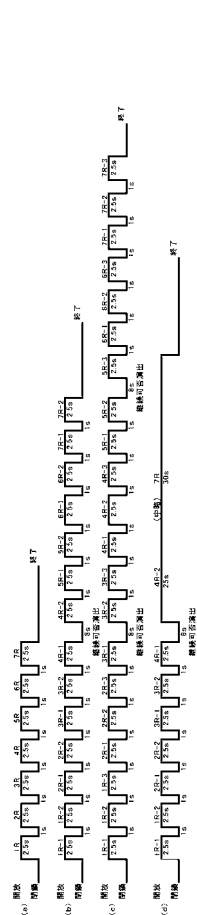
(d) 確変の場合の振り分け

回転装飾体の回転回数	1, 2	3, 4	5, 6
出現率	0%	5%	95%

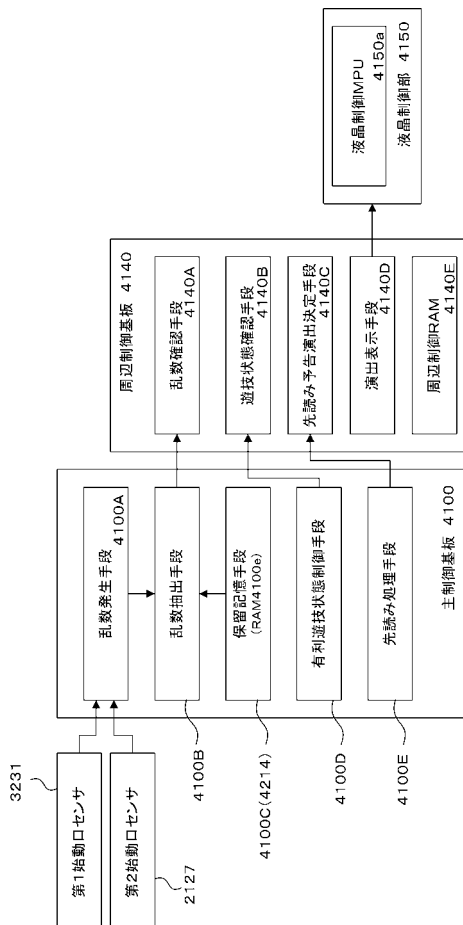
【 図 2 4 8 】



【图 2 4 9】



【図 2 5 0】



【図 2 5 1】

保留数	先読み予告演出データ	
4	先読み予告演出データ4	先読み予告演出データ4-1
		先読み予告演出データ4-2
		先読み予告演出データ4-3
3	先読み予告演出データ3	先読み予告演出データ3-1
		先読み予告演出データ3-2
2	先読み予告演出データ2	先読み予告演出データ2-1

(a)

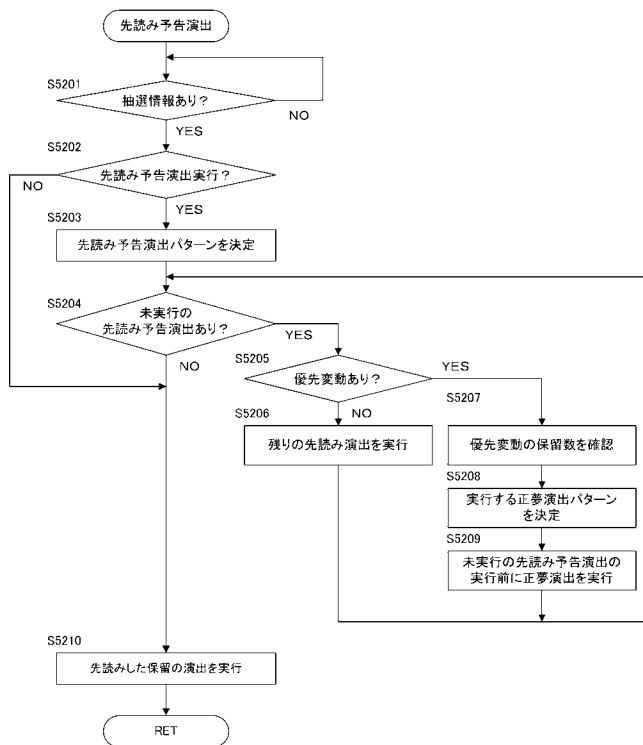
識別番号	先読み演出データ
0010	先読み演出データA
0011	先読み演出データB
0012	先読み演出データC

(b)

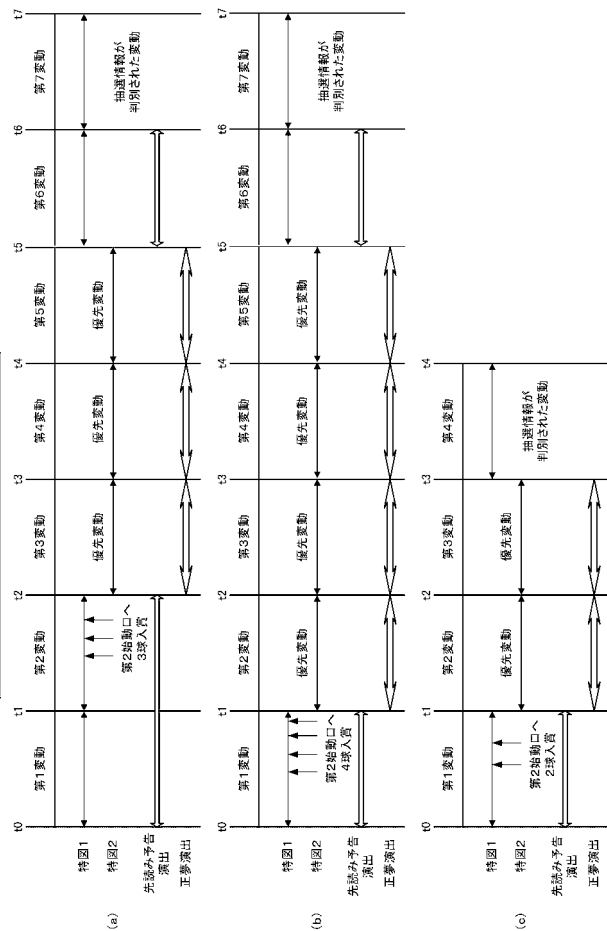
識別番号	正夢演出データ	
1000	正夢演出データA	正夢演出データA-1
		正夢演出データA-2
		正夢演出データA-3
		正夢演出データA-4
1100	正夢演出データB	正夢演出データB-1
		正夢演出データB-2
		正夢演出データB-3
		正夢演出データB-4
1200	正夢演出データC	正夢演出データC-1
		正夢演出データC-2
		正夢演出データC-3
		正夢演出データC-4

(c)

【図 2 5 2】



【図 2 5 3】



【手続補正書】

【提出日】平成29年11月29日(2017.11.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体を受け入れ可能な受入口と、

前記受入口による前記遊技媒体の受け入れを検出可能な遊技媒体検出手段と、

前記遊技媒体検出手段による前記遊技媒体の検出に応じて、抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、

遊技者に特典を付与する当りであるか否かの抽選を、前記抽選情報取得手段によって取得された抽選情報に応じて行うことが可能な抽選手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記表示手段において演出パターンを変動演出として実行することで前記抽選結果を導出する演出制御手段と、
を備え、

前記演出制御手段は、

前記抽選手段によって取得された前記抽選情報に基づく抽選の結果が前記当りであることが報知される割合が相対的に低い第1種演出と、

前記第1種演出とは異なる演出であって、前記第1種演出よりも前記抽選の結果が前記当りであることが報知される割合が高い第2種演出と、
を実行可能であり、

前記第2種演出は、複数種類の演出パターンで実行可能とされており、

前記第2種演出が実行されるパターンは、特定演出を実行した後に実行される特定パターンがあり、

前記特定パターンにて前記第2種演出が実行される際に行われる前記特定演出は、前記第2種演出が実行されることを示唆する示唆表示を複数の段階に分けて表示し、前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に前記第2種演出の実行を報知する演出であり、

前記示唆表示の表示態様は複数の表示態様で表示可能に構成されているとともに、前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に前記第2種演出として実行される示唆発展演出の演出パターンは複数の演出パターンで実行可能に構成され、

前記特定演出において表示される前記示唆表示と前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に実行される前記示唆発展演出とは対応関係を有し、表示された前記示唆表示と対応付けられた前記示唆発展演出が実行されるとともに、該対応関係は複数設けられており、

複数の段階に分けて表示される前記示唆表示は、前記示唆表示の表示が前記特定段階に対応する表示となった場合に実行が報知される前記第2種演出が前記複数の演出パターンで実行されえる前記示唆発展演出のうちいずれの演出パターンで実行されるかを、前記示唆表示が前記特定段階となる以前から認識可能に表示し、

前記特定演出において複数の段階で表示される前記示唆表示が前記特定段階に対応する表示となった場合の態様によって、前記抽選の結果が前記当りであると報知される割合が異なり、

複数の表示態様で複数の段階で表示されえる前記示唆表示は、いずれの表示態様で表示が開始されても特定段階に対応する表示となるまでの段階数が特定の段階数であって、

前記遊技機の遊技状態は、複数の遊技状態のいずれかに制御されるとともに、前記特定演出を実行した後に前記第2種演出が実行される前記特定パターンは前記複数の遊技状態のうち1の遊技状態でのみ実行され、

前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に実行される前記示唆発展演出は、特定段階に対応する表示となった複数の表示態様で表示されえる前記示唆表示の表示態様に応じて複数の演出パターンで実行されるのに対し、複数の表示態様で表示されえる前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示とならなかった場合は、前記特定パターンにて前記第2種演出が実行されないことを報知する非発展演出を前記特定段階とならなかった前記示唆表示が複数の表示態様のいずれの表示態様で表示されていても実行し、

前記特定演出の演出パターンは、前記第2種演出が実行されることを示唆する前記示唆表示の視認性を段階的に変更する演出として構成されており、前記示唆表示の視認性が完全に視認される状態となったことを前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示としている

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、遊技機では、抽選結果の報知に至るまでに表示手段にて種々の表示演出が実現され得る。遊技者は、これら種々の表示演出を楽しみながら遊技を進行することができる（特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００４

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

【特許文献１】特開２０１０－７５５５０号公報

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

ところが、種々の原因によって、表示演出に対する遊技者の興味が低減する可能性がある。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００８

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

本発明の主な利点は、表示演出に対する遊技者の興味を向上できる遊技機を提供することである。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

上記課題を解決するため、本発明は以下のような構成を有する。

遊技媒体を受け入れ可能な受入口と、

前記受入口による前記遊技媒体の受け入れを検出可能な遊技媒体検出手段と、

前記遊技媒体検出手段による前記遊技媒体の検出に応じて、抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、

遊技者に特典を付与する当りであるか否かの抽選を、前記抽選情報取得手段によって取得された抽選情報に応じて行うことが可能な抽選手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記表示手段において演出パターンを変動演出として実行することで前記抽選結果を導出する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記抽選手段によって取得された前記抽選情報に基づく抽選の結果が前記当りであることが報知される割合が相対的に低い第 1 種演出と、

前記第 1 種演出とは異なる演出であって、前記第 1 種演出よりも前記抽選の結果が前記当りであることが報知される割合が高い第 2 種演出と、

を実行可能であり、

前記第 2 種演出は、複数種類の演出パターンで実行可能とされており、

前記第 2 種演出が実行されるパターンは、特定演出を実行した後に実行される特定パターンがあり、

前記特定パターンにて前記第 2 種演出が実行される際に行われる前記特定演出は、前記第 2 種演出が実行されることを示唆する示唆表示を複数の段階に分けて表示し、前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に前記第 2 種演出の実行を報知する演出であり、

前記示唆表示の表示態様は複数の表示態様で表示可能に構成されているとともに、前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に前記第 2 種演出として実行される示唆発展演出の演出パターンは複数の演出パターンで実行可能に構成され、

前記特定演出において表示される前記示唆表示と前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に実行される前記示唆発展演出とは対応関係を有し、表示された前記示唆表示と対応付けられた前記示唆発展演出が実行されるとともに、該対応関係は複数設けられており、

複数の段階に分けて表示される前記示唆表示は、前記示唆表示の表示が前記特定段階に対応する表示となった場合に実行が報知される前記第 2 種演出が前記複数の演出パターンで実行されえる前記示唆発展演出のうちいずれの演出パターンで実行されるかを、前記示唆表示が前記特定段階となる以前から認識可能に表示し、

複数の表示態様で複数の段階で表示されえる前記示唆表示は、いずれの表示態様で表示が開始されても特定段階に対応する表示となるまでの段階数が特定の段階数であって、

前記遊技機の遊技状態は、複数の遊技状態のいずれかに制御されるとともに、前記特定演出を実行した後に前記第 2 種演出が実行される前記特定パターンは前記複数の遊技状態のうち 1 の遊技状態でのみ実行され、

前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示となった場合に実行される前記示唆発展演出は、特定段階に対応する表示となった複数の表示態様で表示されえる前記示唆表示の表示態様に応じて複数の演出パターンで実行されるのに対し、複数の表示態様で表示されえる前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示とならなかった場合は、前記特定パタ

ーンにて前記第2種演出が実行されないことを報知する非発展演出を前記特定段階とならなかった前記示唆表示が複数の表示態様のいずれの表示態様で表示されていても実行し、

前記特定演出の演出パターンは、前記第2種演出が実行されることを示唆する前記示唆表示の視認性を段階的に変更する演出として構成されており、前記示唆表示の視認性が完全に視認される状態となったことを前記示唆表示の表示が特定段階に対応する表示として
いる

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

上記構成によれば、表示演出に対する遊技者の興味を向上させることができる。