(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6381696号
(P6381696)

(45)発行日　平成30年8月29日(2018.8.29)　(24)登録日　平成30年8月10日(2018.8.10)

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

請求項の数 2　(全 272 頁)

(21)出願番号　特願2017-8070(P2017-8070)
(22)出願日　平成29年1月20日(2017.1.20)
(62)分割の表示　特願2011-213738(P2011-213738)の分割
原出願日　平成23年9月29日(2011.9.29)
(65)公開番号　特開2017-104576(P2017-104576A)
(43)公開日　平成29年6月15日(2017.6.15)
審査請求日　平成29年2月20日(2017.2.20)

(73)特許権者　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　酒井　聖治
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

審査官　井上　昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の遊技が行われる遊技機であって、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて遊技者に利益を付与する利益付与手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて演出を制御する演出制御手段と、
遊技者により操作可能な操作受け部が設けられる操作手段と、 を備え、
前記操作手段は複数設けられ、該複数の操作手段のうちの特定操作手段は、他の操作手段とは異なる特定装飾を有するものであり、
前記演出制御手段は、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受付可能な特定の演出受付期間を発生する特定演出受付期間発生手段と、
前記特定操作手段に動力を付与する動力付与手段と、
前記特定の演出受付期間にあるなかで前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受け付けた場合に、特定の操作対応演出を実行可能な操作時演出実行手段と、
前記特定の演出受付期間にない状態で前記動力付与手段による動力付与と、前記特定の操作対応演出とは異なる非操作時演出とを実行する非操作時演出実行手段と、を有し、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作が検出されることなく別の遊技者操作が検出されることに基づいて、前記動力付与手段による動力を前記特定操作手段に付与する手段をさらに有する

ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
所定の遊技が行われる遊技機であって、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて遊技者に利益を付与する利益付与手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて演出を制御する演出制御手段と、
遊技者により操作可能な操作受け部が設けられる特定操作手段と、 を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受付可能な特定の演出受付期間を発生する特定演出受付期間発生手段と、
前記特定操作手段に動力を付与する動力付与手段と、
前記特定の演出受付期間にあるなかで前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受け付けた場合に、特定の操作対応演出を実行可能な操作時演出実行手段と、
前記特定の演出受付期間にない状態で前記動力付与手段による動力付与と、前記特定の操作対応演出とは異なる非操作時演出とを実行する非操作時演出実行手段と、を有し、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作が検出されることなく別の遊技者操作が検出されることに基づいて、前記動力付与手段による動力を前記特定操作手段に付与する手段をさらに有する
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）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来よりパチンコ機は、始動口に遊技球が入賞すると所定の確率で大当り抽選が行われ、この大当り抽選の結果を示す識別情報が可変表示装置に表示される。そして、大当り抽選の結果が大当りであることを示す識別情報が可変表示装置に表示されると大当り遊技が実行される。
【０００３】
この種のパチンコ機としては、可変表示装置の表示結果が特定の識別情報となった場合に、大当り抽選の結果が大当りとなる確率（大当り確率）を変動させるものが知られている（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】特開平０５－２７７２４９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
しかしながら、このような従来の遊技機であっても、依然として遊技興趣の低下が懸念される。
【０００８】
本発明は上記課題に鑑みてなされたもので、興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
請求項１に記載の発明は、
所定の遊技が行われる遊技機であって、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて遊技者に利益を付与する利益付与手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて演出を制御する演出制御手段と、
遊技者により操作可能な操作受け部が設けられる操作手段と、 を備え、
前記操作手段は複数設けられ、該複数の操作手段のうちの特定操作手段は、他の操作手段とは異なる特定装飾を有するものであり、
前記演出制御手段は、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受付可能な特定の演出受付期間を発生する特定演出受付期間発生手段と、
前記特定操作手段に動力を付与する動力付与手段と、
前記特定の演出受付期間にあるなかで前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受け付けた場合に、特定の操作対応演出を実行可能な操作時演出実行手段と、
前記特定の演出受付期間にない状態で前記動力付与手段による動力付与と、前記特定の操作対応演出とは異なる非操作時演出とを実行する非操作時演出実行手段と、を有し、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作が検出されることなく別の遊技者操作が検出されることに基づいて、前記動力付与手段による動力を前記特定操作手段に付与する手段をさらに有する
ことを特徴とする。
また、請求項２に記載の発明は、
所定の遊技が行われる遊技機であって、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて遊技者に利益を付与する利益付与手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて演出を制御する演出制御手段と、
遊技者により操作可能な操作受け部が設けられる特定操作手段と、 を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受付可能な特定の演出受付期間を発生する特定演出受付期間発生手段と、
前記特定操作手段に動力を付与する動力付与手段と、
前記特定の演出受付期間にあるなかで前記特定操作手段の操作受け部に対する操作を受け付けた場合に、特定の操作対応演出を実行可能な操作時演出実行手段と、
前記特定の演出受付期間にない状態で前記動力付与手段による動力付与と、前記特定の操作対応演出とは異なる非操作時演出とを実行する非操作時演出実行手段と、を有し、
前記特定操作手段の操作受け部に対する操作が検出されることなく別の遊技者操作が検出されることに基づいて、前記動力付与手段による動力を前記特定操作手段に付与する手段をさらに有する
ことを特徴とする。

【発明の効果】
【００１１】
この発明によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。
【図２】パチンコ機の正面図である。
【図３】パチンコ機の右側面図である。
【図４】パチンコ機の平面図である。
【図５】パチンコ機の背面図である。
【図６】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図である。
【図７】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図で

ある。
【図８】外枠の正面斜視図である。
【図９】外枠の正面から見た分解斜視図である。
【図１０】外枠の正面図である。
【図１１】外枠の背面斜視図である。
【図１２】外枠の右側面図である。
【図１３】本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。
【図１４】（Ａ）は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）の図を下方から見た斜視図である。
【図１５】軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。
【図１６】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。
【図１７】扉枠の正面図である。
【図１８】扉枠の背面図である。
【図１９】扉枠を右前方から見た斜視図である。
【図２０】扉枠を左前方から見た斜視図である。
【図２１】扉枠の右後方から見た斜視図である。
【図２２】扉枠を正面から見た分解斜視図である。
【図２３】扉枠を背面から見た分解斜視図である。
【図２４】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。
【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ろ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気的に接続する配線の様子を拡大して示す斜視図である。
【図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。
【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。
【図４２】扉枠における皿ユニットの背面斜視図である。
【図４３】皿ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４４】皿ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図４５】扉枠における操作ユニットの正面斜視図である。
【図４６】扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。
【図４７】操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図である。

【図４８】操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。
【図４９】操作ユニットの断面図である。
【図５０】操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。
【図５１】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。
【図５２】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５３】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５４】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５５】扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。
【図５６】扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。
【図５７】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５８】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５９】扉枠における発光装飾用のＬＥＤの配置を示す正面図である。
【図６０】扉枠における発光装飾用のＬＥＤの系統を示す正面図である。
【図６１】本体枠の正面図である。
【図６２】本体枠の背面図である。
【図６３】本体枠の正面斜視図である。
【図６４】本体枠の背面斜視図である。
【図６５】本体枠の左側面図である。
【図６６】本体枠を分解して前から見た分解斜視図である。
【図６７】本体枠を分解して後から見た斜視図である。
【図６８】本体枠における本体枠ベースの正面斜視図である。
【図６９】本体枠における本体枠ベースの背面斜視図である。
【図７０】本体枠における打球発射装置の正面斜視図である。
【図７１】本体枠における打球発射装置の背面斜視図である。
【図７２】本体枠における賞球ユニットの正面斜視図である。
【図７３】本体枠における賞球ユニットの背面斜視図である。
【図７４】賞球ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図７５】賞球ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図７６】賞球ユニットにおける賞球タンクとタンクレールユニットとの関係を分解して後方から示す分解斜視図である。
【図７７】賞球ユニットにおける賞球装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図７８】賞球装置における払出通路と払出モータと払出回転体との関係を示す背面図である。
【図７９】賞球ユニットにおける球の流通通路を示す断面図である。
【図８０】本体枠における球出口開閉ユニットの正面斜視図である。
【図８１】本体枠における球出口開閉ユニットの背面斜視図である。
【図８２】本体枠における球出口開閉ユニットと扉枠におけるファールカバーユニットとの関係を示す説明図である。
【図８３】本体枠における基板ユニットの正面斜視図である。
【図８４】本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。
【図８５】基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図８６】基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。
【図８７】基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。
【図８８】（Ａ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、（Ｂ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。
【図８９】（Ａ）は発射電源基板ボックスの正面図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示すＡ－Ａ線の断面図である。

【図９０】（Ａ）は本体枠における裏カバーの正面斜視図であり、（Ｂ）は本体枠における裏カバーの背面斜視図である。
【図９１】裏カバーにおける締結機構の部位を拡大して示す断面図である。
【図９２】裏カバーにおける締結機構を分解して後側から見た分解斜視図である。
【図９３】（Ａ）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（Ｂ）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。
【図９４】（Ａ）は錠装置の背面斜視図であり、（Ｂ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆を示す背面斜視図であり、（Ｃ）は（Ｂ）の正面斜視図である。
【図９５】錠装置を分解して後から見た分解斜視図である。
【図９６】錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図である。
【図９７】錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。
【図９８】パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。
【図９９】遊技盤の正面図である。
【図１００】遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０１】遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。
【図１０２】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る。
【図１０３】図１００等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０４】図１０３を後から見た遊技盤の分解斜視図である。
【図１０５】図１０３の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。
【図１０６】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１０７】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１０８】遊技盤の詳細な正面図である。
【図１０９】図１０８の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１１０】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１１１】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１１２】図１１１のつづきを示すブロック図である。
【図１１３】発射ソレノイドの駆動回路を示すブロック図である。
【図１１４】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る。
【図１１５】ＤＣ／ＤＣコンバータの特性を示す図である。
【図１１６】図１１３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１１７】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１１８】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１１９】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２０】特別制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２１】始動口入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２２】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２３】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１２４】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２５】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１２６】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１２７】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２８】小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２９】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１３０】サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３１】１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３２】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３３】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３４】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。
【図１３５】主制御基板での第一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１３６】主制御基板での第二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１３７】第一当り抽選及び第二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１３８】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。
【図１３９】周辺制御基板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。
【図１４０】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１４１】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１４２】（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１４３】（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１４４】（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１４５】（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１４６】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１４７】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１４８】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１４９】（Ａ）～（Ｄ）は、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１５０】（Ａ）～（Ｃ）は、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１５１】（Ａ）～（Ｃ）は、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１５２】（Ａ）～（Ｄ）は、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１５３】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１５４】（Ａ）～（Ｄ）は、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１５５】（Ａ）～（Ｄ）は、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１５６】（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１５７】（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１５８】非接触センサによる検出領域と操作ユニットとの位置関係を示す説明図であ

る。
【図１５９】（Ａ）～（Ｃ）は、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１６０】（Ａ）～（Ｃ）は、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１６１】（Ａ）～（Ｃ）は、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１６２】（Ａ）～（Ｃ）は、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１６３】（Ａ）～（Ｃ）は、液晶表示装置の表示画面の一例を示す説明図である。
【図１６４】（Ａ）～（Ｃ）は、液晶表示装置の表示画面の一例を示す説明図である。
【図１６５】２相ステッピングモータを励磁した場合の例を示す図である。
【図１６６】第３レベルとして用意された励磁パターンの例を示す図である。
【図１６７】液晶表示装置の表示画面に表示される演出画像とダイヤル操作部の演出動作とによる特定ジョグ演出の一例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
［１．パチンコ機の全体構造］
以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図１乃至図７を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体について説明する。図１は、実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。図２は、パチンコ機の正面図であり、図３は、パチンコ機の右側面図である。また、図４は、パチンコ機の平面図であり、図５は、パチンコ機の背面図である。更に、図６は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図であり、図７は、パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
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が臨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。

【００１７】

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。

【００１８】

［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。

【００１９】

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。

【００２０】

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１０６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っていると共に、外観の意匠性を高められるようになっている。なお、便宜上、側枠板１２，１３の側面に形成された複数の溝を省略して示した図面もある。

【００２１】

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。

【００２２】

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

【００２３】

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。

【００２４】

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

【００２５】

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。

【００２６】

一方、下支持金具２１は、補強金具２２上に載置固定される水平固定片２１ａと、水平固定片２１ａの左端から上方へ立上がり左側の側枠板１２の内側側面に固定される垂直固定片２１ｂと、水平固定片２１ａの前端から上枠板１０及び下枠板１１よりも前方へ突出

する板状の支持突出片２１ｃと、支持突出片２１ｃの前端付近から上向きに突設されたピン状の支持突起２１ｄと、を備えている。この下支持金具２１における支持突起２１ｄには、後述する本体枠３の本体枠軸支金具６４４（図６６等を参照）に形成された本体枠軸支が挿入されるようになっており、下支持金具２１の支持突起２１ｄを、本体枠３における本体枠軸支金具６４４の支持穴に挿入した後に、本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃに係止することにより簡単に本体枠３を開閉自在に軸支することができるようになっている。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

本例の上支持金具２０とロック部材２７とを用いた軸支ピン６３３の支持機構は、軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパ部２７ａの先端側方が入口端部の停止垂下部２０ｆに対向している状態（この状態ではストッパ部２７ａの先端側方と停止垂下部２０ｆとの間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲して形成される支持鉤穴２０ｃの傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン６３３とストッパ部２７ａの先端面２７ｄとの夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠３を軸支している軸支ピン６３３が支持鉤穴２０ｃの先端部分

に当接した状態となっているので、軸支ピン６３３からストッパ部２７ａの先端面２７ｄへの負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材２７の弾性片２７ｃに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ストッパ部２７ａの先端に円弧状の先端面２７ｄを備えているので、ロック部材２７を回動させるために操作部２７ｂを回動操作した時に、ロック部材２７がスムーズに回動するようになっている。また、図示では、先端面２７ｄの円弧中心が、リベット２８の中心（ロック部材２７の回転中心）とされている。

【００３２】

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

【００３３】

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。

【００３４】

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

【００３５】

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。

【００３６】

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

【００３７】

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。

【００３８】

［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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

［１－２Ａ．扉枠ベースユニット］

続いて、扉枠５における扉枠ベースユニット１００について、主に図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から見た斜視図であり、図３０は扉枠と本体枠とを電気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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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

【００４５】

本例の扉枠ベースユニット１００は、合成樹脂からなる矩形状の扉枠ベース本体１１０

の後側に、金属板金をリベット等で組立てた補強ユニット１５０が固定されることで、全体の剛性が高められていると共に、各装飾ユニット２００，２４０，２８０や皿ユニット３００等を充分に支持することができる強度を有している。

【００４６】

この扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース基板１９４は、サイドスピーカ１３０や左右のサイド装飾ユニット２００，２４０の上部スピーカ２２２，２６２と接続されると共に、後述する遊技盤４に備えられた周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０から送られた音響信号を増幅して各スピーカ１３０へ出力する増幅回路を備えている。なお、本例では、各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板４３０，４３２、操作ユニット４００に備えられたダイヤル駆動モータ４１４やセンサ４３２ａ，４３２ｂ，４３２ｃ、ハンドル装置中継基板１９２、皿ユニット３００の貸球ユニット３６０等と、払出制御基板４１１０や周辺制御部４１４０等とを接続する配線コード１９６が、扉枠ベース基板１９４の背面視で右側（軸支側）の位置に集約して束ねられた上で、詳細は後述するが、配線保持部材１９７に保持されて後方へ延出し、本体枠３の主側中継端子板８８０や周辺側中継端子板８８２に接続されるようになっている（図１及び図３０を参照）。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】
また、扉枠ベースユニット１００における一対のサイドスピーカ１３０は、詳細な図示は省略するが、その中心軸の交点が正面視で遊技領域１１００の中央から前方へ所定距離（例えば、０．２ｍ～１．５ｍ）の位置となるように斜めに固定されており、パチンコ機１の前に着座した遊技者に対して最も効率良く音が届くようになっている。また、このサイドスピーカ１３０は、主に中高音域の音を出力するようになっていると共に、パチンコ機１に対して、可及的に左右方向へ離反した位置に配置されており、左右のサイドスピーカ１３０から関連した異なる音を出力させることで、ステレオ感の高い音を出力することができるようになっている。
【００５６】
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。
【００５７】
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等に示すように、前側が開放された薄い箱状に形成されていると共に、後側の後面に、上下方向の中央よりもやや下寄りの位置で前方へ窪んだ段部１９５ａを備えている。この扉枠ベース基板カバー１９５の段部１９５ａに、配線保持部材１９７が回動可能に取付けられている。
【００５８】
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等に示すように、横方向へ長く延びた板状に形成されていると共に、断面がＩ字状に形成されており、比較的、硬質の合成樹脂によって形成されている。また、配線保持部材１９７は、図示するように、上下両端に長手方向へ沿って所定間隔で複数（本例では、上下に夫々三つずつ）の保持孔１９７ａを備えている。この配線保持部材１９７は、扉枠５を組立てた状態で扉枠５が本体枠３に軸支される側の端部が、扉枠ベース基板カバー１９５における後面の段部１９５ａに、上下方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支されており、詳細な図示は省略するが、配線保持部材１９７の自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５側へ回動することで、配線保持部材１９７が扉枠ベース基板カバー１９５の段部１９５ａ内へ収容することができるようになっている。
【００５９】
この配線保持部材１９７は、その後面側に扉枠５と本体枠３とを電気的に接続するための配線コード１９６を沿わせた状態で、上下で対になった保持孔１９７ａに所定の結束バンド１９８を挿通させて、その結束バンド１９８により配線保持部材１９７ごと配線コード１９６を締付けることで、配線コード１９６を保持することができるようになっている（図１及び図３０を参照）。
【００６０】
本例の配線保持部材１９７は、本体枠３に対して扉枠５を閉じる方向へ回動させると、配線保持部材１９７の自由端側が、配線コード１９６における自由端側から本体枠３へ延びた部分により前方へ押されて扉枠ベース基板カバー１９５側へ近付く方向へ回動することとなる。これにより、扉枠５が閉まるに従って、配線保持部材１９７の自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５へ接近すると共に、配線保持部材１９７の自由端から本体枠３側へ延びだした配線コード１９６が自由端付近で折れ曲りが大きく（鋭く）なる。そして、本体枠３に対して扉枠５が閉じられた状態となると、配線コード１９６が配線保持部材１９７の自由端側で横方向へ二つに折り畳まれたような状態となる。
【００６１】
一方、本体枠３に対して閉じられた扉枠５を開ける場合では、本体枠３と扉枠５とが相対的に遠ざかることとなるので、本体枠３側に接続された配線コード１９６によって配線

保持部材１９７の自由端側が後方へ引っ張られることとなり、自由端側が扉枠ベース基板カバー１９５から遠ざかる方向（本体枠３の方向）へ移動するように配線保持部材１９７がスムーズに回動する。これにより、配線保持部材１９７の自由端側で折り畳まれた配線コード１９６が真直ぐに延びるように展開し、配線コード１９６によって阻害されること無く扉枠５を開くことができるようになっている。

【００６２】

このように、本例によると、配線保持部材１９７における扉枠５が軸支された側と同じ側の端部を、自由端側が本体枠３側へ移動するように扉枠ベース基板カバー１９５の後面に回動可能に軸支させると共に、扉枠５と本体枠３とを電気的に接続する配線コード１９６の一部が上下方向へ移動しないように保持するようにしているので、本体枠３に対して扉枠５を開閉させる際に、配線保持部材１９７の自由端側で配線コード１９６を横方向へ折り畳んだり、展開したりすることができ、扉枠５の開閉時に配線コード１９６が引っ掛かったり挟まれたりして不具合（配線コード１９６の断線、接続コネクタの外れ、等）が発生するのを防止することができるようになっている。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

また、補強ユニット１５０の開放側補強板金１５３は、上側補強板金１５１と下側補強板金１５４との間の長辺の両側に、後方へ向かって屈曲された開放側外折曲突片１６３と、開放側内折曲突片１６４とを備えており、図示するように、開放側外折曲突片１６３よりも開放側内折曲突片１６４の方が後方へ長く延び出したように形成されている。また、開放側補強板金１５３の後側下部には、後述する錠装置１０００の扉枠用フック部１０４１と当接するフックカバー１６５が備えられている。更に、軸支側補強板金１５２には、その長辺の外側端に後方へ延び出すと共に軸支側の外側に開口したコ字状の軸支側コ字状突片１６６を備えている（図１０６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。

【００７１】

この補強ユニット１５０の軸支側補強板金１５２は、本体枠３に対して上軸支部１５６と下軸支部１５８の上下の二点でのみ取付支持されるようになっているので、軸支側の扉枠５と本体枠３との間にドライバーやバール等の不正な工具が差込まれると、軸支側補強板金１５２が変形して扉枠５と本体枠３との隙間が大きくなって不正行為を行い易くなる虞があるが、本例の軸支側補強板金１５２では、軸支側コ字状突片１６６を備えているので、軸支側補強板金１５２の強度がより高められており、軸支側補強板金１５２が曲がり難くなっている。また、軸支側補強板金１５２の軸支側コ字状突片１６６は、そのコ字内に後述する本体枠３における側面防犯板９５０における前端片９５２ｂが挿入されるようになっており（図１０６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。

【００７２】

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。

【００７３】

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

【００７４】

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。

【００７５】

続いて、扉枠ベースユニット１００における四つのガラスユニット係止部材１９０は、扉枠ベース本体１１０から後方へ突出する係止部材取付部１１０ｂに対して回動可能に嵌合する嵌合部１９０ａと、嵌合部１９０ａの軸方向に対して直角方向へ延出しガラスユニット５９０の係止突片４５１ｆを係止する係止片１９０ｂと、を備えている。このガラスユニット係止部材１９０は、嵌合部１９０ａに対して扉枠ベース本体１１０の係止部材取付部１１０ｂが貫通した状態で、係止部材取付部１１０ｂの先端に抜止め用のビスを固定することで、係止部材取付部１１０ｂに対して回転可能に軸支されるようになっている。

【００７６】

このガラスユニット係止部材１９０の係止片１９０ｂは、詳細な図示は省略するが、後側に後方へ突出した突条を有しており、この突条がガラスユニット５９０の着脱時において、回転操作する際の指掛りとなっている。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。

【００７７】

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。

【００７８】
［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。
【００７９】
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２０２の上辺に沿って配置されるサイド上部装飾部材２０４と、サイド上部装飾部材２０４に対して後側から嵌合するサイド上部装飾レンズ２０６と、サイド装飾フレーム２０２及びサイド上部装飾部材２０４の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ２０６を挟むようにサイド上部装飾部材２０４が前側に取付けられるサイド上部カバー２０８と、サイド上部カバー２０８の下部を支持すると共にサイドフレーム２０２に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ２１０と、サイドレンズ２１０の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ２１２と、を備えている。
【００８０】
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），２１４ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された右サイド上装飾基板２１４と、下側でサイドインナーレンズ２１２の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のＬＥＤ２１６ａ（フルカラーＬＥＤ），２１６ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された右サイド下装飾基板２１６と、右サイド上装飾基板２１４の後側を覆い右サイド上装飾基板２１４を挟むようにサイドインナーレンズ２１２に取付けられる右サイド上装飾基板カバー２１８と、右サイド下装飾基板２１６の後側を覆い右サイド下装飾基板２１６を挟むようにサイドレンズ２１０及びサイド装飾フレーム２０２に取付けられる右サイド下装飾基板カバー２２０と、を備えている。
【００８１】
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。
【００８２】
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。

【００８３】
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いると共に、ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１６ａ，２１６ｂが非点灯時に各装飾基板２１４，２１６が目立たないようになっている。なお、右サイド上装飾基板２１４及び右サイド下装飾基板２１６は、夫々周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０からの駆動信号（発光駆動信号）により各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂを適宜発光させて、右サイド装飾ユニット２００を発光装飾させることができるようになっている。

【００８４】
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。

【００８５】
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）。

【００８６】
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。

【００８７】
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。

【００８８】

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。

【００８９】

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２０８ｂ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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

このサイドインナーレンズ２１２は、サイドレンズ２１０と組合わせることで、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。

【００９４】

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、サイドサブレンズ２２８を発光装飾させる右サイド上装飾基板２１４のＬＥＤ２１４ｃは、本例では、赤色のＬＥＤとされている。

【００９５】

右サイド装飾ユニット２００の右上部スピーカ２２２は、サイドスピーカ１３０と同様に、中高音域の音を出力するものであり、上部スピーカブラケット２２４により所定位置に所定方向へ向けて取付けられるようになっている。この右上部スピーカ２２２を支持する上部スピーカブラケット２２４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２２４ａを備えている。そして、上部スピーカブラケット２２４におけるホーン部２２４ａの上端裏側に、右上部スピーカ２２２が固定されるようになっており、正面視では、ホーン部２２４ａによって右上部スピーカ２２２が遊技者側から見えないようになっている。

【００９６】

本例の右上部スピーカ２２２は、上部スピーカブラケット２２４のホーン部２２４ａ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２２４もまた、その前面が、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａやサイドインナーレンズ２１２の本体部２１２ａ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２２４を透過する光が乱屈折するようになっている。

【００９７】

また、上部スピーカブラケット２２４の前面側を覆う上部スピーカカバー２２６は、サイド装飾フレーム２０２における上端枠２０２ｃに接する発光装飾開口２０２ｇを閉鎖するようにサイド装飾フレーム２０２の後側から嵌合されると共に、その表面が、サイドレンズ２１０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２２６の表面には貫通孔２２６ａが複数形成されており、右上部スピーカ２２２からの音を遊技者側へ充分に透過させることができるようになっている。

【００９８】

なお、詳細な図示は省略するが、この上部スピーカカバー２２６もまた、その内面側が、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａやサイドインナーレンズ２１２の本体部２１２ａ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２２６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２２６及び上部スピーカブラケット２２４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２２２や上部スピーカカバー２２６に形成された貫通孔２２６ａを視認し難くすることができると共に、サイドレンズ２１０の周レンズ部２１０ａ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。

【００９９】

［１－２Ｃ．左サイド装飾ユニット］

続いて、扉枠５における左サイド装飾ユニット２４０について、主に図３４乃至図３６を参照して説明する。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。また、図３５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３６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。

【０１００】

本実施形態における扉枠５の左サイド装飾ユニット２４０は、図示するように、遊技窓１０１の前側外周のうち、正面視で下部を除く左側半分を装飾するものであり、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おり、右サイド装飾ユニット２００と略対称に形成されている。この左サイド装飾ユニット２４０は、左サイド装飾ユニット２４０の骨格を形成するサイド装飾フレーム２４２と、サイド装飾フレーム２４２の上辺に沿って配置されるサイド上部装飾部材２４４と、サイド上部装飾部材２４４に対して後側から嵌合するサイド上部装飾レンズ２４６と、サイド装飾フレーム２４２及びサイド上部装飾部材２４４の上側を被覆すると共に、サイド上部装飾レンズ２４６を挟むようにサイド上部装飾部材２４４が前側に取付けられるサイド上部カバー２４８と、サイド上部カバー２４８の下部を支持すると共にサイドフレーム２４２に対して後側から嵌合固定されるサイドレンズ２５０と、サイドレンズ２５０の裏側に嵌合されるサイドインナーレンズ２５２と、を備えている。

【０１０１】

また、左サイド装飾ユニット２４０は、サイドインナーレンズ２５２の後側で上下方向の略中央から上側に配置され表面に複数のＬＥＤ２５４ａ（フルカラーＬＥＤ），２５４ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された左サイド上装飾基板２５４と、下側でサイドインナーレンズ２５２の上下方向の略中央から下側に配置され表面に複数のＬＥＤ２５６ａ（フルカラーＬＥＤ），２５６ｂ（白色ＬＥＤ）が実装された左サイド下装飾基板２５６と、左サイド上装飾基板２５４の後側を覆い左サイド上装飾基板２５４を挟むようにサイドインナーレンズ２５２に取付けられる左サイド上装飾基板カバー２５８と、左サイド下装飾基板２５６の後側を覆い左サイド下装飾基板２５６を挟むようにサイドレンズ２５０及びサイド装飾フレーム２４２に取付けられる左サイド下装飾基板カバー２６０と、を備えている。

【０１０２】

更に、左サイド装飾ユニット２４０は、サイド装飾フレーム２４２の正面視で右上部に配置される左上部スピーカ２６２と、左上部スピーカ２６２を支持しサイド装飾フレーム２４２の後側上部に嵌合される上部スピーカブラケット２６４と、上部スピーカブラケット２６４とサイド装飾フレーム２４２との間に挟持される上部スピーカカバー２６６と、を備えている。

【０１０３】

この左サイド装飾ユニット２４０は、サイド装飾フレーム２４２、サイド上部装飾部材２４４、左サイド上装飾基板カバー２５８、及び左サイド下装飾基板カバー２６０が不透光性の部材によって形成されており、サイド装飾フレーム２４２及びサイド上部装飾部材

２４４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２４０のサイド上部装飾レンズ２４６、サイド上部カバー２４８、サイドレンズ２５０、サイドインナーレンズ２５２、上部スピーカカバー２６６、及び上部スピーカブラケット２６４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２４８の略全体が乳白色に、サイド上部装飾レンズ２４６、サイドレンズ２５０、サイドインナーレンズ２５２、上部スピーカブラケット２６４、及び上部スピーカカバー２６６が略透明とされている。

【０１０４】

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２５０及び上部スピーカカバー２６６の裏面側と、サイドインナーレンズ２５２及び上部スピーカブラケット２６４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２５０及びサイドインナーレンズ２５２の後側に配置された左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６の表面（前面）に実装されたＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ等が、遊技者側から明確に視認することができないようになっている。また、左サイド上装飾基板２５４や左サイド下装飾基板２５６の前面は、白色とされており、実装されたＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ等の光によって左サイド装飾ユニット２４０を効率良く発光装飾させることができるようになっていると共に、ＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂが非点灯時に各装飾基板２５４，２５６が目立たないようになっている。なお、左サイド上装飾基板２５４及び左サイド下装飾基板２５６は、夫々周辺制御部４１４０と接続されており、周辺制御部４１４０からの駆動信号（発光駆動信号）により各ＬＥＤ２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂを適宜発光させて、左サイド装飾ユニット２４０を発光装飾させることができるようになっている。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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）。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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２４８ａが形成されており、取付段部２４８ａ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２４８ｂを備えている。

【０１１１】

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２４２ｇに後から挿入される周レンズ部２５０ａと、サイド装飾フレーム２４２のスリット２４２ｅに後から挿入される放射レンズ部２５０ｂ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２４２ｃに接する発光装飾開口２４２ｇと対応する周レンズ部２５０ａ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２５０ｃとされている。この収容段部２５０ｃ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２５０ｃの上面を形成しサイド上部カバー２４８における取付段部２４８ａの後側に固定される取付部２５０ｄを備えている。

【０１１２】

このサイドレンズ２５０は、周レンズ部２５０ａ及び放射レンズ部２５０ｂの前面が、サイド装飾フレーム２４２の隔壁枠２４２ｆ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２５０ａ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２５０ａの板厚が不均一となることで、周レンズ部２５０ａ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２５０ａ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。

【０１１３】

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２５０ａ及び放射レンズ部２５０ｂ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２５２ａと、本体部２５２ａの後端から連続し本体部２５２ａよりも前方へ突出すると共に放射レンズ部２５０ｂ（サイド装飾フレーム２４２のスリット２４２ｅ）と対応した位置に配置される板状の導光部２５２ｂと、を備えている。このサイドインナーレンズ２５２の本体部２５２ａ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２５２ａの一方の面には、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａ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２５２ａの板厚が不均一となることで、本体部２５２ａを透過する光が乱屈折するようになっている。

【０１１４】

このサイドインナーレンズ２５２は、サイドレンズ２５０と組合わせることで、周レンズ部２５０ａ及び本体部２５２ａ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２５０ａ）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。

【０１１５】

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２４２ｇ（サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２５４ａ，２５６ａは比較的照射角度の広いもの（例えば、６０°～１８０°）が用いられており、サイド装飾フレーム２４２のスリット２４２ｅ（サイドレンズ２５０の放射レンズ部２５０ｂ）と対応する位置に配置されたＬＥＤ２５４ｂ，２５６ｂは比較的照射角度の狭いもの（例えば、１５°～６０°）が用いられている。

【０１１６】

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２６４ａ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２６４ａ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おり、正面視では、ホーン部２６４ａ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。

【０１１７】

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２６４ａ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２６４もまた、その前面が、サイドレンズ２５０の周レンズ部２５０ａやサイドインナーレンズ２５２の本体部２５２ａ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。

【０１１８】

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２４２ｃに接する発光装飾開口２４２ｇ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２６６ａが複数形成されており、左上部スピーカ２６２から

の音を遊技者側へ充分に透過させることができるようになっている。
【０１１９】
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２５０ａやサイドインナーレンズ２５２の本体部２５２ａ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２６６ａ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２５０ａ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。
【０１２０】
［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。
【０１２１】
本実施形態の扉枠５における上部装飾ユニット２８０は、図１７等に示すように、扉枠５の前面中央上部で、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０における中央側の上端縁同士の間に取付けられ、それらの間を装飾するものである。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ＬＥＤ２８６ａ，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。
【０１２２】
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ＬＥＤ２８６ａ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、ＬＥＤ２８６ｂ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、ＬＥＤ２８６ａがフルカラーＬＥＤとされていると共に、ＬＥＤ２８６ｂが高輝度の白色ＬＥＤとされている。
【０１２３】
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２８１

ａ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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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陥状の側部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ＬＥＤ２８６ａ，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ＬＥＤ２８６ａが開口部２８５ｃ内に挿入配置されるようになっており、ＬＥＤ２８６ａ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ＬＥＤ２８５ａ，２８６ｂからの光が側方へ影響しないようになっている。

【０１２８】

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。

【０１２９】

［１－２Ｅ．サイドスピーカカバー］

次に、扉枠５における一対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。

【０１３０】

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おり、サイドスピーカ１３０を可能な限り保護することができるようになっている。

【０１３１】

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３２８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。

【０１３２】

本例のサイドスピーカカバー２９０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や、皿ユニット３００とは独立して扉枠ベースユニット１００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１１０の所定位置に形成された取付孔１１０ｈ（図１８を参照）を通して、扉枠ベース本体１１０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１００へ固定されるようになっている。

【０１３３】

これにより、扉枠５における防犯カバー１８０を外した上で、扉枠５の後側からサイドスピーカカバー２９０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２９０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１３２を取外すことで、サイドスピーカ１３０を取外す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１３０を交換する必要が生じた場合でも、扉枠５から右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０や、皿ユニット３００等を取外さなくてもサイドスピーカ１３０の前面を覆うサイドスピーカカバー２９０のみを簡単に取外すことができ、サイドスピーカ１３０を容易に交換することができるようになっている。

【０１３４】

［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。

【０１３５】

本実施形態の扉枠５における皿ユニット３００は、後述する賞球装置７４０から払出された遊技球を貯留するための上皿３０１及び下皿３０２を備えていると共に、上皿３０１に貯留した遊技球を球送りユニット５８０を介して後述する打球発射装置６５０へ供給することができるものである。本例の皿ユニット３００は、図４３及び図４４等に示すよう

に、扉枠ベースユニット１００の下部前面に固定される左右方向延びた略板状の皿ユニットベース３１０と、皿ユニットベース３１０の前面略中央に固定され上方及び後方が開放され正面視左側（軸支側）が大きく前方へ膨出した皿状の上皿本体３１２と、上皿本体３１２の上部外周を覆うと共前端が正面視で左右方向中央が前方へ突出するように湾曲状に形成された上皿上部パネル３１４と、上皿上部パネル３１４の上側前端縁に取付けられ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３１６ａ内に嵌め込まれる複数の導光部３１８ａを有した左右一対の上皿上部レンズ３１８と、上皿上部レンズ３１８とは上皿上部パネル３１４を挟んで反対側に配置されると共に上皿上部パネル３１４の下面に取付けられ上面に複数のカラーＬＥＤ３２０ａ，３２２ａが実装された上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２と、上皿上部レンズ３１８と上皿上部パネル３１４との間に配置され上皿右装飾基板３２０及び上皿左装飾基板３２２からの光を上皿上部レンズ３１８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３１９と、を備えている。

【０１３６】

また、皿ユニット３００には、上皿本体３１２の下側で皿ユニットベース３１０の前面に固定され上方及び後方が開放されると共に正面視で左右方向中央が前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って低くなるように形成された皿状の下皿本体３２４と、下皿本体３２４の上部に固定され正面視で左右方向中央が下皿本体３２４と略同様に前方へ膨出し前端が左右方向中央へ向かうに従って高くなるように湾曲した板状の下皿天板３２６と、下皿天板３２６及び下皿本体３２４の前端に沿った開口部３２８ａを有すると共に開口部３２８ａの外周を覆う下皿カバー３２８と、下皿カバー３２８の左右両側に配置され前後方向に貫通した開口部３３０ａを有する皿サイド中カバー３３０と、皿サイド中カバー３３０の開口部３３０ａに後側から嵌め込まれる皿サイド中カバーレンズ３３２と、皿サイド中カバー３３０の左右両外側に配置され扉枠ベースユニット１００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３３４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３３０には、その右端部に後述する錠装置１０００のシリンダ錠１０１０が臨む錠孔３３０ｂ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３３４には、前方からハンドル装置５００が挿入されるハンドル挿通孔３３４ａが形成されている。

【０１３７】

更に、皿ユニット３００には、皿ユニットベース３１０及び上皿本体３１２に取付けられ上皿３０１に貯留された遊技球を下皿３０２へ抜くための上皿球抜き機構３４０と、下皿本体３２４の下面に取付けられ下皿３０２に貯留された遊技球を下方へ抜くための下皿球抜き機構３５０と、皿ユニットベース３１０の正面視で左側上部に取付けられパチンコ機１に隣接して設置された球貸し機（ＣＲユニット６とも称す、図１１３を参照）を作動させる貸球ユニット３６０と、を備えている。

【０１３８】

本例の皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の一部、上皿本体３１２、及び上皿上部パネル３１４等によって遊技球を貯留可能な上皿３０１を構成している。また、皿ユニット３００は、皿ユニットベース３１０の一部、下皿本体３２４、下皿天板３２６、及び下皿カバー３２８等によって遊技球を貯留可能な下皿３０２を構成している。

【０１３９】

この皿ユニット３００における皿ユニットベース３１０は、図４３に示すように、左右方向へ延びた略板状に形成されており、左右へ延びた上端縁には所定形状の形成された装飾部３１０ａが備えられている。この装飾部３１０ａの左端に前後方向へ貫通し貸球ユニット３６０を取付けるための貸球ユニット取付部３１０ｂが形成されている。この皿ユニットベース３１０は、貸球ユニット取付部３１０ｂの下側（正面視で左上隅部近傍）に配置され横長の矩形状で前後方向に貫通する上皿球供給口３１０ｃと、上皿球供給口３１０ｃよりも下側（皿ユニットベース３１０の高さ方向の略中間）で装飾部３１０ａの右端近

傍の下側に前後方向へ貫通し上下方向へ延びた上皿球排出口３１０ｄと、上皿球排出口３１０ｄ及び上皿球供給口３１０ｃの直下に配置され前方へ突出すると共に上面が同じ高さとされた一対の下皿支持部３１０ｅと、を備えている。なお、上皿球排出口３１０ｄは、直下に配置された下皿支持部３１０ｅの上面の前後方向中間位置まで連続して形成されている。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

なお、本例では、図示するように、下皿球供給口３１０ｇの前端には、正面視で左方向へ広がった拡口部３１０ｋを備えており、この拡口部３１０ｋによって下皿球供給口３１０ｇの前端が左右方向へ広がった状態となっている。これにより、下皿球供給口３１０ｇの前側に溜まった下皿３０１内の遊技球により下皿球供給口３１０ｇにおいて早期に球詰りが発生してしまうのを抑制することができ、より多くの遊技球を下皿３０１内へ供給することができるようになっている。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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

【０１４７】

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。

【０１４８】

なお、詳細な説明省略するが、上皿上部パネル３１４の装飾取付段部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ＬＥＤ３２０ａ，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。

【０１４９】

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からの光を充分に拡散させて、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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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の作動棹５８３ｃと当接する当接片３４３ａを備え皿ユニットベース３１０の後側に配置される上皿球抜きスライダ３４３と、上皿球抜きスライダ３４３を上下方向へスライド可能に支持し皿ユニットベース３１０の後側に取付けられる上皿球抜きベース３４４と、を備えている。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

なお、球送りユニット５８０の球抜き部材５８３は、その作動棹５８３ｃがコイルバネ

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

【０１６３】

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同士の間に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３２４ｂを開閉可能な板状の開閉シャッター３５２と、開閉シャッター３５２を回動させると共に下皿球抜きベース３５１の上面に前後方向へスライド可能に支持された下皿球抜きスライダ３５３と、下皿球抜きスライダ３５３の前端に取付けられる下皿球抜きボタン３５４と、を備えている。

【０１６４】

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

【０１６５】

なお、詳細な図示は省略するが、開閉シャッター３５２は、下皿球抜きスライダ３５３と当接可能な当接ピンを備えており、この当接ピンが下皿球抜きスライダ３５３と当接することで、下皿球抜きスライダ３５３によって閉鎖部３５２ａ及びシャッター球抜き孔３５２ｂが後方へ移動するように回動させられたり、コイルバネ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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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

【０１６８】

この下皿球抜き機構３５０は、下皿球抜きボタン３５４の表面形状が下皿カバー３２８等の表面形状と連続したような状態では、下皿球抜きボタン３５４が前方端へ移動した閉状態であり、開閉シャッター３５２の閉鎖部３５２ａによって下皿本体３２４の下皿球抜き孔３２４ｂが閉鎖された状態となっている。この状態で、下皿本体３２４（下皿３０２）内に遊技球を貯留することができるようになっている。閉状態の下皿球抜きボタン３５４を、後方へ押圧しすると、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３５２ａ及びシャッター球抜き孔３５２ｂが後方へ移動するように回動することとなる。

【０１６９】

そして、開閉シャッター３５２が後方へ回動することでシャッター球抜き孔３５２ｂが

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

【０１７０】

一方、下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖する場合、後退した開状態の下皿球抜きボタン３５４を更に後方へ押圧すると、保持機構３５５による下皿球抜きスライド３５３の保持が解除されて、下皿球抜きスライド３５３がスライドすることができるようになり、コイルバネによって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂを閉鎖する方向へ付勢された開閉シャッター３５２が、その付勢力によって閉鎖部３５２ａが下皿球抜き孔３２４ｂの方向（前方）へ移動する方向へ回動することとなる。そして、開閉シャッター３５２の前方への回動に伴って下皿球抜きスライド３５３が前方へスライドし、閉鎖部３５２ａによって下皿球抜き孔３２４ｂが閉鎖されると共に、下皿球抜きボタン３５４が下皿カバー３２８等の前面と略一致した閉状態の位置に復帰し、下皿３０２内に遊技球を貯留することができるようになる。

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

［１－２Ｇ．操作ユニット］

次に、扉枠５における操作ユニット４００について、主に図４５乃至図５１を参照して説明する。図４５は、扉枠における操作ユニットの正面斜視図であり、図４６は、扉枠における操作ユニットの背面斜視図である。また、図４７は、操作ユニットを分解して右前上方から見た分解斜視図であり、図４８は、操作ユニットを分解して右前下方から見た分解斜視図である。更に、図４９は、操作ユニットの断面図であり、図５０は、操作ユニットにおける押圧操作部押した状態で示す断面図である。

【０１７５】

本実施形態の扉枠５における操作ユニット４００は、正面視左右方向の略中央で上皿３０１の前面に配置され、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１と、遊技者が押圧

可能な押圧操作部４０５と、を備えており、遊技状態に応じて遊技者の操作を受付けたり、ダイヤル操作部４０１が可動したりすることができ、遊技者に対して遊技球の打込操作だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。

【０１７６】

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

【０１７７】

また、操作ユニット４００は、上カバー４２２の上側を覆うようにベース部材４２０に固定されダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４２６ａ、及び開口４２６ａの左右両側から外方へ延出し皿ユニット３００における操作ユニット取付部３１４ｃへ固定するための固定部４２６ｂを有したカバー本体４２６と、カバー本体４２６の上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４１６ｂ及びダイヤル操作部４０１の内筒部４０１ａが通過可能な開口４３０ａを有し上面におけるダイヤル操作部４０１の円環と対応した位置に複数のカラーＬＥＤ４３０ｂが実装されたダイヤル装飾基板４３０と、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４３２ａ，４３２ｂ、押圧操作部４０５の操作を検知する押圧検知センサ４３２ｃ、及び押圧操作部４０５の直下の上面に実装されたカラーＬＥＤ４３２ｄを有したボタン装飾基板４３２と、を備えている。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】
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。
【０１８１】
また、操作ユニット４００における押圧操作部４０５は、上端が閉鎖された円筒状に形成されており、有底筒状のボタン本体４０６と、ボタン本体４０６の上端を閉鎖するボタンキャップ４０７と、ボタンキャップ４０７の内側に配置されボタン本体４０６の上端とボタンキャップ４０７の間に挟持されるキャップインナ４０８と、を備えている。この押圧操作部４０５のボタン本体４０６は、底部下面が下方へ向かうに従って窄まる円錐台形状とされており、この円錐台形状の下面にコイル状のバネ４１８の上端が挿入されるようになっていると共に、円錐台形状の下端面中央に上下方向に貫通する貫通孔４０６ａを備えており、この貫通孔４０６ａを通してボタン装飾基板４３２のＬＥＤ４３２ｄからの光がボタンキャップ４０７及びボタンインナ４０８へ照射されるようになっている。
【０１８２】
また、ボタン本体４０６は、外周下部から下方へ向かって延出し下端が軸直角方向外方へ突出した一対の係止爪４０６ｂを有しており、この係止爪４０６ｂが操作部保持部材４１６のボタン支持筒４１６ｂ内に形成された係止凸部４１６ｆ（図４９及び図５０を参照）と係止することで、ボタン本体４０６がボタン支持部４１６ｂから抜けないように、上方への移動端を規制することができるようになっている。また、詳細な図示は省略するが、操作部保持部材４１６におけるボタン支持筒４１６ｂ内には、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂが周方向へ移動するのを阻止する当接部を備えており、ボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が、ボタン支持筒４１６ｂ内で回転しないようになっている。なお、ボタン本体４０６の係止爪４０６ｂと、ボタン支持筒４１６ｂ内の当接部との間には、周方向へ所定量の隙間が形成されており、その隙間によって、ボタン本体４０６が所定角度範囲内で回動することができるようになっている。
【０１８３】
また、ボタン本体４０６は、係止爪４０６ｂとは外周下部の異なる位置から下方へ延出しボタン装飾基板４３２の押圧検知センサ４３２ｃによって検知可能な押圧検知片４０６ｃを備えている。この押圧検知片４０６ｃは、バネ４１８の付勢力に抗してボタン本体４０６（押圧操作部４０５）が下方へ移動すると、押圧検知センサ４３２ｃによって検知されるようになっている。
【０１８４】
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）。
【０１８５】
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。
【０１８６】
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。
【０１８７】
また、従動ギア４１０は、上端の対向する位置から上方へ延出した上で内側へ向かって突出する一対の連結係止爪４１０ｂを備えており、この連結係止爪４１０ｂがダイヤル操作部４０１における内筒部４０１ａの連結係止部４０１ｅと係止することで、従動ギア４１０とダイヤル操作部４０１とが一体回転可能に連結されるようになっている。
【０１８８】
また、従動ギア４１０は、下端から下方へ突出し周方向に一定間隔で列設された複数の回転検知片４１０ｃを備えている。これら回転検知片４１０ｃは、ボタン装飾基板４３２に取付けられた一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによって検知されるようになっており、詳細は後述するが、回転検知片４１０ｃと回転検知片４１０ｃ同士の間に形成されたスリット４１０ｄとにより、回転検知片４１０ｃに対する各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂの検知パターンによって従動ギア４１０すなわちダイヤル操作部４０１の回転方向を検知することができるようになっている。なお、本例では、回転検知片４１０ｃとスリット４１０ｄにおける周方向の長さが、略同じ長さとされている。
【０１８９】
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２相のステッピングモータとされており、ダイヤル駆動モータ４１４によって回転軸を介して駆動ギア４１２を回転駆動させることで、従動ギア４１０を介してダイヤル操作部４０１を回転させることができるようになっている。また、ダイヤル駆動モータ４１４によって駆動ギア４１２（回転軸）を小刻みに正転・逆転を繰返させることで、ダイヤル操作部４０１を振動させるようにすることができる。また、回転検知センサ４３２ａ，３４２ｂからの検知信号等に基づいて所定回転角度毎にダイヤル駆動モータ４１４の回転を短時間停止させるようにすることで、ダイヤル操作部４０１の回転操作に対して、クリック感を付与することができるようになっている。
【０１９０】
更に、操作ユニット４００における操作部保持部材４１６は、従動ギア４１０を回転可能に支持する円環状のギアレール４１６ａと、ギアレール４１６ａの内側から上方へ筒状に突出し内部に押圧操作部４０５のボタン本体４０６を上下方向へ摺動可能に支持するボタン支持筒４１６ｂと、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部近傍の内周面に形成されボタン本体４０６の係止爪４０６ｂと係止可能な係止凸部４１６ｆ（図４９及び図５０を参照）と、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部中央を貫通しボタン装飾基板４３２に実装されたＬＥＤ４３２ｄからの光をボタン支持筒４１６ｂ内（押圧操作部４０５）へ送る貫通孔４１６ｃと、ボタン支持筒４１６ｂよりも外側の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板４３２に取付けられた回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂが通過可能な開口部４１６ｄと、ボタン支持筒４１６ｂ内の底部を上下方向に貫通しボタン装飾基板４３２に取付けられた押圧検知センサ４３２ｃが上側から望む開口部４１６ｅと、下面から下方へ延出しボタン装飾基板４３２を係止保持するための一対の基板保持爪４１６ｆと、を備えている。
【０１９１】
また、操作部保持部材４１６は、詳細な図示は省略するが、ボタン支持筒４１６ｂ内に

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

【０１９２】

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。

【０１９３】

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

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

また、ベース部材４２０の脚部４２０ｅは、その下端に形成された位置決め孔４２０ｆが、後述する下カバー４２４における底部の上面に形成された位置決め突起４２４ａと嵌

合するようになっており、ベース部材４２０と下カバー４２４とが互いに決められた位置に位置決めすることができるようになっている。また、ベース部材４２０の基板取付ボス４２０ｈは、上部凹部４２０ｃ内に収容配置された従動ギア４１０よりも上方の位置まで突出しており、基板取付ボス４２０ｈ上に取付けられたダイヤル装飾基板４３０が、従動ギア４１０と接触しないようになっている。

【０１９７】

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

【０１９８】

操作ユニット４００の上カバー４２２は、下方が開放された箱状で、その天板にダイヤル操作部４０１の外筒部４０１ｃが通過可能で鍔部４０１ｄが通過不能とされた内径の開口４２２ａを備えている。この上カバー４２２は、平面視で、押圧操作部４０５（従動ギア４１０）の軸心と、ダイヤル駆動モータ４１４（駆動ギア４１２）の軸心とを結ぶ方向（パチンコ機１における左右方向）が長く延びたように形成されており、その長軸方向両端に下方へ突出した係合爪４２２ｂを備えており、この係合爪４２２ｂを下カバー４２４の係合部４２４ｂに係合させることで、上カバー４２２と下カバー４２４とを組立てることができるようになっている。

【０１９９】

また、上カバー４２２は、短軸方向（パチンコ機１における前後方向）の一方（パタンコ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４２２ｃを備えている。この係止片４２２ｃは、皿ユニット３００における上皿前部装飾部材３１６と係止することができるようになっており、係止片４２２ｃを上皿前部装飾部材３１６に係止させることで、操作ユニット４００が操作ユニット取付部３１４ｃから上方へ抜けるのを阻止することができるようになっている。

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

操作ユニット４００におけるカバー本体４２６は、図示するように、中央に上下方向に貫通しダイヤル操作部４０１（鍔部４０１ｄを除く）が通過可能な開口４２６ａと、開口４２６ａの左右両側から外方へ延出し皿ユニット３００の操作ユニット取付部３１４ｃに固定される固定部４２６ｂと、開口４２６ａの外周下面から下方へ延出しベース部材４２０のカバー固定部４２０ｇに固定される固定ボス４２６ｃと、を備えている。

【０２０３】

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

【０２０４】

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。

【０２０５】

本実施形態の操作ユニット４００は、ダイヤル操作部４０１と共に回転する従動ギア４１０の回転検知片４１０ｃが、隣接する回転検知片４１０ｃ同士の間のスリットにおける周方向の長さと、回転検知片４１０ｃの周方向の長さが同じ長さとされている。また、ボタン装飾基板４３２に取付けられた一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂは、ダイヤル操作部４０１に対応した周方向の間隔が、回転検知片４１０の周方向における長さの２．５倍の間隔とされている。これにより、詳細は後述するが、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作することで、一対の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる回転検知片４１０ｃの検知・非検知にタイムラグが発生し、各回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによる回転検知片４１０ｃの検知パターンから、ダイヤル操作部４０１が何れの方向に回転しているのかを検知することができるようになっている。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

［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。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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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動するように付勢されている。

【０２１４】

本例のハンドル装置５００は、扉枠ベース本体１１０のハンドル取付部１１４に対して

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

【０２１５】

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。

【０２１６】

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

【０２１７】

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。

【０２１８】

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

【０２１９】

［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。

【０２２０】
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。
【０２２１】
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。
【０２２２】
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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
本例のファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４から第一球入口５４２ａへ供給された遊技球を、第一球通路５４２ｂを通って第一球出口５４４ａから皿ユニット３００の上皿球供給口３１０ｃを介して上皿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を通って第二球出口５４４ｂから皿ユニット３００の下皿球供給樋３１０ｈ及び下皿球供給口３１０ｇを介して下皿３０２へ供給することができるようになっている。
【０２２５】

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１００内へ到達せずにファール球となってファール空間６２６を落下すると、ファール球入口５４２ｅによって受けられるようになっている。そして、ファールカバーユニット５４０は、ファール球入口５４２ｅに受けられた遊技球を、ファール球通路５４２ｆ及び第二球通路５４２ｄを通って第二球出口５４４ｂから皿ユニット３００の下皿３０２へ排出（供給）することができるようになっている。

【０２２６】

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よって検知されるようになっている。

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

るようになっている。
【０２３１】
［１－２Ｊ．球送りユニット］
続いて、扉枠５における球送りユニット５８０について、主に図５５及び図５７を参照して説明する。図５５は、扉枠における球送りユニットの正面斜視図である。図５６は、扉枠における球送りユニットの背面斜視図である。また、図５７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５８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５８０は、皿ユニット３００における上皿３０１から供給される遊技球を一つずつ打球発射装置６５０へ供給することができると共に、上皿３０１内に貯留された遊技球を、上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１の操作によって下皿３０２へ抜くことができるものである。
【０２３２】
この球送りユニット５８０は、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、皿ユニットベース３１０の上皿球排出口３１０ｄ、扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を通して供給され前後方向に貫通した進入口５８１ａ、及び進入口５８１ａの下側に開口する球抜口５８１ｂを有し後方が開放された箱状の前カバー５８１と、前カバー５８１の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通し前カバー５８１の進入口５８１ａから進入した遊技球を打球発射装置６５０へ供給するための打球供給口５８２ａを有した後カバー５８２と、後カバー５８２及び前カバー５８１の間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支され前カバー５８１の後側で進入口５８１ａと球抜口５８１ｂとの間を仕切る仕切部５８３ａを有した球抜き部材５８３と、球抜き部材５８３の仕切部５８３ａ上の遊技球を一つずつ後カバーの打球供給口５８２ａへ送り前カバー５８１と後カバー５８２との間で上下方向へ延びた軸周りに回動可能に支持された球送り部材５８４と、球送り部材５８４を回動させる球送ソレノイド５８５と、を備えている。本例では、図示するように、正面視で、球送り部材５８４が進入口５８１ａの右側に配置されており、この球送り部材５８４の左側に球抜き部材５８３が右側に球送ソレノイド５８５が夫々配置されている。
【０２３３】
この球送りユニット５８０の前カバー５８１は、正面視で球抜口５８１ｂの左側に、球抜き部材５８３の回転中心に対して同心円状に形成された円弧状のスリット５８１ｃを備えており、このスリット５８１ｃから後述する球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃが前方へ延びだすようになっている。また、前カバー５８１は、進入口５８１ａの上縁から上側が上方へ延びだしており、扉枠ベースユニット１００へ組立てた際に、上皿球抜きベース３４４における球誘導流路３４４ｂの後端開口を閉鎖するように形成されている。
【０２３４】
また、球抜き部材５８３は、進入口５８１ａよりも下側で進入口５８１ａと球抜口５８１ｂと間を仕切り上面が球送り部材５８４の方向へ向かって低くなる仕切部５８３ａと、仕切部５８３ａの球送り部材５８４とは反対側の端部から下方へ延出すると共に上下方向の中間付近から球抜口５８１ｂの下側中央へ向かってく字状に屈曲し下端が前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される回動棹部５８３ｂと、回動棹部５８３ｂの上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棹５８３ｃと、作動棹５８３ｃよりも下側で回動棹部５８３ｂの側面から仕切部５８３ａとは反対側へ突出した錘部５８３ｄと、を備えている。この球抜き部材５８３の作動棹５８３ｃは、前カバー５８１に形成された円弧状のスリット５８１ｃを通して前方へ突出するように形成されており（図５５を参照）、扉枠ベース本体１１０の球送り開口１１３を介して皿ユニット３００の上皿球抜き機構３４０における上皿球抜きスライダ３４３の当接片３４３ａの上端と当接するようになっている。
【０２３５】
更に、球送り部材５８４は、進入口５８１ａ及び球抜き部材５８３の仕切部５８３ａの方向を向き上下方向へ延びた回転軸芯を中心とした平面視が扇状の遮断部５８４ａと、遮断部５８４ａの後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部５８４ｂと、球保持部５８

４ｂの後端から下方へ延出する棒状の棹部５８４ｃと、を備えている。この球送り部材５４における遮断部５８４ａと球保持部５８４ｂは、夫々回転軸芯を中心とした約９０°の角度範囲内に夫々形成されている。また、球送り部材５８４の球保持部５８４ｂは、一つの遊技球を保持可能な大きさとされている。この球送り部材５８４は、球送ソレノイド５８５の駆動によって回転軸芯と偏芯した位置に配置された棹部５８４ｃが左右方向へ移動させられることで、回転軸芯周りに回動するようになっている。

【０２３６】

球送り部材５８４は、遮断部５８４ａが仕切部５８３ａの方向を向くと同時に球保持部５８４ｂが打球供給口５８２ａと連通した方向を供給位置と、球保持部５８４ｂが仕切部５８３ａの方向へ向いた保持位置との間で回動するようになっている。この球送り部材５８４が供給位置の時には、球保持部５８４ｂに保持された遊技球が、打球供給口５８２ａから打球発射装置６５０へ供給されると共に、進入口５８１ａから仕切部５８３ａ上に進入した遊技球が、遮断部５８４ａによって球保持部５８４ｂ（打球供給口５８２ａ）側への移動が遮断されて仕切部５８３ａ上に留まった状態となる。一方、球送り部材５８４が保持位置へ回動すると、球保持部５８４ｂが仕切部５８３ａの方向を向くと共に、球保持部５８４ｂの棹部５８４ｃ側の端部が打球供給口５８２ａを閉鎖した状態となり、仕切部５８３ａ上の遊技球が一つだけ球保持部５８４ｂ内に保持されるようになっている。

【０２３７】

また、球送りユニット５８０は、球送ソレノイド５８５の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送り作動桿５８６と、球送り作動桿５８６における上下方向へ揺動する先端の動きによって前後方向へ延びた軸周りに回動すると共に、球送り部材５８４を上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送りクランク５８７と、を備えている。この球送りクランク５８７は、球送り作動桿５８６の上下動する先端と係合可能とされ左右方向へ延びた係合部５８７ａと、係合部５８７ａの球送り作動桿５８６と係合する側とは反対側に配置され前カバー５８１と後カバー５８２との間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支される軸部５８７ｂと、軸部５８７ｂから上方へ延出し球送り部材５８４における回動中心に対して偏芯した位置から下方へ突出する棒状の棹部５８４ｃ（図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。

【０２３８】

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

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

［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５９０について、主に図２２及び図２３を参照して説明する。このガラスユニット５９０は、遊技窓１０１と略同じ大きさの開口を有し合成樹脂で成型した環状で縦長八角形状のユニット枠５９２と、ユニット枠５９２の開口の前後端を夫々閉鎖する二枚の透明なガラス板５９４（図１０６を参照）と、を備えている。このガラスユニット５９０のユニット枠５９２は、左右両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５９２ａと、下端に沿って左右方向へ延び下方へ延出した板状の係止片５９２ｂと、を備えている。

【０２４３】

このガラスユニット５９０は、下端の係止片５９２ｂを、扉枠ベースユニット１００の補強ユニット１５０における下側補強板金１５４の垂直折曲突片１６１に対して後上方から係合するように係止させた上で、ユニット枠５９２の外周縁を扉枠ベース本体１１０のガラスユニット支持段部１１０ａ内に嵌め込み、ガラスユニット係止部材１９０によってユニット枠５９２の止め片５９２ａを係止させることで、扉枠ベースユニット１００に対して脱着可能に取付けられるようになっている（図２３、図２８等を参照）。

【０２４４】

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２２００、及び上部装飾ユニット２８０が配置されていると共に、遊技窓１０１の下側を囲むように皿ユニット３００が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。

【０２４５】

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２０

０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ＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６を点灯したり消灯したりすることで、遊技窓１０１を囲んだ発光装飾の態様を変化させることができるようになっている。

【０２４６】

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ＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａの発光態様と、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応したＬＥＤ２１４ｂ，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ら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らせると遊技窓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。

【０２４７】

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いると共に、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。

【０２４８】

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４２０ａ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４０１を叩いた衝撃が従動ギア４１０を介して操作部保持部材４１６（ギアレール４１６ａ）へ伝わって、操作部保持部材４１６が下方へ撓むと、従動ギア４１０の下面が金属製の開口４２０ａの外周上面と当接し、その衝撃をベース部材４２０に受けさせることができるので、操作部保持部材４１６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４１６ａ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４００の耐久性を高めることができるようになっている。

【０２４９】

また、扉枠５における操作ユニット４００は、皿ユニット３００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４００が破損しても、操作ユニット４００を簡単に取替えることができ、操作ユニット４００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。

【０２５０】

［１－２Ｌ．扉枠における発光装飾］

続いて、扉枠５における発光装飾について、主に図５９及び図６０を参照して説明する。図５９は、扉枠における発光装飾用のＬＥＤの配置を示す正面図である。また、図６０は、扉枠における発光装飾用のＬＥＤの系統を示す正面図である。本実施形態の扉枠５は、右サイド装飾ユニット２００、左サイド装飾ユニット２４０、上部装飾ユニット２８０、及び皿ユニット３００によって遊技盤４の遊技領域１１００と略対応した遊技窓１０１

の外周を略環状に囲うように形成されている。これら各ユニット２００，２４０，２８０，３００には、ＬＥＤが実装された装飾基板２１４，２１６，２５４，２５６，２８６，３２０，３２２を備えており、各ＬＥＤを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外周を発光装飾させることができるようになっている。

【０２５１】

扉枠５の右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０は、上述したように、遊技窓１０１の下辺を除く外周の殆どを囲うように形成されており、サイドレンズ２１０，２５０における複数の周レンズ部２１０ａ，２５０ａが遊技窓１０１の外周に沿うように配置されていると共に、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂが遊技窓１０１の左右方向中央の下部付近を中心とした放射状の軸線に沿って延びるように隣接した周レンズ部２１０ａ，２５０ａ同士の間に配置されている。これらサイドレンズ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２０２，２４２によって外周が囲まれた状態となっている。

【０２５２】

これらサイドレンズ２１０，２５０の後側には、サイドインナーレンズ２１２，２５２が配置されており、サイドインナーレンズ２１２，２５２は、その本体部２１２ａ，２５２ａが周レンズ部２１０ａ，２５０ａ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２１２ｂ，２５２ｂが放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂ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２１２，２５２の本体部２１２ａ，２５２ａ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２１４，２１６，２５４，２５６からの光を拡散させることができるようになっている。

【０２５３】

サイドインナーレンズ２１２，２５２の後側に配置される右サイド上装飾基板２１４、右サイド下装飾基板２１６、左サイド上装飾基板２５４、左サイド下装飾基板２５６には、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応する位置に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂとを備えている。本例では、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａがフルカラーＬＥＤとされており、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂと対応したＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６ｂが白色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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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２８

２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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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用に一つずつ、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。

【０２５８】

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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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，２５４ｂ，２５６ｂを適宜発光させることで、遊技窓１０１の外側を放射状に発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３による環状の発光装飾を周方向へ分割するように発光装飾させることができるようになっている。また、右サイド装飾ユニット２００における上部右側面のサイドサブレンズ２２８と対応したＬＥＤ２１４ｃは、上部右サイドグループ１０５とされており、このＬＥＤ２１４ｃを適宜発光させることで、扉枠５の上部右側面の一部（サイドサブレンズ２２８）を発光装飾させることができるようになっている。

【０２６４】

また、扉枠５では、遊技窓１０１の上側中央を装飾する上部装飾ユニット２８０における中央レンズ２８２と対応したＬＥＤ２８６ａが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３の上部中央を発光装飾する上部中央グループ１０６とされている。この上部中央グループ１０６のＬＥＤ２８６ａを適宜発光させることで、遊技窓１０１の上部中央を発光装飾させることができる他に、第一環状グループ１０２や第二環状グループ１０３による環状の発光装飾の基準点となるような発光装飾をさせることができるようになっている。また、上部装飾ユニット２８０における側レンズ２８４及び下レンズ２８９と対応したＬＥＤ２８６ｂは、上部中央グループ１０６の左右両側を発光装飾させる上部中央サイドグループ１０７とされている。この上部中央サイドグループ１０７のＬＥＤ２８６ｂを適宜発光させることで、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３と上部中央グループ１０６との境界を発光装飾させたり、遊技窓１０１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。
【０２６５】
更に、扉枠５では、遊技窓１０１の下辺を装飾する皿ユニット３００における上皿前部装飾部材３１６の複数の開口部３１６ａに嵌め込まれた上皿上部レンズ３１８の導光部３１８ａと対応したＬＥＤ３２０ａ，３２２ａが、第一環状グループ１０２及び第二環状グループ１０３の左右の下端同士を連結するように遊技窓１０１の下辺外周を発光装飾する下部グループ１０８とされている。この下部グループ１０８のＬＥＤ３２０ａ，３２２ａを適宜発光させることで、遊技窓１０１の下辺や上皿３０１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１０２や第二環状グループ１０３のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと連動させることで、遊技窓１０１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。
【０２６６】
また、扉枠５では、遊技窓１０１の下側中央で皿ユニット３００の上部中央に配置された操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１及び押圧操作部４０５と対応したＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄが、操作ユニット４００を発光装飾させる操作部グループ１０９とされている。この操作部グループ１０９のＬＥＤ４３０ｂ，４３２ｄを適宜発光させることで、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を発光装飾させることができ、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作タイミングや操作方向等を遊技者に知らせることができるようになっている。
【０２６７】
本実施形態における扉枠５における発光装飾について、更に、詳述すると、本例では、扉枠５に備えられた各ＬＥＤ２１４ａ，２１４ｂ，２１４ｃ，２１６ａ，２１６ｂ，２５４ａ，２５４ｂ，２５６ａ，２５６ｂ，２８６ａ，２８６ｂ，３２０ａ，３２２ａ，４３０ｂ，４３２ｄが、夫々が属するグループ１０２，１０３，１０４，１０６，１０７，１０８，１０９内で制御系統に対応して更に細分化されている。具体的には、図６０に示すように、第一環状グループ１０２に属する２０個のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａは、サイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａ毎に１０２ａ～１０２ｊの１０系統に分けられており、第二環状グループ１０３に属する２６個のＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａは、サイドレンズ２１０，２５０の各周レンズ部２１０ａ，２５０ａ毎に１０３ａ～１０３ｊの１０系統に分けられている。
【０２６８】
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。
【０２６９】
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。
【０２７０】

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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

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

【０２７４】

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趣が低下するのを抑制することができる。

【０２７５】

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。

【０２７６】
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。
【０２７７】
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、大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、確変時短遊技状態、等）を示唆する発光演出を行うことができる。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。
【０２７８】
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。
【０２７９】
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。
【０２８０】
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。
【０２８１】
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。

【０２８２】

［１－３．本体枠の全体構成］

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

【０２８３】

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。

【０２８４】

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

【０２８５】

［１－３Ａ．本体枠ベース］

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

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

また、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４の上端に遊技盤保持口６０１の下辺を形成すると共に遊技盤４が載置される遊技盤載置部６０６と、遊技盤載置部６０６の左右方向略中央から上方へ突出し遊技盤４における遊技パネル１１５０のアウト球排出溝１１５６と係合する位置決め突起６０７と、周壁部６０５における正面視右側内壁の所定位置に形成され遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が止め付けられる遊技盤係止部６０８（図６１を参照）と、周壁部６０５の上側内壁から下方へ垂下し下端が遊技盤４の上端と当接可能な板状で左右方向に複数配置された上端規制リブ６０９と、を備えている。本体枠ベース６００の位置決め突起６０７は、遊技盤４のアウト球排出溝１１５６と嵌合することで、遊技盤４の下端が左右方向及び後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤係止部６０８は、遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が係止されることで遊技盤４の正面視右辺が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、遊技盤４の正面視左辺は、詳細は後述するが、側面防犯板９５０の位置決め部材９５６によって前後方向への移動が規制されるようになっている。

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の左右中央よりも左側に前後方向へ矩形状に貫通する開口部６１４と、開口部６１４の上側及び正面視左右両側に複数形成され前後方向に貫通した透孔６１５と、を備えている。この本体枠ベース６００の開

口部６１４は、前側から中継端子板カバー６９２（図６６等を参照）によって閉鎖されるようになっており、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、下部後壁部６０４の後面に取付けられた基板ユニット８００の主側中継端子板８８０と周辺側中継端子板８８２とが前側へ臨むようになっている。また、複数の透孔６１５は、基板ユニット８００のスピーカボックス８２０からの音を、本体枠ベース６００の前側へ伝達させるためのものである。なお、開口部６１４の左右両側に配置された透孔６１５は、前側に衝壁を有したベンチレーション型の孔とされている。

【０２９２】

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。

【０２９３】

ここで、遊技盤固定具６９０は、図６１等に示すように、本体枠ベース６００の固定具支持部６１６に軸支される軸心を中心に扇状に広がる固定片６９０ａと、固定片６９０ａにおける周方向一端側（正面視で時計回りの方向へ回転させた時に後端となる側）から外方へ延出する操作片６９０ｂと、を備えている。この遊技盤固定具６９０は、本体枠ベース６００の固定具支持部６１６に軸支させた上で、操作片６９０ｂを操作して遊技盤固定具６９０を正面視で時計回りの方向へ回動させると、固定片６９０ａが遊技盤載置部６０６よりも上方へ突出し、遊技盤載置部６０６に載置された遊技盤４の固定凹部１１２１内に挿入されるようになっており、遊技盤４が前側へ移動するのを阻止することができるようになっている。また、遊技盤固定具６９０は、操作片６９０ｂがストッパ６１７と当接するようになっており、ストッパ６１７と当接することで、正面視反時計周りの方向への回動端が規制されるようになっている。

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

［１－３Ｂ．上軸支金具及び下軸支金具］

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

【０３００】

まず、上軸支金具６３０は、本体枠ベース６００の上側の金具取付部６１０に取付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６３１と、取付部６３１の上端から前方へ延出する板状の前方延出部６３２と、前方延出部６３２の前端付近から上方へ延びだすように突設された軸支ピン６３３と、軸支ピン６３３の正面視左側に配置され扉枠５の軸ピン１５５が挿入される上下方向に貫通した扉枠軸支穴６３４（図６３等を参照）と、前方延出部６３２の正面視左側端部から下方へ垂下し扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパ６３５（図６５及び図１０７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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

また、この上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取付けた状態で、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４と、下軸支金具６４０の扉枠軸支金具６４２ｃとが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６４２の扉枠軸支穴６４２ｃに、扉枠５の軸ピン１５７が挿入されるように扉枠５の下軸支部１５８を扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂ上に載置した上で、扉枠５の軸ピン１５５を、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４に挿入することで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができるようになっている。なお、本例では、扉枠５の上側の軸ピン１５５は、上下方向へ摺動可能とされており、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４へ挿入させる際に、軸ピン１５５を一旦、下方へスライドさせて、扉枠５の上軸支部１５６と上軸支金具６３０の前方延出部６３２とが上下に重なるようにした上で、軸ピン１５５を上方へスライドさせることで扉枠軸支穴６３４へ挿入することができるようになっている。

【０３０６】

［１－３Ｃ．打球発射装置］

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

【０３０７】

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

【０３０８】

この打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４は、詳細な図示は省略するが、駆動軸６５４ａがハンドル装置５００の回転操作角度に応じた強さ（速さ）で往復回動するようになっている。また、打球発射装置６５０の打球槌６５６は、発射ソレノイド６５

４の駆動軸６５４ａに固定される固定部６５６ａと、固定部６５６ａから緩やかな円弧状に延出し先端が駆動軸６５４ａの軸心に対して法線方向を向き先端に槌先６５８が固定される棹部６５６ｂと、棹部６５６ｂに対して固定部６５６ａを挟んで反対側へ延出しストッパ６６４と当接可能なストッパ部６５６ｃと、を備えている。打球槌６５６のストッパ部６５６ｃがストッパ６６４と当接することで、先端の槌先６５８が打球位置（正面視で反時計周りの方向の回動端）よりも発射レール６６０側へ回動するのが規制されるようになっている。

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

［１－３Ｄ．賞球ユニット］

次に、本体枠３における賞球ユニット７００について、主に図７２乃至図７９を参照し

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

【０３１４】

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。

【０３１５】

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

【０３１６】

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。

【０３１７】

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

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

続いて、賞球ユニット７００における賞球タンク７２０は、図７６にも示すように、上方が開放された横長箱状に形成されており、平面視が横長の略矩形状とされた底壁部７２１と、底壁部７２１の外周から上方へ立上ると共に平面視で右側後部（開放側の後部）のみが矩形状に底壁部７１０よりも後方へ突出した外周壁部７２２と、外周壁部７２２における右側後部の底壁部７２１よりも後方へ突出した部位によって形成され下方へ開口した排出口７２３と、排出口７２３の平面視左側（軸支側）から賞球タンク７２０の左端まで板状に延びた庇部７２４と、庇部７２４の平面視左端下側から後方へ延出する棒状の軸部７２５と、軸部７２５の基端付近及び外周壁７２２の前側両端に形成され賞球タンク７２０を賞球ベース７１０における賞球タンク取付部７１１へ取付けるための取付部７２６と、を備えている。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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

【０３２３】

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。

【０３２４】

次に、賞球ユニット７００におけるタンクレールユニット７３０は、図７６にも示すように、賞球タンク７２０の下側に配置され左右方向へ長く延びたタンクレール７３１を備

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

【０３２５】

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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

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。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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。

【０３３１】

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。

【０３３２】

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

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

更に、賞球装置７４０は、賞球中継基板７５４を後側から覆い裏蓋７４２の後面に取付けられる基板カバー７５５と、第一ギア７４５、第二ギア７４６、第三ギア７４７（回転検出盤７４９）、及びセンサ基板７５３を後側から覆い裏蓋７４２を挟んでユニットベース７４１の後面に取付けられるギアカバー７５６と、ユニットベース７４１の供給通路７４１ａ内を流通する遊技球と接触可能な供給通路アース金具７５７と、モータ支持板７４３を挟んで払出モータ７４４をユニットベース７４１へ固定すると共に払出モータ７４４

をアース接続するためのビス７５８と、裏蓋７４２をユニットベース７４１に対して着脱可能に支持する着脱ボタン７５９と、を備えている。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

また、賞球装置７４０の払出回転体７４８は、図７８に示すように、周方向に等間隔で夫々一つの遊技球を収容可能な大きさの三つの凹部７４８ａを備えており、払出回転体７

４８が回転することで、供給通路７４１ａから供給された遊技球が一つずつ凹部７４８ａに収容されて、賞球通路７４１ｃ又は球抜通路７４１ｄ側へ払出すことができるようになってい。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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

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

【０３４４】

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。

【０３４５】

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

【０３４６】

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

ビスで固定することで、満タン分岐ユニット７７０を賞球ベース７１０の下端に取付固定することができるようになっている。

【０３４７】

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

【０３４８】

更に、満タン分岐ユニット７７０は、後端上部の正面視左側端部に上方へ向かって開口し賞球装置７４０の球抜通路７４１ｄを流下してきた遊技球を受ける球抜受口７７７と、球抜受口７７７に受けられた遊技球を前側へ誘導する球抜通路７７８（図７９を参照）と、球抜通路７７８を流通した遊技球を前方へ放出し正面視左端で通常球出口７７４及び満タン球出口７７６よりも後方の位置で開口した球抜出口７７９と、を備えている。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

ところで、皿ユニット３００の上皿３０１が遊技球で満タンとなった状態で、更に賞球ユニット７００（賞球装置７４０）から遊技球が払出されると、ファールカバーユニット５４０の第一球出口５４４ａから上皿３０１側へ出られなくなった遊技球が、ファールカバーユニット５４０の第一球通路５４２ｂ内で滞り、やがて、満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４を通して上流の通常通路７７３内も一杯になる。この状態で、賞球受口７７１から分岐空間７７２内へ進入した遊技球は、通常通路７７３内へ進入することができず、分岐空間７７２内で横方向へ移動し始め、横方向へ移動した遊技球が満タン通路７７５内へ進入して、満タン球出口７７６からファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃ、第二球通路５４２ｄ、及び第二球出口５４４ｂを介して皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。

【０３５２】

なお、本例の満タン分岐ユニット７７０は、全体が透明な合成樹脂によって形成されており、外部から内部を視認することができるようになっている。これにより、満タン分岐ユニット７７０内に侵入した埃やゴミ等の異物や、球詰りの発生等を、満タン分岐ユニット７７００を分解しなくても簡単に発見することができるようになっている。

【０３５３】

このように、本例の満タン分岐ユニット７７０は、上皿３０１内で遊技球が満タンとなると、その満タンが解消されるまでは、賞球装置７４０から払出された遊技球を、自動的に下皿３０２へ供給させることができるので、従来のパチンコ機のように上皿が満タンとなって上皿の球抜ボタンを操作することで遊技球が打球発射装置に供給されなくなって遊技球の打込が中断してしまうのを回避させることができ、遊技中の煩わしさを解消させて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０３５４】

また、本例の満タン分岐ユニット７７０は、上述したように、上皿３０１が満タンとなると、賞球装置７４０の直下、つまり、パチンコ機１の後部で払出される遊技球の通路を分岐させるようにしており、満タン分岐ユニット７７０の通常通路７７３内で滞留した遊技球は上皿３０１へ払出されるので、上皿３０１内の遊技球と通常通路７７３内の遊技球が打球発射装置６５０によって直接打ち込むことができる遊技球となり、上皿３０１における遊技球の貯留量は、実質的には、上皿３０１の容量と通常通路７７３の容量とを合わせた量となる。つまり、上皿３０１の容量を、従来のパチンコ機における上皿の容量よりも小さくしても、通常通路７７３の容量が加えられるので、従来と同等量の遊技球を上皿３０１で貯留することができる。従って、上皿３０１を小さくすることで相対的に扉枠５における遊技窓１０１を大きく（広く）することが可能となり、より広い遊技領域１１００を備えたパチンコ機１とすることができ、遊技する遊技者に対して訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、広い遊技領域１１００により遊技者を楽しませることができるようになっている。

【０３５５】

［１－３Ｅ．球出口開閉ユニット］

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

【０３５６】

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。

【０３５７】

球出口開閉ユニット７９０のシャッターベース７９１は、開閉シャッター７９２がシャッターベース７９１の上端よりも上方へ突出するように上下方向へスライド可能に保持するための上下方向へ延びた一対のスライド溝７９１ａと、一対のスライド溝７９１ａの間で前後方向に貫通した矩形状の開口部７９１ｂと、正面視で左側端部前面に配置され開閉クランク７９３を前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持するクランク支持部７９１ｃ

と、開閉バネ７９４の一端（上端）を係止するバネ係止部７９１ｄと、を備えている。シャッターベース７９１のクランク支持部７９１ｃは、開口部７９１ｂの正面視左側に配置されていると共に、バネ係止部７９１ｄは、正面視で左右方向中央から左寄りの上部付近に配置されている。

【０３５８】

また、球出口開閉ユニット７９０の開閉シャッター７９２は、平板状のシャッター本体７９２ａと、シャッター本体７９２ａの前面から突出しシャッターベース７９１のスライド溝７９１ａ内を摺動する一対の摺動突部（図示は省略）と、一対の摺動突部の間でシャッターベース７９１の開口部７９１ｂから臨む位置に配置され前後方向へ貫通した横長矩形状の駆動孔７９２ｂと、を備えている。

【０３５９】

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

【０３６０】

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。

【０３６１】

本例の球出口開閉ユニット７９０は、開閉クランク７９３が前後方向へ延びた軸回りに回動することで、開閉クランク７９３の駆動ピン７９３ｃが円弧状に上下方向へ回動すると同時に、駆動ピン７９３ｃが挿入された駆動孔７９２ｂを介して開閉シャッター７９２が上下方向へスライドするようになっている。この球出口開閉ユニット７９０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態では、開閉クランク７９３の当接部７９３ｄが扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の開閉作動片５４２ｇと当接して、当接部７９３ｄが正面視で時計回りの方向へ開閉バネ７９４の付勢力に抗して回動させられるようになっており、当接部７９３ｄと共に駆動ピン７９３ｃが正面視時計回りの方向へ回動することで、開閉シャッター７９２が下降して満タン分岐ユニット７７０前端の通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを開放させることができるようになっている。

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

［１－３Ｆ．基板ユニット］

次に、本体枠３における基板ユニット８００について、主に図８３乃至図８９を参照し

て説明する。図８３は、本体枠における基板ユニットの正面斜視図であり、図８４は、本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。また、図８５は、基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。更に、図８６は、基板ユニットを分解して後から見た分解斜視図である。また、図８７は、基板ユニットにおける電源基板ボックスの立壁部の作用を説明する斜視図である。図８８（Ａ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスの断面図であり、（Ｂ）は基板ユニットにおける端子基板ボックスを分解して前から見た分解斜視図である。また、図８９（Ａ）は発射電源基板ボックスの正面図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示すＡ－Ａ線の断面図である。

【０３６５】

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。

【０３６６】

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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

この発射電源基板ボックス８３０は、基板ユニットベース８１０のボックス収容部８１６と、後述する電源基板ボックスホルダ８４０の前ボックス収容部８４４とによって形成される上方へ開放された収容凹部内に、上方から脱着可能に収容されるようになっている。これにより、本体枠３を組立てた状態では、発射電源基板ボックス８３０に不具合が発生した場合、本体枠３の前側から発射電源基板ボックス８３０を簡単に脱着して交換したり修理したりすることができるようになっている（図６３を参照）。

【０３７３】

更に、発射電源基板ボックス８３０を詳述すると、図８９にも示すように、発射電源基板８３１には、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａと、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電力を充電及び放電する電解コンデンサＳＣ０と、を備えており、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａからの電流と電解コンデンサＳＣ０からの放電による電流とを併合した併合電流を打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に電流を流して駆動している。この発射電源基板ボックス８３０は、発射電源基板８３１に実装されるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が発する熱を外部へ放出するために、その上面及び下面に放熱孔としてのスリット８３０ａが形成されている。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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

【０３７８】

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分当りに１００回という頻度において、充放電が繰り返し行われることにより劣化して寿命を迎えるのに対して、電源基板８５１は、遊技ホール等の島設備の交流電源から直流電源を作成するものの、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０と同様の頻度で充放電が繰り返し行わるものではないため、発射電源基板８３１と比べると、その寿命は極めて長い。換言すると、発射電源基板８３１は、電解コンデンサＳＣ０の充放電にともなう劣化によって寿命を迎えるのに対して、電源基板８５１は、経年変化によって寿命を迎える。発射ソレノイド６５４に流す併合電流を作成するためのＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ及び電解コンデンサＳＣ０が電源基板８５１に設られるのではなく、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。

【０３７９】

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。

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

更に、基板ユニット８００における電源基板ボックス８５０は、前方が開放された横長の箱状に形成されており、その前端開口を閉鎖するように取付けられた電源基板８５１を備えている。この電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１に取付けられた各種電子部品が収容されるようになっており、上面及び下面に形成された複数のスリット８５０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。なお、図８６に示すように、電源基板ボックス８５０の後面には、電源基板８５１に取付けられた電源スイッチ８５２が臨むようになっている。

【０３８３】

また、電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１における電源スイッチ８５２の下側に取付けられた電源端子８５３（図８４及び図８６を参照）が後側へ臨む開口の下辺に沿って後方へ突出した立壁部８５０ｂと、立壁部８５０ｂの後端の両側から後方へ突出した突起部８５０ｃと、立壁部８５０ｂよりも前側且つ下側に配置され電源基板ボックス８５０の外周との間で配線コード８５４を挿通可能な隙間を形成する配線ガイド部８５０ｄと、を備えている。なお、詳細な図示は省略するが、電源基板８５１に実装された電源端子８５３は、コネクタ端子８５５の係止爪と係止する係止片を有しており、それら係止爪と係止片とを係止させることで、電源端子８５３からコネクタ端子８５５が外れないようになっている。

【０３８４】

この電源基板ボックス８５０は、立壁部８５０ｂが、図８７に示すように、電源基板８５１の電源端子８５３に配線コード８５４のコネクタ端子８５５を接続した状態で、コネクタ端子８５５の後端よりも若干後方へ突出するように形成されている。本例の電源基板ボックス８５０では、配線コード８５４が電源基板ボックス８５０の前方下側から立壁部８５０ｂの後端に引っ掛かるように後側へ回り込んだ状態で、電源基板８５１の電源端子８５３にコネクタ端子８５５が接続されるようになっている。

【０３８５】

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８５

４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。

【０３８６】

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。

【０３８７】

また、電源基板ボックス８５０の配線ガイド部８５０ｄに配線コード８５４を挿入させることで、立壁部８５０ｂで折返された配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、立壁部８５０ｂから配線コード８５４を外れ難くすることができると共に、立壁部８５０ｂで配線コード８５４を折返した上で、直ちに配線ガイド部８５０ｄで配線コード８５４を立壁部８５０ｂ側へ寄せることができるので、一連の作業を連続して行わせることができ、組立てに係る作業工程を簡略化することができるようになっている。

【０３８８】

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。

【０３８９】

また、基板ユニット８００における払出制御基板ボックス８６０は、横長で後方が開放された薄箱状のボックスベース８６１と、ボックスベース８６１内へ後側から嵌合し前方が開放された薄箱状のカバー８６２と、ボックスベース８６１の後面に取付けられカバー８６２によって後面が覆われる払出制御基板４１１０（図１１０を参照）と、を備えている。また、払出制御基板ボックス８６０は、背面視左端から外方へ突出しボックスベース８６１及びカバー８６２の双方に形成された複数の分離切断部８６３を備えており、複数の分離切断部８６３の一箇所でボックスベース８６１とカバー８６２とがカシメ固定されている。これによってボックスベース８６１とカバー８６２とを分離するためには、分離切断部８６３を切断しないと分離できないようになっており、払出制御基板ボックス８６０を開くと、その痕跡が残るようになっている。従って、払出制御基板ボックス８６０が不正に開閉させられたか否かが判るようになっている。なお、本例では、検査等のために払出制御基板ボックス８６０を一回だけ開閉することができるようになっている。

【０３９０】

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

【０３９１】

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

ＣＲユニット接続端子８７４ａが後面に取付けられた接続端子板カバー８７３内に支持されるＣＲユニット接続端子板８７４と、接続継端子板カバー８７３と共に基板ベース８７１の後側を覆う基板ボックスカバー８７５と、を備えている。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

また、接続端子板カバー８７３は、ＣＲユニット接続端子板８７４に取付けられた複数

の内部接続端子８７４ｂと対応する位置に配置され後壁部８７３ａを貫通した複数の開口部８７３ｆと、上下方向の略中央に配置された開口部８７３ｆの後側を覆い背面視左側が開放された箱状の保護部８７３ｇと、外壁部８７３ｃにおける背面視右側端部から外方（右方向）へ延出し基板ベース８７１の固定孔８７１ｄ内へ挿通可能とされた一対の固定片８７３ｈと、外壁部８７３ｃにおける背面視左側端部に形成され基板ベース８７１の係止孔８７１ｆへ係止可能とされた弾性爪状の係止爪片８７３ｉと、を備えている。なお、図示は省略するが、保護部８７３ｇを備えた中央の開口部８７３ｆにおける内周の上下にも前方へ延出した内壁部８７３ｄが形成されている。

【０３９８】

この接続端子板カバー８７３は、外壁部８７３ｃと後壁部８７３ａとによって、前側が開放された薄い箱状となっている。また、接続端子板カバー８７３は、開口した前側からＣＲユニット接続端子板８７４を内部へ挿入することで、内壁部８７３ｄの前端によってＣＲユニット接続端子板８７４が後方へ移動するのを規制することができると共に、一対の基板保持部８７３ｅによってＣＲユニット接続端子板８７４が前方へ移動するのを規制することができ、而して、ＣＲユニット接続端子板８７４を脱着可能に保持することができるようになっている。更に、接続端子板カバー８７３は、その固定片８７３ｈを基板ベース８７１の固定孔８７１ｄ内へ挿入した上で、係止爪片８７３ｉを基板ベース８７１の係止孔８７１ｆへ係止させることで、基板ベース８７１の基板カバー取付部８７１ｂへ脱着可能に取付けることができるようになっている。

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

、後方から嵌合接続できるように取付けられている。
【０４０３】
そして、本例の端子基板ボックス８７０は、図８８に示すように、組立てた状態では、ＣＲユニット接続端子板８７４の前面に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと基板ベース８７１の突条８７１ｅ及び外片部８７１ｃとが、また、ＣＲユニット接続端子板８７４の後面に沿った方向には接続端子板カバー８７３の外壁部８７３ｃと内壁部８７３ｄと基板ボックスカバー８７５の軸部８７５ａ側の衝壁８７５ｃとが、夫々存在するので、幾重にもよる防壁が構築されることとなると共に、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との境界の断面形状が蛇行したクランク形状となるようになっている。従って、喩え、接続端子板カバー８７３と基板ベース８７１との間（境界）に、可撓性に優れた不正な工具を侵入させようとしても、境界に沿って工具が曲がらず、ＣＲユニット接続端子板８７４の面に沿った方向からの不正な工具の侵入を確実に阻止することができ、ＣＲユニット接続端子板８７４に備えられたＣＲユニット接続端子８７４ａに対する不正行為を確実に防ぐことができるようになっている。
【０４０４】
また、この端子基板ボックス８７０は、接続端子板カバー８７３における内壁部８７３ｄの前端がＣＲユニット接続端子板８７４の後面と当接するようになっているので、ＣＲユニット接続端子８７４ａとして取付けられたＣＲユニット接続端子板８７４との間に隙間が形成されるＤ－ｓｕｂコネクタを用いても、内壁部８７３ｄによって露出したリード部の外周を覆うことができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。
【０４０５】
また、端子基板ボックス８７０は、基板ベース８７１の後面に回動可能に軸支された基板ボックスカバー８７５に、ＣＲユニット接続端子８７４ａが臨む貫通口８７５ｂの軸部８７５ａ側に、一対の軸部８７５ａ間に跨る長さの衝壁８７５ｃを備えており、衝壁８７５ｃによって基板ボックスカバー８７５の強度・剛性を高めることができるので、基板ボックスカバー８７５と基板ベース８７１との間にドライバー等を差し込んで一対の軸部８７５ａの間に隙間を形成させようとしても、基板ボックスカバー８７５が歪むのを阻止して隙間が形成されるのを防止することができ、不正行為を行い難くして抑止力の高いものとすることができるようになっている。
【０４０６】
更に、本例の端子基板ボックス８７０は、ＣＲユニット接続端子板８７４の中央付近の内部接続端子８７４ｂの後側を接続端子板カバー８７３の保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とで覆うようにしているので、ツーピースコネクタとされた内部接続端子８７４ｂに配線コード側の接続端子が嵌合接続された状態で接続端子のコネクタ本体と配線コードとの隙間を通して針状の電極を挿入する不正行為を行おうとしても、保護部８７３ｇと基板ボックスカバー８７５とによって電極の挿入を阻止することができ、内部接続端子８７４ｂに対する不正行為も防止することができるようになっている。
【０４０７】
また、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。
【０４０８】
なお、主側中継端子板８８０及び周辺側中継端子板８８２は、図６１及び図６３等に示すように、本体枠ベース６００の前面に取付けられる中継端子板カバー６９２によってそ

の前側が覆われるようになっていると共に、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、扉枠５側と接続するための接続端子のみが前側へ臨むようになっており、それらの接続端子に配線コード１９６が接続されるようになっている（図１及び図３０を参照）。

【０４０９】

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

【０４１０】

［１－３Ｇ．裏カバー］

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

【０４１１】

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

【０４１２】

裏カバー９００における締結機構９２０は、図９１及び図９２等に示すように、裏カバー９００の本体部９０２における下側の係止片９０８の背面視で左側に前後方向へ貫通した円形の挿通孔９２１と、挿通孔９２１の背面視で左側に所定距離はなれて配置され前後方向へ貫通した縦長矩形状の係止口９２２と、係止口９２２に対して後側から弾性係止される係止片９２３ａを一端側に有すると共に他端側に挿通孔９２１と対応した横長の長孔９２３ｂを有する板状のガイド部材９２３と、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂへ後側から挿通され本体部９０２の挿通孔９２１を介して賞球通路蓋７８０の裏カバー締結孔７８０ｂへ螺合される雄ねじ部９２４ａを有した締結部材９２４と、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａにガイド部材９２３を挟むように取付けられる保持部材９２５と、を備えている。なお、締結機構９２０におけるガイド部材９２３は、軟質の合成樹脂によって形成されており、曲がり易くなっている。

【０４１３】

また、締結機構９２０は、ガイド部材９２３の係止片９２３ａが、本体部９０２の係止口９２２に対して遊嵌状態で係止されるようになっており、ガイド部材９２３が所定の範囲内で遊動することができるようになっている。また、締結機構９２０は、締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａに取付けられた円盤状の保持部材９２５によって、締結部材９２４が長孔９２３ｂを通してガイド部材９２３に支持された状態となり、長孔９２３ｂに沿っ

て左右方向へスライドすることができると共に、長孔９２３ｂから脱落しないようになっている。この締結機構９２０は、本体部９０２の係止口９２２へ後側からガイド部材９２３の係止片９２３ａを係止させると、ガイド部材９２３の長孔９２３ｂを介して前側へ突出した締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａが、本体部９０２の挿通孔９２１へ挿通された状態となるようになっている。

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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。

【０４１９】

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

うことができるようになっている。
【０４２０】
また、裏カバー９００は、本体部９０２及び側部９０４に細長く貫通した複数のスリット９１６が形成されており、これらスリット９１６を通して遊技盤４等で発生した熱を本体枠３（パチンコ機１）の後側外部へ排出することができるようになっている。なお、図示するように、中央から正面視でやや左寄りの位置に、幅広で上下方向へ長く延びた左右方向へ所定間隔で列設された複数の透孔９１８を備えている。これら透孔９１８は、裏カバー９００を本体枠３に対して閉じた状態とすると共に、本体枠３内に遊技盤４を収容保持させた状態で、遊技盤４における液晶表示装置１９００の後側に備えられた周辺制御部４１４０や液晶制御部４１５０を冷却するための冷却ファンの後側に位置するようになっており、周辺制御部４１４０等からの熱を良好に排気することができるようになっている。因みに、透孔９１８の幅は、遊技球の外径よりも小さい幅とされており、透孔９１８を通してパチンコ機１内へ遊技球が侵入しないようになっている。
【０４２１】
［１－３Ｈ．側面防犯板］
次に、本体枠３における側面防犯板９５０について、主に図６６及び図６７を参照して説明する。本体枠３における側面防犯板９５０は、図示するように、正面視における本体枠３の左側面を形成するものであり、本体枠ベース６００に取付けられるようになっている。この側面防犯板９５０は、平面視で浅いコ字状に押出し成形された金属製の本体９５２と、本体９５２の内側前端付近の上下に固定され本体枠ベース６００の前面に取付けられる取付金具９５４と、本体９５２の内側に固定され遊技盤４の位置決め凹部１１１９と係合する位置決め部材９５６と、を備えている。
【０４２２】
この側面防犯板９５０の本体９５２は、本体枠ベース６００の高さと略同じ長さで上下方向へ延びると共に前後方向が略一定奥行きとされた側板片９５２ａと、側板片９５２ａの前端から正面視右方向へ延出した前端片９５２ｂと、前端片９５２ｂの後側に所定量の隙間を形成するように配置され前端片９５２ｂよりも突出量の少ない中片９５２ｃと、側板片９５２ａの後端から正面視右方向へ前端片９５２ｂよりも長く延出した後端片９５２ｄと、を備えている（図１０６を参照）。この本体９５２は、側板片９５２ａ、前端片９５２ｂ、及び後端片９５２ｄによって浅いコ字状に形成されており、中片９５２ｃと後端片９５２ｄとの間に遊技盤４における前構成部材１１１０と遊技パネル１１５０との正面視左側側部が挿入されるようになっている（図１０６を参照）。
【０４２３】
本例の側面防犯板９５０は、取付金具９５４が本体枠ベース６００の前面に取付けられると共に、本体９５２の後端片９５２ｄが本体枠ベース６００の後面に取付けられるようになっている。この側面防犯板９５０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、本体９５２の前端片９５２ｂが、扉枠５の補強ユニット１５０における軸支側補強板金１５２の軸支側コ字状突片１６６のコ字内に挿入されるようになっており、正面視左側において本体枠３と扉枠５との間に不正行為を行うための工具が挿入されるのを防止することができるようになっている（図１０６を参照）。また、側面防犯板９５０の本体９５２は、金属（例えば、アルミ合金）の押出型材とされていると共に、側板片９５２ａの面に対して直角方向へ配置された前端片９５２ｂ、中片９５２ｃ、及び後端片９５２ｄを備えているので、側面防犯板９５０の強度・剛性が高められており、本体枠３全体の強度を高めて遊技盤４や扉枠５等を良好に支持することができるようになっている。
【０４２４】
［１－３Ｉ．錠装置］
続いて、本体枠３における錠装置１０００について、主に図９３乃至図９７を参照して説明する。図９３（Ａ）は本体枠における錠装置の左側面図であり、（Ｂ）は本体枠における錠装置を前から見た斜視図である。また、図９４（Ａ）は錠装置の背面斜視図であり、（Ｂ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠

用摺動杆を示す背面斜視図であり、（Ｃ）は（Ｂ）の正面斜視図である。更に、図９５は、錠装置を分解して後から見た分解斜視図であり、図９６は、錠装置におけるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の動作を示す説明図であり、図９７は、錠装置における不正防止部材の動作を示す説明図である。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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

【０４３０】

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。

【０４３１】
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。
【０４３２】
また、錠装置１０００の取付けに際し、コ字状基体１００１の開放側（前側）の上中下の３箇所に形成された係止突起１００４を、上中の扉用フック穴６２０と錠係止穴６２１とに挿入して位置決め係止すると共に、コ字状基体１００１のビス止め部１００３を錠取付部６２５にビスで固定する構造としているので、極めて簡単な構造で錠装置１０００を本体枠ベース６００（本体枠３）に強固に固定することができるようになっている。
【０４３３】
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。
【０４３４】
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。
【０４３５】
つまり、図９４（Ｃ）に示すように、扉枠用摺動杆１０４０の上中下の３箇所に形成されたリベット用長穴１０４２の上端部にリベット１００６が貫通していると共に、図９４（Ｂ）に示すように、本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１及び下フック部材１０５２に夫々一つずつ形成されたリベット用長穴１０５５，１０６１の下端部にリベット１００６が貫通しており、扉枠用摺動杆１０４０を上方に、本体枠用摺動杆１０５０を下方に移動させることができるようになっている。
【０４３６】
更に、コ字状基体１００１は、その下部の閉塞側面に形成された不正防止切欠部１００７と、開放側の本体枠ベース６００における周壁部６０５と接する側面１００１ｂの前端から側方へ向かって突設されシリンダ錠１０１０を取付けるための錠取付片１００８と、周壁部６０５と接する側面１００１ｂに挿入縦開口１０２０、バネ係止片１０２１、及び逃げ横穴１０２２と、が夫々形成されている。コ字状基体１００１の不正防止切欠部１００７は、詳細は後述するが、第一不正防止部材１０２３のストッパ片部１０２７が進退するようになっている。また、コ字状基体１００１の錠取付片１００８は、錠装置１０００を本体枠ベース６００の裏面に取付けた状態で、遊技盤保持口６０１の下端辺よりも下方の位置となるように側面１００１ｂの前端部から側方に向かって突設されており、シリンダ錠１０１０が貫通する錠挿通穴１００９と、シリンダ錠１０１０の錠取付基板１０１１に形成された取付穴１０１３をビス１０１２で取付けるため上下２箇所に穿設された取付穴１０１４と、錠装置１０００の下部を本体枠３の裏面に取付けるために穿設されたビス止め部１００３と、が形成されている。
【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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。

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

ができるようになっている。

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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。

【０４５０】

この本体枠用摺動杆１０５０の上フック部材１０５１は、上端部に後方に向かって形成されたフック部１０５４と、フック部１０５４に隣接した板面部に左右方向へ貫通したリベット用長穴１０５５と、リベット用長穴１０５５の下方に左右方向へ貫通した突片移動穴１０５６と、突片移動穴１０５６の前方の縦辺下端部に形成されたスプリングフック部１０５７と、スプリングフック部１０５７の下側に穿設された連結穴１０５８と、上フック部材１０５１の上辺及び下辺に形成された当接部１０５９と、を備えている。この上フック部材１０５１のフック部１０５４は、コ字状基体１００１の上方のフック貫通開口１００２を貫通して外枠２の開放側内側の上部に備えられた閉鎖板２４に係合するようになっており、上向きに係止爪部が形成されている。

【０４５１】

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。

【０４５２】

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

【０４５３】

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。

【０４５４】

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

【０４５５】

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。

【０４５６】

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

【０４５７】

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１０５

４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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

次に、本実施形態の錠装置１０００の作用について、図９６及び図９７を参照して説明する。図９６に示すように、本体枠ベース６００（本体枠３）が外枠２に対して閉じ且つ扉枠５が本体枠３に対して閉じている状態においては、図９６（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖板２４，２５と本体枠用摺動杆１０５０のフック部１０５４，１０６５とが係止し且つ扉枠用摺動杆１０４０の扉枠用フック部１０４１と扉枠５のフックカバー１６５とが係止した状態となっている。その状態でシリンダ錠１０１０に図示しない鍵を差し込んで係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が挿入縦開口１０２０内に侵入する方向に回動すると、図９６（Ｂ）に示すように、第一係合突片１０１７の先端が本体枠用摺動杆１０５０の下降係合穴１０６２に係合してスプリング１０４８の付勢力に抗して下フック部材１０５２を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆１０５３と上フック部材１０

５１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。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図９７を参照して説明する。まず、外枠２と本体枠３とが閉じている状態では、図９７（Ａ）に示すように、外枠２の閉鎖板２５と第二不正防止部材１０３２の当接部１０３７とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ１０３５の付勢力により第一不正防止部材１０２３が反時計方向に回動してストッパ片部１０２７が不正防止切欠部１００７内に侵入し、ストッパ片部１０２７が不正防止切欠部１００７に対応する位置にある本体枠用摺動杆１０５

０の下フック部材１０５２に形成される係合切欠部１０６６と係合した状態となっている。これにより、本体枠用摺動杆１０５０にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパ片部１０２７と係合切欠部１０６６とが係合しているので、本体枠用摺動杆１０５０を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠３を開放するという不正行為を行うことができないようになっている。

【０４６７】

一方、シリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで正規に本体枠３を開錠する場合には、図９７（Ｂ）に示すように、鍵を回動させることにより係合カム１０１６の第一係合突片１０１７が挿入縦開口１０２０内に侵入するように回動される。この第一係合突片１０１７の回動時に、第一不正防止部材１０２３の傾斜部１０２４と第一係合突片１０１７の側面とが当接するため、第一不正防止部材１０２３が揺動軸穴１０２５を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパ片部１０２７も不正防止切欠部１００７から退避するように移動する。これにより、ストッパ片部１０２７と係合切欠部１０６６との係合が解除された状態となる。この時、第二不正防止部材１０３２は、バネ１０３５を伸ばして当接部１０３７が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム１０１６を回動させて第一係合突片１０１７も回動させると、第一係合突片１０１７の先端が下フック部材１０５２の下降係合穴１０６２に係合して本体枠用摺動杆１０５０の全体を下降させるので、フック部１０５４，１０６５と外枠２の閉鎖板２４，２５との係止状態が解除されて本体枠３を外枠２に対して開放することができるようになっている。

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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。

【０４７５】

［１－４．遊技盤の基本構成］

次に、パチンコ機１における遊技盤４の基本構成について、図９８乃至図１０５を参照して説明する。図９８は、パチンコ機の扉枠を外した状態で本体枠に取付けられた遊技盤を示す正面図である。また、図９９は、遊技盤の正面図であり、図１００は、遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０１は、遊技盤を分解して後から見た分解斜視図である。更に、図１０２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る。また、図１０３は、図１００等の例とは異なる実施形態の遊技パネルを用いた遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図１０４は、図１０３を後から見た遊技盤の分解斜視図である。また、図１０５は、図１０３の遊技盤における遊技パネルを縦方向に切断した断面図である。

【０４７６】

本実施形態の遊技盤４は、図示するように、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００の外周を区画し外形が正面で略矩形状とされた前構成部材１１１０と、前構成部材１１１０の後側に配置され遊技領域１１００の後端

を区画する板状の遊技パネル１１５０と、遊技パネル１１５０の後側下部に配置される基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取付けられ遊技球を遊技領域１１００内へ打ち込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板４１００を収容する主制御基板ボックス１１７０と、主制御基板４１００からの制御信号に基づいて所定の遊技状況を表示可能とされ前構成部材１１１０の所定位置に遊技者側へ視認可能に取付けられる機能表示ユニット１１８０と、を備えている。この遊技盤４は、図９８乃至図１０５での図示は省略し詳細は後述するが、遊技パネル１１５０の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１５０の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を更に備えている（図１０８及び図１０９を参照）。

【０４７７】

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。

【０４７８】

［１－４Ａ．前構成部材］

続いて、遊技盤４における前構成部材１１１０について説明する。本例の遊技盤４における前構成部材１１１０は、外形が本体枠３の遊技盤保持口６０１内へ挿入可能な略矩形状とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域１１００の外周が区画されるようになっている。この前構成部材１１１０は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１１１１と、外レール１１１１に略沿って外レール１１１１の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１１１２と、内レール１１１２の下端から滑らかに連続するように正面視反時計回りの周方向へ沿って外レール１１１１の終端（上端）よりも下側の位置まで円弧状に延びた内周レール１１１３と、内周レール１１１３の終端（上端）と外レール１１１１の終端（上端）とを結び外レール１１１１に沿って転動してきた遊技球が当接可能とされた衝止部１１１４と、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界部で遊技領域１１００の最下端に配置され後方へ向かって低くなったアウト口誘導面１１１５と、内レール１１１２の上端に回動可能に軸支され、外レール１１１１との間を閉鎖するように内レール１１１２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１１１１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１１１６と、を備えている。

【０４７９】

この前構成部材１１１０は、遊技盤４を本体枠３に取付けた状態とすると、図９８等に示すように、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口が、本体枠３の打球発射装置６５０における発射レール６６０の延長線上に位置するようになっている。この外レール１１１１の下端と、発射レール６６０の上端との間には、左右方向及び下方へ広がった空間が形成されており、打球発射装置６５０の発射レール６６０に沿って打ち出された遊技球が、その空間を飛び越えて、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口から外レール１１１１と内レール１１１２との間へ打ち込まれるようになっている。外レール１１１１と内レール１１１２との間に打ち込まれた遊技球は、その勢いに応じて外レール１１１１に沿って上方へ転動し、内レール１１１２の上端に軸支された逆流防止部材１１１６を、その付勢力に抗して開放位置側へ回動させることにより、遊技領域１１００内へ進入することができるようになっている。

【０４８０】

また、打球発射装置６５０において遊技球を強く打球した場合、遊技領域１１００内で

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

また、本例の前構成部材１１１０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、レール防犯溝１１１８内に、扉枠５における防犯カバー１８０の防犯後突片１８２が挿入されるようになっていると共に、防犯後突片１８２が内レール１１１２の外側（遊技領域１１００とは反対側）面に略接するように内レール１１１２と外レール１１１１との間に挿入されるようになっており、内レール１１１２及びレール防犯溝１１１８と防犯後突片１８２とでも、本体枠３と扉枠５との間から侵入させたピアノ線等の不正具が遊技領域１１００内へ到達するのを防止することができるようになっている。

【０４８６】

また、前構成部材１１１０は、正面視左端に上下方向へ離間して配置され前方から後方へ向かって窪むと共に左端に開放された一対の位置決め凹部１１１９と、正面視右端に上

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

［１－４Ｂ．遊技パネル］

続いて、遊技盤４における遊技パネル１１５０について説明する。本例の遊技パネル１１５０は、所定厚さ（例えば、１８ｍｍ～２１ｍｍ）のベニ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１１１０の外形と略同形状とされている。この遊技パネル１１５０は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材１１１０におけるアウト口誘導面１１１５と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１１５１と、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２と同形状の球通路用切欠部１１５２と、正面視右下隅部に前後方向へ貫通し機

能表示ユニット１１８０の後方突出部１１８２が挿入される挿入穴１１５３と、を備えている。

【０４９１】

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

【０４９２】

本例の遊技盤４における遊技パネル１１５０は、前構成部材１１１０によって外周が区画される遊技領域１１００の後端を区画することができるものであり、図示は省略するが、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、遊技パネル１１５０の後面には、裏ユニット３０００が取付けられるようになっている。また、遊技パネル１１５０は、アウト口１１５１が、遊技領域１１００の最下端に位置するように形成されており、遊技盤４に組立てた状態では、前構成部材１１１０における遊技領域１１００の最下端に形成されたアウト口誘導面１１１５によって後方へ誘導された遊技球がアウト口１１５１へ進入して遊技盤４の後側へ排出されるようになっている。

【０４９３】

［１－４Ｃ．基板ホルダ］

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

【０４９４】

また、基板ホルダ１１６０は、側壁部における上下両端の前端から前方へ突出した複数の固定ボス１１６２を備えている。複数の固定ボス１１６２は、先端が遊技パネル１１５２０の後側からボス挿通孔１１５４内へ挿入された上で、前構成部材１１１０の取付ボス１１２６の後端と嵌合するようになっており、取付ボス１１２６と嵌合させた状態で、基板ホルダ１１６０の後側から固定ボス１１６２内を貫通して取付ボス１１２６へ所定のビスを螺着することで、前構成部材１１１０に対して基板ホルダ１１６０を組付けることができるようになっていると共に、前構成部材１１１０と基板ホルダ１１６０とで遊技パネル１１５０を挟持することができるようになっている。

【０４９５】

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

御基板ボックス１１７０を着脱可能に支持することができるようになっている。
【０４９６】
［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。
【０４９７】
また、主制御基板ボックス１１７０は、図１０１等に示すように、弾性固定片１１７５を挟んで上下に二つずつ背面視右側端部に配置され基板ベース１１７１と基板カバー１１７２との開閉を封止可能な封止部１１７６と、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２の下端で基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とに跨って貼付けられる密封シール（図示は省略）と、密封シールの表面を被覆する透明なシール保護カバー１１７７と、基板カバー１１７２の後面に貼り付けられる基板管理シール１１７８と、を備えている。この主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６は、基板ユニット８００における払出制御基板ボックス８６０の分離切断部８６３と同様の構成とされており、四つの封止部１１７６の何れか一つにおいてカシメ固定されている。この主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とを分離するには、カシメ固定された封止部１１７６を切断する必要があり、主制御基板ボックス１１７０の開閉の痕跡が残るようになっている。これにより、主制御基板ボックス１１７０が不正に開かれたか否かが外部から目視で明瞭に判別することができるようになっている。
【０４９８】
なお、主制御基板ボックス１１７０の封止部１１７６は、本例では四つ備えられているので、主制御基板ボックス１１７０を三回まで開閉することができるようになっている。また、本例の主制御基板ボックス１１７０は、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とに跨って密封シールが貼付られており、基板ベース１１７１と基板カバー１１７２とを分離させる際に、密封シールを切断したり剥したりする必要があり、この密封シールにおいても開閉の痕跡が残るようになっている。従って、主制御基板ボックス１１７０が不正に開閉されて、内部の主制御基板４１００が不正に改造されたり、不正な主制御基板（或いは、遊技内容のプログラム等を記憶したＲＯＭ）と交換されたりしても、外部から目視で確認することができ、それらの不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。
【０４９９】
また、主制御基板ボックス１１７０は、基板カバー１１７２の前後方向へ貫通した開口が適宜位置に形成されており、その開口を通して主制御基板４１００に取付けられた、ＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃや試験用端子４１００ｆ、周辺制御基板４０１０や払出制御基板４１１０等と接続するための各種接続端子等が後側へ臨むようになっている。なお、主制御基板ボックス１１７０の後面から臨む試験用端子４１００ｆに、所定の計測機器を接続することで、主制御基板ボックス１１７０を開けることなく主制御基板４１００を外部からチェックすることができると共に、上述の封止部１１７６や密封シールに対して巧妙な細工がなされていても、主制御基板４１００に対する不正な改造の有無を目視以外に確認することができ、防犯性能の高いパチンコ機１とすることができるようになっている。
【０５００】
［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。

【０５０１】

本例の機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１には、図１０２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（第一当り抽選）の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（第二当り抽選）の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。

【０５０２】

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２３５０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２３５０を通過することで抽選された普通抽選結果を普通図柄として表示するための一つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９と、普通図柄記憶表示器１１８８の斜め右上側へ並んで配置され第一特別抽選の結果又は第二特別抽選の結果が「大当り」の時に大入賞口２１０３の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示するための二つのＬＥＤからなるラウンド表示器１１９０と、を備えている。

【０５０３】

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、通常遊技状態、確率変動状態、時間短縮状態、確変時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、等）を表示することができるようになっている。

【０５０４】

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。

【０５０５】

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。

【０５０６】

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の結果や第二特別抽選の結果を表示するものであり、７セグメントＬＥＤが特別抽選の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、第一特別抽選の結果や第二特別抽選の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。

【０５０７】

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２３５０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。

【０５０８】

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２３５０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。

【０５０９】

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からなるラウンド表示ランプ１１９０ａ，１１９０ｂを備えており、夫々のランプの点灯態様によって「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。

【０５１０】

ところで、後述するように、本実施形態のパチンコ機１では、所定の解除条件が成立してから少なくとも所定期間が経過するまでは、大当り遊技状態（大当り遊技処理）が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かについて遊技者に知られないよう秘匿状態とする必要がある。したがって、「大当り」遊技におけるラウンド数が分かれば確率変動機能が作動するか否かが分かるような場合（例えば１６ラウンドの場合）には、確率変動機能が作動するか否かの情報が遊技者に開示されるまでは、ラウンド数についても遊技者に知られないよう秘匿状態とする必要がある。なぜなら、この秘匿状態とされている所定期間の間に、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かについての期待の度合いが、掴持変態手段としてのダイヤル操作部４

０１を回転させる際に遊技者が感じうる抵抗力を変化させて、遊技者の体感を通じて、糢糊に、伝えられるようにしているからである。

【０５１１】

したがって、例えば特別抽選の結果が開示されたのちであっても（例えば大当り遊技状態において）、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが遊技者に知られないよう秘匿状態にされるとともに、大当り遊技状態において実行されうるラウンド遊技の実行回数が都度異なるようにするとともにラウンド数に応じて確率変動機能が作動するか否かが決定されるようにしたパチンコ機１では、表示ランプの点灯パターンからはラウンド数が把握できない程度に、多数の表示ランプが設けられている。表示ランプの数を多数にすると、文字情報として認識しえない点灯パターンとして多数のバリエーションをもたせることができ、ラウンド数をあらわすかたちで表示ランプが点灯するものの、当該表示ランプの点灯パターンからただちにラウンド数を把握することが困難となるからである。

【０５１２】

また、近年では、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数は同じであるものの、大入賞口２１０３の開放パターンを都度異ならせることによって、大当り遊技状態において払い出されうる賞球量が互いに異なるようにした遊技機もある。この種の遊技機としては、「１ラウンドあたりの大入賞口２１０３の最大開放時間を３０秒としたラウンド遊技を１５ラウンドにわたって行う第１大当り遊技状態と、１ラウンドあたりの大入賞口２１０３の最大開放時間を０．５秒としたラウンド遊技を第１大当り遊技状態と同じく１５ラウンドにわたって行う第２大当り遊技状態とが用意された遊技機」、「１ラウンドあたりの大入賞口２１０３の最大開放時間を３０秒としたラウンド遊技を１５ラウンドにわたって行う第１大当り遊技状態と、１ラウンドあたりの大入賞口２１０３の最大開放時間を３０秒としたラウンド遊技を２ラウンドだけ実行したのちに、１ラウンドあたりの大入賞口２１０３の最大開放時間を０．５秒としたラウンド遊技を１３ラウンド実行することによって、払い出されうる賞球量は第１大当り遊技状態よりも少ないもののラウンド遊技の実行回数は第１大当り遊技状態と同じ１５ラウンドとされた第２大当り遊技状態とが用意された遊技機」等が例示される。このように、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数は同じであるものの、大当り遊技状態において払い出されうる賞球量が異なるような遊技機にあっては、ラウンド表示器１１９０を備える必要はなく、たとえ備えていたとしても、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の回数を表示しないようにするとよい。

【０５１３】

本例の機能表示ユニット１１８０は、図１０２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１１０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。

【０５１４】

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）が異なっていても、機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１の位置が変化しない

ので、遊技者や遊技ホールの店員等に対して、戸惑うことなく表示部１１８１の位置を認識させることができるようになっている。

【０５１５】

［１－４Ｆ．遊技パネルの第二実施形態］

続いて、上記した遊技盤４における遊技パネル１１５０とは異なる形態の遊技パネル１２００について、図１０３乃至図１０５を参照して説明する。なお、図１０３乃至図１０５における前構成部材１１１０、基板ホルダ１１６０、及び主制御基板ボックス１１７０は、上述したもの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。

【０５１６】

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。

【０５１７】

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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

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

【０５２３】

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。

【０５２４】

このパネルホルダ１２２０には、図１０４に示すように、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部１２２７が備えられている。この取付支持部１２２７により、パネルホルダ１２２０の後面は、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部１２２７に取付固定される裏ユニット３０００における裏箱３００１のフランジ状の固定部３００１ａ（図１０９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。

【０５２５】

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。

【０５２６】
なお、取付孔１２２８に対して、その孔の内径が大径のものと小径のものとを混在させるようにして、取付固定する所定の部材の大きさや重量等に応じて、適宜径の取付孔１２２８を用いるようにしても良い。
【０５２７】
また、パネルホルダ１２２０には、少なくとも下端から所定高さまでの所定範囲では後面側に開口する複数の肉抜き部１２３０が形成されており、肉抜き部１２３０によりパネルホルダ１２２０の重量が軽減されるようになっている。図１０３に示すように、収容凹部６３０ｈの前側、つまり、パネルホルダ１２２０の前面側の下端から所定高さまでの所定範囲内には、これらの肉抜き部１２３０が形成されておらず、その範囲内では、パネルホルダ１２２０の前面が略平らな面となるようになっているので、その前面に配置される前構成部材１１１０の後面が略平らな面となり、打球発射装置６５０から発射された遊技球が、滑らかに案内されるようになっている。また、このパネルホルダ１２２０は、図示するように、肉抜き部１２３０が形成されることで、取付孔１２２８等がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネルホルダ１２２０の強度を維持したりするために、箱状のリブが形成された状態となっている。
【０５２８】
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。
【０５２９】
また、パネルホルダ１２２０は、アウト口１２３２の後面側で後面から前方へ向かって所定量窪むと共に下端側が下方へ開放された溝状のアウト球排出溝１２３５（図１０４を参照）と、前構成部材１１１０の遊技盤止め具１１２０と対応した位置に形成され正面視右端から前後方向へ貫通するように切欠かれた切欠部１２３６と、を備えている。また、パネルホルダ１２２０は、適宜位置に前構成部材１１１０の後面に対して取付固定するための複数の取付孔を備えている。
【０５３０】
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。
【０５３１】
本実施形態の遊技パネル１２００は、前方からパネルホルダ１２２０の保持段部１２２１内へパネル板１２１０を嵌合挿入して、係合爪１２２４及び係合片１２２５と、係合段部１２１３とを係合させることで、パネルホルダ１２２０にパネル板１２１０を保持させることができると共に、パネル板１２１０とパネルホルダ１２２０の前面側が略面一となるようになっており、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくてもパネル板１２１０をパネルホルダ１２２０に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘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。
【０５３２】
また、本例の遊技パネル１２００は、図示は省略するが、パネル板１２１０の前面における遊技領域１１００と対応した範囲内に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設され

るようになっていると共に、表ユニット２０００が取付けられるようになっている。また、パネルホルダ１２２０の後面には、裏ユニット３０００が取付けられるようになっている。これにより、薄いパネル板１２１０においては、表ユニットのみを支持するようにしているので、表ユニットの荷重によってパネル板１２１０が歪むのを防止することができるようになっている。

【０５３３】

更に、遊技パネル１２００を、パネル板１２１０とパネルホルダ１２２０とによる分割構造としているので、パネル板１２１０を透明板としても遊技パネル１２００全体の重量が増加するのを抑制することができ、透明なパネル板１２１０を通して遊技領域１１００の後側が遊技者から見えるパチンコ機１を具現化することができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０５３４】

また、遊技パネル１２００を、パネル板１２１０、及びパネルホルダ１２２０に分割するようにしているので、パチンコ機１の機種によって障害釘や入賞口等の位置が変化するパネル板１２１０を交換パーツとすると共に、パネルホルダ１２２０を共通パーツとすることができ、パネル板１２１０のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤４を備えたパチンコ機１とすることができるようになっている。

【０５３５】

更に、パネルホルダ１２２０に予め複数の取付孔１２２８が所定配列で備えられているので、機種に応じてパネルホルダ１２２０の後面側に取付固定される裏ユニット３０００等の種々の所定部材の取付固定位置が異なる位置となっていても、各種部材の固定部を取付孔１２２８の位置と対応させるように設計することで、パネルホルダ１２２０を機種に依存しないパチンコ機１の共通パーツとすることができるようになっている。

【０５３６】

［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１０６及び図１０７を参照して説明する。図１０６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１０７は、遊技盤を収容した状態で後側から見た斜視図である。

【０５３７】

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１０６に示すように、本体枠３における合成樹脂によって形成された本体枠ベース６００の軸支側（正面視で左側）の側面に取付けられる金属製の防犯側面板９５０と、扉枠５における合成樹脂によって形成された扉枠ベース１１０の後面に取付けられる金属製の補強ユニット１５０とによって構成されている。

【０５３８】

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

【０５３９】

また、側面防犯板９５０（本体９５２）は、側板片９５２ａの面に対して直角方向へ配置された前端片９５２ｂ、中片９５２ｃ、及び後端片９５２ｄにより、側面防犯板９５０の強度・剛性が高められており、本体枠３全体の強度を高めて遊技盤４や扉枠５等を良好

に支持することができるようになっている。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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。

【０５４３】

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１０６に示すように、防犯側面板９５０の外側を覆うように外枠２の側枠板１２が接しているので、堅牢な側面を有したパチンコ機１となっており、側面側からの破壊行為に対して充分に対抗できるようになっている。また、一般的に、パチンコ機１を設置する遊技ホールでは、パチンコ機１の側面がパチンコ機１を設置するための島設備の枠内に挿入固定されるようになっているので、遊技者側（前側）からは側面片９５２ｃの後端よりも後側へ不正工具を侵入させることはほとんど不可能な状態となり、パチンコ機１の防犯性能をより高められた状態となるようになっている。

【０５４４】

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１０７に示すように、遊技盤４を収容する本体枠３における賞球ベース７１０、タンクレール７３１、賞球装置７４０のユニットベース７４１、満タン分岐ユニット７７０、及び裏カバー９００が、透明な合成樹脂によって形成されているので、本体枠３内に収容された遊技盤４の後側や側面側を、遊技盤４を本体枠３から取外したり裏カバー９００を開けたりしなくても、本体枠３の後側から視認することができるようになっている。これにより、遊技盤４の後側等に不正な装置が取付けられていても、容易に発見することができ、不正行為が行われるのを防止することができるようになっている。また、遊技盤４に取付けられた不正

な装置等を外側から簡単に発見することができるので、不正な装置の取付けを躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができるようになっている。

【０５４５】

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

【０５４６】

［２．遊技盤の詳細構成］

次に、本実施形態における遊技盤４の詳細な構成について、図１０８及び図１０９を参照して説明する。図１０８は、遊技盤の詳細な正面図である。また、図１０９は、図１０８の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。

【０５４７】

本実施形態のパチンコ機１における遊技盤４は、外レール１１１１及び内レール１１１２を有し、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００の外周を区画形成する枠状の前構成部材１１１０と、前構成部材１１１０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１０１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１１８０と、前構成部材１１１０の後側に遊技領域１１００を閉鎖するように取付けられ遊技領域１１００と対応する位置に所定形状で前後方向へ貫通した複数の開口部１１５８（図１０９を参照）を有した板状の遊技パネル１１５０と、遊技パネル１１５０の開口部１１５８に対して前側から取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１５０の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を備えている。

【０５４８】

また、本例のパチンコ機１における遊技盤４は、遊技パネル１１５０と裏ユニット３０００との間に配置され、遊技パネル１１５０を貫通するように複数穿設された発光装飾孔に対して遊技パネル１１５０の後側から挿入されるパネルレンズ部材２５００と、裏ユニット３０００の後側に脱着可能に取付けられ遊技状態に応じて遊技者側から視認可能とされた所定の演出画像を表示可能な液晶表示装置と、裏ユニットの下部を後側から覆うように遊技パネル１１５０の後面下部に取付けられる基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取付けられる主制御基板ボックス１１７０と、を備えている。

【０５４９】

［２－１．表ユニット］

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１１５０の前面に支持されるアタッカユニット２１００と、アタッカユニット２１００の左側で遊技領域１１００の外周に沿って配置され遊技パネル１１５０の前面に支持されるサイド入賞口部材２２００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２３００と、を備えている。

【０５５０】

この表ユニット２０００は、遊技パネル１１５０における遊技領域１１００と対応した位置に形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に取付けられるようになっており、遊技パネル１１５０よりも前側へ突出した部分は、遊技領域１１００内に位置するようになっている。これにより、表ユニット２０００は、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球と適宜位置で当接するようになっており、遊技パネル１１５０の前面に植設された障害釘と共に、遊技球の動きに対して変化を付与することができるようになっているものである。また、表ユニット２０００は、遊技領

域１１００内を装飾することができるようになっている。
【０５５１】
［２－１Ａ．アタッカユニット］
本例の遊技盤４の表ユニット２０００におけるアタッカユニット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）を有しており、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の左右両側やや上寄りに配置された一般入賞口２１０４と、を備えている。これら第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、大入賞口２１０３、及び一般入賞口２１０４に受入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の前面側から後面側へ誘導されるようになっている。
【０５５２】
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、第一始動口２１０１との間に始動口ソレノイド２１０５（図１１０を参照）により拡開可能な一対の可動片２１０６が配置されており、一対の可動片２１０６が略垂直に立上った状態では第一始動口２１０１と一対の可動片２１０６とによって第二始動口２１０２へ遊技球が受入不能となるのに対して、一対の可動片２１０６が左右方向へ拡開した状態では第二始動口２１０２へ遊技球が受入可能となるようになっている。つまり、一対の可動片２１０６により第二始動口２１０２が可変入賞口となっている。なお、一対の可動片２１０６は、後述するセンター役物２３００におけるゲート部２３５２のゲートセンサ２３５２による遊技球の通過の検出に基いて始動口ソレノイド２１０５の駆動により開閉されるようになっている。
【０５５３】
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２１０７によって開閉可能とされている。この開閉部材２１０７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。この開閉部材２１０７は、通常の遊技状態では大入賞口２１０３を閉鎖した状態となっており、第一始動口２１０１や第二始動口２１０２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の結果に応じて（特別抽選の結果が「大当り」又は「小当り」の時に）アタッカソレノイド２１０８（図１１０を参照）の駆動により開閉するようになっている。
【０５５４】
更に、アタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４は、図示するように、上向きに開放されており、遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。
【０５５５】
また、アタッカユニット２１００は、詳細な図示は省略するが、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２１０９と、大入賞口２１０３へ受入れられた遊技球を検出するカウントセンサ２１１０と、を更に備えており、第二始動口センサ２１０９やカウントセンサ２１１０により検出された遊技球は、基板ホルダ１１６０の底壁部上に排出されるようになっている。なお、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３０２２と、一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ３０２０は、後述する裏ユニット３０００に備えられている。
【０５５６】
［２－１Ｂ．サイド入賞口部材］
遊技盤４における表ユニット２０００のサイド入賞口部材２２００は、遊技パネル１１５０における左右方向中央から左寄りの下部で、アタッカユニット２１００が挿入固定される開口部１１５８よりも左側に形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入され

た上で、遊技パネル１１５０の前面に固定されるものであり、アタッカユニット２１００における正面視左側の一般入賞口２１０４と並ぶように遊技領域１１００の外周に沿って互いに背向するようにされた二つの一般入賞口２２０１を備えている。これら二つの一般入賞口２２０１は、上方に開放され遊技球が常時受入（入賞）可能となっており、一般入賞口２２０１へ受入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の前面側から後面側へ誘導された後に、後述する裏ユニット３０００に備えられた一般入賞口センサ３０２０によって検出されるようになっている。

【０５５７】

また、サイド入賞口部材２２００には、その左上端部に左側の端部が遊技領域１１００の外周と略接するような位置に配置され、右側の端部へ向うに従って低くなるように傾斜した第一棚部２２０２と、第一棚部２２０２とは二つの一般入賞口２２０１を挟んで反対側且つ下側に配置され遊技領域１１００の左右方向中央側（アタッカユニット２１００の第二始動口２１０２や大入賞口２１０３側）へ向かって低くなる第二棚部２２０３と、を備えており、第一棚部２２０２によって遊技領域１１００の外周に沿って流下してきた遊技球を遊技領域１１００の中央側へ寄せることができるようになっている。

【０５５８】

なお、二つの一般入賞口２２０１は、第一棚部２２０２の右側の端部よりも右側へ配置されており、第一棚部２２０２により遊技球が遊技領域１１０１の中央側へ寄せられても、一般入賞口２２０１へ入賞する可能性があるようになっている。また、二つの一般入賞口２２０１の間の上側にも、遊技領域１１００の中央側へ向って低くなるように傾斜した第三棚部２２０４が備えられている。

【０５５９】

このサイド入賞口部材２２００は、全体的に透光性を有するように形成されており、詳細な図示は省略するが、第二棚部２２０３の後側にサイド入賞口装飾基板が備えられていると共に、サイド入賞口部材２２００の後側に後述する裏ユニット３０００におけるサイドランプ装飾基板３０１４が配置されるようになっており、これらサイド入賞口装飾基板及びサイドランプ装飾基板３０１４によってサイド入賞口部材２２００が発光装飾可能とされている。

【０５６０】

［２－１Ｃ．センター役物］

また、遊技盤４における表ユニット２０００のセンター役物２３００は、遊技パネル１１５０の略中央を貫通するように大きく形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に固定されるものであり、図示するように、遊技領域１１００の大半を占める大きさで枠状に形成され、正面視右側の外周面は遊技領域１１００の外周との間で遊技球の外径よりも若干大きい隙間が形成されるように円弧状に形成されていると共に、左側の外周面は遊技領域１１００の外周との間で所定幅の領域が形成されるように垂下した略直線上に形成されている。

【０５６１】

このセンター役物２３００は、遊技パネル１１５０の前面に位置する前壁部の上側の外周面における左右方向中央のやや右寄りの位置から左側に、左方向へ向うに従って低くなるように傾斜した上棚部２３０１を備えており、遊技領域１１００内の上部へ打ち込まれた遊技球が、上棚部２３０１へ流下するとセンター役物２３００の左側を通って流下するようになっていると共に、上棚部２３０１よりも右側へ流下（進入）した遊技球はセンター役物２３００の右側を通って一気に遊技領域６０５の下部へ流下するようになっている。つまり、センター役物２３００における上棚部２３０１よりも右側へ遊技球が進入するように遊技球を打ち込むと、遊技球の流下を楽しむ機会が少なくなるようになっているので、遊技球の打込強さを適宜調整させることができ、緊張感を維持させて漫然とした遊技となるのを抑制することができるようになっている。

【０５６２】

また、センター役物２３００は、遊技パネル１１５０の前側に位置する前壁部の左側の

外周面に遊技領域１１００を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２３０２と、ワープ入口２３０２に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口（図示は省略）と、ワープ出口から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後にアタッカユニット２１００の上側の遊技領域１１００内へ放出させセンター役物２３００における枠内の下辺上面に形成されたステージ２３１０と、を主に備えている。

【０５６３】

このセンター役物２３００におけるステージ２３１０は、詳細な図示は省略するが、ワープ出口から放出された遊技球が供給される第一ステージと、第一ステージの前側に配置され第一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二ステージと、を備えている。このステージ２３１０は、左右方向の略中央が低くなるような湾曲面状に形成されている。また、第一ステージの左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口２３１３が形成されており、チャンス入口２３１３へ進入した遊技球はセンター役物２３００における最下端前面のチャンス出口２３１４から遊技領域１１００内へ放出されるようになっている。このチャンス出口２３１４は、図示するように、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２３１４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。

【０５６４】

なお、本例のセンター役物２３００におけるステージ２３１０は、透明な部材で形成されており、このステージ２３１０を通して、裏ユニット３０００におけるステージ２３１０よりも下側に配置された装飾体が遊技者側から視認できるようになっている。

【０５６５】

また、センター役物２３００には、遊技パネル１１５０の前側に位置する前壁部の左側の外周面でワープ入口２３０２よりも上側に、内レール１１１２と略接するように左方向へ延出する透明なアーチ部２３１５を更に備えている。このアーチ部２３１５は、前壁部の略前端から薄板状の延びだしており、アーチ部２３１５と遊技パネル１１５０の前面との間に遊技球が通過可能な空間を形成している。これにより、遊技領域１１００の上部に打ち込まれて上棚部２３０１によってセンター役物２３００の左側へ誘導された遊技球が、アーチ部２３１５の後側を通って下流側へ流下するようになっている。

【０５６６】

更に、センター役物２３００には、遊技パネル１１５０の前側に位置する前壁部の左側の外周面でアーチ部２３１５付近に遊技球の通過を検出するゲート部２３５０を備えている。このゲート部２３５０は、前壁部の左側の外周面でアーチ部２３１５の上側に配置され遊技領域１１００を流下する遊技球が進入可能とされたゲート入口と、ゲート入口に進入した遊技球を検出するゲートセンサ２３５２と、ゲートセンサ２３５２で検出された遊技球を前壁部の外周面から遊技領域１１００へ放出するゲート出口とを備えている。なお、本例では、詳細な図示は省略するが、ゲート部２３５０のゲート出口が、アーチ部２３１５と同じ高さの位置に形成されており、ゲートセンサ２３５２で検出された遊技球が、アーチ部２３１５をあたかも潜ったかのように見えるようになっている。

【０５６７】

［２－２．パネルレンズ部材］

本例のパチンコ機１における遊技盤４のパネルレンズ部材２５００は、遊技パネル１１５０における遊技領域１１００内でセンター役物２３００が挿入される開口部１１５８よりも外側の位置に円形や×形状で前後方向へ貫通するように形成された複数の発光装飾孔を発光装飾させるものである。このパネルレンズ部材２５００は、センター役物２３００の外周で左上側に形成された複数の発光装飾孔と対応した透明な上パネルレンズ２５１０と、上パネルレンズ２５１０の後側に配置され表面に複数のＬＥＤが実装された上パネルレンズ基板と、センター役物２３００の外周で左下側に形成された複数の発光装飾孔と対応した透明な下パネルレンズ２５２０と、下パネルレンズ２５２０の後側に配置され表面に複数のＬＥＤが実装された下パネルレンズ基板とを備えている。

【０５６８】
このパネルレンズ部材２５００における上パネルレンズ２５１０及び下パネルレンズ２５２０は、板状のレンズベース部から前方へ突出し、挿入される発光装飾孔の形状と略同形状とされた複数の棒状の挿入導光部を備えている。この挿入導光部２５０２を遊技パネル１１５０の発光装飾孔へ後側から挿入した状態では、その先端が遊技パネル１１５０の前面と略一致するように形成されており、遊技パネル１１５０の前面を流下する遊技球に対して可及的に影響を及ぼさないようになっている。
【０５６９】
本例のパネルレンズ部材２５００は、上パネルレンズ基板及び下パネルレンズ基板のＬＥＤを適宜発光させることで、ベニア合板等の不透明な遊技パネル１１５０を用いても遊技球が流下する領域を発光装飾させることができ、これまでにない遊技パネル１１５０の装飾を遊技者に見せることができると共に、パチンコ機１を目立たせて他のパチンコ機との差別化を計ることができるようになっている。
【０５７０】
［２－３．裏ユニット］
本実施形態の遊技盤４における裏ユニット３０００は、遊技パネル１１５０の後面に取付固定されており、図示するように、遊技パネル１１５０から所定距離後側へ離れた位置に液晶表示装置１９００を支持する裏箱３００１と、裏箱３００１内で液晶表示装置１９００の上側に配置される上部ユニット３００２と、裏箱３００１内で液晶表示装置１９００の右側に配置されるキャラクタユニット３４００と、裏箱３００１内で液晶表示装置１９００の左側に配置される歯車装飾体ユニット３５００と、を主に備えている。
【０５７１】
また、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の左下前端付近で遊技パネル１１５０の前面に取付けられた表ユニット２０００におけるサイド入賞口部材２２００と対応する位置に配置され、表面に複数のＬＥＤが実装されたサイドランプ装飾基板３０１４と、裏箱３００１の下部前端に取付けられ、サイド入賞口部材２２００の一般入賞口２２０１へ受入れられた遊技球と、アタッカユニット２１００における左側の一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球とを下方へ誘導する左誘導部材３０１６と、左誘導部材３０１６の右側に配置され、アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１及び右側の一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球を下方へ誘導する右誘導部材３０１８と、を主に備えている。
【０５７２】
更に、裏ユニット３０００は、詳細な図示は省略するが、裏箱３００１の後側下部に配置されランプ駆動基板４１６０（図１１０を参照）を収容した横長矩形状のランプ駆動基板ボックスと、裏箱３００１の後側に固定されランプ駆動基板ボックスの背面視で左側に配置されたパネル中継端子板４１６１（図１１０を参照）と、裏箱３００１の後側上部に配置された横長矩形状の上部抵抗基板と、裏箱３００１の後側に取付けられ液晶表示装置１９００を脱着可能に保持するロック部材と、を更に備えている。
【０５７３】
この裏ユニット３０００は、本例では、表ユニット２０００におけるセンター役物２３００の枠内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おり、所定の形状に造形された各ユニット３１００，３４００，３５００等によってパチンコ機１のコンセプトを特徴付けることができるようになっている。また、裏ユニット３０００は、遊技状態に応じて各ユニット３１００，３４００，３５００が、夫々独立、或いは、連係しながら可動するようになっており、その可動により遊技者に対して、遊技状態の変化やチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませることができるようになっている。
【０５７４】
［２－３Ａ．裏箱］
裏ユニット３０００における裏箱３００１は、前側が開放された箱状に形成され、前端に外方へ突出するフランジ状の固定部３００１ａが複数備えられており、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３

００１は、後壁の略中央に矩形状の開口が形成されており、この開口を通して後側に支持される液晶表示装置１９００が遊技者側から視認できるようになっている。更に、裏箱３０００は、各ユニット３１００，３４００，３５００や、各基板３０１４等を取付固定するための取付部が適宜位置に形成されている。

【０５７５】

また裏箱３０００は、図示は省略するが、背面視で開口の右側に、液晶表示装置１９００の左右両辺から外方へ突出する一方（背面視で右辺）の固定片１９０２を挿入係止する液晶支持部を備えていると共に、開口の背面視で左側にロック部材が取付けられており、ロック部材により液晶表示装置１９００の他方（背面視で左辺）の固定片１９０２を支持することで、液晶表示装置１９００が裏箱３００１の後側に脱着可能に取付けられるようになっている。

【０５７６】

［２－３Ｂ．誘導部材］

裏ユニット３０００における左誘導部材３０１６は、サイド入賞口部材２２００の一般入賞口２２０１と、アタッカユニット２１００の左側の一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球を、夫々異なる流路を通って下方へ誘導排出するようになっており、夫々の流路に遊技球の通過を検出する一般入賞口センサ３０２０が備えられている。一方、右誘導部材３０１８は、アタッカユニット２１００の第一始動口２１０１と右側の一般入賞口２１０４へ受入れられた遊技球を下端付近までは夫々異なる流路を通って下方へ誘導排出されるようになっており、第一始動口２１０１と対応した流路には第一始動口センサ３０２２が、右側の一般入賞口２１０４と対応した流路には一般入賞口センサ３０２０が備えられている。また、右誘導部材３０１８には、磁気を検出可能な磁気検出センサ３０２４が備えられている。

【０５７７】

これら左誘導部材３０１６及び右誘導部材３０１８によって下方へ誘導された遊技球は、基板ホルダ１１６０の底壁部上に排出され、基板ホルダ１１６０のアウト球排出部１１６１から遊技盤４の下方へ排出されるようになっている。

【０５７８】

［２－３Ｃ．上部ユニット］

裏ユニット３０００における上部ユニット３１００は、全体的に横長に形成され、裏箱３００１内で液晶表示装置１９００が臨む開口の上側に取付け固定されるものである。この上部ユニット３１００は、左右方向の略中央で前面に配置され正面視で円形状の回転装飾体ユニット３２００と、回転装飾体ユニット３２００の後側に配置され回転装飾体ユニット３２００を昇降させる昇降機構３２５０と、昇降機構３２５０の後側で左右方向の略中央に配置された揺動装飾体ユニット３３００と、揺動装飾体ユニット３３００の左右両側に配置された可動天井ユニット３３５０と、を主に備えている。

【０５７９】

この上部ユニット３１００の回転装飾体ユニット３２００は、昇降機構３２５０によって、液晶表示装置１９００の上部に位置する上昇位置と、液晶表示装置１９００の略中央に位置する下降位置との間で上下方向へ移動することができるようになっている。この回転装飾体ユニット３２００は、前面に配置された手裏剣状に形成された回転装飾体が回転するようになっていると共に、回転することでその遠心力により回転装飾体の回転半径が拡径するようになっている。

【０５８０】

この回転装飾体ユニット３２００は、端に回転装飾体が回転するだけでなく、半径方向外側へ突出するようになっているので、回転装飾体全体の回転半径が拡径して見た目を大きく変化させることができるようになっており、遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができると共に、遊技者の関心を強く引付けることができ、他のパチンコ機に対して大きく差別化して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ようになってい

る。
【０５８１】
また、上部ユニット３１００の揺動装飾体ユニット３３００は、上昇位置に位置した回転装飾体ユニット３２００に隣接するようにその後側の左右に配置された揺動装飾体を備えており、遊技状態に応じて左右の揺動装飾体を一斉に左右方向へ揺動させることができるようになっている。更に、上部ユニット３１００の可動天井ユニット３３５０は、上部ユニット３１００の左右両端に水平方向へ延びるような板状の天井装飾体を備えている。この天井装飾体は、前端側を中心として左右方向へ延びた軸周りに回動可能に形成されており、遊技状態に応じて、天井装飾体の後端側が下降する方向へ回動するようになっている。
【０５８２】
［２－３Ｄ．キャラクタユニット］
裏ユニット３０００におけるキャラクタユニット３４００は、図示するように、忍者を模式化すると共に立体的に造形したキャラクタ体を備えており、遊技状態に応じて、キャラクタ体が右端の位置から、中央側へ寄った位置へ左右方向に移動することができるようになっている。また、キャラクタユニット３４００のキャラクタ体は、左右方向へ移動する際に、その移動と共に上下方向へ延びた軸周りに所定角度回動するようになっている。
【０５８３】
また、キャラクタユニット３４００のキャラクタ体は、頭部が左右方向へ伸びた軸周りに往復回動することができるようになっていると共に、右腕が上下方向へ伸びた軸周りに往復回動することができるようになっている。これにより、頭部を往復回動させることで、あたかもキャラクタが頷いているような動作をさせることができるようになっている。また、右腕を水平方向へ往復回動させることで、あたかもキャラクタが手裏剣を投げているような動作をさせることができるようになっている。
【０５８４】
［２－３Ｅ．歯車装飾体ユニット］
裏ユニット３０００における歯車装飾体ユニット３５００は、左右方向へ延びた軸周りに回転可能とされ上下方向に複数配置された歯車状の歯車装飾体を備えており、遊技状態に応じて、各歯車装飾体が一斉に回転するようになっている。
【０５８５】
［２－４．液晶表示装置］
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、左右両側から外方へ突出した固定片１９０２を備えており、この固定片１９０２を介して裏箱３００１に取付けられるようになっている。
【０５８６】
また、液晶表示装置１９００は、詳細な図示は省略するが、その後側に周辺制御部４１４０や液晶制御部４１５０等を収容した周辺制御基板ボックスと、液晶表示装置１９００へ電源を供給するインバータ基板１４１１を収容したインバータ基板ボックスと、を備えている。
【０５８７】
［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１１０を参照して説明する。図１１０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。

【０５８８】

［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１１０に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ４１００ａと、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路４１００ｆと、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路４１００ｇと、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵されているＲＡＭ４１００ｅ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅ」とも記載する。）に記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃと、を備えている。主制御ＭＰＵ４１００ａは、その内蔵されたＲＯＭ４１００ｄ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ４１００ｄ」とも記載する。）や主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０５８９】

主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、第一始動口２１０１へ受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ３０２２、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２１０９、及び一部の一般入賞口センサ３０２０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２３５２、一般入賞口センサ３０２０、カウントセンサ２１１０及び裏ユニット３０００に取付けられた磁気検出センサ３０２４からの検出信号が、遊技盤４に取付けられたパネル中継端子板４１６１、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。

【０５９０】

主制御ＭＰＵ４１００ａは、これらの検出信号に基づいて、主制御Ｉ／Ｏポート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、パネル中継端子板４１６１を介して始動口ソレノイド２１０５及びアタッカソレノイド２１０８に駆動信号を出力したり、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂ、パネル中継端子板４１６１、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。

【０５９１】

なお、本実施形態おいて、第一始動口センサ３０２２、第二始動口センサ２１０９、ゲートセンサ２３５２、及びカウントセンサ２１１０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３０２０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２３５０を頻繁に通過するため、第一始動口センサ３０２２、第二始動口センサ２１０９、及びゲートセンサ２３５２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３０２２、第二始動口センサ２１０９、及びゲートセンサ２３５２には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当り遊技状態が発生すると、大入賞口２１０３が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ２１１０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２１１０にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２１０４，２２０１には、一般入賞口センサ３０２０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３０２０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。

【０５９２】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関

する各種コマンド等を払出制御基板４１１０に送信したり、この払出制御基板４１１０からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して後述する周辺制御基板４０１０の周辺制御部４１４０に送信したりする（主制御基板４１００と周辺制御部４１４０との基板間は図示しないハーネスより電気的に接続されている）。なお、主制御ＭＰＵ４１００ａは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板４１１０からパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部４１４０に送信する。

【０５９３】

主制御基板４１００には、詳細な説明は後述するが、電源基板８５１から各種電圧が供給されている。この主制御基板４１００に各種電圧を供給する電源基板８５１は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板４１００に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）ＢＣ０（図１１１参照）を備えている。このキャパシタＢＣ０により主制御ＭＰＵ４１００ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板４１００のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃが操作されると、主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅから完全に消去（クリア）されるようになっている。このＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃの操作信号（検出信号）は、払出制御基板４１１０にも出力されるようになっている。

【０５９４】

また、主制御基板４１００には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板８５１から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力するようになっている。この停電予告信号は、主制御Ｉ／Ｏポート４１００ｂを介して主制御ＭＰＵ４１００ａに入力される他に図示しないハーネスを介して払出制御基板４１１０等にも伝達されている。

【０５９５】

［３－２．払出制御基板］

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板４１１０は、図１１０に示すように、払出しに関する各種制御を行う払出制御部４１１１と、発射ソレノイド６５４による発射制御を行うとともに、球送ソレノイド５８５による球送制御を行う発射制御部４１２０と、パチンコ遊技機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器４１３０と、エラーＬＥＤ表示器４１３０に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチ８６０ａと、賞球タンク７２０、タンクレール７３１、及び賞球装置７４０内の遊技球をパチンコ遊技機１の外部へ排出して球抜き動作を開始するための球抜きスイッチ８６０ｂと、を備えている。

【０５９６】

［３－２Ａ．払出制御部］

払出制御基板４１１０における払出しに関する各種制御を行う払出制御部４１１１は、図１１０に示すように、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ４１１１ａと、Ｉ／Ｏデバイスとしての払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂと、払出制御ＭＰＵ４１１１ａが正常に動作しているか否かを監視するための外部ウォッチドックタイマ４１１１ｃ（以下、「外部ＷＤＴ４１１１ｃ」と記載する。）と、賞球装置７４０の払出モータ７４４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路４１１１ｄと、払い出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路４１１１ｅと、を備えている。払出制御ＭＰＵ４１１１ａには、その内蔵されたＲＯＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）やＲＡＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【０５９７】

払出制御部４１１１の払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、主制御基板４１００からの遊技に

関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板４１００からのＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃの操作信号（検出信号）が払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ５５０からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ７５０、計数センサ７５１及び回転角センサ７５２からの検出信号が賞球中継基板７５４を介して入力されたりする。

【０５９８】

賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａ内に遊技球の有無を検出する球切れスイッチ７５０、及びベースユニット７４１に形成された賞球通路７４１ｃ内を流下する遊技球を検出する計数センサ７５１からの検出信号は、まず賞球装置７４０の賞球中継基板７５４を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。賞球装置７４０の回転検出盤７４９に形成された検出スリット７４９ａを検出するための回転角センサ７５２からの検出信号は、まず賞球装置７４０のセンサ基板７５３、そして賞球中継基板７５４を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。

【０５９９】

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の開放を検出するた本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号は、まず払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。

【０６００】

また、ファールカバーユニット５４０の収容空間５４６が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ５５０からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して払出制御入力回路４１１１ｅに入力され、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して払出制御ＭＰＵ４１１１ａに入力されている。

【０６０１】

払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、払出モータ７４４を駆動するための駆動信号を、払出制御Ｉ／Ｏ４１２０ｂ、そして賞球中継基板７５４を介して払出モータ７４４に出力したり、パチンコ遊技機１の状態をエラーＬＥＤ表示器４１３０に表示するための信号を、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介してエラーＬＥＤ表示器４１３０に出力したり、パチンコ遊技機１の状態を示すためのコマンドを、払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して主制御基板４１００にシリアル方式で送信したり、実際に払い出した遊技球の球数を払出制御Ｉ／Ｏポート４１１１ｂを介して外部端子板７８４に出力したりする。この外部端子板７８４は、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータと電気的に接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ遊技機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ遊技機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【０６０２】

エラーＬＥＤ表示器４１３０は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ遊技機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器４１３０が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板４１００と払出制御基板４１１０との基板間の電気的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切れスイッチ７５０からの検出信号に基づいて賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａ内に遊技球がない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、回転角センサ７５２からの検出信号に基づいて賞球装置７４０のベースユニット７４１に形成された供給通路７４１ａと連通する振分空間７４１ｂの入り口において払出回転体７４８と遊技球とがその

入り口近傍でかみ合って払出回転体７４８が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、計数センサ７５１からの検出信号に基づいて計数センサ７５１に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払い出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ５５０からの検出信号に基づいてファールカバーユニット５４０の収容空間５４６が貯留された遊技球で満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板４１１０からＣＲユニット６までに亘るいずれかにおいて電気的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには「ストック中」である旨（具体的には、まだ払い出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。

【０６０３】

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。

【０６０４】

［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１１０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。

【０６０５】

回転ハンドル本体前５０６に手のひらや指が触れているか否かを検出するタッチセンサ５１６、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する発射停止スイッチ５１８からの検出信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して発射制御入力回路４１２０ａに入力され、発射タイミング制御回路４１２０ｃに入力されている。またＣＲユニット６とＣＲユニット接続端子板８７４とが電気的に接続されると、ＣＲ接続信号として発射制御入力回路４１２０ａに入力され、発射タイミング制御回路４１２０ｃに入力されるようになっている。回転ハンドル本体前５０６の回転位置に応じて遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す強度を電気的に調節する回転位置検知センサ５１２からの信号は、まずハンドル装置中継基板１９２、そして主側中継端子板８８０を介して発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに入力されている。

【０６０６】
この発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄは、回転位置検知センサ５１２からの信号に基づいて、回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド６５４に出力するようになっている。これに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅは、球送基準パルスが入力されたことを契機として、主側中継端子板８８０、そしてハンドル装置中継基板１９２を介して球送ソレノイド５８５に一定電流を出力することにより球送ユニット５８０の球送部材５８４が皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球を１球受入れ、その球送基準パルスの入力が終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止することにより球送部材５８４が受入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送るようになっている。このように、発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄから発射ソレノイド６５４に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅから球送ソレノイド５８５に出力される駆動電流は一定に制御されている。
【０６０７】
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１１１参照）を備えている。このキャパシタＢＣ１により払出制御ＭＰＵ４１１１ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵ＲＡＭに記憶することができるようになっている。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板４１００のＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃが操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。
【０６０８】
［３－３．周辺制御基板］
周辺制御基板４０１０は、図１１０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。
【０６０９】
［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１１０に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵ４１４０ａと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂと、高音質の演奏を行う音源ＩＣ４１４０ｃと、この音源ＩＣ４１４０ｃが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ＲＯＭ４１４０ｄと、を備えている。
【０６１０】
周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板４１００から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤４の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートからランプ駆動基板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気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データをモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートからモータ駆動基板４１６５に送信したり、扉枠５に設けられたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データと、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ための扉側発光データと、から構成される扉側モータ駆動発光データを枠装飾駆動アンプ基板用シリアルＩ／Ｏポートから周辺パネル中継端子板８７２、そして周辺側中継端子板８８２を介して扉枠ベース基板１９４に送信したり、液晶表示装置１９００に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアルＩ／Ｏポートから液晶制御部４１５０に送信したりする

ほかに、音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣ４１４０ｃに出力したりする。

【０６１１】

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、モータ駆動基板４１６５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。

【０６１２】

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。

【０６１３】

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。

【０６１４】

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。

【０６１５】

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からランプ駆動基板４１６０やモータ駆動基板４１６５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。

【０６１６】

このランプ駆動基板４１６０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に備えられた各遊技盤側装飾基板のＬＥＤに出力したりする。なお、枠側のランプも含めて、こうしたランプ演出としても、複数のランプ演出パターンが用意されており、主制御基板４１００から受信される当落や変動パターンなどを示すコマンドに基づいて、それら複数のランプ演出パターンのうちの特定のランプ演出パターンが所定時間にわたって選択的に実行されるようになっている。なお、複数のランプ演出パターンとしては、例えば、液晶表示装置１９００にて表示されるべく用意された複数の表示演出パターンとそれぞれ対の関係となるように用意しておき、液晶表示装置１９００にて特定の表示演出パターンが現れるとき、この表示演出パターンに対応付けされた特定のランプ演出パターンが液晶表示装置１９００の表示演出に合わせるように選択的に実行されるようにすることが望ましい

。また、モータ駆動基板４１６５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に備えられた各ユニット３１００，３４００，３５００の図示しないモータやソレノイドに出力したりする。

【０６１７】

また、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、液晶制御部４１５０が正常動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶制御部４１５０から入力されたり、扉枠５における皿ユニット３００に備えられた操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１の回転操作を検知する回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂや、操作ユニット４００における押圧操作部４０５の操作を検知する押圧検知センサ４３２ｃからの検知信号が、周辺側中継端子板８８２及びランプ駆動基板４１６０を介して入力されたりする。

【０６１８】

音源ＩＣ４１４０ｃは、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａから出力された音コマンドに基いて音ＲＯＭ４１４０ｄから音情報を抽出し、ランプ駆動基板４１６０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、ランプ駆動基板４１６０を介して本体枠３のスピーカ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。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。

【０６１９】

［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１１０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。

【０６２０】

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ＶＤＰ４１６０ｃ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。

【０６２１】

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。

【０６２２】

液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御基板４０１０からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力する。このように、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから１つずつ液晶制御ＲＯＭ４１５０ｂから抽出してＶＤＰ４１５０ｃに出力する。

【０６２３】

ＶＤＰ４１５０ｃは、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいてキャラＲＡＭ４１５０ｅからスプライトデータを抽出して液晶表示装置１９００に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを液晶表示装置１９００に出力する。またＶＤＰ４１５０ｃは、液晶制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を液晶制御ＭＰＵ４１５０ａに出力する。なお、ＶＤＰ４１５０ｃは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、液晶表示装置１９００の左右方向を描画する１ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した１ライン分の描画データを液晶表示装置１９００に出力する方式である。

【０６２４】

キャラＲＯＭ４１５０ｄには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。キャラＲＯＭ４１５０ｄの容量が大きくなると、つまり液晶表示装置１９００に描画するスプライトの数が多くなると、キャラＲＯＭ４１５０ｄのアクセス速度が無視できなくなり、液晶表示装置１９００に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラＲＡＭ４１５０ｅに、キャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラＲＡＭ４１５０ｅからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラＲＯＭ４１５０ｄに記憶されている。

【０６２５】

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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

液晶表示装置１９００は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰

り返し行う副走査と、によって駆動されるようになっている。液晶表示装置１９００は、液晶制御部４１５０から出力された１ライン分の描画データが入力されると、主走査として液晶表示装置１９００の正面から見て左から右に向かって順次、１ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして１ライン分の出力が完了すると、液晶表示装置１９００は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として液晶表示装置１９００の正面から見て左から右に向かって順次、１ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【０６２８】

また、液晶表示装置１９００は、インバータ基板４１６２（図１１０を参照）によって点灯されるバックライト（冷陰極管）が内蔵されている。

【０６２９】

［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１１１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１１２は図１１１のつづきを示すブロック図である。なお、各種基板のグランドや各種端子板のグランドは、図示しないが、電源基板８５１のグランドと電気的に接続されている。

【０６３０】

［３－５Ａ．電源基板］

電源基板８５１は、電源コードと電気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。

【０６３１】

電源基板８５１は、図１１１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（ＡＣ２４Ｖ）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。

【０６３２】

＋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ＡＣ２４Ｖ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。

【０６３３】

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ＭＰＵ４１００ａに内蔵されたＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅ）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ＭＰＵ４１１１ａ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。

【０６３４】

＋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に供給されている。払出制御基板４１１０に供給される＋５．２Ｖは、払出制御ＭＰＵ４１１１ａの電源端子に印加されるとともに、ダイオードＰＤ０を介して払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子に印加されるようになっている。主制御基板４１００に供給される＋５．２Ｖは、主制御ＭＰＵ４１００ａの電源端子に印加されるとともに、ダイオードＭＤ０を介して主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子に印加されるようになっている。

【０６３５】

電源基板８５１のキャパシタＢＣ１のマイナス端子（以下、「キャパシタＢＣ１の－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ＢＣ１の＋端子」と記載する。）は、払出制御基板４１１０の払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と電気的に接続されるとともに、払出制御基板４１１０のダイオードＰＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力は、払出制御ＭＰＵ４１１１ａ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ＰＤ０により順方向である払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と、キャパシタＢＣ１の＋端子と、に向かって電流が流れるようになっている。

【０６３６】

このように、キャパシタＢＣ１は、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄで作成される＋５．２Ｖが払出制御基板４１１０、そして再び払出制御基板４１１０から電源基板８５１に戻ってくるという電気的な接続方法により＋５．２Ｖ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、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力が払出制御基板４１１０に供給されくなった場合には、キャパシタＢＣ１に充電された電荷が払ＶＢＢとして払出制御基板４１１０に供給されるようになっているため、払出制御ＭＰＵ４１１１ａの電源端子にはダイオードＰＤ０により電流が妨げられて流れず払出制御ＭＰＵ４１１１ａが作動しないものの、払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子には払ＶＢＢ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。

【０６３７】

電源基板８５１のキャパシタＢＣ０のマイナス端子（以下、「キャパシタＢＣ０の－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ＢＣ０の＋端子」と記載する。）は、払出制御基板４１１０を介して主制御基板４１００の主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子と電気的に接続されるとともに、主制御基板４１００のダイオードＭＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力は、主制御ＭＰＵ４１００ａ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ＭＤ０により順方向である主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子と、キャパシタＢＣ０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ＢＣ０は、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄで作成される＋５．２Ｖが払出制御基板４１１０、主制御基板４１００、そして再び払出制御基板４１１０から電源基板８５１に戻ってくるという電気的な接続方法により＋５．２Ｖ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、＋５．２Ｖ作成回路８５１ｄからの電力が主制御基板４１００に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ０に充電された電荷が主ＶＢＢとして主制御基板４１００に供給されるようになっているため、主制御ＭＰＵ４１００ａの電源端子にはダイオードＭＤ０により電流が妨げられて流れず主制御ＭＰＵ４１００ａが作動しないものの、主制御内蔵ＲＡＭ４１００ｅの電源端子には主ＶＢＢ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。

【０６３８】
［３－５Ｂ．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４１１０、主制御基板４１００、及び発射電源基板８３１に供給される電圧ついて説明する。
【０６３９】
電源基板８５１で作成された＋５．２Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図１１１に示すように、払出制御基板４１１０に供給されるとともに、この払出制御基板４１１０を介して主制御基板４１００にも供給されている。また電源基板８５１で作成された＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、＋２４Ｖ、及び＋３７Ｖという４種類の電圧は、周辺パネル中継端子板８７２に供給されるとともに、この周辺パネル中継端子板８７２を介して周辺制御基板４０１０に供給される一方、その４種類の電圧のうち、＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧が周辺側中継端子板８８２に供給されている。周辺制御基板４０１０に供給される＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、＋２４Ｖ、及び＋３７Ｖという４種類の電圧は、図１１２（ａ）に示すように、その４種類の電圧のうち、＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧がランプ駆動基板４１６０のランプ駆動回路４１６０ａに供給されてランプ駆動回路４１６０ａ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種類の電圧がモータ駆動基板４１６５の駆動源駆動回路４１６５ａに供給されて駆動源駆動回路４１６５ａから遊技盤４のモータやソレノイド等の電気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、＋２４Ｖ及び＋３７Ｖという２種類の電圧が液晶表示装置１９００に供給されている。液晶表示装置１９００は、描画制御される液晶モジュール１９００ａと、この液晶モジュール１９００ａ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、＋２４Ｖが液晶モジュール１９００ａに供給され、＋３７Ｖ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８８２に供給される＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図１１２（ｂ）に示すように、扉枠ベース基板１９４に供給されており、その３種類の電圧のうち、＋１２Ｖが＋９Ｖ作成回路１９４ａに供給されて直流＋９Ｖ（ＤＣ＋９Ｖ、以下、「＋９Ｖ」と記載する。）を作成している。扉枠ベース基板１９４は、その３種類の電圧に加えて、＋９Ｖ作成回路１９４ａで作成される＋９Ｖ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。
【０６４０】
［３－５Ｃ．払出制御基板に供給される電圧］
払出制御基板４１１０は、図１１１に示すように、払出制御ＭＰＵ４１１１ａ等のほかに、払出制御フィルタ回路４１１０ａ、停電監視回路４１１０ｂも備えている。この払出制御フィルタ回路４１１０ａは、電源基板８５１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ＰＤ０を介して電源基板８５１のキャパシタＢＣ１に供給されるほかに、例えば、払出制御部４１１１の払出制御ＭＰＵ４１１１ａ等に供給されている。停電監視回路４１１０ｂは、電源基板８５１からの＋１２Ｖ及び＋２４Ｖが供給されており、これら＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路４１１０ｂは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖ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４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａに出力する。この停電予告信号は、主制御基板４１００を介して、周辺制御基板４０１０に伝わることにより、この周辺制御基板４０１０を介して、図１１２（ａ），（ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００のバックライト電源１９００ｂに伝わる一方、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にも伝わって、扉枠ベース基板１９４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。
【０６４１】
なお、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖは、停電監視回路４１１０ｂに供給されるほかに、＋１２

Ｖは、例えば、払出制御部４１１１の払出制御入力回路４１１１ｅ等にも供給され、＋２４Ｖは、例えば、払出制御部４１１１の払出モータ駆動回路４１１１ｄ等にも供給されている。また、電源基板８５１からの＋３７は、払出制御基板４１１０において何ら使用されずに、払出制御基板４１１０を介して、そのまま発射電源基板８３１に供給されている。発射電源基板８３１は、供給される＋３７Ｖから後述する所定電圧を作成して発射制御部４１２０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄに供給している。

【０６４２】

［３－５Ｄ．主制御基板に供給される電圧］

主制御基板４１００は、図１１１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。

【０６４３】

［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１１１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。

【０６４４】

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－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、「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出力端子と電気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。

【０６４５】

［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１１３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１１４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１１５はＤＣ／ＤＣコンバータの特性を示す図であり、図１１６は図１１３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。

【０６４６】

［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１１３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。

【０６４７】
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と電気的に接続されると、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。
【０６４８】
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と電気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。
【０６４９】
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。
【０６５０】
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。
【０６５１】
シャントレギュレータ回路４１２１ａは、図１１４（ａ）に示すように、シャント式安定化電源回路ＰＩＣ０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ＰＩＣ０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ＰＩＣ０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を介して電気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ＰＩＣ０のアノード端子であるＡ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６５２】
図１１３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。
【０６５３】
増幅回路４１２１ｂは、図１１４（ａ）に示すように、オペアンプＰＩＣ１を主として構成されている。オペアンプＰＩＣ１は、非反転増幅回路として構成されており、オペアンプＰＩＣ１の非反転入力端子（＋端子）にはシャントレギュレータ回路４１２１ａのシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０からの＋２．５Ｖが印加され、オペアンプＰＩＣ１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ＰＲ３の他端と電気的に接続されるとともに、オペアンプＰＩＣ１の出力端子と一端が電気的に接続された抵抗ＰＲ４の他端と電気的に接続されている。抵抗ＰＲ３，ＰＲ４の抵抗値は、オペアンプＰＩＣ１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ＰＩＣ１の出力端子は、オペアンプＰＩＣ１の非反転入力端子（＋端子）に印加された＋２．５Ｖを２倍に増幅した＋５．０Ｖを、上述したように、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。この＋５．０Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ２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ＰＣ２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ＰＩＣ１の電源端子に入力される＋２４Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ１によりリップルが除去されて平滑化されている。
【０６５４】
図１１３に戻り、回転位置検知センサ５１２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４１２１ｂからの＋５．０Ｖ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１９２、そして主側中継端子板８８０を介して、払出制御基板４１１０における発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄの抵抗ＰＲ０と電気的に接続されている。この抵抗ＰＲ０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５１２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５１２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１９２、そして主側中継端子板８８０を介して、払出制御基板４１１０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄにおける後述する抵抗ＰＲ５，ＰＲ６（図１１４（ｂ）参照）で分圧され、この分圧された抵抗ＰＲ６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４１２１ｃに印加される。
【０６５５】
ハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２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１９２、そして主側中継端子板８８０を介して、図１１４（ｂ）に示すように、グランドと接地されたコンデンサＰＣ３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ＰＣ３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４１１０の発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄ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１１４（ｂ）に示すように、初段のオペアンプＰＩＣ２、後段のオペアンプＰＩＣ３を主として構成されている。ハンドル装置５００からの電圧は、ボルトオーダーの電圧であり初段のオペアンプＰＩＣ２の非反転入力端子（＋端子）に印加される。初段のオペアンプＰＩＣ２の反転入力端子（－端子）には、初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端子と電気的に接続されている。初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端子は、オペアンプＰＩＣ２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ＰＩＣ２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５００

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ＰＩＣ３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ＰＩＣ２の電源端子に入力される＋２４Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ４によりリップルが除去されて平滑化されている。

【０６５６】

初段のオペアンプＰＩＣ２の出力端子は、自身の反転入力端子（－端子）のほかに、抵抗ＰＲ５の一端と電気的に接続され、この抵抗ＰＲ５の他端が後段のオペアンプＰＩＣ３の非反転入力端子（＋端子）と電気的に接続されている。後段のオペアンプＰＩＣ３の非反転入力端子（＋端子）は、抵抗ＰＲ５の他端のほかに、一端がグランドと接地された抵抗ＰＲ６の他端と電気的に接続されている。これにより、初段のオペアンプＰＩＣ２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ＰＲ５，ＰＲ６により分圧され、この分圧された抵抗ＰＲ６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ＰＩＣ３の非反転入力端子（＋端子）に印加される。後段のオペアンプＰＩＣ３の反転入力端子（－端子）には、後段のオペアンプＰＩＣ３の出力端子と電気的に接続されている。後段のオペアンプＰＩＣ３の出力端子は、オペアンプＰＩＣ２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４１２１ｃに出力する。この後段のオペアンプＰＩＣ３は、抵抗ＰＲ５，ＰＲ６で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗ＰＲ６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ＰＲ５，ＰＲ６で分圧されたミリボルトオーダーの抵抗ＰＲ６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４１２１ｃ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ＰＩＣ３の電源端子に入力される＋２４Ｖは、グランドと接地されたコンデンサＰＣ５によりリップルが除去されて平滑化されている。

【０６５７】

図１１３に戻り、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に流れている電流は、一端がグランドと接地された抵抗ＰＲ１を流れることでこの抵抗ＰＲ１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４１２１ｃに印加される。電圧比較回路４１２１ｃ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４１２１ｃ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４１１０（発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄ）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ＰＲ１，ＰＲ６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４１１０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にくく、電圧比較回路４１２１ｃ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４１１０と打球発射装置６５０との基板装置間、及び払出制御基板４１１０とハンドル装置５００との基板装置間においては、配線を介して電気的に接続されているため、配線にノイズの影響を受けやすく、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。

【０６５８】

電圧比較回路４１２１ｃ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４１２１ｄに出力する。電圧比較回路４１２１ｃによる比較結果は、ＨＩ又はＬＯＷ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ＬＯＷ（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ＨＩ（以下、「Ｈ」と記載する。

）となる。このように、電圧比較回路４１２１ｃ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ＯＮ／ＯＦＦ信号としてスイッチング回路４１２１ｄに入力されることとなる。

【０６５９】

スイッチング回路４１２１ｄは、発射タイミング回路４１２０ｃ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４１２１ｃからのＯＮ／ＯＦＦ信号に従って、発射電源基板８３１に備える、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、が併合された併合電流を、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４に流す。具体的には、スイッチング回路４１２１ｄは、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ信号が入力されると、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、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流す一方、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＦＦ信号が入力されると、発射ソレノイド６５４に流れている電流を遮断する。つまり、スイッチング回路４１２１ｄは、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ信号が入力されて、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、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流しているときに、この発射ソレノイド６５４に流れている電流を、抵抗ＰＲ１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４１２１ｃの出力論理がＬとなり、ＯＦＦ信号をスイッチング回路４１２１ｄに出力し、スイッチング回路４１２１ｄが発射ソレノイド６５４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６５４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４１２１ｃの出力論理が再びＨとなり、ＯＮ信号をスイッチング回路４１２１ｄに出力し、スイッチング回路４１２１ｄが、上述したように、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６５４に流す。このように、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ／ＯＦＦ信号に従ってスイッチング回路４１２１ｄが、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、が併合された併合電流を、発射ソレノイド６５４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４１２１ｄは、電圧比較回路４１２１ｃ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４１２１ｄ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５０６が回動操作されて回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド６５４を駆動して遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すことができる。

【０６６０】

なお、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は、回転位置検知センサ５１２の可変端子から取り出される電圧は、抵抗ＰＲ０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４１２１ｃに印加される。この場合には、電圧比較回路４１２１ｃからのＯＮ信号がスイッチング回路４１２１ｄに出力されると、スイッチング回路４１２１ｄ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、が併合された併合電流を発射ソレノイド６５４に流す。このＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａ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６５４の発射強度は、少なくとも、発射レール６６０を飛び越えるものとなっている。つまり、抵抗ＰＲ０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８３１ａから出力される最小出力電流と、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）が発射ソレノイド６５４に流れると、発射ソレノイド６５４によって打ち出された遊技球は、発射レール６６０を飛び越えることができても、遊技盤４の外レール１１１１に沿って遊技領域１１００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５４０で回収されこととなる。換言すると、抵抗ＰＲ０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４１２１ｃに印加されるときには、発射ソレノイド６５４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６５４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５８５によって発射レール６６０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６５４がその重複する遊技球を遊技領域１１００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６５４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。

【０６６１】

本実施形態では、シャントレギュレータ回路４１２１ａにシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０を採用することにより、電圧比較回路４１２１ｃ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４１２１ａからの一定電圧である＋２．５Ｖが増幅回路４１２１ｂで増幅された＋５．０Ｖがハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２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５０６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４１２１ｄが打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４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５０６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６５４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６５４が遊技球を遊技領域１１００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６５４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。

【０６６２】

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４１２１ａにシャント式安定化電源回路ＰＩＣ０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、＋２．５Ｖ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＋２．５Ｖの変動が抑制されることによって回転位置検知センサ５１２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４１２１ｃがスイッチング回路４１２１ｄ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５０６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１１００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。

【０６６３】

［３－６Ｂ．ＤＣ／ＤＣコンバータの入出力電流及び出力電圧］

次に、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの入出力電流及び出力電圧について、図１１３に示した、ＴＡ点における入力電流、ＴＢ点における出力電流及び出力電圧について、図１１５を参照して説明する。ＴＡ点は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの入力電流Ｉｉｎを参照するための点であり、ＴＢ点は、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ及び出力電圧Ｖｏｕｔを参照するための点である。なお、この出力電圧Ｖｏｕｔは、グランドとの電位差である。

【０６６４】

まずＴＢ点の出力電圧Ｖｏｕｔと出力電流Ｉｏｕｔとの関係は、図１１５（ａ）に示すように、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから減少につれて出力電流Ｉｏｕｔが増大する関係となっている。具体的には、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから＋３０Ｖまでの区間Ａでは、出力電流Ｉｏｕｔが約３６０ｍＡと一定であり、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３０Ｖから＋２

０Ｖまでの区間Ｂでは、出力電圧Ｖｏｕｔが減少するにつれて出力電流Ｉｏｕｔが３６０ｍＡから４００ｍＡまで約４０ｍＡ増加し、出力電圧Ｖｏｕｔが＋２０Ｖから＋１０Ｖまでの区間Ｃでは、出力電圧Ｖｏｕｔが減少するにつれて出力電流Ｉｏｕｔが４００ｍＡから６６０ｍＡまで約２６０ｍＡ増加し、出力電圧Ｖｏｕｔが＋１０Ｖから＋５Ｖまでの区間Ｄでは、出力電圧Ｖｏｕｔが減少するにつれて出力電流Ｉｏｕｔが６６０ｍＡから１０１０ｍＡまで約３５０ｍＡ増加している。なお、＋５Ｖからゼロ Ｖ近傍では、出力電流Ｉｏｕｔはほぼ１０１０ｍＡとなっている。

【０６６５】

ＴＡ点の入力電流ＩｉｎとＴＢ点の出力電流Ｉｏｕｔとの関係は、図１１５（ｂ）に示すように、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから減少につれて、入力電流Ｉｉｎが減少するとともに出力電流Ｉｏｕｔが増大する関係となっている。具体的には、出力電圧Ｖｏｕｔが＋３５Ｖから＋３０Ｖまでの区間Ａでは、出力電流Ｉｏｕｔが約３６０ｍＡと一定であるのに対して、入力電流Ｉｉｎ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Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎ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Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎ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Ｖｏｕｔが＋３０Ｖから＋２０Ｖまでの区間Ｂでは、出力電流Ｉｏｕｔが３６０ｍＡから４００ｍＡまで約４０ｍＡ増加するのに対して、入力電流Ｉｉｎが３２０ｍＡから２６０ｍＡまで約６０ｍＡ減少しており、出力電流Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが完全に小さくなっている。出力電圧Ｖｏｕｔが＋２０Ｖから＋１０Ｖまでの区間Ｃでは、出力電流Ｉｏｕｔが４００ｍＡから６６０ｍＡまで約２６０ｍＡ増加するのに対して、入力電流Ｉｉｎ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Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが完全に小さくなっている。出力電圧Ｖｏｕｔが＋１０Ｖから＋５Ｖまでの区間Ｄでは、出力電流Ｉｏｕｔが６６０ｍＡから１０１０ｍＡまで約３５０ｍＡ増加するのに対して、入力電流Ｉｉｎ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Ｉｏｕｔと比べて入力電流Ｉｉｎが完全に小さくなっている。

【０６６６】

なお、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ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Ｉｏｕｔ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Ｉｏｕｔ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Ｉｏｕｔ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Ｉｏｕｔ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（３６０ｍＡ＜出力電流Ｉｏｕｔの値＜１０００ｍＡ）、ミリアンペアオーダーの電流となっている。

【０６６７】

［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１１３に示した、ＴＢ点におけるＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ及び出力電圧Ｖｏｕｔ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１１６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Ｉｏｕｔ及び出力電圧Ｖｏｕｔ（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Ｔ０を参照するための点である。

【０６６８】

発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０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分当り、つまり６００００ｍｓ当り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１１６（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。

【０６６９】

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Ｖｏｕｔの波形について説明する。

【０６７０】

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Ｔ０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１１６（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ｔ０）。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１１６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Ｉｏｕｔ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Ｔ０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ｔ１）。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Ｖｏｕｔ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Ｉｏｕｔは、図１１５に示したように、出力電圧Ｖｏｕｔが小さくなるのに対して、出力電流Ｉｏｕｔ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Ｖｏｕｔ、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Ｉｏｕｔ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Ｖｏｕｔ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ｔ２）。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。

【０６７１】

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Ｔ０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１１６（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ｔ０）。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１１６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１１５に示した区間Ａに属し、ＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａの出力電流Ｉｏｕｔ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Ｔ０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（タイミングｔ１）。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Ｖｏｕｔ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Ｉｏｕｔは、上述したように、出力電圧Ｖｏｕｔが小さくなるのに対して、出力電流Ｉｏｕｔ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Ｖｏｕｔ、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Ｉｏｕｔ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ｔ２）。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。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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。

【０６７４】

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が入力されて次回の発射基準パルス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が入力されて次回の発射基準パルス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８５１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。

【０６７５】

［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４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０と、球送基準パルスＴ１と、について、図１１６を参照して説明する。ＴＣ点は、上述したように、発射タイミング回路４１２０ｃからの発射基準パルスＴ０を参照するための点であり、図１１３に示したＴＤ点は、発射タイミング回路４１２０ｃからの球送基準パルスＴ１を参照するための点である。

【０６７６】

球送基準パルスＴ１は、発射基準パルスＴ０である３０ｍｓの５倍である１５０ｍｓ（＝Ｔ０（３０ｍｓ）×５）が設定されている。発射基準パルスＴ０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１１６（ａ），（ｅ）に示すように、球送基準パルスＴ１が発射ソレノイド駆動回路４１２０ｄの球送ソレノイド駆動回路４１２０ｅに入力され（タイミングｔ０、１５０ｍｓ経過すると、その入力が停止されるようになっている（タイミングｔ３）。これにより、球送ソレノイド５８５を駆動して球送ソレノイド５８５による球送制御を行うことにより、次の発射基準パルスＴ０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Ｔ０が入力されるごとに、遊技球を遊技領域１１００に向かって連続して打ち出すことができる。

【０６７７】

［３－７．主制御基板での制御処理］

次に、主制御基板４１００（特に主制御ＭＰＵ４１００ａ）で実行される制御処理の例について、図１１７乃至図１２９を参照して説明する。図１１７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１１８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１１９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１２０は、特別制御処理の一例を示すフローチャートである。図１２１は、始動口入賞処理を示すフローチャートである。図１２２は、変動開始処理を示すフローチャートである。図１２３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１２４は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【０６７８】

また、図１２５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１２６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１２７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１２８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４１００に搭載される主制御ＭＰＵ４１００ａにより所定のタイミング（本実施形態では、４ｍｓ毎）で実行される。図１２９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。

【０６７９】

メイン処理は、図１１７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ＭＰＵ４１００ａは、電源投入時処理を実行する（ステップＳ１）。この電源投入時処理では、ＲＡＭ４１００ｅ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ＲＡＭ４１００ｅ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ＲＡＭ４１００ｅをクリアしてＣＰＵ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。

【０６８０】

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、ＲＡＭ４１００ｅ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ＲＡＭ４１００ｅ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ＲＡＭクリアスイッチ４１００ｃがオンであれば、ＲＡＭ４１００ｅ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４１００のＲＡＭ４１００ｅにバックアップデータが保存されていない場合には、ＲＡＭ４１００ｅをクリアし、通常の初期設定を行う。

【０６８１】

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４１４０に、主制御基板４１００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４１００が起動したことを周辺制御部４１４０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ＲＡＭ４１００ｅ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。

【０６８２】

この電源投入時処理が終了すると、主制御ＭＰＵ４１００ａ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ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ２）。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８５１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８５１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８５１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８５１から主制御基板４１００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Ｓ２で主制御基板４１００に搭載される主制御ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ４）。

【０６８３】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板８５１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ＲＡＭ４１００ｅ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。

【０６８４】

ところで、ステップＳ２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Ｓ３）。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。

【０６８５】

次に、電源断発生時処理は、図１１８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ＭＰＵ４１００ａ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Ｓ４ａ）。そして、ＲＡＭ４１００ｅのチェックサムを算出し、ＲＡＭ４１００ｅの所定領域に保存する（ステップＳ４ｂ）。このチェックサムは、復電時に停電前のＲＡＭ４１００ｅ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。

【０６８６】

続いて、主制御ＭＰＵ４１００ａは、ＲＡＭ４１００ｅ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

４ｃ）。以上の処理を終えると、主制御ＭＰＵ４１００ａは、ＲＡＭ４１００ｅへのアクセスを禁止し（ステップＳ４ｄ）、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ＭＰＵ４１００ａ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と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ＭＰＵ４１００ａが起動するようになっている。

【０６８７】

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４１００に搭載される主制御ＭＰＵ４１００ａにより４ｍｓ毎にタイマ割込処理が実行されるものであり、図１１９に示すように、主制御ＭＰＵ４１００ａは、レジスタの退避処理を実行した後（ステップＳ１０）、ステップＳ１１からステップＳ１８の処理を実行する。ステップＳ１１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Ｓ１２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Ｓ１３の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）にて検出された信号に基づいて払出制御基板４１１０に遊技球の払出しを指示する払出コマンドを設定する。

【０６８８】

また、ステップＳ１４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２１０５によって第二始動口２１０２を開閉する可動片２１０６）を制御し、第二始動口２１０２の開閉状態を変化させる処理を実行する。すなわち、ステップＳ１４では、後述する時短機能が作動していなければ、普通図柄を所定時間にわたって変動（通常変動）させると共に、可動片２１０６を所定時間または所定回数にわたって開閉（通常開閉）させる処理を実行し、時短機能が作動していれば、普通図柄を通常変動よりも短い時間にわたって変動（時短変動）させると共に、可動片２１０６を通常開閉よりも長い時間または／および多くの回数にわたって開閉させる処理を実行する。

【０６８９】

ステップＳ１５の特別制御処理では、大当りであるか否かの大当り判定処理（後述するステップＳ３１５の処理）を行ったり、遊技の進行状態に基づいて特別図柄表示器１１８５，１１８６で第一特別図柄または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２１０８によって大入賞口２１０３を開閉する開閉部材２１０７）を制御し、大入賞口２１０３の開閉状態を変化させたりする処理を実行する。ここで、ステップＳ１５の特別制御処理の一つの処理であるステップＳ１５では、後述する確率変動機能が作動していなければ、確率変動機能非作動時の大当り判定テーブルにもとづいて大当りについての判定処理を行い、確率変動機能が作動していれば、確率変動機能作動時の大当り判定テーブルにもとづいて大当りについての判定処理を行う。

【０６９０】

続くステップＳ１６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Ｓ１７のコマンド送信処理では、演出コマンドを周辺制御部４１４０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Ｓ１）でセットされた電源投入コマンドを周辺制御部４１４０に送信する処理も行われる。ステップＳ１１からステップＳ１７の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップＳ１８）を実行して、処理を終了する。

【０６９１】

ここで、上述した乱数更新処理１（ステップＳ１２）および乱数更新処理２（ステップＳ３）で、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａ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（後述する「小当り」を含む）を発生させるか否かの判定（大当り判定）に用いられる大当り判定用乱数、特別図柄の停止図柄の決定と確変大当りとするか否かの判定（確変判定）と大当り遊技状態において実行されるラウンド数の決定と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１１８５，１１８６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２１０２を開閉する可動片２１０６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。

【０６９２】

また、本実施形態のパチンコ機１では、上記の確変判定及びラウンド数の決定（ラウンド数決定抽選）は、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か否かにかかわらず毎回行われる。ただし、大当り判定においてハズレであると判定されたときには、ラウンド数は０ラウンドに決定される。ここで、上記の確変判定及びラウンド数の決定は、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限り行うようにしてもよい。また、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か否かにかかわらず、確変判定及びラウンド数決定抽選を毎回行うものの、大当り遊技状態を発生させると判定されなかった時には、確変判定の結果及びラウンド数決定抽選の結果を破棄するようにしてもよい。なお、大当り図柄用乱数を用いた確変判定及びラウンド数決定抽選は、上述した所定の解除条件が成立したときに（すなわち特別抽選と同じタイミングで）行われる。

【０６９３】

また、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、後述する確率変動機能が作動していない通常時よりも高く設定する当り）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１９００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。

【０６９４】

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２１０６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２１０６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４ｍｓ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２１０６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。

【０６９５】

次に、特別制御処理において主制御ＭＰＵ４１００ａは、図１２０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。そして、所定の解除条件が成立すると保留が解除されてステップＳ３０の変動開始処理が行われる。所定の解除条件は、大当り遊技状態でなく且つ特別図柄が変動していないとき（特別図柄の変動が終了したとき）に成立する。このようにして更新された保留状態は、ＲＡＭ４１００ｅに記憶される。そして、所定の解除条件が成立すると保留が解除されてステップＳ３０の変動開始処理が行われる。所定の解除条件は、大当り遊技状態でなく且つ特別図柄が変動していないとき（特別図柄の変動が終了したとき）に成立する。

【０６９６】

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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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２１０７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２１０７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２１０７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２１０７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）。

【０６９９】

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２１０７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。

【０７００】

次に、始動口入賞処理では、図１２１に示すように、まず、第二始動口センサ２１０９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２１０９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

にてＹＥＳ）、第二始動口センサ２１０９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。

【０７０１】

一方、ステップＳ２０１で第二始動口センサ２１０９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３０２２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。

【０７０２】

続いて、変動開始処理では、図１２２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１２９参照））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）、第一当り抽選及び第二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。

【０７０３】

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１２９（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１２９（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。

【０７０４】

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。

【０７０５】

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。

【０７０６】

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。

【０７０７】

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）、確率変動非作動時の大当り判定テーブル、すなわち大当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、確率変動非作動時（すなわち通常遊技状態時又は時間短縮状態時）には、大当りとなる確率が１／３００に設定され、確率変動作動時（すなわち高確率時）には、大当りとなる確率が１／３０に設定されている。

【０７０８】

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が、大当りに相当する乱数（大当り値）であるか否かを判別する（ステップＳ３１５）。そして、大当り値である場合には（ステップＳ３１５にてＹＥＳ）、大当りフラグを「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り値ではない場合には（ステップＳ３１５にてＮＯ）、その乱数が小当りに相当する乱数（小当り値）であるか否かを判別する（ステップＳ３１８）。そして、小当り値である場合には（ステップＳ３１８にてＹＥＳ）、小当りフラグを「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、大当りフラグおよび小当りフラグの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、大当りフラグおよび小当りフラグの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、大当りフラグおよび小当りフラグの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。

【０７０９】
なお、図示していないが、取得された乱数が大当りに相当する乱数であるかについての判定処理（ステップＳ３１５の処理）では、大当りであるか否かだけでなく、大当りであるときには当該大当りの種別についての判定処理、及び、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かについて遊技者に知られないよう秘匿状態で大当り遊技処理を実行するか否かについての判定処理（秘匿抽選）をも行っている。大当りの種別についての判定処理は、第一当否決定手段４５０６による判定処理の場合であれば、大当りの種別が後述する第一大当り～第五大当りのうちいずれの当りであるかの判定処理、第二当否決定手段４５２８による判定処理の場合であれば、大当りの種別が後述する第一大当りと第二大当りとのうちいずれの当りであるかの判定処理である。したがって、ステップＳ３１５の大当りであるか否かの判定処理では、後述する確率変動機能が作動する当りであるか否かの判定処理をも行っていることとなる。また、上記の秘匿抽選に当選した場合には、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かについて遊技者に知られないよう秘匿としつつステップＳ８０の大当り遊技処理が実行され、上記の秘匿抽選に落選した場合には、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かを遊技者に開示した上でステップＳ８０の大当り遊技処理が実行される。

【０７１０】
次に、変動パターン設定処理では、図１２３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ＹＥＳ）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）。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、特殊当りか否かを判別する（ステップＳ４０４）。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とし、且つ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」ことは、共通しているが、特殊当りである確率変動大当りと、特殊当りでない一般の確率変動大当りとでは、遊技者に与える利益の程度が大きく異なるように設定されている。

【０７１１】
つまり、一般の確率変動大当りでは、大入賞口２１０３を開閉する開閉部材２１０７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２１０７の開閉動作を、多くの利益を付与する回数（例えば７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２１０７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ていると共に、開閉部材２１０７の開閉動作を例えば二回行うように制御される。

【０７１２】
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）。

【０７１３】

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）、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、小当りフラグが「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４１１）、リーチ値でない場合には（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）。

【０７１４】

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。

【０７１５】

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。

【０７１６】

続いて、変動中処理では、図１２４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）。

【０７１７】

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。

【０７１８】

ステップＳ５０４によって特別図柄の変動を停止させた後、大当りフラグが「ＯＮ」か否かを判別し（ステップＳ５０５）、大当りフラグが「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、大当りフラグが「ＯＮ」でない場合には（ステップＳ５０５にてＮＯ）、小当りフラグが「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。

【０７１９】

次に、大当り遊技開始処理では、図１２５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。

【０７２０】

ステップＳ６０６では、大当りの種類が、一般の大当りであるか特殊当りであるかを判別し、一般の大当りである場合には（ステップＳ６０６にてＮＯ）、開閉部材２１０７による大入賞口２１０３の開放条件、すなわち、大当り用開放回数、一回当りの開放時間、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、大当りが特殊当りである場合には（ステップＳ６０６にてＹＥＳ）、大入賞口２１０３における特殊当り用開放回数、入賞制限個数、及び一回当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）、大当り遊技開始処理を終了する。

【０７２１】

一方、小当り遊技開始処理では、図１２６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Ｓ７０３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２１０７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。

【０７２２】

次に、大当り遊技処理では、図１２７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２１０７を作動させて大入賞口２１０３を閉鎖する（ステップＳ８０５）。

【０７２３】

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。
【０７２４】
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２１０７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２１０７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。
【０７２５】
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と共に、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（規定回数）になるまで時短機能を作動させる。
【０７２６】
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（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２１０６の開放作動によって第二始動口２１０２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、特殊当りが当選した場合には（ステップＳ８１４にてＮＯ）、時短機能を作動させることなくステップＳ８１３に移行する。
【０７２７】
一方、ステップＳ８０９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（ＮＯ）、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Ｓ８１５）、その後、ステップＳ８１３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（規定回数）になるまで時短機能を作動させる。図示していないが、時短機能の作動が規定回数にいたったときは、時短機能の作動を停止する。なお、ステップＳ８０９において確率変動機能を作動させる当選ではない場合（ステップＳ８０９にてＮＯ）、規定回数の時短機能が作動するようにしているが、必ずしも時短機能は作動しなくてもよい。例えば、ステップＳ８０９において確率変動機能を作動させる当選ではない場合には（ステップＳ８０９にてＮＯ）、確率変動機能及び時短機能のいずれも作動しない通常遊技状態にするようにしてもよいし、特定の条件が成立した場合（例えば、抽選に当選した場合、時短機能が作動する大当りに当選した場合）に限り時短機能が作動するようにするようにし、特定の条件が成立しなかった場合には確率変動機能及び時短機能のいずれも作動しない通常遊技状態にするようにしてもよい。
【０７２８】
次に、小当り遊技処理では、図１２８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Ｓ７０３によって「６」となっている場合には（ステップＳ９０１にてＹＥＳ）、ステップＳ９０２以降の処理を実行し、「６」でない場合には（ステップＳ９０１にてＮＯ）、小当り遊技処理を終了する。ステップＳ９０２では、大入賞口２１０３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Ｓ９０２）、まだ最大入賞数に達していない場合には（ＮＯ）、大入賞口２１０３が開放中か否かを判別する（ステップＳ９０３）。そして、ステップＳ９０３において、大入賞口２１０３が開放中であると判別された場合には（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Ｓ９０４）、経過した場合には（ステップＳ９０４にてＹＥＳ）、開閉部材２１０７を作動させて大入賞口２１０３を閉鎖する（ステップＳ９０５）。その後、大入賞口２１０３の開放回数が予め定めた所定回数（例えば二回）に達したか否かを判別し（ステップＳ９０６）、その回数に達した場合には（ＹＥＳ）、処理フラグを「０」に更新し（ステップＳ９０７）、小当り遊技処理を終了する。

【０７２９】

なお、ステップＳ９０４において大入賞口２１０３の開放時間が所定時間に達していない場合（ＮＯ）、またはステップＳ９０６において開放回数が所定回数に達していない場合には（ＮＯ）、ステップＳ９０７の処理を実行することなく、小当り遊技処理を終了する。また、ステップＳ９０３において、大入賞口２１０３が開放中でない場合には（ＮＯ）、大入賞口２１０３を開放し、遊技球の入賞を可能とする（ステップＳ９０８）。また、ステップＳ９０２において、大入賞口２１０３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（ＹＥＳ）、大入賞口２１０３が開放中か否かを判別し（ステップＳ９０９）、開放中の場合には（ＹＥＳ）、大入賞口２１０３を閉鎖し（ステップＳ９１０）、ステップＳ９０７に移行する。一方、大入賞口２１０３が開放中でない場合には（ステップＳ９０９にてＮＯ）、ステップＳ９１０の処理を実行することなく、ステップＳ９０７に移行する。ステップＳ９０７では処理フラグを「０」に更新する。

【０７３０】

［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１３０乃至図１３４を参照して説明する。図１３０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１３１は１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。図１３２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１３３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１３４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。

【０７３１】

サブメイン処理では、図１３０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）。

【０７３２】

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１６ｍ

ｓ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）。

【０７３３】

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。

【０７３４】

次に、１６ｍｓ定常処理では、サブ周辺制御ＭＰＵ４１４０ａが、図１３１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。

【０７３５】

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、ランプ駆動基板４１６０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。

【０７３６】

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。

【０７３７】

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。

【０７３８】

次に、コマンド解析処理は、図１３２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）。

【０７３９】

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）。

【０７４０】

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りコマンドであれば（ステップＳ１１０５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）。

【０７４１】

続いて、演出制御処理は、図１３３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Ｓ１２４０のうち何れかの処理を行う。

【０７４２】

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。

【０７４３】

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。

【０７４４】

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。

【０７４５】

処理選択フラグが「３」の時に実行されるキャラクタ演出表示処理（ステップＳ１２４０）では、主制御基板４１００から送信される大当りコマンド（確変大当りコマンドまたは通常大当りコマンド）に応じて大当り遊技状態中に液晶表示装置１９００にキャラクタ演出を表示させる制御を行う。このキャラクタ演出表示処理では、後述する特定ジョグ演出が行われるときには、複数のキャラクタ演出のうち特定のキャラクタ演出を表示する。そして、主制御基板４１００から送信された大当りコマンドが確変大当りコマンドである場合には、特定のキャラクタ演出において後述するキャラクタ特殊演出シーンを表示する。

【０７４６】

次に、装飾図柄変動開始処理は、図１３４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ければ（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。

【０７４７】

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）。

【０７４８】

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。

【０７４９】

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、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。

【０７５０】

続いて、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するか否かの判別を行う予告選択処理を実行した後（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こと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。

【０７５１】

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、次回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。

【０７５２】

［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１３５乃至図１３８を参照して説明する。図１３５は主制御基板での第一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１３６は主制御基板での第二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１３７は第一当り抽選及び第二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１３８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。
【０７５３】
図１３５に示すように、主制御基板４１００には、第一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。
【０７５４】
また、第一当り時変動時間設定用テーブル４５０３は、第一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。
【０７５５】
また、主制御基板４１００には、第一始動口センサ３０２２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。
【０７５６】
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。
【０７５７】
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。

【０７５８】

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３０２２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３０２２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３０２２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１３９を参照）の中の、一番上位の記憶領域に格納する。

【０７５９】

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。

【０７６０】

また、主制御基板４１００には、図１３６に示すように、第二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。

【０７６１】

また、主制御基板４１００には、第二始動口センサ２１０９によって第二始動口２１０２への入賞が検出された時に第二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。

【０７６２】

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「特殊大当り」については、発生しないように制限を加えている。

【０７６３】
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２１０９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２１０９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。

【０７６４】
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２１０９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１３９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。

【０７６５】
また、主制御基板４１００には、図１３７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２１０７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２１０８によって開閉部材２１０７が開放制御されるようになっている。

【０７６６】
更に詳しく説明すると、所定利益付与手段４５４１は、開閉部材２１０７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２１０７の開閉動作を少なくとも一回以上（本例では二回）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２１０７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と共に、開閉部材２１０７の開閉動作を、所定の利益を付与する場合の開閉動作の回数よりも多い回数（本例では７回）行うことで、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。

【０７６７】
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。

【０７６８】

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、０～５９９までの６００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、２０個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が１／３０となっている。一方、通常時の大当り判定テーブルでは、０～５９９までの６００個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が２個設定され、大当り確率が１／３００となっている。

【０７６９】

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、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に達するまで、第二始動口２１０２の可動片２１０６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。

【０７７０】

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２１０６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の球減りを抑制する。

【０７７１】

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「特殊大当り」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によって遊技者に所定の利益（特定の利益よりも有利性の低い利益）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。

【０７７２】

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。

【０７７３】

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４５４

７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、この有利遊技状態では、時短遊技状態で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。

【０７７４】

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。

【０７７５】

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、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当りを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大当りを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、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当りを１１％に設定している。

【０７７６】

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、特殊大当り、すなわち第三大当り、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。

【０７７７】

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２１０７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。

【０７７８】

ところで、主制御基板４１００には、図１３８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２３５２によってゲート部２３５０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。

【０７７９】

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２１０５による可動片２１０６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２１０６の開放時間が１８０ｍｓ、開放回数１回に設定されている。

【０７８０】

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。

【０７８１】

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２１０６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。

【０７８２】

［４－１Ａ．主基板による遊技内容］

次に、主制御基板４１００や払出制御基板４１１０等を備えた主基板４０００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５００を遊技者が回転操作することで、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、遊技パネル１１５０の前面に配置された遊技領域１１００内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始されるようになっている。遊技領域１１００内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物２３００の上側の左側或いは右側の遊技領域１１００内を流下するようになっている。

【０７８３】

なお、遊技球の打込強さは、ハンドル装置５００の回転量を回転位置検知センサ５１２で検知した上で、回転位置検知センサ５１２からの検知信号に基いて発射制御部４１２０により打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４の駆動強さが制御されるようになっており、時計回りの方向へ回転させるほど強く打ち込むことができるようになっている。また、遊技領域１１００内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル１１５０の前面に植設されており、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。

【０７８４】

センター役物２３００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２３００の上棚部２３０１へ到達すると、上棚部２３０１によってセンター役物２３００の左側の領域へと誘導される。そして、センター役物２３００の左側を流下する遊技球が、センター役物２３００の左側に配置されたゲート部２３５０に進入してゲートセンサ２３５２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１１８０における普通図柄表示器１１８９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１１８９が、赤色、緑色、橙色に交互に発光）され、所定時間（例えば、２秒～３０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１１８９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４５５２（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。

【０７８５】

詳しくは、抽選された普通乱数が「普通当り」乱数の場合、当りを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器１１８９が緑色に発光）され、抽選された普通乱数が「普通ハズレ」乱数の場合、ハズレを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器１１８９が赤色に発光）されるようになっている。そして、当りを示唆する普通図柄が停止表示されると、第二始動口２１０２を閉鎖する一対の可動片２１０６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２１０２へ遊技球が入賞できるようになっている。

【０７８６】

なお、普通図柄の変動時間や第二始動口２１０２における可動片２１０６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（特別抽選の結果）に応じて変化させるようになっており、特別抽選の結果として、「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４５５２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。

【０７８７】

なお、本例のパチンコ機１では、センター役物２３００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１１００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２３５０やワープ入口２３０２へ遊技球が進入する機会を得ることなくセンター役物２３００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２３００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５００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５００の操作による遊技を楽しませて興趣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。

【０７８８】

ところで、本例では、普通図柄表示器１１８９において普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ２３５２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２３５２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１１８８で表示するようになっている。この普通図柄記憶表示器１１８８は、四つのＬＥＤからなっており、点灯する各ＬＥＤの数によって記憶数を示唆するようになっており、本例では、四つまで記憶して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２３５２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。

【０７８９】

また、遊技領域１１００内へ打ち込まれセンター役物２３００の左側を流下した遊技球は、サイド入賞口部材２２００の棚部２２０１，２２０３，２２０４によってセンター役物２３００の下側で遊技領域１１００の中央側へ寄せられるようになっている。そして、センター役物２３００の下方に配置された一般入賞口２１０４，２１０１に遊技球が入賞して、一般入賞口センサ３０２０に検出されると、その検出信号に基いて主制御基板４１００では払出制御基板４１１０に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板４１１０が賞球装置７４０の払出モータ７４４を制御して所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【０７９０】

なお、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球が、一般入賞口２１０４，２１０１、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３の何れにも入賞しなかった場合、遊技領域１１００の左右方向中央下端に設けられてアウト口１１５１から、遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。また、遊技球が、一般入賞口２１０４，２１０１、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３の何れに入賞しても、入賞した遊技球は、遊技領域１１００内へ戻されること無く遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。

【０７９１】

一方、センター役物２３００の左側を流下する遊技球が、センター役物２３００の左側側面に開口するワープ入口２３０２へ進入すると、センター役物２３００のステージ２３１０における後側の第一ステージへと供給されるようになっている。そして、第一ステージ上へ供給された遊技球は、第一ステージ上を左右方向へ転動して、前方へと放出されて第二ステージ上へと供給される。この第二ステージでも遊技球が左右方向へ転動してアタッカユニット２１００の上方の遊技領域１１００内へ放出される。このステージ２３１０へ供給された遊技球が、第一ステージにおける中央のチャンス入口２３１３へ進入すると、アタッカユニット２１００における第一始動口２１０１の直上に配置されたチャンス出口２３１４から遊技領域１１００内へ放出され、遊技球が高い確率で第一始動口２１０１へと受入れられるようになっている。そして、遊技球が第一始動口２１０１に受入れられて第一始動口センサ３０２２に検出されると、主制御基板４１００等を介して賞球装置７４０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【０７９２】

なお、本例のパチンコ機１では、第一始動口２１０１、第二始動口２１０２、及び大入賞口２１０３が、上下方向に並んで配置されているので、ステージ２３１０から放出される遊技球が、高い確率で第一始動口２１０１等に受入れられるようになっており、第二始動口２１０２や大入賞口２１０３が受入可能な時に、遊技球がステージ２３１０やチャンス出口２３１４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２１０１だけでなく第二始動口２１０２や大入賞口２１０３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。

【０７９３】

ところで、遊技球がゲート部２３５０へ進入してゲートセンサ２３５２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２１０２を閉鎖する一対の可動片２１０６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２１０２へ受入れられて第二始動口センサ２１０９に検出されると、主制御基板４１００等を介して賞球装置７４０から所定数（例えば、４個）の遊技球が、上皿３０１へ払出されるようになっている。

【０７９４】

また、主制御基板４１００では、これら第一始動口２１０１、第二始動口２１０２に遊技球が入賞して、第一始動口センサ３０２２、第二始動口センサ２１０９に検出されると、第一始動口２１０１では所定の第一当り判定用乱数の抽出が、第二始動口２１０２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１１８０の対応する第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６に表示された特別図柄の変動表示が開始された後に、抽出された当り判定用乱数と対応する特別図柄が特別抽選の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１１８５や第二特別図柄表示器１１８６において、「大当り」を示唆する態様で特別図柄が停止表示されると、アタッカユニット２１００の開閉部材２１０７が、所定のパターンで開閉動作する特別有利遊技状態（例えば、大当り遊技）が発生し、その間に大入賞口２１０３へ遊技球を入賞させることで、より多くの遊技球を獲得できるようになっている。なお、一つの遊技球が大入賞口２１０３へ入賞すると、賞球装置７４０から所定数（例えば、１３個）の遊技球が上皿３０１へ払い出されるようにな

っている。
【０７９５】
なお、これら第一始動口２１０１、第二始動口２１０２においても、ゲート部２３５０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１１８５や第二特別図柄表示器１１８６において特別図柄が変動表示中、又は、特別有利遊技状態としての大当り遊技中等の特別図柄を変動表示さることができない時に、始動口２１０１，２１０２へ遊技球が入賞して第一始動口センサ３０２２、第二始動口センサ２１０９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３０２２、第二始動口センサ２１０９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１１８４や第二特別図柄記憶表示器１１８７において表示するようになっている。これら第一特別図柄記憶表示器１１８４や第二特別図柄記憶表示器１１８７は、夫々二つのＬＥＤからなっており、消灯・点灯・点滅する各ＬＥＤの発光状態の組合せによって記憶数を示唆するようになっており、本例では、夫々四つまで記憶して表示するようになっている。なお、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。
【０７９６】
また、主制御基板４１００では、第一始動口センサ３０２２、第二始動口センサ２１０９の検出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の当り判定用乱数を、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、その当り判定用乱数が、「ハズレ」、「小当り」、「大当り」の何れであるかが判別されると共に、「大当り」の時に大入賞口２１０３の開閉が繰返し実行されるラウンド数が何ラウンドであるかも判別されるようになっている。また、当り判定用テーブル４５０１，４５２１によって、「確変時短無し当り」「確変当り」、「時短当り」、「確変時短当り」等も判別されるようになっている。
【０７９７】
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（特別抽選の結果が）、「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２１０７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（例えば、２回）繰返すようになっている。
【０７９８】
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２１０７を開状態とした後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口２１０３に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材２１０７を閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返すようになっており、例えば、「６Ｒ大当り」であれば６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、時短状態としたり時短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。
【０７９９】
［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１３９を参照して説明する。図１３９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。

【０８００】
本例の周辺制御基板４０１０には、図１３９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４５６１，４５６２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。
【０８０１】
まず、演出態様テーブル４５６１，４５６２について詳細に説明する。第一当り時演出態様テーブル４５６１は、大当り（又は小当り）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４５６２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。
【０８０２】
この周辺制御基板４０１０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４５６３と、演出パターンを決定する第一演出態様決定手段４５６４とが設けられている。第一演出態様決定手段４５６４は、コマンド受信手段４５６０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４５６３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り（又は小当り）を示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段４５６３によって抽出された演出用乱数と、第一当り時演出態様テーブル４５６１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４５６３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４５６２とから演出パターンを決定するものである。
【０８０３】
この第一演出態様決定手段４５６４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４５６５に送られる。第一演出表示制御手段４５６５は、それらの演出の画像を画像記憶手段（キャラＲＯＭ４１５０ｄ）から読出し液晶表示装置１９００に導出する。
【０８０４】
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４５６６が設けられている。第一装飾図柄変動制御手段４５６６は、コマンド受信手段４５６０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。
【０８０５】
なお、上記では、第一当り抽選に関する演出について説明したが、周辺制御基板４０１０には、第二当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、第二当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第二当り時演出態様テーブル４５６７と、第二ハズレ時演出態様テーブル４５６８とが予め記憶されており、これらのテーブル４５６７，４５６８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４５６７，４５６８は、第一当り抽選に対応する演出態様テーブル４５６１，４５６２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。
【０８０６】
また、周辺制御基板４０１０には、第二当り抽選に対応して、第二演出用乱数抽出手段４５６９、第二演出態様決定手段４５７０、第二演出表示制御手段４５７１、及び第二装飾図柄変動制御手段４５７２が設けられているが、これらの構成も第一当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。

【０８０７】
また、周辺制御基板４０１０には、装飾図柄列変動表示手段４５７３及び大当り表示手段４５７４が設けられている。装飾図柄列変動表示手段４５７３は、第一装飾図柄変動制御手段４５６６及び第二装飾図柄変動制御手段４５７２の出力を基に、或いは、コマンド受信手段４５６０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）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。

【０８０８】
また、大当り表示手段４５７４は、第一当り抽選または第二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、第一当り抽選または第二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。

【０８０９】
［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１４０乃至図１５７を参照して説明する。図１４０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１４１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１４２（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１４２（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。

【０８１０】
また、図１４３（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１４４（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１４５（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１４６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１４７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１４８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１４９（Ａ）～（Ｄ）は、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１５０（Ａ）～（Ｃ）は、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１５１（Ａ）～（Ｃ）は、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。

【０８１１】
更に、図１５２（Ａ）～（Ｄ）は、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１５３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１５４（Ａ）～（Ｄ）は、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１５５（Ａ）～（Ｄ）は、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１５６（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１５７（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。

【０８１２】

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１４０乃至図１４２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。

【０８１３】

まず、ダイヤル操作部４０１が時計方向へ回転する場合は、図１４０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。

【０８１４】

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１４１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。

【０８１５】

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１４２（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。

【０８１６】

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１４２（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４３２ｂが「ＯＦＦ」を継続する一方、回転検知センサ４３２ａ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。

【０８１７】

このように、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ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ので、操作ユニット４００を構成するダイヤル操作部４０１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４０１が回転操作された場合には、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態の切替りを検出することでダイヤル操作部４０１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４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態と、回転操作中の回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態とから、ダイヤル操作部４０１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４３２ａ，４３２ｂによってダイヤル操作部４０１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４３２ａ，４３２ｂのパルスをカウントしたり、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂのパルス状態の互いの関係を確認することで、ダイヤル操作部４０１の回転位置も検出が可能である。

【０８１８】

例えば、ステップ１、即ち回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂ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４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態として回転検知センサ４３２ａが「ＯＮ」である一方、回転検知センサ４３２ｂ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４０１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４３２ａ，４３２ｂのＯＮ／ＯＦＦ状態として回転検知センサ４３２ａが「ＯＦＦ」である一方、回転検知センサ４３２ｂ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４０１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４３２ａ，４３２ｂによって検出されたダイヤル操作部４０１の時計方向又は反時計方向の操作信号は、周辺制御部４１４０に出力される。そして、周辺制御部４１４０（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１９００等での演出に反映するようになっている。

【０８１９】

また、ダイヤル操作部４０１がダイヤル駆動モータ４１４の駆動に基づいて回転する場合は、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動が駆動ギア４１２を介して従動ギア４１０の回転動作として伝達され、この従動ギア４１０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４０１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４３２ａ，４３２ｂ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の検出の有無（ＯＮ／ＯＦＦ）によってダイヤル操作部４０１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４３２ａ，４３２ｂによる検出信号が周辺制御部４１４０に出力され、これを受けた周辺制御部４１４０がダイヤル操作部４０１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４０１の回転動作を制御するようになっている。

【０８２０】

［操作ユニット４００についての第１の実施例］

次に、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や、押圧操作部４０５による操作手段を用いた演出例について説明する。まず、一例目としては、図１４３に示すように、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（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１４３（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、図１４３（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。

【０８２１】

そして、図１４３（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や、「ダイヤル操作部を回して下さい」の文字４６１１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、これによって操作ユニット４００（ダイヤル操作部４０１）の操作機会が遊技者に付与されることとなる。

【０８２２】

その後、図１４３（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１４３（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１４３（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。

【０８２３】

ただしこの際、回転検知センサ４３２ａ，４３２ｂによってダイヤル操作部４０１の回転方向はもとより、その回転速度も検出されている。すなわち、ダイヤル操作部４０１の回転速度が速くなるほど中装飾図柄４６０２ｂに対してよりアクション性の高い動きが持たされて、大当り判定に基づいた表示結果を構成する中装飾図柄（この場合は、大当り図柄）が他方の中装飾図柄を完全に押し出す、といった遊技者にとって有利な演出をより早い段階で実現するようにしている。また逆に、ダイヤル操作部４０１は回転操作されているものの、その回転速度が所定値よりも遅いときには、中装飾図柄４６０２ｂに対してアクション性の低い動きしか持たされず、この結果、大当り判定に基づいた表示結果を構成する中装飾図柄（この場合は、大当り図柄）が他方の中装飾図柄に押し出されてしまう、といった遊技者にとって不利な演出がまずは現れるようにしている。ただしこの場合も、最終的には、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に導出されることとなる。

【０８２４】

なお、図１４３（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している。

【０８２５】

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１４４（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１４４（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１４４（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や、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２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。

【０８２６】

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１４４（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１４４（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）。

【０８２７】

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。

【０８２８】

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１４５（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。

【０８２９】

図１４５（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や、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２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。

【０８３０】

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１４５（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。

【０８３１】

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１４５（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１４５（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や、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２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。

【０８３２】

そして、周辺制御部４１４０の制御により、図１４５（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。

【０８３３】

なお、図１４５（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１４５（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。

【０８３４】

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１４５（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１４５（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１４５（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。

【０８３５】

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１４６を参照して説明する。この選択操作検出処理は、図１４４（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１４６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１４５（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。

【０８３６】

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１４４（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１４４（Ｅ）の演出表示等）を表示制御するためのフラグである。

【０８３７】

一方、ステップＳ２００２で操作ユニット４００におけるダイヤル操作部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Ｓ２００４）。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Ｓ２００５）、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Ｓ２００６：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４１４０により予め設定されたダイヤル操作部４０１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。

【０８３８】

また、ステップＳ２００１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４０１を回転させる（ステップＳ２００７：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Ｓ２００８）、選択操作検出処理を終了する。この時、ステップＳ２００８の処理としては、ステップＳ２００７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。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が回転操作されなかった場合は、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。

【０８３９】

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Ｓ２００７からステップＳ２００８に移行する際の処理は、ダイヤル操作部４０１の動作中に遊技者によるダイヤル操作部４０１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４０１の指触操作を優先すべく、電気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。

【０８４０】

ところで、操作ユニット４００の選択操作検出処理は、図１４６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１４７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Ｓ２０１１）。ステップＳ２０１１で操作代行フラグがセットされていない時は、図１４６の選択操作検出処理と同様に、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Ｓ２０１２）。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。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、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。

【０８４１】

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。

【０８４２】

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（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。

【０８４３】

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。

【０８４４】

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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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、電気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。

【０８４７】

変形例２の選択操作検出処理は、図１４８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１４６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。

【０８４８】

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。

【０８４９】

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。

【０８５０】

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ト値を比較した上で、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、遊技者が何れの方向にダイヤル操作部４０１を回転操作する傾向が高いかを判断して、その方向にダイヤル操作部４０１を回転させる。即ち、選択演出が行われる毎に、過去１０回のカウント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を何れの方向に回転操作する傾向が高いかに合わせた）判断基準でステップＳ２０３６の処理を行えるようになっている。

【０８５１】

また、ステップＳ２０３１で操作代行フラグがセットされている時は、ステップＳ２０３７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Ｓ２０３８：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Ｓ２０３９）、次いで、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Ｓ２０４０）、選択操作検出処理を終了する。この時、ステップＳ２０３９の処理としては、ステップＳ２０３８で回転されたカウント値の大きい方向の選択フラグをそのままセットするのではなく、カウント値の大きい方向への回転直後に遊技者が反対方向にダイヤル操作部４０１を回転操作すると、その反対方向の選択フラグをセットするようになっている。

【０８５２】

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向にダイヤル操作部４０１が回転操作されたかを比較判定して、回転操作数の多い回転方向（デフォルト方向）にダイヤル操作部４０１を回転させる。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。

【０８５３】

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Ｓ２０３８からステップＳ２０３９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、電気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。

【０８５４】

次に、遊技者の操作対象とされる操作ユニット４００の操作受け部が、遊技者の意図しないところで勝手に操作されたかのように動作してしまう特殊演出例（非操作時の操作系演出）について説明する。

【０８５５】

ここで、本願発明にかかる特殊演出例についての説明を行うにあたり、この実施の形態にかかるパチンコ機１にて搭載されている操作ユニット４００や、この操作ユニット４００に対しての遊技者による操作があったときに該操作に応じて行われる演出（操作時の操作系演出）について改めて説明しておく。

すなわち上述の通り、この実施の形態にかかる操作手段（遊技者の操作対象とされる操作ユニット４００）は、互いに異なる操作態様（回転操作、押下操作）を持つように形成された２つの操作受け部（ダイヤル操作部４０１、押圧操作部４０５）を有しており、それら操作受け部のうちの一方が、その他方を囲むかたちで位置してユニット化されることにより設けられている。

【０８５６】

また、これも上述した通り、この実施の形態にかかる周辺制御部４１４０では、特定の操作受け部（ダイヤル操作部４０１、若しくは押圧操作部４０５）に対する操作を遊技者に促す表示画像が演出の途中にて現れるようになっている特定の表示演出パターン（特定の変動パターン）が用意されており、液晶表示装置１９００において、この特定の表示演出パターンが現れるかたちでの表示演出が実行されることで、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５などの操作受け部に対する操作機会が遊技者に付与されるようにしている。そして、この操作機会を利用して遊技者による操作が行われることによって該操作に応じた動き（回転動作、若しくは押下動作）が特定の操作受け部（ダイヤル操作部４０１、若しくは押圧操作部４０５）にて現れると、この操作受け部に動きが現れるタイミングに合わせるように、例えば、上記液晶表示装置１９００にて行われている表示演出としての信頼度（大当りの期待度）についての情報が示される表示画像（「信頼度３０％」と書かれた立て札をもったキャラクタ画像など）を新たに出現させるなど、所定の演出に変化を生じさせうる操作時の操作系演出を実行するようにしている。

【０８５７】

ただしその一方で、この実施の形態にかかる周辺制御部４１４０では、特定の操作受け部に対する操作を遊技者に促す表示画像が現れるタイミングにて、同操作受け部に対する操作を受け付ける有効期間を所定時間にわたって設定するようにしている。したがって、この有効期間にないときには、ダイヤル操作部４０１に対する回転操作や、押圧操作部４０５に対する押下操作によってそれらの操作に応じた動きが特定の操作受け部にて現れた場合であっても、基本的には、何らの演出にも変化が現れるようなことはない（操作時の操作系演出は実行されない）。また、遊技者による操作を促された特定の操作受け部とは異なる側の操作受け部に対する操作があり、この操作に応じた動きが当該異なる側の操作受け部にて現れた場合も、基本的には、何らの演出にも変化が現れるようなことはない（操作時の操作系演出は実行されない）。

【０８５８】

このように、上述の操作系演出に際しては、基本的には、まず、特定の表示演出パターン（特定の操作受け部に対する操作を遊技者に促す表示画像）が現れるかたちでの表示演

出が実行されることで、特定の操作受け部に対する操作機会が遊技者に付与される。そして、こうした操作機会が付与されるを待って上記有効期間内にて特定の操作受け部に対しての遊技者による操作が行われ、この操作に応じた動きが特定の操作受け部にて現れると、液晶表示装置１９００の演出などに変化を生じさせる操作系演出（操作時の操作系演出）が現れうるようになっている。

【０８５９】

この点、この実施の形態にかかる周辺制御部４１４０では、例えば、特定の表示演出パターンをもった表示演出が実行されているときや、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選にて当選されているとき（演出の信頼度が所定値以上であるとき）など、所定の条件が満たされているときには、特定の操作受け部（ダイヤル操作部４０１、若しくは押圧操作部４０５）に対する操作機会が遊技者に付与されておらず、且つ特定の操作受け部に対して何らの操作（回転操作、若しくは押下操作）も行われていない状況にあるにもかかわらず、特定の操作受け部に対しての遊技者による操作があったときに現れる物理的な変化（回転動作、若しくは押下動作）を所定時間にわたって生じさせるようにこの操作受け部の駆動にかかる制御を行う。そしてこの結果、遊技者による操作があったときに現れる物理的な変化（回転動作、若しくは押下動作）が特定の操作受け部にて現れるときにも、この操作受け部での動きに合わせるように所定の演出（液晶表示装置１９００の演出や、音響による演出や、枠ランプの演出など）に変化を生じさせる操作系演出（非操作時の操作系演出）が現れうるようにしている（特殊演出）。

【０８６０】

ただし上述の通り、この実施の形態にかかる操作ユニット４００は、操作受け部としてのダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とのうち、ダイヤル操作部４０１に対してのみ駆動力を付与しうる構造をもって形成されている。したがって、この実施の形態にかかる特殊演出に際しては、遊技者による操作が行われていないダイヤル操作部４０１に操作時の動作（回転動作）が現れるようにこの操作受け部の駆動にかかる制御を行う。そしてこの結果、ダイヤル操作部４０１に回転動作が現れるとき、この回転動作に合わせるように所定の演出に変化を生じさせる操作系演出（非操作時の操作系演出）が現れうるようにしている（特殊演出）。

【０８６１】

このような特殊演出によれば、ダイヤル操作部４０１に対しての遊技者による操作（回転操作）がない場合であっても、同操作があったときの物理的な変化（回転動作）がダイヤル操作部４０１にて現れうるとともに、この物理的な変化（回転動作）に合わせるように所定の演出に変化を生じさせるようにしている。

【０８６２】

すなわちこの場合、例えば、遊技者による操作意図とは関係ないところで、その操作対象とされるダイヤル操作部４０１が何者（視認できない者）かに操作され、これに応じて演出内容に変化が生じたかのようなゴースト演出が実現されうることとなり、これによって遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。なお、こうしたゴースト演出を実現する上で重要な点は、操作時の操作系演出にて遊技者による操作が行われるときにダイヤル操作部４０１にて現れる動き（回転動作）を所定の駆動力によって大きく（例えば、最大可動領域（回転のときは１周以上）を使って）表現することである。これにより、操作時の操作系演出にて操作対象とされる上記ダイヤル操作部４０１が勝手に操作されているかのような動きを見た遊技者は、こうした操作時の動きによって演出に何らかの変化が生じることや、遊技者にとって有利な情報が示される可能性（操作時の操作系演出にて現れる演出）を直感的に意識してこれを楽しむことができるようになる。なお、演出の期待度（演出が現れたときに大当りに当選されている確率）としては、操作時の操作系演出よりも、非操作時の演出系演出のほうを高くしておくことがより望ましい。

【０８６３】

ちなみに、この実施の形態にかかる非操作時の操作系演出では、ダイヤル操作部４０１に対する操作を受け付ける有効期間を設定することなく、所定の駆動力によってダイヤル

操作部４０１が回転動作するタイミングに合わせて、所定の演出に変化を持たせるようにしている。ただし、このような非操作時の操作系演出をよりリアルに実現する上では、所定の駆動力によってダイヤル操作部４０１が回転動作するタイミングに合わせて（若しくは、この回転動作に先立って）、ダイヤル操作部４０１に対する操作を受け付ける有効期間を遊技者に対しては何らの示唆をすることもなく密かに設定しておき、この有効期間内に所定の駆動力によってダイヤル操作部４０１が回転動作されたことが検出されることに基づいて、この検出された回転動作にかかる動作態様に応じて所定の演出に変化を生じさせるようにすることがより望ましい。

【０８６４】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、操作時の操作系演出においては、遊技者による操作によってダイヤル操作部４０１に回転動作が現れるときに液晶表示装置１９００での表示演出に対して予告画像などの新たなキャラクタ画像を出現させるのに対し、非操作時の操作系演出においては、所定の駆動力によってダイヤル操作部４０１に回転動作が現れるときに液晶表示装置１９００に対して新たなキャラクタ画像を出現させることはなく、音響による演出や、枠ランプの演出などに変化を生じさせるようにしている。

【０８６５】

ここで、音響による演出変化としては、例えば、液晶表示装置１９００にて行われている表示演出に合わせてこれとリンクするように音響出力されている演出状態にあって、何らの操作も行われていないにもかかわらずダイヤル操作部４０１に回転動作が現れると、ダイヤル操作部４０１が回転動作中にあることを示す演出効果音（例えば、専用の演出音）を上述の音響出力に対して重複するように出力させることで実現することができる。

【０８６６】

また、枠ランプの演出変化としては、例えば、液晶表示装置１９００にて行われている表示演出に合わせてこれとリンクするように枠ランプによる発光演出が行われている演出状態にあって、何らの操作も行われていないにもかかわらずダイヤル操作部４０１に回転動作が現れると、上述のリンクするような発光演出を中止して、ダイヤル操作部４０１が回転動作中にあることを示すように枠ランプによる発光演出（例えば、専用の発光演出）が行われるようにすることで実現することができる。より具体的には、例えば、扉枠５にて配設されている複数のＬＥＤ（レンズ部）が上方側から下方側に向かって順番に発光する発光演出が繰り返されるように、ランプ駆動基板４１６０が、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２１４，２１６，２５４，２５６，３２０，３２２等のＬＥＤに順次出力することによって実現することができる。

【０８６７】

このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、操作時の操作系演出と非操作時の操作系演出とで生じる演出の変化態様を異ならしめるようにしている。すなわち、特別図柄が変動している変動時間中は、液晶表示装置１９００において大当りの当落についての期待演出（例えば、装飾図柄による表示演出や、予告演出など）が行われていることから、遊技者は、基本的には、この液晶表示装置１９００における期待演出のみを注視することとなる。

【０８６８】

この点、操作時の操作系演出では、当該演出に際し、遊技者の注視対象とされる液晶表示装置１９００においてダイヤル操作部４０１（若しくは、押圧操作部４０５）に対する操作を遊技者に促す表示画像が現れるようにすることで、液晶表示装置１９００からダイヤル操作部４０１に遊技者による注視先を一旦移行させるようにしている。したがって、液晶表示装置１９００での表示演出に対して新たなキャラクタ画像を出現させるようにしても、このキャラクタ画像は、遊技者による注視対象から本来は外れる位置（扉枠５）にあるダイヤル操作部４０１に対しての操作を契機とした操作系演出によって現れたものであることを遊技者が認識可能であるとともに、その後は、液晶表示装置１９００に注視先を戻してこれを楽しむことができるようになっている。

【０８６９】
しかしながら、非操作時の操作系演出では、遊技者による操作意図とは関係ないところで、その操作対象とされるダイヤル操作部４０１が勝手に動作する当該演出の性質上、当該演出に際し、液晶表示装置１９００からダイヤル操作部４０１に遊技者による注視先を積極的に移行させるようなことは望ましくないといえる。したがって、非操作時の操作系演出では、遊技者による注視先が液晶表示装置１９００にて維持されたままで行われることが多いと思われるが、このような状況下で、遊技者による注視対象から外れる位置（扉枠５）にあるダイヤル操作部４０１の動作に合わせて、液晶表示装置１９００での表示演出に対して新たなキャラクタ画像を出現させたとしても、例えば、上記扉枠５にあるダイヤル操作部４０１の動作とは全く関係ない演出としてこのキャラクタ画像が現れたのかもしれないし、こうしたキャラクタ画像の出現に合わせて上記扉枠５にあるダイヤル操作部４０１が駆動したのかもしれないし、この表示演出の意味を遊技者が認識することができない懸念がある。

【０８７０】
この点、この実施の形態にかかる非操作時の操作系演出では、所定の駆動力によってダイヤル操作部４０１に回転動作が現れるときに液晶表示装置１９００での表示演出に対して新たなキャラクタ画像を出現させることはなく、音響による演出や、枠ランプの演出などに上述の如くの変化を生じさせるようにすることは前述した通りである。これにより、非操作時の操作系演出が行われるときには、液晶表示装置１９００からダイヤル操作部４０１への遊技者による注視先の移行を促すことができるようになり、ダイヤル操作部４０１の動作に合わせて所定の演出に変化が生じていることを遊技者が認識してこれを楽しむことができるようになる。したがって、このような非操作時の操作系演出によれば、いかなる表示演出が液晶表示装置１９００にて行われていたとしても、ダイヤル操作部４０１の動作に合わせて、音響による演出や、枠ランプの演出などの所定の演出に変化を生じさせる演出として遊技者が認識可能な演出として実現されるようになる。

【０８７１】
ただし、このように非操作時の操作系演出を好適に実現する上では、ダイヤル操作部４０１の動作に合わせて所定の演出に変化が生じていることを遊技者が認識することができるものであればよく、液晶表示装置１９００での表示演出に必ずしも何らの変化も生じさせてはならないということではない。

【０８７２】
例えば、液晶表示装置１９００での表示演出として現れるキャラクタ画像とその背景として用いられる背景画像とのうち、キャラクタ画像にかかる演出に変化を生じさせることなく、背景画像のみをダイヤル操作部４０１の動作に合わせて変化させるようにしても、非操作時の操作系演出を、ダイヤル操作部４０１の動作を中心とした演出として好適に実現することができる。

【０８７３】
別の例としては、液晶表示装置１９００での表示演出にあって、特定のスーパーリーチ演出（ストーリー系演出）への移行に際しては、該移行があるか否かの演出的な「間」（静的な表示演出が現れる時間）を持たせるようにしておき、この演出的な「間」をダイヤル操作部４０１の動作に合わせて終了させて特定のスーパーリーチ演出（動的な表示演出が現れる時間）に移行するようにしても、非操作時の操作系演出を、ダイヤル操作部４０１の動作を中心とした演出として好適に実現することができる。

【０８７４】
またさらに、別の例としては、ダイヤル操作部４０１の動作があってからこれに所定時間だけ遅れて液晶表示装置１９００での表示演出に変化を生じさせるようにしても、非操作時の操作系演出を、ダイヤル操作部４０１の動作を中心とした演出として好適に実現することができる。

【０８７５】
以下、このような非操作時の操作系演出についての具体例を説明する。

まず、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り判定に基づいて、液晶表示装置１９００においては、図１４９（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ていると共に（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ている。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ＬＥＤ４３２ｄ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ＬＥＤ４３０ｂ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。

【０８７６】

その後、図１４９（Ｂ）に示すように、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）が所定時間にわたって一旦停止表示される。なおこの時点でも、特別図柄は変動中であり、操作ユニット４００はそれぞれ停止状態にある。

【０８７７】

すなわち、この演出例では、図１４９（Ｂ）に示すように、装飾図柄が所定時間にわたって一旦停止表示されることによってスーパーリーチ演出への移行があるか否かの演出的な「間」（静的な表示演出が現れる時間）を持たせるようにしている。したがって、スーパーリーチ演出への移行がないときには、図１４９（Ｂ）に示される表示態様をもって当該演出は終了することとなる。

【０８７８】

そして、図１４９（Ｃ）に示すように、液晶表示装置１９００における表示演出が終了する可能性のあるこのような演出状況下で、操作ユニット４００が演出駆動される。具体的には、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が回転動作する。そして、この回転動作に合わせるように、音響による演出や、枠ランプの演出などに上述の如くの変化をそれぞれ生じさせるようにしている。なお、これと同時に、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や、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を発光させるようにしてもよい。

【０８７９】

そしてこの後、このようなダイヤル操作部４０１の回転動作が継続されるとともに、音響・枠ランプの演出などにおける上述の如くの変化が維持されたままの状態で、液晶表示装置１９００の表示は、図１４９（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（スーパーリーチ演出に移行する）。これにより、操作ユニット４００の演出駆動によって、液晶表示装置１９００での装飾図柄がノーマルリーチ変動にて終了されることなく、スーパーリーチ変動に発展したかのような非操作時の操作系演出が好適に実現されるようになる。

【０８８０】

なおこの例では、図１４９（Ｃ）に示されるタイミングにて、装飾図柄の所定時間にわたっての一旦停止表示（静的な表示演出が現れる時間）をダイヤル操作部４０１の回転動作に合わせて終了させてスーパーリーチ変動（動的な表示演出が現れる時間）に発展するようにしても、操作ユニット４００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に発展したかのような非操作時の操作系演出は好適に実現される。

【０８８１】

次に、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においては、図１５０（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、ノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展している。このスーパーリーチ変動

では、装飾図柄４６０１～４６０３が表示領域のうちの右上部分にてまとめて縮小表示された状態にて中装飾図柄４６０２がリーチ変動を行っており、表示領域の中心部におけるキャラクタの演出動作によって大当りの期待度などが示唆されるようになっている。なお、図１５０（Ａ）の例では、キャラクタＡとキャラクタＢとが戦っている様子が映し出されており、この時点では、操作ユニット４００は、それぞれ停止状態にある。

【０８８２】

そしてこの後、図１５０（Ｂ）に示すように、表示領域の中心部におけるキャラクタが所定時間にわたって停止態様をもって表示される。すなわち、この演出例では、キャラクタが所定時間にわたって停止態様をもって表示されることによって当該装飾図柄による演出がさらに継続されるか否かの演出的な「間」（静的な表示演出が現れる時間）を持たせるようにしている。したがって、装飾図柄による演出がこの時点で終了するときには、図１５０（Ｂ）にて現れている演出画像のままで装飾図柄がハズレの表示態様をもって停止して当該演出は終了することとなる。なお、図１５０（Ｂ）の例では、キャラクタＡがキャラクタＢとの戦いに負けて倒れている様子が映し出されており、この時点でも、特別図柄は変動中であり、操作ユニット４００はそれぞれ停止状態にある。また、キャラクタが停止態様をもって表示されている限りは、演出的な「間」を持たせることができることから、この時点でも、背景画像や、右上部分にてまとめて表示される装飾図柄については変動表示させていても問題ない。

【０８８３】

そして、図１５０（Ｃ）に示すように、液晶表示装置１９００におけるキャラクタによる表示演出がこのまま終了してしまう可能性のあるこのような演出状況下で、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を回転動作させ、この回転動作に合わせるように、キャラクタの所定時間にわたっての停止態様をもった表示（静的な表示演出が現れる時間）を終了させて同キャラクタを再び演出動作（動的な表示演出が現れる時間）させることにより上記装飾図柄による演出のさらなる継続を確定させる。これにより、操作ユニット４００の演出駆動によって、停止態様をもった表示とされていたキャラクタが再び演出動作するようになったかのような非操作時の操作系演出を好適に実現することができるようになる。なお、図１５０（Ｃ）の例では、キャラクタＡが立ち上がって再び戦おうとする様子が映し出されており、この後には、キャラクタＡとキャラクタＢとが再び戦う様子が映し出される。そして、この再戦の決着が付くときに、大当りの当落の結果が示されるかたちで装飾図柄４６０１～４６０３が停止表示されることとなる。

【０８８４】

なお、この演出例でも、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が回転動作するときには、音響による演出や、枠ランプの演出などに上述の如くの変化をそれぞれ生じさせるようにしてもよい。また、これと同時に、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や、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を発光させるようにしてもよい。

【０８８５】

次に、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り判定に基づいて、液晶表示装置１９００においては、図１５１（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ている（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）。すなわち、この演出例では、装飾図柄４６０１～４６０３が所定時間にわたって非確変大当り図柄の停止態様をもって表示されることによって当該装飾図柄による演出がさらに継続されるか否かの演出的な「間」（静的な表示演出が現れる時間）を持たせるようにしている。したがって、確変大当り図柄への再抽選演出がないときには、図１５１（Ａ）に示される表示態様をもって当該演出は終了することとなる。

【０８８６】
その後、図１５１（Ｂ）に示すように、液晶表示装置１９００の表示領域において非確変大当り図柄が停止表示されている状態で、同表示領域中に、ダイヤル操作部４０１に対する操作を遊技者に促す表示画像が現れる。なおこのとき、操作ユニット４００では何らの駆動もされていないが、遊技者に対して操作が促された操作受け部（ここでは、ダイヤル操作部４０１）についてはこれを点灯させるなどの制御を行うようにしてもよい。
【０８８７】
そして、こうしてダイヤル操作部４０１に対しての操作機会が付与されたもとで、図１５１（Ｃ）に示すように、ダイヤル操作部４０１を遊技者が操作すると、該操作に応じたダイヤル操作部４０１の回転動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において停止表示されている非確変大当り図柄を再変動（再抽選演出）させ、確変大当り図柄にて停止表示されるチャンスを付与する（操作時の操作系演出）。
【０８８８】
ただし、この実施の形態では、図１５１（Ａ）に示すように、非確変大当り図柄がそのまま確定停止されうる演出状況にあるときには、ダイヤル操作部４０１に対する操作を遊技者に促す表示画像が何ら現れることなく（図１５１（Ｂ）が現れることなく）、図１５１（Ｃ）に示すように、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が遊技者による操作意図とは関係ないところで勝手に回転動作する場合を持たせるようにしている。そして、このような回転動作が行われる場合であっても、同回転動作に合わせるように、装飾図柄４６０１～４６０３の所定時間にわたっての非確変大当り図柄の停止態様をもった表示を終了させてこれをを再変動（再抽選演出）させ、確変大当り図柄にて停止表示されるチャンスを付与するようにしている（非操作時の操作系演出）。
【０８８９】
ちなみに、この演出例でも、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が回転動作するときには、音響による演出や、枠ランプの演出などに上述の如くの変化をそれぞれ生じさせるようにしている。また、これと同時に、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や、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を発光させるようにしてもよい。
【０８９０】
この三例目の特殊演出例によれば、ダイヤル操作部４０１に対しての操作機会が付与されて該操作機会を利用した遊技者による操作に応じた操作時の操作系演出が行われうる演出状況（図１５１（Ａ）に示す演出状況）にあるときに、ダイヤル操作部４０１に対しての操作機会が付与されないもとで、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が遊技者による操作意図とは関係ないところで勝手に回転動作し、この回転動作に合わせるように所定の演出に変化を生じさせる非操作時の操作系演出も行われうるようにしている。
【０８９１】
すなわちこの場合、図１５１（Ａ）に示す演出状況から非操作時の操作系演出が行われるようなときには、遊技者によっては、例えば、操作系演出を出現させるにあたってのダイヤル操作部４０１に対する操作機会が剥奪されているかのような感覚などを覚えることとなる。そして、このような感覚を覚えた遊技者の場合、図１５１（Ａ）に示す演出状況から操作時の操作系演出が行われることによってダイヤル操作部４０１に対する操作機会が付与される都度、このチャンスを大切に扱って遊技することが期待されることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【０８９２】
なお、一例目の特殊演出例においても図１４９（Ｂ）に示されるタイミング、また、二例目の特殊演出例においても図１５０（Ｂ）に示されるタイミングにて、ダイヤル操作部４０１に対しての操作機会が付与されて該操作機会を利用した遊技者による操作に応じた

操作時の操作系演出が行われうる場合を持たせるようにしておくことは可能である。ただしこの場合、操作時の操作系演出が行われるときよりも、非操作時の操作系演出が行われるときの期待度（大当りに当選されている確率）のほうが高くなっているようにしておくことがより望ましい。

【０８９３】

ここで、ダイヤル操作部４０１を動作させる電気的駆動源は、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を回転駆動する電気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気的駆動源として用いることが望ましい。

【０８９４】

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。

【０８９５】

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、電気的駆動源として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気的駆動源はステッピングモータであることが望ましい。

【０８９６】

ところで、このような操作ユニット４００については、例えば、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用いても良く、その構成を図１５２及び図１５３を参照して説明する。なお、以下の演出例については、遊技者による操作によってわざと停止可能となるようにダイヤル操作部４０１が駆動制御されていることが前提となっている。

【０８９７】

まず、図１５２（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１５２（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。

【０８９８】

そして、発展するリーチ変動が大当り信頼度の低い時、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１５２（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、これに伴い、液晶表示装置１９００の表示は、左右の装飾図柄４６０１，４６０３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４６０２の変動が再開されて、大当り信頼度の低いロングリーチ変動に発展する。

【０８９９】

一方、発展するリーチ変動が大当り信頼度の高い時、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１５２（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。

【０９００】

そして、これに伴い、液晶表示装置１９００の表示は、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、大当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４００は、その演出駆動（回転動作）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の発展を予告すると共に、遊技者がダイヤル操作部４０１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。

【０９０１】

ここで、周辺制御部４１４０による操作ユニット４００の回転予告制御処理について、図１５３を参照して説明する。図１５３において、周辺制御部４１４０は、まず、主制御基板４１００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Ｓ２０５１）。回転予告コマンドは、液晶表示装置１９００での装飾図柄のリーチ変動に伴って操作ユニット４００におけるダイヤル操作部４０１を回転動作させる予告演出を実行する際、主制御基板４１００側から周辺制御部４１４０側に送られるコマンド信号である。ステップＳ２０５１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Ｓ２０５１で回転予告コマンドが受信されると、周辺制御部４１４０は、ダイヤル駆動モータ４１４を駆動制御してダイヤル操作部４０１を回転動作させる（ステップＳ２０５２）。なお、この時、ダイヤル操作部４０１の回転予告として、フルカラーＬＥＤ４３０ｂを点灯・点滅駆動してダイヤル操作部４０１を発光装飾する。

【０９０２】

次に、ダイヤル操作部４０１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Ｓ２０５３）。ステップＳ２０５３で遊技者がダイヤル操作部４０１を掴むことなくダイヤル操作部４０１の回転動作が継続しいる時、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４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０５４）。そして、ダイヤル操作部４０１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４０１の回転動作が停止されない時は、そのままステップＳ２０５７へ移行してダイヤル操作部４０１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。

【０９０３】
一方、ステップＳ２０５３で遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んでダイヤル操作部４０１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４０１の回転予告を伴うリーチ変動が大当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Ｓ２０５５）。なお、ステップＳ２０５５の判別は、主制御基板４１００側から周辺制御部４１４０側に送られる変動パターンコマンドが、ダイヤル操作部４０１の回転予告を伴う大当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４０１の回転予告を伴う大当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Ｓ２０５５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Ｓ２０５７へ移行してダイヤル操作部４０１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。
【０９０４】
即ち、大当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４００の回転予告が行われた場合、遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んでダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させると、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）を待たずに遊技者がダイヤル操作部４０１の回転動作を停止させた時点で、ダイヤル駆動モータ４１４とフルカラーＬＥＤ４３０ｂの駆動を停止して、ダイヤル操作部４０１による回転予告を終了するよになっている。
【０９０５】
また、ステップＳ２０５５で変動パターンコマンドが大当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４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）が経過したか否かを判別する（ステップＳ２０５６）。そして、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間が経過すると、ステップＳ１５７へ移行してダイヤル操作部４０１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４０１の回転予告が行われた場合、遊技者がダイヤル操作部４０１を掴んでダイヤル操作部４０１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４０１の回転予告を継続させて、ダイヤル操作部４０１の回転制御時間（例えば、１０秒）が経過すると、ダイヤル駆動モータ４１４とフルカラーＬＥＤ４３０ｂの駆動を停止して、ダイヤル操作部４０１による回転予告を終了するよになっている。
【０９０６】
なお、上記したダイヤル操作部４０１の回転予告では、遊技者がダイヤル操作部４０１の回転動作を停止した後の態様で、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り図柄への切替りの有無、あるいは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ものとしても良く、その構成について、図１５４及び図１５５を参照して説明する。
【０９０７】
まず、ハズレ図柄から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１５４（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。
【０９０８】
その後、図１５４（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。

【０９０９】

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１５４（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）。

【０９１０】

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１５４（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。

【０９１１】

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１５５（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１５５（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の回転動作を停止することを促すようになっている。

【０９１２】

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１５５（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４

００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）。

【０９１３】

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１５５（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。

【０９１４】

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。

【０９１５】

また、図１５５に示される演出例については、図１５５（Ｂ）に示されるタイミングにて、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によるダイヤル操作部４０１の回転動作に合わせて、液晶表示装置１９００にて停止表示されている装飾図柄４６０１～４６０３を再変動（再抽選演出）させるようにすれば、ダイヤル操作部４０１における回転動作と、装飾図柄４６０１～４６０３の再変動（再抽選演出）とがリンクしているような演出として実現することができる。そしてこの上で、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が手で強制的に停止させると、再変動（再抽選演出）中の装飾図柄４６０１～４６０３も強制的に停止態様にて表示されるようにしておけば、遊技者自身がダイヤル操作部４０１を使って再抽選演出を行っているかのような演出として実現することができる。なお、装飾図柄４６０１～４６０３がこうして強制的に停止態様をもって表示されないときには、特別図柄の変動時間が終了するタイミングまで装飾図柄４６０１～４６０３についての再抽選演出が行われる。

【０９１６】

ただし、周辺制御部４１４０では、ダイヤル操作部４０１における回転動作の強制停止に合わせた上記装飾図柄４６０１～４６０３の停止制御に際しては、大当りの当選種の情報に基づいて、非確変大当り図柄と確変大当り図柄とのいずれの表示態様をもって強制停止させるかを決定し、該決定の結果に基づいて非確変大当り図柄と確変大当り図柄とのいずれかの表示態様をもって強制停止させることとなる。

【０９１７】

また、ダイヤル操作部４０１については、回転動作の強制停止を解除すべく遊技者による手が離されたときには、当該回転動作が再び現れてこれがダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって継続されるようにしてもよい。そしてこの際、強制的に停止態様をもって表示されていた装飾図柄４６０１～４６０３についても、ダイヤル操作部４０１における

回転動作が再び現れたことに合わせて、これら図柄が再び変動表示（再抽選演出）されるようにすることがより望ましい。またさらに、ダイヤル操作部４０１における再度の回転動作と、回転動作されているダイヤル操作部４０１の強制停止、さらにはダイヤル操作部４０１におけるこうした動きに合わせた装飾図柄の再抽選演出については、特別図柄の変動時間が終了するまでの所定の演出期間にある限りは、遊技者による操作に応じて繰り返し現れうるようにしておくことが望ましい。

【０９１８】

またこの場合、ダイヤル操作部４０１の回転動作が再び現れるための手法としては、回転動作の強制停止を解除すべく遊技者による手が離されるだけでは、当該回転動作が再び現れないようにしておき、遊技者による回転操作が加えられたときに当該回転動作が再び現れてこれがダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって継続され、この回転動作に合わせて装飾図柄４６０１～４６０３の再抽選演出が行われるようにしておくことがより望ましい。

【０９１９】

また、遊技者により強制的に手で押し止められているときのダイヤル操作部４０１としては、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動制御これ自体が停止されている状態とする手法のほか、ステッピングモータとしてのダイヤル駆動モータ４１４の回転を継続させるべくの駆動制御は継続されているものの、ステッピングモータにおける脱調現象を利用することにより遊技者により強制的に手で押し止め可能とされている状態とする手法、等々を採用することができる。特に、ステッピングモータにおける脱調現象を利用する場合には、停止状態にあるダイヤル操作部４０１を新たに回転させることはできないものの、ダイヤル操作部４０１における回転動作を継続させるだけの励磁力を付与するようにしておけば、当該ステッピングモータ（ダイヤル駆動モータ４１４）に対する駆動制御の態様を維持したままでありながら、回転動作の強制停止を解除すべく遊技者による手が離されるだけでは、当該回転動作が再び現れないものの、遊技者による回転操作が加えられたときには当該回転動作が再び現れてこれがダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって継続されるようにすることができるようになる。

【０９２０】

ちなみに、回転動作中のダイヤル操作部４０１が遊技者によって強制的に手で押し止められときのこのような制御手法については、以下のように部分的な適宜の利用が可能である。

【０９２１】

例えば、非操作時の操作系演出において、いま、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が回転動作したとする。すると、この回転動作に合わせるように所定の演出に変化が生じ、これによって大当りの期待度が示唆されるようになる。

【０９２２】

ただし、回転動作中のダイヤル操作部４０１を遊技者が強制的に手で押し止めたときにも、その後のダイヤル操作部４０１の動き方によって大当りの期待度が示唆されるようになっている。例えば、遊技者により強制的に手で押し止められた後のダイヤル操作部４０１の動き方として、

（イ）ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動が中止されて、ダイヤル操作部４０１が動かない動作状態、

（ロ）ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動は継続されるものの、ダイヤル操作部４０１が回転動作するだけの励磁力はないために脱調して振動している動作状態、

（ハ）ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動は、ダイヤル操作部４０１が新たに回転動作可能となるだけの強い励磁力をもって実行され、これによってダイヤル操作部４０１から遊技者の手が離れたときには再び回転動作するようになる動作状態、及び

（ニ）ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動は、ダイヤル操作部４０１がこれまでとは逆に新たに回転動作するだけの強い励磁力をもって実行され、これによってダイヤル操作部

４０１から遊技者の手が離れたときにはこれまでとは逆に回転動作するようになる動作状態等々、を用意しておき、例えば、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選（演出の信頼度を決定付ける演出抽選）にてそれらいずれの動作演出を採用するかを予め決定しておく。

【０９２３】

そして、（イ）→（ロ）→（ハ）→（ニ）といった順序で、（ニ）の動作状態が現れたときが大当りに当選されている期待度が最も大きくなるようにしておけば、非操作時の操作系演出が現れた場合であっても、遊技者に操作機会を残しておくことができるようになることはもとより、ダイヤル操作部４０１における動作態様を用いた期待度についての段階的な演出手法によってこの回転動作が現れた後の遊技興趣についてもこれを好適に維持することができるようになる。

【０９２４】

特に、遊技者の操作対象となるダイヤル操作部４０１における動作態様を、遊技者が手で強制的に停止させたときに異ならしめるようにしたこの演出手法によれば、遊技者が自らのタイミング、意思で手を離すまではその演出結果が確定的には現れないものの、遊技者だけはダイヤル操作部４０１から手（指）に伝わってくる振動の微妙な違いによって、いずれの動作態様をもったものであるのかを予想して楽しむことができるようになる。

【０９２５】

ただし、遊技者が手で強制的に停止させているときには必ずしもダイヤル操作部４０１を駆動しなくてもよく、遊技者が手で強制的に停止させていないことを検出したことに基づいて（イ）、（ロ）、（ハ）、（ニ）のいずれかの動作態様が現れるかたちで駆動するようにしてもよい。

【０９２６】

また、ダイヤル操作部４０１が回転動作中であるときに、このダイヤル操作部４０１の停止操作を促すような表示画像については必ずしも表示しなくてもよいし、ダイヤル操作部４０１の回転動作が停止されたとき、音響による演出変化や、枠ランプの演出変化などにかかる制御についてはこれらを中止してもよいし、中止せずに予め定められた時間だけこれらを継続するようにしてもよい。

【０９２７】

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１５６を参照して説明する。

【０９２８】

まず、図１５６（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や、「ダイヤル操作部で選択して下さい」の文字４６１２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。

【０９２９】

その後、図１５６（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）。

【０９３０】

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１５６（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）。

【０９３１】

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。

【０９３２】

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１４３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１５７を参照して説明する。

【０９３３】

まず、図１４３（Ｂ）と同様に図１５７（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。

【０９３４】

そして、図１５７（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や、「ダイヤル操作部を回して下さい」の文字４６１１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）。

【０９３５】

その後、図１５７（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１５７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。

【０９３６】

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っており、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。

【０９３７】

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。

【０９３８】

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。

【０９３９】

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。

【０９４０】

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。

【０９４１】

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ので、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。

【０９４２】

［操作ユニット４００についての第２の実施例］

この第２の実施例にかかる操作ユニット４００は、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５に対しての遊技者による操作アクションを検出可能な非接触センサ４０９をさらに有している点で、第１の実施例にかかる操作ユニット４００と異なっている。

【０９４３】

すなわち、この第２の実施例にかかる操作ユニット４００は、例えば、図１５８に示されるように、赤外線を発射する発光部４０９ａと、この発光部４０９ａから発射された赤外線を当該操作ユニット４００の直上となる検出領域からの反射光として受光可能に配設された受光部４０９ｂとを有しており、これら発光部４０９ａと受光部４０９ｂとが、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５に対しての遊技者による操作アクションを検出可能な非接触センサ４０９として機能するようになっている。

【０９４４】

例えば、いま、ダイヤル操作部４０１、若しくは押圧操作部４０５に対する操作機会が遊技者に付与されている演出状況にあるとすると、周辺制御部４１４０では、まず、上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に向けて発光部４０９ａから赤外線が発射されるように制御する。この発光部４０９ａからの赤外線の発射が継続される時間としては、例えば、特定の操作受け部に対しての操作機会が遊技者に付与されるときに設定される上記特定の操作受け部に対する操作を受け付ける有効期間と同じ時間、若しくはこの有効期間を含んだより長い時間（常時出力でもよい）に設定しておくことが望ましい。

【０９４５】

そして、発光部４０９ａから赤外線がこうして発射されている状態において、遊技者がダイヤル操作部４０１、若しくは押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に手を運ぶと、発光部４０９ａからの赤外線は、検出領域中の手を反射し、反射光となって受光部４０９ｂへと向かうようになる。そして、この受光部４０９ｂにおいて反射光が検出されると、この検出情報は上記周辺制御部４１４０に入力されて、遊技者が特定の操作受け部を今まさに操作しようとしている状態にある旨判断されるようになっている。

【０９４６】

なお、この実施の形態にかかる非接触センサ４０９による検出領域は、ダイヤル操作部４０１に対する操作アクションが行われる空間と、押圧操作部４０５に対する操作アクションが行われる空間とが重なる領域（空間）にて設定されている。ただし、ダイヤル操作部４０１が押圧操作部４０５を囲むかたちで位置してユニット化されてなる上記操作ユニット４００によれば、当該操作ユニット４００の直上に検出領域を設定しておくだけで、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とのいずれに対しての遊技者による操作アクションであってもこれを検出することができるようになっている。

【０９４７】

以下、この非接触センサ４０９が設けられた第２の実施例にかかる操作ユニット４００を用いた演出例について説明する。

【０９４８】

まず、一例目としては、図１５９（Ａ）に示すように、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においては、装飾図柄４６０１～４６０３が変動表示されており、その下方には、押圧操作部４０５が押下動作する画像４６３１や、「押圧操作部４０５を押してください」の文字４６３２が表示されることで、操作ユニット４００（押圧操作部４０５）に対しての押下操作を遊技者に促す表示が行われ、これによって操作ユニット４００（押圧操作部４０５）の操作機会が遊技者に付与されている。なおこのとき、操作ユニット４００では何らの駆動もされていないが、遊技者に対して操作が促された操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）についてはこれを点灯させるなどの制御を行うようにしてもよい。

【０９４９】
そして、こうして押圧操作部４０５に対しての操作機会が付与されたもとで、図１５９（Ｂ）に示すように、押圧操作部４０５を遊技者が操作すると、該操作に応じた押圧操作部４０５の押下動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させることで、押圧操作部４０５に対しての遊技者による押下操作に応じた操作時の操作系演出が実現されるようになる。
【０９５０】
ただし、この演出例では、特定の表示演出パターンをもった表示演出が実行されているときや、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選にて当選されているとき（演出の信頼度が所定値以上であるとき）など、所定の条件が満たされているときには、押圧操作部４０５に対する遊技者の押下操作を待つことなく、図１５９（Ｃ）に示すように、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれた時点で、所定の演出に変化を生じさせる演出パターンを持たせるようにしている。
【０９５１】
より具体的には、この演出例にかかる周辺制御部４１４０では、受光部４０９ｂにおける検出情報に基づいて、遊技者が特定の操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）を今まさに操作しようとしている状態にある旨判断したときには、押圧操作部４０５にて押下動作が現れるのを待つことなく、該判断に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させるようにしている（非操作時の操作系演出）。なお、図１５９（Ｂ）に示される演出と、図１５９（Ｃ）に示される演出とでは、それら演出にて同じキャラクタ４６３３が出現しうるようになっており、いずれの演出にて出現したものであるのかを表示画像（キャラクタ４６３３）からは認識し難いようにしている。ただし、同じキャラクタ４６３３が出現している場合であっても、図１５９（Ｂ）に示される演出が行われているときよりも、図１５９（Ｃ）に示される演出が行われているときのほうが当該演出としての信頼度（演出が現れたときに大当りに当選されている確率）は高くなっている。
【０９５２】
すなわちこの場合、押圧操作部４０５に対する遊技者の操作手法が特殊なものでない限りは、押圧操作部４０５が遊技者によって実際に操作されるタイミングよりも極めて短い時間だけ先行するかたちでキャラクタ画像４６３３が出現することとなり、遊技者としては、「押下操作よりもキャラクタ画像４６３３が先行して出現したかもしれない」との曖昧な期待感のもとで遊技するようになる。したがって、実際には、図１５９（Ｂ）に示される操作時の操作系演出が行われているにもかかわらず、図１５９（Ｃ）に示される非操作時の操作系演出である可能性を意識して遊技することも期待されるようになり、これによって操作時の操作系演出が行われているときの当該演出に対しての期待感を底上げすることができるようになる。
【０９５３】
また、このような演出結果は、基本的には、押圧操作部４０５を実際に押下操作した遊技者しか認識することができないものであることから、遊技者だけが密かに楽しむことのできる演出として実現することができるようになる。
【０９５４】
また、遊技者によっては、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作を遊技者に促す表示が行われる都度、まずは、操作ユニット４００の直上となる検出領域に手をかざして、特定の操作受け部に対して非接触の状態にて所定の演出に変化が生じるか否かを確認し、所定の演出に変化が生じないことを確認してから特定の操作受け部に対する操作を行うようになる。このような遊技手法によれば、本来は、押圧操作部４０５を押すだけの演出であるにもかかわらず、非接触の状態と接触の状態との２段階にわたって演出

を楽しむことができるようになる。また、慎重な遊技者にとっては、図１５９（Ｂ）に示される演出と、図１５９（Ｃ）に示される演出とのいずれの演出が行われるのかを確実に認識しつつ遊技することができるようになる。なお、特定の操作受け部に対して非接触の状態にて所定の演出に変化が生じた場合には、特定の操作受け部に対して接触による操作を行ったとしても所定の演出に変化は生じない。したがって、特定の操作受け部に対して非接触の状態にて所定の演出に変化が生じさせる際には、遊技者に対して操作が促された操作受け部についての点灯制御も中止するようにすることが望ましい。

【０９５５】

ただし、図１５９（Ｂ）に示される演出が行われる都度、図１５９（Ｃ）に示される演出が行われている可能性を意識されてしまうと、図１５９（Ｂ）に示される操作時の操作系演出に対しての期待感を底上げすることができる代償として、図１５９（Ｃ）に示される非操作時の操作系演出に対する期待感が低下してしまう懸念がある。したがって、図１５９（Ｂ）に示される操作時の操作系演出が行われているときにしか出現しない操作時の専用キャラクタ画像と、図１５９（Ｃ）に示される非操作時の操作系演出が行われているときにしか出現しない非操作時の専用キャラクタ画像とをそれぞれ用意しておき、それらの専用キャラクタ画像が所定の頻度で選択的に表示されるようにすることがより望ましい。

【０９５６】

次に、二例目としては、図１６０（Ａ）に示すように、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においては、装飾図柄４６０１～４６０３が変動表示されており、その下方には、押圧操作部４０５が押下動作する画像４６３１や、「押圧操作部４０５を押してください」の文字４６３２が表示されることで、操作ユニット４００（押圧操作部４０５）に対しての押下操作を遊技者に促す表示が行われ、これによって操作ユニット４００（押圧操作部４０５）の操作機会が遊技者に付与されている。なおこのとき、操作ユニット４００では何らの駆動もされていないが、遊技者に対して操作が促された操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）についてはこれを点灯させるなどの制御を行うようにしてもよい。

【０９５７】

そして、こうして押圧操作部４０５に対しての操作機会が付与されたもとで、図１６０（Ｃ）に示すように、押圧操作部４０５を遊技者が操作すると、該操作に応じた押圧操作部４０５の押下動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させることで、押圧操作部４０５に対しての遊技者による押下操作に応じた操作時の操作系演出が実現されるようになる。

【０９５８】

ただし、この演出例では、特定の表示演出パターンをもった表示演出が実行されているときや、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選にて当選されているとき（演出の信頼度が所定値以上であるとき）など、所定の条件が満たされているときには、押圧操作部４０５に対しての操作機会が付与されているもとで、図１６０（Ｂ）に示すように、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれた時点で、所定の演出に変化を生じさせるようにしている。

【０９５９】

より具体的には、この演出例にかかる周辺制御部４１４０では、受光部４０９ｂにおける検出情報に基づいて、遊技者が特定の操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）を今まさに操作しようとしている状態にある旨判断したときには、該判断に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、大当りの期待度（大当りに当選されている確率）を示す表示画像を出現させるようにしている。なおここでは、液晶表示装置１９００の表示領域にて現れている画像４６３１や文字４６３２の表示態様（色や、かたちなど）を変更させ、画像４６３１ａや文字４６３２ａとして表示するようにしている。またこの際、遊技者の操作対象とされる特定の操作受け部についても、これを新たに点灯させる発光演出

を行ったり、既に点灯しているときにはその点灯態様を変化させて発光演出を行うようにすることで、遊技者の視線がこれから操作しようとする対象を向いているときにも、こうした演出の変化に気付く可能性を持たせるようにしている。

【０９６０】

なお、こうした液晶表示装置１９００の表示領域における演出の変化態様や、遊技者の操作対象とされる特定の操作受け部における演出の変化態様としては、大当りの期待度が異なる複数の態様をそれぞれ用意しておき、大当り判定の結果に基づいてそれらの変化態様が選択的に現れるようにすることがより望ましい。

【０９６１】

そして、この演出例では、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれた時点でこうした演出態様が現れた後には、図１６０（Ｃ）に示すように、押圧操作部４０５を遊技者が操作した時点でも、該操作の検出に基づいて所定の演出にさらなる変化を持たせるようにしている。

【０９６２】

すなわち、液晶表示装置１９００の表示領域においては、まず、画像４６３１ａや文字４６３２ａの表示出力を終了させることで、遊技者による操作が行われるまでどのような表示画像が現れていたのか（どのような表示変化が生じていたのか）を視認することができないようにする（操作時の操作系演出）。また併せて、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させる。なおこの場合、レイヤーなどの技術を用いることにより、文字４６３２ａが視認できなくなるようにこれに重複するかたちで新たなキャラクタ画像４６３３を出現させるようにしてもよい。

【０９６３】

またこの際、遊技者により操作された特定の操作受け部についても、この操作受け部での発光演出を終了させることで、遊技者による操作が行われるまでどのような発光演出が行われていたのか（どのような変化が生じていたのか）を視認することができないようにする（操作時の操作系演出）。

【０９６４】

このように、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれたときに現れる演出態様を、手Ｈがそのまま振り下ろされて押圧操作部４０５を操作した時点で、遊技者による操作に起因した演出であるにもかかわらず遊技者の意図に反して隠匿してしまう当該演出例（操作時の操作系演出）によれば、押圧操作部４０５に対する遊技者の操作手法が特殊なものでない限りは、押圧操作部４０５が遊技者によって実際に操作されるまでの極めて短い時間だけの演出として実現されるようになる。

【０９６５】

すなわちこの場合、遊技者としては、「液晶表示装置１９００の表示演出や、押圧操作部４０５における発光演出に極めて短い時間だけの変化が生じたかもしれない」、若しくはこうした演出変化を確信している遊技者であれば、「大当りの期待度の高い演出態様が現れていたかもしれない」との曖昧な期待感のもとで遊技するようになる。したがって、実際には、図１６０（Ｂ）に示される非操作時の操作系演出が行われていないにもかかわらず（若しくは、図１６０（Ｂ）に示される非操作時の操作系演出にて期待度の高い演出態様が現れていないにもかかわらず）、同演出が行われた可能性を意識して遊技することも期待されるようになり、これによって図１６０（Ｃ）に示される操作時の操作系演出が行われているときの当該演出に対しての期待感を底上げすることができるようになる。

【０９６６】

また、遊技者によっては、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作を遊技者に促す表示が行われる都度、まずは、操作ユニット４００の直上となる検出領域に手をかざした状態にて維持して、特定の操作受け部に対して非接触の状態にて所定の演出に変化が生じるか否か（演出に変化が生じたときにはその演出内容）を確認してから特定の

操作受け部に対する操作を行うようになる。このような遊技手法によれば、本来は、押圧操作部４０５を押すだけの演出であるにもかかわらず、非接触の状態と接触の状態との２段階にわたって演出を楽しむことができるようになる。

【０９６７】

ただし、遊技者によっては、図１６０（Ｂ）に示される演出が行われる都度、当該演出を見逃してしまう可能性があり、これによって遊技興趣が低下してしまう懸念がある。そこで、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作機会が付与されてからの所定時間（例えば、操作受け部に対する操作を受け付ける有効期間）にあるときは、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作が一旦行われた以降であっても、操作ユニット４００の直上となる検出領域に手Ｈがあることが受光部４０９ｂにより検出されていれば、図１６０（Ｂ）に示される演出が再び現れるようにすることがより望ましい。なおこの際は、図１６０（Ｃ）にて新たに出現したキャラクタ画像４６３３よりも、図１６０（Ｂ）に示される演出にて現れる画像４６３１ａや文字４６３２ａの表示出力を優先させ、この結果、キャラクタ画像４６３３が視認できなくなってもよい。こうして視認できなくなったキャラクタ画像４６３３は、検出領域から手Ｈが外れたときに再び現れることとなる。

【０９６８】

またさらに、遊技者によっては、図１６０（Ｂ）に示される演出の存在すら把握できない可能性があり、これによって遊技興趣が低下してしまう懸念がある。そこで、図１６０（Ｂ）に示される非操作時の操作系演出が実行された上で、図１６０（Ｃ）に示される操作時の操作系演出が行われるときには、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を必ずしも出現させないようにしておくことが望ましい。

【０９６９】

すなわちこの場合、図１６０（Ｂ）に示される演出の存在すら把握できていない遊技者の立場から見れば、操作機会を利用して特定の操作受け部（押圧操作部４０５）を操作したにもかかわらず何らの演出変化も現れないことに疑念を抱くようになり、これによって操作ユニット４００の直上となる検出領域に手Ｈがあるときの図１６０（Ｂ）に示される演出の存在に気付く可能性が高くなることが期待される。なおこの際、遊技者が試行錯誤するであろうことに鑑みれば、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作機会が付与されてからの所定時間にあるときは、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作が一旦行われた以降であっても、操作ユニット４００の直上となる検出領域に手Ｈがあることが受光部４０９ｂにより検出されていれば、図１６０（Ｂ）に示される演出が再び現れるようにすることがより望ましい。

【０９７０】

次に、三例目としては、図１６１（Ａ）に示すように、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においては、装飾図柄４６０１～４６０３が変動表示されており、その下方には、押圧操作部４０５が押下動作する画像４６３１や、「押圧操作部４０５を押してください」の文字４６３２が表示されることで、操作ユニット４００（押圧操作部４０５）に対しての押下操作を遊技者に促す表示が行われ、これによって操作ユニット４００（押圧操作部４０５）の操作機会が遊技者に付与されている。なおこのとき、操作ユニット４００では何らの駆動もされていないが、遊技者に対して操作が促された操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）についてはこれを点灯させるなどの制御を行うようにしてもよい。

【０９７１】

そして、こうして押圧操作部４０５に対しての操作機会が付与されたもとで、図１６１（Ｂ）に示すように、押圧操作部４０５を遊技者が操作すると、該操作に応じた押圧操作部４０５の押下動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させることで、押圧操作部４０５に対し

ての遊技者による押下操作に応じた操作時の操作系演出が実現されるようになる。
【０９７２】
ただし、この演出例では、特定の表示演出パターンをもった表示演出が実行されているときや、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選にて当選されているとき（演出の信頼度が所定値以上であるとき）など、所定の条件が満たされているときには、押圧操作部４０５に対する遊技者の押下操作を待つことなく、図１６１（Ｃ）に示すように、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれた時点で所定の駆動力によって押圧操作部４０５が押下動作するようにしている。
【０９７３】
そして、この押圧操作部４０５における押下動作に合わせて（若しくは、押下動作されたことが検出されることに基づいて）、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させるようにしている。なお、図１６１（Ｂ）に示される演出と、図１６１（Ｃ）に示される演出とでは、それら演出にて同じキャラクタ４６３３が出現しうるようになっているが、同じキャラクタ４６３３が出現した場合であっても、図１６１（Ｂ）に示される演出が行われているときよりも、図１６１（Ｃ）に示される演出が行われているときのほうが当該演出としての信頼度（演出が現れたときに大当りに当選されている確率）が高くなっている。
【０９７４】
すなわち、この演出例にかかる操作ユニット４００では、例えばソレノイドなどの所定の駆動力によって、遊技者による操作がないにもかかわらず押圧操作部４０５が押下動作しうるように設けられている。また、こうした押下動作については、特定の操作受け部（押圧操作部４０５）に対しての操作機会が付与されてからの所定時間（例えば、操作受け部に対する操作を受け付ける有効期間）が経過するまで維持されるようになっている。
【０９７５】
このように、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれた時点で、遊技者の意図に反して、押圧操作部４０５が所定の駆動力によって押下動作してしまう当該演出例（操作時の操作系演出）によれば、パチンコ機１が、遊技者による操作機会を剥奪して押圧操作部４０５を勝手に操作してしまうかのような演出として実現されるようになる。また、押圧操作部４０５を押下動作の状態にて維持することとしたため、押圧操作部４０５は（所定の駆動力によって）操作されつつも、遊技者による操作機会についてはこれを所定時間が経過するまで好適に剥奪することができるようになる。
【０９７６】
次に、四例目としては、図１６２（Ａ）に示すように、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においては、装飾図柄４６０１～４６０３が変動表示されており、その下方には、押圧操作部４０５が押下動作する画像４６３１や、「押圧操作部４０５を押してください」の文字４６３２が表示されることで、操作ユニット４００（押圧操作部４０５）に対しての押下操作を遊技者に促す表示が行われ、これによって操作ユニット４００（押圧操作部４０５）の操作機会が遊技者に付与されている。なおこのとき、操作ユニット４００では何らの駆動もされていないが、遊技者に対して操作が促された操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）についてはこれを点灯させるなどの制御を行うようにしてもよい。
【０９７７】
そして、こうして押圧操作部４０５に対しての操作機会が付与されたもとで、押圧操作部４０５を遊技者が操作すると、該操作に応じた押圧操作部４０５の押下動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像を出現させることで、押圧操作部４０５に対しての遊技者による押下操作に応じた操作時の操作系演出が実現されるようになる。

【０９７８】
ただし、この演出例では、特定の表示演出パターンをもった表示演出が実行されているときや、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選にて当選されているとき（演出の信頼度が所定値以上であるとき）など、所定の条件が満たされているときには、押圧操作部４０５に対しての操作機会が付与されているもとで、図１６０（Ｂ）に示すように、押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者による手Ｈが運ばれた時点で、所定の演出に変化を生じさせるようにしている。
【０９７９】
より具体的には、この演出例にかかる周辺制御部４１４０では、受光部４０９ｂにおける検出情報に基づいて、遊技者が特定の操作受け部（ここでは、押圧操作部４０５）を今まさに操作しようとしている状態にある旨判断したときには、該判断に基づいて、当該操作ユニット４００における複数の操作受け部のうち、図１６２（Ａ）に示される演出段階にて遊技機会が付与されていない（遊技者が操作しようとしていない）特定の操作受け部に操作時の動きが現れるように操作ユニット４００が演出駆動される。ここでは、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を回転動作させる。
【０９８０】
またこの際、この回転動作に合わせるように、音響による演出や、枠ランプの演出などに変化を生じさせる。これら演出の変化態様については上述してあるので割愛する。また、これと同時に、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や、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１を発光させるようにしてもよい。
【０９８１】
そして、図１６２（Ｃ）に示すように、こうしてダイヤル操作部４０１が回転動作している状況のもとで、このダイヤル操作部４０１に囲まれるかたちで設けられている押圧操作部４０５を遊技者が操作すると、該操作に応じた押圧操作部４０５の押下動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００の表示領域において、例えば「チャンス！！」と書かれた演出画像など、表示演出としての信頼度を示すような新たなキャラクタ画像４６３３を出現させることで、押圧操作部４０５に対しての遊技者による押下操作に応じた操作時の操作系演出が実現されるようになる。なお、ダイヤル操作部４０１が回転動作している状況のもとで、このダイヤル操作部４０１に囲まれるかたちで設けられている押圧操作部４０５を遊技者が操作するときには、ダイヤル操作部４０１における振動が押圧操作部４０５に伝えられるように形成された当該操作ユニット４００の構造上、ダイヤル操作部４０１が回転動作しているときに生じる振動は押圧操作部４０５を介して遊技者に伝えられることとなる。
【０９８２】
このように、操作機会が付与された操作受け部である押圧操作部４０５を操作すべく上記操作ユニット４００の直上となる検出領域に遊技者が手Ｈを運ぶと、操作機会が付与されていない側の操作受け部であるダイヤル操作部４０１が所定の駆動力によって回転動作して演出の期待度が高いことが示されうる当該演出例によれば、遊技者による注視対象から本来は外れる位置（扉枠５）にある操作ユニット４００の動きに注視させつつ、非接触時と接触時とで示される期待度に段階性が持たせられた演出が実現されるようになる。またこの場合、遊技者による操作対象とされる操作ユニット４００を用いた演出でありながらも、操作機会が付与されていない側の操作受け部（ダイヤル操作部４０１）にのみ操作時の動き（回転動作）が現れるようにしたことで、操作機会が付与されている側の操作受け部（押圧操作部４０５）についてはその操作機会を残すことができるようになり、これによって同操作受け部の操作に悪影響が及ぼされることは回避されるようになる。
【０９８３】
またさらに、検出領域に遊技者の手Ｈが運ばれたときの上記ダイヤル操作部４０１における動作態様としても、押圧操作部４０５を今まさに操作しようとする状況にあって、こ

れとは別の操作受け部であるダイヤル操作部４０１が操作されたときの動き（回転動作）が勝手に現れるようにしている。すなわちこの場合、ダイヤル操作部４０１が勝手に操作されているかのような動きを見た遊技者は、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５との２つの異なる操作受け部をこれから同時に操作するかのような印象を持つようになり、これによって大きな期待感を持たせて遊技者に押圧操作部４０５を操作させる演出状況を生み出すことができるようになる。

【０９８４】

［操作ユニット４００についての第３の実施例］

上記操作ユニット４００によれば、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ことは上述した通りである。

【０９８５】

そこで、周辺制御部４１４０では、液晶表示装置１９００にて表示演出が実行されているとき、操作ユニット４００の操作受け部（ダイヤル操作部４０１や、押圧操作部４０５）に対し、該実行されている表示演出の内容に応じた所定の駆動力を発生させる制御を実行可能としている。すなわちこの場合、１つの操作ユニット４００でありながら、当該操作ユニット４００の操作受け部（例えば、１つのダイヤル操作部４０１）を遊技者が操作するときに感じる操作感が液晶表示装置１９００にて現れている表示演出の内容に応じて変化しうることとなり、これによって同操作受け部を用いた操作系演出が行われるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【０９８６】

以下、液晶表示装置１９００にて現れている表示演出の内容に応じてダイヤル操作部４０１を操作するときに感じる操作感を変化させうる演出例について説明する。なお、この演出については、特定の表示演出パターンをもった表示演出が実行されているときや、大当り判定の結果に基づく所定の演出抽選にて当選されているとき（演出の信頼度が所定値以上であるとき）や、保留状態にある大当り判定用乱数を用いた保留演出抽選にて当選されることに応じて特定の保留表示態様が現れているときなど、所定の条件が満たされたときに実行することができる。

【０９８７】

まず、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り判定に基づいて、液晶表示装置１９００においては、図１６３（Ａ）～（Ｃ）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、ノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展している。このスーパーリーチ変動では、装飾図柄４６０１～４６０３が表示領域のうちの右上部分にてまとめて縮小表示された状態にて中装飾図柄４６０２がリーチ変動を行っており、表示領域の中心部におけるキャラクタの演出動作によって大当りの期待度などが示唆されるようになっている。

【０９８８】

ここで、図１６３（Ａ）～（Ｃ）の例では、キャラクタとして、ダイヤル式の鍵が設けられた金庫４６３４が表示されており、この金庫４６３４を、ダイヤル操作部４０１に対しての遊技者による操作によって開けることができるか否かについての表示演出（スーパーリーチ変動）として実行されている。すなわち、図示は割愛するが、このスーパーリーチ変動ではまず始めに、表示領域の中心部において、例えば「ダイヤル操作部４０１を指示通りに操作して金庫を開けろ！」などといった文字が表示され、遊技者に対してダイヤル操作部４０１の操作機会が付与されることとなる。そして、ダイヤル操作部４０１を指示通りに操作していくと、ダイヤル式の鍵が解錠されて金庫４６３４が開くことで、例えば、大当り期待度の異なる複数のストーリー系演出のうちのいずれかに対応付けされたキャラクタ画像が出現し、当該演出の後に、この出現したキャラクタ画像に対応付けされた

ストーリー系演出に発展して同演出にて大当りの結果が示されるように装飾図柄４６０１～４６０３が停止表示される仕組みとなっている。

【０９８９】

ただし、この演出例では、ダイヤル操作部４０１がダイヤル式の鍵に見立てられて操作されることに鑑み、回転検知センサ４３２ａ，３４２ｂからの検知信号等に基づいて所定回転角度毎にダイヤル駆動モータ４１４の回転を停止させるべくの駆動力を付与す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ようにしている。なお、こうした駆動制御としては、例えば、ダイヤル駆動モータ４１４としてステッピングモータを用いた場合には、ダイヤル操作部４０１が停止状態を維持する程度の所定の励磁力をステッピングモータに付与し続けるようにしておくだけで、ダイヤル操作部４０１が回転する際に所定回転角度毎にクリック感を生じさせることができるようになる。

【０９９０】

このような演出によれば、遊技者に対してダイヤル操作部４０１の操作機会が付与されているもとで、このダイヤル操作部４０１を遊技者が操作するときに感じる操作感が液晶表示装置１９００にて現れている表示演出の内容に即したものとなるように同内容に基づいて決定された駆動態様をもって、ダイヤル操作部４０１（ダイヤル駆動モータ４１４）の駆動制御が行われる。これにより、１つのダイヤル操作部４０１でありながら、当該ダイヤル操作部４０１が操作されるときには、この操作感すらも、液晶表示装置１９００にて現れている表示演出と一体化された体感演出として実現されるようになり、このような遊技者の視覚と触覚と（ダイヤル式の鍵が操作されたときの音響演出（「カチッ」など）も合わせて実行した場合には、さらに聴覚と）に同時に訴える斬新な演出によって遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【０９９１】

ちなみに、図１６３（Ａ）に示される演出では、液晶表示装置１９００の表示領域のうち、金庫４６３４の下方に、「１回目の操作」として、所定クリック数分だけ反時計周りでダイヤル操作部４０１を操作した後、「２回目の操作」として、所定クリック数分だけ時計周りでダイヤル操作部４０１を操作する旨の指示画像４６３５が現れている状態を示している。なお、所定クリック数については、１回であってもよいし、２回以上の複数回であってもよい。ただし、例えば、「１回目の操作」として、所定クリック数分だけ反時計周りでダイヤル操作部４０１が操作された時点で、例えば「１回目の操作」に対応した表示部分に「ＯＫ！」の文字が現れるなど、「ｎ回目の操作」が終了しているか否かを遊技者が認識することができるようにしておくことが望ましい。若しくは、液晶表示装置１９００における指示とは異なる方向にダイヤル操作部４０１が操作されているときにはクリック感が生じないように、ダイヤル操作部４０１に対して駆動力を付与しないように制御すれば、「１回目の操作」として、所定クリック数分だけ反時計周りでダイヤル操作部４０１が操作された時点で、ダイヤル操作部４０１をこのまま反時計周りにて操作し続けてもクリック感が生じなくなる（「２回目の操作（時計周り）」に移行しているため）。このように、ダイヤル操作部４０１の操作感によって、「ｎ回目の操作」が終了したか否かを遊技者が認識することができるようにしてもよい。

【０９９２】

また、この演出例では、金庫４６３４が開くまでにダイヤル操作部４０１を操作したときに遊技者が感じるクリック数によっても大当りの期待度（演出の信頼度）が示されるようになっていることから、ダイヤル操作部４０１を操作する旨の指示としても、大当り判定の結果に応じた演出抽選にて「何回目の操作」までの指示をするのか、等々の演出態様を決定し、この決定した演出態様をもってダイヤル操作部４０１を操作する旨の指示画像４６３５が表示されている。すなわちこの場合、金庫４６３４が開くまでにダイヤル操作部４０１を操作したときに遊技者が感じるクリック数と、その後の演出の発展先（を示すキャラクタ画像）とによって大当りの期待度（演出の信頼度）が示されるようになっている。

【０９９３】
この意味では、図１６３（Ｂ）に示される演出では、液晶表示装置１９００の表示領域のうち、金庫４６３４の下方に、「１回目の操作」、「２回目の操作」、「３回目の操作」についての指示画像４６３５が表示されていることから、これらの指示画像４６３５に従って、ダイヤル操作部４０１を「３回目の操作」までクリック感を感じながら操作することができた場合には、図１６２（Ａ）に示される演出よりも大当りの期待度（演出の信頼度）が高いことが示されることとなる。
【０９９４】
ただし、「２回目の操作」や「３回目の操作」では、指示画像４６３５が「？」とされており、時計回りに操作すればいいのか、それとも反時計回りに操作すればいいのかを隠匿する表示となっており、遊技者に操作すべき方向を推測させて、一か八かでの操作を促すようになっている。そして、予め定められた操作方向とは異なる方向に操作されたことが検出された時点で、金庫４６３４が開くことがないまま当該演出を終了させるようにしている。すなわちこの場合、遊技者が感じることのできたはずのクリック感の最大回数を把握できないままの状態で、予め決定されているストーリー系演出に発展して同演出にて大当りの結果が示されるように装飾図柄４６０１～４６０３が停止表示されることとなる。
【０９９５】
より具体的な制御例としては、「２回目の操作」と「３回目の操作」とでいずれの方向に操作すべきかを予め決定しておき、該決定されている方向とは異なる方向に操作されたことが検出された時点で、金庫４６３４が開くことがないまま当該演出を終了させ、遊技者が感じることのできたクリック感の最大回数（大当りの期待度）を把握できないままの状態で予め決定されているストーリー系演出に発展させることとなる。これに対し、「３回目の操作」（最大回数の操作）まで予め決定されている方向通りに遊技者が操作した場合には、金庫４６３４が開き、遊技者が感じることのできたクリック感の最大回数（大当りの期待度）を把握している状態で、予め決定されているストーリー系演出に発展させることとなる。
【０９９６】
ここで、図１６３（Ｂ）に示される演出にかかる別の制御例としては、例えば、予め「ｎ回目の操作」までクリック感を感じながら操作することができることを決定しておき、該決定された「ｎ回目の操作」が終了するまでは、遊技者がいずれの操作方向を選択しても指示通りの操作として扱うように制御する手法などがある。なおこの場合、例えば、予め「２回目の操作」までクリック感を感じながら操作することができることを決定していた場合、「１回目の操作」が終了（「１回目の操作」に対応した表示部分に「ＯＫ！」の文字が出現）してから遊技者が最初に操作した回転方向を「２回目の操作」における指示方向として扱うようにダイヤル操作部４０１の駆動制御を行うことで、「２回目の操作」では、遊技者は、クリック感を感じて必ず成功するようになる。一方、「２回目の操作」が終了（「２回目の操作」に対応した表示部分に「ＯＫ！」の文字が出現）してから遊技者が最初に操作した回転方向とは異なる方向を「３回目の操作」における指示方向として扱うようにダイヤル操作部４０１の駆動制御を行うことで、「３回目の操作」では、遊技者は、クリック感を感じることなく必ず失敗するようになる。若しくは、「２回目の操作」が終了（「２回目の操作」に対応した表示部分に「ＯＫ！」の文字が出現）した時点で、ダイヤル操作部４０１に対して駆動力を付与しないようにしておき、遊技者が「３回目の操作」をチャレンジしたときに失敗した旨の表示を出現させるようにしてもよい。
【０９９７】
この別の制御例によれば、例えば、クリック感が２回程度の少ない回数しか現れないような大当りの期待度の低い場合であっても、大当りの期待度（演出の信頼度）が高いかのように、「多い回数の操作」を適宜に表示させることが可能となることから、当該演出が行われるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。また、演出の結果として、クリック感が少ない回数しか得られないままで当該演出が終了してストーリー系演

出に発展することになった場合であっても、遊技者自身の操作が原因で演出に失敗した可能性を意識することから、遊技興趣の低下は抑制される。

【０９９８】

他方、図１６３（Ｃ）に示される演出では、液晶表示装置１９００の表示領域のうち、金庫４６３４の下方に、「１回目の操作」についての指示画像４６３５しか表示されていないことから、この指示画像４６３５に従って、ダイヤル操作部４０１を操作したとしても大当りの期待度（演出の信頼度）が低いことが示される可能性が高い演出状況となっている。すなわち、このような演出が現れたときには、ダイヤル操作部４０１を操作する前の段階にて遊技興趣が低下し、ひいてはダイヤル操作部４０１が操作されずに当該演出を楽しむことなく終了してしまう懸念がある。

【０９９９】

そこで、図１６３（Ａ）～（Ｃ）に示される演出では、１回の操作毎に必要とされる所定クリック数については、「何回目の操作」までの指示表示をするのかといった指示態様と併せて、大当り判定の結果に応じた所定の演出抽選にて決定するようにすることで、当該演出が行われる都度、変化しうるようにしておくことがより望ましい。例えば、図１６３（Ｃ）に示される演出が現れた場合であっても、遊技者が指示通りにダイヤル操作部４０１を操作した結果、多数（１０回分など）のクリック感が得られるまで反時計回りでの操作をクリック感を感じつつ継続することができた場合には、図１６３（Ｂ）に示される演出にて「３回目の操作」までの間に３回分のクリック感が得られた場合よりも、結果的には、大当りの期待度（演出の信頼度）が高いことが示されるようになる。

【１０００】

このような演出手法によれば、例えば、図１６３（Ｃ）に示される演出が現れた場合であっても、図１６３（Ａ）に示される演出が現れた時点（大当りの期待度は、３０％）と、図１６３（Ｃ）に示される演出が現れた時点（大当りの期待度は、１０％））とで比較すれば、図１６３（Ａ）に示される演出が現れた時点のほうが大当りの期待度（演出の信頼度）は高くなっているものの、当該演出により示される操作指示に従ってダイヤル操作部４０１を操作した結果（クリック感が得られた回数）によっては、図１６３（Ａ）に示される演出が現れた時点での大当りの期待度（例えば、３０％）よりも高いことが示されうるようになっている（クリック感が得られた回数が「１０回」であれば、大当りの期待度は６０％）。ただしこの場合、当該パチンコ機１の周辺にいる他人にとっては、図１６３（Ｃ）に示される演出が現れた時点で示される大当りの期待度（１０％）しか認識し得ないことから、当該演出を通じて遊技者に対してのみ最終的に示唆される大当りの期待度（６０％）との間に大きなギャップを持たせることができるようになる（ギャップ演出）。

【１００１】

なお、このギャップ演出については、ダイヤル操作部４０１に対するクリック操作に限定されるものではなく、特定の操作受け部を操作したときに遊技者のみが認識し得て、当該パチンコ機１の周辺にいる他人が把握し得ない操作感の変化により示される大当りの期待度と、これに先立って、特定の操作受け部を操作する旨の指示画像が現れた時点で遊技者と他人とのいずれもが認識し得るように示される大当りの期待度との間にギャップが持たせられる演出であればよい。

【１００２】

ここで、別のギャップ演出例としては、例えば、押圧操作部４０５を操作する旨の表示画像が現れるときには、大当りの期待度が１０％であることを示す「猫」と、大当りの期待度が３０％であることを示す「トラ」とのいずれかを表示する一方で、「猫」が表示された場合であっても、出現確率は低いものの、押圧操作部４０５を操作するときに感じる荷重が若干だけ重くなっている演出パターンを持たせておき、この演出パターンが現れたときの大当りの期待度（例えば、５０％）を、「トラ」が表示された時点での大当りの期待度（３０％）よりも高くしておけば、当該パチンコ機１の周辺にいる他人が把握することのできる大当りの期待度（１０％）と、当該演出を通じて遊技者に対してのみ最終的に

示唆される大当りの期待度（５０％）との間に大きなギャップを持たせることができるようになる（ギャップ演出）。なお、押圧操作部４０５を操作するときに感じる荷重については、例えばソレノイドなどによって、押圧操作部４０５が押下動作するときの方向とは逆向きに所定の駆動力を付与しうるようにしておけば、この駆動力によって適宜に変化させることができる。

【１００３】

ところで、このようなギャップ演出を実現する上で最も重要なことは、他人が遊技者の手元を見たとしても操作感が変化していることに気付けないようにしておくことである。したがって、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５などの操作受け部に対して付与される所定の駆動力については、遊技者による操作に応じた動きがこの操作受け部にて現れることを妨げない程度のものであって、あくまでも遊技者の指先による力だけで容易に操作（指触操作）可能な範囲内で付与することとなる。したがって、こうした所定の駆動力が付与された状態にある操作受け部も、所定の駆動力が付与されていない状態にある操作受け部と比較して、操作時に感じる操作感こそ異なっているものの、遊技者の指先による力だけで容易に操作（指触操作）可能な操作対象として機能することとなる。

【１００４】

またさらに、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５などの操作受け部の操作感に応じて、液晶表示装置１９００における表示演出や、音響や、ランプなどの演出に変化を生じさせないことも重要であることは言うまでもない。すなわち、このようなギャップ演出を実現する上では、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５などの操作受け部の操作感については遊技者だけが認識し得るように密かに変化させることが重要である。

【１００５】

ちなみに、図１６３（Ａ）～（Ｃ）にて示した演出例において、ダイヤル操作部４０１に対しての遊技者による操作が所定時間にわたって行われなかった場合には、何らの演出も行われることなく、予め決定されているストーリー系演出に発展するようになっている。

【１００６】

次に、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においては、図１６４（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、ノーマルリーチ変動からスーパーリーチ変動に発展している。このスーパーリーチ変動では、装飾図柄４６０１～４６０３が表示領域のうちの右上部分にてまとめて縮小表示された状態にて中装飾図柄４６０２がリーチ変動を行っており、表示領域の中心部におけるキャラクタの演出動作によって大当りの期待度などが示唆されるようになっている。なお、図１６４（Ａ）に示される表示領域の中心部では、キャラクタＡが釣りをしている様子が映し出されている。

【１００７】

そしてこの後、図１６４（Ｂ）に示すように、キャラクタＡの釣竿に何らかの魚がヒットすると、ダイヤル操作部４０１が回転動作する画像４６３６や、「巻き上げろ！」の文字４６３７が表示されることで、操作ユニット４００（ダイヤル操作部４０１）に対しての操作を促す表示が行われ、これによってダイヤル操作部４０１の操作機会が遊技者に付与されている。

【１００８】

そして、こうしてダイヤル操作部４０１に対しての操作機会が付与されたもとで、ダイヤル操作部４０１を遊技者が操作すると、該操作に応じたダイヤル操作部４０１の回転動作が検出されて、該検出に基づいて、液晶表示装置１９００にて表示されている釣竿や魚などの表示画像に変化を生じさせることで、キャラクタＡがどのような魚を釣り上げることができるかといった表示演出（スーパーリーチ変動）として実行されている。

【１００９】

そしてこの結果、図１６４（Ｃ）に示すように、釣竿の糸が切れて魚に逃げられる表示

画像が現れたときには、例えば、大当り期待度の異なる複数のストーリー系演出のうちの最も大当り期待度の低いストーリー系演出に発展して同演出にて大当りの結果が示されるように装飾図柄４６０１～４６０３が停止表示される仕組みとなっている。

【１０１０】

若しくは、図１６４（Ｄ）に示すように、釣竿によって見事に魚を吊り上げる表示画像が現れたときには、例えば、この吊り上げた魚に対応付けされたストーリー系演出に発展して同演出にて大当りの結果が示されるように装飾図柄４６０１～４６０３が停止表示される仕組みとなっている。

【１０１１】

ただし、この演出例では、ダイヤル操作部４０１が釣竿のリールに見立てられて操作されることに鑑み、図１６４（Ｂ）に示すように、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作しているときに、その回転方向に抗するかたちでダイヤル駆動モータ４１４に駆動力を付与したり、ダイヤル操作部４０１から手を離したときにはこれが逆向きに回転するようにダイヤル駆動モータ４１４に駆動力を付与するようにしている。

【１０１２】

このような演出によっても、遊技者に対してダイヤル操作部４０１の操作機会が付与されているもとで、このダイヤル操作部４０１を遊技者が操作するときに感じる操作感が液晶表示装置１９００にて現れている表示演出の内容に即したものとなるように同内容に基づいて決定された駆動態様をもって、ダイヤル操作部４０１（ダイヤル駆動モータ４１４）の駆動制御が行われる。これにより、１つのダイヤル操作部４０１でありながら、当該ダイヤル操作部４０１が操作されるときには、この操作感すらも、液晶表示装置１９００にて現れている表示演出と一体化された体感演出として実現されるようになり、このような遊技者の視覚と触覚と（ダイヤル式の鍵が操作されたときの音響演出（「カチッ」など）も合わせて実行した場合には、さらに聴覚と）に同時に訴える斬新な演出によって遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１０１３】

またさらに、この演出例では、遊技者が吊り上げる魚の種類としては、イワシ、タイ、マグロなどの複数種類が用意されている。そこで、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作するときに感じる荷重は、ダイヤル操作部４０１の回転方向に抗するかたちでの上記ダイヤル駆動モータ４１４の駆動にかかる制御を行うようにしている。なお、こうした制御手法については、例えば、大当り判定の結果に応じた所定の演出抽選や、いずれの魚が吊り上げられるかの当該演出の結果を参考にした演出抽選などによって実現することができる。

【１０１４】

なお、こうした演出においては、キャラクタＡの釣竿に何らかの魚がヒットして、遊技者がダイヤル操作部４０１を操作したときに、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動制御によって、この操作による回転動作をアシストするかのようにダイヤル操作部４０１が勝手に回転し始める演出パターンや、キャラクタＡの釣竿に何らかの魚がヒットした時点で遊技者が操作させるべき回転方向にダイヤル操作部４０１が勝手に回転し始める演出パターンなどが現れうるようにしてもよい。なおこの場合、遊技者にとって最も有利な展開になる演出結果（最も大きな魚が釣り上げられる）が現れるようにしておくことが望ましい。

【１０１５】

［操作ユニット４００についての第４の実施例］

この第４の実施例にかかる操作ユニット４００は、第１の実施例、第２の実施例及び第３の実施例のうち少なくともいずれか１つの実施例に加えて、又は、単独で、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを、都度、変化させることができる点で、第１の実施例～第３の実施例にかかる操作ユニット４００と異なっている。このように、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを、都度、変化させることで、ダイヤル操作部４０１を回転操作する際に遊技者が感じうる抵抗力の強さの度合いを、都度、変化させることが可能となる。図１６５は、２相ステッピングモータを励磁した場合の例を示す図であ

る。
【１０１６】
ダイヤル駆動モータ４１４が２相のステッピングモータの場合、「１－１相」であれば図１６５（ａ）に示す励磁パターンとなり、「２－２相」であれば図１６５（ｂ）に示す励磁パターンとなり、「１－２相」であれば図１６５（ｃ）に示す励磁パターンとなる。ダイヤル駆動モータ４１４を、「１－１相」、「２－２相」及び「１－２相」のいずれかで励磁したとき、これらのなかでは、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いは、「２－２相」の場合が最も強く、次いで「１－２相」が強く、「１－１相」の場合が最も弱くなる。
【１０１７】
なお、本実施形態において、周辺制御ＭＰＵ４１４０ａは、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが５段階（以下の（ａ）～（ｅ）の５つのレベル）のうちいずれかとなるように決定するとともに、この決定に基づいて、２相のステッピングモータで構成されるダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動を制御する手段を有している（変態時続感与手段）。なお、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いは、以下の第１レベル、第２レベル、第３レベル、第４レベル、第５レベルの順で、強くなる（第１レベルが最も弱く、第５レベルが最も強い）。
・第１レベル・・・ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、７０％を「１－１相」、３０％を「１－２相」とする。
・第２レベル・・・ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、５０％を「１－１相」、５０％を「１－２相」とする。
・第３レベル・・・ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、７０％を「１－２相」、３０％を「２－２相」とする。
・第４レベル・・・ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、５０％を「１－２相」、３０％を「２－２相」とする。
・第５レベル・・・ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、７０％を「２－２相」、３０％を「１－２相」とする。
【１０１８】
なお、上記のように、第１レベル～第５レベルのいずれであっても、ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち２つの励磁パターンを用いて制御されている。
【１０１９】
また、第１レベル～第５レベルには、それぞれ、複数の励磁パターンが用意されており（周辺制御ＲＯＭ４１４０ｂに記憶されており）、ダイヤル駆動モータ４１４がいずれのレベルで励磁される場合であっても、これら複数の励磁パターンのうち抽選により決定されたいずれか一の励磁パターンによって制御される。この励磁パターンについて、第３レベルの場合を例に挙げて、図１６６を参照しつつ説明する。図１６６は、第３レベルとして用意された励磁パターンの例を示す図である。
【１０２０】
例えば、図１６６に示す第１パターン（第１ＰＴ）であれば、時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、前半の７０％が全て「１－２相」で励磁され、後半の３０％が全て「１－２相」で励磁される。この第１ＰＴによれば、当初は、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いは中程度であるものの、後半では、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが強くなる。また、第２パターン（第２ＰＴ）であれば、時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち、前半の３０％が全て「２－２相」で励磁され、後半の７０％が全て「１－２相」で励磁される。この第２ＰＴによれば、当初は、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが強いものの、後半では、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが当初よりも弱くなる。本実施形態では、第３レベルについて、第１パターン（第１ＰＴ）～第１０パターン（第１０ＰＴ）の励磁パターンが用意されており、これらの励磁パターンのうち決定されたパターンに応じて、時間の経過に伴って、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度

合いが変化する。また、このような複数の励磁パターンは、第３レベルのみならず、第１レベル～第５レベルの全てのレベルについて用意されており、これら第１レベル～第５レベルのいずれについても、複数の励磁パターンのなかから決定されたいずれか一の励磁パターンに基づいて、ダイヤル駆動モータ４１４が制御される。したがって、遊技者は、時間の経過に伴って回転強さの度合いが変化するダイヤル駆動モータ４１４に触れたとしても、第１レベル～第５レベルのうちいずれのレベルでダイヤル駆動モータ４１４が制御されているかを容易に把握することができない。

【１０２１】

なお、上記では、予め複数の励磁パターンを用意し、このうち決定されたいずれか一の励磁パターンに基づいてダイヤル駆動モータ４１４を制御するようにしたが、これに限られず、例えば、所定の単位時間が経過する都度、励磁パターンを抽選により決定するようにしてもよい。ただしこの場合、各レベルの範囲を逸脱しないように励磁パターンを決定する必要がある。例えば、第３レベルであれば、当初を「１－２相」と「１－２相」とのうちいずれかに決定し、所定の単位時間が経過する都度、「１－２相」と「１－２相」とのうちいずれかに抽選により決定するものの、履歴を参照し、時間Ｔのうち「２－２相」が３０％に達した時点で、それ以降を強制的に「１－２相」に決定すればよい。

【１０２２】

また、上記では、第１レベル～第５レベルのいずれであっても、ダイヤル駆動モータ４１４を駆動させる時間Ｔ［ｓｅｃ］のうち２つの励磁パターンを用いて制御されているが、「１－１相」と「１－２相」と「２－２相」との３つの励磁パターンを用いて制御を行っても良い。

【１０２３】

次に、ダイヤル操作部４０１を回転操作する際に遊技者が感じうる対抗力の強さの度合いを、都度、変化させる演出を実行する前提条件について説明する。

【１０２４】

まず、本実施形態では、第一始動口２１０１への遊技球の受け入れに基づいて第一当否決定手段４５０６により抽選された抽選結果（第一特別抽選の結果）、または、第二始動口２１０２への遊技球の受け入れに基づいて第二当否決定手段４５２８により抽選された抽選結果（第二特別抽選の結果）が「大当り」となる確率は、上述したように、確率変動非作動時（すなわち通常時）には１／３００に設定され、確率変動作動時（すなわち高確率時）には１／３０に設定されている。

【１０２５】

また、上述したように、第一特別抽選の結果または第二特別抽選の結果（以下、単に「特別抽選の結果」と称する）が「大当り」であるときの大当りの種別の割合は、次のとおりである。すなわち、第一特別抽選の結果が「大当り」であるときには、第一大当り（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）となるのは大当り全体の２２％に設定されている。また、第二大当り（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）となるのは大当り全体の４５％に設定されており、第三大当り（確率変動状態と、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当り）となるのは大当り全体の１１％に設定されており、第四大当り（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大当り）となるのは大当り全体の１１％に設定されており、第五大当り（確率変動状態と、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当り）となるのは１１％に設定されている。

【１０２６】

一方、第二特別抽選の結果が「大当り」であるときには、第一大当り（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）となるのは大当り全体の４４％に設定されており、第二大当り（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）となるのは大当り全体の５６％に設定されている。また、第三大当り（確率変動状態と、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当り）、第四大当り（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

特殊大当り）、及び第五大当りについては発生しないように設定されている。
【１０２７】
なお、特別抽選の結果が「大当り」となる確率、「大当り」であるときの大当りの種別及びその割合については、上記に限られないことは言うまでもない。
【１０２８】
次に、液晶表示装置１９００の表示画面に表示される演出画像と、回転操作する際に遊技者が感じうる対抗力の強さの度合いが都度変化しうるダイヤル操作部４０１とによる特定ジョグ演出例のうち、回転操作する際に遊技者が感じうる対抗力の強さの度合いが都度変化しうるダイヤル操作部４０１について説明する。なお、液晶表示装置１９００の表示画面に表示される演出画像については後述する。
【１０２９】
このダイヤル操作部４０１を用いた特定ジョグ演出にかかわる第４の実施例では、ダイヤル駆動モータ４１４を、上述した第１レベル～第５レベルのうちいずかのレベルで、且つ抽選により決定された励磁パターンで励磁するものであり、このときのダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さ（対抗力）の度合いを通じて、液晶表示装置１９００において後述する特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いを、遊技者に思念させるものである。
【１０３０】
本例では、第一特別抽選または第二特別抽選の結果が「大当り」のうち第一大当りまたは第二大当りであるとき（上述したとおり第二特別抽選の結果が「大当り」であるときは第一大当りまたは第二大当りのみとなる）、液晶表示装置１９００に「大当り」である旨は表示されるものの、第一大当りであるか第二大当りであるかについては表示されないようになっている。したがって、第一特別抽選または第二特別抽選の結果が「大当り」であったとしても、大当り遊技処理が開始される時点では、遊技者は、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否か把握することができない。通常、大当り遊技処理が開始されたのちの大当り遊技処理中は、複数のキャラクタ演出のうちいずれかのキャラクタ演出が表示される。また、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされつつ進行する大当り遊技処理においても、複数のキャラクタ演出のうちいずれかのキャラクタ演出が表示される。そしてこのように、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされつつ進行する大当り遊技処理において特定のタイミングにいたると、上記の特定ジョグ演出が行われる。
【１０３１】
上記の特定ジョグ演出では、複数のキャラクタ演出（複数の演出モード）のうち、特定のキャラクタ演出（特定の演出モード）が液晶表示装置１９００に表示されるとともに、ダイヤル駆動モータ４１４が、第１レベル～第５レベルのうちのいずれかのレベルであって且ついずれかのパターンで励磁される。本例では、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する場合には、所定の確率で、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される。すなわち、特定のキャラクタ演出において表示されるキャラクタ特殊演出シーンは、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する旨を遊技者に知らせる確定演出として機能する。なお、大当り遊技処理が終了したのちに確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされた秘匿状態で遊技が進行する大当り遊技処理において特定のキャラクタ演出が表示された場合、この特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されるのは、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する場合に限られ、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動しないにもかかわらず、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されることはない。また、特定ジョグ演出において液晶表示装置１９００に表示される特定のキャラクタ演出については後述する。
【１０３２】

大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされつつ進行する大当り遊技処理において特定ジョグ演出が行われた場合、上述したとおりダイヤル駆動モータ４１４が励磁される。このとき、遊技者がダイヤル駆動モータ４１４によって回転される方向とは反対方向にダイヤル操作部４０１を掴み持って回転させようとしても、当該ダイヤル操作部４０１を回転させようと掴み持っている間に遊技者が体感として感じうる対抗力の強さの度合いから、第１レベル～第５レベルのうちいずれのレベルであるかを把握することは困難とされている。上述したように、第１レベル～第５レベルのいずれについても、複数の励磁パターンのなかから決定されたいずれか一の励磁パターンに基づいて、ダイヤル駆動モータ４１４が制御されるようになっているからである。また、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作する際に体感として感じうる対抗力の強さの度合いは、あくまでも遊技者が感じる感覚的なものであって主観的なものにすぎないことも理由である。しかも、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを推し量るべく基準となるべきものがないなかで、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを体感だけで判断することは困難を極める。したがって、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さのレベルが例えば第３レベルであったとしても、これを第２レベルであると感じる遊技者もいれば、第４レベルであると感じる遊技者もいるものと思われる。そして、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値（すなわち大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する期待値）が、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを通じて、遊技者に知らせられることとなる。なお、特定のキャラクタ演出が表示された場合に、キャラクタ特殊演出シーンが表示されるまでの時間は、遊技者が思念できるだけの時間とする必要がある。

【１０３３】

このように、遊技者にとっては、たとえ特定のキャラクタ演出が表示されたとしても、キャラクタ特殊演出シーンが表示されるか否かについては、ダイヤル操作部４０１を回転操作する際に体感として感じうる対抗力の強さの度合いを通じて、遊技者は、何らの根拠もなく独断で、当該特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性を判断せざるをえないといった状況となる。したがって、特定のキャラクタ演出が表示された場合に、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを、都度、変化させることによって、特定のキャラクタ演出が表示されたときに当該特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いを、遊技者が体感のみをもって推測する（すなわち、パチンコ機１から一方的に期待値が示されるのではなく、パチンコ機１から与えられた情報（ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合い）に基づいて遊技者自らが能動的に考えることができる）といった面白みを持たせることができる。

【１０３４】

なお、特定のキャラクタ演出が表示されたにもかかわらず、遊技者がダイヤル操作部４０１を何ら操作しなかったときには、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態においてたとえ確率変動機能が作動する場合であっても、キャラクタ特殊演出シーンを表示することなく大当り遊技処理を終了する。そしてこの場合、大当り遊技処理を終了したのちにおいても、確率変動機能が作動していることを秘匿状態にしつつ遊技が進行する。

【１０３５】

また、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いは、あくまでも特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いを示すものであるから、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する場合に、キャラクタ特殊演出シーンが表示される前提のもとでダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを低くしてもよいし、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動しない場合に、キャラクタ特殊演出シーンが表示されない前提のもとでダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを高くしてもよいことは言うまでもない。

【１０３６】

また、上述したように、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さ（遊技者に与えうる刺激の強さ）の度合いを通じて、特定のキャラクタ演出が表示されたときに当該特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合い等、抽選処理の結果が遊技者に有利な結果がもたらされる期待の度合いを遊技者に糢糊に伝える手法は、あくまでも遊技者の体感に訴えるものなので、このような遊技者に有利な結果がもたらされることの期待の度合いを、遊技者がただちに正確に把握できるものではない。しかし、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを体感する頻度を高めれば、抽選処理の結果が遊技者に有利な結果がもたらされることの期待の度合いを推測する遊技者の能力が向上しうるので、ダイヤル操作部４０１を掴み持って回転させようとする遊技者心理が働きやすくなる。例えば、従来の遊技機によれば、操作ボタンを押下することによって本実施形態の液晶表示装置１９００に相当する表示手段にて表示される演出に変化があらわれるようなものがある。このような従来の遊技機では、操作ボタンを操作したとしても、抽選処理の結果として遊技者に有利な結果がもたらされるか否かの等の情報が遊技機側から一方的に示されるといった受動的な演出が行われるだけなので、操作ボタンを操作しない遊技者が多くなっており、せっかくの操作ボタンとしての機能が台無しとなっているのが実情である。これに対し、ダイヤル操作部４０１の回転の強さの度合いといった遊技機側から与えられた情報に基づいて、期待の度合いを遊技者自らが推測（遊技者自らが能動的に考える）必要がある本実施形態のパチンコ機１にあっては、このような推測の熟練度を高めたいといった遊技者は、積極的にダイヤル操作部４０１にふれる可能性が高くなり、ダイヤル操作部４０１としての機能を効果的に発揮させることが可能となる。

【１０３７】

なお、第一特別抽選または第二特別抽選の結果が第一大当りまたは第二大当りであるときには、大当りである旨が液晶表示装置１９００の表示領域に表示されるものの、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿にされた秘匿状態で大当り遊技処理が行われるようにされているが、これに代えて、第一特別抽選または第二特別抽選の結果が確率変動機能が作動する大当りであるときには、大当りである旨が液晶表示装置１９００の表示領域に表示されるものの、特定条件が成立した場合（例えば抽選に当選した場合）に、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿状態とされるようにしてもよい。

【１０３８】

本例において、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かについて遊技者に知られないよう秘匿状態とするのは、液晶表示装置１９００における表示態様、サイドスピーカ１３０から出力される効果音及びその他の演出を、第一大当りである場合と第二大当りである場合とで外観からは把握できない程度に同じ態様とすることによって行われる。

【１０３９】

また、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿にされた秘匿状態で大当り遊技処理が進行する場合であっても、第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６では、大当りの種別に応じた表示態様が表示される。ただし、上述したとおり、第一特別図柄表示器１１８５や第二特別図柄表示器１１８６の表示ランプの数を多数にすることによって、大当りの種別を文字情報として認識しえない点灯パターンとして表示されるので、多数のバリエーションとして存在する点灯パターンがいずれの大当りの種別に相当するのかを記憶していない限り、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが遊技者に知られないようにされている。

【１０４０】

そしてダイヤル操作部４０１を用いた第４の実施例は、第一特別抽選の結果または第二特別抽選の結果（以下、単に「特別抽選の結果」と称する）が「大当り」であるときに、この「大当り」に基づく大当り遊技状態における特定のタイミングにおいて特定ジョグ演出が行われ、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待

の度合いに応じて、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが変化するものである。なお、特定ジョグ演出は、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿にされた秘匿状態で大当り遊技処理が進行する場合であっても、必ずしも特定ジョグ演出を行う必要はなく、例えば特定ジョグ演出の実行にかかわる抽選に当選したときに行うようにしてもよい。大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿にされた秘匿状態で大当り遊技処理が進行するにもかかわらず特定ジョグ演出が行われない場合は、当該秘匿状態で進行する大当り遊技処理において、所定のタイミングで、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する旨が表示される。

【１０４１】

なお、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合い（すなわち、遊技者がダイヤル操作部４０１を掴み持って回転させようとしたときにこの回転させようとする力に対抗する対抗力の強さの度合い）と、大当り遊技処理中における特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値との関係は、以下のようにされている。

・ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが第１レベルのとき、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値（期待の度合い）は１０％。

・ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが第２レベルのとき、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値は２０％。

・ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが第３レベルのとき、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値は３０％。

・ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが第４レベルのとき、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値は５０％。

・ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが第５レベルのとき、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値は７０％。

【１０４２】

ここで、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さが第１レベル～第５レベルのうちのいずれかであるとき、ダイヤル駆動モータ４１４によって回転される方向とは反対方向に遊技者がダイヤル操作部４０１を回転させようとしても、当該ダイヤル操作部４０１を回転させようと掴み持っている間に遊技者が体感として感じうる抵抗力の強さの度合いから、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いをただちに正確に把握することは困難であると思われる。遊技者がダイヤル操作部４０１を回転させようと所定時間にわたって掴み持っていたとしても、この間に遊技者が体感として感じうる抵抗力の強さの度合いは、あくまでも遊技者が感じる感覚的なものであって主観的なものにすぎないからである。しかも、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを推し量るべく基準となるべきものがないなかで、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを体感だけで判断することはより一層困難である。したがって、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さが例えば第３レベルであったとしても、これを第２レベルであると感じる遊技者もいれば、第４レベルであると感じる遊技者もいるものと思われ、特別抽選の結果が「大当り」であるときに該大当りに基づく大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する期待値の度合いは、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを通じて、模糊に（すなわち曖昧に）遊技者に知らせられることとなる。

【１０４３】

このように、特別抽選の結果が「大当り」であるときに該大当りに基づく大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する期待値の度合いが液晶表示装置１９００に等で確定表示されなければ、遊技者にとっては、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されるか否かは、ダイヤル操作部４０１を回転させようと所定時間にわたって掴み持っている間に体感として感じうる抵抗力の強さの度合いを通じて、何らの根拠もなく遊技者が独断で、判断せざるをえないといった状況となる。したがって、特別抽選の結果が「大当り」であるときに該大当りに基づく大当り遊技状

態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する期待の度合いに基づいて、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを、特定ジョグ演出が行われる都度、変化させることによって、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態を、遊技者が体感のみをもって思念する（すなわち、パチンコ機１から一方的に期待値が示されるのではなく、パチンコ機１から与えられた情報（ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合い）に基づいて遊技者自らが能動的に考えることができる）といった面白みを持たせることができる。

【１０４４】

なお、上述したように、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを通じて、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合い（大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する期待の度合い）を遊技者に糢糊に伝える手法は、あくまでも遊技者の体感に訴えるものなので、このような遊技者に有利な結果がもたらされることの期待の度合いを、遊技者がただちに正確に把握できるものではない。しかし、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを体感する頻度を高めれば、抽選処理の結果が遊技者に有利な結果がもたらされることの期待の度合いを推測する遊技者の能力が向上しうるので、ダイヤル操作部４０１を操作しようとする遊技者心理が働きやすくなる。例えば、従来の遊技機によれば、操作ボタンを押下することによって本実施形態の液晶表示装置１９００に相当する表示手段にて表示される演出に変化があらわれるようなものがある。このような従来の遊技機では、操作ボタンを操作したとしても、抽選処理の結果として遊技者に有利な結果がもたらされるか否か等の情報が遊技機側から一方的に示されるといった受動的な演出が行われるだけなので、操作ボタンを操作しない遊技者が多くなっており、せっかくの操作ボタンとしての機能が台無しとなっているのが実情である。これに対し、ダイヤル操作部４０１の回転の強さの度合いといった遊技機側から与えられた情報に基づいて、期待の度合いを遊技者自らが推測（遊技者自らが能動的に考える）必要がある本実施形態のパチンコ機１にあっては、このような推測の熟練度を高めたいといった遊技者は、積極的にダイヤル操作部４０１にふれる可能性が高くなり、ダイヤル操作部４０１としての機能を効果的に発揮させることが可能となる。

【１０４５】

また、上記では、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されるか否か（大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否か）に応じて一義的にダイヤル駆動４１４の回転の強さの度合いが決定されるわけではない。例えば特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されない場合（大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動しない場合）であっても、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが必ずしも第１レベルであるとは限らない。ただし、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されない場合、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いは、第４レベルや第５レベルとはなりえないようにすることが好ましい。

【１０４６】

なお、本例では、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する場合に、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンを表示するようにしたが、これに限られず、例えば、大当り遊技処理が終了したのちに時短機能が作動する場合と作動しない場合とを設け、大当り遊技処理が終了したのちに時短機能が作動する場合に、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンを表示するようにしてもよいし、大当り遊技処理が終了したのちに確率変動機能と時短機能との両方が作動する場合に、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンを表示するようにしてもよい。すなわち、大当り遊技処理が終了したのちに、確率変動機能および時短機能の両方またはいずれか一方が作動するか否かを、特定ジョグ演出を通じて、遊技者に思念させるようにしてもよい。

【１０４７】

また、本例では、大当り遊技処理中に特定ジョグ演出を行うようにしたが、これに代えて、大当り遊技処理が終了したのちすぐ（例えば大当り遊技処理が終了してから１回目の特別抽選が行われるまでの間）に、特定ジョグ演出を行うようにしてもよい。

【１０４８】

また、本実施形態では、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さが強ければ強いほど、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いが高くなるものの、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さが強かったとしても、必ずしも特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されるとは限らない。また、上記のダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを、都度、変化させる演出は、特別抽選の結果が「大当り」であるときには、上述した「ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いと、大当り遊技処理中における特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待値との関係は、」に記載したとおりになるように、第１レベル～第５レベルのうちのいずれかに決定される。

【１０４９】

次に、二例目の演出例について説明する。ニ例目の演出例は、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされつつ進行する大当り遊技処理において、複数回にわたって特定ジョグ演出を行うものである。例えば、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態においてたとえ確率変動機能が作動する場合であっても、１回目の特定ジョグ演出における特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されないようにし、２回目以降の特定ジョグ演出における特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されるようにしてもよい。これにより、特定ジョグ演出の実行機会が単に複数回にわたって遊技者に与えられるだけでなく、一旦は遊技者を落胆させた上で喜びを与えるといった、所謂昇格演出を行うことが可能となる。なお、１回目の特定ジョグ演出では、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを低くくし、２回目以降の特定ジョグ演出では、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを高くすることが好ましい。また逆に、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動しない場合であっても、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されない特定ジョグ演出を、複数回にわたって行うようにしてもよい。

【１０５０】

またさらに、特定ジョグ演出を複数回にわたって行う際には、キャラクタ特殊演出シーンが表示されない特定のキャラクタ演出を一旦は表示したものの、２回目以降の特定ジョグ演出における特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いに応じて、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いが変化するようにしてもよい。これにより、一旦はキャラクタ特殊演出シーンが表示されない特定のキャラクタ演出が表示されたものの、再び特定ジョグ演出が開始されることによって、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを通じて、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いを遊技者に思念することを促すこととなる。

【１０５１】

このように、大当り遊技状態中の所定のタイミングにおいて上記の特定ジョグ演出を行うことによって、大当り遊技処理中における興趣の低下を抑制することができる。すなわち、大当り遊技処理中は、特別抽選が行われないので「大当り」に対する期待感を抱くことができず、大入賞口２１０３が開放されるラウンド遊技をただ単に消化するだけとなりがちであるから、遊技が間延びしがちとなる。近年では、特別抽選の結果が大当りであるときに、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かを、大当り遊技状態中に遊技者に報知するパチンコ機もある。しかし、このようなパチンコ機では、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが一方的に示されるといった受動的な演出が行われるだけなので、遊技者はこのような受動的な演出をただ単に見るだけとなり、大当り遊技状態において生じうる間延びを

根本的に解決できるものではない。この点、本パチンコ機１によれば、ダイヤル操作部４０１の回転の強さの度合いといった遊技機側から与えられた情報に基づいて、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かをただちに把握できず、遊技者自らが推測する（遊技者自らが能動的に考える）必要があり、パチンコ機側から一方的に示される受動的な演出とは異なり、大当り遊技状態中における間延びを解消することが可能となる。

【１０５２】

ここで、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされつつ進行する大当り遊技処理中に行われうる特定ジョグ演出の内容について、図１６７を参照しつつ説明する。図１６７は、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動するか否かが秘匿とされつつ進行する大当り遊技処理において、液晶表示装置１９００の表示画面に表示される演出画像とダイヤル操作部４０１の演出動作とによる特定ジョグ演出の一例を示す説明図である。

【１０５３】

先ず、図１６７（ａ）は、大当り遊技処理中に表示されているキャラクタ演出画像の一例である。このとき、液晶表示装置１９００には、釣り人が船に乗って釣りを楽しんでいる演出画像が表示されている。なお、この段階では、何らの魚も針に引っ掛かっておらず、これは、特定ジョグ演出が行われていないこと、すなわち特定のキャラクタ演出が未だ表示されていないことを示している。なおこのとき、ダイヤル駆動モータ４１４は無励磁とされている。

【１０５４】

その後、図１６７（ｂ）に示すようにダイヤル操作部４０１が“ピクッ、ピクッ”と微作動すると、遊技者は、特定ジョグ演出が行われることに対する期待感を抱くこととなる。すなわち、図１６７（ｂ）に示すダイヤル操作部４０１の作動は、特定ジョグ演出の予告として機能する。そして、特定ジョグ演出が開始されると、図１６７（ｃ）に示すように、魚が針に引っ掛かったことを示すべく釣り糸がピンと張った状態となる。このとき、釣竿のリールに見立てられたダイヤル操作部４０１は、いかにも魚に引っ張られているかのように、ダイヤル駆動モータ４１４の回転駆動によって時計方向に回転を開始する。

【１０５５】

ダイヤル操作部４０１が時計方向に回転したときに、図１６７（ｄ）に示すように、遊技者が釣竿のリールを巻き上げるかのようにダイヤル操作部４０１を反時計方向に回転させようと（又は、ダイヤル操作部４０１の時計方向への回転を阻止しようと）すると、このようにしてダイヤル操作部４０１を遊技者が掴み持っている間、遊技者は、反時計方向への回転に対抗する対抗力を感じ続けることとなる。そして液晶表示装置１９００には、いかにも針に魚が引っ掛かっているかのように、釣り竿が魚に引っ張られている演出画像が表示される。このとき、ダイヤル操作部４０１を回転操作する際に遊技者が感じうる対抗力の強さの度合いは、キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合い（大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動する可能性の度合い）に基づいて都度変化するものである。これにより、遊技者は、上述したように、ダイヤル操作部４０１を回転操作する際に感じうる対抗力の強さの度合いを通じて、当該特定キャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性がどの程度であるかを思念することができる。なお、この図１６７（ｄ）に表示される釣り人と針に引っ掛かった魚との攻防を示す演出シーンは、例えば１ラウンドまたは複数ラウンドにわたって表示される。

【１０５６】

釣り人と針に引っ掛かった魚との攻防を示す図１６７（ｄ）の演出シーンが所定時間にわたって表示されると、図１６７（ｅ）に示すように、針に引っ掛かった魚が表示される。このとき、針に引っ掛かっている魚の大きさに応じて、キャラクタ特殊演出シーンが表示される期待の度合いが示される。本例では、ダイヤル操作部４０１を回転操作する際に遊技者が感じうる対抗力の強さの度合いが大きいほどキャラクタ特殊演出シーンが表示さ

れる可能性の度合いが高いので、図１６７（ｅ）において表示された魚が大きいほど、キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いが高くなる。そして、針に引っ掛かっている魚を、図１６７（ｆ）に示すように見事釣り上げることができると、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動することが確定する。本例では、針に引っ掛かった魚を見事釣り上げることができたことを示す演出シーン（図１６７（ｆ）参照）が、キャラクタ特殊演出シーンに相当し、図１６７（ｃ）～（ｆ）の一連の演出が特定のキャラクタ演出に相当する。なお、キャラクタ特殊演出シーンが表示されない場合（すなわち大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動しない場合）には、魚が針に引っ掛かったとしても、釣り上げることができずに、逃げられる。なお、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されたときには、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動することが確定するが、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されなかったとしても、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において確率変動機能が作動しないことが確定するわけではない。

【１０５７】

このようにして、図１６７（ｄ）に示すような釣り竿が魚に引っ張られていることを示す表示演出が行われているとき、ダイヤル操作部４０１を遊技者が回転操作する際に体感として感じうる抵抗力の強さの度合いを通じて、大当り遊技状態終了後の遊技状態において確率変動機能が作動する期待の度合いを、遊技者が推測することができる（すなわち、パチンコ機１から一方的に期待値が示されるのではなく、パチンコ機１から与えられた情報（ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合い）に基づいて遊技者自らが能動的に考えることができる）ように、ステッピングモータであるダイヤル駆動モータ４１４が励磁される。なお、このとき、ダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いに応じた大きさの魚が釣り上げられたときには、ダイヤル駆動モータ４１４が無励磁とされる。

【１０５８】

また、本実施形態では、第１レベル～第５レベルのうちいずれのレベルでダイヤル駆動モータ４１４が制御されているかを容易に把握できないように、第１レベル～第５レベルのそれぞれに複数のパターンが用意されているが、例えば２つの励磁パターンを小刻みに交互に実行することによって第１レベル～第５レベルを生成するような態様であれば、液晶表示装置１９００にて表示される表示演出及びダイヤル駆動モータ４１４の回転の強さの度合いを、演出の途中で変更するようにしてもよい。

【１０５９】

また、上述したとおり、ダイヤル操作部４０１は、正面視左右方向の略中央で上皿３０１の前面に上方を向いて配置されているが（例えば図２を参照）、上述したようにダイヤル操作部４０１が釣り道具であるリールに見立てられているような場合には、遊技者がリールを回す感覚を得ることができるように、横方を向くように配置することが好ましい。

【１０６０】

また、本体枠３に備えられた打球発射装置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

【１０６１】

また、発射電源基板８３１を脱着可能として交換できるようにしているので、仮に、発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等に対して不正が行われても、発射電源基板８３１を直ちに交換して不正を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くする

ことができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【１０６２】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠３に備えられた打球発射装置６５０を制御する発射制御部４１２０における電解コンデンサＳＣ０を備えた発射電源基板８３１が、遊技盤４を保持する本体枠３の遊技盤保持口６０１を通して前側から脱着可能とされており、機種変更等により遊技盤４を交換する際に、発射制御部４１２０の発射電源基板８３１（発射電源基板ボックス８３０）も簡単に交換することができるので、交換する新機種のコンセプト等にマッチした打込特性を実現できる電解コンデンサＳＣ０やＤＣ／ＤＣコンバータ８３１ａを備えた発射電源基板８３１に交換することで、本体枠３に以前から備えられている打球発射装置６５０の打込特性を、新しい遊技盤４にマッチしたものとすることができる。従って、遊技球の打込特性を遊技盤４のコンセプトに簡単に合わせることができるので、新機種の遊技盤４による遊技を充分に楽しませることができ、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【１０６３】

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。

【１０６４】

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するようにしているので、長期間の使用によって発射制御部４１２０の発射電源基板８３１の電解コンデンサＳＣ０等が劣化した場合、上述したように、発射電源基板ボックス８３０を前側から簡単に交換することができるので、劣化によって不具合が発生して発射電源基板８３１を直ちに交換して不具合を解消させることができ、遊技の中断期間を可及的に短くすることができると共に、遊技の中断によって苛立ちを感じたり残念な気分になってしまったりするのを早期に解消させることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【１０６５】

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

【１０６６】

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

【１０６７】

また、発射ソレノイド６５４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ＳＣ０から発射ソレノイド６５４へ駆動する電源を供給させると共に電解コンデンサＳ

Ｃ０を発射電源基板８３１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ＳＣ０を備えた発射電源基板８３１を交換することで、発射ソレノイド６５４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６５０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。

【１０６８】

更に、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８５１からの電力を電解コンデンサＳＣ０で蓄えて発射ソレノイド６５４へ供給することで、電源基板８５１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ＬＥＤ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。

【１０６９】

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

【１０７０】

更に、本実施形態のパチンコ遊技機１によると、電源基板８５１、打球発射装置６５０を備えている。電源基板８５１は、島設備の交流電源（ＡＣ２４Ｖ）から直流電源（＋５．２Ｖ、＋５．２５Ｖ、＋１２Ｖ、＋２４Ｖ、及び＋３７Ｖ）を作成して供給しており、打球発射装置６５０は、ハンドル装置５００の回転ハンドル本体前５０６が回動操作されてその回転ハンドル本体前５０６の回転位置に見合った発射強度で発射ソレノイド６５４を駆動して遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出すことができる。

【１０７１】

また、本例のパチンコ遊技機１は、電圧比較回路４１２１ｃ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４１２１ａからの一定電圧である＋２．５Ｖが増幅回路４１２１ｂで増幅された＋５．０Ｖがハンドル装置５００の回転位置検知センサ５１２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５０６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４１２１ｄが打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４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５０６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６５４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６５４が遊技球を遊技領域１１００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６５４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。

【１０７２】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技領域１１００を有した遊技盤４を保持する本体枠３側では、賞球装置７４０から払出された遊技球が、満タン分岐ユニット７７０の通常通路７７３を通って本体枠３の前端に配置された通常球出口７７４から扉枠５の第一球入口５４２ａを介して扉枠５の前面で上側に備えられた上皿３０１へと送られる。そして、上皿３０１が遊技球で満タンになることで通常球出口７７４から遊技球が出られなくなると、通常球出口７７４よりも上流側の通常通路７７３内に遊技球が順次停留され、満タン通路７７５の分岐位置まで遊技球が停留すると、更に払出された遊技球は、分岐を通って満タン通路７７５側へと進入し、通常球出口７７４の正面視で左側に並んで配置された満タン球出口７７６から扉枠５の第二球入口５４２ｃを介して上皿３０１の下側に配置された下皿３０２へと送られることとなり、二つの貯留皿３０１，３０２を備えた扉

枠５に対して、賞球装置７４０から払出された遊技球を問題なく送ることができる。なお、満タン分岐ユニット７７０の二つの通常球出口７７４と満タン球出口７７６とを左右に並べて配置しているので、扉枠５に貯留皿を一つのみ備えるようにして受入口（第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃ）を一つのみとした場合でも、本体枠３側（満タン分岐ユニット７７０）を変更することなく、扉枠５側へ遊技球を送ることができる。従って、本体枠３における遊技球の流路（満タン分岐ユニット７７０）を変更しなくても、貯留皿の数が異なる扉枠５に対応させることが可能なパチンコ機１とすることができると共に、貯留皿の数が異なる扉枠５を備えたパチンコ機１のラインナップにかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【１０７３】

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。

【１０７４】

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

【１０７５】

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

【１０７６】

更に、上皿３０１と下皿３０２とで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。

【１０７７】

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

【１０７８】

更に、満タン分岐ユニット７７０における満タン通路７７５が通常通路７７３から分岐する位置を、賞球装置７４０に可及的に近い位置で分岐させるようにしており、上皿３０１が遊技球で満タンとなり通常球出口７７４から遊技球が出られなくなっても、通常球出口７７４から満タン通路７７５の分岐位置までの間の通常通路７７３内に貯留される遊技球の量を可及的に多くすることができ、上皿３０１に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。なお、扉枠５に一つのみ貯留皿を備えるようにした場合では、貯留皿が遊技球で満タンとなって通常球出口７７３や満タン球出口７７６から遊技球が出られなくなっても、通常通路７７３から満タン通路７７５が分岐する位置を、賞

球装置７４０に対して可及的に近い位置に配置しているので、通常通路７７３だけでなく満タン通路７７５にも多くの遊技球を貯留させることができ、貯留皿に貯留される実質的な遊技球の貯留量を可及的に多くすることができる。従って、扉枠５側に備えられた貯留皿の数が異なっていても、本体枠３側（満タン分岐ユニット７７０）を変更することなく、夫々の扉枠５における遊技球の貯留量を最大限に多くすることができ、異なる扉枠５に対して充分に対応することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【１０７９】

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

【１０８０】

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

【１０８１】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、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。

【１０８２】

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。

【１０８３】

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

【１０８４】

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

。
【１０８５】
　また、電源基板８５１における電源端子８５３にコネクタ端子８５５を接続する所定方向を、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。
【１０８６】
　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。
【１０８７】
　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。
【１０８８】
　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。
【１０８９】
　更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠３に軸支された扉枠５における扉枠ベース基板カバー１９５の後側の段部１９５ａに、配線１９６の一部を保持する配線保持部材１９７を軸支させると共に、配線保持部材１９７の先端が扉枠５の軸心から遠ざかる方向（開放側）へ延出しているので、本体枠３に対して扉枠５を開く方向へ回動させると、配線１９６における配線保持部材１９７の先端から延びだした部位によって、配線保持部材１９７の先端側が本体枠３側へ残ろうとし、配線保持部材１９７の先端が扉枠５から遠ざかる方向へ回動することとなる。一方、扉枠５を閉じる方向へ回動させると、配線１９６における配線保持部材１９７の先端から延びだした部位に押されて、配線保持部材１９７の先端が扉枠５側へ近づく方向へ回動することとなる。従って、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。

【１０９０】

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。

【１０９１】

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。

【１０９２】

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

【１０９３】

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

【１０９４】

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。

【１０９５】

また、配線保持部材１９７を軸支した扉枠５の扉枠ベース基板カバー１９５に、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態で、本体枠３側へ向かって開口するように凹み、配線保持部材１９７を収納可能な段部１９５ａを備えるようにしており、本体枠３に対して扉枠５

を閉じた状態とすると、配線保持部材１９７が扉枠ベース基板カバー１９５に備えられた段部１９５ａ内へ収納されるので、扉枠５側から本体枠３側への配線保持部材１９７の突出を殆ど無くすことができ、扉枠５を閉じ易くすることができると共に、配線保持部材１９７や配線１９６をコンパクトに纏めることができ、配線１９６が他の部材に引っ掛かるのを抑制して不具合が発生するのを防止することができる。

【１０９６】

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。

【１０９７】

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。

【１０９８】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠５における扉枠ベース本体１１０の前面で右サイド装飾ユニット２００，左サイド装飾ユニット２４０と皿ユニット３００との間に取付けられたサイドスピーカ１３０を交換するには、まず、サイドスピーカカバー２９０におけるスピーカの前側に配置された本体部材２９２が扉枠ベース本体１１０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１１０に対する本体部材２９２の取付けを外した上で、本体部材２９２及びカバー体２９１を扉枠ベース本体１１０（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１３０が臨むようになる。このサイドスピーカ１３０は、扉枠ベース本体１１０に対して前側から取付けられたスピーカブラケット１３２によって挟持されているので、本体部材２９２を取外した後に、扉枠５の前側から扉枠ベース本体１１０に対するスピーカブラケット１３２の取付けを外してサイドスピーカ１３０の挟持を解除し、更にサイドスピーカ１３０を前側へ移動させることで、左右のサイド装飾ユニット２００，２４０や皿ユニット３００を扉枠５（扉枠ベース本体１１０）から取外さなくても扉枠５からサイドスピーカ１３０を取外すことができると共に、扉枠５に取付けられたサイドスピーカ１３０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。

【１０９９】

また、遊技中に遊技者等が扉枠５（サイドスピーカカバー２９０）を叩いたりしてサイドスピーカ１３０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１３０を簡単に交換することができるので、サイドスピーカ１３０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。

【１１００】

また、サイドスピーカ１３０を、スピーカブラケット１３２と扉枠ベース本体１１０とで挟持するようにしており、サイドスピーカ１３０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１３０を扉枠５（扉枠ベース本体１１０）へ取付けることができるので、サイドスピーカ１３０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１３０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。

【１１０１】
更に、サイドスピーカ１３０の前面を被覆するカバー体２９１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２９１を叩いても、カバー体２９１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、サイドスピーカ１３０を充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。
【１１０２】
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趣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趣が低下するのを抑制することができる。
【１１０３】
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ことができる。
【１１０４】
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。
【１１０５】
また、防犯カバー１８０で扉枠５におけるガラスユニット５９０（遊技窓１０１）の後側下部外周を覆うようにしているので、扉枠５の前側から遊技窓１０１とガラスユニット５９０との間に可撓性の高い工具を挿入してパチンコ機１内（遊技領域１１００内）に対して不正行為を行おうとしても、防犯カバー１８０によって工具の侵入を阻止することができ、不正行為等に対してより安全性の高いパチンコ機１とすることができる。
【１１０６】
更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠３に保持された遊技盤４の後側を閉鎖する裏カバー９００を本体枠３へ締結する締結部材９２４を、裏カバー９００に取付けられたガイド部材９２３に対して遊動可能に保持させているので、本体枠３に遊技盤４を保持した状態で、本体枠３の後側から裏カバー９００を開いて遊技盤４の後側をメンテナンス等を行う際に、本体枠３に対して裏カバー９００を締結固定している締結部材９２４の締結を解除して本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂから締結部材９２４を分離させても、締結部材９２４がガイド部材９２３を介して裏カバー９００に保持された状態となり、

締結部材９２４を紛失してしまったり、パチンコ機１内に取残してしまったりするのを防止することができ、裏カバー９００から締結部材９２４が脱落するのを防止することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【１１０７】

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。

【１１０８】

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

【１１０９】

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、上記の作用効果を奏することが可能なパチンコ機１を確実に具現化することができる。

【１１１０】

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。

【１１１１】

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。

【１１１２】

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。

【１１１３】

また、ガイド部材９２３の係止片９２３ａが、裏カバー９００の係止口９２２における挿通孔９２１とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた内壁に沿って当接した状態で、係止口９２２へ弾性係止されるようにしているので、遊動可能に取付けられたガイド部材９

２３の先端側（長孔９２３ｂ側）を、挿通孔９２１とを結んだ軸線に対して直角方向へ延びた軸心周りを回動するように動かすことができ、係止口９２２に対して係止片９２３ａが軸支されたようにすることができる。従って、ガイド部材９２３の先端側の長孔９２３ｂに保持された締結部材９２４を、裏カバー９００の挿通孔９２１、すなわち、本体枠３の裏カバー締結孔７８０ｂを開閉するように回動させることができるので、挿通孔９２１や裏カバー締結孔７８０ｂに対して締結部材９２４の雄ねじ部９２４ａを挿入し易くすることができ、締結部材９２４による締結作業を行い易くすることができると共に、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。

【１１１４】

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

【１１１５】

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

【１１１６】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠ベース６００の後側に後方（前後方向）へ延出した周壁部７１０ａを有する透明な賞球ベース７１０と、賞球ベース７１０の上側に本パチンコ機１を設置する遊技ホールの島設備側から供給された遊技球を貯留する賞球タンク７２０と、賞球タンク７２０から排出された遊技球を整列させ賞球ベースの後壁部７１０ｂの後側に取付けられる透明なタンクレールユニット７３０と、タンクレールユニット７３０から放出された遊技球を所定の払出指示に基いて扉枠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。

【１１１７】

また、透明な賞球ベース７１０や裏カバー９００等を通して遊技盤４の後側（後面）だけでなく遊技盤４の後側側面も視認することができるので、本体枠ベース６００の遊技盤保持口６０１へ前側から遊技盤４を脱着した際に、遊技盤４と裏カバー９００との間にド

ライバーやペンチ等の工具、洗浄用のウエス、埃やゴミ、等が残留した場合でも、それらを外側からは簡単に発見することができ、残留物によって何らかの不具合が発生するのを防止することができる。

【１１１８】

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。

【１１１９】

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、遊技機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。

【１１２０】

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。

【１１２１】

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

【１１２２】

また、裏カバー９００に、複数のスリット９１６や透孔９１８を備えるようにしており、スリット９１６等を介して遊技盤４の後側や後側側面等を直接視認することができるので、遊技盤４の後側等を更に見易くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、本体枠ベース６００に保持された遊技盤４の後側を裏カバー９００で覆っても、裏カバー９００のスリット９１６等を介して遊技盤４からの熱を外部へ放出することができるので、遊技盤４からの熱が蓄積されるのを防止することができ、熱によって遊技に関する制御が不安定になったり、合成樹脂等の部材が変形したりして不具合が発生するのを抑制することができる。更に、裏カバー９００のスリット９１６や透孔９１８を、遊技球が通過不能な大きさとしているので、例えば、島設備内でパチンコ機１の後側に遊技球がこぼれても、スリット９１６等を通して遊技球がパチンコ機１内へ侵入するのを阻止することができ、遊技球の侵入によって不具合が発生するのを防止することができる。

【１１２３】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、操作ユニット４００における押圧操作部４０５を押圧した時に、押圧操作部４０５の段部４０７ａとダイヤル操作部４０１の突出部

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

【１１２４】

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

【１１２５】

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

【１１２６】

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。

【１１２７】

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４

０１に対して周方向のどの位置でも接触することができるので、押圧操作部４０５が傾くような感じで押圧（押圧操作部４０５の中心よりも外周へ偏った位置を押圧）されても、確実にダイヤル操作部４０１と接触させることができ、ダイヤル操作部４０１を介してダイヤル駆動モータ４１４からの回動駆動を押圧操作部４０５へ確実に伝達させることができる。また、ダイヤル操作部４０１と押圧操作部４０５とが円環状に接触するので、押圧操作部４０５からの荷重を広くダイヤル操作部４０１側へ分散させることができ、押圧操作部４０５に対する耐荷重性や耐衝撃性をより高めることができる。

【１１２８】

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

【１１２９】

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。

【１１３０】

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。

【１１３１】

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

【１１３２】

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

【１１３３】

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

【１１３４】

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

【１１３５】

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

【１１３６】

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

【１１３７】

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

【１１３８】

更に、端子基板ボックス８７０を、透明樹脂によって形成しており、外側から端子基板ボックス８７０内を視認することができるので、端子基板ボックス８７０を分解しなくても、端子基板ボックス８７０の外側から、内部に収容されたＣＲユニット接続端子板８７４や周辺パネル中継端子板８７２等に対して不正な工具が挿入されていないか、ＣＲユニット接続端子板８７４等自体が不正なものに交換されていないか、或いは、ＣＲユニット

接続端子板８７４等に実装された電子部品（例えば、ＲＯＭ、ＩＣ、抵抗器、コンデンサ、等）が不正なものと交換されていないか、等を簡単に点検することができ、不正行為を発見し易くすることができると共に、不正行為が発見し易くなるので、不正行為を行うものに対して不正行為の実行を躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力を高めることができる。

【１１３９】

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

【１１４０】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠３の前面を扉枠５で閉鎖した状態とすると、防犯側面板９５０の前端内側に形成された前端片９５２ｂと中片９５２ｃとの間に扉枠５における補強ユニット１５０の略コ字状に形成された軸支側コ字状突片１６６の後側の片が挿入される（侵入する）ようになっており、前端片９５２ｂを軸支側コ字状突片１６６で挟持した状態となるので、本体枠３に対して扉枠５を無理やり開けようとしても、扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３の前端片９５２ｂに当接して扉枠５の軸支側コ字状突片１６６が本体枠３から離れる方向へ移動するのを阻止することが可能となり、閉鎖された扉枠５が抉じ開けられるのを防止することができ、本体枠３に対して扉枠５を抉じ開けるような不正行為が行われるのを防止することが可能なパチンコ機１とすることができる。

【１１４１】

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

【１１４２】

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

【１１４３】

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

【１１４４】

また、金属製の押出型材によって本体枠３の防犯側面板９５０を形成するようにしているので、前端片９５２ｂや中片９５２ｃを有した所定断面形状の防犯側面板９５０（本体９５２）を簡単に形成することができ、パチンコ機１の防犯性能を高めてもコストが増加するのを抑制することができると共に、金属板を屈曲させた場合と比較して、加工時に生

ずる強度低下等の欠陥を可及的に少なくすることができ、耐久性や強度の高い防犯側面板９５０とすることができる。

【１１４５】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、上皿３０１内に遊技球を貯留させて球送りユニット５８０へ遊技球を供給した上で、扉枠５の前面に備えられたハンドル装置５００を遊技者が操作すると、球送りユニット５８０の球送ソレノイド５８５の駆動によって遊技球が打球発射装置６５０へ送られ、打球発射装置６５０によって遊技球が遊技領域１１００へ打ち込まれることで、扉枠５の遊技窓１０１を介して視認可能とされた遊技領域１１００内で遊技が行われることとなり、遊技者を楽しませることができると共に、扉枠ベースユニット１００の後面に送り機構（球送り部材５８４や球送ソレノイド５８５等）と排出機構（球抜き部材５８３）とを備えた球送りユニット５８０を配置しているので、球送り部材５８４と球抜き部材５８３だけでなく球送り部材５８４と打球発射装置６５０も可及的に接近した状態となり、上皿球抜きボタン３４１の操作によって上皿３０１内の遊技球を排出させた時に、球送り部材５８４側に残存する遊技球の数を可及的に低減させることができ、遊技者が損した気分となるのを回避させて興趣が低下するのを抑制することができる。

【１１４６】

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

【１１４７】

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。

【１１４８】

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。

【１１４９】

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。

【１１５０】

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。

【１１５１】

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

【１１５２】

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

【１１５３】

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

【１１５４】

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

【１１５５】

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

【１１５６】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、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。

【１１５７】

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趣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趣が低下するのを抑制することができる。

【１１５８】

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を選択させ易くすることができる。

【１１５９】

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をサイドレンズ２１０，２５０の周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応するように周方向へ系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊに分割しているので、各周レンズ部２１０ａ，２５０ａと対応したＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａを夫々系統１０２ａ～１０２ｊ，１０３ａ～１０３ｊ毎に独立して発光させることで光が周方向へ移動するような発光演出も行うことができ、より多彩な発光演出を提供することで飽き難いパチンコ機１とすることができる。

【１１６０】

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、放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂを周レンズ部２１０ａ，２５０ａに含ませて一体的なものとした場合と比較して、蓋然的にサイドレンズ２１０，２５０の外観に変化を付与することができるので、発光装飾していない時でも、サイドレンズ２１０，２５０の外観の意匠性を高めることができ、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。なお、サイドレンズ２１０，２５０を周レンズ部２１０ａ，２５０ａと放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂとに分けるようにしても、環状に配置されたＬＥＤ２１４ａ，２１６ａ，２５４ａ，２５６ａと放射状に配置されたＬＥＤ２１４ｂ，２１６ｂ，２５４ｂ，２５６

ｂとを同じ発光態様で発光させることで、周レンズ部２１０ａ，２５０ａと放射レンズ部２１０ｂ，２５０ｂとが一体となったように錯覚させることが可能となり、遊技窓１０１の外周を一体的に環状に発光装飾させることができ、上述した作用効果も充分に奏することができる。

【１１６１】

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、発光装飾によるサイドレンズ２１０，２５０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。

【１１６２】

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趣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。

【１１６３】

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。

【１１６４】

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との間に充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。

【１１６５】

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。

【１１６６】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１と押圧操作可能な押圧操作部４０５とを、金属製のベース部材４２０によって支持するようにしており、操作ユニット４００の強度を高めることができるので、遊技者等が操作部４０１，４０５を強く叩いても、操作ユニット４００が破損するのを防止することができ、遊技者に対して操作部４０１，４０５を自由に操作させることができると共に、操作部４０１，４０５の操作性を向上させることができ、操作部４０１，４０５を用いた演出を楽しませて遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【１１６７】

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

【１１６８】

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

【１１６９】

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。

【１１７０】

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。

【１１７１】

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

【１１７２】

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。

【１１７３】

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。

【１１７４】

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。

【１１７５】

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趣が低下するのを抑制することができる。また、操

作部４０１，４０５を発光装飾させるためのダイヤル装飾基板４３０やボタン装飾基板４３２を備えるようにしており、操作部４０１，４０５を発光装飾させることができるので、操作部４０１，４０５を発光させることで、遊技者の関心を操作部４０１，４０５に引付けることができ、遊技者に対して操作部４０１，４０５を操作させ易くすることができる。

【１１７６】

上記の発明を実施するための形態で説明したパチンコ機１は、以下の技術思想としてあらわすことができる。なお、以下では、上記の発明を実施するための形態で記載した用語を上位概念化して記載するとともに、この「上位概念化した用語」と上記の「発明を実施するための形態に記載された用語」との対応付けを行うべく、「上位概念化した用語」に相当する上記の「発明を実施するための形態に記載された用語」を括弧内に記載している。ただし、「上位概念化した用語」に相当する上記の「発明を実施するための形態に記載された用語」を一旦括弧内に記載したのちは、重複記載を回避すべく、その後の記載において省略していることがある。

【１１７７】

［技術思想］

上記の遊技機（パチンコ機１）は遊技球が打ち出される遊技領域１１００と、前記遊技領域に打ち出された遊技球を受け入れ可能な始動口（始動口２１０１，２１０２）と、前記始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、遊技者に有利な大当り遊技の実行にかかわる抽選を行う抽選手段（大当りであるか否かの当否を判定する当否判定手段４５０６，４５２８及び確率変動大当りとするか否かを決定する停止図柄決定手段４５１０，４５２９）と、複数の図柄列が変動表示される表示手段（液晶表示装置１９００）と、前記抽選の結果が大当りであることにもとづいて、前記大当り遊技を実行可能な大当り遊技実行手段（ステップＳ８０）と、前記抽選手段は、前記大当り遊技が実行されたのちの遊技状態を有利な特別遊技状態（確率変動機能が作動する遊技状態）に制御するか否かの抽選をも行うものであり、前記大当り遊技が終了したのちの遊技状態を、通常遊技状態（確率変動機能非作動状態で遊技が進行する遊技状態）または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に制御しうる状態制御手段（ステップＳ１５）と、前記大当り遊技が開始されたのちに特定のキャラクタ演出を前記表示手段に表示し、該大当り遊技が実行されたのちの遊技状態が前記特別遊技状態に制御される場合には、該特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンを表示しうるキャラクタ演出制御手段（ステップＳ１２４０）と、遊技者が掴み持って所定の動作を与えると態様が変化しうる掴持変態手段（ダイヤル操作部４０１）と、前記キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いに基づき、前記掴持変態手段の態様を変化させる作動力に対抗する対抗力を与え続けうる変態時続感与手段と、を備えるものである。

【１１７８】

より詳しくは、上記の遊技機（パチンコ機１）は、遊技球が打ち出される遊技領域１１００と、前記遊技領域に打ち出された遊技球を受け入れ可能な始動口（始動口２１０１，２１０２）と、前記始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、遊技者に有利な大当り遊技の実行にかかわる抽選を行う抽選（大当りであるか否かの当否を判定する当否判定手段４５０６，４５２８及び確率変動大当りとするか否かを決定する停止図柄決定手段４５１０，４５２９）と、所定の演出画像が表示される表示手段（液晶表示装置１９００）と、前記抽選の結果が大当りであることにもとづいて、前記大当り遊技を実行可能な大当り遊技実行手段（ステップＳ８０）と、前記抽選手段は、前記大当り遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に制御するか否かの抽選をも行うとともに、前記大当り遊技実行手段（ステップＳ８０）は、前記大当り遊技が実行されたのちの遊技状態にかかわる抽選の結果を、少なくとも当該大当り遊技が終了するまでは遊技者に知られないよう秘匿状態にしつつ前記大当り遊技を実行するものであり、遊技状態を、通常遊技状態（確率変動機能非作動状態で遊技が進行する遊技状態）または該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（確率変動機能作動状態で遊

技が進行する遊技状態）に制御可能な状態制御手段（ステップＳ１５）と、前記大当り遊技が開始されたのち(大当り遊技の実行中)に遊技者を鼓舞しうる特定のキャラクタ演出を前記表示手段にて表示し、該大当り遊技が実行されたのちの遊技状態が前記特別遊技状態に制御される場合には、該特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンを表示しうるキャラクタ演出制御手段（ステップＳ１２４０）と、を備え、さらに、前記大当り遊技が実行されたのちの遊技状態にかかわる抽選処理の結果が秘匿状態とされる前記大当り遊技の実行中に前記表示手段にて前記特定のキャラクタ演出が表示された場合には、該特定のキャラクタ演出において前記キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いを、遊技者に思念させうる思念手段（ダイヤル操作部４０１及びこのダイヤル操作部４０１を制御する手段の総称）を備え、前記思念手段は、遊技者が掴み持って所定の動作を与えるべく作動力を加えると態様が変化しうる掴持変態手段（ダイヤル操作部４０１）と、前記大当り遊技の実行中に前記表示手段にて前記特定のキャラクタ演出が表示されたときに、前記掴持変態手段の態様を変化させるべく掴み持たれている間（掴み持っている全時間または一部の時間）に与え続けられうる前記作動力に対抗する対抗力の強さの度合いを通じて、当該特定のキャラクタ演出において前記キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いを遊技者に思念させるべく、前記対抗力を、複数レベルの強さのうち前記キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いに応じた強さで生じさせる変態時続感与手段と、を有し、前記大当り遊技の実行中に前記特定のキャラクタ演出が表示されたときに、前記掴持変態手段を掴み持っている間に与え続けられうる前記対抗力の強さの度合いに基づき、前記キャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性を通じて、前記大当り遊技が終了したのちに前記特別遊技状態に制御されることに対する期待の度合いを思念させうるようにしたものである。

【１１７９】

上記の遊技機（パチンコ機１）によると、大当り遊技（大当り遊技処理）が実行されたのちの遊技状態において特別遊技状態（確率変動機能が作動する遊技状態）に制御されるか否かが、少なくとも大当り遊技の実行中における所定のタイミングにいたるまでは遊技者に知られないよう秘匿状態にしつつ大当り遊技が進行される。そして、このように大当り遊技が実行されたのちの遊技状態が秘匿状態とされる大当り遊技の実行中に、複数のキャラクタ演出（複数の演出モード）のうち、大当り遊技が終了したのちの遊技状態が特別遊技状態に制御されるか否か（確率変動機能が作動するか否か）を遊技者に期待させる特定のキャラクタ演出（特定の演出モード）が表示される。大当り遊技が終了したのちの遊技状態が特別遊技状態に制御される場合には、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される。また、上記遊技機は掴持変態手段（ダイヤル操作部４０１）を備えており、この掴持変態手段を遊技者が掴み持って所定の動作（例えば特定の方向に動かしたり回転させたりする動作）を与えるべく作動力を加えると、この作動力によって態様が変化しうる。この掴持変態手段には、特定のキャラクタ演出が表示されたときに、この特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の、度合いにもとづいて、遊技者による上記作動力に対抗するかたちでの対抗力が変態時続感与手段によって与えられる。例えば、掴持変態手段を掴み持って上記作動力を加えようとしたときに遊技者が感じうる対抗力の強さの度合いに比例して、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性が高くようにするといった演出を行うことが可能となる。そして、このような遊技者が感じる対抗力の強さの度合いは遊技者の感覚によるものであり、従来の遊技機のように、遊技機側から一方的に与えられる情報に基づいて、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示されるか否か（大当り遊技が終了したのちの遊技状態が特別遊技状態に制御されるか否か）を一義的に判断できるものではない。これにより、ダイヤル操作部４０１を遊技者が回転操作する際に体感として感じうる抵抗力の強さの度合いを通じて、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いを、遊技者に思念させることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１１８０】

具体的には、大当り遊技の実行中の所定のタイミングにおいて以下の特別の演出（特定ジョグ演出）が行われる。この特別の演出は、表示手段（液晶表示装置１９００）にて表示される特定のキャラクタ演出と掴持変態手段とにより協働して行われる演出である。遊技者が掴持変態手段（ダイヤル操作部４０１）を掴み持って、この掴持変態手段に対して所定の動作（例えば回転、上下又は左右への移動等）を与えるように作動力を加えると、この所定の動作により掴持変態手段の態様が変化する（例えば回転したり、上下又は左右に移動する等）。上記の特別の演出が行われているとき、掴持変態手段には、遊技者が掴持変態手段を掴み持って所定の動作を与えるべく掴み持ったときに与えた作動力に対抗する対抗力が変態時続感与手段により与えられているので、遊技者は、掴持変態手段に対して作動力を加えているときに、この作動力に対抗する上記の対抗力を感じとることができる。このようにして遊技者が感じ取ることができる対抗力の強さの度合いは、複数レベル（第１レベル～第５レベル）の強さのうち、特別の演出が行われる都度（特定のキャラクタ演出が表示される都度）異なる強さであり、遊技者は、この対抗力の強さの度合いを通じて、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合いを思念することができる。なぜなら、掴持変態手段に対して与えられる上記の対抗力は、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合い（大当り遊技が終了したのちの遊技状態が特別遊技状態に制御される可能性の度合い）に基づいて与えられるからである。これにより、間延びしがちな大当り遊技において、遊技機から与えられた情報に基づいて、抽選処理の結果が当りであったときにこの当りに基づく大当り遊技が終了したのちの遊技状態が特別遊技状態に制御されるか否かを、遊技者自らが能動的に考えることができるといった面白みを享受でき、興趣の低下が抑制されるようになる。とくに、本遊技機は、遊技機側から一方的に提供された情報に基づいて「大当り遊技が終了したのちに特別遊技状態に制御される可能性の度合い」が一義的に把握できてしまう従来の遊技機とは、自らが能動的に考える点において根本的に異なる。また、掴持変態手段（ダイヤル操作部４０１）に対して与えられる上記の対抗力は、強さの度合いが異なる複数のレベル（第１レベル～第５レベル）のうちいずれかのレベルの強さの度合いであるが、遊技者が対抗力を感じている間、この対抗力の強さの度合いに起伏を持たせるようにしてもよい。これにより、遊技者を一喜一憂させることが可能となる。なお、上記の特別の演出が行われるタイミングは、例えば抽選により決定することができる。

【１１８１】

なお、上記の特別遊技状態は、本実施形態における確率変動機能が作動する遊技状態（確変遊技状態）に相当するが、遊技者に有利な遊技状態であればこれに限られない。例えば、大当り遊技処理が終了したのちの遊技状態において、時短機能が作動する時短遊技状態、または、時短機能が作動しない通常遊技状態に制御されうるようにし、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において時短機能が作動するか否かが秘匿とされる秘匿状態で大当り遊技処理を実行し、この秘匿状態において特別の演出を行い、特定のキャラクタ演出においてキャラクタ特殊演出シーンが表示される可能性の度合い（大当り遊技が終了したのちの遊技状態が時短遊技状態に制御される可能性の度合い）を思念させるようにしてもよい。

【１１８２】

なお、上記の特別の演出は、大当り遊技が終了したのちに特別遊技状態に制御されることが決定しているときにのみ行われるものでないことは言うまでもない。すなわち、大当り遊技が実行されたのちの遊技状態にかかわる抽選処理が行われた結果、大当り遊技が終了したのちの遊技状態において特別遊技状態に制御されずに通常遊技状態（確率変動機能が作動しない遊技状態）に制御される旨が決定されていたとしても、大当り遊技が終了したのちの遊技状態が秘匿状態とされている以上、特定条件が成立したことに基づいて（例えば抽選に当選する等）、変態時続感与手段により掴持変態手段に対して与えられた対抗力の強さの度合いを通じて、大当り遊技が終了したのちに特別遊技状態に制御される可能性の度合いを思念させるべく、上記の特別の演出が行われうる。

【１１８３】

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。

【１１８４】

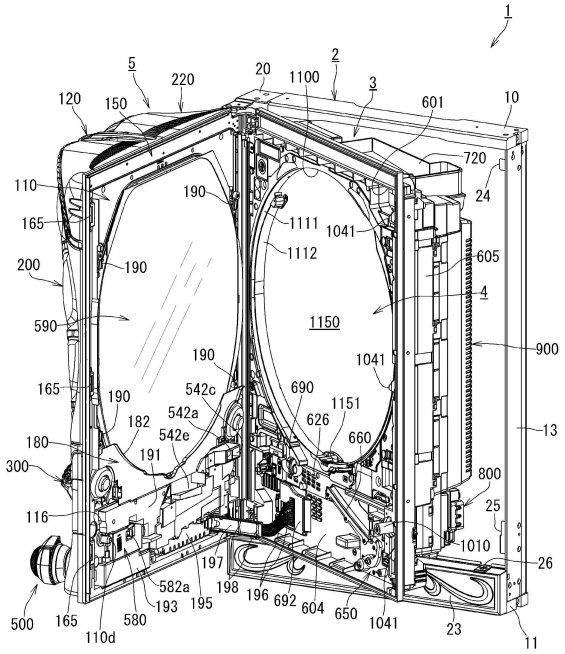
すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

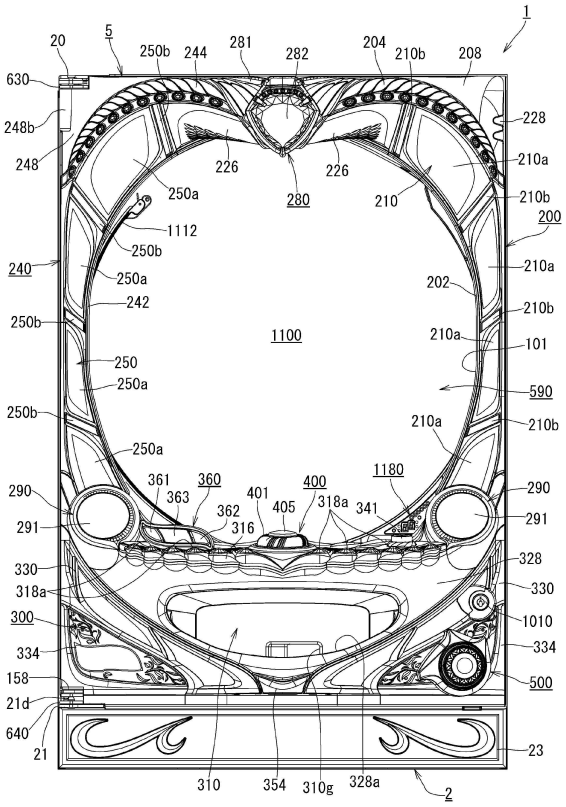
【１１８５】

１　パチンコ機
２　外枠
３　本体枠
４　遊技盤
５　扉枠
１００　扉枠ベースユニット
１０１　遊技窓
３００　皿ユニット
３０１　上皿（貯留皿）
３０２　下皿
５００　ハンドル装置（打込操作部）
５０４　回転ハンドル本体後
５０６　回転ハンドル本体前（打込操作部）
６００　本体枠ベース
６０１　遊技盤保持口（遊技盤保持部）
６５０　打球発射装置（打込発射装置）
６５２　発射ベース
６５４　発射ソレノイド
６５６　打球槌
８００　基板ユニット
８３０　発射電源基板ボックス
８３１　発射電源基板（特性決定部）
８３１ａ　ＤＣ／ＤＣコンバータ
ＳＣ０　電解コンデンサ（特性決定部）
８５１　電源基板
１１００　遊技領域
４０００　主基板
４１００　主制御基板
４１１０　払出制御基板
４１２０　発射制御部
４１２０ｄ　発射ソレノイド駆動回路

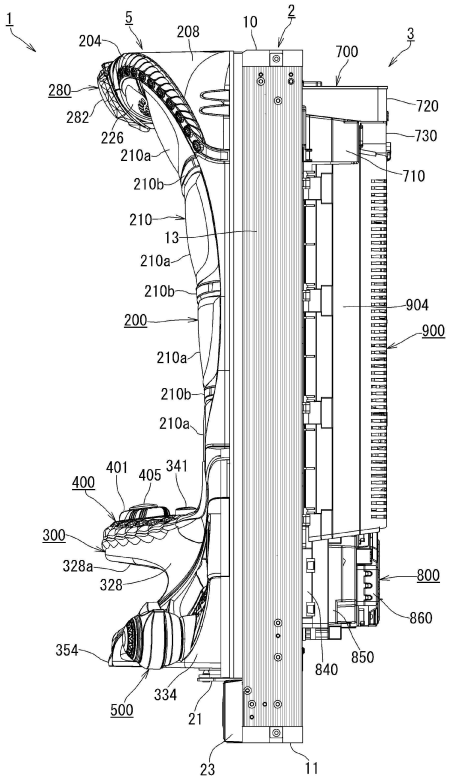
【図１】



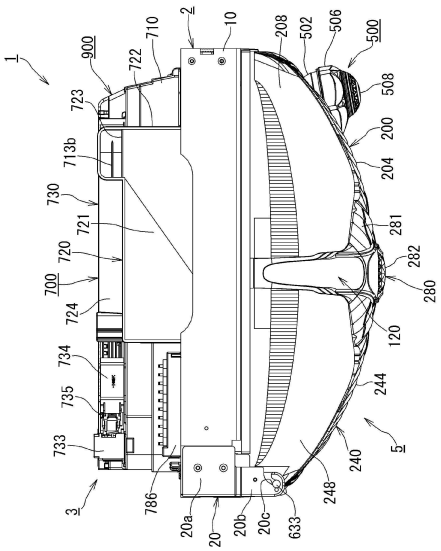
【図２】



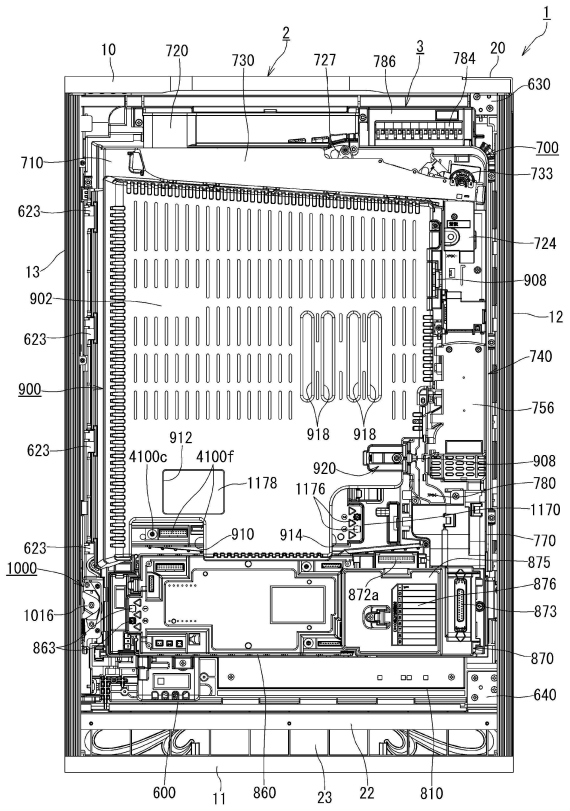
【図３】



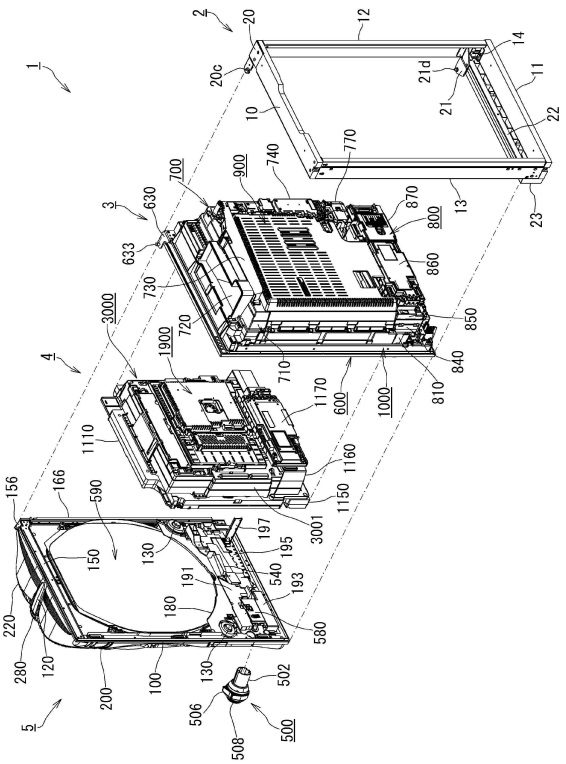
【図４】



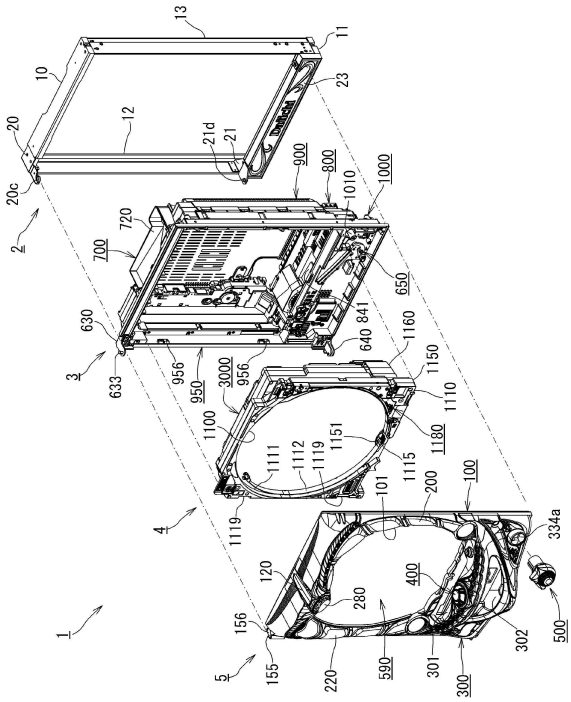
【図５】


1
2
3
10
720
730
727
786
784
20
630
700
733
710
623
724
13
908
902
12
740
900
756
912
4100c
4100f
918
920
1178
1176
780
1170
910
914
770
875
1000
872a
876
1016
873
863
870
640
600
11
860
23
22
810

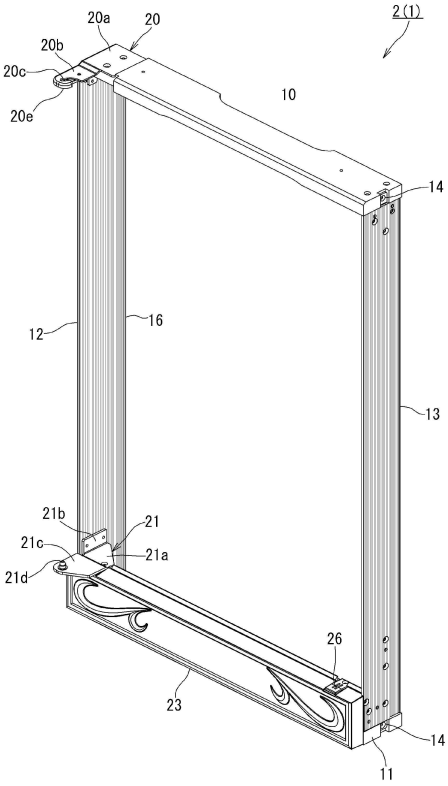
【図６】


1
2
20
12
14
20c
21d
11
10
21
22
770
740
900
700
13
23
3
630
870
800
633
860
730
850
3000
720
1900
710
840
4
1170
600
1000
810
1110
1160
156
166
590
1150
3001
197
150
130
195
191
540
193
180
580
220
280
120
200
100
130
502
5
506
500
508

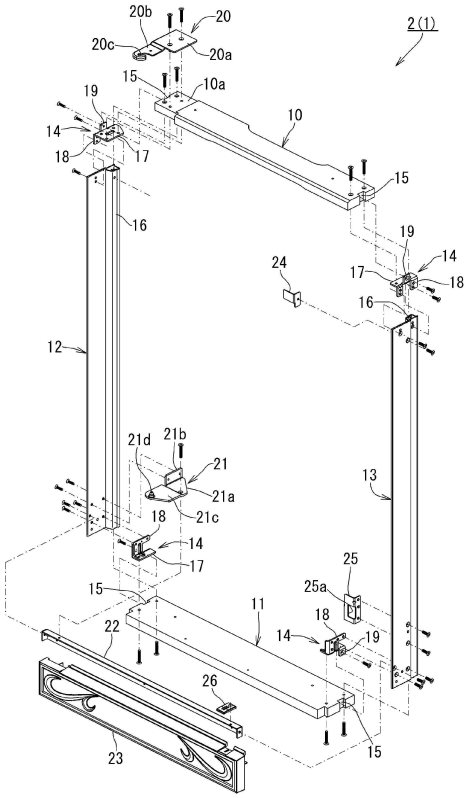
【図７】


13
11
10
23
20
12
21d
21
900
800
1010
1000
20c
2
720
700
650
630
841
640
1160
1150
3
956
3000
956
1110
633
950
1100
1151
1180
1111
1112
1119
1115
101
200
100
4
1119
334a
120
400
280
156
302
500
1
5
155
220
590
301
300

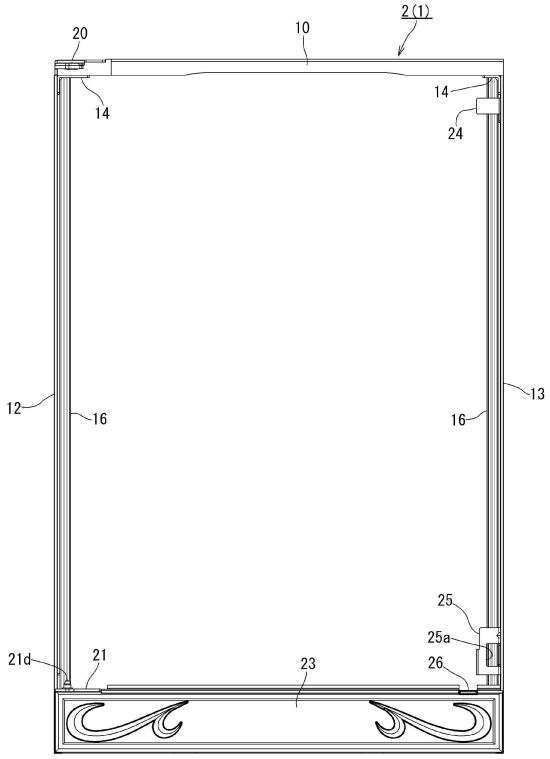
【図８】


2(1)
20a
20
20b
20c
20e
10
14
12
16
13
21b
21
21c
21a
21d
26
23
14
11

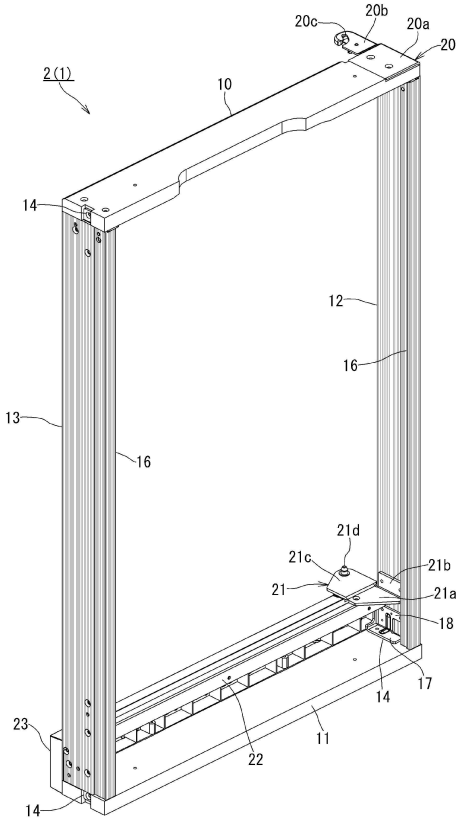
【図９】



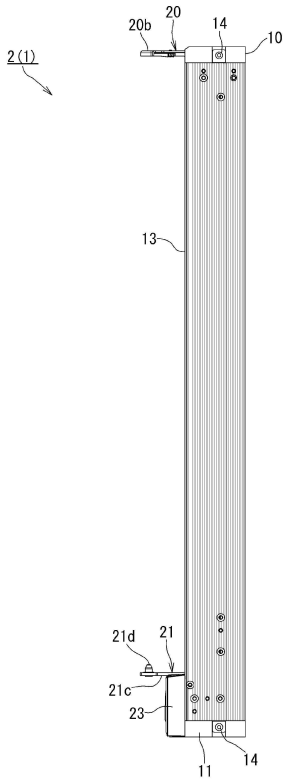
【図１０】



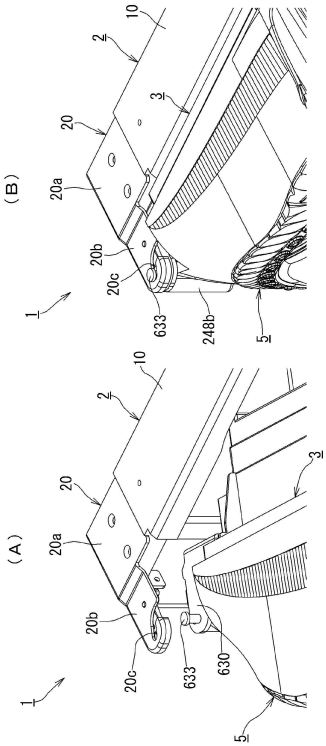
【図１１】



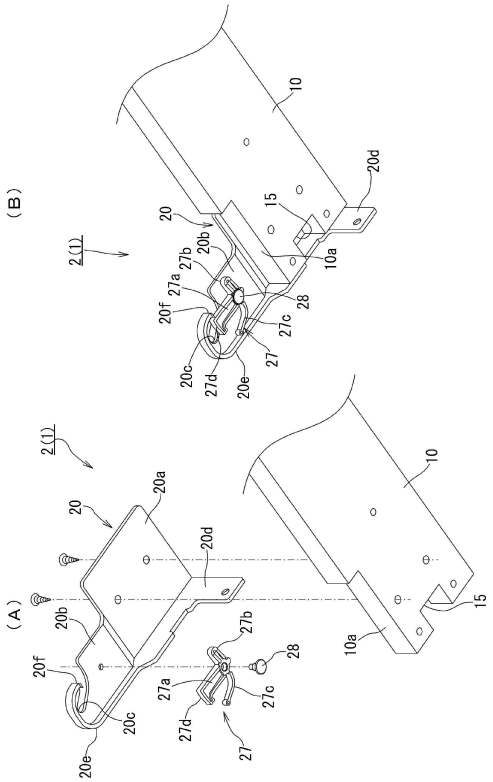
【図１２】



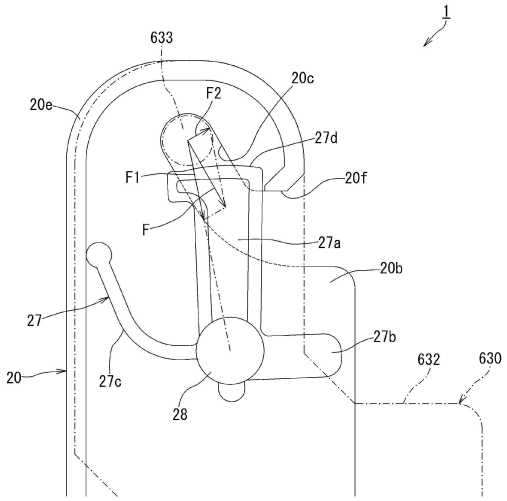
【図１３】



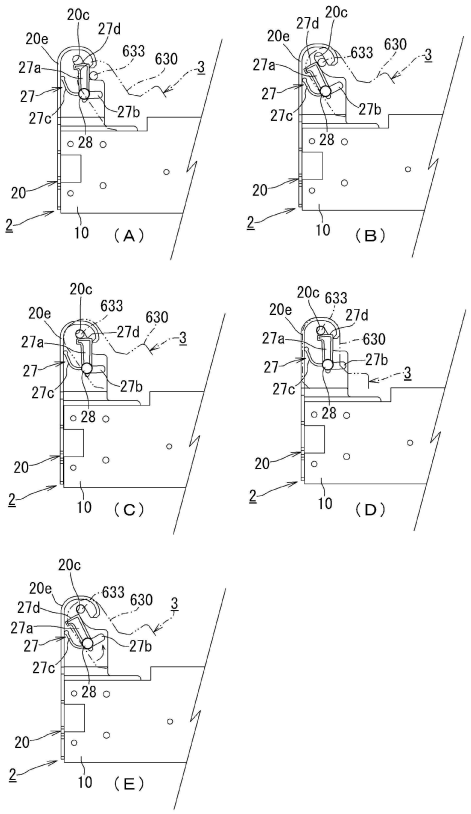
【図１４】



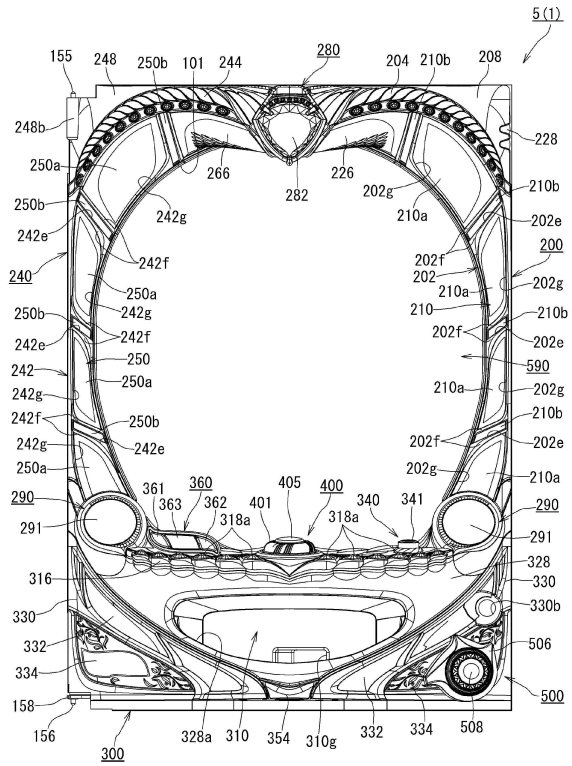
【図１５】



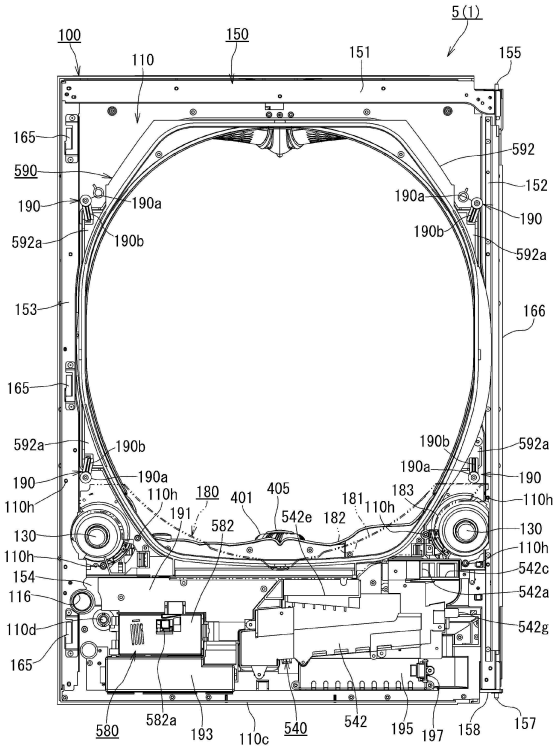
【図１６】



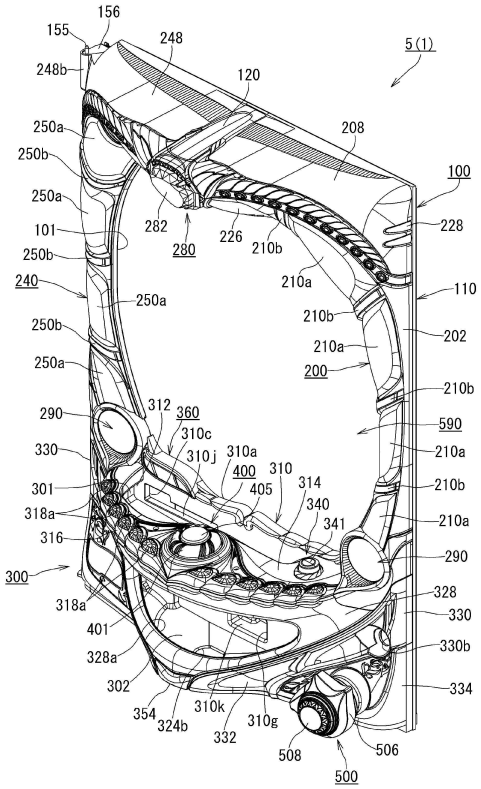
【図１７】



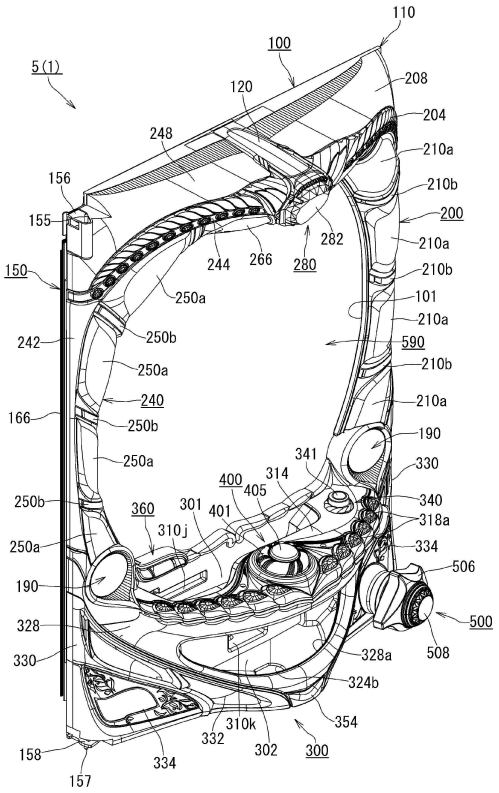
【図１８】



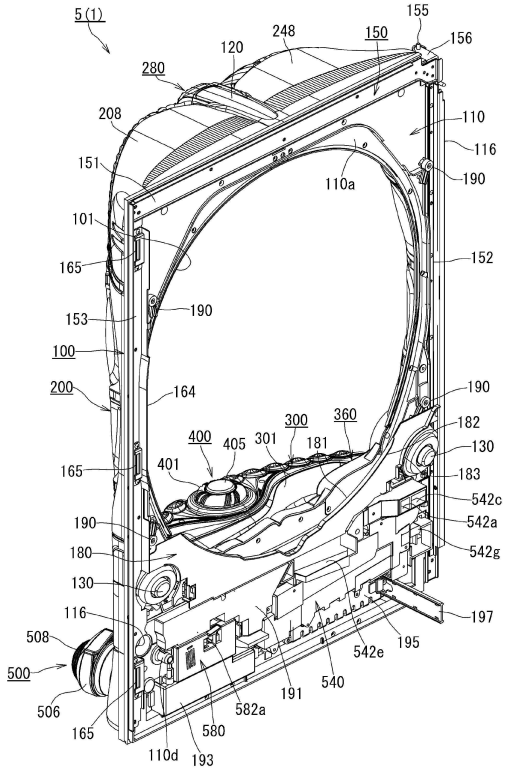
【図１９】



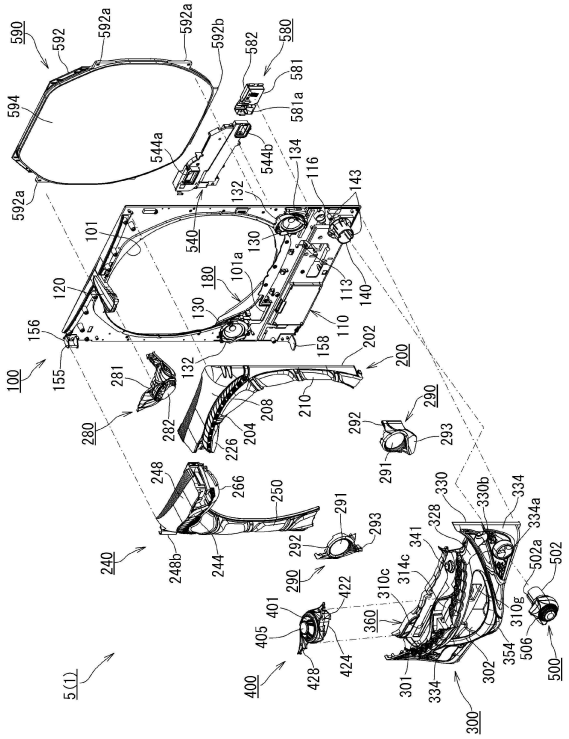
【図２０】



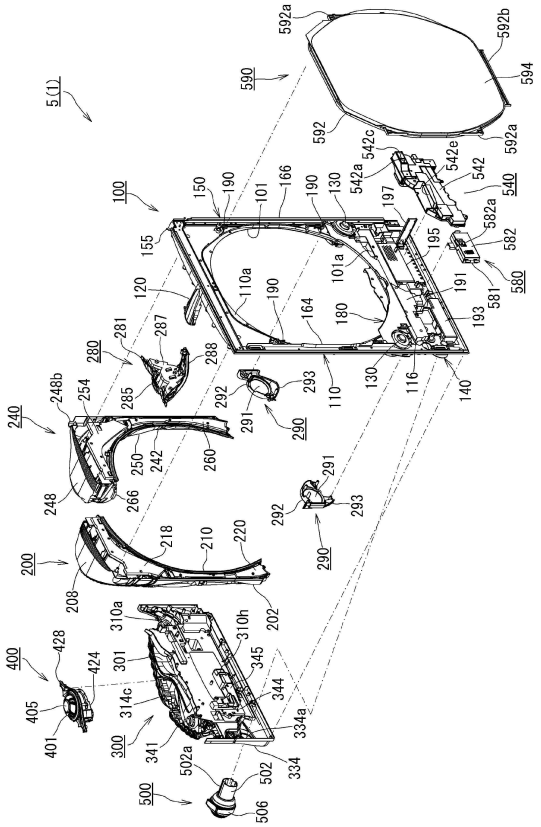
【図２１】



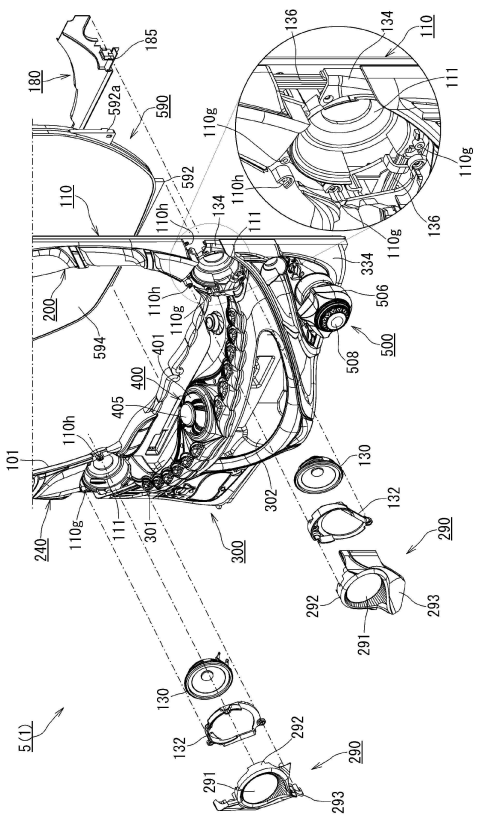
【図２２】



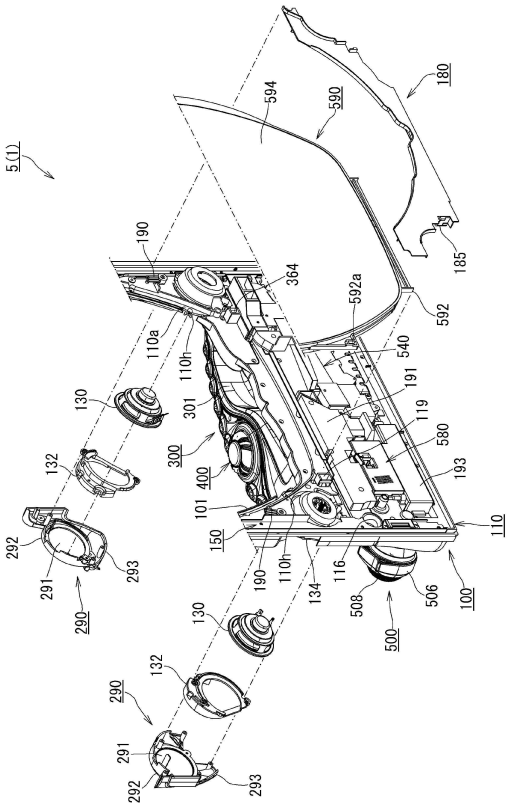
【図２３】



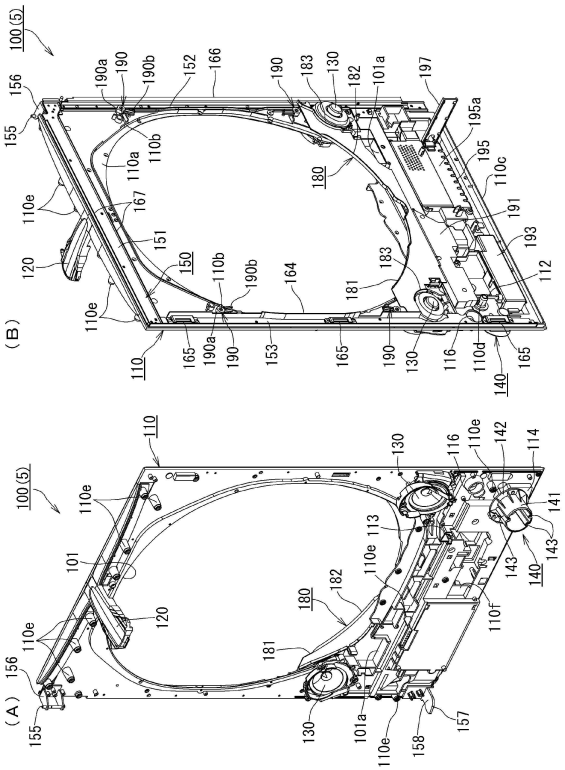
【図２４】



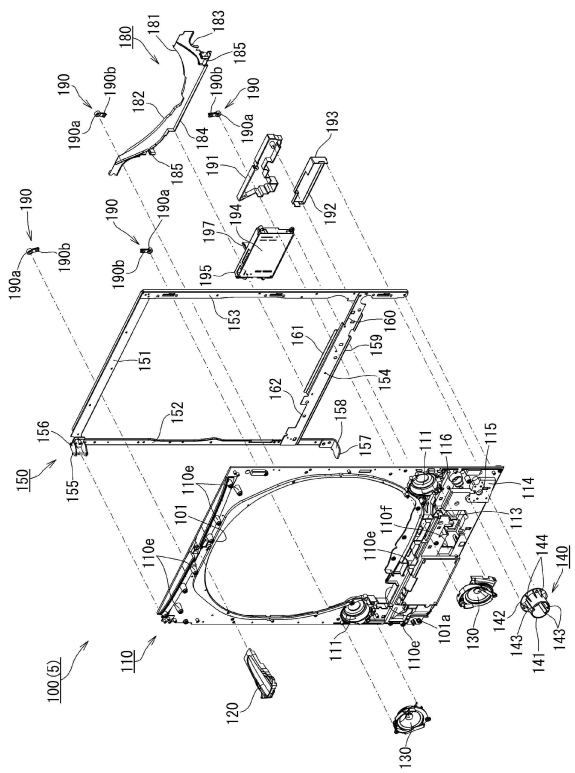
【図２５】



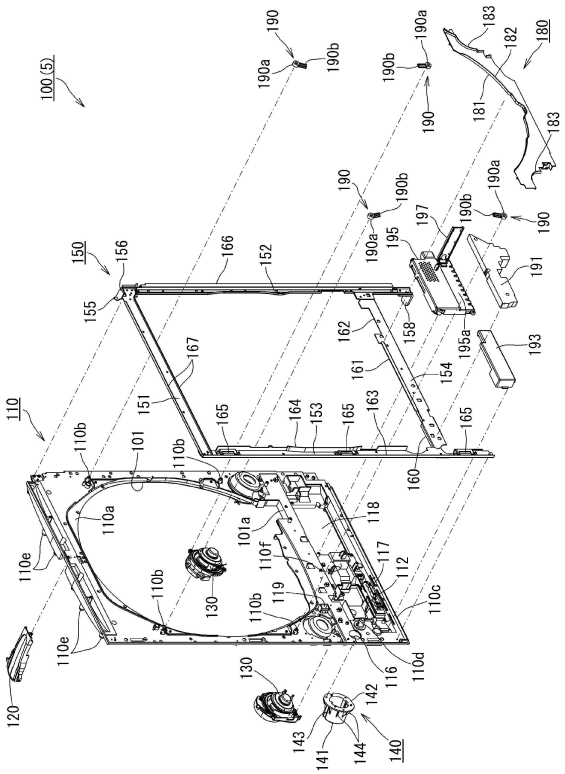
【図２６】



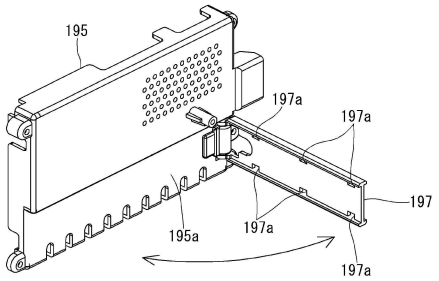
【図２７】



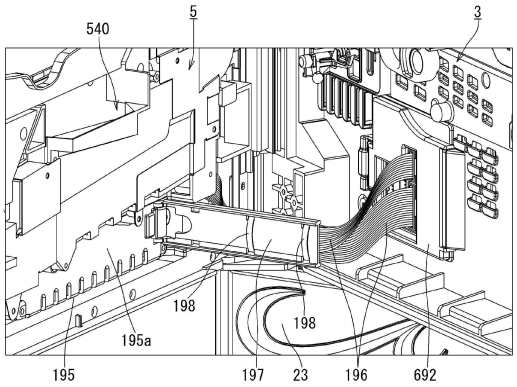
【図２８】



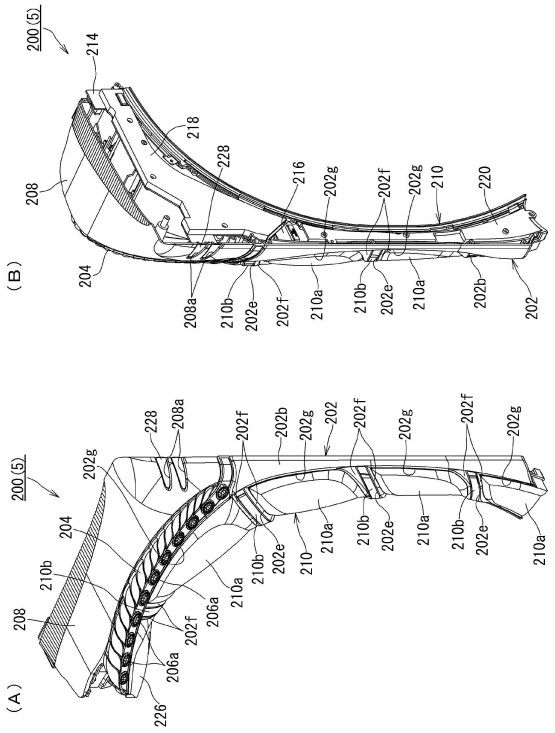
【図２９】



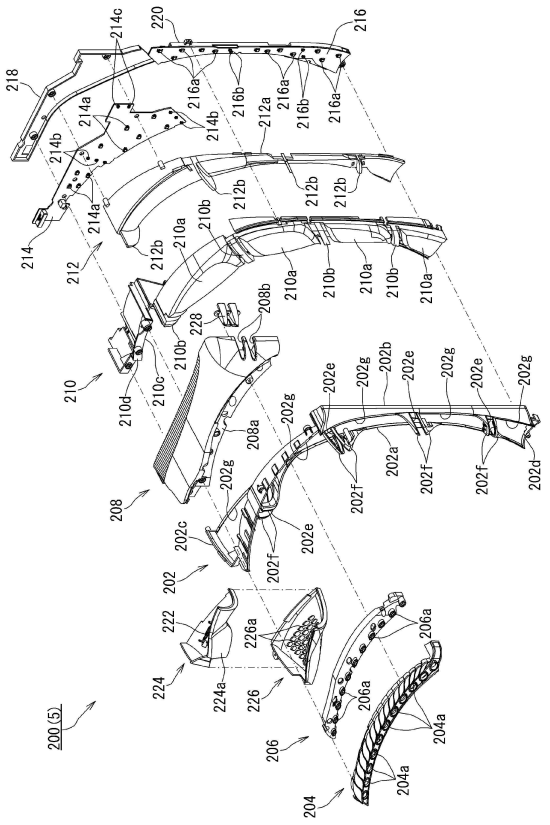
【図３０】



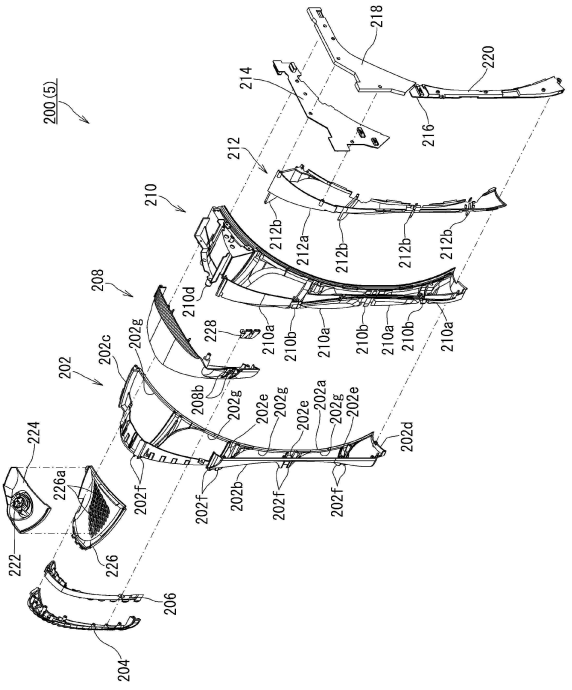
【図３１】



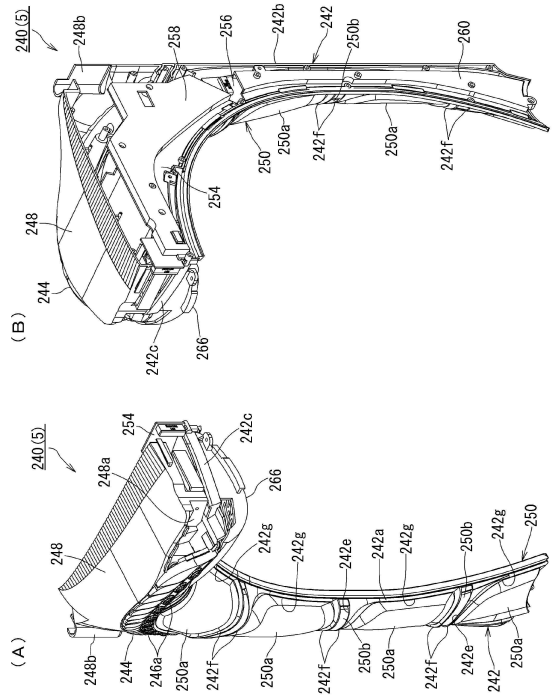
【図３２】



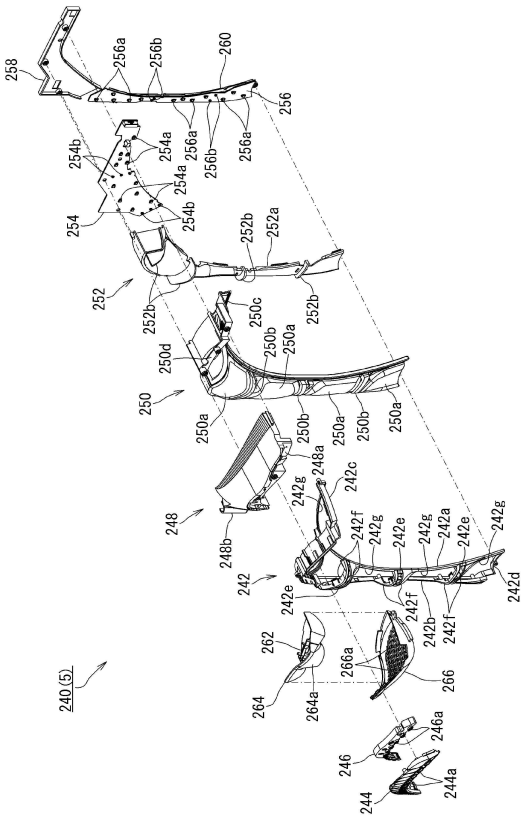
【図３３】



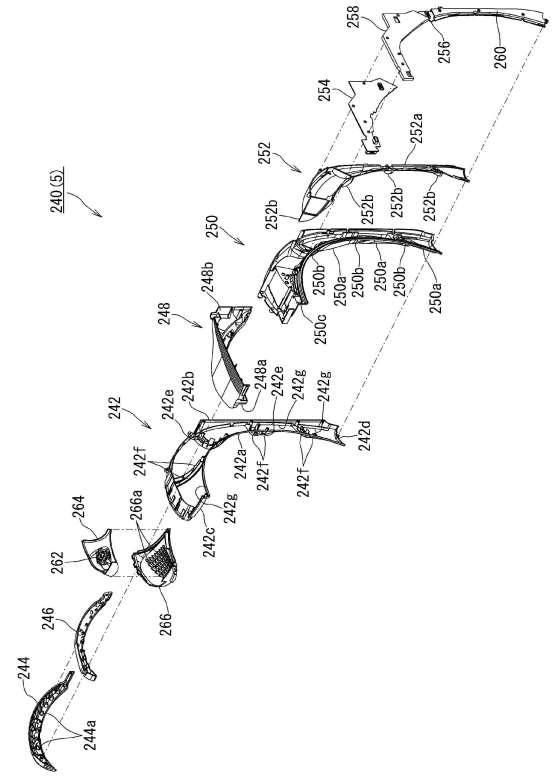
【図３４】



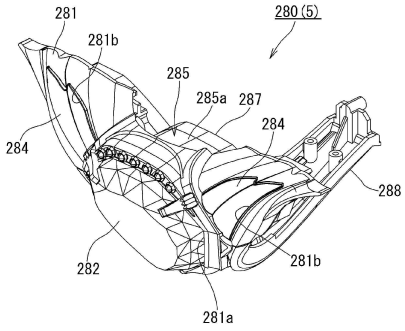
【図３５】



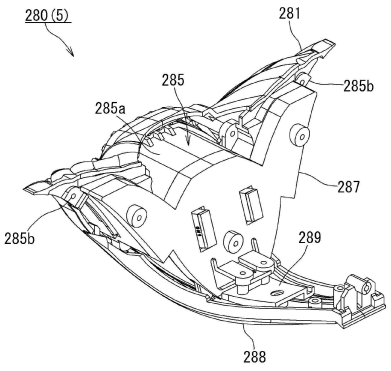
【図３６】



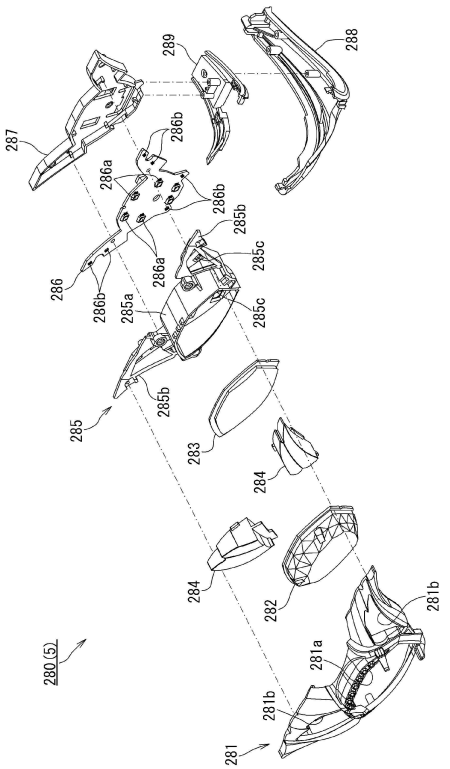
【図３７】



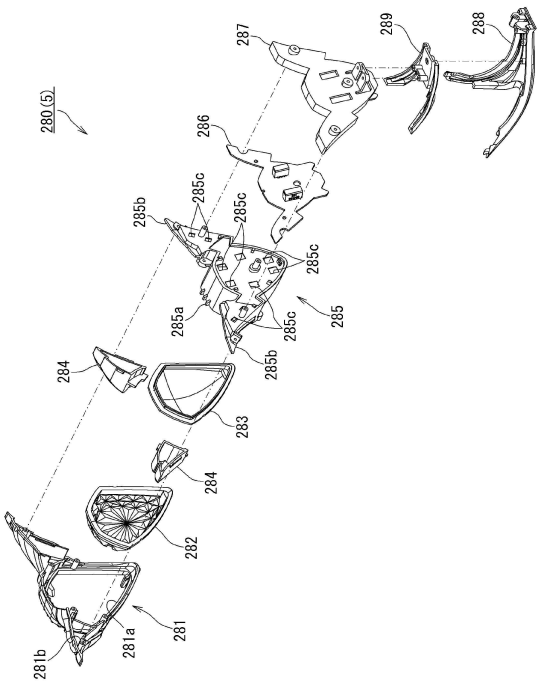
【図３８】



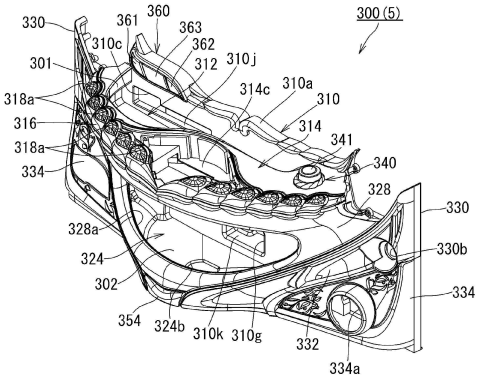
【図３９】



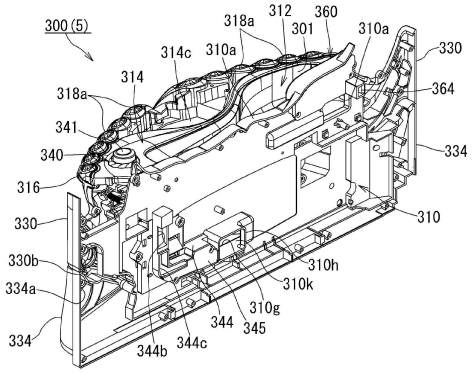
【図４０】



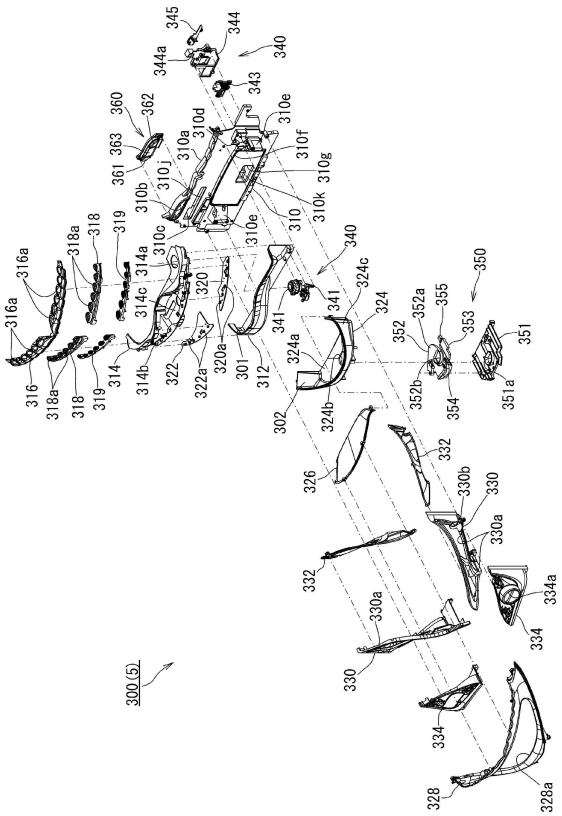
【図４１】



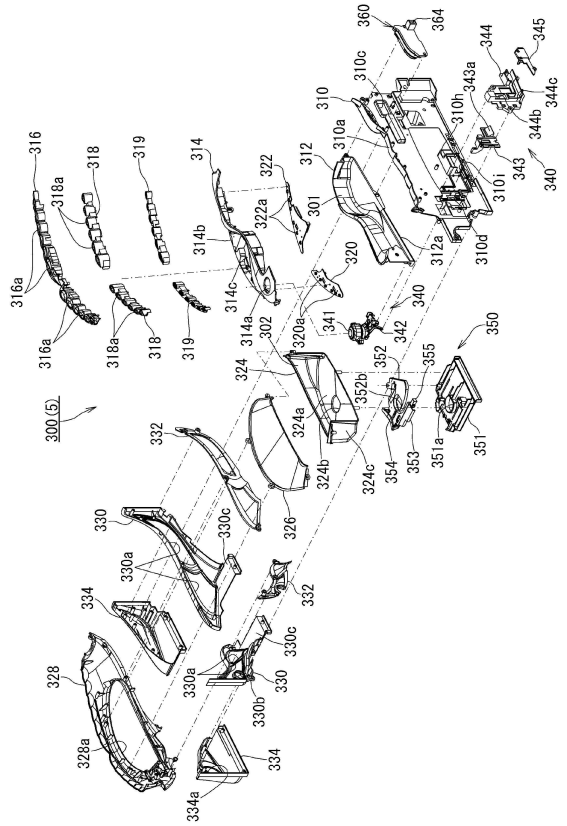
【図４２】



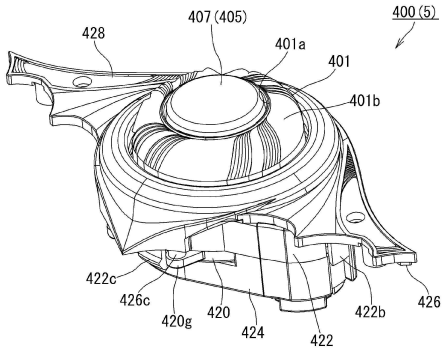
【図４３】



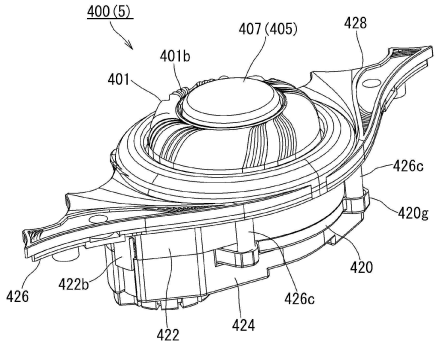
【図４４】



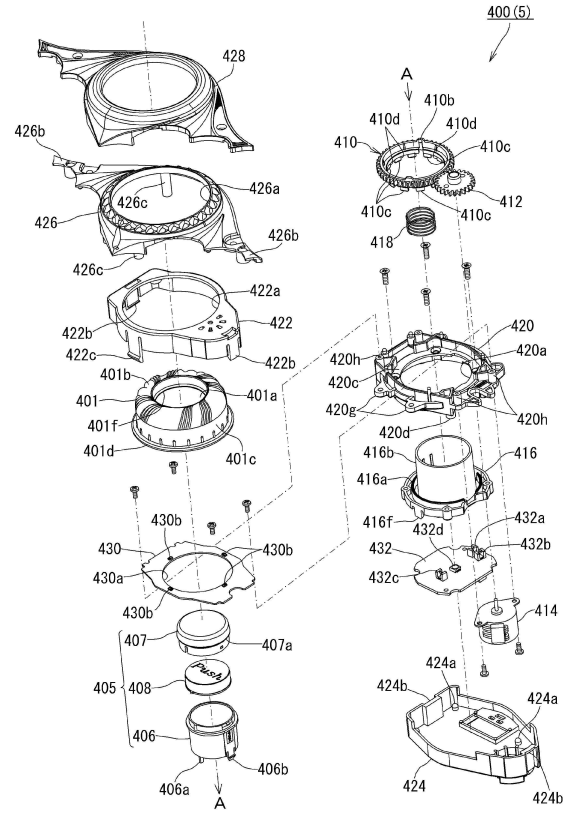
【図４５】



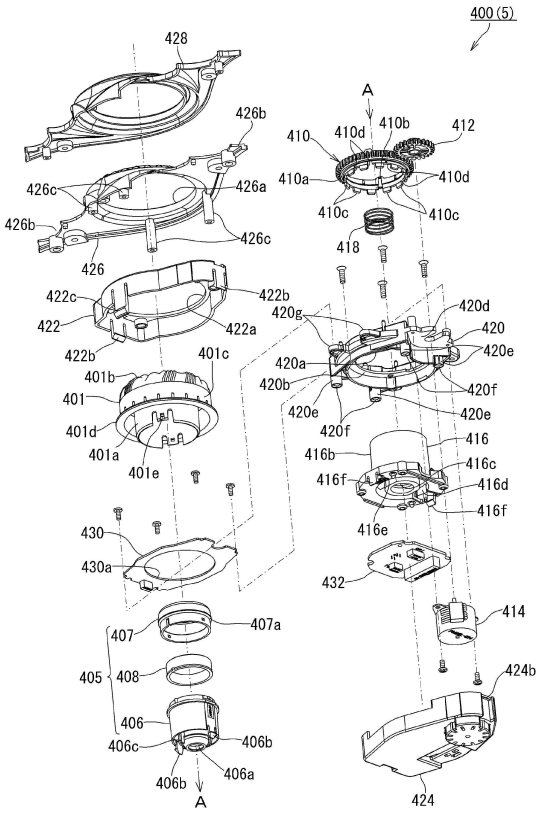
【図４６】



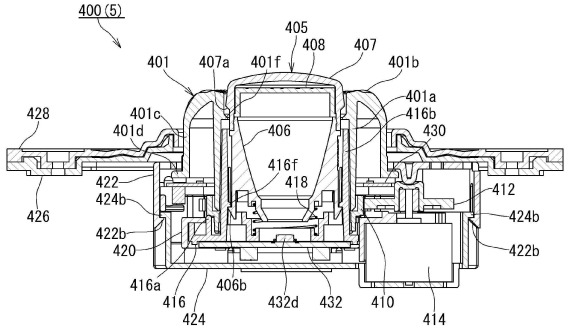
【図４７】



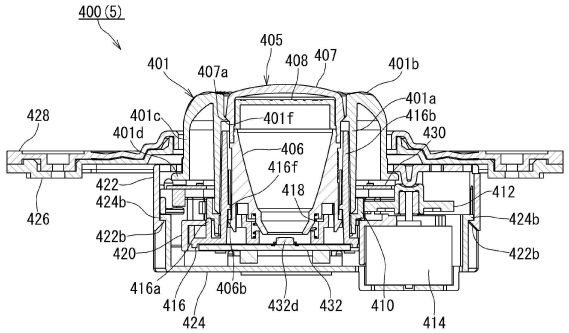
【図４８】



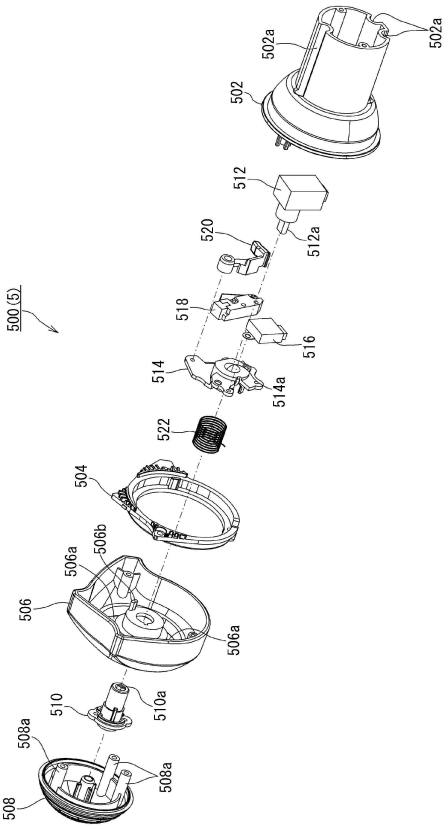
【図４９】



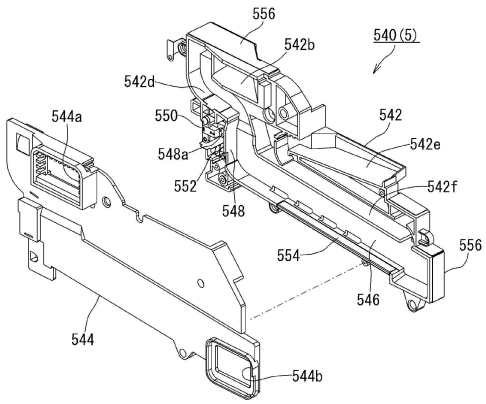
【図５０】



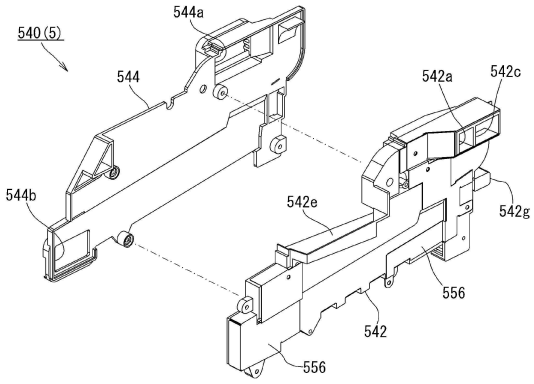
【図５１】



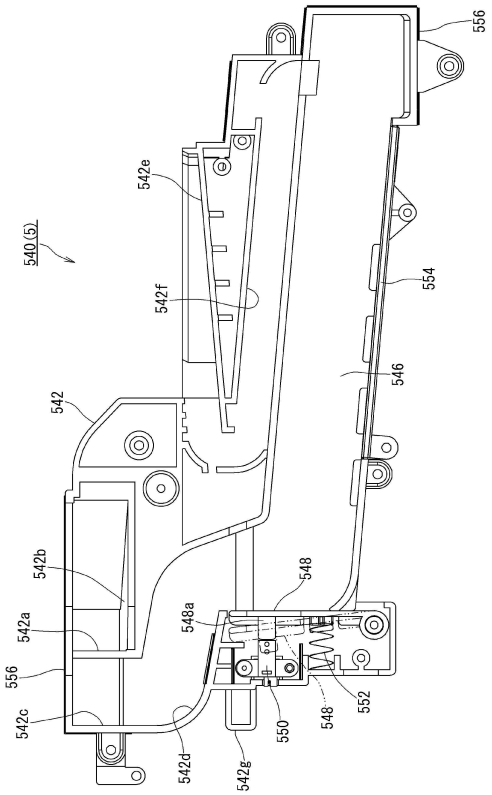
【図５２】



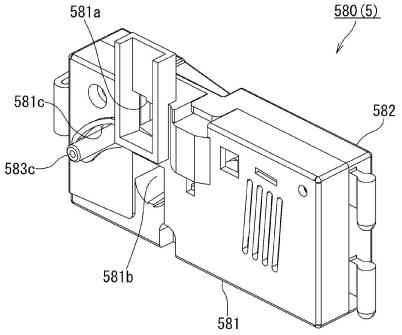
【図５３】



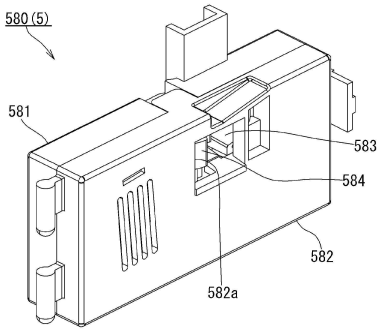
【図５４】



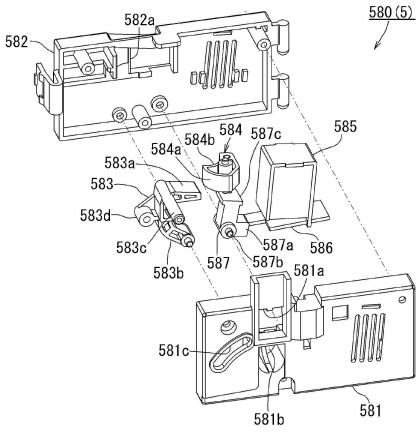
【図５５】



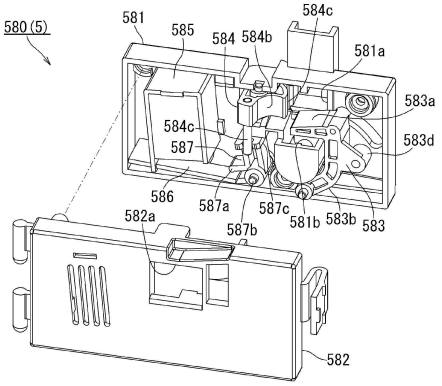
【図５６】



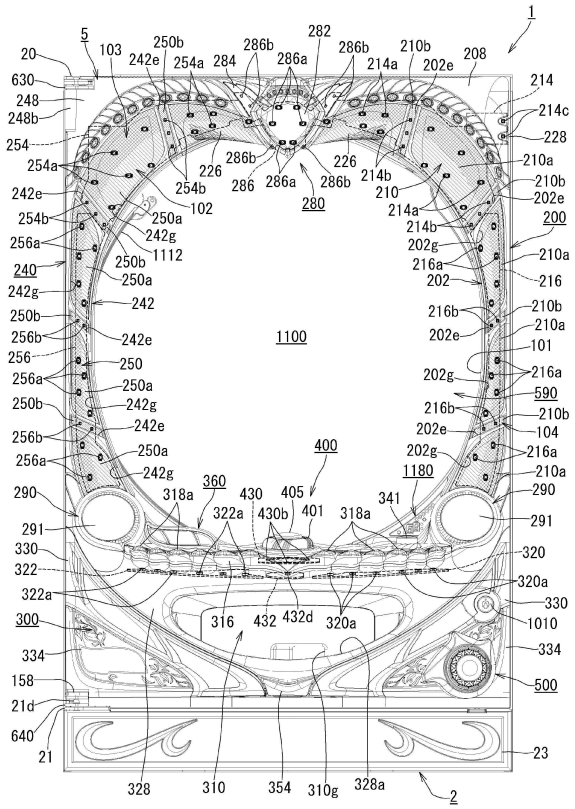
【図５７】



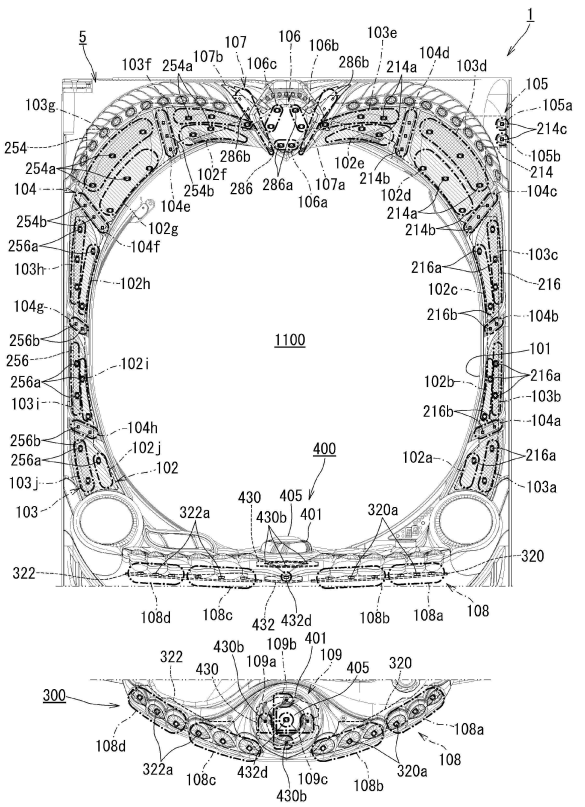
【図５８】



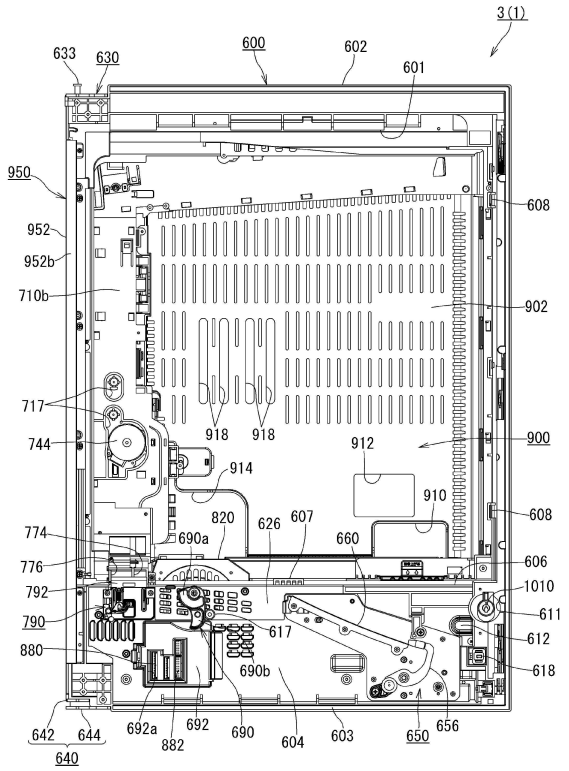
【図５９】



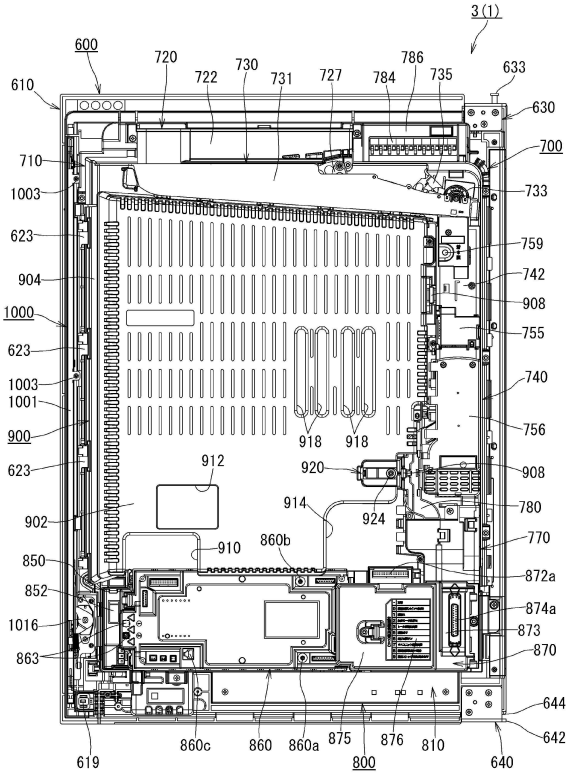
【図６０】



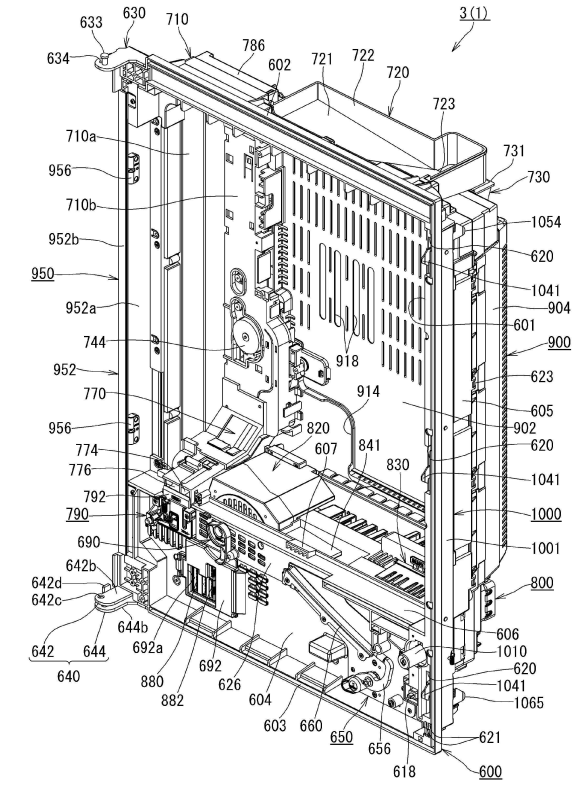
【図６１】



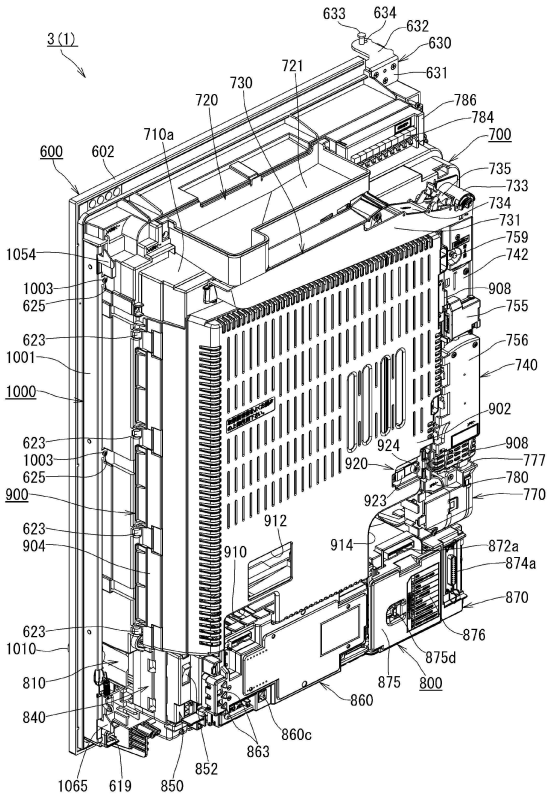
【図６２】



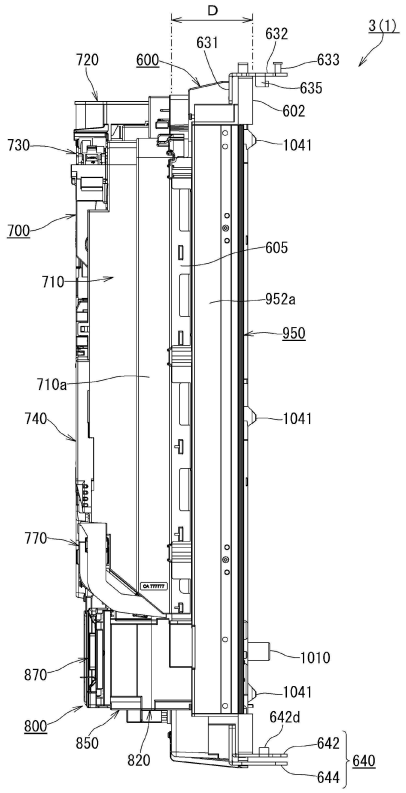
【図６３】



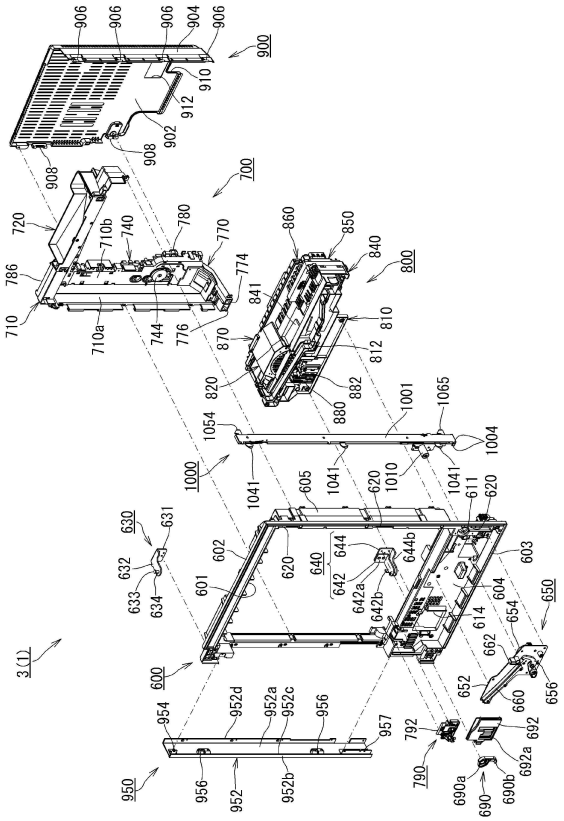
【図６４】



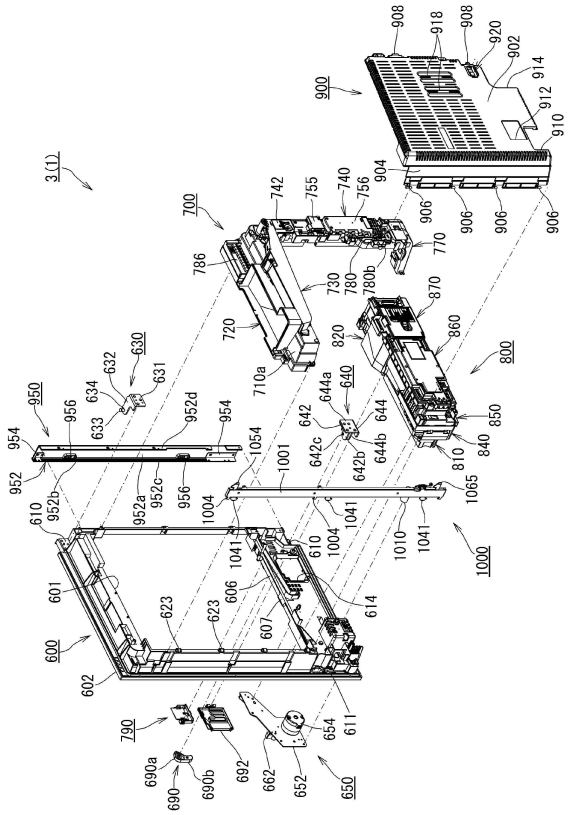
【図６５】



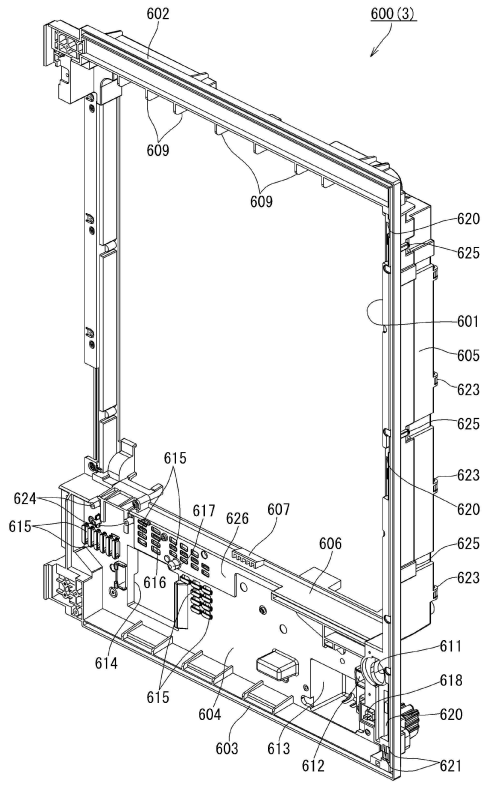
【図６６】



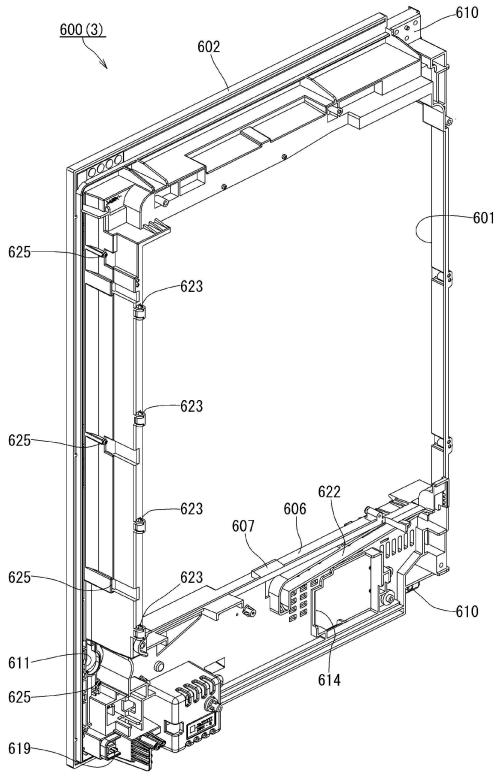
【図６７】



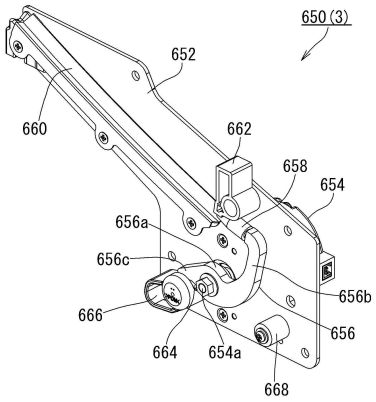
【図６８】



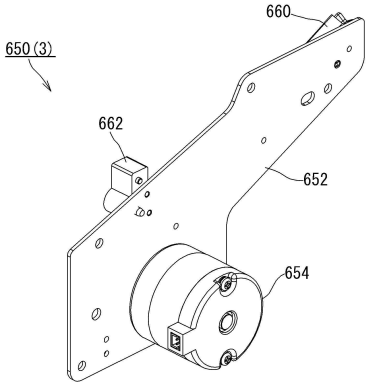
【図６９】



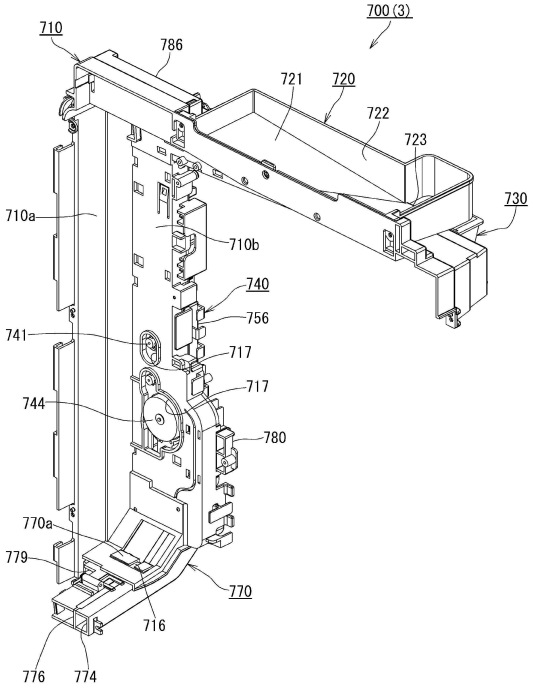
【図７０】



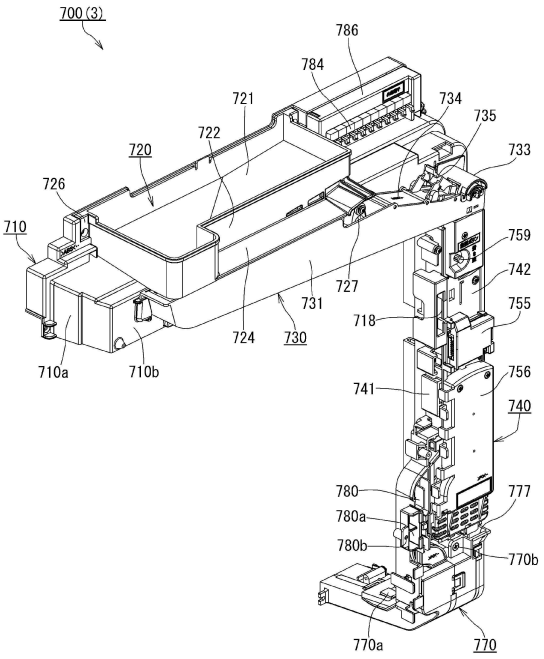
【図７１】



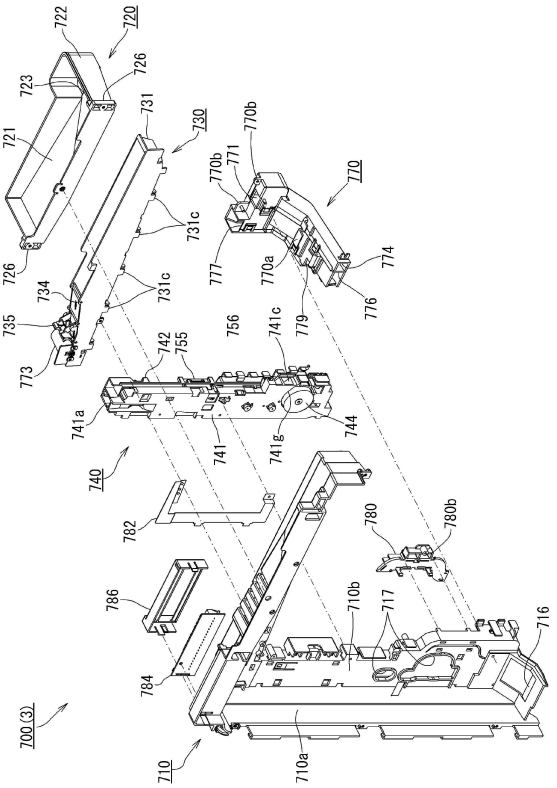
【図７２】



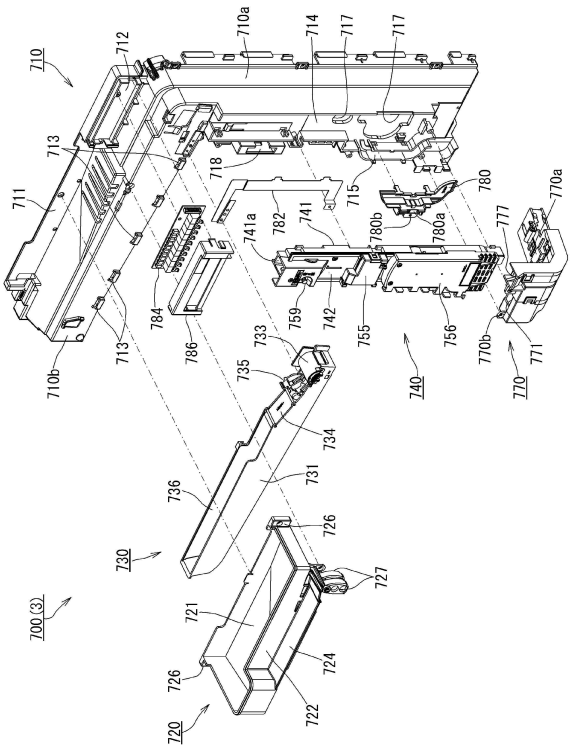
【図７３】



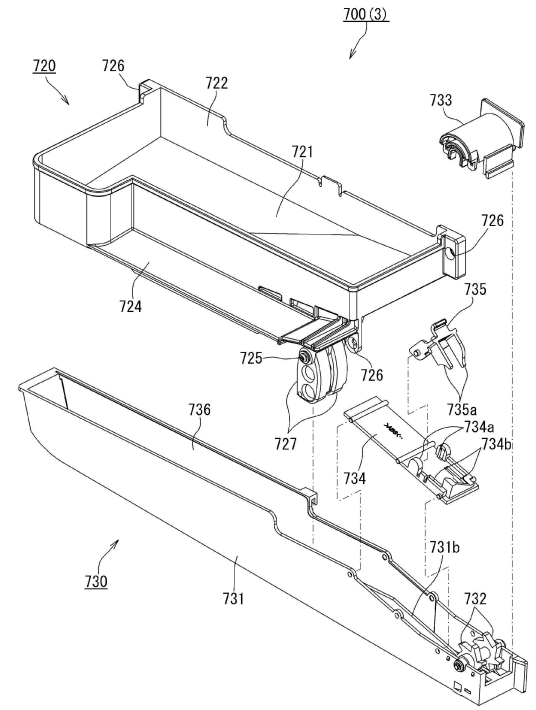
【図７４】



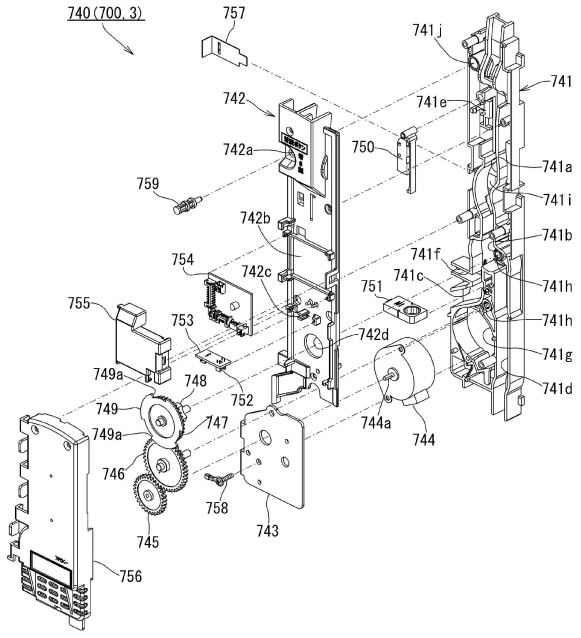
【図７５】



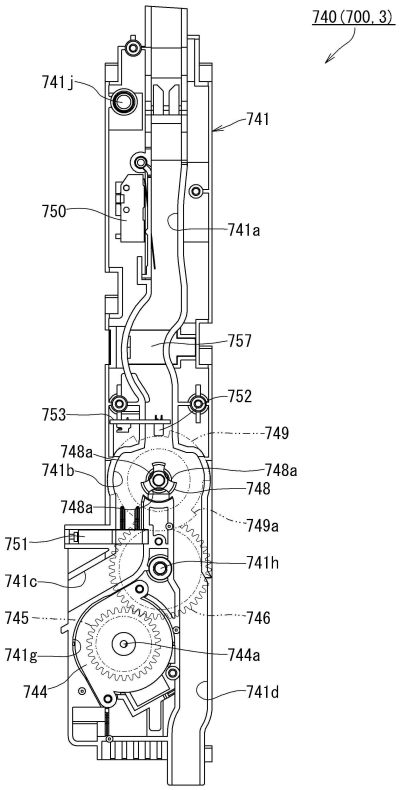
【図７６】



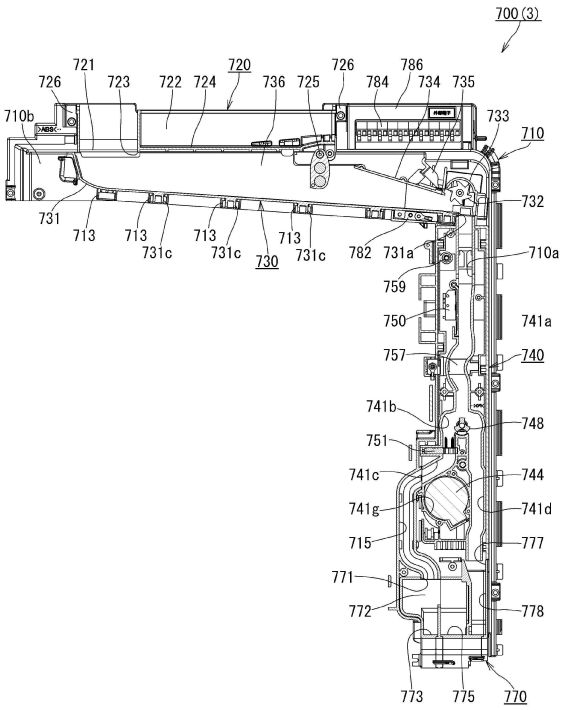
【図７７】



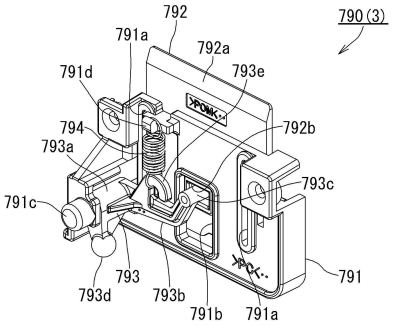
【図７８】



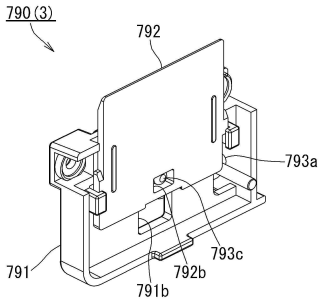
【図７９】



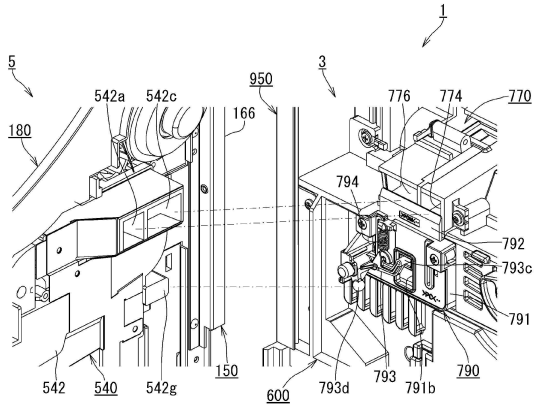
【図８０】



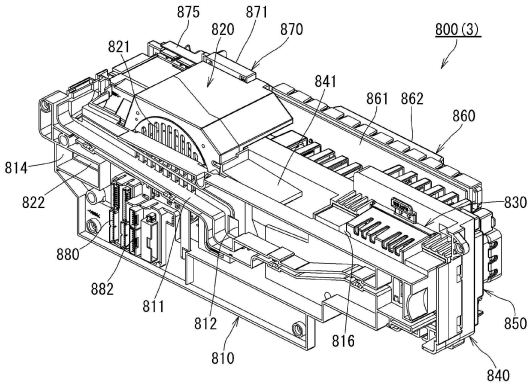
【図８１】



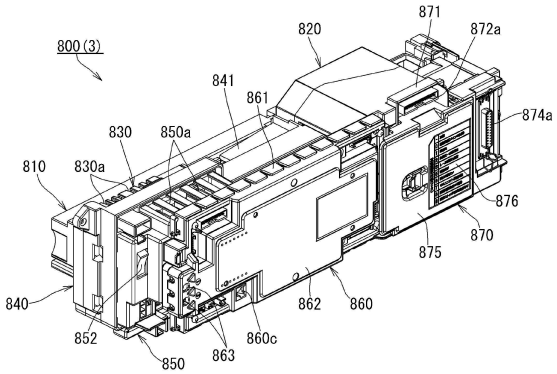
【図８２】



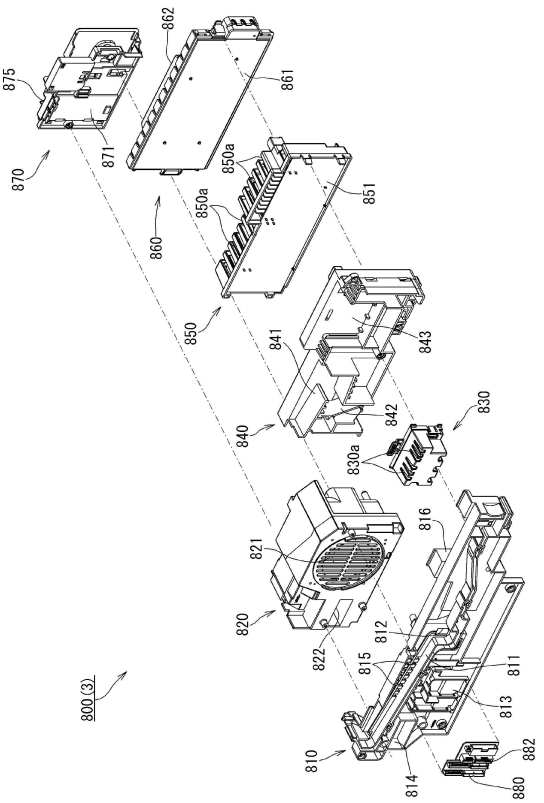
【図８３】



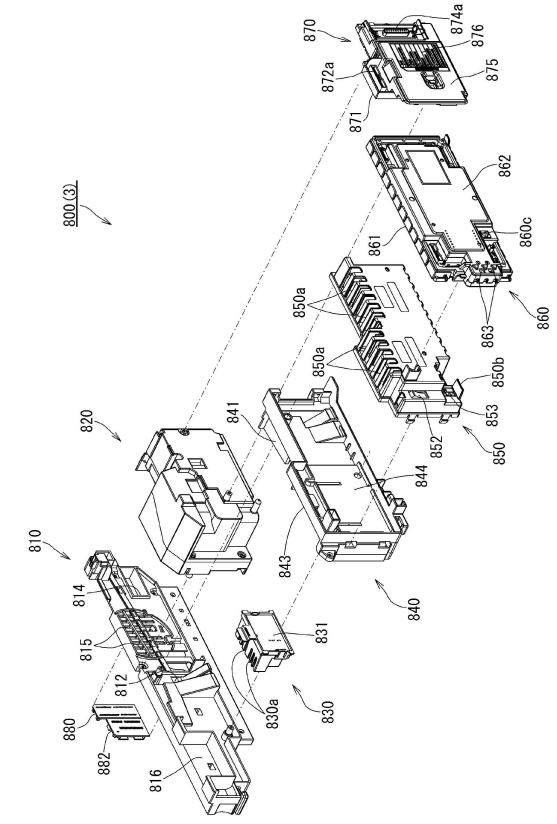
【図８４】



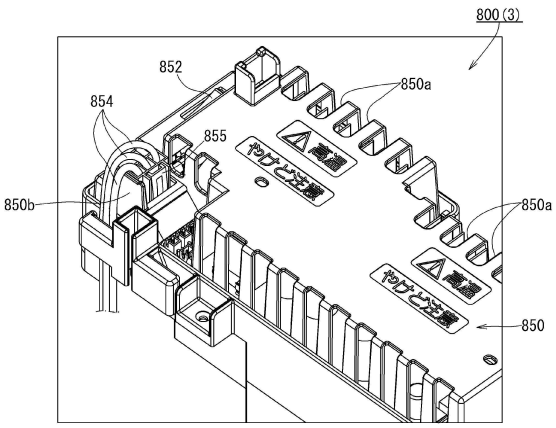
【図８５】



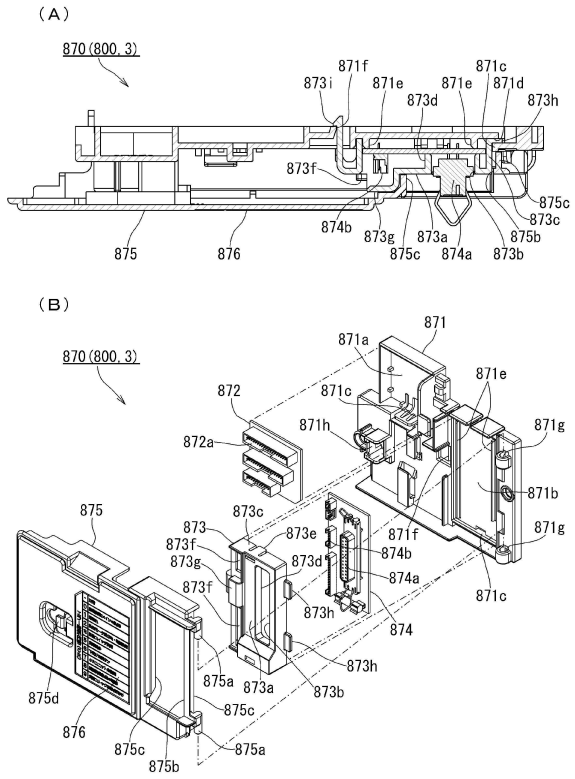
【図８６】



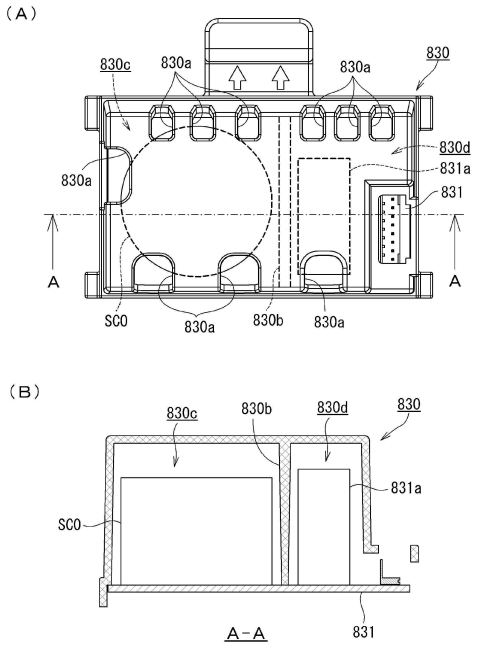
【図８７】



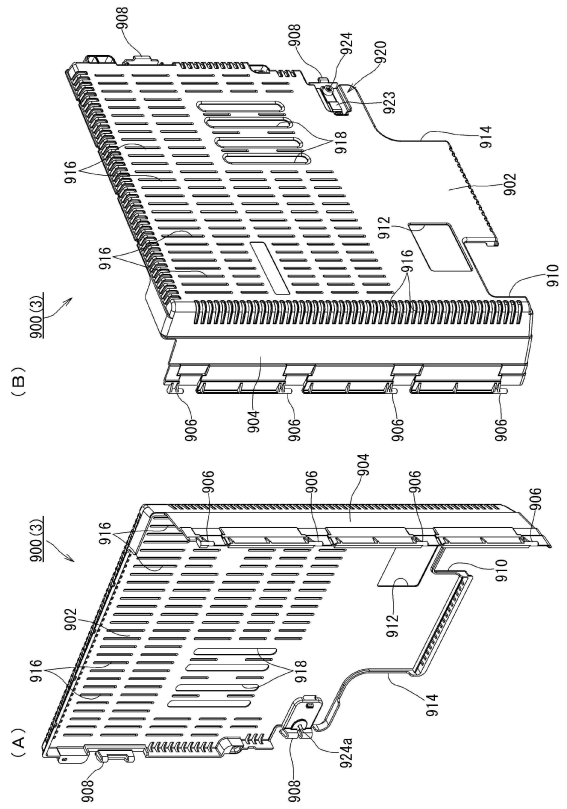
【図８８】



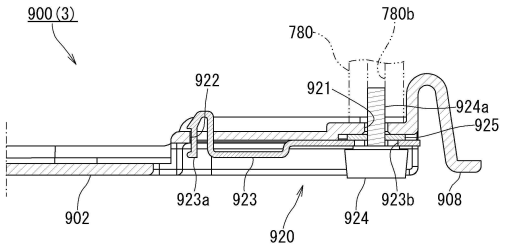
【図８９】



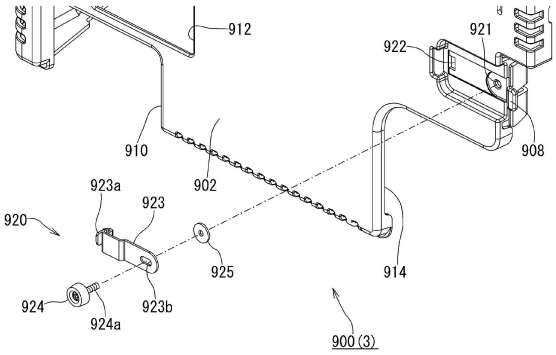
【図９０】



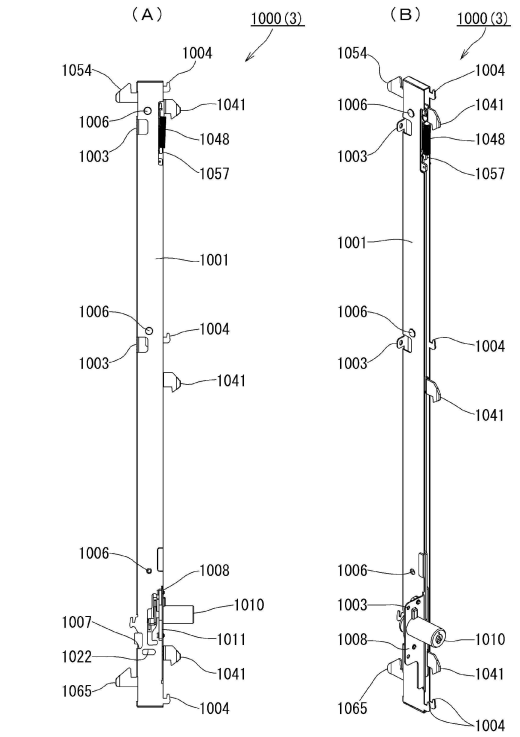
【図９１】



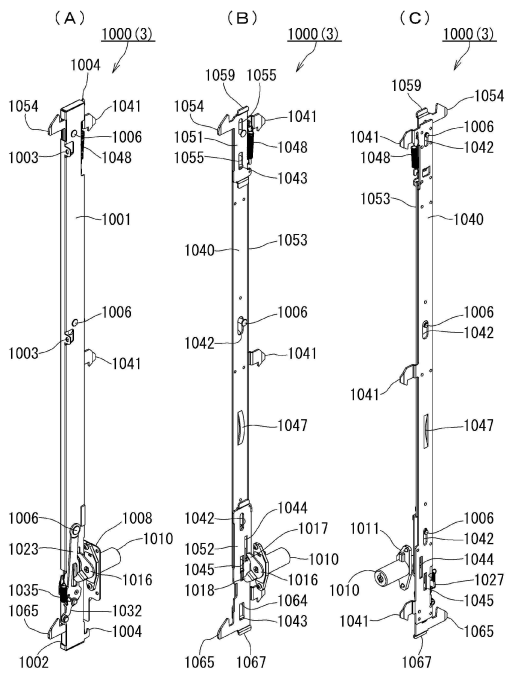
【図９２】



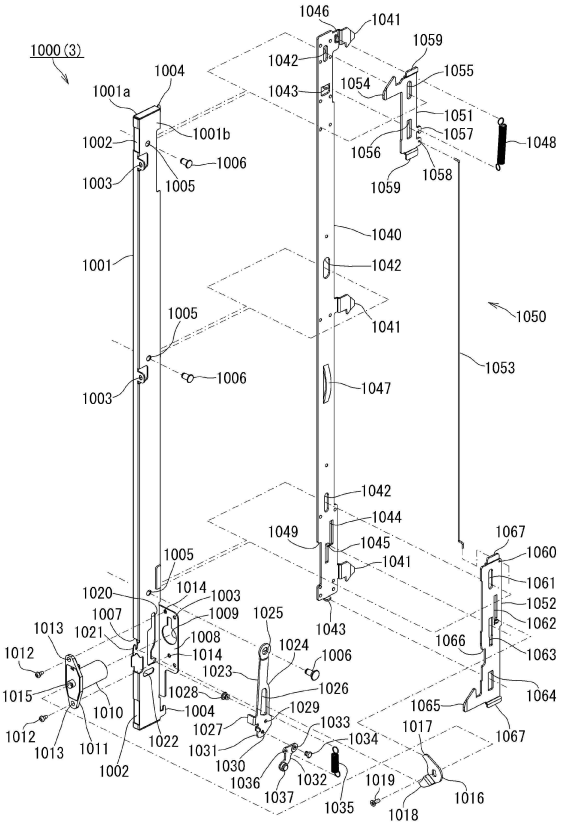
【図９３】



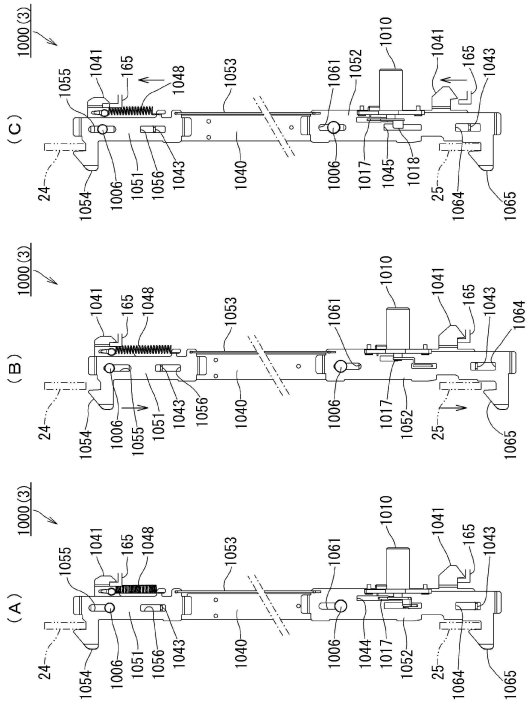
【図９４】



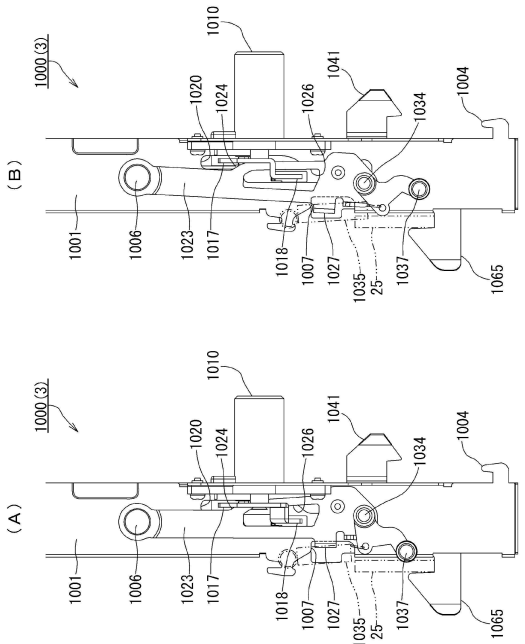
【図９５】



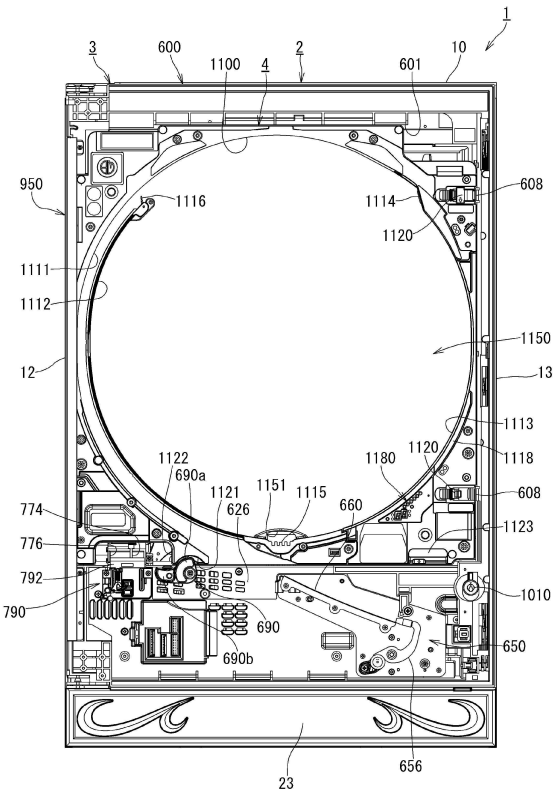
【図９６】



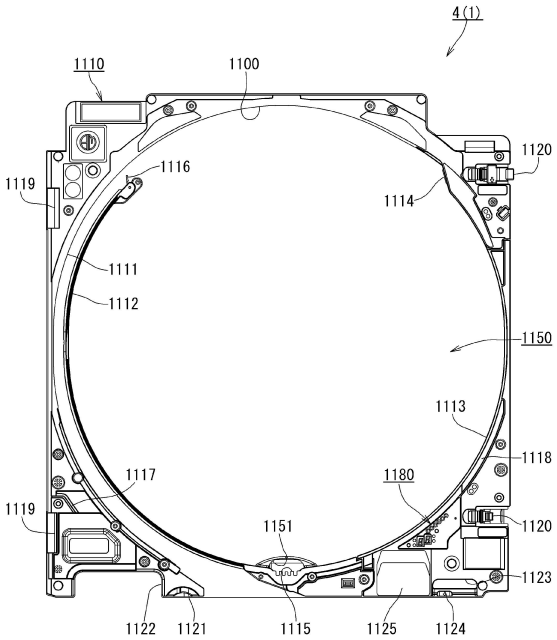
【図９７】



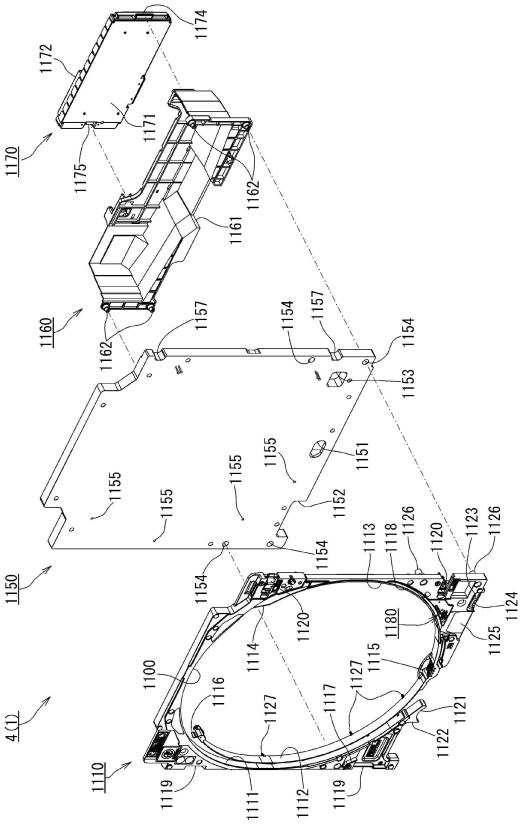
【図９８】



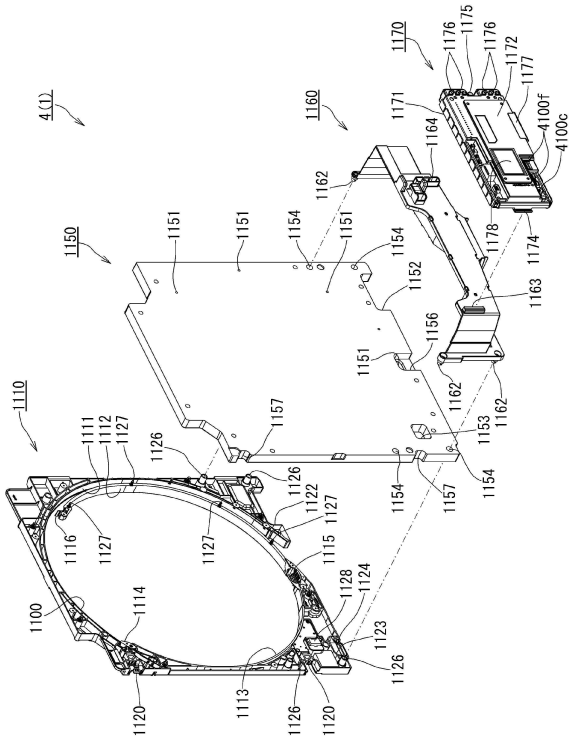
【図９９】



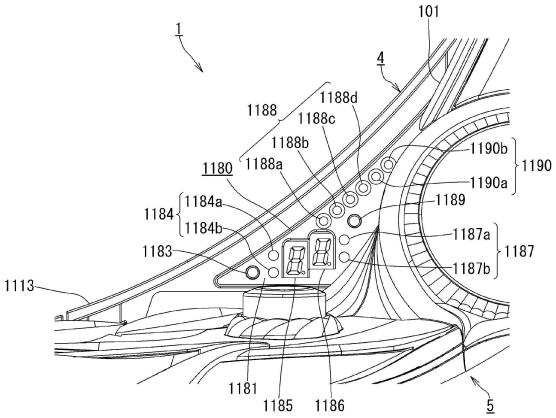
【図１００】



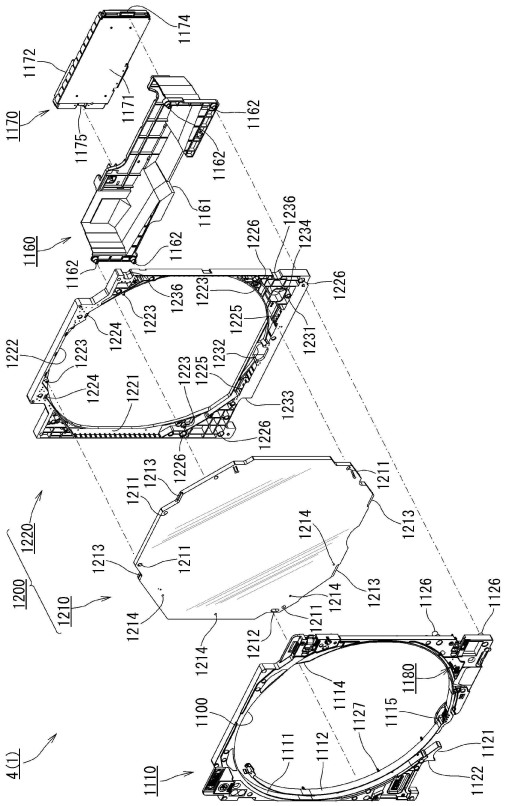
【図１０１】



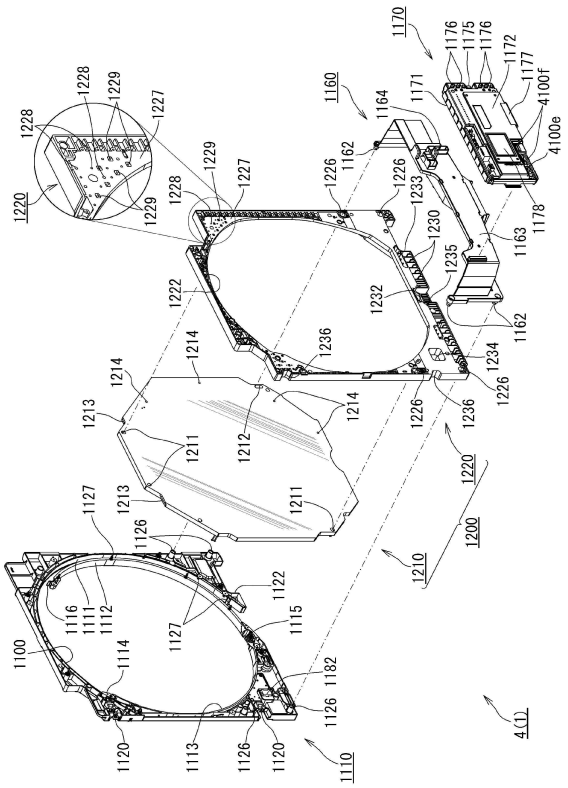
【図１０２】



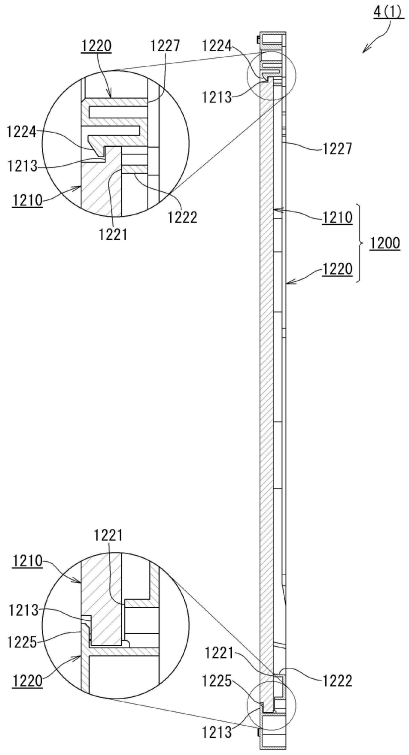
【図１０３】



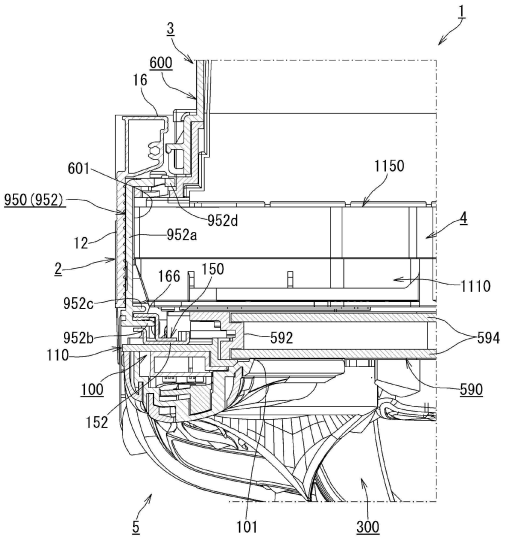
【図１０４】



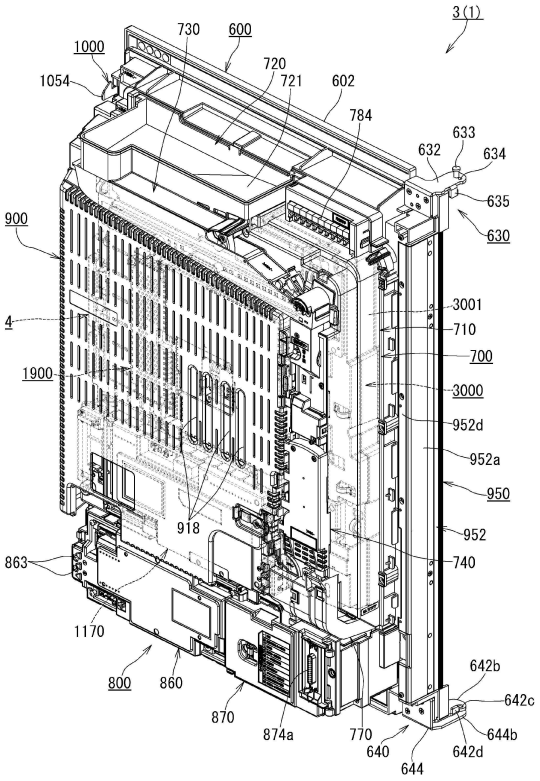
【図１０５】



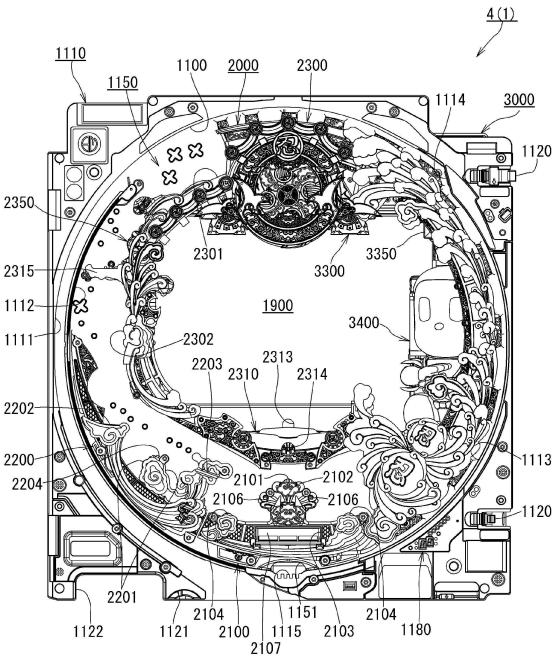
【図１０６】



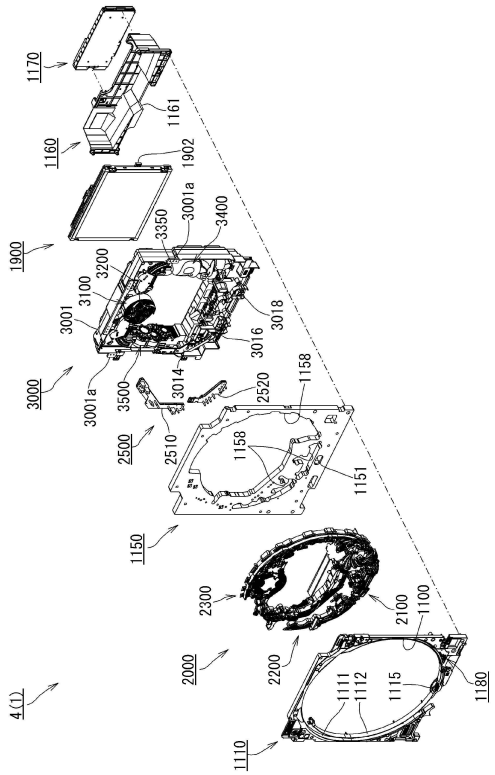
【図１０７】



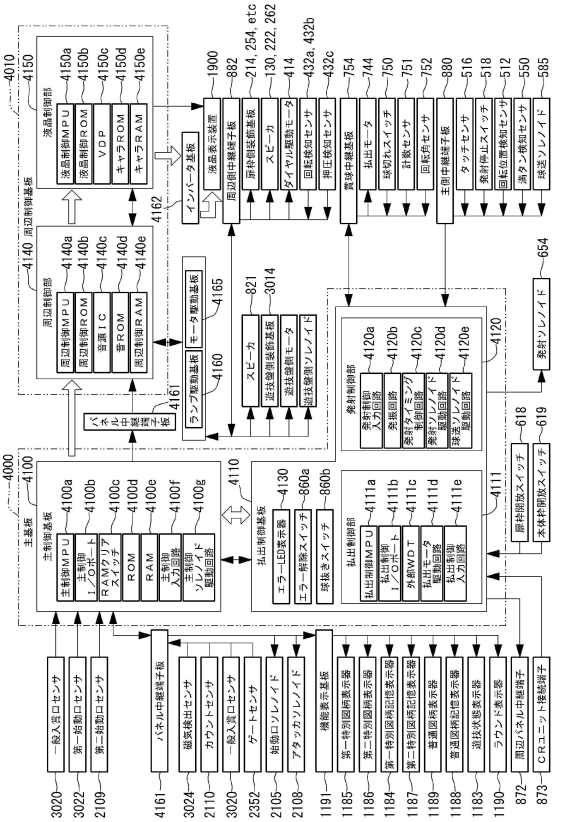
【図１０８】



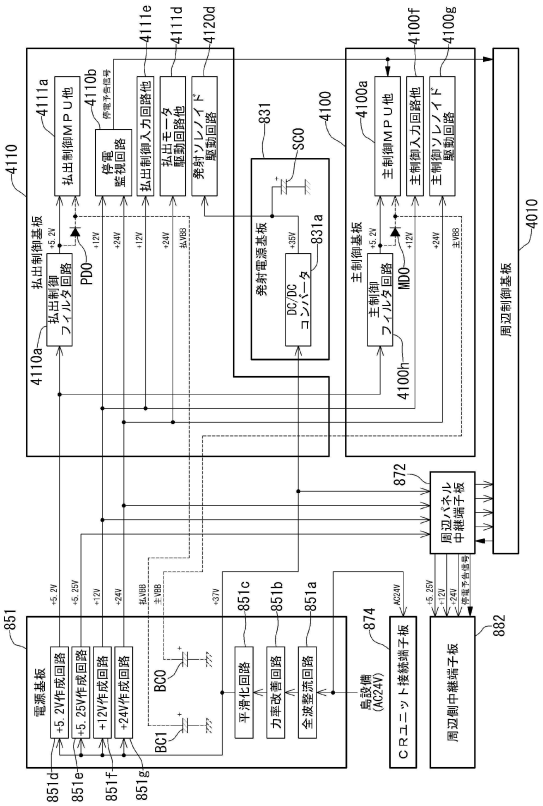
【図１０９】



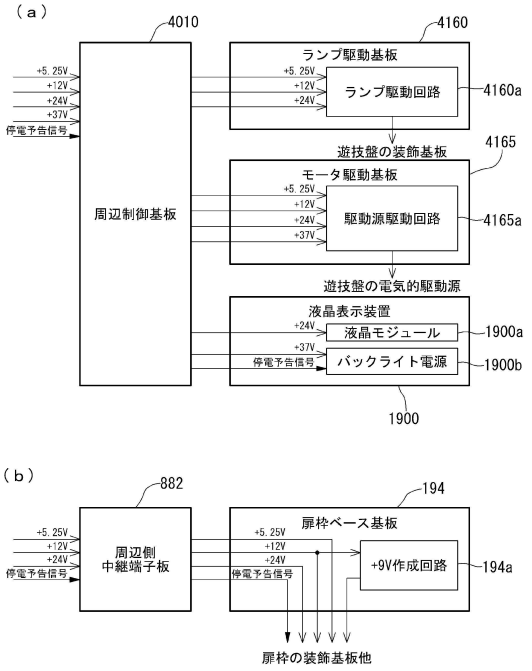
【図１１０】



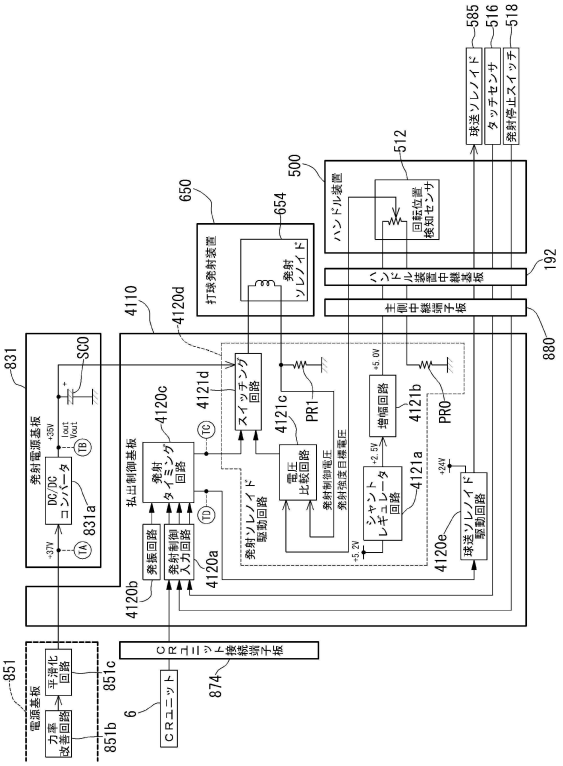
【図１１１】



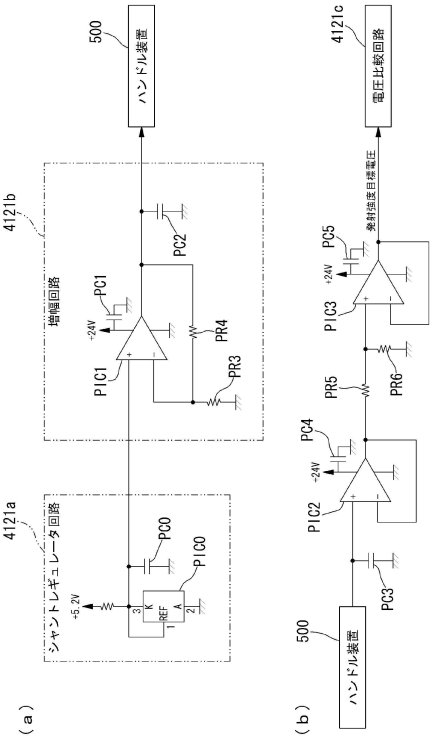
【図１１２】



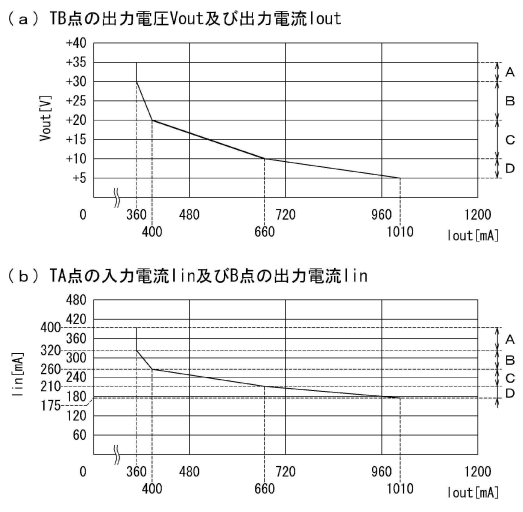
【図１１３】



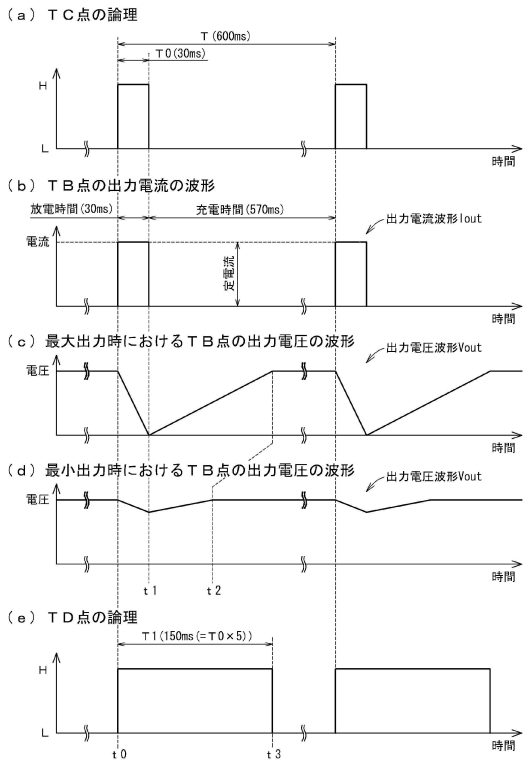
【図１１４】



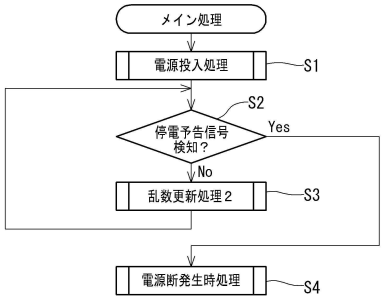
【図１１５】



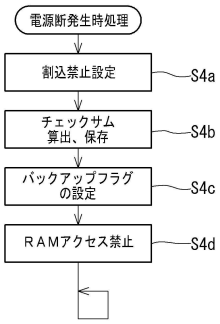
【図１１６】



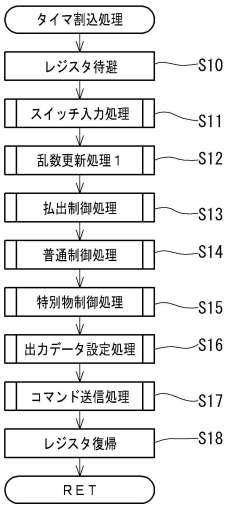
【図１１７】



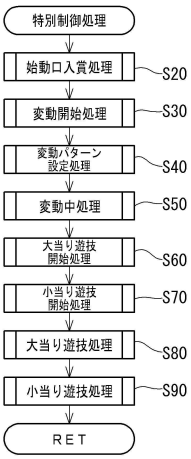
【図１１８】



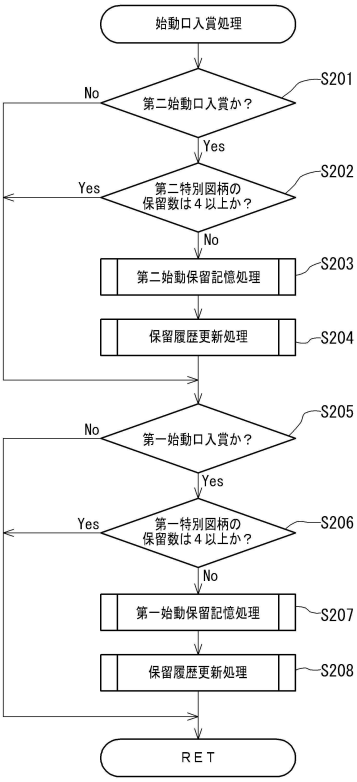
【図１１９】



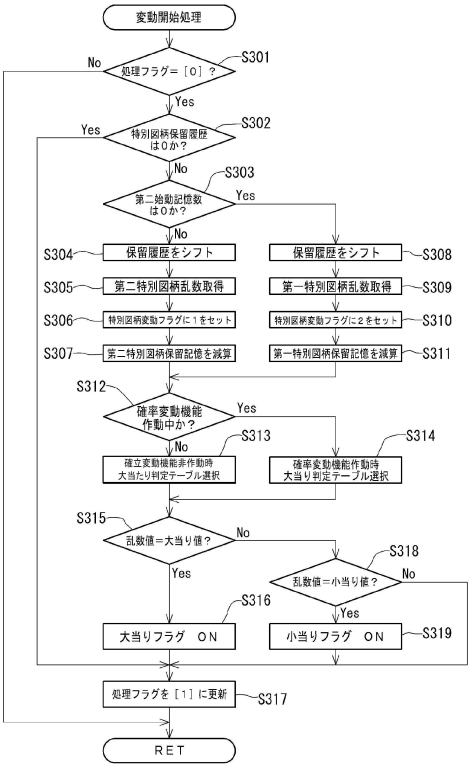
【図１２０】



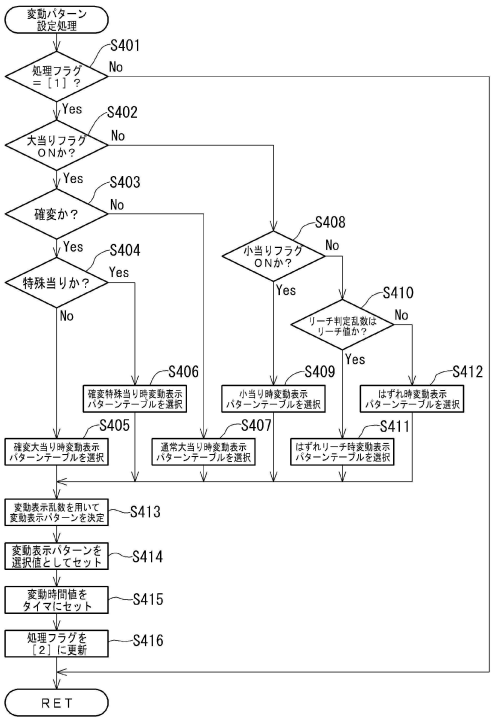
【図１２１】



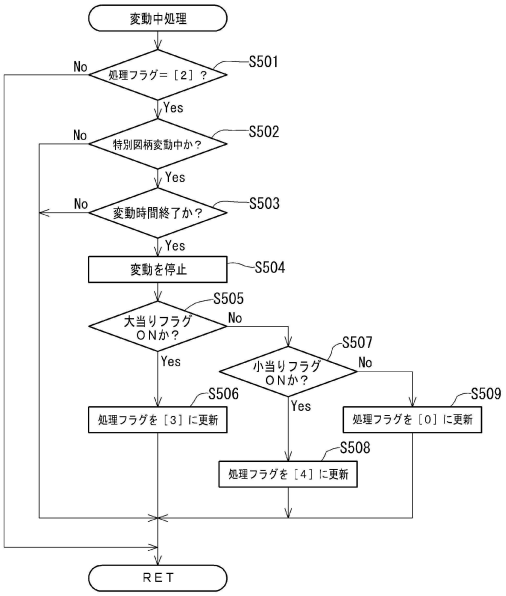
【図１２２】



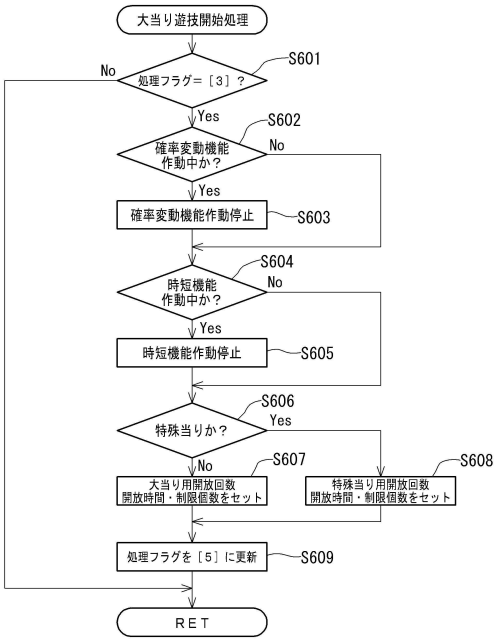
【図１２３】



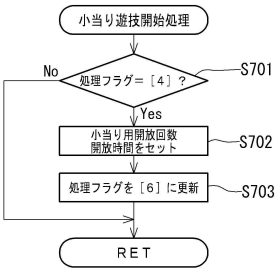
【図１２４】



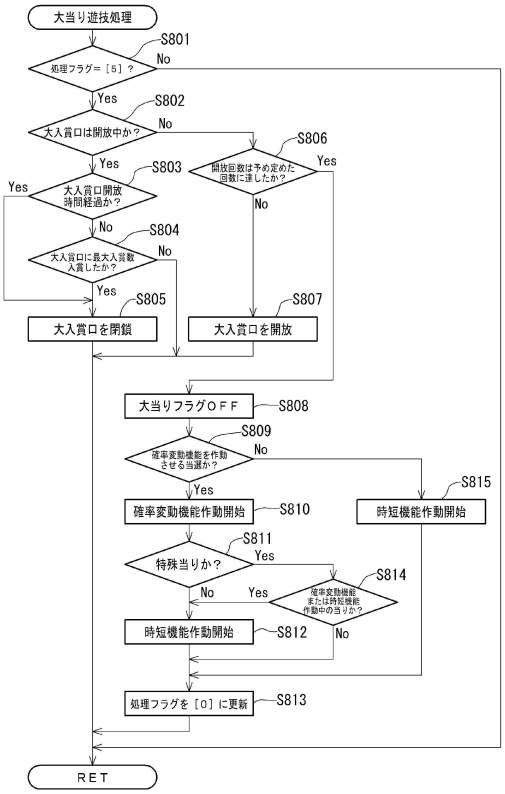
【図１２５】



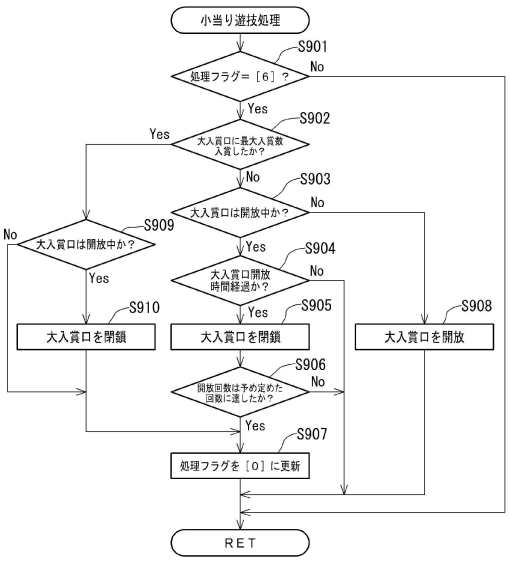
【図１２６】



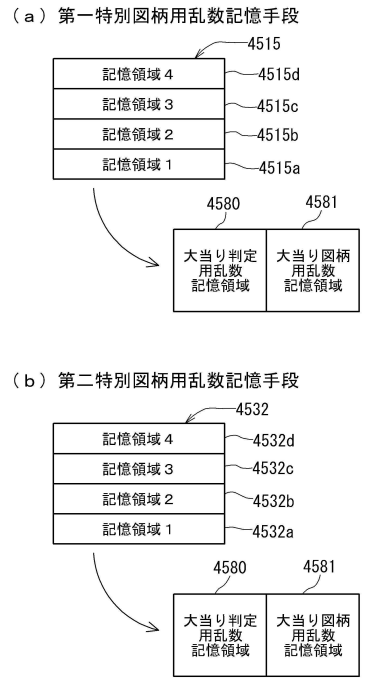
【図１２７】



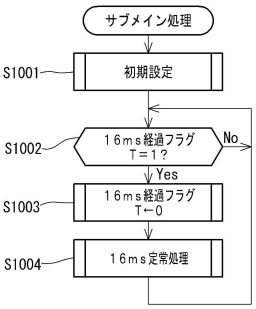
【図１２８】



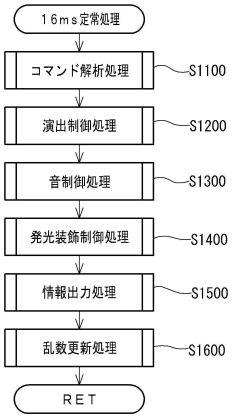
【図１２９】



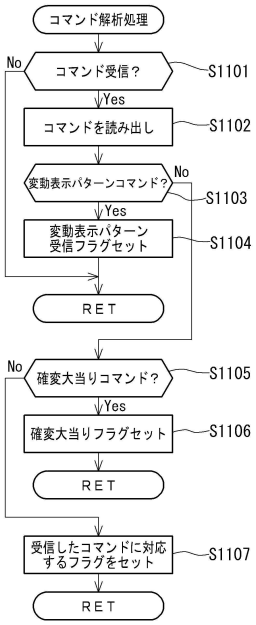
【図１３０】



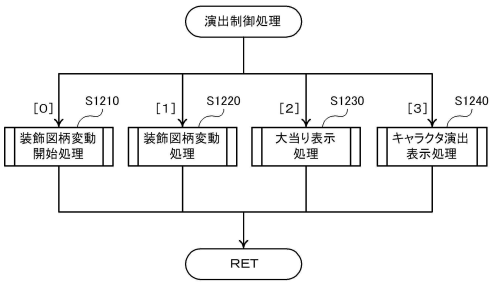
【図１３１】



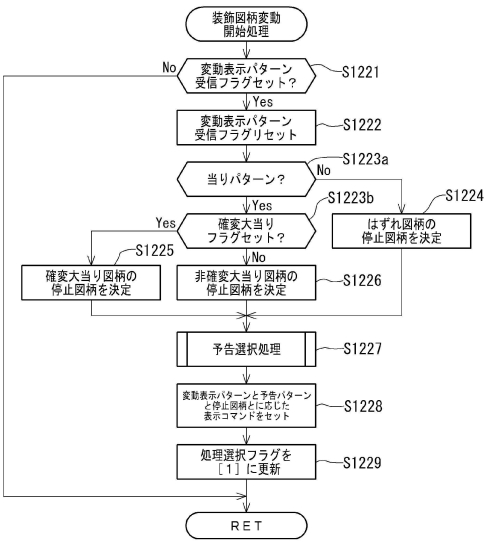
【図１３２】



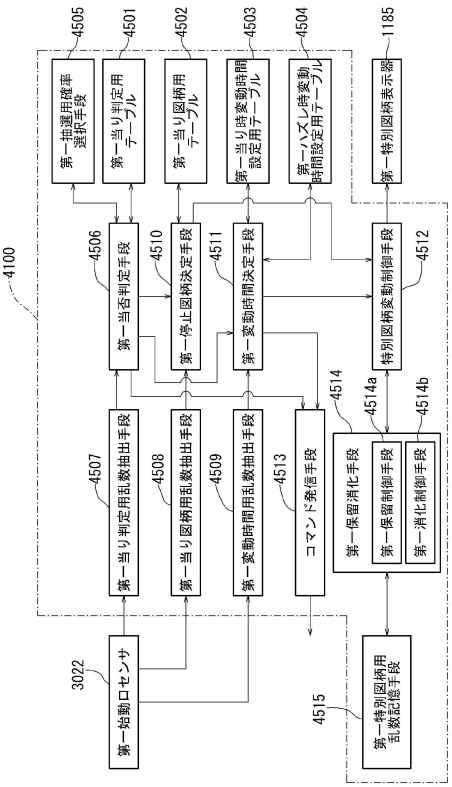
【図１３３】



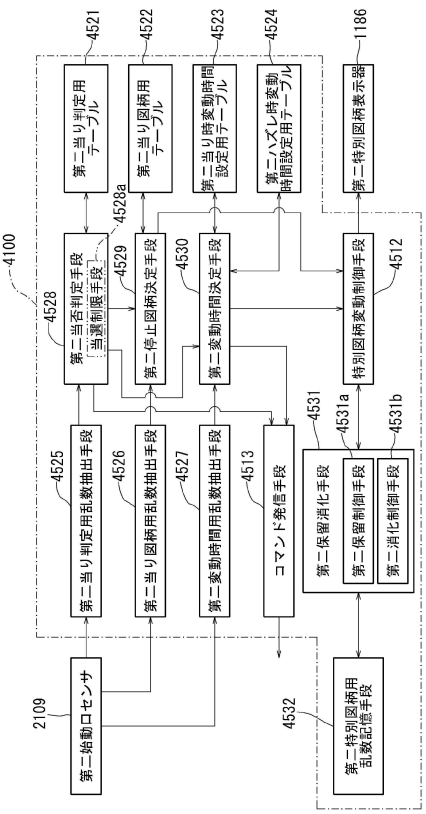
【図１３４】



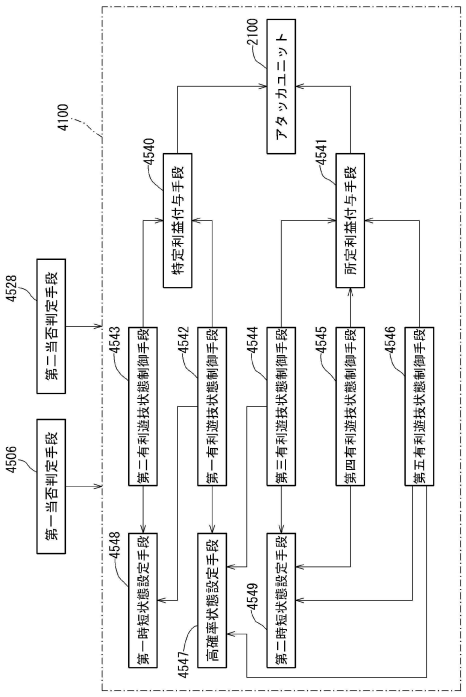
【図１３５】



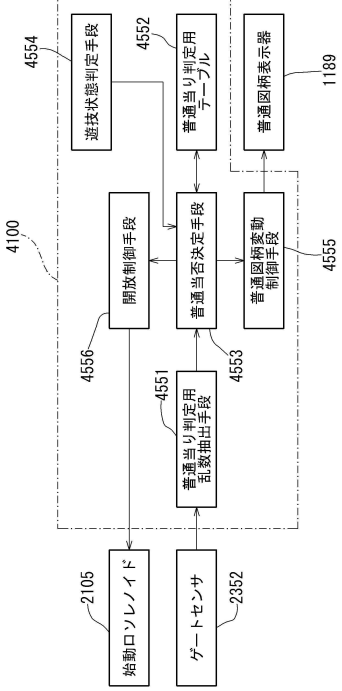
【図１３６】



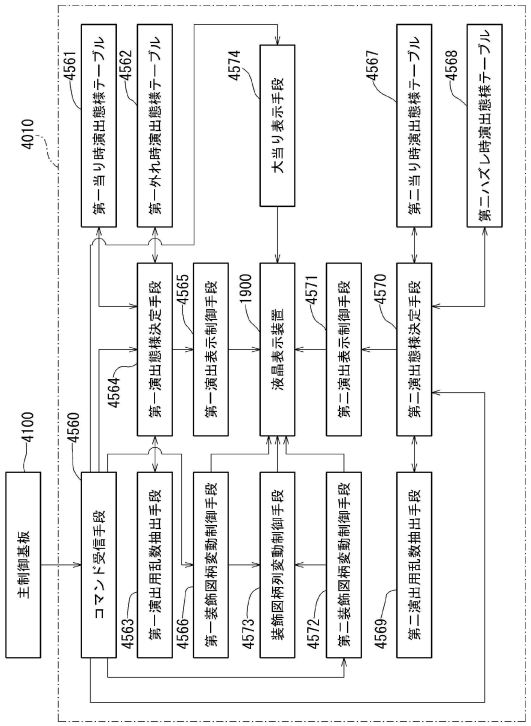
【図１３７】



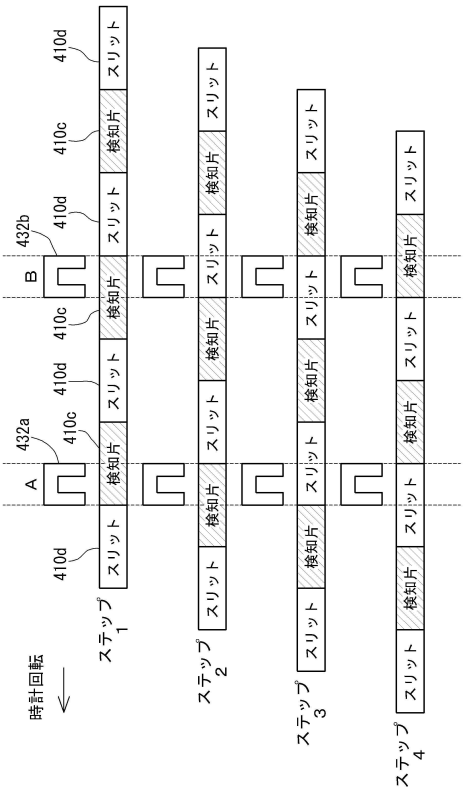
【図１３８】



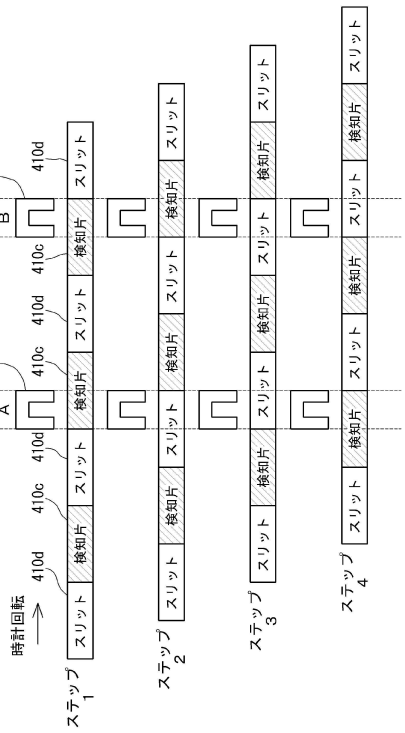
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

（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」

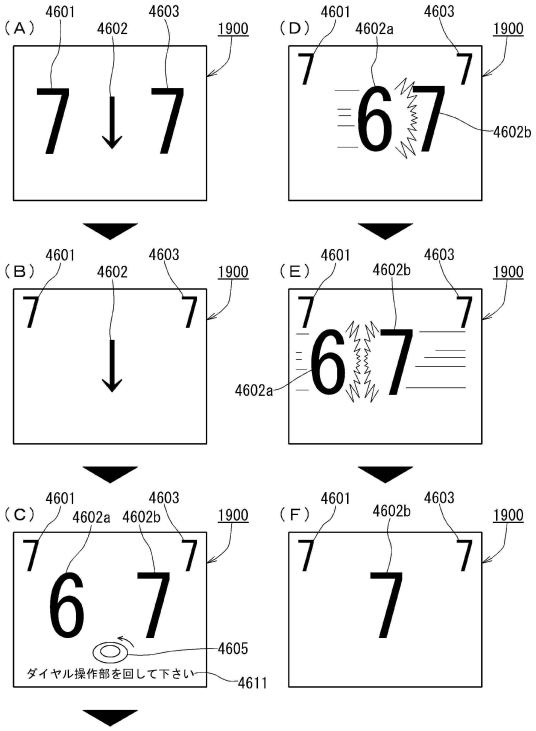
（B）

反時計回転

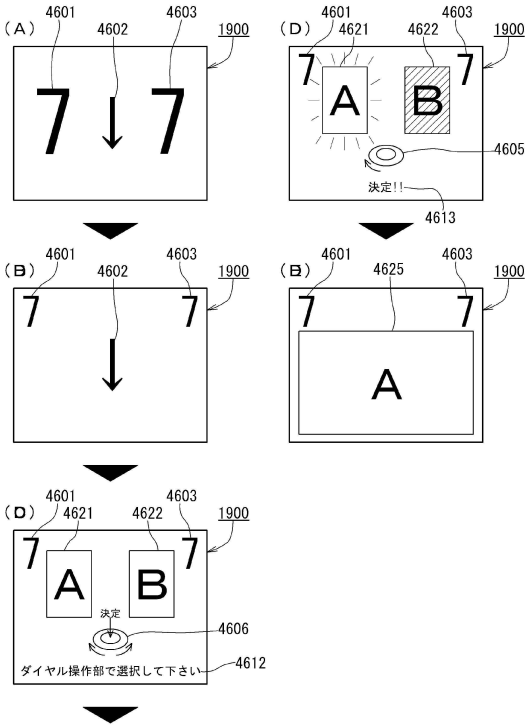
	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	ステップ1
A	1	0	0	1	1
B	1	1	0	0	1

※　ON･･･「1」　OFF･･･「0」

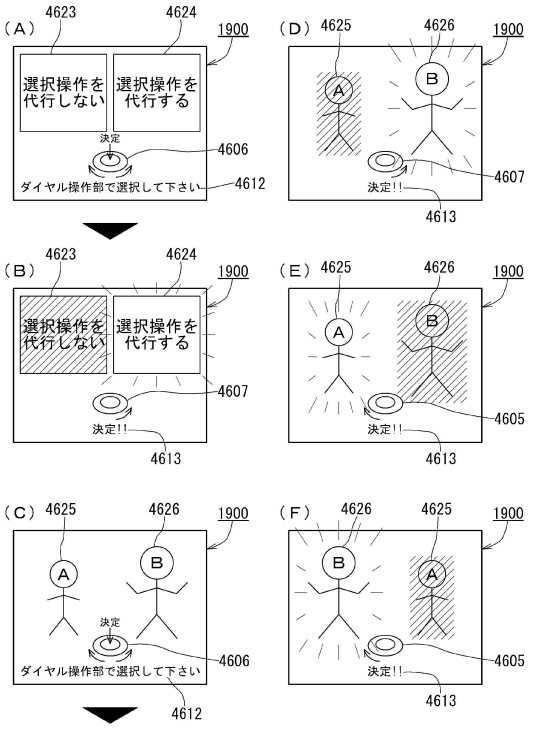
【図１４３】



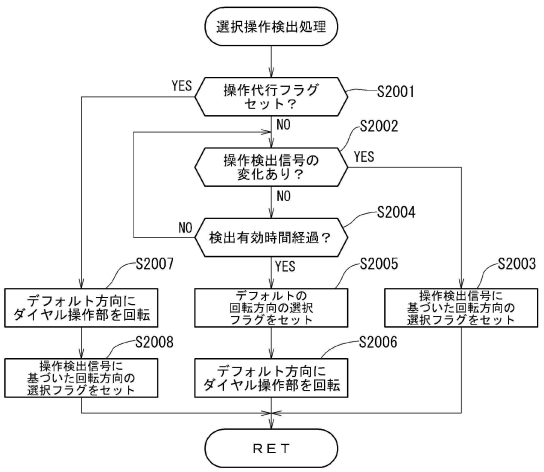
【図１４４】



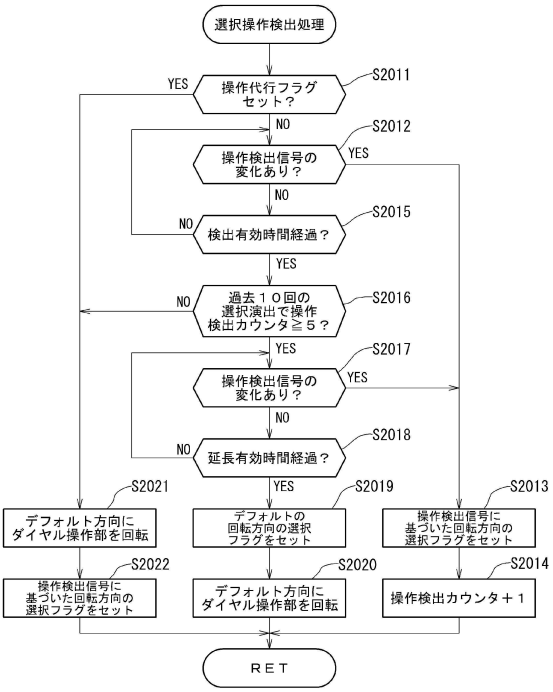
【図１４５】



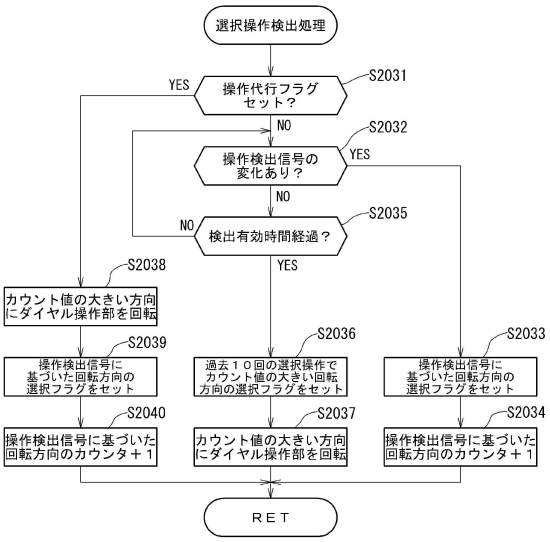
【図１４６】



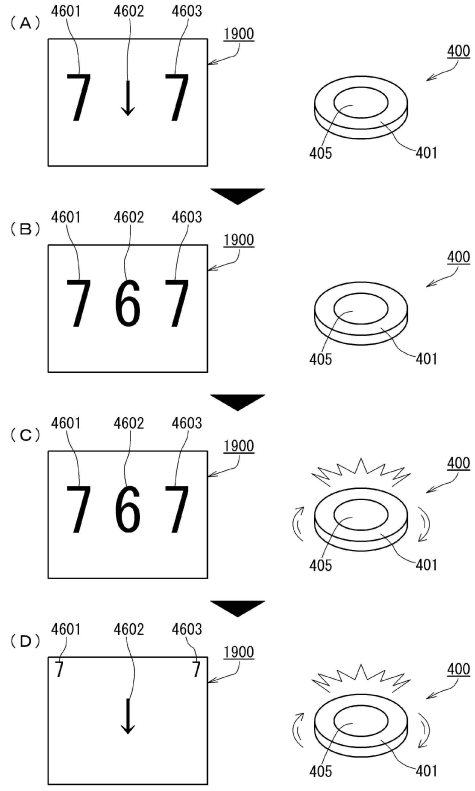
【図１４７】



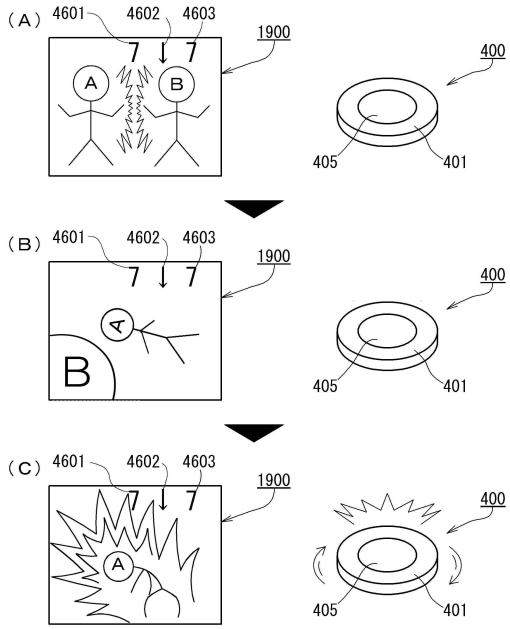
【図１４８】



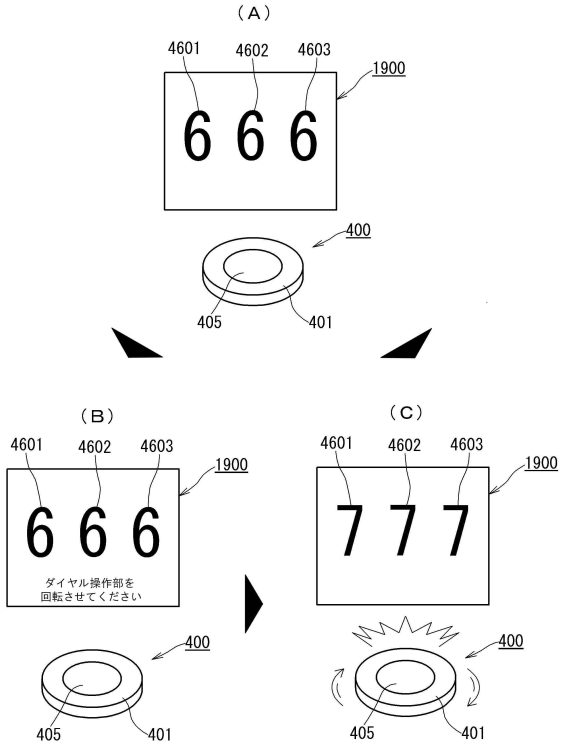
【図１４９】



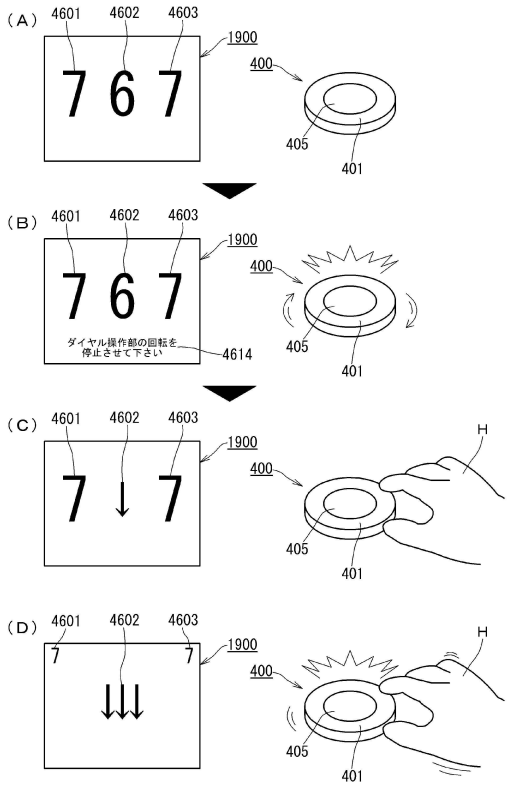
【図１５０】



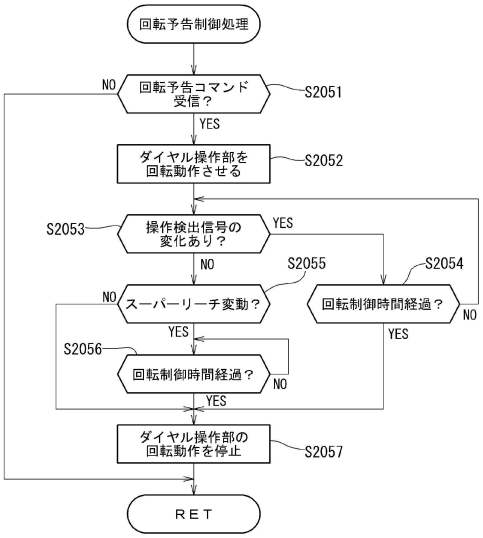
【図１５１】



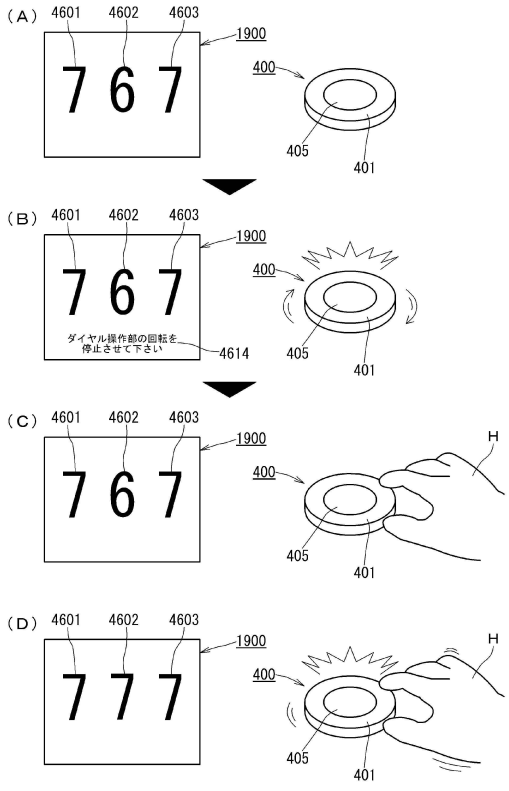
【図１５２】



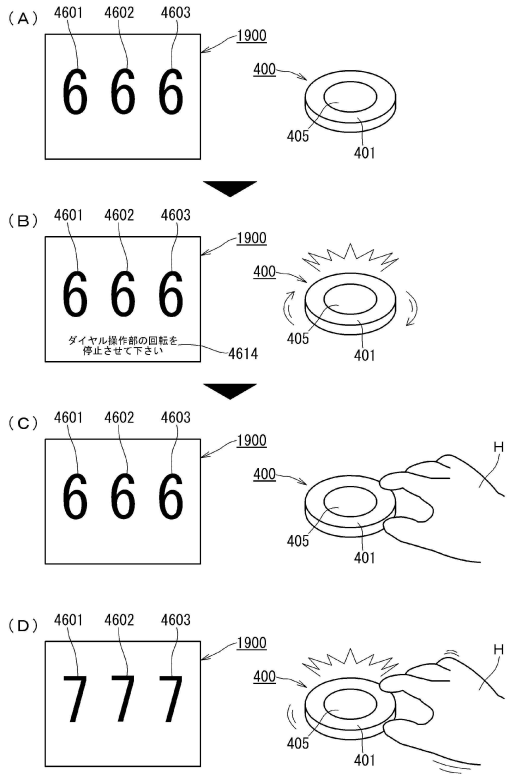
【図１５３】



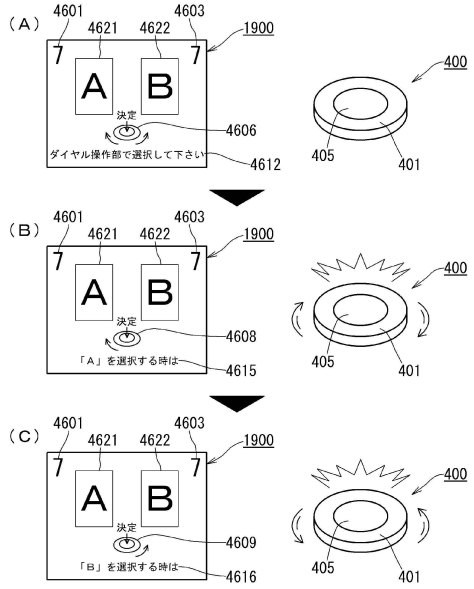
【図１５４】



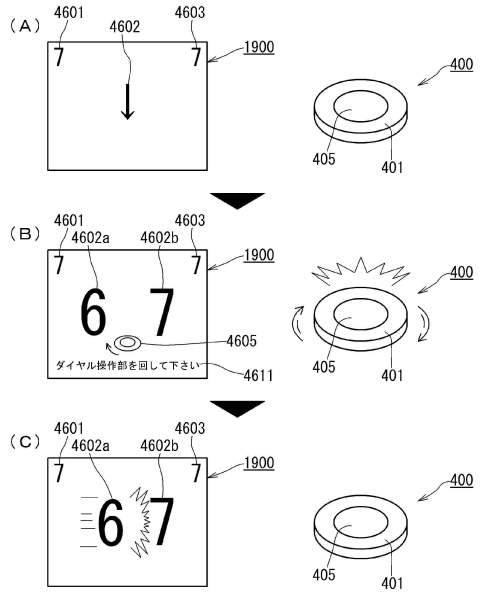
【図１５５】



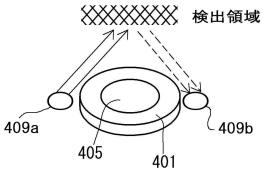
【図１５６】



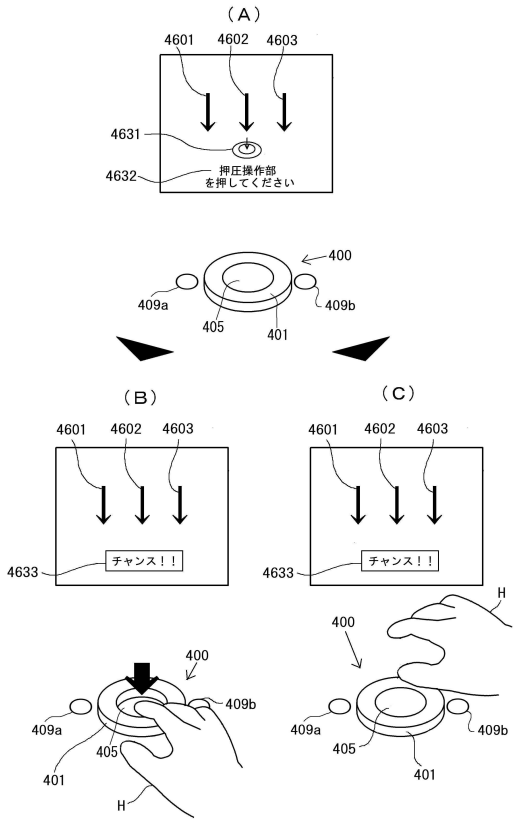
【図１５７】



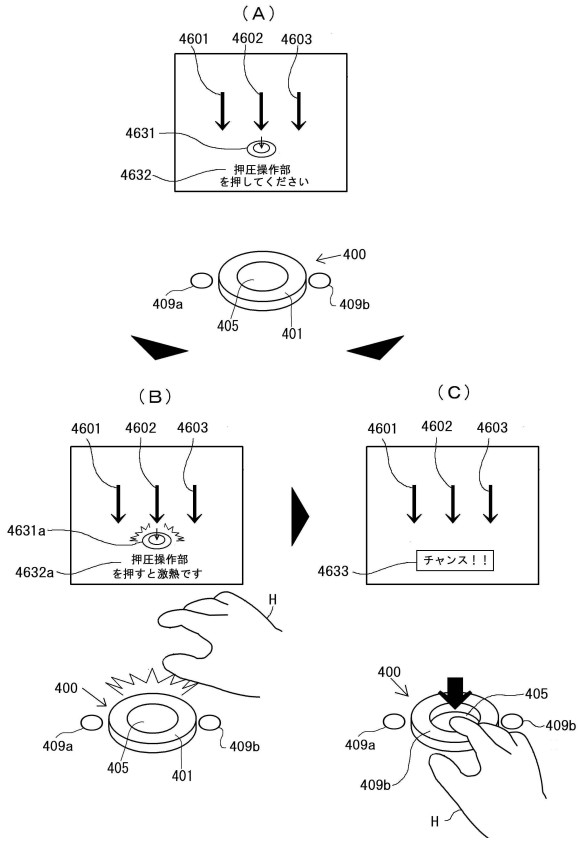
【図１５８】



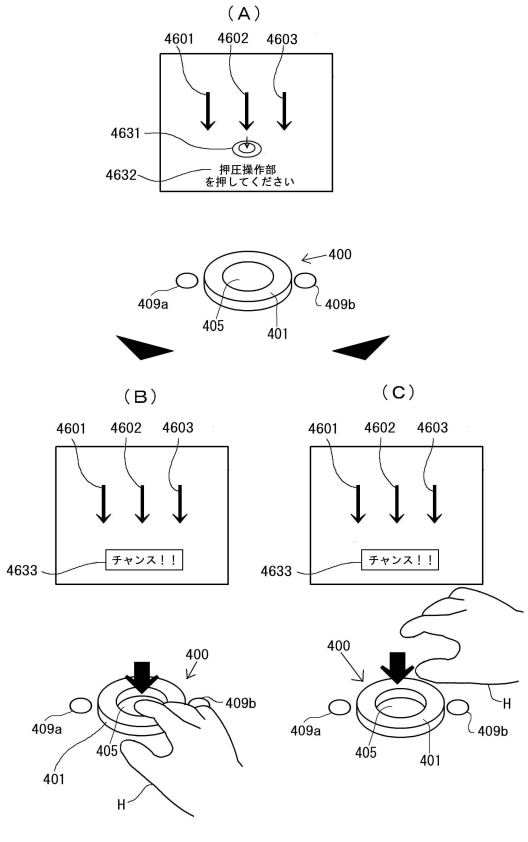
【図１５９】



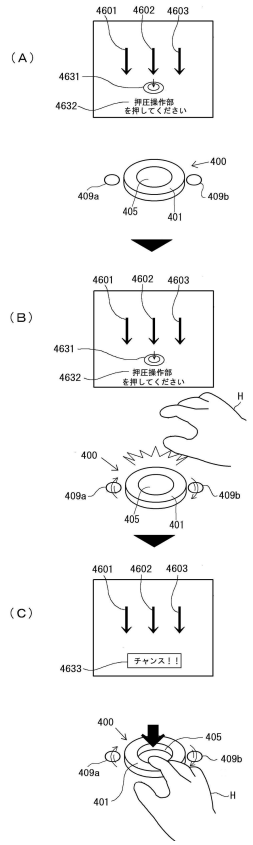
【図１６０】



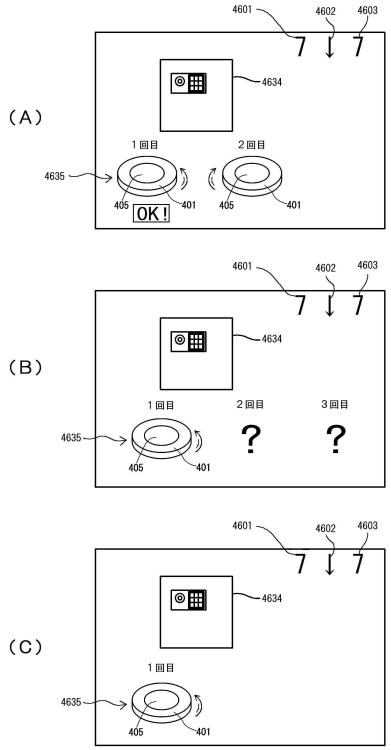
【図１６１】



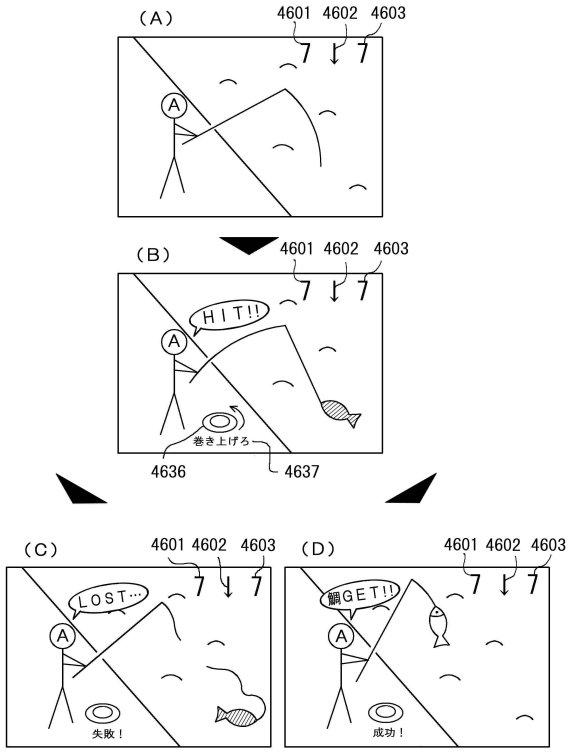
【図１６２】



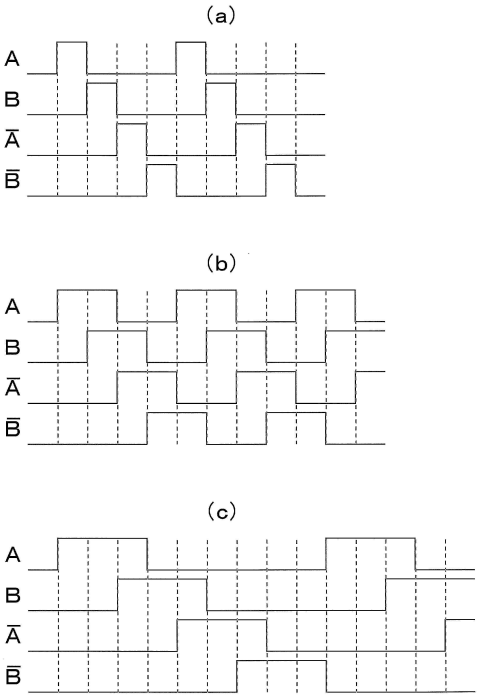
【図１６３】



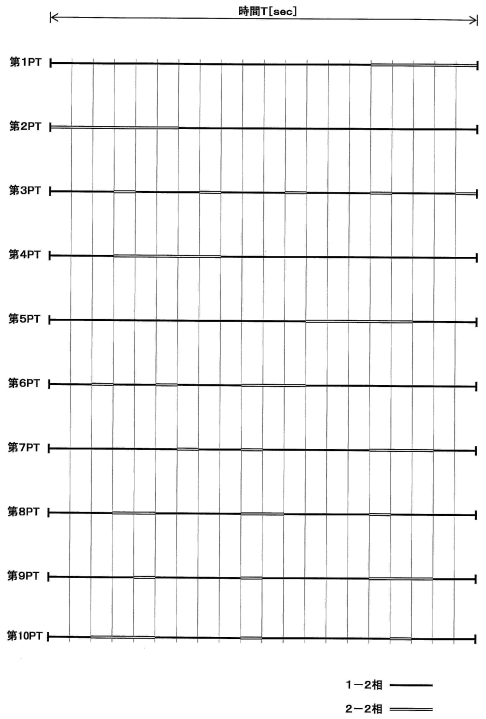
【図１６４】



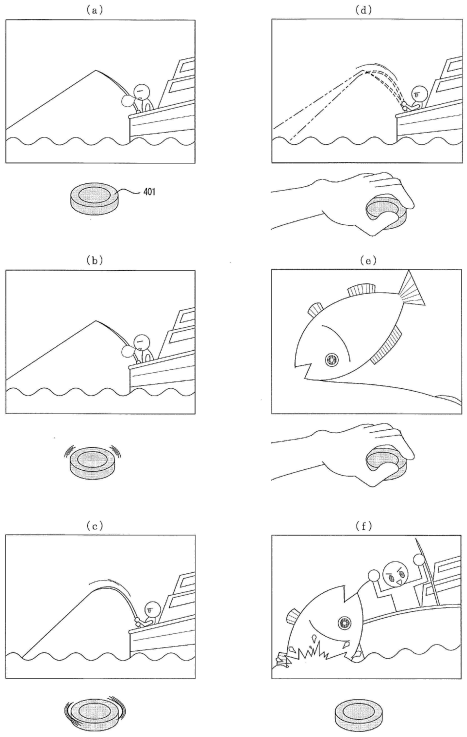
【図１６５】



【図１６６】



【図１６７】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００９－２７９０３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０６８８９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０７０８２６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ７／０２