(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-44381
(P2020-44381A)
(43)公開日　令和2年3月26日(2020.3.26)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	324B	2C088
		A63F	7/02	324Z	
		A63F	7/02	334	

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 487 頁）

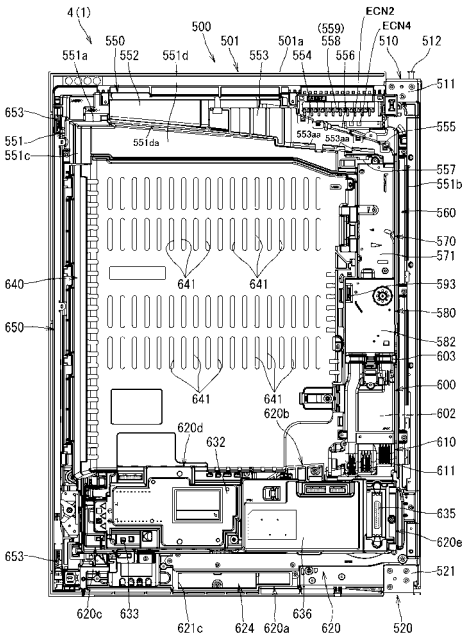
(21)出願番号　特願2019-226627(P2019-226627)
(22)出願日　令和1年12月16日(2019.12.16)
(62)分割の表示　特願2018-36034(P2018-36034)の分割
原出願日　平成30年2月28日(2018.2.28)

(71)出願人　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　坂根　渉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　後藤　聡
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　江口　健一
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】　従来に比べて不具合の発生を抑制することができる遊技機を提供する。
【解決手段】　遊技球を用いた遊技が前側にて行われる遊技盤と、該遊技盤が前方から着脱可能に取り付けられる枠本体と、該枠本体の後側に設けられると共に、遊技機外部から遊技球を受け入れて下流側に誘導する遊技球供給部と、を備える遊技機であって、本体枠には、遊技盤の特定部位と配線部材を要することなく電気的に接続可能な特定コネクタ部が設けられ、遊技球供給部は、遊技機外部からの遊技球を受け入れる球貯留部と、該球貯留部に貯留されている遊技球を下流側に誘導するとともに、異物を落下させ得る放出孔が形成された球誘導部と、を有し、本体枠に設けられる特定コネクタ部は、当該遊技機の後側の領域のうちの球誘導部が上側に位置しない特定領域に配置される。
【選択図】　図１８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を用いた遊技が前側にて行われる遊技盤と、
該遊技盤が前方から着脱可能に取り付けられる枠本体と、
該枠本体の後側に設けられると共に、遊技機外部から遊技球を受け入れて下流側に誘導する遊技球供給部と、を備える遊技機であって、
前記本体枠には、前記遊技盤の特定部位と配線部材を要することなく電気的に接続可能な特定コネクタ部が設けられ、
前記遊技球供給部は、
遊技機外部からの遊技球を受け入れる球貯留部と、
該球貯留部に貯留されている遊技球を下流側に誘導するとともに、異物を落下させ得る放出孔が形成された球誘導部と、を有し、
前記本体枠に設けられる前記特定コネクタ部は、当該遊技機の後側の領域における前記球誘導部が上側に位置する第１領域と、当該遊技機の後側の領域における前記球誘導部が上側に位置しない第２領域とのうちの前記第２領域に配置され、
さらに、前記放出孔の下方には、該放出孔に対向する上面部を有する孔下部材が位置しており、該孔下部材は、前記第１領域と前記第２領域とを跨るかたちで設けられる
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、遊技盤と、遊技盤が装着される本体枠とを、ハーネス等の接続部材を要さずにドロワコネクタを用いて直接的に接続するようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１２８３９１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、上記遊技機では、ドロワコネクタによる遊技盤と本体枠との接続を解消する際に、遊技盤の重量に伴って強い衝動が遊技機全体に伝わることがあり、この衝動によってドロワコネクタ上方の球タンクやタンクレールから異物が落下してくることがあった。また、こうした異物が本体枠側のドロワコネクタ構成部品に付着すると、遊技盤と本体枠との接続時に電気的なトラブルが生じて遊技機に不具合が発生し、誤動作等の原因となっていた。
【０００５】
本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、従来に比べて不具合の発生を抑制することができる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。
【０００７】
上記した目的を達成するために、請求項１に係る発明においては、

遊技球を用いた遊技が前側にて行われる遊技盤と、
該遊技盤が前方から着脱可能に取り付けられる枠本体と、
該枠本体の後側に設けられると共に、遊技機外部から遊技球を受け入れて下流側に誘導する遊技球供給部と、を備える遊技機であって、
前記本体枠には、前記遊技盤の特定部位と配線部材を要することなく電気的に接続可能な特定コネクタ部が設けられ、
前記遊技球供給部は、
遊技機外部からの遊技球を受け入れる球貯留部と、
該球貯留部に貯留されている遊技球を下流側に誘導するとともに、異物を落下させ得る放出孔が形成された球誘導部と、を有し、
前記本体枠に設けられる前記特定コネクタ部は、当該遊技機の後側の領域における前記球誘導部が上側に位置する第１領域と、当該遊技機の後側の領域における前記球誘導部が上側に位置しない第２領域とのうちの前記第２領域に配置され、
さらに、前記放出孔の下方には、該放出孔に対向する上面部を有する孔下部材が位置しており、該孔下部材は、前記第１領域と前記第２領域とを跨るかたちで設けられる
ことを特徴とする。

【０００８】

【発明の効果】

【０００９】

本発明の遊技機においては、従来に比べて不具合の発生を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の斜視図である。
【図３】パチンコ機の背面図である。
【図４】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。
【図５】パチンコ機における扉枠の正面図である。
【図６】扉枠の左側面図である。
【図７】扉枠の右側面図である。
【図８】扉枠を右前から見た斜視図である。
【図９】扉枠を左前から見た斜視図である。
【図１０】扉枠を上下方向中央で切断して上から見た断面図である。
【図１１】扉枠下部ユニットを左右方向中央で切断して右から見た断面図である。
【図１２】（ａ）は扉枠演出装置の第一可動部を上昇端へ移動させた状態を示す斜視図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から演出操作部を上昇端へ移動させた状態を示す斜視図である。
【図１３】（ａ）は下部前面スピーカユニット付近の拡大正面図であり、（ｂ）は（ａ）において下部前面スピーカグリル、グリル装飾枠、及び格子装飾部を取り外した状態で示す拡大正面図である。
【図１４】（ａ）は扉枠の上部の拡大正面図であり、（ｂ）は（ａ）においてグリル装飾枠、及び格子装飾部を取り外した状態で示す拡大正面図である。
【図１５】扉枠の上皿に遊技球が貯留されている状態を示す扉枠下部ユニットの平面図である。
【図１６】扉枠における周光領域を示す説明図である。
【図１７】（ａ）は扉枠演出装置における扉枠演出表示装置と演出操作部との関係を模式的に示す説明図であり、（ｂ）は扉枠演出表示装置の演出画像による演出操作部の装飾の一例を示す説明図であり、（ｃ）は扉枠演出表示装置の演出画像と演出操作部の可動演出とによるコラボレーション演出の一例を示す説明図である。
【図１８】遊技盤を取り外した状態の本体枠の正面図である。

【図１９】遊技盤を取り外した状態の本体枠を右前から見た斜視図である。
【図２０】遊技盤を取り外した状態の本体枠を左前から見た斜視図である。
【図２１】本体枠を後ろから見た斜視図である。
【図２２】本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図２３】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図２４】（ａ）は本体枠における正面左下隅を示す拡大斜視図であり、（ｂ）は本体枠に対して扉枠を開いた時の本体枠の正面左下隅を示す拡大斜視図である。
【図２５】本体枠に対する扉枠の開閉時における本体枠の接続ケーブル案内部材の動作を示す説明図である。
【図２６】（ａ）は本体枠の払出ベースユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は払出ベースユニットを後ろから見た斜視図である。
【図２７】（ａ）は本体枠における払出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図２８】（ａ）は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図２９】払出ユニットの払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図である。
【図３０】（ａ）は球抜可動片が開状態の時に払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＡ－Ａ線で切断した断面図である。
【図３１】払出羽根の回転位置を説明するための払出装置の背面図である。
【図３２】球詰まり及び球抜け防止を説明するための払出装置の背面図である。
【図３３】本体枠における遊技球の流れを示す説明図である。
【図３４】（ａ）は本体枠の基板ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は基板ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３５】基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。
【図３６】基板ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図３７】基板ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３８】左右方向中央で切断したパチンコ機の下部を示す拡大側面断面図である。
【図３９】（ａ）は本体枠の施錠ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は施錠ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４０】（ａ）は本体枠の平面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＢ－Ｂ線で切断した断面図である。
【図４１】本体枠を後ろから見た斜視図において上部を拡大して示す拡大図である。
【図４２】（ａ）は球タンクにタンクレール等を組立てた状態で前上から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を前下から見た斜視図である。
【図４３】図４２（ａ）を分解して前から見た分解斜視図である。
【図４４】本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球が流通する領域を示す説明図である。
【図４５】本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球の流れを示す説明図である。
【図４６】本体枠上部における迂回通路への遊技球の流れを示す説明図である。
【図４７】本体枠をヒンジ側の後ろから見た斜視図においてタンクレール付近を拡大して示す拡大図である。
【図４８】図４０（ａ）のＣ－Ｃ線で切断した断面図の一部を拡大した図であり、金属粉対策の構成の概要図である。
【図４９】第２実施形態に係る金属粉対策の構成であり、第２実施形態に係る金属粉対策の構成の概要図である。
【図５０】第３実施形態に係る金属粉対策の構成であり、第３実施形態に係る金属粉対策の構成の概要図である。
【図５１】第４実施形態に係る金属粉対策の構成であり、第４実施形態に係る金属粉対策の構成の概要図である。

【図５２】遊技盤を取り外した状態の金属粉対策の構成の概要図である。
【図５３】遊技盤を取り付けた状態の本体枠の正面図である。
【図５４】遊技盤を取り外した状態の本体枠の正面図である。
【図５５】（Ａ）遊技盤を取り外した状態の本体枠を右前下から見た斜視図であり、（Ｂ）変形例の遊技盤を取り外した状態の本体枠を右前下から見た斜視図である。
【図５６】（Ａ）本体枠から遊技盤を取り外したときに正面視で遊技盤取付部の開口内にタンクレールが垂下して臨む箇所に対応して扉枠の上部装飾部が位置する箇所を斜線部で示した図であり、（Ｂ）はパチンコ機を左側から見た側面図を模式的に示す図である。
【図５７】（Ａ）上方から見たタンクレールを模式的に示す平面図であり、（Ｂ）パチンコ機の前方から見たタンクレールを模式的に示す正面図である。
【図５８】（Ａ）上方から見たタンクレールを模式的に示す平面図であり、（Ｂ）パチンコ機の前方から見たタンクレールを模式的に示す正面図である。
【図５９】（Ａ）第二レールカバーの内側を正面から見た正面図であり、（Ｂ）球誘導ユニットの設けられる側部を下面となるようにパチンコ機を傾倒させた状態における第二レールカバーの内側を示す斜視図である。
【図６０】領域Ａ、Ｂを説明するためのパチンコ機の裏面側の正面図である。
【図６１】ドロワコネクタを設けた場合のパチンコ機の分割斜視図である。
【図６２】（Ａ）遊技盤の非装着時、（Ｂ）遊技盤の装着時におけるドロワコネクタの位置を説明するための本体枠の側面図である。
【図６３】タンクレールの下方に外部端子板を設けた場合のパチンコ機の裏面側の正面図である。
【図６４】遊技盤の装着時における外部端子板の位置を説明するための本体枠の側面図である。
【図６５】突出部を設けた場合の本体枠を左前から見た斜視図である。
【図６６】（Ａ）遊技盤の非装着時、（Ｂ）遊技盤の装着時における突出部の位置を説明するための本体枠の側面図である。
【図６７】パチンコ機において遊技パネル等を不透明にした遊技盤の正面図である。
【図６８】図６７の遊技盤を右前から見た斜視図である。
【図６９】図６７の遊技盤を左前から見た斜視図である。
【図７０】遊技盤を後ろから見た斜視図である。
【図７１】主制御基板における機能表示ユニットからの配線の引き回しの概略説明図である。
【図７２】遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図７３】遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７４】遊技パネル等を透明にした状態の遊技盤の正面図である。
【図７５】（ａ）は遊技盤における前構成部材及び遊技パネルを前から見た斜視図であり、（ｂ）は前構成部材及び遊技パネルを後ろから見た斜視図である。
【図７６】（ａ）は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は遊技盤における表ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図７７】遊技パネルを不透明にすると共に遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内と障害釘とを現した状態で示す遊技盤の正面図である。
【図７８】図７７における右上隅の流通通路群の拡大正面図である。
【図７９】図７７における右下隅のアタッカユニットの拡大正面図である。
【図８０】（ａ）は図７８等とは異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図であり、（ｂ）は（ａ）とは更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図である。
【図８１】（ａ）は図８０とは更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図であり、（ｂ）は更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図である。
【図８２】図８０及び図８１とは更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す

要部拡大図である。
【図８３】遊技盤の裏ユニットを前から見た斜視図である。
【図８４】遊技盤の裏ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図８５】裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図８６】裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図８７】（ａ）は裏ユニットの裏第一演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏第一演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図８８】裏第一演出ユニットにおける導光板と装飾基板との関係を示す正面図である。
【図８９】裏ユニットの裏第二演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図９０】裏ユニットの裏第二演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図９１】裏第二演出ユニットを主に構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図９２】裏第二演出ユニットを主に構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図９３】裏第二演出ユニットにおける駆動の機構を示す正面図である。
【図９４】（ａ）～（ｄ）は裏第二演出ユニットにおける複数の回転装飾体の動きを示す説明図である。
【図９５】（ｅ）～（ｇ）は図９４から続く裏第二演出ユニットにおける複数の回転装飾体の動きを示す説明図である。
【図９６】裏第二演出ユニットにおけるＬＥＤの配置を示す正面図である。
【図９７】裏ユニットの裏第三演出ユニットを前から見た斜視図である。
【図９８】裏ユニットの裏第三演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図９９】裏第三演出ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１００】裏第三演出ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１０１】左横リング装飾体及び右横リング装飾体を出現位置へ移動させた状態で裏第三演出ユニットにおける駆動の機構と装飾基板を示す正面図である。
【図１０２】裏第二演出ユニットにおける複数の回転装飾体を通常の状態から時計回りの方向へ自転させながら１５度公転させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１０３】裏第二演出ユニットにおける特別回転装飾体を特定位置に移動させた状態で遊技盤の下部を拡大して示す正面図である。
【図１０４】裏第三演出ユニットにおける上縦リング装飾体と下縦リング装飾体とを出現位置に移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１０５】裏第三演出ユニットにおける左横リング装飾体と右横リング装飾体とを出現位置に移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１０６】裏第三演出ユニットにおける上縦リング装飾体、下縦リング装飾体、左横リング装飾体、及び右横リング装飾体を出現位置に移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１０７】裏第三演出ユニットにおける上縦リング装飾体と右横リング装飾体とを出現位置の途中まで移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１０８】裏上第三演出ユニットにおいて不具合が発生した時における演出表示装置での演出画像の一例を示す遊技盤の正面図である。
【図１０９】裏ユニットにおける発光演出中に実行される影演出の一例を示す遊技盤の正面図である。
【図１１０】扉枠の扉窓から遊技盤が臨んでいる状態で示すパチンコ機の正面図である。
【図１１１】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。
【図１１２】ＳＭＤタイプの電子部品が主制御基板の表面（実装面）に実装される領域の一部分を拡大した図（ａ）、この拡大した図を主制御基板の右側から見た図（ｂ）である。
【図１１３】リードタイプの電子部品を代替のＳＭＤタイプの電子部品を所定領域に集約した基板の表面（実装面）の概略図（ａ）であり、リードタイプの電子部品を代替のＳＭＤタイプの電子部品を集約して小型化した基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）を

示す概略図（ｂ）である。
【図１１４】図１１２の拡大した図における主制御基板の裏面（ハンダ面）を示す図である。
【図１１５】主制御ユニットの主制御基板ボックスの斜視図である。
【図１１６】設定変更基板の表面（実装面）を示す図（ａ）であり、設定変更基板の裏面（ハンダ面）を示す図（ｂ）であり、主制御基板ボックスが遊技盤に取り付けられた状態における遊技盤の左側面図の下側一部を示す図（ｃ）である。
【図１１７】主制御基板ボックスが遊技盤に取り付けられた状態における遊技盤の左側面図の下側一部を示す変形例１（ａ）であり、主制御基板ボックスが遊技盤に取り付けられた状態における遊技盤の左側面図の下側一部を示す変形例２（ｂ）である。
【図１１８】主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１９】図１１８の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
【図１２０】主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２１】設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２】設定値確認表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２３】エラー表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２４】払出制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２５】図１２４の払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
【図１２６】図１２５に続いて払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
【図１２７】払出制御部タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２８】周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２９】周辺制御部Ｖブランク割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３０】周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３１】周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３２】周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３３】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される特別図柄及び特別電動役物制御処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３４】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３５】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される事前判定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３６】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３７】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３８】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３９】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される大当り判定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４０】（Ａ）は、大当りについての抽選処理に用いられる大当り判定テーブルであり、（Ｂ）は、大当りの種類についての抽選処理に用いられる図柄決定テーブルである。
【図１４１】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４２】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４３】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４４】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止処理につ

いてその手順を示すフローチャートである。
【図１４５】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される大当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４６】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される大入賞口開閉処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４７】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第二受入口開閉処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４８】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される普通図柄及び普通電動役物制御処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４９】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行されるゲート部通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５０】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される普通図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５１】パチンコ機の電源投入時におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
【図１５２】主制御側電源投入時処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１５３】パチンコ機の電源投入時におけるパチンコ機の挙動の変形例を示すタイムチャートである。
【図１５４】設定値の設定変更中におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
【図１５５】設定値の確認表示中におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
【図１５６】設定値の確認表示中におけるパチンコ機１の挙動を示すタイムチャートである。
【図１５７】設定値の設定変更中における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。
【図１５８】設定値の確認表示中における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。
【図１５９】パチンコ機の電源投入時におけるコマンドの送信タイミングを示すタイムチャートである。
【図１６０】主制御側電源投入時処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１６１】パチンコ機の電源投入時における遊技情報コマンドの送信タイミングを示すタイムチャートである。
【図１６２】変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合を示すタイムチャートである。
【図１６３】変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作が行われる場合を示すタイムチャートである。
【図１６４】設定値の設定変更中や設定値の確認表示中における不正行為の監視状態の変形例を示すタイムチャートである。
【図１６５】第一変動パターン設定処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１６６】パチンコ機の電源投入後における変動パターンテーブルの変遷を示すテーブルであり、
【図１６７】変動パターンに基づく各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、
【図１６８】パチンコ機の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回であるときに用いられる変動パターンテーブルＣであり、
【図１６９】示唆演出Ａ２としてのルーレット演出の具体的な演出例である。
【図１７０】パチンコ機の電源投入後における変動パターンテーブルの変遷の変形例を示すテーブルである。
【図１７１】電源基板の回路構成の概要を説明する回路図である。

【図１７２】電源基板を部分拡大した斜視図である。
【図１７３】図１７２のＢ矢視図である。
【図１７４】電源基板の実装面に印刷された電子部品のシルク印刷（その１）である。
【図１７５】電源基板の実装面に印刷された電子部品のシルク印刷（その２）である。
【図１７６】同一形状を有する複数の電子部品のうち特定の電子部品を配置方法により示す図である。
【図１７７】溶断確認領域を利用困難な例（ａ），（ｂ）であり、溶断確認領域を利用可能な例（その１）（ｃ），（ｄ）であり、溶断確認領域を利用可能な例（その２）（ｅ），（ｆ）である。
【図１７８】溶断確認領域を利用可能な例（その１）（ａ），（ｂ）であり、溶断確認領域を利用可能な例（その２）（ｃ），（ｄ）である。
【図１７９】３つのヒューズのうち、最も溶断し易いヒューズを配置方法により示す図である。
【図１８０】スロットマシンの概略斜視図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
［１．パチンコ機の全体構造］
本発明の一実施形態であるパチンコ機１の全体構成について、図１乃至図４を参照して説明する。図１は、本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図２は、パチンコ機の斜視図である。図３は、パチンコ機の背面図であり、図４は、パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。
【００１２】
本実施形態のパチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠２と、外枠２の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠３と、扉枠３を開閉可能に支持していると共に外枠２に開閉可能に取付けられている本体枠４と、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠３を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球Ｂが打込まれる遊技領域５ａを有した遊技盤５と、を備えている。なお、扉枠３と本体枠４とから構成されるものを前面枠という。
【００１３】
外枠２は、図４に示すように、正面視の形状が上下に延びた四角形の枠に形成されている。外枠２は、左右に離間しており上下に延びている外枠左部１０及び外枠右部２０と、外枠左部１０及び外枠右部２０の上端同士を連結している外枠上部３０と、外枠左部１０及び外枠右部２０の下端同士を連結している外枠下部４０と、外枠上部３０の上面左端に取付けられている外枠上ヒンジ部５０と、外枠左部１０の右側面下部と外枠下部４０の上面左端に取付けられている外枠下ヒンジ部６０と、を備えている。
【００１４】
外枠２は、パチンコ機１が設置される遊技ホールの島設備に取付けられ、外枠上ヒンジ部５０と外枠下ヒンジ部６０とによって、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とを同軸上で回転可能に支持して、本体枠４を正面視左側を中心にして前方へ開閉可能に取付けるためのものである。
【００１５】
扉枠３は、遊技球Ｂが打込まれる遊技盤５の遊技領域５ａを前側から視認可能に閉鎖する遊技窓２０１と、遊技領域５ａ内に打込むための遊技球Ｂを貯留する上皿１３０及び下皿１４０と、上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ打込むために遊技者が操作するハンドル１１１と、を備えているものである。また、扉枠３は、パチンコ機１の前面全体を装飾している。扉枠３は、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とにより、本体枠４の前面を開閉可能に取付けられる。
【００１６】
本体枠４は、前方へ開放された箱状に形成されている。本体枠４は、遊技盤５を前方から脱着可能に保持する遊技盤取付部３０１と、正面視左側の上端に設けられている本体枠

上ヒンジ部５１０と、左側の下端に設けられている本体枠下ヒンジ部５２０と、遊技盤取付部３０１の下方で右側に設けられており遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球Ｂを打込むための球発射装置５４０と、上皿１３０や下皿１４０へ遊技球Ｂを払出すための払出装置５８０と、外枠２と本体枠４、及び扉枠３と本体枠４の間を施錠する施錠ユニット６５０と、を備えている。

【００１７】

本体枠４は、本体枠上ヒンジ部５１０及び本体枠下ヒンジ部５２０が、外枠上ヒンジ部５０及び外枠下ヒンジ部６０により外枠２に対して開閉可能に取付けられると共に、図示しない扉枠上ヒンジ部及び扉枠下ヒンジ部を介して扉枠３を本体枠４に対して開閉可能に取付けている。

【００１８】

遊技盤５は、本体枠４の遊技盤取付部３０１に着脱可能に取付けられる。遊技盤５は、図示は省略するが、遊技球Ｂの受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定数の遊技球Ｂの払出し）を付与する一般入賞口、第一始動口、ゲート部、第二始動口、及び大入賞口と、演出画像を表示可能な演出表示装置１６００と、を備えている。

【００１９】

［２．外枠］

パチンコ機１の外枠について、主に図４等を参照して詳細に説明する。外枠２は、遊技ホール等のパチンコ機１が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。外枠２は、正面視の形状が上下に延びた四角形の枠に形成されている。

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

［３．扉枠］

パチンコ機１における扉枠３について、主に図５乃至図１０を参照して詳細に説明する。図５は、パチンコ機における扉枠の正面図である。図６は扉枠の左側面図であり、図７は扉枠の右側面図である。図８は扉枠を右前から見た斜視図であり、図９は扉枠を左前から見た斜視図である。図１０は、扉枠を上下方向中央で切断して上から見た断面図である。

【００２３】

扉枠３は、外枠２の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠４を介して外枠２の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠３は、遊技球Ｂが打込まれる遊技盤５の遊技領域５ａを前側から視認可能に閉鎖している遊技窓２０１と、遊技領域５ａ内に打込むための遊技球Ｂを貯留する上皿１３０と、上皿１３０内の遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ打込むために遊技者が操作するハンドル１１１と、を備えている。また、扉枠３は、パチンコ機１の前面全体を装飾するものであり、各種装飾部を備えている。この各種装飾部には、装飾メッキが全く施されていないものもあれば、表裏全面に装飾メッキが施されているものもある。この装飾メッキは、クロムメッキや硬質金メッキ等の貴金属メッキであり、導電性を有しているため、電磁波ノイズが侵入する場合がある。

【００２４】
そこで、本実施形態では、各種装飾部のうち、表裏全面に装飾メッキが施されているものについては、図示しない配線を介して、後述する扉枠３の扉枠ベースユニットにおける金属製の扉枠補強ユニットと電気的に接続されている（各種装飾部には、図示しない配線を介して金属製の扉枠補強ユニットと電気的に接続されているものもあれば、導電性部材が直接金属製の扉枠補強ユニットに取り付けられて電気的に接続されているものもある）。これにより、各種装飾部へ侵入した電磁波ノイズを金属製の扉枠補強ユニットへ伝えることで各種装飾部に備える各種装飾基板の基板グランドへの侵入を防止することができるようになっている。
【００２５】
なお、各種装飾部のうち、表裏全面に装飾メッキが施されているものへ侵入した電磁波ノイズは、図示しない配線を介して、金属製の扉枠補強ユニットへ伝わると、後述する扉枠金属アース線を介して枠アース基板５５９へ伝わり、そして枠アース基板５５９から島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ伝わり、パチンコ機１から除去される。つまり、本実施形態では、金属製の扉枠補強ユニットが扉枠側のフレームグランドとなっている。
【００２６】
扉枠３は、正面視の外形が上下に延びた四角形で枠状の図示しない扉枠ベースユニットと、下端から全高の約１／４の高さまでの部位であって扉枠ベースユニットの前面に設けられている扉枠下部ユニット１００と、扉枠下部ユニット１００の上側であって扉枠ベースユニットの前面に設けられている扉枠上部ユニット２００と、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０及び本体枠下ヒンジ部５２０に回転可能、且つ、脱着可能に支持される扉枠上ヒンジ部及び扉枠下ヒンジ部（図示は省略）と、を備えている。
【００２７】
扉枠ベースユニットは、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されており前後に貫通している遊技窓２０１を有した図示しない扉枠ベースと、扉枠ベースの後側の下部における背面視右端付近に取付けられている図示しない扉枠主中継基板と、扉枠主中継基板の背面視左方に取付けられている図示しない扉枠副中継基板と、扉枠副中継基板の背面視左方に取付けられている図示しないハンドル後中継基板と、扉枠主中継基板と扉枠副中継基板の一部とを後側から被覆する図示しない扉枠中継基板カバーと、ハンドル後中継基板を後側から被覆する図示しないハンドル後中継基板カバーと、図示しない配線ケーブルを被覆する図示しないケーブルカバーと、を備えている。
【００２８】
また、扉枠ベースユニットは、扉枠ベースの後側に取付けられている図示しない金属製の枠状の扉枠補強ユニットと、扉枠補強ユニットに取付けられている金属製の扉枠上ヒンジ組立体１２０及び扉枠下ヒンジ部材１２５と、扉枠補強ユニットに取付けられている金属製の開閉用のシリンダ錠１２７と、を備えている。
【００２９】
扉枠補強ユニットは、扉枠ベースの後側に取付けられることで、扉枠ベースを補強して剛性を付与するものである。扉枠上ヒンジ組立体１２０及び扉枠下ヒンジ部材１２５は、扉枠３を本体枠４に対して開閉可能に取付けるためのものである。シリンダ錠１２７は、本体枠４の施錠ユニット６５０と協働して、扉枠３と本体枠４との開閉、及び、外枠２と本体枠４との開閉施錠に使用されるものである。
【００３０】
扉枠補強ユニットは、扉枠ベースを補強して剛性を付与することができる機能に加えて扉枠金属アースとしても機能し、図示しない扉枠金属アース線を介して、枠アース基板５５９と電気的に接続されている。枠アース基板５５９は、図示しない島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。
【００３１】
扉枠３の扉枠下部ユニット１００は、遊技領域５ａ内に遊技球Ｂを打込むために遊技者

が操作可能なハンドル１１１と、前方へ膨出している膨出部１２０と、膨出部１２０の上面に設けられており遊技領域５ａ内に打込むための遊技球Ｂを貯留する上皿１３０と、上皿１３０の下方に設けられており遊技球Ｂを貯留するための下皿１４０と、膨出部の上面に設けられており遊技者に所定の演出を提示するための扉枠演出装置１５０と、膨出部１２０の上面に設けられており上皿１３０内の遊技球Ｂを下皿へ放出する上皿球抜ボタン１２４と、膨出部１２０の上面に設けられている球貸ボタン１２５及び返却ボタン１２６と、球貸ボタン１２５及び返却ボタン１２６の後方に設けられている扉枠サブ表示部１８５と、膨出部１２０の前面に設けられている下部前面スピーカ１９１と、を備えている。

【００３２】

扉枠３の扉枠上部ユニット２００は、遊技盤５の遊技領域５ａ内を前方から視認可能としている内周が逆Ｕ字形の遊技窓２０１と、遊技窓２０１を閉鎖している透明な閉鎖ガラス２０５と、遊技窓２０１の内周に沿って設けられている扉枠上部内装飾ユニット２１０と、扉枠上部内装飾ユニット２１０の外側に設けられている扉枠上部外装飾ユニット２２０と、扉枠上部内装飾ユニット２１０及び扉枠上部外装飾ユニット２２０を覆っている扉枠上部外縁装飾ユニット２３０と、扉枠上部外縁装飾ユニット２３０の上部前面に設けられている上部スピーカユニット２４０と、を備えている。

【００３３】

また、扉枠３は、上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂを一つずつ本体枠４の球発射装置５４０へ送るための球送給ユニット（図示は省略）を備えている。球送給ユニットは、払出制御基板３７０の発射制御部３７２により制御される球送給ソレノイド１０５（図６７を参照）を備えている。

【００３４】

［３－１．扉枠下部ユニット］

次に、扉枠３の扉枠下部ユニット１００について、主に図５乃至図１３等を参照して詳細に説明する。図１１は、扉枠下部ユニットを左右方向中央で切断して右から見た断面図である。図１２（ａ）は扉枠演出装置の第一可動部を上昇端へ移動させた状態を示す斜視図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から演出操作部を上昇端へ移動させた状態を示す斜視図である。図１３（ａ）は下部前面スピーカユニット付近の拡大正面図であり、（ｂ）は（ａ）において下部前面スピーカグリル、グリル装飾枠、及び格子装飾部を取り外した状態で示す拡大正面図である。

【００３５】

扉枠３の扉枠下部ユニット１００は、本体枠４に保持された遊技盤５の遊技領域５ａを前方から視認可能に閉鎖している遊技窓２０１によりも下方に配置されている。扉枠下部ユニット１００は、正面視において右下隅に設けられており遊技領域５ａ内に遊技球Ｂを打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット１１０と、ハンドルユニット１１０の上方及び左方において本体枠４の前面を閉鎖する面に対して前方へ膨出している膨出部１２０と、を備えている。

【００３６】

また、扉枠下部ユニット１００は、膨出部１２０の上面で装置配置部１２３を囲むように設けられており遊技球Ｂを貯留するための上皿１３０と、上皿１３０の下方で左右方向中央より左側に設けられており遊技球Ｂを貯留するための下皿１４０と、膨出部１２０の上面における装置配置部１２３に設けられており遊技者に所定の演出を提示可能な扉枠演出装置１５０と、正面視において右上隅設けられている扉枠サブ表示部１８５と、膨出部１２０の前面に設けられている下部前面スピーカユニット１９０と、を備えている。

【００３７】

［３－１ａ．ハンドルユニット］

扉枠下部ユニット１００のハンドルユニット１１０は、遊技者が掴んで回転操作することのできるハンドル１１１と、ハンドル１１１の前側に設けられているハンドルカバー１１２と、ハンドル１１１を回動可能に支持しているハンドルベース１１３と、を備えている。また、ハンドルユニット１１０は、ハンドルベース１１３内に設けられており、ハン

ドル１１１の回動角度を検知するハンドル回転検知センサ１１４（図６７を参照）と、遊技者がハンドル１１１に触れていることを検知するハンドルタッチセンサ１１５と、ハンドル１１１を反時計回りの方向へ付勢しているハンドル復帰バネ（図示は省略）と、遊技者が押圧可能な単発ボタン１１６と、を備えている。

【００３８】

ハンドルユニット１１０は、ハンドル１１１の回転軸が、前方へ向かうに従って右方へ移動するように傾斜している。これにより、遊技者がハンドルユニット１１０のハンドル１１１が握り易く、違和感がなく回動操作を行わせることができる。また、ハンドルユニット１１０は、ハンドルベース１１３が、ハンドル１１１の回転軸の延びている方向へ伸縮可能に構成されていると共に、所望の伸縮位置で保持することができる。これにより、ハンドル１１１の前後方向の位置を調整することができるため、遊技者の操作し易い位置でハンドル１１１を操作することができる。

【００３９】

ハンドル１１１は、所定角度範囲内でのみ回動可能にハンドルベース１１３に支持されている。ハンドル１１１は、周方向へ離隔し外周面から突出している複数（ここでは四つ）の突起を有している。ハンドルカバー１１２は、透光性を有しており、後方に配置されている複数のフルカラーＬＥＤにより、様々な色で発光装飾することができる。

【００４０】

ハンドルユニット１１０のハンドル回転検知センサ１１４は、ハンドル１１１の回転角度に応じて内部抵抗が変化する可変抵抗器とされている。ハンドル１１１の回転操作により変化するハンドル回転検知センサ１１４の内部抵抗に応じて、後述する球発射装置５４０における発射ソレノイド３３１の駆動力が変化し、ハンドル１１１の回転角度に応じた強さで遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ打込むことができる。

【００４１】

ハンドルユニット１１０のハンドルタッチセンサは、ハンドル１１１等の静電気容量を検知するものである。遊技者がハンドル１１１等に接触すると、ハンドル１１１等の静電気容量が変化することから、ハンドルタッチセンサによりハンドル１１１等の静電気容量を検知することで、遊技者がハンドル１１１に触れているか否かを検知する。本実施形態では、ハンドルタッチセンサ１１５が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル１１１を回動させると、ハンドル回転検知センサ１１４の検知が受付けられ、ハンドル１１１の回転角度に応じた強さで発射ソレノイド３３１の駆動が制御されて、遊技球Ｂを打込むことができる。

【００４２】

つまり、遊技者がハンドル１１１に触れずに、何らかの方法でハンドル１１１を回転させて遊技球Ｂを遊技領域５ａ内に打込もうとしても、ハンドルタッチセンサ１１５が遊技者の接触を検知していないことから、発射ソレノイド３３１は駆動されず、遊技球Ｂを打込むことができないようになっている。これにより、遊技者が本来とは異なる方法でハンドル１１１を回転させて遊技が行われるのを防止することができ、パチンコ機１を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができる。

【００４３】

ハンドルユニット１１０の単発ボタン１１６は、遊技者がハンドル１１１を回転操作中に、を押圧すると、払出制御基板３７０の発射制御部３７２によって発射ソレノイド３３１の駆動が停止させられる。これにより、ハンドル１１１の回転操作を戻さなくても、遊技球Ｂの発射を一時的に停止させることができる。そして、単発ボタン１１６の押圧操作を解除することで、単発ボタン１１６を操作する前の打込み強さで再び遊技球Ｂを遊技領域５ａ内に打込むことができる。

【００４４】

［３－１ｂ．膨出部］

扉枠３の膨出部１２０は、正面視の形状が、上下に延びている軸の短いＴ字状に形成されていると共に、平面視の形状が、後端側が扉枠３の左右方向の全幅の長さで前方へ向か

うに従って幅が狭くなるような等脚台形状に形成されている（図１０等を参照）。膨出部１２０は、左右方向の全幅の半分の長さよりも若干長く前方へ膨出している。膨出部１２０の上面は、水平面に対して、前方へ向かうに従って下方へ位置するように、僅かに傾斜している。

【００４５】

膨出部１２０は、左右方向において、扉枠３の全幅を三等分した中央部が、扉枠３の下端から上面までの全高に亘って前方へ膨出しており、残りの部位（左右両側の部位）が、扉枠３の下端から上面までの全高に対して上から約１／３の部位までが前方へ膨出している。これにより、膨出部１２０の正面視の形状が、Ｔ字状となっている。膨出部１２０は、前面中央の下部に四角く開口しているスピーカ取付口１２０ａを有している。このスピーカ取付口１２０ａに下部前面スピーカユニット１９０が取付けられる。

【００４６】

また、膨出部１２０は、正面視Ｔ字状における上下に延びている部位（スピーカ取付口１２０ａが開口している部位）の左右両側面に、上下に延びている放音スリット１２０ｂと放熱スリット１２０ｃとが設けられている。放音スリット１２０ｂは、後述する下部前面スピーカ１９１からの音を外部へ放出させるためのものである。また、放熱スリット１２０ｃは、後述する扉枠演出装置１５０内の第一昇降駆動モータ１７５ｂや第二昇降駆動モータ１８２、下部前面スピーカ１９１等からの熱を外部へ放出させるためのものである。

【００４７】

膨出部１２０は、前面における上端縁に設けられている膨出部上装飾部１２１と、前面における下端縁に設けられている膨出部下装飾部１２２と、上面において左右方向中央部で後端側から前方へ突出するように設けられている装置配置部１２３と、上面に設けられており上皿１３０内の遊技球Ｂを下皿１４０へ放出する上皿球抜ボタン１２４と、上皿球抜ボタン１２４の後方に設けられている球貸ボタン１２５及び返却ボタン１２６と、を備えている。

【００４８】

膨出部上装飾部１２１及び膨出部下装飾部１２２は、透光性を有した乳白色で、半円柱状に形成されている。膨出部上装飾部１２１は、膨出部１２０の前面における上端縁に沿って延びており、述する上皿１３０の前側の上縁を装飾するように設けられている。膨出部上装飾部１２１は、内部に複数のＬＥＤ１２１ａを有している（図１６を参照）。複数のＬＥＤ１２１ａは、膨出部上装飾部１２１の延びている方向へ一列に並べられている。これら複数のＬＥＤ１２１ａは、フルカラーＬＥＤである。

【００４９】

膨出部上装飾部１２１は、左右方向へ離隔している二つの後端同士の間隔が、後述する扉枠上部ユニット２００の扉枠上部内装飾ユニット２１０における左右方向へ離隔している上部内装飾部２１２の下端同士の間隔と一致している。この膨出部上装飾部１２１は、扉枠３に組立てた状態で、上部内装飾部２１２と一致するように形成されており、上部内装飾部２１２とで一つの連続した装飾を形成している。この膨出部上装飾部１２１は、上部内装飾部２１２とで、遊技窓２０１の周りを発光装飾する第一周光領域ＬＡ１を構成している。

【００５０】

また、膨出部上装飾部１２１は、上皿１３０の前周壁１３４の上端よりも上側を装飾していると共に、上皿１３０の前側の壁（前周壁１３４）を嵩上げしている。この膨出部上装飾部１２１は、ＬＥＤ１２１ａからの光の一部が、上皿１３０内（貯留領域１３１内）へ照射されるように構成されており、貯留領域１３１内に貯留されている遊技球Ｂに光を照射して発光装飾させることができる。

【００５１】

膨出部下装飾部１２２は、膨出部１２０の前面における下端縁に沿うように延びている。膨出部下装飾部１２２は、内部に複数のＬＥＤ１２２ａを有している（図１６を参照）

。複数のＬＥＤ１２２ａは、膨出部下装飾部１２２の延びている方向へ一列に並べられている。これら複数のＬＥＤ１２２ａは、フルカラーＬＥＤである。

【００５２】

装置配置部１２３は、平面視の形状が、左右に長い長方形と、その長方形の前辺を底辺とした等脚台形とを組み合わせたような形状に形成されている。装置配置部１２３は、後端側の左右方向の幅が、扉枠３の全幅の約１／２の長さである。装置配置部１２３は、膨出部１２０の上面において上方が開放されており、上方から膨出部１２０の内部へ延びた容器状に形成されている。

【００５３】

上皿球抜ボタン１２４は、上皿１３０よりも右側で膨出部１２０の上面の右隅に設けられている。上皿球抜ボタン１２４は、下方へ押圧することにより、上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂを、送出口１３６から下皿１４０へ放出することができる。この上皿球抜ボタン１２４は、押圧している間だけ、上皿１３０内の遊技球Ｂを下皿１４０へ放出させ、押圧を解除すると、上方へ移動して元の状態に復帰すると共に、下皿１４０への放出を停止する。

【００５４】

上皿球抜ボタン１２４は、外形が正方形に形成されている。上皿球抜ボタン１２４は、下方に配置されたＬＥＤにより発光する発光装飾部１２４ａを有している。発光装飾部１２４ａは、上皿球抜ボタン１２４の外周を囲むように配置されている。発光装飾部１２４ａを発光させることで、上皿球抜ボタン１２４を発光装飾させることができる。

【００５５】

球貸ボタン１２５は、膨出部１２０の上面における上皿球抜ボタン１２４の後方に配置されている。球貸ボタン１２５は、外形が円形に形成されている。返却ボタン１２６は、膨出部１２０の上面における球貸ボタン１２５の右方に配置されている。返却ボタン１２６は、外形が正三角形に形成されている。

【００５６】

球貸ボタン１２５は、パチンコ機１に隣接して設けられた球貸機（図示は省略）に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、押すことにより、所定数の遊技球Ｂを、上皿１３０内へ供給して、遊技球Ｂを遊技者に貸出すものである。返却ボタン１２６は、押すことにより、球貸機に投入された現金やプリペイドカードを貸出された遊技球Ｂの分を差し引いて返却するものである。なお、球貸機に投入された現金やプリペイドカードの残量は、扉枠サブ表示部１８５に表示される。

【００５７】

［３－１ｃ．上皿］

扉枠３の上皿１３０は、膨出部１２０の上面において下方へ窪んでおり、遊技球Ｂが貯留される貯留領域１３１を有している。貯留領域１３１は、装置配置部１２３の前方側のフロント領域１３１ａ（図１５において一点鎖線で囲まれている部位）と、フロント領域１３１ａにより互いに繋がれ装置配置部１２３の左右両外側のサイド領域１３１ｂ（図１５において二点鎖線で囲まれている部位）と、から構成されている。

【００５８】

フロント領域１３１ａは、前後方向の幅が略一定で、左右方向へ延びている。左側のサイド領域１３１ｂは、後端側から前方のフロント領域１３１ａ側へ向かうに従って左右方向の幅が狭くなるように前後方向へ延びている。右側のサイド領域１３１ｂは、前端側のフロント領域１３１ａ側から途中まで後方へ向かうに従って左右方向の幅が広くなるように延びた後に、後端側へ向かって幅が狭くなるように、前後方向へ延びている。上皿１３０（貯留領域１３１）は、装置配置部１２３の前方側と左右両外側とを囲むように形成されている。

【００５９】

上皿１３０は、底面を形成している底壁１３２と、底壁１３２の後端から上方へ立上っている後周壁１３３と、底壁１３２の前端から上方へ立上っている前周壁１３４と、左側

のサイド領域１３１ｂの後端において前方へ向かって開口している供給口１３５と、右側のサイド領域１３１ｂの後端において前方へ向かって開口している送出口１３６と、送出口１３６の近傍に設けられており送出口１３６へ向かって遊技球Ｂを整列させる整列部１３７と、を備えている。

【００６０】

上皿１３０の底壁１３２は、供給口１３５側から送出口１３６へ向かって低くなるように傾斜している。前周壁１３４及び後周壁１３３は、略垂直に立上っている。底壁１３２、後周壁１３３、及び前周壁１３４の表面は、鏡面状に形成されている。上皿１３０は、底壁１３２、後周壁１３３、及び前周壁１３４によって貯留領域１３１を形成している。上皿１３０の深さ（底壁１３２から後周壁１３３及び前周壁１３４の上端までの高さ）は、最も浅い部位（供給口１３５付近）でも、遊技球Ｂの直径より深く形成されている。

【００６１】

供給口１３５は、本体枠４の払出装置５８０から払出された遊技球Ｂを、貯留領域１３１内へ供給するためのものである。送出口１３６は、貯留領域１３１内に貯留された遊技球Ｂを貯留領域１３１から球発射装置５４０や下皿１４０へ送出するためのものである。整列部１３７は、平面視において長方形と等脚台形とを組み合わせた装置配置部１２３における長方形と等脚台形との境界付近で、底壁１３２が送出口１３６へ向かって低くなるように下方へ折れ曲がっている。

【００６２】

また、上皿１３０は、貯留領域１３１内へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤ１３８ａを有した貯留発光装飾部１３８を、備えている。貯留発光装飾部１３８の複数のＬＥＤ１３８ａは、後周壁１３３に設けられており、底壁１３２から遊技球Ｂの外径の半分よりも上方で、後周壁１３３の上端と略平行となる高さに設けられている。これらＬＥＤ１３８ａは、フルカラーＬＥＤである。貯留発光装飾部１３８のＬＥＤ１３８ａを発光させることで、貯留領域１３１内や、貯留領域１３１内に貯留されている遊技球Ｂを発光装飾させることができる。

【００６３】

上皿１３０は、前周壁１３４の上端に膨出部１２０の膨出部上装飾部１２１が設けられており、膨出部上装飾部１２１により貯留領域１３１の前端側が嵩上げされて、より多くの遊技球Ｂを貯留させることができる。また、上皿１３０は、膨出部上装飾部１２１のＬＥＤ１２１ａからの光の一部が、貯留領域１３１内へ照射されるようになっており、膨出部上装飾部１２１からの光によっても貯留領域１３１内の遊技球Ｂが発光装飾される。

【００６４】

上皿１３０は、扉枠演出装置１５０が配置される装置配置部１２３の前方側のフロント領域１３１ａと、左右両外側のサイド領域１３１ｂとを有しており、フロント領域１３１ａにより扉枠演出装置１５０よりも前方側に遊技球Ｂを貯留させることができるため、上皿１３０内に貯留されている遊技球Ｂを遊技者から見え易くすることができる。また、上皿１３０において、フロント領域１３１ａにより繋がれる二つのサイド領域１３１ｂは、前後に延びたような領域となるため、フロント領域１３１ａに加えて、サイド領域１３１ｂに貯留されている遊技球Ｂも、遊技者側から視認し易くすることができる。

【００６５】

従って、上皿１３０内の遊技球Ｂが見え易くなることで、遊技者に対して遊技球Ｂの貯留量に対する意識を喚起させることができることから、遊技の進行により上皿１３０内の遊技球Ｂを消費して貯留量が少なくなっても、遊技者に対して貯留量の低下を認識させ易くして、上皿１３０内へ遊技球Ｂを補充させることができるため、遊技者が気付かないうちに遊技球Ｂが上皿１３０から無くなることを回避させて、突然の遊技の中断を阻止することができ、遊技の中断による遊技者の落胆を防止して、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【００６６】

また、上皿１３０では、フロント領域１３１ａ内や二つのサイド領域１３１ｂ内の遊技

球Ｂを遊技者側から見え易くすることができるため、遊技者が視線を、遊技領域５ａから下方の扉枠演出装置１５０へ落とすだけで、フロント領域１３１ａ内に遊技球Ｂが有るか無いかを即座に認識させることができ、上皿１３０内における遊技球Ｂの有無を、遊技者が注意深く確認する必要はなく、遊技者を遊技に専念させ易くすることが可能となり、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【００６７】

更に、上皿１３０では、供給口１３５から貯留領域１３１内へ供給された遊技球Ｂが、フロント領域１３１ａを通って送出口１３６から貯留領域１３１外へ送出されるため、遊技を行うことで上皿１３０内の遊技球Ｂを消費すると、遊技球Ｂが目の前（フロント領域１３１ａ）を流れることとなり、遊技者に対して遊技球Ｂの消費速度や消費量等を認識させ易くすることができ、上述した作用効果を奏し易いものとすることができる。

【００６８】

また、上皿１３０では、貯留領域１３１内へ光を照射する貯留発光装飾部１３８を設けており、貯留発光装飾部１３８（ＬＥＤ１３８ａ）からの光が遊技球Ｂにより上方へ反射されるため、貯留発光装飾部１３８からの光により上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂをキラキラと輝かせて発光装飾させることができ、遊技者に対して遊技球Ｂの発光装飾を楽しませることができると共に、遊技者の関心を上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂに強く引付けさせることができ、上皿１３０における遊技球Ｂの貯留量を確認させて上記と同様の作用効果を奏することができる。

【００６９】

また、上皿１３０では、底壁１３２、後周壁１３３、及び前周壁１３４等の内面を、鏡面状に形成していることから、上皿１３０内に貯留されている遊技球Ｂが、上皿１３０の周壁にうつるため、遊技者に対して周壁の向こうにも遊技球Ｂが貯留されているように錯覚させることができ、上皿１３０に多くの遊技球Ｂが貯留されているように見せることができる。

【００７０】

更に、上皿１３０では、送出口１３６の近傍に整列部１３７を設けて遊技球Ｂを整列させるようにしているため、送出口１３６の近傍において遊技球Ｂの詰りを防止することができ、上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂを、送出口１３６からスムーズに球発射装置５４０や下皿１４０へ送出させることができる。従って、遊技球Ｂが詰まることによる遊技の中断を回避させることができ、遊技者に遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【００７１】

また、上皿１３０では、右側のサイド領域１３１ｂに配置されている送出口１３６を、前方から視認可能としているため、これまでのパチンコ機では見ることができなかった送出口１３６から遊技球Ｂが送出される様子を見ることができ、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者の関心を強く引付けさせることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【００７２】

［３－１ｄ．下皿］

下皿１４０は、上皿１３０の下方で、膨出部１２０における前方へ膨出している中央部分よりも左側に設けられており、上方へ開放された浅い皿状に形成されている。下皿１４０と上皿１３０（膨出部１２０における左側の部位の下面）との間には、遊技者の手を挿入できる間隔があけられている。下皿１４０は、前面が、平面視において膨出部１２０の前面と略同じ形状に形成されている。

【００７３】

下皿１４０は、底壁の最も低くなっている部位に形成されており、開閉可能な下皿球抜孔１４１（図９を参照）と、下皿球抜孔１４１を開閉させて下皿１４０内の遊技球Ｂを下方へ排出するための下皿球抜ボタン１４２と、下皿１４０が遊技球Ｂで一杯になっていることを検知する満タン検知センサ１４３（図６７を参照）と、を有している。

【００７４】
下皿１４０は、上皿球抜ボタン１２４の操作により上皿１３０内の遊技球Ｂが供給される。また、下皿１４０は、上皿１３０内において遊技球Ｂが一杯になった状態で、払出装置５８０から払出された遊技球Ｂが供給される。なお、下皿１４０内が遊技球Ｂで一杯になると、下皿１４０の満タンを満タン検知センサ１４３が検知し、下皿１４０の満タンが検知されると、払出装置５８０による遊技球Ｂの払出しが一時的に停止される。その後、下皿１４０内の満タンが解消される（満タン検知センサ１４３が非検知となる）と、払出しの一時停止が解除される。
【００７５】
下皿球抜ボタン１４２は、下皿１４０の前面に設けられており、外形が四角形に形成されている。下皿球抜ボタン１４２を、後方へ押圧すると、下皿球抜孔１４１が開くと共に、下皿球抜ボタン１４２が押圧されたままの状態で保持される。この状態で下皿球抜ボタン１４２を更に後方へ押圧すると、下皿球抜孔１４１が閉じると共に、下皿球抜ボタン１４２が前方へ移動して元の状態に復帰する。
【００７６】
下皿球抜ボタン１４２は、図示しないＬＥＤにより発光する発光装飾部１４２ａを有している。発光装飾部１４２ａは、下皿球抜ボタン１４２の左右両側及び上側を囲むように配置されている。発光装飾部１４２ａを発光させることで、下皿球抜ボタン１４２を発光装飾させることができる。例えば、多くの遊技球Ｂが払出される「大当り」遊技の時に、発光装飾部１４２ａにより下皿球抜ボタン１４２を発光装飾させることで、遊技者の関心を下皿１４０に向けさせることができ、下皿球抜ボタン１４２を操作させて下皿１４０内の遊技球Ｂを下方のドル箱等に排出させることができ、下皿１４０が満タンとなって遊技球Ｂの払出しが一時停止されることを回避させることができる。
【００７７】
［３－１ｅ．扉枠演出装置の全体構成］
扉枠演出装置１５０は、膨出部１２０の上面に設けられている装置配置部１２３に配置されている。扉枠演出装置１５０は、上方へ開放されている装置配置部１２３を閉鎖している透明な装置カバー１５１と、装置カバー１５１を通して前方から視認可能に設けられている扉枠演出表示装置１５２と、扉枠演出表示装置１５２の前方に設けられている下部スピーカユニット１５３と、下部スピーカユニット１５３の前方で上面が装置カバー１５１よりも上方へ昇降可能に設けられている第一可動部１５５と、第一可動部１５５に昇降可能に設けられており遊技者が押圧操作可能な演出操作部１６０と、第一可動部１５５を昇降させる第一昇降機構１７０と、演出操作部１６０を昇降させる第二昇降機構１８０と、を備えている。
【００７８】
［３－１ｅ－１．装置カバー］
装置カバー１５１は、平面視の形状が、装置配置部１２３と同じ、左右に長い四角形と、その四角形の前辺を底辺とした等脚台形と、を組み合わせた形状に形成されている。装置カバー１５１は、等脚台形の部位において等脚台形状に大きく開口した開口部１５１ａと、四角形の部位において前後方向の中央付近で後端側が上方となるように屈曲して傾斜している傾斜面部１５１ｂと、四角形の部位の前端付近において六角形状に貫通している複数のグリル孔１５１ｃと、を有している。装置カバー１５１は、前端側が低くなるように全体が傾斜している。装置カバー１５１の開口部１５１ａには、第一可動部１５５が挿通される。
【００７９】
装置カバー１５１は、傾斜面部１５１ｂの上端が、扉枠上部ユニット２００の扉枠上部カバー２３２の下端と一致している。また、装置カバー１５１は、傾斜面部１５１ｂよりも前側が、前方へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、装置カバー１５１の上面に遊技球Ｂが載っても、前方へ転動して上皿１３０内へ放出させることができる。
【００８０】

［３－１ｅ－２．扉枠演出表示装置］
扉枠演出表示装置１５２は、演出画像を表示する表示画面が、左右に長い四角形に形成されており、左右方向の長さが、扉枠３の全幅の１／２よりも若干短い。扉枠演出表示装置１５２は、上辺に対して下辺が前方に位置するように、傾斜させた状態で設けられている。つまり、扉枠演出表示装置１５２は、本パチンコ機１の前方に着座した遊技者の頭部付近に向けられている。扉枠演出表示装置１５２は、上辺が扉枠下部ユニット１００の上端付近の高さに位置しており、下辺が上皿１３０におけるフロント領域１３１ａの底面よりも下方の高さに位置している。また、扉枠演出表示装置１５２は、上辺が扉枠下部ユニット１００（装置カバー１５１）の後端付近に位置しており、下辺が装置カバー１５１における傾斜面部１５１ｂの前端付近に位置している。扉枠演出表示装置１５２は、画面比率が１６：９の液晶表示装置である。

【００８１】
［３－１ｅ－３．下部スピーカユニット］
下部スピーカユニット１５３は、左右に離隔して配置されている一対の下部スピーカ１５３ａと、一対の下部スピーカ１５３ａを取付けている下部スピーカベース１５３ｂと、下部スピーカベース１５３ｂに取付けられており下部スピーカ１５３ａの外周や下部スピーカ１５３ａ同士の間を装飾する下部スピーカ装飾部１５３ｃと、を有している。一対の下部スピーカ１５３ａは、高音域のサウンドを出力するツイータである。

【００８２】
下部スピーカベース１５３ｂは、前辺に対して後辺が上方に位置するように傾斜している前面と、前面の後辺から前面に対して垂直に下方へ延びている後面とを有し、下方へ開放された左右に長い容器状に形成されている。また、下部スピーカベース１５３ｂは、前面に円形の取付孔が左右に離隔して形成されている。下部スピーカベース１５３ｂの前面は、水平からの傾斜角度が、扉枠演出表示装置１５２の水平からの傾斜角度よりも小さい角度で傾斜している（図１１等を参照）。

【００８３】
下部スピーカ装飾部１５３ｃは、下部スピーカベース１５３ｂの前面に取付けられており、下部スピーカ１５３ａの外周に配置されている円環状の部位と、一対の下部スピーカ１５３ａ同士の間に配置されている複数の円弧状の部位と、で構成されている。下部スピーカ装飾部１５３ｃは、透光性を有しており、図示しない、下部スピーカ装飾基板に実装されているＬＥＤを発光させることで、発光装飾することができる。

【００８４】
下部スピーカユニット１５３は、一対の下部スピーカ１５３ａが、下部スピーカベース１５３ｂの取付孔から前方へ臨むように、下部スピーカベース１５３ｂの内部に取付けられている。これにより、一対の下部スピーカ１５３ａが、本パチンコ機１の前方に着座した遊技者の頭部付近に向けられている。下部スピーカユニット１５３は、上端が扉枠演出表示装置１５２の上下方向中央よりも若干低い高さに位置しており、下端が扉枠演出表示装置１５２の下端よりも若干低い高さに位置している。

【００８５】
また、下部スピーカユニット１５３は、前端が装置カバー１５１の開口部１５１ａの後端から前方寄り（演出操作部１６０から若干後方）に位置しており、後端が装置カバー１５１の傾斜面部１５１ｂの前端付近に位置している。下部スピーカユニット１５３は、透明な装置カバー１５１を通して視認することができる。また、一対の下部スピーカ１５３ａから出力されたサウンドは、装置カバー１５１のグリル孔１５１ｃ及び第一可動部本体１５６のグリル孔１５６ｂを通して、外部（パチンコ機１外）へ良好に放射させることができる。

【００８６】
また、下部スピーカユニット１５３は、図示しない、下部スピーカ装飾基板のＬＥＤにより下部スピーカ装飾部１５３ｃを発光装飾させることで、下部スピーカ１５３ａと下部スピーカ１５３ａのスピーカグリル（装置カバー１５１及び第一可動部本体１５６の上壁

）との間を発光装飾させることができ、これまでのパチンコ機では見られなかったスピーカ内部の発光装飾を遊技者に見せることができる。

【００８７】

［３－１ｅ－４．第一可動部］

第一可動部１５５は、後方及び下方が開放された容器状で透明な第一可動部本体１５６と、第一可動部本体１５６の下側に取付けられている第一可動部ベース１５７と、第一可動部本体１５６の上面に取付けられている第一可動部カバー１５８と、第一可動部本体１５６の側面内側に取付けられている第一可動部装飾基板１５９と、を備えている（図１１及び図１２を参照）。第一可動部１５５は、装置カバー１５１の開口部１５１ａに配置されている。第一可動部１５５は、第一昇降機構１７０により昇降可能に支持されていると共に、第一昇降機構１７０によって昇降させられる。

【００８８】

第一可動部本体１５６は、平面視の形状が、装置カバー１５１の開口部１５１ａの形状と相似し、左右に長い四角形と、四角形の前辺を底辺とした等脚台形とを組み合わせたように形状に形成されている。第一可動部本体１５６は、四角形と等脚台形とを組み合わせたような形状の上壁と、上壁における後辺を除いた側辺から下方へ延びている側壁と、で後方及び下方が開放された容器状に形成されている。第一可動部本体１５６の上壁（上面）は、前側が低くなるように傾斜していると共に、左右方向中央が高くなるように湾曲している。

【００８９】

第一可動部本体１５６は、上壁における前端付近で左右に長い四角形状に貫通している開口部１５６ａと、上壁の開口部１５６ａを除いた部位において六角形状で貫通している複数のグリル孔１５６ｂと、側壁において周方向へ列設されており四角形状で貫通している複数の貫通孔１５６ｃと、を有している。開口部１５６ａは、第一可動部カバー１５８の開口枠部１５８ａの下端が挿入される。貫通孔１５６ｃは、第一可動部装飾基板１５９に実装されているＬＥＤ１５９ａが外側へ臨む大きさに形成されている。

【００９０】

第一可動部ベース１５７は、左右に長い平板状に形成されている。第一可動部ベース１５７は、前後方向の幅が、第一可動部本体１５６の開口部１５６ａにおける前後方向の幅よりも短く形成されている。第一可動部ベース１５７は、前端が第一可動部本体１５６の開口部１５６ａの前端と前後方向が略同じ位置となるように、第一可動部本体１５６に取付けられている。第一可動部ベース１５７は、水平な状態で第一可動部本体１５６に取付けられている。この第一可動部ベース１５７は、下面に、第一昇降機構１７０の一対の昇降スライダ１７２が取付けられと共に、上面に、第二昇降機構１８０の第二昇降ベース１８１が取付けられる。

【００９１】

第一可動部カバー１５８は、外形が、第一可動部本体１５６の上壁と同じ形状で、同じ大きさに形成されている。第一可動部カバー１５８は、第一可動部本体１５６の開口部１５６ａと対応している横長四角形の開口枠部１５８ａと、左右に延びており前後方向へ離隔している複数のルーバー部１５８ｂと、を有している。第一可動部カバー１５８は、表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が設けられている。第一可動部カバー１５８の開口枠部１５８ａは、下端が、ルーバー部１５８ｂの下端よりも下方へ突出しており、第一可動部本体１５６の開口部１５６ａ内に挿入される。開口枠部１５８ａの枠内には、演出操作部１６０が挿入される。

【００９２】

第一可動部カバー１５８のルーバー部１５８ｂは、左右方向の両端部を除いた部位が一定の幅で延びており、左右方向の両端部が前方へ斜めに広がるような三角形状に形成されている。複数（ここでは五つ）のルーバー部１５８ｂは、前後方向へ遊技球Ｂの外径よりも若干大きい間隔をあけて設けられている。これにより、ルーバー部１５８ｂ同士の間に、遊技球Ｂを貯留させることができる。因みに、前から一つ目のルーバー部１５８ｂ同士

の間には遊技球Ｂを一つ、二つ目のルーバー部１５８ｂ同士の間には遊技球Ｂを二つ、三つ目のルーバー部１５８ｂ同士の間には遊技球Ｂを三つ、夫々貯留することができる（図１５を参照）。

【００９３】

第一可動部装飾基板１５９は、前面に複数のＬＥＤ１５９ａが実装されている。複数のＬＥＤ１５９ａは、第一可動部本体１５６の貫通孔１５６ｃと対応した位置に配置されている。第一可動部装飾基板１５９は、第一可動部本体１５６の側壁の内側に取付けられることで、実装されている複数のＬＥＤ１５９ａが、側壁の貫通孔１５６ｃから外側へ臨む。第一可動部装飾基板１５９のＬＥＤ１５９ａは、フルカラーＬＥＤである。

【００９４】

この第一可動部装飾基板１５９は、第一可動部１５５を下降させた状態（通常の状態）でＬＥＤ１５９ａを発光させると、上皿１３０の後周壁１３３と第一可動部本体１５６の側壁との間を通して、上皿１３０の後周壁１３３の上部を発光装飾させることができ。また、第一可動部装飾基板１５９は、第一可動部１５５を上昇させた状態でＬＥＤ１５９ａを発光させると、第一可動部本体１５６の側壁を発光装飾させることができると共に、貯留領域１３１内や前方（遊技者側）へ光を照射させることができる。

【００９５】

［３－１ｅ－５．演出操作部］

演出操作部１６０は、第一可動部１５５に対して昇降可能に設けられており、遊技者が押圧操作可能とされた、所謂、プッシュボタンである。演出操作部１６０は、第二昇降機構１８０により昇降可能に支持されていると共に、第二昇降機構１８０により昇降させられる（図１１及び図１２を参照）。

【００９６】

演出操作部１６０は、上面に「ＰＵＳＨ」の文字が形成された透光性を有する押圧操作部１６１と、押圧操作部１６１の下方に配置されており上面に複数のＬＥＤが実装されている操作部装飾基板１６２と、上面に押圧操作部１６１及び操作部装飾基板１６２が取付けられている操作部可動ベース１６３と、操作部可動ベース１６３を昇降可能に支持しており下面が第二昇降機構１８０（第二昇降ベース１８１）を介して第一可動部１５５に取付けられている操作部ベース１６４と、操作部可動ベース１６３を上方へ付勢している操作部バネと、操作部バネの付勢力に抗した下方へ移動した押圧操作部１６１を検知する押圧検知センサ１６５（図６７を参照）と、を備えている。

【００９７】

押圧操作部１６１は、左右に長い四角形で、上面に「ＰＵＳＨ」の文字がレリーフ状に形成されている。押圧操作部１６１は、外周形状が、第一可動部カバー１５８における開口枠部１５８ａの枠内よりも若干小さく形成されている。

【００９８】

操作部装飾基板１６２の上面に実装されている複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤである。操作部装飾基板１６２は、上方へ光を照射する第一ＬＥＤと、操作部装飾基板１６２の上面に沿った外方へ光を照射する第二ＬＥＤと、が上面に実装されている。操作部装飾基板１６２は、第一ＬＥＤを発光させることで、押圧操作部１６１（「ＰＵＳＨ」の文字）を発光装飾させることができる。また、第二ＬＥＤを発光させることで、操作部可動ベース１６３の周壁を発光装飾させることができると共に、演出操作部１６０が下降端の状態では、第一可動部カバー１５８の開口枠部１５８ａを発光装飾させることができる。

【００９９】

操作部可動ベース１６３は、下方が開放された左右に長い箱状に形成されている。操作部可動ベース１６３は、押圧操作部１６１の外周よりも若干小さく形成されている。操作部可動ベース１６３の上面に、操作部装飾基板１６２を挟むように、押圧操作部１６１が取付けられている。操作部可動ベース１６３は、内部に下方から操作部ベース１６４が挿入される。

【０１００】

操作部ベース１６４は、操作部可動ベース１６３の内部に挿入可能な大きさで上方が開放された左右に長い箱状の部位と、箱状の部位から操作部可動ベース１６３の外周と同じ位置まで外方へ突出しているフランジ状の部位とで構成されている。操作部ベース１６４は、操作部可動ベース１６３を、所定の範囲内で昇降可能に支持している。この操作部ベース１６４の下面には、第二昇降機構１８０が取付けられる。

【０１０１】

操作バネは、上端が操作部可動ベース１６３の上壁の下面に当接していると共に、下端が操作部ベース１６４の下壁の上面に当接している。押圧検知センサ１６５は、操作部ベース１６４の内部に取付けられており、操作部可動ベース１６３の図示しない検知片を検知することで、操作部可動ベース１６３を介して押圧操作部１６１の押圧操作を検知する。

【０１０２】

［３－１ｅ－６．第一昇降機構］

第一昇降機構１７０は、図１１に示すように、膨出部１２０の内部に取付けられており、第一可動部１５５を昇降させるためのものである。第一昇降機構１７０は、膨出部１２０の内部に左右に離隔して取付けられ上下に延びている一対の昇降レール１７１と、一対の昇降レール１７１により夫々が上下方向へ案内される一対の昇降スライダ１７２と、一対の昇降スライダ１７２同士を連結している連結部１７３と、一端が昇降スライダ１７２に回転可能に取付けられており、他端が膨出部１２０に回転可能に取付けられている棹状の一対の昇降アーム１７４と、一対の昇降アーム１７４を夫々回転させる第一昇降駆動機構１７５と、昇降スライダ１７２（第一可動部１５５）の昇降位置を検知する第一昇降検知センサ１７６と、を備えている。

【０１０３】

一対の昇降レール１７１は、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の左右方向の長さよりも長い間隔で、左右に離隔している。一対の昇降レール１７１は、垂直に延びるように膨出部１２０の内部に取付けられている。一対の昇降スライダ１７２は、夫々の上端が第一可動部１５５の第一可動部ベース１５７の下面に取付けられており、夫々の下端が連結部１７３に取付けられている。

【０１０４】

一対の昇降アーム１７４は、対応する昇降スライダ１７２に対して、夫々の前端側が、左右方向へ延びた軸周り回転可能に取付けられていると共に昇降アーム１７４の長手方向へスライド可能に取付けられている。また、一対の昇降アーム１７４は、後端側が、膨出部１２０に対して、左右方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられている。一対の昇降アーム１７４は、長手方向の中央に対して前端寄りの位置に、長手方向へ延びているスリット１７４ａを夫々有している。

【０１０５】

第一昇降駆動機構１７５は、一対の昇降アーム１７４に対して、夫々設けられている。つまり、第一昇降駆動機構１７５は、一対設けられている。第一昇降機構１７０は、第一昇降駆動機構１７５により、一対の昇降アーム１７４の前端側が夫々上方へ移動する方向に、一対の昇降アーム１７４を夫々回転させることで、一対の昇降アーム１７４の先端が夫々取付けられている一対の昇降スライダ１７２を介して第一可動部１５５（演出操作部１６０）を昇降させることができる。

【０１０６】

第一昇降駆動機構１７５について詳述すると、第一昇降駆動機構１７５は、昇降アーム１７４のスリット１７４ａ内にスライド可能に挿入されると共に、左右方向の延びた軸周りに対して公転する第一昇降ピン１７５ａと、第一昇降ピン１７５ａを公転させる第一昇降駆動モータ１７５ｂと、を有している。更に詳述すると、第一昇降駆動機構１７５は、膨出部１２０の内部に取付けられており前後方向及び上下方向に延びている平板状の駆動ベース１７５ｃと、駆動ベース１７５ｃに左右方向へ延びた軸周りに対して回転可能に取付けられていると共に、回転軸に対して偏芯した位置に第一昇降ピン１７５ａが取付けら

れている平歯車状の昇降ギア１７５ｄと、昇降ギア１７５ｄと噛合し第一昇降駆動モータ１７５ｂの回転軸に取付けられている駆動ギア１７５ｅと、を有している。

【０１０７】

本実施形態では、駆動ベース１７５ｃには、二つの第一昇降駆動モータ１７５ｂが取付けられており、夫々の第一昇降駆動モータ１７５ｂの回転軸に取付けられている駆動ギア１７５ｅが、昇降ギア１７５ｄに対して夫々噛合している。つまり、一つの昇降ギア１７５ｄを、二つの第一昇降駆動モータ１７５ｂにより回転させるようにしている。

【０１０８】

この第一昇降駆動機構１７５は、二つの第一昇降駆動モータ１７５ｂの夫々の回転軸に取付けられている駆動ギア１７５ｅを同じ方向へ回転させると、夫々の駆動ギア１７５ｅが噛合している昇降ギア１７５ｄが回転すると共に、昇降ギア１７５ｄの軸芯を中心として第一昇降ピン１７５ａが公転する。この第一昇降ピン１７５ａが公転することで、第一昇降ピン１７５ａが、昇降アーム１７４のスリット１７４ａ内を摺動すると共に、スリット１７４ａの内部を上下方向へ押圧し、昇降アーム１７４が後端側を中心として回転（回動）することとなる。これにより、昇降アーム１７４の前端側が上下方向へ移動するため、昇降アーム１７４の前端側が取付けられている昇降スライダ１７２を介して第一可動部１５５を昇降させることができる。

【０１０９】

第一昇降検知センサ１７６は、一対の昇降スライダ１７２が下方への移動端（下降端）に位置している時に、検知状態となる。つまり、第一昇降検知センサ１７６は、昇降スライダ１７２を介して、第一可動部１５５が下降端に位置していることを検知するものである。

【０１１０】

［３－１ｅ－７．第二昇降機構］

第二昇降機構１８０は、第一可動部１５５における第一可動部ベース１５７の上面に取付けられると共に、演出操作部１６０の操作部ベース１６４を昇降可能に支持している第二昇降ベース１８１と、第二昇降ベース１８１に取付けられている第二昇降駆動モータ１８２と、第二昇降駆動モータ１８２の回転軸に取付けられており回転軸に対して偏芯した位置で公転する第二昇降ピン１８３と、第二昇降ピン１８３が摺動可能に挿入される前後方向へ延びたスリット１８４ａを有し上部が操作部ベース１６４に取付けられる昇降伝達片１８４と、第二昇降ベース１８１（演出操作部１６０）の昇降を検知する第二昇降検知センサ１８０ａと、を備えている。

【０１１１】

第二昇降機構１８０の第二昇降ベース１８１は、操作部ベース１６４を、押圧操作部１６１の上面に対して垂直な方向（上方へ向かうに従って前方へ位置するような傾斜した軸線の延びている方向）へ昇降可能に支持している。

【０１１２】

第二昇降機構１８０は、第二昇降駆動モータ１８２により第二昇降ピン１８３を公転させると、第二昇降ピン１８３が昇降伝達片１８４のスリット１８４ａ内を摺動すると共に、スリット１８４ａの内面を上下方向へ押圧し、昇降伝達片１８４が上下方向へ移動する。この昇降伝達片１８４には、演出操作部１６０の操作部ベース１６４が取付けられているため、昇降伝達片１８４を介して演出操作部１６０を昇降させることができる。

【０１１３】

第二昇降機構１８０は、昇降伝達片１８４（演出操作部１６０）を下降端へ位置させている状態では、前後方向へ延びているスリット１８４ａの後端付近に第二昇降ピン１８３が位置している。つまり、第二昇降ピン１８３が下死点に位置している。この状態から昇降伝達片１８４を上昇させる場合は、第二昇降駆動モータ１８２により第二昇降ピン１８３を、前方への移動ベクトルを有するように公転させる。これにより、第二昇降ピン１８３がスリット１８４ａ内を前方へ向かって摺動すると共に、第二昇降ピン１８３がスリット１８４ａの内面を上方へ押圧して、昇降伝達片１８４が上方へ移動することとなる。

【０１１４】
第二昇降ピン１８３が更に公転することで、第二昇降ピン１８３の中心と公転中心とを結んだ線がスリット１８４ａの中心軸線を過ぎると、第二昇降ピン１８３が、スリット１８４ａの内面を上方へ押圧しつつ、スリット１８４ａ内を後方へ向かって摺動する。そして、第二昇降ピン１８３が、スリット１８４ａの後端付近に到達すると、第二昇降駆動モータ１８２の駆動が停止して、第二昇降ピン１８３の公転が停止する。この状態では、第二昇降ピン１８３が上死点に位置しており、昇降伝達片１８４が上昇端に位置している。
【０１１５】
昇降伝達片１８４（演出操作部１６０）を上昇端に位置させた状態で、演出操作部１６０を押圧操作すること等により、昇降伝達片１８４を下方へ移動させようとする力が作用した場合、第二昇降ピン１８３が上死点に位置しているため、第二昇降ピン１８３に前後方向の力が作用することはない。従って、第二昇降ピン１８３が公転することはないため、昇降伝達片１８４が下方へ移動することはない。
【０１１６】
また、昇降伝達片１８４を上昇端に位置させた状態で、演出操作部１６０が押圧操作されると、演出操作部１６０の前方に位置している遊技者が操作することから、演出操作部１６０に対して、下方への移動ベクトルに加えて、後方への移動ベクトルが作用することとなる。これに対して、上昇端の状態では、第二昇降ピン１８３がスリット１８４ａの後端に位置していため、スリット１８４ａを介して第二昇降ピン１８３に後方への移動ベクトルが作用しても、第二昇降ピン１８３がスリット１８４ａの後方端に当接して、第二昇降ピン１８３の公転が阻止され、昇降伝達片１８４が下方へ移動することはなく、演出操作部１６０を上昇端の位置に維持させることができる。
【０１１７】
第二昇降検知センサ１８０ａは、第二昇降ベース１８１が下方への移動端（下降端）に位置している時に、検知状態となる。つまり、第二昇降検知センサ１８０ａは、第二昇降ベース１８１を介して、演出操作部１６０が下降端に位置していることを検知するものである。
【０１１８】
［３－１ｆ．扉枠サブ表示部］
扉枠サブ表示部１８５は、扉枠演出装置１５０における扉枠演出表示装置１５２の右方で、上皿球抜ボタン１２４、球貸ボタン１２５及び返却ボタン１２６の後方に配置されている。扉枠サブ表示部１８５は、左右に並んだ三つの７セグメントＬＥＤによって構成されている。扉枠サブ表示部１８５は、上端側に対して下端側が前方に位置するように、傾斜した状態で設けられている。扉枠サブ表示部１８５は、下端が、上皿球抜ボタン１２４、球貸ボタン１２５及び返却ボタン１２６が突出している膨出部１２０の上面と同じ高さに配置されている。
【０１１９】
扉枠サブ表示部１８５は、三つの四角い７セグメントＬＥＤの外周を発光装飾させる枠状のサブ表示部装飾枠１８６と、三つの７セグメントＬＥＤ及びサブ表示部装飾枠１８６を覆い扉枠演出装置１５０における装置カバー１５１の傾斜面部１５１ｂと同じ角度で傾斜している透明なサブ表示部カバー１８７と、を備えている。
【０１２０】
［３－１ｇ．下部前面スピーカユニット］
下部前面スピーカユニット１９０は、図１１及び図１３に示すように、膨出部１２０のスピーカ取付口１２０ａの後方に取付けられる下部前面スピーカ１９１と、複数のグリル孔が貫通しておりスピーカ取付口１２０ａを閉鎖する下部前面スピーカグリル１９２と、下部前面スピーカグリル１９２の前方に配置されており膨出部１２０の前面に取付けられている横格子状のグリル装飾枠１９３と、グリル装飾枠１９３における各格子部の後側に夫々配置されている棒状の格子装飾部１９４と、各格子装飾部１９４の両端に設けられており格子装飾部１９４を発光装飾させる格子装飾ＬＥＤ１９５と、を備えている。

【０１２１】
下部前面スピーカ１９１は、低音域のサウンドを出力するウーファーである。下部前面スピーカグリル１９２は、膨出部１２０の内側に取付けられている。下部前面スピーカグリル１９２は、パンチングメタルである。
【０１２２】
グリル装飾枠１９３は、表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が設けられている。グリル装飾枠１９３は、膨出部１２０のスピーカ取付口１２０ａの内周に沿った四角形の枠部と、枠部の上下に延びている二辺同士を結び上下に離隔して配置されている複数の格子部と、から構成されている。グリル装飾枠１９３の左右に延びている格子部は、左右方向の両端部を除いた部位（一般部位）が一定の幅で延びており、左右方向の両端部が端部へ向かって下方へ斜めに広がった後に一定の幅で延びた台形状に形成されている。
【０１２３】
格子装飾部１９４は、透光性を有しており、左右に長い円柱状に形成されている。格子装飾部１９４は、左右方向の両端がグリル装飾枠１９３における格子部の台形状の部位の後側に位置し、残りの部位が格子部の一般部位よりも下方に位置している。これにより、格子装飾部１９４は、両端を除いた部位を、前方から視認することができる。複数の格子装飾部１９４は、下部前面スピーカグリル１９２の前方に設けられている。格子装飾ＬＥＤ１９５は、フルカラーＬＥＤである。
【０１２４】
下部前面スピーカユニット１９０は、下部前面スピーカ１９１により、出力するサウンドのうち低音域（低周波数）のサウンドを出力することができる。この下部前面スピーカユニット１９０は、前方へ膨出している膨出部１２０の前面から前方へ臨んでいることから、本パチンコ機１の前面に着座している遊技者に対して、音圧を付与させることができる。また、下部前面スピーカユニット１９０は、複数の格子装飾ＬＥＤ１９５を適宜発光させることで、格子装飾部１９４を発光装飾させることができると共に、格子装飾部１９４を介してグリル装飾枠１９３内（下部前面スピーカグリル１９２の前面側）を発光装飾させることができる。
【０１２５】
［３－１ｈ．シリンダ錠］
次に、扉枠ベースユニットのシリンダ錠１２７について簡単に説明する。シリンダ錠１２７は、図示しない金属製の扉枠補強ユニットのシリンダ取付フレームに取付けられ、施錠ユニット６５０と協働して、扉枠３と本体枠４との開閉、及び、外枠２と本体枠４との開閉施錠に使用されるものである。シリンダ錠１２７は、前後に延びた図示しない金属製の円柱状のシリンダ本体と、シリンダ本体の前端面に形成されている金属製の鍵穴１２８と、シリンダ本体の後側に取付けられており鍵穴１２８に挿入され正規の金属製の鍵を回転させると一緒に回転する図示しない金属製の回転伝達部材と、を備えている。
【０１２６】
シリンダ錠１２７のシリンダ本体は、扉枠補強ユニットのシリンダ取付フレームの前片部を後方から貫通して後端が前片部に取付けられている。回転伝達部材は、後方が開放された円筒状（詳しくは、後方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状）に形成されており、中心軸を挟んで対向した位置に後端から前方へ向かって切欠かれた一対の切欠部を有している。回転伝達部材は、扉枠３が本体枠４に対して閉鎖されると、本体枠４における金属製の施錠ユニット６５０の金属製の伝達シリンダ６５４が後方から挿入されるように形成されており、伝達シリンダ６５４の一対の突起が一対の切欠部内に挿入されることで、回転伝達部材（鍵穴１２８に挿入された鍵）の回転を、伝達シリンダ６５４に伝達させて回転させることができる。扉枠３が本体枠４に対して閉鎖された状態において扉枠３におけるシリンダ錠１２７の回転伝達部材と本体枠４における施錠ユニット６５０の伝達シリンダ６５４とが接触している場合には、シリンダ錠１２７と施錠ユニット６５０とが電気的に接続された状態となる。
【０１２７】

なお、シリンダ錠１２７は、外枠２に対して本体枠４を開放する場合、本体枠３に対して扉枠３を開放する場合には、遊技ホールの店員等の係員が正規の金属製の鍵をシリンダ錠１２７の鍵穴１２８に挿入して所定方向（時計方向又は反時計方向のうち、それぞれ対応する方向）へ回転する。遊技ホールの店員等の係員は、正規の金属製の鍵をシリンダ錠１２７の鍵穴１２８に挿入した際に、自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを、正規の金属製の鍵を介して、シリンダ錠１２７へ伝わることとなる。そこで、本実施形態では、シリンダ錠１２７の近傍周辺には、電磁波ノイズの侵入を防止するために、各種基板（例えば、電源供給ラインや基板グランドラインを有する基板）が配置されていない。

【０１２８】

［３－２．扉枠上部ユニット］

続いて、扉枠３の扉枠上部ユニット２００について、主に図５乃至図１０、及び図１４を参照して詳細に説明する。図１４（ａ）は扉枠の上部の拡大正面図であり、（ｂ）は（ａ）においてグリル装飾枠、及び格子装飾部を取り外した状態で示す拡大正面図である。扉枠３の扉枠上部ユニット２００は、扉枠３を本体枠４に対して閉じた時に本体枠４に保持されている遊技盤５の遊技領域５ａ内を前方から視認可能としている遊技窓２０１と、正面視において外周が上下に長い四角形で遊技窓２０１となる内周が下方へ開放された逆Ｕ字形に形成されている扉枠上部ユニットベース２０２と、扉枠上部ユニットベース２０２に設けられており扉枠上部ユニットベース２０２の逆Ｕ字形の内周（遊技窓２０１）を閉鎖している透明な閉鎖ガラス２０５と、を備えている。

【０１２９】

また、扉枠上部ユニット２００は、扉枠上部ユニットベース２０２の前面において遊技窓２０１の逆Ｕ字形の内周に沿って帯状に設けられている扉枠上部内装飾ユニット２１０と、扉枠上部ユニットベース２０２の前面で扉枠上部内装飾ユニット２１０の外側に設けられている扉枠上部外装飾ユニット２２０と、扉枠上部内装飾ユニット２１０、及び扉枠上部外装飾ユニット２２０を覆っている扉枠上部外縁装飾ユニット２３０と、扉枠上部ユニットベース２０２の上部前面に設けられている上部スピーカユニット２４０と、を備えている。

【０１３０】

［３－２ａ．扉枠上部ユニットベース］

扉枠上部ユニットベース２０２は、扉枠上部ユニット２００の後面を形成している（図１０を参照）。扉枠上部ユニットベース２０２は、平板状で、下方に開放された門型に形成されている。扉枠上部ユニットベース２０２は、正面視において外周が上下に長い四角形に形成されており、内周が下方へ開放された逆Ｕ字形に形成されている。扉枠上部ユニットベース２０２の内周の大きさは、後方に配置される遊技盤５の遊技領域５ａよりも大きく形成されている。

【０１３１】

［３－２ｂ．閉鎖ガラス］

閉鎖ガラス２０５は、扉枠上部ユニットベース２０２の内周内（遊技窓２０１）を閉鎖するように、扉枠上部ユニットベース２０２の後端に、脱着可能に設けられている（図１０を参照）。この閉鎖ガラス２０５は、扉枠３を本体枠４対して閉じた時に、本体枠４に保持されている遊技盤５の遊技領域５ａ内から遊技球Ｂが前方へ脱落しないように、遊技領域５ａの前側を閉鎖するためのものである。閉鎖ガラス２０５は、透明な強化ガラスである。

【０１３２】

［３－２ｃ．扉枠上部内装飾ユニット］

扉枠上部内装飾ユニット２１０は、一定の幅で扉枠上部ユニットベース２０２の内周に沿って延びていると共に前方へ突出している壁状の上部内ベース２１１と、上部内ベース２１１に沿って延びていると共に上部内ベース２１１の前端に設けられている半円柱状の上部内装飾部２１２と、上部内装飾部２１２の後方に設けられており前面に複数のＬＥＤ

２１３ａが実装されている上部内装飾基板２１３と、を備えている。
【０１３３】
上部内ベース２１１は、正面視の形状が逆Ｕ字形に形成されている。上部内ベース２１１の前端は、逆Ｕ字形における直線状に延びている一対の部分が、上下方向へ垂直に延びており、逆Ｕ字形における半円弧状に延びている部位が、上方へ向かうに従って前方へ突出するように湾曲している。この上部内ベース２１１は、不透光性に形成されている。上部内ベース２１１の下端における左右方向の間隔は、扉枠下部ユニット１００の膨出部１２０における膨出部上装飾部１２１の左右に離隔している後端同士の間隔と一致している。
【０１３４】
上部内装飾部２１２は、透光性を有した乳白色で、半円柱状に形成されている。上部内装飾基板２１３は、上部内ベース２１１に取付けられており、前面に実装されている複数のＬＥＤ２１３ａが、上部内装飾部２１２に沿うように列設されている。上部内装飾基板２１３の複数のＬＥＤ２１３ａは、フルカラーＬＥＤである。上部内装飾基板２１３の複数のＬＥＤ２１３ａを適宜発光させることで、上部内装飾部２１２を発光装飾させることができる。
【０１３５】
扉枠上部内装飾ユニット２１０は、扉枠３に組立てた状態で、上部内装飾部２１２の下端が、膨出部１２０の膨出部上装飾部１２１の後端と一致するように形成されており、上部内装飾部２１２と膨出部上装飾部１２１とが一つの連続した装飾を形成する。
【０１３６】
この扉枠上部内装飾ユニット２１０の上部内装飾部２１２は、膨出部上装飾部１２１とで、遊技窓２０１の周りを発光装飾する第一周光領域ＬＡ１（図１６において一点鎖線で囲まれている部位）を構成している。また、上部内装飾部２１２は、乳白色に形成されていることから、複数のＬＥＤ２１３ａからの光を低減させて外方へ放射させることができるため、上部内装飾部２１２により囲まれている遊技窓２０１内が眩しさで見え難くなることを防止することができ、遊技窓２０１を通して前方から遊技領域５ａを良好な状態で視認させることができる。
【０１３７】
［３－２ｄ．扉枠上部外装飾ユニット］
扉枠上部外装飾ユニット２２０は、後端が扉枠上部ユニットベース２０２の前面に取付けられており、前方へ突出していると共に、上下方向へ間隔をあけて配置されている複数の突出ベース２２１と、突出ベース２２１の前端に設けられている上部外頂装飾部２２２と、突出ベース２２１同士の間に夫々配置されている上部外谷装飾部２２３と、上部外頂装飾部２２２の後方に夫々配置されている上部外頂ＬＥＤ２２４と、上部外谷装飾部２２３の後方に配置されている上部外谷ＬＥＤ２２５と、を備えている。
【０１３８】
突出ベース２２１は、側面視の形状が二等辺三角形に形成されている。突出ベース２２１は、上部内ベース２１１の外周面から扉枠上部ユニットベース２０２の左右の側片付近まで左右方向へ延びており、上部内ベース２１１から外方へ延び出すように形成されている。突出ベース２２１は、前端が、上部内ベース２１１の接している部位の前端と略同じ位置まで前方へ突出している。
【０１３９】
複数の上部外頂装飾部２２２は、左右方向へ延びた円柱状に形成されており、左右両端が半球状に形成されている。上部外頂装飾部２２２は、円柱の外径が、上部内装飾部２１２の外径の約１／３に形成されている。上部外頂装飾部２２２は、設けられている突出ベース２２１の左右方向の長さと対応した長さに夫々が形成されている。これら上部外頂装飾部２２２は、透光性を有している。
【０１４０】
上部外谷装飾部２２３は、突出ベース２２１同士の間で扉枠上部ユニットベース２０２

の前面と平行に延びている部位（垂直面部）と、当該部位の上辺や下辺から突出ベース２２１の下面や上面に沿って突出ベース２２１の前端付近まで斜めに延びている部位（斜面部）と、で構成されている。上部外谷装飾部２２３は、表面（前面）に鏡面状のメッキ層を有している。また、上部外谷装飾部２２３は、扉枠上部ユニットベース２０２の前面と平行に延びている部位に、後方に配置されている上部外谷ＬＥＤ２２５が前方へ臨むように、四角い開口部が形成されている。

【０１４１】

上部外頂ＬＥＤ２２４は、フルカラーＬＥＤである。上部外谷ＬＥＤ２２５は、高輝度のフルカラーＬＥＤである。

【０１４２】

扉枠上部外装飾ユニット２２０は、上部外頂ＬＥＤ２２４を適宜発光させることで、上部外頂装飾部２２２を発光装飾させることができる。また、扉枠上部外装飾ユニット２２０は、上部外谷ＬＥＤ２２５を適宜発光させることで、上部外谷装飾部２２３を発光装飾させることができると共に、上下方向に離隔している上部外頂装飾部２２２同士の間を明るく輝かせることができる。

【０１４３】

扉枠上部外装飾ユニット２２０の上部外頂装飾部２２２及び上部外谷装飾部２２３は、遊技窓２０１の周りで第一周光領域ＬＡ１の外側を発光装飾する第二周光領域ＬＡ２（図１６において二点鎖線で囲まれている部位）を構成している。また、扉枠上部外装飾ユニット２２０の上部外頂装飾部２２２及び上部外谷装飾部２２３は、前端が、扉枠上部内装飾ユニット２１０の上部内装飾部２１２の前端よりも後方に位置していることから、上部外頂ＬＥＤ２２４や上部外谷ＬＥＤ２２５から遊技窓２０１側へ照射された光が、上部内ベース２１１や上部内装飾部２１２によって遮られることとなり、上部外頂装飾部２２２及び上部外谷装飾部２２３を発光装飾させても遊技窓２０１内が眩しさで見え難くなることを防止され、遊技窓２０１を通して前方から遊技領域５ａを良好な状態で視認させることができる。

【０１４４】

［３－２ｅ．扉枠上部外縁装飾ユニット］

扉枠上部外縁装飾ユニット２３０は、扉枠上部ユニットベース２０２の外周辺縁（左右両辺、及び上辺）に沿って列設されている複数の上部外縁ＬＥＤ２３１と、扉枠上部ユニットベース２０２の外周辺縁に取付けられ扉枠上部内装飾ユニット２１０及び扉枠上部外装飾ユニット２２０を覆う扉枠上部カバー２３２と、扉枠上部カバー２３２の左右両側壁に設けられている不透明装飾部２３３と、を備えている。複数の上部外縁ＬＥＤ２３１は、フルカラーＬＥＤである。

【０１４５】

扉枠上部カバー２３２は、扉枠上部ユニットベース２０２の左右両端付近の部位から前方へ延出している一対の側壁と、一対の側壁の上辺同士を連結し扉枠上部ユニットベース２０２の上端付近の部位から前方へ延出している上壁と、一対の側壁の前辺及び上壁の前辺を連結している前壁と、から構成されており、後方及び下方が開放された箱状に形成されている。扉枠上部カバー２３２は、全体が透明に形成されている。

【０１４６】

扉枠上部カバー２３２は、側壁の前端が、上部内装飾部２１２の前端よりも僅かに前方に位置するように、上部内装飾部２１２の前端形状に沿った形状に形成されている。詳しくは、扉枠上部カバー２３２の側壁の前端が、下端から遊技窓２０１における逆Ｕ字形の直線状に延びている部位の上端付近の高さまで垂直に延び、そこから扉枠上部ユニットベース２０２の状態と略同じ高さまで上方へ向かうに従って前方へ位置するように円弧状に湾曲して延びている。また、扉枠上部カバー２３２の左右の側壁の前端は、上方へ向かって円弧状に湾曲している部位が、上方へ向かうに従って互いに接近する方向へ湾曲している。

【０１４７】

扉枠上部カバー２３２は、前壁の上部の左右両隅に、上部スピーカユニット２４０のグリル装飾枠２４３等が取付けられる一対のスピーカ取付口２３２ａが、形成されている。

【０１４８】

不透明装飾部２３３は、扉枠上部カバー２３２の左右の側壁の外側面に設けられている。不透明装飾部２３３は、扉枠上部外装飾ユニット２２０における突出ベース２２１と同じ高さの位置に、前後に延びたスリット２３３ａが形成されている。不透明装飾部２３３のスリット２３３ａを通して、扉枠上部カバー２３２の透明な側壁の一部が外方へ臨んでいる。

【０１４９】

扉枠上部外縁装飾ユニット２３０は、扉枠上部カバー２３２により、扉枠上部内装飾ユニット２１０及び扉枠上部外装飾ユニット２２０を前方から視認可能に被覆している。また、扉枠上部外縁装飾ユニット２３０は、複数の上部外縁ＬＥＤ２３１を適宜発光させることで、扉枠上部ユニットベース２０２の外縁と、扉枠上部カバー２３２の前壁の外縁（側壁及び上壁の夫々の前端）とを発光装飾させることができる。

【０１５０】

また、扉枠上部外縁装飾ユニット２３０は、左右両外側に不透明装飾部２３３を有しているため、扉枠上部外装飾ユニット２２０の上部外頂ＬＥＤ２２４や上部外谷ＬＥＤ２２５からの光が、本パチンコ機１と隣接して配置された他のパチンコ機の前方に着座している他の遊技者に照射されることを防止することができる。

【０１５１】

扉枠上部外縁装飾ユニット２３０の複数の上部外縁ＬＥＤ２３１（扉枠上部カバー２３２の前端外縁）は、遊技窓２０１の周りで第二周光領域ＬＡ２の外側を発光装飾する第三周光領域ＬＡ３（図１６において破線で囲まれている部位）を構成している。また、扉枠上部外縁装飾ユニット２３０の複数の上部外縁ＬＥＤ２３１は、扉枠上部ユニットベース２０２の前面、つまり、扉枠上部内装飾ユニット２１０の上部内装飾部２１２の前端よりも後方に配置されていることから、上部外縁ＬＥＤ２３１から遊技窓２０１側へ照射された光が、上部内ベース２１１や上部内装飾部２１２によって遮られることとなり、複数の上部外縁ＬＥＤ２３１を発光させても遊技窓２０１内が眩しさで見え難くなることを防止され、遊技窓２０１を通して前方から遊技領域５ａを良好な状態で視認させることができる。

【０１５２】

［３－２ｆ．上部スピーカユニット］

上部スピーカユニット２４０は、扉枠上部ユニットベース２０２の前面上部における左右両隅付近に夫々取付けられる上部スピーカ２４１と、夫々の上部スピーカ２４１の前方で扉枠上部カバー２３２のスピーカ取付口２３２ａを閉鎖する上部スピーカグリル（図示は省略）と、上部スピーカグリルの前方に配置され扉枠上部カバー２３２の前壁に取付けられる横格子状のグリル装飾枠２４３と、グリル装飾枠２４３における各格子部と略同じ間隔で上部スピーカグリルの後方に配置されている棒状の格子装飾部２４４と、各格子装飾部２４４の左右方向の外側端に設けられており格子装飾部を発光装飾させる格子装飾ＬＥＤ２４５と、（図１４を参照）を備えている。

【０１５３】

上部スピーカ２４１は、夫々が、扉枠上部ユニット２００の左右方向中央で、やや下方へ向くように斜めに取付けられている。上部スピーカ２４１は、扉枠上部外装飾ユニット２２０における隣接している上部外頂装飾部２２２よりも後方に取付けられている。上部スピーカ２４１は、低音から高音までの全音域のサウンドを出力するフルレンジスピーカである。上部スピーカグリルは、扉枠上部カバー２３２の内側（前壁の後面）に取付けられている。上部スピーカグリルは、パンチングメタルである。

【０１５４】

グリル装飾枠２４３は、表面に銀色の金属光沢を有したメッキ層が設けられている。グリル装飾枠２４３は、扉枠上部カバー２３２のスピーカ取付口２３２ａの内周に沿った形

状の枠部と、枠部の上下に延びている二辺同士を結び上下に離隔して配置されている複数の格子部と、から構成されている。グリル装飾枠２４３の左右に延びている格子部は、扉枠３の左右方向外側となる端部を除いた部位（一般部位）が一定の幅で延びており、左右方向の外側となる端部が端部へ向かって下方へ斜めに広がった後に一定の幅で延びた台形状に形成されている。

【０１５５】

格子装飾部２４４は、透光性を有しており、左右に長い円柱状に形成されている。格子装飾部２４４は、上部スピーカグリルを通して前方から視認することができる。格子装飾ＬＥＤ２４５は、フルカラーＬＥＤである。

【０１５６】

上部スピーカユニット２４０は、本パチンコ機１の前方に着座した遊技者の頭部に近く、遊技者に対して良質なステレオサウンドを出力することができる。また、上部スピーカユニット２４０は、複数の格子装飾ＬＥＤ２４５を適宜発光させることで、格子装飾部２４４を発光装飾させることができると共に、格子装飾部２４４を介してグリル装飾枠２４３内（上部スピーカグリルの後面側）を発光装飾させることができる。

【０１５７】

また、上部スピーカユニット２４０は、正面視において、上部スピーカグリル（グリル装飾枠２４３）内に配置されている上部外頂装飾部２２２が、上部スピーカ２４１よりも前方に位置している。つまり、上部スピーカ２４１と上部スピーカグリルとの間に、発光装飾可能な格子装飾部２４４、上部外頂装飾部２２２が配置されている。これにより、当該上部外頂装飾部２２２や格子装飾部２４４を発光装飾させると、これまでのパチンコ機では見られなかった、スピーカグリルの内側が発光装飾される演出を遊技者に見せることができる。

【０１５８】

［３－３．扉枠の全体構成］

続いて、扉枠３の全体構成について、図５乃至図１６を参照して詳細に説明する。図１５は、扉枠の上皿に遊技球が貯留されている状態を示す扉枠下部ユニットの平面図である。図１６は、扉枠における周光領域を示す説明図である。扉枠３は、本体枠４の前面を閉鎖している状態で、遊技窓２０１を通して、本体枠４に保持されている遊技盤５の遊技領域５ａを含む前面の殆どを前方から視認可能とすることができる。また、遊技窓２０１の閉鎖ガラス２０５により、遊技盤５（遊技領域５ａ）の前側を閉鎖することができる。

【０１５９】

扉枠３は、図１６等に示すように、膨出部上装飾部１２１と上部内装飾部２１２とが、環状に繋がっており、その環内に上皿１３０、扉枠演出装置１５０、及び遊技窓２０１等が配置されている。換言すると、上皿１３０、扉枠演出装置１５０、及び遊技窓２０１等が、膨出部上装飾部１２１と上部内装飾部２１２と（第一周光領域ＬＡ１）で、囲まれている。更に、上部内装飾部２１２の外側が、上部外頂装飾部２２２及び上部外谷装飾部２２３（第二周光領域ＬＡ２）と、上部外縁ＬＥＤ２３１（第三周光領域ＬＡ３）とで囲まれている。つまり、遊技窓２０１が、第一周光領域ＬＡ１、第二周光領域ＬＡ２、及び第三周光領域ＬＡ３、の三つの周光領域により三重に囲まれている。

【０１６０】

扉枠３は、上皿１３０の貯留領域１３１が、扉枠演出装置１５０の前側及び左右両側を囲むように形成されており、供給口１３５から供給された遊技球Ｂが、膨出部１２０の前端縁に沿うように流通して送出口１３６から外部（下皿１４０又は球発射装置５４０）へ送出される。

【０１６１】

扉枠３は、通常の状態では、扉枠演出装置１５０の第一可動部１５５と演出操作部１６０が下方への移動端（下降端）に夫々位置している。この状態では、第一可動部１５５（第一可動部本体１５６）の上面が、装置カバー１５１の開口部１５１ａを通して、装置カバー１５１の上面よりも僅かに上方に位置している。また、演出操作部１６０は、押圧操

作部１６１が、第一可動部本体１５６の開口部１５６ａを通して、第一可動部本体１５６の上面よりも僅かに上方に位置している。

【０１６２】

扉枠３は、上皿１３０の前周壁１３４の上端に、全長に亘って膨出部上装飾部１２１が設けられている。この膨出部上装飾部１２１によって上皿１３０における遊技球Ｂを貯留する壁の上端が嵩上げされている。膨出部上装飾部１２１の前側（フロント領域１３１ａ側）の上端は、通常の状態の扉枠演出装置１５０（第一可動部１５５）の上面の前端よりも高くなっている。これにより、上皿１３０内が遊技球Ｂで一杯になった時に、遊技球Ｂが扉枠演出装置１５０側へ溢れることとなり、遊技者に対して上皿１３０が遊技球Ｂで満杯であることを認識させ易くすることができると共に、上皿１３０から遊技球Ｂが前方へこぼれてしまうことを抑制させることができる。

【０１６３】

扉枠３は、膨出部１２０の上面における上皿１３０よりも右側の右隅において、上皿球抜ボタン１２４、球貸ボタン１２５、及び返却ボタン１２６が、集約されている。上皿球抜ボタン１２４、球貸ボタン１２５、及び返却ボタン１２６が設けられている面は、上皿１３０よりも高く膨出部上装飾部１２１よりも低い位置に設けられていると共に、前方へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球抜ボタン１２４、球貸ボタン１２５、及び返却ボタン１２６が設けられている面上に遊技球Ｂが載った場合、当該面と膨出部上装飾部１２１とにより遊技球Ｂが上皿１３０側へ転動して、上皿１３０内に放出させることができる。

【０１６４】

また、扉枠３は、上皿１３０を構成している底壁１３２、後周壁１３３、及び前周壁１３４の表面（つまり、上皿１３０の内面）が、鏡面状に形成されていることから、上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂが、上皿１３０の内面にうつるため、写った遊技球Ｂが見えることで、上皿１３０に多くの遊技球Ｂが貯留されているように錯覚させることができると共に、上皿１３０の容積が大きいように見せることができる。

【０１６５】

扉枠３は、上皿１３０において、供給口１３５から供給された遊技球Ｂが、まず、左側のサイド領域１３１ｂ内で前方へ向かって転動した後に、フロント領域１３１ａへ進入してフロント領域１３１ａ内を右方へ転動する。そして、フロント領域１３１ａの右端から右側のサイド領域１３１ｂへ進入し、右側のサイド領域１３１ｂ内で後方へ転動した後に、送出口１３６から外部へ送出されるような遊技球Ｂの流れを遊技者に見せることができる（図１５を参照）。この際に、扉枠演出装置１５０よりも前側の遊技者に近いフロント領域１３１ａを遊技球Ｂが流通するため、フロント領域１３１ａ内の遊技球Ｂを良好に視認することができ、上皿１３０内での遊技球Ｂの貯留量を容易に確認することができる。

【０１６６】

また、扉枠３では、上皿１３０において遊技球Ｂが後方へ転動する右側のサイド領域１３１ｂの後端に送出口１３６を設けているため、遊技者側から送出口１３６を視認することができる。これにより、これまでのパチンコ機で見ることのできなかった、送出口１３６（上皿１３０）から遊技球Ｂが球発射装置５４０へ送られる様子を遊技者に見せることができる。

【０１６７】

扉枠３は、透明な装置カバー１５１及び第一可動部本体１５６の上壁を通して、一対の下部スピーカ１５３ａを視認することができると共に、下部スピーカ１５３ａの後方に扉枠演出表示装置１５２を視認することができる。扉枠３は、扉枠演出表示装置１５２の上端が、扉枠下部ユニット１００の上端、つまり、遊技窓２０１の下端に接近している。これにより、扉枠演出表示装置１５２と遊技盤５の演出表示装置１６００とが接近した状態となるため、扉枠演出表示装置１５２と演出表示装置１６００とで一つの画面を構成するような演出画像を表示させることができる。

【０１６８】

扉枠３は、演出操作部１６０の後方に配置されている扉枠演出表示装置１５２において、下辺を演出操作部１６０の上部前端よりも下方へ位置させると共に、上辺を演出操作部１６０の上部前端よりも上方に位置させており、扉枠演出表示装置１５２の上部を演出操作部１６０よりも高くしている。これにより、扉枠演出表示装置１５２全体を演出操作部１６０よりも低くした場合と比較して、扉枠演出表示装置１５２を演出操作部１６０に接近させても遊技者側から扉枠演出表示装置１５２を見え易くすることができる。また、扉枠演出表示装置１５２にかかる前後方向の奥行を小さくすることができることから、膨出部１２０の前方への膨出量を抑制することができるため、膨出部１２０によって遊技者に圧迫感を与えてしまうことを回避させることができ、遊技者に対して快適な状態で遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０１６９】

また、扉枠３は、演出操作部１６０の後方に表示画面の垂直投影範囲ＶＰ（図１１において二つの一点鎖線の間の範囲）が演出操作部１６０の近傍となるように斜めに配置した扉枠演出表示装置１５２を、設けていることから、遊技者側から扉枠演出表示装置１５２を見ると、扉枠演出表示装置１５２の下側の外縁付近に演出操作部１６０が見えることとなるため、扉枠演出表示装置１５２に演出操作部１６０を装飾するような演出画像を表示させることで、演出画像により演出操作部１６０を装飾することができると共に、演出画像を変化させることで演出操作部１６０の装飾を様々に変化させることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができる。

【０１７０】

更に、扉枠３は、演出操作部１６０の近傍に扉枠演出表示装置１５２の表示画面が見えるため、扉枠演出表示装置１５２に演出操作部１６０の画像を表示しなくても、演出操作部１６０へ向けた矢印や手等の画像を表示して、遊技者に対して演出操作部１６０の操作を促すことができるため、遊技者の視線を直ちに演出操作部１６０に向けさせることが可能となり、演出操作部１６０の操作タイミングを遅れ難くすることができ、遊技者に演出操作部１６０を操作する遊技者参加型演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０１７１】

また、扉枠３は、下部前面スピーカユニット１９０の下部前面スピーカグリル１９２と、上部スピーカユニット２４０の上部スピーカグリルとにより、通常の状態では、下部前面スピーカ１９１及び上部スピーカ２４１が前方（遊技者側）から見え難くなっている。

【０１７２】

［３－４．扉枠の電磁波ノイズ対策］

次に、扉枠３のノイズ対策について簡単に説明する。扉枠３は、上述したように、正面視の外形が上下に延びた四角形で枠状の図示しない扉枠ベースユニット等を備えている。この扉枠ベースユニットは、上述したように、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されており前後に貫通している遊技窓２０１を有した図示しない扉枠ベースの後側に取付けられている図示しない金属製の枠状の扉枠補強ユニット、この扉枠補強ユニットに取付けられている金属製の開閉用のシリンダ錠１２７等を備えている。扉枠補強ユニットは、上述したように、扉枠ベースを補強して剛性を付与することができる機能に加えて扉枠金属アースとしても機能し、図示しない扉枠金属アース線を介して本体枠４に備える枠アース基板５５９と電気的に接続されている。つまり、本実施形態では、金属製の扉枠補強ユニットが扉枠側のフレームグランドとなっている。枠アース基板５５９は、各所で生じた電磁波ノイズを一旦集約して遊技ホールの島設備に接地（アース）することができるものであり、図示しない島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。

【０１７３】

扉枠３に備える各種装飾部には、上述したように、装飾メッキが全く施されていないものもあれば、表裏全面に装飾メッキが施されているものもある。この装飾メッキは、クロムメッキや硬質金メッキ等の貴金属メッキであり、導電性を有している。各種装飾部のう

ち、表裏全面に装飾メッキが施されているものについては、扉枠補強ユニットと図示しない配線又は図示しない金属製の導通板を介して扉枠補強ユニットと電気的に接続されている。このため、例えば、装飾メッキが施された装飾部に遊技者が触れると、遊技者に帯電した静電気が静電気放電して電磁波ノイズとして遊技者からこの装飾部を介して扉枠補強ユニットへ伝わり、扉枠補強ユニットから図示しない扉枠金属アース線、枠アース基板５５９、そして図示しない島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去されるようになっている。

【０１７４】

扉枠３が本体枠４に対して閉鎖された状態では、上述したように、扉枠３におけるシリンダ錠１２７の回転伝達部材と本体枠４における施錠ユニット６５０の伝達シリンダ６５４とが接触して電気的に接続された状態となるため、遊技ホールの店員等の係員が扉枠３を本体枠４に対して閉鎖した状態のまま、本体枠４を外枠２に対して開放する際に、例えば、遊技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者（設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる限られた者）が本体枠４における施錠ユニット６５０に触れると、遊技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者に帯電した静電気が静電気放電して電磁波ノイズとして遊技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者からこの施錠ユニット６５０を介して扉枠補強ユニットへ伝わり、扉枠補強ユニットから図示しない扉枠金属アース線、枠アース基板５５９、そして図示しない島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去されるようになっている。

【０１７５】

［３－５．扉枠の発光演出］

次に、扉枠３による発光演出について説明する。扉枠３は、上皿１３０、扉枠演出装置１５０、及び遊技窓２０１等を、乳白色で円柱状に形成されている膨出部上装飾部１２１と上部内装飾部２１２と（第一周光領域ＬＡ１）で囲んでいる。膨出部上装飾部１２１の複数のＬＥＤ１２１ａと、上部内装飾部２１２の複数のＬＥＤ２１３ａは、夫々が延びている方向へ一列に配置されている。これにより、複数のＬＥＤ１２１ａ及びＬＥＤ２１３ａを適宜発光させることで、遊技窓２０１等の周りを発光装飾させることができる。この際に、複数のＬＥＤ１２１ａ及びＬＥＤ２１３ａを、順番に発光させると、遊技窓２０１の周りを光が回るような発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１７６】

また、扉枠３は、上部内装飾部２１２の外側に配置されている上部外頂装飾部２２２及び上部外谷装飾部２２３（第二周光領域ＬＡ２）を備えているため、上部外頂ＬＥＤ２２４及び上部外谷ＬＥＤ２２５により上部外頂装飾部２２２及び上部外谷装飾部２２３を発光装飾させることで、第一周光領域ＬＡ１の外側を発光装飾させることができ、遊技窓２０１の外側を二重に発光装飾させる発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１７７】

上部外頂装飾部２２２は、上下方向へ間隔をあけて複数配置されていることから、上下方向の一方側から順次発光させることで、レベルメータのような発光演出を遊技者に見せることができる。例えば、チャンスの到来等の際に、遊技に対する期待値をレベルメータとして遊技者に見せたり、出力される音楽に合わせたサウンドメータとして遊技者に見せたりすることができる。

【０１７８】

また、上部外谷装飾部２２３は、鏡面状に形成されていることから、上部外谷ＬＥＤ２２５を発光させることで、上部外頂装飾部２２２同士の間を上部内装飾部２１２よりも強く輝かせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることが可能な発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１７９】

この扉枠３は、扉枠上部ユニットベース２０２の外縁列設された複数の上部外縁ＬＥＤ２３１を備えているため、これら上部外縁ＬＥＤ２３１を発光させることで、これまでの

パチンコ機１では見ることのできなかった扉枠３の外縁（第三周光領域ＬＡ３）が発光する発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１８０】

そして、扉枠３では、遊技窓２０１の外側に、第一周光領域ＬＡ１、第二周光領域ＬＡ２、及び第三周光領域ＬＡ３、の三重の周光領域を有しているため、夫々の周光領域を適宜発光させることで、遊技窓２０１の周りを回るような発光演出、外側から遊技窓２０１へ向かうような発光演出、遊技窓２０１から外側へ向かうような発光演出、等の様々な発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１８１】

また、扉枠３では、下部前面スピーカユニット１９０の格子装飾ＬＥＤ１９５や、上部スピーカユニット２４０の格子装飾ＬＥＤ２４５、を適宜発光させることで、グリル装飾枠１９３の格子部（格子装飾部１９４）や、グリル装飾枠２４３の格子部（格子装飾部２４４）、を発光装飾させることができ、下部前面スピーカユニット１９０のグリル装飾枠１９３や、上部スピーカユニット２４０のグリル装飾枠２４３を目立たせる発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１８２】

更に、扉枠３では、下部スピーカユニット１５３の下部スピーカ装飾部１５３ｃ、上部スピーカユニット２４０の格子装飾部２４４、複数の上部外頂ＬＥＤ２２４及び上部外谷ＬＥＤ２２５における上部スピーカユニット２４０のグリル装飾枠２４３（上部スピーカグリル）の後方に位置している上部外頂ＬＥＤ２２４及び上部外谷ＬＥＤ２２５、を発光させることで、一対の下部スピーカ１５３ａと第一可動部本体１５６の上壁との間、上部スピーカ２４１と上部スピーカグリルとの間、を発光装飾させることができ、スピーカとスピーカグリルとの間が発光装飾するこれまでのパチンコ機では見ることのできなかった発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１８３】

また、扉枠３では、上皿１３０の後周壁１３３に貯留発光装飾部１３８の複数のＬＥＤ１３８ａを備えているため、複数のＬＥＤ１３８ａを発光させることで、上皿１３０や、上皿１３０内に貯留されている遊技球Ｂを発光装飾させることができる。例えば、上皿１３０内に遊技球Ｂが貯留されていない状態で、複数のＬＥＤ１３８ａを発光させること、上皿１３０の内面が鏡面状に形成されていることから、上皿１３０内の全体が眩しく発光装飾される発光演出を遊技者に見せることができ、遊技するパチンコ機を選択中の遊技者に対して、本パチンコ機１の上皿１３０が眩しく輝くことで、本パチンコ機１への関心を強く引付けさせることができる。

【０１８４】

この貯留発光装飾部１３８は、上皿１３０の底壁１３２から遊技球Ｂの外径の半分よりも上方に設けられているため、上皿１３０内に遊技球Ｂが貯留されている状態で複数のＬＥＤ１３８ａを発光させること、その光が、遊技球Ｂの上半分側に照射されて、上方側へ反射することとなり、上皿１３０の貯留されている遊技球Ｂがキラキラと輝く発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１８５】

なお、膨出部上装飾部１２１を発光装飾させると、その光の一部が上皿１３０内へも照射されるため、膨出部上装飾部１２１によっても上皿１３０内や上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂが発光装飾する発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１８６】

また、扉枠３では、上皿球抜ボタン１２４の周囲を囲んでいる発光装飾部１２４ａと、下皿球抜ボタン１４２の周囲を囲んでいる発光装飾部１４２ａと、を備えているため、上皿球抜ボタン１２４の発光装飾部１２４ａや、下皿球抜ボタン１４２の発光装飾部１４２ａを発光させることで、上皿球抜ボタン１２４や下皿球抜ボタン１４２を発光装飾させることができる。従って、「大当り」遊技中等、多くの遊技球Ｂが払出される時に、上皿球抜ボタン１２４や下皿球抜ボタン１４２を発光装飾させることで、上皿１３０や下皿１４

０が遊技球Ｂで満タンになることを回避させるように、遊技者に対して上皿球抜ボタン１２４や下皿球抜ボタン１４２の操作を促す発光演出を見せることができる。

【０１８７】

このように、本実施形態の扉枠３は、様々な発光演出を遊技者に見せることができ、それらを適宜組合せることで、より多彩に演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者を飽きさせ難くすることができる。

【０１８８】

［３－６．扉枠演出装置の演出］

次に、扉枠３の扉枠演出装置１５０による演出について、主に図１７等を参照して説明する。図１７（ａ）は扉枠演出装置における扉枠演出表示装置と演出操作部との関係を模式的に示す説明図であり、（ｂ）は扉枠演出表示装置の演出画像による演出操作部の装飾の一例を示す説明図であり、（ｃ）は扉枠演出表示装置の演出画像と演出操作部の可動演出とによるコラボレーション演出の一例を示す説明図である。

【０１８９】

扉枠演出装置１５０は、通常の状態では、第一可動部１５５と演出操作部１６０とが、夫々下方の移動端（下降端）に位置している。この状態では、第一可動部１５５（第一可動部本体１５６）の上面が、装置カバー１５１の開口部１５１ａを通して、装置カバー１５１の上面よりも僅かに上方に位置している。また、演出操作部１６０は、押圧操作部１６１が、第一可動部本体１５６の開口部１５６ａを通して、第一可動部本体１５６の上面よりも僅かに上方に位置している。この通常の状態でも、演出操作部１６０における押圧操作部１６１を押圧操作することができる。

【０１９０】

通常の状態で、操作部装飾基板１６２の第一ＬＥＤを発光させると、押圧操作部１６１の上面が発光装飾する発光演出を遊技者に見せることができる。また、通常の状態で、操作部装飾基板１６２の第二ＬＥＤを発光させると、押圧操作部１６１の外側を囲んでいる第一可動部カバー１５８の開口枠部１５８ａが発光装飾する発光演出を遊技者に見せることができる。これらの発光演出により、遊技者の関心を押圧操作部１６１へ向けさせることができ、遊技者に対して押圧操作部１６１の押圧操作を促して、押圧操作部１６１を操作する遊技者参加型演出に参加させ易くすることができる。

【０１９１】

また、通常の状態で、第一可動部装飾基板１５９の複数のＬＥＤ１５９ａを発光させると、第一可動部本体１５６の側壁を介して、上皿１３０の後周壁１３３と第一可動部本体１５６との間を発光装飾させることができる。つまり、上皿１３０の後周壁１３３の上端付近が発光装飾する発光演出を遊技者に見せることができる。

【０１９２】

この通常の状態で、一対の下部スピーカ１５３ａから所定のサウンドを出力させると、そのサウンドが、装置カバー１５１のグリル孔１５１ｃと第一可動部本体１５６のグリル孔１５６ｂとを通して遊技者側へ放射され、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の方向からサウンドが聞える音響演出を遊技者に聴かせることができる。これにより、下部スピーカ１５３ａからのサウンドにより、遊技者の関心を押圧操作部１６１へ引付けさせることができ、遊技者に対して押圧操作部１６１の押圧操作を促して、押圧操作部１６１を操作する遊技者参加型演出に参加させ易くすることができる。

【０１９３】

また、扉枠演出装置１５０は、通常の状態では、装置カバー１５１を通して扉枠演出表示装置１５２を遊技者側から良好な状態で視認することができ、扉枠演出表示装置１５２に表示されている演出画像によって遊技者を楽しませることができる（図１７（ａ）等を参照）。

【０１９４】

扉枠演出装置１５０は、通常の状態で、第一昇降機構１７０の四つの第一昇降駆動モータ１７５ｂにより第一昇降ピン１７５ａを公転させることで、一対の昇降アーム１７４及

び昇降スライダ１７２を介して、演出操作部１６０と一緒に第一可動部１５５が上方への移動端（上昇端）へ移動する可動演出を遊技者に見せることができる。これにより、演出操作部１６０と一緒に第一可動部１５５が上方へ飛び出してくるため、遊技者を驚かせることができ、遊技者に対して押圧操作部１６１の押圧操作を強く促すことができると共に、第一可動部１５５が上昇することで、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０１９５】

この第一可動部１５５を上昇端へ移動させた状態では、図１２（ａ）に示すように、第一可動部本体１５６の側壁が、遊技者側から視認可能となる。この状態で、第一可動部装飾基板１５９の複数のＬＥＤ１５９ａを発光させると、第一可動部本体１５６の側壁が発光装飾する発光演出を遊技者に見せることができる。従って、第一可動部本体１５６の側壁を発光装飾させながら第一可動部１５５を下降端から上昇端へ移動させると、第一可動部１５５が光の中から上昇してくるような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えることができる。

【０１９６】

また、第一可動部１５５を上昇端へ移動させた状態で第一可動部装飾基板１５９の複数のＬＥＤ１５９ａを発光させると、その光の一部が上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂに照射されるため、複数のＬＥＤ１５９ａによっても上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂをキラキラ輝かせる発光演出を遊技者に見せることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０１９７】

また、四つの第一昇降駆動モータ１７５ｂにより第一可動部１５５を昇降させることができるため、第一昇降駆動モータ１７５ｂを小刻みに正転・逆転を繰り返させることで、第一可動部１５５を振動させることができる。これにより、第一可動部１５５が振動している時に遊技者が第一可動部１５５や演出操作部１６０に触れると、その振動によって遊技者を驚かせることができる。また、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を押圧操作するタイミングで第一可動部１５５を振動させると、押圧操作の操作感を重くしたり軽くしたりして変化させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０１９８】

更に、第一可動部１５５を下降端から上昇端側へ移動させると、第一可動部本体１５６の上壁に形成されている複数のグリル孔１５６ｂが上方へ移動するため、複数のグリル孔１５６ｂと一対の下部スピーカ１５３ａとの間の空間の容積が増加することとなる。これにより、下部スピーカ１５３ａとグリル孔１５６ｂとの間の容積が変化することで、当該部位の固有振動が変化し、下部スピーカ１５３ａから出力されるサウンドの共振周波数が変化することとなるため、複数のグリル孔１５６ｂを通して遊技者側へ放射されるサウンドの音色が変化する音響演出を遊技者に聴かせることができる。

【０１９９】

また、本パチンコ機１の前方に着座している遊技者からは、第一可動部１５５を下降端から上昇端へ移動させると、第一可動部１５５の上部が、扉枠演出表示装置１５２の表示画面の下部を覆うように見える。これにより、第一可動部１５５を上昇端へ移動させると、扉枠演出表示装置１５２に表示されている演出画像の一部が第一可動部１５５により遮られるため、遊技者に対して第一可動部１５５の上昇に気付かせることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０２００】

この際に、扉枠演出表示装置１５２に、例えば、所定のキャラクタにより第一可動部１５５を持ち上げるような演出画像、第一可動部１５５の上昇により所定のキャラクタが持上げられるような演出画像、等を表示させることで、第一可動部１５５の可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を遊技者に見せることができ、遊技者をおおいに楽しませることができる。

【０２０１】

また、扉枠演出装置１５０は、通常の状態で、第二昇降機構１８０の第二昇降駆動モータ１８２により第二昇降ピン１８３を公転させると、昇降伝達片１８４を介して演出操作部１６０が上方の移動端（上昇端）へ移動する可動演出を遊技者に見せることができる。これにより、演出操作部１６０の押圧操作部１６１の上面が、第一可動部１５５の上面よりも大きく上方へ突出した状態となるため、遊技者の関心を押圧操作部１６１へ強く引付けさせることができ、遊技者に対して押圧操作部１６１の押圧操作を強く促すことができると共に、押圧操作部１６１が上昇することで、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０２０２】

演出操作部１６０を上昇端へ移動させた状態では、図１２（ｂ）に示すように、押圧操作部１６１の下側の操作部可動ベース１６３の周壁が、外部に露出した状態となる。この状態で、操作部装飾基板１６２の第二ＬＥＤを発光させると、操作部可動ベース１６３の周壁が発光装飾する発光演出を遊技者に見せることができる。従って、演出操作部１６０の操作部可動ベース１６３の周壁を発光装飾させながら演出操作部１６０を下降端から上昇端へ移動させると、演出操作部１６０が光の中から上昇してくるような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えることができる。

【０２０３】

また、第二昇降駆動モータ１８２により演出操作部１６０を昇降させることができるため、第二昇降駆動モータ１８２を小刻みに正転・逆転を繰り返させることで、演出操作部１６０を振動させることができる。これにより、演出操作部１６０が振動している時に遊技者が演出操作部１６０に触れると、その振動によって遊技者を驚かせることができる。また、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を押圧操作するタイミングで演出操作部１６０を振動させると、押圧操作の操作感を重くしたり軽くしたりして変化させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０２０４】

また、本パチンコ機１の前方に着座している遊技者からは、演出操作部１６０を下降端から上昇端へ移動させると、演出操作部１６０の上部が、扉枠演出表示装置１５２の表示画面の下部を覆うように見える。これにより、演出操作部１６０を上昇端へ移動させると、扉枠演出表示装置１５２に表示されている演出画像の一部が演出操作部１６０により遮られるため、遊技者に対して演出操作部１６０の上昇に気付かせることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０２０５】

この際に、扉枠演出表示装置１５２に、例えば、演出操作部１６０の周りを装飾するような演出画像（図１７（ｂ）を参照）、所定のキャラクタにより演出操作部１６０を持ち上げるような演出画像、演出操作部１６０の上昇により所定のキャラクタが持上げられるような演出画像（図１７（ｃ）を参照）、等を表示させることで、演出操作部１６０の可動演出と演出画像とによるコラボレーション演出を遊技者に見せることができ、遊技者をおおいに楽しませることができる。

【０２０６】

この演出操作部１６０は、第一可動部１５５が下降端の状態で上昇端へ移動させることができると共に、第一可動部１５５が上昇端の状態で上昇させることもできる（図１２（ｂ）の状態）。例えば、第一可動部１５５を下降端から上昇端へ移動させた後に、演出操作部１６０を下降端から上昇端へ移動させることで、演出操作部１６０が二段階に上昇する可動演出を遊技者に見せることができる。これにより、演出操作部１６０が二段階で上昇するため、遊技者に対して演出操作部１６０を操作すると、「大当り」遊技が開始される（特別抽選結果が「大当り」）と強く思わせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができると共に、遊技者に演出操作部１６０を操作させて遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【０２０７】

このように、扉枠演出装置１５０は、上述したような、発光演出、可動演出、画像演出、遊技者参加型演出、音響演出、等の様々な演出を遊技者に提示することができるため、それらを適宜組合せることで、より多彩に演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者を楽しませることができる。

【０２０８】

［３－７．本実施形態の特徴的な作用効果］

このように、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技が行われる遊技領域５ａの前方且つ下方に設けられている扉枠３の膨出部１２０の上面に、扉枠演出装置１５０が配置される装置配置部１２３の前方側のフロント領域１３１ａと、左右両外側のサイド領域１３１ｂとにより、装置配置部１２３を囲む遊技球Ｂの貯留領域１３１を有した上皿１３０を設けているため、フロント領域１３１ａにより扉枠演出装置１５０よりも前方側に遊技球Ｂが貯留されることとなり、上皿１３０内に貯留されている遊技球Ｂを遊技者から見え易くすることができる。また、フロント領域１３１ａにより繋がれる二つのサイド領域１３１ｂは、前後に延びたような領域となるため、フロント領域１３１ａに加えて、サイド領域１３１ｂに貯留されている遊技球Ｂも、遊技者側から視認し易くすることができる。

【０２０９】

従って、上皿１３０内の遊技球Ｂが見え易くなることで、遊技者に対して遊技球Ｂの貯留量に対する意識を喚起させることができることから、遊技の進行により上皿１３０内の遊技球Ｂを消費して貯留量が少なくなっても、遊技者に対して貯留量の低下を認識させ易くして、上皿１３０内へ遊技球Ｂを補充させることができるため、遊技者が気付かないうちに遊技球Ｂが上皿１３０から無くなることを回避させて、突然の遊技の中断を阻止することができ、遊技の中断による遊技者の落胆を防止して、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２１０】

また、上記のように、フロント領域１３１ａ内や二つのサイド領域１３１ｂ内の遊技球Ｂを遊技者側から見え易くすることができるため、遊技者が視線を、遊技領域５ａから下方の扉枠演出装置１５０へ落とすだけで、フロント領域１３１ａ内に遊技球Ｂが有るか無いかを即座に認識させることができ、上皿１３０内における遊技球Ｂの有無を、遊技者が注意深く確認する必要はなく、遊技者を遊技に専念させ易くすることが可能となり、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０２１１】

また、フロント領域１３１ａにより繋がれている二つのサイド領域１３１ｂの左側に供給口１３５を配置し、反対の右側に送出口１３６を配置していることから、フロント領域１３１ａが、供給口１３５から送出口１３６までの途中に設けられることとなり、供給口１３５から貯留領域１３１内へ供給された遊技球Ｂが、フロント領域１３１ａを通って送出口１３６から貯留領域１３１外へ送出されることとなるため、遊技を行うことで上皿１３０内の遊技球Ｂを消費すると、遊技球Ｂが目の前（フロント領域１３１ａ）を流れることとなり、遊技者に対して遊技球Ｂの消費速度や消費量等を認識させ易くすることができ、上述した作用効果を奏し易いものとすることができる。

【０２１２】

更に、装置配置部１２３の左右両外側のサイド領域１３１ｂの左側に供給口１３５を配置し、右側に送出口１３６を配置していることから、供給口１３５と送出口１３６との左右方向の間を大きくすることができるため、蓋然的に、貯留領域１３１の左右方向も大きくなることから、上皿１３０における遊技球Ｂの貯留量をより多くすることができる。従って、上皿１３０に多くの遊技球Ｂを貯留させることができるため、遊技者に対して遊技球Ｂの貯留量を気にせずに遊技を行わせることができ、遊技者を遊技に専念させて遊技をより楽しませることができると共に、遊技者が視線を、遊技領域５ａから下方の扉枠演出装置１５０へ落とすだけで、フロント領域１３１ａ内に遊技球Ｂが有るか無いかを即座に認識させることができ、上皿１３０内における遊技球Ｂの有無を、遊技者が注意深く確認する必要はなく、遊技者を遊技に専念させ易くすることが可能となり、遊技を楽しませて

興趣の低下を抑制させることができる。

【０２１３】

また、上皿１３０の底面（底壁１３２）から遊技球Ｂの外径の半分よりも上方に上皿１３０の貯留領域１３１内へ光を照射する貯留発光装飾部１３８を設けており、貯留領域１３１内に貯留されている遊技球Ｂの半分よりも上側の部位に、貯留発光装飾部１３８のＬＥＤ１３８ａからの光が照射されることとなるため、遊技球Ｂにより貯留発光装飾部１３８からの光を上方へ反射させることができる。従って、貯留発光装飾部１３８からの光により上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂをキラキラと輝かせて発光装飾させることができ、遊技者に対して遊技球Ｂの発光装飾を楽しませることができると共に、遊技者の関心を上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂに強く引付けさせることができ、上皿１３０における遊技球Ｂの貯留量を確認させて上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０２１４】

また、上皿１３０の後周壁１３３に貯留発光装飾部１３８を設けるようにしているため、貯留発光装飾部１３８のＬＥＤ１３８ａを発光させることで、上皿１３０の前方を向いた後周壁１３３が発光するこれまでのパチンコ機では見られない発光装飾を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者の関心を上皿１３０（貯留領域１３１）へ向けさせることができ、遊技者に遊技球Ｂの貯留量を確認させて、上述した作用効果を確実に奏するものとすることができる。この際に、上皿１３０の内面を鏡面状に形成しているため、貯留発光装飾部１３８からの光、或いは、遊技球Ｂにおいて反射した貯留発光装飾部１３８からの光が、上皿１３０の内面において反射することにより、貯留発光装飾部１３８による貯留領域１３１内のキラキラ感を更に増させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０２１５】

また、送出口１３６の近傍に整列部１３７を設けて遊技球Ｂを整列させるようにしているため、送出口１３６の近傍において遊技球Ｂの詰りを防止することができ、上皿１３０に貯留されている遊技球Ｂを、送出口１３６からスムーズに球発射装置５４０や下皿１４０へ送出させることができる。従って、遊技球Ｂが詰まることによる遊技の中断を回避させることができ、遊技者に遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０２１６】

更に、上皿１３０のサイド領域１３１ｂに配置されている送出口１３６を、前方から視認可能としているため、これまでのパチンコ機では見ることができなかった送出口１３６から遊技球Ｂが送出される様子を見ることができ、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者の関心を強く引付けさせることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【０２１７】

また、装置配置部１２３の前方側に、遊技球Ｂが貯留される貯留領域１３１におけるフロント領域１３１ａが設けられているため、装置配置部１２３に設けられた扉枠演出装置１５０上に遊技球Ｂが載って前方へ向かって転動しても、フロント領域１３１ａ内へ落下することとなり、膨出部１２０から前方へ遊技球Ｂが落下することを防止することができる。

【０２１８】

また、上皿１３０の底壁１３２、後周壁１３３、及び前周壁１３４等の内面を、鏡面状に形成していることから、上皿１３０内に貯留されている遊技球Ｂが、上皿１３０の周壁にうつるため、遊技者に対して周壁の向こうにも遊技球Ｂが貯留されているように錯覚させることができ、上皿１３０に多くの遊技球Ｂが貯留されているように見せることができる。

【０２１９】

また、貯留領域１３１内へ光を照射する貯留発光装飾部１３８を備えているため、貯留発光装飾部１３８からの光、或いは、遊技球Ｂにおいて反射した貯留発光装飾部１３８からの光が、上皿１３０の内面において反射することにより、貯留発光装飾部１３８による

貯留領域１３１内のキラキラ感を更に増させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０２２０】

また、膨出部１２０の装置配置部１２３に扉枠演出装置１５０が配置されるため、扉枠演出装置１５０による演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２２１】

なお、上記の実施形態では、上皿１３０における遊技球Ｂが貯留される貯留領域１３１として、装置配置部１２３（扉枠演出装置１５０）の前方のフロント領域１３１ａと、装置配置部１２３の左右両側の二つのサイド領域１３１ｂとで構成されているものを示したが、これに限定するものではなく、装置配置部１２３の前方のフロント領域と、装置配置部１２３の左方の一つのサイド領域、装置配置部１２３の後方のバック領域とで構成されたものとしても良い。或いは、装置配置部１２３の前方のフロント領域１３１ａと、装置配置部１２３の左右両側の二つのサイド領域１３１ｂと、装置配置部１２３の後方のバック領域とで構成されたもの（装置配置部１２３が上皿１３０内に島状に設けられているもの）としても良い。なお、貯留領域１３１のバック領域は、遊技者側から遊技球Ｂが視認不能なトンネル状としても良い。また、貯留領域１３１のバック領域は、扉枠演出装置１５０における扉枠演出表示装置１５２と演出操作部１６０との間を通るようにしても良い。

【０２２２】

また、上記の実施形態では、上皿１３０を、内面が鏡面状のものを示したが、これに限定するものではなく、上皿１３０の内面を、非鏡面状としても良い。

【０２２３】

更に、上記の実施形態では、貯留発光装飾部１３８を上皿１３０の後周壁１３３に設けたものを示したが、これに限定するものではなく、貯留発光装飾部１３８を前周壁１３４に設けるようにしても良い。

【０２２４】

また、上記の実施形態では、扉枠演出装置１５０の第一可動部１５５において、第一可動部カバー１５８の複数のルーバー部１５８ｂにより第一可動部１５５の上面に、ある程度の数の遊技球Ｂを貯留させることができるものを示したが、これに限定するものではなく、扉枠演出装置１５０の上面を上皿１３０へ向かって低くなるように傾斜した状態とし、扉枠演出装置１５０の上面に載った遊技球Ｂを上皿１３０へ転動させて、扉枠演出装置１５０の上面に遊技球Ｂが貯留されない（載り続けない）ようにしても良い。

【０２２５】

［４．本体枠］

パチンコ機１における本体枠４について、主に図４、及び図１８～図３９を参照して説明する。本体枠４は、遊技球Ｂを打込むことで遊技が行われる遊技領域５ａを有した遊技盤５を保持すると共に、遊技球Ｂを遊技者側（扉枠３の上皿１３０）へ払出したり、遊技に使用された遊技球Ｂをパチンコ機１の後方（遊技ホールの島設備側）へ排出したり、するためのものである。

【０２２６】

［４－１．本体枠の全体構成］

本体枠４は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に前方から遊技盤５が着脱可能に収容される。本体枠４は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠２に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠３が開閉可能に取付けられる。

【０２２７】

本体枠４は、後部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベースユニット５００と、本体枠ベースユニット５００の正面視左側の上端に取付けられ外枠２の外枠上ヒンジ部５０に回転可能に取付けられると共に扉枠

３の扉枠上ヒンジ部が回転可能に取付けられる本体枠上ヒンジ部５１０と、本体枠ベースユニット５００の正面視左側の下端に取付けられ外枠２の外枠下ヒンジ部６０に回転可能に取付けられると共に扉枠３の扉枠下ヒンジ部が回転可能に取付けられる本体枠下ヒンジ部５２０と、を備えている。

【０２２８】

また、本体枠４は、本体枠ベースユニット５００の正面視左側面に取付けられると共に本体枠ベースユニット５００を補強している金属製の本体枠補強フレーム５３０と、本体枠ベースユニット５００の前面下部に取付けられており遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球Ｂを打込むための球発射装置５４０と、本体枠ベースユニット５００の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆Ｌ字状の払出ベースユニット５５０と、払出ベースユニット５５０の後側に取付けられており遊技者側（上皿１３０や下皿１４０）へ遊技球Ｂを払出すための払出ユニット５６０と、本体枠ベースユニット５００の後面視下側面に取付けられると共にパチンコ機１の電源投入を行うことができる電源スイッチ６３０ａを備える電源基板６３０や払出制御基板６３３を有している基板ユニット６２０と、後述する本体枠ベース５０１に取付けられた遊技盤５の後側を覆うと共に前後に貫通し上下に延びている複数のスリット６４１が形成される裏カバー６４０と、本体枠ベースユニット５００の正面視右側面に取付けられており外枠２と本体枠４、及び扉枠３と本体枠４の間を施錠する金属製の施錠ユニット６５０と、を備えている。

【０２２９】

本体枠補強フレーム５３０には、前端から右方へ延びている部位の後側に、後述する本体枠ベース５０１の遊技盤取付部３０１に挿入された遊技盤５が前方及び上下に移動するのを規制する左位置規制部材５３１が、上下に離間して二つ取付けられている。

【０２３０】

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

【０２３１】

本体枠４の本体枠ベースユニット５００は、正面視において上端から下方へ全高の約３／４の高さの範囲で後方へ窪んでおり、遊技盤５が前側から着脱可能に挿入される遊技盤取付部３０１を有している。球発射装置５４０は、本体枠ベースユニット５００の前面における遊技盤取付部３０１よりも下方の位置に取付けられている。

【０２３２】

また、本体枠４の本体枠ベースユニット５００は、施錠ユニット６５０の伝達シリンダ６５４が挿通されるシリンダ挿通口の下方の位置に、本体枠４に対する扉枠３の開放を検出するための扉枠開放スイッチ４ａが取り付けられている。扉枠開放スイッチ４ａは、本体枠４に対して扉枠３が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠３の開放を検出することができるようになっている。扉枠開放スイッチ４ａからの検出信号は、払出制御基板６３３を介して、主制御基板１３１０へ入力されている。また、本体枠４の本体枠ベースユニット５００は、扉枠開放スイッチ４ａが取り付けられた位置よりも下方の後面において、外枠２に対する本体枠４の開放を検出するための本体枠開放スイッチ４ｂが取り付けられている。本体枠開放スイッチ４ｂは、外枠２に対して本体枠４が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて本体枠４の開放を検出することができるようになっている。本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号は、払出制御基板６３３を介して、主制御基板１３１０へ入力されている。

【０２３３】

扉枠開放スイッチ４ａ及び本体枠開放スイッチ４ｂは、施錠ユニット６５０による開閉操作による電気的な信号が入力されたことに起因して、本体枠４に対して扉枠３の開放、外枠２に対する本体枠４の開放をそれぞれ検出するものではなく、施錠ユニット６５０による開閉操作と別個独立して、本体枠４に対して扉枠３の開放、外枠２に対する本体枠４の開放をそれぞれ検出している。また、扉枠開放スイッチ４ａ及び本体枠開放スイッチ４

ｂは、シリンダ錠１２７の近傍周辺に配置されず、シリンダ錠１２７へ侵入した電磁波ノイズの影響を受けないように、施錠ユニット６５０の伝達シリンダ６５４が挿通されるシリンダ挿通口の下方の位置に扉枠開放スイッチ４ａが配置され、扉枠開放スイッチ４ａが取り付けられた位置よりも下方の後面において、扉枠開放スイッチ４ａが取り付けられた位置よりも下方の後面において本体枠開放スイッチ４ｂが配置されている。このように、仮にシリンダ錠１２７に電磁波ノイズが侵入したとしても、この電磁波ノイズの影響を、扉枠開放スイッチ４ａ及び本体枠開放スイッチ４ｂからの信号伝送ラインが受けないようになっている。

【０２３４】

本体枠ベースユニット５００は、正面視の形状が上下に延びた長方形の枠状に形成されている本体枠ベース５０１と、扉枠３側と接続するための接続ケーブル５０３を案内する接続ケーブル案内部材５０２と、遊技盤５を着脱可能に保持するための遊技盤ロック部材５０５と、を備え、本体枠ベース５０１には、遊技盤５が前側から着脱可能に挿入される遊技盤取付部３０１が形成されている。

【０２３５】

払出ベースユニット５５０は、本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１の後側に取付けられる払出ベース５５１と、払出ベース５５１に取付けられており左右に延びた箱状で上方へ開放されている球タンク５５２と、球タンク５５２の正面視左側に取付けられており上方へ開放された溝状に正面視左方へ延びているタンクレール５５３と、タンクレール５５３の上端に取付けられている第一レールカバー５５４と、第一レールカバー５５４から正面視左方に離間してタンクレール５５３の上端に取付けられている第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と第二レールカバー５５５の間の位置でタンクレール５５３の上端に取付けられている球整流部材５５６と、タンクレール５５３の下流側端に取付けられている球止部材５５７と、タンクレール５５３の上方に配置されて払出ベース５５１に取付けられる外部端子板５５８と、外部端子板５５８の前方（パチンコ機１の前方）と対応する払出ベース５５１に形成される基板収容部５５１ａａに収容される枠アース基板５５９と、を備えている。なお、外部端子板５５８は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されており、各種情報をホールコンピュータへ伝えることができるものである。枠アース基板５５９は、各所で生じた電磁波ノイズを一旦集約して遊技ホールの島設備に接地（アース）することができるものである。

【０２３６】

払出ベース５５１は、透明な合成樹脂によって成型され、前後方向が略一定の幅で左右に延びている天板部５５１ａと、天板部５５１ａの正面視左辺から前後方向の幅が天板部と略同じ幅で下方へ長く延びている左側板部５５１ｂと、天板部５５１ａの正面視右辺から前後方向の幅が天板部５５１ａと略同じ幅で下方へ短く延びている右側板部５５１ｃと、天板部５５１ａの後辺から右側板部５５１ｃの下辺と同じ位置まで下方へ延びている背板上部５５１ｄと、左側板部５５１ｂの後辺よりも前方寄りの位置から右方へ略一定の幅で下端付近まで延びている背板左部５５１ｅと、背板左部５５１ｅの右辺から後方へ左側板部５５１ｂの後辺と同じ位置まで延びている内側板部５５１ｆと、左側板部５５１ｂの下辺の前部から右方へ背板左部５５１ｅの右辺と略同じ位置まで延びている底板部５５１ｇと、底板部５５１ｇの右辺と内側板部５５１ｆの下辺とを連結している連結板部５５１ｈと、を備えている。払出ベース５５１は、正面視において逆Ｌ字状に形成されており、前方とＬ字の内方へ開放された箱状に形成されている。なお、背板上部５５１ｄの後面には、その下辺から所定長さ離間した部位に後方へ向かって突出する庇部５５１ｄａが左右方向に形成されている。

【０２３７】

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

側に取付けられる。
【０２３８】
また、払出ベース５５１は、左側板部５５１ｂ、背板左部５５１ｅ、及び内側板部５５１ｆによって、後方へ開放されており上下に延びている浅い凹部状の部位を備えており、その部位に払出ユニット５６０が取付けられる。また、払出ベース５５１は、内側板部５５１ｆの正面視右側面の上部において右方へ突出しており、裏カバー６４０が取付けられる裏カバー取付部５５１ｉを有している。
【０２３９】
払出ユニット５６０は、タンクレール５５３からの遊技球Ｂを蛇行状に下方へ誘導する１条の誘導通路５７０ａを有する球誘導ユニット５７０と、球誘導ユニット５７０の１条の誘導通路５７０ａにより誘導された遊技球Ｂを払出制御基板６３３からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置５８０と、払出装置５８０を通った遊技球Ｂを下方へ誘導する上部満タン球経路ユニット６００と、上部満タン球経路ユニット６００を通った遊技球Ｂを扉枠３側又は基板ユニット６２０側へ誘導する下部満タン球経路ユニット６１０と、を備えている。
【０２４０】
基板ユニット６２０は、本体枠ベースユニット５００における本体枠ベース５０１の後面における遊技盤載置部５０１ｃよりも下側に取付けられるスピーカユニット６２０ａと、本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１の後面に取付けられるベースユニット６２０ｂと、ベースユニット６２０ｂの後側に取付けられている電源ユニット６２０ｃと、電源ユニット６２０ｃの正面視後右側に取付けられている払出制御ユニット６２０ｄと、電源ユニット６２０ｃの正面視後左側に取付けられているインターフェイスユニット６２０ｅと、を備えている。
【０２４１】
ベースユニット６２０ｂは、本体枠ベース５０１の後面に取付けられる前ベース６２５と、前ベース６２５の後側に取付けられており後面に電源ユニット６２０ｃが取付けられる後ベース６２６と、を備えている。
【０２４２】
電源ユニット６２０ｃは、ベースユニット６２０ｂの図示しない後ベース６２６の後側に取付けられている電源基板６３０と、電源基板６３０の後側を覆うように後ベース６２６に取付けられている電源基板カバー６３１と、を備えている。
【０２４３】
払出制御ユニット６２０ｄは、電源ユニット６２０ｃにおける電源基板カバー６３１の正面視後右側に着脱可能に取付けられる箱状の透明な払出制御基板ボックス６３２と、払出制御基板ボックス６３２内に収容されている払出制御基板６３３と、を備えている。払出制御基板ボックス６３２は、透明なカバー体と透明なベース体とから構成されている。なお、払出制御基板６３３は、払出制御基板ボックス６３２に収容されており、カシメケースとして構成されている。払出制御基板６３３は、皿ユニット２００における球貸操作ユニット２２０の球貸ボタン２２４の押圧操作や、遊技盤５の主制御基板等からの払出コマンドに応じて、払出装置５８０の払出モータ５８４を制御して、指示された数の遊技球Ｂを遊技者側（上皿２０１又は下皿２０２）に払出すためのものである。
【０２４４】
払出制御基板ボックス６３２は、図示しないカバー体と図示しないベース体とから構成されている。またカバー体とベース体とは、ポリカーボネート樹脂製であり、透明に成型されている。そして、カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、払出制御基板６３３を収容することができるようになっている。このように、カバー体とベース体とがポリカーボネート樹脂製により透明に成型されていることにより、払出制御基板６３３の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正ＩＣが実装されているか否か）を、払出制御基板ボックス６３２の外側から確認することができるようになっている。また、払出制御基板ボックス６３２は、カバー体とベース体とにそれぞれ対応

するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて払出制御基板ボックス６３２を閉じると、次に、払出制御基板ボックス６３２を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、払出制御基板ボックス６３２の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、払出制御基板ボックス６３２の不正な開閉を発見することができ、払出制御基板ボックス６３２への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０２４５】

また、払出制御基板６３３は、パチンコ機１の状態を表示する図示しないエラーＬＥＤ表示器のほかに、複数の機能を兼ねる押圧操作部を有するＲＷＭクリアボタン６３３ｚ等を備えている。本実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚとしてリードタイプのものが採用されており、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの各リードが払出制御基板６３３の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされる。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部は、透明なカバー体に形成される開口部から露出されており、払出制御基板６３３が払出制御基板ボックス６３２に収容された状態でＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作することができるようになっている。

【０２４６】

ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、払出制御基板６３３に備えるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭ、及び遊技内容（遊技の進行）を制御する主制御基板に備えるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭにそれぞれ記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチとしての機能と、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンとしての機能と、エラーＬＥＤ表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチとしての機能と、を兼ね備えている。つまり、本実施形態では、遊技仕様に関わる設定変更機能（設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンとしての機能）は、遊技内容（遊技の進行）を制御する主制御基板と別体の基板である払出制御基板６３３に搭載されている。また、別体の基板は払出制御基板６３３で無くても良く、基板ケースに収納されていない基板、基板ケースに収納されている基板、カシメケースとして構成されている基板ケースに収納されている基板が考えられる。しかしながら設定変更機能（設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンとしての機能）は遊技機として重要な機能なので、セキュリティーが高い方が望ましく、基板ケースに収納されていない基板よりも基板ケースに収納されている基板の方がセキュリティーが高く、さらにセキュリティーが高い基板はカシメケースとして構成されている基板ケースに収納されている基板である。払出制御基板６３３はカシメケースとして構成されている基板ケースに収納されている基板であるので、セキュリティーが高いといえる。また、遊技内容（遊技の進行）を制御する主制御基板１３１０は後述するように遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００に取り付けられており、一方、払出制御基板６３３は本体枠４に取り付けられていることもセュリティーの向上に寄与している。

【０２４７】

インターフェイスユニット６２０ｅは、電源ユニット６２０ｃにおける電源基板カバー６３１の正面視後左側取付けられている基板ベース６３４と、基板ベース６３４の後面に取付けられているインターフェイス基板６３５と、インターフェイス基板６３５の後側を覆うように基板ベース６３４に取付けられているインターフェイス基板カバー６３６と、を備えている。

【０２４８】

インターフェイス基板６３５は、本体枠４側からの接続ケーブルの一方の端部が接続されている。インターフェイス基板６３５は、電源基板６３０、払出制御基板６３３、遊技内容（遊技の進行）を制御する主制御基板、演出の進行等を制御する周辺制御基板、等が接続されると共に、パチンコ機１の外部に設置されている図示しないＣＲユニットと接続される。インターフェイス基板カバー６３６は、払出制御ユニット６２０ｄの一部を覆うようにインターフェイス基板６３５よりも正面視右方へ延出している。

【０２４９】
裏カバー６４０は、本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１の遊技盤取付部３０１に前方から挿入されて取付けられた遊技盤５の後側を覆うものである。裏カバー６４０は、正面視における右辺が、本体枠ベース５０１の正面視後面右側端に、上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられ、正面視における左辺が、払出ベース５５１の裏カバー取付部５５１ｉと上部満タン球経路ユニット６００の裏カバー取付部６０１ａとに開閉自在に軸支されて取付けられる。裏カバー６４０の左辺側であって上部満タン球経路ユニット６００の裏カバー取付部６０１ａと対応する部分にロック用ネジ６４２が設けられている。裏カバー６４０の左辺が払出ベース５５１の裏カバー取付部５５１ｉと上部満タン球経路ユニット６００の裏カバー取付部６０１ａとに取付けられ、ロック用ネジ６４２が裏カバー取付部６０１ａに螺着されて裏カバー６４０が固定される。裏カバー６４０は、遊技盤５の後側を覆う閉じた状態から遊技盤５の後側を開放する開いた状態へ向かって約１８０度回転することができるようになっている。

【０２５０】
裏カバー６４０は、上下左右に延びた平板の正面視右辺側が前方へ折り曲げられたような形状に形成されており、本体枠４に組立てた状態で、その後面が払出ベース５５１の後面と略同一面上に位置するように形成されている。裏カバー６４０は、前後に貫通し上下に延びている複数の放熱用のスリット６４１が形成されている。本実施形態では、裏カバー６４０は、透明な合成樹脂によって形成されており、パチンコ機１の後側から本体枠４内を視認することができる。なお、スリット６４１は、遊技盤５の後側に取付けられる後述する主制御基板ボックスと対応する領域には全く形成されていない。

【０２５１】
ところで、球タンク５５２からタンクレール５５３へ流入する遊技球Ｂは、遊技球Ｂが互いに衝突したり、擦れ合ったり等の摩耗により遊技球Ｂから金属粉が剥がれて落下する。このため、遊技球Ｂが下流方向へ向かって転動するタンクレール５５３内に遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が付着する状態となると、遊技球Ｂの下流方向への流れが妨げられることにより、遊技球Ｂを下流側へ向かってスムーズに供給することが困難となって、払出ユニット５６０の払出装置５８０による遊技球Ｂの払出しが停止することとなる。

【０２５２】
そこで、本実施形態では、タンクレール５５３の下側（パチンコ機１を正面から見るとタンクレール５５３の後面下側）に切り欠き部５５３ａａを複数形成し、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉をタンクレール５５３から取り除くことができるように構成されている。これにより、例えば、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が切り欠き部５５３ａａを介してタンクレール５５３から外部へ自然に落下することで金属粉をタンクレール５５３から取り除くことができるし、タンクレール５５３内を転動する遊技球Ｂの振動によりタンクレール５５３内に付着している遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が切り欠き部５５３ａａを介してタンクレール５５３から外部へ落下することで金属粉をタンクレール５５３内から取り除くことができるし、遊技ホールの店員等の係員により綿棒を切り欠き部５５３ａａに挿入してタンクレール５５３内に付着している遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉を取り除く作業を行うことですることで金属粉をタンクレール５５３内から取り除くことができる。

【０２５３】
また、パチンコ機１は遊技ホールの島設備に背向かいで複数列設されると共に、パチンコ機１から排出された遊技球Ｂは球研磨装置で磨かれて球揚送装置で再びパチンコ機１の球タンク５５２へ供給されるため、遊技ホールの島設備内の温度は遊技ホールの室内温度と比べて極めて高い。このため、本体枠ベース５０１に取付けられた遊技盤５の後側を覆う裏カバー６４０には、遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段から発せられる熱をパチンコ機１の外部へ放出するために、上述したように、前後に貫通し上下に延びている複数の放熱用のスリット６４１が形成されている。また、裏カバー６４０は、複数のスリット６４１が形成

されているため、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａを介して落下した遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が遊技盤５の裏面側へ侵入することを完全に防止することが難しいものの、この金属粉が遊技盤５の裏面側へ侵入することを抑制することができる。

【０２５４】

また、遊技ホールの島設備の内部は、パチンコ機１の外部端子板５５８の各種接続端子と電気的に接続するための複数種類の配線がその上部からつり下げられており、パチンコ機１の仕様に応じて、外部端子板５５８と電気的に接続される配線と、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線と、がある。つまり、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線は、未接続配線となり、遊技ホールの島設備の内部の上部からつり下げられた状態となる。パチンコ機１は遊技ホールの島設備に背向かいで複数列設されるため、この未接続配線が遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段に触れると、ショート（短絡）が発生して破損する（出火の原因となり得る）場合がある。裏カバー６４０は、複数のスリット６４１が形成されているものの、未接続配線の先端やその近傍では屈曲しているものも多く、未接続配線の先端がスリット６４１で引っ掛かってそれより遊技盤５の裏面側へ向かって侵入し難いため、ショート（短絡）を防止することができる。

【０２５５】

なお、遊技盤５に備える各種基板のうち、裏カバー６４０に近傍する基板（後述するパネル中継基板１４１０等の中継基板を除く。）は、基板ボックスを構成する非導電性の樹脂により成型されるカバー体により覆われており、未接続配線の先端が仮にスリット６４１を介して遊技盤５の裏面側へ侵入してカバー体と接触したとしても、カバー体に覆われる基板に何ら影響が及ばない。後述するパネル中継基板１４１０等の中継基板は、一の基板と他の基板とを中継する基板であるため、各種コネクタの集合体であって、各種コネクタを電気的に接続するための配線パターンが裏カバー６４０と臨む面となる各種コネクタが実装される中継基板の表面（実装面）ではなく、裏カバー６４０と臨む面と反対側となる中継基板の裏面（ハンダ面）に形成されていると共に、中継基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）が各種コネクタのピン端子を挿通してハンダ付けすることができるスルーホールを除いて所定色（例えば、緑色、黄色、赤色、青色、黒色等）のレジストでベタ塗りされて配線パターンが所定色のレジストにより覆われて露出されていない。つまり、未接続配線の先端が仮にスリット６４１を介して遊技盤５の裏面側へ侵入して中継基板に接触したとしても、中継基板に何ら影響が及ばない。

【０２５６】

このように、本体枠ベース５０１に取付けられた遊技盤５の後側を覆う裏カバー６４０には、遊技盤５の後側を覆うことで遊技盤５の後側を保護することができる保護カバーとしての機能と、遊技盤５の後側を覆うことで遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段から発せられる熱を複数のスリット６４１を介してパチンコ機１の外部へ放出することができる放熱機能と、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａを介して落下した遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が遊技盤５の裏面側へ侵入することを抑制することができる金属粉侵入抑制機能と、遊技ホールの島設備の内部からつり下げられた未接続配線が遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段に触れることを防止することができる防護壁機能と、を有している。

【０２５７】

本体枠４における施錠ユニット６５０について、主に図３９を参照して詳細に説明する。図３９（ａ）は本体枠の施錠ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は施錠ユニットを後ろから見た斜視図である。施錠ユニット６５０は、本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられ、本体枠４と扉枠３、本体枠４と外枠２、との間を施錠するものである。施錠ユニット６５０は、本体枠ベース５０１に取付けられる金属製のユニットベース６５１と、ユニットベース６５１から前方へ突出しており扉枠３と係止可能な金属製の複数の扉枠用鉤６５２と、ユニットベース６５１から後方へ突出しており外枠２と係止可能な金属

製の複数の外枠用鉤６５３と、扉枠用鉤６５２又は外枠用鉤６５３を上下方向へ移動させる金属製の伝達シリンダ６５４と、扉枠用鉤６５２を下方へ付勢していると共に外枠用鉤６５３を上方へ付勢している金属製の錠バネ６５５と、外枠用鉤６５３を下方へ移動させる金属製の外枠用開錠レバー６５６と、を備えている。

【０２５８】

本体枠ベースユニット５００の正面視左側面に取付けられる本体枠補強フレーム５３０は、本体枠ベースユニット５００における本体枠ベース５０１の正面視左側面に取付けられる。本体枠補強フレーム５３０は、平面視の断面形状が、正面視右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。本実施形態では、本体枠補強フレーム５３０が、金属の押出型材によって形成されている。

【０２５９】

施錠ユニット６５０は、本体枠４に組立てた状態で、複数（三つ）の扉枠用鉤６５２、伝達シリンダ６５４、及び外枠用開錠レバー６５６が、本体枠ベース５０１の前面よりも前方へ突出している。伝達シリンダ６５４は、本体枠ベース５０１のシリンダ挿通口５０１ｆを通って前方へ突出し、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすることで、前端が扉枠３のシリンダ錠１３０の回転伝達部材１３３と係合し、鍵穴１３２に挿入された鍵の回転が伝達されて回転する。また、施錠ユニット６５０は、複数（三つ）の扉枠用鉤６５２が、扉枠３の扉枠ベースユニット１００における扉枠補強ユニット１１０の鉤掛部材１１６に係止され、複数（二つ）の外枠用鉤６５３が、外枠２における外枠右組立体２０の上鉤掛部材２４と下鉤掛部材２５とに係止される。

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

金属製の本体枠補強フレーム５３０は、本体枠ベースユニット５００を補強して剛性を付与することができる機能に加えて本体枠金属アースとしても機能し、図示しない本体枠金属アース線を介して、上述した枠アース基板５５９と電気的に接続されている。枠アース基板５５９は、図示しない島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。なお、金属製の本体枠補強フレーム５３０が本体枠ベースユニット５００を補強して剛性を付与することができる機能に加えて本体枠金属アースとしても機能しているという点についての説明を後述する。

【０２６３】

［４－３．本体枠の電磁波ノイズ対策］

次に、本体枠４のノイズ対策について簡単に説明する。本体枠４は、上述したように、後部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベースユニット５００、本体枠ベースユニット５００の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆Ｌ字状の払出ベースユニット５５０、払出ベースユニ

ット５５０で受取った遊技球Ｂを遊技者側（上皿１３０や下皿１４０）へ払出すための払出ユニット５６０と、パチンコ機１の電源投入を行うことができる電源スイッチ６３０ａを備える電源基板６３０や払出制御基板６３３を有している基板ユニット６２０等を備えている。

【０２６４】

この本体枠ベースユニット５００は、上述したように、金属の押出型材によって形成されると共に、本体枠ベース５０１の正面視左側面に取付けられる本体枠補強フレーム５３０等を備えている。本体枠補強フレーム５３０は、上述したように、本体枠ベースユニット５００を補強して剛性を付与することができる機能に加えて本体枠金属アースとしても機能し、図示しない本体枠金属アース線を介して本体枠４に備える上述した枠アース基板５５９と電気的に接続されている。つまり、本実施形態では、金属製の本体枠補強フレーム５３０が本体枠側のフレームグランドとなっている。また、球タンク５５２は、その底部全体に配置された図示しない金属製プレートが図示しない球タンクアース線を介して上述した枠アース基板５５９と電気的に接続されている。また、基板ユニット６２０におけるインターフェイス基板６３５に設けられる図示しないアース接続端子は、図示しないインターフェースアース線を介して上述した枠アース基板５５９と電気的に接続されている。また、基板ユニット６２０における電源基板６３０に設けられる図示しないアース接続端子は、図示しない電源アース線を介して上述した枠アース基板５５９と電気的に接続されている。この枠アース基板５５９は、図示しない島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。

【０２６５】

このように、本体枠４のノイズ対策として、本体枠補強フレーム５３０、球タンク５５２、基板ユニット６２０におけるインターフェイス基板６３５、基板ユニット６２０における電源基板６３０へ侵入したそれぞれ電磁波ノイズは、本体枠補強フレーム５３０、球タンク５５２、基板ユニット６２０におけるインターフェイス基板６３５、基板ユニット６２０における電源基板６３０から図示しない対応する各種アース線、枠アース基板５５９、そして図示しない島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去されるようになっている。

【０２６６】

［４－４．枠アース基板］

次に、枠アース基板５５９について簡単に説明する。枠アース基板５５９は、上述したように、各所で生じた電磁波ノイズを一旦集約して遊技ホールの島設備に接地（アース）することができるものであり、アース端子を複数備えている。第１アース端子（インターフェースアース端子）は、インターフェースアースとして、本体枠４の基板ユニット６２０におけるインターフェイス基板６３５に設けられるアース接続端子と図示しないインターフェースアース線を介して電気的に接続されるものであり、第２アース端子（島設備アース端子）は、島設備アースとして、遊技ホールの島設備におけるアース接続端子と図示しない島設備アース線を介して電気的に接続されるものであり、第３アース端子（球タンクアース端子）は、球タンクアースとして、球タンク５５２の底部全体に配置された図示しない金属製プレートに図示しない金属ネジにより図示しない球タンクアース線の一端が取付けられると共に、この球タンクアース線の他端が電気的に接続されるものであり、第４アース端子（本体枠金属アース端子）は、本体枠金属アースとして、本体枠４の本体枠ベースユニット５００における金属製の本体枠補強フレーム５３０に図示しない金属ネジにより図示しない本体枠金属アース線の一端が取付けられると共に、この本体枠金属アース線の他端が電気的に接続されるものであり、第５アース端子（電源アース端子）は、電源アースとして、本体枠４の基板ユニット６２０における電源基板６３０に設けられるアース接続端子と図示しない電源アース線を介して電気的に接続されるものであり、第６アース端子（扉枠金属アース）は、扉枠金属アースとして、扉枠３の図示しない扉枠ベースユニットにおける金属製の扉枠補強ユニットに図示しない金属ネジにより図示しない扉枠金属アース線の一端が取付けられると共に、この扉枠金属アース線の他端が電気的に接続

されるものである。
【０２６７】
枠アース基板５５９の回路は、球タンクアースとしての第３アース端子（球タンクアース端子）は、図示しない第１抵抗の一端と電気的に接続され、この第１抵抗の他端が電源アースとしての第５アース端子（電源アース端子）、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、及びインターフェースアースとしての第１アース端子（インターフェースアース端子）とそれぞれ電気的に接続され、本体枠金属アースとしての第４アース端子（本体枠金属アース端子）と扉枠金属アースとしての第６アース端子（扉枠金属アース）とは、図示しない第２抵抗の一端と電気的に接続されると共に、この第２抵抗の他端が電源アースとしての第５アース端子（電源アース端子）、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、及びインターフェースアースとしての第１アース端子（インターフェースアース端子）とそれぞれ電気的に接続されている。つまり、第１抵抗の他端と第２抵抗の他端とが電気的に接続されている。本実施形態では、第１抵抗、第２抵抗として、５１０オーム（Ω）、２ワット（Ｗ）を採用している。
【０２６８】
インターフェースアースとしての第１アース端子（インターフェースアース端子）に流れる電磁波ノイズは、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去され、球タンクアースとしての第３アース端子（球タンクアース端子）に流れる電磁波ノイズは、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去され、本体枠金属アースとしての第４アース端子（本体枠金属アース端子）に流れる電磁波ノイズは、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去され、電源アースとしての第５アース端子（電源アース端子）に流れる電磁波ノイズは、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去され、扉枠金属アースとしての第６アース端子（扉枠金属アース）に流れる電磁波ノイズは、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）、島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去されるようになっている。
【０２６９】
ところで、本体枠４における払出ベースユニット５５０には、球タンク５５２、及び払出ユニット５６０等が取付けられる。球タンク５５２は、遊技ホールの島設備からの遊技球Ｂが供給され、球タンク５５２から払出ユニット５６０に遊技球Ｂが供給される。遊技球Ｂは、遊技ホールの島設備において研磨されたり、島設備とパチンコ機１との循環において互いにこすれ合ったりして、帯電して静電気放電することにより電磁波ノイズを放出する。このため、遊技球Ｂを滞留することができる球タンク５５２や払出ユニット５６０を取付ける領域及びその周囲は静電気が溜まりやすい。
【０２７０】
そこで、本実施形態では、静電気が溜まりやすい球タンク５５２や払出ユニット５６０の近傍に枠アース基板５５９を配置すると共に、静電気が溜まりやすい結果、電磁波ノイズの影響を強く受ける、球タンク５５２と、払出ユニット５６０に近傍であって本体枠４の本体枠ベースユニット５００における金属製の本体枠補強フレーム５３０と、に対して、枠アース基板５５９において、球タンクアースとしての第３アース端子（球タンクアース端子）と、本体枠金属アースとしての第４アース端子（本体枠金属アース端子）と、をそれぞれ第１抵抗、第２抵抗を介して、電磁波ノイズを徐々に流して減衰させて高電圧の瞬時的な放電を抑制し、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）から島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ導くことができるようになっている。換言すると、静電気が溜まりやすい球タンク５５２や払出ユニット５６０のから侵入した電磁波ノイズは、フレームグランドというフレームアースとして、球タンク５５２や金属製の本体枠補強フレーム５３０を介して、枠アース基板５５９から遊技ホールの島設

備のアースへ導くことにより、球タンク５５２や払出ユニット５６０のから侵入した電磁波ノイズを遊技ホールの島設備のアースへ流して除去することができる。このように、本実施形態において金属製の本体枠補強フレーム５３０は、本体枠ベースユニット５００を補強して剛性を付与することができる機能に加えて本体枠金属アースとしても機能している。

【０２７１】

また、扉枠３に備える各種装飾部には、上述したように、表裏全面に装飾メッキが施されているものもある。この装飾メッキは、クロムメッキや硬質金メッキ等の貴金属メッキであり、導電性を有している。この装飾メッキが施された装飾部は、扉枠３の図示しない扉枠ベースユニットにおける扉枠補強ユニットと図示しない配線又は図示しない金属製の導通板を介して扉枠補強ユニットと電気的に接続されている。このため、例えば、装飾メッキが施された装飾部に遊技者が触れると、遊技者に帯電した静電気が静電気放電して電磁波ノイズとして遊技者からこの装飾部を介して扉枠補強ユニットへ伝わる。また、遊技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者（設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる限られた者）が本体枠４における施錠ユニット６５０に触れると、上述したように、遊技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者に帯電した静電気が静電気放電して電磁波ノイズとして遊技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者からこの施錠ユニット６５０を介して扉枠補強ユニットへ伝わる。

【０２７２】

そこで、本実施形態では、扉枠３の図示しない扉枠ベースユニットにおける扉枠補強ユニットに対して、枠アース基板５５９において、扉枠金属アースとしての第６アース端子（扉枠金属アース）を、第２抵抗を介して、電磁波ノイズを徐々に流して減衰させて高電圧の瞬時的な放電を抑制し、島設備アースとしての第２アース端子（島設備アース端子）から島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ導くことができるようになっている。換言すると、装飾メッキが施された装飾部、遊技者、技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者（設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる限られた者）からの電磁波ノイズは、フレームグランドというフレームアースとして、扉枠補強ユニットを介して、枠アース基板５５９から遊技ホールの島設備のアースへ導くことにより、装飾メッキが施された装飾部、遊技者、技ホールの店員等の係員や後述する設定キーを所持する者（設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる限られた者）からの電磁波ノイズを遊技ホールの島設備のアースへ流して除去することができる。

【０２７３】

［４－５．本体枠上部の詳細な構成］

次に、本体枠４の上部の詳細な構成について、主に図４０乃至図４７を参照して詳細に説明する。図４０（ａ）は本体枠の平面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＢ－Ｂ線で切断した断面図である。図４１は、本体枠を後ろから見た斜視図において上部を拡大して示す拡大図である。図４２（ａ）は球タンクにタンクレール等を組立てた状態で前上から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を前下から見た斜視図である。図４３は、図４２（ａ）を分解して前から見た分解斜視図である。図４４は、本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球が流通する領域を示す説明図である。図４５は、本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球の流れを示す説明図である。図４６は、本体枠上部における迂回通路への遊技球の流れを示す説明図である。図４７は、本体枠をヒンジ側の後ろから見た斜視図においてタンクレール付近を拡大して示す拡大図である。

【０２７４】

本体枠４は、上述したように、後部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に本体枠上ヒンジ部５１０及び本体枠下ヒンジ部５２０により外枠２に対して着脱可能且つヒンジ回転可能に取付けられ遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース５０１と、本体枠ベース５０１の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆Ｌ字状

の払出ベース５５１と、払出ベース５５１に取付けられており左右に延びた箱状（容器状）で上方へ開放されている球タンク５５２と、球タンク５５２の左側に取付けられており上方へ開放された溝状に左方へ延びているタンクレール５５３と、タンクレール５５３の上端の一部に取付けられている第一レールカバー５５４と、第一レールカバー５５４から正面視左方に離間してタンクレール５５３の上端に取付けられている第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と第二レールカバー５５５の間の位置でタンクレール５５３の上端に取付けられている球整流部材５５６と、タンクレール５５３の下流側端に取付けられている球止部材５５７と、払出ベース５５１の後側でタンクレール５５３の下流側に取付けられており遊技者側へ遊技球Ｂを払出すための払出装置５８０と、を備えている。

【０２７５】

球タンク５５２は、平面視の形状が左右方向へ延びた四角形に形成されており正面視において左側が低くなるように傾斜している底壁５５２ａと、底壁５５２ａの前辺及び後辺からそれぞれ上方へ延びている前壁５５２ｂ及び後壁５５２ｃと、底壁５５２ａの左右両辺からそれぞれ上方へ延びている左側壁５５２ｄ及び右側壁５５２ｅと、を有し、上側が開放されている容器状に形成されている。球タンク５５２には、パチンコ機１が設置される遊技ホール等の島設備から供給される遊技球Ｂが貯留される。

【０２７６】

また、球タンク５５２は、前壁５５２ｂにおいて上方から切欠いて残りの外周上端縁よりも低く形成されている越流部５５２ｆを有している。この越流部５５２ｆは、前壁５５２ｂにおける左側壁５５２ｄの端部側から反対側（右側壁５５２ｅ側）の端部へ向かって、前壁５５２ｂの左右方向の長さの約３／４の長さに亘って形成されている。

【０２７７】

タンクレール５５３は、正面視において右端側（上流側）が球タンク５５２の内部と連通していると共に、球タンク５５２から遠ざかるように下流側が左右方向の一方側（左方側）へ延びている。タンクレール５５３は、底部において上流付近から下流端まで延びており遊技球Ｂの流通方向に直交する幅方向が遊技球Ｂを一つのみ流通可能に形成されている樋状の主誘導部５５３ａを有している。主誘導部５５３ａは、正面視左方へ向かうほど低くなるように傾斜している。また、主誘導部５５３ａは、平面視において、右端側から左方へ左右方向に延びた軸線に対して平行に右端から左右方向の全長の約１／１０の位置まで延びた後に、左方へ向かうに従って後方へ移動するように右端から左右方向の全長の約４／１０の位置まで斜めに延び、そこから左右方向に延びた軸線に対して平行に左端まで延びたクランク状に形成されている。

【０２７８】

タンクレール５５３は、主誘導部５５３ａにおいて、左端から右方へ左右方向に延びた軸線に対して平行に延びている部位が、同じ幅で上端まで延びており、この部位の上端に第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球整流部材５５６が取付けられることで上側が閉鎖される。また、タンクレール５５３は、上側が閉鎖される部位において、遊技球Ｂが流通する流路の高さが下流端（左端）へ向かうに従って低くなるように形成されており、下流端では遊技球Ｂが一つのみ流通可能な高さ（遊技球Ｂの外径よりも若干高い高さ）に形成されている。

【０２７９】

また、タンクレール５５３は、上側が閉鎖される部位において、樋状の主誘導部５５３ａの底面と正面視において主誘導部５５３ａの後壁とに左右方向に所定長さ（本実施形態では、約３０ｍｍ）を有する矩形状の切り欠き部５５３ａａが所定間隔（本実施形態では、約１０ｍｍ）を有して三つ形成されている。矩形状の切り欠き部５５３ａａにより、主誘導部５５３ａの底面には主誘導部５５３ａの後壁から前方へ向かってその後壁の厚み（本実施形態では、約２．５ｍｍ）を加えた約７ｍｍ、左右方向の長さ約３０ｍｍを有する長方形状の穴が形成されると共に、主誘導部５５３ａの後壁には主誘導部５５３ａの底面から上方へ向かってその底面の底板の厚み（本実施形態では、約２．５ｍｍ）を加えた高

さ約７ｍｍ、左右方向の長さ約３０ｍｍを有する長方形状の穴が形成され、これらの長方形状の穴が連通して形成されている。

【０２８０】

球タンク５５２からタンクレール５５３へ流入する遊技球Ｂは、遊技球Ｂが互いに衝突したり、擦れ合ったり等の摩耗により遊技球Ｂから金属粉が剥がれて落下する。このため、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が主誘導部５５３ａに付着する状態となると、遊技球Ｂの下流方向への流れが妨げられることにより、遊技球Ｂを下流側へ向かってスムーズに供給することが困難となって、払出装置５８０による遊技球Ｂの払出しが停止することとなる。

【０２８１】

そこで、本実施形態では、主誘導部５５３ａに切り欠き部５５３ａａを複数形成し、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉を主誘導部５５３ａから取り除くことができるように構成されている。これにより、例えば、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ自然に落下することで金属粉を主誘導部５５３ａから取り除くことができるし、主誘導部５５３ａを転動する遊技球Ｂの振動により主誘導部５５３ａに付着している遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉が切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下することで金属粉を主誘導部５５３ａから取り除くことができるし、遊技ホールの店員等の係員により綿棒を切り欠き部５５３ａａに挿入して主誘導部５５３ａに付着している遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉を取り除く作業を行うことですることで金属粉を主誘導部５５３ａから取り除くことができる。

【０２８２】

また、タンクレール５５３は、主誘導部５５３ａよりも上方で上流端から上側が閉鎖される部位まで延びており、遊技球Ｂの流通方向に直交する幅方向へ遊技球Ｂが複数並ぶように主誘導部５５３ａの幅よりも広く膨出していると共に上流端から下流側へ向かって幅方向が狭くなって主誘導部５５３ａの幅と一致するように変化している膨出部５５３ｂを有している。この膨出部５５３ｂによって、上流側では幅方向に広がっていた複数の遊技球Ｂを、下流側へ向かうに従って、幅方向を遊技球Ｂ一つ分の幅となるように整列させることができる。また、膨出部５５３ｂは、上端側から下方の主誘導部５５３ａへ向かうに従って幅方向が狭くなるように形成されている。このようなことから、タンクレール５５３は、膨出部５５３ｂを流通している複数の遊技球Ｂを、下流側及び下方側へ向かうに従って、幅方向が一列となるように整列させることができる。

【０２８３】

タンクレール５５３の膨出部５５３ｂは、曲率の中心が内部側に配置されており、三次元的に湾曲した形状に形成されている。膨出部５５３ｂは、湾曲している曲率の中心が、主誘導部５５３ａよりも上方に配置されているため、タンクレール５５３では、主誘導部５５３ａと膨出部５５３ｂとの境に、わずかに面取りされた角が形成されている。また、膨出部５５３ｂは、上流側よりも下流側の方が、湾曲している曲率が大きく形成されている。このようなことから、三次元的に湾曲している膨出部５５３ｂを流通する遊技球Ｂでは、当接する膨出部５５３ｂの位置によって、膨出部５５３ｂ側からの反力が作用する向きが様々に方向へ変化することとなり、膨出部５５３ｂ内において球ガミの発生を抑制させることができる。詳述すると、膨出部５５３ｂを一定に延びている形状に形成した場合、膨出部５５３ｂ内を流通する遊技球Ｂには、膨出部５５３ｂの内面から常に一定の方向へ反力が作用することとなり、反力が分散し難くなるため、内部の遊技球Ｂが常に一定の方向へ押されることで、遊技球Ｂが逃げ難くなり、球詰り（球ガミ）が発生し易くなる。これに対して、膨出部５５３ｂを三次元的な湾曲面としていることから、遊技球Ｂの位置によって膨出部５５３ｂの内面から作用する反力の向きが区々となるため、内部を流通する複数の遊技球Ｂの押される方向が分散されることで、押された遊技球Ｂを逃げ易くすることができ、球詰り（球ガミ）を発生し難くすることができる。

【０２８４】

また、タンクレール５５３は、透明な素材（ポリカーボネート樹脂等）で成型されてお

り、外側から内部を視認することができるように構成されている。これにより、仮に、タンクレール５５３内において球詰り（球ガミ）が発生しても、外側からタンクレール５５３内の遊技球Ｂの状態を見ることができるため、球詰りしている場所を素早く特定することができる。したがって、タンクレール５５３内での球詰りを、素早く解消させることができるため、球詰りの発生による遊技の中断を可及的に短くすることができ、遊技の中断による遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。また、タンクレール５５３を透明にしていることから、後方からタンクレール５５３を通して本体枠４に取付けられている遊技盤５の後側（裏ユニット３０００）を視認することができるため、遊技盤５の可動演出ユニット等において可動の不具合が発生した時に、遊技盤５を本体枠４に取付けたままの状態で、駆動モータやギアやベルト等の伝達機構の状況を確認することができ、上述した相用効果と同様の作用効果を奏することができる。

【０２８５】

本体枠４は、球タンク５５２の前側に備えられ、前後方向へ延びていると共に左右方向におけるタンクレール５５３の下流側と同じ側（正面視において左側）が球タンク５５２の左側壁５５２ｄよりも外方（左方）へ延びており、球タンク５５２から前方へ溢れた遊技球Ｂを球タンク５５２へ戻すために後端側が越流部５５２ｆと同じ高さで前端側が高くなるように傾斜している越流面部５０１ｍと、越流面部５０１ｍの後端における球タンク５５２の左側壁５５２ｄの外側からタンクレール５５３における上側が開放されている膨出部５５３ｂの上方まで後方へ延び、後端側が低くなるように傾斜していると共に、左右方向において球タンク５５２から遠ざかっている側（左側）が低くなるように傾斜しており、球タンク５５２から越流面部５０１ｍに溢れた遊技球Ｂの一部を誘導する迂回通路５５２ｇと、を備えている。

【０２８６】

また、本体枠４は、迂回通路５５２ｇの左右方向両外側のうち球タンク５５２の左側壁５５２ｄとは反対側に備えられており、左右方向の間隔が遊技球の外径よりも広く、底面の高さがタンクレール５５３における上側が開放されている部位よりも低い排出部５５１ｊと、排出部５５１ｊを間にして迂回通路５５２ｇとは反対側で、越流面部５０１ｍよりも低い位置に備えられており、後方から電気配線を接続可能とされている複数の電線接続端子５５８ａを有した外部端子板５５８と、複数の電線接続端子５５８ａ（外部端子板５５８）の上側を覆い、上面が越流面部５０１ｍよりも高い位置で水平に延びている端子カバー５５１ｋと、を備えている。

【０２８７】

越流面部５０１ｍは、本体枠ベース５０１に形成されている。越流面部５０１ｍは、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されているベース本体５０１ａの後面における上辺から遊技球Ｂの外径の２倍～４倍の距離低い位置から後方へ平板状に延出している。越流面部５０１ｍは、左右方向の長さが、本体枠ベース５０１の左右方向の長さの約１／３の長さに形成されており、正面視における左端が、本体枠ベース５０１の左端から左右方向の全長の１／３よりも右方に位置している。越流面部５０１ｍは、前端から後端までの高さが、遊技球Ｂの外径の約１／２の高さに形成されている。この越流面部５０１ｍは、本体枠４を外枠２に対して閉じた状態で、外枠上部材３０との間に、遊技球Ｂの外径の約２倍の距離の隙間が形成される。

【０２８８】

本体枠ベース５０１は、越流面部５０１ｍの左右両側に配置されており、越流面部５０１ｍの前端と同じ高さで略水平に延びている平板状の左段部５０１ｎ及び右段部５０１ｏと、左段部５０１ｎ及び右段部５０１ｏのそれぞれの左右方向両外側において左段部５０１ｎ及び右段部５０１ｏよりも上端が高く前後方向へ帯板状に延びており、左右方向へ遊技球Ｂの外径よりも狭い間隔で列設されている複数のリブ５０１ｐと、を有している。左段部５０１ｎは、前後方向の長さに対して、左右方向の長さが短く形成されている。また、左段部５０１ｎは、水平面に対して、正面視において後端右隅が僅かに低くなるように傾斜している。右段部５０１ｏは、前後方向の長さに対して、左右方向の長さが長く形成

されている。また、右段部５０１ｏは、水平面に対して、正面視において後端左隅が僅かに低くなるように傾斜している。

【０２８９】

本体枠ベース５０１の複数のリブ５０１ｐは、端子カバー５５１ｋの上面よりも高く形成されており、本体枠４を外枠２に対して閉じた状態では、外枠２の外枠上部材３０の下面との間の隙間が、遊技球Ｂの外径よりも狭くなる高さに形成されている。

【０２９０】

本体枠ベース５０１は、本体枠４に組立てた状態で、正面視において、越流面部５０１ｍの右端が球タンク５５２における越流部５５２ｆの右端と左右方向が一致していると共に、越流面部５０１ｍの左端が迂回通路５５２ｇの左端と左右方向が度一致しており、右段部５０１ｏの右端が球タンク５５２の右側壁５５２ｅと左右方向が一致している。

【０２９１】

迂回通路５５２ｇは、球タンク５５２と一体に形成されている。なお、以下では、底壁５５２ａ、前壁５５２ｂ、後壁５５２ｃ、左側壁５５２ｄ、及び右側壁５５２ｅで囲まれた容器状の領域を、単に球タンク５５２とも称する。迂回通路５５２ｇは、球タンク５５２の左側壁５５２ｄの外側から左方へ平板状に延出しており前端が越流部５５２ｆと同じ高さで後端が低くなるように傾斜している通路面５５２ｈと、通路面５５２ｈにおける左側壁５５２ｄとは反対側の端辺から上方へ左側壁５５２ｄと同じ高さまで延出している堰部と、を有している。迂回通路５５２ｇの通路面５５２ｈの後端辺は、正面視において後端辺の左端側（堰部５５２ｉ側）が、球タンク５５２の後壁５５２ｃと同じ位置まで後方に延びており、その左端側から右端側へ向かうに従って前方へ移動するように斜めに延びている。なお、迂回通路５５２ｇの通路面５５２ｈは、左右方向の傾斜を水平にしてもよい。

【０２９２】

迂回通路５５２ｇは、本体枠４に組立てた状態で、後端が、左右方向へクランク状に延びているタンクレール５５３において、左右方向に対して斜めに延びている部位の前端側と沿うように延びている。つまり、迂回通路５５２ｇの後端は、左右方向に対して斜めに延びている。これにより、迂回通路５５２ｇにより後方へ誘導された遊技球Ｂは、斜めになっている後端より、その流通方向が斜めの後端に対して垂直方向となるように変化することとなる。迂回通路５５２ｇの斜めに延びている後端は、タンクレール５５３の斜めに延びている部位と、略平行（タンクレール５５３内における遊技球Ｂの流通方向）に延びている。したがって、迂回通路５５２ｇの後端からは、タンクレール５５３の流通方向（幅方向）に対して略垂直な方向へ遊技球Ｂが放出されるため、タンクレール５５３で幅の広い部位で迂回通路５５２ｇからの遊技球Ｂを受けることができる。また、迂回通路５５２ｇからタンクレール５５３内へは、遊技球Ｂの流通方向に対して略垂直方向（直角方向）に遊技球Ｂが供給されるため、迂回通路５５２ｇからの遊技球Ｂによるタンクレール５５３内での球詰りを発生し難くすることができる。

【０２９３】

迂回通路５５２ｇは、後端が、タンクレール５５３の下流側へ向かうに従って後方へ移動するように、左右方向に対して斜めに延びているため、迂回通路５５２ｇからタンクレール５５３側へ遊技球Ｂが放出される際に、斜めに延びている後端により、遊技球Ｂを、タンクレール５５３の幅が狭くなっている下流側よりも幅の広くなっている上流側へ放出することができ、幅の広い部位に放出することでタンクレール５５３内での球ガミの発生を抑制することができる。

【０２９４】

また、迂回通路５５２ｇにより遊技球Ｂを誘導する部位は、タンクレール５５３において、球タンク５５２の左側壁５５２ｄの後部と後壁５５２ｃの正面視左部の外側に該当している。この部位には、球タンク５５２内から、球タンク５５２の案内面部５５２ｊの下側（開口部５５２ｋの天井側）を潜った遊技球Ｂが流通する。このようなことから、タンクレール５５３における迂回通路５５２ｇの後方となる部位では、上下方向に積み重なっ

た複数の遊技球Ｂの高さが、開口部５５２ｋの天井の高さ（タンクレール５５３の壁の高さ）を越えることはない。したがって、タンクレール５５３における球タンク５５２の下流側、つまり、迂回通路５５２ｇの後端側において、上側へ遊技球Ｂを積み重ねることが可能なスペース（空き）を確保することができるため、迂回通路５５２ｇにより後方へ誘導された遊技球Ｂを、タンクレール５５３において確実に受取ることができ、タンクレール５５３から遊技球Ｂが後方へこぼれることはない。

【０２９５】

球タンク５５２は、前壁５５２ｂ、後壁５５２ｃ、及び左側壁５５２ｄに囲まれた内側において、左側壁５５２ｄにおける越流部５５２ｆよりも若干低い位置から右方へ低くなるように延びている平板状の案内面部５５２ｊを有している。案内面部５５２ｊは、前後方向が前壁５５２ｂから後壁５５２ｃまで延びている。また、案内面部５５２ｊは、正面視において右端辺が、前壁５５２ｂにおける左端から前壁５５２ｂの左右方向の全長の約１／３の位置から、前壁５５２ｂにおける左端から前壁５５２ｂの左右方向の全長の約１／９で前壁５５２ｂから左側壁５５２ｄの前後方向の全長の約１／２付近の位置まで後方へ斜めに延びた後に、左側壁５５２ｄと平行に後壁５５２ｃの近傍まで延び、そこから後壁５５２ｃに平行に前後方向が一定の幅で後壁５５２ｃの左端から後壁５５２ｃの左右方向の全長の約１／３の位置まで延びた形状に形成されている。

【０２９６】

球タンク５５２には、平面視において、上述した形状に形成されている案内面部５５２ｊの右端辺と、当該右端辺の前壁５５２ｂ側の端と後壁５５２ｃ側の端とを結んだ直線とで囲まれた領域が、上下方向に貫通するように形成された開口部５５２ｋを有している。また、球タンク５５２は、右側壁５５２ｅの前端側と迂回通路５５２ｇの堰部５５２ｉの前端側に、それぞれ前壁５５２ｂと同一面上で左右方向外方及び上下方向に延びている平板状のフランジ部５５２ｌを有している。球タンク５５２は、前壁５５２ｂにおける越流部５５２ｆを除いた部位の上端縁と、二つのフランジ部５５２ｌの上端縁の高さが、左側壁５５２ｄや後壁５５２ｃの上端縁（本体枠ベース５０１の左段部５０１ｎ及び右段部５０１ｏの上面）よりも高く形成されている。

【０２９７】

球タンク５５２とタンクレール５５３は、互いに組立てた状態では、球タンク５５２の開口部５５２ｋに、タンクレール５５３の上流端（正面視において右端）が接続されている。また、平面視においてクランク状に左右方向へ延びているタンクレール５５３の斜めに延びている部位とその左側の左右方向へ真直ぐに延びている部位とは、球タンク５５２よりも後方に位置（突出）している。そして、球タンク５５２の左側壁５５２ｄの左側の迂回通路５５２ｇの後端辺は、クランク状に左右方向へ延びているタンクレール５５３の斜めに延びている部位の前端に位置している。

【０２９８】

排出部５５１ｊは、払出ベース５５１の上面に形成されている。排出部５５１ｊは、本体枠４に組立てた状態で、迂回通路５５２ｇよりも低い高さから球タンク５５２の底壁５５２ａと同じ高さまで後方へ向かって階段状に低くなるように、球タンク５５２における正面視左側のフランジ部５５２ｌの後側からタンクレール５５３まで後方へ延びた後に、タンクレール５５３に沿って左方へタンクレール５５３の上端よりも高くなる位置（第二レールカバー５５５の左右方向中央付近の位置）まで延びた上で、後方へ向かって延びている。

【０２９９】

外部端子板５５８は、後面に複数の電線接続端子５５８ａが左右方向へ並んだ状態で取付けられている。この電線接続端子５５８ａは、レバーの操作により把持部が開いて電気配線の先端を把持することができワンタッチターミナルである。外部端子板５５８は、本体枠４に組立てた状態で、タンクレール５５３における上側が第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球整流部材５５６により閉鎖される部位の前方に配置されている。外部端子板５５８（複数の電線接続端子５５８ａ）の上側を覆う端子カバー５５

１ｋは、払出ベース５５１の上面に形成されている。端子カバー５５１ｋの上面は、球タンク５５２におけるフランジ部５５２ｌの上端と略同じ高さに形成されている。

【０３００】

次に、パチンコ機１における本体枠４の上部の作用効果について説明する。まず、越流面部５０１ｍ、左段部５０１ｎ、右段部５０１ｏ、及び迂回通路５５２ｇは、図４４において白抜きの矢印で示すように、越流面部５０１ｍと迂回通路５５２ｇは後端側が低くなるように傾斜しており、左段部５０１ｎは後端右隅が、右段部５０１ｏは後端左隅が、それぞれ低くなるように傾斜している。また、球タンク５５２の底壁５５２ａ及びタンクレール５５３（主誘導部５５３ａ）は、正面視において、それぞれ左端側が低くなるように傾斜している。また、球タンク５５２の案内面部５５２ｊは、底壁５５２ａとは逆方向の右端側が低くなるように傾斜している。

【０３０１】

そして、島設備から供給されることで球タンク５５２内に貯留されている遊技球Ｂの量が増えてくると、まず初めに、外周上端縁のうち最も高さの低い越流部５５２ｆを越えて球タンク５５２の外側（前方）へ流出させることができ、球タンク５５２から溢れた遊技球Ｂを越流面部５０１ｍに逃すことができると共に、球タンク５５２から前方の越流面部５０１ｍへ流出させた遊技球Ｂを、越流面部５０１ｍの傾斜により球タンク５５２内へ戻すことができる（図４５を参照）。したがって、球タンク５５２内でのこれ以上の遊技球Ｂの増加を防止することができるため、球タンク５５２内において遊技球Ｂ同士が強く押し合うこと（球圧の増加）を抑制させることができ、球タンク５５２内において遊技球Ｂ同士の噛み合いによる詰り（いわゆる、球ガミ）の発生を防止することができる。

【０３０２】

また、迂回通路５５２ｇを備えていることから、図４６に示すように、球タンク５５２から越流面部５０１ｍに溢れた遊技球Ｂを、迂回通路５５２ｇを介してタンクレール５５３へ送ることができる。これにより、越流面部５０１ｍに溜った遊技球Ｂにより球タンク５５２内の遊技球Ｂに後方への押圧力が強く作用することを回避させることができ、球タンク５５２内における遊技球Ｂの詰りを防止することができる。また、迂回通路５５２ｇを介して遊技球Ｂをタンクレール５５３へ送ることができるため、球タンク５５２や越流面部５０１ｍから溢れた遊技球Ｂが本体枠４の外側（後側）にこぼれるのを防止することができる。したがって、本体枠４の外側にこぼれた遊技球Ｂが、外枠２と本体枠４との間に挟まれて本体枠４が開閉できなくなるような不具合の発生を回避させることができる。

【０３０３】

更に、球タンク５５２から越流面部５０１ｍに溢れた遊技球Ｂの一部を、迂回通路５５２ｇによりタンクレール５５３の下流側へ誘導することができると共に、球タンク５５２から遠ざかっている左側に沿った一定の位置から遊技球Ｂをタンクレール５５３へ送ることができるため、迂回通路５５２ｇによってタンクレール５５３へ送られた遊技球Ｂによる流れ（圧力）をタンクレール５５３の下流側へ向けさせることができ、タンクレール５５３内において遊技球Ｂ同士が強く押し合うのを抑制して遊技球Ｂが詰まるのを防止することができる。

【０３０４】

また、球タンク５５２の外周上端縁において、越流部５５２ｆ以外の残りの上端縁の高さを越流部５５２ｆよりも高くしていることから、球タンク５５２と迂回通路５５２ｇとの間の球タンク５５２における左右方向の一方側の左側壁５５２ｄの上端縁が、越流部５５２ｆ、つまり、越流面部５０１ｍの後端よりも高くなっている。これにより、球タンク５５２から越流部５５２ｆを越えて越流面部５０１ｍに溢れた上で、越流面部５０１ｍから迂回通路５５２ｇへ流通している遊技球Ｂが、球タンク５５２の一方側の左側壁５５２ｄにより遮られることで、迂回通路５５２ｇから球タンク５５２側へ戻ってしまうことを防止することができ、迂回通路５５２ｇ側の遊技球Ｂが球タンク５５２内の遊技球Ｂを押圧して球タンク５５２内において遊技球Ｂの詰りが発生することを防止することができる。

【０３０５】
更に、上述したように、球タンク５５２と迂回通路５５２ｇとの間の左側壁５５２ｄの上端縁が、越流面部５０１ｍの後端（迂回通路５５２ｇにおける遊技球Ｂが転動する通路面５５２ｈ）よりも高くなっているため、越流面部５０１ｍを介することなく遊技球Ｂが球タンク５５２から迂回通路５５２ｇへ溢れてしまうことを防止することができる。これにより、迂回通路５５２ｇに対して横（球タンク５５２）からの遊技球Ｂの流入を防止することができるため、迂回通路５５２ｇにおける遊技球Ｂの流れを、前端側の越流面部５０１ｍから後端側のタンクレール５５３へ向かう一定の方向の流れとすることができ、迂回通路５５２ｇからタンクレール５５３へ誘導される遊技球Ｂの圧力を一定方向とすることができる。したがって、タンクレール５５３内において、遊技球Ｂにかかる圧力の向きがばらばらとなることで遊技球Ｂ同士が押し合って噛み込んでしまうことを防止することができ、遊技球Ｂの詰りの発生を防止することができる。

【０３０６】
また、タンクレール５５３の底部に、下流端まで延びている主誘導部５５３ａを備えていることから、タンクレール５５３内の遊技球Ｂが主誘導部５５３ａに到達することで、左右方向へ一列に並んだ状態となるため、タンクレール５５３内の遊技球Ｂを整列させることができ、遊技球Ｂを下流側の払出装置５８０へ確実に誘導することができる。また、タンクレール５５３における上側が開放されている部位において、複数の遊技球Ｂが並ぶことが可能な幅の広い膨出部５５３ｂを備えているため、迂回通路５５２ｇの後端から放出された遊技球Ｂを確実に受けることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

【０３０７】
また、タンクレール５５３の膨出部５５３ｂを、上流端から上側が閉鎖されている部位まで延びるようにすると共に、上流端から下流側へ向かって幅方向が狭くなって主誘導部５５３ａの幅と一致するように変化させるようにしているため、複数の遊技球Ｂが膨出部５５３ｂ内において下流側へ向かうに従って、それらが幅方向に対して一列となるように整列させられることができる。また、タンクレール５５３における上側が閉鎖されている部位を、遊技球Ｂが流通する流路の高さが下流端へ向かうに従って低くなるように形成しているため、上流側（球タンク５５２側）において高さ方向へ複数段に積み重なっていた複数の遊技球Ｂを、タンクレール５５３における上側が閉鎖されている部位を通って下流側へ流通させることで、高さ方向の段数を少なくして一列に整列させることができる。したがって、タンクレール５５３により、複数の遊技球Ｂを、一列に整列させた状態で下流側（払出装置５８０側）へ誘導することができる。

【０３０８】
更に、越流面部５０１ｍ及び迂回通路５５２ｇを備えていることから、それらにおいて或る程度の数の遊技球Ｂを貯留することが可能となると共に、タンクレール５５３に膨出部５５３ｂを備えていることから、タンクレール５５３内の容積を大きくすることができるため、球タンク５５２と合わせてより多くの遊技球Ｂを貯留することができる。

【０３０９】
また、迂回通路５５２ｇ及び排出部５５１ｊを間にして球タンク５５２とは反対側に、電気配線が接続される複数の電線接続端子５５８ａを備えた外部端子板５５８と、複数の電線接続端子５５８ａ（外部端子板５５８）の上側を覆う端子カバー５５１ｋとを備えているため、島設備から遊技球Ｂが供給される球タンク５５２に対して、電線接続端子５５８ａ及び端子カバー５５１ｋを遠くすることができるため、島設備から供給された遊技球Ｂが、球タンク５５２や越流面部５０１ｍにおいて跳ねたり勢いよく供給されたりしても、電線接続端子５５８ａ等に到達（当接）し難くすることができ、遊技球Ｂの当接によりショートしたり電気配線が外れたりするような不具合が発生することはない。

【０３１０】
また、複数の電線接続端子５５８ａを後方へ向けると共に、端子カバー５５１ｋの上面を、越流面部５０１ｍよりも高くしているため、島設備から球タンク５５２に供給された

遊技球Ｂが球タンク５５２や越流面部５０１ｍで跳ねても、端子カバー５５１ｋの上面に乗り難くすることができると共に、端子カバー５５１ｋの上面に遊技球Ｂが乗っても、後側から落下し難くすることができ上述したような不具合の発生を回避させ易くすることができる。

【０３１１】

更に、越流面部５０１ｍから球タンク５５２の案内面部５５２ｊに戻された遊技球Ｂは、案内面部５５２ｊの傾斜により球タンク５５２の上流側（図４５において右方向）へ送られる。これにより、案内面部５５２ｊ上の遊技球Ｂが、球タンク５５２内の遊技球Ｂに対して下流方向へ押圧することを防止することができ、球タンク５５２内において遊技球Ｂの詰りが発生することを防止することができる。

【０３１２】

また、島設備から球タンク５５２に供給された遊技球Ｂが、球タンク５５２や越流面部５０１ｍで跳ねて、越流面部５０１ｍの左右両側にある左段部５０１ｎや右段部５０１ｏに乗っても、図４５に示すように、それらの傾斜により遊技球Ｂを越流面部５０１ｍや迂回通路５５２ｇへ誘導することができ、本体枠４の外側に遊技球Ｂがこぼれることで不具合が発生するのを防止することができる。

【０３１３】

また、球タンク５５２からタンクレール５５３側へ遊技球Ｂが流通する際に、遊技球Ｂが案内面部５５２ｊの下側を通る構成としているため、案内面部５５２ｊによりタンクレール５５３において上側に積み重なる遊技球Ｂの量（高さ）を、案内面部５５２ｊの下面よりも高くならないように規制することができる。したがって、タンクレール５５３における球タンク５５２（案内面部５５２ｊ）の下流側、つまり、迂回通路５５２ｇの後端側において、上側へ遊技球Ｂを積み重ねることが可能なスペース（空き）を確保することができ、迂回通路５５２ｇにより誘導された遊技球Ｂを確実に受取ることができる。

【０３１４】

更に、複数の電線接続端子５５８ａ及び端子カバー５５１ｋを、タンクレール５５３における上側が閉鎖されている部位の前方に配置しているため、端子カバー５５１ｋから後方へ遊技球Ｂが落下しても、その遊技球Ｂがタンクレール５５３に受入られることはなく、当該遊技球Ｂがタンクレール５５３内の遊技球Ｂに影響を与えて不具合が発生することを防止することができる。

【０３１５】

また、球タンク５５２電気伝導体により構成される（本例では導電性を有する合成樹脂により成型される）のに対して、タンクレール５５３と後述する周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板ボックスとは絶縁体により構成されている（本例では非導電性の合成樹脂により成型される）。本実施形態では、タンクレール５５３と周辺制御基板ボックスとが帯電すると、同じ極性となるようになっているため、タンクレール５５３に付着した遊技球Ｂの金属粉が切り欠き部５５３ａａから落下した場合にタンクレール５５３と同じ極性の周辺制御基板ボックスに付着するようになっている。即ち遊技球Ｂの金属粉は球タンク５５２には付着せずにタンクレール５５３に移動してタンクレール５５３に付着してタンクレール内５５３に留まるようになっており、さらにタンクレール５５３に付着している遊技球Ｂの金属粉が切り欠き部５５３ａａから落下した場合にはタンクレール５５３と同じ極性の周辺制御基板ボックスに付着する（例えば周辺基板ボックスの上面）ようになっている。

【０３１６】

［４－６．金属粉対策の構成］

次に、タンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉によって引き起こされる電気的なトラブル（短絡）を回避することができる金属粉対策の構成について、図４８を参照して説明する。図４８は、図４０（ａ）のＣ－Ｃ線で切断した断面の一部を示す拡大模式図であり、金属粉対策の構成の概要を示すものである。

【０３１７】
上記したように、タンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａから落下する遊技球Ｂの金属粉（異物）がタンクレール５５３の下方に配置される周辺制御ユニット１５００に付着すると、電気的なトラブルが生じて周辺制御ユニット１５００に不具合が発生したり、誤動作したりする等の原因となる。例えば、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０には、後述する周辺制御ＩＣ、ＲＯＭ、ＳＤＲＡＭ等のＩＣを備え、後述する周辺データＲＯＭ基板には、周辺データＲＯＭ等のＩＣを備えている。これらのＩＣのピン間隔が小さくなっていると共に、周辺制御基板１５１０に備える各種コネクタ、特殊コネクタのピン間隔が狭くなり、周辺制御基板１５１０にコネクタの数が増大することで各種コネクタの間隔が狭くなり、コネクタと特殊コネクタとの間隔も狭くなっているため、タンクレールからの落下異物による電気的なトラブルの対策を講ずる必要がある。

【０３１８】
まず、タンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａは、図４８に示すように、遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１と比べて後方へ向かってズレ（本実施形態では、遊技球Ｂの直径の約２分の１の距離寸法だけズレ）て配置されている。

【０３１９】
タンクレール５５３が配置される払出ベース５５１の天板部５５１ａの前後方向の断面形状は、上述したように、天板部５５１ａの前辺から後辺へ向かう（天板部５５１ａの前方から後方へ向かう）に従って下方へ複数屈曲した階段状に形成されている。また、図４８に示す例ではこの天板部の下端部がタンクレール５５３の後面と略同一面上となるようにパチンコ機１の後方に延設された第一庇部５５１ｄａを構成している。また、裏カバー６４０が本体枠４に組立てた状態では、裏カバー６４０の上端部が第一庇部５５１ｄａの後面に面接触する当接した状態となっている。

【０３２０】
これにより、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉は、天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着することができるようになっている。即ち、天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａによって、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下すること、ひいては切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０３２１】
本例のパチンコ機１では更に、本体枠４に組立てた状態で、裏カバー６４０が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方の少なくとも一部を覆うように第一庇部５５１ｄａとの当接部から下方に延設されているため、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下して天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａに付着した遊技球Ｂの金属粉が天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａから落下した場合に、この金属粉が遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下すること、ひいては天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａから落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０３２２】
このように、払出ベース５５１の天板部５５１ａ、及び裏カバー６４０は、主誘導部５

５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００へ向かって落下することを防止することができる庇やカバー（覆い）として機能している。したがって、タンクレール５５３からの遊技球Ｂの金属粉による電気的なトラブルを防止することができる。

【０３２３】

また、本例のパチンコ機１では切り欠き部５５３ａａの下方に第一庇部５５１ｄａが設けられるため、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下すること、ひいては切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０３２４】

なお、上記した例では本体枠４に組立てた状態では、裏カバー６４０の上端部が第一庇部５５１ｄａの後面に当接した状態となっているが、裏カバー６４０の上端部と第一庇部５５１ｄａとを離間して配置するようにしてもよい。即ち、裏カバー６４０と第一庇部５５１ｄａとが協働して切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制するものであれば裏カバー６４０と第一庇部５５１ｄａとの配置形態は問わない。

【０３２５】

また、本実施形態では、タンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａと、遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１と、がパチンコ機１の前後方向にズレ（本実施形態では、遊技球Ｂの直径の約２分の１の距離寸法だけズレ）た配置となっていることにより（つまり、切り欠き部５５３ａａの真下に周辺制御ユニット１５００が配置されない構造となっていることにより）、タンクレール５５３からの遊技球Ｂの金属粉による電気的なトラブルを防止することができる金属粉対策に効果がある。

【０３２６】

また、カバー体１５０１に複数形成される通風孔１５０１ａｚは、カバー体１５０１の後面（後述するカバー平板）に設けられているのに対して、カバー体１５０１（後述するカバー平板）の上辺、左辺、下辺、及び右辺にそれぞれ設けられる各カバー側壁に設けられていないため、仮に、カバー体１５０１の上側壁（後述するカバー平板の上辺に形成されるカバー側壁）に遊技球Ｂの金属粉が付着してもカバー体１５０１の内部へ侵入することが困難とすることができるようになっている。

【０３２７】

なお、カバー体１５０１のカバー平板の上辺、左辺、下辺、及び右辺にそれぞれ設けられるカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅのうち、上辺に設けられるカバー側壁１５０１ｂを除いて、いずれかに一つまたは組み合わせて通風孔１５０１ａｚを複数形成してもよい。例えば、左辺に設けられるカバー側壁１５０１ｃにのみ通風孔１５０１ａｚを複数形成してもよいし、下辺に設けられるカバー側壁１５０１ｄのみに通風孔１５０１ａｚを複数形成してもよいし、右辺に設けられるカバー側壁１５０１ｅのみに通風孔１５０１ａｚを複数形成してもよいし、カバー平板１５１０ａ、左辺、下辺、及び右辺にそれぞれ設けられるカバー側壁１５０１ｃ～１５０１ｅのうち複数組み合わせて通風孔１５０１ａｚをそれぞれ複数形成してもよい。このように構成しても、この通風孔１５０１ａｚを介して、

周辺制御基板ボックス１５０５の内部へ向かって遊技球Ｂによって生ずる異物（例えば、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉）が落下して侵入することを防止することができる。これにより、周辺制御基板ボックス１５０５の各種基板への落下異物による電気的なトラブルを防止することができる。したがって、タンクレール５５３からの落下異物による電気的なトラブルを防止することができる。なお、上辺に設けられるカバー側壁１５０１ｂに通風孔１５０１ａｚを形成しない理由としては、仮に、上辺に設けられるカバー側壁１５０１ｂに通風孔１５０１ａｚを形成すると、この通風孔１５０１ａｚを介して、周辺制御基板ボックス１５０５の内部へ向かって遊技球Ｂによって生ずる異物（例えば、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉）が落下して侵入することにより、周辺制御基板ボックス１５０５の各種基板への落下異物による電気的なトラブルが生ずる蓋然性が高くなるからである。

【０３２８】

また、カバー体１５０１の上面に通風孔１５０１を設けない場合には、他の面に設けられる通風孔１５０１の数を増やしたり通風孔１５０１の面積を広げたりすることで放熱機能を補填するようにしてもよい。これにより、周辺制御基板ボックス１５０５の温度上昇を抑制することに寄与することができ、熱暴走等の電気的なトラブルが発生することを抑制できる。

【０３２９】

また、パチンコ機１に取り付けた状態におけるカバー体１５０１の上面は略水平な状態となっている。そのため、切り欠き部５５３ａａを介して遊技球Ｂの金属粉が主誘導部５５３ａから外部へ落下してカバー体１５０１の上面に付着した場合に、この金属粉をカバー体１５０１の上面に留めることができる。これによってカバー体１５０１の内部に遊技球Ｂの金属粉が進入することを抑制できる。なお、カバー体１５０１に形成される通風孔１５０１ａｚに向けて遊技球Ｂの金属粉を落下させないものであればカバー体１５０１の上面の一部又は全部を傾斜させた状態としてもよい。

【０３３０】

また、タンクレール５５３の下方に配置される第一庇部材５５１ａを、別部材（別の構造部品）として天板部５５１ａに取付けるようにしてもよい。

【０３３１】

また、天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａ又は／及び裏カバー６４０によって周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の上部や後方を覆っている場合や、タンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａと、周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１と、をパチンコ機１の前後方向にズレた配置とした場合など、主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１に向かう蓋然性が低い場合には、パチンコ機１に取り付けた状態におけるカバー体１５０１の上面の一部（例えばカバー体１５０１の角部、カバー体１５０１の上面の大半は閉じられているものの一部については通風孔１５０１ａｚが形成されている等）に通風孔１５０１ａｚを設けてもよい。

【０３３２】

また、本技術思想は切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを完全に防ぐものに限らず、従来のパチンコ機に比べて切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制するものであればよく、例えばパチンコ機１に取り付けた状態におけるカバー体１５０１の上面の一部（例えばカバー体１５０１の角部、カバー体１５０１の上面の大半は閉じられているものの一部については通風孔１５０１ａｚが形成されている等）に通風孔１５０１ａｚを設けるものも本技術思想に該当する。

【０３３３】

また、周辺制御ユニット１５００におけるカバー体１５０１には、複数のスリット孔が

形成されている。また、カバー体１５０１は、その下辺側に沿って、カバー体１５０１の内側に取り付けられる周辺制御基板１５１０に備える後述する７つのコネクタ、及び音量調整スイッチと対応する位置に、７つのコネクタ穴、及び音量調整穴がそれぞれ形成されていると共に、後述する液晶出力基板に備える２つのコネクタと対応する位置に、２つのコネクタ穴がそれぞれ形成されている。カバー体１５０１の内側に周辺制御基板１５１０が取り付けられた状態では、周辺制御基板１５１０に備える７つのコネクタと、カバー体１５０１に形成される７つのコネクタ穴と、にすき間が形成されて、これらの７つコネクタ穴から周辺制御基板１５１０に備える７つのコネクタがそれぞれ露出すると共に、周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチと、カバー体１５０１に形成される音量調整穴と、にすき間が形成されて、この音量調整穴から周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチが露出する。また、カバー体１５０１の内側に後述する液晶出力基板が取り付けられた状態では、液晶出力基板に備える２つのコネクタと、カバー体１５０１に形成される２つのコネクタ穴と、にすき間が形成されて、これらの２つコネクタ穴から液晶出力基板に備える２つのコネクタがそれぞれ露出する。

【０３３４】

周辺制御ユニット１５００におけるカバー体１５０１は、周辺制御ユニット１５００の外部から空気を、カバー体１５０１に複数形成される通風孔１５０１ａｚ、そしてカバー体１５０１とベース体１５０２との空間内に収容されるシールド板１５４０に複数形成される通風孔１５４０ａｚを介して、取り込むと共に、上述したすき間（周辺制御基板１５１０に備える７つのコネクタと、カバー体１５０１に形成される７つのコネクタ穴と、に形成されるすき間、周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチと、カバー体１５０１に形成される音量調整穴と、に形成されるすき間、そして液晶出力基板に備える２つのコネクタと、カバー体１５０１に形成される２つのコネクタ穴と、に形成されるすき間）を介して、取り込むこととなる。

【０３３５】

因みに、周辺制御ユニット１５００におけるカバー体１５０１が、周辺制御ユニット１５００の外部の空気を取り込むときには、遊技球Ｂの金属粉という重い粉が空気の流れの影響を受けてカバー体１５０１の内側空間へ向かって吸い込まれる蓋然性が高くなり、吸い込んだ金属粉による電気的なトラブル（短絡）により、カバー体１５０１の内側に取り付けられる周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板に備える各種電子部品等に不具合（故障）が生ずることとなる。

【０３３６】

本例のパチンコ機１では、このような電気的なトラブル（短絡）を防止するために、周辺制御ユニット１５００におけるカバー体１５０１の上辺に沿って第一庇部５５１ｄａを形成することにより、遊技球Ｂの金属粉という重い粉がカバー体１５０１に複数形成される通風孔１５０１ａｚから周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に吸い込まれることを防止する庇としての機能を有するように構成することができる。なお、周辺制御ユニット１５００の構成についての詳細な説明を後述する。

【０３３７】

また、上述した実施形態では、タンクレール５５３における主誘導部５５３ａに切り欠き部５５３ａａを複数形成して遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉を主誘導部５５３ａから取り除くことができるように構成されていたが、遊技球Ｂが転動する球通路に対して切り欠き部５５３ａａと同様一の切り欠き部、孔、又は溝を形成してもよい。具体的には、図３３に示した、タンクレール５５３からの遊技球Ｂを蛇行状に下方へ誘導する１条の誘導通路５７０ａを有する球誘導ユニット５７０において、誘導通路５７０ａにおける遊技球Ｂの金属粉を誘導通路５７０ａから外部へ取り除くことができる切り欠き部、孔、又は溝を図２８に示した誘導ユニット５７０の誘導ユニットベース５７１の後面に形成することができる。球誘導ユニット５７０の下方には、図３３に示したように、払出装置５８０、そして基板ユニット６２０等が配置されており、払出装置５８０は羽根回転検知センサ５９０が実装される基板等を有し、基板ユニット６２０は図３４に示した電源基板６３０

、払出制御基板６３３、インターフェイス基板６３５等を有し、各種基板が配置されている。このため、誘導ユニットベース５７１の後面に切り欠き部、孔、又は溝を形成する場合には、誘導ユニットベース５７１の後面に形成される切り欠き部、孔、又は溝を介して落下する遊技球Ｂの金属粉が誘導ユニット５７０の下方に配置される各種基板へ付着することを防止する必要がある。そこで、図２７に示した払出装置５８０の払出装置後蓋５８２の上辺に沿って庇状の部材を後方へ向かって突出して形成して構成することができるし、誘導ユニットベース５７１の後面に形成される切り欠き部、孔、又は溝の位置と、払出装置５８０における羽根回転検知センサ５９０が実装される基板等の各種基板の位置と、をズラして構成することができるし、両者を採用して構成することもできる。また、図３４に示した電源基板６３０の電源基板カバー６３１、払出制御基板６３３の払出制御基板ボックス６３２、インターフェイス基板６３５のインターフェイス基板カバー６３６等の上辺に沿って庇状の部材を後方へ向かって突出して形成して構成することができるし、誘導ユニットベース５７１の後面に形成される切り欠き部、孔、又は溝の位置と、電源基板カバー６３１、払出制御基板ボックス６３２、及びインターフェイス基板カバー６３６の位置と、をズラして構成することができるし、両者を採用して構成することもできる。

【０３３８】

次に、遊技球Ｂの金属粉よって引き起こされる電気的なトラブルを回避することができるという金属粉対策が講じられる本発明の他の構成（以下、「第２乃至５実施形態に係る金属粉対策の構成」と記載する。）について、図４９乃至図５１を参照して説明する。図４９は第２実施形態に係る金属粉対策の構成であり、第２実施形態に係る金属粉対策の構成の概要図である。図５０は第３実施形態に係る金属粉対策の構成であり、第３実施形態に係る金属粉対策の構成の概要図である。図５１は第４実施形態に係る金属粉対策の構成であり、第４実施形態に係る金属粉対策の構成の概要図である。なお、図４９乃至図５１では、図４８に示した実施形態（以下、「第１実施形態に係る金属粉対策の構成」と記載する。）と同じ機能を奏する部材には、同じ符号を付して表すと共に、遊技盤５の外形を実線により表し、説明上必要な遊技盤５の箇所のみ断面図として表した。

【０３３９】

［第１実施形態に係る金属粉対策の構成と第２実施形態に係る金属粉対策の構成との対比］

第１実施形態に係る金属粉対策の構成では、タンクレール５５３が配置される天板部５５１ａの前後方向の断面形状は、上述したように、天板部５５１ａの前辺から後辺へ向かう（天板部５５１ａの前方から後方へ向かう）に従って下方へ複数屈曲した階段状に形成され、この天板部５５１ａの下端部がタンクレール５５３の後面と略同一面上となるようにパチンコ機１の後方に延設された第一庇部５５１ｄａを構成している。

【０３４０】

これに対して、第２実施形態に係る金属粉対策の構成では、図４９に示すように、タンクレール５５３が配置される天板部５５１ａの前後方向の断面形状は、天板部５５１ａの前辺から後辺へ向かう（天板部５５１ａの前方から後方へ向かう）に従って下方へ複数屈曲した階段状に形成されるとともに、天板部５５１ａの下端部がパチンコ機１の後方に延設された第一庇部５５１ｄａを構成するものの、第一庇部５５１ｄａがタンクレール５５３の後面と略同一面上となるようには延設されずにその手間（パチンコ機１の前方）まで（図４８に示す例ではタンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに形成される切り欠き部５５３ａａの真下まで）しか設けられていない。

【０３４１】

一方、裏カバー６４０の上端部は、本体枠４に組立てた状態ではパチンコ機１の前側（遊技盤５方向）に向けて屈曲してタンクレール５５３の樋状の主誘導部５５３ａに形成される切り欠き部５５３ａａの真下まで延設された第二庇部６４０ａを構成しており、この第二庇部６４０ａが天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａに当接した状態となっている。また、裏カバー６４０の後端面はタンクレール５５３の後面よりもさらにパチンコ機１の後方に配置されるようになっている。

【０３４２】
このように、第１実施形態に係る金属粉対策の構成では、第一庇部５５１ｄａが単独で庇部を構成するようになっているのに対して、第２実施形態に係る金属粉対策の構成では、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとが連結して共同で庇部を構成するようになっているという点で相違している。
【０３４３】
なお、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとが連結して共同で庇部を構成するものであれば、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとの長さ、即ち庇部に占めるそれぞれの割合や第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとを当接させる位置は上記したものに限られない。例えば、第一庇部６４０ａをタンクレール５５３の前面付近まで延設させると共に、第二庇部６４０ａをタンクレール５５３の前面付近まで延設させて第一庇部６４０ａに当接させる（タンクレール５５３の前面と同一面上で当接させる）ことで切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉を主に第二庇部６４０ａにおいて受けて付着させるようにしてもよい。
【０３４４】
第２実施形態に係る金属粉対策の構成においても、第１実施形態に係る金属粉対策の構成と同様な作用効果を奏することができる。つまり、主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉は、タンクレール５５３の下方に配置された第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着したり、裏カバー６４０の第二庇部６４０ａにおいて受けられて付着したりすることができるようになっている。更に、本体枠４に組立てた状態で、裏カバー６４０の後面が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方の少なくとも一部を覆うように延設されているため、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下して天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａや裏カバー６４０の第二庇部６４０ａに付着した遊技球Ｂの金属粉が天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａや裏カバー６４０の第二庇部６４０ａから落下した場合に、この金属粉が遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを抑制すること、ひいては切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。
【０３４５】
［第１実施形態に係る金属粉対策の構成と第３実施形態に係る金属粉対策の構成との対比］
第１実施形態に係る金属粉対策の構成では、タンクレール５５３が配置される天板部５５１ａの前後方向の断面形状は、上述したように、天板部５５１ａの前辺から後辺へ向かう（天板部５５１ａの前方から後方へ向かう）に従って下方へ複数屈曲した階段状に形成され、この天板部５５１ａの下端部がタンクレール５５３の後面と略同一面上となるようにパチンコ機１の後方に延設された第一庇部５５１ｄａを構成し、周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方には天板部５５１ａが設けられずに裏カバー６４０が設けられている。
【０３４６】
これに対して、第３実施形態に係る金属粉対策の構成では、図５０に示すように、タンクレール５５３が天板部５５１ａに取付けられると、タンクレール５５３の下方に第一庇部５５１ｄａが配置されると共に、天板部５５１ａの後端部が下方へ屈曲して延設された背板上部５５１ｄを構成するようになっている。この背板上部５５１ｄの下端部は、裏カバー６４０の上端部に当接した状態となっている。なお、背板上部５５１ｄの長さは図５０に示す例に限定されるものではなく、周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の真後ろを覆う位置まで延設させるようにしてもよいし、図５０に示すように周辺制御ユニ

ット１５００のカバー体１５０１の真後ろを覆う位置まで延設させることなくその上方まで延設させるようにしてもよい。

【０３４７】

このように、第１実施形態に係る金属粉対策の構成では、裏カバー６４０が単独で周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方の少なくとも一部を覆うようになっているのに対して、第２実施形態に係る金属粉対策の構成では、背板上部５５１ｄと裏カバー６４０とが連結して共同で周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方の少なくとも一部を覆うようになっているという点で相違している。

【０３４８】

第３実施形態に係る金属粉対策の構成においても、第１実施形態に係る金属粉対策の構成と同様な作用効果を奏することができる。つまり、主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉は、タンクレール５５３の下方に配置された第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着したり、裏カバー６４０の第二庇部６４０ａにおいて受けられて付着したりすることができるようになっている。更に、本体枠４に組立てた状態で、背板上部５５１ｄと裏カバー６４０の後面とが連結して共同で周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方の少なくとも一部を覆うようになっているため、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下して天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａや裏カバー６４０の第二庇部６４０ａに付着した遊技球Ｂの金属粉が天板部５５１ａの第一庇部５５１ｄａや裏カバー６４０の第二庇部６４０ａから落下した場合に、この金属粉が遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを抑制すること、ひいては切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０３４９】

［第１実施形態に係る金属粉対策の構成と第４実施形態に係る金属粉対策の構成との対比］

第１実施形態に係る金属粉対策の構成では、タンクレール５５３が配置される天板部５５１ａの前後方向の断面形状は、上述したように、天板部５５１ａの前辺から後辺へ向かう（天板部５５１ａの前方から後方へ向かう）に従って下方へ複数屈曲した階段状に形成され、この天板部５５１ａの下端部がタンクレール５５３の後面と略同一面上となるようにパチンコ機１の後方に延設された第一庇部５５１ｄａを構成している。

【０３５０】

これに対して、第４実施形態に係る金属粉対策の構成では、図５１に示すように、タンクレール５５３が配置される天板部５５１ａの前後方向の断面形状は、天板部５５１ａの前辺から後辺へ向かう（天板部５５１ａの前方から後方へ向かう）に従って下方へ複数屈曲した階段状に形成されるものの、屈曲した天板部５５１ａの後辺が天板部５５１ａに形成される樋状の主誘導部５５３ａの前壁と平行となると共に、主誘導部５５３ａの底部から下方へ向かって所定距離寸法（本実施形態では、遊技球Ｂの直径の約２分の１の距離寸法）を有して形成されている。つまり、屈曲した天板部５５１ａの端面が主誘導部５５３ａの底部と比べて下方に突出して配置されるようになっている。

【０３５１】

また、第４実施形態に係る金属粉対策の構成では、裏カバー６４０が本体枠４に組立てた状態において裏カバー６４０の上辺側が前方へ向かって大きく折り曲げられて形成される第二庇部６４０ａの前面が、樋状の主誘導部５５３ａの前壁と平行に配置されると共に、主誘導部５５３ａの底部と比べて下方に突出して配置される天板部５５１ａの後面に面接触する当接した状態となっている。また、この第二庇部６４０ａの前面と天板部５５１

ａの後面との当接した部分が、主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａより前方に大きくズレて配置されている。

【０３５２】

このように、第１実施形態に係る金属粉対策の構成では、第一庇部５５１ｄａが単独で庇部を構成するようになっているのに対して、第４実施形態に係る金属粉対策の構成では、第一庇部５５１ｄａが設けられずに第二庇部６４０ａが単独で庇部を構成するようになっているという点で相違している。

【０３５３】

第４実施形態に係る金属粉対策の構成においても、第１実施形態に係る金属粉対策の構成と同様な作用効果を奏することができる。つまり、主誘導部５５３ａに複数形成される切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉は、タンクレール５５３の下方に配置された、裏カバー６４０の上辺側が前方へ向かって大きく折り曲げられて形成される第二庇部６４０ａの上面において受けられて付着することができるようになっている。更に、本体枠４に組立てた状態で、裏カバー６４０の後面が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１の後方の少なくとも一部を覆うように延設されているため、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下して裏カバー６４０の第二庇部６４０ａに付着した遊技球Ｂの金属粉が裏カバー６４０の第二庇部６４０ａから落下した場合に、この金属粉が遊技盤５の遊技パネル１１００の後側（裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側）に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを抑制すること、ひいては切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０３５４】

なお、上記した第１実施形態～第４実施形態では本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１の後側に取付けられる払出ベース５５１の天板部５５１ａによって第一庇部５５１ｄａを構成するようにしたが、これに限られるものではなく、裏ユニット３０００における裏箱３０１０の上壁３０１０ａ等の遊技パネル１１００の後側に取り付けられる部材のうちのいずれかや、本体枠ベースユニット５００に取り付けられる部材のうちのいずれかによって第一庇部５５１ｄａを構成するようにしてもよい。

【０３５５】

［４－７－１．遊技盤脱着時の塵埃確認１］

一部前述したように、従来、タンクレールに設けた放出孔５５３ａａから金属粉や塵埃等の異物を落下させることでタンクレール上での遊技球流下を円滑にできる一方で、そうして落下した異物が下方に配置される制御基板等に付着することで、遊技部品にトラブルが生じて遊技機に不具合が発生したり、誤動作したりする等の問題があった。具体的には、タンクレール上の遊技球流下等により生じた金属粉がタンクレールの放出孔５５３ａａから落下し、下方に配置される制御基板の所定部位（コネクタ部位等）に付着してしまうことで、制御基板に電気的なトラブルが発生し、遊技機での遊技進行の妨げになる場合がある。また、新規の遊技盤へ交換する作業（遊技盤の着脱等）で生ずる振動等で、交換対象にならないタンクレールの放出孔５５３ａａから異物が下方に落下することによるトラブルも存在し、例えば、新規の遊技盤を取り付けた際に生ずる振動でタンクレール内の異物が下方に落下すると、新規の遊技盤での遊技機の稼働に支障が生じる虞があった。そうした問題に対応するため、本例のパチンコ機１では、遊技盤５を着脱する際に、タンクレール５５３内における遊技球Ｂの金属粉や塵埃等の異物の存在状況（タンクレール５５３の下面における異物の積もり状況やタンクレール５５３の側面における異物の付着状況など）を容易に確認できるようにし、不具合発生の前にその対処作業（異物の除去等）が行えるようにしている。本例については、前述の図面に加え、図１９～図２２、図３５、及び図１９～図２２、図３５、及び図５２～図５６を参照して説明する。図５２は、本例の

遊技盤５を取り外した状態の金属粉対策の構成の概要を示す概要図であり、図５３は本例の遊技盤５を取り付けた状態の本体枠４の正面図であり、図５４は本例の遊技盤５を取り外した状態の本体枠４の正面図であり、図５５（Ａ）は本例の遊技盤５を取り外した状態の本体枠４を右前下から見た斜視図であり、図５６（Ａ）は、本体枠４から遊技盤５を取り外したときに、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が垂下して臨む箇所に対応して、扉枠３の上部装飾部Ｘが位置する箇所を斜線部で示した図であり、図５６（Ｂ）はパチンコ機１を左側から見た側面図を模式的に示す図である。

【０３５６】

本例のパチンコ機１は、前述したとおり、払出ベースユニット５５０における払出ベース５５１に球タンク５５２とタンクレール５５３とが取り付けられている。そして、本例のパチンコ機１では、この払出ベース５５１とタンクレール５５３に透過性を有する部位を設けている。具体的には、払出ベース５５１とタンクレール５５３の全体を透明な合成樹脂（本実施例では無色透明の合成樹脂）によって形成し、払出ベース５５１とタンクレール５５３の全体が透過するように構成している。また、タンクレール５５３の下流側に設けられてタンクレール５５３からの遊技球Ｂを蛇行状に下方へ誘導する１条の誘導通路５７０ａを有する球誘導ユニット５７０も全体（一部でもよい）を透明な合成樹脂（本実施形態では無色透明の合成樹脂）によって形成しており、誘導通路５７０ａの全体（一部でもよい）が透過するように構成している。また、タンクレール５５３の上端に取り付けられている第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、球タンク５５２の全体と、を不透明な合成樹脂（本実施例では黒色の合成樹脂）によって形成し、これらは透過しないように構成している。

【０３５７】

また、本例のタンクレール５５３には、払出ベース５５１にタンクレール５５３が取り付けられている状態において、払出ベース５５１が位置する側（パチンコ機１の前側）から払出ベース５５１と前後方向に重なる部位（直接的に支持されている部位）と、払出ベース５５１が位置する側（パチンコ機１の前側）から払出ベース５５１と前後方向に重ならない部位（直接的には支持されておらず中空状に配置されている部位）とが設けられている（図５４参照）。そして、本例では、タンクレール５５３のこれら部位を、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態で形成される遊技盤取付部３０１の開口を通じて視認可能にすることで、タンクレール５５３内における金属粉や塵埃の存在状況を確認可能にし、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できるようになっている。

【０３５８】

以下では、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前側から遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げることにより、タンクレール５５３内における金属粉や塵埃等の異物の存在状況を確認する点の詳細について説明する。

【０３５９】

上記したとおり、図５３は、本例の遊技盤５を取り付けた状態の本体枠４の正面図であり、図５４は、本例の遊技盤５を取り外した状態の本体枠４の正面図である。図５５（Ａ）には、図５３と比較して明らかなように、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態で形成される遊技盤取付部３０１の開口が形成されており、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３の少なくとも一部が位置するように配置されている。すなわち、本例では、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が垂下して臨むように、タンクレール５５３を配置している。ただし、タンクレール５５３の全体が遊技盤取付部３０１の開口内に臨んでしまうと、開口を通じて視認可能になるタンクレール５５３の面積が大きくなり、異物の存在状況の確認に不要な箇所まで確認者の目に留まることになるため、本例では、異物の存在状況の確認を寄り迅速化することを鑑み、タンクレール５５３の全体ではなく、タ

ンクレール５５３のうち異物の存在状況をより重点的に確認する必要のある特定部位（本例では、タンクレール５５３のうち、異物を落下させる放出孔５５３ａａが形成される部位の近辺である底面および側面）だけが、正面視で遊技盤取付部３０１の開口の上部に垂下して臨むように配置している。

【０３６０】

そして、図５４、図５５（Ａ）の遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）に垂下して臨んでいるタンクレール５５３の右側部分は、前述した払出ベース５５１と前後方向で重ならない部位（直接的には支持されておらず中空状に配置されている部位）であり、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されているタンクレール５５３を直接視認でき、タンクレール５５３の内面側（底面および側面の内側）が確認可能になっている。また、その左側部分は、前述したタンクレール５５３と払出ベース５５１とが前後方向に重なる部位（直接的に支持されている部位）であり、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている払出ベース５５１を透して透明な合成樹脂で形成されているタンクレール５５３を視認でき、タンクレール５５３の内面側（底面および側面の内側）が確認可能になっている。このように本例では、タンクレール５５３だけでなく、タンクレール５５３が取り付けられている部位さえも透明な合成樹脂で形成し、タンクレール５５３内の異物の存在状況を確認する領域が制限されないようにしている。

【０３６１】

また、本例では、図５３のように遊技盤５を取り付けた状態では、装飾性を考慮し、遊技盤取付部３０１の開口を完全に閉鎖しているため、パチンコ機１の前側からのタンクレール５５３内の異物の存在状況を確認することが不能となっている。ただし、払出ベース５５１とタンクレール５５３の全体を透明な合成樹脂を形成しておくことで、遊技盤５が取り付けられた状態であっても、パチンコ機１の後方側からや、本体枠４を正面視左側を中心にして前方へ開閉した際の側方側からタンクレール５５３内の異物の存在状況を確認することを可能にしている。

【０３６２】

また、本例のパチンコ機１では、タンクレール５５３の上端（タンクレール５５３の垂直方向上側）に取り付けられる第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、球タンク５５２における迂回通路５５２ｇと、が不透明な合成樹脂によって形成されているため、遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げると、タンクレール５５３の背部に位置する第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、迂回通路５５２ｇと、が透明な樹脂によって形成される払出ベース５５１やタンクレール５５３を透して視認可能となる。このように、第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、迂回通路５５２ｇとが、タンクレール５５３の背部に視認可能になる位置で遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げることにより、不透明な樹脂によって形成される部材によってタンクレール５５３内に溜まっている異物の存在が鮮明になり、異物の存在状況をパチンコ機１の前方から容易に確認して除去作業の必要性を判断することができるため、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０３６３】

なお、上記した例では払出ベース５５１とタンクレール５５３との全体を透明な合成樹脂によって形成するものを示したが、タンクレール５５３の内部が確認可能な態様であれば、他の形態にしてもよい。例えば、払出ベース５５１を不透明な樹脂で形成する一方、タンクレール５５３の全体を透明な樹脂で形成し、不透明な樹脂で形成される払出ベース５５１の一部に開口を設けて、その開口を通じてタンクレール５５３の内部を確認可能にする構成としてもよい。

【０３６４】

また、本例のパチンコ機１では球タンク５５２が透明な樹脂によって形成されることは上記したとおりであるが、本例では、更に、球タンク５５２が「導電性を有する電気伝導

体」により構成されている。具体的には、本例では、球タンク５５２の全体が導電性を有する合成樹脂により成型されている。一方で、透明な樹脂で形成されているタンクレール５５３は、導電性を有さない絶縁体により構成されている（本例では非導電性の合成樹脂により成型される）。また、球タンク５５２は枠アース基板５５９と電気的に接続されており、球タンク５５２内へ進入した電磁波ノイズは遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去されるようになっている。これにより、球タンク５５２内の遊技球Ｂの静電気が除去されて（除電されて）、遊技球Ｂに付着した金属粉等の異物を落とすことができるとともに、この遊技球Ｂから落ちた金属粉等の異物が球タンク５５２に付着し難い状態とされるため、球タンク内５５２からタンクレール５５３へと遊技球Ｂの流下とともに金属粉等の異物を移動させることができる。

【０３６５】

また、上記したようにタンクレール５５３には切り欠き部５５３ａａが複数形成されており、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物を外部へ落下させることができるようになっている。ただし、タンクレール５５３が絶縁体により構成されているため、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物はタンクレール５５３に付着してタンクレール内５５３に留まるようになっている。このように、タンクレール５５３が絶縁体により構成されているため、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物をタンクレール内５５３に付着させて留めることができ、上述したように金属粉及び塵埃の存在状況確認を容易にすることに加え、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下すること、ひいては遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０３６６】

なお、本例のパチンコ機１では、タンクレール５５３に加えて、タンクレール５５３の下方に設けられる庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０も絶縁体（ポリカーボネート樹脂等）により構成されている。即ち、タンクレール５５３と庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０とが帯電すると、同じ極性となるようになっている。そのため、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が落下した場合にはタンクレール５５３と同じ極性の庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）や裏カバー６４０に静電気力によって金属粉等の異物が付着するようになっている。

【０３６７】

このように、本例のパチンコ機１ではタンクレール５５３を絶縁体により構成する（本例では非導電性の合成樹脂により成型する）ことで球タンク５５２やタンクレール５５３における遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物を静電気力によってタンクレール５５３に付着させて留めるようになっていることに加えて、タンクレール５５３に付着している金属粉等の異物が切り欠き部５５３ａａから落下した場合であっても、落下した金属粉等の異物を絶縁体により構成される（本例では非導電性の合成樹脂により成型される）庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）や裏カバー６４０の上面等に静電気力によって付着させて留めることができ、異物が外部に散乱することを抑制できる。これにより、上記した金属粉及び塵埃の存在状況確認を容易にすることに加え、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを二重に防止することができるようになり、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入すること、ひいては遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０３６８】

また、本例では、タンクレール５５３を絶縁体により構成する（本例では非導電性の樹脂により成型する）ようにしたが、別例として、タンクレール５５３の内部に透明の絶縁

シートを設けて、球タンク５５２やタンクレール５５３における遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物を静電気力によってタンクレール５５３に付着させて留めるようにしてもよい。

【０３６９】

また、上記した例ではタンクレール５５３の上端に取り付けられている第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、球タンク５５２における迂回通路５５２ｇとを不透明な樹脂によって形成し、透明な樹脂によって形成されるタンクレール５５３を通して不透明な樹脂で形成される第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、が視認されるものを示したが、少なくとも透明な樹脂によって形成されるタンクレール５５３を通して視認される部材のうちのいずれかを不透明な樹脂や金属等によって形成したり、表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりしてその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするようにしてもよい。即ち、異物である金属粉や塵埃等の多くはタンクレール５５３の底面に溜まるため、パチンコ機１の前側から遊技盤取付部３０１の開口を通してタンクレール５５３の底面を重点的に確認する際に、タンクレール５５３の透明な底面を通して視認される位置、例えば、図５２においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）の外側等に不透明な樹脂や金属等によって形成される部材を設けるようにしてもよいし、図５２においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）そのものを不透明な樹脂や金属等の別部材にして構成してもよい。

【０３７０】

また、上記した庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）をタンクレール５５３の下方に設ける場合には、これら庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）の一部又は全部を透明な合成樹脂によって形成するようにしてもよい。これにより、遊技盤５を取り外した場合に、透明な合成樹脂によって形成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）を通してタンクレール５５３内における金属粉や塵埃を視認可能になる。また、裏カバー６４０の全部を透明な合成樹脂によって形成するようにしてもよいし、裏カバー６４０の第二庇部６４０ａを構成する部分を含む一部のみを透明な合成樹脂によって形成するようにしてもよい。

【０３７１】

また、本例のパチンコ機１では図５３に示す本体枠４に遊技盤５が取り付けられた状態において、裏カバー６４０を閉鎖した状態で遊技盤５を本体枠４の前側から取り外すことが可能である。また、図５２、図５４に示す本体枠４から遊技盤５が取り外された状態において、第一庇部５５１ｄａが本体枠ベースユニット５００に取り付けられる部材によって構成されている場合には遊技盤５を取り外した状態でも庇部（図５２に示す例では第一庇部５５１ｄａ、ただし上記した他の実施形態では第二庇部６４０ａ又は第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａが相当する）がタンクレール５５３の下方に残るため、タンクレール５５３内から落下する金属粉や塵埃を庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）によって受け止めて下方に位置するコネクタ等の遊技装置に降り注いで付着することを抑制でき、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０３７２】

さらに、図５２に示すように本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前側から遊技盤取付部３０１の開口を通してタンクレール５５３を確認する際には、透明な合成樹脂によって形成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に付着している金属粉や塵埃と、透明な合成樹脂によって形成されるタンクレール５５３内における金属粉や塵埃と、の両方を視認可能であるため、これら金属粉や塵埃の存在状況を一括して確認することができる。また、透明な合成樹脂によって形成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）と、透明な合成樹脂によって形成されるタンクレール５５３と、を通して不透明な合成樹脂によっ

て形成される第二レールカバー５５５、第一レールカバー５５４、及び球整流部材５５６等の部材を視認させることが可能であるため、不透明な合成樹脂によって形成される第二レールカバー５５５と、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、によって庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に付着している金属粉と塵埃や、タンクレール５５３内に溜まっている金属粉及び塵埃の存在が鮮明になり、金属粉や塵埃の存在状況確認が容易になると共に、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０３７３】

なお、透明な合成樹脂によって形成されるタンクレール５５３と不透明な合成樹脂によって形成される部材とは、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前側から遊技盤取付部３０１の開口を通してタンクレール５５３を確認したときに少なくとも一部がタンクレール５５３と重なって視認可能となるような位置関係を有するものであればよく、またこの位置関係は遊技店の店員等の金属粉や塵埃の存在状況を確認する者によって変化するものである。即ち、遊技店の店員が遊技盤取付部３０１の開口内に頭を突っ込んでタンクレール５５３の限りなく真下位置から真上を見上げるようにした場合にはタンクレール５５３の真上位置に設けられる第二レールカバー５５５、第一レールカバー５５４、及び球整流部材５５６がタンクレール５５３と重なる部材となり、遊技盤取付部３０１の開口の外側からタンクレール５５３を見上げるようにした場合にはタンクレール５５３の真後ろ（パチンコ機１の後方）や後側（パチンコ機１の後方）の上部に設けられる部材がタンクレール５５３と重なる部材となる。このように、金属粉や塵埃の存在状況を確認する者は覗き込む位置を適宜変更することによって不透明な部材がタンクレール５５３と重なって視認することができ、金属粉及び塵埃の存在を鮮明にして金属粉や塵埃の存在状況確認を容易にすることができる。

【０３７４】

また、上記したように本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態で遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げると、タンクレール５５３の背部に位置する第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、が透明な樹脂によって形成される払出ベース５５１やタンクレール５５３を透して視認可能となっている。また、図４５に示すように第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、のそれぞれには係止孔を有する係止部５５５ａが形成されており、タンクレール５５３の側壁部の外側に形成される係止突起５５３ｃを係止部５５５ａに形成される係止孔に圧入させることにより、タンクレール５５３に対して着脱可能に取り付けられている。

【０３７５】

そして、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態で遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げると、透明な樹脂によって形成される払出ベース５５１やタンクレール５５３を透して第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、のそれぞれに形成される係止部５５５ａ（全ての係止部５５５ａを視認できるものでもよいし、複数の係止部５５５ａのうちの一部の係止部５５５ａを視認できるものでもよい）とタンクレール５５３に形成される係止突起５５３ｃ（全ての係止突起５５３ｃを視認できるものでもよいし、複数の係止突起５５３ｃのうちの一部の係止突起５５３ｃを視認できるものでもよい）が視認可能となっている。このように、本例のパチンコ機１では遊技盤５を取り外した状態で形成される遊技盤取付部３０１の開口を通じて第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、の取付状況、即ち係止部５５５ａと係止突起５５３ｃとの係止状態を確認でき、タンクレール５５３内の球流路に異常が生ずることを未然に防ぐことができるようになっている。

【０３７６】

なお、タンクレール５５３内に遊技球Ｂが存在している場合には遊技球Ｂの後方の視認が妨げられるが、タンクレール５５３の側壁部の外側に係止突起５５３ｃを形成して、第

一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、はそれぞれの係止部５５５ａがタンクレール５５３の通路を挟み込むような状態でタンクレール５５３に取り付けられる。換言すると第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、をタンクレール５５３に取り付けた状態において、タンクレール５５３内に位置する遊技球Ｂによって視認が妨げられない位置に、第一レールカバー５５４と第二レールカバー５５５と球整流部材５５６とに形成される係止部５５５ａの少なくとも一部とタンクレール５５３に形成される係止突起５５３ｃの少なくとも一部が設けられている。本例のパチンコ機１では第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、をタンクレール５５３に取り付けた状態において、タンクレール５５３よりもパチンコ機１の前側に設けられる係止部５５５ａ（タンクレール５５３よりもパチンコ機１の前側に設けられる係止部５５５ａの全てでもよいし、一部でもよい）とタンクレール５５３におけるパチンコ機１の前側の側壁部の外側に設けられる係止突起５５３ｃ（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の前側の側壁部の外側に設けられる係止突起５５３ｃの全てでもよいし、一部でもよい）とはタンクレール５５３内に位置する遊技球Ｂによって視認が妨げられないようになっている。

【０３７７】

また、タンクレール５５３内に遊技球Ｂが存在していない場合には第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、の内側（上下方向下側の面）が透明な樹脂によって形成される払出ベース５５１やタンクレール５５３を透して視認可能となり、第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、の内側面（上下方向下側の面）への金属粉や塵埃等の異物の付着状況を確認できる。これにより、新規な遊技盤５への交換時等に第一レールカバー５５４と、第二レールカバー５５５と、球整流部材５５６と、の状態をパチンコ機１の前方から容易に確認して除去作業の必要性を判断することができ、タンクレール５５３内の球流路に異常が生ずることを未然に防ぐことができる。

【０３７８】

また、上述のように、本体枠４から遊技盤５を取り外したときに、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が垂下して臨むように配置する構成にすると、金属粉や塵埃の存在状況確認以外の状況下にて、本体枠４から遊技盤５を取り外したときにも、遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が視認できてしまうことから、遊技盤５の変更前や機種発表時等に本体枠４だけが展示されるような機会があった際には、パチンコ機１の装飾性が失われてしまう虞がある。これを回避するため、本体枠４から遊技盤５を取り外したときに、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が垂下して臨むように配置する構成にしつつも、そのタンクレール５５３が垂下して臨む部位を扉枠３が被覆するように構成してもよい。

【０３７９】

具体的には、扉枠３の扉枠ベースユニットの前面に設けられている扉枠上部ユニット２００の上部、例えば扉枠３のガラス窓の上部に上部装飾部Ｘを設けるものであって、その上部装飾部Ｘの前端側が、上部装飾部Ｘの後端側よりも垂下するように設けることで、正面視でその上部装飾部Ｘの前端側の垂下部分が、遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が垂下して臨む領域の全部あるいは一部を被覆するようにすることが例示できる。図５６（Ａ）は、本体枠４から遊技盤５を取り外したときに、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が垂下して臨む箇所に対応して、扉枠３の上部装飾部Ｘが位置する箇所を斜線部で示した図である。これにより、金属粉や塵埃の存在状況確認以外の状況下で本体枠４から遊技盤５が取り外されているときでも、扉枠３を閉鎖することで、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）にタンクレール５５３が視認されることを困難にでき、遊技盤５の変更前や機種発表時等に本体枠４だけが展示されるような機会でパチンコ機１の装飾性が失われることを抑制できる。

【０３８０】

また、上部装飾部Ｘは前端側の垂下部分が遊技盤取付部３０１の開口内、換言すると遊技窓２０１の開口内に張り出すように設けられるものの、図５６（Ｂ）のように上部装飾部Ｘの後端側は下端部が遊技窓２０１の外側に位置するとともにパチンコ機１の前後方向に所定の幅寸法を有するように設けられて、上部装飾部Ｘの後端側の幅寸法分だけ遊技窓２０１からパチンコ機１の前方へ離した位置において上部装飾部Ｘの前端側を垂下させるようにしたことで、遊技盤５を遊技盤取付部３０１に取付けて本来のパチンコ機１として遊技されるときに、遊技窓２０１に着座した状態で正対する遊技者は上部装飾部Ｘと遊技窓２０１との間から遊技盤５の遊技領域５ａの全てを視認することができる。即ち、遊技盤５を遊技盤取付部３０１に取付けて本来のパチンコ機１として遊技されるときに前端側の垂下部分によって遊技窓２０１に着座した状態で正対する遊技者の上部装飾部Ｘの遊技盤５の遊技領域５ａの視認を妨げることなく、本体枠４から遊技盤５を取り外したときに上部装飾部Ｘの前端側の垂下部分によってタンクレール５５３の全部あるいは一部を被覆してパチンコ機１の装飾性が失われることを抑制できる。

【０３８１】

［４－７－２．遊技盤脱着時の塵埃確認２］

上記した例では払出ベース５５１やタンクレール５５３を透明な合成樹脂によって形成し、タンクレール５５３内における金属粉や塵埃の存在状況を確認することができるように構成したが、別例として、タンクレール５５３内でなく、タンクレール５５３から落下して庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）の上面に付着している金属粉や塵埃の存在状況を重点的に確認できる構成を例示する。

【０３８２】

即ち、本例では、図５２、図５４、図５５（Ｂ）のタンクレール５５３を不透明な合成樹脂（本例では黒色の樹脂）で形成する一方、その下方に位置する庇部（図５２に示す例では第一庇部５５１ｄａ、ただし上記した他の実施形態では第二庇部６４０ａ又は第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａが相当する）を透明な合成樹脂で形成するようにしている。なお、裏カバー６４０は、その全部位が透明な合成樹脂によって形成されるものであってもよいし、裏カバー６４０の第二庇部６４０ａを構成する部分を含む一部の部位だけが透明な合成樹脂によって形成されるものであってもよい。また、タンクレール５５３を不透明にするにあたっては、タンクレール５５３を不透明な合成樹脂で構成するものに限らず、タンクレール５５３を不透明な金属等によって形成したり、タンクレール５５３の表面や内面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりして透過性のないもの（不鮮明状態とするものを含む）にするものであれば他の構成を採用してもよい。

【０３８３】

そして、本例では、庇部（図５２に示す例では第一庇部５５１ｄａ、ただし上記した他の実施形態では第二庇部６４０ａ又は第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａが相当する）のタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に位置する部位を、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態で形成される遊技盤取付部３０１の開口を通じて視認可能にすることで、タンクレール５５３から庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に落下して付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認可能にし、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できるようになっている。

【０３８４】

以下では、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前側から遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げることにより、タンクレール５５３から庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に落下して付着している金属粉や塵埃等の異物の存在状況を確認する点の詳細について説明する。

【０３８５】

図５５（Ｂ）は別例の遊技盤を取り外した状態の本体枠を右前下から見た斜視図である。上記したように、本例ではタンクレール５５３が不透明な合成樹脂で形成され、正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）に垂下して臨むように配置している。また、

タンクレール５５３が取り付けられる払出ベース５５１が透明な合成樹脂で形成され、タンクレール５５３と同様に一部、特に第一庇部５５１ｄａを構成する払出ベース５５１の下端部が正面視で遊技盤取付部３０１の開口内（開口上部）に垂下して臨むように配置している。

【０３８６】

また、タンクレール５５３には切り欠き部５５３ａａが複数形成され、タンクレール５５３内の金属粉や塵埃等を、タンクレール５５３の下方に設けられる透明な合成樹脂で形成されている払出ベース５５１の第一庇部５５１ｄａに落下させるようになっている。そして、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている払出ベース５５１の上面が視認可能とされ、第一庇部５５１ｄａのうちの切り欠き部５５３ａａの下方の部位に付着している金属粉や塵埃等の存在状況を確認可能になっている。

【０３８７】

また、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている払出ベース５５１を透してタンクレール５５３を視認できるようになっている。そして、タンクレール５５３が不透明な合成樹脂で形成されているため、遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げると、払出ベース５５１の背後に位置する不透明な合成樹脂で形成されるタンクレール５５３によって第一庇部５５１ｄａ上に付着している金属粉や塵埃の存在が鮮明になり、異物の存在状況確認が容易になると共に、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０３８８】

なお、上記した例ではタンクレール５５３の全てがその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）となるように形成されるが、これに限らず少なくともその下方に位置する第一庇部５５１ｄａに対向する部位を不透明な合成樹脂や金属等によって形成したり、第一庇部５５１ｄａに対向する部位の表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりしてその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするものであればよい。例えば、タンクレール５５３の底面や図５２においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）等を不透明な合成樹脂や金属等によって形成したり、タンクレール５５３の底面や図５２においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）等の表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布する等によりその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするようにしてもよい。

【０３８９】

また、本例のパチンコ機１では図５３に示す本体枠４に遊技盤５が取り付けられた状態において、裏カバー６４０を閉鎖したままで遊技盤５を本体枠４の前側から取り外すことが可能である。また、図５２、図５４に示す本体枠４から遊技盤５が取り外された状態においても第一庇部５５１ｄａがタンクレール５５３の下方に残るため、タンクレール５５３内から落下する金属粉や塵埃を第一庇部５５１ｄａによって受け止めて下方に位置するコネクタ等の遊技装置に降り注いで付着することを抑制でき、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０３９０】

また、本例のパチンコ機１では球タンク５５２およびタンクレール５５３が不透明な樹脂によって形成されることは上記したとおりであるが、本例では、更に、球タンク５５２およびタンクレール５５３が「導電性を有する電気伝導体」により構成されている。

【０３９１】

具体的には、本例では、球タンク５５２およびタンクレール５５３の全体が導電性を有する樹脂により成型されている。また、球タンク５５２およびタンクレール５５３は、枠アース基板５５９と電気的に接続されており、球タンク５５２およびタンクレール５５３内へ進入した電磁波ノイズは遊技ホールの島設備のアースへ導かれて除去されるようになっている。これにより、上述したように金属粉及び塵埃の存在状況確認を容易にすること

に加え、球タンク５５２およびタンクレール５５３内の遊技球Ｂの静電気が除去されて（除電されて）、遊技球Ｂに付着した金属粉等の異物を遊技球Ｂから落とすことができるとともに、この遊技球Ｂから落ちた金属粉等の異物が球タンク５５２およびタンクレール５５３に付着し難い状態とされるため、球タンク内５５２からタンクレール５５３へと遊技球Ｂの流下とともに金属粉等の異物が移動するとともに、球タンク５５２やタンクレール５５３における金属粉等の異物を切り欠き部５５３ａａから積極的に落下させることができる。

【０３９２】

一方で、本例では、タンクレール５５３の下方に設けられる庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０については、透明な合成樹脂からなる絶縁体により構成することとしており、これにより、上記金属粉及び塵埃の存在状況確認を容易にすることに加え、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した遊技球Ｂの金属粉等の異物を静電気力によって庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）や裏カバー６４０の上面等に付着させて留めることができ、異物が外部に散乱することを抑制できる。

【０３９３】

即ち、球タンク５５２やタンクレール５５３からは遊技球Ｂの金属粉等の異物を積極的に排除する一方、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した遊技球Ｂの金属粉等の異物については庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）や裏カバー６４０の上面等に付着させて留めるため、遊技球Ｂから落下した金属粉等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを防止し、金属粉等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入すること、ひいては金属粉等の異物が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０３９４】

なお、上記した例では球タンク５５２とタンクレール５５３とを導電性を有する合成樹脂により成型するものを示したが、電気伝導体により構成されるものであれば合成樹脂に限られるものではなく、金属や導電性のゴム等を用いるようにしてもよい。なお、球タンク５５２とタンクレール５５３との一部又は全部に金属を用いた場合には極めて短時間で球タンク５５２とタンクレール５５３とを除電することができる。一方、球タンク５５２とタンクレール５５３との一部又は全部に導電性を有する合成樹脂や導電性のゴムを用いた場合には金属を用いた場合に比べて長期間を要し、球タンク５５２とタンクレール５５３とは徐々に除電される。このように、球タンク５５２とタンクレール５５３との一部又は全部に導電性を有する合成樹脂や導電性のゴムを用いた場合には球タンク５５２とタンクレール５５３とを徐々に除電させることができるため、放電が生じ難くなり、各種基板等に実装される電子部品等への影響が生じないようにすることができる。

【０３９５】

また、本例のパチンコ機１ではタンクレール５５３には切り欠き部５５３ａａが形成されるのに対し、球タンク５５２には切り欠き部が形成されていない。また、詳細については後述するが切り欠き部５５３ａａが形成されるタンクレール５５３の下方には基板ケースに収容されている基板が配置されており、さらにこの基板ケースの上面には通気孔が形成されないようになっている。一方、切り欠き部が形成されていない球タンク５５２の下方には基板ケースに収容されている基板だけでなく基板ケースに収容されていない基板も配置されている。即ち、基板ケースに収容されていない基板は切り欠き部が形成されていない球タンク５５２の下方に配置することでこの基板に向けて遊技球Ｂの金属粉が落下して付着すること、ひいては基板ケースに収容されていない基板に遊技球Ｂの金属粉が付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。なお、切り欠き部が形成されていない球タンク５５２の下方に配置される基板を収容する基板ケースは、当該基板ケースの上面に通気孔が形成されるものであってもよいし、当該基板ケースの上面に通気孔が形成されないものであってもよい。

【０３９６】
また、本例では切り欠き部が形成されていない球タンク５５２の下方には庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０が設けられ、基板ケースに収容されていない基板は庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０によって形成される空間の内部に配置される。そのため、万が一タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから微量の金属粉が球タンク５５２の下方に向けて落下することがあっても絶縁体により構成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０に付着させて留めることができるため、基板ケースに収容されていない基板に遊技球Ｂの金属粉が付着することを抑制して電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０３９７】
また、切り欠き部５５３ａａが形成されるタンクレール５５３の下方にも庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０が設けられ、基板ケースに収容されている基板は庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０によって形成される空間の内部に配置される。そして、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下する金属粉は絶縁体により構成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０に付着して留まるため、遊技球Ｂの金属粉が基板ケース内に進入すること、ひいては遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０３９８】
また、切り欠き部５５３ａａが形成されるタンクレール５５３の下方に配置される基板を収容する基板ケースの上面には通気孔を形成しないため、仮にタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した遊技球Ｂの金属粉が庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に付着することなく庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）の下方に落下しても、遊技球Ｂの金属粉を基板ケースの上面で受けることができ、基板への付着を抑制できる。なお、切り欠き部５５３ａａが形成されるタンクレール５５３の下方に配置される基板を収容する基板ケースを絶縁体により構成するようにしてもよく、この場合には基板ケースに遊技球Ｂの金属粉を基板ケースの上面に付着させて留めることができるため、基板ケース内への遊技球Ｂの金属粉の進入を抑制し、遊技球Ｂの金属粉が基板に付着することによる電気的なトラブルを抑制できる。

【０３９９】
このように、切り欠き部５５３ａａから遊技球Ｂの金属粉を積極的に落下させるようにタンクレール５５３を構成するとともに、タンクレール５５３の下方の基板は基板ケースに収容された状態で配置し、さらにこの基板ケースの上部及び後方（パチンコ機１の後方）を絶縁体により構成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０によって覆うため、遊技球Ｂの金属粉がタンクレール５５３の下方に配置される基板の基板ケース内に進入することを二重に防止することができるようになり、遊技球Ｂの金属粉が基板に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０４００】
なお、上記した例では図５０に示す第３実施形態について説明したが、第３実施形態と同様に庇部を第一庇部５５１ｄａのみで構成する第１実施形態でも同様の作用及び効果を奏する。また、庇部を第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとで構成する第２実施形態、及び庇部を第二庇部６４０のみで構成する第４実施形態においても同様の作用効果を奏する。

【０４０１】
具体的には、庇部を第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとで構成する第２実施形態では図４９に示すように庇部を第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとで構成する。そして、本例では第一庇部５５１ｄａを構成する払出ベース５５１と第二庇部６４０ａを構成する裏カバー６４０とを透明な合成樹脂で形成する。また、タンクレール５５３に形成される切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３内の金属粉や塵埃等をタンクレール

５５３の下方に設けられる透明な合成樹脂で形成されている第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとで構成される庇部に落下させる。

【０４０２】

そして、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとで構成される庇部の上面が視認可能とされ、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとのうちの切り欠き部５５３ａａの下方の部位に付着している金属粉や塵埃等の存在状況を確認可能になっている。

【０４０３】

また、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている払出ベース５５１又は透明な合成樹脂で形成されている裏カバー６４０とを透してタンクレール５５３を視認できるようになっている。そして、タンクレール５５３が不透明な合成樹脂で形成されているため、遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げると、払出ベース５５１や裏カバー６４０の背後に位置する不透明な合成樹脂で形成されるタンクレール５５３によって第一庇部５５１ｄａや第二庇部６４０ａの上面に付着している金属粉や塵埃の存在が鮮明になり、異物の存在状況確認が容易になると共に、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０４０４】

なお、上記した例ではタンクレール５５３の全てがその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）となるように形成されるが、これに限らず少なくともその下方に位置する第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａに対向する部位を不透明な合成樹脂や金属等によって形成したり、第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａに対向する部位の表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりしてその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするものであればよい。例えば、タンクレール５５３の底面や図４９においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）等を不透明な合成樹脂や金属等によって形成したり、タンクレール５５３の底面や図４９においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）等の表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布する等によりその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするようにしてもよい。

【０４０５】

また、本例のパチンコ機１では図４９に示す本体枠４に遊技盤５が取り付けられた状態において、裏カバー６４０を閉鎖したままで遊技盤５を本体枠４の前側から取り外すことが可能である。また、図４９、図５４に示す本体枠４から遊技盤５が取り外された状態においても第一庇部５５１ｄａ及び第二庇部６４０ａがタンクレール５５３の下方に残るため、タンクレール５５３内から落下する金属粉や塵埃を第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０によって受け止めて下方に位置するコネクタ等の遊技装置に降り注いで付着することを抑制でき、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０４０６】

また、上記した例では庇部を構成する第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとの全てを透明な合成樹脂で形成するものを示したが、タンクレール５５３内から庇部上に落下して庇部の上面に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認可能であれば第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとの一方を透明な合成樹脂で形成し、他方を不透明な合成樹脂で形成するようにしてもよいし、第一庇部５５１ｄａの一部や第二庇部６４０ａの一部を透明な合成樹脂で形成し、残りを不透明な合成樹脂で形成するようにしてもよい。例えばタンクレール５５３よりもパチンコ機１の前方側に設けられる第一庇部５５１ｄａを構成する払出ベース５５１（払出ベース５５１の全部又は一部であって少なくとも第一庇部５５１ｄａを透明な合成樹脂で形成するもの）を透明な合成樹脂で形成し、第二庇部６４０ａを構成する裏カバー６４０（裏カバー６４０の全部又は一部であって少なくとも第二庇部６４０ａを不透明な合成樹脂で形成するもの）を不透明な合成樹脂で形成するようにして

もよく、この場合には正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成される払出ベース５５１を透して第一庇部５５１ｄａ及び第二庇部６４０ａの上面に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認可能である。

【０４０７】

また、庇部を第二庇部６４０ａのみで構成する第４実施形態では図５１に示すように庇部を第二庇部６４０ａのみで構成する。そして、本例では払出ベース５５１と第二庇部６４０ａを構成する裏カバー６４０とを透明な合成樹脂で形成する。また、タンクレール５５３に形成される切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３内の金属粉や塵埃等をタンクレール５５３の下方に設けられる透明な合成樹脂で形成されている第二庇部６４０ａで構成される庇部に落下させる。

【０４０８】

そして、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている第二庇部６４０ａで構成される庇部の上面が視認可能とされ、第二庇部６４０ａのうちの切り欠き部５５３ａａの下方の部位に付着している金属粉や塵埃等の存在状況を確認可能になっている。

【０４０９】

また、正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、透明な合成樹脂で形成されている払出ベース５５１又は透明な合成樹脂で形成されている裏カバー６４０とを透してタンクレール５５３を視認できるようになっている。そして、タンクレール５５３が不透明な合成樹脂で形成されているため、遊技盤取付部３０１の開口の上方内側を見上げると、裏カバー６４０の背後に位置する不透明な合成樹脂で形成されるタンクレール５５３によって第二庇部６４０ａ上に付着している金属粉や塵埃の存在が鮮明になり、異物の存在状況確認が容易になると共に、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０４１０】

なお、上記した例ではタンクレール５５３の全てがその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）となるように形成されるが、これに限らず少なくともその下方に位置する第二庇部６４０ａに対向する部位を不透明な合成樹脂や金属等によって形成したり、第二庇部６４０ａに対向する部位の表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりしてその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするものであればよい。例えば、タンクレール５５３の底面や図５１においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）等を不透明な合成樹脂や金属等によって形成したり、タンクレール５５３の底面や図５１においてタンクレール５５３の図示左側の側壁部（タンクレール５５３におけるパチンコ機１の後方側の側壁部）等の表面に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布する等によりその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするようにしてもよい。

【０４１１】

また、本例のパチンコ機１では図５１に示す本体枠４に遊技盤５が取り付けられた状態において、裏カバー６４０を閉鎖したままで遊技盤５を本体枠４の前側から取り外すことが可能である。また、図５１、図５４に示す本体枠４から遊技盤５が取り外された状態においても第二庇部６４０ａがタンクレール５５３の下方に残るため、タンクレール５５３内から落下する金属粉や塵埃を第二庇部６４０によって受け止めて下方に位置するコネクタ等の遊技装置に降り注いで付着することを抑制でき、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０４１２】

また、上記した例では払出ベース５５１と庇部を構成する第二庇部６４０ａとの全てを透明な合成樹脂で形成するものを示したが、タンクレール５５３内から庇部上に落下して庇部の上面に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認可能であれば払出ベース５５１と第二庇部６４０ａとの一方を透明な合成樹脂で形成し、他方を不透明な合成樹脂で形成するようにしてもよいし、払出ベース５５１の一部や第二庇部６４０ａの一部を透明な合

成樹脂で形成し、残りを不透明な合成樹脂で形成するようにしてもよい。例えば払出ベース５５１のうちタンクレール５５３よりもパチンコ機１の前方側に設けられる部位と、第二庇部６４０ａを構成する裏カバー６４０のうちの放切り欠き部５５３ａａに対向する部位と、を透明な合成樹脂で形成し、残りの部位を不透明な合成樹脂で形成するようにしてもよく、この場合には正面視で遊技盤取付部３０１の開口を視認すると、払出ベース５５１の透明な合成樹脂で形成される部位を透して第二庇部６４０ａの上面に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認可能である。

【０４１３】

［４－８－１．金属粉の落下促進１］

本例のパチンコ機１では、上記した切り欠き部５５３ａａから遊技球Ｂの金属粉や塵埃等を積極的に落下させるようにタンクレール５５３の形状及び切り欠き部５５３ａａの形成される位置に特徴を有するようになっている。以下、図４０～図４５、及び図５７を参照して詳細に説明する。図５７（Ａ）は上方から見たタンクレール５５３を模式的に示す平面図であり、図５７（Ｂ）はパチンコ機１の前方から見たタンクレール５５３を模式的に示す正面図である。

【０４１４】

図５７（Ａ）に示すように本例のパチンコ機１のタンクレール５５３は第一屈曲部５５３ｄａと第二屈曲部５５３ｄｂとを有している。具体的には、図５７に示すようにタンクレール５５３は、パチンコ機１の正面視において、右端側（上流側、図５７（Ａ）において図示右端側）から左方へ左右方向に延びた軸線に対して平行に右端から左右方向の全長の約１／１０の位置まで延びた後に、左方へ向かうに従って後方へ移動する第一屈曲部５５３ｄａが形成されるとともに、第一屈曲部５５３ｄａから左右方向の全長の約４／１０の位置まで斜めに延びた後に、左方へ向かう従って左右方向に延びた軸線に対して平行な方向へ移動する第二屈曲部５５３ｄｂが形成され、第二屈曲部５５３ｄｂから左右方向に延びた軸線に対して平行に左端まで延びるように形成されている。これにより、球タンク５５２から誘導された遊技球は、タンクレール５５３内をクランク状に転動するようになる。

【０４１５】

また、上述したようにタンクレール５５３には切り欠き部５５３ａａが複数形成されている。本例のパチンコ機１では、左右方向に所定長さ（本実施形態では、約３０ｍｍ）を有する矩形状の切り欠き部５５３ａａが所定間隔（本実施形態では、約１０ｍｍ）を有して６つ形成されている。

【０４１６】

具体的には、第一屈曲部５５３ｄａにおいて主誘導部５５３ａの正面視後側の部位（本例では主誘導部５５３ａの底面と後壁）と、第二屈曲部５５３ｄｂにおいて主誘導部５５３ａの正面視後側（本例では主誘導部５５３ａの底面と後壁）及び正面視前側（本例では主誘導部５５３ａの底面と前壁）と、主誘導部５５３ａの正面視後側の部位（本例では主誘導部５５３ａの底面と後壁）と、に切り欠き部５５３ａａが形成されている。また、第一屈曲部５５３ｄａにおいては屈曲している通路の内側部にのみ切り欠き部５５３ａａが形成されるのに対し、第二屈曲部５５３ｄｂにおいては屈曲している通路の内側部と外側部との２か所に切り欠き部５５３ａａが形成されている。

【０４１７】

上記したように球タンク５５２に貯留される遊技球Ｂは下流側に形成される開口部５５２ｋからタンクレール５５３に進入する。また、開口部５５２ｋは球タンク５５２の正面視後側に大きく開口されている。即ち、球タンク５５２に貯留された遊技球Ｂはタンクレール５５３に向けて正面視左後方側へ流下するようになる。また、遊技球Ｂの流下とともに球タンク５５２内の金属粉等の異物も正面視左後方向、即ち、第一屈曲部５５３ｄａ付近に移動するようになっている。このように第一屈曲部５５３ｄａ付近には金属粉や塵埃等が集まるようになっており、本例のパチンコ機１では第一屈曲部５５３ｄａ付近に集まった金属粉等の異物を第一屈曲部５５３ｄａに形成される切り欠き部５５３ａａから落下

させてタンクレール５５３外へ除去するようにしている。
【０４１８】
また、第一屈曲部５５３ｄａに形成される切り欠き部５５３ａａから落下しなかった金属粉等の異物やタンクレール５５３内で発生した金属粉等の異物はタンクレール５５３内を第一屈曲部５５３ｄａの下流側に向けて流下する遊技球Ｂとともに正面視左後方向へ移動する。また、タンクレール５５３内を流下する遊技球Ｂは第二屈曲部５５３ｄａにおいてタンクレール５５３の内壁に接触し、タンクレール５５３の内壁に沿って転動する方向を変化させる。また、タンクレール５５３内を転動する遊技球Ｂは、第二屈曲部５５３ｄａにおいてタンクレール５５３の内壁に接触するまで直進するため、タンクレール５５３の内壁に接触することによりタンクレール５５３の内壁から作用する反力が大きくなる。
【０４１９】
そして、遊技球Ｂは第二屈曲部５５３ｄａにおいてタンクレール５５３の内壁に接触し、タンクレール５５３の内壁から大きな反力を受けながらタンクレール５５３の内壁に沿って転動するため、遊技球Ｂがタンクレール５５３の内壁と擦れることにより遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等が剥がれ落ちる。
【０４２０】
このように、タンクレール５５３の第二屈曲部５５３ｄａでは、遊技球Ｂがタンクレール５５３の内壁と擦れて遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等が剥がれ落ちるようになっている。また、タンクレール５５３内の遊技球Ｂに付着していない金属粉や塵埃等は、第二屈曲部５５３ｄａ方向へ転動する遊技球Ｂと共に第二屈曲部５５３ｄａ方向へ移動するようになっている。即ち、タンクレール５５３の第二屈曲部５５３ｄａ付近には金属粉や塵埃等が集まるようになっている。
【０４２１】
本例のパチンコ機１では、第二屈曲部５５３ｄａに金属粉や塵埃等が集まるようにタンクレール５５３を屈曲形状に成型することに加えて、第二屈曲部５５３ｄａにおける主誘導部５５３ａの底面を挟み込むように切り欠き部５５３ａａを形成することで、第二屈曲部５５３ｄａに集まった金属粉や塵埃等をタンクレール５５３の外部へ落下させるようにしている。そのため、タンクレール５５３内を転動する遊技球Ｂに付着している金属粉や塵埃等や、遊技球Ｂに付着することなくタンクレール５５３内に存在する金属粉や塵埃等を積極的にタンクレール５５３外に落下させてタンクレール５５３内から排除することができる。なお、第二屈曲部５５３ｄａにおいては少なくとも通路の外側部（正面視後側）に切り欠き部５５３ａａを形成するものであればよく、第二屈曲部５５３ｄａにおいてタンクレール５５３の正面視後側の内壁に集まる金属粉や塵埃等の異物を切り欠き部５５３ａａから排出するようにしてもよい。
【０４２２】
なお、上記した例では第一屈曲部５５３ｄａ及び第二屈曲部５５３ｄｂに切り欠き部５５３ａａを形成するものを示したが、第一屈曲部５５３ｄａと第二屈曲部５５３ｄｂとのうちの少なくとも一方に切り欠き部５５３ａａを形成するようにしてもよい。また、第一屈曲部５５３ｄａと第二屈曲部５５３ｄｂとのいずれにも切り欠き部５５３ａａを形成しない場合であっても、第一屈曲部５５３ｄａ及び第二屈曲部５５３ｄｂの下流側に切り欠き部５５３ａａを形成することで第一屈曲部５５３ｄａや第二屈曲部５５３ｄｂにおいて金属粉や塵埃等の異物を集めた後にその下流側に形成される切り欠き部５５３ａａから排出するようにしてもよい。即ち、第一屈曲部５５３ｄａや第二屈曲部５５３ｄｂよりも下流側に切り欠き部５５３ａａを形成することで、第一屈曲部５５３ｄａや第二屈曲部５５３ｄｂで遊技球Ｂの表面から剥がれ落ちた金属粉や塵埃等の異物を第一屈曲部５５３ｄａや第二屈曲部５５３ｄｂよりも下流側に形成される切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３の外部へ落下させるものであればよく、この場合にもタンクレール５５３の下流側に設けられる球誘導ユニット５７０への金属粉や塵埃等の進入が抑制され、遊技稼働に支障が生じることを抑制できる。
【０４２３】

また、本例のパチンコ機１ではタンクレール５５３を絶縁体により構成するものを示したが、タンクレール５５３を導電性を有する合成樹脂等の電気伝導体により構成して枠アース基板５５９と電気的に接続することにより、球タンク５５２やタンクレール５５３内へ進入した電磁波ノイズを遊技ホールの島設備のアースへ導いて除去するようにしてもよい。この場合には、遊技球Ｂの表面に付着している金属粉を剥がし易くなるため、タンクレール５５３の第一屈曲部５５３ｄａや第二屈曲部５５３ｄｂにおいて遊技球Ｂの表面に付着している金属粉を確実に剥がして切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３外へ落下させることができ、金属粉や塵埃等の誘導通路５７０ａへの進入を抑制できるとともに、遊技稼働に支障が生じることを防止できる。

【０４２４】

また、上記したようにタンクレール５５３の下方には透明な素材で成型される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０が設けられている。そして、タンクレール５５３を導電性を有する合成樹脂等の電気伝導体により構成した場合には、タンクレール５５３が不透明な状態となるため、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口を通じて庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認する場合に、金属粉及び塵埃の存在を鮮明にして金属粉や塵埃の存在状況確認を容易にすることができるようになる。

【０４２５】

また、上記したように庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０が絶縁体（ポリカーボネート樹脂等）により構成されるため、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した遊技球Ｂの金属粉を庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）や裏カバー６４０の上面等に付着させて留めることができる。これにより、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを防止することができるようになり、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入すること、ひいては遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０４２６】

また、図３３に示した、タンクレール５５３の下流側に設けられる球誘導ユニット５７０において、タンクレール５５３からの遊技球Ｂを蛇行状に下方へ誘導する１条の誘導通路５７０ａを透明な素材（ポリカーボネート樹脂等）で成型するようにしてもよい。この場合には、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ｄから排出されずに誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等を確認することができる。また、上記したように本例のパチンコ機１では払出ユニット５６０（球誘導ユニット５７０）が取付けられる払出ベースユニット５５０の払出ベース５５１が透明な合成樹脂によって成型されているため、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口を通じて誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等を確認することができる。

【０４２７】

なお、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａのパチンコ機１の後方側の一部又は全部に不透明な合成樹脂によって構成される部材を配置したり、誘導通路５７０ａのパチンコ機１の後方側の一部又は全部に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりしてその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にするようにしてもよく、この場合には本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口を通じて誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等を確認する場合に誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃の存在が鮮明になるため、金属粉や塵埃等の誘導通路５７０ａへの進入確認が容易になり、新規の遊技盤５への交換後に遊技稼働に支障が生じることを未然に防止できる。

【０４２８】

また、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａのパチンコ機１の後方側の一部又は全部に不透明な合成樹脂によって構成される部材を配置したり、誘導通路５７０ａのパチンコ機１の後方側の一部又は全部に不透明なシールを貼着したり、塗料を塗布したりしてその背部を視認困難（不鮮明状態とするものを含む）にすることなく、払出ユニット５６０（球誘導ユニット５７０）が取付けられる払出ベース５５１の背板左部５５１ｅを不透明な合成樹脂によって構成するようにしてもよく、この場合にはパチンコ機１の後方から球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａを視認した場合に誘導通路５７０ａ内に存在する金属粉や塵埃の存在が鮮明になるため、金属粉や塵埃の誘導通路５７０ａへの進入確認が容易になり、遊技稼働に支障が生じることを防止できる。

【０４２９】

［４－８－２．金属粉の落下促進２］

次に、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから遊技球Ｂの金属粉や塵埃等を積極的に落下させる態様の第一の変形例について説明する。以下、図４０～図４５、及び図５８（Ａ）、（Ｂ）を参照して詳細に説明する。図５８（Ａ）は上方から見たタンクレール５５３を模式的に示す平面図であり、図５８（Ｂ）はパチンコ機１の前方から見たタンクレール５５３を模式的に示す正面図である。なお、以下に説明する第一の変形例は、上記したタンクレール５５３の形状や切り欠き部５５３ａａの形成される位置等による遊技球Ｂの金属粉や塵埃等を積極的に落下させる態様と組み合わせて行うようにしてもよいし、単独で行うようにしてもよい。

【０４３０】

図５８（Ａ）に示すように、本例のパチンコ機１ではタンクレール５５３の上端に上流側から順に第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、第二レールカバー５５５と、が取り付けられている。また、図５８（Ｂ）に示すようにタンクレール５５３は、第一レールカバー５５４と、球整流部材５５６と、第二レールカバー５５５と、が取り付けられる部位において、遊技球Ｂが流通する流路の高さが下流端（左端）へ向かうに従って低くなるように形成されており、下流端では遊技球Ｂが一つのみ流通可能な高さ（遊技球Ｂの外径よりも若干高い高さ）に形成されている。

【０４３１】

なお、球整流部材５５６には下方（タンクレール５５３の底面方向）に突出する球押さえ部５５６ａが形成されている。球押さえ部５５６ａは、タンクレール５５６の底面からの距離が遊技球Ｂの２個分の外形よりも若干短くなる位置まで突出しており、球整流部材５５６の下方を重なった状態で通過する遊技球Ｂは必ず球押さえ部５５６ａに当接するようになっている。また、二層に重なった遊技球Ｂのうちの上層の遊技球Ｂが球押さえ部５５６ａに当接すると上層の遊技球Ｂは下流側に流下することができないようになる。

【０４３２】

一方、二層に重なった遊技球Ｂのうちの下層の遊技球Ｂは上層の遊技球Ｂが球押さえ部５５６ａに当接した状態でも下流側に流下することができるようになっており、上層の遊技球Ｂが球押さえ部５５６ａに当接した状態で下層の遊技球Ｂが下流側に流下することで上層の遊技球Ｂがタンクレール５５３の底面に向けて落下する。この落下の際の衝撃によって遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等が剥がれ落ちるようになっている。即ち、タンクレール５５３を二層に重なった状態で通過する遊技球Ｂのうちの上層の遊技球Ｂは球整流部材５５６の球押さえ部５５６ａに当接してタンクレール５５３の底面に向けて落下することで、表面に付着している金属粉や塵埃等が剥がされるようになっている。また、この際には遊技球Ｂから剥がれ落ちた金属粉や塵埃等の異物がタンクレール５５３の底面に落下するようになる。

【０４３３】

また、図５８（Ｂ）に示すように球整流部材５５６に対向するタンクレール５５３の底面には切り欠き部５５３ａａが形成されており、球整流部材５５６の下方を通過する遊技球Ｂが球押さえ部５５６ａに当接してタンクレール５５３の底面に向けて落下することにより遊技球Ｂから剥がれ落ちた金属粉や塵埃等の異物を切り欠き部５５３ａａから落下さ

せることができるようになっている。また、球押さえ部５５６ａに当接した遊技球Ｂは図５８（Ｂ）に示すようにタンクレール５５３の上流側に落下する。そこで本例のパチンコ機１では球押さえ部５５６ａの下流側に設けられる切り欠き部５５３ａａよりも球押さえ部５５６ａの上流側の切り欠き部５５３ａａを大きく形成している。これにより、球押さえ部５５６ａに当接して落下する遊技球Ｂから剥がれ落ちた金属粉や塵埃等の異物を押さえ部５５６ａの上流側の切り欠き部５５３ａａから落下させることができるようになっている。

【０４３４】

このように、本例のパチンコ機１では遊技球Ｂが球整流部材５５６の下方を通過する場合に、球押さえ部５５６ａに当接させてタンクレール５５３の底面に向けて落下させるいことにより遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等の異物を剥がして、球整流部材５５６に対向するタンクレール５５３の底面に形成される切り欠き部５５３ａａから金属粉や塵埃等を落下させるようになっている。即ち、球整流部材５５６の下方を通過する遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等を剥がして球整流部材５５６に対向するタンクレール５５３の底面に形成される切り欠き部５５３ａａから直ちに落下させることで、タンクレール５５３から金属粉や塵埃等を積極的に除去することができる。これにより、タンクレール５５３の下流側に設けられる球誘導ユニット５７０への金属粉や塵埃等の進入が抑制され、遊技稼働に支障が生じることを抑制できる。

【０４３５】

また、球整流部材５５６の下方を通過する遊技球Ｂから金属粉や塵埃等を剥がした後に、この剥がされた金属粉や塵埃等を球整流部材５５６に対向するタンクレール５５３の底面に形成される切り欠き部５５３ａａから直ちに落下させることができるため、金属粉や塵埃等の遊技球Ｂへの再付着を抑制することができる。

【０４３６】

また、球タンク５５２からタンクレール５５３へ流入する遊技球Ｂは、複数の層状に重なっている。そして、三層以上に重なった遊技球Ｂは球整流部材５５６の上流側に設けられる第一レールカバー５５４に当接するようになっており、第一レールカバー５５４に当接することにより、三層以上の遊技球Ｂが落下して二層に重なった状態となる。本例のパチンコ機１では図５８（Ｂ）に示すように第一レールカバー５５４に対向するタンクレール５５３の底面にも切り欠き部５５３ａａが形成されており、第一レールカバー５５４に当接して二層に重なった状態へと変化した遊技球Ｂから金属粉や塵埃等の異物が剥がれ落ちた場合に、この金属粉や塵埃等を切り欠き部５５３ａａから落下させるようになっている。

【０４３７】

このように、本例のパチンコ機１では複数の層状に重なった遊技球Ｂを徐々に崩して単層に変化させるようになっている。また、複数の層状に重なった遊技球Ｂを崩して層を薄くする際に剥がれ落ちた金属粉や塵埃等の異物を切り欠き部５５３ａａから落下させることでタンクレール５５３から除去することによりタンクレール５５３の下流側に設けられる球誘導ユニット５７０への金属粉や塵埃等の異物の進入が抑制され、遊技稼働に支障が生じることを抑制できるようになっている。

【０４３８】

また、本例のパチンコ機１では図５８（Ａ）に示すように第一レールカバー５５４や第二レールカバー５５５、球整流部材５５６の上面には窪み部５５４ａ、５５５ｂ、５５６ｂが形成されている。そして、第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球整流部材５５６の上流側の端部に当接した遊技球Ｂから第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球整流部材５５６の上面に金属粉や塵埃等の異物が移動した場合には窪み部５５４ａ、５５５ｂ、５５６ｂで受け入れて留めるようになっている。これにより、タンクレール５５３内からタンクレール５５３外の第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球整流部材５５６の上面に金属粉や塵埃等の異物が移動してきた場合に、これらの異物を第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球

整流部材５５６の上面に留めて落下させないようにできる。即ち、タンクレール５５３内からタンクレール５５３外の第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、及び球整流部材５５６の上面に移動してきた金属粉や塵埃等の異物が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下すること、ひいては周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入することを抑制して、金属粉や塵埃等の異物が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できるようになっている。

【０４３９】

なお、タンクレール５５３を導電性を有する合成樹脂等の電気伝導体により構成して枠アース基板５５９と電気的に接続することにより、球タンク５５２やタンクレール５５３内へ進入した電磁波ノイズを遊技ホールの島設備のアースへ導いて除去するようにしてもよい。この場合には、遊技球Ｂの表面に付着している金属粉を剥がし易くなるため、球整流部材５５６の下方を通過する遊技球Ｂの表面に付着している金属粉を確実に剥がして切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３外へ落下させることができ、金属粉や塵埃等の誘導通路５７０ａへの進入を抑制できるとともに、遊技稼働に支障が生じることを防止できる。また、タンクレール５５３と当接している遊技球Ｂの静電気を除去することができるため、遊技球Ｂの表面から剥がれ落ちた金属粉の遊技球Ｂへの再付着を抑制できる。

【０４４０】

また、タンクレール５５３を導電性を有する不透明な合成樹脂等の電気伝導体により構成した場合には、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口を通じて庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認する場合に、金属粉及び塵埃の存在を鮮明にして金属粉や塵埃の存在状況確認を容易にすることができるようになる。

【０４４１】

また、球整流部材５５６（全部でも良いし、一部（少なくとも球押さえ部５５６ａ）でもよい）を導電性を有する不透明な合成樹脂等の電気伝導体により構成して枠アース基板５５９と電気的に接続することにより、球整流部材５５６（全部でも良いし、一部（少なくとも球押さえ部５５６ａ）でもよい）の電磁波ノイズを遊技ホールの島設備のアースへ導いて除去するようにしてもよく、この場合には遊技球Ｂから剥がれた金属粉や塵埃等の球押さえ部５５６ａへの付着を抑制できる。

【０４４２】

また、上記したように庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０が絶縁体（ポリカーボネート樹脂等の透明な合成樹脂）により構成されるため、球整流部材５５６の下方を通過する遊技球Ｂから剥がれ落ちて切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉や塵埃等を庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）や裏カバー６４０の上面等に付着させて留めることができる。これにより、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを防止することができるようになり、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入すること、ひいては遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０４４３】

また、図３３に示した、タンクレール５５３の下流側に設けられる球誘導ユニット５７０において、タンクレール５５３からの遊技球Ｂを蛇行状に下方へ誘導する１条の誘導通路５７０ａを透明な素材（ポリカーボネート樹脂等）で成型することで、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ｄから排出されずに誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等を確認できるようにしてもよい。この場合には、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口から透明な合成樹脂によって成型される払出ベース５５１を通して誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等を確認することもできるし、パチンコ機１の後面側からも確認する

こともできる。
【０４４４】
［４－８－３．金属粉の落下促進３］
次に、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから遊技球Ｂの金属粉や塵埃等を積極的に落下させる態様の第二の変形例について説明する。以下、図４０～図４５、及び図５７（Ａ），（Ｂ）を参照して詳細に説明する。上記したように図５７（Ａ）は上方から見たタンクレール５５３を模式的に示す平面図であり、図５７（Ｂ）はパチンコ機１の前方から見たタンクレール５５３を模式的に示す正面図である。なお、以下に説明する第二の変形例は、上記したタンクレール５５３の形状や切り欠き部５５３ａａの形成される位置等による遊技球Ｂの金属粉や塵埃等を積極的に落下させる態様と第一の変形例との一方又は両方と組み合わせて行うようにしてもよいし、単独で行うようにしてもよい。
【０４４５】
本例のパチンコ機１では球タンク５５２にタンク内段差部５５２ｍが形成され、タンクレール５５３にタンクレール内段差部５５３ｍが形成されている。具体的には、図５７（Ａ）、（Ｂ）に示すように、球タンク５５２の開口部５５２ｋの縁に沿ってタンク内段差部５５２ｍが形成されると共に、タンクレール５５３の第一屈曲部５５３ｄａの上流側の部位にタンクレール内段差部５５３ｍが形成されている。タンク内段差部５５２ｍ及びタンクレール内段差部５５３ｍはタンクレール５５３の底面の傾斜角度よりも大きい角度で傾斜するようになっている。具体的には、タンクレール５５３の底面は角度Ｘで傾斜し、タンクレール内段差部５５３ｍは角度Ｙで傾斜し、タンク内段差部５５２ｍは角度Ｚで傾斜しており、タンクレール内段差部５５３ｍの傾斜角度Ｙ及びタンク内段差部５５２ｍの傾斜角度Ｚはタンクレール５５３の底面の傾斜角度Ｘよりも大きくなっている。また、本例のパチンコ機１ではタンクレール内段差部５５３ｍの傾斜角度Ｙよりもタンク内段差部５５２ｍの傾斜角度Ｚの方が大きくなっている。なお、タンク内段差部５５２ｍの傾斜角度Ｚよりもタンクレール内段差部５５３ｍの傾斜角度Ｙの方が大きくなるように構成してもよいし、タンクレール内段差部５５３ｍの傾斜角度Ｙとタンク内段差部５５２ｍの傾斜角度Ｚとを同一の角度となるように構成してもよい。
【０４４６】
遊技球Ｂは球タンク５５２からタンクレール５５３内へ流入する際にはタンク内段差部５５２によって流下速度を速め、タンクレール５５３の底面に落下する。また、この際の衝撃により遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等の異物が剥がれてタンクレール５５３の底面に落下する。そして、タンク内段差部５５２でタンクレール５５３の底面に落下した金属粉や塵埃等の異物は、遊技球Ｂの流下とともにタンクレール５５３内を下流側に移動する。
【０４４７】
また、タンク内段差部５５２の下流側にはタンクレール内段差部５５３ｍが形成されている。そして、タンクレール５５３内を流下する遊技球Ｂは段差部で転動速度を速め、タンクレール５５３の底面に落下する際の衝撃により、遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等が剥がれてタンクレール５５３の底面に落下する。上記したように、タンクレール内段差部５５３ｍは第一屈曲部５５３ｄａの上流側に形成されている。そして、第一屈曲部５５３ｄａには上記したように切り欠き部５５３ａａが形成されている。
【０４４８】
即ち、タンク内段差部５５２でタンクレール５５３の底面に落下して第一屈曲部５５３ｄａに集まった金属粉や塵埃等の異物や、タンクレール内段差部５５３ｍでタンクレール５５３の底面に落下した金属粉や塵埃等の異物は、第一屈曲部５５３ｄａに形成される切り欠き部５５３ａａから落下する。
【０４４９】
このように、本例のパチンコ機１では球タンク５５２にタンク内段差部５５２ｍを設けるとともに、タンクレール５５３にタンクレール内段差部５５３ｍを設けて遊技球Ｂが段差部を通過する際の衝撃によって遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等の異物を

剥がしてタンクレール５５３の底面に落下させるとともに、落下させた金属粉や塵埃等の異物を第一屈曲部５５３ｄａに集めて第一屈曲部５５３ｄａに形成される切り欠き部５５３ａａから落下させることができるようになっている。即ち、球タンク５５２からタンクレール５５３に遊技球Ｂが流入する場合には必ずタンク内段差部５５２ｍとタンクレール内段差部５５３ｍとを通過するように球タンク５５２及びタンクレール５５３を形成し、遊技球Ｂに付着している金属粉や塵埃等の異物を剥がしてタンクレール５５３の底面に形成される切り欠き部５５３ａａから落下させることで、タンクレール５５３から金属粉や塵埃等を積極的に除去する。これにより、タンクレール５５３の下流側に設けられる球誘導ユニット５７０への金属粉や塵埃等の進入が抑制され、遊技稼働に支障が生じることを抑制できる。

【０４５０】

また、上記した例では球タンク５５２からタンクレール５５３に流入する遊技球Ｂをタンク内段差部５５２ｍとタンクレール内段差部５５３ｍとの２個の段差部で落下させるように構成したため、遊技球Ｂに付着している金属粉や塵埃等の異物を高い割合で剥がすことができる。

【０４５１】

なお、上記した例では球タンク５５２とタンクレール５５３とにそれぞれ段差部を設けるように構成したが、複数の段差部を球タンク５５２とタンクレール５５３との一方にのみ設けるようにしてもよいし、球タンク５５２とタンクレール５５３との一方にのみ段差部を一つだけ設けるようにしてもよい。

【０４５２】

また、タンクレール５５３を導電性を有する合成樹脂等の電気伝導体により構成して枠アース基板５５９と電気的に接続してタンクレール５５３内へ進入した電磁波ノイズを遊技ホールの島設備のアースへ導いて除去するようにしてもよく、このように構成することにより上記した遊技球Ｂに付着している金属粉や塵埃等を剥がす効果を高めることができる。即ち、遊技球Ｂはタンクレール５５３へ流入することで静電気が除去されて金属粉や塵埃等の吸着力を弱め、この状態でタンクレール内段差部５５３ｍを通過させるため、タンクレール内段差部５５３ｍを通過する時の衝撃により遊技球Ｂの表面に付着している金属粉や塵埃等が剥がれ落ちやすくなる。これにより、遊技球Ｂから金属粉や塵埃等が剥がれ落ちる蓋然性を高めて切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３外へ落下させることができ、金属粉や塵埃等の誘導通路５７０ａへの進入を抑制できるとともに、遊技稼働に支障が生じることを防止できる。また、タンクレール５５３と当接している遊技球Ｂの静電気を除去することができるため、遊技球Ｂの表面から剥がれ落ちた金属粉の遊技球Ｂへの再付着を抑制できる。

【０４５３】

また、本例においてもタンクレール５５３を導電性を有する不透明な合成樹脂等の電気伝導体により構成することで、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口を通じて庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）に付着している金属粉や塵埃の存在状況を確認する場合に、金属粉及び塵埃の存在を鮮明にして金属粉や塵埃の存在状況確認を容易にすることが可能である。

【０４５４】

また、第一屈曲部５５３ｄａに形成される切り欠き部５５３ａａからタンクレール５５３外へ落下した金属粉や塵埃等を、絶縁体（ポリカーボネート樹脂等の透明な合成樹脂）により構成される庇部（第一庇部５５１ｄａ及び／又は第二庇部６４０ａ）及び裏カバー６４０の上面等に付着させて留めることができるため、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２へ向かって落下することを防止することができるようになり、遊技球Ｂの金属粉が周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１内に進入すること、ひいては遊技球Ｂの金属粉が周辺制御基板１５１０に付着することによる電気的なトラブルの発生を抑制できる。

【０４５５】
また、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａを透明な素材（ポリカーボネート樹脂等）で成型するようにしてもよく、この場合にはタンクレール５５３の切り欠き部５５３ｄから排出されずに誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等を確認できる。なお、誘導通路５７０ａ内に進入した金属粉や塵埃等の確認は、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられる遊技盤５を取り外した状態でパチンコ機１の前方から遊技盤取付部３０１の開口から透明な合成樹脂によって成型される払出ベース５５１を通して確認することも可能であるし、パチンコ機１の後面側からも確認することが可能である。
【０４５６】
［４－９．遊技機傾倒時の金属粉移動抑制］
本例のパチンコ機１では、パチンコ機１を傾倒させたときに金属粉の移動が抑制されるようになっている。以下、図３５、図４２～図４５、及び図５９を参照して説明する。図５９（Ａ）は、第二レールカバー５５５の内側を正面から見た正面図であり、図５９（Ｂ）は球誘導ユニット５７０の設けられる側部を下面となるようにパチンコ機１を傾倒させた状態における第二レールカバー５５５の内側を示す斜視図である。
【０４５７】
図３５に示すように、本例のパチンコ機１ではタンクレール５５３の最下流部（図３５の図示右下端部）において球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａと連結し、タンクレール５５３内を通過する遊技球を球誘導ユニット５７０へ誘導している。
【０４５８】
また、タンクレール５５３は、上方へ開放された溝状を有しており、最下流部に向けて図示右下がりに傾斜する流路を形成し、最下流部近傍では流路を左右方向から上下方向に変更させるようになっている。
【０４５９】
そして、このタンクレール５５３の最下流部の上端に設けられる第二レールカバー５５５は下流側（図示右下部）の内壁が曲面形状を有しており、この第二レールカバー５５５の下流側の内壁とタンクレール５５３の下流側（図示右端部）の内壁とが連続するように配置されて、タンクレール５５３の下流側（図示右端部）の壁部を構成するようになっている。つまり、第二レールカバー５５５のうちの曲面形状の上流部分は、タンクレール５５３の天井を担い、曲面形状の下流部分は、タンクレール５５３の最下流部である上下方向通路の側壁を担うようになっている。
【０４６０】
上記したように、第二レールカバー５５５はタンクレール５５３に対して着脱可能とされる。具体的には、図４５に示すように、第二レールカバー５５５にはこの第二レールカバー５５５の側壁部に向かい合うように係止孔を有する係止部５５５ａが形成され、タンクレール５５３の側壁部の外側には第二レールカバー５５５の係止部５５５ａそれぞれに対応するように係止突起５５３ｃが形成されている。そして、図４４に示すように、第二レールカバー５５５の側壁部の間にタンクレール５５３が挿入されるようにタンクレール５５３の上方から第二レールカバー５５５を被せると共に、タンクレール５５３の係止突起５５３ｃを第二レールカバー５５５の係止部５５５ａに形成される係止孔に圧入させることにより第二レールカバー５５５がタンクレール５５３に係止される。
【０４６１】
そして、第二レールカバー５５５とタンクレール５５３とが係止状態にあるときに第二レールカバー５５５の側壁部をタンクレール５５３の溝部から離れる方向に所定以上の荷重が作用した場合には、第二レールカバー５５５の側壁部が変形して第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態が解除される。なお、上記した第二レールカバー５５５をタンクレール５５３に対して係止する態様は一例であって、第二レールカバー５５５をタンクレール５５３に対して着脱可能に取り付けられるものであればこれに限定されるものではなく、例えば第二レールカバー５５５をタンクレール５５３に対してネジで螺着するようにしてもよい。

【０４６２】
　また、図３５に示すように第二レールカバー５５５は球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合に、タンクレール５５３の底面の延長線上の壁部を構成している。また、パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合には、タンクレール５５３の底面に溜まっている金属粉や塵埃等の異物はタンクレール５５３内をの最下流部側に向かって移動し、タンクレール５５３の最下流部に設けられる第二レールカバー５５５の内壁側に当接する。
【０４６３】
　このように、本例のパチンコ機１ではタンクレール５５３の最下流部に着脱可能な第二レールカバー５５５を設けてタンクレール５５３の壁部を構成し、球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させることにより、タンクレール５５３の底面に溜まっている金属粉や塵埃等を第二レールカバー５５５で受けるようにしているため、球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合に、球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃を、第二レールカバー５５５で受けることができ、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａに進入することを抑制できる。
【０４６４】
　また、第二レールカバー５５５の内壁には凹部５５５ｃが形成されている。具体的には、図５９（Ａ）に示すように、第二レールカバー５５５の端部（図示右端部）の上下方向通路の側壁を担う部位とタンクレール５５３の天井を担う部位に有底の凹部５５５ｃが形成されている。そして、パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させると、図５９に示すように第二レールカバー５５５の上下方向通路の側壁を担う部位が下面となり、タンクレール５５３内を最下流部側に向かって移動した金属粉や塵埃等の異物は第二レールカバー５５５の上下方向通路の側壁を担う部位の内壁に形成される凹部５５５ｃに進入するようになる。即ち、球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させることによって、タンクレール５５３内を下流部側に向かって移動する金属粉や塵埃等の異物を第二レールカバー５５５の上下方向通路の側壁を担う部位に形成される凹部５５５ｃで受け入れて留めるようになっている。これにより、球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃が球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａに進入することを抑制できる。
【０４６５】
　なお、本例では第二レールカバー５５５に有底の凹部５５５ｃを形成するものを示したが、貫通孔であっても同様の効果を奏する。即ち、第二レールカバー５５５の端部（図示右端部）の上下方向通路の側壁を担う部位とタンクレール５５３の天井を担う部位に貫通孔を形成し、パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合にタンクレール５５３内をの最下流部側に向かって移動した金属粉や塵埃等の異物を第二レールカバー５５５の内壁に形成される貫通孔からタンクレール５５３の外部に放出するようにしてもよく、これにより球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃が球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａに進入することを抑制できる。
【０４６６】
　また、第二レールカバー５５５がタンクレール５５３に対して着脱可能に設けられるため、球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部）が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた状態で第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させることにより、第二レールカバー

５５５で受けて第二レールカバー５５５に付着している金属粉や塵埃をタンクレール５５３内から除去することができ、パチンコ機１を正常に起立させた際に第二レールカバー５５５で受けた金属粉や塵埃が球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａに侵入することを抑制できる。

【０４６７】

なお、第二レールカバー５５５は、付着している金属粉や塵埃を廃棄して掃除等を行うことにより、再使用できるようになっている。このように、タンクレール５５３内の金属粉や塵埃等を、第二レールカバー５５５を取り外すことでタンクレール５５３内から簡単に除去することができる。

【０４６８】

即ち、パチンコ機１を遊技店の島設備から取り外す場合に、第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させてタンクレール５５３の最下流部の壁部を欠落させた状態でこの壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させることにより、球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃を、第二レールカバー５５５における壁部の欠落した部位から放出させることができる。

【０４６９】

また、パチンコ機１を遊技店の島設備から取り外して移動させる場合に、第二レールカバー５５５が設けられるタンクレール５５３の最下流部の壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させることにより、球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃を、第二レールカバー５５５で受けることができ、この状態で第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させることにより、第二レールカバー５５５で受けて第二レールカバー５５５に付着している金属粉や塵埃をタンクレール５５３内から除去することができる。

【０４７０】

このように、本例のパチンコ機１では第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させることにより、パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させることで移動したタンクレール５５３内の金属粉や塵埃等をタンクレール５５３内から簡単に除去することができる。また、パチンコ機１を正常に起立させた際に第二レールカバー５５５で受けた金属粉や塵埃が球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａに進入することを抑制できる。

【０４７１】

なお、上記した例では第二レールカバー５５５の下流側の内壁とタンクレールの下流側の内壁とが連続するように第二レールカバー５５５を設けるものを示したが、これに限られるものではない。例えば、第二レールカバー５５５の下流側の内壁とタンクレール５５３の下流側の内壁とに段差を設けるようにしてもよく、特に第二レールカバー５５５の内壁がタンクレール５５３の内壁よりも外側に位置するような段差を設けた場合には、第二レールカバー５５５が設けられるタンクレール５５３の最下流部の壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合に第二レールカバー５５５の内壁がタンクレール５５３の内壁に比べて下方に窪んだ状態となるため、球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃を第二レールカバー５５５の内壁で受けて留めることができ、第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させることにより、第二レールカバー５５５で受けて第二レールカバー５５５に付着している金属粉や塵埃をタンクレール５５３内から除去することができる。

【０４７２】
また、図３５に示すように本例のパチンコ機１では第二レールカバー５５５が設けられるタンクレール５５３の最下流部の壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合に、第二レールカバー５５５の下方に各種基板やコネクタ等が位置しないようになっている。具体的には、本例のパチンコ機１では図３５においてタンクレール５５３及び第二レールカバー５５５の上方に所定距離離間して外部端子版５５８が設けられると共に、タンクレール５５３及び第二レールカバー５５５の下方に所定距離離間して払出制御基板６３３を収容する払出制御基板ボックス６３２、インターフェイス基板６３５等が設けられるようになっている。

【０４７３】
このように、第二レールカバー５５５が設けられるタンクレール５５３の最下流部の壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合に、第二レールカバー５５５の下方に各種基板やコネクタ等が位置しないようにされるため、第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させた状態でタンクレール５５３の最下流部の壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた場合や、タンクレール５５３の最下流部の壁部（パチンコ機１の球誘導ユニット５７０の設けられる側部（図３５において右側部））が下方となるようにパチンコ機１を傾倒させた状態で第二レールカバー５５５とタンクレール５５３との係止状態を解除させて第二レールカバー５５５を離脱させた場合に、球タンク５５２やタンクレール５５３内からタンクレール５５３の最下流部に向けて移動する金属粉や塵埃が各種基板やコネクタ等に向かって落下して各種基板やコネクタ等に付着することを抑制し、金属粉によって引き起こされる電気的なトラブル（短絡）を回避することができる。特に、基板ケースに収容されていないインターフェイス基板６３５に向かって金属粉や塵埃が落下すると、インターフェイス基板６３５に金属粉や塵埃が付着して電気的なトラブル（短絡）が発生しやすいため、上記構成は電気的なトラブル（短絡）の回避に有効である。

【０４７４】
［４－１０．タンクレールの切り欠き部と各種基板との位置関係］
本例のパチンコ機１では、タンクレール５５３の下側（パチンコ機１を正面から見るとタンクレール５５３の後面下側）に切り欠き部５５３ａａを複数形成し、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉等の異物をタンクレール５５３から取り除くことができるように構成されているが、さらに、パチンコ機１を裏面に配置される複数の基板のうちの一部の基板について、遊技盤５の裏面側のうちタンクレール５５３から落下する金属粉等の異物の影響を受け難くするように、パチンコ機１における裏面側の基板設置態様を特異な構成としている。以下、図６０を参照して説明する。

【０４７５】
図６０に示すように、本例のパチンコ機１を裏面側から正面視すると、パチンコ機１の裏面右上側（本体枠４の裏面右上）には、タンクレール５５３が位置するように設けられている。そして、このタンクレール５５３の下側（パチンコ機１を正面から見るとタンクレール５５３の後面下側）には、切り欠き部５５３ａａを複数形成し、遊技球Ｂの摩耗により生じた金属粉等の異物をタンクレール５５３から取り除いて、タンクレール５５３上を遊技球Ｂが円滑に流下できるように構成されている。

【０４７６】
図６０は、本例のパチンコ機１を裏面側から正面視した図であり、パチンコ機１を裏面側から正面視した状態でタンクレール５５３に設けられる切り欠き部５５３ａａのうち最も左端に位置する切り欠き部５５３ａａよりも左側を通るように上下方向に仮想線を引き、その仮想線によってパチンコ機１の裏面の左右方向を分断し、仮想線を境として右側の領域を領域Ａとする一方、仮想線を境として左側の領域を領域Ｂとして表した図である。

本例では、パチンコ機１を裏面側から正面視したときに、領域Ａの上方には、切り欠き部５５３ａａを有するタンクレール５５３があるため、領域Ａについては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域（異物落下可能性高領域）となっている。これに対し、領域Ｂの上方には、切り欠き部５５３ａａを有するタンクレール５５３がなく、切り欠き部５５３ａａを有さない球タンク５５２だけがあるため、領域Ｂについては、領域Ａに比べてタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けにくい領域（異物落下可能性低領域）となっている。また、本例のパチンコ機１は、本体枠４の開閉軸（本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０）を領域Ａの右端部に設けるようにしている。これにより、領域Ａよりも本体枠４の開閉軸に遠い領域Ｂ（領域Ａよりも開放端側から近い領域Ｂ）は、本体枠４が開放状態になったときに領域Ａに比べて外部からアクセスし易い領域になっている。また、領域Ｂよりも本体枠４の開閉軸に近い領域Ａ（領域Ｂよりも開放端側から遠い領域Ａ）は、本体枠４が開放状態になったときに領域Ｂに比べて外部からアクセスし難い領域になっている。

【０４７７】

領域Ａと領域Ｂの夫々には、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）において、パチンコ機１の後方から電子部品の実装面が視認可能な態様で複数の基板が配置されている。このうち、領域Ａには、パネル中継基板１７００Ａが配置されるのに対し、領域Ｂには、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０、が配置されている。詳しくは後述するが、パネル中継基板１７００Ａは、コネクタの各々が外部に露出されるかたちで実装されていることから、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けにくい領域Ｂに設けられる必要性がある。また、パネル中継基板１７００Ａは、周辺制御基板１５１０と周辺制御基板１５１０によって制御される各種のセンサ体や可動体（例えば扉枠３や遊技盤５に設けられた各種センサ、駆動モータ、スピーカなど）とを電気的に接続することを主とし、配線（ハーネス等）によって各部材と接続されるものであるが、外部からアクセスし易い領域Ｂに設けられることで、それら配線の接続や離脱を容易にすることができるというメリットがある。これに対し、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０、は、パネル中継基板１７００Ａが領域Ｂに設けられることを優先して、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａに設けられている。ただし、領域Ａは、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域であるものの、外部からアクセスし難い領域であることから、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０が領域Ａに設けられることで、それら基板に対して不正行為が行われることを防止することができる。

【０４７８】

まず、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）において、上から順に、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０、がパチンコ機１の後方から電子部品の実装面が視認可能な態様に位置するように設けられている。そして、領域Ａに配置されるこれらの基板については、それぞれ基板ボックス（基板ボックスを構成する非導電性の樹脂により成型されるボックス本体およびカバー体からなる箱状のボックス）に収納されている。このため、領域Ａでは、外部からアクセスの困難性を保持しつつ、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物については、基板ボックスにより主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板に直接的に付着することを防止し、遊技の制御に重要である基板の故障リスクを低減することができる。なお、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０、が収容されるそれ

ぞれ基板ボックスには、微小な通気孔が複数形成されているものの、これら通気孔は、各基板ボックスがパチンコ機１に取り付けられた状態における基板ボックスの上面には設けないようにしており、通気孔を通じて金属粉等の異物が侵入することも防止している。

【０４７９】

また、領域Ａでは、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）に設けられた主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板のうち、主制御基板１３１０が、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからもっとも離れた位置に設けられている。また、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、主制御基板１３１０を有する主制御ユニット１３００との間には、周辺制御基板１５１０を有する周辺制御ユニット１５００、パネル駆動基板１７２０を有する駆動基板ユニット１７００が設けられている。このため、主制御基板１３１０に対しては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物について、周辺制御基板１５１０などの他の基板よりも付着しにくくなり、遊技の制御にもっとも重要である主制御基板１３１０の故障リスクを低減することができる。

【０４８０】

なお、上記した主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板については、外部からの確認の容易性も考慮して、領域Ａだけでなく一部分が領域Ｂに位置するように配置している。ただし、このように、領域Ａから領域Ｂにまたがって基板を設ける場合であっても、基板に実装される電子部品のうち重要度の高い電子部品（例えば主制御ＭＰＵや周辺制御ＭＰＵなど）を領域Ｂ側に配置して安全性を高めておくことが望ましい。また、基板の一部でも領域Ａに位置している限りは、その基板の全体を基板ボックスに収納するようにし、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が付着することを防止することが好ましい。なお、本実施例では、主制御基板１３１０は、周辺制御基板１５１０などの基板に比べて確認頻度が高いため、領域Ａから領域Ｂにまたがる面積が周辺制御基板１５１０よりも多くなっている。

【０４８１】

また、上記した通り、主制御基板１３１０は領域Ａと領域Ｂに跨るように配置されているものの、この主制御基板１３１０に設けられる設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダについては、不正な設定変更を困難にすることを考慮して、本体枠４が開放状態になったときに外部からアクセスし難い領域Ａ側に配置することとしている。ただし、領域Ａは、前述したとおり、領域Ｂに比べてタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受け易い領域であるため、本実施例では、基板ボックスに主制御基板１３１０を収容することに加えて、領域Ａ内の設定キーシリンダが、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの直下を避けた箇所に位置するように、主制御基板１３１０に設定キーシリンダを配置することが好ましい。具体的に本実施例のタンクレール５５３には、左右方向に所定の間隔に離して（離間して）切り欠き部５５３ａａが複数設けられており、それら切り欠き部５５３ａａの離間距離を設定キーシリンダの径よりも大きくしておくと共に、タンクレール５５３のうち切り欠き部５５３ａａが設けられていない箇所の直下に設定キーシリンダが位置するように、主制御基板１３１０に設定キーシリンダが配置されることが好ましい。これにより、設定キーシリンダに対する不正行為を困難にしつつも、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから設定キーシリンダに金属粉等の異物が落下して異常が生じてしまう危険を回避することができる。

【０４８２】

また、ホール管理者等の不手際により、領域Ａに位置する設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダに設定キーが挿入されたまま放置されると、落下してきた金属粉等の異物が設定キーに付着し、なんらかの異常を生ずる危険がある。こうした危険を抑制するため、本実施例では、上述した設定キーシリンダの配置に加えて、設定キーシリンダに対する設定キーの挿脱操作（抜き差し操作）を、主制御基板１３１０に対して設定キーの把持部分（設定キーシリンダに挿入される挿入部分以外の部位）の両面部が左右方向を向く姿勢（パチンコ機１の上下方向に平行な姿勢）でのみ可能にしておくことように構成され

ている。これにより、少なくとも設定変更に係る作業や設定確認に係る作業の終了時に設定キーの把持部分の両面部が左右方向を向く姿勢となり、万一ホール管理者等の不手際により、設定キーシリンダに設定キーが挿入されたまま放置されたとしても、落下してきた金属粉等の異物が設定キーに積もってしまう可能性を低減できる。

【０４８３】

領域Ｂには、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）において、パネル中継基板１７１０Ａが、パチンコ機１の後方から電子部品の実装面が視認可能な態様に位置するように設けられている。本実施例のパネル中継基板１７１０Ａは、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵや周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵのようにＣＰＵは搭載されておらず、周辺制御基板１５１０と周辺制御基板１５１０によって制御される各種のセンサ体や可動体（例えば扉枠３や遊技盤５に設けられた各種センサ、駆動モータ、スピーカなど）とを電気的に接続することを主とするものであり、このパネル中継基板１７１０Ａに集約して演出類の電気的な接続を行うことで、遊技機製造時における生産性を向上させるとともに、パチンコ機１に何らかの異常が生じた際にその原因部位の特定や電気的離脱を容易にしており、パチンコ機１の製造面や点検面等での利便性を高められる。また、パネル中継基板１７１０Ａは、配線（ハーネス等）によって各部材と接続されるため、それら配線を接続するための接続端子であるコネクタが、各基板と接続する配線の数に対応して複数実装されている。これらコネクタの各々は、上述した利便性を考慮して外部に露出されるかたちで実装することが好ましく、こうした点からパネル中継基板１７１０Ａは、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０のように箱状の基板ボックスに収納せず、他の基板に比べて外部に対する露出部分（露出度合い）が高い基板となっている。

【０４８４】

また、本実施例のパネル中継基板１７１０Ａは、上述したように利便性を考慮して外部に露出されるかたちで実装することが好ましく、また、遊技機設計時における接続態様の変更（コネクタの実装数の変更等）によるコスト高を考慮して、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０のような箱状の基板ボックスには収納されず、裏カバー６４０での電子部品の実装面が被覆されるようにしている。すなわち、裏カバー６４０を開放した状態では、電子部品の実装面がパチンコ機１の後方に全て剥き出しにされるように構成されている。なお、遊技機設計時における接続態様の変更（コネクタの実装数の変更等）によるコスト高を考慮しないのであれば、上述の利便性のみを考慮して各コネクタ部分を開口させた簡易的なカバー体でパネル中継基板１７１０Ａを被覆し、各コネクタ部分のみを露出するように構成してもよい。

【０４８５】

上述したように領域Ｂについては、領域Ａに比べて、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けにくい領域となっている。本実施例では、こうした領域Ｂにパネル中継基板１７１０Ａを設けるように構成している。具体的に、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板については、領域Ａ、Ｂに跨って位置するようにしていたが、本実施例のパネル中継基板１７１０Ａは、その全体が領域Ｂ側に収まるように配置されている。このようにすることで、他の基板に比べて外部に対する露出部分（露出度合い）が高いパネル中継基板１７１０Ａであっても、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下する金属粉等の異物が付着することを防止し、パネル中継基板１７１０Ａの故障リスクを低減することができる。

【０４８６】

また、上述したように本実施例のパネル中継基板１７１０Ａは、その全体が領域Ｂ側に収まるように配置されているが、さらに、パネル中継基板１７１０Ａの側端部を領域Ａからできるだけ離して配置するようにしている。すなわち、本実施例のパネル中継基板１７１０Ａは、その全体が領域Ｂ側に確実に収まり、且つ、領域Ａから所定距離離間するように、略長方形状のパネル中継基板１７１０Ａの長手方向の辺（長辺部分）が上下となる向きで配置している。これにより、パネル中継基板１７１０Ａが領域Ａから所定距離離間し、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下してパネル中継

基板１７１０Ａの露出部分に付着することを確実に防止するようにしている。
【０４８７】
なお、本実施例では、タンクレール５５３からの異物除去を優先的に行うために、パチンコ機１を裏面側から正面視した状態で、パチンコ機１の裏面の左右方向の略中央から少し左にずれた箇所に仮想線を設定し、領域Ｂの面積よりも領域Ａの面積の方が大きくなるように構成していたが、パチンコ機１を裏面側から正面視した状態でタンクレール５５３に設けられる切り欠き部５５３ａａのうち最も左端に位置する切り欠き部５５３ａａよりも左側を通るように上下方向に仮想線を引く態様であれば、領域Ｂの面積よりも領域Ａの面積の方が小さくなるように仮想線を設定する構成としたり、領域Ａの面積と領域Ｂの面積が略同一となるように仮想線を設定して領域Ａ、Ｂを設定する構成としてもよい。また、タンクレール５５３だけでなく球タンク５２２にも切り欠き部５５３ａａと同等の役割を担う切り欠き部を設ける場合には、パチンコ機１を裏面側から正面視した状態で球タンク５２２に設けられる切り欠き部のうち最も左端に位置する切り欠き部の左側を通るように上下方向に仮想線を引く態様として、領域Ａ、Ｂを設定する構成にしてもよい。
【０４８８】
また、本実施例では、パネル中継基板１７１０Ａに接続される複数の配線について、できるだけ領域Ｂ側に寄せて留めておくように（撓み部分が領域Ａに侵入しないように）している。具体的には、パネル中継基板１７１０Ａに接続される各種の配線を固定する配線固定部（フック等の部材）を、パチンコ機１の裏面のうちの領域Ａ側よりも領域Ｂ側に多く設けるようにし、できるだけ領域Ｂ側に多くの配線を寄せて留めておくようにしている。これにより、パネル中継基板１７１０Ａに接続される複数の配線についても、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下する金属粉等の異物の影響を受け難くしている。
【０４８９】
また、詳しくは上述したが、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方には、第一庇部５５１ｄａが設けられているが、その第一庇部５５１ｄａについては、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）の左方向に向かって、タンクレール５５３の左側に位置する球タンク５５２の下方にまで延設されている。つまり、領域Ａにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板と、の間に第一庇部５５１ｄａが位置しているのに対し、領域Ｂにおいては、タンクレール５５３の左側に位置する球タンク５５２と、パネル中継基板１７１０Ａと、の間に第一庇部５５１ｄａが位置している。このように、領域Ａにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板と、の間に第一庇部５５１ｄａが位置することから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その下方に位置する主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板へ向かって落下することを抑制することができる。これにより、領域Ａに設けられた主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板については、それらの基板を収納する基板ボックスだけでなく、第一庇部５５１ｄａによっても、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。
【０４９０】
一方、領域Ｂにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた第一庇部５５１ｄａが、球タンク５５２の下方にまで延設され、パネル中継基板１７１０Ａの上方に位置することから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その左下方に位置するパネル中継基板１７１０Ａへ向かって落下することを抑制することができる。これ

により、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａについては、基板ボックスに収納されていない状態であるものの、第一庇部５５１ｄａによって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０４９１】

なお、上記では、第１実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成として、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合について説明したが、第２実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとが連結して共同で庇部を構成する場合、第３実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合、第４実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが設けられずに第二庇部６４０ａが単独で庇部を構成する場合、のいずれの場合であってもよい。すなわち、領域Ｂにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた庇部が、タンクレール５５３の左側に位置する球タンク５５２の下方にまで延設され、パネル中継基板１７１０Ａの上方に位置するように構成すればよく、少なくとも裏カバー６４０の閉鎖時には切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が庇部において受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その左下方に位置するパネル中継基板１７１０Ａへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａについては、基板ボックスに収納されていない状態であるものの、庇部によって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０４９２】

また、上記では、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた領域Ａの庇部が、領域Ｂの球タンク５５２の下方にまで延設されるように構成しているが、領域Ｂの球タンク５５２の下方には庇部を設けず、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから領域Ａの庇部へ落下した金属粉等の異物が、領域Ｂの側に移動することを防止する移動防止部を設けるように構成してもよい。例えば、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた領域Ａの庇部を、領域Ａと領域Ｂとの境界において、上方向に向けて屈曲するように構成すればよい。このような構成においても、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから領域Ａの庇部へ落下した金属粉等の異物が、領域Ｂの側に移動することがなく、領域Ｂの側に位置するパネル中継基板１７１０Ａへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａについては、基板ボックスに収納されていない状態であるものの、領域Ａの庇部、及び領域Ｂの側に移動することを防止する移動防止部によって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０４９３】

また、本実施例では、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）において、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａの基板の実装面側の基板色については、領域Ａに設けられた主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの実装面側の基板色とは異なる色で塗色されている。具体的には、パネル中継基板１７１０Ａの基板面に付されるレジストの色やシルク印刷の色を、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０の基板面に付されるレジストの色やシルク印刷の色と相違させている。これにより、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａについては、周辺制御基板１５１０と周辺制御基板１５１０によって制御される各種のセンサ体や可動体（例えば扉枠３や遊技盤５に設けられた各種センサ、駆動モータ、スピーカなど）とを電気的に接続するための配線を集約するべき基板であること、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が付着しにくい領域Ｂに位置すること、を外部から簡単に判別することができる。なお、領域Ａに設けられた主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板については、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が付着しやすい領域Ａに位置することから、その金属粉等の異物が付着したか否かを判別しやすい色、例えば濃厚色（緑や黒など）で塗色するように構成することが好ま

しい。ただし、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａについても、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が付着しにくい領域Ｂに位置するが、領域Ａに設けられた基板と同様に、金属粉等の異物が付着したか否かを判別しやすい色（緑や黒など）で塗色するように構成してもよい。

【０４９４】

また、上述のように切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が付着しにくい領域Ｂの存在を外部から判別容易にする手法としては、基板の実装面側の基板色の相違に限らず、閉鎖された状態にある裏カバー６４０のうち領域Ａを覆う部位や、領域Ｂを覆う部位に何らかのマーキングを施して、領域Ａ、Ｂの存在を外部から判別容易にしてもよい。具体的には、裏カバー６４０のうち領域Ｂを覆う部位に特定マーキングＢを設け、こうした特定マーキングＢを領域Ａに設けないようにしておくようにしてもよい。特定マーキングＢとしては、例えば、領域Ｂであることを表す特定の情報（「安全度高」や「中継基板側」などの文字情報や記号情報など）が記されたシールや印刷を付したり、あるいは、領域Ｂであることを表す特定の情報（「安全度高」や「中継基板側」などの文字情報や記号情報など）を裏カバー６４０そのものに形成加工しておくことが例示できる。また、これとは別に、裏カバー６４０のうち領域Ａを覆う部位に特定マーキングＡを設け、こうした特定マーキングＡを領域Ｂに設けないようにしておくようにしてもよい。この場合の特定マーキングＡとしては、例えば、領域Ａであることを表す特定の情報（「安全度低」や「主制御基板側」などの文字情報や記号情報など）が記されたシールや印刷を付したり、あるいは、領域Ａであることを表す特定の情報領域Ａであることを表す特定の情報（「安全度低」や「主制御基板側」などの文字情報や記号情報など）を裏カバー６４０そのものに形成加工しておくことが例示できる。また、裏カバー６４０のうち領域Ａを覆う部位と、領域Ｂを覆う部位の夫々に特定マーキングＡ、Ｂを設けるようにしてもよい、

【０４９５】

なお、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）において、領域Ｂに設けられたパネル中継基板１７１０Ａについては、パチンコ機１を側面から見ると、タンクレール５５３の直下に設けられているが、これに限らず、パチンコ機１を側面から見て、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからパチンコ機１の前側に向けて所定間隔だけ離れた位置に設けるように構成してもよい。つまり、パネル中継基板１７１０Ａは、パチンコ機１の左右方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから離れた領域Ｂであるのに加えて、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔だけ離れた位置に設けるように構成してもよい。このような場合、パネル中継基板１７１０Ａについては、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔だけ離れるように位置することから、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物がパネル中継基板１７１０Ａに付着することを防止し、パネル中継基板１７１０Ａの故障リスクを低減することができる。

【０４９６】

また、パネル中継基板１７１０Ａを、パチンコ機１を側面から見て、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからパチンコ機１の前側に向けて所定間隔だけ離れた位置に設けるようにする場合、切り欠き部５５３ａａの設けられていない球タンク５２２そのものが庇部のように直上に位置する関係になるように、パネル中継基板１７１０Ａを領域Ｂ内に配置するようにしてもよい。これにより、切り欠き部５５３ａａでなく島設備等を含めてパチンコ機１等の上方から異物が落下してくる場合であっても、パネル中継基板１７１０Ａにそうした異物が付着することを防止し、パネル中継基板１７１０Ａの故障リスクを低減することができる。

【０４９７】

また、パネル中継基板１７１０Ａは、１つの基板でなく複数の基板に分けて設けるようにしてもよい。パネル中継基板１７１０Ａを複数に分けて設ける場合、全ての基板を領域Ｂに設けるようにしても良いし、領域Ａ、Ｂに分けて配置するようにしてもよい。例えば

、パネル中継基板１７１０Ａを基板面積が異なるようにパネル中継基板１７１０Ａ１とパネル中継基板１７１０Ａ２とに分けて複数設けた場合に、基板面積が大きく異物付着可能性の高い基板（例えばパネル中継基板１７１０Ａ１）については、安全性の高い領域Ｂに配置し、基板面積が小さく異物付着可能性の低い基板（例えばパネル中継基板１７１０Ａ２）については、領域Ａ側のうち切り欠き部５５３ａａから十分に離間した箇所（例えば、遊技パネル１１００の後側の右下端部等）に配置するようにしてもよい。

【０４９８】

［４－１１．タンクレールの切り欠き部とドロワコネクタとの位置関係］

本例のパチンコ機１では、所定の中継基板を介して、本体枠４と遊技盤５とを電気的に接続しているが、このような中継基板として、遊技盤５を本体枠４に装着する作業だけで別途の配線作業を要することなく直接的に本体枠４と遊技盤５との電気的接続を行うことができるドロワコネクタＤＣＮを設けるようにしてもよい。以下、図６０～図６２を参照して説明する。

【０４９９】

図６１に示すように、本体枠４を正面から見ると、本体枠４の前面の右下側（本体枠４を裏面から見ると、左下側）には、各端子が本体枠４の正面側を向くように本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１が設けられている。また、遊技盤５を正面から見ると、遊技盤５の後面の右下側（遊技盤５を裏面から見ると、左下側）には、各端子が遊技盤５の裏面側を向くように遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２が設けられている。そして、遊技盤５を本体枠４に装着すると、遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１に案内されて、遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の各端子と、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の各端子と、が電気的に接続されるようになっている。

【０５００】

なお、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２からなるドロワコネクタは、２セット設けられている。一方のドロワコネクタＤＣＮによっては、遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１に接続されることにより、遊技盤５に備える主制御基板１３１０と本体枠４に備える払出制御基板６３３とによる各種制御信号を伝える制御信号ラインが形成されることとなる。また、他方のドロワコネクタＤＣＮによっては、遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１に接続されることにより、遊技盤５に備える周辺制御基板１５１０と、扉枠３に備える各装飾基板、各種センサ、及び各種スピーカ等と、による各種制御信号や検出信号を伝える制御信号ラインが形成されることとなる。

【０５０１】

図６０に示すように、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２は、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などのように基板ボックスに収納されておらず、上記したパネル中継基板１７１０Ａと同様に、タンクレール５５３の左側に位置する球タンク５５２が設けられた側の領域である領域Ｂに設けられている。つまり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２は、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａではなく、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けにくい領域Ｂに設けられている。より詳細には、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２については、本体枠４に遊技盤５を装着した状態で本体枠４の枠内のうち、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからもっとも離れた領域Ｂの位置に設けられている。このように、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２については、領域Ａではなく領域Ｂに設

けることで、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２に付着することを防止し、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の故障リスクを低減することができる。

【０５０２】

特に、図６２（Ａ）に示すように、本体枠４に遊技盤５を装着していない場合には、本体枠４における遊技盤５を装着するべき部分である遊技盤取付部３０１が開口した状態となり、タンクレール５５３と、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１と、の間に何ら部材が設けられていない状態となる。また、本体枠４から遊技盤５を取り外す際には、その取り外す衝撃により、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａに溜まった金属粉等の異物が落下しやすい。この点、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１については、領域Ａではなく領域Ｂに設けることで、本体枠４に遊技盤５を装着していない場合に各端子が露出した状態にあるものの、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１に付着することを防止し、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の故障リスクを低減することができる。

【０５０３】

図６２（Ｂ）に示すように、パチンコ機１を側面から見ると、遊技盤５に設けられた演出表示装置１６００、周辺制御ユニット１５００、駆動基板ユニット１７００、主制御ユニット１３００は、タンクレール５５３の直下に設けられているのに対し、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２は、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからパチンコ機１の前側に向けて所定間隔Ｐ１だけ離れた位置に設けられている。なお、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａについては、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の下部後側に設けられている。つまり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２は、パチンコ機１の左右方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから離れた領域Ｂであるのに加えて、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔Ｐ１だけ離れた位置に設けられている。このように、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２については、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔Ｐ１だけ離れるように位置することから、本体枠４に対する遊技盤５の装着時だけでなく遊技盤５の非装着時にもタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２に付着することを防止し、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の故障リスクを低減することができる。

【０５０４】

なお、本例では、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２は、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからパチンコ機１の前側に向けて所定間隔Ｐ１だけ離れた位置に設けられているが、前側ではなく後側に向けて、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔Ｐ１´だけ離れた位置（例えば、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の直上に球タンク５５２およびタンクレール５５３が存在しない位置）に設けられるように構成してもよい。このような構成においても、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２が、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔Ｐ１´だけ離れるように位置することから、上記と同様の効果を奏することができる。また、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ

）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２をタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからパチンコ機１の後側に向けて所定間隔Ｐ１´だけ離れた位置に設ける場合には、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の直上には球タンク５５２も存在しなくなることから、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下する金属粉等の異物だけでなく、球タンク５５２から溢れて落下する遊技球Ｂ等が本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）に直撃することを抑制し、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の故障リスクを一層低減することができる。さらに、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の直上に球タンク５５２およびタンクレール５５３の何れの部材も存在しなくなることによる新たなリスク（外部からの異物落下等）を考慮すれば、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の直上を被覆して外部からの異物落下を防止する手段（裏カバー６４０等）を球タンク５５２およびタンクレール５５３とは別に設けておくことが好ましい。

【０５０５】

また、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１は、矩形形状の開口部を有する箱状本体において、その箱状本体の開口部が本体枠４の正面側を向くように設けられているが、より詳細には、本体枠４を裏面から見て、箱状本体の開口部が僅かに左側を向くように設けられている。つまり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１は、領域Ｂにおいて、箱状本体の開口部が領域Ａの側を向いておらず、領域Ａとは逆の側を向くように設けられている。このように、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１については、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａの側を向かないように箱状本体の開口部が設けられることから、本体枠４に対する遊技盤５の装着時だけでなく遊技盤５の非装着時にもタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１における箱状本体の開口部から進入しにくくなり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の故障リスクを低減することができる。

【０５０６】

また、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１は、矩形形状の開口部を有する箱状本体が縦長形状（上下方向が長手方向）となるように設けられている。つまり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１は、領域Ｂにおいて、箱状本体が横長形状（左右方向が長手方向）である場合に比べて、箱状本体が縦長形状（上下方向が長手方向）であることにより箱状本体の上面の面積を小さくすることができる。このように、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１については、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい箱状本体の上面が小さくなるように箱状本体が設けられることから、本体枠４に対する遊技盤５の装着時だけでなく遊技盤５の非装着時にもタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１に付着しにくくなり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の故障リスクを低減することができる。

【０５０７】

また、領域Ｂにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた第一庇部５５１ｄａが、球タンク５５２の下方にまで延設され、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の上方に位置することから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その左下方

に位置する本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２へ向かって落下することを抑制することができる。また、第一庇部５５１ｄａは、本体枠４に設けられていることから、本体枠４に対する遊技盤５の装着時だけでなく遊技盤５の非装着時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その左下方に位置する本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２へ向かって落下することを抑制することができる。これにより、領域Ｂに設けられた本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２については、基板ボックスに収納されていない状態であるものの、第一庇部５５１ｄａによって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５０８】

なお、上記では、第１実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成として、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合について説明したが、第２実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとが連結して共同で庇部を構成する場合、第３実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合、第４実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが設けられずに第二庇部６４０ａが単独で庇部を構成する場合、のいずれの場合であってもよい。すなわち、領域Ｂにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた庇部が、タンクレール５５３の左側に位置する球タンク５５２の下方にまで延設され、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２の上方に位置するように構成すればよく、少なくとも裏カバー６４０の閉鎖時には切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が庇部において受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その左下方に位置する本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２へ向かって落下することを抑制することができる。これにより、領域Ｂに設けられた本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２については、基板ボックスに収納されていない状態であるものの、庇部によって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５０９】

また、上記では、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた領域Ａの庇部が、領域Ｂの球タンク５５２の下方にまで延設されるように構成しているが、領域Ｂの球タンク５５２の下方には庇部を設けず、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから領域Ａの庇部へ落下した金属粉等の異物が、領域Ｂの側に移動することを防止する移動防止部を設けるように構成してもよい。例えば、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた領域Ａの庇部を、領域Ａと領域Ｂとの境界において、上方向に向けて屈曲するように構成すればよい。このような構成においても、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから領域Ａの庇部へ落下した金属粉等の異物が、領域Ｂの側に移動することがなく、領域Ｂの側に位置する本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２へ向かって落下することを抑制することができる。これにより、領域Ｂに設けられた本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１及び遊技盤５の遊技盤側ドロワコネクタ（凸タイプ）ＤＣＮ２については、基板ボックスに収納されていない状態であるものの、領域Ａの庇部、及び領域Ｂの側に移動することを防止する移動防止部によって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５１０】

また、本体枠４に遊技盤５を装着していない場合には、本体枠４における遊技盤５を装着するべき部分である遊技盤取付部３０１が開口した状態となり、本体枠４の本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１が視認可能となるが、その本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の設置周囲の所定領域については、黒色で塗色されている。これにより、本体枠４に遊技盤５を装着するよりも前に、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の設置周囲に金属粉等の異物が付着していないかを鮮明に視認することができ、金属粉等の異物が付着している場合には設置周囲から取り除くことで、本体枠４に遊技盤５を装着する際に、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１に付着することを防止し、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の故障リスクを低減することができる。

【０５１１】

また、本体枠４には、遊技盤挿入口５０１ｂの下辺を形成しており遊技盤５が載置される遊技盤載置部５０１ｃが備えられており、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１が遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置しているが、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１と、遊技盤載置部５０１ｃとの間には、図６２（Ａ）に示すように、遊技盤載置部５０１ｃよりも本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１の設置個所のほうが高い位置となるように段差として突出部５０１ｚが設けられている。また、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際には、遊技盤５の遊技パネル１１００の下面が、遊技盤載置部５０１ｃの上面における前側から後側に向けて移動するように取り付けられる。このため、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時において、遊技盤載置部５０１ｃの上面に金属粉等の異物がある場合には、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、その異物が、遊技盤載置部５０１ｃの上面における前側から後側に向けて押し出されるが、その押し出された異物が、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置する本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１へ向かって移動することを抑制することができる。これにより、本体枠側ドロワコネクタ（凹タイプ）ＤＣＮ１については、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置するものの、遊技盤載置部５０１ｃとの段差によって、異物が付着することを防止することができる。

【０５１２】

［４－１２．タンクレールの切り欠き部と外部端子板との位置関係］

本例のパチンコ機１では、タンクレール５５３の上方において、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータと電気的に接続される外部端子板５５８が設けられているが、外部端子板５５８が設けられる位置については、タンクレール５５３の下方に設けるようにしてもよい。以下、図６３及び図６４を参照して説明する。

【０５１３】

図６３に示すように、パチンコ機１を裏面から見ると、タンクレール５５３の下方には、各端子がパチンコ機１の裏面側を向くように外部端子板５５８が設けられている。なお、払出制御基板６３３に接続されている外部端子板５５８は、遊技ホール側からの配線と接続することによって、遊技ホール側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。そして、ホールコンピュータは、パチンコ機１が払出した遊技球Ｂの球数やパチンコ機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【０５１４】

また、外部端子板５５８は、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０と同様に、タンクレール５５３が設けられた側の領域である領域Ａに設けられている。つまり、外部端子板５５８は、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けにくい領域Ｂではなく、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａに設けられている。また、領域Ａに設けられた周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０は、それぞれ基板ボックスに収納されているのに対し、外部端子板５５８は、遊技ホール側からの配線と接続する必要があることから、基板ボックスに収納されておらず、

配線の接続端子が露出した状態にある。
【０５１５】
この点、領域Ａには、遊技盤５の裏面側（遊技パネル１１００の後側）において、上から順に、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０、外部端子板５５８、駆動基板ユニット１７００のパネル駆動基板１７２０、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０、が設けられている。つまり、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、外部端子板５５８との間には、周辺制御基板１５１０を有する周辺制御ユニット１５００が設けられている。そして、外部端子板５５８は、周辺制御基板１５１０を収納する基板ボックスよりも横幅が小さくなるように形成され、周辺制御基板１５１０を収納する基板ボックスの横幅に対して左右方向ではみ出さないように周辺制御ユニット１５００の下側に設けられている。このように、配線の接続作業などが必要で基板ボックスへの収納が難しい外部端子板５５８などの基板類については、配線の接続端子が露出した状態にあるものの、周辺制御基板１５１０を有する周辺制御ユニット１５００の直下に設けられることで、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が外部端子板５５８に付着することを防止し、外部端子板５５８の故障リスクを低減することができる。
【０５１６】
上記したように、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、外部端子板５５８との間には、周辺制御基板１５１０を有する周辺制御ユニット１５００が設けられていることから、外部端子板５５８よりも周辺制御基板１５１０のほうが、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから近くに位置している。このため、例えば、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物の落下が継続した場合には、その金属粉等の異物が外部端子板５５８よりも周辺制御基板１５１０に付着する可能性が高く、外部端子板５５８に電気的なトラブルが発生するよりも先に、周辺制御基板１５１０に電気的なトラブルが発生する可能性が高くなっている。
【０５１７】
なお、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、外部端子板５５８との間に設けられる基板としては、遊技の進行そのものに影響を与える主制御基板１３１０以外であれば、周辺制御基板１５１０とは異なる他の基板であってもよい。例えば、扉枠３に所定条件の成立（例えば一定時間経過等）で予め定められた動作を行うダミー可動体を設けるようにし、そのダミー可動体への駆動力付与を周辺制御基板１５１０との間で中継するダミー基板を、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、外部端子板５５８との間に設け、外部端子板５５８に電気的なトラブルが発生するよりも先に、ダミー基板に電気的なトラブルが発生する可能性が高くなるように構成してもよい。このようなダミー基板に電気的なトラブルが発生した場合には、ダミー可動体が動かなくなり、その後に外部端子板５５８に電気的なトラブルが発生する可能性が高いことを、外部に伝達することができる。また、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、外部端子板５５８との間に設けられる基板としては、１つの基板に限らず、複数の基板にしても良い。
【０５１８】
ここで、外部端子板５５８は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータと電気的に接続されており、ホールコンピュータによってパチンコ機１が払出した遊技球Ｂの球数やパチンコ機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視しているが、外部端子板５５８に電気的なトラブルが発生すると、ホールコンピュータによって遊技者の遊技を監視することが不能となり、パチンコ機１に対して不正行為が行われたとしても、遊技ホール側においてホール管理者が把握することができない不具合が生じる。こうした特性を悪用して、不正行為者がパチンコ機１に対して衝撃を加える等して、例えば、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物を意図的に落下させ、外部端子板５５８に電気的なトラブルを発生させてホールコンピュータによる遊技監視を行えようにし、その上で何らかの不正行為が行われることが懸念されている。一方、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０、演出操作ユニット３００、扉枠３側の各種装飾基板、

演出表示装置１６００、等と接続されていることから、周辺制御基板１５１０に電気的なトラブルが発生すると、主制御基板１３１０での遊技進行は可能でありながらも、各種装飾基板による発光演出、サウンド演出、及び可動演出や、演出表示装置１６００による表示演出、等の各種演出を実行することができない不具合が生じる。この点、例えば、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物の落下が継続した場合には、先ず、周辺制御基板１５１０に電気的なトラブルが発生するようにし、周辺制御基板１５１０による各種演出を非実行の状態とすることでパチンコ機１に不具合が生じたことを外部に報知するようにしている。つまり、周辺制御基板１５１０に電気的なトラブルが発生した期間中には、周辺制御基板１５１０による各種演出が非実行の状態であることから、パチンコ機１に対して不正行為が行いにくくなっている。このように、電気的なトラブルが発生する際には、先ず、周辺制御基板１５１０に電気的なトラブルを発生させることで、外部端子板５５８に電気的なトラブルが発生することを予防しつつ、外部端子板５５８に電気的なトラブルが発生した期間中にパチンコ機１に対して不正行為が行われるといった状況が発生しないように対策することができる。

【０５１９】

なお、外部端子板５５８は、パチンコ機１の左右方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａが設けられた側の領域Ａに設けられている。詳しくは上記したが、本例では、パチンコ機１を裏面側から正面視したときに、本体枠４の開閉軸（本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０）を領域Ａの右端部に設けるようにしている。つまり、領域Ｂよりも本体枠４の開閉軸に近い領域Ａ（領域Ｂよりも開放端側から遠い領域Ａ）は、本体枠４が開放状態になったときに領域Ｂに比べて外部からアクセスし難い領域になっている。この点、外部端子板５５８は、外部からアクセスし難い領域Ａに設けられることで、不正行為者が外部端子板５５８に対してアクセスする等することを困難にしている。これにより、不正行為者がホールコンピュータによる遊技監視を行えようにし、その上で何らかの不正行為が行われることを防止することができる。なお、外部端子板５５８は、ホールコンピュータと電気的に接続するために、島設備に設けられる配線と接続することとなるが、その島設備に設けられる配線については、パチンコ機１の設置時において、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａが設けられた側の領域Ａに向けて上方から垂れ下がっており、そのような配線との接続の兼ね合いもあって、外部端子板５５８が領域Ａに設けられている。

【０５２０】

図６４に示すように、パチンコ機１を側面から見ると、遊技盤５に設けられた演出表示装置１６００、周辺制御ユニット１５００、駆動基板ユニット１７００、主制御ユニット１３００は、タンクレール５５３の下側に設けられているのに対し、遊技盤５に設けられた外部端子板５５８は、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａからパチンコ機１の前側に向けて所定間隔Ｐ２だけ離れた位置に設けられている。なお、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａについては、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の下部後側に設けられている。つまり、外部端子板５５８は、パチンコ機１の左右方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａが設けられた側の領域Ａであるものの、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔Ｐ２だけ離れた位置に設けられている。このように、外部端子板５５８については、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから所定間隔Ｐ２だけ離れるように位置することから、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が外部端子板５５８に付着することを防止し、外部端子板５５８の故障リスクを低減することができる。

【０５２１】

また、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた外部端子板５５８の上側には、その外部端子板５５８の上側を覆うように、上面が水平に延びている端子カバー５５１ｋが設けられている。この端子カバー５５１ｋは、外部端子板５５８の上側に位置することから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切

り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が端子カバー５５１ｋにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その下方に位置する端子カバー５５１ｋへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、端子カバー５５１ｋについては、基板ボックスに収納されていない状態で、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａに設けられているものの、端子カバー５５１ｋによって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。なお、端子カバー５５１ｋは、外部端子板５５８と一体的に設けられてもよいし、外部端子板５５８が取り付けられる基板ホルダ１２００に設けられてもよい。

【０５２２】

なお、本例では、タンクレール５５３の下方において、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０の下側に外部端子板５５８が設けられているが、外部端子板５５８が設けられる位置には、上記したパネル中継基板１７１０Ａのように、配線の接続端子が露出した状態にある基板、すなわち配線の接続作業などが必要で基板ボックスへの収納が難しい基板類を設けるように構成してもよく、そのような場合にも、外部端子板５５８が設けられる場合と同様の効果を奏することができる。

【０５２３】

また、領域Ａにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた第一庇部５５１ｄａが、外部端子板５５８の上方に位置している。つまり、領域Ａにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、外部端子板５５８と、の間に第一庇部５５１ｄａが位置している。このように、領域Ａにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、主制御基板１３１０や周辺制御基板１５１０などの基板と、の間に第一庇部５５１ｄａが位置することから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その下方に位置する外部端子板５５８へ向かって落下することを抑制することができる。これにより、外部端子板５５８については、基板ボックスに収納されていない状態で、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａに設けられているものの、第一庇部５５１ｄａによって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５２４】

なお、上記では、第１実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成として、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合について説明したが、第２実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとが連結して共同で庇部を構成する場合、第３実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合、第４実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが設けられずに第二庇部６４０ａが単独で庇部を構成する場合、のいずれの場合であってもよい。すなわち、領域Ａにおいては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた庇部が、外部端子板５５８の上方に位置するように構成すればよく、少なくとも裏カバー６４０の閉鎖時には切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が庇部において受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その下方に位置する外部端子板５５８へ向かって落下することを抑制することができる。これにより、外部端子板５５８については、基板ボックスに収納されていない状態で、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから金属粉等の異物が落下する影響を受けやすい領域Ａに設けられているものの、庇部によって、金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５２５】

［４－１３．遊技盤装着時の金属粉移動抑制］

本例のパチンコ機１では、本体枠４の基板ユニット６２０におけるベースユニット６２０ｂの排出球受部６２８の前方に突出部５０１ｚを設けるようにし、本体枠４に対して遊技盤５を装着するときに金属粉等の異物の移動が抑制されるようにしてもよい。以下、図６５及び図６６を参照して説明する。

【０５２６】

図６５に示すように、本体枠４における本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１は、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されているベース本体５０１ａと、ベース本体５０１ａの上端よりやや下側の位置から全高の約３／４の高さの範囲で前後に貫通しており遊技盤５が前側から挿入される遊技盤挿入口５０１ｂと、遊技盤挿入口５０１ｂの下辺を形成しており遊技盤５が載置される遊技盤載置部５０１ｃと、遊技盤載置部５０１ｃの左右方向中央から上方へ突出しており遊技盤５の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部５０１ｄと、を備えている。なお、遊技盤５側（遊技パネル１１００）には、遊技盤規制部５０１ｄに対応するかたちで切り欠かれた部位が形成されており、遊技盤５が遊技盤挿入口５０１ｂに正しい位置で挿入された場合には、遊技盤規制部５０１ｄによる規制はないが、遊技盤５が遊技盤挿入口５０１ｂに正しい位置でない位置（左右にずれた位置）で挿入された場合には、遊技盤規制部５０１ｄに干渉して遊技盤５が挿入できないようにしている。

【０５２７】

また、本体枠４の基板ユニット６２０におけるベースユニット６２０ｂには、外部に遊技球Ｂを排出することが可能な排出球受部６２８が設けられている。図６６（Ｂ）に示すように、排出球受部６２８は、本体枠４に対する遊技盤５の装着時において、遊技盤５の基板ホルダ１２００の排出部１２０１の直下に位置している。これにより、アウト口１００８を通って遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球Ｂ、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球Ｂ、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１から下方の排出球受部６２８を介して外部へ排出させることができる。

【０５２８】

また、図６５及び図６６（Ａ）に示すように、本体枠４においては、排出球受部６２８が遊技盤載置部５０１ｃの後方に位置しているが、排出球受部６２８と、遊技盤載置部５０１ｃとの間には、遊技盤載置部５０１ｃの後端から上方へ突出した平面板状の突出部５０１ｚが設けられている。つまり、突出部５０１ｚは、排出球受部６２８の前方に位置し、排出球受部６２８及び遊技盤載置部５０１ｃよりも高い位置にまで突出している。これにより、突出部５０１ｚは、遊技盤規制部５０１ｄとともに、遊技盤５の下端の後方への移動を規制することができる。また、図６６（Ｂ）に示すように、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際には、遊技盤５の遊技パネル１１００の下面が、遊技盤載置部５０１ｃの上面における前側から後側に向けて移動するように取り付けられる。このため、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時において、遊技盤載置部５０１ｃの上面にゴミや金属粉等の異物がある場合には、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、そのような異物が、遊技盤載置部５０１ｃの上面における前側から後側に向けて押し出されるが、その押し出された異物が、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置する排出球受部６２８へ向かって移動することを抑制することができる。これにより、排出球受部６２８については、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置するものの、突出部５０１ｚによって、ゴミや金属粉等の異物が進入することを防止することができる。

【０５２９】

上記した突出部５０１ｚは、遊技盤載置部５０１ｃの後端に対して、同一の高さを保持したままで、遊技盤載置部５０１ｃの長手方向と同じ長さの分だけ左右方向に延びている。また、突出部５０１ｚは、遊技盤規制部５０１ｄの高さよりも高くなるように構成されている。例えば、突出部５０１ｚの高さは、遊技球Ｂの１個分以上の高さとしてもよく、そのような場合には、遊技盤載置部５０１ｃの上面に遊技球Ｂがあったとしても、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、その遊技球Ｂが、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方

に位置する排出球受部６２８の側（パチンコ機１の裏側）に進入することを防止することができる。

【０５３０】

また、突出部５０１ｚは、黒または白等の単一色の樹脂部材で形成されている。これにより、本体枠４に遊技盤５を装着するよりも前に、突出部５０１ｚに金属粉等の異物が付着していないかを鮮明に視認することができ、金属粉等の異物が付着している場合には突出部５０１ｚから取り除くことで、本体枠４に遊技盤５を装着する際に、突出部５０１ｚよりも後方に位置する排出球受部６２８に進入することを防止することができる。また、突出部５０１ｚは、絶縁体である樹脂部材で形成されている。これにより、突出部５０１ｚには、導電体である金属粉等の異物を付着し易くすることができ、本体枠４に遊技盤５を装着する際に、そのような異物が、遊技盤載置部５０１ｃの上面における前側から後側に向けて押し出されたとしても飛散することがなく、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置する排出球受部６２８の側（パチンコ機１の裏側）に進入することを防止することができる。

【０５３１】

なお、本例の突出部５０１ｚは、排出球受部６２８と、遊技盤載置部５０１ｃとの間において、遊技盤載置部５０１ｃの後端から上方へ突出し、且つ、排出球受部６２８及び遊技盤載置部５０１ｃよりも高い位置にまで突出するように設けられているが、これに限らず、排出球受部６２８と、遊技盤載置部５０１ｃとの間において、遊技盤載置部５０１ｃよりも所定の高さの分だけ高くなる段差が設けられる構成であればよい。例えば、段差の上側の位置において、排出球受部６２８が設けられる構成であってもよい。このような段差によっても、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、遊技盤載置部５０１ｃの上面における前側から後側に向けて押し出された金属粉等の異物が、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置する排出球受部６２８へ向かって移動することを抑制することができ、その排出球受部６２８に金属粉等の異物が進入することを防止することができる。

【０５３２】

なお、遊技盤載置部５０１ｃは、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａよりも前方に位置するものの、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａよりも下方に位置している。このため、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時においては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、遊技盤載置部５０１ｃとの間には、遊技盤５のように遮る部材がなく、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が遊技盤載置部５０１ｃの上面に付着する可能性がある。この点、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時において、遊技盤載置部５０１ｃの上面に金属粉等の異物が付着した場合であっても、排出球受部６２８と、遊技盤載置部５０１ｃとの間に突出部５０１ｚが設けられることから、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、遊技盤載置部５０１ｃの上面に付着した金属粉等の異物が排出球受部６２８へ向かって移動することを抑制し、排出球受部６２８に金属粉等の異物が進入することを防止することができる。

【０５３３】

また、アウト口１００８から回収された遊技球Ｂを検出するアウト口センサ３０３２は、遊技盤５側において、アウト口１００８から基板ホルダ１２００の排出部１２０１に遊技球Ｂが到達するまでの通路に設けられているが、排出部１２０１から遊技球Ｂが排出された後、本体枠４側において、排出球受部６２８から外部に遊技球Ｂが排出されるまでの通路に設けられてもよい。このような場合、排出球受部６２８から金属粉等の異物が進入すると、その金属粉等の異物がアウト口センサ３０３２に付着し、アウト口１００８から回収された遊技球Ｂを正常に計数できない可能性がある。また、アウト口センサ３０３２により検出された遊技球Ｂの球数は、ベースモニタ１３１０ｈに表示されるが、アウト口センサ３０３２が正常に作動していないと、アウト口１００８から回収された遊技球Ｂの球数を正常に表示することが困難となる。この点、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時において、遊技盤載置部５０１ｃの上面に金属粉等の異物が付着した場合であっても、排出球受部６２８と、遊技盤載置部５０１ｃとの間に突出部５０１ｚが設けられることから

、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、遊技盤載置部５０１ｃの上面に付着した金属粉等の異物が排出球受部６２８を通ってアウト口センサ３０３２に付着することを防止し、アウト口センサ３０３２による遊技球Ｂの誤カウント等の電気的なトラブルが発生することを防止することができる。

【０５３４】

なお、本体枠４においては、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方で、さらに排出球受部６２８よりも後方となる位置に、電源基板６３０を有する電源ユニット６２０ｃ、払出制御基板６３３を有する払出制御ユニット６２０ｄ、インターインターフェイス基板６３５を有するインターフェイスユニット６２０ｅ、が設けられている。この点、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時において、遊技盤載置部５０１ｃの上面に金属粉等の異物が付着した場合であっても、電源ユニット６２０ｃ、払出制御ユニット６２０ｄ、インターフェイスユニット６２０ｅと、遊技盤載置部５０１ｃとの間に突出部５０１ｚが設けられることから、本体枠４に対して遊技盤５を装着する際に、遊技盤載置部５０１ｃの上面に付着した金属粉等の異物が電源ユニット６２０ｃ、払出制御ユニット６２０ｄ、インターフェイスユニット６２０ｅへ向かって移動することを抑制することができる。これにより、電源ユニット６２０ｃ、払出制御ユニット６２０ｄ、インターフェイスユニット６２０ｅについては、遊技盤載置部５０１ｃよりも後方に位置するものの、突出部５０１ｚによって、遊技盤載置部５０１ｃから押し出された金属粉等の異物が電源基板６２０、払出制御基板６３３、インターインターフェイス基板６３５に付着することを防止し、それらの基板の故障リスクを低減することができる。

【０５３５】

［４－１４．電源基板への金属粉対策］

本例のパチンコ機１では、タンクレール５５３の下方に電源基板６３０が位置しているが、その電源基板６３０の上側を覆うように突出部６３０ｈを設けるようにし、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が付着しないように構成してもよい。以下、図６５及び図６６を参照して説明する。

【０５３６】

上述したように、基板ユニット６２０は、本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１の後面に取付けられるベースユニット６２０ｂと、ベースユニット６２０ｂの後側に取付けられている電源ユニット６２０ｃと、電源ユニット６２０ｃの正面視後右側に取付けられている払出制御ユニット６２０ｄと、電源ユニット６２０ｃの正面視後左側に取付けられているインターフェイスユニット６２０ｅと、を備えている。また、電源ユニット６２０ｃは、ベースユニット６２０ｂの図示しない後ベース６２６の後側に取付けられている電源基板６３０と、電源基板６３０の後側を覆うように後ベース６２６に取付けられている電源基板カバー６３１と、を備えている。

【０５３７】

図６５及び図６６（Ｂ）に示すように、本体枠４においては、タンクレール５５３の下方となる位置に、電源基板６３０を有する電源ユニット６２０ｃ、払出制御基板６３３を有する払出制御ユニット６２０ｄ、インターインターフェイス基板６３５を有するインターフェイスユニット６２０ｅ、が設けられている。これらのユニットは、パチンコ機１を側面から見ると、払出制御基板６３３を有する払出制御ユニット６２０ｄ、インターインターフェイス基板６３５を有するインターフェイスユニット６２０ｅは、タンクレール５５３の直下に位置するのに対し、電源基板６３０を有する電源ユニット６２０ｃは、タンクレール５５３よりも僅かに前方に位置している。

【０５３８】

また、電源ユニット６２０ｃに取り付けられるベースユニット６２０ｂには、その後端付近から上方へ突出するとともに、所定の高さから後方へ屈曲して、電源ユニット６２０ｃの上側を覆うように、上面が水平に延びている突出部６３０ｈが設けられている。この突出部６３０ｈは、その上面の後端が、電源ユニット６２０ｃの後端よりも後方となるように形成されると共に、その上面の左右端が、電源ユニット６２０ｃの長手方向の長さよ

りも長くなるように形成されている。また、突出部６３０ｈは、その上面の後端が、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの後端よりも後方となる位置にまで形成されている。なお、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａについては、パチンコ機１の前後方向でタンクレール５５３の下部後側に設けられている。このように、突出部６２０ｈによって電源ユニット６２０ｃの上側が覆われていることから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が突出部６３０ｈの上面において受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、突出部６３０ｈの上面の下側に位置する電源ユニット６２０ｃへ向かって落下することを抑制することができる。なお、電源ユニット６２０ｃの電源基板カバー６３１には、電源基板６３０から発生する熱を放熱するため、複数の孔が設けられている。このように、電源ユニット６２０ｃについては、電源基板カバー６３１に複数の孔が設けられているものの、電源ユニット６２０ｃの上側を覆うように突出部６３０ｈが位置することから、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が電源基板６３０に付着することを防止し、電源基板６３０の故障リスクを低減することができる。

【０５３９】

上記した突出部６３０ｈは、黒または白等の単一色の樹脂部材で形成されている。これにより、本体枠４に遊技盤５を装着する前後において、突出部６３０ｈに金属粉等の異物が付着していないかを鮮明に視認することができ、金属粉等の異物が付着している場合には突出部６３０ｈから取り除くことで、突出部６３０ｈよりも下側に位置する電源ユニット６２０ｃの電源基板６３０に付着することを防止することができる。また、突出部６３０ｈは、絶縁体である樹脂部材で形成されている。これにより、突出部６３０ｈには、導電体である金属粉等の異物を付着し易くすることができ、そのような異物が、突出部６３０ｈよりも下側に位置する電源ユニット６２０ｃに向けて飛散することがなく、電源基板６３０に付着することを防止することができる。

【０５４０】

また、図６６（Ａ）に示すように、突出部６３０ｈは、電源ユニット６２０ｃと同様に、遊技盤５側ではなく本体枠４側に設けられている。つまり、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時においては、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、電源ユニット６２０ｃとの間には、遊技盤５がない状態であるものの、電源ユニット６２０ｃの上側を覆うように突出部６３０ｈが位置することから、本体枠４に対する遊技盤５の装着時だけでなく遊技盤５の非装着時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が突出部６３０ｈの上面において受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、突出部６３０ｈの上面の下側に位置する電源ユニット６２０ｃへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、電源ユニット６２０ｃについては、電源基板カバー６３１に複数の孔が設けられているものの、突出部６３０ｈによって、電源基板６３０に金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５４１】

なお、突出部６３０ｈは、電源ユニット６２０ｃの上側だけでなく、電源ユニット６２０ｃよりも後方に位置する払出制御ユニット６２０ｄ及びインターフェイスユニット６２０ｅの上側の一部も覆うように形成されているが、払出制御ユニット６２０ｄ及びインターフェイスユニット６２０ｅの上側の全部を覆うように形成されてもよい。このような場合、払出制御ユニット６２０ｄ及びインターフェイスユニット６２０ｅについても、その上側を覆うように形成された突出部６３０ｈによって、払出制御基板６３３及びインターインターフェイス基板６３５に金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。なお、突出部６３０ｈについては、電源ユニット６２０ｃの上側だけを覆うように形成されてもよく、また、電源ユニット６２０ｃの上側に加え、払出制御ユニット６２０ｄ及びインターフェイスユニット６２０ｅの上側のうち、いずれか一方のみを覆うように

形成されてもよい。

【０５４２】

また、電源ユニット６２０ｃの上方には、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた第一庇部５５１ｄａが位置している。つまり、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、電源ユニット６２０ｃとの間には、第一庇部５５１ｄａが位置している。このように、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａと、電源ユニット６２０ｃとの間には、第一庇部５５１ｄａが位置することから、裏カバー６４０の閉鎖時だけでなく裏カバー６４０の開放時にも切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が第一庇部５５１ｄａにおいて受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その下方に位置する電源ユニット６２０ｃへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、電源ユニット６２０ｃについては、電源基板カバー６３１に複数の孔が設けられているものの、第一庇部５５１ｄａによって、電源基板６３０に金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５４３】

なお、上記では、第１実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成として、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合について説明したが、第２実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａと第二庇部６４０ａとが連結して共同で庇部を構成する場合、第３実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが庇部を構成する場合、第４実施形態に係る金属粉等の異物対策の構成のように、第一庇部５５１ｄａが設けられずに第二庇部６４０ａが単独で庇部を構成する場合、のいずれの場合であってもよい。すなわち、電源ユニット６２０ｃの上方には、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａの下方に設けられた庇部が位置するように構成すればよく、少なくとも裏カバー６４０の閉鎖時には切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が庇部において受けられて付着させることができ、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、その下方に位置する電源ユニット６２０ｃへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、電源ユニット６２０ｃについては、電源基板カバー６３１に複数の孔が設けられているものの、庇部によって、電源基板６３０に金属粉等の異物の付着が発生することを防止することができる。

【０５４４】

また、裏カバー６４０の閉鎖時には、裏カバー６４０と、電源ユニット６２０ｃとが、パチンコ機１の前後方向で所定の距離だけ離れているが、電源ユニット６２０ｃの上端が、裏カバー６４０の下端よりも上方となるように位置している。この点からも、裏カバー６４０の閉鎖時には、切り欠き部５５３ａａを介して主誘導部５５３ａから外部へ落下した金属粉等の異物が、裏カバー６４０の下端よりも上端が上方となるように位置する電源ユニット６２０ｃへ向かって落下することを抑制することができる。これにより、電源ユニット６２０ｃについては、電源基板カバー６３１に複数の孔が設けられているものの、タンクレール５５３の切り欠き部５５３ａａから落下した金属粉等の異物が電源基板６３０に付着することを防止し、電源基板６３０の故障リスクを低減することができる。

【０５４５】

また、突出部６３０ｈは、ベースユニット６２０ｂの後端付近から上方へ突出して垂直面を有するように形成されている。つまり、本体枠４においては、遊技盤載置部５０１ｃの後端から突出した突出部５０１ｚよりも後方で、さらに突出部６３０ｈの垂直面よりも後方となる位置に、電源基板６３０を有する電源ユニット６２０ｃ、払出制御基板６３３を有する払出制御ユニット６２０ｄ、インターインターフェイス基板６３５を有するインターフェイスユニット６２０ｅ、が設けられている。詳しくは上記したが、本体枠４に対する遊技盤５の非装着時において、遊技盤載置部５０１ｃの上面に金属粉等の異物が付着した場合であっても、遊技盤載置部５０１ｃの後端から突出した突出部５０１ｚが設けられることで、本体枠４に遊技盤５を装着する際に、そのような異物が、突出部５０１ｚよ

りも後方に位置する排出球受部６２８の側（電源ユニット６２０ｃ等の側）に進入することを防止するようにしている。このとき、万一、金属粉等の異物が突出部５０１ｚよりも後方に進入した場合であっても、突出部５０１ｚよりも後方となる位置に別部材である突出部６３０ｈの垂直面が設けられることで、本体枠４に遊技盤５を装着する際に、そのような異物が、突出部６３０ｈの垂直面よりも後方に位置する電源ユニット６２０ｃ等の側に移動することを防止することができる。つまり、突出部５０１ｚだけでなく別部材である突出部６３０ｈの垂直面についても、本体枠４に遊技盤５を装着する際に、遊技盤載置部５０１ｃから押し出された金属粉等の異物が、電源ユニット６２０ｃ等の側に向かって移動することを抑制する部材として機能している。これにより、遊技盤載置部５０１ｃから押し出された金属粉等の異物が電源基板６２０、払出制御基板６３３、インターインターフェイス基板６３５に付着することを二重で防止し、それらの基板の故障リスクを低減することができる。なお、上記では、排出球受部６２８の前方に突出部５０１ｚを設けているが、その突出部５０１ｚを設けることなく、電源ユニット６２０ｃ、払出制御ユニット６２０ｄ、インターフェイスユニット６２０ｅの前方に突出部６３０ｈの垂直面だけを設けるように構成してもよい。

【０５４６】

［５．遊技盤の全体構成］

パチンコ機１における遊技盤５の全体構成について、主に図６７乃至図７４を参照して詳細に説明する。図６７は、パチンコ機において遊技パネル等を不透明にした遊技盤の正面図である。図６８は図６７の遊技盤を右前から見た斜視図であり、図６９は図６７の遊技盤を左前から見た斜視図であり、図７０は遊技盤を後ろから見た斜視図であり、図７１は主制御基板における機能表示ユニットからの配線の引き回しの概略説明図である。図７２は遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図７３は遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図７４は、遊技パネル等を透明にした状態の遊技盤の正面図である。

【０５４７】

パチンコ機１の遊技盤５は、遊技者がハンドルユニット１８０のハンドル１１１を操作することで遊技球Ｂが打込まれる遊技領域５ａを有している。遊技領域５ａには、遊技球Ｂの受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定数の遊技球Ｂの払出し）を付与する一般入賞口２００１、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５が備えられている。従って、遊技盤５は、遊技球Ｂが、遊技領域５ａ内の一般入賞口２００１、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５等に、受入れられたり通過したりするように、ハンドル１１１の打込操作と遊技領域５ａ内での遊技球Ｂの流通とを楽しませる遊技を行うためのものである。

【０５４８】

遊技盤５は、遊技領域５ａの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられており遊技領域５ａの後端を区画する板状の遊技パネル１１００と、を備えている。遊技パネル１１００の前面における遊技領域５ａ内となる部位には、遊技球Ｂと当接する複数の障害釘Ｎ（図７７等を参照）が所定のゲージ配列で植設されている。また、遊技盤５は、遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後面に取付けられており遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板１３１０（図１５６及び図１１１等を参照）を有している主制御ユニット１３００と、を備えている。

【０５４９】

また、遊技盤５は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材１０００の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット１４００と、遊技パネル１１００の後側に配置されている周辺制御ユニット１５００と、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示

装置１６００と、遊技パネル１１００の後側に配置されている駆動基板ユニット１７００と、遊技パネル１１００の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１００の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を更に備えている。

【０５５０】

裏ユニット３０００の後面に演出表示装置１６００が取付けられていると共に、演出表示装置１６００の後面に周辺制御ユニット１５００が取付けられている。また、演出表示装置１６００の後方で裏ユニット３０００の後面に、駆動基板ユニット１７００が取付けられている。

【０５５１】

遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０（図７５等を参照）と、を備えている。

【０５５２】

駆動基板ユニット１７００は、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との接続を中継しているパネル中継基板１７１０と、周辺制御基板１５１０からのコマンドに応じて表ユニット２０００や裏ユニットに備えられている装飾基板及び駆動モータを駆動させるパネル駆動基板１７２０と、パネル中継基板１７１０とパネル駆動基板１７２０とを収容している駆動基板ボックス１７３０と、を備えている。駆動基板ボックス１７３０は、背面視左辺側が裏ユニット３０００における裏箱３０１０の後面にヒンジ回転可能に取付けられていると共に、背面視右辺側が演出表示装置１６００の後面に着脱可能に取付けられている。

【０５５３】

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

【０５５４】

また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央で遊技領域５ａの下端の直上に取付けられており第一始動口２００２及び一つの一般入賞口２００１を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿うように取付けられており二つの一般入賞口２００１を有しているサイドユニット２２００と、遊技領域５ａ内の正面視右下隅となる始動口ユニット２１００の正面視右方に取付けられており一つの一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５を有しているアタッカユニット２４００と、始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００よりも上方で、遊技領域５ａ内の正面視略中央やや上寄りに取付けられておりゲート部２００３を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０５５５】

始動口ユニット２１００は、第一始動口２００２に受入れられた遊技球Ｂを検知する第一始動口センサ２１０１を備えている。アタッカユニット２４００には、自身に備えられている一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを検知する一般入賞口センサ２４０１と、第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂを検知する第二始動口センサ２４０２と、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを検知する大入賞口センサ２４０３と、を備えている。また、センター役物２５００は、ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂを検知するゲートセンサ２５０６と、不正に作用する磁気を検知する磁気センサ２４７０と、を備えている。

【０５５６】
裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面に取付けられており演出表示装置１６００を着脱可能に取付けるためのロック機構３０２０と、を備えている。また、裏ユニット３０００は、表ユニット２０００の始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００に設けられている一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを検知する一般入賞口センサ３００１を備えている（図１１１を参照）。
【０５５７】
また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の前端に取付けられている裏第一演出ユニット３１００と、裏第一演出ユニット３１００の後方で裏箱３０１０内に取付けられている裏第二演出ユニット３２００と、裏第二演出ユニット３２００の後方で裏箱３０１０内に取付けられている裏第三演出ユニット３３００と、裏第二演出ユニット３２００の前面に取付けられており始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを受取って下方へ放出させる裏左球排出ユニット３０３０と、アタッカユニット２４００の一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを受取って下方へ放出させる裏右球排出ユニット３０４０と、を備えている。
【０５５８】
［５－１．前構成部材］
遊技盤５における前構成部材１０００について、主に図７５を参照して詳細に説明する。図７５（ａ）は遊技盤における前構成部材及び遊技パネルを前から見た斜視図であり、（ｂ）は前構成部材及び遊技パネルを後ろから見た斜視図である。
【０５５９】
前構成部材１０００は、全体が透明に形成されている。前構成部材１０００は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域５ａの外周を区画している。この前構成部材１０００は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１００１と、外レール１００１に略沿って前構成部材１０００の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１００２と、内レール１００２の下端の正面視右側で遊技領域５ａの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部１００３と、を備えている。
【０５６０】
また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球Ｂが当接する衝止部１００６と、を備えている。
【０５６１】
また、前構成部材１０００は、内レール１００２の上端に回動可能に軸支され、外レール１００１との間を閉鎖するように内レール１００２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１００１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１００７を、備えている。
【０５６２】
更に、前構成部材１０００は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部１００３の後端において前後に貫通しているアウト口１００８を備えている。アウト誘導部１００３によって後方へ誘導された遊技球Ｂは、アウト口１００８を通って前構成部材１０００（遊技パネル１１００）の後方へ排出される。

【０５６３】
また、前構成部材１０００は、外レール１００１及び内レール１００２における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部１００３及び右下レール１００４の下側、及び右レール１００５の外側、の夫々の部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部１００９を備えている。この防犯凹部１００９は、遊技盤５を本体枠４に取付けて、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすると、扉枠３における防犯カバー１７０の後方へ突出した後方突片１７２が挿入された状態となる。これにより、防犯カバー１７０と遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバー１７０の後方突片１７２と前構成部材１０００の防犯凹部１００９とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤５の前面下方より防犯カバー１７０と前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片１７２や防犯凹部１００９に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。
【０５６４】
また、前構成部材１０００は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１０１０を備えている。この切欠部１０１０は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の切欠部１１２２と一致しており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、切欠部１０１０及び切欠部を貫通して下部満タン球経路ユニット６１０の下部通常払出通路６１０ａ及び下部満タン払出通路６１０ｂの前端開口が前方へ臨むようになっている。
【０５６５】
更に、前構成部材１０００は、正面視において左上隅に形成されており、機能表示ユニット１４００が取付けられる機能表示ユニット取付部１０１１と、左下隅に形成されている証紙貼付部１０１２と、を備えている。
【０５６６】
また、前構成部材１０００は、略全体が透明に形成されており、後側に配置されている遊技パネル１１００のパネル板１１１０等を前方から視認することができる。
【０５６７】
［５－２．遊技パネル］
遊技盤５における遊技パネル１１００について、主に図７５等を参照して詳細に説明する。遊技パネル１１００は、前構成部材１０００の後面に取付けられており、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００が取付けられるものである。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。
【０５６８】
遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、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１１１０の板厚は、パネルホルダよりも薄く、障害釘Ｎを前面に植設したり表ユニット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、本実施形態では、透明な合成樹脂板によってパネル板１１１０が形成されている。
【０５６９】
パネル板１１１０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となり前構成部材１０００のアウト口１００８と対応した位置に下端から上方へ窪んだアウト凹部１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための開口部１１１２が複数形成されている。
【０５７０】
また、図示は省略するが、パネル板１１１０は、前後に貫通した丸孔及び短い長孔に形成されている複数の位置決孔と、上縁と下縁とにおいて夫々左右方向へ離隔しており板厚が薄く形成されている複数の係合段部と、を備えている。位置決孔は、パネルホルダ１１

２０の突出ピン（図示は省略）が挿入されることで、パネルホルダ１１２０との位置決めをするためのものである。係合段部は、パネルホルダ１１２０の係合爪（図示は省略）や係合片（図示は省略）に係合されることで、パネルホルダ１１２０に対して着脱可能に取付けられるためのものである。

【０５７１】

パネル板１１１０は、図７５に示すように、センター役物２５００を取付けるための大きな開口部１１１２が、正面視において中央よりも右上にオフセットしている。これにより、パネル板１１１０が枠状となっており、正面視において、遊技球Ｂの流通方向（枠状の周方向）に対して直交している幅が、中央より左側と下側が複数の遊技球Ｂが並ぶことが可能な広い幅となっており、上側と右側が複数の遊技球Ｂが並ぶことが不能な狭い幅となっている。

【０５７２】

遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、パネル板１１１０よりも厚く（本例では、約２０ｍｍ）形成されている。パネルホルダ１１２０は、透明な合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０と略同じ大きさで前面側から後方側に向かって凹んでいる保持段部（図示は省略）と、保持段部を略遊技領域５ａと同等の大きさで前後方向に貫通している貫通口１１２１を備えている。

【０５７３】

また、パネルホルダ１１２０は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１１２２を備えている。この切欠部１１２２は、前構成部材１０００の切欠部１０１０と一致するように形成されており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、切欠部１０１０及び切欠部を貫通して貫通して下部満タン球経路ユニット６１０の下部通常払出通路６１０ａ及び下部満タン払出通路６１０ｂの前端開口が前方へ臨むようになっている。

【０５７４】

また、パネルホルダ１１２０は、図示は省略するが、保持段部から前方へ突出しておりパネル板１１１０の複数の位置決孔に夫々が挿入される複数の突出ピンと、保持段部よりも外側に配置されておりパネル板１１１０の上側と左下の傾斜している部位の係合段部に対して弾性係合する三つの係合爪と、保持段部の下外側から上方へ突出しておりパネル板１１１０の下辺の二つの係合段部と夫々係合する一対の係合片と、を備えている。パネルホルダ１１２０は、前方斜め上からパネル板１１１０の下辺の係合段部を、係合片に係合させた上で、パネル板１１１０の上部を後方へ移動させて、上側と左下の傾斜している部位の係合段部を係合爪に弾性係合させることで、パネル板１１１０を保持段部に収容した状態で着脱可能に取付けることができる。この際に、パネル板１１１０の位置決孔に、パネルホルダ１１２０の突出ピンが挿入され、パネル板１１１０がパネルホルダ１１２０に対して所定の位置に位置決めされる。

【０５７５】

［５－３．基板ホルダ］

遊技盤５における基板ホルダ１２００について、主に図７２及び図７３等を参照して詳細に説明する。基板ホルダ１２００は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。基板ホルダ１２００は、底面における左右方向中央において、前端から後方へ向かって切欠かれている排出部１２０１を有している。この基板ホルダ１２００は、遊技盤５に組立てた状態で、遊技パネル１１００の後側に取付けられている裏ユニット３０００の下部を下側及び後側から覆っていると共に、後面に主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０が取付けられている。

【０５７６】

基板ホルダ１２００は、パチンコ機１に組立てた状態で、排出部１２０１が、本体枠４の基板ユニット６２０におけるベースユニット６２０ｂの排出球受部６２８の直上に位置している。これにより、アウト口１００８を通って遊技パネル１１００の後側へ排出され

た遊技球Ｂ、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球Ｂ、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１から下方の排出球受部６２８へ排出させることができる。

【０５７７】

［５－４．主制御基板ユニット］

遊技盤５における主制御ユニット１３００について、主に図７２乃至図７３等を参照して詳細に説明する。主制御ユニット１３００は、基板ホルダ１２００の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット１３００は、遊技内容及び遊技球Ｂの払出し等を制御する主制御基板１３１０と、遊技性能を設定することができる設定変更基板１３１１と、主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とを収容しており基板ホルダ１２００に取付けられる主制御基板ボックス１３２０と、を備えている。

【０５７８】

主制御基板ボックス１３２０が基板ホルダ１２００の後面に取付けられた状態では、遊技盤５を後ろから見ると、左右方向に長い矩形状の主制御基板１３１０が主制御基板ボックス１３２０のカバー体の左辺、上辺、右辺、及び下辺により囲まれた領域のうち左辺から右辺へ向かって５分の４程度の領域を占有する大きさに形成されて配置されると共に、残りの５分の１程度の領域であって主制御基板ボックス１３２０のカバー体の上辺及び右辺が接続される角部分の領域に正方形状の設定変更基板１３１１が配置される。

【０５７９】

外枠２は、上述したように、外枠上ヒンジ組立体５０と外枠下ヒンジ部材６０とによって、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とを同軸上で回転可能に支持して本体枠４を正面視左側を中心にして前方へ開閉することができるようになっているため、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とが配置される本体枠４の上下方向の正面視左辺側が本体枠４の軸支側（閉鎖側）となり、これと反対側となる本体枠４の上下方向の正面視右辺側が本体枠４の開放側となる。つまり、遊技盤５が本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、本体枠４の開放側に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、本体枠４の軸支側（閉鎖側）に設定変更基板１３１１が配置されている。

【０５８０】

また、本体枠４の本体枠ベースユニット５００の後側に開閉可能に取付けられる裏カバー６４０は、上述したように、本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた遊技盤５の後側を覆うものである。つまり、遊技盤５が本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、主制御基板ボックス１３２０が裏カバー６４０により覆われた状態となっている。また、裏カバー６４０は、上述したように、正面視における右辺が、本体枠ベース５０１の正面視後面右側端に、上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられ、正面視における左辺が、払出ベース５５１の裏カバー取付部５５１ｉと上部満タン球経路ユニット６００の裏カバー取付部６０１ａとに取付けられるようになっているため、正面視右辺側が裏カバー６４０の軸支側（閉鎖側）となり、これと反対側となる正面視左辺側が裏カバー６４０の開放側となる。つまり、遊技盤５が本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、裏カバー６４０の軸支側（閉鎖側）に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、裏カバー開放側に設定変更基板１３１１が配置されている。

【０５８１】

本実施形態では、主制御基板１３１０のレジストとして緑色を採用しており、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体及び裏面（ハンダ面）全体が緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているのに対して、設定変更基板１３１１のレジストとして主制御基板１３１０のレジストと異なる色となる白色を採用し、設定基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）全体が白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされている。

【０５８２】

ここで、設定変更基板１３１１のレジストとして主制御基板１３１０のレジストとして

採用される色と異なる色を採用している点について説明する。主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とは、ともに主制御基板ボックス１３２０に収容される基板である。遊技ホールの店長、遊技ホールの店員等の係員は、主制御基板１３１０が遊技の進行を制御する（遊技内容及び遊技球Ｂの払出し等を制御する）防犯上重要度が高い基板であるという点についての認知度が非常に高い。このため、この基板が主制御基板１３１０であるという点を他の基板と区別して注意喚起する必要がない。これに対して、設定変更基板１３１１は、遊技性能を設定することができるというパチンコ機１において全く新しい機能を有する基板であるため、主制御基板ボックス１３２０に収容されるものの、防犯上重要度が高い基板であるという点についての認知度が極めて低い。このため、この基板が設定変更基板１３１１であるという点を他の基板と区別して注意喚起する必要がある。

【０５８３】

そこで、本実施形態では、基板のレジストとして一般に利用されている緑色を主制御基板１３１０のレジストとして採用し、設定変更基板１３１１のレジストとして主制御基板１３１０のレジストとして採用される色と異なる白色を採用した。これにより、主制御基板ボックス１３２０に収容される基板のうち、主制御基板１３１０と比べて設定変更基板１３１１が目立つ存在となり、主制御基板１３１０に加えて設定変更基板１３１１も防犯上重要度が高い基板であるという点についての認知度を高めることに寄与することができる。

【０５８４】

なお、上述した本実施形態では、設定変更基板１３１１のレジストとして主制御基板１３１０のレジストとして採用される緑色と異なる白色を採用したが、主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とを区別することができるものであれば、黄色、赤色、青色、及び透明等にしてもよい。

【０５８５】

また、上述した本実施形態では、設定変更基板１３１１のレジストとして主制御基板１３１０のレジストとして採用される緑色と異なる白色を採用したが、設定変更基板１３１１のレジストに代えて、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び／又は裏面（ハンダ面）のほぼ全体を覆うように白色でシルク印刷として印刷してもよいし、黒色、青色、黄色、及び赤色のうちいずれかの色でシルク印刷として印刷してもよい。

【０５８６】

次に、主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とを収容する主制御基板ボックス１３２０について説明する。主制御基板ボックス１３２０は、カバー体とベース体とから構成されている。カバー体とベース体とは、ポリカーボネートの樹脂製であり、透明に成型されている。カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１を収容することができるようになっている。カバー体とベース体とがポリカーボネートの樹脂製により透明に成型されていることにより、主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正ＩＣが実装されているか否か）を、主制御基板ボックス１３２０の外側から確認することができるようになっている。また、主制御基板ボックス１３２０は、カバー体とベース体とにそれぞれ対応するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１への不正行為に対する抑止力が高められている。なお、カバー体には、主制御基板ボックス１３２０内の空気を外気へ放出することができる放熱用の通気孔が複数形成されている。

【０５８７】

主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０は、インターフェイス基板６３５、周辺制御基板１５１０、設定変更基板１３１１と、接続されている。また、主制御基板１３１

０は、機能表示ユニット１４００、第一始動口センサ２１０１、ゲートセンサ２５０６、第二始動口センサ２４０２、大入賞口センサ２４０３、始動口ソレノイド２４１２、アタッカソレノイド２４１４、一般入賞口センサ２４０１、一般入賞口センサ３００１、磁気センサ２４７０、振動センサ３００５、アウト口センサ３０３２、と接続されている。

【０５８８】

主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１は、パチンコ機１の設定値の切り替えと設定値の確認とを行うことができる設定キースイッチ１３１１ａを備えている。設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮは、主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮとコネクタ接続（基板間接続）されている（設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮと主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮとのコネクタ間を、ハーネス（電気配線）を介して、電気的に接続してもよい。設定キースイッチ１３１１ａへの操作に伴う力をハーネス（電気配線）により吸収して（和らげて）設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０へ伝わり難くすることができる）。このコネクタ接続（基板間接続）されることにより、設定キースイッチ１３１１ａからの信号は、主制御基板１３１０と電気的に接続される。なお、基板間接続であるコネクタ接続には、フローティング機構を備えていない通常コネクタを用いる接続と、フローティング機構を備えている特殊コネクタを用いる接続と、がある。フローティング機構を備えていない通常コネクタは、ソケットとプラグとから構成され、ソケットにプラグを挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合するものであり、ソケットがプラグと嵌合する際に、プラグを挿入して押し込む方向に対して垂直方向（例えば、上下方向）へ移動する量が全くない構造となっている。これに対して、フローティング機構を備えている特殊コネクタは、ソケットとプラグとから構成され、ソケットをプラグに挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合するものであり、ソケットがプラグと嵌合する際に、ソケットを挿入して押し込む方向に対して垂直方向（例えば、上下方向）へ向かって所定距離範囲を動くことによって押し込む際に生ずる誤差（嵌合軸ズレ）を吸収することができる構造となっている。本実施形態では、基板間接続であるコネクタ接続として、フローティング機構を備えていない通常コネクタを採用しているが、フローティング機構を備えている特殊コネクタを採用してもよい。

【０５８９】

設定変更基板１３１１は、その一辺の距離寸法が主制御基板ボックス１３２０のカバー体の横方向の距離寸法の約５分の１程度を有して正方形状に形成され、その上辺が主制御基板１３１０の上辺と同一の直線上に配置されているとともに、その下辺が主制御基板１３１０の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線より上方に配置されている。

【０５９０】

設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮは、設定変更基板１３１１の左辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置に配置されているとともに、主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮは、主制御基板１３１０の右辺であって、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮと対応する位置に配置されている。正方形状の設定変更基板１３１１の上下左右方向の各中心線が交わる中心点に設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有する設定キースイッチ１３１１ａが配置されている。主制御基板１３１０には、設定変更基板１３１１の左右方向の中心線上より上方であってコネクタＭＳＣＮ寄りに単色（例えば、赤色）に発光することができる設定変更許可ランプ１３１０ｚが配置されている。主制御基板１３１０の中心線より上方であってコネクタＭＳＣＮの近傍に小数点付き（いわゆる、ドット付き）７セグメントＬＥＤ表示器単体で構成される設定表示器１３１０ｇが配置され、主制御基板１３１０の中心線より下方であって中央から右辺へ向かって小数点付き（いわゆる、ドット付き）７セグメントＬＥＤ表示器が６つ一列に連なって構成されるベースモニタ１３１０ｈが配置されている。

【０５９１】

本実施形態では、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面に形成される差し込み口に設定キーが差し込まれる準備が整っている位置（例えば、矩形状を有する差し込み口の長手方向が上下方向へ沿う位置）において、初期位置として設定キースイッチ

１３１１ａをＯＦＦとする状態となっている。設定キーシリンダが初期位置にあるときにおいて、差し込み口に設定キーを差し込むことができるとともに、差し込み口から設定キーを抜き取ることができるようになっている。なお、本実施形態では、遊技盤５の後側を覆う裏カバー６４０がパチンコ機１から何らかの理由により外れた状態であって、差し込み口に設定キーが差し込まれた状態のまま、外枠２に対して本体枠４を閉鎖したとしても、遊技ホールの島設備に背向かいで列設される他のパチンコ機の部材（又は遊技ホールの島設備の部材）と設定キーとが互いに干渉せずに損傷しないように設定キースイッチ１３１１ａの奥行き方向の距離寸法を採用している。

【０５９２】

設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることができ、この設定キーＯＮの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。また、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって６０度回転操作されてＯＦＦ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとすることができる。このＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。

【０５９３】

設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面は、対応する主制御基板ボックス１３２０のカバー体に形成される開口部を介して露出されているものの、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面と対応する開口部とに形成される「すき間」から針金などを侵入して設定変更基板１３１１及び主制御基板１３１０を改変することができないように、この開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型されている構造となっている。

【０５９４】

設定キースイッチ１３１１ａは、その金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダが収容されている。設定キーシリンダの全面と反対側の面（後面）は、所定長さを有する非導電性の樹脂（絶縁性の樹脂）により形成されている。金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面は、設定キーを差し込むための差し込み口が設けられる設定キーシリンダの前面とほぼ同一平面状に配置されると共に、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面と反対側の面（後面）は、設定キーシリンダの前面と反対側の面（後面）とほぼ同一平面状に配置されている。金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に設定キーシリンダが収容された状態では、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとが電気的に接続された状態となっている。

【０５９５】

設定キースイッチ１３１１ａは、自身がＯＮとなっている状態とＯＦＦとなっている状態とのうちいずれの状態であるかを信号として取り出す（出力）することができる回路が設定キーシリンダ内に設けられ、設定キーシリンダの前面と反対側の面（後面）から突出する一対の対向するリード端子からその信号を取り出す（出力する）ことができるようになっている。この設定キーシリンダ内に設けられる回路や一対の対向するリード端子は、設定キーシリンダと電気的に絶縁されると共に、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体とも電気的に絶縁されている。

【０５９６】

設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面からは、設定キーシリンダの後面から突出する一対の対向するリード端子と９０度回転角度を有して所定長さだけ突出する一対の対向する取付板片が形成されている。この一対の対向する取付板片が設定変更基板１３１１に形成される取付長穴をそれぞれ通って設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）でハンダ付けされることで設定キースイッチ１３１１ａを設定変更基板１３１１に固定することができるようになっている。

【０５９７】
　また、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面には、上述したように、設定キーを差し込むための差し込み口が設けられている。この設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面は、設定変更基板１３１１が主制御基板ボックス１３２０に収容された状態において、主制御基板ボックス１３２０のカバー体の表面と同一平面上に配置されるようになっており、つまり、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面が主制御基板ボックス１３２０のカバー体の表面から外側へ向かって突出しないようになっている。
【０５９８】
　これにより、作業者が遊技盤５を遊技ホールの島設備に設置されるパチンコ機１の本体枠４に装着する作業を行う場合には、まず、パチンコ機１の前面やその周囲に仮置きするため、この仮置きした遊技盤５を作業中にあやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって転倒させた場合に設定キースイッチ１３１１ａが床と衝突して破損することを防止することができる。また、パチンコ機１の本体枠４から遊技基板５を取り外す作業を行う場合においても、取り外した遊技盤５をパチンコ機１の前面やその周囲に仮置きするため、この仮置きした遊技盤５を作業中にあやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって転倒させた場合に設定キースイッチ１３１１ａが床と衝突して破損することを防止することができる。
【０５９９】
　設定表示器１３１０ｇ、及びベースモニタ１３１０ｈは、カバー体とベース体とにより形成される内部空間に収容されて全く触れることができないものの、カバー体が、上述したように、透明に成型されているため、カバー体を通して、設定表示器１３１０ｇが表示する設定値と、ベースモニタ１３１０ｈが表示する球数と、を視認することができるようになっている。
【０６００】
　なお、不正な改変を防止するために、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーＯＮの信号が伝送される配線パターンと、設定キースイッチ１３１１ａのＯＦＦの信号が伝送される配線パターンと、の引き回しとして、設定変更基板１３１１において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮの端子（主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板１３１０においても、設定キースイッチ１３１１ａからの各種信号が伝送される配線パターン（つまり、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーＯＮの信号が伝送される配線パターン、及び設定キースイッチ１３１１ａのＯＦＦの信号が伝送される配線パターン）の引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されているとともに、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。
【０６０１】
　ここで、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａを操作するまでの手順を簡単に説明する。遊技盤５が本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、上述したように、本体枠４の開放側に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、本体枠４の軸支側（閉鎖側）に設定変更基板１３１１が配置されている。また、遊技盤５が本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、上述したように、主制御基板ボックス１３２０が裏カバー６４０により覆われた状態となっている。また、遊技盤５が本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、裏カバー６４０の軸支側（閉鎖側）に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、裏カバー開放側に設定変更基板１３１１が配置されている。つまり、裏カバー６４０を開放する場合には、裏カバー６４０の裏カバー開放側が本体枠４の軸支側（閉鎖側）となっているため、外枠２に対して本体枠４を大きく（約９０度近く）開放しなければ、裏カバー６４０の開放側が外枠２と干渉して裏カバー６４０が遊技盤５の後側を覆う状態を開放することができない構造となっている。換言すると、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａを操作しようと設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者は、単に腕を挿入することができる程度の

すき間だけ外枠２に対して本体枠４を開放して設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａにアクセスしようとしても、裏カバー６４０を開放することができない。つまり、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者は、まず、裏カバー６４０が遊技盤５の後側を覆う状態を開放することができる空間を確保するために、外枠２に対して本体枠４を大きく（約９０度近く）開放する必要がある。

【０６０２】

このように、本体枠４の軸支側（閉鎖側）に設定変更基板１３１１が配置されているため、本体枠４の開放側に設定変更基板１３１１を配置する場合と比べると、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに不正にアクセスしようとする不正行為者がピアノ線や針金等の不正な工具を用いる場合には、外枠２と本体枠４との間であって本体枠４の開放側から仮に不正な工具を挿入して送り込んでも本体枠４の開放側から設定キースイッチ１３１１ａまでに亘る経路が長くなることで不正な工具を深く送り込む必要がある。これにより、不正な工具を設定キースイッチ１３１１ａへ送り込んでいる動作時間も長くなるため、このような不正行為を遊技ホールの店員等の係員が発見し易くすることができる。

【０６０３】

また、主制御基板ボックス１３２０が裏カバー６４０により覆われた状態となっているため、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口が裏カバー６４０により覆われた状態となっている。これにより、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに不正にアクセスしようとする不正行為者がピアノ線や針金等の不正な工具を用いて外枠２と本体枠４との間であって本体枠４の開放側から仮に不正な工具を挿入して送り込んでも、不正な工具が設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に達する前に裏カバー６４０により阻止されるため、不正な工具が設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に挿入されることを防止することができる。

【０６０４】

また、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダには設定キーを差し込むための差し込み口が設けられ、この設定キーシリンダの差し込み口が裏カバー６４０により覆われた状態となっているため、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａにアクセスするためには裏カバー６４０を開放するという作業を行う必要がある。この裏カバー６４０を開放するためには外枠２に対して本体枠４を大きく（約９０度近く）開放する作業を行う必要がある。このような複数の作業を伴うことで設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに対するアクセスの防犯性を高めることで不正な工具による不正行為に対する抑止力を高めることができる。

【０６０５】

なお、裏カバー６４０は、上述したように、その正面視左辺が払出ベース５５１の裏カバー取付部５５１ｉと上部満タン球経路ユニット６００の裏カバー取付部６０１ａとに開閉自在に軸支されて取付けられ、ロック用ネジ６４２が裏カバー取付部６０１ａに螺着されて裏カバー６４０が固定されるようになっており、ロック用ネジ６４２も裏カバー６４０の開放側に配置されることにより本体枠４の開放側と反対側となる本体枠４の軸支側（閉鎖側）に配置されている。このため、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに不正にアクセスしようとする不正行為者が不正な工具を外枠２と本体枠４との間であって本体枠４の開放側から挿入して送り込んでも本体枠４の開放側から裏カバー６４０のロック用ネジ６４２までに亘る経路が長くなることで不正な工具を深く送り込む必要がある。この点においても、不正な工具をロック用ネジ６４２へ送り込んでいる動作時間も長くなるため、このような不正行為を遊技ホールの店員等の係員が発見し易くすることができるし、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに対するアクセスの防犯性を高めることで不正な工具による不正行為に対する抑止力を高めることができる。

【０６０６】

設定キースイッチ１３１１ａが配置される設定変更基板１３１１は、主制御基板１３１

０と共に、主制御基板ボックス１３２０に収容されて、この主制御基板ボックス１３２０が遊技盤５の基板ホルダ１２００の後側に取付けられている。これに対して、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚが配置される払出制御基板６３３は、払出制御基板ボックス６３２に収容されて、この払出制御基板ボックス６３２が本体枠４の基板ユニット６２０における電源基板カバー６３１の後側に取付けられている。このように、設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚをそれぞれ別々の基板に配置すると共に、基板が取付けられる対象も異なるようにすることで設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚを離間させることができる。１つの基板に設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚを集約して配置する場合には、１つの基板に対してのみ不正な改変を行えばよく、防犯上好ましくない。そこで、本実施形態では、設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚをそれぞれ別々の基板に配置すると共に、基板が取付けられる対象も異なるような構成を採用したことにより、設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚに対する防犯性を高めている。

【０６０７】

なお、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）は、遊技準備の制御と遊技の制御とを行う（遊技準備の制御に続いて、遊技の制御を行う）。遊技準備の制御は、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａからの信号に基づいて、設定値の変更可能状態とすることができる第１工程（後述する主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１４の判定、ステップＳ１６Ａの処理）と、この第１工程に続いて、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚ（ここでは、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンとして機能する。）からの信号に基づいて、設定値を選択して切り替えることができる第２工程（後述する設定変更処理におけるステップＳ２１６の判定、ステップＳ２１８の処理）と、から構成されている。遊技準備の制御に続いて、遊技の制御は、後述する主制御側電源投入時処理における主制御側メイン処理や後述する主制御側タイマ割込処理等から構成されている。

【０６０８】

このような防犯性を高めることができるものの、設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚをそれぞれ別々の基板に配置すると共に、基板が取付けられる対象も異なるような構成を採用したことにより、設定キースイッチ１３１１ａが主制御基板ボックス１３２０に収容されているため、特に設定キースイッチ１３１１ａがどこに配置されているのかを伝える必要がないのに対して、設定切替ボタンの機能を兼ねるＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを、遊技ホールの店長、遊技ホールの店員等の係員は、不慣れな場合もあるため、わかり難い場合がある。

【０６０９】

そこで、本実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記が主制御基板ボックス１３２０に付されている。具体的には、主制御基板ボックス１３２０のカバー体には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができるシールが貼られている。このシールは透明な矩形シートであり、この矩形シートには、例えば、赤色の半透明な文字（高さ：７ｍｍ）で「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）は払出制御基板にあります」と印刷されている。これにより、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚ（設定切替ボタン）の配置場所を、遊技ホールの店長、遊技ホールの店員等の係員に伝えることができるため、遊技ホールの店長、遊技ホールの店員等の係員は、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作する際に、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚを容易に見つけ出すことができることにより目が回らずに済む。したがって、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。

【０６１０】

なお、このシールは、主制御基板ボックス１３２０のカバー体に貼られても、主制御基板１３１０の視認性を妨げるものでもない。また、このシールの矩形シートに印刷される文字に代えて、矢印などの記号でもよい。

【０６１１】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに代えて、主制御基板ボックス１３２０のカバー体を成型するときに、凹状の文字又は凸状の文字を併せて成型するようにしてもよい（つまり、カバー体と文字とを一体成型してするようにしてもよい）。このように構成しても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。

【０６１２】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに代えて、設定変更基板１３１１の表面（実装面）に文字（高さ：７ｍｍ）「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）は払出制御基板にあります」を白色でシルク印刷として印刷してもよいし、払出制御基板６３３の表面（実装面）に文字（高さ：７ｍｍ）「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）」を白色でシルク印刷として印刷してもよい。なお、シルク印刷の色は、同一色でもよいし、異なる色でもよい。また、シルク印刷される文字に代えて、矢印などの記号でもよい。このように構成しても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。

【０６１３】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに代えて、設定変更基板１３１１の表面（実装面）に文字部分をマスクして抜き文字（高さ：７ｍｍ）「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）は払出制御基板にあります」としてレジストにより形成してもよいし、払出制御基板６３３の表面（実装面）に文字部分をマスクして抜き文字（高さ：７ｍｍ）「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）」としてレジストにより形成してもよい。なお、レジストの色は同一色でもよいが、異なる色とした方が基板の区別ができて好ましい。また、抜き文字に代えて、矢印などの記号をマスクした抜き記号でもよい。このように構成しても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。

【０６１４】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに代えて、主制御基板１３１０の表面（実装面）又は設定変更基板１３１１の表面（実装面）に同様のシール（このシールは透明な矩形シートであり、この矩形シートには、例えば、赤色の半透明な文字（高さ：７ｍｍ）で「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）は払出制御基板にあります」と印刷されている。）を貼ってもよいし、払出制御基板６３３の表面（実装面）に赤色の半透明な文字（高さ：７ｍｍ）で「ＲＷＭクリアボタン（設定切替ボタン）」という透明な矩形シートを貼ってもよい。このように構成しても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。

【０６１５】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに代えて、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを、アナウンス音声を各種スピーカから流すようにしてもよいし、演出表示装置１６００にアナウンス画像を表示するようにしてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１が電源投入された状態で、遊技ホールの店長、遊技ホールの店員等の係員が演出操作ユニット３００の演出操作部３０１を操作して、演出表示装置１６００に各種設定画面を表示して、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚ（設定切替ボタン）の配置場所についての項目を選択する。これにより、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを伝える「ＲＷＭクリアボタンは払出制御基板にあります。ＲＷＭクリアボタンは設定切替ボタンを兼ねています。」というアナウンス音声が各種スピーカから流れるとともに、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えるアナウンス画像（写真で撮影したものでもよい。）が演出

表示装置１６００に表示される。遊技ホールの店長、遊技ホールの店員等の係員は、このようなアナウンス音声やアナウンス画像によりＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を把握した後に、パチンコ機１の電源を遮断して、設定値の変更をスムーズに行うことができる。このように構成しても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。

【０６１６】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに代えて、設定値の設定変更を行う場合に、設定切替ボタンの機能を兼ねるＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを、アナウンス音声を各種スピーカから流すようにしてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１が電源投入されて主制御ＭＰＵ１３１０ａが設定値を変更決定することができる設定変更処理を行うときに所定のコマンドを周辺制御基板１５１０へ送信することにより、周辺制御基板１５１０の制御によりＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを伝える「ＲＷＭクリアボタンは払出制御基板にあります。ＲＷＭクリアボタンは設定切替ボタンを兼ねています。ＲＷＭクリアボタンを操作して設定値を変更してください。」というアナウンス音声が各種スピーカから繰り返し流れる。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、設定変更処理を完了すると、周辺制御基板１５１０へ所定のコマンドを送信することにより、周辺制御基板１５１０は、アナウンス音声を停止して受信した所定のコマンドに基づいて各種処理を進行することとなる。このように構成しても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの所在を容易に知ることができる。なお、このようなアナウンス音声に続けて、設定値を決定した後に設定キーの操作方法を伝えるアナウンス音声を各種スピーカから流すようにしてもよい。また、アナウンス音声を流しているときに、演出表示装置１６００に「設定中」という画像を表示するようにしてもよい。

【０６１７】

また、上述した実施形態では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記として主制御基板ボックス１３２０のカバー体にシールが貼られていたが、これに加えて、設定値の設定変更を行う場合に、設定切替ボタンの機能を兼ねるＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを、アナウンス音声を各種スピーカから流すようにしてもよい。具体的には、例えば、パチンコ機１が電源投入されて主制御ＭＰＵ１３１０ａが設定値を変更決定することができる設定変更処理を行うときに所定のコマンドを周辺制御基板１５１０へ送信することにより、周辺制御基板１５１０の制御によりＲＷＭクリアボタン６３３ｚがどこに配置されているのかを伝える「ＲＷＭクリアボタンは払出制御基板にあります。ＲＷＭクリアボタンは設定切替ボタンを兼ねています。ＲＷＭクリアボタンを操作して設定値を変更してください。」というアナウンス音声が各種スピーカから繰り返し流れる。これにより、主制御基板ボックス１３２０のカバー体に貼られたシールを探す必要がなくなる。なお、このようなアナウンス音声が各種スピーカから繰り返し流れるものの、アナウンス音声の内容を聞き漏らす場合も想定して、次回のアナウンス音声が流れる始めるまえに、主制御基板ボックス１３２０のカバー体に貼られたシールを目視することにより、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を知ることができるようになっている。アナウンス音声には、「ＲＷＭクリアボタンは払出制御基板にあります。ＲＷＭクリアボタンは設定切替ボタンを兼ねています。ＲＷＭクリアボタンを操作して設定値を変更してください。」に加えて、ＲＷＭクリアボタンの所在を示すシールが貼られている場所を伝える内容も案内するようにしてもよい。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＲＷＭクリアボタンが操作されると、周辺制御基板１５１０へ所定のコマンドを送信することにより、周辺制御基板１５１０は、アナウンス音声を停止する。設定値の設定変更を行う者は、その作業により設定値の設定変更に慣れてきて耳障りとなっている場合にも、その作業を開始してすぐにＲＷＭクリアボタンを操作すると、これを契機として、アナウンス音声を速やかに停止することができるし、また、やむを得ず遊技ホールの営業開始した後にその作業を行う必要があった場合にも遊技者に迷惑が掛からないよう

に、その作業を開始してすぐにＲＷＭクリアボタンを操作すると、これを契機として、アナウンス音声を速やかに停止することができる。なお、このようなアナウンス音声に続けて、設定値を決定した後に設定キーの操作方法を伝えるアナウンス音声を各種スピーカから流すようにしてもよい。また、アナウンス音声を流しているときに、演出表示装置１６００に「設定中」という画像を表示するようにしてもよい。

【０６１８】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚをそれぞれ別々の基板に配置すると共に、基板が取付けられる対象も異なるようにすることで設定キースイッチ１３１１ａ、及びＲＷＭクリアボタン６３３ｚを離間させていたが、防犯性を高めることができる場合には、１つの基板に、設定キースイッチ１３１１ａ、及び設定切替ボタン（この場合、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚから設定切替ボタンの機能が除去される。）を集約して配置することができる。例えば、設定変更基板１３１１は、その右辺及び左辺の上下方向の距離寸法が主制御基板１３１０の右辺及び左辺の上下方向の距離寸法とほぼ同一であり、その左右方向の距離寸法が主制御基板１３１０の左右方向の距離寸法と比べて短く、主制御基板１３１０の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線と、設定変更基板１３１１の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線と、が合致する形状を有しいている。つまり、設定変更基板１３１１は、上下方向に長い矩形形状を有している。設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮは、設定変更基板１３１１の左辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置が中心線上に配置されているとともに、主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮは、主制御基板１３１０の右辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置が中心線上に配置されている。設定変更基板１３１１の中心線より下方であって、設定変更基板１３１１の下辺寄りに設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有する設定キースイッチ１３１１ａが配置され、設定変更基板１３１１の中心線より上方であって設定変更基板１３１１の上辺寄りに押圧操作部を有する設定切替ボタンが配置される。つまり、設定変更基板１３１１という同一の基板における、下辺寄りに設定キースイッチ１３１１ａが配置されるのに対して、上辺寄りに設定切替ボタンが配置されており、相互に離間されて配置されている。このように同一の基板において相互に離間されて設定キースイッチ１３１１ａと設定切替ボタンとが別体に配置される場合には、１つの基板に集約しているものの、設定キースイッチ１３１１ａと設定切替ボタンとを相互に近づけて別体に配置する場合と比べて、不正な改変を行え難くすることができるため、設定キースイッチ１３１１ａと設定切替ボタンとを１つの基板に集約して別体に配置するものであっても防犯性を高めることができる場合がある。

【０６１９】

次に、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａ、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚ、及び主制御基板１３１０の設定表示器１３１０ｇについて簡単に説明する。ここで、まず設定値の設定変更を行う場合について簡単に説明し、現在の設定値の確認表示を行う場合について簡単に説明する。なお、設定キーは、設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なキーであるため、遊技ホールの店長を含め限られた者のみ所持が許可され、２～３人に限定されている。

【０６２０】

設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされ、かつ、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているという「予め定めた設定値変更許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機１が電源投入されていない状態（パチンコ機１の電源が遮断

されている状態）を確認してから、外枠２に対して本体枠４を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込んで時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮし、続いてＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながら、電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行うこととなる。

【０６２１】

設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機１が電源投入されていない状態（パチンコ機１の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠２に対して本体枠４を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする。続いてＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながら、電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行う。これにより、設定キーＯＮの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その内蔵されているＲＡＭの特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）を設定表示器１３１０ｇに表示し、設定変更許可ランプ１３１０ｚを消灯した状態から点灯する状態へと切り替える。

【０６２２】

設定値の設定変更を行う者は、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作すると、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの検出信号が払出制御基板６３３から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。設定値の設定変更を行う者がＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作するごとに、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの検出信号に基づいて、現状の設定値から値１ずつ増加し、最大値である設定値６に達すると、初期値である設定値１へ戻り、再び値１ずつ増加し、設定値を設定表示器１３１０ｇに表示する制御を行う。

【０６２３】

設定値の設定変更を行う者は、設定値を決定する場合には、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって６０度回転操作してＯＦＦ操作する。この設定キーＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、設定変更して決定した設定値を主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭの特定領域に格納し、設定表示器１３１０ｇに対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替え、設定変更許可ランプ１３１０ｚを点灯する状態から消灯する状態へ切り替える。

【０６２４】

設定値の設定変更を行う者は、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠２に対して本体枠４を閉鎖する作業を行い、設定値の設定変更の作業を完了する。

【０６２５】

現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされ、かつ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないという「予め定めた設定値表示許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機１が電源投入されていない状態（パチンコ機１の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠２に対して本体枠４を開放する作業を行い、続いて設定キ

ースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込んで時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮし、続いてＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなく、電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行うこととなる。

【０６２６】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機１が電源投入されていない状態（パチンコ機１の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠２に対して本体枠４を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする。続いてＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなく、電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行う。これにより、設定キーＯＮの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その内蔵されているＲＡＭの特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）を設定表示器１３１０ｇに表示する。このとき、設定変更許可ランプ１３１０ｚを消灯した状態が維持され、また現在設定されている設定値の確認表示を行う者がＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しても、この押圧操作に対応して設定値が全く変更されないし、設定表示器１３１０ｇに表示された内容も変更されない。

【０６２７】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、現在設定されている設定値の確認を完了すると、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって６０度回転操作してＯＦＦ操作する。この設定キーＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、設定表示器１３１０ｇに対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替える。

【０６２８】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠２に対して本体枠４を閉鎖する作業を行い、現在設定されている設定値の確認表示の作業を完了する。

【０６２９】

なお、予め定めた設定値変更許可条件は、上述したように、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キーＯＮ操作され、かつ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていることが必要であるのに対して、予め定めた設定値表示許可条件は、上述したように、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キーＯＮ操作され、かつ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないことが必要である。このように、予め定めた設定値変更許可条件と予め定めた設定値表示許可条件とは、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、かつ、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キーＯＮ操作されているという点で共通する要件があり、予め定めた設定値変更許可条件には「パチンコ機１

の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時に、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていること」を要件とするのに対して、予め定めた設定値表示許可条件には「パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時に、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないこと」を要件とする点で相違する。

【０６３０】

また、設定キースイッチとしては、リードタイプのものと、面実装タイプ（いわゆる、ＳＭＤタイプ）のものと、の２つのタイプがある。本実施形態における設定キースイッチ１３１１ａでは、基本的に、リードタイプのものを採用している。設定キースイッチ１３１１ａは、差し込み口に設定キーが差し込まれたり、抜き取られたりする動作がある。このため、この動作に伴う力が設定キースイッチ１３１１ａが設けられる基板に働くことによって、この基板がたわむこととなる。リードタイプのものでは、設定キースイッチの各リードが設定キースイッチの外形より内側に配置されて基板の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされる。これに対して、ＳＭＤタイプのものでは、設定キースイッチの各リードが設定キースイッチの外形より外側へ向かって突出して配置されて基板の表面（実装面）にハンダ付けされる。

【０６３１】

これにより、リードタイプのものでは、仮に差し込み口から設定キーを抜き取るときに設定キーが差し込み口内において引っ掛かると、設定キースイッチの各リードが設定キースイッチの外形より内側に配置されて基板の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされているため、設定キースイッチのリードが外形へ向かって突出して配置されて基板の表面（実装面）にハンダ付けされるＳＭＤタイプのものと比べると、設定キースイッチの各リードが基板の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされた部分にかかる負荷が大きくなり、この負荷が基板の裏面（ハンダ面）から表面（実装面）へ向かって強く働き基板自体が大きくたわむこととなる。これに対して、ＳＭＤタイプのものでは、仮に差し込み口から設定キーを抜き取るときに設定キーが差し込み口内において引っ掛かっても、設定キースイッチの各リードが設定キースイッチの外形より外側へ向かって突出して配置されて基板の表面（実装面）にハンダ付けされているため、設定キースイッチの各リードが設定キースイッチの外形より内側に配置されて基板の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされるリードタイプのものと比べると、設定キースイッチの各リードが基板の表面（実装面）にハンダ付けされた部分にかかる負荷が小さくなり、この負荷が基板の裏面（ハンダ面）から表面（実装面）へ向かって働いても基板自体がたわみ難い。

【０６３２】

また、基板に外力が働くことで基板自体が大きくたわむ場合にはＳＭＤタイプの電子部品がハンダ付けされたハンダ部がランドパターンの剥離負荷が大きく剥離する懸念があるため、設定キースイッチとしてリードタイプのものを使用する場合はＳＭＤタイプの電子部品が実装されていない基板に実装することが望ましい。また、設定キースイッチの各リード部が基板の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされたハンダ部における配線パターンやランドパターンの剥離負荷がＳＭＤタイプのものと比べて小さく、設定キースイッチのハンダ部の剥離に対して強くすることができるため、ハンダ部の強度を考えると、設定キースイッチとしてリードタイプのものを使用することが望ましい。

【０６３３】

そこで、本実施形態では、基本的には、設定キースイッチ１３１１ａとして、リードタイプのものを採用している。本実施形態では、設定変更基板１３１１にＳＭＤタイプの電子部品が実装されずにリードタイプの電子部品が実装されているため、設定キースイッチ１３１１ａとしてリードタイプのものを設定変更基板１３１１に実装して仮に差し込み口から設定キーを抜き取るときに設定キーが差し込み口内において引っ掛かって基板自体が上述したように大きくたわむことが生じたとしても、設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）にハンダ付けされたリードタイプの他の電子部品が設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）から剥がれるおそれがない。なお、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮ

は、上述したように、主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮとコネクタ接続（基板間接続）されている（設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮと主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮとのコネクタ間を、ハーネスを介して、電気的に接続してもよい）ため、設定キースイッチ１３１１ａからの信号等は、主制御基板１３１０と電気的に接続される。

【０６３４】

主制御基板ボックス１３２０のカバー体の左右方向に長い矩形状の主制御基板１３１０が主制御基板ボックス１３２０のカバー体の左辺、上辺、右辺、及び下辺により囲まれた領域のうち左辺から右辺へ向かって５分の４程度の領域を占有する大きさに形成されて配置されると共に、残りの５分の１程度の領域であって主制御基板ボックス１３２０のカバー体の上辺及び右辺が接続される角部分の領域に正方形状の設定変更基板１３１１が配置される。設定変更基板１３１１は、その一辺の距離寸法が主制御基板ボックス１３２０のカバー体の横方向の距離寸法の約５分の１程度を有して正方形状に形成されており、左右方向に長い矩形状の主制御基板１３１０と比べると、小さいものとなっている。本実施形態では、このように小さい形状を有する正方形状の設定変更基板１３１１にリードタイプの設定キースイッチ１３１１ａが実装されており、仮に、設定キースイッチ１３１１ａの差し込み口に設定キーを挿入して押し込んで基板自体がたわむ場合、又は設定キースイッチ１３１１ａの差し込み口から設定キーを抜き取るときに設定キーが差し込み口内において引っ掛かって基板自体がわたむ場合があっても、設定変更基板１３１１が小さい基板に形成されていることにより、たわみの大きさを、主制御基板１３１０と比べて小さく抑えることができるようになっている。これにより、主制御基板ボックス１３２０のカバー体やベース体であって設定変更基板１３１１と対応する位置に、設定変更基板１３１１の表面（実装面）や裏面（ハンダ面）と当接してたわみを防止することができるリブをそれぞれ設ける必要がなくなることで設定キースイッチ１３１１ａが実装される位置周辺にネジ止め穴を設定変更基板１３１１に設けることができるし、透明な主制御基板ボックス１３２０に収容される設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）の視認性に寄与することができる。

【０６３５】

このように、本実施形態では、設定キースイッチ１３１１ａとしてリードタイプのものを採用して主制御基板１３１０と別体の設定変更基板１３１１に配置しているため、設定値の変更を行うことができる設定キーが設定キースイッチ１３１１ａの差し込み口に抜き差しされるという動作（操作）に伴って設定変更基板１３１１にたわみが生じても主制御基板１３１０にたわみが生じることがない。したがって、リードタイプの設定キースイッチ１３１１ａが操作されたことに伴って主制御基板１３１０にたわみが生じることを防止することができる。

【０６３６】

これに対して、設定変更基板１３１１に代えて、設定キースイッチ１３１１ａを、主制御基板１３１０、払出制御基板６３３、及び電源基板６３０等の基板のうちいずれかに配置する場合であって、これらの基板にＳＭＤタイプの電子部品が実装されている場合には、設定キースイッチ１３１１ａとしてリードタイプのものに代えて、ＳＭＤタイプのものを採用して基板の表面（実装面）に実装して仮に差し込み口から設定キーを抜き取るときに設定キーが差し込み口内において引っ掛かっても、基板自体が上述したようにたわみ難いため、基板の表面（実装面）にハンダ付けされるＳＭＤタイプの他の電子部品が基板の表面（実装面）から剥がれるおそれがない。

【０６３７】

ここで、設定値について簡単に説明すると、「設定値」とは、大当りか否かを抽選判定するための確率や小当りか否かを抽選判定するための確率のほかに、確変時から通常時へ移行する際に抽選判定するための確率、遊技者にとって有利となる領域への振り分け率等を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球の球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されているものである。本実施形態では、設定値として、設定値１、設定値２、設定値３、

設定値４、設定値５、及び設定値６が予め用意されており、設定値１から設定値６へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定されている。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブル（例えば、大当りに当選したことを示す大当り判定値の割合が規定される大当り判定テーブル、大当り図柄の決定の判定値の割合が規定される大当り図柄決定テーブル、小当りに当選したことを示す小当り判定値の割合が規定される小当り判定テーブル、小当り図柄の決定の判定値の割合が規定される小当り図柄決定テーブル、確変時から通常時への移行決定の判定値の割合が規定される通常時移行判定テーブル等）を選択したり、設定値と対応付けた各種振り分け率で用いられる各種テーブル（例えば、振り分ける時間が規定される振り分けテーブル、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動を管理するブロック等）を選択したりする。設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブルには、各種判定値には所定の割合で割り振られている。なお、各種抽選判定で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定され、各種振り分け率で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定されているものもあれば、一の電気的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルと他の電気的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルとの関係性に基づいて値が異なるように設定されているものもある。また、上述した設定値としては、設定値１から設定値６までに亘る範囲の６つの設定値（整数）としていたが、これと比べて少ない範囲のものでもあってもよいし、多い範囲のものであってもよい。例えば、設定値１～設定値４までに亘る範囲の４つの設定値（整数）としてもよいし、設定値１～設定値８までに亘る範囲の８つの設定値（整数）としてもよい。

【０６３８】

設定表示器１３１０ｇは、上述したように、設定値の表示を行うほかに、主制御ＭＰＵ１３１０ａが復電時に自身に内蔵されているＲＡＭの内容をチェックして異常があるか否かを判定して異常があると判定した場合、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していない場合には、自身に内蔵されているＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａがエラー表示として英字Ｅを設定表示器１３１０ｇに表示するようになっている。

【０６３９】

次に、ベースモニタ１３１０ｈについて簡単に説明すると、ベースモニタ１３１０ｈは、遊技領域５ａに発射された遊技球のうち、遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により回収された遊技球の球数が表示されるものである。遊技領域５ａに発射された遊技球のうち、アウト口１００８により回収された遊技球は、アウト口センサ３０３２で検出され、この検出信号がパネル中継基板１７１０を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力される。

【０６４０】

主制御ＭＰＵ１３１０ａは、アウト口１００８により回収された遊技球の球数を計数し、計数結果（総数）を、その内蔵されているＲＡＭの特定領域に格納するとともに、ベースモニタ１３１０ｈに表示するようになっている。

【０６４１】

なお、上述した実施形態では、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることができ、この設定キーＯＮの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力され、また、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって６０度回転操作されてＯＦＦ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとすることができ、このＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されるようになっていた

が、設定キーＯＮ、及びＯＦＦを伝える情報を、シリアル情報として、外部へシリアル出力することができるシリアル出力回路を、設定キースイッチ１３１１ａに設けてもよい。これにより、設定キースイッチ１３１１ａからの信号に対してセキュリティーを向上することができる。このシリアル出力回路が設けられる設定キースイッチ１３１１ａは、設定変更基板１３１１に備えていたが、これに代えて、主制御基板１３１０に備えていてもよいし、払出制御基板６３３に備えていてもよい。このシリアル出力回路からシリアル出力されるシリアル情報が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されると、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、受信したシリアル情報から設定キーＯＮ、及びＯＦＦのうち、いずれを伝えるものであるかを判別することができる（シリアル回路を有する設定キースイッチ１３１１ａの態様を「設定キーの変形例（１）」と記載する場合がある）。

【０６４２】

また、上述した実施形態では、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることができ、この設定キーＯＮの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力され、また、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって６０度回転操作されてＯＦＦ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとすることができ、このＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されるようになっていたが、設定キーＯＮ、及びＯＦＦを伝える情報を、パルス信号として、外部へ出力することができるパルス出力回路を、設定キースイッチ１３１１ａに設けてもよい。これにより、設定キースイッチ１３１１ａからの信号に対してセキュリティーを向上することができる。このパルス出力回路が設けられる設定キースイッチ１３１１ａは、設定変更基板１３１１に備えていたが、これに代えて、主制御基板１３１０に備えていてもよいし、払出制御基板６３３に備えていてもよい。このパルス出力回路から出力されるパルス信号は、例えば、設定キーＯＮを伝える情報である場合にはパルス幅が１ｍｓに設定され、ＯＦＦを伝える情報である場合にはパルス幅が５ｍｓに設定される。このパルス出力回路から出力されるパルス信号は、設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されると、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力されたパルス信号から設定キーＯＮ、及びＯＦＦのうち、いずれを伝える情報であるかを判別することができる（パルス出力回路を有する設定キースイッチ１３１１ａの態様を「設定キーの変形例（２）」と記載する場合がある）。

【０６４３】

また、上述した実施形態では、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることができ、この設定キーＯＮの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力され、また、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって６０度回転操作されてＯＦＦ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとすることができ、このＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されるようになっていたが、設定キーＯＮの信号の電圧レベル、及びＯＦＦの信号の電圧レベルを、設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０までに亘る基板間において、中間電位（例えば、ゼロＶから５Ｖまでのうち、２Ｖから３Ｖまでの電位）を用い、主制御基板１３１０においてコンパレータ回路を設けて、コンパレータ回路による比較結果が主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されることで、主制御ＭＰＵ１３１０ａが設定キーＯＮの信号のＯＮ／ＯＦＦ、及びＯＦＦの信号のＯＮ／ＯＦＦを判定してもよい。これにより、設定キースイッチ１３１１

ａからの信号に対してセキュリティーを向上することができる（中間電位を用いる設定キースイッチの態様を「設定キーの変形例（３）」と記載する場合がある）。

【０６４４】

また、上述した実施形態では、設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって６０度回転操作してＯＦＦ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとすることができ、このＯＦＦの信号が設定変更基板１３１１から主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されるようになっていたが、この設定キースイッチ１３１１ａを主制御基板１３１０に備えるようにしてもよい（設定キースイッチの態様を「設定キーの変形例（４）」と記載する場合がある）。

【０６４５】

また、上述した実施形態では、カバー体とベース体とから構成されている主制御基板ボックス１３２０の内部空間に主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１が収容されていたが、設定変更基板１３１１を別体の設定変更基板ボックスに収容して主制御基板ボックス１３２０の周囲又は隣接して配置してもよい。主制御基板ボックス１３２０は、カバー体とベース体とがカシメ部のワンウェイネジ等によりカシメられている。このカシメ部は、封印機構であり、複数備えている。一つの封印機構を用いてカバー体とベース体とがカシメ部のワンウェイネジ等によりカシメられることで主制御基板ボックス１３２０を閉じることができ、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要がある。つまり、その封印機構を破壊しない限り、カバー体をベース体から取り外すことができない。このような主制御基板ボックス１３２０の構造は、設定変更基板ボックスの構造においても、適用することができる。この場合、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面、及び決定キーボタンの押圧操作部は、それぞれと対応する主制御基板ボックス１３２０のカバー体に形成される開口部を介して露出されているものの、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面、及び決定キーボタンの押圧操作部とそれぞれ対応する開口部とに形成される「すき間」から針金などを侵入して設定変更基板１３１１を改変することができないように、開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型される構造となる。なお、設定変更基板ボックスの構造として、上述した主制御基板ボックス１３２０の構造と異なり、カバー体をベース体から開放又は閉鎖することができるように構成されている場合には、ベース体に対してカバー体の開放を検出することができる設定変更基板カバー体用開閉スイッチを設けてもよい。この場合、設定変更基板カバー体用開閉スイッチからの検出信号を主制御基板１３１０へ直接入力されるように構成してもよいし、設定変更基板１３１１を介して主制御基板１３１０へ（間接）入力されるように構成してもよい。設定変更基板カバー体用開閉スイッチからの検出信号に基づいて、カバー体をベース体から開放されている場合を、上述した予め定めた設定値変更許可条件に含むことができる（設定変更基板ボックスの態様を「設定キーの変形例（５）」と記載する場合がある）。

【０６４６】

また、上述した設定キーの変形例（１）～（５）のうち、適宜選択して組み合わせた態様を採用してもよい（変形例の選択組み合わせの態様を「設定キーの変形例（６）」と記載する場合がある）。

【０６４７】

また、上述した設定値では、大当りか否かを抽選判定するための確率や小当りか否かを抽選判定するための確率のほかに、確変時から通常時へ移行する際に抽選判定するための確率、遊技者にとって有利となる領域への振り分け率等を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球の球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されている。本実施形態では、設定値として、設定値１、設定値２、設定値３、設定値４、設定値５、及び設定値６が予め用意されており、設定値１から設定値６へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度

合い）が予め設定されていた。ところで、本実施形態のパチンコ機１には、設定値１～設定値６までに亘って複数の設定値が存在するものの、他のパチンコ機には遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定される単一の設定値が存在するものもある。つまり、本実施形態のパチンコ機１のように遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め複数の設定値として存在して設定変更が必要な遊技仕様のものと、遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め単一の設定値のみが存在して設定変更が全く必要ない遊技仕様のものと、がある。ところが、このような遊技仕様に応じて主制御基板１３１０のハードウェア構成を設計変更するとともに、設定変更基板１３１１のハードウェア構成を設計変更又は不使用とすると、主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１が遊技仕様に依存されることとなるため、遊技仕様に応じてハードウェア構成が類似する又は異なる主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１を有することとなる。そこで、主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１を、遊技仕様に依存されない、つまりハードウェア構成の設計変更を伴わずに共通して使用することができるものが求められる。

【０６４８】

例えば、遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め単一の設定値のみが存在して設定変更が全く必要ない遊技仕様においては、設定値を遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）として使用する必要が全くなくなるため、設定値１、設定値２、設定値３、設定値４、設定値５、及び設定値６を、次のような内容として割り当てるソフトウェアによる設計変更により対応することができる。

【０６４９】

例えば、主制御ＭＰＵ１３１０ａが自身に内蔵されているＲＡＭの所定領域（ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除く領域。）をクリアした後に実機確認動作パターンを複数設定することができる（ＲＡＭクリア後におけるパチンコ機１の起動方法にバリエーションを持たせることができる）設定値として使用することができる。この場合には、主制御ＭＰＵ１３１０ａが制御する対象となっている可動体（役物）の動作、ランプやＬＥＤ等の発光体の点灯に対して、設定値１として「全動作（可動体（役物）の動作、発光体の点灯）」を指定する実機確認動作パターン１が割り当てられ、設定値２として「可動体（役物）の動作」を指定する実機確認動作パターン２が割り当てられ、設定値３として「発光体の点灯」を指定する実機確認動作パターン３が割り当てられ、設定値４として「可動体（役物）の詳細動作（移動速度の可変、作動領域全体に亘る移動、他の構造体や他の可動体（役物）との干渉チェック、他の可動体（役物）との作動順番などの動作）」を指定する実機確認動作パターン４が割り当てられ、設定値５として「発光体１ポート単位（主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポート単位（つまり、１つの出力ポートごと）による発光体の点灯）の点灯」を指定する実機確認動作パターン５が割り当てられ、設定値６として「動作なし」を指定する実機確認動作パターン６が割り当てられる（ＲＡＭクリア後の実機確認動作の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（１）」と記載する場合がある）。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＲＡＭクリア後の実機確認動作を、後述する主制御側タイマ割り込み処理を繰り返し行うことにより可動体（役物）の動作、ランプやＬＥＤ等の発光体の点灯を行う。主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンド（図１２１には設定変更完了コマンドと記載）を受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じた内容（実機確認動作パターン）で周辺制御基板１５１０が制御する対象となっている可動体（役物）の動作、発光体の点灯を行うことができる。このＲＡＭクリア後の実機確認動作の変更設定の態様により、ＲＡＭクリア後におけるパチンコ機１の起動方法にバリエーションを持たせることができる。

【０６５０】

また、例えば、図柄の変動終了後からデモンストレーション（遊技者待ち状態となって行われるデモ演出）となるまでの時間を複数設定することができる設定値として使用することができる。この場合には、設定値１として「１０秒」を指定する時間設定パターン１が割り当てられ、設定値２として「１５秒」を指定する時間設定パターン２が割り当てられ、設定値３として「２０秒」を指定する時間設定パターン３が割り当てられ、設定値４

として「２５秒」を指定する時間設定パターン４が割り当てられ、設定値５として「３０秒」を指定する時間設定パターン５が割り当てられ、設定値６として「３５秒」を指定する時間設定パターン６が割り当てられる（図柄の変動終了後から遊技者待ち状態となるでの時間の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（２）」と記載する場合がある）。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じた時間（時間設定パターン）でデモンストレーションを開始することができる。この図柄の変動終了後から遊技者待ち状態となるでの時間の変更設定の態様により、図柄の変動終了後からデモンストレーションとなるまでの時間にバリエーションを持たせることができる。

【０６５１】

また、例えば、図柄の変動終了後に行われるデモンストレーション（遊技者待ち状態となって行われるデモ演出）の内容を複数設定することができる設定値として使用することができる。この場合には、設定値１として「コミカル演出」を指定するデモ演出設定パターン１が割り当てられ、設定値２として「コミカル演出、可動体（役物）の動作演出」を指定するデモ演出設定パターン２が割り当てられ、設定値３として「シリアス演出」を指定するデモ演出設定パターン３が割り当てられ、設定値４として「シリアル演出、可動体（役物）の動作演出」を指定するデモ演出設定パターン４が割り当てられ、設定値５として「時代劇風演出」を指定するデモ演出設定パターン５が割り当てられ、設定値６として「時代劇風演出、可動体（役物）」を指定するデモ演出設定パターン６が割り当てられる（デモ演出の内容の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（３）」と記載する場合がある）。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたデモ演出（デモ演出設定パターン）でデモンストレーションを行うことができる。このデモ演出の内容の変更設定の態様により、図柄の変動終了後に行われるデモ演出の内容にバリエーションを持たせることができる。

【０６５２】

また、例えば、周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチにより調整されるデフォルト音量を複数設定することができる設定値として使用することができる。音量調整スイッチが回転操作されることでデフォルト音量から音量を大きくしたり、小さくしたりすることができる。この場合には、設定値１として「音量１」を指定する音量設定パターン１が割り当てられ、設定値２として「音量２」を指定する音量設定パターン２が割り当てられ、設定値３として「音量３」を指定する音量設定パターン３が割り当てられ、設定値４として「音量４」を指定する音量設定パターン４が割り当てられ、設定値５として「音量５」を指定する音量設定パターン５が割り当てられ、設定値６として「音量６」を指定する音量設定パターン６が割り当てられる（デフォルト音量の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（４）」と記載する場合がある）。なお、設定値１から設定値６へ向かって音量が大きくなるように設定されている。主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じた音量（音量設定パターン）でデフォルト音量が設定される。また、設定値１に割り当てられる「音量１」のデフォルト音量は、音量調整スイッチが音量を小さくする方向へ移動され（音量を大きくする方向と反対方向へ移動され）、音量最小側末端へ移動完了されて最小側音量に調整されたときには、消音となるようにしてもよいし、パチンコ機の前面で立ち止まると、音を認識することができる音量としてもよい。また、設定値６に割り当てられる「音量６」のデフォルト音量は、音量調整スイッチが音量を大きくする方向へ移動され（音量を小さくする方向と反対方向へ移動され）、音量最大側末端へ移動完了されて最大側音量に調整されたときには、最大音量としてもよいし、最大音量の所定割合（例えば、８５％）の音量としてもよい。このデフォルト音量の変更設定の態様により、周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチにより調整されるデフォルト音量にバリエーションを持たせることができる。

【０６５３】

また、例えば、各種の不具合、ゴト、及びエラー等のエラー報知におけるエラー報知音の音量を複数設定することができる設定値として使用することができる。各種エラー報知音は、周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチの操作により調整することができないもの（つまり、依存されないもの）であり、最大音量とすることでエラー報知音が発するパチンコ機を遊技ホールの店員等の係員が気付きやすいものの、他のパチンコ機で遊技を行っている遊技者に対して、耳障りに感じる場合もある。そこで、各種エラー報知音の音量を調整することができるものも求められる。この場合には、設定値１として「エラー報知音量１」を指定するエラー報知音量設定パターン１が割り当てられ、設定値２として「エラー報知音量２」を指定するエラー報知音量設定パターン２が割り当てられ、設定値３として「エラー報知音量３」を指定するエラー報知音量設定パターン３が割り当てられ、設定値４として「音量４」を指定するエラー報知音量設定パターン４が割り当てられ、設定値５として「エラー報知音量５」を指定するエラー報知音量設定パターン５が割り当てられ、設定値６として「エラー報知音量６（最大音量）」を指定するエラー報知音量設定パターン６が割り当てられる（エラー報知音の音量の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（５）」と記載する場合がある）。なお、設定値１（消音とならない音量であって、エラー報知音を発するパチンコ機の前面で立ち止まると、そのエラー報知音を認識することができる音量）から設定値６（最大音量であって、エラー報知音を発するパチンコ機から数メートル離れてもそのエラー報知音を十分に認識することができる音量）へ向かってエラー報知音の音量が大きくなるように設定されている。主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたエラー報知音の音量（エラー報知音量設定パターン）でエラー報知音を発する制御を行う。このエラー報知音の音量の変更設定の態様により、エラー報知におけるエラー報知音の音量にバリエーションを持たせることができる。

【０６５４】

また、例えば、ランプやＬＥＤ等の発光体のデフォルト輝度を複数設定することができる設定値として使用することができる。主制御ＭＰＵ１３１０ａが制御する対象となっている発光体に対して、デフォルト輝度から輝度を高くしたり、低くしたりすることができる。この場合には、設定値１として「輝度１」を指定するデフォルト輝度設定パターン１が割り当てられ、設定値２として「輝度２」を指定するデフォルト輝度設定パターン２が割り当てられ、設定値３として「輝度３」を指定するデフォルト輝度設定パターン３が割り当てられ、設定値４として「輝度４」を指定するデフォルト輝度設定パターン４が割り当てられ、設定値５として「輝度５」を指定するデフォルト輝度設定パターン５が割り当てられ、設定値６として「輝度６」を指定するデフォルト輝度設定パターン６が割り当てられる（デフォルト輝度の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（６）」と記載する場合がある）。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、デフォルト輝度の変更設定を、後述する主制御側タイマ割り込み処理を繰り返し行うことにより発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行う。主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたデフォルト輝度（デフォルト輝度設定パターン）に基づいて周辺制御基板１５１０が制御する対象となっている発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行うことができる。このデフォルト輝度の内容の変更設定の態様により、ランプやＬＥＤ等の発光体のデフォルト輝度にバリエーションを持たせることができる。

【０６５５】

また、例えば、各種の不具合、ゴト、及びエラー等のエラー報知におけるランプやＬＥＤ等の発光体の輝度を複数設定することができる設定値として使用することができる。主制御ＭＰＵ１３１０ａが制御する対象となっているランプに対して、設定値１として「エラー報知輝度１」を指定するエラー報知輝度設定パターン１が割り当てられ、設定値２として「エラー報知輝度２」を指定するエラー報知輝度設定パターン２が割り当てられ、設定値３として「エラー報知輝度３」を指定するエラー報知輝度設定パターン３が割り当てられ、設定値４として「エラー報知輝度４」を指定するエラー報知輝度設定パターン４が

割り当てられ、設定値５として「エラー報知輝度５」を指定するエラー報知輝度設定パターン５が割り当てられ、設定値６として「エラー報知輝度６（最大輝度）」を指定するエラー報知輝度設定パターン６が割り当てられる（エラー報知における発光体の輝度の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（７）」と記載する場合がある）。なお、設定値１（消灯とならないものの、ランプの輝度が低く、パチンコ機の前面で立ち止まると、エラー報知を認識することができるランプの輝度）から設定値６（最大輝度）へ向かってランプの輝度が高くなるように設定されている。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、エラー報知における発光体の輝度の変更設定を、後述する主制御側タイマ割り込み処理を繰り返し行うことにより発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行う。主制御ＭＰＵ１３１０ａからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板１５１０は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたエラー報知輝度（エラー報知輝度設定パターン）に基づいて周辺制御基板１５１０が制御する対象となっている発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行うことができる。このエラー報知における発光体の輝度の変更設定の態様により、エラー報知におけるランプやＬＥＤ等の発光体の輝度にバリエーションを持たせることができる。

【０６５６】

また、上述した共通ハードウェア構成による変形例（１）～（７）に割り当てられる各種設定値は、主制御ＭＰＵ１３１０ａが行う後述する設定値確認表示処理において予め定めた設定値表示許可条件が成立したときに設定表示器１３１０ｇに表示されるようになっているが、パチンコ機１の電源投入後から電源遮断時までに亘って常に設定表示器１３１０ｇに表示されるようにしてもよい（設定値表示の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（８）」と記載する場合がある）。

【０６５７】

また、上述した共通ハードウェア構成による変形例（１）～（８）のうち、いずれか１つを適宜選択して、上述した設定キーの変形例（６）に採用してもよい。

【０６５８】

また、上述した実施形態では、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キーＯＮ操作されていることを前提として、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が押圧操作されているときには、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、後述する主制御側電源投入時処理において設定変更処理を行って主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアし、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行するのに対して、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が押圧操作されていないときには、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、後述する主制御側電源投入時処理において設定値確認表示処理を行い、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行する。この態様を採用することにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技の進行を開始すると、設定値確認表示処理が一度も行われない。つまり、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、割り込み許可設定などを行うことで遊技の進行を開始すると、設定されている現状の設定値を設定表示器１３１０ｇに表示することが一度もない。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、後述する主制御側電源投入時処理の球数計数処理において遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により回収された遊技球の球数を計数して後述する主制御側電源投入時処理のポート出力処理においてベースモニタ１３１０ｈに出力してアウト口１００８により回収された遊技球の球数をベースモニタ１３１０ｈに表示する。そこで、設定表示器１３１０ｇが表示する設定されている現状の設定値を、上述したベースモニタ１３１０ｈに表示するようにしてもよい。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ベースモニタ１３１０ｈを用いて、復電してから割り込み許可設定などを行うことで遊技の進行を開始するまでの期間において、設定されている現状の設定値を表示することができるとともに、復電してから割り込み許可設定などを行うことで遊技の進行を開始

すると、アウト口１００８により回収された遊技球の球数を表示することができるため、設定表示器１３１０ｇを設ける必要がなくなりコスト削減に寄与することができる。

【０６５９】

［５－５．機能表示ユニット］

遊技盤５における機能表示ユニット１４００について、主に図６７、図７０、及び図７１を参照して詳細に説明する。機能表示ユニット１４００は、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左上隅に取付けられている。機能表示ユニット１４００は、パチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の扉窓１０１ａを通して前方（遊技者側）から視認することができる。この機能表示ユニット１４００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づき複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

【０６６０】

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

【０６６１】

また、機能表示ユニット１４００は、第一始動口２００２への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口２００２への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第二特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

【０６６２】

更に、機能表示ユニット１４００は、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、大入賞口２００５の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つのＬＥＤからなるラウンド表示器、を備えている。

【０６６３】

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

【０６６４】

ここで、機能表示ユニット１４００が遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左上隅に取付けられる場合におけるノイズ対策として、特に機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを電気的に接続して、主制御基板１３１０から機能表示ユニット１４００へ制御信号を伝える複数の配線（以下、単に「配線」と記載する場合がある。）について詳細に説明する。

【０６６５】

機能表示ユニット１４００の裏面側に設けられた接続コネクタ１４００ａを介して電気的に接続される配線ＦＣＢＬは、図７０及び図７１に示すように、遊技盤５の右上隅から裏箱３０１０の後面の上辺まで引き回されると、裏箱３０１０の後面の下方へ向かって曲げられ、裏箱３０１０の後面の右辺側に沿って上下方向に複数形成される配線処理片３０１１によりそれぞれ纏められて遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００の後面の上辺に達する前に屈曲されて又はそのまま基板ホルダ１２００の後面に取付けられる主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０の右辺側に沿って下方へ向かって引き回される。

【０６６６】

そして、その配線ＦＣＢＬは、主制御基板ボックス１３２０の下辺まで引き回されると、主制御基板ボックス１３２０の左辺へ向かって曲げられ、主制御基板ボックス１３２０

の下辺に沿って機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮの下方までに引き回された後、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮへ電気的に接続されるようになっている。

【０６６７】

このように、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを電気的に接続する配線ＦＣＢＬは、その配線長が長くなるとともに、特に、遊技盤５の右上隅から遊技パネル１１００の後面、そして裏箱３０１０の後面の上辺まで引き回される配線ＦＣＢＬは、裏箱３０１０の後面の下方へ向かって曲げられ、裏箱３０１０の後面の右辺側に沿って上下方向に複数形成される配線処理片３０１１によりそれぞれ纏められて遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００の後面であって主制御基板ボックス１３２０の右辺側に沿って主制御基板ボックス１３２０の下辺まで引き回されている。このように配線ＦＣＢＬが引き回される領域は、遊技盤５がパチンコ機１に装着された状態では、図１３７に示した本体枠４における払出ベースユニット５５０に取付けられている払出ユニット５６０の前方に配置されることとなる。

【０６６８】

機能表示ユニット１４００の後方には、複数の装飾用ＬＥＤが実装されている装飾基板１１３１が配置されている。装飾基板１１３１の裏面側に設けられた接続コネクタ１１３１ａを介して電気的に接続される接続ケーブルである配線ＵＰＣＢＬは、遊技パネル１１００の後面上側へ屈曲されると、裏箱３０１０の前面の上辺で裏箱３０１０の後面へ向かって曲げられ、上述した配線ＦＣＢＬと共に近接した状態（又は接触した状態）で、裏箱３０１０の後面の上辺まで引き回されると、裏箱３０１０の後面の下方へ向かって曲げられ、裏箱３０１０の後面の右辺側に沿って上下方向に複数形成される配線処理片３０１１によりそれぞれ纏められて周辺制御ユニット１５００の下方であって駆動基板ユニット１７００の上辺まで引き回される。そして、その配線ＵＰＣＢＬは、上述した配線ＦＣＢＬの経路と別れて、周辺制御ユニット１５００の下方であって駆動基板ユニット１７００の上辺において左辺へ向かって曲げられて駆動基板ユニット１７００の上辺側に沿って引き回され、駆動基板ユニット１７００におけるパネル駆動基板１７２０の所定コネクタの上方までに引き回された後、その所定コネクタへ電気的に接続されるようになっている。

【０６６９】

このように、機能表示ユニット１４００の後方に配置される装飾基板１１３１とパネル駆動基板１７２０とを電気的に接続する配線ＵＰＣＢＬは、その配線長が長くなるとともに、特に、遊技盤５の右上隅から遊技パネル１１００の後面、そして裏箱３０１０の後面の上辺まで引き回される配線ＦＣＢＬは、裏箱３０１０の後面の下方へ向かって曲げられ、裏箱３０１０の後面の右辺側に沿って上下方向に複数形成される配線処理片３０１１によりそれぞれ纏められて周辺制御ユニット１５００の下方であって駆動基板ユニット１７００の上辺まで引き回されている。このように配線ＵＰＣＢＬが引き回される領域は、上述した配線ＦＣＢＬと同様に、遊技盤５がパチンコ機１に装着された状態では、図１５３に示した本体枠４における払出ベースユニット５５０に取付けられている払出ユニット５６０の前方に配置されることとなる。

【０６７０】

払出ユニット５６０は、上述したように、タンクレール５５３からの遊技球Ｂを蛇行状に下方へ誘導する１条の誘導通路を有する球誘導ユニット５７０と、球誘導ユニット５７０の１条の誘導通路により誘導された遊技球Ｂを払出制御基板６３３からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置５８０と、払出装置５８０を通った遊技球Ｂを下方へ誘導する上部満タン球経路ユニット６００と、上部満タン球経路ユニット６００を通った遊技球Ｂを扉枠３側又は基板ユニット６２０側へ誘導する下部満タン球経路ユニット６１０と、を備えている。

【０６７１】

また、遊技球Ｂは、上述したように、遊技ホールの島設備において研磨されたり、島設備とパチンコ機１との循環において互いにこすれ合ったりして、帯電して静電気放電することにより電磁波ノイズを放出する。このため、遊技球Ｂを滞留することができる球タン

ク５５２や払出ユニット５６０を取付ける領域及びその周囲は静電気が溜まりやすい。

【０６７２】

また、主制御基板１３１０は、その詳細な説明を後述するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａ等を備えている。この主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電気的なノイズの影響を受けると、ハードウェアによって強制的にリセットがかかる回路が内蔵されており（以下、「内蔵リセット回路」と記載する。）、このような内蔵リセット回路による強制リセットは、ユーザプログラムによって制御して無効化することができない仕組みとなっている。このため、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、後述する主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、後述する主制御側電源投入時処理を実行することとなる。この場合、主制御側電源断時処理が実行されていないため、必ず主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭのチェックサム（サム値）エラーとなるため、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭの内容が完全に消去（クリア）されることとなる。つまり、内蔵リセット回路により強制リセットされると、再び主制御ＭＰＵ１３１０ａが起動する際にＲＡＭクリアを実行することとなる。

【０６７３】

また、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａのパッケージとしてＺＩＰ（Ｚｉｇｚａｇ　Ｉｎｌｉｎｅ　Ｐａｃｋａｇｅ）タイプのものが採用されており、主制御基板１３１０の実装面に主制御ＭＰＵ１３１０ａを実装すると、主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンが主制御基板１３１０のハンダ付け面（実装面と反対側の面）から突出した状態となる。つまり、主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンが主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する状態となる。

【０６７４】

このように、球タンク５５２や払出ユニット５６０を取付ける領域及びその周囲は静電気が溜まりやすいため、静電気放電することにより電磁波ノイズが放出されると、払出ユニット５６０の前方に配置される、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを電気的に接続する配線ＦＣＢＬに侵入する場合があるし、機能表示ユニット１４００の後方に配置される左上パネル装飾基板１１３１と周辺制御基板１５１０とを電気的に接続する配線ＵＰＣＢＬに侵入する場合がある。これにより、配線ＦＣＢＬに侵入した電磁波ノイズが飛び出して配線ＵＰＣＢＬへ侵入する場合もあるし、これとは反対に、配線ＵＰＣＢＬに侵入した電磁波ノイズが飛び出して配線ＦＣＢＬへ侵入する場合もある。

【０６７５】

例えば、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを電気的に接続する配線ＦＣＢＬが、仮に、基板ホルダ１２００の後面と主制御基板ボックス１３２０の底板との間に形成される配線空間内を、主制御基板ボックス１３２０の右辺側の所定位置から主制御基板ボックス１３２０の左辺へ向かって直線上に引き回され（例えば、主制御基板ボックス１３２０の右辺であって、主制御基板ボックス１３２０の上辺から約４分の１の長さを有するところで、主制御基板ボックス１３２０の上辺、又は下辺と平行となるように主制御基板ボックス１３２０の左辺へ向かって曲げられ）、主制御基板１３１０の下辺中央から左辺寄りに配置された機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮの上方を通り過ぎた段階で主制御基板ボックス１３２０の下辺へ向かって曲げられ、主制御基板ボックス１３２０の下辺から引き出された後、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮへ電気的に接続される場合には、この配線ＦＣＢＬに電磁波ノイズが侵入すると、配線ＦＣＢＬが基板ホルダ１２００の後面と主制御基板ボックス１３２０の底板との間に形成される配線空間内を引き回されると、主制御ＭＰＵ１３１０ａの実装位置と対応する、主制御基板１３１０の前方（つまり、主制御基板ボックス１３２０の底板の前方）の領域を通ると、その配線ＦＣＢＬを介して、電磁波ノイズが主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンに侵入し、この侵入した電磁波ノイズの影響を受けて主制御ＭＰＵ１３１０ａが自身の内蔵リセット回路により強制リセットがかかるおそれがある。

【０６７６】
なお、基板ホルダ１２００の後面と主制御基板ボックス１３２０の底板との間に形成される配線空間内に代えて、基板ホルダ１２００の後面に配線収容溝が形成されている場合には、配線ＦＣＢＬは、基板ホルダ１２００の後面と主制御基板ボックス１３２０の底板との間に形成される配線空間ではなく、配線収容溝に沿って収容され、主制御基板ボックス１３２０の下辺から引き出された後、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮへ電気的に接続される。この場合にも、この配線ＦＣＢＬに電磁波ノイズが侵入すると、上述したように、配線ＦＣＢＬが基板ホルダ１２００の後面に形成される配線収容溝に沿って収容されて引き回されると、主制御ＭＰＵ１３１０ａの実装位置と対応する、主制御基板１３１０の前方（つまり、主制御基板ボックス１３２０の底板の前方）の領域を通ると、その配線ＦＣＢＬを介して、電磁波ノイズが主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンに侵入し、この侵入した電磁波ノイズの影響を受けて主制御ＭＰＵ１３１０ａが自身の内蔵リセット回路により強制リセットがかかるおそれがある。

【０６７７】
そこで、本実施形態では、配線ＦＣＢＬが電気的に接続される機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮの実装位置と、主制御ＭＰＵ１３１０ａの実装位置と、の位置関係として、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮを主制御基板１３１０の下辺中央から左辺寄りに配置しているとともに、主制御ＭＰＵ１３１０ａを主制御基板１３１０の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線より上方に配置している。つまり、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａを主制御基板１３１０の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線より下方に機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮを配置しているのに対して、この中心線より上方に主制御ＭＰＵ１３１０ａを配置していることによって、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮと主制御ＭＰＵ１３１０ａとを主制御基板１３１０において離間する配置となっている。

【０６７８】
これにより、配線ＦＣＢＬが電気的に接続される機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮから主制御ＭＰＵ１３１０ａを離して配置することができるため、配線ＦＣＢＬに侵入した電磁波ノイズが、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮと主制御ＭＰＵ１３１０ａとを主制御基板１３１０において離間する空間を介して、主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンに侵入することを防止することができる。したがって、電磁波ノイズが侵入することができる配線ＦＣＢＬから主制御ＭＰＵ１３１０ａを保護することができる。

【０６７９】
また、配線ＦＣＢＬが電気的に接続される機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮから主制御ＭＰＵ１３１０ａを離して配置することにより、配線ＦＣＢＬに電磁波ノイズが侵入しても、主制御ＭＰＵ１３１０ａに影響が及ばないように、主制御基板１３１０上において、又は機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮと主制御ＭＰＵ１３１０ａとを主制御基板１３１０において離間する空間において、この配線ＦＣＢＬを介して侵入する電磁波ノイズを減衰させることができるようになっている。この点においても、電磁波ノイズが侵入することができる配線ＦＣＢＬから主制御ＭＰＵ１３１０ａを保護することができる。

【０６８０】
なお、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、そのパッケージ右辺が主制御基板１３１０の右辺から少なくとも所定の距離寸法（以下、「第１配線離間距離寸法」と記載する。）だけ離間して配置されている。これは、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを電気的に接続する配線ＦＣＢＬが主制御基板ボックス１３２０の右辺側に沿って下方へ向かって引き回されるため、この配線ＦＣＢＬに侵入した電磁波ノイズが、この配線ＦＣＢＬから第１配線離間距離寸法を有する空間を介して、主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンに侵入することを防止するためである。

【０６８１】
また、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを電気的に接続する配線ＦＣＢＬは、上述したように、基板ホルダ１２００の後面と主制御基板ボックス１３２０の底板との間に形成される配線空間内（又は、基板ホルダ１２００の後面に形成される配線収容溝に沿って収容されて）を引き回れずに、基板ホルダ１２００の後面に取付けられる主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０の右辺側に沿って下方へ向かって引き回されると、主制御基板ボックス１３２０の左辺へ向かって曲げられ、主制御基板ボックス１３２０の下辺に沿って機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮの下方までに引き回された後、機能表示ユニット用コネクタＭＦＣＮへ電気的に接続されるようになっているため、主制御基板ボックス１３２０の下辺に沿って引き回される配線ＦＣＢＬと、主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンと、の距離寸法（以下、「第２配線離間距離寸法」と記載する。）を大きく確保することができる。この第２配線離間距離寸法は、第１配線離間距離寸法と比べて大きい距離寸法を有している。これにより、この配線ＦＣＢＬに侵入した電磁波ノイズが、この配線ＦＣＢＬから第２配線離間距離寸法を有する空間を介して、主制御基板ボックス１３２０の底板へ向かって突出する主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種ピンに侵入することを防止することができる。この点においても、電磁波ノイズが侵入することができる配線ＦＣＢＬから主制御ＭＰＵ１３１０ａを保護することができる。
【０６８２】
なお、本実施形態では、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とを配線ＦＣＢＬにより直接電気的に接続していたが、機能表示ユニット１４００と主制御基板１３１０とをパネル中継基板１７１０を介して電気的に接続するように構成することもできる。この場合、パネル中継基板１７１０に、上述した配線ＦＣＢＬに侵入した電磁波ノイズを低減若しくは除去することができる素子を設けることが好ましい（つまり、主制御基板１３１０から機能表示ユニット１４００へ制御信号を伝える複数の配線ＦＣＢＬに対して電磁波ノイズを低減若しくは除去することができる素子をそれぞれ設けることが好ましい）。これにより、配線ＦＣＢＬを介して侵入する電磁波ノイズを主制御ＭＰＵ１３１０ａに影響が及ばないようにすることができる。したがって、電磁波ノイズが侵入することができる配線ＦＣＢＬから主制御ＭＰＵ１３１０ａを保護することができる。
【０６８３】
このような素子として、抵抗、フィルタ回路等を挙げることができる。電磁波ノイズの波形の観測結果から電磁波ノイズの波形幅が２マイクロ秒（μｓ）程度内に収まることがわかっており、フィルタ回路としては、このような波形幅と比べて大きな波形幅を有する信号を通過するものとして設計される。
【０６８４】
また、このような素子として、抵抗、フィルタ回路等のほかに、ＥＭＣ対策部品（コイル、ビーズ、コンデンサ等）も挙げることができ、コイルやビーズを用いる場合には複数の配線ＦＣＢＬに対して電気的にそれぞれ直列接続するように挿入され、コンデンサを用いる場合には複数の配線ＦＣＢＬに対して電気的にそれぞれ並列接続するように挿入される。また、より急峻な減衰特性が必要となる場合には、複数の配線ＦＣＢＬに対して、コイルとコンデンサとを組み合わせて構成した回路がそれぞれ挿入されるようにしてもよいし、ビーズとコンデンサとを組み合わせて構成した回路がそれぞれ挿入されるようにしてもよい。
【０６８５】
［５－６．周辺制御ユニット］
遊技盤５における周辺制御ユニット１５００について、主に図７０及び図７１等を参照して説明する。周辺制御ユニット１５００は、裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側に取付けられている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板１５１０（図１１１を参照）と、周辺制御基板１５１０を収容している

周辺制御基板ボックスと、を備えている。周辺制御基板１５１０は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部１５１１と、演出画像を制御するための演出表示制御部１５１２と、を備えている。

【０６８６】

周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０、演出操作ユニット３００、扉枠３側の各種装飾基板、演出表示装置１６００、等と接続されている。

【０６８７】

［５－７．演出表示装置］

遊技盤５における演出表示装置１６００について、主に図７２及び図７３等を参照して説明する。演出表示装置１６００は、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており、遊技パネル１１００の後側に、裏ユニット３０００の裏箱３０１０を介して取付けられている。演出表示装置１６００は、裏箱３０１０の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。演出表示装置１６００は、遊技盤５を組立てた状態で、枠状のセンター役物２５００の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。演出表示装置１６００は、白色ＬＥＤをバックライトとした１９ｉｎｃｈのフルカラーの液晶表示装置である。演出表示装置は、周辺制御基板１５１０に接続されており、所定の静止画像や動画を表示することができる。

【０６８８】

演出表示装置１６００は、上面から外方へ突出している二つの上固定片１６０１と、下面から外方へ突出している下固定片１６０２と、を備えている。この演出表示装置１６００は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱３０１０の枠状の液晶取付部３０１０ｂ内の上内周面に開口している二つの固定溝３０１０ｃに、裏箱３０１０の斜め後方から二つの上固定片１６０１を挿入した上で、下固定片１６０２側を前方へ移動させて、下固定片１６０２をロック機構３０２０の開口部内に挿入し、ロック機構３０２０を背面視において右方へスライドさせることにより、裏箱３０１０に取付けられる。

【０６８９】

［５－８．表ユニットの全体構成］

遊技盤５における表ユニット２０００について、主に図７６乃至図７９等を参照して詳細に説明する。図７６（ａ）は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は遊技盤における表ユニットを後ろから見た斜視図である。図７７は、遊技パネルを不透明にすると共に遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内と障害釘とを現した状態で示す遊技盤の正面図である。図７８は図７７における右上隅の流通通路群の拡大正面図であり、図７９は図７７における右下隅のアタッカユニットの拡大正面図である。

【０６９０】

表ユニット２０００は、遊技パネル１１００のパネル板１１１０に、前方から取付けられており、前端がパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部がパネル板１１１０の開口部１１１２を貫通してパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。

【０６９１】

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

【０６９２】
複数（ここでは四つ）の一般入賞口２００１は、遊技領域５ａ内の上下方向中央よりも下側に配置されており、左右方向中央に対して左側に三つ、右側に一つ夫々配置されている。左側の一般入賞口２００１は、遊技領域５ａ内の下部に配置されており、右側の一般入賞口２００１は、遊技領域５ａ内の右端付近で、上下方向中央よりも下寄りに配置されている。第一始動口２００２は、遊技領域５ａ内の左右方向中央で最下端にあるアウト口１００８の直上に配置されている。ゲート部２００３は、右側の一般入賞口２００１の上方で上下方向の略中央に配置されている。第二始動口２００４は、右側の一般入賞口２００１の下方で第一始動口２００２よりも高い位置に配置されている。大入賞口２００５は、第二始動口２００４の左側で、第一始動口２００２よりも若干低い高さに配置されている。

【０６９３】
表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央で遊技領域５ａの下端の直上に取付けられており第一始動口２００２及び一つの一般入賞口２００１を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿うように取付けられており二つの一般入賞口２００１を有しているサイドユニット２２００と、遊技領域５ａ内の正面視右下隅となる始動口ユニット２１００の正面視右方に取付けられており一つの一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５を有しているアタッカユニット２４００と、始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００よりも上方で、遊技領域５ａ内の正面視略中央やや上寄りに取付けられておりゲート部２００３を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０６９４】
［５－８ａ．始動口ユニット］
表ユニット２０００の始動口ユニット２１００は、遊技領域５ａ内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口１００８の直上に配置されており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。始動口ユニット２１００は、遊技球Ｂが一つのみ受入可能な幅で上方へ向かって常時開口している第一始動口２００２と、第一始動口２００２の左下で遊技球Ｂが一つのみ受入可能な幅で上方へ向かって常時開口している一つの一般入賞口２００１と、を有している。始動口ユニット２１００は、全体が透明に形成されており、後側（裏ユニット３０００）を視認することができる（図７４等を参照）。

【０６９５】
始動口ユニット２１００は、第一始動口２００２に受入れられた遊技球Ｂを検知する第一始動口センサ２１０１（図７７等を参照）と、第一始動口２００２に受入れられた遊技球Ｂをパネル板１１１０の後方に誘導した上で、下方（基板ホルダ１２００上）へ排出する誘導路２１０２（図７６を参照）と、を備えている。

【０６９６】
始動口ユニット２１００は、パネル板１１１０に取付けることで、一般入賞口２００１がパネル板１１１０の前面よりも前方に突出した上で、上方へ開放された状態となり、第一始動口２００２が後述するセンター役物２５００のステージ２５０３の中央の直下に位置する。従って、ステージ２５０３の中央から下方へ遊技球Ｂが放出されると、極めて高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。

【０６９７】
始動口ユニット２１００は、遊技盤５に組立てた状態で、第一始動口２００２が、後述するセンター役物２５００におけるステージ２５０３の中央放出部２５０３ａの直下に位置しており、ステージ２５０３の中央放出部２５０３ａから放出された遊技球Ｂが第一始動口２００２に極めて高い確率で受入れられるように構成されている。

【０６９８】
［５－８ｂ．サイドユニット］
表ユニット２０００のサイドユニット２２００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００の左方で内レール１００２に沿うように延びており、パネル板１１１０に

前方から取付けられている。サイドユニット２２００は、遊技球Ｂを常時受入可能に開口している二つの一般入賞口２００１と、二つの一般入賞口２００１の左上で右端が低くなるように傾斜している第一棚部２２０１と、二つの一般入賞口２００１の上部において右端が低くなるように傾斜している第二棚部２２０２と、を備えている。サイドユニット２２００の三つの一般入賞口２００１は、内レール１００２に沿うように円弧状に列設されている。

【０６９９】

サイドユニット２２００は、二つの一般入賞口２００１が、第一始動口２００２と始動口ユニット２１００の一般入賞口２００１との間の高さの位置に設けられている。二つの一般入賞口２００１は、左右に並ぶように、互いに背向して設けられている。左側の一般入賞口２００１は、左上方に向かって開口しており、右側の一般入賞口２００１は、右方に向かって開口している。

【０７００】

サイドユニット２２００は、遊技盤５に組立てた状態で、第一棚部２２０１の左端が、遊技領域５ａの周縁付近に位置しており、センター役物２５００の左側の領域を流下してきた遊技球Ｂを、右方へ誘導させることができる。この第一棚部２２０１は、上面の延長線が、第一始動口２００２とステージ２５０３との間を通るように傾斜している。第二棚部２２０２は、上面の延長線が、始動口ユニット２１００の一般入賞口２００１の開口している部位を通るように傾斜している。

【０７０１】

サイドユニット２２００は、全体が透明に形成されており、後側（裏ユニット３０００）を視認することができる（図７４等を参照）。サイドユニット２２００は、パネル板１１１０の前面に取付けることで、二つの一般入賞口２００１、第一棚部２２０１、及び第二棚部２２０２が、パネル板１１１０の前面よりも前方へ突出した状態となる。このサイドユニット２２００は、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を、パネル板１１１０の後方に誘導し、裏ユニット３０００の誘導路に受け渡すことができる。一般入賞口２００１に受入れられた遊技球は、裏ユニット３０００に備えられている一般入賞口センサ３００１に検知される（図１１１を参照）。

【０７０２】

［５－８ｃ．アタッカユニット］

表ユニット２０００のアタッカユニット２４００は、遊技領域５ａ内において、正面視右下隅となる始動口ユニット２１００の正面視右方に配置されており、パネル板１１１０の前面に前方から取付けられている。アタッカユニット２４００は、略全体が透明に形成されており、後側（裏ユニット３０００）を視認することができる（図７４等を参照）。このアタッカユニット２４００は、四つの一般入賞口２００１のうちの一つの一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５を備えている（図７９等を参照）。

【０７０３】

アタッカユニット２４００は、正面視における外形形状が、左右方向の略中央から右側の上端が上方へ延びたＬ字状に形成されている。このアタッカユニット２４００では、一般入賞口２００１が右上隅において上方へ向かって常時開口しており、第二始動口２００４が一般入賞口２００１の左下で上方へ向かって開口可能としており、大入賞口２００５が第二始動口２００４の左下で上方へ向かって開口可能としている。

【０７０４】

アタッカユニット２４００は、一般入賞口２００１が遊技球Ｂよりも若干大きい大きさで開口している。また、アタッカユニット２４００は、第二始動口２００４が遊技球よりも若干大きい大きさで上方へ向かって開口していると共に、大入賞口２００５が左右方向へ遊技球の外径の約３倍～５倍の幅で上方へ向かって開口している。

【０７０５】

アタッカユニット２４００は、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを検知する

一般入賞口センサ２４０１と、第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂを検知する第二始動口センサ２４０２と、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを検知する大入賞口センサ２４０３と、を備えている（図１１１等を参照）。

【０７０６】

アタッカユニット２４００は、第二始動口２００４を開閉可能な第二始動口扉２４１１と、第二始動口扉２４１１をゲート部２００３の遊技球Ｂの通過により抽選される普通抽選結果に応じて開閉させる始動口ソレノイド２４１２と、大入賞口２００５を開閉可能な大入賞口扉２４１３と、大入賞口扉２４１３を第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて開閉させるアタッカソレノイド２４１４と、を備えている。

【０７０７】

アタッカユニット２４００は、図７９等に示すように、右上に配置されている一般入賞口２００１の左右両側に遊技球Ｂが下方へ流通可能なアタッカ左通路２４２１及びアタッカ右通路２４２２と、アタッカ左通路２４２１の直下から左方へ向かって低くなるように傾斜しており途中に第二始動口２００４が開口している第二始動口誘導棚２４２３と、第二始動口誘導棚２４２３の下方で第二始動口誘導棚２４２３の左端から左方へ間隔をあけた位置から左方へ向かって低くなるように傾斜しており途中に大入賞口２００５が開口している大入賞口誘導棚２４２４と、を備えている。

【０７０８】

また、アタッカユニット２４００は、第二始動口誘導棚２４２３の右端側でアタッカ右通路２４２２と連通している連通口２４２５と、第二始動口誘導棚２４２３の右端側から大入賞口２００５よりも下方へ延びた後に左方へ向かって低くなるように大入賞口誘導棚２４２４の左端まで延びているアタッカ右下通路２４２６と、第二始動口誘導棚２４２３と大入賞口誘導棚２４２４との間から大入賞口２００５よりも下方へ延びてアタッカ右下通路２４２６と連通している中間通路２４２７と、を備えている。

【０７０９】

更に、アタッカユニット２４００は、一般入賞口２００１の下端から下方へ延びておりアタッカ左通路２４２１とアタッカ右通路２４２２とを仕切ると共に、下端と第二始動口誘導棚２４２３との間で連通口２４２５を形成する仕切部２４２８と、仕切部２４２８の下端から上方へ向かうに従って左方へ位置するように傾斜している傾斜部２４２９と、を備えている。

【０７１０】

第二始動口誘導棚２４２３において開口している第二始動口２００４を開閉可能としている第二始動口扉２４１１は、前後に延びていると共に、左端が低くなるように左右に延びた板状に形成されており、左端側が前後に延びた軸周りに対して回転可能に設けられている。この第二始動口扉２４１１は、右端側を、水平に対して上方で、第二始動口２００４の開口の右端よりも若干低い位置の状態とすることで、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを不能として、第二始動口２００４を閉鎖することができる。第二始動口扉２４１１は、第二始動口２００４を閉鎖している状態では、上流側（右方側）から第二始動口誘導棚２４２３を流通してきた遊技球Ｂを、左方へ誘導することができる。

【０７１１】

第二始動口扉２４１１は、第二始動口２００４を閉鎖している状態から、左端側を中心として右端側が上方へ移動するように反時計回りの方向へ回動させた状態とすることで、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを可能として、第二始動口２００４を開放（開く）することができる。第二始動口扉２４１１は、右端側を上昇するように立上げて第二始動口２００４を開状態にすると、第二始動口扉２４１１が、第二始動口誘導棚２４２３から立上った状態となり、第二始動口誘導棚２４２３上を転動している遊技球Ｂの進路を阻害して、当該遊技球Ｂを第二始動口２００４へ受入れさせることができる。第二始動口扉２４１１は、始動口ソレノイド２４１２がＯＦＦ（非通電時）の時は第二始動口２００４を閉鎖し、始動口ソレノイド２４１２がＯＮ（通電時）の時は第二始動口２００４を開

放させる。
【０７１２】
大入賞口誘導棚２４２４において開口している大入賞口２００５を開閉可能としている大入賞口扉２４１３は、前後に延びていると共に、左端が低くなるように左右に延びた板状に形成されており、前後に進退することで上方へ開口している大入賞口２００５を開閉可能としている。大入賞口扉２４１３は、前進することで大入賞口２００５を閉鎖することができ、大入賞口２００５を閉鎖している状態では、大入賞口誘導棚２４２４を上流側（右方側）から流通してきた遊技球Ｂを、左方へ誘導することができる。また、大入賞口扉２４１３は、アタッカソレノイド２４１４の駆動によって後退することで大入賞口２００５を開放して、センター役物２５００の第二始動口誘導棚２４２３及び大入賞口誘導棚２４２４を流通してきた遊技球Ｂを、大入賞口２００５に受入れさせることができる。この大入賞口扉２４１３は、アタッカソレノイド２４１４がＯＦＦ（非通電時）の時は大入賞口２００５を閉鎖し、アタッカソレノイド２４１４がＯＮ（通電時）の時は大入賞口２００５を開放させる。
【０７１３】
なお、アタッカユニット２４００は、図示しないが、大入賞口２００５の内部において、上方へ向かって開口可能な第一受入口２００７が配置されていると共に、第一受入口２００７の右側で上方へ向かって常時開口している第二受入口２００８が配置されている。また、アタッカユニット２４００は、第一受入口２００７に受入れられた遊技球Ｂを検知する第一受入口センサ２４０４と、第二受入口２００８に受入れられた遊技球Ｂを検知する第二受入口センサ２４０５と、第一受入口２００７を開閉する（大入賞口２００５に受入れられて内部を流通する遊技球Ｂを第一受入口２００７又は第二受入口２００８の何れかに振分ける）振分片２４１５と、振分片２４１５を第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて開閉させる振分ソレノイド２４１６と、を備えている。振分片２４１５は、大入賞口２００５の内部において、前後に延びていると共に、右端が低くなるように左右に延びている板状に形成されており、前後に進退することで上方へ開口している第一受入口２００７（Ｖ入賞口）を開閉可能としている。振分片２４１５は、前進することで第一受入口２００７を閉鎖し、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを右方へ誘導して常時上方へ向かって開口している第二受入口２００８へ受入れさせることができる。また、振分片２４１５は、振分ソレノイド２４１６の駆動によって、後退することで第一受入口２００７を開放し、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを、高い確率で第一受入口２００７に受入れさせることができる。この振分片２４１５は、振分ソレノイド２４１６がＯＦＦ（非通電時）の時は第一受入口２００７を閉鎖し、振分ソレノイド２４１６がＯＮ（通電時）の時は第一受入口２００７を開放させる。換言すると、振分片２４１５は、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを、第一受入口２００７又は第二受入口２００８の何れかに受入れられるように振分けることができる。
【０７１４】
このアタッカユニット２４００は、パネル板１１１０の前面に取付けた状態で、一般入賞口２００１が、後述するセンター役物２５００における流通通路群２５２０及びゲート部２００３の下流側でゲート部２００３の下方（直下よりもやや右寄り）に位置しており、第二始動口２００４がセンター役物２５００のステージ２５０３と始動口ユニット２１００の第一始動口２００２との間の高さに位置していると共に、大入賞口２００５が始動口ユニット２１００の第一始動口２００２よりも下方に位置している。また、パネル板１１１０に取付けた状態では、センター役物２５００の流通通路群２５２０の下端と、上端（一般入賞口２００１）との間には、複数の障害釘Ｎが、存在している。
【０７１５】
続いて、アタッカユニット２４００における遊技球Ｂの流れについて説明する。遊技盤５に組立てた状態で、アタッカユニット２４００の一般入賞口２００１や第二始動口２００４が、センター役物２５００のステージ２５０３よりも上方に位置していることから、

ステージ２５０３から遊技球Ｂが放出されてもアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１や第二始動口２００４に受入れられることはない。従って、センター役物２５００の右側（流通通路群２５２０）を流下した遊技球Ｂのみ、アタッカユニット２４００の一般入賞口２００１や第二始動口２００４に受入れられる可能がある。センター役物２５００の流通通路群２５２０の下流には、アタッカ左通路２４２１、一般入賞口２００１、及びアタッカ右通路２４２２が左から並んで開口しており、センター役物２５００の右側を流下した遊技球Ｂは、それらの何れかに進入することとなる。

【０７１６】

センター役物２５００の流通通路群２５２０を通ってアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１の上方に供給された遊技球Ｂが、一般入賞口２００１に受入れられると、一般入賞口センサ２４０１により検知された後に、遊技パネル１１００の後側において下方（基板ホルダ１２００上）へ排出される。遊技球Ｂが、一般入賞口２００１に受入れられずに、一般入賞口２００１の左側のアタッカ左通路２４２１に進入すると、第二始動口誘導棚２４２３上に落下し、第二始動口誘導棚２４２３の傾斜に従って、第二始動口２００４側（左側）へ流通する。第二始動口２００４が第二始動口扉２４１１により閉鎖されている状態では、第二始動口扉２４１１上を左方へ流通し、第二始動口誘導棚２４２３の左端から左方へ放出される。遊技球Ｂが第二始動口誘導棚２４２３を通る際に、第二始動口２００４が開放されていれば、遊技球Ｂが第二始動口２００４へ極めて高い確率で受入れられる。

【０７１７】

第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂは、第二始動口センサ２４０２により検知された後、遊技パネル１１００の後側において下方（基板ホルダ１２００上）へ排出される。センター役物２５００の右側を流下した遊技球Ｂが、第二始動口２００４に受入れられなかった場合、第二始動口誘導棚２４２３を介して左方の大入賞口２００５側へ放出される。

【０７１８】

第二始動口誘導棚２４２３の左方には複数の障害釘Ｎが植設されているため、第二始動口誘導棚２４２３から左方へ放出された遊技球Ｂは、大入賞口２００５側、又は中間通路２４２７側の何れかに流下することとなる。大入賞口２００５側へ流下した際に、大入賞口２００５が大入賞口扉２４１３により閉鎖されている場合は、大入賞口扉２４１３により左方へ誘導され、大入賞口誘導棚２４２４の左端から左方へ放出される。大入賞口２００５を閉鎖している大入賞口扉２４１３が後退して大入賞口２００５が開いている場合は、第二始動口誘導棚２４２３から大入賞口２００５側へ流下した遊技球Ｂが、大入賞口２００５に受入れられる。大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂは、大入賞口センサ２４０３に検知された後、遊技パネル１１００の後側において下方（基板ホルダ１２００上）へ排出される。

【０７１９】

第二始動口誘導棚２４２３から中間通路２４２７へ進入した遊技球Ｂ、及び、大入賞口誘導棚２４２４から左方へ放出された遊技球Ｂは、アウト口１００８を通って遊技パネル１１００の後側で下方（基板ホルダ１２００上）へ排出される。

【０７２０】

一方、センター役物２５００の流通通路群２５２０を通ってアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１の上方に供給された遊技球Ｂが、一般入賞口２００１に受入れられずに、一般入賞口２００１の右側のアタッカ右通路２４２２に進入すると、右レール１００５の段部１００５ａに当接して、左方へ跳ね返る。本実施形態では、第二始動口誘導棚２４２３の延長線が、右レール１００５の段部１００５ａと一致するように、第二始動口誘導棚２４２３が設けられているため、アタッカ右通路２４２２に進入して右レール１００５の段部１００５ａで跳ね返った遊技球Ｂが、高い確率で連通口２４２５を通って第二始動口誘導棚２４２３上へ落下（流通）することとなる。

【０７２１】

アタッカ右通路２４２２に進入して右レール１００５の段部１００５ａに当接した遊技球Ｂが、連通口２４２５よりも上方へ跳ね返った場合、連通口２４２５の上端側を形成している仕切部２４２８の下端に傾斜部２４２９が設けられているため、遊技球Ｂが傾斜部２４２９に当接することとなる。この傾斜部２４２９は、下端に対して上端が右方に位置するように傾斜しているため、傾斜部２４２９に当接した遊技球Ｂは、下方へのアタッカ右下通路２４２６側へ反射し、アタッカ右下通路２４２６に進入することとなる。また、右レール１００５の段部１００５ａに当接した遊技球Ｂが、連通口２４２５よりも下方へ跳ね返った場合は、アタッカ右下通路２４２６に進入することとなる。

【０７２２】

アタッカ右下通路２４２６に進入した遊技球Ｂは、第二始動口２００４、及び、大入賞口２００５に受入られる機会もなく、アウト口１００８から遊技領域５ａ外へ排出される。

【０７２３】

また、アタッカユニット２４００は、第二始動口２００４の上方にサブ機能表示部２４５０を、備えている。サブ機能表示部２４５０は、複数（ここでは六つ）のフルカラーＬＥＤを有している。サブ機能表示部２４５０は、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器、第一特別図柄表示器、及び第二特別図柄表示器と連動しており、ＬＥＤの点灯・点滅、発光色等により、ゲート部２００３に対する遊技球Ｂの通過により抽選された普通抽選結果、第一始動口２００２や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を表示するものである。

【０７２４】

更に、アタッカユニット２４００は、磁気を検知する磁気センサ２４７０を備えている（図１１１を参照）。この磁気センサ２４７０は、磁石を用いた不正行為を検知するためのものである。

【０７２５】

［５－８ｄ．センター役物］

表ユニット２０００のセンター役物２５００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置された演出表示装置１６００や裏ユニット３０００に備えられている各種演出ユニット等を前方から視認することができる。また、センター役物２５００は、略全体が透明に形成されており、後側（裏ユニット３０００）を視認することができる。

【０７２６】

枠状のセンター役物２５００は、下辺を除いた全周が、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出しており、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球Ｂが、枠内に侵入できないようになっている。

【０７２７】

センター役物２５００は、正面視左側の外周面に、遊技領域５ａ内の遊技球Ｂが進入可能に開口しているワープ入口２５０１と、ワープ入口２５０１に進入した遊技球Ｂを放出可能とされ枠内に開口しているワープ出口２５０２と、ワープ出口２５０２から放出された遊技球Ｂを左右方向に転動させた後に遊技領域５ａ内へ放出可能なステージ２５０３と、を備えている。

【０７２８】

センター役物２５００のステージ２５０３は、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２の直上と対応した位置、つまり、センター役物２５００を遊技パネル１１００（パネル板１１１０）に取付けた状態で左右方向の略中央の位置が、その左右両側よりも若干高くなるような波状（Ｗ字状）に形成されている。このステージ２５０３は、左右方向中央の左右両側よりも若干高くなっている部位（中央放出部２５０３ａ）と、その左右両側の最も低くなっている部位（サイド放出部２５０３

ｂ）とが、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの部位から遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ放出させることができる。

【０７２９】

センター役物２５００は、遊技盤５に組立てた状態で、ステージ２５０３の左右方向中央の高くなっている部位（中央放出部２５０３ａ）が、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２の直上に位置している。これにより、ステージ２５０３の中央の中央放出部２５０３ａから遊技球Ｂが放出されると、極めて高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。

【０７３０】

センター役物２５００は、上下方向の中央よりも下寄りで、右側の外周面よりも右方の位置に設けられているゲート部２００３を備えている。ゲート部２００３は、遊技球Ｂが一つのみ通過可能な大きさで上下に貫通しており、遊技球の通過を検知するゲートセンサ２５０６が設けられている。ゲート部２００３は、センター役物２５００の枠状の外周面との間に、遊技球Ｂが一つのみ通過可能な間隔をあけて設けられている。

【０７３１】

また、センター役物２５００は、上側の外周面の一部を構成しており、左右方向の中央よりも左寄りの位置から右方へ向かって低くなるように傾斜している上右周壁部２５１０と、右上隅に設けられており遊技球Ｂが流通可能な複数の通路からなる流通通路群２５２０と、を備えている。流通通路群２５２０は、上右周壁部２５１０の右端付近からゲート部２００３の上方まで上下に延びている。

【０７３２】

流通通路群２５２０は、図７７及び図７８等に示すように、センター役物２５００の枠外に設けられており、第一流通通路２５２１と、第一流通通路２５２１の左側に隣接して設けられている第二流通通路２５２２と、から構成されている。第一流通通路２５２１は、上端の入口側から下方へ遊技領域５ａの周縁（右レール１００５）に沿って円弧状に延びており、下端付近が左方へクランク状に屈曲して、出口が下方へ向かって開口している。第一流通通路２５２１の下端の出口は、ゲート部２００３の直上に対してやや右寄りに位置している。

【０７３３】

第二流通通路２５２２は、上端の入口が、第一流通通路２５２１の入口に対して左方へ間隔をあけて開口しており、上端付近で右方へクランク状に屈曲した上で、第一流通通路２５２１に隣接して下方へ円弧状に延び、下端付近において左方へクランク状に屈曲した後に右方へクランク状に屈曲して、出口が第一流通通路２５２１の出口と隣接して下方へ向かって開口している。これにより、第二流通通路２５２２は、第一流通通路２５２１よりも遊技球Ｂの流通速度を減衰させることができる。なお、第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２には、夫々遊技球Ｂの流通方向へ間隔をあけて複数の突条２５２３が設けられており、遊技球Ｂが突条２５２３に当接することで、その流通速度を抑制させることができる。

【０７３４】

このセンター役物２５００は、遊技盤５に組立てた状態で、上右周壁部２５１０と前構成部材１０００の外レール１００１（遊技領域５ａの周縁）との間に、流通通路群２５２０の上流側となり、遊技球Ｂが流通可能な上流空間部２５１１が形成される。また、遊技盤５に組立てた状態では、流通通路群２５２０の第一流通通路２５２１の上端の入口が衝止部１００６の直下に位置していると共に、第一流通通路２５２１が右レール１００５（遊技領域５ａの周縁）に沿って延びている。更に、センター役物２５００のゲート部２００３と右レール１００５（遊技領域５ａの周縁）との間には、遊技球Ｂが通過可能な隙間が形成されている。

【０７３５】

［５－８ｅ．センター役物の流通通路群による遊技球の流れ］

次に、遊技領域５ａ内におけるセンター役物２５００の流通通路群２５２０による遊技

球Ｂの流れについて、図７７乃至図７９等を参照して詳細に説明する。遊技盤５に組立てた状態では、センター役物２５００の流通通路群２５２０とゲート部２００３との間、及び、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１との間に、複数の障害釘Ｎが植設されている。流通通路群２５２０とゲート部２００３との間に植設されている複数の障害釘Ｎは、第一流通通路２５２１を流通した遊技球Ｂが、ゲート部２００３の右側（ゲート部２００３と右レール１００５との間）を、高い確率で流通するように調整されている。また、流通通路群２５２０とゲート部２００３との間に植設されている複数の障害釘Ｎは、第二流通通路２５２２を流通した遊技球Ｂが、ゲート部２００３を高い確率で通過するように調整されている。更に、流通通路群２５２０とゲート部２００３との間に植設されている複数の障害釘Ｎは、第二流通通路２５２２を流通した遊技球Ｂが、ゲート部２００３の次に高い確率でゲート部２００３の左側を流通するように調節されている。

【０７３６】

一方、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１との間に植設されている複数の障害釘Ｎは、ゲート部２００３の右側を流通した遊技球Ｂが、高い確率でアタッカユニット２４００のアタッカ右通路２４２２に進入するように調整されている。また、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１との間に植設されている複数の障害釘Ｎは、ゲート部２００３又はゲート部２００３の左側を流通した遊技球Ｂが、高い確率でアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１の左側のアタッカ左通路２４２１に進入するように調整されており、アタッカ左通路２４２１の次に高い確率で一般入賞口２００１に受入れられるように調整されている。

【０７３７】

本実施形態の遊技盤５では、センター役物２５００の上右周壁部２５１０の上方（上流空間部２５１１）に遊技球Ｂが進入する強さで遊技球Ｂを打込むと、流通通路群２５２０の第一流通通路２５２１又は第二流通通路２５２２の何れかを遊技球Ｂが流通する。具体的に詳述すると、遊技球Ｂを、遊技領域５ａの周縁の一部を構成する外レール１００１から内方へ突出している衝止部１００６に当接する強さで打込む（所謂、右打ちする）と、衝止部１００６に当接した遊技球Ｂが第一流通通路２５２１に進入する。この第一流通通路２５２１に進入した遊技球Ｂは、第一流通通路２５２１の下流端とゲート部２００３との間に植設されている複数の障害釘Ｎにより、高い確率でゲート部２００３の右側を通過する。そして、ゲート部２００３の右側を通過した遊技球Ｂは、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００との間に植設されている複数の障害釘Ｎにより、高い確率でアタッカ右通路２４２２に進入する。アタッカ右通路２４２２に進入した遊技球Ｂは、第二始動口誘導棚２４２３又はアタッカ右下通路２４２６の何れかを流通することとなる。

【０７３８】

上記のように、第一流通通路２５２１を流通した遊技球Ｂは、ゲート部２００３をあまり通過しないため、遊技球Ｂのゲート部２００３の通過により実施される普通抽選結果の抽選があまり行われず、第二始動口２００４が開状態となる普通抽選結果が抽選される可能性が低い。従って、第一流通通路２５２１を流通した遊技球Ｂが、アタッカ右通路２４２２を介して第二始動口誘導棚２４２３を流通しても、第二始動口２００４が閉じていることが多く第二始動口２００４にあまり受入れられないため、第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられることで第二特別抽選結果の抽選や遊技球Ｂの払出し等の特典が付与される機会が少ない。従って、遊技球Ｂが第一流通通路２５２１を流通した場合、遊技者に付与される特典が相対的に少ないものとなる。

【０７３９】

なお、上記では、右打ちした場合を説明したが、上右周壁部２５１０の右端付近で開口している第二流通通路２５２２の入口を飛び越えるような強さで打込まれた遊技球Ｂも、第一流通通路２５２１に進入することとなり、上記と同様の結果となる。

【０７４０】

一方、上流空間部２５１１に打込まれた遊技球Ｂが第二流通通路２５２２に進入して、

第二流通通路２５２２を流通すると、第二流通通路２５２２の下流端とゲート部２００３との間に植設されている複数の障害釘Ｎにより、高い確率でゲート部２００３を通過して、普通抽選結果の抽選が行われる。ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂは、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００との間に植設されている複数の障害釘Ｎにより、高い確率でアタッカ左通路２４２１に進入し、アタッカ左通路２４２１から第二始動口誘導棚２４２３を流通する。

【０７４１】

この際に、ゲート部２００３を遊技球Ｂが通過して普通抽選結果が抽選されていることから、抽選された普通抽選結果が「普通当り」であれば、第二始動口２００４が所定のパターンで開状態となるため、遊技球Ｂが第二始動口２００４に受入れられる可能性がある。そして、遊技球Ｂが第二始動口２００４に受入れられると、第二特別抽選結果の抽選が行われると共に所定数の遊技球Ｂが払出される等の特典が付与される。従って、遊技球Ｂが第二流通通路２５２２を流通した場合、遊技者に付与される特典が相対的に高い（多い）ものとなる。

【０７４２】

このようなことから、遊技者は、第二流通通路２５２２の方が、特典が付与される可能性が高いため、上流空間部２５１１に遊技球Ｂが進入する打込強さで、且つ、遊技球Ｂが第二流通通路２５２２に進入する打込強さで、遊技球Ｂが遊技領域５ａ内に打込まれるように、遊技球Ｂの打込強さを調整することとなり、遊技球Ｂの打込操作に対して変化を付与させることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０７４３】

なお、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が、有利遊技状態を発生させる「大当り」等の場合、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで遊技球Ｂの受入れが可能な状態となると共に、大入賞口２００５に遊技球Ｂが受入れられると多くの遊技球Ｂが払出されることとなる。このような有利遊技状態（「大当り遊技状態」）の時に、遊技者に対して遊技球Ｂの打込強さの調整が要求されると、遊技者によっては焦りや苛立ちを感じてしまい、遊技に対する興趣を低下させてしまう恐れがある。しかしながら、本実施形態では、遊技球Ｂを右打ちして第一流通通路２５２１を流通させると、ゲート部２００３の右側、及びアタッカ右通路２４２２を流通した後に、右レール１００５の段部１００５ａで連通口２４２５へ向かって跳ね返り、連通口２４２５を通って第二始動口誘導棚２４２３に落下することにより、遊技球Ｂを大入賞口誘導棚２４２４側（大入賞口２００５側）へ流通させることができるため、微妙な打込操作の調整をしなくても楽な打込操作で遊技球Ｂを大入賞口２００５へ受入れさせることができ、有利遊技状態での遊技を遊技者に楽しませることができると共に、遊技状態に応じて遊技球Ｂの打込操作にメリハリを付けることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０７４４】

［５－８ｆ．センター役物の流通通路群の別の実施形態］

続いて、上記とは異なる実施形態のセンター役物２５００の流通通路群２５２０について、主に図８０乃至図８２を参照して詳細に説明する。図８０（ａ）は図７８等とは異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図であり、（ｂ）は（ａ）とは更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図である。図８１（ａ）は図８０とは更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図であり、（ｂ）は更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図である。図８２は、図８０及び図８１とは更に異なるセンター役物の流通通路群の実施形態を示す要部拡大図である。なお、図８０及び図８１では、上記と同様の構成部分については、同一の符号を付している。

【０７４５】

図８０（ａ）に示す実施形態は、図７８と比較して、第二流通通路２５２２の上端の入口を、第一流通通路２５２１の入口に対して左方への離隔している距離を流したものである。この流通通路群２５２０によっても上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０７４６】

図８０（ｂ）に示す実施形態は、前構成部材１０００における衝止部１００６を、当接した遊技球Ｂが第二流通通路２５２２の入口側へ跳ね返り易くなるように、衝止部１００６の角度を変更していると共に、上右周壁部２５１０における第一流通通路２５２１の入口と第二流通通路２５２２の入口との間の部位を、第二流通通路２５２２側（左側）が低くなるように傾斜させたものである。これにより、第二流通通路２５２２側へ遊技球Ｂが進入し易くなることから、第二流通通路２５２２に遊技球Ｂが進入する遊技球Ｂの打込強さの調整範囲が広くなるため、第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を行い易いものとすることができる。

【０７４７】

図８１（ａ）に示す実施形態は、図７８や図８０の流通通路群２５２０では、第一流通通路２５２１や第二流通通路２５２２の夫々の入口を上方へ向けて開口させているのに対して、第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２の上流側を、センター役物２５００の上方の左右方向中央付近まで延び出させて、夫々の入口を上下に並んだ状態で左方へ向けて開口させるようにしたものである。

【０７４８】

この実施形態では、外レール１００１（遊技領域５ａの周縁）の一部が第一流通通路２５２１の一部を構成していると共に、上右周壁部２５１０の一部が第二流通通路２５２２の一部を構成している。また、この実施形態では、上右周壁部２５１０と外レール１００１（遊技領域５ａの周縁）との間の上流空間部２５１１の左右方向の長さが、上右周壁部２５１０の左端から第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２の夫々の入口までの長さとなり、図７８や図８０に示す上流空間部２５１１よりも狭くなっている。

【０７４９】

この実施形態では、遊技球Ｂを第二流通通路２５２２の入口に進入させるためには、上右周壁部２５１０における第二流通通路２５２２の入口よりも左側の狭い部位に当接する打込強さか、左方へ向かって開口している第二流通通路２５２２の入口に直接進入する打込強さで、遊技球Ｂを打込む必要があるため、図７８や図８０の実施形態と比較して、遊技球Ｂの打込強さの調整範囲が狭くなる。また、第一流通通路２５２１の入口と第二流通通路２５２２の入口の左方の上流空間部２５１１に打込まれた遊技球Ｂが、第一流通通路２５２１と第二流通通路２５２２とを仕切っている壁部の左端（二つの入口の間の部位）に当接した場合、跳ね返った遊技球Ｂの左方への勢いや角度によっては上流空間部２５１１から逸脱する可能性がある。つまり、上流空間部２５１１へ進入する強さで遊技球Ｂを打込んでも、上流空間部２５１１から左方へ逸脱して第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２の何れにも進入することなくセンター役物２５００の左側を流通してしまう可能性がある。このようなことから、遊技球Ｂの打込操作に対する難易度が高くなるため、遊技者の遊技球Ｂの打込操作に対する意欲を高めさせることができ、遊技者に対して遊技媒体の打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０７５０】

図８１（ｂ）に示す実施形態は、図８１（ａ）の実施形態において、第一流通通路２５２１の途中に、第二流通通路２５２２と一方通行で連通している分岐部２５２４を設けたものである。分岐部２５２４は、第二流通通路２５２２における左右に延びている部位（上右周壁部２５１０）の右端から下方へ折れ曲がっている部位の直上に設けられている。この実施形態では、第一流通通路２５２１へ進入する強さで遊技球Ｂを打込んでも、その打込強さによっては（打込強さが弱いと）分岐部２５２４において遊技球Ｂが第二流通通路２５２２側へ分岐するため、第二流通通路２５２２に対する遊技球Ｂの流通の難易度を、図８１（ａ）の実施形態よりも低くすることができる。

【０７５１】

なお、第二流通通路２５２２に遊技球Ｂを進入させるためには、第一流通通路２５２１へ進入される遊技球Ｂの打込強さよりも弱く打込む必要があると共に、第一流通通路２５２１と連通している分岐部２５２４が、第二流通通路２５２２における下方へ折れ曲がっている部位の上方に設けられているため、第二流通通路２５２２に進入した遊技球Ｂが、下方へ折れ曲がっている部位で上方（分岐部２５２４側）へ跳ねることはなく、分岐部２５２４を通って第一流通通路２５２１側へ進入することはない。つまり、分岐部２５２４は、第一流通通路２５２１から第二流通通路２５２２へ一方通行で連通している。

【０７５２】

また、この実施形態では、途中に分岐部２５２４を有している第一流通通路２５２１の入口に進入して第一流通通路２５２１を流通すると、分岐部２５２４の部位において、第一流通通路２５２１側又は第二流通通路２５２２側の何れかに分岐することとなるため、分岐部２５２４において遊技球Ｂが何れの側へ分岐するか否かにより遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、第一流通通路２５２１内での遊技球Ｂの流れを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０７５３】

更に、この実施形態では、遊技者が、第二流通通路２５２２を狙って遊技球Ｂを打込んだのにも関わらず、第一流通通路２５２１の入口に遊技球Ｂが進入してしまっても、第一流通通路２５２１の分岐部２５２４において、第二流通通路２５２２側へ分岐する可能性があるため、分岐部２５２４において第二流通通路２５２２側へ分岐するか否かで、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができると共に、分岐部２５２４において第二流通通路２５２２側へ分岐すると、遊技者の打込操作のミスがカバーされて所望の第二流通通路２５２２を遊技球Ｂが流通することとなり、遊技者に対して得した気分にさせることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０７５４】

図８２に示す実施形態は、第二流通通路２５２２に、センター役物２５００の枠内を横断するバイパス部２５２５を有するようにしたものである。この実施形態では、第二流通通路２５２２の入口が、上右周壁部２５１０の左端よりも左方の位置で、上方へ向かって開口している。従って、上右周壁部２５１０の上方の上流空間部２５１１に打込まれた遊技球Ｂは全て第一流通通路２５２１を流通することとなる。この実施形態によれば、遊技球Ｂが第二流通通路２５２２の入口に進入してバイパス部２５２５を流通すると、その遊技球Ｂがセンター役物２５００の枠内を横断することから、遊技者側から遊技球Ｂの流通を目立たせることができるため、遊技者に対して遊技球Ｂがバイパス部２５２５を流通すると、その後に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、遊技者にバイパス部２５２５を有した第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を行わせることができ、遊技球Ｂの打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０７５５】

［５－９．裏ユニット］

遊技盤５における裏ユニット３０００について、主に図８３乃至図８６等を参照して説明する。図８３は遊技盤の裏ユニットを前から見た斜視図であり、図８４は遊技盤の裏ユニットを後ろから見た斜視図である。図８５は裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図８６は裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。裏ユニット３０００は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の後面に取付けられており、後側に周辺制御ユニット１５００、演出表示装置１６００、及び駆動基板ユニット１７００が取付けられている。

【０７５６】

裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面に取付けられており演出表示装置１６００を着脱可能に取付けるためのロック機構３０

２０と、を備えている。また、裏ユニット３０００は、表ユニット２０００の始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００に設けられている一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを検知する一般入賞口センサ３００１を備えている（図１１１を参照）。

【０７５７】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の前端に取付けられている裏第一演出ユニット３１００と、裏第一演出ユニット３１００の後方で裏箱３０１０内に取付けられている裏第二演出ユニット３２００と、裏第二演出ユニット３２００の後方で裏箱３０１０内に取付けられている裏第三演出ユニット３３００と、裏第二演出ユニット３２００の前面に取付けられており始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを受取って下方へ放出させる裏左球排出ユニット３０３０と、アタッカユニット２４００の一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを受取って下方へ放出させる裏右球排出ユニット３０４０と、を備えている。

【０７５８】

裏ユニット３０００の裏箱３０１０は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部３０１０ａと、開口部３０１０ａの周縁から間隔を開けて後方へ突出している平板枠状の液晶取付部３０１０ｂと、液晶取付部３０１０ｂにおける上辺において枠内の内側から上方へ向かって窪んでおり演出表示装置１６００の上固定片１６０１が挿入される二つの固定溝３０１０ｃと、液晶取付部３０１０ｂの下辺の左右方向中央付近において後端から裏箱３０１０の後壁まで切欠かれロック機構３０２０が取付けられる切欠部３０１０ｄと、を備えている（図８５及び図８６等を参照）。

【０７５９】

裏箱３０１０の開口部３０１０ａは、演出表示装置１６００の表示画面と略同じ大きさに形成されている。また、液晶取付部３０１０ｂは、枠内に演出表示装置１６００を嵌め込むことが可能な大きさに形成されている。裏箱３０１０は、後面における切欠部３０１０ｄの背面視左側にロック機構３０２０が左右にスライド可能に取付けられる。

【０７６０】

また、裏箱３０１０は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部３０１０ｅを備えている。この固定片部３０１０ｅは、前面が遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０の後面に当接した状態で、パネルホルダ１１２０に取付けられる。裏箱３０１０は、各可動演出ユニット等を取付けるためのボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。

【０７６１】

更に、裏箱３０１０は、左右両側面における上下方向の中央付近で、前端から後方へ凹むように切欠かれている挿通口３０１１を有している。挿通口３０１１は、遊技盤５に組立てた状態で、後述する裏第一演出ユニット３１００における導光板３１１０よりも後方の空間と、裏箱３０１０の外部とを連通するように構成されている。この挿通口３０１１は、遊技盤５を輸送する際に、裏箱３０１０の側面側から回転装飾体３２１０同士の間に詰め物を挿入することで、輸送等よる振動によって、裏第二演出ユニット３２００の回転装飾体３２１０が動かないようにすることができる。或いは、裏第二演出ユニット３２００の回転装飾体３２１０の動きに不具合が生じた際に、挿通口３０１１を通して指や工具等を挿入して、不具合を解消させることができる。

【０７６２】

［５－９ａ．裏第一演出ユニット］

次に、裏ユニットにおける裏第一演出ユニット３１００について、主に図８７及び図８８等を参照して詳細に説明する。図８７（ａ）は裏ユニットの裏第一演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏ユニットの裏第一演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図８８は、裏第一演出ユニットにおける導光板と装飾基板との関係を示す正面図である。裏ユニット３０００の裏第一演出ユニット３１００は、裏箱３０１０の前端で、前方へ開放されている開口を閉鎖するように取付けられている。

【０７６３】

裏第一演出ユニット３１００は、裏箱３０１０の前端開口を閉鎖する透明平板状の導光板３１１０と、導光板３１１０の上方に配置されており導光板３１１０の上面へ向かって光を照射する複数のＬＥＤ３１２１が実装されている裏第一上装飾基板３１２０と、導光板３１１０の左方に配置されており導光板３１１０の左面へ向かって光を照射する複数のＬＥＤ３１３１が実装されている裏第一左装飾基板３１３０と、裏第一左装飾基板３１３０の複数のＬＥＤ３１３１と導光板３１１０の左面との間に設けられており、ＬＥＤ３１３１からの光を拡散させて導光板３１１０の左面に照射させる拡散レンズ３１４０と、を備えている。

【０７６４】

また、裏第一演出ユニット３１００は、導光板３１１０の前面上縁に取付けられている透明平板状の上部ベース３１５１と、上部ベース３１５１後側に取付けられて導光板３１１０を挟持していると共に裏第一上装飾基板３１２０が取付けられている透明な上部後カバー３１５２と、導光板３１１０の前面左縁に取付けられている透明平板状の左部ベース３１５３と、左部ベース３１５３の後側に取付けられて導光板３１１０を挟持していると共に裏第一左装飾基板３１３０及び拡散レンズ３１４０が取付けられている透明な左部後カバー３１５４と、導光板３１１０の前面右縁に取付けられている透明平板状の右部ベース３１５５と、右部ベース３１５５の後側に取付けられて導光板３１１０を挟持している透明な右部後カバー３１５６と、を備えている。

【０７６５】

また、裏第一演出ユニット３１００は、上部ベース３１５１の前面に取付けられており、レリーフ状の装飾が形成されている裏第一上装飾体３１６１と、左部ベース３１５３の前面に取付けられており、レリーフ状の装飾が形成されている裏第一左装飾体３１６２と、右部ベース３１５５の前面に取付けられており、レリーフ状の装飾が形成されている裏第一右装飾体３１６３と、導光板３１１０の前面下縁の左右方向中央に取付けられており、レリーフ状の装飾が形成されている裏第一下装飾体３１６４と、裏第一下装飾体３１６４の後側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤ３１７１が実装されている裏第一下装飾基板３１７０と、を備えている。

【０７６６】

裏第一演出ユニット３１００の導光板３１１０は、正面視の形状が略四角形で、下縁における左右方向の中央に、半円弧状に上方へ切欠かれた切欠部３１１１を有している。この導光板３１１０は、図示は省略するが、上面から照射された光により発光する第一絵柄と、左面から照射された光により発光する第二絵柄と、を備えている。第一絵柄と第二絵柄とは、互いに異なる絵柄である。また、図示は省略するは、第一絵柄は、裏第一上装飾基板３１２０の複数のＬＥＤ３１２１のうち、発光させたＬＥＤ３１２１によって発光態様が異なるように形成されている。

【０７６７】

裏第一上装飾基板３１２０及び裏第一左装飾基板３１３０は、夫々に実装されているＬＥＤ３１２１及びＬＥＤ３１３１が、フルカラーＬＥＤである。また、裏第一左装飾基板３１３０は、上下方向へ三つに分割されている。この裏第一左装飾基板３１３０が三つに分割されていることで、拡散レンズ３１４０も対応するように上下方向へ三つに分割されている。裏第一上装飾基板３１２０のＬＥＤ３１２１を発光させることで、導光板３１１０の第一絵柄を発光させることができ、裏第一左装飾基板３１３０のＬＥＤ３１３１を発光させることで、導光板３１１０の第二絵柄を発光させることができる。

【０７６８】

裏第一上装飾体３１６１、裏第一左装飾体３１６２、及び、裏第一右装飾体３１６３は、金属光沢を有するメッキ層を備えている。裏第一上装飾体３１６１、裏第一左装飾体３１６２、及び、裏第一右装飾体３１６３は、導光板３１１０の上辺、左辺、及び、右辺に沿うように、帯板状に形成されている。

【０７６９】

裏第一下装飾体３１６４は、導光板３１１０の下縁中央の切欠部３１１１の円弧と同心

円で上下方向へ円弧状に延びている一対の部位を有しており、上方及び下方が開放された略円環状に形成されている。裏第一下装飾体３１６４は、前面に複数の三つ巴の装飾が円弧状に列設されている。また、裏第一下装飾体３１６４は、夫々の三つ巴の装飾の部位を通るように放射状に延びている突起を有している。これら放射状に延びている突起は、三つ巴の装飾から外方へは長く、中心側へは短く延びている。この裏第一下装飾体３１６４は、透明な部材に、所定の色の金属光沢を有すると共に透光性を有している蒸着層を施したものである。裏第一下装飾体３１６４は、裏第一下装飾基板３１７０のＬＥＤ３１７１を発光させていない状態では、金属光沢の蒸着層により、表側の装飾を遊技者側から良好な状態で視認することができる。

【０７７０】

裏第一下装飾基板３１７０は、裏第一下装飾体３１６４における三つ巴の装飾の部位の後方となる位置にＬＥＤ３１７１が実装されている。裏第一下装飾基板３１７０の複数のＬＥＤ３１７１を発光させると、裏第一下装飾体３１６４の全体を発光装飾させることができると共に、三つ巴の装飾の部位をより明るく発光装飾させることができる。裏第一下装飾基板３１７０の複数のＬＥＤ３１７１は、フルカラーＬＥＤである。

【０７７１】

裏第一演出ユニット３１００は、遊技盤５に組立てた状態で、導光板３１１０が、透明なパネル板１１１０の後方で、センター役物２５００のステージ２５０３の上方の略前面に及んで、第一絵柄や第二絵柄を発光表示させることができる。また、裏第一演出ユニット３１００は、遊技盤５に組立てた状態で、図７４等に示すように、裏第一上装飾体３１６１、裏第一左装飾体３１６２、裏第一右装飾体３１６３が、夫々遊技領域５ａ内の、上縁、左縁、右縁、付近に位置している。

【０７７２】

また、裏第一下装飾体３１６４は、アウト口１００８の直上に位置しており、略円環状の裏第一下装飾体３１６４の中心が、第一始動口２００２の位置と略一致している。この裏第一下装飾体３１６４は、裏第二演出ユニット３２００の複数の回転装飾体３２１０のうち、最も下方となる特定位置に位置している回転装飾体３２１０の外側を装飾することができる。従って、裏第一下装飾体３１６４により、特定位置の回転装飾体３２１０に対して、スペシャル感（或いは、プレミアム感）を付与することができる。

【０７７３】

［５－９ｂ．裏第二演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏第二演出ユニット３２００について、主に図８９乃至図９６等を参照して詳細に説明する。図８９は裏ユニットの裏第二演出ユニットを前から見た斜視図であり、図９０は裏ユニットの裏第二演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図９１は裏第二演出ユニットを主に構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図９２は裏第二演出ユニットを主に構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図９３は裏第二演出ユニットにおける駆動の機構を示す正面図である。図９４（ａ）～（ｄ）は裏第二演出ユニットにおける複数の回転装飾体の動きを示す説明図であり、図９５（ｅ）～（ｇ）は図９４から続く裏第二演出ユニットにおける複数の回転装飾体の動きを示す説明図である。図９６は、裏第二演出ユニットにおけるＬＥＤの配置を示す正面図である。

【０７７４】

裏ユニット３０００の裏第二演出ユニット３２００は、裏第一演出ユニット３１００と裏第三演出ユニット３３００との間で、裏箱３０１０内に取付けられている。裏第二演出ユニット３２００は、所定の円周上に列設されており、自転しながら公転する円盤状の複数（ここでは１２個）の回転装飾体３２１０を備えている。複数の回転装飾体３２１０は、後面の中央から後方へ円柱状に突出している軸部３２１０ａを、夫々有している。複数の回転装飾体３２１０は、透光性を有している。複数の回転装飾体３２１０は、後述する裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９の前方に設けられている。

【０７７５】

複数の回転装飾体３２１０は、複数（ここでは四個）の特別回転装飾体３２１１と、残り（ここでは８個）の普通回転装飾体３２１２と、で構成されている。特別回転装飾体３２１１は、一定数（ここでは二個）の普通回転装飾体３２１２を間にして周方向へ等間隔に配置されている。本実施形態において、特別回転装飾体３２１１は、三つ巴の装飾が施されている。特別回転装飾体３２１１は、巴の部位が赤色で、その他の部位が金属光沢を有した金色に形成されており、全体が透光性を有している。普通回転装飾体３２１２は、花弁の装飾が施されている。普通回転装飾体３２１２は、花弁の部位が金属光沢を有した桃色に形成されていると共に、その他の縁取りの部位が白色に形成されており、全体が透光性を有している。

【０７７６】

裏第二演出ユニット３２００は、外形が四角形で中央に多角形の貫通孔３２２０ａ、及び貫通孔３２２０ａよりも大きい直径で円環状の固定ギア部３２２０ｂ、を有しているユニットベース３２２０と、ユニットベース３２２０の前面に回転可能に取付けられ、ユニットベース３２２０の固定ギア部３２２０ｂよりも大きい同一円周上において周方向へ一定の間隔で前後に貫通しており回転装飾体３２１０の軸部３２１０ａが回転可能に挿入される複数の軸孔３２２１ａ、複数の軸孔３２２１ａよりも外側に設けられている円環状のリングギア部３２２１ｂ、を有している円環状の駆動リング３２２１と、を備えている。

【０７７７】

また、裏第二演出ユニット３２００は、ユニットベース３２２０における右上隅の後面に取付けられており、回転軸がユニットベース３２２０を貫通して前方へ突出している裏第二駆動モータ３２２２と、裏第二駆動モータ３２２２の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア３２２３と、駆動ギア３２２３と噛合していると共に、駆動リング３２２１のリングギア部３２２１ｂと噛合しており、ユニットベース３２２０に回転可能に取付けられている平歯車状の伝達ギア３２２４と、複数の回転装飾体３２１０の軸部３２１０ａの後端に夫々固定されており、ユニットベース３２２０の固定ギア部３２２０ｂと噛合する回転体ギア３２２５と、を備えている。

【０７７８】

また、裏第二演出ユニット３２００は、駆動リング３２２１の前方に設けられていると共にユニットベース３２２０に取付けられており、外形が四角形で駆動リング３２２１の外径よりも若干小さい直径の貫通孔３２２６ａを有している外側ベース３２２６と、外側ベース３２２６の貫通孔３２２６ａ内において駆動リング３２２１の前方に設けられていると共にユニットベース３２２０に取付けられており、外形が駆動リング３２２１の内径よりも若干大きい円形で中央に多角形の貫通孔３２２７ａを有している内側ベース３２２７と、外側ベース３２２６の前面に取付けられており、外形が外側ベース３２２６の外形と略同じ四角形で外側ベース３２２６の貫通孔３２２６ａよりも小さい直径の貫通孔３２２８ａを有している裏第二外側装飾体３２２８と、裏第二外側装飾体３２２８の貫通孔３２２８ａ内において内側ベース３２２７の前面に取付けられており、外形が内側ベース３２２７の外径よりも大きい円形で中央に多角形の貫通孔３２２９ａを有している裏第二内側装飾体３２２９と、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａに挿入されていると共にユニットベース３２２０に取付けられている環状の裏第二内周装飾体３２３０と、を備えている。

【０７７９】

更に、裏第二演出ユニット３２００は、自転しながら公転する回転装飾体３２１０が最も下方となる特定位置に位置していることを検知するための回転位置検知センサ３２３１と、自転しながら公転する特別回転装飾体３２１１が最も下方となる特定位置に位置していることを検知するための特別回転位置検知センサ３２３２と、を備えている。

【０７８０】

また、裏第二演出ユニット３２００は、外側ベース３２２６及び内側ベース３２２７と、裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９との間で、外側ベース３２２６及び内側ベース３２２７に取付けられており、前面に複数のＬＥＤ３２４１が実装され

ている裏第二装飾基板３２４０を備えている。裏第二装飾基板３２４０のＬＥＤ３２４１を適宜発光させることで、回転装飾体３２１０、裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９を発光装飾させることができる。

【０７８１】

ユニットベース３２２０は、透明で平板状に形成されている。駆動リング３２２１は、複数の軸孔３２２１ａが、複数の回転装飾体３２１０と同じ数だけ形成されている。ユニットベース３２２０の貫通孔３２２０ａの内周形状は、中心側へ突出した台形の部位が、周方向へ一定の間隔で並んだ形状である。この台形に突出した部位は、回転装飾体３２１０と同じ数（ここでは１２個）が設けられている。本実施形態では、１２個の台形に突出した部位が、円周の上端の位置から時計回りの方向へ３０度の角度ずつ設けられている。

【０７８２】

駆動リング３２２１は、複数の軸孔３２２１ａと対応する部位の内周から中心へ向かって突出している複数の検知片３２２１ｃを有している。また、駆動リング３２２１は、複数の検知片３２２１ｃにおいて、一定数（ここでは二つ）の検知片３２２１ｃを間にして周方向へ等間隔に配置されている検知片３２２１ｃから更に中心側へ延出している複数（ここでは四つ）の特別検知片３２２１ｄを有している。つまり、本実施形態の駆動リング３２２１は、回転装飾体３２１０と同じ数（１２個）の検知片３２２１ｃを有していると共に、特別回転装飾体３２１１と同じ数（４個）の特別検知片３２２１ｄを有している。この駆動リング３２２１は、図示は省略するが、ユニットベース３２２０に設けられている複数のローラにより回転可能に支持されている。

【０７８３】

外側ベース３２２６の外形は、ユニットベース３２２０の外形と同じ大きさに形成されている。外側ベース３２２６は、透明で平板状に形成されている。この外側ベース３２２６は、貫通孔３２２６ａの中心を通る垂直線と水平線とを境にして、四つに分割されており、夫々がユニットベース３２２０に取付けられている。

【０７８４】

内側ベース３２２７は、多角形の貫通孔３２２７ａの内周形状が、ユニットベース３２２０の貫通孔３２２０ａの内周形状と同じ形状で同じ大きさに形成されている。内側ベース３２２７は、透明で平板状に形成されている。この内側ベース３２２７は、中心を通る垂直線と水平線を、時計回りの方向へ約２０度回転させた十字線を境にして、四つに分割されており、夫々がユニットベース３２２０に取付けられている。本実施形態では、四つに分割されている内側ベース３２２７の分割部位を、外側ベース３２２６の分割部位と異ならせているため、夫々の分割部位を同じとした場合と比較して、ユニットベース３２２０に外側ベース３２２６と内側ベース３２２７とを取付けた時の強度・剛性を向上させることができる。

【０７８５】

裏第二外側装飾体３２２８は、外形が外側ベース３２２６の外形と同じ形状で同じ大きさに形成されている。裏第二外側装飾体３２２８は、貫通孔３２２８ａの内径が、駆動リング３２２１における複数の軸孔３２２１ａが列設されている同一円周よりも若干大きい径に形成されている。裏第二外側装飾体３２２８は、貫通孔３２２７ａから外側へ一定の幅で円環状に設けられている赤色の環状装飾部３２２８ｂと、環状装飾部３２２８ｂの外側で四隅のうちの上側の二つの隅に設けられている隅装飾部３２２８ｃと、を有している。環状装飾部３２２８ｂは、図案化された植物の葉を一定のパターンで周方向に配列した装飾が施されている。隅装飾部３２２８ｃは、唐破風を模した装飾が施されている。裏第二外側装飾体３２２８は、表面にレリーフ状の装飾が形成されている。この裏第二外側装飾体３２２８は、金属光沢を有すると共に透光性を有している蒸着層を備えている。裏第二外側装飾体３２２８は、外側ベース３２２６と同様に四つに分割されている。

【０７８６】

裏第二内側装飾体３２２９は、円形の外径が、駆動リング３２２１における複数の軸孔３２２１ａが列設されている同一円周よりも若干小さい径に形成されている。裏第二内側

装飾体３２２９は、貫通孔３２２９ａの内周形状が内側ベース３２２７の貫通孔３２２７ａの内周形状と略同じ形状で同じ大きさに形成されている。裏第二内側装飾体３２２９は、裏第二外側装飾体３２２８の環状装飾部３２２８ｂに対して組となるように、図案化された植物の葉を一定のパターンで周方向に配列した赤色の装飾が施されている。裏第二内側装飾体３２２９は、表面にレリーフ状の装飾が形成されている。この裏第二内側装飾体３２２９は、金属光沢を有すると共に透光性を有している蒸着層を備えている。裏第二内側装飾体３２２９は、内側ベース３２２７と同様に四つに分割されている。

【０７８７】

裏第二内周装飾体３２３０は、前後方向が、ユニットベース３２２０の貫通孔３２２０ａの周縁と、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａの周縁とを結ぶ長さに形成されており、ユニットベース３２２０と裏第二内側装飾体３２２９との間の内周側を閉鎖している。この裏第二内周装飾体３２３０は、金属光沢を有すると共に透光性を有している蒸着層を備えている。

【０７８８】

回転位置検知センサ３２３１は、裏第二装飾基板３２４０の後面に取付けられている。この回転位置検知センサ３２３１は、駆動リング３２２１の複数の検知片３２２１ｃのうち、最も下方に位置している検知片３２２１ｃを検知するものである（図９３を参照）。

【０７８９】

特別回転位置検知センサ３２３２は、ユニットベース３２２０と内側ベース３２２７との間に取付けられており、駆動リング３２２１の特別検知片３２２１ｄを検知するためのものである。更に詳述すると、特別回転位置検知センサ３２３２は、ユニットベース３２２０の貫通孔３２２０ａにおける複数の台形に突出している部位のうち、最も下端の部位から時計回りの方向へ一つ移動した（３０度回転した）位置で突出している台形の部位に取付けられている（図９３を参照）。

【０７９０】

裏第二装飾基板３２４０は、前面に実装されている複数のＬＥＤ３２４１が、フルカラーＬＥＤである。裏第二装飾基板３２４０は、外形が四角形で、中央に多角形の貫通孔３２４０ａが形成されている。また、裏第二装飾基板３２４０は、貫通孔３２４０ａよりも外周側に円環状に貫通している挿通孔３２４０ｂが形成されている。この裏第二装飾基板３２４０は、挿通孔３２４０ｂよりも外側の部位が外側ベース３２２６に取付けられており、挿通孔３２４０ｂよりも内側の部位が内側ベース３２２７に取付けられている。裏第二装飾基板３２４０は、夫々四つに分割されている外側ベース３２２６及び内側ベース３２２７の夫々の分割体と対応するように、八つに分割されている。

【０７９１】

続いて、裏第二演出ユニット３２００における複数の回転装飾体３２１０の動きについて説明する。まず、裏第二演出ユニット３２００は、複数の回転装飾体３２１０の夫々から後方へ突出している軸部３２１０ａが、前方から、裏第二外側装飾体３２２８の内周と裏第二内側装飾体３２２９の外周との間、裏第二装飾基板３２４０の挿通孔３２４０ｂ、及び、外側ベース３２２６の内周と内側ベース３２２７の外周との間、を通って、駆動リング３２２１の軸孔３２２１ａに回転可能に挿入されていると共に、後端が軸孔３２２１ａを貫通して駆動リング３２２１から後方へ突出している。そして、回転装飾体３２１０の軸部３２１０ａの後端には、ユニットベース３２２０の固定ギア部３２２０ｂと噛合している回転体ギア３２２５が固定されている。

【０７９２】

複数の回転装飾体３２１０のうち、４個の特別回転装飾体３２１１は、正面視において、駆動リング３２２１における特別検知片３２２１ｄと対応している軸孔３２２１ａから、反時計回りの方向へ一つ移動した軸孔３２２１ａに、特別回転装飾体３２１１の軸部３２１０ａが挿通されている。残りの８個の普通回転装飾体３２１２は、特別回転装飾体３２１１の軸部３２１０ａが挿入されていない残りの軸孔に、夫々の軸部３２１０ａが挿入されている。

【０７９３】
本実施形態の裏第二演出ユニット３２００は、通常の状態では、図７４及び図９３等に示すように、１２個の回転装飾体３２１０のうち４個の特別回転装飾体３２１１が、公転軌道の円周上における上下方向の両端と、左右方向の両端とに位置している。換言すると、４個の特別回転装飾体３２１１は、時計において、３時、６時、９時、及び、１２時、の部位に位置しており、残りの８個の普通回転装飾体３２１２は、１時、２時、４時、５時、７時、８時、１０時、１１時、の部位に位置している。本実施形態では、６時の部位の位置を、回転装飾体３２１０の特定位置としている。
【０７９４】
この通常の状態では、回転位置検知センサ３２３１が、駆動リング３２２１の検知片３２２１ｃを検知していると共に、特別回転位置検知センサ３２３２が、駆動リング３２２１の特別検知片３２２１ｄを検知している（図９３を参照）。
【０７９５】
裏第二演出ユニット３２００は、遊技盤５に組立てた状態では、図７４等に示すように、複数の回転装飾体３２１０が、遊技領域５ａの周縁に沿って円形に並んでおり、左右両端側を除いて、全ての回転装飾体３２１０を前方から良好な状態で視認することができる。また、遊技盤５に組立てた状態では、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａ（裏第二内周装飾体３２３０）を通して、後方に配置されている演出表示装置１６００の表示画面を前方から良好な状態で視認することができる。
【０７９６】
そして、通常の状態では、最も下端となった６時の部位の特定位置に位置している回転装飾体３２１０が、裏第一演出ユニット３１００における略円環状の裏第一下装飾体３１６４の中央に位置しており、外側が裏第一下装飾体３１６４により装飾された状態となっている。また、特定位置の回転装飾体３２１０は、第一始動口２００２の後方に位置しており、第一始動口２００２の後方を装飾することができる。
【０７９７】
この通常の状態で、裏第二駆動モータ３２２２により駆動ギア３２２３を時計回りの方向へ回転させると、駆動ギア３２２３と噛合している伝達ギア３２２４、伝達ギア３２２４と噛合しているリングギア部３２２１ｂを介して、駆動リング３２２１が時計回りの方向へ回転することとなる。この駆動リング３２２１が回転すると、駆動リング３２２１の軸孔３２２１ａも周方向へ移動することとなり、軸孔３２２１ａに挿入されている軸部３２１０ａを介して回転装飾体３２１０も周方向へ移動することとなる。
【０７９８】
この際に、回転装飾体３２１０の軸部３２１０ａに固定されている回転体ギア３２２５が、ユニットベース３２２０の固定ギア部３２２０ｂに噛合しているため、軸部３２１０ａの周方向への移動に伴って回転体ギア３２２５が、軸部３２１０ａを中心として駆動リング３２２１の回転方向と同じ方向（ここでは時計回りの方向）へ回転することとなる。これにより、裏第二駆動モータ３２２２により駆動リング３２２１を時計回りの方向へ回転させると、複数の回転装飾体３２１０が、夫々時計回りの方向へ自転しながら、時計回りの方向へ公転することとなる。
【０７９９】
本実施形態では、ユニットベース３２２０の固定ギア部３２２０ｂと、回転体ギア３２２５とのギア比が、駆動リング３２２１が３０度回転すると、各回転装飾体３２１０が１回転自転するように構成されている。
【０８００】
上記のように、駆動リング３２２１が時計回りの方向へ回転することで、複数の回転装飾体３２１０が自転しながら公転し、特定位置に普通回転装飾体３２１２が位置している状態では、回転位置検知センサ３２３１が駆動リング３２２１の検知片３２２１ｃを検知していると共に、特別回転位置検知センサ３２３２が駆動リング３２２１の特別検知片３２２１ｄを検知していない（図９４（ａ）を参照）。

【０８０１】
そして、駆動リング３２２１が更に時計回りの方向へ回転して、特別回転装飾体３２１１が特定位置に接近すると、駆動リング３２２１の回転方向に対して特別回転装飾体３２１１の一つ前の普通回転装飾体３２１２の軸部３２１０ａが挿入されている軸孔３２２１ａと対応した特別検知片３２２１ｄが、特別回転位置検知センサ３２３２に接近することとなる（図９４（ｂ）～（ｄ）及び図９５（ｅ），（ｆ）を参照）。
【０８０２】
駆動リング３２２１が更に時計回りの方向へ回転して、特別回転装飾体３２１１が特定位置に到達すると、当該特別回転装飾体３２１１の軸部３２１０ａが挿入されている駆動リング３２２１の軸孔３２２１ａと対応している検知片３２２１ｃが、回転位置検知センサ３２３１に検知されると共に、当該特別回転装飾体３２１１の回転方向の一つ前の普通回転装飾体３２１２の軸部３２１０ａが挿入されている軸孔３２２１ａと対応している検知片３２２１ｃから突出している特別検知片３２２１ｄが、特別回転位置検知センサ３２３２に検知される（図９５（ｇ）を参照）。つまり、特別回転位置検知センサ３２３２により特別検知片３２２１ｄが検知されることで、特別回転装飾体３２１１が特定位置に位置していることが検知される。
【０８０３】
この裏第二演出ユニット３２００は、裏第二駆動モータ３２２２を、上記とは逆方向へ回転駆動させることで、複数の回転装飾体３２１０を、上記とは反対に、反時計回りの方向へ自転しながら反時計回りの方向へ公転させることもできる。
【０８０４】
続いて、裏第二演出ユニット３２００における裏第二装飾基板３２４０の複数のＬＥＤ３２４１による発光演出について、主に図９６等を参照して説明する。裏第二装飾基板３２４０に実装されている複数のＬＥＤ３２４１は、夫々が高輝度のフルカラーＬＥＤである。これらＬＥＤ３２４１は、前側に配置されている回転装飾体３２１０、裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９の装飾色に関係なく、発光させた色を遊技者側へ照射させることができる。つまり、ＬＥＤ３２４１の発光色によって、回転装飾体３２１０、裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９を、適宜の色で発光装飾させることができる。
【０８０５】
裏第二装飾基板３２４０の複数のＬＥＤ３２４１は、特定位置に回転装飾体３２１０が停止している状態（通常の状態）で、夫々の回転装飾体３２１０の後方となる部位に設けられている１２個の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と、各回転装飾体ＬＥＤ群３２５０同士の間に夫々設けられている１２個の中間ＬＥＤ群３２５５と、裏第二外側装飾体３２２８の隅装飾部３２２８ｃの後方との位置となる部位に設けられている左上隅ＬＥＤ群３２５６及び右上隅ＬＥＤ群３２５７と、サイドユニット２２００の後方となり左下隅の部位に設けられている左下隅ＬＥＤ群３２５８と、始動口ユニット２１００及びサイドユニット２２００の夫々の一般入賞口２００１の後方となる部位に設けられている入賞口ＬＥＤ群３２５９と、から構成されている。
【０８０６】
１２個の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０は、最も下方の特定位置の後方となる部位を第一回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ａとして、時計回りの方向へ、第二回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｂ、第三回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｃ、第四回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｄ、第五回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｅ、第六回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｆ、第七回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｇ、第八回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｈ、第九回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｉ、第十回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｊ、第十一回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｋ、第十二回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｌまで設けられている。１２個の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０は、夫々に設けられているＬＥＤ３２４１が、独立して発光可能とされている
【０８０７】
１２個の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０は、夫々において、回転装飾体３２１０の公転中

心から回転装飾体３２１０自転中心を通る放射線と、回転装飾体３２１０の公転中心を中心として回転装飾体３２１０の自転中心を通る円弧線と、第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、及び第四ＬＥＤ群３２５４の四つに分割されている。一つの回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を構成している四つの第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、及び第四ＬＥＤ群３２５４は、夫々に設けられているＬＥＤ３２４１が、独立して発光可能とされている

【０８０８】

回転装飾体ＬＥＤ群３２５０の第一ＬＥＤ群３２５１は、回転装飾体３２１０の自転中心よりも公転中心側（内側）で、回転装飾体３２１０の自転中心を通る放射線の反時計回りの公転方向側に位置している。第二ＬＥＤ群３２５２は、第一ＬＥＤ群３２５１に対して、回転装飾体３２１０の自転中心よりも公転中心側とは反対側（外側）に位置している。第三ＬＥＤ群３２５３は、第一ＬＥＤ群３２５１に対して、回転装飾体３２１０の自転中心を通る放射線の反対側（時計回りの方向の側）に位置している。第四ＬＥＤ群３２５４は、第三ＬＥＤ群３２５３に対して回転装飾体３２１０の自転中心よりも公転中心側とは反対側（外側）に位置している。

【０８０９】

１２個の中間ＬＥＤ群３２５５は、最も下方の特定位置に対して時計回りの方向に隣接している部位を、第一中間ＬＥＤ群３２５５ａとして、時計回りの方向へ、第二中間ＬＥＤ群３２５５ｂ、第三中間ＬＥＤ群３２５５ｃ、第四中間ＬＥＤ群３２５５ｄ、第五中間ＬＥＤ群３２５５ｅ、第六中間ＬＥＤ群３２５５ｆ、第七中間ＬＥＤ群３２５５ｇ、第八中間ＬＥＤ群３２５５ｈ、第九中間ＬＥＤ群３２５５ｉ、第十中間ＬＥＤ群３２５５ｊ、第十一中間ＬＥＤ群３２５５ｋ、第十二中間ＬＥＤ群３２５５ｌ、まで設けられている。

【０８１０】

本実施形態の裏第二演出ユニット３２００は、通常の状態において、裏第二装飾基板３２４０に実装されている複数のＬＥＤ３２４１のうち、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０のＬＥＤ３２４１を発光させることで、複数の回転装飾体３２１０を発光装飾させることができる。つまり、円周上に並んだ１２個の円形の発光装飾を遊技者に見せることができる。この際に、回転装飾体３２１０毎に異なる色で発光装飾させたり、普通回転装飾体３２１２に対して特別回転装飾体３２１１を異なる色で発光装飾させたりすることができる。

【０８１１】

また、１２個の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を、周方向へ順番に発光させることで、周方向へ光が回転する発光演出を遊技者に見せることができる。この際に、次の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を発光させる前に、その回転装飾体ＬＥＤ群３２５０との間に位置している中間ＬＥＤ群３２５５を発光させるようにしても良い。これにより、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０同士の間の発光が、中間ＬＥＤ群３２５５の発光によって補われることとなり、よりスムーズに旋回する発光演出を遊技者に見せることができる。

【０８１２】

また、夫々の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０では、第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、及び第四ＬＥＤ群３２５４の四つに分割されているため、例えば、第一ＬＥＤ群３２５１及び第二ＬＥＤ群３２５２を発光させた後に、第三ＬＥＤ群３２５３及び第四ＬＥＤ群３２５４を発光させ、続いて、その第三ＬＥＤ群３２５３及び第四ＬＥＤ群３２５４に隣接している中間ＬＥＤ群３２５５を発光させるようにした場合、よりスムーズに旋回する発光演出や、小刻みに旋回する発光演出を、遊技者に見せることができる。そして、複数の回転装飾体３２１０を自転させながら公転させている時に、上記のような発光演出を、回転装飾体３２１０の公転速度に合わせて行うと、恰も回転装飾体３２１０自身にＬＥＤが設けられているかの如く、回転装飾体３２１０が発光しながら公転しているような演出を遊技者に見せることができる。

【０８１３】

更に、夫々の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０において、例えば、第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、第四ＬＥＤ群３２５４、第一ＬＥＤ群３

２５１、・・・、のような順番で発光させることで、一ヶ所の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０において光が回転しているような発光演出を遊技者に見せることができる。これにより、回転装飾体３２１０を通常の状態で、停止させている時に、第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、及び第四ＬＥＤ群３２５４を順番に発光させると、遊技者に対して、回転装飾体３２１０が公転していない状態で回転（自転）しているように錯覚させることができる。

【０８１４】

また、夫々の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０において、例えば、第一ＬＥＤ群３２５１及び第三ＬＥＤ群３２５３を発光させた後に、第二ＬＥＤ群３２５２及び第四ＬＥＤ群３２５４を発光させると、中心から外側へ移動して広がるような発光演出を遊技者に見せることができる。或いは、第二ＬＥＤ群３２５２及び第四ＬＥＤ群３２５４を発光させた後に、第一ＬＥＤ群３２５１及び第三ＬＥＤ群３２５３を発光させると、外側から中心へ収束するような発光演出を遊技者に見せることができる。

【０８１５】

また、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と中間ＬＥＤ群３２５５との夫々のＬＥＤ３２４１を同時に発光させると、円環状の発光装飾を遊技者に見せることができる。この際に、発光装飾の輝度を高くすることで、回転装飾体３２１０等の形状を遊技者に認識させ難くする（見え難くする）ことができる。これにより、例えば、輝度を高くすることで回転装飾体３２１０を見え難くして環状に発光させた状態で、回転装飾体３２１０を自転させながら公転させて特別回転装飾体３２１１の位置を変更し、その後、輝度を低くする、或いは、消灯することで、回転装飾体３２１０を見え易くすることで、回転装飾体３２１０がいつの間にか移動しているような演出を遊技者に見せることができる。

【０８１６】

このように、本実施形態の裏第二演出ユニット３２００によれば、複数の回転装飾体３２１０により様々な可動演出を行うことができると共に、裏第二装飾基板３２４０の複数のＬＥＤ３２４１により様々な発光演出を行うことができる。また、それら可動演出と発光演出とを適宜組合せることで、多彩な演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができる。

【０８１７】

［５－９ｃ．裏第三演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏第三演出ユニット３３００について、主に図９７乃至図１０１等を参照して詳細に説明する。図９７は裏ユニットの裏第三演出ユニットを前から見た斜視図であり、図９８は裏ユニットの裏第三演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図９９は裏第三演出ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図１００は裏第三演出ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図１０１は、左横リング装飾体及び右横リング装飾体を出現位置へ移動させた状態で裏第三演出ユニットにおける駆動の機構と装飾基板を示す正面図である。裏ユニット３０００の裏第三演出ユニット３３００は、裏第二演出ユニット３２００の後方で裏箱３０１０内に取付けられているものである。

【０８１８】

裏ユニット３０００の裏第三演出ユニット３３００は、裏箱３０１０内に取付けられ、四角形で枠状のユニットベース３３０１と、ユニットベース３３０１の前面の上部に設けられている上部ユニット３３１０と、ユニットベース３３０１の前面の下部に設けられている下部ユニット３３３０と、ユニットベース３３０１の前面の左部に設けられている左部ユニット３３５０と、ユニットベース３３０１の前面の右部に設けられている右部ユニット３３７０と、を備えている。

【０８１９】

裏第三演出ユニット３３００の上部ユニット３３１０は、ユニットベース３３０１の上部における左右方向中央付近において開閉可能に取付けられている上縦リング装飾体３３１１と、上縦リング装飾体３３１１の後側に取付けられている上縦リング装飾基板３３１

５と、ユニットベース３３０１の前面における右上隅に取付けられており、回転軸がユニットベース３３０１の後方に突出している裏第三上駆動モータ３３２０と、裏第三上駆動モータ３３２０の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア３３２１と、駆動ギア３３２１の回転により回転しユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている回転リンク部材３３２２と、回転リンク部材３３２２の回転により左右方向へスライドして上縦リング装飾体３３１１を開閉させるスライドリンク部材３３２３と、を備えている。

【０８２０】

また、上部ユニット３３１０は、上縦リング装飾体３３１１の開閉位置を検知する上検知センサ３３２４と、上縦リング装飾体３３１１の一部を前側から覆うようにユニットベース３３０１の前面に取付けられている前カバー３３２５と、駆動ギア３３２１を後方から覆うようにユニットベース３３０１の後面に取付けられているギアカバー３３２６と、上縦リング装飾体３３１１が閉鎖する方向へスライドリング部材３３２３を付勢している上部用バネ３３２７と、を備えている。

【０８２１】

上縦リング装飾体３３１１は、基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第一装飾体３３１２と、第一装飾体３３１２の基端側の右側で基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第二装飾体３３１３と、から構成されている。第一装飾体３３１２と第二装飾体３３１３は、一部を除いて、垂直線に対して左右対称に形成されている。第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３は、基端側から直線状に短く延びた上で、その先端から直線状の部位の延長線が弦の腹の内側を向くように略半円状に基端側から遠ざかる方向へ延びた後に、更に弦の腹を同じ方向へ向けて約１／２半円弧状に基端側から遠ざかる方向へ延びた波状に形成されている。

【０８２２】

第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３は、基端側から先端側まで略一定の幅で延びている。第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３は、延びている方向に沿って、三つの直径の大きな大径装飾部３３１１ａと、六つの直径の小さな小径装飾部３３１１ｂと、を有している。

【０８２３】

第一装飾体３３１２は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３１２ａと、軸孔３３１２ａを中心として第二装飾体３３１３側を向くように円弧状に設けられている第一ギア部３３１２ｂと、基端側から先端側とは反対側へ突出しているリンク片３３１２ｃと、リンク片３３１２ｃを貫通しており軸孔３３１２ａへ向かって延びている長孔状のリンクスリット３３１２ｄと、を有している。リンクスリット３３１２ｄは、内部に、後述するスライドリンク部材３３２３の伝達ピン３３２３ｂが、摺動可能に挿入される。

【０８２４】

第二装飾体３３１３は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３１３ａと、軸孔３３１３ａを中心として第一装飾体３３１２側を向くように円弧状に設けられていると共に第一ギア部３３１２ｂと噛合する第二ギア部３３１３ｂと、を有している。第二装飾体３３１３は、第一装飾体３３１２を回動させると、第一ギア部３３１２ｂと第二ギア部３３１３ｂとの噛合により、第一装飾体３３１２とは反対方向へ回動する。これにより、上縦リング装飾体３３１１は、第一装飾体３３１２と第二装飾体３３１３とが、基端側を中心として先端側が開閉するように可動する。

【０８２５】

上縦リング装飾基板３３１５は、第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３の夫々の後面に取付けられており、大径装飾部３３１１ａの後方となる第一ＬＥＤ３３１６と、小径装飾部３３１１ｂの後方となる第二ＬＥＤ３３１７と、が実装されている。本実施形態では、第一ＬＥＤ３３１６がフルカラーＬＥＤであり、第二ＬＥＤ３３１７が単色ＬＥＤである。

【０８２６】
裏第三上駆動モータ３３２０は、駆動トルクの高いモータを用いている。回転リンク部材３３２２は、裏第三上駆動モータ３３２０の左方における裏第三上駆動モータ３３２０の回転軸と同じ高さの位置において、ユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている。回転リンク部材３３２２は、駆動ギア３３２１と噛合する平歯車状の伝達ギア部３３２２ａと、偏芯した位置から前方へ円柱状に突出しているクランクピン３３２２ｂと、を備えている。回転リンク部材３３２２のクランクピン３３２２ｂは、後述するスライドリンク部材３３２３の伝達スリット３３２３ａ内に摺動可能に挿入される。
【０８２７】
スライドリンク部材３３２３は、基端側が裏第三上駆動モータ３３２０付近に位置していると共に、先端側がユニットベース３３０１の左右方向中央（上縦リング装飾体３３１１の回動可能に支持されている部位）付近まで、左右方向へ延びていると共に、ユニットベース３３０１に対して左右方向へスライド可能に取付けられている。スライドリンク部材３３２３は、回転リンク部材３３２２の回転中心よりも上方に設けられている。スライドリンク部材３３２３は、基端側において上下に延びていると共に回転リンク部材３３２２のクランクピン３３２２ｂが摺動可能に挿入される伝達スリット３３２３ａと、先端側において前方へ円柱状に突出しており第一装飾体３３１２のリンクスリット３３１２ｄ内に摺動可能に挿入される伝達ピン３３２３ｂと、基端側において上検知センサ３３２４により検知される検知片３３２３ｃと、を有している。
【０８２８】
スライドリンク部材３３２３の伝達スリット３３２３ａは、回転リンク部材３３２２の回転中心よりも右方に位置しており、下端が回転リンク部材３３２２の回転中心よりも下方に位置していると共に、先端側へ向かうように屈曲している。また、スライドリンク部材３３２３は、上部用バネ３３２７の一端側（左端側）が掛止される鉤部３３２３ｄを有している。スライドリンク部材３３２３は、鉤部３３２３ｄに掛止された上部用バネ３３２７により、常時、右方へ付勢されている。
【０８２９】
上部ユニット３３１０は、通常の状態では、スライドリンク部材３３２３が右方への移動端に位置しており、第一装飾体３３１２と第二装飾体３３１３の互いの先端同士が最も離れて上縦リング装飾体３３１１が最も開いた待機位置の状態にしていている。上縦リング装飾体３３１１が待機位置の状態では、第一装飾体３３１２と第二装飾体３３１３とが、枠状のユニットベース３３０１における枠内の上縁付近に夫々が位置している。また、通常の状態では、回転リンク部材３３２２のクランクピン３３２２ｂが、スライドリンク部材３３２３における伝達スリット３３２３ａの下端の屈曲している部位に位置している。更に、通常の状態では、スライドリンク部材３３２３の検知片３３２３ｃが、上検知センサ３３２４により検知されている。
【０８３０】
この通常の状態では、上縦リング装飾体３３１１の第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３における夫々の先端側が、夫々の回動中心を通る垂直線から遠ざかっているため、夫々にかかる重力によって夫々の先端側が互いに接近しようとする回転モーメントが作用しており、その回転モーメントにより、第一装飾体３３１２のリンクスリット３３１２ｄ及びスライドリンク部材３３２３の伝達ピン３３２３ｂを介して、スライドリンク部材３３２３を左方へ移動させようとする力が作用している。このスライドリンク部材３３２３を左方へ移動させようとする力により、スライドリンク部材３３２３の伝達スリット３３２３ａ介してクランクピン３３２２ｂに左方へ移動させようとする力が作用することとなる。
【０８３１】
そして、通常の状態では、クランクピン３３２２ｂが公転中心（回転リンク部材３３２２の回転中心）に対して下方に位置していることから、クランクピン３３２２ｂが下方且つ左方へ移動するように時計回りの方向へ公転しようとするが、クランクピン３３２２ｂ

が伝達スリット３３２３ａの下端に位置しているため、クランクピン３３２２ｂがこれ以上、時計回りの方向へ公転することができず、クランクピン３３２２ｂが公転することはない。つまり、通常の状態では、上縦リング装飾体３３１１側からの力が作用しても、上縦リング装飾体３３１１が閉じる（出現位置側へ移動する）ことはなく、開いたままの待機位置の状態でロックされており、上縦リング装飾体３３１１側から裏第三上駆動モータ３３２０への負荷が遮断されている。

【０８３２】

この通常の状態で、裏第三上駆動モータ３３２０により駆動ギア３３２１を介して回転リンク部材３３２２を反時計回りの方向へ回転させると、回転リンク部材３３２２のクランクピン３３２２ｂが伝達スリット３３２３ａ内を上昇する方向へ摺動するように公転し、スライドリンク部材３３２３が上部用バネ３３２７の付勢力に抗して左方へスライドする。このスライドリンク部材３３２３が左方へ移動すると、先端の伝達ピン３３２３ｂによりリンクスリット３３１２ｄを介して第一装飾体３３１２が、その先端側が下方へ移動するように軸孔３３１２ａを中心として反時計周りの方向へ回動すると共に、第一ギア部３３１２ｂと噛合している第二ギア部３３１３ｂにより、第二装飾体３３１３が軸孔３３１３ａを中心として時計回りの方向へ回動することとなる。つまり、第一装飾体３３１２の先端と第二装飾体３３１３の先端とが、互いに接近する（上縦リング装飾体３３１１が閉じるように）ように夫々が回動する。

【０８３３】

また、スライドリンク部材３３２３が左方へスライドすることで、検知片３３２３ｃも左方へ一緒に移動するため、上検知センサ３３２４が非検知の状態となる。

【０８３４】

そして、回転リンク部材３３２２のクランクピン３３２２ｂが、反時計回りの方向へ公転することで、クランクピン３３２２ｂが伝達スリット３３２３ａ内を上方へ摺動した後に下方へ摺動し、クランクピン３３２２ｂが通常の状態から１８０度以上公転して、伝達スリット３３２３ａの下端付近（公転中心よりも下方）に位置すると、裏第三上駆動モータ３３２０の駆動が停止する。この状態では、上縦リング装飾体３３１１が閉じるように、第一装飾体３３１２と第二装飾体３３１３の夫々の先端同士が接近した出現位置の状態となっている。この出現位置の状態は、待機位置の状態から、第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３が夫々５０度回動した状態である。

【０８３５】

この出現位置の状態では、上部用バネ３３２７の付勢力により、スライドリンク部材３３２３を右方へ移動させようする力が作用しているため、スライドリンク部材３３２３の伝達スリット３３２３ａ介してクランクピン３３２２ｂに右方へ移動させようとする力が作用している。この出現位置の状態では、クランクピン３３２２ｂが公転中心（回転リンク部材３３２２の回転中心）に対して下方に位置していることから、クランクピン３３２２ｂが下方且つ右方へ移動するように反時計回りの方向へ公転しようとするが、クランクピン３３２２ｂが伝達スリット３３２３ａの下端に位置しているため、クランクピン３３２２ｂがこれ以上、反時計回りの方向へ公転することができず、クランクピン３３２２ｂが公転することはない。つまり、出現位置の状態では、上部用バネ３３２７等からの力が作用しても、上縦リング装飾体３３１１が開く（待機位置側へ移動する）ことはなく、閉じたままの出現位置の状態でロックされており、上縦リング装飾体３３１１側から裏第三上駆動モータ３３２０への負荷が遮断されている。

【０８３６】

本実施形態では、第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３は、夫々の先端同士が接するまで回動することはなく、通常の状態（待機位置）の状態から、夫々５０度回動した位置（出現位置）で停止する。上縦リング装飾体３３１１を、待機位置から出現位置側へ移動させると、上縦リング装飾体３３１１（第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３）が、枠状のユニットベース３３０１の枠内に位置した状態となる。なお、上縦リング装飾体３３１１を、出現位置から待機位置へ移動させる場合は、スライドリンク部材３３２

３の検知片３３２３ｃが上検知センサ３３２４により検知されるまで、裏第三上駆動モータ３３２０を上記とは逆方向に駆動させることで、待機位置の状態に復帰させることができる。

【０８３７】

このように、上部ユニット３３１０では、裏第三上駆動モータ３３２０により上縦リング装飾体３３１１を、開いた待機位置の状態と、閉じた出現位置の状態との間で開閉させることができる。

【０８３８】

また、本実施形態では、裏第三上駆動モータ３３２０を定電流駆動方式にて駆動させることで、高トルクで駆動ギア３３２１を回転させており、上縦リング装飾体３３１１を待機位置と出現位置との間で、６５０ｍｓと言う極めて短い時間で移動（開閉）させることができる。

【０８３９】

裏第三演出ユニット３３００の下部ユニット３３３０は、ユニットベース３３０１の下部における左右方向中央付近において開閉可能に取付けられている下縦リング装飾体３３３１と、下縦リング装飾体３３３１の後側に取付けられている下縦リング装飾基板３３３５と、ユニットベース３３０１の前面における左下隅に取付けられており、回転軸がユニットベース３３０１の後方に突出している裏第三下駆動モータ３３４０と、裏第三下駆動モータ３３４０の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア３３４１と、駆動ギア３３４１の回転により回転しユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている回転リンク部材３３４２と、回転リンク部材３３４２の回転により左右方向へスライドして下縦リング装飾体３３３１を開閉させるスライドリンク部材３３４３と、を備えている。

【０８４０】

また、下部ユニット３３３０は、下縦リング装飾体３３３１の開閉位置を検知する下検知センサ３３４４と、下縦リング装飾体３３３１の一部を前側から覆うようにユニットベース３３０１の前面に取付けられている前カバー３３４５と、駆動ギア３３４１を後方から覆うようにユニットベース３３０１の後面に取付けられているギアカバー３３４６と、下縦リング装飾体３３３１が閉鎖する方向へスライドリンク部材３３４３を付勢している下部用バネ３３４７と、を備えている。

【０８４１】

下縦リング装飾体３３３１は、基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第一装飾体３３３２と、第一装飾体３３３２の基端側の左側で基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第二装飾体３３３３と、から構成されている。第一装飾体３３３２と第二装飾体３３３３は、一部を除いて、垂直線に対して左右対称に形成されている。第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３は、基端側から直線状に短く延びた上で、その先端から直線状の部位の延長線が弦の腹の内側を向くように略半円状に基端側から遠ざかる方向へ延びた後に、更に弦の腹を同じ方向へ向けて約１／２半円弧状に基端側から遠ざかる方向へ延びた波状に形成されている。

【０８４２】

第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３は、基端側から先端側まで略一定の幅で延びている。第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３は、延びている方向に沿って、三つの直径の大きな大径装飾部３３３１ａと、六つの直径の小さな小径装飾部３３３１ｂと、を有している。

【０８４３】

第一装飾体３３３２は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３３２ａと、軸孔３３３２ａを中心として第二装飾体３３３３側を向くように円弧状に設けられている第一ギア部３３３２ｂと、基端側から先端側とは反対側へ突出しているリンク片３３３２ｃと、リンク片３３３２ｃを貫通しており軸孔３３１２ａへ向かって延びている長孔状のリンクスリット３３３２ｄと、を有している。リンクスリット３３

３２ｄは、内部に、後述するスライドリンク部材３３４３の伝達ピン３３４３ｂが、摺動可能に挿入される。

【０８４４】

第二装飾体３３３３は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３３３ａと、軸孔３３３３ａを中心として第一装飾体３３３２側を向くように円弧状に設けられていると共に第一ギア部３３３２ｂと噛合する第二ギア部３３３３ｂと、を有している。第二装飾体３３３３は、第一装飾体３３３２を回動させると、第一ギア部３３３２ｂと第二ギア部３３３３ｂとの噛合により、第一装飾体３３３２とは反対方向へ回動する。これにより、下縦リング装飾体３３３１は、第一装飾体３３３２と第二装飾体３３３３とが、基端側を中心として先端側が開閉するように可動する。

【０８４５】

下縦リング装飾基板３３３５は、第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３の夫々の後面に取付けられており、大径装飾部３３３１ａの後方となる第一ＬＥＤ３３３６と、小径装飾部３３３１ｂの後方となる第二ＬＥＤ３３３７と、が実装されている。本実施形態では、第一ＬＥＤ３３３６がフルカラーＬＥＤであり、第二ＬＥＤ３３３７が単色ＬＥＤである。

【０８４６】

裏第三下駆動モータ３３４０は、駆動トルクの高いモータを用いている。回転リンク部材３３４２は、裏第三下駆動モータ３３４０の右方における裏第三下駆動モータ３３４０の回転軸と同じ高さの位置において、ユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている。回転リンク部材３３４２は、駆動ギア３３４１と噛合する平歯車状の伝達ギア部３３４２ａと、偏芯した位置から前方へ円柱状に突出しているクランクピン３３４２ｂと、を備えている。回転リンク部材３３４２のクランクピン３３４２ｂは、後述するスライドリンク部材３３４３の伝達スリット３３４３ａ内に摺動可能に挿入される。

【０８４７】

スライドリンク部材３３４３は、基端側が裏第三下駆動モータ３３４０付近に位置していると共に、先端側がユニットベース３３０１の左右方向中央（下縦リング装飾体３３３１の回動可能に支持されている部位）付近まで、左右方向へ延びていると共に、ユニットベース３３０１に対して左右方向へスライド可能に取付けられている。スライドリンク部材３３４３は、回転リンク部材３３４２の回転中心よりも下方に設けられている。スライドリンク部材３３４３は、基端側において上下に延びていると共に回転リンク部材３３４２のクランクピン３３４２ｂが摺動可能に挿入される伝達スリット３３４３ａと、先端側において前方へ円柱状に突出しており第一装飾体３３３２のリンクスリット３３３２ｄ内に摺動可能に挿入される伝達ピン３３４３ｂと、基端側において下検知センサ３３４４により検知される検知片３３４３ｃと、を有している。

【０８４８】

スライドリンク部材３３４３の伝達スリット３３４３ａは、回転リンク部材３３４２の回転中心よりも左方に位置しており、上端が回転リンク部材３３４２の回転中心よりも上方に位置していると共に、先端側へ向かうように屈曲している。また、スライドリンク部材３３４３は、下部用バネ３３４７の一端側（左端側）が掛止される鉤部３３４３ｄを有している。スライドリンク部材３３４３は、鉤部３３４３ｄに掛止された下部用バネ３３４７により、常時、左方へ付勢されている。

【０８４９】

下部ユニット３３３０は、通常の状態では、スライドリンク部材３３４３が左方への移動端に位置しており、第一装飾体３３３２と第二装飾体３３３３の互いの先端同士が最も離れて下縦リング装飾体３３３１が最も開いた待機位置の状態にしていている。下縦リング装飾体３３３１が待機位置の状態では、第一装飾体３３３２と第二装飾体３３３３とが、枠状のユニットベース３３０１における枠内の下縁付近に夫々が位置している。また、通常の状態では、回転リンク部材３３４２のクランクピン３３４２ｂが、スライドリンク部材３３４３における伝達スリット３３４３ａの上端の屈曲している部位に位置している

。更に、通常の状態では、スライドリンク部材３３４３の検知片３３４３ｃが、下検知センサ３３４４により検知されている。

【０８５０】

この通常の状態では、下縦リング装飾体３３３１の第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３における夫々の先端側が、夫々の回動中心を通る垂直線から遠ざかっているため、夫々にかかる重力によって夫々の先端側が互いに接近しようとする回転モーメントが作用しており、その回転モーメントにより、第一装飾体３３３２のリンクスリット３３３２ｄ及びスライドリンク部材３３４３の伝達ピン３３４３ｂを介して、スライドリンク部材３３４３を右方へ移動させようとする力が作用している。このスライドリンク部材３３４３を右方へ移動させようとする力により、スライドリンク部材３３４３の伝達スリット３３４３ａ介してクランクピン３３４２ｂに右方へ移動させようとする力が作用することとなる。

【０８５１】

そして、通常の状態では、クランクピン３３４２ｂが公転中心（回転リンク部材３３４２の回転中心）に対して上方に位置していることから、クランクピン３３４２ｂが上方且つ右方へ移動するように時計回りの方向へ公転しようとするが、クランクピン３３４２ｂが伝達スリット３３４３ａの上端に位置しているため、クランクピン３３４２ｂがこれ以上、時計回りの方向へ公転することができず、クランクピン３３４２ｂが公転することはない。つまり、通常の状態では、下縦リング装飾体３３３１側からの力が作用しても、下縦リング装飾体３３３１が更に開くことはなく、待機位置のままの状態でロックされており、下縦リング装飾体３３３１側から裏第三下駆動モータ３３４０への負荷が遮断されている。

【０８５２】

この通常の状態で、裏第三下駆動モータ３３４０により駆動ギア３３４１を介して回転リンク部材３３４２を反時計回りの方向へ回転させると、回転リンク部材３３４２のクランクピン３３４２ｂが伝達スリット３３４３ａ内を下降する方向へ摺動するように公転し、スライドリンク部材３３４３が下部用バネ３３４７の付勢力に抗して右方へスライドする。このスライドリンク部材３３４３が右方へ移動すると、先端の伝達ピン３３４３ｂによりリンクスリット３３３２ｄを介して第一装飾体３３３２が、その先端側が上方へ移動するように軸孔３３３２ａを中心として反時計周りの方向へ回動すると共に、第一ギア部３３３２ｂと噛合している第二ギア部３３３３ｂにより、第二装飾体３３３３が軸孔３３３３ａを中心として時計回りの方向へ回動することとなる。つまり、第一装飾体３３３２の先端と第二装飾体３３３３の先端とが、互いに接近する（下縦リング装飾体３３３１が閉じるように）ように夫々が回動する。

【０８５３】

また、スライドリンク部材３３４３が右方へスライドすることで、検知片３３４３ｃも右方へ一緒に移動するため、下検知センサ３３４４が非検知の状態となる。

【０８５４】

そして、回転リンク部材３３４２のクランクピン３３４２ｂが、反時計回りの方向へ公転することで、クランクピン３３４２ｂが伝達スリット３３４３ａ内を下方へ摺動した後に上方へ摺動し、クランクピン３３４２ｂが通常の状態から１８０度以上公転して、伝達スリット３３４３ａの上端付近（公転中心よりも上方）に位置すると、裏第三下駆動モータ３３４０の駆動が停止する。この状態では、下縦リング装飾体３３３１が閉じるように、第一装飾体３３３２と第二装飾体３３３３の夫々の先端同士が接近した出現位置の状態となっている。この出現位置の状態は、待機位置の状態から、第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３が夫々５０度回動した状態である。

【０８５５】

この出現位置の状態では、下部用バネ３３４７の付勢力により、スライドリンク部材３３４３を左方へ移動させようする力が作用しているため、スライドリンク部材３３４３の伝達スリット３３４３ａ介してクランクピン３３４２ｂに左方へ移動させようとする力が

作用している。この出現位置の状態では、クランクピン３３４２ｂが公転中心（回転リンク部材３３４２の回転中心）に対して上方に位置していることから、クランクピン３３４２ｂが上方且つ左方へ移動するように反時計回りの方向へ公転しようとするが、クランクピン３３４２ｂが伝達スリット３３４３ａの上端に位置しているため、クランクピン３３４２ｂがこれ以上、反時計回りの方向へ公転することができず、クランクピン３３４２ｂが公転することはない。つまり、出現位置の状態では、下部用バネ３３４７等からの力が作用しても、下縦リング装飾体３３３１が開く（待機位置側へ移動する）ことはなく、閉じたままの出現位置の状態でロックされており、下縦リング装飾体３３３１側から裏第三下駆動モータ３３４０への負荷が遮断されている。

【０８５６】

本実施形態では、第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３は、夫々の先端同士が接するまで回動することはなく、通常の状態（待機位置）の状態から、夫々５０度回動した位置（出現位置）で停止する。下縦リング装飾体３３３１を、待機位置から出現位置側へ移動させると、下縦リング装飾体３３３１（第一装飾体３３３２及び第二装飾体３３３３）が、枠状のユニットベース３３０１の枠内に位置した状態となる。なお、下縦リング装飾体３３３１を、出現位置から待機位置へ移動させる場合は、スライドリンク部材３３４３の検知片３３４３ｃが下検知センサ３３４４により検知されるまで、裏第三下駆動モータ３３４０を上記とは逆方向に駆動させることで、待機位置の状態に復帰させることができる。

【０８５７】

このように、下部ユニット３３３０では、裏第三下駆動モータ３３４０により下縦リング装飾体３３３１を、開いた待機位置の状態と、閉じた出現位置の状態との間で開閉させることができる。

【０８５８】

また、本実施形態では、裏第三下駆動モータ３３４０を定電流駆動方式にて駆動させることで、高トルクで駆動ギア３３４１を回転させており、下縦リング装飾体３３３１を待機位置と出現位置との間で、６５０ｍｓと言う極めて短い時間で移動（開閉）させることができる。

【０８５９】

裏第三演出ユニット３３００の左部ユニット３３５０は、ユニットベース３３０１の左部における上下方向中央付近において開閉可能に取付けられている左横リング装飾体３３５１と、左横リング装飾体３３５１の後側に取付けられている左横リング装飾基板３３５５と、ユニットベース３３０１の前面における左上隅に取付けられており、回転軸がユニットベース３３０１の後方に突出している裏第三左駆動モータ３３６０と、裏第三左駆動モータ３３６０の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア３３６１と、駆動ギア３３６１の回転により回転しユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている回転リンク部材３３６２と、回転リンク部材３３６２の回転により上下方向へスライドして左横リング装飾体３３５１を開閉させるスライドリンク部材３３６３と、を備えている。

【０８６０】

また、左部ユニット３３５０は、左横リング装飾体３３５１の開閉位置を検知する左検知センサ３３６４と、左横リング装飾体３３５１の一部を前側から覆うようにユニットベース３３０１の前面に取付けられている前カバー３３６５と、駆動ギア３３６１を後方から覆うようにユニットベース３３０１の後面に取付けられているギアカバー３３６６と、を備えている。

【０８６１】

左横リング装飾体３３５１は、基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第一装飾体３３５２と、第一装飾体３３５２の基端側の上側で基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第二装飾体３３５３と、から構成されている。第一装飾体３３５２と第二装飾体３３５３は、一部を除いて、水平線に対して上下対称に形成されている。第一装飾

体３３５２及び第二装飾体３３５３は、基端側から直線状に短く延びた上で、その先端から直線状の部位の延長線が弦の腹の内側を向くように略半円状に基端側から遠ざかる方向へ延びた後に、更に弦の腹を同じ方向へ向けて約１／２半円弧状に基端側から遠ざかる方向へ延びた波状に形成されている。

【０８６２】

第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３は、基端側から先端側まで略一定の幅で延びている。第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３は、延びている方向に沿って、三つの直径の大きな大径装飾部３３５１ａと、六つの直径の小さな小径装飾部３３５１ｂと、を有している。

【０８６３】

第一装飾体３３５２は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３５２ａと、軸孔３３５２ａを中心として第二装飾体３３５３側を向くように円弧状に設けられている第一ギア部３３５２ｂと、基端側から先端側とは反対側へ突出しているリンク片３３５２ｃと、リンク片３３５２ｃを貫通しており軸孔３３５２ａへ向かって延びている長孔状のリンクスリット３３５２ｄと、を有している。リンクスリット３３５２ｄは、内部に、後述するスライドリンク部材３３６３の伝達ピン３３６３ｂが、摺動可能に挿入される。

【０８６４】

第二装飾体３３５３は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３５３ａと、軸孔３３５３ａを中心として第一装飾体３３５２側を向くように円弧状に設けられていると共に第一ギア部３３５２ｂと噛合する第二ギア部３３５３ｂと、を有している。第二装飾体３３５３は、第一装飾体３３５２を回動させると、第一ギア部３３５２ｂと第二ギア部３３５３ｂとの噛合により、第一装飾体３３５２とは反対方向へ回動する。これにより、左横リング装飾体３３５１は、第一装飾体３３５２と第二装飾体３３５３とが、基端側を中心として先端側が開閉するように可動する。

【０８６５】

左横リング装飾基板３３５５は、第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３の夫々の後面に取付けられており、大径装飾部３３５１ａの後方となる第一ＬＥＤ３３５６と、小径装飾部３３５１ｂの後方となる第二ＬＥＤ３３５７と、が実装されている。本実施形態では、第一ＬＥＤ３３５６がフルカラーＬＥＤであり、第二ＬＥＤ３３５７が単色ＬＥＤである。

【０８６６】

裏第三左駆動モータ３３６０は、駆動トルクの高いモータを用いている。回転リンク部材３３６２は、裏第三左駆動モータ３３６０の下方における裏第三左駆動モータ３３６０の回転軸を通る垂直線上の位置において、ユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている。回転リンク部材３３６２は、駆動ギア３３６１と噛合する平歯車状の伝達ギア部３３６２ａと、偏芯した位置から前方へ円柱状に突出しているクランクピン３３６２ｂと、を備えている。回転リンク部材３３６２のクランクピン３３６２ｂは、後述するスライドリンク部材３３６３の伝達スリット３３６３ａ内に摺動可能に挿入される。

【０８６７】

スライドリンク部材３３６３は、基端側が裏第三左駆動モータ３３６０付近に位置していると共に、先端側がユニットベース３３０１の上下方向中央（左横リング装飾体３３５１の回動可能に支持されている部位）付近まで、上下方向へ延びていると共に、ユニットベース３３０１に対して上下方向へスライド可能に取付けられている。スライドリンク部材３３６３は、回転リンク部材３３６２の回転中心よりも左方に設けられている。スライドリンク部材３３６３は、基端側において左右に延びていると共に回転リンク部材３３６２のクランクピン３３６２ｂが摺動可能に挿入される伝達スリット３３６３ａと、先端側において前方へ円柱状に突出しており第一装飾体３３５２のリンクスリット３３５２ｄ内に摺動可能に挿入される伝達ピン３３６３ｂと、基端側において左検知センサ３３６４により検知される検知片３３６３ｃと、を有している。

【０８６８】
スライドリンク部材３３６３の伝達スリット３３６３ａは、回転リンク部材３３６２の回転中心よりも下方に位置しており、右端が回転リンク部材３３６２の回転中心よりも右方に位置していると共に、先端側へ向かうように屈曲している。
【０８６９】
左部ユニット３３５０は、通常の状態では、スライドリンク部材３３６３が上方への移動端に位置しており、第一装飾体３３５２と第二装飾体３３５３の互いの先端同士が最も離れて左横リング装飾体３３５１が最も開いた待機位置の状態にしていている。左横リング装飾体３３５１が待機位置の状態では、第一装飾体３３５２と第二装飾体３３５３とが、枠状のユニットベース３３０１における枠内の左縁付近に夫々が位置している。また、通常の状態では、回転リンク部材３３６２のクランクピン３３６２ｂが、スライドリンク部材３３６３における伝達スリット３３６３ａの右端に位置している。更に、通常の状態では、スライドリンク部材３３６３の検知片３３６３ｃが、左検知センサ３３６４により検知されている。
【０８７０】
この通常の状態では、左横リング装飾体３３５１の第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３における夫々の先端側が、夫々の回動中心を通る垂直線に接近して重心が回動中心よりも右方に位置している。そのため、第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３では、時計回りの方向へ回動しようとする回転モーメントが夫々に作用することとなるが、第一装飾体３３５２の第一ギア部３３５２ｂと第二装飾体３３５３の第二ギア部３３５３ｂとが噛合していることから、夫々にかかる回転モーメントが相殺され、待機位置の状態で維持される。これにより、左横リング装飾体３３５１側からは、リンクスリット３３５２ｄ及び伝達ピン３３６３ｂを介して、スライドリンク部材３３２３を上下方向へスライドさせようとする力が殆ど作用することはなく、左横リング装飾体３３５１側から裏第三左駆動モータ３３６０へ負荷がかかることは殆どない。
【０８７１】
この通常の状態で、裏第三左駆動モータ３３６０により駆動ギア３３６１を介して回転リンク部材３３６２を反時計回りの方向へ回転させると、回転リンク部材３３６２のクランクピン３３６２ｂが伝達スリット３３６３ａ内を左方向へ摺動するように公転し、スライドリンク部材３３６３が下方へスライドする。このスライドリンク部材３３６３が下方へ移動すると、先端の伝達ピン３３６３ｂによりリンクスリット３３５２ｄを介して第一装飾体３３５２が、その先端側が上方へ移動するように軸孔３３５２ａを中心として反時計周りの方向へ回動すると共に、第一ギア部３３５２ｂと噛合している第二ギア部３３５３ｂにより、第二装飾体３３５３が軸孔３３５３ａを中心として時計回りの方向へ回動することとなる。つまり、第一装飾体３３５２の先端と第二装飾体３３５３の先端とが、互いに接近する（左横リング装飾体３３５１が閉じるように）ように夫々が回動する。
【０８７２】
また、スライドリンク部材３３６３が下方へスライドすることで、検知片３３６３ｃも下方へ一緒に移動するため、左検知センサ３３６４が非検知の状態となる。
【０８７３】
そして、回転リンク部材３３６２のクランクピン３３６２ｂが、反時計回りの方向へ公転することで、クランクピン３３６２ｂが伝達スリット３３６３ａ内を左方へ摺動した後に右方へ摺動し、クランクピン３３６２ｂが通常の状態から１８０度以上公転して、伝達スリット３３６３ａの右端付近（公転中心よりも右方）に位置すると、裏第三左駆動モータ３３６０の駆動が停止する。この状態では、左横リング装飾体３３５１が閉じるように、第一装飾体３３５２と第二装飾体３３５３の夫々の先端同士が接近した出現位置の状態となっている。この出現位置の状態は、待機位置の状態から、第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３が夫々５０度回動した状態である。
【０８７４】
この出現位置の状態では、左横リング装飾体３３５１の第一装飾体３３５２及び第二装

飾体３３５３が、夫々の回動中心から右方へ延びた状態となっているため、第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３に対して、時計回りの方向へ回動しようとする回転モーメントが夫々に作用することとなるが、第一装飾体３３５２の第一ギア部３３５２ｂと第二装飾体３３５３の第二ギア部３３５３ｂとが噛合していることから、夫々にかかる回転モーメントが相殺され、出現位置の状態で維持される。これにより、左横リング装飾体３３５１側からは、リンクスリット３３５２ｄ及び伝達ピン３３６３ｂを介して、スライドリンク部材３３２３を上下方向へスライドさせようとする力が殆ど作用することはなく、左横リング装飾体３３５１側から裏第三左駆動モータ３３６０へ負荷がかかることは殆どない。

【０８７５】

本実施形態では、第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３は、夫々の先端同士が接するまで回動することはなく、通常の状態（待機位置）の状態から、夫々５０度回動した位置（出現位置）で停止する。左横リング装飾体３３５１を、待機位置から出現位置側へ移動させると、左横リング装飾体３３５１（第一装飾体３３５２及び第二装飾体３３５３）が、枠状のユニットベース３３０１の枠内に位置した状態となる。なお、左横リング装飾体３３５１を、出現位置から待機位置へ移動させる場合は、スライドリンク部材３３６３の検知片３３６３ｃが左検知センサ３３６４により検知されるまで、裏第三左駆動モータ３３６０を上記とは逆方向に駆動させることで、待機位置の状態に復帰させることができる。

【０８７６】

このように、左部ユニット３３５０では、裏第三上駆動モータ３３２０により左横リング装飾体３３５１を、開いた待機位置の状態と、閉じた出現位置の状態との間で開閉させることができる。

【０８７７】

また、本実施形態では、裏第三左駆動モータ３３６０を定電流駆動方式にて駆動させることで、高トルクで駆動ギア３３６１を回転させており、左横リング装飾体３３５１を待機位置と出現位置との間で、６５０ｍｓと言う極めて短い時間で移動（開閉）させることができる。

【０８７８】

裏第三演出ユニット３３００の右部ユニット３３７０は、ユニットベース３３０１の右部における上下方向中央付近において開閉可能に取付けられている右横リング装飾体３３７１と、右横リング装飾体３３７１の後側に取付けられている右横リング装飾基板３３７５と、ユニットベース３３０１の前面における右下隅に取付けられており、回転軸がユニットベース３３０１の後方に突出している裏第三右駆動モータ３３８０と、裏第三右駆動モータ３３８０の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア３３８１と、駆動ギア３３８１の回転により回転しユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている回転リンク部材３３８２と、回転リンク部材３３８２の回転により上下方向へスライドして右横リング装飾体３３７１を開閉させるスライドリンク部材３３８３と、を備えている。

【０８７９】

また、右部ユニット３３７０は、右横リング装飾体３３７１の開閉位置を検知する右検知センサ３３８４と、右横リング装飾体３３７１の一部を前側から覆うようにユニットベース３３０１の前面に取付けられている前カバー３３８５と、駆動ギア３３８１を後方から覆うようにユニットベース３３０１の後面に取付けられているギアカバー３３８６と、を備えている。

【０８８０】

右横リング装飾体３３７１は、基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第一装飾体３３７２と、第一装飾体３３７２の基端側の上側で基端側が前後に延びた軸周りに対して回動可能にユニットベース３３０１に取付けられている第二装飾体３３７３と、から構成されている。第一装飾体３３７２と第二装飾体３３７３は、一部を除いて、水平線に対して上下対称に形成されている。第一装飾

体３３７２及び第二装飾体３３７３は、基端側から直線状に短く延びた上で、その先端から直線状の部位の延長線が弦の腹の内側を向くように略半円状に基端側から遠ざかる方向へ延びた後に、更に弦の腹を同じ方向へ向けて約１／２半円弧状に基端側から遠ざかる方向へ延びた波状に形成されている。

【０８８１】

第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３は、基端側から先端側まで略一定の幅で延びている。第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３は、延びている方向に沿って、三つの直径の大きな大径装飾部３３７１ａと、六つの直径の小さな小径装飾部３３７１ｂと、を有している。

【０８８２】

第一装飾体３３７２は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３７２ａと、軸孔３３７２ａを中心として第二装飾体３３７３側を向くように円弧状に設けられている第一ギア部３３７２ｂと、基端側から先端側とは反対側へ突出しているリンク片３３７２ｃと、リンク片３３７２ｃを貫通しており軸孔３３７２ａへ向かって延びている長孔状のリンクスリット３３７２ｄと、を有している。リンクスリット３３７２ｄは、内部に、後述するスライドリンク部材３３８３の伝達ピン３３８３ｂが、摺動可能に挿入される。

【０８８３】

第二装飾体３３７３は、基端側においてユニットベース３３０１に回動可能に支持される軸孔３３７３ａと、軸孔３３７３ａを中心として第一装飾体３３７２側を向くように円弧状に設けられていると共に第一ギア部３３７２ｂと噛合する第二ギア部３３７３ｂと、を有している。第二装飾体３３７３は、第一装飾体３３７２を回動させると、第一ギア部３３７２ｂと第二ギア部３３７３ｂとの噛合により、第一装飾体３３７２とは反対方向へ回動する。これにより、右横リング装飾体３３７１は、第一装飾体３３７２と第二装飾体３３７３とが、基端側を中心として先端側が開閉するように可動する。

【０８８４】

右横リング装飾基板３３７５は、第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３の夫々の後面に取付けられており、大径装飾部３３７１ａの後方となる第一ＬＥＤ３３７６と、小径装飾部３３７１ｂの後方となる第二ＬＥＤ３３７７と、が実装されている。本実施形態では、第一ＬＥＤ３３７６がフルカラーＬＥＤであり、第二ＬＥＤ３３７７が単色ＬＥＤである。

【０８８５】

裏第三右駆動モータ３３８０は、駆動トルクの高いモータを用いている。回転リンク部材３３８２は、裏第三右駆動モータ３３８０の上方における裏第三右駆動モータ３３８０の回転軸を通る垂直線上の位置において、ユニットベース３３０１に回転可能に取付けられている。回転リンク部材３３８２は、駆動ギア３３８１と噛合する平歯車状の伝達ギア部３３８２ａと、偏芯した位置から前方へ円柱状に突出しているクランクピン３３８２ｂと、を備えている。回転リンク部材３３８２のクランクピン３３８２ｂは、後述するスライドリンク部材３３８３の伝達スリット３３８３ａ内に摺動可能に挿入される。

【０８８６】

スライドリンク部材３３８３は、基端側が裏第三右駆動モータ３３８０付近に位置していると共に、先端側がユニットベース３３０１の上下方向中央（右横リング装飾体３３７１の回動可能に支持されている部位）付近まで、上下方向へ延びていると共に、ユニットベース３３０１に対して上下方向へスライド可能に取付けられている。スライドリンク部材３３８３は、回転リンク部材３３８２の回転中心よりも右方に設けられている。スライドリンク部材３３８３は、基端側において左右に延びていると共に回転リンク部材３３８２のクランクピン３３８２ｂが摺動可能に挿入される伝達スリット３３８３ａと、先端側において前方へ円柱状に突出しており第一装飾体３３７２のリンクスリット３３７２ｄ内に摺動可能に挿入される伝達ピン３３８３ｂと、基端側において右検知センサ３３８４により検知される検知片３３８３ｃと、を有している。

【０８８７】
スライドリンク部材３３８３の伝達スリット３３８３ａは、回転リンク部材３３８２の回転中心よりも上方に位置しており、左端が回転リンク部材３３８２の回転中心よりも左方に位置していると共に、先端側とは反対側へ向かうように屈曲している。
【０８８８】
右部ユニット３３７０は、通常の状態では、スライドリンク部材３３８３が上方への移動端に位置しており、第一装飾体３３７２と第二装飾体３３７３の互いの先端同士が最も離れて右横リング装飾体３３７１が最も開いた待機位置の状態にしていている。右横リング装飾体３３７１が待機位置の状態では、第一装飾体３３７２と第二装飾体３３７３とが、枠状のユニットベース３３０１における枠内の右縁付近に夫々が位置している。また、通常の状態では、回転リンク部材３３８２のクランクピン３３８２ｂが、スライドリンク部材３３８３における伝達スリット３３８３ａの左端に位置している。更に、通常の状態では、スライドリンク部材３３８３の検知片３３８３ｃが、右検知センサ３３８４により検知されている。
【０８８９】
この通常の状態では、右横リング装飾体３３７１の第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３における夫々の先端側が、夫々の回動中心を通る垂直線に接近して重心が回動中心よりも左方に位置している。そのため、第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３では、反時計回りの方向へ回動しようとする回転モーメントが夫々に作用することとなるが、第一装飾体３３７２の第一ギア部３３７２ｂと第二装飾体３３７３の第二ギア部３３７３ｂとが噛合していることから、夫々にかかる回転モーメントが相殺され、待機位置の状態で維持される。これにより、右横リング装飾体３３７１側からは、リンクスリット３３８２ｄ及び伝達ピン３３８３ｂを介して、スライドリンク部材３３８３を上下方向へスライドさせようとする力が殆ど作用することはなく、右横リング装飾体３３７１側から裏第三右駆動モータ３３８０へ負荷がかかることは殆どない。
【０８９０】
この通常の状態で、裏第三右駆動モータ３３８０により駆動ギア３３８１を介して回転リンク部材３３８２を時計回りの方向へ回転させると、回転リンク部材３３８２のクランクピン３３８２ｂが伝達スリット３３８３ａ内を右方向へ摺動するように公転し、スライドリンク部材３３８３が下方へスライドする。このスライドリンク部材３３８３が下方へ移動すると、先端の伝達ピン３３８３ｂによりリンクスリット３３７２ｄを介して第一装飾体３３７２が、その先端側が上方へ移動するように軸孔３３７２ａを中心として時計周りの方向へ回動すると共に、第一ギア部３３７２ｂと噛合している第二ギア部３３７３ｂにより、第二装飾体３３７３が軸孔３３７３ａを中心として反時計回りの方向へ回動することとなる。つまり、第一装飾体３３７２の先端と第二装飾体３３７３の先端とが、互いに接近する（右横リング装飾体３３７１が閉じるように）ように夫々が回動する。
【０８９１】
また、スライドリンク部材３３８３が下方へスライドすることで、検知片３３８３ｃも下方へ一緒に移動するため、右検知センサ３３８４が非検知の状態となる。
【０８９２】
そして、回転リンク部材３３８２のクランクピン３３８２ｂが、時計回りの方向へ公転することで、クランクピン３３８２ｂが伝達スリット３３８３ａ内を右方へ摺動した後に左方へ摺動し、クランクピン３３８２ｂが通常の状態から１８０度以上公転して、伝達スリット３３８３ａの左端付近（公転中心よりも左方）に位置すると、裏第三右駆動モータ３３８０の駆動が停止する。この状態では、右横リング装飾体３３７１が閉じるように、第一装飾体３３７２と第二装飾体３３７３の夫々の先端同士が接近した出現位置の状態となっている。この出現位置の状態は、待機位置の状態から、第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３が夫々５０度回動した状態である。
【０８９３】
この出現位置の状態では、右横リング装飾体３３７１の第一装飾体３３７２及び第二装

飾体３３７３が、夫々の回動中心から左方へ延びた状態となっているため、第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３に対して、反時計回りの方向へ回動しようとする回転モーメントが夫々に作用することとなるが、第一装飾体３３７２の第一ギア部３３７２ｂと第二装飾体３３７３の第二ギア部３３７３ｂとが噛合していることから、夫々にかかる回転モーメントが相殺され、出現位置の状態で維持される。これにより、右横リング装飾体３３７１側からは、リンクスリット３３７２ｄ及び伝達ピン３３８３ｂを介して、スライドリンク部材３３８３を上下方向へスライドさせようとする力が殆ど作用することはなく、右横リング装飾体３３７１側から裏第三右駆動モータ３３８０へ負荷がかかることは殆どない。

【０８９４】

本実施形態では、第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３は、夫々の先端同士が接するまで回動することはなく、通常の状態（待機位置）の状態から、夫々５０度回動した位置（出現位置）で停止する。右横リング装飾体３３７１を、待機位置から出現位置側へ移動させると、右横リング装飾体３３７１（第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３）が、枠状のユニットベース３３０１の枠内に位置した状態となる。なお、右横リング装飾体３３７１を、出現位置から待機位置へ移動させる場合は、スライドリンク部材３３８３の検知片３３８３ｃが右検知センサ３３８４により検知されるまで、裏第三右駆動モータ３３８０を上記とは逆方向に駆動させることで、待機位置の状態に復帰させることができる。

【０８９５】

このように、右部ユニット３３７０では、裏第三右駆動モータ３３８０により右横リング装飾体３３７１を、開いた待機位置の状態と、閉じた出現位置の状態との間で開閉させることができる。

【０８９６】

また、本実施形態では、裏第三右駆動モータ３３８０を定電流駆動方式にて駆動させることで、高トルクで駆動ギア３３８１を回転させており、右横リング装飾体３３７１を待機位置と出現位置との間で、６５０ｍｓと言う極めて短い時間で移動（開閉）させることができる。

【０８９７】

本実施形態の裏第三演出ユニット３３００は、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が、同じ形状に形成されている。裏第三演出ユニット３３００の上縦リング装飾体３３１１と下縦リング装飾体３３３１とは、前後方向が同じ位置に設けられている。また、左横リング装飾体３３５１と右横リング装飾体３３７１とは、前後方向が同じ位置に設けられている。また、裏第三演出ユニット３３００では、左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１が、上縦リング装飾体３３１１及び下縦リング装飾体３３３１によりも後方に設けられている。

【０８９８】

なお、本実施形態では、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０として、２相のステッピングモータを用いている。

【０８９９】

また、本実施形態では、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を装着した状態で、２００ｐｐｓ（１パルスの幅は５ｍｓ）で駆動することになっており、さらに停止状態から、スローアップ処理なしで２００ｐｐｓのパルスで励磁しても自起動可能である。

【０９００】

また、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の待機位置から出現位置まで、１３０ｓｔｅｐで移動を完了するので、［１３０ｓｔｅｐ×５ｍｓ＝６５０ｍｓ］となり、６５０ｍｓで出現

させたり退避させたり（出現／退避）することが可能である。

【０９０１】

続いて、裏第三演出ユニット３３００における上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を用いた可動演出について説明する。裏第三演出ユニット３３００の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１は、通常の状態では、夫々が待機位置の状態となっている。上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が待機位置の状態では、前方に配置されている裏第二演出ユニット３２００の裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａよりも外側に位置しており、前方（遊技者側）から視認不能な状態となっている。

【０９０２】

この通常の状態で、裏第三上駆動モータ３３２０及び裏第三下駆動モータ３３４０を駆動させて、上縦リング装飾体３３１１及び下縦リング装飾体３３３１を待機位置から出現位置へ移動させると、正面視においてユニットベース３３０１の枠内の中央で、上縦リング装飾体３３１１の先端と下縦リング装飾体３３３１の先端とが接近した状態となり、三つのリングが縦（上下）に並んだ装飾を遊技者に見せることができる（図１０４を参照）。

【０９０３】

また、通常の状態で、裏第三左駆動モータ３３６０及び裏第三右駆動モータ３３８０を駆動させて、左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１を待機位置から出現位置へ移動させると、正面視においてユニットベース３３０１の枠内の中央で、左横リング装飾体３３５１の先端と右横リング装飾体３３７１の先端とが接近した状態となり、三つのリングが横（左右）に並んだ装飾を遊技者に見せることができる（図１０５を参照）。

【０９０４】

更に、通常の状態で、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を駆動させて、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、夫々待機位置から出現位置へ移動させると、正面視においてユニットベース３３０１の枠内の中央で、上縦リング装飾体３３１１の先端と下縦リング装飾体３３３１の先端とが接近した状態となると共に、左横リング装飾体３３５１の先端と右横リング装飾体３３７１の先端とが接近した状態となり、五つのリングが縦横の十字に並んだ装飾を遊技者に見せることができる（図１０６を参照）。

【０９０５】

また、裏第三演出ユニット３３００では、通常の状態で、例えば、裏第三上駆動モータ３３２０及び裏第三右駆動モータ３３８０を駆動させて、上縦リング装飾体３３１１及び右横リング装飾体３３７１を、待機位置から出現位置への途中の位置まで移動させると、上縦リング装飾体３３１１（第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３）の先端部分と、右横リング装飾体３３７１（第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３）の先端部分とが、正面視において裏第二演出ユニット３２００における裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａの内側に位置して、部分的に遊技者側から視認できる（図１０７を参照）。この状態では、上縦リング装飾体３３１１の二つの先端が、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａ内における四隅のうち上側の左右の隅に出現すると共に、右横リング装飾体３３７１の二つの先端が、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａ内における四隅のうち右側の上下の隅に出現するため、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａの内周形状を変化させることができる。

【０９０６】

このように、本実施形態の裏第三演出ユニット３３００によれば、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体

３３７１を適宜の組合せで出現位置へ移動させることで、縦、横、或いは、十字、に並んだリングの装飾を出現させることができ、多彩な可動演出を遊技者に見せることができる。

【０９０７】

また、上縦リング装飾基板３３１５の第一ＬＥＤ３３１６及び第二ＬＥＤ３３１７、下縦リング装飾基板３３３５の第一ＬＥＤ３３３６及び第二ＬＥＤ３３３７、左横リング装飾基板３３５５の第一ＬＥＤ３３５６及び第二ＬＥＤ３３５７、右横リング装飾基板３３７５の第一ＬＥＤ３３７６及び第二ＬＥＤ３３７７を、適宜発光させることで、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を発光装飾させることができるため、様々な発光演出を遊技者に見せることができる。

【０９０８】

［５－１０．遊技盤における演出］

次に、遊技盤５における主な演出について、主に図１０２乃至図１１０等を参照して詳細に説明する。図１０２は、裏第二演出ユニットにおける複数の回転装飾体を通常の状態から時計回りの方向へ自転させながら１５度公転させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１０３は、裏第二演出ユニットにおける特別回転装飾体を特定位置に移動させた状態で遊技盤の下部を拡大して示す正面図である。図１０４は、裏第三演出ユニットにおける上縦リング装飾体と下縦リング装飾体とを出現位置に移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１０５は、裏第三演出ユニットにおける左横リング装飾体と右横リング装飾体とを出現位置に移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１０６は、裏第三演出ユニットにおける上縦リング装飾体、下縦リング装飾体、左横リング装飾体、及び右横リング装飾体を出現位置に移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１０７は、裏第三演出ユニットにおける上縦リング装飾体と右横リング装飾体とを出現位置の途中まで移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【０９０９】

また、図１０８は、裏上第三演出ユニットにおいて不具合が発生した時における演出表示装置での演出画像の一例を示す遊技盤の正面図である。図１０９は、裏ユニットにおける発光演出中に実行される影演出の一例を示す遊技盤の正面図である。図１１０は、扉枠の遊技窓から遊技盤が臨んでいる状態で示すパチンコ機の正面図である。

【０９１０】

遊技盤５は、遊技領域５ａの後端を区画している遊技パネル１１００のパネル板１１１０、始動口ユニット２１００、サイドユニット、２２００、アタッカユニット２４００、及びセンター役物２５００等が、略全体的に透明に形成されていることから、通常の状態では、図７４等に示すように、それらを通して、遊技パネル１１００の後方に配置されている演出表示装置１６００に表示されている演出画像、裏ユニット３０００における裏第一演出ユニット３１００の裏第一上装飾体３１６１、裏第一左装飾体３１６２、裏第一右装飾体３１６３、裏第一下装飾体３１６４、裏第二演出ユニット３２００における複数の回転装飾体３２１０（特別回転装飾体３２１１及び普通回転装飾体３２１２）、裏第二外側装飾体３２２８、裏第二内側装飾体３２２９、及び裏第二内周装飾体３２３０、等を良好に視認することができる。

【０９１１】

通常の状態では、図７４等の示すように、裏第二演出ユニット３２００における複数の回転装飾体３２１０のうち４個の特別回転装飾体３２１１が、公転軌道の円周上における上下方向の両端と、左右方向の両端とに位置している。つまり、１個の特別回転装飾体３２１１が、公転軌道上における最も下方となる特定位置（時計における６時の部位）に位置している。この特定位置に位置している特別回転装飾体３２１１は、裏第一演出ユニット３１００における略円環状の裏第一下装飾体３１６４の中央に位置しており、外側が裏第一下装飾体３１６４により装飾された状態となっている。また、特定位置の特別回転装飾体３２１１（回転装飾体３２１０）は、第一始動口２００２の後方に位置しており、第

一始動口２００２の後方を装飾している（図１０３を参照）。
【０９１２】
また、通常の状態では、裏第三演出ユニット３３００の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が、夫々待機位置の状態となっており、正面視において裏第二演出ユニット３２００における裏第二内周装飾体３２３０よりも外側に位置していることで、前方が複数の回転装飾体３２１０、駆動リング３２２１、裏第二外側装飾体３２２８、裏第二内側装飾体３２２９等で覆われて、遊技者側から視認不能な状態となっている。
【０９１３】
この通常の状態では、裏第二演出ユニット３２００における裏第二内周装飾体３２３０の内側を通して、後方に配置されている演出表示装置１６００に表示されている演出画像を、遊技者側（前方）から良好な状態で視認することができる。
【０９１４】
遊技盤５は、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられることで抽選される第一特別抽選結果や第二特別抽選結果に応じて、裏ユニット３０００の裏第一演出ユニット３１００、裏第二演出ユニット３２００、及び裏第三演出ユニット３３００が、所定の可動演出を行う。
【０９１５】
まず、裏第二演出ユニット３２００を用いた演出について、主に図１０２及び図１０３等を参照して説明する。裏第二演出ユニット３２００の複数の回転装飾体３２１０を用いた演出としては、例えば、図１０２に示すように、裏第二駆動モータ３２２２の駆動により駆動リング３２２１を時計回りの方向へ回転させると、複数（１２個）の回転装飾体３２１０が時計回りの方向へ自転しながら、時計回りの方向へ公転する可動演出を行うことができる。これにより、複数の回転装飾体３２１０が、自転しながら裏第二内周装飾体３２３０の内側を通して見える演出画像の周りを公転（周回）するため、グルグル回る複数の回転装飾体３２１０により、遊技領域５ａを賑やかな感じにすることができ、遊技者を楽しませることができる。
【０９１６】
上記のように、複数の回転装飾体３２１０を自転させながら公転させている状態で、例えば、裏第一演出ユニット３１００における裏第一下装飾基板３１７０のＬＥＤ３１７１を発光させると、後方を回転装飾体３２１０が周回している略円環状の裏第一下装飾体３１６４が発光するため、遊技者の関心を裏第一下装飾体３１６４へ向けさせることができる。また、裏第一下装飾体３１６４が目立つことから、遊技者に対して裏第一下装飾体３１６４の円環内（特定位置）に、所望の回転装飾体３２１０（特別回転装飾体３２１１）が公転停止するか否かによって、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。
【０９１７】
この際に、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０のうち特定位置に対応している第一回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ａのみを点灯させた状態としても良い。これにより、裏第一下装飾体３１６４の円環内の後側を通る回転装飾体３２１０のみが良好に視認でき、その他の回転装飾体３２１０が視認し難くなるため、裏第一下装飾体３１６４の円環内を窓とした、ルーレット、或いは、スロット、のような演出を遊技者に見せることができ、特定位置に所望の回転装飾体３２１０が停止するか否かのドキドキ感をより高めることができる。
【０９１８】
そして、裏第一下装飾体３１６４の円環内（特定位置）で所望の回転装飾体３２１０（特別回転装飾体３２１１）が停止すると、図１０３に示すように、その前方には始動口ユニット２１００の第一始動口２００２が設けられているため、遊技者に対して第一始動口２００２に遊技球Ｂを受入れさせると、「大当り」が抽選される可能性が極めて高いのではないかと思わせることができ、遊技者に対して第一始動口２００２を狙った遊技球Ｂの打込操作を促すことができると共に、遊技球Ｂの打込操作を楽しませることができる。

【０９１９】
また、複数の回転装飾体３２１０を裏第二駆動モータ３２２２の駆動により自転させながら公転させる際に、各回転装飾体３２１０の移動位置に合わせて、裏第二装飾基板３２４０の複数のＬＥＤ３２４１を適宜発光させるようにしても良い。例えば、一つの回転装飾体３２１０が特定位置に位置している時には、各回転装飾体ＬＥＤ群３２５０の第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、第四ＬＥＤ群３２５４を点灯させると共に、各中間ＬＥＤ群３２５５を消灯させる。続いて、回転装飾体３２１０が時計回りの方向へ約７度公転すると、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０の第三ＬＥＤ群３２５３と第四ＬＥＤ群３２５４を点灯させたままで、第一ＬＥＤ群３２５１と第二ＬＥＤ群３２５２を消灯させると共に、中間ＬＥＤ群３２５５を点灯させる。更に、回転装飾体３２１０が初めの位置から１５度公転すると、第三ＬＥＤ群３２５３と第四ＬＥＤ群３２５４も消灯させて回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を消灯させると共に、中間ＬＥＤ群３２５５のみを点灯させたままとする。

【０９２０】
続いて、回転装飾体３２１０が最初の位置から約２２度公転すると、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０の第一ＬＥＤ群３２５１と第二ＬＥＤ群３２５２を点灯させて第三ＬＥＤ群３２５３と第四ＬＥＤ群３２５４を消灯させたままとすると共に、中間ＬＥＤ群３２５５を点灯させたままとする。そして、回転装飾体３２１０が最初の位置から３０度公転する（次の回転装飾体３２１０が特定位置に位置する）と、第三ＬＥＤ群３２５３と第四ＬＥＤ群３２５４を点灯させて回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を点灯させると共に、中間ＬＥＤ群３２５５を消灯させる。これにより、前方に回転装飾体３２１０が位置しているＬＥＤ３２４１を点灯させるようにしていると共に、前方に回転装飾体３２１０が位置していないＬＥＤ３２４１を消灯させるようにしているため、恰も回転装飾体３２１０自身にＬＥＤが設けられているかの如く、回転装飾体３２１０が発光しながら公転しているような演出を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９２１】
また、裏第二演出ユニット３２００では、通常の状態で、全ての回転装飾体ＬＥＤ群３２５０及び中間ＬＥＤ群３２５５を、高輝度で発光させた上で、裏第二駆動モータ３２２２により複数の回転装飾体３２１０を自転＆公転させ、通常の状態とは異なる状態で複数の回転装飾体３２１０の自転＆公転を停止させて、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０及び中間ＬＥＤ群３２５５を消灯又は減光させるようにしても良い。これにより、全ての回転装飾体ＬＥＤ群３２５０及び中間ＬＥＤ群３２５５が高輝度で発光することにより、遊技者から複数の回転装飾体３２１０を視認し難くすることができるため、その状態で回転装飾体３２１０の位置を変えることで、遊技者が知らないうちに回転装飾体３２１０が移動する演出を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせて楽しませることができる。

【０９２２】
また、裏第二演出ユニット３２００では、裏第二装飾基板３２４０に実装されている複数のＬＥＤ３２４１を適宜発光させることができるため、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を、第一回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ａから、第二回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｂ、第三回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｃ、第四回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｄ、第五回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｅ、第六回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｆ、第七回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｇ、第八回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｈ、第九回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｉ、第十回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｊ、第十一回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｋ、第十二回転装飾体ＬＥＤ群３２５０ｌ、のように順番に発光（点灯）させることで、光が所定方向へ回転しているような発光演出を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませることができる。この光の回転を停止させる際に、どの位置で光の回転が停止するか否かによって、遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９２３】
なお、光りの回転を停止させる際に、光の回転速度を徐々に低下させると共に、回転装

飾体ＬＥＤ群３２５０において、第一ＬＥＤ群３２５１と第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３と第四ＬＥＤ群３２５４、更には、中間ＬＥＤ群３２５５、と順番に点灯させて、回転方向へ小刻みに光が移動してゆっくり停止するようにしても良い。これにより、光が停止する位置が細かくなるため、遊技者に対して、どの位置で光の回転が停止するのかを予測し難くすることができ、遊技者をハラハラさせて楽しませることができる。

【０９２４】

また、上記のように、光を回転（周回）させることができるため、周方向へ順番に点灯させたり、消灯させたりすることで、時計のように時間を計測する発光演出や、残り時間を示唆する発光演出等も行うことができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９２５】

更に、夫々の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０において、例えば、第一ＬＥＤ群３２５１、第二ＬＥＤ群３２５２、第三ＬＥＤ群３２５３、第四ＬＥＤ群３２５４、第一ＬＥＤ群３２５１、・・・、のような順番で発光させるようにしても良い。これにより、一ヶ所の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０において光が回転しているような発光演出を遊技者に見せることができると共に、遊技者に対して、回転装飾体３２１０が公転していない状態で回転（自転）しているように錯覚させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９２６】

また、夫々の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０において、例えば、第一ＬＥＤ群３２５１及び第三ＬＥＤ群３２５３を発光させた後に、第二ＬＥＤ群３２５２及び第四ＬＥＤ群３２５４を発光させると、中心から外側へ移動して広がるような発光演出を遊技者に見せることができる。或いは、第二ＬＥＤ群３２５２及び第四ＬＥＤ群３２５４を発光させた後に、第一ＬＥＤ群３２５１及び第三ＬＥＤ群３２５３を発光させると、外側から中心へ収束するような発光演出を遊技者に見せることができる。

【０９２７】

続いて、裏第三演出ユニット３３００を用いた演出について、主に図１０４乃至図１０８を参照して説明する。まず、例えば、図１０４に示すように、通常の状態から、裏第三上駆動モータ３３２０及び裏第三下駆動モータ３３４０を駆動させて、上縦リング装飾体３３１１及び下縦リング装飾体３３３１を待機位置から出現位置へ移動させる。これにより、正面視において裏第二内周装飾体３２３０の内側の中央で、上縦リング装飾体３３１１の先端と下縦リング装飾体３３３１の先端とが接近した状態となり、三つのリングが縦（上下）に並んだ装飾を遊技者に見せることができる。

【０９２８】

また、裏第三演出ユニット３３００を用いた演出として、図１０５に示すように、通常の状態から、裏第三左駆動モータ３３６０及び裏第三右駆動モータ３３８０を駆動させて、左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１を待機位置から出現位置へ移動させる。これにより、正面視において裏第二内周装飾体３２３０の内側の中央で、左横リング装飾体３３５１の先端と右横リング装飾体３３７１の先端とが接近した状態となり、三つのリングが横（左右）に並んだ装飾を遊技者に見せることができる。

【０９２９】

本実施形態では、裏第三演出ユニット３３００の左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１を出現位置に移動させて、三つのリングが横に並んだ装飾を形成させた状態で、演出表示装置１６００において三つのリングの夫々の中となる部位に、第一始動口２００２や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を示唆するための、三つの図柄列の変動表示を行うことができる。これにより、左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させていない状態で、三つの図柄列を変動表示された場合と比較して、三つの図柄列の上下が、出現位置の左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１により物理的に装飾されている状態となるため、遊技者に対して、変動表示されている図柄列が、「大当り」等の遊技者が有利となる図柄の組合せで停止表示される可能性が高いと思わせる

ことができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０９３０】

更に、裏第三演出ユニット３３００を用いた演出として、図１０６に示すように、通常の状態から、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を駆動させて、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、夫々待機位置から出現位置へ移動させる。これにより、裏第二内周装飾体３２３０の内側の中央で、上縦リング装飾体３３１１の先端と下縦リング装飾体３３３１の先端とが接近した状態となると共に、左横リング装飾体３３５１の先端と右横リング装飾体３３７１の先端とが接近した状態となり、五つのリングが縦横の十字に並んだ装飾を遊技者に見せることができる。

【０９３１】

また、図１０６に示すように、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、全て待機位置から出現位置へ移動させると、演出表示装置１６００の表示画面の前方に、五つのリングが十字に並んだ装飾が形成されるため、遊技者に対して、「大当り」等の遊技者が有利となる有利遊技状態が発生すると思わせることができ、「大当り」遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９３２】

また、裏第三演出ユニット３３００では、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、適宜の順番や組合せ順に、待機位置から出現位置へ移動させるようにしても良い。例えば、上縦リング装飾体３３１１、右横リング装飾体３３７１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、の順番に出現位置へ移動させたり、上縦リング装飾体３３１１及び下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１及び右横リング装飾体３３７１、の順番に出現位置へ移動させたりしても良い。これにより、多段階を経て、五つのリングが十字に並んだ状態となるため、夫々の段階において、次の段階に移行するか否かによって遊技者をドキドキ・ワクワクさせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９３３】

ところで、裏第三演出ユニット３３００では、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を、定電流駆動方式により高トルクで駆動させているため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、一秒以下の極めて短い時間（ここでは、６５０ｍｓ）で、待機位置から出現位置まで、或いは、出現位置から待機位置まで、移動させることができる。これにより、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が、一瞬で出現したり消えたりするため、遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９３４】

更に、裏第三演出ユニット３３００では、例えば、図１０７に示すように、通常の状態から、裏第三上駆動モータ３３２０及び裏第三右駆動モータ３３８０を駆動させて、上縦リング装飾体３３１１及び右横リング装飾体３３７１を、待機位置から出現位置への途中の位置まで移動させる。これにより、上縦リング装飾体３３１１（第一装飾体３３１２及び第二装飾体３３１３）の先端部分と、右横リング装飾体３３７１（第一装飾体３３７２及び第二装飾体３３７３）の先端部分とが、正面視において裏第二内周装飾体３２３０の内側に位置して、部分的に遊技者側から視認することができる。

【０９３５】

詳述すると、図１０７の状態では、上縦リング装飾体３３１１の二つの先端が、裏第二内側装飾体３２２９の貫通孔３２２９ａ内における四隅のうち上側の左右の隅に出現していると共に、右横リング装飾体３３７１の二つの先端が、裏第二内側装飾体３２２９の貫

通孔３２２９ａ内における四隅のうち右側の上下の隅に出現している。これにより、後方に演出表示装置１６００の表示画面が臨んでいる裏第二内周装飾体３２３０の内側の形状が変化するため、遊技者に対して上縦リング装飾体３３１１及び右横リング装飾体３３７１の移動に気付かせ易くすることができ、遊技者に対して何か起きるのではないかと予感させて遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０９３６】

なお、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を待機位置から出現位置へ移動させる際に、まず、先端部分のみが視認できるように途中まで移動させ、次の段階として出現位置まで移動させるようにしても良い。これにより、完全に出現位置まで移動するか否かによって遊技者をドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。この出現位置の途中まで移動させる際に、待機位置との間で小刻みに往復移動させるようにしても良く、裏第二内周装飾体３２３０の内側の形状が小刻みに変化することで、遊技者に対してより気付かせ易くすることができる。

【０９３７】

裏第三演出ユニット３３００では、上縦リング装飾基板３３１５の第一ＬＥＤ３３１６及び第二ＬＥＤ３３１７、下縦リング装飾基板３３３５の第一ＬＥＤ３３３６及び第二ＬＥＤ３３３７、左横リング装飾基板３３５５の第一ＬＥＤ３３５６及び第二ＬＥＤ３３５７、右横リング装飾基板３３７５の第一ＬＥＤ３３７６及び第二ＬＥＤ３３７７を、適宜発光させること、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を適宜発光装飾させることができる。これにより、出現位置側へ移動した上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、様々な発光態様で発光装飾させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９３８】

ところで、本実施形態では、裏第三演出ユニット３３００において、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させた時に、演出表示装置１６００に表示される演出画像として、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の真後ろとなる部位に、それらと同じような装飾画像３３９０を表示させるようにしている（図１０８を参照）。

【０９３９】

また、本実施形態では、何らかの原因により、裏第三演出ユニット３３００の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の少なくとも一つが、出現位置へ移動することができなくなった場合、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を移動させる演出が実行されても、それらを待機位置のままとして出現位置側へ移動させないようにしていると共に、演出表示装置１６００には装飾画像３３９０を表示させるようにしている（図１０８を参照）。これにより、裏第三演出ユニット３３００において不具合が発生しても、装飾画像３３９０が見えることで、遊技者に対して不具合の発生を認識させ難くすることができるため、遊技者が不具合の発生を認識することで、遊技を中断させなければならなくなって不快感を覚えてしまうことを回避させることができ、遊技者に対して引き続き遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９４０】

更に、裏ユニット３０００を用いた演出としては、裏第二演出ユニット３２００による演出と、裏第三演出ユニット３３００による演出とを、適宜組合せた演出も行うことができる。これにより、より多彩な演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができる。また、より多段階の演出を遊技者に見せることが可能となるため、各段階において遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者の期待感を高めさせ

て興趣の低下を抑制させることができる。

【０９４１】

また、裏ユニット３０００を用いた演出として、例えば、裏第一演出ユニット３１００、裏第二演出ユニット３２００、及び裏第三演出ユニット３３００を用いて適宜の発光演出を実行している時に、特定のライン上に位置しているＬＥＤを消灯させると共に、当該ラインを、所定方向の一方側から他方側へ遊技領域５ａを横切るように短時間（一秒以下）で移動させる影演出を行うことができる（図１０９を参照）。これにより、特定のライン上のＬＥＤを消灯させることで、遊技領域５ａ内にライン上に暗い部分（影部３０５０）が表れると共に、その影部３０５０が短時間で遊技領域５ａ内を横切るこことなるため、遊技者に対して「ハッ」とさせることができ、何かが起こるのではないかと予感させて遊技に集中させることができる。なお、影部３０５０は、上下方向の他に、左右方向や斜め方向へも移動させることができる。

【０９４２】

また、上記の影演出は、回転装飾体３２１０、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１、等による可動演出の時や、演出表示装置１６００に表示されている演出画像の切換わりの時、等の際に実行することもできる。これにより、影演出を区切りとして、次の可動演出や演出画像等に対して遊技者の関心を強く引付けさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９４３】

更に、本実施形態の遊技盤５は、パチンコ機１に組立てた状態では、図１１０に示すように、扉枠３の扉窓１０１ａを通して遊技領域５ａ内を遊技者側から視認することができる。そして、扉枠３では、扉窓１０１ａの外周を、半チューブ状の皿左上装飾体２７１、皿右上装飾体２７６、皿中央上装飾体３１２ａ、扉枠左サイド装飾体４０４、扉枠右サイド装飾体４１９、及び扉枠トップ装飾体４５３により囲んでいる。また、扉枠３では、皿左上装飾体２７１、皿右上装飾体２７６、皿中央上装飾体３１２ａ、扉枠左サイド装飾体４０４、扉枠右サイド装飾体４１９、及び扉枠トップ装飾体４５３の後方に、皿左上装飾基板２７３、皿右上装飾基板２７８、皿中央上装飾基板３１４、扉枠左サイド装飾基板４０２、扉枠右サイド装飾基板４１８、扉枠トップ中央装飾基板４５５、扉枠トップ左装飾基板４５６、及び扉枠トップ右装飾基板４５７が配置されているため、それら装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、扉窓１０１ａ（遊技領域５ａ）の外周全体を発光装飾させることができると共に、扉窓１０１ａの外周に沿って光を移動させることができる。

【０９４４】

そして、上述したように、本実施形態の遊技盤５では、様々な発光演出を行うことができるため、例えば、裏第二演出ユニット３２００の第一ＬＥＤ群３２５１及び第三ＬＥＤ群３２５３、第二ＬＥＤ群３２５２及び第四ＬＥＤ群３２５４、扉枠３の各装飾基板のＬＥＤ、の順番に発光させると、中心から外側へ移動して広がるような発光演出を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を遊技領域５ａの外側へ向けさせることができる。或いは、扉枠３の各装飾基板のＬＥＤ、裏第二演出ユニット３２００の第二ＬＥＤ群３２５２及び第四ＬＥＤ群３２５４、第一ＬＥＤ群３２５１及び第三ＬＥＤ群３２５３、の順番で発光させると、外側から中心へ収束するような発光演出を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を遊技領域５ａの中央に向けさせることができる。

【０９４５】

また、裏第二演出ユニット３２００において、上述したように、複数の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０や中間ＬＥＤ群３２５５による周方向へ光が回転（旋回）する発光演出の際に、扉枠３側においても、扉窓１０１ａの周方向へ光が回転する発光演出を実行するようにしても良い。これにより、遊技領域５ａの中央を中心としてパチンコ機１の全体で光がグルグル回るような発光演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えることができると共に、遊技者を楽しませることができ、興趣の低下を抑制せることができる。

【０９４６】
なお、本実施形態の遊技盤５では、上記したような可動演出と発光演出とを適宜組合せることができる共に、演出表示装置１６００の表示画面に表示される演出画像（表示演出）とも組合せることができる。これにより、発光演出、可動演出、表示演出、等を適宜組合せることで多彩なパターンの演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、各種の演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。
【０９４７】
［５－１１．本実施形態の特徴的な作用効果］
このように、本実施形態のパチンコ機１によると、通常の状態では、裏ユニット３０００における裏第三演出ユニット３３００の上部ユニット３３１０の上縦リング装飾体３３１１、下部ユニット３３３０の下縦リング装飾体３３３１、左部ユニット３３５０の左横リング装飾体３３５１、及び右部ユニット３３７０の右横リング装飾体３３７１を、遊技領域５ａの中央部（ここでは、裏第二演出ユニット３２００の裏第二内周装飾体３２３０の内周）よりも外側に回動させて退避位置の状態とすることで、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が、裏第二演出ユニット３２００の回転装飾体３２１０、裏第二外側装飾体３２２８、裏第二内側装飾体３２２９、及び裏第二内周装飾体３２３０の後方に位置することとなり、回転装飾体３２１０、裏第二外側装飾体３２２８、裏第二内側装飾体３２２９、及び裏第二内周装飾体３２３０により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を遊技者側（前方）から視認不能とすることができ、遊技者に対して上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の存在に気付かせ難くすることができると共に、遊技領域５ａの中央に臨んでいる演出表示装置１６００に表示されている演出画像を、遊技者側（前方）から良好に視認させることができ、遊技者に演出画像を楽しませることができる。
【０９４８】
この通常の状態で、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が０．５秒～１．０秒の範囲内（本実施形態では６５０ｍｓ（０．６５秒））で退避位置から出現位置まで回動（移動）するように、周辺制御基板１５１０により、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を、定電流駆動方式にて駆動して上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を回動させると、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が高いトルクで回動させられることとなり、トルクが高いことで停止していた上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１に大きな回転モーメントが作用し、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を極めて速いスピードで出現位置へ回動させることができるため、遊技者が認識していなかった上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が、遊技領域５ａの中央部に、突然出現したような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えることができると共に、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が突然瞬時に出現することで遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと強く思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。
【０９４９】
また、周辺制御基板１５１０によって裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を定電流駆

動方式にて駆動することにより高いトルクで上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を回動させると、退避位置から出現位置へ素早く回動（移動）した上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１により演出表示装置１６００に表示されている演出画像の一部が遮られることとなるため、遊技者に対して出現位置への上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動を即座に認識させることができ、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動により遊技者を大いに驚かせることができる。

【０９５０】

更に、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１における基端側と先端側との間の部位を、退避位置から出現位置へ回動する時における基端側と先端側とを結んだ直線の後側に位置するようにしていることから、基端側と先端側との間を非直線状に延びた形状（ここでは円弧形状）としているため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を退避位置から出現位置へ回動（移動）させると、初めに上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の先端側が視認可能となる。この際に、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１における前方から視認可能となっている部位（先端側）は、基端側と先端側との間が非直線形状であるため、裏第二内周装飾体３２３０から内側に突出している方向が、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の基端側の方向とは異なる方向となる。従って、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、出現位置側への途中で回動を停止させて先端側のみが視認可能となる演出を実行すると（図１０７を参照）、遊技者に対して上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１とは異なる別の装飾体が出現しているように錯覚させることができるため、より多彩な演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【０９５１】

また、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、基端側を遊技領域５ａの中央部（裏第二内周装飾体３２３０）よりも外側で回動可能に支持し、出現位置の時に先端側を遊技領域５ａの中央部まで延出するような細長いフレーム状としていることから、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ回動させると、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の先端側が遊技領域５ａの中央部に位置するため、出現位置の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を目立たせることができ、遊技者の関心を上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１に強く引付けさせることができる。

【０９５２】

また、周辺制御基板１５１０により裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を定電流駆動方式にて駆動することによって、高いトルクにより上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を退避位置から出現位置まで回動させた時の時間を、０．５秒～１．０秒の範囲内としているため、必要以上にトルクの高い大型の駆動モータを用いる必要が無く、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動

モータ３３８０に必要なスペースの増加を抑制させることができ、相対的に、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１や他の部材を配置するためのスペースを確保し易くすることができると共に、確保したスペースにより上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１等をより大きくすることができ、大型の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１等により遊技者をより楽しませられるパチンコ機１とすることができる。また、必要以上にトルクの高い大型の駆動モータを用いたり、高いトルクを出力させるための複雑な制御回路を用いたりする必要がないため、パチンコ機１にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【０９５３】

また、遊技領域５ａの中央に演出画像を表示可能な演出表示装置１６００を設けるようにしており、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を退避位置から出現位置、或いは、出現位置から退避位置、に回動（移動）させる際に、表示画面を一時的に暗くすることで、遊技者に対して上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動を見辛くすることができるため、その後に表示画面を明るくすることで、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が突然、中央部に出現したり中央部からいなくなったりするような演出を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせることができると共に、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１により遊技者を楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０９５４】

ところで、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を定電流駆動方式にて駆動することにより、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を高いトルクで回動させていることから、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０や、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１等が早期に疲労することで不具合が発生し易くなる恐れがあるが、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させる演出の実行により、演出表示装置１６００に装飾画像３３９０を表示させるようにしているため、それらに不具合が発生して、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動（回動）することができなくても、装飾画像３３９０により、遊技者に対して恰も上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動したかのように錯覚させることができ、装飾画像３３９０により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１による演出と同じ演出を遊技者に見せて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９５５】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、通常の状態では、周辺制御基板１５１０（周辺制御部１５１１及び演出表示制御部１５１２）により、裏ユニット３０００における裏第三演出ユニット３３００の上部ユニット３３１０の上縦リング装飾体３３１１、下部ユニット３３３０の下縦リング装飾体３３３１、左部ユニット３３５０の左横リング装飾体３３５１、及び右部ユニット３３７０の右横リング装飾体３３７１が、遊技者側から視認不能な退避位置に移動しているため、演出表示装置１６００に表示されている演出画像を良好に視認することができ、遊技者に演出画像を楽しませることができる。そして、周

辺制御基板１５１０により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させる演出が実行されると、適宜の数の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が、退避位置から出現位置へ移動するタイミングで、演出表示装置１６００において、出現位置の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の後方となる部位に装飾画像３３９０が表示されると共に、フレーム状の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１により区画される部位に特定演出画像（例えば、抽選された特別抽選結果を示唆するための複数の図柄列）が表示されるため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１により特定演出画像が明確に区画され、特定演出画像を目立たせることができ、特定演出画像による演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９５６】

そして、何らかの理由により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１のうちの一つでも出現位置へ移動することができない不具合を上検知センサ３３２４、下検知センサ３３４４、左検知センサ３３６４、及び右検知センサ３３８４の何れかにより検知すると、周辺制御基板１５１０により全ての上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動制御のみを休止させるようにしているため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させる演出が実行されると、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が退避位置から移動せずに、演出表示装置１６００に、出現位置の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の後方となる部位に装飾画像３３９０が表示されると共に、出現位置の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１（装飾画像３３９０）により区画される部位に特定演出画像が表示されるため、遊技者に対して恰も上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動したかのように錯覚させることができ、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１に類似した装飾画像３３９０により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１による演出と同じ演出を遊技者に見せることができる。従って、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１に不具合が生じて出現位置へ移動することができなくても、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１に類似した装飾画像３３９０を遊技者に見せることができ、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１による演出と同等の演出を装飾画像３３９０によって遊技者に見せることができると共に、装飾画像３３９０により特定演出画像を目立たせることができ、遊技者に特定演出画像による演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９５７】

また、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１のうち、一つでも出現位置へ移動することができない不具合が発生した場合、全ての上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動制御を休止させて、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させないようにしているため、上縦リング

装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ同時に移動させる演出を行った時に、出現位置へ移動した上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の何れかと不具合により出現位置へ移動しないことで視認可能となる装飾画像３３９０とが、混在して見える演出が行われることを回避させることができ、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止して遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０９５８】

また、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させる演出を実行すると、演出表示装置１６００に装飾画像３３９０を表示させるようにしており、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動しない不具合の有無に関わらず、装飾画像３３９０を表示させるようにしているため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１に不具合が発生した時用の画像を別途設ける必要が無く、装飾画像３３９０を含む演出画像の表示にかかる負荷を軽減させることができる。

【０９５９】

また、周辺制御基板１５１０において、上検知センサ３３２４、下検知センサ３３４４、左検知センサ３３６４、及び右検知センサ３３８４により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が移動しない不具合が検知されると、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動制御を休止させるようにしているため、不具合により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が中途半端な位置で停止する等して不完全な演出となることを回避させることができ、遊技者に対して不快感を与えてしまうことを防止することができると共に、移動制御のみを休止しており、演出表示装置１６００には装飾画像３３９０が表示されるため、装飾画像３３９０により遊技者を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０９６０】

更に、不具合の検知により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動制御を休止させるようにしているため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を移動させるための裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０に過負荷が作用することはなく、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１や他の部材が破損してしまうことを防止することができ、不具合が拡大してしまうことを回避させることができる。

【０９６１】

また、退避位置の状態では上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を視認不能としているため、何らかの理由により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動することができない不具合が生じていても、上述したように、演出表示装置１６００に装飾画像３３９０が表示されるため、装飾画像３３９０による演出を楽しませることができると共に、退避位置の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が見えないことから上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が移動しない不具合が発生していることを遊技者に気付かせ難くすることができ、遊技者に不安感を与

えてしまうことを防止して興趣の低下を抑制させることができる。
【０９６２】
また、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を退避位置へ移動させた状態（通常の状態）では、遊技者側から上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を視認することができないことから、退避位置の状態では遊技者に上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の存在を気付かせ難くすることができるため、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させると、見えていなかった上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現することで遊技者を大いに驚かせることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。
【０９６３】
また、上検知センサ３３２４、下検知センサ３３４４、左検知センサ３３６４、及び右検知センサ３３８４により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動しない不具合を検知させるようにしており、退避位置の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を、上検知センサ３３２４、下検知センサ３３４４、左検知センサ３３６４、及び右検知センサ３３８４により検知させるようにしているため、周辺制御基板１５１０によって上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動制御させた際に、上検知センサ３３２４、下検知センサ３３４４、左検知センサ３３６４、及び右検知センサ３３８４が、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を検知したままであれば、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が移動していないこととなり、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動しない不具合を検知することができ、上述した作用効果を奏する遊技機を具現化することができる。
【０９６４】
なお、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１と類似した装飾画像３３９０は、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の大きさよりも、大きくても良いし、小さくても良い。装飾画像３３９０を上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１よりも大きくした場合は、演出表示装置１６００に表示されている装飾画像３３９０により、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を更に装飾することができると言う利点がある。一方、装飾画像３３９０を上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１よりも小さくした場合は、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を出現位置へ移動させる演出を実行した時に、不具合の発生により上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１の移動制御を休止させない限り、遊技者に装飾画像３３９０を認識されないと言う利点がある。
【０９６５】
更に、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技盤５の裏ユニット３０００の裏第二演出ユニット３２００において、裏第二外側装飾体３２２８及び前後に貫通している貫通孔

３３２９ａを有している裏第二内側装飾体３２２９の前方において、通常の状態では、特別な装飾が施されている４個の特別回転装飾体３２１１と、特別回転装飾体３２１１とは異なる装飾が施されている残り６個の普通回転装飾体３２１２とで構成されている平板状で透光性を有する１２個の回転装飾体３２１０が、貫通孔３２２９ａの外周を装飾するように、前後に延びた軸線を中心とした公転円周上に並んでいると共に、貫通孔３２２９ａから後方に設けられている演出表示装置１６００の表示画面が臨んでいる。この状態で、裏第二駆動モータ３２２２により駆動リング３２２１を回転させると、各回転装飾体３２１０から後方に延びている軸部３２１０ａが、駆動リング３２２１の軸孔３２２１ａに挿入されていることから、軸部３２１０ａと共に回転装飾体３２１０と軸部３２１０ａの後端に設けられている回転体ギア３２２５とが、駆動リング３２２１の回転中心から軸孔３２２１ａまでの距離を半径とした円周上（公転円周上）を移動（公転）する。この際に、軸部３２１０ａの後端に設けられている回転体ギア３２２５は、ユニットベース３２２０における公転円よりも公転中心側に設けられている固定ギア部３２２０ｂと噛合していることから、回転体ギア３２２５が公転すると、回転体ギア３２２５が固定ギア部３２２０ｂを転動して回転体ギア３２２５の公転方向と同じ方向に回転することとなり、回転体ギア３２２５が軸部３２１０ａ及び回転装飾体３２１０と一緒に、軸部３２１０ａの前後に延びた軸周りに回転（自転）することとなる。従って、裏第二駆動モータ３２２２により駆動リング３２２１を回転させることで、複数（１２個）の回転装飾体３２１０が自転しながら同じ方向へ公転するため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９６６】

また、前後に延びた軸周りに自転しながら公転する複数の回転装飾体３２１０を平板状としていることから、回転装飾体３２１０の面を前方へ向けており、回転装飾体３２１０の全体が遊技者側から見え易くなっているため、これら回転装飾体３２１０が自転しながら公転すると、複数の回転装飾体３２１０がグルグルと回転する様子を遊技者に見せることができ、賑やかな感じの演出を遊技者に見せることができると共に、遊技者に強いインパクトを与えて大いに楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０９６７】

また、複数の回転装飾体３２１０、裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９の後方で、回転装飾体３２１０の公転軌跡の範囲内に、公転円周上の停止位置（一つの回転装飾体３２１０が特定位置で公転停止する位置）で公転停止している複数の回転装飾体３２１０の後方となり公転方向に分割されている複数（１２個）の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と、各回転装飾体ＬＥＤ群３２５０同士の間に位置している中間ＬＥＤ群３２５５と、で構成された裏第二装飾基板３２４０の複数のＬＥＤ３２４１を備えていることから、複数の回転装飾体３２１０が停止位置の状態で、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０のＬＥＤ３２４１を発光させると、回転装飾体３２１０を発光装飾させることができ、複数の回転装飾体３２１０が停止位置同士の間の状態で、中間ＬＥＤ群３２５５のＬＥＤ３２４１を発光させると、回転装飾体３２１０を発光装飾させることができる。従って、複数の回転装飾体３２１０を自転させながら公転させている時に、回転装飾体３２１０の公転に合わせて回転装飾体ＬＥＤ群３２５０のＬＥＤ３２４１や中間ＬＥＤ群３２５５のＬＥＤ３２４１を適宜発光させると、発光しているＬＥＤ３２４１が、回転装飾体３２１０の公転と一緒に移動することとなるため、ＬＥＤ３２４１からの光が透光性を有した裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９と回転装飾体３２１０とを通して前方（遊技者側）へ照射されることで、恰も回転装飾体３２１０にＬＥＤ３２４１が設けられているように回転装飾体３２１０を発光装飾させることができ、発光装飾されている複数の回転装飾体３２１０が自転しながら公転する演出を遊技者に見せることで、遊技者を大いに楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９６８】
この際に、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０を構成している複数のＬＥＤ３２４１を、回転装飾体３２１０の公転方向に第一ＬＥＤ群３２５１及び第二ＬＥＤ群３２５２と第三ＬＥＤ群３２５３及び第四ＬＥＤ群３２５４とに分割していることから、回転装飾体３２１０の公転に合わせてきめ細かく回転装飾体ＬＥＤ群３２５０のＬＥＤ３２４１を発光させることができるようになるため、回転装飾体３２１０の後方に位置するＬＥＤ３２４１のみを発光させ易くすることができ、自転しながら公転する回転装飾体３２１０にＬＥＤ３２４１が設けられていると遊技者に対して強く錯覚させることができると共に、発光装飾された回転装飾体３２１０の動きをより楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０９６９】
更に、回転装飾体３２１０の公転軌跡の範囲内に回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と中間ＬＥＤ群３２５５とで構成された複数のＬＥＤ３２４１を備えていることから、複数のＬＥＤ３２４１が円環状に配置されており、左上隅ＬＥＤ群３２５６、右上隅ＬＥＤ群３２５７、左下隅ＬＥＤ群３２５８、及び入賞口ＬＥＤ群３２５９に含まれるＬＥＤ３２４１を除いた全てのＬＥＤ３２４１を発光させると、円環状の発光演出を遊技者に見せることができる。また、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と中間ＬＥＤ群３２５５とが、回転装飾体３２１０の公転方向（周方向）へ交互に設けられていため、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と中間ＬＥＤ群３２５５をと円周方向へ交互に順番に発光させると、光が円周上を回転する発光装飾を遊技者に見せることができる。更に、回転装飾体３２１０の公転軌跡の範囲内に複数のＬＥＤ３２４１を備えていることから、複数のＬＥＤ３２４１が所定の幅で円環状に配置されることとなるため、複数のＬＥＤ３２４１を円環の内側から外側へ順番に発光させることで、光の輪が外側へ広がるような発光演出を遊技者に見せたり、複数のＬＥＤ３２４１を円環の外側から内側へ順番に発光させることで、光の輪が内側へ収束するような発光演出を遊技者に見せたり、することができる。このように、様々な発光演出を遊技者に見せることができるため、多彩な演出により遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０９７０】
また、回転装飾体３２１０の公転方向へ光が回転するような発光演出を行う際に、各回転装飾体ＬＥＤ群３２５０が回転装飾体３２１０の公転方向へ第一ＬＥＤ群３２５１及び第二ＬＥＤ群３２５２と第三ＬＥＤ群３２５３及び第四ＬＥＤ群３２５４と分割されていることから、公転方向への光の移動をより細かくすることが可能となるため、光がより滑らかに回転する発光演出を遊技者に見せることができる。また、回転装飾体３２１０の公転方向への光の移動が細かくなるため、周方向へ回転する光の回転速度をより遅くすることができ、多彩な発光演出により遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【０９７１】
また、上述したような複数のＬＥＤ３２４１による発光演出と、回転装飾体３２１０を自転させながら公転させる可動演出とを適宜組合せることで、これまでのパチンコ機では見ることのできなかった演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えることができると共に、遊技者の関心を強く引付けさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９７２】
また、複数のＬＥＤ３２４１を、複数の回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と複数の中間ＬＥＤ群３２５５とに纏めているため、各回転装飾体ＬＥＤ群３２５０や中間ＬＥＤ群３２５５毎に制御して発光させるようにすることで、複数のＬＥＤ３２４１を一つずつ制御して発光させるようにした場合と比較して、制御にかかる負荷を軽減させることができ、過負荷の発生により不具合が発生して遊技者の興趣を低下させてしまうことを回避させることができると共に、周辺制御基板１５１０等での制御回路をシンプルにすることができ、コストダウンをすることができる。

【０９７３】
更に、回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と中間ＬＥＤ群３２５５とを、回転装飾体３２１０の公転方向（周方向）へ交互に設けているため、例えば、一定の時間間隔で回転装飾体ＬＥＤ群３２５０のみを周方向へ順番に発光させた場合と、同じ時間間隔で回転装飾体ＬＥＤ群３２５０と中間ＬＥＤ群３２５５とを周方向へ交互に発光させた場合とでは、周方向へ回転する光りの速度を異ならせることができ、発光演出の制御にかかる負荷を軽減させることができる共に、光が異なる速度で回転する発光演出を遊技者に楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。
【０９７４】
また、複数の回転装飾体３２１０と複数のＬＥＤ３２４１との間に透光性を有する裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９を設けていることから、裏第二外側装飾体３２２８及び裏第二内側装飾体３２２９により前方から裏第二装飾基板３２４０のＬＥＤ３２４１が視認し難くなることから、遊技者に対して回転装飾体３２１０とは別に設けられているＬＥＤ３２４１の存在に気付かせ難くすることができるため、回転装飾体３２１０にＬＥＤ３２４１が設けられているように錯覚させ易くすることができ、自転しながら公転する回転装飾体３２１０の発光装飾によるインパクトをより高めることができると共に、回転装飾体３２１０による演出をより楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。
【０９７５】
また、複数の回転装飾体３２１０の中に、特別な装飾（三つ巴の装飾）が施されている特別回転装飾体３２１１を有するようにしているため、複数の回転装飾体３２１０を自転させながら公転させた時に、特別回転装飾体３２１１が、特定位置で公転停止するか否かによって、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者に複数の回転装飾体３２１０による可動演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。
【０９７６】
更に、一つの回転装飾体３２１０が停止位置を含む公転円周上の特定位置に位置していることを検知する回転位置検知センサ３２３１と、一つの特別回転装飾体３２１１が特定位置に位置していることを検知する特別回転位置検知センサ３２３２と、を備えていることから、複数の回転装飾体３２１０のうち、普通回転装飾体３２１２が特定位置に位置している時には、回転位置検知センサ３２３１のみが検知し、特別回転装飾体３２１１が特定位置に位置している時には、回転位置検知センサ３２３１と特別回転位置検知センサ３２３２とが検知することとなるため、回転位置検知センサ３２３１による検知と特別回転位置検知センサ３２３２による検知の組合せにより、特定位置に普通回転装飾体３２１２又は特別回転装飾体３２１１の何れが位置しているのかを検知することができる。従って、複数の回転装飾体３２１０の一つのを特定位置で公転停止させる際に、回転位置検知センサ３２３１と特別回転位置検知センサ３２３２とを用いることで、自転しながら公転している普通回転装飾体３２１２及び特別回転装飾体３２１１の何れかを、特定位置において公転停止させることができるため、特定位置において特別回転装飾体３２１１が公転停止するか否かという演出を遊技者に見せることが可能となり、遊技者をハラハラ・ドキドキさせて楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。
【０９７７】
また、特定位置に位置している普通回転装飾体３２１２及び特別回転装飾体３２１１を検知するための検知片３２２１ｃと、特定位置に位置している特別回転装飾体３２１１を検知するための特別検知片３２２１ｄとを、駆動リング３２２１に設けているため、回転装飾体３２１０に検知片や特別検知片を設けるようにした場合と比較して、検知片３２２１ｃや特別検知片３２２１ｄが自転することはないため、検知片３２２１ｃや特別検知片３２２１ｄの構成を簡単にものとすることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機１を具現化し易くすることができる。
【０９７８】

また、一つの裏第二駆動モータ３２２２により複数の回転装飾体３２１０を、自転させながら公転させることができるため、回転装飾体３２１０の自転と公転とを別々の駆動モータで駆動させるようにした場合比較して、複数の回転装飾体３２１０にかかる駆動機構の構成を簡単なものとすることができ、当該駆動機構を小さくすることができると共に、複数の回転装飾体３２１０の可動演出にかかる制御の負荷を軽減させることができる。また、上述したように、複数の回転装飾体３２１０にかかる駆動機構を小さくすることができることから、相対的に複数の回転装飾体３２１０を配置するためのスペースを広くすることが可能となるため、回転装飾体３２１０をより大きくして遊技者側から目立たせることができ、複数の回転装飾体３２１０に遊技者の関心を強く引付けさせることができる。

【０９７９】

更に、軸部３２１０ａをＬＥＤ３２４１よりも後方へ突出させていることから、後端に設けられる回転体ギア３２２５がＬＥＤ３２４１よりも後方となり、自ずと固定ギア部３２２０ｂや駆動リング３２２１もＬＥＤ３２４１の後方となるため、回転体ギア３２２５、固定ギア部３２２０ｂ、及び駆動リング３２２１等が、ＬＥＤ３２４１から前方へ照射される光を遮ることはなく、複数の回転装飾体３２１０を確実に発光装飾させることができる。

【０９８０】

また、駆動リング３２２１を回転させる裏第二駆動モータ３２２２を、駆動リング３２２１の外側に設けており、固定ギア部３２２０ｂの内側（貫通孔３２２９ａの内側）を広く取ることができるため、内側に臨む演出表示装置１６００の表示画面をより見え易くすることができ、演出画像による演出効果をより発揮させ易くすることができる。

【０９８１】

また、固定ギア部３２２０ｂの外側に駆動リング３２２１を設けると共に、駆動リング３２２１の外側に裏第二駆動モータ３２２２を設けていることから、駆動リング３２２１の前後方向の位置と略同じ位置に裏第二駆動モータ３２２２を設けることができるため、複数の回転装飾体３２１０にかかる駆動機構の厚さの増加を抑制させることができる。また、複数の回転装飾体３２１０を平板状としており、複数の回転装飾体３２１０にかかる前後方向の厚さを薄くすることができる。これらのことから、前後方向の厚さを薄くすることができるため、相対的に複数の回転装飾体３２１０を配置するためのスペースを広くすることで、回転装飾体３２１０の直径をより大きくして遊技者側から目立たせることができ、複数の回転装飾体３２１０に遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、複数の回転装飾体３２１０の前方や後方に他の部材を設けることが可能となり、設けた他の部材を用いて演出を行うようにすることで、より多彩な演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【０９８２】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、左方側から周縁に沿って遊技領域５ａ内の上部に打込まれた遊技球Ｂが、遊技領域５ａに設けられている特典付与部としてのゲート部２００３を通過する又は特典付与部としてのアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５に受入れられると、所定の特典（例えば、遊技者が有利となる普通抽選結果や特別抽選結果の抽選、所定数の遊技球Ｂの払出し、等）が付与されるため、遊技者に対してゲート部２００３等の特典付与部を狙った遊技球Ｂの打込操作をさせる遊技を行うことができる。

【０９８３】

この遊技領域５ａ内には、枠状のセンター役物２５００の上方の左右方向の右側の上右周壁部２５１０の上方に上流空間部２５１１が設けられていると共に、上流空間部２５１１の下流側に打込強さに応じて異なるルートで遊技球Ｂが流通しゲート部２００３の上流側に設けられている流通通路群２５２０が設けられているため、流通通路群２５２０を構成している第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２毎に、遊技球Ｂが下流側のゲート部２００３を通過する確率が異なることとなる。従って、遊技者が、上流空間部２５１１に遊技球Ｂが進入する打込強さで、且つ、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過する確

率の高い第二流通通路２５２２の入口に、遊技球Ｂが進入する打込強さで、遊技球Ｂが遊技領域５ａ内に打込まれるように、遊技球Ｂの打込強さを調整しなければならず、遊技球Ｂの打込操作に対して変化を付与させることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して所望の第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０９８４】

また、上流空間部２５１１の右方側の端部付近に遊技領域５ａの周縁から衝止部１００６が内方へ突出していると共に、衝止部１００６の近傍に第一流通通路２５２１の入口が設けられているため、衝止部１００６に当接する強さ（例えば、遊技領域５ａの周縁に沿って遊技球Ｂが流通（転動）する特定以上の打込強さ）で遊技球Ｂを打込むと、衝止部１００６に当接した遊技球Ｂが、流通通路群２５２０のうち衝止部１００６の近傍の第一流通通路２５２１の入口に高い確率で進入することとなる。従って、当該第一流通通路２５２１を狙う場合は、衝止部１００６に当接する強さで遊技球Ｂを打込み、その他の第二流通通路２５２２を狙う場合、衝止部１００６に当接しない強さで遊技球Ｂを打込めば良く、遊技球Ｂの打込操作にメリハリを付けることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９８５】

そして、衝止部１００６の近傍に入口が設けられている第一流通通路２５２１を流通した遊技球Ｂが、下流側のゲート部２００３を通過する確率を低くして、特典が付与される機会もなく遊技領域５ａ外へ排出されるようにしているため、遊技者に対して、当該第一流通通路２５２１の入口に遊技球Ｂが進入しないように、遊技球Ｂの打込強さを調整させて、遊技球Ｂの打込操作に対して変化を付与させることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して残りの第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０９８６】

また、遊技球Ｂが打込まれる方向に流通通路群２５２０を設けているため、遊技球Ｂの打込強さに応じて異なるルートで流通する流通通路群２５２０（第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２）を、確実に具現化することができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機１とすることができる。

【０９８７】

また、流通通路群２５２０の上流側に上流空間部２５１１を設けているため、遊技者が所望の第一流通通路２５２１又は第二流通通路２５２２の入口に遊技球Ｂを進入させるためには、上流空間部２５１１に進入する打込強さで、なお且つ、所望の第一流通通路２５２１又は第二流通通路２５２２に進入する打込強さで、遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ打込む必要があり、遊技球Ｂの打込操作の難易度を更に高めることができ、遊技者に遊技球Ｂの打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９８８】

更に、第一流通通路２５２１と第二流通通路２５２２とを隣接させていることから、それらの入口が隣接することとなるため、遊技球Ｂの打込強さの僅かな違いにより、遊技球Ｂが進入する流通通路の入口が異なり易くなるため、遊技者による遊技球Ｂの打込操作の難易度を高めることができ、遊技者に遊技球Ｂの打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９８９】

また、第一流通通路２５２１と第二流通通路２５２２とを隣接させていることから、第一流通通路２５２１と第二流通通路２５２２とがある程度集約されることとなるため、遊技領域５ａ内やセンター役物２５００の枠内を相対的に広くすることができ、遊技領域５ａ内での遊技や、センター役物２５００の枠内での演出を遊技者に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０９９０】
なお、上記の実施形態では、流通通路群２５２０として、第一流通通路２５２１及び第二流通通路２５２２の二つの流通通路により構成されているものを示したが、これに限定するものではなく、三つの流通通路により構成されているものとしても良い。
【０９９１】
また、上記の実施形態では、アタッカユニット２４００のアタッカ右通路２４２２に進入した遊技球Ｂが、右レール１００５の段部１００５ａへの当接により高い確率で第二始動口誘導棚２４２３上へ誘導されるものを示したが、これに限定するものではなく、アタッカ右通路２４２２に進入した遊技球Ｂが、高い確率でアタッカ右下通路２４２６へ誘導されるようにしても良い。
【０９９２】
また、上記の実施形態では、裏ユニット３０００の裏第二演出ユニット３２００において、複数の回転装飾体３２１０が自転する方向と同じ方向へ公転するものを示したが、これに限定するものではなく、自転する方向と反対方向へ公転するものとしても良い。
【０９９３】
更に、上記の実施形態では、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１が出現位置へ移動しない不具合の有無に関わらず、それらを用いた演出を実行させる際に、装飾画像３３９０を表示させるものを示したが、これに限定するものではなく、それらに不具合が発生していない状態では、装飾画像３３９０のない演出画像を表示、それらに不具合が発生した時のみ、装飾画像３３９０を表示させるようにしても良い。
【０９９４】
また、上記の実施形態では、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を定電流駆動方式にて駆動させるものを示したが、これに限定するものではなく、それらがステッピングモータであることから、２－２相励磁方式にて駆動させるようにしても良く、高いトルクを発生させることができる。
【０９９５】
更に、上記の実施形態では、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０を、ステッピングモータとしたものを示したが、これに限定するものではなく、起動トルクの大きなＤＣモータとしても良い。
【０９９６】
また、上記の実施形態では、上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１を回動させるものとして、裏第三上駆動モータ３３２０、裏第三下駆動モータ３３４０、裏第三左駆動モータ３３６０、及び裏第三右駆動モータ３３８０等の駆動モータを示したが、これに限定するものではなく、ソレノイドやロータリーソレノイド等としても良い。
【０９９７】
［６．制御構成］
次に、パチンコ機１の各種制御を行う制御構成について、図１１１を参照して説明する。図１１１は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。パチンコ機１の主な制御構成は、図示するように、遊技盤５に取付けられる主制御基板１３１０及び周辺制御基板１５１０と、本体枠４に取付けられる払出制御基板６３３と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板１３１０は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部１５１１と、周辺制御部１５１１からのコマンドに基づいて扉枠演出表示装置１５２、扉枠サブ表示部１８５、及び演出表示装置１６００での演出画像の表示を制御する演出表示制御部１５１２と、を備えている。払出制御基板６３３は、遊技球Ｂの払出し等を制御する払出制御部６３３ａと、ハンドル１１１の回転操作によ

る遊技球Ｂの発射を制御する発射制御部６３３ｂと、を備えている。
【０９９８】
［６－１．主制御基板］
遊技の進行を制御する主制御基板１３１０は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａと、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、設定値の表示やエラー表示を行うための設定表示器１３１０ｇ、遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により回収された遊技球の球数を表示するためのベースモニタ１３１０ｈと、を備えている。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その内蔵されたＲＯＭやＲＡＭのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。
【０９９９】
主制御ＭＰＵ１３１０ａには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）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（以下、「主制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。
【１０００】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、不揮発性のＲＡＭが内蔵されている。この不揮発性のＲＡＭには、主制御ＭＰＵ１３１０ａを製造したメーカによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で１つしか存在しない符号）が付された固有のＩＤコードが予め記憶されている。この一度付されたＩＤコードは、不揮発性のＲＡＭに記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出して参照することができるようになっている。
【１００１】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電気的なノイズの影響を受けると、ハードウェアによって強制的にリセットがかかる回路も内蔵されている（以下、「内蔵リセット回路」と記載する）。内蔵リセット回路は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定のレジスタの内容を監視して、つじつまの合わない内容にレジスタが変化した場合に、電気的なノイズの影響を受けたとして、主制御ＭＰＵ１３１０ａを強制的にリセットする回路である。このような内蔵リセット回路による強制リセットは、ユーザプログラムによって制御して無効化することができない仕組みとなっている。このため、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、後述する主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、後述する主制御側電源投入時処理を実行することとなる。この場合、主制御側電源断時処理が実行されていないため、後述するように、必ず主制御内蔵ＲＡＭのチェックサム（サム値）エラーとなるため、主制御内蔵ＲＡＭの内容が完全に消去（クリア）されることとなる。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａが内蔵リセット回路により強制リセットがかかったとしても、主制御ＭＰＵ１３１０ａの内蔵リセット回路から払出制御基板６３３に対してリセット信号を出力することがないため、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）のみが再起動することとなり、払出制御基板６３３は起動した状態が維持されている。
【１００２】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回路（以下、「主制御内蔵ハード乱数回路」と記載する。）が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、予め定めた数値範囲（本実施形態では、最小値として値０～最大値として値６５５３５という数値範囲が予め設定されている。）内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されず（つまり、初期値が固定されず）、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成

されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（主制御ＭＰＵ１３１０ａと別体に設けた図示しない水晶発振器から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰り返し行い、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

【１００３】

主制御入力回路は、その各種入力端子に各種センサからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路は、図示しない主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路は、その各種入力端子に入力されている各種センサからの検出信号に基づく情報が主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【１００４】

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、第一始動口２００２に受入れられた遊技球Ｂを検出する第一始動口センサ２１０１、第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂを検出する第二始動口センサ２４０２、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球Ｂを検出する一般入賞口センサ２４０１や一般入賞口センサ３００１、ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂを検知するゲートセンサ２５０６、大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを検知する大入賞口センサ２４０３、大入賞口センサ２４０３に検知された後に第一受入口２００７に受入れられた遊技球Ｂを検知する第一受入口センサ２４０４、大入賞口センサ２４０３に検知された後に第二受入口２００８に受入れられた遊技球Ｂを検知する第二受入口センサ２４０５、遊技領域５ａ内における不正な磁気を検知する磁気センサ２４７０、遊技領域５ａ内における不正な振動を検知する振動センサ３００５、及び遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により回収される遊技球Ｂを検出するアウト口センサ３０３２、等からの検出信号が主制御入力回路を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【１００５】

また、設定変更基板１３１１に備える設定キー１３１１ａからの検出信号は、主制御入力回路を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。また、払出制御基板６３３に備えるＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号も、主制御入力回路を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【１００６】

なお、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、払出制御基板６３３に備えるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭ、及び主制御基板１３１０に備える主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）の所定領域にそれぞれ記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチとしての機能と、エラーＬＥＤ表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチとしての機能と、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンとしての機能と、を兼ね備えている。このため、主制御基板１３１０に入力されるＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号には、ＲＡＭクリアスイッチとしてＲＡＭクリアを伝える信号（ＲＡＭクリア信号）と、エラー解除スイッチとしてエラーを解除した旨を伝える信号（エラー解除信号）と、設定切替ボタンとして設定値の選択切替を伝える信号（設定値の選択切替信号）と、があるもの

の、主制御基板１３１０は、自身に関する重要な信号となるＲＡＭクリア信号と設定値の設定変更信号との入力を監視する一方、自身に関しない払出制御基板６３３が受け持つ制御対象となっているエラー解除信号の入力を監視していない。

【１００７】

また、扉枠開放スイッチ４ａからの検出信号と本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号とは、払出制御基板６３３を介して（経由して、つまり、後述する、払出制御入力回路、そして払出制御出力回路を介すことなく、そのまま）、主制御基板１３１０へそれぞれ入力されると、主制御入力回路を介して、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子にそれぞれ入力されている。

【１００８】

なお、第一始動口センサ２１０１、及び第二始動口センサ２４０２からのそれぞれの検出信号は、他の基板を介すことなく、つまり直接、主制御基板１３１０に入力され、主制御入力回路を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。これに対して、一般入賞口センサ３００１、一般入賞口センサ２４０１、大入賞口センサ２４０３、第一受入口センサ２４０４、第二受入口センサ２４０５、磁気センサ２４７０、振動センサ３００５、及びアウト口センサ３０３２からのそれぞれの検出信号は、パネル中継基板１７１０を介して、つまり間接的に、主制御基板１３１０に入力され、主制御入力回路を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【１００９】

主制御ＭＰＵ１３１０ａは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、主制御ソレノイド駆動回路から始動口ソレノイド２４１２、及びアタッカソレノイド２４１４、へそれぞれの駆動信号を、パネル中継基板１７１０を介して、つまり間接的に、出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から機能表示ユニット１４００の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、等へそれぞれの駆動信号を、他の基板を介すことなく、つまり直接、出力したりする。また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から駆動信号を出力することにより、設定変更許可ランプ１３１０ｚへ駆動信号を出力する。

【１０１０】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定の出力ポートの出力端子から遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、払出制御基板６３３に対して遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から信号（停電クリア信号）を出力することにより、停電監視回路に対して信号（停電クリア信号）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から遊技球Ｂの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力することにより、払出制御基板６３３に対して遊技球Ｂの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力したりする。この発射を許可する旨を伝える発射許可信号の論理は、発射を許可するときには発射許可論理に設定される一方、発射を許可しないときには発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定される。なお、発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、パチンコ機１が電源投入されてから（復電してから）後述する主制御側タイマ割り込み処理における発射許可信号設定処理が開始されるまでに亘って、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されている。

【１０１１】

なお、本実施形態おいて、第一始動口センサ２１０１、第二始動口センサ２４０２、ゲートセンサ２５０６、及び大入賞口センサ２４０３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２４０１、及び一般入賞口センサ３００１には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは

、遊技球Ｂが、第一始動口２００２や第二始動口２００４に頻繁に入球すると共に、ゲート部２００３を頻繁に通過するため、第一始動口センサ２１０１、第二始動口センサ２４０２、及びゲートセンサ２５０６による遊技球Ｂの検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ２１０１、第二始動口センサ２４０２、及びゲートセンサ２５０６には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。

【１０１２】

また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当り」遊技、等）が発生すると、大入賞口２００５が開放されて遊技球Ｂが頻繁に入球するため、大入賞口センサ２４０３による遊技球Ｂの検出も頻繁に発生する。このため、大入賞口センサ２４０３にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技領域５ａに発射された遊技球Ｂは、遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により多量に回収されるため、アウト口センサ３０３２による遊技球Ｂの検出も頻繁に発生する。このため、アウト口センサ３０３２に対しても、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球Ｂが頻繁に入球しない一般入賞口２００１には、一般入賞口センサ２４０１及び一般入賞口センサ３００１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２４０１及び一般入賞口センサ３００１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。なお、一般入賞口２００１に遊技球Ｂが頻繁に入球するしないに関係なく、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いてもよい。

【１０１３】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板６３３に送信したり、この払出制御基板６３３からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御ＭＰＵ１３１０ａ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ポートを介して周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１に送信したりする。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板６３３からパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部１５１１に送信する。

【１０１４】

主制御基板１３１０には、基板ユニット６２０の電源基板６３０から各種電圧が供給されている。この主制御基板１３１０に各種電圧を供給する電源基板６３０は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板１３１０に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「主制御側キャパシタ」と記載する。）を備えている。この主制御側キャパシタにより主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭに記憶することができる。主制御内蔵ＲＡＭの所定領域に記憶された各種情報は、電源投入時に払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）が主制御ＭＰＵ１３１０ａへ入力されると、主制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）される。

【１０１５】

また、主制御基板１３１０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６３０から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力する。この停電予告信号は、主制御Ｉ／Ｏポートを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される他に、払出制御基板６３３等にも出力されている。

【１０１６】

［６－２．払出制御基板］

遊技球Ｂの払出し等を制御する払出制御基板６３３は、払出しに関する各種制御を行う払出制御部６３３ａと、発射ソレノイド５４２による発射制御を行うとともに、球送給ソレノイド１４５による球送給制御を行う発射制御部６３３ｂと、パチンコ機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器と、複数の機能を兼ねる押圧操作部を有するＲＷＭクリアボタン６３３ｚと、を備えている。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、払出制御基板６３３に備

えるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭ、及び主制御基板１３１０に備えるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）の所定領域にそれぞれ記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチとしての機能と、エラーＬＥＤ表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチとしての機能と、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンとしての機能と、を兼ね備えている。

【１０１７】

ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動する期間は、パチンコ機１が電源投入されてからＲＡＭクリア判別期間（パチンコ機１が電源投入されてから主制御ＭＰＵ１３１０ａにより後述する主制御側電源投入時処理が開始されて同処理におけるステップＳ１４の判定が行われるまでの期間）に限定されている。

【１０１８】

ＲＷＭクリアボタン６３３ｚが設定切替ボタンとして作動する期間は、ＲＡＭクリア判別期間が経過してから設定切替有効期間（主制御ＭＰＵ１３１０ａにより、ＲＡＭクリア判別期間が経過してから後述する主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３７の設定変更処理において、設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に差し込まれた設定キーにより、設定キースイッチ１３１１ａを決定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回転操作されたと判定されるまでの期間）に限定されている。

【１０１９】

ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがエラー解除スイッチとして作動する期間は、ＲＡＭクリア判別期間、そして設定切替有効期間が経過した時点から有効な期間となる。なお、ＲＡＭクリア判別期間、及び設定切替有効期間において、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号が払出制御部６３３ａ（後述する払出制御ＭＰＵ）へ入力されても、無効化されている。

【１０２０】

なお、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚが設定切替ボタンとして作動する期間は、上述したように、ＲＡＭクリア判別期間が経過してから設定切替有効期間に限定されている。ところが、この設定切替有効期間では、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＲＡＭクリア判別期間が経過してから後述する主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３７の設定変更処理において、設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に差し込まれた設定キーにより、設定キーシリンダの回転位置を監視し続ける処理を行っているため、後述する主制御側タイマ割り込み処理の開始許可するための割り込み許可設定（主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５２）を行うことができず、後述する主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１２の不正行為検出処理を行うことができない状態となる。換言すると、設定切替有効期間は、不正行為検出不能期間となっている。

【１０２１】

この設定切替有効期間、つまり不正行為検出不能期間では、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに不正行為者が何らかの不正な改変を行うおそれがある。

【１０２２】

そこで、本実施形態では、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａを操作しようと設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする場合には、上述したように、まず、裏カバー６４０が遊技盤５の後側を覆う状態を開放することができる空間を確保するために、外枠２に対して本体枠４を大きく（約９０度近く）開放しなければならない構造となっている。これにより、設定切替有効期間、つまり不正行為検出不能期間では、外枠２に対して本体枠４が大きく（約９０度近く）開放された状態となるため、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａに何らかの不正な改変を行おうとすると、その不正行為が遊技ホールにおいて極めて目立つ存在となるため、このような不正行為対策を講ずる

ことができる。したがって、不正行為の防止に寄与することができる。
【１０２３】
［６－２ａ．払出制御部］
払出制御基板６３３における払出しに関する各種制御を行う払出制御部６３３ａは、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵと、Ｉ／Ｏデバイスとしての払出制御Ｉ／Ｏポートと、払出制御ＭＰＵが正常に動作しているか否かを監視するための外部ＷＤＴ（外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置５８０の払出モータ５８４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路と、を備えている。
【１０２４】
払出御ＭＰＵには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）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（以下、「払出制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。
【１０２５】
払出制御部６３３ａの払出制御ＭＰＵは、主制御基板１３１０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ポートを介してシリアル方式で受信したり、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号が払出制御Ｉ／Ｏポートを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ１５４からの検出信号が入力されたり、球切検知センサ５７４、払出検知センサ５９１、及び羽根回転検知センサ５９０からの検出信号が入力される。なお、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号は、主制御基板１３１０にも出力される。
【１０２６】
球誘導ユニット５７０の球切検知センサ５７４、払出装置５８０の払出検知センサ５９１及び羽根回転検知センサ５９０からの検出信号は、払出制御入力回路を介して払出制御ＭＰＵの所定の入力ポートの入力端子に入力される。
【１０２７】
また、本体枠４に対する扉枠３の開放を検出する扉枠開放スイッチ、及び外枠２に対する本体枠４の開放を検出する本体枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御入力回路を介して払出制御ＭＰＵの所定の入力ポートの入力端子に入力される。
【１０２８】
また、ファールカバーユニット１５０の満タン検知センサ１５４からの検出信号、主制御基板１３１０の停電監視回路からの停電予告信号は、払出制御入力回路を介して払出制御ＭＰＵの所定の入力ポートの入力端子に入力される。このファールカバーユニット１５０は、皿ユニット２００の下皿２０２内が遊技球Ｂで一杯になって、球放出口１５０ｄから遊技球Ｂが下皿２０２側へ放出されなくなると、貯留通路１５０ｅ内にある程度の数の遊技球Ｂを貯留することができる。そして、貯留通路１５０ｅ内にある程度の数の遊技球Ｂが貯留されると、遊技球Ｂの重さによって可動片１５３の上端がバネ１５５の付勢力に抗して貯留通路１５０ｅから遠ざかる方向へ移動するように可動片１５３が回動し、その回動が満タン検知センサ１５４によって検知される。これにより、下皿２０２が遊技球Ｂで満タンになっていると判断することができるため、満タン検知センサ１５４により満タンが検知されると、これ以上の遊技球Ｂの払出しを停止させると共に、その旨を遊技者や遊技ホールの係員等に報知して、下皿２０２の満タンを解消させるように促すことができる。
【１０２９】
払出制御ＭＰＵは、その所定の出力ポートの出力端子から払出モータ５８４を駆動するための駆動信号を出力したり、パチンコ機１の状態をエラーＬＥＤ表示器に表示するための信号を出力したり、パチンコ機１の状態を示すためのコマンドを主制御基板１３１０にシリアル方式で送信したり、実際に払出した遊技球Ｂの球数を外部端子板５５８に出力し

たりする。この外部端子板５５８は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機１が払出した遊技球Ｂの球数やパチンコ機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【１０３０】

エラーＬＥＤ表示器（図示は省略）は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板１３１０と払出制御基板６３３との基板間の電気的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切検知センサ５７４からの検出信号に基づいて払出装置５８０内に遊技球Ｂがない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、羽根回転検知センサ５９０からの検出信号に基づいて払出装置５８０の払出通路５８０ａと払出羽根５８９との間に遊技球Ｂがかみ込んで払出羽根５８９が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、払出検知センサ５９１からの検出信号に基づいて払出検知センサ５９１に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ１５４からの検出信号に基づいてファールカバーユニット１５０内に貯留された遊技球Ｂで満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板６３３からＣＲユニットまでに亘るいずれかにおいて電気的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには「ストック中」である旨（具体的には、まだ払出していない遊技球Ｂの球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。

【１０３１】

球貸ボタン２２４からの遊技球Ｂの球貸要求信号、及び返却ボタン２２５からのプリペイドカードの返却要求信号は、ＣＲユニットに入力される。ＣＲユニットは、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球Ｂの球数を指定した信号を、払出制御基板６３３にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御Ｉ／Ｏポートで受信されて払出制御ＭＰＵに入力される。またＣＲユニットは、貸出した遊技球Ｂの球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度の表示信号を球貸操作ユニット２２０へ出力し、この信号が球貸操作ユニット２２０の球貸表示部に入力されて表示される。

【１０３２】

［６－２ｂ．発射制御部］

発射制御部６３３ｂは、発射ソレノイド５４２による発射制御と、球送給ソレノイド１４５による球送給制御と、を行う。発射制御部６３３ｂは、詳細に図示は省略するが、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路と、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路と、このクロック信号に基づいて遊技球Ｂを遊技領域５ａに向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路と、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド５４２に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路と、発射基準パルスに基づいて球送給ソレノイド１４５に駆動信号を出力する球送給ソレノイド駆動回路と、を備えている。発射タイミング制御回路は、発振回路からのクロック信号に基づいて、１分当たり１００個の遊技球Ｂが遊技領域５ａに向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路に出力するとともに、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給ソレノイド駆動回路に出力する。

【１０３３】

ハンドルユニット１１０の関係では、ハンドル１１１に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ１９２、及び遊技者の意志によって遊技球Ｂの打ち出

しを強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ１９４からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。またＣＲユニットとＣＲユニット接続端子板とが電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に入力され、発射タイミング制御回路に入力される。遊技球Ｂの発射を許可する旨を伝える主制御基板１３１０からの発射許可信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル１１１の回転位置に応じて遊技球Ｂを遊技領域５ａに向かって打ち出す強度を電気的に調節するハンドル回転検知センサ１８９からの信号は、発射ソレノイド駆動回路に入力され。

【１０３４】

発射タイミング制御回路は、ハンドルタッチセンサ１９２からの検出信号に基づいてハンドル１１１に手のひらや指が触れているという発射条件１が成立し、ＣＲ接続信号に基づいてＣＲユニットとＣＲユニット接続端子板とが電気的に接続されるという発射条件２が成立し、主制御基板１３１０からの発射許可信号に基づいて遊技球Ｂの発射が許可されているという発射条件３が成立しなければ、遊技球Ｂを遊技領域５ａに向かって打ち出すための発射基準パルスを出力しないため、例えば、発射ソレノイド駆動回路が発射ソレノイド５４２に駆動信号を出力せず遊技球Ｂを発射することができない。

【１０３５】

この発射ソレノイド駆動回路は、ハンドル回転検知センサ１８９からの信号に基づいて、ハンドル１１１の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球Ｂを遊技領域５ａに向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド５４２に出力する。一方、球送給ソレノイド駆動回路は、球送基準パルスが入力されたことを契機として、球送給ソレノイド１４５に一定電流を出力することにより、扉枠３の上皿１３０に貯留された遊技球Ｂを球送給ユニット１４０内に１球受入れ、その球送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受入れた遊技球Ｂを球発射装置５４０側へ送る。このように、発射ソレノイド駆動回路から発射ソレノイド５４２に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送給ソレノイド駆動回路から球送給ソレノイド１４５に出力される駆動電流は一定に制御されている。

【１０３６】

なお、払出制御基板６３３には、基板ユニット６２０の電源基板６３０から各種電圧が供給されている。この払出制御基板６３３に各種電圧を供給する電源基板６３０は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板６３３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「払出制御側キャパシタ」と記載する。）を備えている。この払出制御側キャパシタにより払出制御ＭＰＵは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵ＲＡＭに記憶することができる。払出制御内蔵ＲＡＭの所定領域に記憶された各種情報は、電源投入時にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）が払出制御ＭＰＵへ入力されると、払出制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）される。このＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）は、主制御基板１３１０にも出力される。

【１０３７】

また、本実施形態では、発射ソレノイド５４２による発射制御を行うと共に球送給ソレノイド１４５による球送給制御を行う発射制御部６３３ｂを、払出制御基板６３３に備えたが、電源基板６３０に備えるように構成してもよい。この場合、主制御基板１３１０からの発射許可信号は、電源基板６３０に直接入力されるように構成してもよいし、払出制御基板６３３を介して電源基板６３０へ入力されてもよいし、図示しない中継基板を介して電源基板６３０へ入力されてもよい。

【１０３８】

［６－３．周辺制御基板］

周辺制御基板１５１０は、図１１１に示すように、主制御基板１３１０からのコマンド

に基づいて演出制御を行う周辺制御部１５１１と、この周辺制御部１５１１からの制御データに基づいて、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００の描画制御を行う演出表示制御部１５１２と、を備えている。

【１０３９】

［６－３ａ．周辺制御部］

周辺制御基板１５１０における演出制御を行う周辺制御部１５１１は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ＲＯＭと、高音質の演奏を行う音源ＩＣと、この音源ＩＣが参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音ＲＯＭと、を備えている。

【１０４０】

周辺制御ＭＰＵ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１３１０から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤５の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから駆動基板ユニット１７００におけるパネル駆動基板１７２０を介して遊技盤５の各装飾基板に送信したり、遊技盤５に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートからパネル駆動基板１７２０を介して遊技盤５の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠３に設けられた第一昇降駆動モータ１７５ｂ、第二昇降駆動モータ１８２等への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠３の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから扉枠３側に送信したり、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を表示制御部用シリアルＩ／Ｏポートから演出表示制御部１５１２に送信したり、するほかに、音ＲＯＭから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣに出力したりする。

【１０４１】

遊技盤５に設けられた裏ユニット３０００における裏第二演出ユニット３２００の複数の回転装飾体３２１０、裏第三演出ユニット３３００の上縦リング装飾体３３１１、下縦リング装飾体３３３１、左横リング装飾体３３５１、及び右横リング装飾体３３７１、等の回転位置や移動位置等を検知するための各種検知センサからの検知信号は、パネル駆動基板１７２０を介して周辺制御ＭＰＵに入力されている。

【１０４２】

また、扉枠３に設けられた扉枠演出装置１５０における演出操作部１６０の押圧検知センサ１６５からの検知信号は、周辺制御ＭＰＵに入力されている。また周辺制御ＭＰＵは、演出表示制御部１５１２が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が演出表示制御部１５１２から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部１５１２の動作を監視している。

【１０４３】

音源ＩＣは、周辺制御ＭＰＵからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ＲＯＭから音情報を抽出し、扉枠３に設けられた下部スピーカ１５３ａ、下部前面スピーカ１９１、及び上部スピーカ２４１等から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが出力されるように制御を行う。なお、周辺制御基板１５１０が収容された周辺制御基板ボックスから後方へ突出しているボリュームを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠３の下部スピーカ１５３ａ、下部前面スピーカ１９１、及び上部スピーカ２４１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、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。

【１０４４】

なお、周辺制御部１５１１は、周辺制御ＭＰＵに内蔵された内蔵ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）も備えており、周辺制御ＭＰＵは、内蔵ＷＤＴと外部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。

【１０４５】

この周辺制御ＭＰＵから演出表示制御部１５１２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ＭＰＵから遊技盤５のパネル駆動基板１７２０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等は、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。

【１０４６】

パネル駆動基板１７２０は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基づいた点灯信号又は点滅信号を、扉枠３に備えられた各装飾基板のＬＥＤ（ＬＥＤ１２１ａ、ＬＥＤ１２２ａ、ＬＥＤ１３８ａ、ＬＥＤ１５３ｃ、ＬＥＤ１５９ａ、格子装飾ＬＥＤ１９５、ＬＥＤ２１３ａ、上部外頂ＬＥＤ２２４、上部外谷ＬＥＤ２２５、上部外縁ＬＥＤ２３１、格子装飾ＬＥＤ２４５等）に出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基づいた点灯信号又は点滅信号を遊技盤５に備えられた各装飾基板のＬＥＤに出力したりする。

【１０４７】

また、パネル駆動基板１７２０は、受信した駆動コマンドに基づいた駆動信号を、扉枠３に備えられた第一昇降駆動モータ１７５ｂ及び第二昇降駆動モータ１８２や、遊技盤５に備えられた各駆動モータ等に出力したりする。

【１０４８】

［６－３ｂ．演出表示制御部］

演出表示制御部１５１２は、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００の描画制御を行うものである。演出表示制御部１５１２は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御ＭＰＵ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表示制御ＲＯＭと、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００を表示制御するＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）と、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に表示される画面の各種データを記憶する画像ＲＯＭと、この画像ＲＯＭ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画像ＲＡＭと、を備えている。

【１０４９】

この表示制御ＭＰＵ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１５１１からの制御データ（表示コマンド）に基づいてＶＤＰを制御して扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００の描画制御を行っている。なお、表示制御ＭＰＵ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１５１１に出力する。また表示制御ＭＰＵは、ＶＤＰから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。

【１０５０】

表示制御ＲＯＭは、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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、周辺制御部１５１１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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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、画像ＲＯＭに記憶されている各種データを画像ＲＡＭ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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に描画される画面データを、前もって、画像ＲＯＭから画像ＲＡＭ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。

【１０５１】

表示制御ＭＰＵは、周辺制御部１５１１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表示制御ＲＯＭから抽出してＶＤＰに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを表示制御ＲＯＭから抽出してＶＤＰに出力する。このように、表示制御ＭＰＵ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つずつ表示制御ＲＯＭから抽出してＶＤＰに出力する。

【１０５２】

ＶＤＰは、表示制御ＭＰＵ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画像ＲＡＭからスプライトデータを抽出して扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に出力する。またＶＤＰは、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００が、表示制御ＭＰＵ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表示制御ＭＰＵに出力する。なお、ＶＤＰ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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に出力する方式である。

【１０５３】

画像ＲＯＭ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。画像ＲＯＭの容量が大きくなると、つまり、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に描画するスプライトの数が多くなると、画像ＲＯＭのアクセス速度が無視できなくなり、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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画像ＲＡＭに、画像ＲＯＭ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、この画像ＲＡＭ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、圧縮された状態で画像ＲＯＭに記憶されている。

【１０５４】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に、種々の人物（キャラクタ）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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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。）が設定されて扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００に描画される。

【１０５５】

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「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には１つのスプライト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個のスプライト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スプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライト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。

【１０５６】
扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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。扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００は、演出表示制御部１５１２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、主走査として扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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、扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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扉枠演出表示装置１５２や演出表示装置１６００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。

【１０５７】
［６－４．ＳＭＤタイプの電子部品の実装］
次に、製造中止電子部品対策について説明する。まず、パチンコ機１の諸事情により、電源基板、主制御基板、払出制御基板などの主基板として扱われる基板については、その表面側である実装面にリードタイプの電子部品を実装して、裏面側であるハンダ面でハンダ付けする必要がある。ところが、リードタイプの電子部品は、上述したように、パチンコ機、スロット、融合遊技機等の遊技機を製造するメーカにおいては、重要なものであるものの、他の一般電機メーカは、小型化可能な面実装タイプ（いわゆる、ＳＭＤタイプ）のものを使用している。このため、リードタイプの電子部品の生産数が減少することで製造中止となる場合がある。そこで、ＳＭＤタイプの電子部品をリードタイプの電子部品として構成することができるリードタイプ化電子部品を主基板として扱われる基板の実装面に実装することができる。

【１０５８】
ところが、このリードタイプ化電子部品として構成すると、リードタイプ化電子部品の外形（形状）は、リードタイプの電子部品の外形（形状）と比べて大きくなるとともに、その一部又は複数に突出部が形成されて歪な外形（形状）となる場合がる。このような外形（形状）を有するリードタイプ化電子部品が主基板として扱われる基板の実装面に実装されると、他の電子部品との位置関係で相互に基板における配置が困難となる場合があるため、ＳＭＤタイプの電子部品を上述したリードタイプ化電子部品として構成することが困難となるものがある。そこで、このようなリードタイプ化電子部品に加えて、抵抗、コンデンサ、ダイオード、コイル、ＬＥＤ等のリードタイプの電子部品のうち、限定的に、ＳＭＤタイプの電子部品を主基板として扱われる基板の実装面に実装することが認められる場合がある。

【１０５９】
ここでは、主制御基板１３１０に実装されるＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータについて、図１１２～図１１５を参照して説明する。図１１２はＳＭＤタイプの電子部品が主制御基板の表面（実装面）に実装される領域の一部分を拡大した図（ａ）、この拡大した図を主制御基板の右側から見た図（ｂ）であり、図１１３はリードタイプの電子部品を代替のＳＭＤタイプの電子部品を所定領域に集約した基板の表面（実装面）の概略図（ａ）であり、リードタイプの電子部品を代替のＳＭＤタイプの電子部品を集約して小型化した基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）を示す概略図（ｂ）であり、図１１４は図１１２の拡大した図における主制御基板の裏面（ハンダ面）を示す図であり、図１１５は主制御ユニットの主制御基板ボックスの斜視図である。なお、図１１２及び図１１４には、図面の見やすさから、説明に必要な電子部品を除いて、他の各種電子部品を省略した。

【１０６０】
主制御基板１３１０に実装されるＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータは、リードタイプのシュミットトリガインバータ（ＤＩＰ（Ｄｕａｌ　Ｉｎｌｉｎｅ　Ｐａｃｋａ

ｇｅ）タイプ）と同一の機能を有する代替のものであり、このリードタイプのシュミットトリガインバータが実装された領域であって主制御基板１３１０の表面（実装面）に配置されている。主制御基板１３１０に実装されるＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータは、上述した各種センサからの検出信号が入力される主制御入力回路を構成する主要回路の１つであり、何らかの不正な手段により主制御基板１３１０から欠落されると、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、各種センサのうち、遊技球の入球を伝えるものについては常に入球なしと判別し、不正は磁石の接近や不正な振動等の不正行為を伝えるものについては常に不正行為が行われていると判別するようになっている。なお、主制御基板１３１０には、リードタイプの電子部品として、抵抗、コンデンサ、ダイオード、コイル、ＬＥＤ等の複数種類の電子部品が複数実装されている。

【１０６１】

本実施形態では、主制御基板１３１０のレジストとして緑色を採用しており、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体及び裏面（ハンダ面）全体が緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされている。

【１０６２】

主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、図１１２（ａ），（ｂ）に示すように、ＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０（以下、単に「シュミットトリガインバータＭＩＣ３０」と記載する。）と、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の近傍にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０自身が発生する雑音電圧を除去することができるリードタイプの高周波バイパスコンデンサＭＣ３０（以下、単に「コンデンサＭＣ３０」と記載する。）と、が実装されるようになっている。なお、図１１２（ａ）には、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０、及びコンデンサＭＣ３０を図面の見やすさから省略している。

【１０６３】

シュミットトリガインバータＭＩＣ３０は、６つのシュミットトリガインバータ回路が集積されて１つのＳＭＤパッケージに収容されている。本実施形態では、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のＳＭＤパッケージとして１４ピンを有するＳＯＰ（Ｓｍａｌｌ Ｏｕｔｌｉｎｅ Ｐａｃｋａｇｅ）を採用している（以下、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のＳＭＤパッケージを「ＳＯＰ１４」と記載する場合がある）。シュミットトリガインバータＭＩＣ３０は、ＳＭＤパッケージ本体の対向する２辺から７本のリードがリード間距離寸法（いわゆる「リードピッチ」、本実施形態では、１．２７ｍｍ）を有して外部へ向かって屈曲して突出して形成され、各リードと対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘにのみに形成される矩形状のランドパターンに載置された後に、各リードと主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘにのみに形成される矩形状のランドパターンとがそれぞれハンダ付けされる。各リードの幅寸法は、０．４３ｍｍであり、矩形状のランドパターンの幅寸法は、各リードの幅寸法より大きく、０．７６ｍｍ（矩形状のランドパターンの長さ寸法は、１．２７ｍｍ）である。なお、ＳＭＤパッケージ本体の大きさは、本実施形態では、幅寸法が５．３ｍｍ、長さ寸法が１０．８ｍｍ、高さ寸法が１．５ｍｍを有しており、ＳＭＤパッケージ本体の２辺から突出するリードの長さを含めると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の幅寸法が７．８ｍｍを有する。

【１０６４】

なお、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘにシュミットトリガインバータＭＩＣ３０がハンダ付けされるものの、リードタイプの電子部品を主制御基板１３１０に実装するため、主制御基板１３１０の裏面をハンダ面とし「主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）」として記載する（以下、同じ）。

【１０６５】

コンデンサＭＣ３０は、直方体形状を有する本体から突出する２本のリードがリード間距離寸法（いわゆる「リードピッチ」、本実施形態では、５ｍｍ）を有して外部へ向かって平行な直線状に突出して形成され、２本のリードと対応する主制御基板１３１０の表面

（実装面）１３１０ｘ及び裏面（ハンダ面）１３１０ｙを貫通して両面（表面（実装面）及び裏面（ハンダ面））にそれぞれ形成されるリング状のランドパターン（スルーホールともいう。以下、同じ。）のうち、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに形成されるリング状のランドパターンから裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるリング状のランドパターンへ向かって２本のリードが挿入された後に、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるリング状のランドパターンから突出する２本のリードと主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるリング状のランドパターンとがそれぞれハンダ付けされる。２本のリードの径は、０．５ｍｍであり、リング状のランドパターンの内径は、２本のリードの径より大きく、０．７ｍｍである（リング状のランドパターンの外径は、１．３ｍｍ）。

【１０６６】

なお、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘは、制御信号を伝送する配線パターン、電源を供給する配線パターン、各種ランドパターンが形成される領域を除く他の領域をグランド（ＧＮＤ）とする、いわゆるベタアース（基板グランド）として形成されているとともに、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙも、制御信号を伝送する配線パターン、電源を供給する配線パターン、各種ランドパターンが形成される領域を除く他の領域をグランド（ＧＮＤ）とする、いわゆるベタアース（基板グランド）として形成されている。主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに形成されるベタアース（基板グランド）と、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるベタアース（基板グランド）とは、主制御基板１３１０の両面（表面（実装面）及び裏面（ハンダ面））に形成される複数のスルーホール（主制御基板１３１０の両面（表面（実装面）及び裏面（ハンダ面））を貫通する孔（銅メッキされる孔））により電気的に接続されることにより、同一のグランド（ＧＮＤ）となっている。スルーホールの径は、リング状のランドパターンの内径と比べて小さく、０．３ｍｍである。なお、スルーホールには、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに形成されるベタアース（基板グランド）と、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるベタアース（基板グランド）と、を電気的に接続して同一のグランド（ＧＮＤ）とするもののほかに、各種配線パターンを主制御基板１３１０の両面（表面（実装面）及び裏面（ハンダ面））に引き回すために用いられるものも複数ある。

【１０６７】

主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって左下方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。具体的には、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０は、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の長手方向が図１１２（ａ）における左右方向となるように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１番端子となるリードを左下側、７番端子（グランド（ＧＮＤ）端子）となるリードを右下側、８番端子となるリードを右上側、そして１４番端子（電源端子）となるリードを左上側へそれぞれ配置する旨を指示するものとなっている。

【１０６８】

シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１番端子～６番端子、及び８番端子～１３端子となる各リードと対応する矩形状のランドパターンは、それぞれ対応する制御信号を伝送する各配線パターンと電気的に接続され、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の７番端子（グランド（ＧＮＤ）端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンは、主制御基板１３１０の表面（実装面）に形成されるベタアース（基板グランド）と電気的に接続され、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１４番端子（電源端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンは、電源を供給する配線パターンと電気的に接続される。

【１０６９】

シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面には、製造会社名（略称や記号も含む。例えば、「ＡＢＣ」）及び品番（カタログに掲載される番号であり、例えば、「７４ＸＸＹＹＺＺ」）が刻印されていたり、又は所定の色（製造会社によって異なる）で印刷されていたりする。ところが、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０は、ＳＯＰ１４というＳＭＤパッケージであり、小型であるため、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面積が小さい。

【１０７０】

また、主制御基板１３１０は、その詳細な後述するが、遊技の進行を制御する重要な制御基板であるため、不正な改変を行って不正な遊技球を獲得する者から主制御基板１３１０を防止する必要があり、放熱用の通気孔が複数形成される透明なカバー体と透明なベース体とから構成される主制御基板ボックス１３２０に収容されて封印されている。この放熱用の通気孔は、主制御基板ボックス１３２０内の空気を外気へ放出することができるものである。

【１０７１】

そうすると、主制御基板１３１０の各種電子部品の品番（カタログに掲載される番号）を確認する場合には、主制御基板１３１０が主制御基板ボックス１３２０に収容された状態において主制御基板１３１０の表面（実装面）側を透明なカバー体を通して目視する際に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される製造会社名（略称や記号も含む。）や品番（カタログに掲載される番号）が小さく視認し難い。

【１０７２】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、図１１２（ａ）における領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって右方に情報領域を設けてこの情報領域内にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐがシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。したがって、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）を確実に視認することができる。

【１０７３】

なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていてもよい。この場合、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される製造会社名（略称や記号も含む。）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていることが好ましい。これにより、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の製造会社名（略称や記号も含む。）を確実に視認することができる。

【１０７４】

また、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１４番端子（電源端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンの近傍に配置されるように、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されているとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０の近傍であって右上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。具体的には、領域ＭＳＬＫＭＣ３０は、コンデンサＭＣ３０の２本のリードが図１１２（ａ）における上下方向となるように、一方のリードを、電源を供給する配線パターンと電気的に接続される上側のリング状のランドパターン、そして他方のリードを、この上側のリング状のランドパターンと対をなす下側のリング状のランドパターンへそれぞれ挿入する旨を指示するものとなっている。

【１０７５】

上側のリング状のランドパターンが電気的に接続される配線パターンは、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１４番端子（電源端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンとも電気的に接続されている。また、下側のリング状のランドパターンは、主制御基板１３１０の表面（実装面）に形成されるベタアース（基板グランド）と電気的に接続されている。

【１０７６】

ここで、ＳＭＤタイプの電子部品を主基板として扱われる基板の表面（実装面）に実装する利点について簡単に説明する。ＳＭＤタイプの電子部品は、上述したように、リードタイプの電子部品と比べて小型化可能であるため、ＳＭＤタイプの電子部品が基板の表面（実装面）に実装される場合における電子部品実装密度は、リードタイプの電子部品が基板の表面（実装面）に実装される場合における電子部品実装密度と比べると、極めて抑制することができる。このため、リードタイプの電子部品が実装される基板の表面（実装面）の領域に対してこのリードタイプの電子部品と同一の機能を有する代替のＳＭＤタイプの電子部品を実装する場合には、ＳＭＤタイプの電子部品が小型であることから、ＳＭＤタイプの電子部品が実装される基板の表面（実装面）の周囲領域を大きくすることができるとともに、リードタイプの電子部品からＳＭＤタイプの電子部品に代替した部品間の領域も大きくすることができる（つまり、代替した部品間によって基板の表面（実装面）にすき間が多い電子部品の実装態様とすることができる）。これにより、基板の表面（実装面）に実装されるＳＭＤタイプの電子部品を多方向から目視することができるため、ＳＭＤタイプの電子部品の不正改変、基板の表面（実装面）とＳＭＤタイプの電子部品との実装状態（ハンダ付け状態）、ＳＭＤタイプの電子部品への各種配線パターンや各種ランドパターンの状態を確認することができる。したがって、ＳＭＤタイプの電子部品を使用することで不正改変の発見容易性に寄与することができる。

【１０７７】

また、ＳＭＤタイプの電子部品が実装される基板の表面（実装面）の周囲領域を大きくすることができるとともに、リードタイプの電子部品からＳＭＤタイプの電子部品に代替した部品間の領域も大きくすることができるため、これらの領域（基板の表面（実装面））に対して、ＳＭＤタイプの電子部品の品番（カタログに掲載される番号）を、ＳＭＤタイプの電子部品のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷することができるし、この品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）をシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷することもできる。したがって、ＳＭＤタイプの電子部品の認識容易性に寄与することができる。

【１０７８】

なお、ＳＭＤタイプの電子部品が基板の表面（実装面）が実装されると、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と基板の表面（実装面）との距離寸法が極めて短いため（例えば、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０では、その本体裏面と主制御基板１３１０の表面（実装面）との距離寸法が０．１ｍｍ～０．２ｍｍとなっている。）、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と基板の表面（実装面）とのすき間に何らかの不正な回路を形成するというゴト行為が行われても、このような不正な回路を発見し難いという問題がある。

【１０７９】

そこで、本実施形態では、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と基板の表面（実装面）とのすき間に何らかの不正な回路が形成されることを防止する方法として次のような構成を採用した。

【１０８０】

ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に制御信号を伝送する各配線パターンを全く配置しない構成を採用した。具体的には、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体裏面と対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）の領域（換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体の下部分を通過する領域）に、制御信号を伝送する各配線パターンを全く配置し

ない構成を採用した。

【１０８１】

ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に、グランド（ＧＮＤ）と電気的に接続する配線パターン、及び電源を供給する配線パターンを全く配置しない構成を採用した。具体的には、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体裏面と対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）の領域（換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体の下部分を通過する領域）に、グランド（ＧＮＤ）と電気的に接続する配線パターン、及び電源を供給する配線パターンを全く配置しない構成を採用した。

【１０８２】

ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域にスルーホールを全く配置しない構成を採用した。具体的には、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の右上と左上とにスルーホールＭＴＨが配置されており、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体裏面と対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）の領域（換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体の下部分を通過する領域）にスルーホールＭＴＨを全く配置しない構成を採用した。このスルーホールＭＴＨは、上述したように、主制御基板１３１０の両面（表面（実装面）及び裏面（ハンダ面））を貫通する孔（銅メッキされる孔））により電気的に接続されることにより、同一のグランド（ＧＮＤ）とすることができるものである。なお、このスルーホールＭＴＨのほかに、各種配線パターンを主制御基板１３１０の両面（表面（実装面）及び裏面（ハンダ面））に引き回すために図示しないスルーホールＭＴＨ’も主制御基板１３１０に複数存在するものの、このようなスルーホールＭＴＨ’も、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体裏面と対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）の領域（換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体の下部分を通過する領域）にスルーホールＭＴＨ’を全く配置しない構成を採用した。

【１０８３】

ＳＭＤタイプの電子部品の各リードのうち、一のリードと電気的に接続する配線パターンを、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に形成してＳＭＤタイプの電子部品の外部へ引き出さない構成を採用した。具体的には、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の各リードへの各種配線パターンをシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体裏面と対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）の領域（換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体の下部分を通過する領域）に全く配置せず、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の上方や下方から配置する構成を採用した。

【１０８４】

ＳＭＤタイプの電子部品の各リードのうち、一のリードと他のリードとを電気的に接続する配線パターンを短くするために、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に制御信号を伝送する各配線パターンを全く配置しない構成を採用した。具体的には、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の各リードへの各種配線パターンをシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体裏面と対応する主制御基板１３１０の表面（実装面）の領域（換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の本体の下部分を通過する領域）に全く配置せず、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の上方や下方から配置する構成を採用した。

【１０８５】

ＳＭＤタイプの電子部品の各リードを主制御基板１３１０の表面（実装面）に形成される矩形状のランドパターンにハンダ付けすることでランドパターンと電気的に接続される各配線パターンを介すことなく、制御信号を取り出すことができない構成を採用した。具体的には、図１１２（ａ）に示すように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の各リードを主制御基板１３１０の表面（実装面）に形成される矩形状のランドパターンにハンダ付けすることでランドパターンと電気的に接続される各配線パターンを介すことなく、

制御信号を取り出すことができない構成を採用した。換言すると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の各リードと異なる部位から制御信号を取り出すことができない構成を採用した。

【１０８６】

このような構成を採用したことにより、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と基板の表面（実装面）とのすき間に、短絡する回路、断線する回路等の新たな回路を不正に形成することが困難とすることができる。また、ＳＭＤタイプの電子部品への各種配線パターンを目視することができるようになっているため、ＳＭＤタイプの電子部品に対して不正な回路を設けようとする不正行為者の意思を断念させることができる。したがって、ＳＭＤタイプの電子部品に対する不正行為を防止することができる。

【１０８７】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に制御信号を伝送する各配線パターンを全く配置しないことにより、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と、このＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）と、の間に、不正な他のＩＣ（ＳＭＤタイプの電子部品）が実装されないように、ＳＭＤタイプの電子部品への制御信号と不正な他のＩＣへの制御信号とをＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域において組み合わせて利用することができないようにすることができる。

【１０８８】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に制御信号を伝送する各配線パターンを全く配置しないことにより、不正な他のＩＣ（ＳＭＤタイプの電子部品）の種類として、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と、このＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）と、の間に、制御信号の取り回しが容易となる配置し易いものを選択することができないようにすることができる。

【１０８９】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の各リードのうち、一のリードと電気的に接続する配線パターンを、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に形成してＳＭＤタイプの電子部品の外部へ引き出さないことにより、この外部へ引き出される配線パターンを伝送する制御信号を、不正に利用することができないようにすることができる。

【１０９０】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の各リードを主制御基板１３１０の表面（実装面）に形成される矩形状のランドパターンにハンダ付けすることでランドパターンと電気的に接続される各配線パターンを介すことなく、制御信号を取り出すことでＳＭＤタイプの電子部品の各リードと異なる部位から制御信号を取り出すことができないことにより、配線パターンを伝送する制御信号を、不正に利用することができないようにすることができる。

【１０９１】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の各リードのうち、一のリードと他のリードとを電気的に接続する配線パターンを短くするために、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に制御信号を伝送する各配線パターンを全く配置しないことにより、ＳＭＤタイプの電子部品の各リードと電気的に接続される各配線パターンをＳＭＤタイプの電子部品の上方や下方から配置することで、リードの周辺に不正な回路を形成することができないようにすることができる。なお、ＳＭＤタイプの電子部品の各リードのうち、利用しないリード（「空き端子」ともいう。）に対しては、グランド（ＧＮＤ）と電気的に接続する配線パターンと電気的に接続したり、又は電源を供給する配線パターンと電気的に接続したりする場合に、ＳＭＤタイプの電子部品の上方や下方から配置することで空き端子の周辺に不正な回路を形成することができないようにすることができる。

【１０９２】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域にス

ルーホールを全く配置しないことにより、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と、このＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）と、の間に、不正な他のＩＣ（ＳＭＤタイプの電子部品）が実装されないように、スルーホールを介して制御信号を取り出すことができないようにすることができ、スルーホールに不正な他のＩＣを固定（ハンダ付け）できないようにすることができ、スルーホールを通し孔として基板の裏面（ハンダ面）から表面（実装面）への制御信号の取り出しとして利用することができないようにすることができる。

【１０９３】

また、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）の領域に、グランド（ＧＮＤ）と電気的に接続する配線パターン、及び電源を供給する配線パターンを全く配置しないことにより、ＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と、このＳＭＤタイプの電子部品の本体裏面と対応する基板の表面（実装面）と、の間に、不正な他のＩＣ（ＳＭＤタイプの電子部品）が実装されないように、不正な他のＩＣに対する駆動源とならないようにすることができる。

【１０９４】

［６－４ａ．ＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策］

次に、ＳＭＤタイプの電子部品を主基板として扱われる基板の表面（実装面）に集約して実装する構成について説明する。ＳＭＤタイプの電子部品は、上述したように、小型化することができるため、集約して実装されることで基板自体の大きさも小型化することができる。ここでは、主基板として主制御基板１３１０について説明し、この主制御基板１３１０が主制御基板ボックス１３２０に収容された状態で目視する際に、ＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策が講じられる本発明の他の構成（以下、「第２乃至第３実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成」と記載する。）について説明する。なお、図１１３（ａ），（ｂ）では、図１１２（ａ），（ｂ）に示した実施形態（以下、「第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成」と記載する。）と同じ機能を奏するものに対しては、同じ符号を付して表すとともに、上述した、設定表示器１３１０ｇ、及びベースモニタ１３１０ｈ等を図面の見やすさから省略した。

【１０９５】

［第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成と第２実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成との対比］

第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、リードタイプの電子部品であるシュミットトリガインバータが実装される主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘの領域に対してこのリードタイプの電子部品と同一の機能を有する代替のＳＭＤタイプの電子部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって左下方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。

【１０９６】

また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって右方に情報領域を設けてこの情報領域内にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐがシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。

【１０９７】

これに対して、第２実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、図１１３（ａ）に示すように、リードタイプの電子部品である主制御ＭＰＵ１３１０ａ、及びリードタイプの各種コネクタを除いて、リードタイプの各種ＩＣ、抵抗、コンデ

ンサ、ダイオード、コイル、ＬＥＤ等の電子部品と同一の機能を有する代替のＳＭＤタイプの電子部品を集約して主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’に実装されている。この主制御基板１３１０’の外形寸法（縦寸法、横寸法、及び厚み寸法）は、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における主制御基板１３１０の外形寸法と同一である。

【１０９８】

主制御基板１３１０’は、その上辺及びその下辺の中点をそれぞれ通る直線を中心線として、この中心線から左側における主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’の領域には各種電子部品及び各種コネクタを配置するための部品配置領域１３１０ｘａ’として形成されるとともに、この中心線から右側における主制御基板１３１０’の表面（実装面）の領域には部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを整列した態様で構成される電子部品の部品リストのように表記される情報領域である部品リスト領域１３１０ｘｂ’として形成される。

【１０９９】

具体的には、部品配置領域１３１０ｘａ’には、リードタイプに含まれるＺＩＰ（Ｚｉｇｚａｇ　Ｉｎｌｉｎｅ　Ｐａｃｋａｇｅ）タイプの主制御ＭＰＵ１３１０ａ、リードタイプの各種コネクタＭＣＮ１～ＭＣＮ４（その他の図示しない複数のコネクタ）、抵抗ＭＲ０～ＭＲ４（その他の図示しない複数の抵抗）、コンデンサＭＣ０～ＭＣ５，ＭＣ３０（その他の図示しない複数のコンデンサ）、ダイオードＤ０（その他の図示しない複数のダイオード）、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０（その他の図示しない各種ＩＣ）が実装されている。部品配置領域１３１０ｘａ’には、これらの各種電子部品及び各種コネクタを配置する位置（向きの指定も含む場合がある。）を示す図示しない領域がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されているとともに、これらの各種電子部品及び各種コネクタの近傍には、それぞれ対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。また、各種コネクタは、リードタイプのものを使用しているが、これは、コネクタに配線を接続すると、この配線によるストレス（このストレスは、配線がコネクタに接続されるまでの配線経路における引き回しに伴って生ずる配線の反力がコネクタに働くことによるもの。）により基板から剥がれることを防止するためである。

【１１００】

部品リスト領域１３１０ｘｂ’には、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを整列した態様で構成される電子部品の部品リストがシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。部品番号及び品番の大きさは、部品配置領域１３１０ｘａ’にシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている部品番号の大きさと比べて大きく（例えば、３倍～５倍程度大きく）シルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷される。部品番号と品番（カタログに掲載される番号）との間に区切り記号「：」が設けられ、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とが連続したものとして識別されないようになっている。この区切り記号により、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを区別して識別することができる。

【１１０１】

なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）をシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていてもよい。また、このような部品の情報を記載することに加えて、遊技機の関する注意事項などを記載してもよい。例えば、「主制御基板は、セキュリティー上重要な基板であり、取り扱いには十分注意してください」等の注意喚起を目的とした記載を行ってもよい。

【１１０２】

このように、主制御基板１３１０’の表面（実装面）の領域を、部品配置領域１３１０ｘａ’と部品リスト領域１３１０ｘｂ’とに区分することができるため、主制御基板１３１０’の表面（実装面）に実装される各種電子部品及び各種コネクタを認識し易くすることができる。

【１１０３】
なお、主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’に印刷されるシルク印刷に代えて、後述する第５実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における箔抜き領域及び箔抜き文字を採用してもよいし、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における２度塗りのレジストを利用したレジスト抜き領域と２度塗りのレジストを利用した白色レジスト抜き文字とを採用してもよい。
【１１０４】
［第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成と第３実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成との対比］
第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、リードタイプの電子部品であるシュミットトリガインバータが実装される主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘの領域に対してこのリードタイプの電子部品と同一の機能を有する代替のＳＭＤタイプの電子部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって左下方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１０５】
また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって右方に情報領域を設けてこの情報領域内にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐがシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１０６】
これに対して、第３実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、図１１３（ｂ）に示すように、リードタイプの電子部品である主制御ＭＰＵ１３１０ａ、及びリードタイプの各種コネクタを除いて、リードタイプの各種ＩＣ、抵抗、コンデンサ、ダイオード、コイル、ＬＥＤ等の電子部品と同一の機能を有する代替のＳＭＤタイプの電子部品を集約して主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’に実装されている。ＳＭＤタイプの電子部品を集約して主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’に実装することにより、主制御基板１３１０’の大きさを小型化することができる。この主制御基板１３１０’の外形寸法（縦寸法、横寸法、及び厚み寸法）は、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における主制御基板１３１０の外形寸法のうち、横寸法のみ半分（縦寸法、及び厚み寸法は同一。）の長さとなっている。
【１１０７】
主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’には、各種電子部品及び各種コネクタが配置されている。これらの各種電子部品及び各種コネクタの配置は、上述した第２実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における主制御基板１３１０’に形成される部品配置領域１３１０ｘａ’に配置されるものと同一の配置であり（つまり、これらの各種電子部品及び各種コネクタを配置する位置（向きの指定も含む場合がある。）を示す図示しない領域が同一の配置となってシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。）、これらの各種電子部品及び各種コネクタの近傍にそれぞれ対応する部品番号も同一の配置となってシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。また、各種コネクタは、リードタイプのものを使用しているが、これは、コネクタに配線を接続すると、この配線によるストレス（このストレスは、配線がコネクタに接続されるまでの配線経路における引き回しに伴って生ずる配線の反力がコネクタに働くことによるもの。）により基板から剥がれることを防止するためである。

【１１０８】
主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’には、上述した第２実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における主制御基板１３１０’に形成される情報領域である部品リスト領域１３１０ｘｂ’にシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷される部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを整列した態様で構成される電子部品の部品リストがシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。部品番号及び品番（カタログに掲載される番号）の大きさは、主制御基板１３１０’の表面（実装面）にシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている部品番号の大きさと比べて大きく（例えば、３倍～５倍程度大きく）シルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷される。部品番号と品番（カタログに掲載される番号）との間に区切り記号「：」が設けられ、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とが連続したものとして識別されないようになっている。この区切り記号により、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを区別して識別することができる。なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）をシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていてもよい。また、このような部品の情報を記載することに加えて、遊技機の関する注意事項などを記載してもよい。例えば、「主制御基板は、セキュリティー上重要な基板であり、取り扱いには十分注意してください」等の注意喚起を目的とした記載を行ってもよい。

【１１０９】
また、主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’には、上述したＺＩＰタイプの主制御ＭＰＵ１３１０ａ（図中、部品番号「ＭＩＣ１」として記載。）の各リード、及びリードタイプの電子部品であるコンデンサＭＣ０～ＭＣ５，ＭＣ３０、抵抗ＭＲ０～ＭＲ４の各リードが主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’から突出して主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’にハンダ付けされている部分（図中、中黒丸（●）として記載。）を有するが、この部分と重ならないように（避けるように）、部品番号及び品番（カタログに掲載される番号）が主制御基板１３１０’に形成される部品リスト領域１３１０ｘｂ’にシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。

【１１１０】
このように、主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’を部品配置のための領域とするとともに、主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’を部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを整列した態様で構成される電子部品の部品リストとして利用するための領域とすることにより、主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’と主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’との役割を区分することができるため、主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’に実装される各種電子部品及び各種コネクタを認識し易くすることができる。

【１１１１】
また、ＳＭＤタイプの電子部品を集約して主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’に実装することにより、主制御基板１３１０’の大きさを小型化することができるため、リードタイプの電子部品を実装する時に必要となるリング状のランドパターンの数を決めて低減することができる。これにより、主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’には、リードタイプの電子部品の各種リードが突出してハンダ付けされた部分の数も少なくなることにより主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’をフラットな面として形成することができる。

【１１１２】
また、主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’から突出したリードタイプの電子部品の各種リードは、ハンダ付けされているため、蛍光灯などの光があたると反射して眩しく感じてハンダ付け部分を視認し難くなるという弊害が生ずる場合があるものの、上述したように、主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’には、リードタイプの電子部品の各種リードが突出してハンダ付けされた部分の数も少なくなること

により主制御基板１３１０’の裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’をフラットな面として形成することができるため、このフラットな面において蛍光灯などの光があたっても、シルク印刷された部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを整列した態様で構成される電子部品の部品リストが視認し難くなるという弊害が生じない。

【１１１３】

なお、主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’及び裏面（ハンダ面）１３１０ｙ’に印刷さされるシルク印刷に代えて、後述する第５実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における箔抜き領域及び箔抜き文字を採用してもよいし、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における２度塗りのレジストを利用したレジスト抜き領域と２度塗りのレジストを利用した白色レジスト抜き文字とを採用してもよい。

【１１１４】

ところで、一般電機メーカでは、各層に各種配線パターンを形成することができる多層基板を使用している。しかし、遊技機に使用される主制御基板や払出制御基板は、セキュリティーを高めるために基板の表面（実装面）と裏面（ハンダ面）とに各種配線パターンを形成する２層基板（「両面基板」ともいう。）が採用され、リードタイプの電子部品又はＳＭＤタイプの電子部品であるか否かを問わず、基板の表面（実装面）にのみ各種電子部品を実装する必要がある。例えば、セキュリティーを高めるために、主制御基板の表面（実装面）には、リードタイプに含まれるＺＩＰタイプの主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装される必要があるとともに、リードタイプの電子部品を実装して利益があるものに対しては、ＳＭＤタイプの電子部品を使用せず、このリードタイプの電子部品が実装される。

【１１１５】

主制御基板や払出制御基板の表面（実装面）にＳＭＤタイプの電子部品とリードタイプの電子部品とが同居して実装される場合には、主制御基板や払出制御基板の表面（実装面）にリードタイプの電子部品のみが実装される場合と比べると、主制御基板や払出制御基板の裏面（ハンダ面）から突出するリードタイプの電子部品の各リードの数が少なくなる。これにより、主制御基板や払出制御基板の裏面（ハンダ面）に各種配線パターンを形成する領域として使用する面積を増やすことができるとともに、他の機能に利用する領域として使用する面積も獲得することができる。

【１１１６】

そこで、例えば、主制御基板の裏面（ハンダ面）における上述した面積が増えた領域に、量産機として生産される主制御基板には実装しないが、ＳＭＤタイプの各種ＩＣやＳＭＤタイプの各種コネクタを実装するための各種ランドパターンを形成したり、信号を取り出すパッドパターンを形成したりすることができる実装用ランドパターン等形成領域１３１０ｙａ’（図１１３（ｂ）を参照。）を設けることができる。量産機として生産される主制御基板では、実装用ランドパターン等形成領域１３１０ｙａ’における各種ランドパターンやパッドパターンにＳＭＤタイプの電子部品が実装されないため、実装用ランドパターン等形成領域１３１０ｙａ’における各種ランドパターンやパッドパターンが未実装パターンとなり、実装用ランドパターン等形成領域１３１０ｙａ’が空き領域となる。

【１１１７】

このような未実装パターンが主制御基板の表面（実装面）に形成される場合には、未実装パターンが形成される領域により、主制御基板の表面（実装面）における各種電子部品及び各種コネクタの配置や各種配線パターンの引き回しが制限を受けることとなるのに対して、このような未実装パターンが主制御基板の裏面（ハンダ面）に形成される場合には、主制御基板の表面（実装面）における各種電子部品及び各種コネクタの配置や各種配線パターンの引き回しの制限を受けずに済み主制御基板の表面（実装面）の領域全体を有効的に利用することができる。

【１１１８】

また、このような未実装パターンが主制御基板の裏面（ハンダ面）に形成されることにより、主制御基板の表面（実装面）から視認できず、未実装パターンの存在を隠すことが

できるため、セキュリティー上好ましい。
【１１１９】
なお、このような未実装パターンのうち一部を都合により主制御基板の表面（実装面）に形成するようにしてもよい。例えば、コネクタ（ＳＭＤタイプのコネクタ）は、主制御基板の表面（実装面）に配置された方が配線との接続がし易い場合がある。
【１１２０】
また、このような未実装パターンのうち一部を都合によりリードタイプの電子部品やリードタイプのコネクタとして形成するようにしてもよい。例えば、抜き差し回数が多いコネクタ等のようにハンダ付け強度が必要となる場合を挙がることができる。
【１１２１】
次に、主制御基板１３１０が主制御基板ボックス１３２０に収容された状態で目視する際に、ＳＭＤパッケージである小型のシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面積が小さいことにより製造会社名（略称や記号も含む。）及び品番（カタログに掲載される番号）が小さくなって視認し難いというＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策が講じられる本発明の他の構成（以下、「第４乃至第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成」と記載する。）について説明する。なお、図１１４（ａ）～（ｃ）では、図１１２（ａ），（ｂ）に示した実施形態（以下、「第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成」と記載する。）と同じ機能を奏するものに対しては、同じ符号を付して表した。
【１１２２】
［第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成と第４実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成との対比］
第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって左下方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１２３】
また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって右方に情報領域を設けてこの情報領域内にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐがシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１２４】
また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１４番端子（電源端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンの近傍に配置されるように、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されているとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０の近傍であって右上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１２５】
これに対して、第４実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、図１１４（ａ）に示すように、さらに、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０と対応する位置に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（

向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’がシルク印刷として白色の鎖線（又は、黒色の鎖線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍であって左上方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。この部品番号は、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される大きさと比べて大きく印刷されている。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、部品番号の大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、部品番号の大きさを大きくして印刷することができるからである。

【１１２６】

また、第４実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成において主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐに代えて、この品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐが、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙであって領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍下方に情報領域を設けてこの情報領域内に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。したがって、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）を確実に視認することができる。

【１１２７】

品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐは、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成において主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさと同一であってもよいし、大きくてもよい。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさを大きくして印刷することができるからである。

【１１２８】

なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていてもよい。この場合、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される製造会社名（略称や記号も含む。）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていることが好ましい。これにより、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の製造会社名（略称や記号も含む。）を確実に視認することができる。

【１１２９】

また、第４実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、さらに、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＣ３０と対応する位置に、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０’がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されているとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０’の近傍であって左上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。この部品番号は、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される大きさと比べて大きく印刷されている。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では部品番号の大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、部品番号の大きさを大きくして印刷することができ

るからである。
【１１３０】
［第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成と第５実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成との対比］
第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって左下方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１３１】
また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって右方に情報領域を設けてこの情報領域内にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐがシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１３２】
また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１４番端子（電源端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンの近傍に配置されるように、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されているとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０の近傍であって右上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。
【１１３３】
これに対して、第５実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、図１１４（ｂ）に示すように、さらに、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０と対応する位置に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’が箔抜き領域として鎖線で形成されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍であって左上方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号が箔抜き文字として形成されている。
【１１３４】
箔抜き領域は、各種配線パターンが形成される層（銅プレーン）において、制御信号を伝送する配線パターン、電源を供給する配線パターン、及び各種ランドパターンを除いて、銅箔である配線パターンで鎖線を作りその周囲の銅箔を抜いて形成される領域である。箔抜き領域として形成される領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’は、図１１４（ｂ）における左側の一部に切り欠き部１３１０ｙＭＩＣ３０がされている。これにより、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’がカタカナのコ字状となり、切り欠き部１３１０ｙＭＩＣ３０を介して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるベタアース（基板グランド）と、コ字状の領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の内側領域とが電気的に接続された状態とすることができる。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘにはシュミットトリガインバータＭＩＣ３０が実装されているため、この実装される領域と対応するシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の裏面（ハンダ面）においてグランド（ＧＮＤ）の領域をできるだけ確保することでシュミットトリガインバータＭＩＣ３０がノイズによる誤動作することを防止する（ノイズに対して強くする）ことができるからである。
【１１３５】

箔抜き文字は、配線パターンが形成される層（銅プレーン）において銅箔である配線パターンで文字を作りその周囲の銅箔を抜いて形成される抜き文字として形成されている。箔抜き文字として形成される部品番号は、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される大きさと比べて大きく箔抜き文字として形成されている。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、部品番号の大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、部品番号の大きさを大きくして箔抜き文字として形成することができるからである。

【１１３６】

また、第５実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成において主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐに代えて、この品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐが、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙであって領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍下方に情報領域を設けてこの情報領域内に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるように箔抜き文字として形成されている。箔抜き文字は、配線パターンが形成される層（銅プレーン）において銅箔である配線パターンで文字を作りその周囲の銅箔を抜いて形成される抜き文字として形成されている。したがって、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）を確実に視認することができる。

【１１３７】

箔抜き文字として形成される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐは、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成において主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさと同一であってもよいし、大きくてもよい。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさを大きくして箔抜き文字として形成することができるからである。

【１１３８】

なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）が箔抜き文字として形成されていてもよい。この場合、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される製造会社名（略称や記号も含む。）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるように箔抜き文字として形成されていることが好ましい。これにより、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の製造会社名（略称や記号も含む。）を確実に視認することができる。

【１１３９】

また、第５実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、さらに、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＣ３０と対応する位置に、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０’が箔抜き領域として鎖線で形成されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０’の近傍であって左上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号が箔抜き文字として形成されている。箔抜き領域は、各種配線パターンが形成される層（銅プレーン）において、制御信号を伝送する配線パターン、電源を供給する配線パターン、及び各種ランドパターンを除いて、銅箔である配線パターンで鎖線を作りその周囲の銅箔を抜いて形成される領域である。箔抜き文字は、配線パターンが形成される層（銅プレーン）において銅箔である配線パターンで文字を作りその周囲の銅箔を抜いて形成される抜き文

字として形成されている。箔抜き文字として形成される部品番号は、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される大きさと比べて大きく箔抜き文字として形成されている。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、部品番号の大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、部品番号の大きさを大きくして箔抜き文字として形成することができるからである。

【１１４０】

なお、箔抜き領域、及び箔抜き文字をそれぞれ形成する配線パターンは、各種電子部品と電気的に絶縁されて形成されているとともに、制御信号を伝送する配線パターン、電源を供給する配線パターン、各種ランドパターン、及び主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙに形成されるベタアース（基板グランド）と電気的に絶縁されて形成されている。

【１１４１】

［第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成と第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成との対比］

第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって左下方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。

【１１４２】

また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０の近傍であって右方に情報領域を設けてこの情報領域内にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐがシュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるようにシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。

【１１４３】

また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、上述したように、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の１４番端子（電源端子）となるリードと対応する矩形状のランドパターンの近傍に配置されるように、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０がシルク印刷として白色の実線（又は、黒色の実線）で印刷されているとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０の近傍であって右上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号がシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。

【１１４４】

また、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０のレジストとして緑色を採用しており、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体及び裏面（ハンダ面）全体が緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされている。

【１１４５】

これに対して、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、図１１４（ｃ）に示すように、さらに、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０と対応する位置に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’が２度塗りの白色のレジストを利

用した白色レジスト抜き領域として鎖線で形成されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍であって左上方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号が２度塗りの白色のレジストを利用した白色レジスト抜き文字として形成されている。

【１１４６】

また、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成において主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐに代えて、この品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐを、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙであって領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍下方に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるように２度塗りの白色のレジストを利用した白色レジスト抜き文字として形成されている。

【１１４７】

また、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、さらに、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＣ３０と対応する位置に、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０’が２度塗りの白色のレジストを利用した白色レジスト抜き領域として鎖線で形成されるとともに、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０’の近傍であって左上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号が２度塗りの白色のレジストを利用した白色レジスト抜き文字として形成されている。

【１１４８】

具体的には、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙは、２度塗りの白色のレジストのうち１度目として、全体が白色のレジストにより覆われる（つまり、２度塗りの白色のレジストのうち１度目として、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙが各種ランドパターンを除いて全体に白色のレジストがベタ塗りされている）。そして、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙは、２度塗りの白色のレジストのうち２度目として、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０と対応する位置に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’が鎖線状に白色レジスト抜き領域としてマスクされ、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍であって左上方にシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号が白色レジスト抜き文字としてマスクされ、この領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’の近傍であって下方に情報領域を設けてこの情報領域内に、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐが白色レジスト抜き文字としてマスクされ、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される領域ＭＳＬＫＭＣ３０と対応する位置に、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０’が鎖線状に白色レジスト抜き領域としてマスクされ、この領域ＭＳＬＫＭＣ３０’の近傍であって左上方にコンデンサＭＣ３０と対応する部品番号が白色レジスト抜き文字としてマスクされる。

【１１４９】

このようにマスクされた状態で、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙの全体が各種ランドパターンを除いて白色のレジストがベタ塗りされることで白色のレジストにより覆われている。つまり、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）全体が白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているのに対して、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体は、緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされている。

【１１５０】

これにより、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには、２層の白色のレジストが形成されるものの、第１層目の白色のレジストにより全体が覆われるとともに、

第２層目の白色のレジストによりマスクされた領域を除いて全体が覆われることにより、そのマスクされた領域が凹部として窪み、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０を配置する位置（向きの指定も含む。）を示す領域ＭＳＬＫＭＩＣ３０’が白色レジスト抜き領域として鎖線で形成され、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号が白色レジスト抜き文字として形成され、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される品番（カタログに掲載される番号）ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐが白色レジスト抜き文字として形成され、コンデンサＭＣ３０を配置する位置（コンデンサＭＣ３０に極性がないため向きの指定がない。）を示す領域ＭＳＬＫＭＣ３０’が鎖線で形成され、コンデンサＭＣ３０と対応する部品番号が白色レジスト抜き文字として形成される。したがって、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の品番（カタログに掲載される番号）を確実に視認することができる。

【１１５１】

シュミットトリガインバータＭＩＣ３０と対応する部品番号を白色レジスト抜き文字として形成する場合には、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される大きさと比べて大きなものとして形成されている。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、部品番号の大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、部品番号の大きさを大きくして白色レジスト抜き文字として形成することができるからである。

【１１５２】

品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐを白色レジスト抜き文字として形成する場合には、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成における主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさと同一であってもよいし、大きくてもよい。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、第１実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、品番ＭＳＬＫＭＩＣ３０ｐの大きさを大きくして白色レジスト抜き文字として形成することができるからである。

【１１５３】

なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）が白色レジスト抜き文字として形成されていてもよい。この場合、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０のパッケージ本体表面に刻印又は印刷される製造会社名（略称や記号も含む。）の大きさと比べて視認し易い大きさとなるように白色レジスト抜き文字として形成されていることが好ましい。これにより、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の製造会社名（略称や記号も含む。）を確実に視認することができる。

【１１５４】

コンデンサＭＣ３０と対応する部品番号を白色レジスト抜き文字として形成する場合には、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに印刷される大きさと比べて大きく印刷されている。これは、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには各種電子部品が複数実装されているため、部品番号の大きさを小さくして対応する電子部品の近傍に配置して印刷する必要があるのに対して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）１３１０ｙには電子部品が実装されないため、部品番号の大きさを大きくして白色レジスト抜き文字として形成することができるからである。

【１１５５】

なお、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）全体が白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているのに対して、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体は、緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているが、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体も白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているよう

に構成してもよい。この場合、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装される各種電子部品の配置する位置（向きの指定も含む場合がある。）を示す領域がシルク印刷として主制御基板１３１０の表面（実装面）に濃い緑色、黒色、灰色等の暗色の実線で印刷されるとともに、各種電子部品と対応する部品番号がシルク印刷として主制御基板１３１０の表面（実装面）に濃い緑色、黒色、灰色等の暗色の文字として印刷される。このように構成することにより、他の基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）が緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされていることでこれらの他の基板に対して主制御基板１３１０を際立たせることができるという特徴を持たせることができる。また、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装される各種電子部品のうち、ＳＭＤタイプの電子部品の品番（この品番に加えて製造会社名（略称や記号も含む。）も併記する場合）も、主制御基板１３１０の表面（実装面）にシルク印刷として印刷されるようにしてもよい。

【１１５６】

なお、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体を白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているように構成するほかに、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体を、１度目（下地）と２度目とのレジストの色を異なる色とする２度塗りの異色のレジストを利用してシルク印刷として印刷されるように構成してもよい。１度目（下地）として主制御基板１３１０の表面（実装面）全体を、各種ランドパターンを除いて、白色でシルク印刷として印刷したのちに、続いて、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装される各種電子部品の配置する位置（向きの指定も含む場合がある。）を示す領域と、各種電子部品と対応する部品番号と、をそれぞれマスクした状態で、２度目として主制御基板１３１０の表面（実装面）全体を、各種ランドパターンを除いて、黒色、青色、黄色、及び赤色のうちいずれかの色でシルク印刷として印刷してもよい。このように構成しても、他の基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）が緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされていることでこれらの他の基板に対して主制御基板１３１０を際立たせることができるという特徴を持たせることができる。また、各種電子部品の配置する位置（向きの指定も含む場合がある。）を示す領域と、各種電子部品と対応する部品番号と、を視認することができる。

【１１５７】

また、第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成では、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）全体が白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているのに対して、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体は、緑色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているが、主制御基板１３１０の表面（実装面）全体も白色のレジストで各種ランドパターンを除いてベタ塗りされているように構成してもよい。この場合、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装される各種電子部品の配置する位置（向きの指定も含む場合がある。）を示す領域を主制御基板１３１０の表面（実装面）に白色レジスト抜き領域として実線で形成するとともに、各種電子部品と対応する部品番号を主制御基板１３１０の表面（実装面）に白色レジスト抜き文字として形成する。また、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装される各種電子部品のうち、ＳＭＤタイプの電子部品の品番（この品番に加えて製造会社名（略称や記号も含む。））も、主制御基板１３１０の表面（実装面）に白色レジスト抜き文字として形成してもよい。

【１１５８】

［６－４ｂ．ＳＭＤタイプの電子部品の改変防止対策］

次に、ＳＭＤタイプの電子部品という小型化された電子部品が主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装されることにより、不正な電子部品に交換して、不正な遊技球を獲得する不正行為を防止する点について説明する。

【１１５９】

主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装されるＳＭＤタイプの電子部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０は、上述したように、ＳＭＤパッケージ本体の大きさとして、幅寸法が５．３ｍｍ、長さ寸法が１０．８ｍｍ、高さ寸法が１．５ｍｍを有して

おり、ＳＭＤパッケージ本体の２辺から突出するリードの長さを含めると、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０の幅寸法が７．８ｍｍを有する。

【１１６０】

主制御基板１３１０は、遊技の進行を制御する重要な制御基板であるため、不正な改変を行って不正な遊技球を獲得する者から主制御基板１３１０を防止する必要があり、放熱用の通気孔が複数形成される透明なカバー体と透明なベース体とから構成される主制御基板ボックス１３２０に収容されて封印されている。主制御基板ボックス１３２０は、図１１５に示すように、カバー体１３０１とベース体１３０２とがカシメ部１３０３のワンウェイネジ等によりカシメられている。このカシメ部１３０３は、封印機構であり、複数備えている。一つの封印機構を用いてカバー体１３０１とベース体１３０２とがカシメ部１３０３のワンウェイネジ等によりカシメられることで主制御基板ボックス１３２０を閉じることができ、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要がある。つまり、その封印機構を破壊しない限り、カバー体１３０１をベース体１３０２から取り外すことができない構造となっている。

【１１６１】

ところが、主制御基板ボックス１３２０に細い針金等の何らかの不正な手段によって、主制御基板１３１０の表面（実装面）からＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０を剥がして、このＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０から不正な電子部品へ交換されると、このような不正な改変を行う者に不正な遊技球が獲得されるおそれがある。

【１１６２】

そこで、本実施形態では、図１１５に示すように、ＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０の大きさと比べて小さい内径（本実施形態では、２ｍｍ）を有する通気孔１３０１ｚを透明なカバー体１３０１に複数形成する構成を採用した。これにより、仮に、主制御基板ボックス１３２０に細い針金等の何らかの不正な手段によって、主制御基板１３１０の表面（実装面）からＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０が剥がされたとしても、ＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０を、通気孔１３０１ｚを介して、主制御基板ボックス１３２０から取り出すことができない。したがって、ＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０から不正な電子部品へ交換されることを防止することができる。

【１１６３】

また、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０は、上述したように、各種センサからの検出信号が入力される主制御入力回路を構成する主要回路の１つであり、何らかの不正な手段により主制御基板１３１０から欠落されると、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、各種センサのうち、遊技球の入球を伝えるものについては常に入球なしと判別し、不正は磁石の接近や不正な振動等の不正行為を伝えるものについては常に不正行為が行われていると判別するようになっている。これにより、主制御基板１３１０の表面（実装面）からＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０が剥がされることにより、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０が欠落すると、不正な改変を行う者に対して、入球なしの状状態が維持されることで不正な遊技球が獲得されることがないし、不正行為の報知が実行されることで不正な改変が行われた旨を遊技状（ホール）のホールコンピュータへ伝えるとともに遊技ホールの店員等の係員へも伝えることができる。また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、各種センサのうち、不正は磁石の接近や不正な振動等の不正行為を伝えるものについては常に不正行為が行われていると判別すると、上述したように、発射許可信号の論理を発射停止論理（発射非許可論理）に設定して遊技球を遊技領域５ａに向かって打ち出すことができないように制御するようになっているため、不正な改変が行われると、遊技を全く行うことができない状態となる。

【１１６４】

なお、上述した実施形態では、ＳＭＤタイプの電子部品としてＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０を主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装する点につ

いて説明したが、他のＳＭＤタイプの電子部品として、例えば抵抗を主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装する場合には、このＳＭＤタイプの抵抗が主制御基板１３１０の表面（実装面）から剥がれて通気孔１３０１ｚを介して主制御基板ボックス１３２０の内部から外部へ飛び出さないように、通気孔１３０１ｚの内径をＳＭＤタイプの抵抗の大きさより小さくする必要がある。

【１１６５】

このようなＳＭＤタイプの抵抗は、小型であるため、主制御基板１３１０の表面（実装面）から剥がれ落ちても、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装されているか否かを視認して判別することが難しい場合がある。また、主制御基板１３１０の表面（実装面）から剥がれ落ちたＳＭＤタイプの抵抗が通気孔１３０１ｚを介して主制御基板ボックス１３２０の内部から外部へ飛び出すと、主制御基板ボックス１３２０の内部下側にその剥がれ落ちたＳＭＤタイプの抵抗の痕跡がなくなるため、主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装されているか否かを視認して判別することがますます難しくなる。

【１１６６】

そこで、ＳＭＤタイプの抵抗として、例えば、ＪＩＳ規格１／８ワット２０１２タイプを採用した場合には、この２０１２タイプでは、長さ寸法が２．０ｍｍ、幅寸法が１．２ｍｍとなる。このような小型のＳＭＤタイプの抵抗では、主制御基板１３１０のたわみによって主制御基板１３１０の表面（実装面）から剥がれ落ちるという不具合が発生した場合であっても、主制御基板ボックス１３２０の内部から外部へ飛び出さないように、通気孔１３０１ｚの内径を小型のＳＭＤタイプの抵抗の長さ寸法及び幅寸法のうちいずれか小さい方の寸法（ここでは、幅寸法の１．２ｍｍ）と比べて小さいもの（ここでは、例えば、１．０ｍｍ）とする。

【１１６７】

これにより、小型のＳＭＤタイプの抵抗が主制御基板１３１０の表面（実装面）から剥がれ落ちても、通気孔１３０１ｚを介して、主制御基板ボックス１３２０の内部から外部へ飛び出すことを確実に防止することができるため、この剥がれ落ちた小型のＳＭＤタイプの抵抗を主制御基板ボックス１３２０の内部で視認する機会を得ることができるし、主制御基板ボックス１３２０を上下方向又は左右方向へ振れば、この剥がれ落ちが小型のＳＭＤタイプの抵抗が主制御基板ボックス１３２０の内壁や主制御基板１３１０に衝突することで音が発生し、この音により、剥がれ落ちた小型のＳＭＤタイプの抵抗を認識する機会を得ることができる。なお、この小型のＳＭＤタイプの抵抗のほかに、リードタイプのコンデンサ、ダイオード、コイル、ＬＥＤ等の電子部品に代えて、ＳＭＤタイプのコンデンサ、ダイオード、コイル、ＬＥＤ等の電子部品を採用した場合には、通気孔１３０１ｚの内径を、これらのうち最も小さい寸法と比べて小さいものとする。

【１１６８】

このように、小型のＳＭＤタイプの電子部品が主制御基板１３１０の表面（実装面）から剥がれ落ちても、通気孔１３０１ｚを介して、主制御基板ボックス１３２０の内部から外部へ飛び出すことを確実に防止することができる。したがって、主制御基板１３１０のたわみによって主制御基板１３１０の表面（実装面）からＳＭＤタイプの電子部品が剥がれ落ちるという不具合を発見することができる蓋然性を高めることができる。

【１１６９】

なお、上述した実施形態（第１～第６実施形態に係るＳＭＤパッケージによる品番の視認性対策の構成を含む。）では、ＳＭＤタイプの電子部品を主制御基板１３１０の表面（実装面）に実装する点について説明したが、電源基板６３０、払出制御基板６３３などの主基板として扱われる基板についてもＳＭＤタイプの電子部品を表面（実装面）に実装することができる。

【１１７０】

［６－４ｃ．試験用コネクタ］

パチンコ機１は、特定の試験機関において試験され、この特定の試験機関の認可を受けない限り遊技ホールに出荷することができない。主制御基板１３１０は、遊技に関する各

種信号を取り出すための試験用コネクタ１３１０ｋが設けられている。この試験用コネクタ１３１０ｋは、ＳＭＤタイプの電子部品である。試験用コネクタ１３１０ｋは、ストレートＳＭＤタイプのコネクタ（コネクタの各ピンが主制御基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に対して垂直方向に平行して配置されるタイプ。）であって、パチンコ機１が特定の試験機関で試験される試験機として生産されるときには主制御基板１３１０の表面（実装面）に通常実装されるとともに、試験用コネクタ１３１０ｋと対向する透明なカバー体１３０１に試験用ハーネスを試験用コネクタ１３１０ｋへ取り付けるための試験用ハーネスカバー体側開口部１３０１ｋが形成されるのに対して、パチンコ機１が遊技ホールに出荷される量産機として生産されるときには主制御基板１３１０に実装されず、かつ、透明なカバー体１３０１に試験用ハーネスカバー体側開口部１３０１ｋが形成されないようになっている。このため、量産機として生産される主制御基板１３１０は、試験用コネクタ１３１０ｋを実装する領域が主制御基板１３１０の表面（実装面）に空き領域として形成されることとなる。

【１１７１】

そこで、本実施形態では、パチンコ機１が特定の試験機関で試験される試験機として生産されるときには試験用コネクタ１３１０ｋを主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）における実装用ランドパターン等形成領域１３１０ｙａ’（図１１３（ｂ）を参照。）に実装するとともに、試験用コネクタ１３１０ｋと対向する透明なベース体１３０２に試験用ハーネスを試験用コネクタ１３１０ｋへ取り付けるための試験用ハーネスベース体側開口部１３０２ｋを形成する構成を採用した。これにより、パチンコ機１が特定の試験機関で試験される試験機として生産されるとき場合、及びパチンコ機１が遊技ホールに出荷される量産機として生産される場合でも、主制御基板１３１０の表面（実装面）に試験用コネクタ１３１０ｋを実装する領域が空き領域として形成されることがなくなることにより、主制御基板１３１０の表面（実装面）に他のＳＭＤタイプの電子部品を実装することができる。したがって、主制御基板１３１０の表面（実装面）における各種電子部品の配置の自由度を高めることができる。

【１１７２】

また、このように構成することにより、特定の試験機関でパチンコ機１の試験を開始する準備として、試験作業者は、まず遊技盤５の基板ホルダ１２００から主制御基板ボックス１３２０を取り外したのちに、続いて、特定の試験機関に設置される試験装置と電気的に接続された試験用ハーネスを、透明なベース体１３０２に形成される試験用ハーネスベース体側開口部１３０２ｋを介して、主制御基板１３１０の裏面（ハンダ面）における実装用ランドパターン等形成領域１３１０ｙａ’に実装される試験用コネクタ１３１０ｋと電気的に接続する。続いて、試験作業者は、主制御基板ボックス１３２０を基板ホルダ１２００に取り付ける。この状態では、試験用ハーネスが主制御基板ボックス１３２０の透明なベース体１３０２と基板ホルダ１２００とにより挟持されて保持された（ホールドされた）状態とすることがきるため、試験用コネクタ１３１０ｋへ向かって試験用ハーネスが押し込む方向に負荷を加えることによりパチンコ機１に備える各種電気的駆動源により作動する可動体による振動により試験用コネクタ１３１０ｋと試験用ハーネスとの電気的な接続が不安定となることを防止することができるとともに、パチンコ機１の試験において遊技に関する重要な各種信号を取り出す試験用ハーネスがねじれて断線することを防止することもできる。

【１１７３】

なお、本実施形態では、試験用コネクタ１３１０ｋとして、ストレートＳＭＤタイプのコネクタ（コネクタの各ピンが主制御基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に対して垂直方向に平行して配置されるタイプ。）を採用したが、ライトアングルＳＭＤタイプのコネクタ（コネクタの各ピンが主制御基板の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に対して平行して配置されるタイプ。）を主制御基板の裏面（ハンダ面）であって左辺、下辺、右辺、及び上辺のうちいずれかの近傍に実装するとともに、試験用コネクタ１３１０ｋと対向する透明なカバー体１３０１の側壁（透明なカバー体１３０１の左側壁、下側壁、

右側壁、及び上側壁のうち試験用コネクタ１３１０ｋと対向する側壁）に試験用ハーネスを試験用コネクタ１３１０ｋへ取り付けるための試験用ハーネスカバー体側開口部１３０１ｋを形成する構成を採用してもよい。このように構成しても、パチンコ機１が特定の試験機関で試験される試験機として生産されるとき場合、及びパチンコ機１が遊技ホールに出荷される量産機として生産される場合でも、主制御基板１３１０の表面（実装面）に試験用コネクタ１３１０ｋを実装する領域が空き領域として形成されることがなくなることにより、主制御基板１３１０の表面（実装面）に他のＳＭＤタイプの電子部品を実装することができる。したがって、主制御基板１３１０の表面（実装面）における各種電子部品の配置の自由度を高めることができる。また、特定の試験機関でパチンコ機１の試験を開始する準備として、試験作業者は、まず図７３に示した遊技盤５の基板ホルダ１２００から主制御基板ボックス１３２０を取り外すことなく、特定の試験機関に設置される試験装置と電気的に接続された試験用ハーネスを、透明なカバー体１３０１に形成される試験用ハーネスカバー体側開口部１３０１ｋを介して、主制御基板の裏面（ハンダ面）に実装される試験用コネクタ１３１０ｋと電気的に接続することができる。

【１１７４】

因みに、従来より、遊技情報を特定の試験機関における試験装置に伝送するためのケーブルが接続される試射試験端子（試験用コネクタ）が遊技制御装置（遊技制御基板）に設けられる遊技機が提案されている（例えば、特開２０１３－１２８６２１号公報（段落［００５４］、及び図６））。ところで、この文献に記載される遊技機では、特定の試験機関で試験される場合には遊技制御基板の表面に試験用コネクタが実装されるのに対して、遊技ホールで使用される場合には遊技制御基板の表面に試験用コネクタが実装されずに空き領域となるため、この空き領域により遊技制御基板の表面における各種電子部品の配置の自由度を高めることができないという問題があった。

【１１７５】

また、従来より、表面実装タイプの電子部品を基板に実装する遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１４４２１８号公報（段落［００４２］、及び図４））。ところで、この文献に記載される遊技機における表面実装タイプの電子部品では、表面実装タイプの電子部品と対応する品番等の識別子が付されている場合があるものの、表面実装タイプの電子部品の大きさが小さくて識別子を視認し難いという問題があった。

【１１７６】

また、従来より、表面実装タイプの電子部品を基板に実装する遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１４４２１８号公報（段落［００４２］、及び図４））。ところで、この文献に記載される遊技機における表面実装タイプの電子部品が遊技の進行を制御することができる遊技制御基板に実装される場合には、何らかの不正な手段により表面実装タイプの電子部品を遊技制御基板から剥がして不正な電子部品と交換して不正な遊技球が獲得されるというおそれがあった。

【１１７７】

また、従来より、押圧操作部を操作して操作時のクリック感でスイッチがオン又はオフとなるのを体感することができるタクトスイッチ等を基板に設ける遊技機が提案されている（例えば、特開２０１７－０２３４２７号公報（段落［００７１］、及び図７０））。ところで、この文献に記載されるタクトスイッチ等の電子部品は、その各リートが基板に設けたスルーホールに基板の表面から裏面へ向かって挿入されて基板の裏面側でハンダ付けされるリードタイプの電子部品である。このようなリードタイプの電子部品が例えば遊技の進行を制御する遊技制御基板等の基板に実装されると、リードタイプの電子部品が操作されたことに伴って基板がたわむと、このたわみにより基板に実装された他の電子部品のハンダ付け部分が剥がれて電気的な不具合が発生するおそれがあった。

【１１７８】

また、従来より、各種制御基板が遊技盤背面の所定位置に配設される遊技機が提案されている（例えば、特開２０１３－１２８６２１号公報（段落［００３２］～段落［００３４］、及び図３））。ところで、遊技の進行を制御する遊技制御基板は、遊技者に利益を

付与するか否かを判定する重要な基板であるため、封印構造を有する基板ケースに収容され、不正改変等の不正行為の防止対策が求められている。

【１１７９】

また、従来より、表面実装部品を基板に実装する遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１４４２１８号公報（段落［００４２］、及び図４））。ところで、この文献に記載される遊技機における表面実装部品が遊技の進行を制御することができる遊技制御基板に実装される場合には、表面実装部品が実装される遊技制御基板の表面の領域内に配線パターンを引き回すと、表面実装部品の裏面と遊技制御基板の表面との距離寸法が小さいため、この配線パターンに何らかの不正な手段により改変されても、視認困難となり、表面実装タイプの電子部品に対する不正行為を防止することができないという問題が生ずる。

【１１８０】

また、従来より、遊技の制御を行う主制御基板がケースに収容された状態で裏側に配置される遊技機が提案されている（例えば、特開２０１６－２１４９７５号公報（段落［００３０］、段落［００３１］、及び図２））。ところで、この文献に記載される遊技機のように、主制御基板は、遊技を制御する重要なものであるため防犯対策としてケースに収容されて封印された状態で裏側に配置されており、防犯上重要なものに対して防犯性を高めることが求められる。

【１１８１】

［６－５．設定キースイッチの金属製の筐体を介して侵入する電磁波ノイズ対策］

次に、設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筐体を介して侵入する電磁波ノイズ対策について図１１６を参照して詳細に説明する。図１１６は設定変更基板１３１１の表面（実装面）を示す図（ａ）であり、設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）を示す図（ｂ）であり、主制御基板ボックス１３２０が遊技盤５に取り付けられた状態における遊技盤５の左側面図の下側一部を示す図（ｃ）である。

【１１８２】

設定キースイッチ１３１１ａは、上述したように、その金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダが収容されている。設定キーシリンダの全面と反対側の面（後面）は、上述したように、所定長さを有する非導電性の樹脂（絶縁性の樹脂）により形成されている。金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面は、上述したように、設定キーを差し込むための差し込み口が設けられる設定キーシリンダの前面とほぼ同一平面状に配置されると共に、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面と反対側の面（後面）は、上述したように、設定キーシリンダの前面と反対側の面（後面）とほぼ同一平面状に配置されている。

【１１８３】

設定キースイッチ１３１１ａは、上述したように、自身がＯＮとなっている状態とＯＦＦとなっている状態とのうちいずれの状態であるかを信号として取り出す（出力）することができる回路が設定キーシリンダ内に設けられ、設定キーシリンダの前面と反対側の面（後面）から突出する一対の対向するリード端子からその信号を取り出す（出力する）ことができるようになっている。また、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面からは、上述したように、設定キーシリンダの後面から突出する一対の対向するリード端子と９０度回転角度を有して所定長さだけ突出する一対の対向する取付板片が形成されている。

【１１８４】

設定キースイッチ１３１１ａが実装される設定変更基板１３１１は、その表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に、図１１６（ａ），（ｂ）に示すように、設定変更基板１３１１の上下左右方向の各中心線が交わる中心点に設定キースイッチ１３１１ａが配置されるように、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通することができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が

設定変更基板１３１１の左右方向の中心線上に形成されていると共に、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの後面から突出する一対の対向するリード端子を挿通することができる一対の対向するスルーホールＳＬＴＨ１，ＳＬＴＨ２が一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２と９０度回転角度を有して設定変更基板１３１１の上下方向の中心線上に形成されている。

【１１８５】

また、設定キースイッチ１３１１ａが実装される設定変更基板１３１１は、その表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に、図７１に示した主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮとコネクタ接続（基板間接続）される設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮの各種ピン端子（第１ピン端子～第３ピン端子）を挿通することができる３つのスルーホールＳＳＴＨ１，ＳＳＴＨ２，ＳＳＴＨ３が形成されている。

【１１８６】

これら３つのスルーホールＳＳＴＨ１，ＳＳＴＨ２，ＳＳＴＨ３のうち、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮの第１ピン端子が挿通される上側スルーホールＳＳＴＨ１は、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの後面から突出する一対の対向するリード端子を挿通することができる一対の対向するスルーホールＳＬＴＨ１，ＳＬＴＨ２のうち上側スルーホールＳＬＴＨ１と電気的に接続されるように配線パターンＳＰＴＮ１が設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）で形成され、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮの第３ピン端子が挿通される下側スルーホールＳＳＴＨ３は、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの後面から突出する一対の対向するリード端子を挿通することができる一対の対向するスルーホールＳＬＴＨ１，ＳＬＴＨ２のうち下側スルーホールＳＬＴＨ２と電気的に接続されるように配線パターンＳＰＴＮ２が設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）で形成され、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮの第２ピン端子が挿通される中側スルーホールＳＳＴＨ２は、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）と電気的に接続されている。

【１１８７】

設定変更基板１３１１の表面（実装面）には、銅プレーンにおいて、設定キースイッチ１３１１ａに対するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２、及び設定キースイッチ１３１１ａに対するスルーホールＳＬＴＨ１，ＳＬＴＨ２の全体を囲むと共に、設定変更基板１３１１の左右方向に長い矩形状を有する箔抜き領域ＳＩＮＳｘが形成されている。この箔抜き領域ＳＩＮＳｘにより、ロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２、及びスルーホールＳＬＴＨ１，ＳＬＴＨ２は、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態となっている。なお、設定変更基板１３１１の表面（実装面）には、銅プレーンにおいて、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮに対するスルーホールＳＳＴＨ１，ＳＳＴＨ３の周囲を除いて、銅箔を抜いて形成される箔抜きされた箔抜き領域も形成されており、この箔抜きされた領域により、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態となっている。

【１１８８】

設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）には、銅プレーンにおいて、設定変更基板１３１１の表面（実装面）に形成される箔抜き領域ＳＩＮＳｘと対応する位置に、設定変更基板１３１１の左右方向に長い矩形状を有すると共に、上述した配線パターンＳＰＴＮ１，ＳＰＴＮ２の周囲をさらに除いて、銅箔を抜いて形成される箔抜きされた箔抜き領域ＳＩＮＳｙが形成されている。この箔抜き領域ＳＩＮＳｙは、配線パターンＳＰＴＮ１，ＳＰＴＮ２に沿って設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮに対するスルーホールＳＳＴＨ１，ＳＳＴＨ３の周囲まで形成されている。この箔抜き領域ＳＩＮＳｙにより、ロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２、スルーホールＳＬＴＨ１，ＳＬＴＨ２、配線パターンＳＰＴＮ１，ＳＰＴＮ２、及びスルーホールＳＳＴＨ１，ＳＳＴＨ３は、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）

から電気的に絶縁された状態となっている。
【１１８９】
なお、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）の四隅には、スルーホールＳＴＨがそれぞれ形成されている。これらの４つのスルーホールＳＴＨは、設定変更基板１３１１の表面（実装面）１３１１ｘに形成されるベタアース（基板グランド）と、設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）１３１１ｙに形成されるベタアース（基板グランド）と、を電気的に接続して同一のグランド（ＧＮＤ）としている。
【１１９０】
設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）の全面は、上述した各種スルーホールを除いて銅プレーンを覆うように所定色のレジストでベタ塗りされている。設定変更基板１３１１の表面（実装面）は、この所定色のレジストの上に、さらに、設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮを配置する位置を示す領域ＳＳＬＫＣＮ１がシルク印刷としてレジストの所定色と異なる色の実線で印刷されるとともに、設定キースイッチ１３１１ａを配置する位置を示す領域ＳＳＬＫＳＷ１がシルク印刷としてレジストの所定色と異なる色であって設定キースイッチ１３１１ａを配置する位置を示す領域ＳＳＬＫＳＷ１としてシルク印刷される同一色の実線で印刷される。領域ＳＳＬＫＳＷ１の大きさは、設定キースイッチ１３１１ａの外形と比べて一回り大きく形成されており、領域ＳＳＬＫＳＷ１に設定キースイッチ１３１１ａが配置されて実装（設定変更基板１３１１の裏面（ハンダ面）でハンダ付け）された状態では、設定キースイッチ１３１１ａの外形外側に領域ＳＳＬＫＳＷ１の境界線（円図形の実線）が配置されるようになっている。つまり、設定キースイッチ１３１１ａが実装されても、設定キースイッチ１３１１ａにより領域ＳＳＬＫＳＷ１の境界線（円図形の実線）が重ならないようになっている。設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮを配置する位置を示す領域ＳＳＬＫＣＮ１についても領域ＳＳＬＫＳＷ１と同様に、このコネクタＳＭＣＮが実装されても、コネクタＳＭＣＮにより領域ＳＳＬＫＣＮ１の境界線（コ字状の実線）が重ならないようになっている。
【１１９１】
設定キースイッチ１３１１ａを配置する位置を示す領域ＳＳＬＫＳＷ１には、設定キースイッチ１３１１ａの設定キースイッチがＯＦＦとなっている状態となる設定キーシリンダの回転位置（初期位置）を示す基準マークＳＳＴＤが印刷されている。この基準マークＳＳＴＤにより、製造元の作業者が設定キースイッチ１３１１ａを設定変更基板１３１１の表面（実装面）に実装する際に、設定キースイッチ１３１１ａの上下方向をひっくり返し（間違えて）ハンダ付けされないようにしている。この基準マークＳＳＴＤが印刷されていない場合には、例えば設定キースイッチ１３１１ａの上下方向をひっくり返して（間違えて）ハンダ付けされると、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮとなっている状態とＯＦＦとなっている状態とのうちいずれの状態であるかを信号として取り出す際に、その信号の内容が、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮとなっている状態とＯＦＦとなっている状態とがひっくり返ることとなる。
【１１９２】
ここで、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成した理由について説明する。設定キースイッチ１３１１ａは、上述したように、その金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダが収容されている。設定キーシリンダの全面と反対側の面（後面）は、上述したように、所定長さを有する非導電性の樹脂（絶縁性の樹脂）により形成されている。金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面は、上述したように、設定キーを差し込むための差し込み口が設けられる設定キーシリンダの前面とほぼ同一平面状に配置されると共に、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面と反対側の面（後面）は、上述したように、設定キーシリンダの前面と反対側の面（後面）とほぼ同一平面状に配置されている。また、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に設定キーシリンダが収容された状態では、上述したように、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとが電気的に接続された状態となっている

。つまり、電磁波ノイズが設定変更基板１３１１へ侵入するための部材となり得る金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダの前面が主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１から露出した状態となっている。

【１１９３】

そこで、本実施形態では、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成することにより、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通することができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態とすることができるようになっている。換言すると、本実施形態では、設定変更基板１３１１（主制御基板１３１０）の基板グランドが設定キースイッチ１３１１ａを介して露出しないようになっている。これにより、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片がロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２に挿通されてハンダ付けされた状態において、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダの前面から電磁波ノイズが侵入したとしても、この電磁波ノイズは、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成される箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを介して設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）へ侵入することが阻止されることにより金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダ自身によって減衰させられる。つまり、本実施形態では、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダの前面からの電磁波ノイズを箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙにより設定変更基板１３１１の基板グランドへの侵入を防止することができる。これにより、本実施形態では、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダの前面からの電磁波ノイズの侵入を設定変更基板１３１１側において阻止することができるため、その電磁波ノイズの侵入が設定変更基板１３１１を介して遊技の進行を制御する重要な制御基板である主制御基板１３１０の基板グランドへ進行することを確実に止めることができ、基板グランド（グランド）を伝送するグランドラインに対して変動を与えることがない。したがって、パチンコ機１の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【１１９４】

なお、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとの間を非導電性の樹脂（絶縁性の樹脂）で満たして設定キーシリンダを金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に対して回転可能な構成を採用して、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとが電気的に接続されず絶縁された構成を採用してもよい。このように構成しても、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体から電磁波ノイズが侵入したとしても、この電磁波ノイズは、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成される箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを介して設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）へ侵入することが阻止されることにより金属製の筒状（又は矩形状）の筐体自身によって減衰させられる。つまり、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体からの電磁波ノイズを箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙにより設定変更基板１３１１の基板グランドへの侵入を防止することができる。これにより、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体からの電磁波ノイズの侵入を設定変更基板１３１１側において阻止することができるため、その電磁波ノイズの侵入が設定変更基板１３１１を介して遊技の進行を制御する重要な制御基板である主制御基板１３１０の基板グランドへ進行することを確実に止めることができ、基板グランド（グランド）を伝送するグランドラインに対して変動を与えることがない。したがって、パチンコ機１の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【１１９５】

設定キースイッチ１３１１ａへ電磁波ノイズが侵入するおそれがある状態について説明

する。設定キースイッチ１３１１ａに収容される設定キーシリンダの前面に設けられる差し込み口は、上述したように、設定キーが挿入される。この設定キーは、設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なキーであるため、遊技ホールの店長を含め限られた者のみ所持が許可され、２～３人に限定されている。このため、設定値の確認を行う場合や設定値の設定変更を行う場合には、まず、遊技ホールの店員等の係員が外枠２に対して本体枠４を開放してから、設定キーを所持する者が設定キースイッチ１３１１ａにアクセスすることとなる。つまり、外枠２に対して本体枠４を開放する者と、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者と、が異なる場合がある。

【１１９６】

そうすると、外枠２に対して本体枠４を開放する遊技ホールの店員等の係員は、正規の金属製の鍵をシリンダ錠１２７の鍵穴１２８に挿入して回転する際に、自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを、正規の金属製の鍵を介して、シリンダ錠１２７へ伝えることができる。シリンダ錠１２７は、上述したように、扉枠３の扉枠ベースユニットにおける金属製の扉枠補強ユニットに取付けられ、この金属製の扉枠補強ユニットが扉枠金属アース線を介して、枠アース基板５５９と電気的に接続されている。この枠アース基板５５９は、島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。つまり、外枠２に対して本体枠４を開放する遊技ホールの店員等の係員は、正規の金属製の鍵をシリンダ錠１２７の鍵穴１２８に挿入する際に、自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを、正規の金属製の鍵を介して、シリンダ錠１２７へ伝わることで、シリンダ錠１２７から扉枠補強ユニット、扉枠金属アース線、枠アース基板５５９、島設備アース線、そして遊技ホールの島設備のアースへ伝わりパチンコ機１から除去することができる。これに対して、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者は、シリンダ錠１２７に触れないことで自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを、正規の金属製の鍵を介して、設定キースイッチ１３１１ａへ伝えることとなる。

【１１９７】

そこで、本実施形態では、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成することにより、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダによって減衰させることができるようになっている。これにより、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズが設定変更基板１３１１の基板グランドへ侵入することを防止することができる。

【１１９８】

扉枠３には、上述したように、各種装飾部を備えており、各種装飾部へ侵入した電磁波ノイズは、図示しない配線を介して、金属製の扉枠補強ユニットへ伝わると、扉枠金属アース線を介して枠アース基板５５９へ伝わり、そして枠アース基板５５９から島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ伝わり、パチンコ機１から除去されるようになっている。各種装飾部は、パチンコ機１の前面全体を装飾するものであり、扉枠３の略全体に配置されているため、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者は、アクセスする際に扉枠３を意識せずに触れると、扉枠３に備える各種装飾部に触れることとなり、自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズが結果的に遊技ホールの島設備のアースへ伝わり、パチンコ機１から除去されるようになっている。

【１１９９】

なお、本実施形態では、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成し、この箔抜き領域ＳＩＮＳｘ、ＳＩＮＳｙ内に、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通す

ることができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が形成されていたが、ロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２のうちいずれか一方を、抵抗を介して、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）と電気的に接続されるように構成してもよいし、ロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２のそれぞれを、対応する抵抗を介して、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）と電気的にそれぞれ接続されるように構成してもよい。こうすれば、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダを介して抵抗へ伝えることで、この抵抗によって減衰させることができる。これにより、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズが設定変更基板１３１１の基板グランドへ侵入することを防止することができる。

【１２００】

本実施形態では、電磁波ノイズを除去することができる静電除去パッドを、扉枠３の前面の所定箇所に設けてもよいし、本体枠３を外枠２から開放する場合に、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とが配置される本体枠４の上下方向の正面視左辺側が本体枠４の軸支側（閉鎖側）と反対側となる本体枠４の上下方向の正面視右辺側が本体枠４の開放側部分に設けてもよい。また、パチンコ機１は、遊技ホールの島設備に背向かいで複数列設されているため、一のパチンコ機１の本体枠４を外枠２から開放すると、この一のパチンコ機１と背向かいとなっている他のパチンコ機１の後側に遊技ホールの店員等の係員の手が届く。遊技ホールの店員等の係員は、何らかの理由により、一のパチンコ機１の本体枠４を外枠２から開放すると、この一のパチンコ機１と背向かいとなっている他のパチンコ機１の後側にアクセスする場合もある。そこで、遊技ホールの店員等の係員自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを除去する必要があるため、遊技ホールの店員等の係員の手が届く部分として、例えば、静電除去パッドを裏カバー６４０の後面側に設けてもよいし、インターフェイス基板カバー６３６の後面側に設けてもよいし、払出制御基板ボックス６３２のカバー体の後面側に設けてもよいし、払出装置５８０の後面側に設けてもよい。

【１２０１】

また、本実施形態では、導電性を有する樹脂により本体枠５の本体枠ベースユニット５００を成型して構成してもよい。本体枠ベースユニット５００は、その正面視左側面に金属製の本体枠補強フレーム５３０が取付けられるため、本体枠ベースユニット５００と本体枠補強フレーム５３０とが電気的に接続された状態となっている。本体枠補強フレーム５３０は、図示しない本体枠金属アース線を介して、上述した枠アース基板５５９と電気的に接続されている。枠アース基板５５９は、図示しない島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。これにより、遊技ホールの店員等の係員や設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者は、扉枠３が本体枠４から開放された状態において、例えば、本体枠４の開放側の本体枠ベースユニット５００に左手を置いて体を支え、右手を本体枠４の後側や遊技盤５の後側へ差し伸べることができるため、左手が本体枠ベースユニット５００に置かれた際に、自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを本体枠ベースユニット５００へ伝わって金属製の扉枠補強ユニットへ伝わると、扉枠金属アース線を介して枠アース基板５５９へ伝わり、そして枠アース基板５５９から島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ伝わり、パチンコ機１から除去される。

【１２０２】

また、本実施形態では、シリンダ錠１２７は、上述したように、扉枠３の扉枠ベースユニットにおける金属製の扉枠補強ユニットに取付けられ、この金属製の扉枠補強ユニットが扉枠金属アース線を介して、枠アース基板５５９と電気的に接続され、枠アース基板５５９が島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されていた

が、扉枠金属アース線を枠アース基板５５９に電気的に接続せず、本体枠４の電源基板６３０の端子に電気的に接続して、金属製の扉枠補強ユニットと電源基板６３０とを電気的に接続するようにしてもよい。また、扉枠３はパチンコ機１の前面全体を装飾するものであり、各種装飾部を備え、この各種装飾部には、装飾メッキが全く施されていないものもあれば、表裏全面に装飾メッキが施されているものもあり、各種装飾部のうち、表裏全面に装飾メッキが施されているものについては、図示しない配線を介して、金属製の扉枠補強ユニットと電気的に接続され、枠アース基板５５９が島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されていたが、扉枠金属アース線を枠アース基板５５９に電気的に接続せず、本体枠４の電源基板６３０の端子に電気的に接続して、金属製の扉枠補強ユニットと電源基板６３０とを電気的に接続するようにしてもよい。電源基板６３０は、遊技ホールの島設備から交流２４Ｖが供給されている。この交流２４ＶはＬ（ライブ）、Ｎ（ニュートラル）があり、Ｌ（ライン）が入力される電源基板６３０のＬ端子は、非接地側と接続されるものであり、Ｎ（ニュートラル）が入力される電源基板６３０のＮ端子は、接地側と接続されるものである。そこで、過渡的に過大電圧から保護するサージ保護素子（サージアブソーバ）を電源基板６３０に設ける。このサージ保護素子（サージアブソーバ）は、通常は抵抗値が高く電流をほとんど流さないものの、過大電圧（異常電圧）が侵入すると、瞬時に抵抗値が低くなって電流を流し、過大電圧がなくなると、元の通常の抵抗値（高い抵抗値）に戻る性能を有するものである。これにより、金属製の扉枠補強ユニットから伝わる電磁波ノイズは、電源基板６３０の端子からサージ保護素子（サージアブソーバ）により電源基板６３０のＮ端子から接地側（アース）へ伝わってパチンコ機１から除去される。

【１２０３】

ところで、遊技盤５の遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００には、上述したように、その後面に主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０が取付けられている。遊技盤５の遊技パネル１１００の裏ユニット３０００の後面に取付けられる演出表示装置１６００には、上述したように、その後面に駆動基板ボックス１７３０が取付けられている。主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とが主制御基板ボックス１３２０に収容されて基板ホルダ１２００の後面に取り付けられた状態では、図１１６（ｃ）に示すように、主制御基板１３２０のカバー体１３０１の後面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄａを有して遊技盤５の正面側寄り配置されている。

【１２０４】

この配置について説明すると、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面には、上述したように、設定キーを差し込むための差し込み口が設けられている。この設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面は、設定変更基板１３１１が主制御基板ボックス１３２０に収容された状態において、主制御基板ボックス１３２０のカバー体の表面と同一平面上に配置されるようになっており、つまり、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面が主制御基板ボックス１３２０のカバー体の表面から外側へ向かって突出しないようになっている。作業者が遊技盤５を遊技ホールの島設備に設置されるパチンコ機１の本体枠４に装着する作業を行う場合には、まず、パチンコ機１の前面やその周囲に仮置きしたり、また、パチンコ機１の本体枠４から遊技基板５を取り外す作業を行う場合においても、取り外した遊技盤５をパチンコ機１の前面やその周囲に仮置きしたりする。このため、この仮置きした遊技盤５を作業中にあやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって転倒する場合がある。

【１２０５】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とが主制御基板ボックス１３２０に収容されて基板ホルダ１２００の後面に取り付けられた状態では、主制御基板１３２０のカバー体１３０１の後面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄａを有して遊技盤５の正面側寄り配置される構成を採用した。これにより、作業者が遊技盤５をパチンコ機１の前面やその周囲に仮置きしたりする場合に、

あやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって遊技盤５の裏面側が遊技ホールの床へ向かって転倒しても、主制御基板１３２０のカバー体１３０１の後面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄａを有して遊技盤５の正面側寄り配置されることで、主制御基板ボックス１３２０と比べて駆動基板ボックス１７３０のカバー体が突出していることにより駆動基板ボックス１７３０のカバー体と主制御基板ボックス１３２０の下辺側とが遊技ホールの床と当接しても、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面部分は、遊技ホールの床との間に空間が確実に形成されることで遊技ホールの床と衝突することを防止することができる。

【１２０６】

また、遊技ホールの島設備の内部は、上述したように、パチンコ機１の外部端子板５５８の各種接続端子と電気的に接続するための複数種類の配線がその上部からつり下げられており、パチンコ機１の仕様に応じて、外部端子板５５８と電気的に接続される配線と、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線と、がある。つまり、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線は、未接続配線となり、遊技ホールの島設備の内部の上部からつり下げられた状態となる。パチンコ機１は遊技ホールの島設備に背向かいで複数列設されるため、この未接続配線が遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段に触れると、ショート（短絡）が発生して破損する（出火の原因となり得る）場合がある。裏カバー６４０は、複数のスリット６４１が形成されているものの、未接続配線の先端やその近傍では屈曲しているものも多く、未接続配線の先端がスリット６４１で引っ掛かってそれより遊技盤５の裏面側へ向かって侵入し難いため、ショート（短絡）を防止することができる。主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とが主制御基板ボックス１３２０に収容されて基板ホルダ１２００の後面に取り付けられた状態では、主制御基板１３２０のカバー体１３０１の後面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄａを有して遊技盤５の正面側寄り配置されているため、未接続配線の先端が仮にスリット６４１を介して遊技盤５の裏面側へ侵入しても、駆動基板ボックス１７３０のカバー体により阻止されて主制御基板ボックス１３２０へ向かって侵入することができず、未接続配線の先端が設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの前面部分と接触することを確実に防止することができる。

【１２０７】

仮に、未接続配線の先端が設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダの前面に接触したとしても、本実施形態では、上述したように、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成することにより、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通することができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態となっており、設定変更基板１３１１（主制御基板１３１０）の基板グランドが設定キースイッチ１３１１ａを介して露出されないため、設定変更基板１３１１を介して遊技の進行を制御する重要な制御基板である主制御基板１３１０の基板グランドへの影響が全くなく、基板グランド（グランド）を伝送するグランドラインに対して変動を与えることがない。したがって、パチンコ機１の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【１２０８】

なお、駆動基板ボックス１７３０のカバー体及び主制御基板１３２０のカバー体１３０１は、非導電性の樹脂により成型されている。また、遊技盤５が本体枠４に装着された状態では、裏カバー６４０と駆動基板ボックス１７３０のカバー体とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置されているとともに、裏カバー６４０と主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置さ

れている。
【１２０９】
上述した本実施形態で採用した設定キースイッチ１３１１ａは、その収容する設定キーシリンダに所定個数のタンブラーピンが配置されているが、タンブラーピンをさらに多く配置されたものを採用してもよい。こうすれば、セキュリティーをより高めることがっできるし、量産されて市場に広く出回っているものであれば、単価が安くなりコスト削減に寄与することができる。設定キースイッチ１３１１ａに収容する設定キーシリンダと比べて、タンブラーピンをさらに多く配置された設定キーシリンダを収容する設定キースイッチ１３１１ａ’を設定変更基板１３１１に実装する場合について、図１１７を参照して説明する。図１１７は主制御基板ボックスが遊技盤に取り付けられた状態における遊技盤の左側面図の下側一部を示す変形例１（ａ）であり、主制御基板ボックスが遊技盤に取り付けられた状態における遊技盤の左側面図の下側一部を示す変形例２（ｂ）である。なお、図１１７では、上述した同様の構成部分については、同一の符号を付している。
【１２１０】
上述した遊技盤５の遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００に、その後面に主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０が取付けられている場合には、図１１７（ａ）に示すように、設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面が主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’から突出し、この設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄｂを有して遊技盤５の後方へ突出して配置されている。駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面から突出する設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面を保護するために、保護カバー１３０４が主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’に軸支されて開閉自在に設けられている。保護カバー１３０４には、図示しない係止突起が形成され、この係止突起を係止する図示しない係止溝が主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’に形成されている。保護カバー１３０４の係止突起を主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’の係止溝から解除すると、軸支されて保護カバー１３０４を主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’から開けて設定キースイッチ１３１１ａ’にアクセスすることができる。
【１２１１】
このような保護カバー１３０４を主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’に設けることにより、作業者が遊技盤５をパチンコ機１の前面やその周囲に仮置きしたりする場合に、あやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって遊技盤５の裏面側が遊技ホールの床へ向かって転倒しても、主制御基板１３２０のカバー体１３０１’に設けた保護カバー１３０４が遊技ホールの床と当接するため、設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面部分は、遊技ホールの床との間に空間が確実に形成されることで遊技ホールの床と衝突することを防止することができる。
【１２１２】
また、遊技ホールの島設備の内部は、上述したように、パチンコ機１の外部端子板５５８の各種接続端子と電気的に接続するための複数種類の配線がその上部からつり下げられており、パチンコ機１の仕様に応じて、外部端子板５５８と電気的に接続される配線と、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線と、がある。つまり、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線は、未接続配線となり、遊技ホールの島設備の内部の上部からつり下げられた状態となる。パチンコ機１は遊技ホールの島設備に背向かいで複数列設されるため、この未接続配線が遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段に触れると、ショート（短絡）が発生して破損する（出火の原因となり得る）場合がある。裏カバー６４０は、複数のスリット６４１が形成されているものの、未接続配線の先端やその近傍では屈曲しているものも多く、未接続配線の先端がスリット６４１で引っ掛かってそれより遊技盤５の裏面側へ向かって侵入し難いため、ショート（短絡）を防止することができる。主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とが主制御基板ボックス１３２０に収容されて基板ホルダ１２

００の後面に取り付けられた状態では、主制御基板１３２０のカバー体１３０１’に保護カバー１３０４が設けられているため、未接続配線の先端が仮にスリット６４１を介して遊技盤５の裏面側へ侵入しても、主制御基板１３２０のカバー体１３０１’に設けた保護カバー１３０４により阻止され、未接続配線の先端が設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面部分と接触することを確実に防止することができる。なお、駆動基板ボックス１７３０のカバー体、主制御基板１３２０のカバー体１３０１、保護カバー１３０４は、非導電性の樹脂により成型されている。

【１２１３】

なお、遊技盤５が本体枠４に装着された状態では、裏カバー６４０と駆動基板ボックス１７３０のカバー体とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置され、裏カバー６４０と主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置されているとともに、裏カバー６４０と主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１に設けた保護カバー１３０４とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置されている。

【１２１４】

上述した遊技盤５の遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と比べて基板ホルダ１２００におけるパチンコ機１の正面視前後方向（つまり奥行き方向）の長さを短くした基板ホルダ１２００’に、その後面に主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０が取付けられている場合には、図１１７（ｂ）に示すように、設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面が主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１’から突出しているものの、この設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄｃを有して遊技盤５の正面側寄り配置されている。これにより、作業者が遊技盤５をパチンコ機１の前面やその周囲に仮置きしたりする場合に、あやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって遊技盤５の裏面側が遊技ホールの床へ向かって転倒しても、主制御基板１３２０のカバー体１３０１の後面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄｃを有して遊技盤５の正面側寄り配置されることで、主制御基板ボックス１３２０と比べて駆動基板ボックス１７３０のカバー体が突出していることにより駆動基板ボックス１７３０のカバー体と主制御基板ボックス１３２０の下辺側とが遊技ホールの床と当接しても、設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面部分は、遊技ホールの床との間に空間が確実に形成されることで遊技ホールの床と衝突することを防止することができる。換言すると、作業者が遊技盤５をパチンコ機１の前面やその周囲に仮置きしたりする場合に、あやまって作業者の脚が遊技盤５に当たって遊技盤５の裏面側が遊技ホールの床へ向かって転倒しても、設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面部分が遊技ホールの床と当接することがないように基板ホルダ１２００’におけるパチンコ機１の正面視前後方向（つまり奥行き方向）の長さが調整されている。なお、設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面部分が遊技ホールの床と当接することがないように基板ホルダ１２００’におけるパチンコ機１の正面視前後方向（つまり奥行き方向）の長さのほかに、基板ホルダ１２００’が取り付けられる遊技パネル１１００の後側下部に凹部を形成して、この凹部の深さ（パチンコ機１の正面視前後方向（つまり奥行き方向）の長さ）により調整してもよいし、この凹部と基板ホルダ１２００’とによるパチンコ機１の正面視前後方向（つまり奥行き方向）の長さを調整してもよい。

【１２１５】

また、遊技ホールの島設備の内部は、上述したように、パチンコ機１の外部端子板５５８の各種接続端子と電気的に接続するための複数種類の配線がその上部からつり下げられており、パチンコ機１の仕様に応じて、外部端子板５５８と電気的に接続される配線と、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線と、がある。つまり、外部端子板５５８と電気的に接続されない配線は、未接続配線となり、遊技ホールの島設備の内部の上部からつり下げられた状態となる。パチンコ機１は遊技ホールの島設備に背向かいで複数列設されるため、この未接続配線が遊技盤５に備える各種基板、各種モータや各種ソレノイド等

の電気的駆動源、各種ＬＥＤや各種ランプ等の発光手段に触れると、ショート（短絡）が発生して破損する（出火の原因となり得る）場合がある。裏カバー６４０は、複数のスリット６４１が形成されているものの、未接続配線の先端やその近傍では屈曲しているものも多く、未接続配線の先端がスリット６４１で引っ掛かってそれより遊技盤５の裏面側へ向かって侵入し難いため、ショート（短絡）を防止することができる。主制御基板１３１０と設定変更基板１３１１とが主制御基板ボックス１３２０に収容されて基板ホルダ１２００’の後面に取り付けられた状態では、主制御基板１３２０のカバー体１３０１の後面が駆動基板ボックス１７３０のカバー体の後面に対して距離寸法ｄｃを有して遊技盤５の正面側寄り配置されているため、未接続配線の先端が仮にスリット６４１を介して遊技盤５の裏面側へ侵入しても、駆動基板ボックス１７３０のカバー体により阻止されて主制御基板ボックス１３２０へ向かって侵入することができず、未接続配線の先端が設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａ’の設定キーシリンダの前面部分と接触することを確実に防止することができる。なお、駆動基板ボックス１７３０のカバー体及び主制御基板１３２０のカバー体１３０１は、非導電性の樹脂により成型されている。

【１２１６】

なお、遊技盤５が本体枠４に装着された状態では、裏カバー６４０と駆動基板ボックス１７３０のカバー体とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置されているとともに、裏カバー６４０と主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１とは相互に接触することなく、略上下方向に平行に配置されている。

【１２１７】

［７．遊技内容］

本実施形態のパチンコ機１による遊技内容について、図７７乃至図７９等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機１は、扉枠３の前面右下隅に配置されたハンドルユニット１８０のハンドル１１１を遊技者が回転操作することで、扉枠３の上皿１３０に貯留された遊技球Ｂが、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間を通って遊技領域５ａ内の上部へと打ち込まれて、遊技球Ｂによる遊技が開始される。遊技領域５ａ内の上部へ打ち込まれた遊技球Ｂは、その打込強さによってセンター役物２５００の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球Ｂの打込強さは、ハンドル１１１の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大１００個の遊技球Ｂ、つまり、０．６秒間隔で遊技球Ｂを打込むことができる。

【１２１８】

また、遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘Ｎが遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に植設されており、遊技球Ｂが障害釘Ｎに当接することで、遊技球Ｂの流下速度が抑制されると共に、遊技球Ｂに様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域５ａ内には、障害釘Ｎの他に、遊技球Ｂの当接により回転する風車がサイドユニット２２００の第一棚部２２０１とワープ入口２５０１との間の位置に設けられている。

【１２１９】

センター役物２５００の上部へ打込まれた遊技球Ｂは、センター役物２５００の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側（上右周壁部２５１０よりも左側）へ進入すると、複数の障害釘Ｎに当接しながら、センター役物２５００よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物２５００の左側の領域を流下する遊技球Ｂが、センター役物２５００の外周面に開口しているワープ入口２５０１に進入すると、ワープ出口２５０２からステージ２５０３に供給される。

【１２２０】

ステージ２５０３に供給された遊技球Ｂは、ステージ２５０３上を転動して左右に行ったり来たりして、左右方向中央部分から前方へ放出される。ステージ２５０３の中央の中央放出部２５０３ａから遊技球Ｂが遊技領域５ａ内に放出されると、その中央放出部２５０３ａが第一始動口２００２の直上に位置していることから、高い確率で第一始動口２０

０２に受入れられる。この第一始動口２００２に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３を介して払出装置５８０から所定数（例えば、３個）の遊技球Ｂが、上皿１３０に払出される。

【１２２１】

センター役物２５００のステージ２５０３から遊技領域５ａ内に放出された遊技球Ｂは、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や一般入賞口２００１に受入れられる可能性がある。

【１２２２】

ところで、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球Ｂが、ワープ入口２５０１に進入しなかった場合、サイドユニット２２００の第一棚部２２０１や障害釘Ｎにより左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット２２００の一般入賞口２００１、或いは、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や一般入賞口２００１等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口２００１に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３を介して払出装置５８０から所定数（例えば、１０個）の遊技球Ｂが、上皿１３０に払出される。

【１２２３】

一方、遊技領域５ａ内においてセンター役物２５００の上部に打込まれた遊技球Ｂが、センター役物２５００の外周面の最も高くなった部位よりも右側（上右周壁部２５１０の上方の上流空間部２５１１）に進入すると、センター役物２５００の流通通路群２５２０の第一流通通路２５２１又は第二流通通路２５２２の何れかを通って、センター役物２５００のゲート部２００３の上方に放出され、ゲート部２００３の上方に植設されている複数の障害釘Ｎに当接した上で、ある程度の確率でゲート部２００３を通過する。

【１２２４】

センター役物２５００の流通通路群２５２０は、衝止部１００６の近傍に入口が開口している第一流通通路２５２１と、第一流通通路２５２１の入口から左方へ間隔をあけて入口が開口している第二流通通路２５２２と、から構成されている。これにより、衝止部１００６に当接する強さで遊技球Ｂを打込む（所謂、右打ちする）と、第一流通通路２５２１に進入し、上流空間部２５１１に進入し衝止部１００６に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球Ｂを打込むと、高い確率で第二流通通路２５２２に進入する。つまり、上流空間部２５１１内に打込まれた遊技球Ｂは、その打込強さに応じて、第一流通通路２５２１又は第二流通通路２５２２の何れかを流通する。

【１２２５】

一方、第一流通通路２５２１を流通した遊技球Ｂは、ゲート部２００３の上方に植設されている複数の障害釘Ｎにより、高い確率でゲート部２００３の右側へ誘導され、ゲート部２００３をあまり通過することはなく、ゲート部２００３の右側を流通する。一方、第二流通通路２５２２を流通した遊技球Ｂは、ゲート部２００３の上方に植設されている複数の障害釘Ｎにより、高い確率でゲート部２００３の右側よりも左方へ誘導され、高い確率でゲート部２００３を通過する。

【１２２６】

このゲート部２００３を遊技球Ｂが通過してゲートセンサ２５０６により検知されると、主制御基板１３１０において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、アタッカユニット２４００における閉鎖されている第二始動口２００４が所定時間（例えば、０．３～１０秒）の間、開状態となり、第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れが可能となる。

【１２２７】

本実施形態では、ゲート部２００３を遊技球Ｂが通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、０．０１～６０秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤５の機能表示ユニット１４００やサブ機能表示部２４５０に表示される。第二始動口２００４では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

【１２２８】
なお、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、４つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部２００３を遊技球Ｂが通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。
【１２２９】
ゲート部２００３の右側を通過した遊技球Ｂは、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００との間に植設されている複数の障害釘Ｎにより、極めて高い確率でアタッカユニット２４００の一般入賞口２００１の右側のアタッカ右通路２４２２に進入する。一方、ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂ、又は、ゲート部２００３の左側を通過した遊技球Ｂは、ゲート部２００３とアタッカユニット２４００との間に植設されている複数の障害釘Ｎにより、極めて高い確率でアタッカ右通路２４２２よりも左方へ誘導されて、高い確率でアタッカ左通路２４２１に進入する。
【１２３０】
なお、アタッカ右通路２４２２の左方には、アタッカユニット２４００の一般入賞口２００１が配置されており、この一般入賞口２００１に遊技球Ｂが受入れられて一般入賞口センサ２４０１に検知されると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３を介して払出装置５８０から所定数（例えば、１０個）の遊技球Ｂが、上皿１３０に払出される。
【１２３１】
アタッカ右通路２４２２に進入した遊技球Ｂは、右レール１００５の段部１００５ａに当接することで、高い確率で連通口２４２５を通って第二始動口誘導棚２４２３上に進入して、閉状態の第二始動口扉２４１１上を流通する。アタッカ右通路２４２２に進入した遊技球Ｂが、第二始動口誘導棚２４２３上に進入しなかった場合は、アタッカ右下通路２４２６に進入し、第二始動口２００４や大入賞口２００５に関わることなくアウト口１００８から遊技領域５ａ外に排出される。また、アタッカ左通路２４２１に進入した遊技球Ｂは、第二始動口誘導棚２４２３上に進入して、閉状態の第二始動口扉２４１１上を流通する。
【１２３２】
そして、遊技球Ｂが第二始動口誘導棚２４２３上に進入した時に、ゲート部２００３での遊技球Ｂの通過により抽選された普通抽選結果が「普通当り」で、第二始動口扉２４１１が開状態となっていると、第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられる。この第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３を介して払出装置５８０から所定数（例えば、４個）の遊技球Ｂが、上皿１３０に払出される。
【１２３３】
第二始動口誘導棚２４２３上に進入し第二始動口２００４に受入れられなかった遊技球Ｂは、大入賞口誘導棚２４２４側へ放出され、閉状態の大入賞口扉２４１３上を転動した後に、遊技領域５ａ内に放出され、アウト口１００８から遊技領域５ａ外へ排出される。なお、第二始動口誘導棚２４２３と大入賞口誘導棚２４２４との間には、複数の障害釘Ｎが植設されていると共に、中間通路２４２７が開口しているため、第二始動口誘導棚２４２３から大入賞口誘導棚２４２４側へ放出された遊技球Ｂが、低い確率で中間通路２４２７に進入する。この中間通路２４２７に進入した遊技球Ｂは、大入賞口２００５に関わることなくアウト口１００８から遊技領域５ａ外に排出される。
【１２３４】
上記のようなことから、第一流通通路２５２１を流通した遊技球Ｂは、ゲート部２００３をあまり通過することはないため、遊技球Ｂのゲート部２００３の通過により第二始動口２００４が開状態となる普通抽選結果が抽選されることはあまりないと共に、第二始動口２００４に遊技球Ｂがあまり受入れられない。一方、第二流通通路２５２２を流通した

遊技球Ｂは、高い確率でゲート部２００３を通過するため、遊技球Ｂのゲート部２００３の通過により第二始動口２００４が開状態となる普通抽選結果（「普通当り」）が抽選される可能性が高いと共に、第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられる可能性が高い。

【１２３５】

このようなことから、遊技者が、第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を行うようになることから、上流空間部２５１１に遊技球Ｂが進入する打込強さで、且つ、遊技球Ｂが第二流通通路２５２２に進入する打込強さで、遊技球Ｂが遊技領域５ａ内に打込まれるように、遊技球Ｂの打込強さを調整しなければならないため、遊技球Ｂの打込操作に対して変化を付与させて遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者に対して遊技球Ｂの打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１２３６】

ところで、本実施形態のパチンコ機１は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、０．１～３６０秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「１５Ｒ大当りＡ」、「１５Ｒ大当りＢ」、等がある。

【１２３７】

第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、特別変動時間の経過後に、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで遊技球Ｂの受入れが可能な状態となる。大入賞口２００５が開状態の時に、大入賞口２００５に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３によって払出装置５８０から所定数（例えば、１０個、又は、１３個）の遊技球Ｂが、上皿１３０に払出される。従って、大入賞口２００５が遊技球Ｂを受入可能としている時に、大入賞口２００５に遊技球Ｂを受入れさせることで、多くの遊技球Ｂを払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【１２３８】

特別抽選結果が「大当り」の場合、大入賞口２００５が、遊技球Ｂを受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、大入賞口２００５への所定個数（例えば、１０個）の遊技球Ｂの受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球Ｂを受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「１５Ｒ大当り」であれば１５ラウンド繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

【１２３９】

なお、「大当り」では、大当り遊技状態によって大入賞口２００５が開状態の時に、大入賞口２００５に受入れられた遊技球が、振分片２４１５によって第二受入口２００８に振り分けられると、大当り遊技状態の終了後に、有利遊技状態としてＳＴ（スペシャル・タイム）を発生させる。このＳＴとは、予め決められた特定の変動回数の間、「大当り」等の特別抽選結果が抽選される確率を変更する確変や、特別抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更する時短の状態を維持するものである。

【１２４０】

本実施形態では、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより特別抽選の開始から抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に対して、夫々４つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられても特別抽選結果

を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【１２４１】

なお、上記のように、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された特別抽選結果によって、大入賞口２００５が開状態となった時に、第二流通通路２５２２の入口を狙った遊技球Ｂの打込操作を行うと、打込操作を微妙に調整しなければならないことから、せっかくのチャンスの到来に対して、遊技者によっては焦りや苛立ちを感じてしまい、遊技に対する興趣を低下させてしまう恐れがある。しかしながら、本実施形態では、遊技球Ｂを右打ちして第一流通通路２５２１を流通させると、ゲート部２００３の右側、アタッカ右通路２４２２、右レール１００５の段部１００５ａ、連通口２４２５、及び第二始動口誘導棚２４２３を介して、遊技球Ｂを大入賞口誘導棚２４２４側（大入賞口２００５側）へ流通させることができるため、微妙な打込操作の調整をしなくても楽な打込操作で遊技球Ｂを大入賞口２００５へ受入れさせることができ、有利遊技状態での遊技を遊技者に楽しませることができると共に、遊技状態に応じて遊技球Ｂの打込操作にメリハリを付けることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【１２４２】

ところで、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット１４００と演出表示装置１６００とで行われる。機能表示ユニット１４００やサブ機能表示部２４５０では、主制御基板１３１０によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット１４００での特別抽選結果の示唆は、複数のＬＥＤを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯しているＬＥＤの組合せによって特別抽選結果を示唆する。

【１２４３】

一方、演出表示装置１６００では、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて、周辺制御基板１５１０によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置１６００での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の絵柄からなる絵柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各絵柄列を変動させ、変動表示されている絵柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの絵柄列の絵柄が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の絵柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの絵柄列が停止して各絵柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置１６００に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、１５Ｒ大当り遊技Ａ、１５Ｒ大当り遊技Ｂ、等）が発生する。

【１２４４】

なお、機能表示ユニット１４００での特別抽選結果を示唆する時間（ＬＥＤの点滅時間（変動時間））と、演出表示装置１６００での特別抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット１４００やサブ機能表示部２４５０の方が長い時間に設定されている。

【１２４５】

また、周辺制御基板１５１０では、演出表示装置１６００による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、扉枠３における演出操作部１６０の押圧操作部１６１を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、第一昇降駆動モータ１８０ａ及び第二昇降駆動モータ１８２により押圧操作部１６１を上昇させて目立たせることができ、演出操作部１６０の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【１２４６】

また、周辺制御基板１５１０では、扉枠３に備えられている各装飾基板や、遊技盤５に備えられている各装飾基板及び裏ユニット３０００の裏第一演出ユニット３１００、裏第二演出ユニット３２００、及び裏第三演出ユニット３３００等を適宜用いて、発光演出や可動演出等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることがで

き、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。
【１２４７】
また、周辺制御基板１５１０では、演出表示装置１６００による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、遊技盤５における裏ユニット３０００の裏第一演出ユニット３１００、裏第二演出ユニット３２００、及び裏第三演出ユニット３３００等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。
【１２４８】
［８．主制御基板の各種制御処理］
次に、パチンコ機１の遊技の進行に応じて、図１１１に示した主制御基板１３１０が行う各種制御処理について、図１１８～図１２３を参照して説明する。図１１８は主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図１１９は図１１８の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図１２０は主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図１２１は設定変更処理の一例を示すフローチャートであり、図１２２は設定値確認表示処理の一例を示すフローチャートであり、図１２３はエラー表示処理の一例を示すフローチャートである。まず、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、続いて初期値更新型のカウンタの動き、主制御側電源投入時処理、主制御側タイマ割り込み処理、設定変更処理、エラー表示処理、設定値確認表示処理について説明する。なお、以下の説明において主制御ＭＰＵ１３１０ａを単に「主制御ＭＰＵ」と記載する場合がある。
【１２４９】
［８－１．各種乱数］
遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態や小当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための特別乱数と、この特別乱数の初期値の決定に用いるための当り判定用初期値決定乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチ（リーチはずれ）を発生させるか否かの決定に用いるためのリーチ判定用乱数と、機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器で変動表示される特別図柄の変動表示パターンの決定に用いるための変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器で導出表示される大当り図柄や小当り図柄の決定（当り種別の決定）に用いるための図柄乱数と、この図柄乱数の初期値の決定に用いるための大当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。またこれらの乱数に加えて、第二始動口２００４の遊技球の受け入れが可能とする可動片を開閉動作させるか否かの決定に用いるための普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定乱数と、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で変動表示される普通図柄の変動表示パターンの決定に用いるための普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。
【１２５０】
このような遊技制御に用いられる各種乱数のうち、特別乱数はハードウェアにより更新されるのに対して、他の各種乱数はソフトウェアにより更新されるようになっている。
【１２５１】
例えば、特別乱数は、主制御ＭＰＵに内蔵される主制御内蔵ハード乱数回路によりハードウェアにより直接更新されるようになっている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御ＭＰＵがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰り返し行い、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出

した値を特別乱数としてセットするようになっている。
【１２５２】
これに対して、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。このカウンタは、普通図柄当り判定用初期値決定乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、普通図柄当り判定用初期値決定乱数は更新される。このようなカウンタの更新方法を「初期値更新型のカウンタ」という。普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。
【１２５３】
なお、本実施形態では、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚが電源投入時に操作された場合や、後述する、主制御側電源投入時処理において主制御ＭＰＵの主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている各種情報を数値とみなしてその合計を算出して得たチェックサムの値（サム値）が主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致していない場合など、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてをクリアする場合には、普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、主制御ＭＰＵがその内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値がセットされる仕組みとなっている。つまり、普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、初期値導出処理の実行によりＩＤコードに基づいて導出された同一の固定値が常に上書き更新されるようになっている。このように、普通図柄当り判定用初期値決定乱数にセットされる値は、ＩＤコードを利用して導出されており、主制御ＭＰＵを製造したメーカによって主制御ＭＰＵに内蔵する不揮発性のＲＡＭにＩＤコードを記憶させるとＩＤコードが外部装置を用いても書き換えられないという第１のセキュリティー対策と、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてをクリアする場合に初期値導出処理を実行することによってＩＤコードに基づいて同一の固定値を導出するという第２のセキュリティー対策と、による２段階のセキュリティー対策が講じられることよって解析されるのを防止している。
【１２５４】
ここで、主制御ＭＰＵに内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードを普通図柄当り判定用初期値決定乱数として用いる利点について説明する。例えば、賞球として払い出される遊技球を不正に獲得しようとする者が何らかの方法で遊技盤５を入手して分解し、主制御ＭＰＵに内蔵する不揮発性のＲＡＭに予め記憶されているＩＤコードを不正に取得し、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングを把握することができたとしても、そのＩＤコードが個体を識別するためのユニークな符号が付されたものであるため、他の遊技盤５’に備える主制御ＭＰＵ’に内蔵する不揮発性のＲＡＭに予め記憶されているＩＤコードとまったく異なるものとなる。つまり他の遊技盤５’においては、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングも、入手した遊技盤５のものとまったく異なる。換言すると、入手した遊技盤５を分解して解析して得たＩＤコードは、他の遊技盤５’、つまり他のパチンコ機１’において、まったく役に立たないものであるため、分解して解析した得た所定間隔ごとに瞬停を発生させ、その所定間隔ごとに、ゲート部２００３に遊技球を通過させたとしても、可動片を開閉動作させて第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態を発生させることができない。
【１２５５】
［８－２．主制御側電源投入時処理］
まず、パチンコ機１に電源が投入されると、デフォルトとして予め定めたアドレスにス

タックポインタが設定されるように主制御ＭＰＵが回路構成されている。このスタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。

【１２５６】

主制御ＭＰＵによる制御の下、図１１８及び図１１９に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭアクセス許可の設定を行う（ステップＳ１０）。このＲＡＭアクセス許可の設定により主制御内蔵ＲＡＭに対する更新を行うことができる。

【１２５７】

ステップＳ１０に続いて、主制御ＭＰＵは、停電クリア処理を行う（ステップＳ１２）。この停電クリア処理では、ウェイトタイマ処理を行い、停電監視回路１３１０ｅからの停電予告信号が入力されているか否かを判定する。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路１３１０ｅから停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路１３１０ｅから停電予告信号が入力される。そこで、ウェイトタイマ処理では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。

【１２５８】

ステップＳ１２に続いて、主制御ＭＰＵは、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定する（ステップＳ１４）。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、上述したように、３つの機能を兼用する機能（ＲＡＭクリアスイッチ、設定切替ボタン、及びエラー解除スイッチ）を有し、ここでは、主制御内蔵ＲＡＭの所定領域に記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチの機能として作動する。この判定では、主制御ＭＰＵは、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）の論理がＨＩであるときにはＲＡＭクリアを行わないと判断してＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定する一方、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）の論理がＬＯＷであるときにはＲＡＭクリアを行うと判断してＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定する。なお、本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始されてからステップＳ１４の判定までに亘る期間内において、極めて短時間であるため、実際には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作する者は、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入を行うこととなる。

【１２５９】

ステップＳ１４の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１６Ａ）。一方、ステップＳ１４の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１６Ｂ）。つまり、主制御ＭＰＵは、電源投入時から所定時間に亘って、主制御ＭＰＵに内蔵されたＲＡＭ（つまり、主制御内蔵ＲＡＭ）の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする。上述したＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、主制御ＭＰＵの主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報を消去するか否かを示すフラグであり、各種情報を消去するとき値１、各種情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。なお、ステップＳ１６Ａ及びステップＳ１

６ＢでセットされたＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【１２６０】

ステップＳ１６Ａ又はステップＳ１６Ｂに続いて、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定する（ステップＳ１８）。この判定では、主制御ＭＰＵは、外枠２に対する本体枠４の開放を検出するための本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号と、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって６０度回動操作されてＯＮ操作されることで設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされ、設定キースイッチ１３１１ａからの設定キーＯＮの信号と、に基づいて行う。なお、本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始されてからステップＳ１８の判定までに亘る期間内において、極めて短時間であるため、実際には、設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作する者は、設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作したのちにパチンコ機１の電源投入を行うこととなる。

【１２６１】

ステップＳ１８の判定において、主制御ＭＰＵは、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていると判定し、かつ、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていると判定したときには、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ２０Ａ）。一方、ステップＳ１８の判定において、主制御ＭＰＵは、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていないと判定したときには、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２０Ｂ）。設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧは、主制御ＭＰＵの主制御内蔵ＲＡＭの所定領域（後述する、特定領域における設定値専用領域）に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）の設定変更や確認表示を行うことを許可するか否かを示すフラグであり、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可するとき値１、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可しないとき値０にそれぞれ設定される。なお、ステップＳ２０Ａ及びステップＳ２０ＢでセットされたＣＳ－ＦＬＧの値は、主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【１２６２】

ステップＳ２０Ａ又はステップＳ２０Ｂに続いて、主制御ＭＰＵは、ウェイト時間待機処理を行う（ステップＳ２２）。このウェイト時間待機処理では、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間（ブートタイマ）として１０秒（ｓ）が設定されている。周辺制御基板１５１０は、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点において、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態となっている。なお、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点において、払出制御基板６３３が周辺制御基板１５１０と比べて短時間でブート完了するため、払出制御基板６３３は、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態となっている。

【１２６３】

ステップＳ２２に続いて、主制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ２４）。上述したように、パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、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が停電監視回路１３１０ｅから入力される。ステップＳ２４の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。ステップＳ２４の判定において、主制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力があると判定したときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行う。なお、ステップＳ２４の判定

がステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いて行われる点についての詳細な説明を後述する。

【１２６４】

ステップＳ２４の判定において、主制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力がないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ２５）。主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したことによって、予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定する。

【１２６５】

ステップＳ２５の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１でないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であるか否かを判定する（ステップＳ２６）。主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であると判定したことによって、予め定めた設定値変更許可条件が成立していないが、予め定めた設定値変更許可条件が成立した場合と同様に各種情報を消去すると判定する。

【１２６６】

ステップＳ２６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０でないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ２７）。主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したことによって、予め定めた設定値表示許可条件が成立していると判定する。

【１２６７】

ステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるとして、予め定めた設定値表示許可条件が成立していると判定したときには、設定値確認表示処理を行う（ステップＳ２８）。この設定値確認表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を設定表示器１３１０ｇに表示する。

【１２６８】

ステップＳ２８に続いて、又はステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１でない（ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０である）と判定したときには、チェックサムの算出を行う（ステップＳ２９）。このチェックサムは、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている各種情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【１２６９】

ステップＳ２９に続いて、主制御ＭＰＵは、算出したチェックサムの値（サム値）が後述する主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する（ステップＳ３０）。ステップＳ３０において、主制御ＭＰＵは、一致していると判定したときには、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ３２）。このバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧは、各種情報、チェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値１、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値０にそれぞれ設定される。なお、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される際における、ステップＳ２９のチェックサムの算出

と、ステップＳ３０の判定と、についての詳細な説明を後述する。
【１２７０】
ステップＳ３０の判定において、主制御ＭＰＵは、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップＳ３２の判定において、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、エラー表示処理を行い（ステップＳ３３）、無限ループに入る。この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となり、パチンコ機１の電源を遮断して、再び電源を投入することとなる。このエラー表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵ＲＡＭの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合には、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御ＭＰＵがエラー表示として英字Ｅを設定表示器１３１０ｇに表示するようになっている。
【１２７１】
なお、パチンコ機１の電源遮断を行い、外枠２に対して本体枠４が開放し、かつ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作したのちに、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながらパチンコ機１の電源投入を行うことにより、再び本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始される。主制御ＭＰＵは、上述したステップＳ１４の判定において、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定して、上述したステップＳ１６Ａにおいて、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットするとともに、上述したステップＳ１８の判定において、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていると判定し、かつ、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていると判定して、上述したステップＳ２０Ａにおいて、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットするため、上述したステップＳ２５の判定において、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるとして、予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定して、後述するステップＳ３７の設定変更処理に続いて、後述するステップＳ３８の処理において、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることによりＲＡＭエラーを解除して遊技を進行することができるようになっている（以下、「第１のＲＡＭエラー解除方法」と記載する）。
【１２７２】
この第１のＲＡＭエラー解除方法とは別の方法として、パチンコ機１の電源遮断を行い、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）のままで、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入を行うことにより、再び本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始される。主制御ＭＰＵは、上述したステップＳ１４の判定において、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定して、上述したステップＳ１６Ａにおいて、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットするのに対し、上述したステップＳ１８において、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていないと判定して、上述したステップＳ２０Ｂにおいて、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットするため、上述したステップＳ２６の判定において、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であるとして、つまり予め定めた設定値変更許可条件が成立していないが、予め定めた設定値変更許可条件が成立した場合と同様に各種情報を消去すると判定して、後述するステップＳ３８の処理において、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることによりＲＡＭエ

ラーを解除して遊技を進行することができるようになっている（以下、「第２のＲＡＭエラー解除方法」と記載する）。

【１２７３】

このように、本実施形態では、ステップＳ３０の判定において、主制御ＭＰＵは、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップＳ３２の判定において、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、ステップＳ３３のエラー表示を行って、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）の旨を伝える場合には、第１のＲＡＭエラー解除方法と第２のＲＡＭエラー解除方法との２つの解除方法により行うことができるようになっている。これにより、設定値の設定変更を全く行う必要がない場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚによる第２のＲＡＭエラー解除方法を行うことによりＲＡＭエラーを解除することができるようになっている。

【１２７４】

一方、ステップＳ３２の判定において、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したと判定したときには、復電時として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ３４）。この設定は、主制御ＭＰＵに内蔵されたＲＯＭ（つまり、主制御内蔵ＲＯＭ）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットする。これにより、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域に記憶する。また、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値に基づいて遊技を進行することとなる。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、不正手段（例えば、不正行為者が腕の裾に隠した高周波出力装置）からの高周波が主制御基板１３１０に照射されて主制御ＭＰＵ自体がリセットし、その後に復帰した状態も含める。

【１２７５】

ステップＳ３４に続いて、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ３６）。これにより、これ以後の各種処理が行われることにより各種情報、チェックサムの値（サム値）等が変更されるため、後述する主制御側電源断時処理を正常に終了してバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１がセットされないと、後述するように、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてがクリアされることとなる。

【１２７６】

一方、ステップＳ２５の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したとき、つまり予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定したときには、設定変更処理を行う（ステップＳ３７）。この設定変更処理では、その詳細な説明を後述するが、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号に基づいてい行う。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、上述したように、３つの機能を兼用する機能（ＲＡＭクリアスイッチ、設定切替ボタン、及びエラー解除スイッチ）を有し、ここでは、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンの機能として作動する。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されるごとにその旨を伝える信号（設定値の選択切替信号）が入力されて、設定値を変更して設定表示器１３１０ｇに表示し、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作からＯＦＦ操作されたことで設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号に基づいて、変更した設定値を決定し、主制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭの所定領域に格納する。

【１２７７】

ステップＳ３７の処理、又はステップＳ２６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０

であると判定したとき、つまり予め定めた設定値変更許可条件が成立していないが、予め定めた設定値変更許可条件が成立した場合と同様に各種情報を消去すると判定したときには、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアする（ステップＳ３８）。ここでは、主制御ＭＰＵは、値０を主制御内蔵ＲＡＭの所定領域（主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除く領域。）に書き込むことよって行う。本実施形態では、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり各種情報を消去すると判定したときに加えて、設定変更処理を終了すると、必ず、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いて（主制御内蔵ＲＡＭの所定領域（主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除く領域。）を）クリアするようになっている。ここで、「特定領域」とは、設定値が格納される設定値専用領域と、遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により回収された遊技球の球数の計数結果（総数）が格納されるアウト球計数専用領域と、から構成されている。設定値専用領域は、後述する設定変更処理において設定変更される設定値が格納され、アウト球計数専用領域は、後述する球数計数処理において計数されるアウト口１００８により回収された遊技球の球数の計数結果（総数）が格納される。

【１２７８】

なお、主制御ＭＰＵは、初期値として主制御内蔵ＲＯＭから所定値を読み出して、セットしてもよい。また、主制御ＭＰＵは、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）の論理がＲＡＭクリアを指示するもので各種情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御ＭＰＵの不揮発性のＲＡＭに予め記憶された固有のＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を行い、この固定値を、上述した普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定乱数にセットする。

【１２７９】

ステップＳ３８に続いて、主制御ＭＰＵは、初期設定として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ４０）。この設定は、主制御内蔵ＲＯＭから初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされることにより実施される。これにより、遊技バックアップ情報が初期化され、例えばメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値は、初期値である値０に設定（セット）される。また、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値に基づいて遊技を進行することとなる。

【１２８０】

ステップＳ３６又はステップＳ４０に続いて、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＷＤＴの初期値設定及び起動設定を行う（ステップＳ４１）。ここでは、主制御ＭＰＵの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視する主制御内蔵ＷＤＴに初期値を設定するために主制御ＭＰＵに内蔵されるウォッチドックタイマコントロールレジスタ（以下、「ＷＤＴコントロールレジスタ」と記載する。）にタイマ設定値を設定して主制御内蔵ＷＤＴを起動させて主制御ＭＰＵをリセットするまでの計時を開始する。主制御内蔵ＷＤＴが起動すると、主制御内蔵ＷＤＴによる計時が開始され、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでに、主制御ＭＰＵに内蔵されるウォッチドックタイマクリアレジスタ（以下、「ＷＤＴクリアレジスタ」と記載する。）にタイマクリア設定値をセットしないと、主制御内蔵ＷＤＴにより主制御ＭＰＵが強制的にリセットされるようになっている。これに対して、主制御内蔵ＷＤＴが起動して計時が開始されると、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでにＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすると、主制御内蔵ＷＤＴによる計時がクリアされて、再び計時が開始されるようになっている。このように、主制御内蔵ＷＤＴによる計時をタイマ設定値で設定された時間に達するまでにクリアして再び計時を開始するという処理を繰り返し行うこ

とにより主制御ＭＰＵの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視することができる。

【１２８１】

ステップＳ４１に続いて、主制御ＭＰＵは、割り込み初期設定を行う（ステップＳ４２）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、４ミリ秒（ｍｓ）に設定されている。

【１２８２】

ステップＳ４２に続いて、主制御ＭＰＵは、シリアル通信初期設定を行う（ステップＳ４４）。ここでは、主制御ＭＰＵに内蔵される各種シリアル入出力ポート（例えば、払出制御基板６３３に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル）、周辺制御基板１５１０に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル）に対応する、送信シリアルポートプリスケーラに通信速度の設定やパリティ有無の設定等を行うとともに、送信シリアルポートコントロールレジスタに送信回路の初期化の設定や送信許可の設定等を行う。

【１２８３】

ステップＳ４４に続いて、主制御ＭＰＵは、試験信号出力ポート初期化設定を行う（ステップＳ４６）。ここでは、遊技機の試験機関において、各種検査情報を出力するための図示しない試験信号出力ポートを、電源投入時に初期化設定（ＯＦＦデータ出力に設定）等を行う。

【１２８４】

ステップＳ４６に続いて、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ハード乱数回路の起動設定を行う（ステップＳ４８）。ここでは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための特別乱数を、ハードウェアにより更新するために主制御ＭＰＵに内蔵されるハード乱数コントロールレジスタに乱数をラッチして取得するという設定等を行うとともに、ハード乱数設定レジスタに主制御内蔵ハード乱数回路の起動等を設定する。これらの設定により主制御内蔵ハード乱数回路が起動すると、主制御ＭＰＵに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。なお、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ハード乱数回路から乱数（乱数値）を取得するときには、主制御内蔵ハード乱数回路にラッチ信号を出力し、このラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した乱数（乱数値）を、主制御ＭＰＵに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得するようになっている。主制御ＭＰＵは、この取得した乱数値を特別乱数としてセットする。

【１２８５】

ステップＳ４８に続いて、主制御ＭＰＵは、電源投入時に送信するコマンドの予約設定を行う（ステップＳ５０）。ここでは、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域には、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず各種情報のうち遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドが送信されることとなる。これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。なお、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点についての詳細な説明を後述する。

【１２８６】
ステップＳ５０に続いて、主制御ＭＰＵは、割り込み許可設定を行う（ステップＳ５２）。この設定によりステップＳ４２で設定した割り込み周期、つまり４ｍｓごとに後述する主制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。
【１２８７】
ステップＳ５２に続いて、主制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ５４）。パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、上述したように、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が停電監視回路から主制御ＭＰＵに入力される。ステップＳ５４の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。
【１２８８】
ステップＳ５４の判定において、主制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力がないと判定したときには、非当落乱数更新処理を行う（ステップＳ５６）。この非当落乱数更新処理では、上述した、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数をソフトウェアにより更新する。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。
【１２８９】
ステップＳ５６に続いて、再びステップＳ５４に戻り、主制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップＳ５６で非当落乱数更新処理を行い、ステップＳ５４～ステップＳ５６を繰り返し行う。なお、このステップＳ５４～ステップＳ５６の処理を「主制御側メイン処理」という。
【１２９０】
一方、ステップＳ５４の判定において、主制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力があったと判定したときには、割り込み禁止設定を行う（ステップＳ５８）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵ＲＡＭへの書き込みを防ぎ、上述した、遊技情報、及びその他の情報を含む各種情報の書き換えを保護している。
【１２９１】
ステップＳ５８に続いて、主制御ＭＰＵは、停電クリア信号を出力開始する（ステップＳ６０）。ここでは、ステップＳ１２の停電クリア処理において停電クリア信号を出力開始した処理と同一の処理を行う。
【１２９２】
ステップＳ６０に続いて、主制御ＭＰＵは、例えば、機能表示ユニット１４００の各種表示器、始動口ソレノイド２４０４、アタッカソレノイド２４０５、ベースモニタ１３１０ｈ等に出力している駆動信号を停止する（ステップＳ６２）。
【１２９３】
ステップＳ６２に続いて、主制御ＭＰＵは、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップＳ６４）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値の記憶領域を除く、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。
【１２９４】
ステップＳ６４に続いて、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ６６）。これにより、遊技バックアップ情報の記憶が完了する。
【１２９５】
ステップＳ６６に続いて、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭアクセス禁止の設定を行う（ステップＳ６８）。このＲＡＭアクセス禁止の設定により主制御内蔵ＲＡＭに対するアクセスが行うことができなくなることよって主制御内蔵ＲＡＭの内容の更新を防止することができる。
【１２９６】

ステップＳ６８に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、ステップＳ４１において起動した主制御内蔵ＷＤＴに対して主制御ＭＰＵに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴにより主制御ＭＰＵが強制的にリセットされることとなる。その後、主制御ＭＰＵは、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループを「主制御側電源断時処理」という。

【１２９７】

主制御ＭＰＵは、上述したように、電気的なノイズの影響を受けると、内蔵リセット回路による強制リセットがかかる。この場合、主制御ＭＰＵは、ステップＳ５４の判定を行うことができず、主制御側電源断時処理を行うことができない。このため、主制御ＭＰＵは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、主制御側電源投入時処理を実行することとなる。つまり、主制御側電源断時処理が実行されないことにより、内蔵リセット回路による強制リセットがかかる直前に基づく主制御側電源断時処理におけるチェックサムの値（サム値）が記憶されていないため、前回電源遮断時において主制御側電源断時処理が実行されて記憶されたチェックサムの値（サム値）と、内蔵リセット回路による強制リセットがかかって再起動するときにステップＳ２９で算出したチェックサムの値（サム値）と、が一致するはずがなく、必ず主制御内蔵ＲＡＭのチェックサム（サム値）エラーとなって、ステップＳ３８の処理において主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いて完全に消去（クリア）されることとなる。

【１２９８】

パチンコ機１（主制御ＭＰＵ）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により、この主制御側電源投入時処理を行う。

【１２９９】

なお、ステップＳ３０では主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップＳ３２では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報を２重にチェックすることにより遊技バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【１３００】

また、ステップＳ２５の判定において、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるとして、予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定したときには、ステップＳ３７の設定変更処理を行い、ステップＳ３８の処理において主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いて完全に消去（クリア）し、ステップＳ２６の判定において、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であるとして、つまり予め定めた設定値変更許可条件が成立していないが、予め定めた設定値変更許可条件が成立した場合と同様に各種情報を消去すると判定したときには、ステップＳ３８の処理において主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いて完全に消去（クリア）する。このように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入を行う場合）には、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御ＭＰＵが設定変更処理を行った場合）でなくても、主制御ＭＰＵが主制御内蔵ＲＡＭの所定領域を必ずクリアする。これは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が押圧操作される場合には、例えば、遊技ホールの営業が終了した際に、パチンコ機１が遊技者にとって有利な状態（例えば、確率変動（確変）当りとなっている状態等）である場合には、次の営業開始までに、上述した遊技バックアップ情報を消去（クリア）する必要があるため、遊技ホールの店員等の係員は

、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入する必要がある。また、設定値を変更決定する場合には、設定変更処理が行われると、結果的に現状の設定値が維持される場合であっても、設定変更処理が行われる前の設定値により得た遊技情報等の各種情報を含む遊技バックアップ情報を主制御内蔵ＲＡＭから消去（クリア）する必要がある。設定キーは、上述したように、設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なキーであるため、遊技ホールの店長を含め限られた者のみ所持が許可され、２～３人に限定されている。本実施形態では、設定値が変更決定されなくても、つまり限定された特定の者だけが所持する設定キーがなくても、遊技ホールの店員等の係員は、遊技バックアップ情報を消去（クリア）する必要があるときにＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入を行うことにより、遊技バックアップ情報を主制御内蔵ＲＡＭから消去（クリア）することができるようになっている。

【１３０１】

ここで、ステップＳ２４の停電予告信号の有無の判定をステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いて行う点について説明する。まず、ステップＳ２４の停電予告信号の有無の判定がない場合における問題点について、つまりステップＳ２２のウェイト時間待機処理の後に、ステップＳ２６以降の処理をすすめる場合における問題点について説明する。

【１３０２】

主制御ＭＰＵの電源端子であるＶＤＤ端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された場合に、電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って直流＋５Ｖとして印加されるようになっている。つまり、瞬停や停電により遊技ホールの島設備からの電源が遮断された状態であっても、電解コンデンサＭＣ２というハードウェアに充電された電荷が直流＋５Ｖとして印加されることにより、遊技ホールの島設備からの電源が遮断されてから約７ｍｓという時間が経過するまでの期間内に、主制御側電源断時処理を完了することができるようになっている。これは、遊技者が遊技を行っている際に、つまり、主制御側メイン処理又は後述する主制御側タイマ割り込み処理を行っている際に、停電又は瞬停が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された場合において、主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。

【１３０３】

ところが、極めて稀な現象として、復電時にステップＳ２２のウェイト時間待機処理において、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）までの待機時間（ブートタイマ：本実施形態では、２．５秒が設定されている。）を計時開始し、その待機時間に達する直前で、仮に瞬停又は停電が発生すると、主制御ＭＰＵの電源端子であるＶＤＤ端子に電解コンデンサＭＣ２というハードウェアに充電された電荷が直流＋５Ｖとして印加されるものの、約７ｍｓという期間内に、ステップＳ４２で割り込み初期設定が行われ、その後、ステップＳ５２で割り込み許可設定が行われることにより、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われて、主制御内蔵ＲＡＭの内容が更新されても、主制御側電源投入時処理における主制御側電源断時処理を完了することができなくなる場合がある。このため、主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づく、チェックサムを算出した値が記憶されることなく再び復電時に主制御側電源投入時処理を開始することとなる。

【１３０４】

そうすると、今回の復電時において主制御側電源投入時処理を開始して、瞬停や停電が発生することなく、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を完了し、その後、ステップＳ２９で主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づくチェックサムを算出した値と、瞬停又は停電が発生した直前における主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている値と、をステップＳ３０で比較判定すると、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることなる。換言すると、復電時に払出制御

基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が遊技ホールの店員等の係員により操作されてＲＡＭクリアという遊技ホールの店員等の係員による意思表示がなくても、強制的に主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている上述した遊技バックアップ情報を消去（クリア）することとなるという問題がある。

【１３０５】

そこで、本実施形態では、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップＳ２４として設けて、停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うようになっている。これにより、遊技の進行を行うことができないようになっている。ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を行う前に、ステップＳ１６Ａ又はステップＳ１６ＢにおいてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値が設定されるものの、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、上述したように、主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶されるため、ステップＳ１０でＲＡＭアクセス許可の設定が行われていても、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されない。

【１３０６】

このように、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップＳ２４として設けて、停電予告信号が入力されているときには（つまり、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機１への電源が遮断されるとステップＳ２４の判定により判定されたときには）、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うことにより、遊技の進行を行うことができず、遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報が更新されることを防止することができ、チェックサムの算出結果に変動が生ずることがないようになっている。これにより、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、再起動した際に、ステップＳ２８のチェックサムの算出結果と、ステップＳ６４のチェックサムの算出記憶した値と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。したがって、復電時において、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報が初期化されることを防止することができる。

【１３０７】

また、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップＳ２４として設けて、停電予告信号が入力されていないときには（つまり、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機１への電源が遮断されないとステップＳ２４の判定により判別されたときには）、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵが遊技の進行を行っている際に、パチンコ機１への電源が遮断されても、主制御ＭＰＵの電源端子であるＶＤＤ端子に、電解コンデンサＭＣ２による電源の供給により、この遊技の進行による遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報を記憶するためのバックアップ処理であるステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵが完了することができるようになっているため、主制御ＭＰＵの主制御ＭＰＵは、再起動した際に、ステップＳ２８のチェックサムの算出結果と、バックアップ処理においてチェックサムの算出結果（つまり、ステップＳ６４のチェックサムの算出記憶した値）と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。つまり、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報に復元されて主制御基板１３１０を起動することができるようになっている。

【１３０８】

更に、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、ステップＳ２４で停電予告信

号が入力されていると判定したときには主制御内蔵ＷＤＴにより主制御ＭＰＵが強制的にリセットさせることで主制御内蔵ＲＡＭの内容を全く更新することなく再び主制御側電源断時処理を開始することができる一方、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、ステップＳ２４で停電予告信号が入力されていないと判定したときにはこれまで通りハードウェアによる約７ｍｓという「瞬停又は停電時電源確保期間」以内に主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。つまり、本実施形態では、復電時に主制御側電源投入時処理を行っている際に瞬停や停電が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された場合であって、主制御ＭＰＵの電源端子であるＶＤＤ端子に、電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って直流＋５Ｖとして印加されるようになっているため、電解コンデンサＭＣ２というハードウェアによる約７ｍｓという「瞬停又は電源確保期間」内において主制御側電源断時処理を完了することができない場合においては、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後におけるステップＳ２４で停電予告信号が入力されているか否かの判定を行い、停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うことにより、遊技の進行を行うことができないようになっている。

【１３０９】

このようなソフトウェアにより遊技の進行が行うことができないようにされることでステップＳ２４より後のステップ（具体的には、ステップＳ４２で割り込み初期設定を行って、その後に、ステップＳ５２で割り込み許可を設定して後述する主制御側タイマ割り込み処理を開始するという制御フロー）への進行を阻止することで主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が更新されることを回避することができるという仕組みを採用した。このように停電又は瞬停が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された際に、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が全く変更されないようにソフトウェアで賄う部分と、主制御側電源断時処理を確実に完了して主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が全く変更されないようにハードウェアで賄う部分と、に２つに分けて構成することにより、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が変更されることを確実に防止することができるようになっている。

【１３１０】

次に、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点について説明する。ステップＳ５０では、上述したように、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。この電源投入時主制御復帰先コマンドは、始動口ソレノイド２４０４の駆動状態を指示する情報と、アタッカソレノイド２４０５の駆動状態を指示する情報と、から主として構成されている。ここでは、まず電源投入時主制御復帰先コマンドに、始動口ソレノイド２４０４の駆動状態を指示する情報と、アタッカソレノイド２４０５の駆動状態を指示する情報と、が含まれていない場合における問題点、つまり、ステップＳ５０において電源投入時主制御復帰先コマンドが電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われない場合における問題点について説明する。

【１３１１】

例えば、周辺制御基板１５１０が大当り遊技状態の画面（例えば、大当り遊技演出の画面）を演出表示装置１６００の表示領域に表示制御している際に、主制御基板１３１０がアタッカソレノイド２４０５を駆動して大入賞口２００５が開閉部材により開放されてい

るときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板１３１０は、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、アタッカソレノイド２４０５の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行することとなる。

【１３１２】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板１３１０が遊技状態として大当り遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を演出表示装置１６００の表示領域に表示して復帰することができても、大当り遊技状態のどのラウンドであるか全く表示することができない。つまり、例えば大入賞口２００５に遊技球が入球して大入賞口センサ２４０３によって検出され、大入賞口２００５に入球した遊技球の球数を伝える大入賞口１カウント表示コマンドを主制御基板１３１０が周辺制御基板１５１０に送信して周辺制御基板１５１０が受信したとしても、周辺制御基板１５１０は、確率及び時短状態に応じて画面に大入賞口２００５に入球した遊技球の球数が演出表示装置１６００の表示領域に表示することができても、大当り遊技状態のどのラウンド（つまり、何回目のラウンド）であるか全く表示することができない。

【１３１３】

このような状況において、主制御基板１３１０は、例えば大当り遊技状態の４ラウンド（４回目のラウンド）を終了するときには、アタッカソレノイド２４０５の駆動を停止して大入賞口２００５が開閉部材により開放されている状態から閉鎖されている状態へ移行する旨（つまり、アタッカユニット２１００の大入賞口２００５のラウンド間の閉鎖開始）を指示する大入賞口１閉鎖表示コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信し、主制御基板１３１０が大当り遊技状態の５ラウンド（５回目のラウンド）を開始するときには、アタッカソレノイド２４０５の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨（つまり、大入賞口２００５の５回目のラウンドの開放開始）を指示する大入賞口開放５回目表示コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信する。これにより、周辺制御基板１５１０は、大当り遊技状態の５ラウンドの開始という画面を、上述した確率及び時短状態に応じた画面からようやく切り替えて演出表示装置１６００の表示領域に表示することとなる。

【１３１４】

また、例えば、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面（例えば、可動片が開いている旨を遊技者に伝える画面）を周辺制御基板１５１０が演出表示装置１６００の表示領域に表示制御している際に、主制御基板１３１０が始動口ソレノイド２４０４を駆動して可動片を開動作させて第二始動口２００４を開放する状態となっているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板１３１０は、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、始動口ソレノイド２４０４の駆動を開始して可動片を閉動作させて第二始動口２００４を閉鎖する状態へ移行することとなる。

【１３１５】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停

電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板１３１０が遊技状態として第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を演出表示装置１６００の表示領域に表示して復帰することができても、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面を周辺制御基板１５１０が演出表示装置１６００の表示領域に全く表示することができない。このため、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生したことに驚いて、復電時において、瞬停や停電が発生する直前における第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態であることを忘れている場合もあり、このような場合には、復電時における遊技状態として第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態に復帰されているにもかかわらず、復電時に演出表示装置１６００の表示領域に遊技を指示する画面（つまり、第二始動口２００４へ遊技球を入球させるという遊技を指示する画面）が表示されないことにより、遊技者がどのような遊技を行えば分からなくなるという問題もあった。

【１３１６】

このように、上述した２つの例においては、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができないという問題があった。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いするという問題があった。

【１３１７】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを周辺制御基板１５１０に送信するために、ステップＳ５０において、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

【１３１８】

これにより、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとに基づいて、例えば、上述した例では、大当り遊技状態の４ラウンドにおいて、瞬停や停電が発して、その後に復電すると、主制御基板１３１０の復帰先として、アタッカソレノイド２４０５の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨を周辺制御基板１５１０に伝えることができるため、周辺制御基板１５１０は、大当り遊技状態の４ラウンドである旨を特定した画面（つまり、何回目のラウンドであるかを示す画面）を演出表示装置１６００の表示領域に表示することができないものの、大当り遊技状態であってアタッカソレノイド２４０５の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材により開放されている状態である旨を伝える画面（例えば、「大当りです。大入賞口が開放されています。大入賞口に遊技球を入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を演出表示装置１６００の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において大入賞口２００５に遊技球を入球させるという遊技を指示することができるし、また例えば、上述した例では、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている状態において、瞬停や停電が発して、その後に復電すると、主制御基板１３１０の復帰先として、始動口ソレノイド２４０４の駆動を開始して可動片を開動作させて第二始動口２００４を開

放させた状態となっている旨を伝える画面（例えば、「可動片が開いています。第二始動口に遊技球を入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を周辺制御基板１５１０が演出表示装置１６００の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において第二始動口２００４へ遊技球を入球させるという遊技を指示することができる。

【１３１９】

これにより、瞬停や停電が発して、その後に復電する際に、周辺制御基板１５１０の復帰先を主制御基板１３１０側で細かく指示することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができる。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いすることを防止することができる。

【１３２０】

次に、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される際における、ステップＳ２９のチェックサムの算出と、ステップＳ３０の判定と、について説明する。主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、上述した、バックアップ処理であるステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、一度も実行していない状態であるため、ステップＳ２９で主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づくチェックサムを算出しても、ステップＳ３０で比較判定において、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いて必ずクリアすることなる。

【１３２１】

これにより、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドという３つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶される状態となる。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において、まず電源投入時状態コマンドが送信され、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドが送信され、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドが送信されるようになっている。これを利用して、主制御基板検査工程においては、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、主制御基板１３１０から最初のコマンドとして電源投入時状態コマンドが主制御基板検査工程の検査装置へ送信されることとなる。

【１３２２】

ところで、電源投入時状態コマンドは、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚがＲＡＭクリアスイッチとして作動するときであってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されてＲＡＭクリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、低確率時短状態、高確率時短状態、低確率非時短状態、及び高確率非時短状態のうち、いずれの状態（確率及び時短状態）で復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。ここでは、電源投入時状態コマンドにパチンコ機の機種コードを示す情報が含まれていない場合における問題点について説明する。

【１３２３】

パチンコ機の機種コードは、パチンコ機１（正確には、主制御基板１３１０）として、

いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の版権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、３０回や７０回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、ＳＴ機）など））であるのか、を特定することができるものである。

【１３２４】

パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいては、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在する場合がある。そうすると、製造ラインの作業者は、複数種類の作品の版権（例えば、映画Ａ、映画Ｂ、ドラマＣ、映画Ｄ、漫画Ｅ、及び漫画Ｆという作品の版権）のうち、どの作品の版権に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているのか分からなくなったり、複数種類の作品の版権のうち、一の版権（例えば、映画Ｄという作品の版権）に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているにもかかわらず、他の版権（例えば、漫画Ｆという作品の版権）に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているという思い込みや勘違いもある。

【１３２５】

このため、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在すると、製造ラインの作業者は、製造ラインで製造した主制御基板１３１０がどの作品の版権に対するものなのかを確認することができないし、同一作品の版権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様やＳＴ機）であるのかを確認することもできない。

【１３２６】

これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在すると、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在したまま、遊技盤５に主制御基板１３１０を取り付けるための遊技盤組立ラインへ送られることとなる。このため、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の版権に対する遊技盤５と対応しない主制御基板１３１０を遊技盤５に取り付ける場合もあった。これにより、結果として、遊技盤５の生産効率が低下するという問題があった。

【１３２７】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、パチンコ機の機種コードを示す情報を含む電源投入時状態コマンドを周辺制御基板１５１０に送信するために、ステップＳ５０において、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

【１３２８】

これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインの作業者は、製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、主制御基板１３１０を電源投入することにより、検査装置が主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技

状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、検査モニタに表示する詳細な機種情報を目視することにより、主制御基板１３１０がどの作品の版権に対するものなのかを判別することができるとともに、同一作品の版権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様やＳＴ機）であるのかを判別することもできるようになっている。

【１３２９】

これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在しても、製造ラインの主制御基板検査工程の作業者は、検査モニタを目視して主制御基板１３１０の機種タイプ、作品の版権、及び遊技仕様を正確に判別することができることによって、作品の版権に対する主制御基板１３１０ごとに分別して後続の遊技盤組立ラインへ送ることができる。そして、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の版権に対する遊技盤５と対応する主制御基板１３１０を遊技盤５に確実に取り付けることができ、作品の版権に対する遊技盤５と対応しない主制御基板１３１０を遊技盤５に取り付けるという作業によって生ずる遊技盤５の生産効率の低下を防止することができる。したがって、遊技盤５の生産効率の向上に寄与することができる。

【１３３０】

［８－３．主制御側タイマ割り込み処理］

次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。この主制御側タイマ割り込み処理は、図１１８及び図１１９に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、４ｍｓ）ごとに繰り返し行われる。

【１３３１】

主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御ＭＰＵは、図１２０に示すように、レジスタバンクの切替を行う（ステップＳ１００）。主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）には、第１のレジスタバンクと第２のレジスタバンクとから構成される２つのレジスタバンクがある。第１のレジスタバンクは上述した主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用される一方、第２のレジスタバンクは本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において使用される。ステップＳ１００では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において第２のレジスタバンクを使用するため、主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用されている第１のレジスタバンクから第２のレジスタタンクへのレジスタバンクの切り替えを行う。なお、本実施形態では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されるときに、各レジスタをスタックに退避する処理は必要ないようになっている。

【１３３２】

ステップＳ１００に続いて、主制御ＭＰＵは、タイマ減算処理を行う（ステップＳ１０２）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器が点灯する時間のほかに、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）が送信した各種コマンドを払出制御基板６３３が正常に受信した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されているＡＣＫ信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が５秒間であるときには、タイマ割り込み周期が４ｍｓに設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。

【１３３３】

本実施形態では、ＡＣＫ信号入力判定時間が１００ｍｓに設定されている。このタイマ減算処理を行うごとにＡＣＫ信号入力判定時間が４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることでＡＣＫ信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及びＡＣＫ信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵ＲＡＭの時間管理情報記憶領域に記憶される。

【１３３４】

ステップＳ１０２に続いて、主制御ＭＰＵは、スイッチ入力処理を行う（ステップＳ１０４）。このスイッチ入力処理では、主制御ＭＰＵの各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶する。具体的には、主制御ＭＰＵは、例えば、一般入賞口センサ２４０１からの検出信号、一般入賞口センサ３００１からの検出信号、第一始動口センサ２１０１からの検出信号、第二始動口センサ２４０２からの検出信号、大入賞口センサ２４０３からの検出信号、アウト口センサ３０３２からの検出信号、磁気センサ２４７０からの検出信号、振動センサ３００５からの検出信号、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号（このＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号は、本ルーチンである主制御側タイマ割込処理においては、重要な信号ではないため、マスクして読み込みを省いてもよい。）、扉枠開放スイッチ４ａからの検出信号、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号、設定キースイッチ１３１１ａからの信号、後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを払出制御基板６３３が正常に受信した旨を伝える払出制御基板６３３からの払主ＡＣＫ信号、をそれぞれ読み取り、入力情報として主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶する。また、第一始動口センサ２１０１からの検出信号、第二始動口センサ２４０２からの検出信号をそれぞれ読み取ると、これと対応するその他に区分される始動口入賞コマンドを送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。つまり、第一始動口センサ２１０１からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶されるし、第二始動口センサ２４０２からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶されるようになっている。

【１３３５】

なお、本実施形態では、主制御ＭＰＵの各種入力ポートのすべての入力端子に入力されている状態（空き端子処理が施されているものも含める。）は、このスイッチ入力処理が開始されると、まず１回目としてそれぞれ読み取られ、所定時間（例えば、１０μｓ）経過した後、２回目としてそれぞれ再び読み取られる。そして、この２回目に読み取られた結果と、１回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを判定する。同結果でないものについては、さらに、３回目として再び読み取られ、この３回目に読み取られた結果と、２回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果でないものについては、さらに、４回目として再び読み取られ、この４回目に読み取られた結果と、３回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果とならいものについては、遊技球の入球がないものとして、又は入力を無視するものとして扱う。

【１３３６】

このように、スイッチ入力処理では、主制御ＭＰＵの各種入力ポートのすべての入力端子に入力されている状態（空き端子処理が施されているものも含める。）を、１回目～３回目に亘って比較する２度読み取りと、２回目～４回目に亘って比較する２度読み込みと、による計２回の２度読み取りを行うことによって、チャタリングやノイズ等の影響による誤検出を回避することができるようになっているため、一般入賞口センサ２４０１からの検出信号、一般入賞口センサ３００１からの検出信号、第一始動口センサ２１０１からの検出信号、第二始動口センサ２４０２からの検出信号、大入賞口センサ２４０３からの検出信号、アウト口センサ３０３２からの検出信号、磁気センサ３００５からの検出信号、振動センサ３００５からの検出信号、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３

ｚからの信号（このＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号は、本ルーチンである主制御側タイマ割込処理においては、重要な信号ではないため、マスクして読み込みを省いてもよい。）、扉枠開放スイッチ４ａからの検出信号、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号、設定キースイッチ１３１１ａからの信号、後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを払出制御基板６３３が正常に受信した旨を伝える払出制御基板６３３からの払主ＡＣＫ信号の信頼性を高めることができる。

【１３３７】

ステップＳ１０４に続いて、主制御ＭＰＵは、入力端子不具合監視処理を行う（ステップＳ１０５）。この入力端子不具合監視処理では、主制御ＭＰＵの各種入力ポートの入力端子のうち、空き端子処理が施されているものの状態を、ステップＳ１０４のスイッチ入力処理において取得した情報に基づいて行う。具体的には、例えば、主制御ＭＰＵの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ７は、空き端子処理としてグランド（ＧＮＤ）に接地されているため、常に論理状態がＬＯＷとなっている。そこで、入力端子不具合監視処理では、各種入力ポートの入力端子のうち、空き端子処理が施されている入力端子の論理状態がＬＯＷとなっているか否かをステップＳ１０４のスイッチ入力処理において取得した情報に基づいて行う。主制御ＭＰＵは、空き端子処理が施されている入力端子の論理状態がＬＯＷとなっていないと判定したときには、主制御ＭＰＵの周辺回路に不具合が発生している旨を伝える報知表示に区分される不具合コマンドを送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。

【１３３８】

ステップＳ１０５に続いて、主制御ＭＰＵは、当落乱数更新処理を行う（ステップＳ１０６）。この当落乱数更新処理では、上述した、図柄乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図１１９に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５６の非当落乱数更新処理で更新される、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、図柄乱数は、当落判定（当り判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。

【１３３９】

例えば、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。普通図柄当り判定用初期値決定乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、この当落乱数更新処理により当り判定用初期値決定乱数は更新される。普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

【１３４０】

本実施形態では、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数を、図１１９に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５６の非当落乱数更新処理、及び本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０６の当落乱数更新処理でそれぞれ更新しているが、割り込みタイマが発生するごとに本ルーチンの処理時間にムラが生じて次の割り込みタイマが発生するまでの残り時間内において主制御側メイン処理を繰り返し実行することによりステップＳ５６の非当落乱数更新処理の実行回数がランダムとなる場合には、大当り図柄用初期値決定用乱

数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数をステップＳ５６の非当落乱数更新処理においてのみ更新する仕組みとしてもよい。

【１３４１】

ステップＳ１０６に続いて、主制御ＭＰＵは、球数計数処理を行う（ステップＳ１０７）。この球数計数処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、アウト口センサ３０３２からの検出信号が入力されて遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに設けられるアウト口１００８により回収された遊技球をアウト口センサ３０３２が検出した場合にはアウト口１００８により回収された遊技球の球数の計数をカウントする回収球カウンタの値に値１を加算する（インクリメントする）演算を行う。主制御ＭＰＵは、演算結果である回収球カウンタの値を、アウト口１００８により回収された遊技球の球数の計数結果（総数）として、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域におけるアウト球計数専用領域に格納するとともに、ベースモニタ１３１０ｈに表示する点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御ＭＰＵは、回収球カウンタの値が値１０で割り切れる場合、つまり、アウト口１００８で回収される遊技球の球数が１０球に達するごとに、その旨を伝える球回収コマンドを作成し、送信情報として出力情報記憶領域に記憶する。なお、主制御ＭＰＵは、演算結果である回収球カウンタの値が最大値（本実施形態では、値６５５３５）に達して、さらに回収球カウンタの値に値１だけ加算（インクリメント）すると、回収球カウンタの値がオーバーフローして値０となり、この値０から加算する演算を行う。

【１３４２】

ステップＳ１０７に続いて、主制御ＭＰＵは、賞球制御処理を行う（ステップＳ１０８）。この賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて遊技球を払い出すための賞球コマンドを作成したり、主制御基板１３１０と払出制御基板６３３との基板間の接続状態を確認するためのセルフチェックコマンドを作成したりする。そして作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主払シリアルデータとして払出制御基板６３３に送信する。例えば、大入賞口２００５に遊技球が１球、入球すると、賞球として１５球を払い出す賞球コマンドを作成するとともに、賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達しているため、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶し、賞球コマンドを払出制御基板６３３に送信したり、この賞球コマンドを払出制御基板６３３が正常に受信完了した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が所定時間内に入力されないときには主制御基板１３１０と払出制御基板６３３との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成して払出制御基板６３３に送信したりする。

【１３４３】

また、ステップＳ１０８の賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達している場合には、その旨を伝えるためにその他に区分されるメイン賞球数情報出力コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶する。メイン賞球数情報出力コマンドは、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値に基づいて作成されるようになっている。このメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値は、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、つまり遊技盤５に設けられる一般入賞口２００１、第一始動口２００２、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５等の各種入賞口（以下、「遊技盤５に設けられる各種入賞口」と記載する。）に入球した遊技球に基づいて、賞球として払い出す予定の遊技球の球数をカウントするものであり、ステップＳ１０８の賞球制御処理において、主制御内蔵ＲＡＭの賞球予定情報記憶領域に記憶更新されるようになっている。ステップＳ１０８の賞球制御処理では、主制御内蔵ＲＡＭの賞球予定情報記憶領域に記憶されるメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を読み出し、この読み出したメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値に、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、賞球として払い出す予定の遊技球の球数を加算し、この加算した球数を示す値が値１０を超えているときには（つまり、賞球

として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達しているときには）、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力コマンドを作成し、送信情報として出力情報記憶領域に記憶するとともに、その超えた球数を示す値を、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値として、上述した主制御内蔵ＲＡＭの賞球予定情報記憶領域に記憶更新するようになっている。

【１３４４】

ステップＳ１０８に続いて、主制御ＭＰＵは、枠コマンド受信処理を行う（ステップＳ１１０）。払出制御基板６３３は、状態表示に区分される１バイト（８ビット）の各種コマンド（例えば、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド）を送信する。枠コマンド受信処理では、各種コマンドを払主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を払出制御基板６３３に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御ＭＰＵは、その正常に払主シリアルデータとして受信したコマンドを２バイト（１６ビット）のコマンドに整形し（状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド））、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【１３４５】

ステップＳ１１０に続いて、主制御ＭＰＵは、不正行為検出処理を行う（ステップＳ１１２）。この不正行為検出処理では、第二始動口扉２４１１が開放状態でないにもかかわらず第二始動口２００４に遊技球Ｂへの入球があったり、大入賞口扉２４１３が開放状態でないにもかかわらず大入賞口２００５への遊技球Ｂの入球があったり等、賞球に関する異常状態の有無を確認する。また、本実施形態では、不正行為検出処理において賞球に関する異常状態が発生していると判断されたときには、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力することにより、遊技ホールの店員等の係員が賞球に関する異常状態を早い段階で発見することができることに寄与することができるようになっている。なお、賞球に関する異常状態が発生していると判断されたときに出力されるセキュリティ信号は、後述する磁石ゴトが行われていると判断されたときに出力されるセキュリティ信号や、後述する振動ゴトが行われていると判断されたときに出力されるセキュリティ信号と同じ信号である。また、セキュリティ信号は、主制御ＭＰＵが払出制御基板６３３及びその払出制御基板６３３に接続されている外部端子板５５８を介して、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して出力するようにしているが、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号の出力を指示するコマンドを払出制御基板６３３に送信した後、払出制御ＭＰＵによって、その払出制御基板６３３に接続されている外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、セキュリティ信号を出力するようにしてもよい。

【１３４６】

また、ステップＳ１１２の不正行為検出処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、磁気センサ２４７０からの検出信号が入力されているときには、磁石を用いた不正行為（以下、「磁石ゴト」と記載する。）が行われていると判断し、磁石ゴトカウンタの値を値１だけ加算（インクリメント）する。この磁石ゴトカウンタの値は、不正行為検出処理において磁石ゴトが行われると判断されるごとに、インクリメントされるものであり、遊技バックアップ情報に含まれるものであり、ＲＡＭクリアされると、初期値として値０（ゼロ）がセットされるようになっている。磁石ゴトカウンタの値が上限値に達すると（本実施形態では、不正行為検出処理が主制御側タイマ割り込み処理が行われる割り込み周期である４ｍｓに基づいて、上限値として値２５０が設定されている。）、磁石ゴトが行われている旨を伝える報知表示に区分される磁石ゴト報知コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。また、本実施形態では、不正行為検出処理において磁石ゴトが行われていると判断されたときには、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力することにより、遊技ホールの店員等の係員が磁石ゴトを

早い段階で発見することができることに寄与することができるようになっている。
【１３４７】
また、ステップＳ１１２の不正行為検出処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、振動センサ３００５からの検出信号が入力されているときには、振動による不正行為（以下、「振動ゴト」と記載する。）が行われていると判断し、振動ゴトカウンタの値を値１だけ加算（インクリメント）する。この振動ゴトカウンタの値は、不正行為検出処理において振動ゴトが行われると判断されるごとに、インクリメントされるものであり、遊技バックアップ情報に含まれるものであり、ＲＡＭクリアされると、初期値として値０（ゼロ）がセットされるようになっている。振動ゴトカウンタの値が上限値に達すると（本実施形態では、不正行為検出処理が主制御側タイマ割り込み処理が行われる割り込み周期である４ｍｓに基づいて、上限値として値２５０が設定されている。）、振動ゴトが行われている旨を伝える報知表示に区分される振動ゴト報知コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。また、本実施形態では、不正行為検出処理において振動ゴトが行われていると判断されたときには、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力することにより、遊技ホールの店員等の係員が振動ゴトを早い段階で発見することができることに寄与することができるようになっている。
【１３４８】
また、ステップＳ１１２の不正行為検出処理では、例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当り遊技状態でない場合に大入賞口センサ２４０３からの検出信号が入力されているとき（大入賞口２００５に遊技球が入球するとき）等の大入賞口異常入賞発生には、異常状態として報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。
【１３４９】
なお、ステップＳ１１２の不正行為検出処理では、磁石ゴト及び／又は、振動ゴトを検出したときには、不正行為の検出として不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧに値１をセットする一方、磁石ゴト及び振動ゴトを検出していないときには、不正行為の未検出として不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧに値０をセットする。この不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧは、遊技バックアップ情報に含まれるものであり、ＲＡＭクリアされると、初期値として値０（ゼロ）がセットされるようになっている。また、大入賞口異常入賞発生を検出したときにも、不正行為の検出として、不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧに値１をセットするようにしてもよい。
【１３５０】
ステップＳ１１２に続いて、主制御ＭＰＵは、発射許可信号設定処理を行う（ステップＳ１１３）。この発射許可信号設定処理では、遊技球Ｂの発射を払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定する。具体的には、主制御ＭＰＵは、上述した不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧの値に基づいて、不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり不正行為の未検出であると判定したときには発射許可信号の論理として発射許可論理に設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する一方、不正行為検出フラグＦＤ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり不正行為の検出であると判定したときには発射許可信号の論理として発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。なお、発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されているが、パチンコ機１が電源投入された後（復電した後）には、発射許可論理に設定されるようにしている。
【１３５１】
ステップＳ１１３に続いて、主制御ＭＰＵは、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップＳ１１４）。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、主制御内蔵ハー

ド乱数回路にラッチ信号を出力し、ラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した乱数（乱数値）を、主制御ＭＰＵに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得し、この取得した乱数値を特別乱数としてセットする。そして特別乱数（つまり、主制御ＭＰＵに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）と、主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と、が一致するか否かを判定（大当り遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））したり、図柄乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに大当り種別や小当り種別に応じて予め記憶されている当り種別判定値のいずれと一致するか否かを判定（当り種別を決定）したりする。

【１３５２】

これらの判定結果（抽選結果）が第一始動口センサ２１０１によるものである場合には特図１同調演出関連の各種コマンドを作成する一方、その判定結果（抽選結果）が第二始動口センサ２４０２によるものである場合には特図２同調演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、特別図柄の変動表示パターンを上述した変動表示パターン用乱数に基づいて決定し、その決定した特別図柄の変動表示パターンに従って機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器を点灯させるよう機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当り遊技状態となるときには、大当り関連に区分される各種コマンド（大当りオープニングコマンド、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンド、大入賞口１閉鎖表示コマンド、大入賞口１カウント表示コマンド、大当りエンディングコマンド、及び大当り図柄表示コマンド）を作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶したり、例えば、開閉部材を開閉動作させるようアタッカソレノイド２４１４への駆動信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、大入賞口２００５が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が２回であるときには、機能表示ユニット１４００のラウンド表示器の２ラウンド表示ランプを点灯させるよう２ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが１５回であるときには、機能表示ユニット１４００のラウンド表示器の１５ラウンド表示ランプを点灯させるよう１５ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、時短発生の有無を所定の色で点灯させるよう機能表示ユニット１４００の状態表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したりする。

【１３５３】

ステップＳ１１４に続いて、主制御ＭＰＵは、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップＳ１１６）。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて普通入賞口入賞処理を行う。この普通入賞口入賞処理では、入力情報からゲートセンサ２５０６からの検出信号が入力ポートの入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力ポートの入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出して普通入賞口入賞情報として主制御内蔵ＲＡＭの普通入賞口入賞情報記憶領域に記憶する。

【１３５４】

この普通入賞口入賞情報記憶領域には、第０区画～第３区画（４つの区画）が設けられており、第０区画、第１区画、第２区画、そして第３区画の順に普通入賞口入賞情報が格納されるようになっている。例えば普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第０区画～第２区画に格納されている場合、ゲートセンサ２５０６からの検出信号が入力ポートの入力端子に入力されていたときには普通入賞口入賞情報を普通入賞口入賞情報記憶の第３区画に格納する。

【１３５５】

普通入賞口入賞情報は普通入賞口入賞情報記憶の第０区画に格納されているものが主制

御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされる。この普通入賞口入賞情報がセットされると、普通入賞口入賞情報記憶の第１区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第０区画に、普通入賞口入賞情報記憶の第２区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第１区画に、普通入賞口入賞情報記憶の第３区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第２区画に、それぞれシフトされて普通入賞口入賞情報記憶の第３区画が空き領域となる。例えば、普通入賞口入賞情報記憶の第１区画～第２区画に普通入賞口入賞情報が記憶されている場合には、普通入賞口入賞情報記憶の第１区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第０区画に、普通入賞口入賞情報記憶の第２区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第１区画にそれぞれシフトされて普通入賞口入賞情報記憶の第２区画及び普通入賞口入賞情報記憶の第３区画が空き領域となる。ここで、普通入賞口入賞情報記憶の第１区画～第３区画に普通入賞口入賞情報が格納されていると、格納された普通入賞口入賞情報の総数を保留球として機能表示ユニット１４００の普通保留表示器を点灯させるよう、上述した普通入賞口入賞情報に基づいて機能表示ユニット１４００の普通保留表示器の点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【１３５６】

普通入賞口入賞処理に続いて、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた普通入賞口入賞情報を読み出し、この読み出した普通入賞口入賞情報から普通図柄当り判定用乱数の値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致するか否かを判定する（「普通抽選」という）。この判定結果（普通抽選による抽選結果）により可動片を開閉動作させるか否かが決定する。この決定で開閉動作をさせる場合には、可動片が開動作した状態となることで第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態なる。この決定と対応する普通図柄の変動表示パターンを上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて決定し、普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄の変動表示パターンに従って機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器を点灯させるよう機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【１３５７】

また、例えばその取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致しているときには、普通電役演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、可動片を開閉動作させるよう始動口ソレノイド２４１２への駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する一方、その取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致していないときには、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定し、普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄変動表示パターンに従って機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器を点灯させるよう機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。なお、本例では普通抽選の当選確率（普通当りとなる確率）は２分の１となっている。

【１３５８】

ステップＳ１１６に続いて、主制御ＭＰＵは、ポート出力処理を行う（ステップＳ１１８）。このポート出力処理では、主制御ＭＰＵの各種出力ポートの出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。この主制御ＭＰＵは、例えば、出力情報に基づいて主制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子から、払出制御基板６３３からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主払ＡＣＫ信号を払出制御基板６３３に出力したり、大当り遊技状態であるときには大入賞口２００５の開閉部材の開閉動作を行うアタッカソレノイド２４１４に駆動信号を出力

したり、可動片の開閉動作を行う始動口ソレノイド２４１２に駆動信号を出力したりするほかに、１５ラウンド大当り情報出力信号、２ラウンド大当り情報出力信号、小当り情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を払出制御基板６３３に出力したり、発射許可論理又は発射停止論理（発射非許可論理）に設定された発射許可信号を払出制御基板６３３に出力したり、アウト口１００８により回収された遊技球の球数の計数結果（総数）を表示するベースモニタ１３１０ｈに表示信号を出力したり、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号を出力したりする。

【１３５９】

ステップＳ１１８に続いて、主制御ＭＰＵは、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（ステップＳ１２０）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信する。この送信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド（例えば、大入賞口２００５に入球した遊技球を検出した際に大入賞口センサ２４０３からの検出信号に基づいて大入賞口カウントコマンドに相当する大入賞口１カウント表示コマンド）、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、報知表示に区分される各種コマンド、状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンド（例えば、主制御基板１３１０が遊技盤５に設けられる各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨をメイン賞球数情報としてメイン賞球数情報出力信号を、外部端子板５５８を介して、ホールコンピュータへ伝えることを指示するメイン賞球数情報出力コマンドなど）、及び特定履歴に区分される各種コマンド（例えば、アウト口１００８で回収される遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える球回収コマンド、設定値が設定変更された旨を伝える設定変更コマンド、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）旨を伝えるエラー表示コマンド、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における後述する設定値専用領域に格納されている設定値を確認する旨を伝える設定値確認表示コマンド等）が記憶されている。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されている。具体的には、主周シリアルデータは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。

【１３６０】

この周辺制御基板コマンド送信処理では、主周シリアルデータとして各種コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。主制御ＭＰＵの電源端子であるＶＤＤ端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生した場合に、電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が直流＋５Ｖとして印加されるようになっているため、主制御ＭＰＵに内蔵される主周シリアル送信ポートは、少なくとも、その送信バッファレジスタにセットされたコマンドをシリアル管理部により送信シフトレジスタに転送して送信シフトレジスタから主周シリアルデータとして送信完了することができるようになっている。パチンコ機１への電源投入するときや、電源投入後に停電又は瞬停が発生して電力が回復する復電時には、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、復電した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶しているため、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そして

サム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。なお、主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域には、主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず各種情報のうち遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドが送信されることとなる。

【１３６１】

なお、アウト口１００８で回収される遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える球回収コマンドを周辺制御基板１５１０へ送信すると、周辺制御基板１５１０における周辺制御ＭＰＵは、受信した球回収コマンドごとに、アウト口１００８で回収される遊技球の球数を計数して、図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに記憶保持される球回収情報（計数した値（つまりアウト口１００８で回収される遊技球の球数の総数）と更新した日時とを対応付けた情報）を更新する。なお、球回収コマンドを受信できずに、遊技ホールの営業時間が終了してパチンコ機１が電源遮断されると、結果的に、最後に計数した値（つまりアウト口１００８で回収される遊技球の球数の総数）と更新した日時とを対応付けた球回収情報が図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに記憶保持される。遊技ホールの営業を開始するときにパチンコ機１が電源投入されると、周辺制御基板１５１０における周辺制御ＭＰＵは、図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに記憶保持される球回収情報を、営業開始した日から再び球回収情報を作成するようになっており、図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに球回収情報が球回収履歴情報として記憶保持されるようになっている。なお、図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに球回収情報として記憶保持される計数した値は、その日に値０（ゼロ）から計数した値を用いてもよいし、その日に値０（ゼロ）から計数した値とこれまでの計数した値の総和との両方を用いてもよい。

【１３６２】

ステップＳ１２０に続いて、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＷＤＴのクリアを行い（ステップＳ１２２）、このルーチンを終了する。ステップＳ１２２の主制御内蔵ＷＤＴのクリアは、主制御ＭＰＵに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすることにより行う。これにより、主制御内蔵ＷＤＴによる計時がクリアされる。そして、主制御内蔵ＷＤＴによる計時が再び開始されることによって、主制御内蔵ＷＤＴにより主制御ＭＰＵが強制的にリセットされずに済む。

【１３６３】

なお、主制御基板１３１０は、上述したように、遊技の進行を行っている際に、パチンコ機１への電源が遮断される前に、遊技の進行による遊技情報を記憶するための上述したバックアップ処理を実行して完了することができるとともに、復電時において、主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先として、バックアップ処理を実行した遊技情報に基づいて、パチンコ機１への電源が遮断される際における、本ルーチンにおけるステップＳ１１８のポート出力処理による電気的駆動源である始動口ソレノイド２４１２やアタッカソレノイド２４１４の駆動状態を指示する電源投入時主制御復帰先コマンドを周辺制御基板１５１０へ出力することができるようになっている。つまり、主制御基板１３１０は、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、図１１８に示した同処理におけるステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信

情報記憶領域に記憶し、本ルーチンにおけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。

【１３６４】

このため、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からの電源投入時主制御復帰先コマンドに基づいて、復電時における主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先を演出表示装置１６００の表示領域において演出表示することができる。これにより、遊技者が遊技を行っている際に、瞬停や停電が発生して、その後に復電するときに、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができるとともに、主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先を演出表示装置１６００の表示領域において演出表示して報知することができるため、パチンコ機１のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に遊技者に見えて故障したと勘違いされることを防止することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することにより、遊技者に故障したと勘違いされることを防止することができる。

【１３６５】

また、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、上述したように、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いて必ずクリアすることなる。これにより、図１１９に示した同処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドという３つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶される状態となり、本ルーチンにおけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信し、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信する。主制御基板検査工程の検査装置は、主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、主制御基板検査工程の検査モニタに詳細な機種情報を表示するようになっている。

【１３６６】

［８－４．設定変更処理］

次に、設定変更処理について説明する。この設定変更処理は、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３７において行われる処理である。

【１３６７】

設定変更処理が開始されると、主制御ＭＰＵは、図１２１に示すように、現状の設置値を取得する（ステップＳ２００）。ここでは、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取得する。この設定値を取得するときには、読み出してもよいし、取り出してもよいが、設定値を取り出す場合には、取り出した設定値を所定領域にセットする。

【１３６８】

ステップＳ２００に続いて、主制御ＭＰＵは、チェックサムの算出を行う（ステップＳ２０２）。このチェックサムは、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている各種情報を数値とみなしてその合計を算出するものであり、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ２８において行われるチェックサムの算出と同一の処理である。

【１３６９】

ステップＳ２０２に続いて、主制御ＭＰＵは、算出したチェックサムの値（サム値）が図１１９に示した主制御側電源投入時処理における主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する（ステップＳ２０４）。ステップＳ２０４において、主制御ＭＰＵは、一致していると判定したときには、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ２０６）。ステップＳ２０４の判定、及びステップＳ２０６の判定は、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３０の判定、及びステップＳ３２の判定とそれぞれ同一の判定である。バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧは、上述したように、各種情報、チェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値１、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値０にそれぞれ設定される。

【１３７０】

ステップＳ２０４の判定において、主制御ＭＰＵは、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップＳ２０６の判定において、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、ステップＳ２００で取得した設定値が正常範囲であるか否かを判定する（ステップＳ２０８）。ここで、「正常範囲」とは、設定値が設定変更することができる値であり、本実施形態では、設定値１、設定値２、設定値３、設定値４、設定値５、及び設定値６までの値に予め設定されている。ステップＳ２０８の判定へフローチャートがすすむことにより、主制御内蔵ＲＡＭの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合となっているため、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）。そこで、ステップＳ２０８の判定において、主制御ＭＰＵは、ステップＳ２００で取得した、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値が正常範囲である設定値１～設定値６のうちいずれかの値となっているか否かを判定し、正常範囲であると判定したときにはその設定値をそのまま使用する。

【１３７１】

一方、ステップＳ２０８の判定において、主制御ＭＰＵは、正常範囲でないと判定したときにはステップＳ２００で取得した設定値に対して初期値である設定値１を設定する（ステップＳ２１０）。なお、ステップＳ２０８の判定では、ステップＳ２００で取得した、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値が正常範囲である設定値１～設定値６のうちいずれかの値となっているか否かを判定しているが、このステップＳ２０８の判定を行わずに、ステップＳ２０４の判定において、主制御ＭＰＵは、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップＳ２０６の判定において、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、ステップＳ２１０の処理にすすみ、ステップＳ２００で取得した設定値に対し

て初期値である設定値１を設定するようにしてもよい。
【１３７２】
ステップＳ２０６の判定において、主制御ＭＰＵは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したと判定したときには、又はステップＳ２０８の判定において、主制御ＭＰＵは、正常範囲であると判定したときには、又はステップＳ２１０に続いて、主制御ＭＰＵは、設定変更許可ランプ１３１０ｚに点灯信号を出力して設定変更許可ランプ１３１０ｚを点灯する（ステップＳ２１２）。
【１３７３】
ステップＳ２１２に続いて、主制御ＭＰＵは、設定値を設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号を設定表示器１３１０ｇに出力して設定表示器１３１０ｇに対して設定値を表示する（ステップＳ２１４）。
【１３７４】
ステップＳ２１４に続いて、主制御ＭＰＵは、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定する（ステップＳ２１６）。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、上述したように、３つの機能を兼用する機能（ＲＡＭクリアスイッチ、設定切替ボタン、及びエラー解除スイッチ）を有し、ここでは、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタンの機能として作動する。この判定は、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（設定値の選択切替信号）を読み取り、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの設定値の設定変更信号からの検出信号が入力されているか否かを判定する。主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの設定値の選択切替信号が入力されているときにはＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定する一方、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの設定値の選択切替信号が入力されていないときにはＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定する。
【１３７５】
ステップＳ２１６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、設定値に値１を加算する（インクリメントする）演算を行って更新する（ステップＳ２１８）。このとき、ステップＳ２００で設定値を取得するときにおいて、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取り出して所定領域にセットしている場合には、この所定領域にセットした設定値に値１を加算する（インクリメントする）こととなる。
【１３７６】
ステップＳ２１８に続いて、主制御ＭＰＵは、ステップＳ２１６で更新した設定値を設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号を設定表示器１３１０ｇに出力して設定表示器１３１０ｇに対して更新した設定値を表示する（ステップＳ２２０）。
【１３７７】
ステップＳ２２０に続いて、又はステップＳ２１６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定したときには、主制御ＭＰＵは、設定キーのＯＦＦ操作があるか否かを判定する（ステップＳ２２２）。この判定では、主制御ＭＰＵは、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって６０度回転操作されてＯＦＦ操作することで設定キースイッチ１３１１ａがＯＦＦされ、設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号に基づいて行い、設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号が入力されているときには設定キーがＯＦＦ操作されたと判定する一方、設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号が入力されていないときには設定キーがＯＦＦ操作されていないと判定する。
【１３７８】
ステップＳ２２２の判定において、主制御ＭＰＵは、設定キーがＯＦＦ操作されていな

いと判定したときには、ステップＳ２１６の判定に再び戻り、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定する。ステップＳ２１６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、ステップＳ２１８、そしてステップＳ２２０の処理を再び行い、ステップＳ２２２の判定を行い、設定キーがＯＦＦ操作されていないと判定したときには、ステップＳ２１６の判定に再び戻り、設定キーがＯＦＦ操作されるまで、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されると、操作されるごとに設定値が値１ずつ加算され更新されて設定表示器１３１０ｇに表示され、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されないと、直前にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作され更新された設定値が設定表示器１３１０ｇに表示される。なお、ステップＳ２２２の判定で設定キーがＯＦＦ操作されたと判定されるまでに、仮に停電や瞬停が発生して復電しても、停電や瞬停が発生する直前に更新した設定値が主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されないため、破棄され、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納される設定値が変更されない。

【１３７９】

一方、ステップＳ２２２の判定において、主制御ＭＰＵは、設定キーがＯＦＦ操作されたと判定したときには、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に更新した設定値を格納する（ステップＳ２２４）。このとき、ステップＳ２００で設定値を取得するときにおいて、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取り出して所定領域にセットしている場合には、この所定領域にセットした設定値に対して更新されるため、この更新された設定値を、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域へ戻すこととなる。このステップＳ２２４の処理完了の後に、仮に停電や瞬停が発生して復電しても、停電や瞬停が発生する前に決定キーが操作されたときにおける更新した設定値が主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている。

【１３８０】

ステップＳ２２４に続いて、主制御ＭＰＵは、更新した設定値を設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号の設定表示器１３１０ｇへの出力を停止して設定表示器１３１０ｇに対して更新した設定値を非表示とする（ステップＳ２２８）。

【１３８１】

ステップＳ２２８に続いて、主制御ＭＰＵは、設定変更許可ランプ１３１０ｚへの点灯信号を停止して設定変更許可ランプ１３１０ｚを消灯する（ステップＳ２３０）。

【１３８２】

ステップＳ２３０に続いて、主制御ＭＰＵは、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２３２）。この設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧは、上述したように、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）の設定変更や確認表示を行うことを許可するか否かを示すフラグであり、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可するとき値１、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可しないとき値０にそれぞれ設定される。ステップＳ２３２の処理では、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットすることにより、これより以後、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可しない。

【１３８３】

ステップＳ２３２に続いて、主制御ＭＰＵは、ステップＳ２２４で格納した設定値が正常範囲であるか否かを判定する（ステップＳ２３３）。「正常範囲」とは、ステップＳ２０８の判定のものと同一であり、上述したように、本実施形態では、設定値１、設定値２、設定値３、設定値４、設定値５、及び設定値６までの値に予め設定されている。ステップＳ２３３の判定において、主制御ＭＰＵは、設定値が異常な値となっていないか再確認するために、ステップＳ２２４で主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納した設定値が正常範囲である設定値１～設定値６のうちいずれかの値となっているか

否かを判定し、正常範囲であると判定したときにはその設定値をそのまま使用する。
【１３８４】
ステップＳ２３３の判定において、主制御ＭＰＵは、正常範囲であると判定したときにはシリアル通信初期設定を行い（ステップＳ２３４）、続いて、設定変更コマンドを作成して送信情報を設定し（ステップＳ２３６）、続いて、ステップＳ２３６で設定した送信情報（設定変更コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信する周辺制御基板送信コマンド送信処理を行い（ステップＳ２３８）、本ルーチンを終了する。ステップＳ２３４のシリアル通信初期設定は、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ４４のシリアル通信初期設定と同一の処理であり、ステップＳ２３８の周辺制御基板送信コマンド送信処理は、図１２０に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板送信コマンド送信処理と同一の処理である。ここで、ステップＳ２３４のシリアル通信初期設では、ステップＳ４４のシリアル通信初期設より先に行って、ステップＳ２３８の周辺制御基板送信コマンド送信処理においてステップＳ２３６で設定した送信情報（設定変更コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信しているが、これは、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定される前に、優先して、設定値が設定変更された旨を設定変更コマンドにより周辺制御基板１５１０へ伝えるためである。なお、設定変更コマンドは、設定変更された設定値と設定値格納完了とを伝えるコマンドである。周辺制御基板１５１０における周辺制御ＭＰＵは、設定変更コマンドを受信すると、図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに記憶保持される設定値履歴情報（設定値と日時とを対応付けた情報）を更新する。
【１３８５】
一方、ステップＳ２３３の判定において、主制御ＭＰＵは、正常範囲でないと判定したときにはエラー表示処理を行い（ステップＳ２４０）、無限ループに入る。この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となり、パチンコ機１の電源を遮断して、再び電源を投入することとなる。このエラー表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵ＲＡＭの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合には、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御ＭＰＵがエラー表示として英字Ｅを設定表示器１３１０ｇに表示するようになっている。
【１３８６】
［８－５．設定値確認表示処理］
次に、設定値確認表示処理について説明する。この設定値確認表示処理は、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ２８において行われる処理である。
【１３８７】
設定値確認表示処理が開始されると、主制御ＭＰＵは、図１２２に示すように、現状の設置値を取得する（ステップＳ３５０）。ここでは、主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取得する。
【１３８８】
ステップＳ３５０に続いて、主制御ＭＰＵは、ステップＳ３５０で取得した設定値が正常範囲であるか否かを判定する（ステップＳ３５２）。「正常範囲」とは、図１３７の設定変更処理におけるステップＳ２０８の判定、及びステップＳ２３３の判定のものと同一であり、上述したように、本実施形態では、設定値１、設定値２、設定値３、設定値４、設定値５、及び設定値６までの値に予め設定されている。ステップＳ３５７の判定において、主制御ＭＰＵは、設定値が異常な値となっていないか再確認するために、ステップＳ３５０で取得した設定値（つまり、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値）が正常範囲である設定値１～設定値６のうちいずれかの値となっているか否かを判定し、正常範囲であると判定したときにはその設定値をそのまま使用

する。
【１３８９】
ステップＳ３５２の判定において、主制御ＭＰＵは、正常範囲であると判定したときにはステップＳ３５０で取得した設定値を設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号を設定表示器１３１０ｇに出力して設定表示器１３１０ｇに対して設定値を表示する（ステップＳ３５４）。
【１３９０】
一方、ステップＳ３５２の判定において、主制御ＭＰＵは、正常範囲でないと判定したときにはエラー表示処理を行い（ステップＳ３５６）、無限ループに入る。この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となり、パチンコ機１の電源を遮断して、再び電源を投入することとなる。このエラー表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵ＲＡＭの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合には、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御ＭＰＵがエラー表示として英字Ｅを設定表示器１３１０ｇに表示するようになっている。
【１３９１】
ステップＳ３５４に続いて、主制御ＭＰＵは、設定キーのＯＦＦ操作があるか否かを判定する（ステップＳ３５８）。この判定では、主制御ＭＰＵは、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から初期位置（つまり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって６０度回転操作されてしてＯＦＦ操作することで設定キースイッチ１３１１ａがＯＦＦされ、設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号に基づいて行い、設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号が入力されているときには設定キーがＯＦＦ操作されたと判定する一方、設定キースイッチ１３１１ａからのＯＦＦの信号が入力されていないときには設定キーがＯＦＦ操作されていないと判定する。
【１３９２】
ステップＳ３５８の判定において、主制御ＭＰＵは、設定キーがＯＦＦ操作されていないと判定したときには、ステップＳ３５８の判定に再び戻り、設定キーがＯＦＦ操作されるまで、ステップＳ３５８の判定を繰り返し行う。
【１３９３】
一方、ステップＳ３５８の判定において、主制御ＭＰＵは、設定キーがＯＦＦ操作されたと判定したときには、ステップＳ３５０で取得した設定値を設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号の設定表示器１３１０ｇへの出力を停止して設定表示器１３１０ｇに対してその取得した設定値を非表示とする（ステップＳ３６０）。
【１３９４】
ステップＳ３６０に続いて、主制御ＭＰＵは、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ３６１）。この設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧは、上述したように、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）の設定変更や確認表示を行うことを許可するか否かを示すフラグであり、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可するとき値１、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可しないとき値０にそれぞれ設定される。ステップＳ２３２の処理では、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットすることにより、これより以後、設定値の設定変更や確認表示を行うことを許可しない。
【１３９５】
ステップＳ３６１に続いて、主制御ＭＰＵは、シリアル通信初期設定を行い（ステップＳ３６２）、続いて、設定値確認表示コマンドを作成して送信情報を設定し（ステップＳ

３６４）、続いて、ステップＳ３６４で設定した送信情報（設定値確認表示コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信する周辺制御基板送信コマンド送信処理を行い（ステップＳ３６６）、本ルーチンを終了する。ステップＳ３６２のシリアル通信初期設定は、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ４４のシリアル通信初期設定と同一の処理であり、ステップＳ３６６の周辺制御基板送信コマンド送信処理は、図１２０に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板送信コマンド送信処理と同一の処理である。ここで、ステップＳ３６２のシリアル通信初期設では、ステップＳ４４のシリアル通信初期設より先に行って、ステップＳ３６６の周辺制御基板送信コマンド送信処理においてステップＳ３６４で設定した送信情報（設定値確認表示コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信しているが、これは、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定される前に、優先して、設定値を確認完了した旨を設定値確認表示コマンドにより周辺制御基板１５１０へ伝えるためである。なお、設定値確認表示コマンドは、本ルーチンである設定値確認表示処理が終了された旨（つまり、主制御内蔵ＲＡＭの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を確認完了した旨）を伝えるコマンドである。

【１３９６】

［８－６．エラー表示処理］

次に、エラー表示処理について説明する。このエラー表示処理は、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３３において行われる処理であり、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３７において行われる処理（図１２１に示した設定変更処理におけるステップＳ２４０において行われる処理）であり、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ２８において行われる処理（図１２２に示した設定値確認表示処理におけるステップＳ３５６において行われる処理である。

【１３９７】

エラー表示処理が開始されると、主制御ＭＰＵは、図１２３に示すように、発射許可信号の停止を行う（ステップＳ４００）。発射許可信号は、上述したように、遊技球Ｂの発射を払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂに対して許可する旨を伝えるものであり、その論理が発射許可論理に設定されると、発射を許可する旨を伝えることができる一方、その論理が発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されると、発射を停止（非許可）する旨を伝えることができる。

【１３９８】

本ルーチンであるエラー表示処理が図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３３において行われる処理、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３７において行われる処理の一処理（具体的には、図１２１に示した設定変更処理におけるステップＳ２４０において行われる処理）又は図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ２８において行われる処理（具体的には、図１２２に示した設定値確認表示処理におけるステップＳ３５６において行われる処理）として開始されると、主制御ＭＰＵは、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５２の割り込み許可設定を行うことができないため、図１２０に示した主制御側タイマ割り込み処理を行うことができず、同処理におけるステップＳ１１３の発射許可信号設定処理を行うことができない。発射許可信号は、主制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路を介して払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂに出力されるため、復電時において、リセット機能付き主制御出力回路がリセットされ、その論理は、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）となっている。

【１３９９】

そこで、本ルーチンであるエラー表示処理が図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３３において行われる処理、図１１８に示した主制御側電源投入時処

理におけるステップＳ３７において行われる処理の一処理（具体的には、図１２１に示した設定変更処理におけるステップＳ２４０において行われる処理）又は図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ２８において行われる処理（具体的には、図１２２に示した設定値確認表示処理におけるステップＳ３５６において行われる処理）として開始されると、主制御ＭＰＵは、ステップＳ４００において、復電してから本ルーチンであるエラー表示処理が開始された後においても、遊技球Ｂが発射されることを確実に防止するために、発射許可信号の論理を発射停止論理（発射非許可論理）に設定して、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路を介して払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂに出力する。

【１４００】

ステップＳ４００に続いて、エラー表示として英字Ｅを設定表示器１３１０ｇに表示するための点灯信号を設定表示器１３１０ｇに出力して設定表示器１３１０ｇに対してエラー表示する（ステップＳ４０２）。

【１４０１】

ステップＳ４０２に続いて、主制御ＭＰＵは、機能表示ユニット１４００に対してエラー表示を行う（ステップＳ４０４）。このステップＳ４０４では、機能表示ユニット１４００の各種表示器をすべて点灯するための点灯信号を機能表示ユニット１４００に出力して、機能表示ユニット１４００に対してエラー表示する。

【１４０２】

ステップＳ４０４に続いて、主制御ＭＰＵは、シリアル通信初期設定を行い（ステップＳ４０６）、続いて、エラー表示コマンドを作成して送信情報を設定し（ステップＳ４０８）、続いて、ステップＳ４０６で設定した送信情報（エラー表示コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信する周辺制御基板送信コマンド送信処理を行い（ステップＳ４１０）、本ルーチンを終了する。

【１４０３】

ステップＳ４０６のシリアル通信初期設定は、図１２１に示した設定変更処理におけるステップＳ２３４のシリアル通信初期設定と、図１２２に示した設定値確認表示処理におけるステップＳ３６２のシリアル通信初期設定と、図１１９に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ４４のシリアル通信初期設定と、同一の処理であり、ステップＳ４１０の周辺制御基板送信コマンド送信処理は、図１２１に示した設定変更処理におけるステップＳ２３８の周辺制御基板送信コマンド送信処理と、図１２２に示した設定値確認表示処理におけるステップＳ３６６の周辺制御基板送信コマンド送信処理と、図１２０に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板送信コマンド送信処理と同一の処理である。本ルーチンであるエラー表示処理が図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３３において行われる処理、図１１８に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３７において行われる処理（図１２１に示した設定変更処理におけるステップＳ２４０において行われる処理）、及び図１２２に示した設定値確認表示処理におけるステップＳ３５６において行われる処理としてそれぞれ開始されて終了すると、上述したように、無限ループに入り、この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となる。

【１４０４】

そこで、本実施形態では、ステップＳ４０６のシリアル通信初期設を行って、ステップＳ４１０の周辺制御基板送信コマンド送信処理においてステップＳ４０８で設定した送信情報（エラー表示コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信している。

【１４０５】

なお、エラー表示コマンドは、主制御内蔵ＲＡＭに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）旨を伝えるコマンドである。周辺制御基板１５１０における周辺制御ＭＰＵは、エラー表示コマンドを受信すると、図示しないリアルタ

イムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭに記憶保持されるエラー表示履歴情報（エラー表示コマンドと受信した日時とを対応付けた情報）を更新する。

【１４０６】

また、周辺制御基板１５１０における周辺制御ＭＰＵは、エラー表示コマンドを受信すると、演出表示装置１６００の表示領域に、青色の背景画像に「ＲＡＭエラーが発生しました。係員をお呼びください。」という白色の文字のメッセージ画像を表示する制御を行うとともに、「ＲＡＭエラーが発生しました。係員をお呼びください。」というアナウンスを、周辺制御基板１５１０に備える音量調整スイッチが回転操作されることにより調整された音量に依存されず、最大音量となるように強制的に設定して各種スピーカから流す制御を行う。エラー表示コマンドによるＲＡＭエラー報知を行う処理は、優先順位が最も高い処理であり、周辺制御基板１５１０における周辺制御ＭＰＵが他のエラーを伝えるコマンドを受信した後にエラー表示コマンドを受信すると、ＲＡＭエラー報知を最優先で行う。

【１４０７】

［９．払出制御基板の各種制御処理］

次に、図１６１に示した払出制御基板６３３が行う各種制御処理について、図１２４～図１２７を参照して説明する。図１２４は払出制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図１２５は図１２４の払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図１２６は図１２５に続いて払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図１２７は払出制御部タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。まず、払出制御部電源投入時処理について説明し、続いて払出制御部タイマ割り込み処理について説明する。

【１４０８】

［９－１．払出制御部電源投入時処理］

まず、パチンコ機１に電源が投入されると、払出制御基板６３３における払出制御部６３３ａの払出制御ＭＰＵによる制御の下、図１２４～図１２６に示すように、払出制御部電源投入時処理を行う。この払出制御部電源投入時処理が開始されると、払出制御ＭＰＵは、割り込みモードの設定を行う（ステップＳ５００）。この割り込みモードは、払出制御ＭＰＵの割り込みの優先順位を設定するものである。本実施形態では、後述する払出制御部タイマ割り込み処理が優先順位として最も高く設定されており、この払出制御部タイマ割り込み処理の割り込みが発生すると、優先的にその処理を行う。

【１４０９】

ステップＳ５００に続いて、払出制御ＭＰＵは、入出力設定（Ｉ／Ｏの入出力設定）を行う（ステップＳ５０２）。このＩ／Ｏの入出力設定では、払出制御ＭＰＵの各種入力ポート及び各種出力ポートの設定等を行う。

【１４１０】

ステップＳ５０２に続いて、払出制御ＭＰＵは、ウェイトタイマ処理１を行い（ステップＳ５０６）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ５０８）。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、主制御基板１３１０の停電監視回路から停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると主制御基板１３１０の停電監視回路から停電予告信号が入力される。そこで、ステップＳ５０６のウェイトタイマ処理１は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。ステップＳ５０８の判定では、主制御基板１３１０の停電監視回路からの停電予告信号に基づいて行う。

【１４１１】

ステップＳ５０８に続いて、払出制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定する（ステップＳ５１２）。ＲＷＭクリアボタン６３

３ｚは、上述したように、３つの機能を兼用する機能（ＲＡＭクリアスイッチ、設定切替ボタン、及びエラー解除スイッチ）を有し、ここでは、払出制御内蔵ＲＡＭの所定領域に記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチの機能として作動する。この判定は、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）の論理がＨＩであるときにはＲＡＭクリアを行わないと判断してＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定する一方、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作された旨を伝える信号（ＲＡＭクリア信号）の論理がＬＯＷであるときにはＲＡＭクリアを行うと判断してＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定する。

【１４１２】

ステップＳ５１２の判定において、払出制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ５１４）。つまり、払出制御ＭＰＵは、電源投入時から所定時間に亘って、払出制御ＭＰＵに内蔵されたＲＡＭ（つまり、払出制御内蔵ＲＡＭ）の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする。

【１４１３】

一方、ステップＳ５１２の判定において、払出制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定したときには、払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ５１６）。この払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧは、払出制御ＭＰＵの払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている、例えば、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等（例えば、賞球情報記憶領域に記憶されている、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等や、ＣＲ通信情報記憶領域に記憶されている、ＰＲＤＹ信号の論理の状態が設定されているＰＲＤＹ信号出力設定情報等）の払い出しに関する払出情報を消去するか否かを示すフラグであり、払出情報を消去するとき値１、払出情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。なお、ステップＳ５１４及びステップＳ５１６でセットされた払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧは、払出制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【１４１４】

ステップＳ５１４又はステップＳ５１６に続いて、払出制御ＭＰＵは、払出制御内蔵ＲＡＭへのアクセスを許可する設定を行う（ステップＳ５１８）。この設定により払出制御内蔵ＲＡＭへのアクセスができ、例えば払出情報の書き込み（記憶）又は読み出しを行うことができる。

【１４１５】

ステップＳ５１８に続いて、払出制御ＭＰＵは、スタックポインタの設定を行う（ステップＳ５２０）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップＳ５２０では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

【１４１６】

ステップＳ５２０に続いて、払出制御ＭＰＵは、払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧが値０である否かを判定する（ステップＳ５２２）。払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧは、上述したように、払出情報を消去するとき値１、払出情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。

【１４１７】

ステップＳ５２２の判定において、払出制御ＭＰＵは、払出ＲＡＭクリア報知フラグＨ

ＲＣＬ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり払出情報を消去しないと判定したときには、チェックサムの算出を行う（ステップＳ５２４）。このチェックサムは、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払出情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【１４１８】

ステップＳ５２４に続いて、払出制御ＭＰＵは、算出したチェックサムの値が後述する払出制御部電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値と一致しているか否かを判定する（ステップＳ５２６）。ステップＳ５２６において、払出制御ＭＰＵは、一致していると判定したときには、払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ５２８）。この払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧは、払出情報、チェックサムの値等の払出バックアップ情報を後述する払出制御部電源断時処理において払出制御内蔵ＲＡＭに記憶保持したか否かを示すフラグであり、払出制御部電源断時処理を正常に終了したとき値１、払出制御部電源断時処理を正常に終了していないとき値０にそれぞれ設定される。

【１４１９】

ステップＳ５２８の判定において、払出制御ＭＰＵは、払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり払出制御部電源断時処理を正常に終了したと判定したときには、復電時として払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ５３０）。この設定では、払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧに値０がセットされるほかに、払出制御ＭＰＵに内蔵されたＲＯＭ（つまり、払出制御内蔵ＲＯＭ）から復電時情報が読み出され、この復電時情報が払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされる。これにより、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている上述した払出バックアップ情報である、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等（例えば、賞球情報記憶領域に記憶されている、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等や、ＣＲ通信情報記憶領域に記憶されている、ＰＲＤＹ信号の論理の状態が設定されているＰＲＤＹ信号出力設定情報、時間管理情報記憶領域に記憶されている不整合カウンタリセット判定時間等）の払い出しに関する払出情報に基づいて各種処理に使用する情報が設定される。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態も含める。

【１４２０】

一方、ステップＳ５２２の判定において、払出制御ＭＰＵは、払出ＲＡＭクリア報知フラグＨＲＣＬ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり払出情報を消去すると判定したときには、又はステップＳ５２６の判定において、払出制御ＭＰＵは、チェックサムの値が一致していないと判定したときには、又はステップＳ５２８の判定において、払出制御ＭＰＵは、払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり払出制御部電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、払出制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする（ステップＳ５３２）。これにより、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払出バックアップ情報がクリアされる。

【１４２１】

ステップＳ５３２に続いて、払出制御ＭＰＵは、初期設定として払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ５３４）。この設定は、払出制御内蔵ＲＯＭから初期情報を読み出してこの初期情報を払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットする。

【１４２２】

ステップＳ５３０又はステップＳ５３４に続いて、払出制御ＭＰＵは、割り込み初期設定を行う（ステップＳ５３６）。この設定は、後述する払出制御部タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、２ｍｓに設定されている。

【１４２３】

ステップＳ５３６に続いて、払出制御ＭＰＵは、割り込み許可設定を行う（ステップＳ５３８）。この設定によりステップＳ５３６で設定した割り込み周期、つまり２ｍｓごとに払出制御部タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

【１４２４】
ステップＳ５３８に続いて、払出制御ＭＰＵは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ａをセットする（ステップＳ５３９）。このウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに、値Ａ、値Ｂそして値Ｃを順にセットすることによりウォッチドックタイマがクリア設定される。
【１４２５】
ステップＳ５３９に続いて、払出制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ５４０）。パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、上述したように、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が主制御基板１３１０の停電監視回路から入力される。ステップＳ５４０の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。
【１４２６】
ステップＳ５４０の判定において、払出制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力がないと判定したときには、２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ５４２）。この２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧは、後述する、２ｍｓごとに処理される払出制御部タイマ割り込み処理で２ｍｓを計時するフラグであり、２ｍｓ経過したとき値１、２ｍｓ経過していないとき値０にそれぞれ設定される。
【１４２７】
ステップＳ５４２の判定において、払出制御ＭＰＵは、２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり２ｍｓ経過していないと判定したときには、ステップＳ５４０に戻り、払出制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。
【１４２８】
一方、ステップＳ５４２の判定において、払出制御ＭＰＵは、２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり２ｍｓ経過したと判定したときには、２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ５４４）。
【１４２９】
ステップＳ５４４に続いて、払出制御ＭＰＵは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ｂをセットする（ステップＳ５４６）。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬには、ステップＳ５３９においてセットされた値Ａに続いて値Ｂがセットされる。
【１４３０】
ステップＳ５４６に続いて、払出制御ＭＰＵは、ポート出力処理を行う（ステップＳ５４８）。このポート出力処理では、払出制御内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域から各種情報を読み出してこの各種情報に基づいて各種信号を払出制御ＭＰＵの各種出力ポートの出力端子から出力する。出力情報記憶領域には、例えば、主制御基板１３１０からの払い出しに関する各種コマンド（賞球コマンドやセルフチェックコマンド）を正常に受信した旨を伝える払主ＡＣＫ情報、払出モータ５８４への駆動制御を行う駆動情報、払出モータ５８４が実際に遊技球を払い出した球数の賞球数情報、エラーＬＥＤ表示器に表示するＬＥＤ表示情報等の各種情報が記憶されており、この出力情報に基づいて払出制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子から、主制御基板１３１０からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信したときには払主ＡＣＫ信号を主制御基板１３１０に出力したり、払出モータ５８４に駆動信号を出力したり、払出モータ５８４が実際に遊技球を払い出した球数を賞球数情報出力信号として外部端子板５５８に出力したり（本実施形態では、払出モータ５８４が実際に１０個の遊技球を払い出すごとに外部端子板５５８に賞球数情報出力信号を出力している。
【１４３１】
具体的には、賞球数情報を出力するか否かを判定するための賞球数情報出力判定用カウンタが設けられており、この賞球数情報出力判定用カウンタは、払出モータ５８４が実際に払い出した遊技球の球数を、後述するステップＳ５５０のポート入力処理で払出検知センサ５９１からの検出信号に基づいて、カウントするものであり、払出モータ５８４が実

際に払い出した遊技球の球数を監視するための図示しない処理（プログラム）により払出制御内蔵ＲＡＭの賞球情報記憶領域に記憶更新されるようになっている。

【１４３２】

この払出モータ５８４が実際に払い出した遊技球の球数を監視するための図示しない処理（プログラム）では、払出制御内蔵ＲＡＭの賞球情報記憶領域に記憶される賞球数情報出力判定用カウンタの値に、後述するステップＳ５５０のポート入力処理で払出検知センサ５９１からの検出信号に基づいて、払出モータ５８４が実際に払い出した遊技球の球数を加算して記憶更新する。

【１４３３】

ステップＳ５４８のポート出力処理では、この賞球情報記憶領域から賞球数情報出力判定用カウンタの値を読み出し、この読み出した賞球数情報出力判定用カウンタの値が値１０を超えているときには（つまり、払出モータ５８４が実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達しているときには）外部端子板５５８に賞球数情報出力信号を出力するとともに（このとき、その超えた球数を示す値を、賞球数情報出力判定用カウンタの値として上述した払出制御内蔵ＲＡＭの賞球情報記憶領域に記憶更新する。）、エラーＬＥＤ表示器に表示信号を出力する。

【１４３４】

ステップＳ５４８に続いて、払出制御ＭＰＵは、ポート入力処理を行う（ステップＳ５５０）。このポート入力処理では、払出制御ＭＰＵの各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として払出制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶する。例えば、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚからの信号（例えば、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚがエラー解除スイッチとして作動するときにはエラーＬＥＤ表示器に表示されているエラーを解除した旨を伝えるためのエラー解除信号となる。）、羽根回転検知センサ５９０からの検出信号、払出検知センサ５９１からの検出信号、満タン検知センサ１５４からの検出信号、ＣＲユニットからのＢＲＱ信号、ＢＲＤＹ信号及びＣＲ接続信号、後述するコマンド送信処理で送信した各種コマンドを主制御基板１３１０が正常に受信した旨を伝える主制御基板１３１０からの主払ＡＣＫ信号等、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。

【１４３５】

ステップＳ５５０に続いて、払出制御ＭＰＵは、タイマ更新処理を行う（ステップＳ５５２）。このタイマ更新処理では、払出モータ５８４の回転軸の回転が伝達される払出羽根５８９による球ガミ状態が生じているか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている球ガミ判定時間、払出羽根５８９の定位置判定を行わない際に設定されているスキップ判定時間、下皿２０２が貯留された遊技球で満タンであるか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている満タン判定時間、球切検知センサ５７４からの検出信号により球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上となっているか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている球切れ判定時間等の時間管理を行うほかに、払出羽根５８９の球収容部５８９ｂに受け止められて払い出された遊技球の球数と、実際に払出検知センサ５９１で検出された球数と、の不一致によるつじつまの合わない遊技球の払い出しを、繰り返し行っているか否かを監視するための不整合カウンタＩＮＣＣをリセットするか否かの判定を行う際にその判定条件と設定されている不整合カウンタリセット判定時間の時間管理を行う。例えば、球ガミ判定時間が５００５ｍｓに設定されているときには、タイマ割り込み周期が２ｍｓに設定されているので、このタイマ更新処理を行うごとに球ガミ判定時間を２ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることで球ガミ判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種判定時間は、時間管理情報として払出制御内蔵ＲＡＭの時間管理情報記憶領域に記憶される。

【１４３６】

ステップＳ５５２に続いて、払出制御ＭＰＵは、ＣＲ通信処理を行う（ステップＳ５５４）。このＣＲ通信処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの

入力情報に基づいて、ＣＲユニットからの各種信号（ＢＲＱ信号、ＢＲＤＹ信号及びＣＲ接続信号）が入力されているか否かを判定する。ＣＲユニットからの各種信号に基づいて、払出制御ＭＰＵは、ＣＲユニットと各種信号のやり取りを行う。ステップＳ５３０の払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する処理において、上述したように、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払出バックアップ情報である、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等（例えば、賞球情報記憶領域に記憶されている、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等や、ＣＲ通信情報記憶領域に記憶されている、ＰＲＤＹ信号の論理の状態が設定されているＰＲＤＹ信号出力設定情報等）の払い出しに関する払出情報に基づいて各種処理に使用する情報が設定される。

【１４３７】

この処理によって、例えば、瞬停又は停電しても、復電時における、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等の値を、払出バックアップ情報として記憶した、瞬停又は停電する直前における、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等の値に復元することができる。これにより、払出装置５８０による遊技球の払出動作を実行している際に、瞬停又は停電して払出動作を続行することができなくなっても、復電時に、その払出動作を続行することができるため、過不足なく遊技球を上皿２０１や下皿２０２に払い出すことができる。換言すれば、払出制御ＭＰＵは、ＣＲ通信処理において、ＣＲユニットと各種信号のやり取りを行いながら、遊技球を上皿２０１や下皿２０２に払い出している際に、瞬停又は停電してＣＲユニットと各種信号のやり取りが遮断され、遊技球の払い出しを続行することができなくなっても、復電時における、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等の値が、払出バックアップ情報として記憶された、瞬停又は停電する直前における、賞球ストック数ＰＢＳ、実球計数ＰＢ、駆動指令数ＤＲＶ、不整合カウンタＩＮＣＣ等の値に復元されることによって、瞬停又は停電する直前における、パチンコ機１（払出制御ＭＰＵ）とＣＲユニットとによる各種信号のやり取りを、復電時から継続することができるとともに、遊技球の払い出しを引き続き行うことができるようになっている。

【１４３８】

このように、パチンコ機１（払出制御ＭＰＵ）とＣＲユニットとによる各種信号のやり取りは、瞬停又は停止しても、復電時に、瞬停又は停止する直前の状態に復元されるようになっており、瞬停又は停止による影響によってパチンコ機１（払出制御ＭＰＵ）とＣＲユニットとによる各種信号が変化しないようになっている。したがって、パチンコ機１（払出制御ＭＰＵ）とＣＲユニットとによる各種信号のやり取りの信頼性を高めることができる。

【１４３９】

また、ＣＲ通信情報記憶領域に記憶される各種情報は、払出バックアップ情報に含まれている。ＣＲ通信処理では、復電時に、ステップＳ５３０の払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する処理において設定された、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されているＣＲ通信情報記憶領域からＰＲＤＹ信号出力設定情報を読み出してこの読み出したＰＲＤＹ信号出力設定情報が、例えば貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号の論理の状態に設定されている場合には、そのＰＲＤＹ信号を払出制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子からＣＲユニットへ出力する。そして、主要動作設定処理の一処理として行われる、例えばリトライ動作監視処理において、払出バックアップ情報に含まれている、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている賞球情報記憶領域の不整合カウンタＩＮＣＣの値に基づいて、この不整合カウンタＩＮＣＣの値が不整合しきい値ＩＮＣＴＨより小さいか否かを判定し、不整合カウンタＩＮＣＣの値が不整合しきい値ＩＮＣＴＨより小さくないときには、リトライ動作が異常動作していると判断して、つまり払出装置５８０による遊技球の払出動作が異常状態であると判断して、リトライエラーフラグＲＴＥＲＲ－ＦＬＧに値１をセットし、払出球ガミ動作判定設定処理において、ＣＲユニットへのエラ

ー状態の出力の設定として、例えばＣＲユニットと通信中でないときには貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号の論理の状態（ＬＯＷ）をＰＲＤＹ信号出力設定情報に設定してＣＲ通信情報記憶領域に記憶する。

【１４４０】

これにより、ＣＲ通信処理では、復電時から次のタイマ割り込みで、このＰＲＤＹ信号の論理の状態を、ＣＲ通信情報記憶領域から読み出してそのＰＲＤＹ信号を払出制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子からＣＲユニットへ出力する。このように、例えば、瞬停する直前において、払出装置５８０による遊技球の払出動作が異常状態であった場合には、復電時に、その状態が復元されるため、復電してから極めて早い段階で、貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号を払出制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子からＣＲユニットへ出力することができ、ＣＲユニットに払出装置５８０による遊技球の払出動作が異常状態である旨を伝えることができる。これにより、復電時から極めて早い段階で、ＣＲユニットからの無駄な貸球要求信号であるＢＲＤＹが出力されるのを防止することができる。

【１４４１】

また、ＣＲ通信処理では、ステップＳ５５０のポート入力処理で、払出制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域からＣＲ接続信号を読み出してこのＣＲ接続信号に基づいて、その論理がＨＩであるとき、つまりパチンコ機１が電源投入されているときであって、払出制御基板６３３とＣＲユニットとが電気的に接続されているときには、貸球を払い出すための払出動作が可能である旨を伝えるために、ＰＲＤＹ信号の論理の状態をＨＩとして払出制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子からＣＲユニットへ出力する一方、その論理がＬＯＷであるとき、つまりパチンコ機１が電源投入されているときであって、払出制御基板６３３とＣＲユニットとが電気的に接続されていないときには、貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝えるために、ＰＲＤＹ信号の論理の状態をＬＯＷとして払出制御ＭＰＵの所定の出力ポートの出力端子からＣＲユニットへ出力する。なお、１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるＥＸＳ信号の論理の状態は、ＥＸＳ信号出力設定情報として払出制御内蔵ＲＡＭのＣＲ通信情報記憶領域に記憶され、払出制御基板６３３とＣＲユニットとが電気的に接続されているか否かを伝えるＣＲ接続信号は、ＣＲ接続情報として状態情報記憶領域に記憶されるようになっている。

【１４４２】

ステップＳ５５４に続いて、払出制御ＭＰＵは、満タン及び球切れチェック処理を行う（ステップＳ５５６）。この満タン及び球切れチェック処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、満タン検知センサ１５４からの検出信号により上述した下皿２０２が貯留された遊技球で満タンとなっているか否かを判定したり、球切検知センサ５７４からの検出信号により上述した球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上となっているか否かを判定したりする。例えば、下皿２０２が貯留された遊技球で満タンとなっているか否かの判定は、タイマ割り込み周期２ｍｓを利用して、今回の満タン及び球切れチェック処理で満タン検知センサ１５４からの検出信号がＯＮ、前回（２ｍｓ前）の満タン及び球切れチェック処理で満タン検知センサ１５４からの検出信号がＯＦＦとなったとき、つまり満タン検知センサ１５４からの検出信号がＯＦＦからＯＮに遷移したときには、ステップＳ５５２のタイマ更新処理で上述した満タン判定時間の計時を開始する。そしてタイマ更新処理で満タン判定時間が値０となったとき、つまり満タン判定時間となったときには、この満タン及び球切れチェック処理で満タン検知センサ１５４からの検出信号がＯＮであるか否かを判定する。この判定では、満タン検知センサ１５４からの検出信号がＯＮであるときには、下皿２０２が貯留された遊技球で満タンであるとしてその旨を伝える満タン情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。一方、満タン検知センサ１５４からの検出信号がＯＦＦであるときには、下皿２０２が貯留された遊技球で満タンでないとしてその旨を伝える満タン情報を状態情報記憶領域域に記憶する。

【１４４３】

球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上となっているか否かの判定も、タイマ割り込み周期２ｍｓを利用して、今回の満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチからの検出信号がＯＮ、前回（２ｍｓ前）の満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチからの検出信号がＯＦＦとなったとき、つまり球切検知センサ５７４からの検出信号がＯＦＦからＯＮに遷移したときには、ステップＳ５５２のタイマ更新処理で上述した球切れ判定時間の計時を開始する。そしてタイマ更新処理で球切れ判定時間が値０となったとき、つまり球切れ判定時間となったときには、この満タン及び球切れチェック処理で球切検知センサ５７４からの検出信号がＯＮであるか否かを判定する。この判定では、球切検知センサ５７４からの検出信号がＯＮであるときには、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上であるとしてその旨を伝える球切れ情報を状態情報記憶領域に記憶する一方、球切検知センサ５７４からの検出信号がＯＦＦであるときには、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上でないとしてその旨を伝える球切れ情報を状態情報記憶領域に記憶する。

【１４４４】

ステップＳ５５６に続いて、払出制御ＭＰＵは、コマンド受信処理を行う（ステップＳ５５８）。このコマンド受信処理では、主制御基板１３１０からの払い出しに関する各種コマンド（賞球コマンドやセルフチェックコマンド）を受信する。この各種コマンドを正常に受信したときには、その旨を伝える払主ＡＣＫ情報を上述した出力情報記憶領域に記憶する。一方、各種コマンドを正常に受信できなかったときには、主制御基板１３１０と払出制御基板６３３との基板間の接続に異常が生じている（各種コマンド信号に異常が生じている）旨を伝える接続異常情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。

【１４４５】

ステップＳ５５８に続いて、払出制御ＭＰＵは、コマンド解析処理を行う（ステップＳ５６０）。このコマンド解析処理では、ステップＳ５５８で受信したコマンドの解析を行い、その解析したコマンドを受信コマンド情報として払出制御内蔵ＲＡＭの受信コマンド情報記憶領域に記憶する。

【１４４６】

ステップＳ５６０に続いて、払出制御ＭＰＵは、主要動作設定処理を行う（ステップＳ５６２）。この主要動作設定処理では、賞球、貸球、球抜き及び球ガミ等の動作設定を行ったり、リトライ動作の判定を行ったり、未払い出しの球数（賞球ストック数）を監視したりする。

【１４４７】

ステップＳ５６２に続いて、払出制御ＭＰＵは、ＬＥＤ表示データ作成処理を行う（ステップＳ５６４）。このＬＥＤ表示データ作成処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、払出制御基板６３３のエラーＬＥＤ表示器に表示する表示データを作成してＬＥＤ表示情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。例えば、状態情報記憶領域から上述した球切れ情報を読み出し、この球切れ情報に基づいて、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上でないときには、対応する表示データ（本実施形態では、表示値１（数字「１」））を作成してＬＥＤ表示情報を出力情報記憶領域に記憶する。

【１４４８】

ステップＳ５６４に続いて、払出制御ＭＰＵは、コマンド送信処理を行う（ステップＳ５６６）。このコマンド送信処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、この各種情報に基づいて状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンド）を作成して主制御基板１３１０に送信する。例えば、状態情報記憶領域から球切れ情報を読み出すと、この球切れ情報に基づいて、球誘導ユニット５７０の誘導通路５７０ａ内に取り込まれた遊技球の球数が所定数以上でないときには、枠状態１コマンドを作成して主制御基板１３１０に送信したりする。

【１４４９】

ステップＳ５６６に続いて、払出制御ＭＰＵは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ｃをセットする（ステップＳ５６８）。ステップＳ５６８でウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ｃがセットされることにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬには、ステップＳ５４６においてセットされた値Ｂに続いて値Ｃがセットされる。これにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬには、値Ａ、値Ｂそして値Ｃが順にセットされ、ウォッチドックタイマがクリア設定される。

【１４５０】

ステップＳ５６８に続いて、再びステップＳ５３９に戻り、払出制御ＭＰＵは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ａをセットし、ステップＳ５４０で停電予告信号が入力されているか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップＳ５４２で２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定し、この２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり２ｍｓ経過したときには、ステップＳ５４４で２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧに値０をセットし、ステップＳ５４６でウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ｂをセットし、ステップＳ５４８でポート出力処理を行い、ステップＳ５５０でポート入力処理を行い、ステップＳ５５２でタイマ更新処理を行い、ステップＳ５５４でＣＲ通信処理を行い、ステップＳ５５６で満タン及び球切れチェック処理を行い、ステップＳ５５８でコマンド受信処理を行い、ステップＳ５６０でコマンド解析処理を行い、ステップＳ５６２で主要動作設定処理を行い、ステップＳ５６４でＬＥＤ表示データ作成処理を行い、ステップＳ５６６でコマンド送信処理を行い、ステップＳ５６８でウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ｃをセットし、ステップＳ５３９～ステップＳ５６８を繰り返し行う。なお、このステップＳ５３９～ステップＳ５６８の処理を「払出制御部メイン処理」という。

【１４５１】

主制御基板１３１０による遊技の進行に応じて払出制御部メイン処理の処理内容が異なってくる。このため、払出制御ＭＰＵの処理に要する時間が変動することとなる。そこで、払出制御ＭＰＵは、ステップＳ５４８のポート出力処理において、主制御基板１３１０からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信した旨を伝える払主ＡＣＫ信号を、優先して主制御基板１３１０に出力している。これにより、払出制御ＭＰＵは、変動する他の処理を十分に行えるよう、その処理時間を確保している。

【１４５２】

一方、ステップＳ５４０の判定において、払出制御ＭＰＵは、停電予告信号の入力があったと判定したときには、割り込み禁止設定を行う（ステップＳ５７０）。この設定により後述する払出制御部タイマ割り込み処理が行われなくなり、払出制御内蔵ＲＡＭへの書き込みを防ぎ、上述した払出情報の書き換えを保護している。

【１４５３】

ステップＳ５７０に続いて、払出制御ＭＰＵは、払出モータ５８４への駆動信号の出力を停止する（ステップＳ５７４）。これにより、遊技球の払い出しを停止する。

【１４５４】

ステップＳ５７４に続いて、払出制御ＭＰＵは、ウォッチドックタイマのクリア設定を行う（ステップＳ５７６）。このクリア設定は、上述したように、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ａ、値Ｂそして値Ｃを順にセットすることにより行われる。

【１４５５】

ステップＳ５７６に続いて、払出制御ＭＰＵは、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップＳ５７８）。このチェックサムは、ステップＳ５２４で算出したチェックサムの値及び払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧの値の記憶領域を除く、払出制御内蔵ＲＡＭの作業領域の払出情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【１４５６】

ステップＳ５７８に続いて、払出制御ＭＰＵは、払出バックアップフラグＨＢＫ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ５８０）。これにより、払出バックアップ情報の記憶が完了する。

【１４５７】
ステップＳ５８０に続いて、払出制御ＭＰＵは、払出制御内蔵ＲＡＭへのアクセスの禁止設定を行う（ステップＳ５８２）。この設定により払出制御内蔵ＲＡＭへのアクセスが禁止され書き込み及び読み出しができなくなり、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払出バックアップ情報が保護される。
【１４５８】
ステップＳ５８２に続いて、払出制御ＭＰＵは、無限ループに入る。この無限ループでは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＨＷＣＬに値Ａ、値Ｂそして値Ｃを順にセットしないためウォッチドックタイマがクリア設定されなくなる。このため、払出制御ＭＰＵにリセットがかかり、その後、この払出制御部電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ５７０～ステップＳ５８２の処理及び無限ループを「払出制御部電源断時処理」という。
【１４５９】
パチンコ機１（払出制御ＭＰＵ）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により払出制御部電源投入時処理を行う。
【１４６０】
なお、ステップＳ５２６では払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払出バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップＳ５２８では払出制御部電源断時処理が正常に終了されたか否かを検査している。このように、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払出バックアップ情報を２重にチェックすることにより払出バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。
【１４６１】
［９－２．払出制御部タイマ割り込み処理］
次に、払出制御部タイマ割り込み処理について説明する。この払出制御部タイマ割り込み処理は、図１２４～図１２６に示した払出制御部電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、２ｍｓ）ごとに繰り返し行われる。
【１４６２】
払出制御部タイマ割り込み処理が開始されると、払出制御ＭＰＵは、図１２７に示すように、タイマ割り込みを禁止に設定してレジスタの切替（退避）を行う（ステップＳ５９０）。ここでは、上述した払出制御部メイン処理で使用していた汎用記憶素子（汎用レジスタ）から補助レジスタに切り替える。この補助レジスタを払出制御部タイマ割り込み処理で使用することにより汎用レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、払出制御部メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。
【１４６３】
ステップＳ５９０に続いて、払出制御ＭＰＵは、２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ５９２）。この２ｍｓ経過フラグＨＴ－ＦＬＧは、この払出制御部タイマ割り込み処理が行われるごとに、つまり２ｍｓごとに２ｍｓを計時するフラグであり、２ｍｓ経過したとき値１、２ｍｓ経過していないとき値０にそれぞれ設定される。
【１４６４】
ステップＳ５９２に続いて、払出制御ＭＰＵは、レジスタの切替（復帰）を行う（ステップＳ５９４）。この復帰は、払出制御部タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタから汎用記憶素子（汎用レジスタ）に切り替える。この汎用レジスタを払出制御部メイン処理で使用することにより補助レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、払出制御部タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタの内容の破壊を防いでいる。
【１４６５】
ステップＳ５９４に続いて、払出制御ＭＰＵは、割り込み許可の設定を行い（ステップＳ５９６）、このルーチンを終了する。
【１４６６】
［１０．周辺制御基板の各種制御処理］

次に、図１６１に示した、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から各種コマンドを受信する周辺制御基板１５１０の各種処理について、図１２８～図１３２を参照して説明する。図１２８は周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図１２９は周辺制御部Ｖブランク割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図１３０は周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図１３１は周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図１３２は周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。まず、周辺制御部電源投入時処理について説明し、続いて周辺制御部Ｖブランク割り込み処理、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理、周辺制御部コマンド受信割り込み処理、周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。なお、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部停電予告信号割り込み処理が最も高く設定され、続いて周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理、周辺制御部コマンド受信割り込み処理、そして周辺制御部Ｖブランク割り込み処理という順番に設定されている。

【１４６７】

周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵは、上述したように、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＶＤＰ、ＶＲＡＭ、音源、ＳＡＴＡコントローラ、そして各種Ｉ／Ｏインターフェイス等が１つの半導体チップ上に集積されている。

【１４６８】

［１０－１．周辺制御部電源投入時処理］

まず、周辺制御部電源投入時処理について、図１２８を参照して説明する。パチンコ機１に電源が投入されると、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵによる制御の下、図１２８に示すように、周辺制御部電源投入時処理を行う。この周辺制御部電源投入時処理が開始されると、周辺制御ＭＰＵは、初期設定処理を行う（ステップＳ１０００）。この初期設定処理では、周辺制御ＭＰＵ自身を初期化する処理と、ホットスタート／コールドスタートの判定処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理、各種の制御情報（周辺データ）を転送する処理等を行う。周辺制御ＭＰＵは、まず周辺制御ＭＰＵ自身を初期化する処理を行うが、周辺制御ＭＰＵを初期化する処理にかかる時間は、マイクロ秒（μｓ）オーダーであり、極めて短い時間で周辺制御ＭＰＵを初期化することができる。これにより、周辺制御ＭＰＵは、割り込み許可が設定された状態となることによって、例えば、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において、主制御基板１３１０から出力される、遊技演出の制御に関するコマンドやパチンコ機１の状態に関するコマンド等の各種コマンドを受信することができる状態となる。

【１４６９】

ステップＳ１０００に続いて、周辺制御ＭＰＵは、現在時刻情報取得処理を行う（ステップＳ１００２）。この現在時刻情報取得処理では、図示しないリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭから、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに、現在のカレンダー情報、現在の時刻情報をセットする。

【１４７０】

本実施形態では、周辺制御ＭＰＵがリアルタイムクロックＩＣの内蔵ＲＡＭからカレンダー情報と時刻情報とを取得するのは、電源投入時の１回のみとなっている。また周辺制御ＭＰＵは、この現在時刻情報取得処理を行った後に、図示しない外部ＷＤＴにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵにリセットがかからないようにしている。

【１４７１】

ステップＳ１００２に続いて、周辺制御ＭＰＵは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１００４）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、後述する周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、周辺制御ＭＰＵからの画面データ（画面の構成を規定する情報）を受け入れることができる状態である旨を伝え

るＶブランク信号が周辺制御ＭＰＵのＶＤＰから入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。このステップＳ１００４では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットすることによりＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧを一度初期化している。また周辺制御ＭＰＵは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットした後に、外部ＷＤＴにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵにリセットがかからないようにしている。

【１４７２】

ステップＳ１００４に続いて、周辺制御ＭＰＵは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ１００６）。周辺制御ＭＰＵは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１でない（値０である）と判定したときには、再びステップＳ１００６に戻ってＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを繰り返し判定する。このような判定を繰り返すことにより、周辺制御部定常処理を実行するまで待機する状態となる。また周辺制御ＭＰＵは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定した後に、外部ＷＤＴにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵにリセットがかからないようにしている。

【１４７３】

ステップＳ１００６の判定において、周辺制御ＭＰＵは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行すると判定したときには、まず定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１００８）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。

【１４７４】

ステップＳ１００８に続いて、周辺制御ＭＰＵは、１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行う（ステップＳ１０１０）。この１ｍｓ割り込みタイマ起動処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を実行するための１ｍｓ割り込みタイマを起動するとともに、この１ｍｓ割り込みタイマが起動して周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするための１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１をセットして１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮの初期化も行う。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理で更新される。

【１４７５】

ステップＳ１０１０に続いて、周辺制御ＭＰＵは、演出操作ユニット監視処理を行う（ステップＳ１０１４）。この演出操作ユニット監視処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理における演出操作ユニット情報取得処理において、演出操作ユニット３００に設けられた第一回転検知センサ３４７、第二回転検知センサ３４８、押圧検知センサ３８１、昇降検知センサ３８２等の各種検知センサ（以下、「演出操作ユニット３００に設けられた各種センサ」と記載する。）からの検出信号に基づいて回転操作部３０２の回転（回転方向）及び押圧操作部３０３の操作等を取得した各種情報（例えば、演出操作ユニット３００に設けられた各種センサからの検出信号に基づいて作成する回転操作部３０２の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部３０３の操作履歴情報など。）がセットされる周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに基づいて、回転操作部３０２の回転方向や押圧操作部３０３の操作有無を監視し、回転操作部３０２の回転方向や押圧操作部３０３の操作の状態を遊技演出に反映するか否かを適宜決定する。具体的には、演出操作ユニット情報取得処理で音量が調節されていれば調節後の音量に応じて音生成用スケジュールデータを書き換え、輝度が調節されていれば調節後の輝度に応じて発光態様生成用スケジュールデータを書き換える。これにより、音量や輝度の調節がリアルタイムに反映されて調節後の音量や輝度で演出が進行するようになる。

【１４７６】

なお、周辺制御ＭＰＵは、演出操作ユニット監視処理の一処理としてランプパレット設定処理も行う。ランプパレット設定処理では、輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パ

レット値から構成されるランプパレット設定テーブルに基づいて、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、をそれぞれ設定する。演出の進行中において、ランプパレット設定処理を実行して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が演出操作部３０１（回転操作部３０２、押圧操作部３０３）を操作して、第１輝度指定値から最大輝度となる第３１輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定した場合には、その設定した輝度指定値となるように、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットした上述した階調情報を更新することができるようになっている。

【１４７７】

ここで、ランプパレット設定テーブルを構成する輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレット値について簡単に説明する。輝度指定値は、最小輝度（消灯）となる第０（ゼロ）輝度指定値から最大輝度となる第３１輝度指定値までに亘る３２段階の範囲のうち、一の輝度指定値を設定することができる値であり、第０（ゼロ）輝度指定値～第３１輝度指定値と対応して後述する通常パレット値、及び特殊パレット値がそれぞれ予め設定されている。遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）は、操作可能な演出操作部３０１（回転操作部３０２、押圧操作部３０３）を操作して、第１輝度指定値から最大輝度となる第３１輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定することができる。

【１４７８】

例えば、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）は、回転操作部３０２を時計回りに回転操作する場合であって現状の輝度が仮に最小輝度（消灯）となる第０（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第１輝度指定値に設定されているときには、第１輝度指定値から最大輝度である第３１輝度指定値へ向かって予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、を高くするように変化する一方、回転操作部３０２を反時計回りに回転操作する場合であって現状の輝度が最大輝度に設定されているときには、最大輝度である第３１輝度指定値から第１輝度指定値へ向かって予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、を低くするように変化する。遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が回転操作部３０２を回転操作して所望の輝度を選択して押圧操作部３０３を押圧操作すると、選択した所望の輝度が確定する。なお、本実施形態では、演出の進行中において、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が輝度を設定できる場合が予め用意されており、このときに、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が回転操作部３０２、及び押圧操作部３０３の操作により所望の輝度に設定することができるようになっている。また、演出の進行中における演出表示装置１６００の表示領域の所定位置には、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が回転操作部３０２を操作すると、第１輝度指定値～第３１輝度指定値までの位置を示す棒状のインジケータが表示されることで、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）の所望の輝度がどの程度のものであるかを画像として視覚的に示すことができるようになっている。また、本実施形態では、初期値（デフォルト）として第１４輝度指定値が設定されるようになっている。

【１４７９】

通常パレット値は、直接光として照射される遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤの輝度が上述した階調情報として設定されるものである。通常パレット値は、最小値である最小パレット値（２０％）から最大値である最大パレット値（１００％）へ向かって５％刻みで１７段階のうち、一の段階が選択され、上述した輝度指定値である第０（ゼロ）輝度指定値～第３１輝度指定値までに亘る３２段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応するパレット値が予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿ってそれぞれ設定されている。

【１４８０】

最小パレット値（２０％）は、上述した輝度指定値である第０（ゼロ）輝度指定値～第

３１輝度指定値までに亘る３２段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応する最大パレット値（１００％）に対して２０％の値であり、他のパレット値も同様に、括弧書きに記載される値（％）が、上述した輝度指定値である第０（ゼロ）輝度指定値～第３１輝度指定値までに亘る３２段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応する最大パレット値（１００％）に対しての値となる。

【１４８１】

本実施形態では、通常パレット値は、直接光として照射される遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に対して、最大パレット値（１００％）が予め選択され上述した階調情報として設定されていると共に、直接光として照射される遊技盤側に設けられる各種装飾基板のうち、図示しない特定の装飾基板（遊技者に眩しく感じられるＬＥＤ）に対して、パレット値（５０％）が予め選択され上述した階調情報として設定されている。

【１４８２】

特殊パレット値は、間接光として照射される導光板に利用される各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤの輝度が上述した階調情報として設定されるものである。特殊パレット値は、通常パレット値と異なり、１段階のみ存在し、上述した輝度指定値である第０（ゼロ）輝度指定値～第３１輝度指定値までに亘る３２段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応するパレット値が予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って上述した階調情報として設定されている。

【１４８３】

間接光として用いられるＬＥＤの輝度は、上述したように、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と同一のものとすると、導光板による間接光が直接光と比べて暗くなる。そこで、本実施形態では、間接光として用いられるＬＥＤの輝度は、直接光として用いられるＬＥＤの輝度に対して設定される通常パレット値を用いず、特殊パレット値を用いて設定されるようになっており、最小輝度（消灯）となる第０（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第１輝度指定値を、導光板が間接光により発光している状態を視認することができる最低の輝度として、通常パレット値が最大パレット値（１００％）に設定された場合における第１８輝度指定値とほぼ等しい値に設定され、第１輝度指定値から第３１輝度指定値までの範囲のうち、一の輝度指定値と対応するパレット値が予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って設定されるようになっている。

【１４８４】

このように、ランプパレット設定処理では、輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレット値から構成されるランプパレット設定テーブルに基づいて、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、をそれぞれ設定する際に、直接光として用いられるＬＥＤの輝度に対して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が回転操作部３０２、及び押圧操作部３０３の操作による輝度指定値と対応する通常パレット値に沿って設定される一方、間接光として用いられるＬＥＤの輝度に対して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が回転操作部３０２、及び押圧操作部３０３の操作による輝度指定値と対応する特殊パレット値に沿って設定されるようになっている。これにより、直接光として用いられるＬＥＤの輝度が眩しいと感じて、その輝度を小さくするために、遊技者が回転操作部３０２、及び押圧操作部３０３を操作して設定する場合において、直接光として用いられるＬＥＤの輝度を最も小さい輝度（つまり、最小輝度（消灯）となる第０（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第１輝度指定値）に設定し、これに連動して、間接光として用いられるＬＥＤの輝度も最も小さい輝度（つまり、最小輝度（消灯）となる第０（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第１輝度指定値）に設定したとしても、間接光として用いられるＬＥＤの輝度は、通常パレット値が最大パレット値（１００％）に設定された場合における第１８輝度指定値とほぼ等しい値に設定されるようになっているため、導光板が間接光により発光している状態を視認することができる最低の輝度が設定される。

【１４８５】
また、発光態様を設計するプログラマーは、直接光として用いられるＬＥＤに対して、遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤの輝度を個別に設定しなくても、演出の流れに伴う発光態様を設定して、遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤの発光態様による演出の流れを見てから、眩しすぎる（又は、少し暗い輝度の方が演出効果をより発揮できる）特定の装飾基板に対して通常パレット値を小さいパレット値（例えば、５０％）に設定するとともに、他の装飾基板に対して通常パレット値を最大パレット値（１００％）に設定することで、全体の発光態様のバランスを極めて簡単に変更することができる。つまり、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）は、操作可能な演出操作部３０１（回転操作部３０２、押圧操作部３０３）を操作して第１輝度指定値から最大輝度となる第３１輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定したとしても、特定の装飾基板に対しては一の輝度指定値と対応する小さいパレット値（例えば、５０％）が設定されるのに対して、他の装飾基板に対しては一の輝度指定値と対応する最大パレット値（１００％）がそれぞれ設定されるようになっているため、相互に設定された発光態様の関係（明るい、又は暗いという関係）を崩すことなく、極めて簡単に輝度調整を行うことができる。

【１４８６】
更に、導光板による間接光は、直接光と比べて輝度の調整が難しいものの、間接光として用いられるＬＥＤに対しては、通常パレット値と異なる（つまり、通常パレット値と独立した）特殊パレット値により輝度を設定することができるようになっている。これにより、間接光として用いられるＬＥＤの輝度は特殊パレット値により管理されるとともに、直接光として用いられるＬＥＤの輝度は通常パレット値により管理されるようになっているため、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、を容易にそれぞれ調整することができる。

【１４８７】
ステップＳ１０１４に続いて、周辺制御ＭＰＵは、表示データ出力処理を行う（ステップＳ１０１６）。この表示データ出力処理では、後述する表示データ作成処理において、周辺制御ＭＰＵのＶＤＰが周辺制御ＭＰＵからの指示に基づいてＳＤＲＡＭから画像データを読み出して周辺制御ＭＰＵのＶＲＡＭ上に生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを液晶出力基板１５３０に出力する。これにより、演出表示装置１６００にさまざまな画面（画像）が描画（表示）される。なお、表示データ出力処理では、周辺制御ＭＰＵのＶＤＰの描画能力を超える描画を行った場合には、生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを出力することをキャンセルするようになっている。これにより、処理時間の遅れを防止することができるが、いわゆるコマ落ちが発生することとなるものの、後述する音データ出力処理による各種スピーカから各種演出に合わせた音楽や効果音等の演出音による演出を優先することができる仕組みとなっている。

【１４８８】
ステップＳ１０１６に続いて、周辺制御ＭＰＵは、音データ出力処理を行う（ステップＳ１０１８）。この音データ出力処理では、後述する音データ作成処理において、周辺制御ＭＰＵの音源が周辺制御ＭＰＵからの指示に基づいてＳＤＲＡＭから音データを読み出し、設定される出力チャンネルから各種スピーカに出力する。これにより、各種スピーカから各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れる。

【１４８９】
ステップＳ１０１８に続いて、周辺制御ＭＰＵは、スケジューラ更新処理を行う（ステップＳ１０２０）。このスケジューラ更新処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットされた各種スケジュールデータを更新する。例えば、スケジューラ更新処理では、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを周辺制御ＭＰＵのＶＤＰに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。

【１４９０】
またスケジューラ更新処理では、発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、先頭の発光データから何番目の発光データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。
【１４９１】
またスケジューラ更新処理では、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された、音楽や効果音等の演出音の音データ、報知音や告知音の音データを指示する音指令データのうち、先頭の音指令データから何番目の音指令データを周辺制御ＭＰＵの音源に出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。
【１４９２】
またスケジューラ更新処理では、電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、先頭の駆動データから何番目の駆動データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データは、後述する、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理におけるモータ及びソレノイド駆動処理で更新される。この１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行されるモータ及びソレノイド駆動処理では、ポインタが指示する駆動データに従ってモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、自身の処理を実行するごとに、ポインタを更新する。つまり、モータ及びソレノイド駆動処理において更新したポインタの指示する駆動データは、スケジューラ更新処理において強制的に更新される仕組みとなっているため、仮に、モータ及びソレノイド駆動処理においてポインタが何らかの原因で本来指示するはずの駆動データから他の駆動データを指示することとなっても、スケジューラ更新処理において本来指示するはずの駆動データに指示するように強制的に更新されるようになっている。
【１４９３】
ステップＳ１０２０に続いて、周辺制御ＭＰＵは、受信コマンド解析処理を行う（ステップＳ１０２２）。この受信コマンド解析処理では、主制御基板１３１０から送信された各種コマンドを、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において受信してその受信した各種コマンドの解析を行うとともに、演出の各種設定に用いられる乱数（例えば保留先読み関連の演出に用いられる乱数）の更新を行う。主制御基板１３１０からの各種コマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されるようになっており、この受信コマンド解析処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶された各種コマンドの解析を行う。周辺制御ＭＰＵは、解析した各種コマンドに基づいて、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットする。
【１４９４】
なお、周辺制御ＭＰＵは、受信コマンド解析処理の一処理としてランプパレット設定処理も行う。ランプパレット設定処理では、上述した輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレット値から構成されるランプパレット設定テーブルに基づいて、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、をそれぞれ設定する。周辺制御ＭＰＵは、主制御基板１３１０からの各種コマンドを解析し、この解析した各種コマンドに基づいて、発光態様生成用スケジュールデータを周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）、ランプパレット設定処理を実行して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が演出操作部３０１（回転操作部３０２、押圧操作部３０３）を操作して、上述した、第１輝度指定値から最大輝度となる第３１輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定した場合には、その設定した輝度指定値となるように、上述した階調情報を更新して周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットすることができるようになっている。
【１４９５】

また、周辺制御ＭＰＵは、この周辺制御部コマンド割り込み処理で受信された主制御基板１３１０からのコマンドが、例えば、始動口入賞演出の開始を指示するための始動口入賞コマンド、普通図柄の保留数（０～４個）を識別するための普通図柄記憶コマンド、特別図柄の変動表示に同期して演出表示装置１６００において装飾図柄の変動表示等の変動演出の開始を指示するための変動パターンコマンド、始動保留数が変化すると出力される図柄記憶コマンド、大入賞口２００５に遊技球が受け入れられる度に出力された大入賞口１カウント表示コマンドであるか否かを解析し、現在、どの遊技状態であるかを認識する。

【１４９６】

主制御基板１３１０からの各種コマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されるようになっており、受信コマンド解析処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶された各種コマンドの解析を行う。各種コマンドには、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、報知表示に区分される各種コマンド、状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドがある。また、周辺制御基板１５１０は受信したコマンドに基づいて予告等に関する抽選処理を実行し、該抽選結果に基づいて画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットする。これにより周辺制御基板１５１０の抽選結果に応じた演出が実行されるようになる。

【１４９７】

なお、周辺制御ＲＯＭには、周辺制御部１５１１、演出表示制御部１５１１等を制御する各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータが予め記憶されている。各種スケジュールデータには、演出表示装置１６００に描画する画面を生成する画面生成用スケジュールデータ、各種ＬＥＤの発光態様を生成する発光態様生成用スケジュールデータ、音楽や効果音等の演出音を生成する音生成用スケジュールデータ、及びモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動態様を生成する電気的駆動源スケジュールデータ等がある。画面生成用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、演出表示装置１６００に描画する画面の順序が規定されている。発光態様生成用スケジュールデータは、各種ＬＥＤの発光態様を規定する発光態様データが時系列に配列されて構成されている。音生成用スケジュールデータは、音指令データが時系列に配列されて構成されており、音楽や効果音が流れる順番が規定されている。この音指令データには、周辺制御ＭＰＵの内蔵音源における複数の出力チャンネルのうち、どの出力チャンネルを使用するのかを指示するための出力チャンネル番号と、周辺制御ＭＰＵの内蔵音源における複数のトラックのうち、どのトラックに音楽及び効果音等の音データを組み込むのかを指示するためのトラック番号と、が規定されている。電気的駆動源スケジュールデータは、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データが時系列に配列されて構成されており、モータやソレノイド等の電気的駆動源の動作が規定されている。

【１４９８】

ステップＳ１０２２に続いて、周辺制御ＭＰＵは、警告処理を行う（ステップＳ１０２４）。この警告処理では、ステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理で解析したコマンドに、報知表示に区分される各種コマンドが含まれているときには、各種異常報知を実行するための異常表示態様に設定されている、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットする。なお、警告処理では、複数の異常が同時に発生した場合には、予め登録した優先度の高い順から異常報知から行われ、その異常が解決して残っている他の異常報知に自動

的に遷移するようになっている。これにより、一の異常が発生した後であってその異常を解決する前に他の異常が発生して一の異常が発生しているという情報を失うことなく、複数の異常を同時に監視することができる。

【１４９９】

ステップＳ１０２４に続いて、周辺制御ＭＰＵは、ＲＣＴ取得情報更新処理を行う（ステップＳ１０２６）。このＲＴＣ取得情報更新処理では、ステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理で取得して周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されたカレンダー情報と時刻情報とを更新する。このＲＣＴ取得情報更新処理により、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶される時刻情報である時分秒が更新され、この更新される時刻情報に基づいて周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されるカレンダー情報である年月日が更新される。

【１５００】

ステップＳ１０２６に続いて、周辺制御ＭＰＵは、表示データ作成処理を行う（ステップＳ１０３０）。この表示データ作成処理では、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、そのポインタが示す画面データを、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＭＰＵのＶＤＰに出力する。

【１５０１】

周辺制御ＭＰＵのＶＤＰは、周辺制御ＭＰＵから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、ＳＤＲＡＭから画像データを読み出して演出表示装置１６００に描画（表示）する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭに生成する。

【１５０２】

ステップＳ１０３０に続いて、周辺制御ＭＰＵは、音データ作成処理を行う（ステップＳ１０３２）。この音データ作成処理では、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された音指令データのうち、そのポインタが指示する音指令データを、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットする。周辺制御ＭＰＵの音源は、周辺制御ＭＰＵから音指令データが入力されると、ＳＤＲＡＭから音データを読み出して音指令データに規定されたトラック番号に従って音楽及び効果音等の音データを組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定する。

【１５０３】

なお、音データ作成処理では、この音データ作成処理を行うごとに（つまり、周辺制御部定常処理を行うごとに）、音量調整スイッチからの音量調整操作信号に基づいて、音量調整スイッチの回転位置を特定している。周辺制御ＭＰＵは、音量調整スイッチの回転位置と対応する音量となるように、周辺制御ＭＰＵの音源を制御して、ステップＳ１０１８の音データ出力処理において、この音データ作成処理で設定した出力チャンネルから音データを各種スピーカに出力する。これにより、各種スピーカから各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるようになっている。

【１５０４】

具体的には、音量調整スイッチを回動操作することにより抵抗値が可変し、音量スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように周辺制御ＭＰＵの音源を制御して各種スピーカから音楽や効果音が流れるようになっている。このように、音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整により各種スピーカから音楽や効果音が流れるようになっている。

【１５０５】

なお、音指令データには、音データを組み込むトラックの音量を調節するためのサブボ

リューム値も含まれており、周辺制御ＭＰＵの内蔵音源における複数のトラックには、音楽や効果音等の演出音の音データとその音量を調節するサブボリューム値のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音の音データとその音量を調節するサブボリューム値が組み込まれる。

【１５０６】

具体的には、演出音に対しては、上述した、音量調整スイッチが回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として設定され、報知音に対しては、音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量がサブボリューム値として設定されるようになっている。演出音のサブボリューム値は、電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップＳ１０００）及び現在時刻設定処理（ステップＳ１００２）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に０．５秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に０．５秒経過するまで）を除き、演出操作ユニット３００の回転操作部３０２や押圧操作部３０３を操作することで調節することができるようになっている。

【１５０７】

このように、本例のパチンコ機１では電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップＳ１０００）及び現在時刻設定処理（ステップＳ１００２）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に０．５秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に０．５秒経過するまで）を除き、演出操作ユニット３００の回転操作部３０２や押圧操作部３０３を操作することで、音データ作成処理において音量調整スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧を基板ボリューム０～６の７段階の値に変換し、さらに音量調整スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧に対して、演出操作ユニット３００の回転操作部３０２や押圧操作部３０３の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりして基板ボリュームを設定することで演出音のサブボリューム値を調節できるようになっている。

【１５０８】

また、音指定データには、出力するチャンネルの音量を調節するためのマスターボリューム値も含まれており、周辺制御ＭＰＵの内蔵音源における複数の出力チャンネルには、周辺制御ＭＰＵの内蔵音源における複数のトラックうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値と、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、各種スピーカから流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとして出力するようになっている。

【１５０９】

本実施形態では、マスターボリューム値は一定値に設定されており、合成した演出音の音量が最大音量であるときに、マスターボリューム値まで増幅されることにより、各種スピーカから流れる音量が許容最大音量となるように設定されている。具体的には、演出音に対しては、周辺制御ＭＰＵの内蔵音源における複数のトラックのうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整スイッチが回動操作されて調節された基板ボリュームと、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、各種スピーカから流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとして出力し、報知音に対しては、使用するトラックに組み込ま

れた報知音の音データと、使用するトラックに組み込まれた報知音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量と、を合成して、この合成した報知音の音量を、実際に、各種スピーカから流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した報知音をシリアル化してオーディオデータとして出力する。

【１５１０】

ここで、演出音が各種スピーカから流れている場合に、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音を流す制御について簡単に説明すると、まず演出音が組み込まれているトラックのサブボリューム値を強制的に消音に設定し、この演出音が組み込まれたトラックの音データと、その消音に設定したサブボリューム値と、報知音が組み込まれたトラックの音データと、報知音の音量が最大音量に設定されたサブボリューム値と、を合成し、この合成した演出音の音量と報知音の音量とを、実際に、各種スピーカから流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音及び報知音をシリアル化してオーディオデータとして出力する。つまり、実際に、各種スピーカから流れる音は、最大音量の報知音だけが流れることとなる。このとき、演出音は消音となっているため、各種スピーカから流れないものの、演出音は、上述した音生成用スケジュールデータに従って進行している。

【１５１１】

本実施形態では、報知音は所定期間（例えば、９０秒）だけ各種スピーカから流れるようになっており、この所定期間経過すると、これまで消音に強制的に設定された音生成用スケジュールデータに従って進行している演出音の音量が、音量調整スイッチが回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として再び設定され（このとき、演出操作ユニット３００の回転操作部３０２や押圧操作部３０３を操作することで演出音の音量が調節されている場合には、その調節された演出音のサブボリューム値に設定され）、各種スピーカから流れるようになっている。

【１５１２】

このように、演出音が各種スピーカから流れている場合に、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音が流れるときには、演出音の音量が消音になって報知音が各種スピーカから流れるものの、この消音となった演出音は、音生成用スケジュールデータに従って進行しているため、報知音が所定期間経過して各種スピーカから流れなくなると、演出音は、報知音が流れ始めたところから再び流れ始めるのではなく、報知音が流れ始めて所定期間経過した時点まで音生成用スケジュールデータに従って進行したところから再び流れ始めるようになっている。

【１５１３】

また、報知音や告知音は、音量調整スイッチの回転操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより周辺制御ＭＰＵが周辺制御ＭＰＵの音源を制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。例えば、遊技ホールの店員等の係員が音量調整スイッチを回転操作して音量を小さく設定した場合であっても、各種スピーカから流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音により遊技ホールの店員等の係員が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。

【１５１４】

ステップＳ１０３２に続いて、周辺制御ＭＰＵは、バックアップ処理を行う（ステップＳ１０３４）。このバックアップ処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されている内容を周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに設けられる定常処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップするとともに、ＳＤＲＡＭに記憶されている内容をＳＤＲＡＭに設けられる定常

処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップする。
【１５１５】
ステップＳ１０３４に続いて、周辺制御ＭＰＵは、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１０３６）。このＷＤＴクリア処理では、外部ＷＤＴにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵにリセットがかからないようにしている。
【１５１６】
ステップＳ１０３６に続いて、周辺制御ＭＰＵは、周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１０３８）、再びステップＳ１００４に戻り、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットして初期化し、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理においてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで、ステップＳ１００６の判定を繰り返し行う。つまりステップＳ１００６では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで待機し、ステップＳ１００６でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００８～ステップＳ１０３８の処理を行い、再びステップＳ１００４に戻る。このように、ステップＳ１００６でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００８～ステップＳ１０３８の処理を行うようになっている。ステップＳ１００８～ステップＳ１０３８の処理を「周辺制御部定常処理」という。
【１５１７】
この周辺制御部定常処理では、まずステップＳ１００８で周辺制御部定常処理を実行中であるとして定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることから開始し、ステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行い、ステップＳ１０１４、・・・、そしてステップＳ１０３６の各処理を行って最後にステップＳ１０３８において周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすると、完了することとなる。周辺制御部定常処理は、ステップＳ１００６でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるときに実行される。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御ＭＰＵからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が周辺制御ＭＰＵのＶＤＰから周辺制御ＭＰＵに入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。本実施形態では、演出表示装置１６００のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっている。
【１５１８】
［１０－２．周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理］
次に、周辺制御ＭＰＵからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が周辺制御ＭＰＵのＶＤＰから入力されたことを契機として実行する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理が開始されると、周辺制御ＭＰＵは、図１２９に示すように、定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるかを判定する（ステップＳ１０４５）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、上述したように、図１２８の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００８～ステップＳ１０３８の周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。
【１５１９】
ステップＳ１０４５の判定において、周辺制御ＭＰＵは、定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり周辺制御部定常処理を実行中であると判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップＳ１０４５の判定において、周辺制御ＭＰＵは、定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したと判定したときには、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬ

Ｇに値１をセットし（ステップＳ１０５０）、このルーチンを終了する。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。

【１５２０】

本実施形態では、ステップＳ１０４５の判定で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定し、周辺制御部定常処理を実行完了したときにはステップＳ１０５０でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットするようになっているが、これは、周辺制御部定常処理を実行中であるときに、Ｖブランク信号が入力されてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットすると、図１２８の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００６の判定で周辺制御部定常処理を実行するものとして、現在実行中の周辺制御部定常処理を途中で強制的にキャンセルして周辺制御部定常処理を最初から実行開始するため、これを防止する目的で、図１２８の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１００８で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることで周辺制御部定常処理を実行中である旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えるとともに、図１２８の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０３８で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすることで周辺制御部定常処理を実行完了した旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えることにより、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理におけるステップＳ１０４５の判定で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定するようになっている。換言すると、Ｖブランク信号が入力されて次のＶブランク信号が入力されるまでに周辺制御部定常処理を実行完了することができず、いわゆる処理落ちした場合の処置である。

【１５２１】

これにより、今回の周辺制御部定常処理においては、約３３．３ｍｓという時間でその処理を完了できず処理落ちした場合には、図１２８の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００６の判定で次回のＶブランク信号が入力されるまで待機する状態となる。つまり、処理落ちした今回の周辺制御部定常処理を実行するための時間が約６６．６ｍｓとなる。通常、図１２８の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理は１回の周辺制御部定常処理に対して３２回だけ実行されるものの、上述した処理落ちした今回の周辺制御部定常処理が存在する場合には、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が６４回ではなく、３２回だけ実行されるようになっている。つまり、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【１５２２】

［１０－３．周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理］

次に、図１２８の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理について説明する。この周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されると、周辺制御ＭＰＵは、図１３０に示すように、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいか否かを判定する（ステップＳ１１００）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは、上述したように、図１２８の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするカウンタである。本実施形態で

は、演出表示装置１６００のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっているため、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを起動した後、次の周辺制御部定常処理が実行されるまでに、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が３２回だけ実行されるようになっている。具体的には、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマが起動されると、まず１回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生し、２回目、・・・、そして３２回目の１ｍｓタイマ割り込みが順次発生することとなる。

【１５２３】

ステップＳ１１００の判定において、周辺制御ＭＰＵは、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたと判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の方が周辺制御部Ｖブランク割り込み処理と比べて高く設定されているものの、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルするようになっている。換言すると、本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板１５１０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。そして、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。

【１５２４】

一方、ステップＳ１１００の判定において、周辺制御ＭＰＵは、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいと判定したときには、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１だけ足す（インクリメントする、ステップＳ１１０２）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１が足されることにより、図１２８の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数が１回分だけ増えることとなる。

【１５２５】

ステップＳ１１０２に続いて、モータ及びソレノイド駆動処理を行う（ステップＳ１１０４）。このモータ及びソレノイド駆動処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに従って、モータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、このモータ及びソレノイド駆動処理を実行するごとに、ポインタを更新する。これにより、周辺制御ＭＰＵが管理するモータやソレノイド等の電気的駆動源（例えば、扉枠３に設けられる電気的駆動源や遊技盤５に設けられる各種演出ユニットに備える電気的駆動源等）は、電気的駆動源スケジュールデータに従って駆動される。

【１５２６】

ステップＳ１１０４に続いて、周辺制御ＭＰＵは、可動体情報取得処理を行う（ステップＳ１１０６）。この可動体情報取得処理では、遊技盤５に設けられる各種演出ユニットに備える各種センサからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種センサからの検出信号の履歴情報（例えば、原位置履歴情報、可動位置履歴情報など。）を

作成し、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットする。周辺制御ＭＰＵは、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットされる各種センサからの検出信号の履歴情報に基づいて、遊技盤５に設けられる各種演出ユニットに備える各種可動体の原位置（待機位置）を設定したり、可動位置を取得したりすることにより、可動位置を把握する。

【１５２７】

ステップＳ１１０６に続いて、周辺制御ＭＰＵは、演出操作ユニット情報取得処理を行う（ステップＳ１１０８）。この演出操作ユニット情報取得処理では、演出操作ユニット３００に設けられた各種センサからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種センサからの検出信号の履歴情報（例えば、回転操作部３０２の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部３０３の操作履歴情報など。）を作成し、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットする。周辺制御ＭＰＵのＲＡＭにセットされる各種センサからの検出信号の履歴情報から回転操作部３０２の回転方向や押圧操作部３０３の操作有無を取得することができる。本実施形態のパチンコ機１では、演出操作部３０１を操作することにより、各種スピーカから出力される演出音の音量を調節したり、扉枠３や遊技盤５に備える各種装飾基板に複数実装される各種ＬＥＤの輝度を調節したりすることができるようになっている。

【１５２８】

ステップＳ１１０８に続いて、周辺制御ＭＰＵは、バックアップ処理を行い（ステップＳ１１１０）、このルーチンを終了する。このバックアップ処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されている内容を周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに設けられる１ｍｓタイマ割り込み処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップするとともに、ＳＤＲＡＭに記憶されている内容をＳＤＲＡＭに設けられる１ｍｓタイマ割り込み処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップする。なお、本実施形態では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに設けられる１ｍｓタイマ割り込み処理用バックアップ領域と、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに設けられる定常処理用バックアップ領域と、は異なる領域に設定されているとともに、ＳＤＲＡＭに設けられる１ｍｓタイマ割り込み処理用バックアップ領域と、ＳＤＲＡＭに設けられる定常処理用バックアップ領域と、は異なる領域に設定されている。

【１５２９】

このように、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、１ｍｓという期間内において、演出の進行としてステップＳ１１０４～ステップＳ１１０８の演出に関する各種処理を実行している。これに対して、図１２８の周辺制御部電源投入時処理における周辺制御部定常処理では、約３３．３ｍｓという期間内において、演出の進行としてステップＳ１０１４～ステップＳ１０３２の演出に関する各種処理を実行している。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが値３３より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了するようになっているため、仮に、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合でも、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルし、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。つまり、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【１５３０】

また、上述したように、Ｖブランク信号が出力される間隔は、演出表示装置１６００の液晶サイズによって多少変化するし、周辺制御ＭＰＵが実装された周辺制御基板１５１０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合もある。本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板１５１０のシステム全体を支配する信号で

あるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。つまり本実施形態では、Ｖブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合であっても、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルすることによって、このＶブランク信号が出力される間隔が多少変化することによる時間ズレを吸収することができるようになっている。

【１５３１】

［１０－４．周辺制御部コマンド受信割り込み処理］

次に、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信する周辺制御部コマンド受信割り込み処理について説明する。周辺制御ＭＰＵは、主制御基板１３１０からの各種コマンドがシリアルデータとして送信開始されると、これを契機として、主周シリアルデータを周辺制御ＭＰＵのシリアルＩ／Ｏポートで１バイト（８ビット）の情報を受信バッファに取り込み、この取り込みが完了すると、これを契機として割り込みが発生し、周辺制御部コマンド受信割り込み処理を行う。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されており、１バイト目としてステータスが割り振られ、２バイト目としてモードが割り振られ、３バイト目としてステータスとモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。

【１５３２】

周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されると、周辺制御ＭＰＵは、図１３１に示すように、１バイト受信期間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップＳ１２００）。この１バイト受信期間タイマは、主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を設定するものである。

【１５３３】

ステップＳ１２００の判定において、周辺制御ＭＰＵは、１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間内であると判定したときには、周辺制御ＭＰＵのシリアルＩ／Ｏポートの受信バッファから受信した１バイトの情報を取り込み（ステップＳ１２０２）、受信カウンタＳＲＸＣに値１を加える（インクリメントする、ステップＳ１２０４）。この受信カウンタＳＲＸＣは、受信バッファから取り出した回数を示すカウンタであり、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスを受信バッファから取り出すと値１、主周シリアルデータの２バイト目であるモードを受信バッファから取り出すと値２、主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出すと値３となる。なお、受信カウンタＳＲＸＣは、電源投入時等に初期値０がセットされる。

【１５３４】

ステップＳ１２０４に続いて、受信カウンタＳＲＸＣが値３であるか否か、つまり主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出したか否かを判定する（ステップＳ１２０６）。この判定では、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したか否かを判定している。

【１５３５】

ステップＳ１２０６の判定において、周辺制御ＭＰＵは、受信カウンタＳＲＸＣが値３でないとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、まだ主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出していないと判定したときには、１バイト受信期間タイマのセットを行い（ステップＳ１２０８）、このルーチンを終了する。ステッ

プＳ１２０８で１バイト受信期間タイマがセットされることで、主周シリアルデータの２バイト目であるモード又は主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信し得る期間が設定される。

【１５３６】

一方、ステップＳ１２０６の判定において、周辺制御ＭＰＵは、受信カウンタＳＲＸＣが値３であるとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したと判定したときには、受信カウンタＳＲＸＣに初期値０をセットし（ステップＳ１２１０）、サム値を算出する（ステップＳ１２１２）。この算出は、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスと、主周シリアルデータの２バイト目であるモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。

【１５３７】

ステップＳ１２１２に続いて、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているか否かを判定する（ステップＳ１２１４）。ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値は、主制御基板１３１０からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値であるため、ステップＳ１２１２で算出したサム値と一致しているはずである。ところが、パチンコ機１は、遊技ホールの島設備から遊技球が供給されており、遊技球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電気放電してノイズを発生するため、パチンコ機１はノイズの影響を受けやすり環境下にある。

【１５３８】

そこで、本実施形態では、周辺制御基板１５１０側において、受信した主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出し、この算出したサム値が、主制御基板１３１０からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値と一致しているか否かを判定している。これにより、周辺制御ＭＰＵは、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間において、主周シリアルデータがノイズの影響を受けて正規と異なる主周シリアルデータに変化したか否かを判定することができる。

【１５３９】

ステップＳ１２１４の判定において、周辺制御ＭＰＵは、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致していると判定したときには、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとを、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶し（ステップＳ１２１６）、このルーチンを終了する。

【１５４０】

一方、ステップＳ１２００の判定において、周辺制御ＭＰＵは、１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を超えていると判定したときには、又はステップＳ１２１４の判定において、周辺制御ＭＰＵは、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致していないと判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。

【１５４１】

［１０－５．周辺制御部停電予告信号割り込み処理］

次に、主制御基板１３１０の停電監視回路からの停電予告信号が主制御基板１３１０から入力されたことを契機として実行する周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説

明する。この周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されると周辺制御ＭＰＵは、図１３２に示すように、まず2マイクロ秒タイマを起動し（ステップＳ１３００）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３０２）。ステップＳ１３０２の判定において、周辺制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されていないと判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。

【１５４２】

一方、ステップＳ１３０２の判定において、周辺制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されていると判定したときには、2マイクロ秒経過したか否かを判定する（ステップＳ１３０４）。この判定では、ステップＳ１３００で起動したタイマが2マイクロ秒経過した否かを判定している。ステップＳ１３０４の判定において、周辺制御ＭＰＵは、2マクロ秒経過していないときには、ステップＳ１３０２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、停電予告信号が入力されていないと判定したときにはそのままこのルーチンを終了する一方、停電予告信号が入力されていると判定したときには、再びステップＳ１３０４で2マイクロ秒経過したか否かを判定する。つまりステップＳ１３０４の判定では、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて2マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているか否かを判定している。

【１５４３】

ステップＳ１３０４の判定において、周辺制御ＭＰＵは、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて2マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けていると判定したときには、節電処理を行う（ステップＳ１３０６）。この節電処理では、演出表示装置１６００のバックライトの消灯、遊技盤5に設けられるモータやソレノイドへの励磁ＯＦＦ、各種ＬＥＤの消灯等を順次実行することによりパチンコ機1のシステム全体の消費電力を抑えることによって、パチンコ機1の電力が遮断されても周辺制御ＭＰＵが動作可能な時間である２０ミリ秒の期間だけ安定動作を確保している。

【１５４４】

ステップＳ１３０６に続いて、周辺制御ＭＰＵは、コマンド受信待機処理を行う（ステップＳ１３０８）。このコマンド受信待機処理では、主制御基板１３１０が送信中の各種コマンドがある場合を想定して、送信中のコマンドを周辺制御ＭＰＵが受信することができるように、少なくとも、１７ミリ秒の期間だけ待機するようになっている。コマンドを受信すると、上述した、周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されて周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに受信したコマンドが記憶される。

【１５４５】

ステップＳ１３０８に続いて、周辺制御ＭＰＵは、コマンドのバックアップ処理を行う（ステップＳ１３１０）。このコマンドのバックアップ処理では、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに記憶されているコマンドを周辺制御ＭＰＵのＲＡＭに設けられる定常処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップする。

【１５４６】

ステップＳ１３１０に続いて、周辺制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３１２）。ステップＳ１３１２の判定において、周辺制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されていると判定したときには、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１３１４）。このＷＤＴクリア処理では、外部ＷＤＴにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵにリセットがかからないようにする。

【１５４７】

一方、ステップＳ１３１２の判定において、周辺制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されていないと判定したとき、又はステップＳ１３１４に続いて、再びステップＳ１３１２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。つまり、停電予告信号が入力されているか否かを無限に判定し続けることとなる。このように無限に判定し続けることにより、ステップＳ１３１２の判定において、周辺制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されていないと判定したときには、外部ＷＤＴにクリア信号を出力することができなくなり、周辺制御ＭＰＵにリセットがかかる一方、ステップＳ１３１２の判定において、周辺制

御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されていると判定したときには、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理を行い、周辺制御ＭＰＵにリセットがかからない。なお、周辺制御ＭＰＵにリセットがかかると、図１２８に示した周辺制御部電源投入時処理が再び開始されることとなる。

【１５４８】

このように、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続する場合には、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理が実行されることによって停電状態になる直前で周辺制御ＭＰＵにリセットがかからないようになっている。これに対して、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、ＷＤＴクリア処理が実行されないため、外部ＷＤＴにクリア信号を出力が中断されるようになっている。これにより、ノイズなどで本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が誤って開始され、そのノイズが２マイクロ秒の期間を超えて発生することでステップＳ１３０２の判定を通過したとしても、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、ステップＳ１３１４のＷＤＴクリア処理が実行されないことにより周辺制御ＭＰＵにリセットがかかるようになっているため、そのようなノイズに対して自動的にリセット復帰することで対応することができるようになっている。

【１５４９】

［１１．主制御基板の制御処理］

次に、主制御基板１３１０（特に主制御ＭＰＵ）で実行される制御処理の例について説明する。図１３３は、上記特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップＳ１１４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１５５０】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップＳ１３）、同図１３３に示されるように、この主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵはまず、上記第一始動口センサ２１０１による検出信号がオン状態（第一始動口２００２への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ２０３１）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップＳ２０３２）。また、上記第二始動口センサ２４０２による検出信号がオン状態（第二始動口２００４への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ２０３３）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップＳ２０３４）。

【１５５１】

次いで、大当り遊技状態に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ２０３５）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技状態の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ２０３９）を実行する。なお、大当り制御処理では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「１５Ｒ大当りＡ」を示唆する態様となったときに、１５Ｒ大当り遊技状態Ａに応じて大入賞口２００５を開閉制御し、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第一受入口２００７または第二受入口２００８のいずれかに振り分ける振分片２４１５を駆動制御し、第二受入口２００８に遊技球Ｂを振り分けることが可能な１５ラウンド目に有効状態に設定する処理を実行する。また、「１５Ｒ大当りＢ」を示唆する態様となったときに、１５Ｒ大当り遊技状態Ｂに応じて大入賞口２００５を開閉制御し、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第一受入口２００７または第二受入口２００８のいずれかに振り分ける振分片２４１５を駆動制御し、第二受入口２００８に遊技球Ｂを振り分けることが可能な１５ラウンド目に有効状態に設定する処理を実行する。

【１５５２】

ここで、「有効状態」及び「無効状態」について説明する。先ず、本実施形態では、第

二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられるときの状態として、「有効状態」を有している。ここで、「有効状態」は、第二受入口２００８に遊技球Ｂを振り分けることが可能な１５ラウンド目において、第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することが許容される（有効化される）状態である。よって、「有効状態」で第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることによって、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御されることとなる。また、本実施形態では、第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることがない状態として、「有効状態」とは異なる「無効状態」を有している。ここで、「無効状態」は、第一受入口２００７に遊技球Ｂを振り分ける１～１４ラウンド目など、原則として第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることがない状態であり、仮に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたとしても大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することが許容されない（無効化される）状態である。よって、「無効状態」で第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられても、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御されることはない。また、「無効状態」は、不正行為などの異常が発生することにより第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられた場合において、そのような異常発生に関する情報をホール管理側に通知可能とするため、第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたか否かについて監視される期間とされている。なお、本実施形態では、第二受入口２００８に遊技球Ｂを振り分けることを可能とする所定のラウンド（１５ラウンド目）には「有効状態」に設定するようにし、第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたときには必ず、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御するようにしている。また、第二受入口２００８に遊技球Ｂを振り分けることがない所定のラウンド（１～１４ラウンド目）には「無効状態」に設定しているが、「有効状態」に設定してもよい。このように大当り遊技状態中の全てのラウンドで「有効状態」に設定したとしても、１～１４ラウンド目には原則として第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることがないため、１～１４ラウンド目に「無効状態」に設定する場合と同じく、「有効状態」に設定した１５ラウンド目に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられるか否かが重要となっている。

【１５５３】

また、大当り制御処理（ステップＳ２０４１）では、大入賞口２００５の開放制御を行った後、高確率フラグ、時短フラグ、及び時短回数カウンタの各セット処理を実行する。高確率フラグは、高確率状態であることを示すフラグである。大当り（１５Ｒ大当りＡ、１５Ｒ大当りＢ）に基づいた大当り遊技状態の実行中において、大入賞口２００５を開放する１～１５ラウンド目のうち第二受入口２００８に遊技球Ｂを振り分けることが可能な１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられた場合には、大当り遊技状態の終了後に高確率状態（高確率時短状態）に制御することから高確率フラグがセットされるが、その１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられなかった場合には、大当り遊技状態の終了後に高確率状態（高確率時短状態）に制御しないことから高確率フラグがセットされない。そして、高確率フラグがセットされた場合には、次に大当りとなったとき、又は時短回数カウンタのカウンタ値が「０」になったときに後述する図１４４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理で高確率フラグがリセットされる。

【１５５４】

また、時短フラグは、時短状態であることを示すフラグであり、大当り遊技状態の終了後に時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当り（１５Ｒ大当りＡ、１５Ｒ大当りＢ）に基づいた大当り遊技状態を終了するときにセットされる。そして、時短フラグは、次に大当りとなったとき、又は時短回数カウンタのカウンタ値が「０」になったときに後述する図１４４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

【１５５５】

また、時短回数カウンタは、時短状態の継続回数としての特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示の残り回数を示すカウンタであり、大当り遊技状態の終了後に

時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）に制御する大当り（１５Ｒ大当りＡ、１５Ｒ大当りＢ）に基づいた大当り遊技状態を終了するときに、その時短状態の継続回数がセットされる、そして、時短回数カウンタは、そのカウンタ値が「０」になるまで特別図柄の変動表示を実行するごとにカウントダウンされるが、カウンタ値が「０」になるよりも前に次の大当りとなったときには、後述する図１４４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる（カウンタ値を「０」に戻す）。

【１５５６】

また、大当り実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」であることを条件に（ステップＳ２０３６）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップＳ２０３７）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」でないことを条件に（ステップＳ２０３６）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２０３８）。このようにこの例では、第二特別保留数カウンタの値が「０」でないときには第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するように構成されている。

【１５５７】

図１３４は、上記第一始動口通過処理（ステップＳ２０３２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１５５８】

いま、上記ステップＳ２０３１の処理において、上記第一始動口センサ２１０１がオン状態にあり、上記第一始動口２００２への遊技球Ｂの入球があったと判断されたとすると、同図１３４に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ２０４１の処理として、まず、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【１５５９】

次いで上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第一特別図柄保留記憶領域に記憶される第一特別乱数の個数を示す第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一保留記憶数がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ２０４２）。このステップＳ２０４２の処理において、上記第一保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ２０４３～Ｓ２０４５の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ２０４３の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ２０４４の処理として、上記ステップＳ２０４１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

【１５６０】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ２０４１で取得した上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当りとするか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行した後（ステップＳ２０４５）、処理を終了する。

【１５６１】

一方、上記ステップＳ２０４２の処理において、上記第一保留記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ２０４３～ステップＳ２０４５の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１５６２】
　また、第一始動口２００２へ遊技球Ｂが入球したことに基づいて第一保留記憶数が変化すると機能表示ユニット１４００における第一特別保留数表示器の二つのＬＥＤの点灯状態を第一保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記記憶処理（ステップＳ２０）にて第一保留記憶数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板１５１０に送信するようになっている。なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵは第一保留数指定コマンド０～４を受信したことに基づいて第一保留記憶数を演出表示装置１６００に表示するようになっている。
【１５６３】
　図１３５は、上記演出事前判定処理（ステップＳ２０４５）についてその手順を示すフローチャートである。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、演出事前判定処理を開始すると、図示しない事前判定テーブルと上記ステップＳ２０４１で取得した乱数、具体的には第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数とを比較することにより大当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、を特定する（ステップＳ２０６１）。
【１５６４】
　そして、特定した事前判定情報（大当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）と、取得した特別乱数の種別（第一特別乱数）と、取得した特別乱数に対応して記憶される保留記憶数（保留数カウンタの値）と、に応じた事前判定コマンドをセットする。例えば、第一始動口通過処理のステップＳ２０４５で実行される第一特別図柄に関する演出事前判定処理では、特定した事前判定情報と、第一特別乱数を取得したことと、第一保留記憶数（第一特別保留数カウンタの値）と、に応じた第一特別図柄事前判定コマンドをセットする（ステップＳ２０６２）。
【１５６５】
　そして、上記特別図柄コマンド制御処理（ステップＳ１６）で主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に事前判定コマンドが送信されることにより、始動入賞が発生した第一始動口２００２に対応して記憶される保留記憶数に加え、発生した始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の表示結果を大当りとするか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵが把握できるようになる。
【１５６６】
　なお、周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵは主制御基板１３１０から事前判定コマンドを受信すると、受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を記憶するようになっている。具体的には、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭには、第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第一保留記憶領域が設けられている。
【１５６７】
　また、第一保留記憶領域は保留記憶数に対応する１～４の記憶領域を有しており、周辺制御ＭＰＵは受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を１番目（最先）の記憶領域から順に格納する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に事前判定情報が格納されている場合に事前判定コマンドを受信するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に通知された事前判定情報を格納し、第一特別図柄の変動表示開始を通知する第一変動パターンコマンドを受信すると受信した第一変動パターンコマンドに応じて第一保留記憶領域の１番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄してＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に格納されている事前判定情報をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる（保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする）。これにより

、上記第一特別図柄の事前判定情報が、変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の事前判定情報から順に破棄されるようになる。

【１５６８】

このように変動表示制御が保留の状態とされた時点では、その変動表示制御を未実行の状態（保留状態）にて維持するにもかかわらず、その変動表示制御の大当り期待度（疑似当選確率）についてはこれを先行して、例えば、その保留表示の新規出力時や保留消化に応じた保留表示のシフト表示時などの予め定められたタイミングにて報知することが可能とされるようになる。

【１５６９】

図１３６は、上記第二始動口通過処理（ステップＳ２０３４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１５７０】

いま、上記ステップＳ２０３３の処理において、上記第二始動口センサ２４０２がオン状態にあり、上記第二始動口２００４への遊技球Ｂの入球があったと判断されたとすると、同図１３６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ２０５１の処理として、まず、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【１５７１】

次いで上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二保留記憶数がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ２０５２）。このステップＳ２０５２の処理において、上記第二保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ２０５３～Ｓ２０５４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ２０５３の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ２０５４の処理として、上記ステップＳ２０５１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

【１５７２】

一方、上記ステップＳ２０５２の処理において、上記第二保留記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ２０５３～ステップＳ２０５４の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１５７３】

また、第二始動口２００４へ遊技球Ｂが入球したことに基づいて第二保留記憶数が変化すると機能表示ユニット１４００における第二特別保留数表示器の二つのＬＥＤの点灯状態を第二保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記記憶処理（ステップＳ２０）にて第二保留記憶数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド０～１）をセットして周辺制御基板１５１０に送信するようになっている。なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵは第二保留数指定コマンド０～４を受信したことに基づいて第二保留記憶数を演出表示装置１６００に表示するようになっている。

【１５７４】

図１３７は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ２０３７）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ２０３７で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ２０３８で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ２０３７で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上述の第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理の１つを選択的に実行することとなる。

【１５７５】
１．主制御ＭＰＵのＲＡＭに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップＳ２０８０）
２．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ２０８１）
３．変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置１６００に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップＳ２０８２）
４．機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップＳ２０８３）
５．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップＳ２０８４）
【１５７６】
なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ４０の処理（図１１８参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ２０８０）を行うべき旨を示すよう操作されている。
【１５７７】
図１３８は、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ２０８０）についてその手順を示すフローチャートである。
【１５７８】
上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１３８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ２１０１の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップＳ２１０２の処理として、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ２１０３及びＳ２１０４の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。
【１５７９】
具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。
【１５８０】
そしてその後、ステップＳ２１０５の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第

一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である大当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ２０８１）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ２１０６）、この処理を終了する。

【１５８１】

図１３９は、上記大当り判定処理（ステップＳ２１０５）についてその手順を示すフローチャートである。

【１５８２】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ２１１１）、図１４０（Ａ）に示す高確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ２１１２）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップＳ２１１１）、図１４０（Ａ）に示す低確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ２１１３）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ２１０２で読み出した第一特別乱数とを比較する（ステップＳ２１１４）。

【１５８３】

図１４０（Ａ）に示す大当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶され、遊技状態が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））の場合に使用する低確率時の大当り判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当り判定テーブルと、を備えている。そして、低確率時の大当り判定テーブルでは、設定値１である場合に１／３１９、設定値２である場合に１／３０９、設定値３である場合に１／２９９、設定値４である場合に１／２８９、設定値５である場合に１／２７９、設定値６である場合に１／２６９の大当り確率で第一特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、それ以外の第一特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。なお、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ２０３８で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルと同様に、設定値１である場合に１／３１９、設定値２である場合に１／３０９、設定値３である場合に１／２９９、設定値４である場合に１／２８９、設定値５である場合に１／２７９、設定値６である場合に１／２６９の大当り確率で第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、それ以外の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

【１５８４】

また、高確率時の大当り判定テーブルでは、設定値１である場合に１／３１．９、設定値２である場合に１／３０．９、設定値３である場合に１／２９．９、設定値４である場合に１／２８．９、設定値５である場合に１／２７．９、設定値６である場合に１／２６．９の大当り確率で第一特別乱数（低確率時の大当り判定テーブルに設定される第一特別乱数と同一の第一特別乱数を含む。）が大当り判定値と一致し、それ以外の第一特別乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率状態（高確率時短状態）では、設定値ごとに、大当りに当選したことを示す大当り判定値が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））の１０倍に高められる。なお、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ２０３８で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、第一特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルと同様に、設定値１である場合に１／３１．９、設定値２である場合に１／３０．９、設定値３である場合に１／２９．９、設定値４である場合に１／２８．９、設定値５である場合に１／２７．９、設定値６である場合に１／２６．９の大当り確率で第二特別乱数（低確率時の大当り判定テーブル

に設定される第二特別乱数と同一の第二特別乱数を含む。）が大当り判定値と一致し、それ以外の第二特別乱数がはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

【１５８５】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ２１０２で読み出した第一特別乱数との比較の結果、大当りとすると判定した場合には（ステップＳ２１１５）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットして処理を終了し（ステップＳ２１１６）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ２１０２で読み出した第一特別乱数との比較の結果、はずれとすると判定した場合には、図示しないリーチ判定テーブルとステップＳ２１０２で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップＳ２１１７）。そして、リーチ判定テーブルとステップＳ２１０２で読み出したリーチ乱数との比較の結果、リーチはずれとすると判定した場合には（ステップＳ２１１８）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップＳ２１１９）。

【１５８６】

図１４１は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ２０８１）についてその手順を示すフローチャートである。

【１５８７】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４１に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当り判定処理（ステップＳ２１０５）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップＳ２１２１）を判別することにより行う。

【１５８８】

主制御ＭＰＵは、ステップＳ２１２１で大当りフラグがセットされていれば、第一特別図柄通常処理のステップＳ２１０２で読み出した第一図柄乱数と図１４０（Ｂ）に示す図柄決定テーブルとを比較することにより（ステップＳ２１２２）、大当りの種類を決定し、該決定した大当りの種類に対応する第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）を決定する（ステップＳ２１２３）。一方、ステップＳ２１２１で大当りフラグがセットされていなければ、第一特別図柄の変動停止時の態様としてはずれ図柄に決定する（ステップＳ２１２４）。

【１５８９】

図１４０（Ｂ）に示すように、図柄決定テーブルには、判定結果毎（１５Ｒ大当りＡ、１５Ｒ大当りＢ）に図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）が関連付けされるかたちで記憶されている。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類の決定確率と第二図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類の決定確率とが異なるように設定している。

【１５９０】

具体的には、

１．１５Ｒ大当り遊技状態Ａに応じて大入賞口２００５を開閉制御するものであって、１５ラウンド目で大入賞口２００５を短時間開放（遊技球Ｂが入球困難な開放。例えば、０．５秒）及び長時間開放（遊技球Ｂが入球可能（容易）な開放。例えば、２０秒）するときに有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定し、１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられた場合には、大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が１００回実行されるまで高確率時短状態に制御する一方、１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８

に遊技球Ｂが受け入れられなかった場合には、大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が１００回実行されるまで低確率時短状態に制御する１５Ｒ大当りＡ

２．１５Ｒ大当り遊技状態Ｂに応じて大入賞口２００５を開閉制御するものであって、１５ラウンド目で大入賞口２００５を短時間開放（遊技球Ｂが入球困難な開放。例えば、０．５秒）するときに有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定し、１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられた場合には、大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が１００回実行されるまで高確率時短状態に制御する一方、１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられなかった場合には、大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が１００回実行されるまで低確率時短状態に制御する１５Ｒ大当りＢ、の２種類の大当りの中からいずれかの大当りに決定する。

【１５９１】

本例の１５Ｒ大当り遊技状態Ａでは、１５ラウンド目における大入賞口２００５の動作スケジュールとして、大入賞口２００５を短時間開放（０．５秒）し、ラウンド内インターバル時間として所定時間（４．５秒）が経過した後に大入賞口２００５を長時間開放（２０秒）するように設定されている。また、１５ラウンド目における振分片２４１５の動作スケジュールとして、大入賞口２００５の短時間開放（０．５秒）を開始するときには、振分片２４１５の短時間作動（０．２秒）を開始し、大入賞口２００５の長時間開放（２０秒）を開始するときには、振分片２４１５の長時間作動（１０秒）を開始し、それら振分片２４１５の作動期間中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れ可能となるように設定されている。また、１５ラウンド目における第二受入口２００８の状態設定スケジュールとして、有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定されている。

【１５９２】

一方、本例の１５Ｒ大当り遊技状態Ｂでは、１５ラウンド目における大入賞口２００５の動作スケジュールとして、大入賞口２００５を短時間開放（０．５秒）するように設定されている。また、１５ラウンド目における振分片２４１５の動作スケジュールとして、大入賞口２００５の短時間開放（０．５秒）を開始するときには、振分片２４１５の短時間作動（０．２秒）を開始し、その振分片２４１５の作動期間中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れ可能となるように設定されている。また、１５ラウンド目における第二受入口２００８の状態設定スケジュールとして、有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定されている。

【１５９３】

上記したように、１５Ｒ大当り遊技状態Ａ及び１５Ｒ大当り遊技状態Ｂのいずれも１５ラウンド目に有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定されているが、１５Ｒ大当り遊技状態Ａでは、１５ラウンド目における大入賞口２００５の２回目の開放時に長時間開放（２０秒）するため、大入賞口２００５に遊技球Ｂが受け入れられることが極めて容易であり、さらに大入賞口２００５を長時間開放（２０秒）する期間中に振分片２４１５を長時間作動（１０秒）するため、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂが第二受入口２００８に振り分けられる（受け入れられる）ことが極めて容易となっている。このように、１５Ｒ大当り遊技状態Ａでは、有効状態に設定された１５ラウンド目で第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられる確率が極めて高いため、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御する確率も極めて高くなっている。一方、１５Ｒ大当り遊技状態Ｂでは、１５ラウンド目に大入賞口２００５を短時間開放（０．５秒）しかしないため、大入賞口２００５に遊技球Ｂが受け入れられることが極めて困難であり、さらに大入賞

口２００５を短時間開放（０．５秒）する期間中に振分片２４１５を短時間作動（０．２秒）しかしないため、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂが第二受入口２００８に振り分けられる（受け入れられる）ことが極めて困難となっている。このように、１５Ｒ大当り遊技状態Ｂでは、有効状態に設定された１５ラウンド目で第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられる確率が極めて低いため、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御する確率も極めて低くなっている。

【１５９４】

また、振分片２４１５の動作スケジュールとしては、振分片２４１５を短時間作動（０．２秒）し、所定時間（４．８秒）が経過した後に振分片２４１５を長時間開放（１０秒）するように設定されている単一の動作スケジュールを有しており、１５Ｒ大当り遊技状態Ａ及び１５Ｒ大当り遊技状態Ｂにおける１５ラウンド目を開始するときに、そのような振分片２４１５の動作スケジュールを開始するようにしている。このように、振分片２４１５の動作スケジュールを単一の動作スケジュールとすることで、振分片２４１５の動作スケジュールに関するデータ量を極力増加させないようにしている。

【１５９５】

なお、本例の１５Ｒ大当り遊技状態Ａ及び１５Ｒ大当り遊技状態Ｂでは、１～１４ラウンド目の各々のラウンドにおける大入賞口２００５の動作スケジュールとして、大入賞口２００５を長時間開放（２０秒）するように設定されている。また、１～１４ラウンド目の各々のラウンドにおける振分片２４１５の動作スケジュールとして、振分片２４１５を作動させず、その期間中に第二受入口２００８ではなく第一受入口２００７に遊技球Ｂが受け入れられるように設定されている。また、１～１４ラウンド目の各々のラウンドにおける第二受入口２００８の状態設定スケジュールとして、無効状態（原則として第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることがなく、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御しないこととなる状態）に設定されている。このように、１５Ｒ大当り遊技状態Ａ及び１５Ｒ大当り遊技状態Ｂのいずれも１～１４ラウンド目では、１５ラウンド目のような大入賞口２００５の開放時に第二受入口２００８に遊技球Ｂが振り分けられる（受け入れられる）かどうかの遊技を行うことがなく、単純に、大入賞口２００５の開放時に遊技球Ｂが受け入れられるかどうかの遊技を行うようになっている。

【１５９６】

本例では、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルとを備えている。そして、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルでは、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと比べて判定値の振分けが異なるように設定されており、各々の大当りの決定割合が異なるようにしている。具体的には、図１４０（Ｂ）に示すように、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルにおいて、１５Ｒ大当りＡ及び１５Ｒ大当りＢのうち、遊技者に比較的有利な１５Ｒ大当りＡ（１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられる確率が高く、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御する確率が高い大当り）に対して５０個の判定値の振分けが設定されているのに対し、遊技者に比較的不利な１５Ｒ大当りＢ（１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられる確率が低く、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御する確率が低い大当り）に対して５０個の判定値の振分けが設定されている。一方、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルにおいては、１５Ｒ大当りＡ及び１５Ｒ大当りＢのうち、遊技者に比較的有利な１５Ｒ大当りＡに対して６５個の判定値の振分けが設定されているのに対し、遊技者に比較的不利な１５Ｒ大当りＢに対して３５個の判定値の振分けが設定されている。このように、第一特別図柄側の大当り時には、遊技者の有利度合いが異なる１５Ｒ大当りＡ又は１５Ｒ大当りＢのいずれかを決定することから、初大当り時にどのような大当りの種類が決定されるかに注目させることができる。また、大当り遊技状態の終了後に制御される時短状態では、第二特別図柄側の遊技（第二始動口２００４への遊技球Ｂの入球を可能とする遊技）が行われるが、第二特別図柄側の大当り時には、第一特別図柄側の大当り時よりも高い確率で１５Ｒ大当り遊技Ａに決定することから、連荘時にどの程度の賞球量を獲得することができるかに注目させる

ことができる。したがって、初大当り時と連荘時とでゲーム性が変化するため、遊技が単調とはならない。

【１５９７】

また、大当りの種類を決定すると大当りの種類に応じた停止図柄を第一特別図柄の停止時の態様として決定する。具体的には、１５Ｒ大当りＡに決定した場合には大当り図柄として１５Ｒ大当りＡ図柄に決定し、１５Ｒ大当りＢに決定した場合には大当り図柄として１５Ｒ大当りＢ図柄に決定する。なお、図示しない第二特別図柄停止図柄設定処理において、１５Ｒ大当りＡに決定した場合には大当り図柄として１５Ｒ大当りＡ図柄に決定する。

【１５９８】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、ステップＳ２１２５の処理として、これら抽選結果（大当りの種類、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板１５１０に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ２１２６の処理として、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ２０８２）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。周辺制御ＭＰＵは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始し、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示するように演出表示装置１６００を表示制御する。

【１５９９】

具体的には、周辺制御ＭＰＵは、演出表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから第一特別図柄に関連した大当りのうち１５Ｒ大当りＡを特定した場合には１５Ｒ大当りＡ図柄（同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、１５Ｒ大当りＢを特定した場合には１５Ｒ大当りＢ図柄（１５Ｒ大当りＡ図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（リーチ演出の終了時）においてその決定された停止図柄を演出表示装置１６００に表示制御する。このように、演出表示装置１６００に表示される装飾図柄が１５Ｒ大当りＡ図柄または１５Ｒ大当りＢ図柄のいずれかで変動停止されたときには、その装飾図柄の停止図柄から大当りであることを判別することができるが、１５Ｒ大当りＡ図柄及び１５Ｒ大当りＢ図柄として共通の図柄を用いているため、１５Ｒ大当りＡまたは１５Ｒ大当りＢのいずれかを判別することができない。

【１６００】

また、周辺制御ＭＰＵは、演出表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドからリーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が同一）に決定し、はずれを特定した場合にはリーチを伴わないはずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を演出表示装置１６００に表示制御する。

【１６０１】

図１４２は、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ２０８２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１６０２】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４２に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ２１４１）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップＳ２１２３で決定した大当りの種類、及び現在の遊技状態に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ２１４２）、リーチフラグがセットされていれば（ステップＳ２１４３）、現在の遊技状態に応じたリーチ時の

変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ２１４４）、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ（リーチ演出を実行しないはずれ）となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ２１４５）。

【１６０３】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ２１０２で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップＳ２１４６）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板１５１０に通知する変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ２１４７）。また、主制御ＭＰＵは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップＳ２１４８）。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器及び上記演出表示装置１６００にて演出制御が行われるようになる。

【１６０４】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御ＭＰＵは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ２１０２で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶されている。

【１６０５】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。例えば、リーチ演出のうちスーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高く、スーパーリーチ演出が実行されたときには、大当り遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【１６０６】

また、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップＳ２１４９の処理として、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ２０８３）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【１６０７】

本例では、はずれ時の変動パターンテーブルにおいて、時短時には１秒程度に設定された特別図柄の変動時間情報が上記特別図柄乱数（第一特別図柄、第二特別図柄）に関連付けされる一方、非時短時には１２秒程度に設定された特別図柄の変動時間情報が上記特別図柄乱数（第一特別図柄、第二特別図柄）に関連付けされるかたちで、特別図柄の変動パターンが設定されている。すなわち、時短時に選択されるはずれ時の変動パターンには、非時短時に選択されるはずれ時の変動パターンと比べると、上記特別図柄の変動表示制御に要する時間が極めて短時間となるよう、上記特別図柄の変動時間情報が設定されている。

【１６０８】

図１４３は、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ２０８３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１６０９】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４３に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ２１７１の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップＳ２０８２）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを１減算する。そして、変動時間タイマが０、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップＳ２１７２）、次にステップＳ２１７３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ２１７３の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ２０８４）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【１６１０】

図１４４は、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ２０８４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１６１１】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４４に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ２１８１の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置１６００に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板１５１０へのコマンドとしてセットする（ステップＳ２１８２）。

【１６１２】

次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記時短フラグがセットされているとともに、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ２１８３）。そして、このカウンタ値が「０」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後（ステップＳ２１８４）、同時短回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かをさらに判断する（ステップＳ２１８５）。そしてこの結果、同カウンタ値が「０」であれば、上記時短フラグをリセットし、さらに上記高確率フラグがセットされている場合には該高確率フラグをリセットする（ステップＳ２１８６）。なお、上記ステップＳ２１８３の処理にて時短回数カウンタのカウンタ値が「０」であると判断された場合や、上記ステップＳ２１８５の処理にて時短回数カウンタが「０」でないと判断された場合には、その時点でステップＳ２１８７の処理に移行する。

【１６１３】

また、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップＳ２１８７）、大当り遊技状態を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップＳ２１８９）、大当り遊技状態を開始（大当りラウンド開始コマンドをセット）するまでの待機時間（大当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う期間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ２１９０）。そして次に、上記高確率フラグがセットされている場合には該高確率フラグをリセットし、上記時短フラグがセットされている場合には該時短フラグをリセットし、さらに時短回数カウンタのカウンタ値が「０」でない場合には同カウンタ値をリセット（「０」に戻す）した後、大当り遊技状態の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットし（ステップＳ２１９１）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ２１９２）、この処理を終了する。

【１６１４】

なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドであり、大当りの種類（１５Ｒ大当りＡ、１５Ｒ大当りＢ）に応じて個々に用意されている。ステップＳ２１８９では、大当りの種類に応じた大当り開始コマンド（１５Ｒ大当りＡ開始コマンド、１５Ｒ大当りＢ開始コマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた演出が演出表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及

びスピーカ等により実行される。
【１６１５】
図１４５は、上記大当り制御処理（ステップＳ２０３９）についてその手順を示すフローチャートである。
【１６１６】
上記ステップＳ２１８９では、大当り遊技状態を開始するまでの待機時間をインターバルタイマにセットしているが、ステップＳ２４０１の処理において、このインターバルタイマにセットされた待機時間を経過した後には、同図１４５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、大入賞口２００５を開閉制御するとともに、１５ラウンド目に有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定する大入賞口開閉処理（ステップＳ２４０２）と、１５ラウンド目に大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第二受入口２００８に振り分けることが可能となるように振分片２４１５を駆動制御するとともに、１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたか否かを監視する第二受入口開閉処理（ステップＳ２４０３）と、を順に実行する。
【１６１７】
図１４６は、上記大入賞口開閉処理（ステップＳ２４０２）についてその手順を示すフローチャートである。
【１６１８】
いま、ステップＳ２４１１の処理において、上記大入賞口２００５が開放状態にあると判断されるとすると、同図１４６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記大入賞口２００５の動作スケジュールに従って、上記大入賞口２００５の開放状態から所定時間（例えば、長時間開放のときに２０秒、短時間開放のときに０．５秒）が経過したとき（ステップＳ２４１２）、あるいは、開放状態の上記大入賞口２００５に遊技球Ｂが最大入賞数（例えば、９個）入賞したときには（ステップＳ２４１３）、開放状態の上記大入賞口２００５を閉鎖状態に制御する（ステップＳ２４１４）。そして、上記大入賞口２００５を閉鎖状態に制御することにより現在のラウンドを終了すると判断された場合には（ステップＳ２４１５）、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドとして大当りの種類及び現在のラウンド数に応じた大当りラウンド終了コマンドをセットし（ステップＳ２４１６）、ステップＳ２４２８に移行する。
【１６１９】
また、ステップＳ２４１１の処理において、上記大入賞口２００５が閉鎖状態にあると判断されるとすると、同図１４６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記大入賞口２００５の動作スケジュールに従って、上記大入賞口２００５を開放状態とするタイミングになったときに（ステップＳ２４１７）、上記大入賞口２００５を開放状態に制御することにより新たなラウンドを開始すると判断された場合には（ステップＳ２４１８）、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドとして大当りの種類及び新たなラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドをセットする（ステップＳ２４１９）。そして、上記第二受入口２００８の状態設定スケジュールに従って、有効状態フラグをセットするタイミングであると判断された場合、すなわち、上記大入賞口２００５を開放する１～１５ラウンド目のうち１５ラウンド目の開始時である場合には（ステップＳ２４２０）、有効状態フラグをセットする（ステップＳ２４２１）。なお、ステップＳ２４２０で１５ラウンド目の開始時に有効状態フラグがセットされた場合には、１５ラウンド目の終了時において、その有効状態フラグをリセットする必要がある。そして、閉鎖状態の上記大入賞口２００５又は上記大入賞口２００５を開放状態に制御し（ステップＳ２４２２）、ステップＳ２４２８に移行する。なお、上記大入賞口２００５を開放状態に制御することにより新たなラウンドを開始することにならない（同じラウンド内における２回目の開放など）と判断された場合（ステップＳ２４１８）、あるいは、有効状態フラグをセットするタイミングではないと判断された場合（１５ラウンド目の開始時ではない場

合）には（ステップＳ２４２０）、閉鎖状態の上記大入賞口２００５を開放状態に制御し（ステップＳ２４２２）、ステップＳ２４２８に移行する。これにより、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドによって指示された大当りの種類及び現在のラウンド数に応じた演出を演出表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ等により実行することができる。

【１６２０】

なお、有効状態フラグは、有効状態（第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられることにより大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することとなる状態）に設定された状態であることを示すフラグである。上記大入賞口２００５を開放する１～１５ラウンド目のうち１５ラウンド目では、後述する第二受入口開閉処理（ステップＳ２４０３）で大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第一受入口２００７または第二受入口２００８のいずれかに振り分ける振分片２４１５を駆動制御することにより第二受入口２００８に遊技球Ｂを受け入れ可能にするとともに、有効状態に設定するようにしている。

【１６２１】

また、ステップＳ２４２８の処理において、上記大入賞口２００５に遊技球Ｂが受け入れられたと判断されるとすると、同図１４６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドとして大入賞口入球コマンドをセットし（ステップＳ２４２９）、この処理を終了する。これにより、大入賞口入球コマンドが周辺制御基板１５１０側に送信されたときに、上記大入賞口２００５への遊技球Ｂの受け入れに応じた演出を演出表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ等により実行することができる。

【１６２２】

また、ステップＳ２４１７の処理において、上記大入賞口２００５を開放状態とするタイミングではないと判断されるとすると、同図１４６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記大入賞口２００５の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことにより全てのラウンド数を終了したときに（ステップＳ２４２３）、大当り実行中フラグをリセットする（ステップＳ２４２４）。そして、後述する第二受入口通過フラグがセットされていると判断された場合には（ステップＳ２４２５）、高確率フラグをセットし（ステップＳ２４２６）、時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタのカウンタ値に時短状態の継続回数として初期値（例えば、１００回）をセットした時点で（ステップＳ２４２７）、この処理を終了する。なお、第二受入口通過フラグがセットされていないと判断された場合には（ステップＳ２４２５）、高確率フラグをセットすることがなく、時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタのカウンタ値に時短状態の継続回数として初期値（例えば、１００回）をセットした時点で（ステップＳ２４２７）、この処理を終了する。このように、第二受入口通過フラグがセットされている（１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられた）と判断された場合には、高確率フラグ及び時短フラグをセットし、高確率時短状態に制御するが、第二受入口通過フラグがセットされていない（１５ラウンド目での有効状態中に第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられなかった）と判断された場合には、時短フラグのみをセットし、低確率時短状態に制御するようになる。

【１６２３】

図１４７は、上記第二受入口開閉処理（ステップＳ２４０３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１６２４】

いま、ステップＳ２４３１の処理において、上記第二受入口２００８が開放状態（振分片２４１５により第二受入口２００８側に遊技球Ｂが振り分けられる状態）にあると判断されるとすると、同図１４７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記振分片２４１５の動作スケジュールに従って、上記第二受入口２００８の開放状態から所定時間（例えば、長時間開放のときに１０秒、短時間開放のときに０．２秒）が経過したとき（ステップＳ２４３２）、あるいは、上記大入賞口２００５を閉鎖状態に制

御することにより現在のラウンド（１５ラウンド目）を終了するときには（ステップＳ２４３３）、開放状態の上記第二受入口２００８を閉鎖状態（振分片２４１５により第一受入口２００７側に遊技球Ｂが振り分けられる状態）に制御する（ステップＳ２４３４）。

【１６２５】

また、ステップＳ２４３１の処理において、上記第二受入口２００８が閉鎖状態にあると判断されるとすると、同図１４７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記振分片２４１５の動作スケジュールに従って、上記第二受入口２００８を開放状態とするタイミングになったときには（ステップＳ２４３５）、閉鎖状態の上記第二受入口２００８を開放状態に制御する（ステップＳ２４３６）。

【１６２６】

次に、ステップＳ２４３７の処理において、開放状態の上記第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたと判断されるとすると、同図１４７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、有効状態フラグのセット中で、１５ラウンド目での有効状態中に上記第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたか否かを判断する（ステップＳ２４３８）。そして、１５ラウンド目での有効状態中に上記第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたと判断された場合には（ステップＳ２４３８）、その１５ラウンド目での有効状態中に上記第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられたことを示す第二受入口通過フラグがセットされていない場合に（ステップＳ２４３９）該第二受入口通過フラグをセットし（ステップＳ２４４０）、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドとして第二受入口通過コマンドをセットした時点で（ステップＳ２４４１）、この処理を終了する。このように、１５ラウンド目での有効状態中に上記第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられない限りは、第二受入口通過フラグがセットされることがなく、ステップＳ２４２６で高確率フラグがセットされないため、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御することがない。また、第二受入口通過コマンドが周辺制御基板１５１０側に送信されたときに、上記第二受入口２００８への遊技球Ｂの受け入れに応じた演出を演出表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ等により実行することができる。

【１６２７】

図１４８は、上記普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップＳ１１６）についてその手順を示すフローチャートである。

【１６２８】

いま、ステップＳ２８０１の処理において、上記ゲートセンサ２５０６による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったと判断されたとすると、同図１４８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ２８０２の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【１６２９】

次いで、普通図柄及び普通電動役物制御処理では、普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理の１つを選択的に実行する。

【１６３０】

１．主制御ＭＰＵのＲＡＭに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップＳ２８０３）

２．普図変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ２８０４）

３．機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップＳ２８０５）

４．普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステ

ップＳ２８０６）
５．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記第二始動口扉２４１１が回動して第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップＳ２８０７）
【１６３１】
なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ４０の処理（図１１８参照）において、上記普通図柄通常処理（ステップＳ２８０３）を行うべき旨を示すよう操作されている。
【１６３２】
図１４９は、上記ゲート部通過処理（ステップＳ２８０２）についてその手順を示すフローチャートである。
【１６３３】
いま、上記ステップＳ２８０１の処理において、上記ゲートセンサ２５０６による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったと判断されたとすると、同図１４９に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ２８１１の処理として、まず、上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。
【１６３４】
次いで上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵのＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ２８１２）。このステップＳ２８１２の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ２８１３～Ｓ２８１４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ２８１３の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ２８１４の処理として、上記ステップＳ２８１１で取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。
【１６３５】
ただし、上記ステップＳ２８１２の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ２８１３～ステップＳ２８１４の処理を実行しないことで、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。
【１６３６】
図１５０は、上記普通図柄通常処理（ステップＳ２８０３）についてその手順を示すフローチャートである。
【１６３７】
上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１５０に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ２８２１の処理として、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップＳ２８２２の処理として、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ２８２３及びＳ２８２４の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１６３８】
具体的には、普通図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に上記ゲート部２００３に遊技球Ｂが通過するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。
【１６３９】
次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、現在の遊技状態が時短状態（低確率時短状態、高確率時短状態）であれば（ステップＳ２８２６）、時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ２８２６）、現在の遊技状態が非時短状態（低確率非時短状態）であれば（ステップＳ２８２５）、非時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ２８２７）、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ２８２２で読み出した普通乱数とを比較する（ステップＳ２８２８）。
【１６４０】
なお、普図当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶され、遊技状態が時短時（低確率時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する時短時の普図当り判定テーブルと、遊技状態が非時短時（低確率非時短状態）の場合に使用する非時短時の普図当り判定テーブルと、を備えている。そして、普通乱数と比較するために参照される時短時の普図当り判定テーブルでは、２５１種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致し、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致することがないように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、時短時では、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったとき、普図当りに必ず当選し、上記第二始動口扉２４１１が回動して第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを可能に制御している。
【１６４１】
また、普通乱数と比較するために参照される非時短時の普図当り判定テーブルでは、２５１種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致することがなく、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致するように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、非時短時では、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったとしても、普図当りに当選することがないため、上記第二始動口扉２４１１が回動して第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを可能に制御することがない。
【１６４２】
上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ２８２２で読み出した普通乱数との比較の結果、普図当りとすると判定した場合には（ステップＳ２８２９）、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットした後（ステップＳ２８３０）、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図当り図柄を決定する（ステップＳ２８３１）、一方、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ２８２２で読み出した普通乱数との比較の結果、はずれとすると判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図はずれ図柄を決定する（ステップＳ２８３２）。そしてその後、上記普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ２８０４）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ２８３３）、この処理を終了する。

【１６４３】
本例では、上記時短状態の制御において、上記普通図柄の当選確率を２５１／２５１に設定し、上記普通図柄の抽選結果が常に当りとなるとともに、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を極端に短い所定時間（例えば、０．３秒）に短縮している。そして、上記普通図柄の抽選結果が当りとなったときには、上記第二始動口２００４を極端に長い所定時間（例えば、５．５秒）の間、開状態として閉鎖する開閉パターンで制御している。つまり、上記時短状態の制御中には、上記普通図柄の抽選結果が当りとなる確率が極めて高く、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間が一定で短く、上記第二始動口２００４の開状態の時間が長いこと等により、上記第二始動口２００４へ遊技球Ｂを入賞させることを格段に容易とし、上記第一始動口２００２よりも上記第二始動口２００４を狙ったほうが効率良く遊技球Ｂを入賞させることができる。なお、上記非時短状態の制御においては、上記普通図柄の当選確率を０／２５１に設定し、上記普通図柄の抽選結果が常に当りとなることがなく、上記第二始動口２００４を狙ったとしても上記第二始動口２００４に遊技球Ｂを入賞させることができない。

【１６４４】
上記したように、上記非時短状態の制御中には、上記第二始動口２００４を狙ったとしても上記第二始動口２００４に遊技球Ｂを入賞させることができないため、上記第一始動口２００２に遊技球Ｂが入賞するように、上記センター役物２５００の左側を狙って遊技球Ｂを発射（いわゆる「左打ち」）しなければならない。また、上記センター役物２５００の左側の遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘Ｎが遊技パネル１１００の前面に植設されており、遊技球Ｂがその障害釘Ｎに当接することで、遊技球Ｂに様々な動きが付与されて流下するようになっている。このため、上記第一始動口２００２を狙って上記センター役物２５００の左側に遊技球Ｂを打ち込んだとしても、上記第一始動口２００２に入賞するとは限らず、上記第一始動口２００２に入賞しなかった遊技球Ｂは、遊技領域５ａの左右方向中央下端に設けられたアウト口１００８から外部に排出される。

【１６４５】
一方、上記時短状態の制御中には、上記第一始動口２００２よりも上記第二始動口２００４を狙ったほうが効率良く遊技球Ｂを入賞させることができるため、上記第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞するように、上記センター役物２５００の右側を狙って遊技球Ｂを発射（いわゆる「右打ち」）しなければならない。また、遊技盤５の構造上、上記第二始動口２００４を開放したときに、上記第二始動口２００４を狙って上記センター役物２５００の右側に遊技球Ｂを打ち込むと、上記ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂが、上記第二始動口２００４に極めて高い確率で入賞するようになっている。このため、上記時短状態の制御中では、上記センター役物２５００の右側に打ち込んだ遊技球Ｂが無駄となる（アウト口１００８から外部に排出される）ことが殆どなく、上記非時短状態の制御中における上記第一始動口２００２と比べて、遊技球Ｂが極めて効率良く上記第二始動口２００４に入賞するようになる。

【１６４６】
また、上記時短状態の制御中には、遊技盤５の構造に加え、上記ゲート部２００３を通過したときに、上記普通図柄の抽選結果が当りとなる確率が極めて高く、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間が一定で短く、上記第二始動口２００４の開放状態の時間が長いこと等により、上記第二始動口２００４へ遊技球Ｂが入賞しやすく、さらに、上記第二始動口２００４へ遊技球Ｂが入賞したときに、上記特別図柄の変動表示制御に要する時間を１秒程度とし、上記非時短状態の制御中における１０～１２０秒の範囲と比べて極めて短くなるため、短時間で上記特別図柄の変動表示制御（上記特別図柄の変動表示制御の保留）を消化することができる。すなわち、大当り遊技状態の終了後に上記時短状態に制御した場合には、上記第二始動口２００４を狙って上記センター役物２５００の右側に遊技球Ｂを打ち込むことで、短時間で再び大当りとなって大当り遊技状態に制御し、多くの遊技球Ｂの獲得を期待することができる。なお、上記したように本実施形態では、上記第二

始動口２００４への遊技球Ｂの入賞により払出される遊技球Ｂの数を、１個としているので、上記第二始動口２００４への遊技球Ｂの入賞が頻繁に起きたとしても、遊技者の興趣を高めつつ遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【１６４７】

［１２．電源投入時におけるパチンコ機の挙動］

本実施形態では、パチンコ機１の機能として、設定値の設定変更を行う機能や、設定値の確認表示を行う機能が搭載されている。具体的には、上述したステップＳ３７の設定変更処理の実行によって、設定値の設定変更が行われることを可能とし、上述したステップＳ２８の設定値確認表示処理の実行によって、設定値の確認表示が行われることを可能にしている。このような設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機１の電源投入時において、電源スイッチ６３０ａを操作する他に、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部及び設定キースイッチ１３１１ａを操作する必要があり、設定値の確認表示を行う場合には、パチンコ機１の電源投入時において、電源スイッチ６３０ａを操作する他に、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなく設定キースイッチ１３１１ａを操作する必要がある。なお、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、上述したように、ＲＡＭクリアスイッチの機能、設定切替ボタンの機能、及びエラー解除スイッチの機能を兼用している。

【１６４８】

まず、パチンコ機１の電源投入時におけるパチンコ機１の挙動について、図１５１を参照して説明する。図１５１（Ａ）は、パチンコ機１の電源投入時に主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合におけるパチンコ機１の挙動を示すタイムチャートであり、図１５１（Ｂ）は、パチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更を行う場合におけるパチンコ機１の挙動を示すタイムチャートであり、図１５１（Ｃ）は、パチンコ機１の電源投入時に設定値の確認表示を行う場合におけるパチンコ機１の挙動を示すタイムチャートである。

【１６４９】

図１５１に示すように、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入されると、主制御ＭＰＵは、図１１８に示した主制御側電源投入時処理を開始する。つまり、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入されると、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭアクセス許可の設定を行い（ステップＳ１０）、続いて停電クリア処理を行う（ステップＳ１２）。この停電クリア処理では、ウェイトタイマ処理を行い、停電監視回路１３１０ｅからの停電予告信号が入力されているか否かを判定する。上述したように、ウェイトタイマ処理では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。

【１６５０】

タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点では、ステップＳ１２に続いて、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリアスイッチの機能として作動するＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定する（ステップＳ１４）。ステップＳ１４の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１６Ａ）。一方、ステップＳ１４の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１６Ｂ）。そして、ステップＳ１６Ａ又はステップＳ１６Ｂに続いて、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定する（ステップＳ１８）。ステップＳ１８の判定において、主制御ＭＰＵは、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていると判定し、かつ、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていると判定したときには、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ２０Ａ）。一方、ステップＳ１８の判定において、主制御ＭＰＵは、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ

１３１１ａが設定キーＯＮされていないと判定したときには、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２０Ｂ）。つまり、タイミングｔｘの時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定するとともに、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定し、それらの判定結果を操作情報として主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶している。なお、タイミングｔ３からタイミングｔｘまでの期間については、極めて短時間であるため、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作する者は、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入を行う必要があり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作する者は、設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作したのちにパチンコ機１の電源投入を行う必要がある。

【１６５１】

タイミングｔｘで操作情報が記憶された後には、ステップＳ２０Ａ又はステップＳ２０Ｂに続いて、主制御ＭＰＵは、ウェイト時間待機処理を行う（ステップＳ２２）。このウェイト時間待機処理では、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間（ブートタイマ）として１０秒（ｓ）が設定されている。周辺制御基板１５１０（周辺制御ＭＰＵ）は、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙよりも前に、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）ための初期化処理を完了し、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態としている。

【１６５２】

主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙの時点では、ステップＳ２２に続いて、主制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定し（ステップＳ２４）、停電予告信号の入力がないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値、及び、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値がいずれの組み合わせであるのかを判定する（ステップＳ２５～Ｓ２７）。ステップＳ２５の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したときには、予め定めた設定値変更許可条件が成立することによって、設定変更処理（ステップＳ３７）を行う。また、ステップＳ２６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であると判定したときには、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行う。また、ステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したときには、予め定めた設定値表示許可条件が成立することによって、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行う。つまり、タイミングｔｘの時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定するとともに、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定し、それらの判定結果を操作情報として主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶しているが、その後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙが到来するまでの間、操作情報の記憶を維持することとしている。そして、タイミングｔｙの時点では、その操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うか、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うか、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うか、を決定することとしている。

【１６５３】

図１５１（Ａ）に示すように、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がある一方、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がない。このように、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている場合には、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作さ

れていない場合には、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットし、それらの操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。そして、タイミングｔｙの時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うことを決定し、タイミングｔｙの時点から、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うこととしている。

【１６５４】

なお、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要があるが、タイミングｔｙの時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がない。つまり、タイミングｔｘで操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙが到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された操作情報が維持されるため、タイミングｔｙが到来する前であっても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている状態から、操作していない状態にすることが可能になっている。

【１６５５】

また、本例では、タイミングｔｘの時点で、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、タイミングｔｙの時点で、そのＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙから主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。

【１６５６】

図１５１（Ｂ）に示すように、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要があり、且つ、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がある。このように、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている場合には、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている場合には、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、それらの操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。そして、タイミングｔｙの時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うことを決定し、タイミングｔｙの時点から、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うこととしている。また、タイミングｔｙで設定変更処理（ステップＳ３７）を開始した後、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にした場合には、設定変更処理（ステップＳ３７）を完了することとしている（タイミングｔ４）。

【１６５７】

なお、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要があり、且つ、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要があるが、タイミングｔｙの時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がなく、同様に、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がない。つまり、タイミングｔｘで操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙが到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された操作情報が維持されるため、タイミングｔｙが到来する前であっても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている状態から、操作していない状態にすることが可能であり、同様に、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にすることが可能になっている。ただし、タイミングｔｙが到来する前に、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にした場合には、タイミングｔｙで設定変更処理（ステップＳ３７）を開始した後に、再び設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にし、さらに設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にする必要がある。これは、設定変更処理のステップＳ２２２の判定において、主

制御ＭＰＵは、設定キーのＯＦＦ操作があるか否かを判定しているが、この判定では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にしたときに、設定キースイッチ１３１１ａからＯＦＦの信号を入力するようになっているためである。

【１６５８】

また、本例では、タイミングｔｘの時点で、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、タイミングｔｙの時点で、そのＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙから設定変更処理（ステップＳ３７）後に主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。また、本例では、タイミングｔｘの時点で、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、設定変更処理（ステップＳ３７）が完了するタイミングｔ４の時点で、その設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙから設定変更処理（ステップＳ３７）後に主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。

【１６５９】

図１５１（Ｃ）に示すように、設定値の確認表示を行う場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がない一方、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がある。このように、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていない場合には、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットし、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている場合には、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、それらの操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。そして、タイミングｔｙの時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うことを決定し、タイミングｔｙの時点から、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うこととしている。また、タイミングｔｙで設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を開始した後、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にした場合には、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を完了することとしている（タイミングｔ４）。

【１６６０】

なお、設定値の確認表示を行う場合には、タイミングｔｘの時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要があるが、タイミングｔｙの時点では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がない。つまり、タイミングｔｘで操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙが到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された操作情報が維持されるため、タイミングｔｙが到来する前であっても、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にすることが可能になっている。ただし、タイミングｔｙが到来する前に、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にした場合には、タイミングｔｙで設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を開始した後に、再び設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にし、さらに設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にする必要がある。これは、設定値確認表示処理のステップＳ３５８の判定において、主制御ＭＰＵは、設定キーのＯＦＦ操作があるか否かを判定しているが、この判定では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にしたときに、設定キースイッチ１３１１ａからＯＦＦの信号を入力するようになっているためである。

【１６６１】

また、本例では、タイミングｔｘの時点で、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣ

Ｓ－ＦＬＧに値１をセットし、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）が完了するタイミングｔ４の時点で、その設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙから設定値確認表示処理（ステップＳ２８）が完了するタイミングｔ４までの間に、値０にリセットするものであればよい。

【１６６２】

また、本例では、主制御側電源投入時処理のステップＳ１８に記載したように、外枠２に対して本体枠４が開放されているなかで設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていることを条件に、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットすることとしており、図１５１（Ｂ），（Ｃ）は、外枠２に対して本体枠４が開放されている状況が継続していることを前提としたものである。この点、タイミングｔｘが到来するまでの間に外枠２に対して本体枠４が一度も開放されていない状況や、タイミングｔ３からタイミングｔｘまでの間に外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていても、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットしないように（値０をセットするように）制限している。これは、遊技ホールの営業時間内等に、外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況下（遊技ホールの管理者が気付き難い状況下）で不正に設定変更されたり、不正に設定確認されることを防止するためである。一方で、本例では、主制御側電源投入時処理のステップＳ１４にて、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする条件として、外枠２に対して本体枠４が開放されていることを問わないようにしており、タイミングｔｘが到来するまでの間に外枠２に対して本体枠４が一度も開放されていない状況や、タイミングｔ３からタイミングｔｘまでの間に外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況であっても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットすることとしている。これによれば、仮に本体枠開放スイッチ４ｂに何らかの異常や不具合が生じ、外枠２に対して本体枠４が開放しているかどうかが認識できなくなってしまっている場合であっても、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧへの値１のセットを可能にして、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が実行不能になることを防止することができる。そして、本体枠開放スイッチ４ｂに何らかの異常や不具合が生じても、遊技開始そのものに支障が生じることを最低限防止することができる。

【１６６３】

本実施形態では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値、及び、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値をセットし、それらの操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶している。そして、タイミングｔｘで操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙが到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された操作情報を維持するようにし、タイミングｔｙの時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うか、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うか、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うか、を決定し、その決定した処理を行うようにしている。つまり、タイミングｔｘで操作情報が記憶された後、タイミングｔｙが到来するまでの間には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部の操作態様、及び、設定キースイッチ１３１１ａの操作態様を変更した場合であっても、タイミングｔｘで記憶された操作情報を変更することがなく維持するようにしている。これにより、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘで操作情報が記憶された後には、ホール管理者が誤ってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部の操作態様や設定キースイッチ１３１１ａの操作態様を変更した場合であっても、タイミングｔｘで記憶された操作情報を変更することがないように維持することで、新たにパチンコ機１の電源投入をし直す必要がなく、パチンコ機１の電源投入後にホール管理者が意図する処理（主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）、設定変更処理（ステップＳ３７）、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）のいずれか）を速やかに実行する

ことができる。
【１６６４】
　また、パチンコ機１の電源投入時において、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、電源スイッチ６３０ａを操作する他に、設定キースイッチ１３１１ａを操作することなくＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作する必要があり、設定値の設定変更を行う場合には、電源スイッチ６３０ａを操作する他に、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部及び設定キースイッチ１３１１ａを操作する必要があり、設定値の確認表示を行う場合には、電源スイッチ６３０ａを操作する他に、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなく設定キースイッチ１３１１ａを操作する必要がある。そして、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点では、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値、及び、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値をセットし、それらの操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶するようにし、タイミングｔｙの時点で、それらの操作情報の組み合わせがいずれであるかによって、ホール管理者が意図する処理（主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）、設定変更処理（ステップＳ３７）、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）のいずれか）を実行するようにしている。例えば、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合、設定値の設定変更を行う場合、設定値の確認表示を行う場合のそれぞれに対応して操作部を設けた場合には、電源スイッチ６３０ａの他に３つの操作部を設けることが必要となるが、操作情報の組み合わせによってパチンコ機１の電源投入後に実行される処理を異ならせることで、電源スイッチ６３０ａの他にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部及び設定キースイッチ１３１１ａの２つの操作部を設ければよく、操作部にかかる部品点数を節約することができる。
【１６６５】
　また、本例では、主制御側電源投入時処理のステップＳ１８に記載したように、外枠２に対して本体枠４が開放されているなかで設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていることを条件に、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットすることとしており、図１５１（Ｂ），（Ｃ）に示すように、タイミングｔｘからタイミングｔｙまでの期間については、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧのセット状態を保持することとし、外枠２に対して本体枠４が開放されていることを問わないようにしている。つまり、タイミングｔｘからタイミングｔｙまでの期間については、外枠２に対して本体枠４の開閉を何度でも繰り返すことが可能になっている。これに対し、タイミングｔｘで第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットした後であって、タイミングｔｙが到来するまでの期間内に外枠２に対して本体枠４が閉鎖された場合に、タイミングｔｘでセットした第２操作情報としての設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値をリセットして、タイミングｔｙの時点で、設定変更処理（ステップＳ３７）や設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行わないようにしたり、タイミングｔｘでセットした第２操作情報としての設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値をリセットすることなく、タイミングｔｙの時点で、設定変更処理（ステップＳ３７）や設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うと判定しないようにしてもよい。つまり、タイミングｔｘで外枠２に対して本体枠４が開放されている状況であっても、タイミングｔｙが到来するまでの期間内に外枠２に対して本体枠４が閉鎖された場合には、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行いえないように制限してもよい。これによれば、上述したとおり、遊技ホールの営業時間内等に、外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況下（遊技ホールの管理者が気付き難い状況下）で不正に設定変更されたり、不正に設定確認されることを防止することができる。
【１６６６】
　また、本例では、主制御側電源投入時処理のステップＳ１４にて、一時的にでもＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていることを条件として、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットしているが、所定時間（例えば２～３秒）にわたってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている、す

なわちＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が長押しされていることを条件としてもよい。同様に、主制御側電源投入時処理のステップＳ１８にて、一時的にでも設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていることを条件として、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットしているが、所定時間（例えば２～３秒）にわたって設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていることを条件としてもよい。これにより、パチンコ機１の電源投入時において、ホール管理者が誤ってＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部や設定キースイッチ１３１１ａに一時的に触れてしまったとしても、ホール管理者が意図しない処理が実行されることを防止することができる。

【１６６７】

また、詳しくは後述するが、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間には、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視や、振動センサ３００５を用いての不正監視を実行しないように制限している。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔｙまでの期間には、ホール管理者が、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている状態から操作されていない状態にしたり、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作されている状態にしたりすることが可能であるが、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視や、振動センサ３００５を用いての不正監視を実行しないように制限している。これにより、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部や設定キースイッチ１３１１ａを操作する際に、ホール管理者が磁気を発生しうるものを有していたり振動を加えてしまったとしても、不正行為として検出されてることを防止し、正規の作業の阻害を抑制することができる。

【１６６８】

［１２－１．電源投入時におけるパチンコ機の挙動の変形例］

上記した実施形態では、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合、設定値の設定変更を行う場合、設定値の確認表示を行う場合のそれぞれで、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定するタイミングと、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定するタイミングと、を同じにしているが、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定するタイミングについては、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定するタイミングと異なるようにしてもよい。このようなパチンコ機１の電源投入時におけるパチンコ機１の挙動の変形例について、図１５２及び図１５３を参照して説明する。図１５２は、主制御側電源投入時処理の変形例を示すフローチャートである。また、図１５３（Ａ）は、パチンコ機１の電源投入時に主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合におけるパチンコ機１の挙動の変形例を示すタイムチャートであり、図１５３（Ｂ）は、パチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更を行う場合におけるパチンコ機１の挙動の変形例を示すタイムチャートであり、図１５３（Ｃ）は、パチンコ機１の電源投入時に設定値の確認表示を行う場合におけるパチンコ機１の挙動の変形例を示すタイムチャートである。なお、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、上述したように、ＲＡＭクリアスイッチの機能、設定切替ボタンの機能、及びエラー解除スイッチの機能を兼用している。

【１６６９】

図１５３に示すように、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入されると、主制御ＭＰＵは、図１５２に示した主制御側電源投入時処理を開始する。つまり、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入されると、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭアクセス許可の設定を行い（ステップＳ１０）、続いて停電クリア処理を行う（ステップＳ１２）。この停電クリア処理では、ウェイトタイマ処理を行い、停電監視回路１３１０ｅからの停電予告信号が入力されているか否かを判定する。上述したように、ウェイトタイマ処理では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。

【１６７０】

タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点では、ステップＳ１２に続いて、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作

されているか否かを判定する（ステップＳ１４）。ステップＳ１４の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１６Ａ）。一方、ステップＳ１４の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１６Ｂ）。つまり、タイミングｔｘの時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定し、その判定結果を第１操作情報として主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶している。なお、タイミングｔ３からタイミングｔｘまでの期間については、極めて短時間であるため、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作する者は、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機１の電源投入を行う必要がある。

【１６７１】

タイミングｔｘで第１操作情報が記憶された後には、ステップＳ１６Ａ又はステップＳ１６Ｂに続いて、主制御ＭＰＵは、ウェイト時間待機処理を行う（ステップＳ２２）。このウェイト時間待機処理では、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間（ブートタイマ）として１０秒（ｓ）が設定されている。周辺制御基板１５１０（周辺制御ＭＰＵ）は、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙよりも前に、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）ための初期化処理を完了し、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態としている。

【１６７２】

主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点では、ステップＳ２２に続いて、主制御ＭＰＵは、停電予告信号が入力されているか否かを判定し（ステップＳ２４）、停電予告信号の入力がないと判定したときには、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定する（ステップＳ１８）。ステップＳ１８の判定において、主制御ＭＰＵは、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていると判定し、かつ、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていると判定したときには、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ２０Ａ）。一方、ステップＳ１８の判定において、主制御ＭＰＵは、本体枠開放スイッチ４ｂからの検出信号により外枠２に対して本体枠４が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キーＯＮの信号により設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされていないと判定したときには、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２０Ｂ）。つまり、タイミングｔｙ１の時点では、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定し、その判定結果を第２操作情報として主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶している。このように変形例では、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を開始する前のタイミングｔｘで第１操作情報が記憶されるのに対し、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点で第２操作情報が記憶されている。なお、タイミングｔ３からタイミングｔｙ１までの期間として、少なくともウェイト時間待機処理（ステップＳ２２）におけるブートするまでの待機時間（ブートタイマ）である１０秒（ｓ）が設定されているため、設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作する者は、タイミングｔ３でパチンコ機１の電源投入を行うよりも前から設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作してもよいが、タイミングｔ３でパチンコ機１の電源投入を行った後、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１が到来するまでの間に、設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作してもよい。

【１６７３】

タイミングｔｙ１で第２操作情報が記憶された後のタイミングｔｙ２の時点では、ステップＳ２０Ａ又はステップＳ２０Ｂに続いて、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値、及び、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値がいずれの組み合わせ

であるのかを判定する（ステップＳ２５～Ｓ２７）。ステップＳ２５の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したときには、予め定めた設定値変更許可条件が成立することによって、設定変更処理（ステップＳ３７）を行う。また、ステップＳ２６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であると判定したときには、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行う。また、ステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したときには、予め定めた設定値表示許可条件が成立することによって、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行う。つまり、タイミングｔｘの時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されているか否かを判定し、その判定結果を第１操作情報として主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶しているが、その後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙ２が到来するまでの間、第１操作情報の記憶を維持することとしている。一方、タイミングｔｙ１の時点では、本体枠４の開放及び設定キーのＯＮ操作があるか否かを判定し、その判定結果を第２操作情報として主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶しているが、その後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙ２が到来するまでの間、第２操作情報の記憶を維持することとしている。そして、タイミングｔｙ２の時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うか、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うか、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うか、を決定することとしている。

【１６７４】

図１５３（Ａ）に示すように、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がある。このように、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている場合には、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、その第１操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。一方、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、タイミングｔｘの後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていない必要がある。このように、タイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていない場合には、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値０をセットし、その第２操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。そして、タイミングｔｙ２の時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うことを決定し、タイミングｔｙ２の時点から、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うこととしている。

【１６７５】

なお、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要があるが、タイミングｔｙ１やタイミングｔｙ２の時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がない。つまり、タイミングｔｘで第１操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された第１操作情報が維持されるため、タイミングｔｙ２が到来する前であっても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている状態から、操作していない状態にすることが可能になっている。

【１６７６】

また、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合には、タイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていない必要があるが、タイミングｔｘやタイミングｔｙ２の時点では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていてもよい。つまり、タイミングｔｙ１で第２操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｙ１で記憶された第２操作情報が維持されるが、タイミングｔｙ１

の時点で、第２操作情報が記憶されるため、タイミングｔｘからタイミングｔｙ１までの期間には、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態と、ＯＦＦ操作されている状態と、を自由に変更することが可能になっている。

【１６７７】

また、本例では、タイミングｔｘの時点で、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、タイミングｔｙ２の時点で、そのＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙ２から主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。

【１６７８】

図１５３（Ｂ）に示すように、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がある。このように、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている場合には、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、その第１操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。一方、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔｘの後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がある。このように、タイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている場合には、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、その第２操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。そして、タイミングｔｙ２の時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うことを決定し、タイミングｔｙ２の時点から、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うこととしている。また、タイミングｔｙ２で設定変更処理（ステップＳ３７）を開始した後、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にした場合には、設定変更処理（ステップＳ３７）を完了することとしている（タイミングｔ４）。

【１６７９】

なお、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要があるが、タイミングｔｙ１やタイミングｔｙ２の時点では、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている必要がない。つまり、タイミングｔｘで第１操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された第１操作情報が維持されるため、タイミングｔｙ２が到来する前であっても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている状態から、操作していない状態にすることが可能になっている。

【１６８０】

また、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要があるが、タイミングｔｘやタイミングｔｙ２の時点では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていなくてもよい。つまり、タイミングｔｙ１で第２操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｙ１で記憶された第２操作情報が維持されるが、タイミングｔｙ１の時点で、第２操作情報が記憶されるため、タイミングｔｘからタイミングｔｙ１までの期間には、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態と、ＯＦＦ操作されている状態と、を自由に変更することが可能になっている。

【１６８１】

また、本例では、タイミングｔｘの時点で、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットし、タイミングｔｙ２の時点で、そのＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙ２から主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。また、本例では、タイミングｔ

ｙ１の時点で、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、設定変更処理（ステップＳ３７）が完了するタイミングｔ４の時点で、その設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙ２から設定変更処理（ステップＳ３７）後に主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。

【１６８２】

図１５３（Ｃ）に示すように、設定値の確認表示を行う場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていない必要がある。このように、タイミングｔｘの時点で、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていない場合には、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットし、その第１操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。一方、設定値の確認表示を行う場合には、タイミングｔｘの後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要がある。このように、タイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている場合には、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、その第２操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶する。そして、タイミングｔｙ２の時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うことを決定し、タイミングｔｙ２の時点から、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うこととしている。また、タイミングｔｙ２で設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を開始した後、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態から、ＯＦＦ操作されている状態にした場合には、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を完了することとしている（タイミングｔ４）。

【１６８３】

なお、設定値の確認表示を行う場合には、タイミングｔｙ１の時点で、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている必要があるが、タイミングｔｘやタイミングｔｙ２の時点では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていなくてもよい。つまり、タイミングｔｙ１で第２操作情報が記憶された後には、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｙ１で記憶された第２操作情報が維持されるが、タイミングｔｙ１の時点で、第２操作情報が記憶されるため、タイミングｔｘからタイミングｔｙ１までの期間には、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態と、ＯＦＦ操作されている状態と、を自由に変更することが可能になっている。

【１６８４】

また、本例では、タイミングｔｙ１の時点で、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットし、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）が完了するタイミングｔ４の時点で、その設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧを値０にリセットしているが、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値は、タイミングｔｙ２から設定値確認表示処理（ステップＳ２８）が完了するまでの間に、値０にリセットするものであればよい。

【１６８５】

また、本例では、主制御側電源投入時処理のステップＳ１８に記載したように、外枠２に対して本体枠４が開放されているなかで設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていることを条件に、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットすることとしており、図１５３（Ｂ），（Ｃ）は、外枠２に対して本体枠４が開放されている状況が継続していることを前提としたものである。この点、タイミングｔｙ１が到来するまでの間に外枠２に対して本体枠４が一度も開放されていない状況や、タイミングｔ３からタイミングｔｙ１までの間に外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況では、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されていても、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧに値１をセットしないように（値０をセットするように）制限している。これは、遊技ホールの営業時間内等に、外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況下（遊技ホールの管理者が気付き難い状況下）で不正に設定変更されたり、不正に設定確認され

ることを防止するためである。一方で、本例では、主制御側電源投入時処理のステップＳ１４にて、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする条件として、外枠２に対して本体枠４が開放されていることを問わないようにしており、タイミングｔｘが到来するまでの間に外枠２に対して本体枠４が一度も開放されていない状況や、タイミングｔ３からタイミングｔｘまでの間に外枠２に対して本体枠４が閉鎖された状況であっても、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると判定したときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットすることとしている。これによれば、仮に本体枠開放スイッチ４ｂに何らかの異常や不具合が生じ、外枠２に対して本体枠４が開放しているかどうかが認識できなくなってしまっている場合であっても、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧへの値１のセットを可能にして、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）が実行不能になることを防止することができる。そして、本体枠開放スイッチ４ｂに何らかの異常や不具合が生じても、遊技開始そのものに支障が生じることを最低限防止することができる。

【１６８６】

本実施形態では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、第１操作情報としてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値をセットし、その第１操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶し、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｘで記憶された第１操作情報を維持するようにしている。また、タイミングｔｘの後に主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点では、第２操作情報として設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値をセットし、その第２操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶し、タイミングｔｙ２が到来するまでの間、タイミングｔｙ１で記憶された第２操作情報を維持するようにしている。そして、タイミングｔｙ２の時点では、それらの操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うか、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うか、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うか、を決定し、その決定した処理を行うようにしている。つまり、タイミングｔｘで第１操作情報が記憶された後、第２操作情報が記憶されるタイミングｔｙ１が到来するまでの期間には、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態と、ＯＦＦ操作されている状態と、を自由に変更することが可能になっている。そして、タイミングｔｙ１の時点では、タイミングｔｘからタイミングｔｙ１までの期間に変更された設定キースイッチ１３１１ａの操作状態を反映するように、第２操作情報を主制御ＭＰＵの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶し、その後のタイミングｔｙ２の時点で、それらの操作情報の記憶に基づいて、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）を行うか、設定変更処理（ステップＳ３７）を行うか、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）を行うか、を決定し、その決定した処理を行うようにしている。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う場合において、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ホール管理者が誤って設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作するのを忘れていたとしても、第２操作情報が記憶されるタイミングｔｙ１が到来するまでの期間に、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態に変更することで、新たにパチンコ機１の電源投入をし直す必要がなく、パチンコ機１の電源投入後にホール管理者が意図する処理（主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）、設定変更処理（ステップＳ３７）、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）のいずれか）を速やかに実行することができる。また、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合において、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後のタイミングｔｘの時点で、ホール管理者が誤って設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作したとしても、第２操作情報が記憶されるタイミングｔｙ１が到来するまでの期間に、設定キースイッチ１３１１ａがＯＦＦ操作されている状態に変更することで、設定値の設定変更をし直す必要がなく、パチンコ機１の電源投入後にホール管理者が意図する処理（主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）、設定変更処理（ステップＳ３７）、設定値確認表示処理（ステップＳ２８）のいずれか）を速やかに実行することができる。

【１６８７】
上記したように、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後、第２操作情報が記憶されるタイミングｔｙ１が到来するまでの期間については、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後、第１操作情報が記憶されるタイミングｔｘが到来するまでの期間よりも長くなるように構成されている。これにより、パチンコ機１の電源投入時において、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部及び設定キースイッチ１３１１ａを同時に操作する必要がなく、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作した後に設定キースイッチ１３１１ａをＯＮ操作することが可能であり、複数の操作部に対するホール管理者の操作を容易にすることができる。
【１６８８】
なお、パチンコ機１の電源投入時において、主制御内蔵ＲＡＭの初期化や設定値の設定変更を行う場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作する必要があるが、そのＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作するタイミングについては、パチンコ機１が電源投入された直後のタイミングｔｘの時点とし、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するタイミングｔｙ１の時点としていない。これは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部については、操作状態が維持されない押下式のスイッチで構成されており、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された後、タイミングｔｙ１が到来するまでの間、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作し続けようとしても、タイミングｔｙ１が到来したか否かが不明確であることもあって、ホール管理者がＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部の操作を止めてしまう可能性がある。このため、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作するタイミングについては、パチンコ機１が電源投入された直後のタイミングｔｘの時点とすることで、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を長期間にわたって操作し続ける必要がなくなり、ホール管理者が意図するように、主制御内蔵ＲＡＭの初期化（ステップＳ３８）や設定変更処理（ステップＳ３７）を確実に実行することができる。
【１６８９】
また、上記したように、周辺制御基板１５１０（周辺制御ＭＰＵ）は、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙよりも前に、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）ための初期化処理を完了し、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態としている。このような周辺制御基板１５１０の初期化処理を完了する時点で、タイミングｔｙ１での設定キーのＯＮ操作があるか否かの判定待ちであることを特定するコマンドを主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から受信することによって、周辺制御基板１５１０の初期化処理を完了した後、タイミングｔｙ１が到来するまでの期間には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態に変更可能であることを通知する設定キー操作可能報知を実行している。この設定キー操作可能報知としては、「設定キー操作可能中です」を繰り返す音声と、「設定キー操作可能中！」というメッセージ表示、選択操作過程における１～６の設定値設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態であるか否かに対応した色でのランプ発光を実行することとしている。
【１６９０】
また、詳しくは後述するが、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間には、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視や、振動センサ３００５を用いての不正監視を実行しないように制限している。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔｙ２までの期間には、ホール管理者が、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されている状態から操作されていない状態にしたり、設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作されている状態や、ＯＦＦ操作されている状態からＯＮ操作されている状態にしたりすることが可能であるが、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視や、振動センサ３００５を用いての不正監視を実行しないように制限している。これにより、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部や設定キースイッチ１３１１ａを操作す

る際に、ホール管理者が磁気を発生しうるものを有していたり振動を加えてしまったとしても、不正行為として検出されてることを防止し、正規の作業の阻害を抑制することができる。

【１６９１】

［１３．変更許可状態や確認表示状態におけるパチンコ機の挙動］

次に、設定値の変更許可や設定値の確認表示が行われている状態におけるパチンコ機１の挙動について、図１５４乃至図１５６を参照して説明する。図１５４は、設定値の設定変更中におけるパチンコ機１の挙動を示すタイムチャートであり、図１５５及び図１５６は、設定値の確認表示中におけるパチンコ機１の挙動を示すタイムチャートである。このような設定値の設定変更や設定値の確認表示が行われている状態では、設定値の設定変更や設定値の確認表示が行われていない状態と比べて、パチンコ機１の挙動が異なるものとなっている。また、設定値の確認表示中におけるパチンコ機１の挙動については、設定値の設定変更中におけるパチンコ機１の挙動と略同じであるが、パチンコ機１の電源投入を行う際にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作していないため、パチンコ機１の電源投入後にも、電源を遮断する時点での各種情報を保持している点で異なるものとなっている。

【１６９２】

図１５４に示すように、設定値の設定変更を行う場合には、まず、パチンコ機１が電源投入されている状態であるか否かを確認し、パチンコ機１が電源投入されている状態である場合には、そのパチンコ機１の電源を遮断する必要がある（タイミングｔ０）。そして、パチンコ機１が電源投入されていない状態（パチンコ機１の電源が遮断されている状態）において、外枠２に対して本体枠４が閉鎖している状態である場合には、外枠２に対して本体枠４を開放する作業を行い（タイミングｔ１）、続いて設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする（タイミングｔ２）。そして、ＲＡＭクリアスイッチの機能として作動する払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながら電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行うことで（タイミングｔ３）、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）となる。このような変更許可状態では、設定切替ボタンの機能として作動する払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を押圧操作するごとに、設定値（設定値１～６）を変更することが可能であり、その後に設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置へ戻すように設定キーシリンダを反時計方向へ向かって６０度回転操作してＯＦＦ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとする（タイミングｔ４）。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間については、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）であり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとしたタイミングｔ４の後には、設定値の設定変更を行うことが不能な状態（変更不能状態）となる。そして、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠２に対して本体枠４を閉鎖する作業を行うことで（タイミングｔ５）、遊技者が遊技を行うことが可能な状態となる。

【１６９３】

なお、設定値の設定変更を行う場合には、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入時において、主制御ＭＰＵが主制御電源投入時処理を開始するが、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとするまでは、ステップＳ３７の設定変更処理を終了しないようにし（設定変更処理のステップＳ２２２で設定キースイッチ１３１１ａのＯＦＦ操作があったと判断しない）、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間には、その後のステップＳ５２の割り込み許可設定が行われないように禁則し、通常の電源投入に比べてステップＳ５２の割り込み許可設定の実行タイミングを遅延させている。そして、ステップＳ５２の割り込み許可設定が行われるまでは、主制御側タイマ割り込み処理を開始しないため、主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０４のスイッチ入力処理

、ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理、ステップＳ１１６の普通図柄及び普通電動役物制御処理などが未実行とされて待機された状態となる。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間については、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）であるが、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に検出信号の入力を有効なものとしないようにし、また、特別図柄の変動表示、普通図柄の変動表示、第二始動口扉２４１１の開放動作、大入賞口扉２４１３の開放動作、振分片２４１５の振分動作などを行わない特殊な期間としている。

【１６９４】

図１５５に示すように、現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、まず、パチンコ機１が電源投入されている状態であるか否かを確認し、パチンコ機１が電源投入されている状態である場合には、そのパチンコ機１の電源を遮断する必要がある（タイミングｔ０）。そして、パチンコ機１が電源投入されていない状態（パチンコ機１の電源が遮断されている状態）において、外枠２に対して本体枠４が閉鎖している状態である場合には、外枠２に対して本体枠４を開放する作業を行い（タイミングｔ１）、続いて設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって６０度回動操作してＯＮ操作することにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする（タイミングｔ２）。そして、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなく電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行うことで（タイミングｔ３）、設定値の確認表示を行うことが可能な状態（確認表示状態）となる。このような確認表示状態では、設定表示器１３１０ｇにおいて、現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）を表示するようにし、その後に設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮした設定キーシリンダの回転位置から元の位置へ戻すように反時計方向へ向かって６０度回転操作してＯＦＦ操作することで（タイミングｔ４）、設定表示器１３１０ｇに対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替える。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間については、設定値の確認表示を行うことが可能な状態（確認表示状態）であり、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとしたタイミングｔ４の後には、設定値の確認表示を行うことが不能な状態（確認不能状態）となる。そして、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠２に対して本体枠４を閉鎖する作業を行うことで（タイミングｔ５）、遊技者が遊技を行うことが可能な状態となる。

【１６９５】

なお、現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入時において、主制御ＭＰＵが主制御電源投入時処理を開始するが、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとするまでは、ステップＳ２８の設定値確認表示処理を終了しないようにし（設定値確認表示処理のステップＳ３５８で設定キースイッチ１３１１ａのＯＦＦ操作があったと判断しない）、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間には、その後のステップＳ５２の割り込み許可設定が行われないように禁則し、通常の電源投入に比べてステップＳ５２の割り込み許可設定の実行タイミングを遅延させている。そして、ステップＳ５２の割り込み許可設定が行われるまでは、主制御側タイマ割り込み処理を開始しないため、主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０４のスイッチ入力処理、ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理、ステップＳ１１６の普通図柄及び普通電動役物制御処理などが未実行とされて待機された状態となる。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間については、設定値の確認表示を行うことが可能な状態（確認表示状態）であるが、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に検出信号の入力を有効なものとしないようにし、また、特別図柄の変動表示、普通図柄の変動表示、第二始動口扉２４１１の開放動作、大入賞口扉２４１３の開放動作、振分片２４１５の振分動作などを行わない特殊な期間としている。

【１６９６】
［１３－１．特別図柄、各種入球検知、払出装置について］
図１５４に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始していないため、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）における特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）となる。そして、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始するようにし、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な状態（変動可能状態）となる。
【１６９７】
なお、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした後、タイミングｔ６で大当り遊技を開始する場合には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとしながらも、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ｂ）となる。このように、変動不能状態Ａと変動不能状態Ｂとでは、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態である点で同じであるが、変動不能状態Ａでは、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとしないのに対し、変動不能状態Ｂでは、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとする点で異なっている。
【１６９８】
また、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示が行われている場合や、特別図柄の変動表示が保留として記憶されている場合には、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、主制御電源投入時処理のステップＳ３７の設定変更処理を終了するようにし、続いてステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることから、特別図柄の変動表示に関する情報が失われることとなる。このため、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態の終了後には、変動可能状態になるものの、電源を遮断した時点で中断されている特別図柄の変動表示を再開することがなく、また、電源を遮断した時点で保留として記憶されている特別図柄の変動表示を行うことがないようになっている。
【１６９９】
また、変動可能状態において、何らかの不正行為が行われて特別図柄の変動表示などの遊技を行うことが不能となる不正関連エラー（例えば、磁気検出時や振動検出時における重度のエラー）が発生した場合には、周辺制御ＭＰＵによって、所定の表示器（例えば、演出表示装置１６００）に対して、その旨を通知する不正関連エラー情報の表示処理を行ったり、所定の発光装置（例えば、複数のＬＥＤ１２１ａや複数のＬＥＤ２１３ａなど）に対して、その旨を通知する不正関連エラー態様の発光処理を行ったり、所定の音出力装置（例えば、下部スピーカ１５３ａなど）に対して、その旨を通知する不正関連エラー音の出力処理を行う不正関連エラー出力処理を行うようにしているが、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）であるものの、上述した不正関連エラー出力処理を行わないようにしている。これは、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、ホール店員が外枠２に対して本体枠４を開放して設定値の設定変更を行っていることが想定され、周囲への示唆を意図する不正関連エラー出力処理の必要性よりも、ホール店員の作業効率を重視し、その作業を阻害するような事象の発生を抑制するためである。なお、不正関連エラー出力処理の行わないようにする点については、上述した不正関連エラー情報の表示処理、不正関連エラー態様の発光処理、不正関連エラー音の出力処理

の全てを行わないようにしてもよいが、ホール店員の作業を阻害するような事象の発生を抑制することを鑑みれば、不正関連エラー出力処理のうちの少なくとも一部の処理だけを行わないようにしてもよい。例えば、大音量で作業者の作業効率を低下させうる不正関連エラー音の出力処理については行わないようにしつつ、他の処理については通常通りに行うようにすること等が例示できる。

【１７００】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１０４のスイッチ入力処理）を開始していないため、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがなく、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしている。なお、検出センサによる遊技球Ｂの検出自体を行わないようにしたり、検出センサからの検出信号を入力しながらも無効なものとして扱うようにしたりしてもよい。このように、遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入球したとしても、抽選、図柄変動（特別図柄の変動表示）、遊技球Ｂの払出しの何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の設定変更を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Ｂが第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。同様に、遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に遊技球Ｂが入球したとしても、遊技球Ｂの払出し、高確率状態の付与の何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Ｂが大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。

【１７０１】

なお、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、各種入賞口やゲート部（ゲート）などの各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがないのと同時に、アウト口１００８に対応する検出センサからの検出信号も主制御ＭＰＵが入力することがないようにして、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしている。このように、アウト口１００８から排出される遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、変更許可状態にて遊技領域５ａから排出された遊技球Ｂについて、上記したベースモニタ１３１０ｈによる計測対象（アウト数カウンタへの加算対象）から除外することが可能になり、遊技領域５ａ内に玉掛かり（球詰まり）等で残存していた遊技球Ｂが変更許可状態で検出されてベースモニタ１３１０ｈに計測（アウト数カウンタに加算）されてしまう、といった事態を回避することができる。

【１７０２】

一方、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１０４のスイッチ入力処理）を開始するようにし、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力し、遊技球Ｂの検出を有効なものとして扱うようにしている。このように、遊技球Ｂの検出を有効とする場合には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入球したときに、抽選、図柄変動（特別図柄の変動表示）、遊技球Ｂの払出しが行われることを可能としている。同様に、遊技球Ｂの検出を有効とする場合には、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に遊技球Ｂが入球したときに、遊技球Ｂの払出し、高確率状態の付与（上述したように第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられるときの状態として「有効状態」に設定されている場合）が行われることを可能としている。

【１７０３】

なお、本例では、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態の終了時点から、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、遊技球Ｂの検出を有効なものとして扱うようにしているが、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖した時点や、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとしてから所定時間が経過した時点で、遊技球Ｂの検出を有効なものとして扱うようにしてもよい。これは、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖する前には、ハンドル１８２を操作して遊技球Ｂを発射することが困難で、実質的に遊技を開始することが困難であるためである。

【１７０４】

また、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、払出制御ＭＰＵが払出制御電源投入時処理を開始するようにし、払出装置５８０の払出モータ５８４に駆動信号を出力することを可能とし、払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われることを可能としている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われることを可能としている。ただし、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、上述したように各種入賞口やゲート部（ゲート）などの各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがないため、例えば、変更許可状態にて第一始動口２００２や第二始動口２００４、大入賞口２００５に遊技球Ｂが入球したとしても、遊技球Ｂの払出しが行われることがない。

【１７０５】

なお、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、各種入賞口に遊技球Ｂが入球して払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われている場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながらタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、主制御基板１３１０から払出制御基板６３３にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作信号（検出信号）を入力するようにし、払出制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアすることから、遊技球Ｂの払出しに関する情報が失われることとなる。このため、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入後には、払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しを行うことが可能になるものの、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しを再開することがないようになっている。

【１７０６】

図１５５に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始していないため、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）における特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）となる。そして、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始するようにし、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な状態（変動可能状態）となる。

【１７０７】

なお、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした後、タイミングｔ６で大当り遊技を開始する場合には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとしながらも、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ｂ）となる。このように、変動不能状態Ａと変動不能状態Ｂとでは、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態である点で同じであるが、変動不能状態Ａでは、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとしないのに対し、変動不能状態Ｂでは、第

一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとする点で異なっている。

【１７０８】

また、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示が行われている場合や、特別図柄の変動表示が保留として記憶されている場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながらタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の設定変更を行う場合）であると、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、主制御電源投入時処理のステップＳ３７の設定変更処理を終了するようにし、続いてステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることから、特別図柄の変動表示に関する情報が失われるのに対し、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなくタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の確認表示を行う場合）であると、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、主制御電源投入時処理のステップＳ２８の設定値確認表示処理を終了するが、ステップＳ３７の設定変更処理後のように主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアするステップＳ３８の処理を実行しないことから、特別図柄の変動表示に関する情報が保持されることとなる。このため、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態の終了後には、変動可能状態になることを契機として、電源を遮断した時点で中断されている特別図柄の変動表示を再開するようにし、また、電源を遮断した時点で保留として記憶されている特別図柄の変動表示を行うようになっている。

【１７０９】

また、上述したように、変動可能状態において、何らかの不正行為が行われて特別図柄の変動表示などの遊技を行うことが不能となる不正関連エラー（例えば、磁気検出時や振動検出時における重度のエラー）が発生した場合には、周辺制御ＭＰＵによって、所定の表示器（例えば、演出表示装置１６００）に対して、その旨を通知する不正関連エラー情報の表示処理を行ったり、所定の発光装置（例えば、複数のＬＥＤ１２１ａや複数のＬＥＤ２１３ａなど）に対して、その旨を通知する不正関連エラー態様の発光処理を行ったり、所定の音出力装置（例えば、下部スピーカ１５３ａなど）に対して、その旨を通知する不正関連エラー音の出力処理を行う不正関連エラー出力処理を行うようにしているが、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態のときと同様に、特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）であるものの、上述した不正関連エラー出力処理を行わないようにしている。これは、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、ホール店員が外枠２に対して本体枠４を開放して設定値の確認表示を行っていることが想定され、周囲への示唆を意図する不正関連エラー出力処理の必要性よりも、ホール店員の作業効率を重視し、その作業を阻害するような事象の発生を抑制するためである。なお、不正関連エラー出力処理の行わないようにする点については、上述した不正関連エラー情報の表示処理、不正関連エラー態様の発光処理、不正関連エラー音の出力処理の全てを行わないようにしてもよいが、ホール店員の作業を阻害するような事象の発生を抑制することを鑑みれば、不正関連エラー出力処理のうちの少なくとも一部の処理だけを行わないようにしてもよい。例えば、大音量で作業者の作業効率を低下させうる不正関連エラー音の出力処理については行わないようにしつつ、他の処理については通常通りに行うようにすること等が例示できる。また、不正関連エラー出力処理を行わないようにするにあたっては、前述した変更許可状態のときに行う制御との間で、ホール店員の作業を阻害するような事象の違いに応じて、禁則する処理の種類や数等を相違させるようにしてもよい。例えば、変更許可状態では、何らかの不正関連エラーが発生した場合に不正関連エラー出力処理の全てを行わないようにする一方で、確認表示状態では、何らかの不正関連エラーが発生した場合に不正関連エラー出力処理の一部のみを行わないようにしたり、あるいは、変更許可状態では、何らかの不正関連のエラーが発生した場合に全ての不正関連エラー出力処理の全てを行わないようにする一方で、確認表示状態では、何らかの不正関連のエラーが発生した場合に不正関連エ

ラー出力処理の一部を行わないようにすること等が例示できる。
【１７１０】
また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１０４のスイッチ入力処理）を開始していないため、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがなく、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしている。なお、検出センサによる遊技球Ｂの検出自体を行わないようにしたり、検出センサからの検出信号を入力しながらも無効なものとして扱うようにしたりしてもよい。このように、遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入球したとしても、抽選、図柄変動（特別図柄の変動表示）、遊技球Ｂの払出しの何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Ｂが第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。同様に、遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に遊技球Ｂが入球したとしても、遊技球Ｂの払出し、高確率状態の付与の何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Ｂが大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。
【１７１１】
なお、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、各種入賞口やゲート部（ゲート）などの各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがないのと同時に、アウト口１００８に対応する検出センサからの検出信号も主制御ＭＰＵが入力することがないようにして、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしている。このように、アウト口１００８から排出される遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、確認表示状態にて遊技領域５ａから排出された遊技球Ｂについて、上記したベースモニタ１３１０ｈによる計測対象（アウト数カウンタへの加算対象）から除外することが可能になり、遊技領域５ａ内に玉掛かり（球詰まり）等で残存していた遊技球Ｂが確認表示状態で検出されてベースモニタ１３１０ｈに計測（アウト数カウンタに加算）されてしまう、といった事態を回避することができる。
【１７１２】
一方、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１０４のスイッチ入力処理）を開始するようにし、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力し、遊技球Ｂの検出を有効なものとして扱うようにしている。このように、遊技球Ｂの検出を有効とする場合には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが入球したときに、抽選、図柄変動（特別図柄の変動表示）、遊技球Ｂの払出しが行われることを可能としている。同様に、遊技球Ｂの検出を有効とする場合には、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に遊技球Ｂが入球したときに、遊技球Ｂの払出し、高確率状態の付与（上述したように第二受入口２００８に遊技球Ｂが受け入れられるときの状態として「有効状態」に設定されている場合）が行われることを可能としている。
【１７１３】
なお、本例では、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点、つまり確認表示状態の終了時点から、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、遊技球Ｂの検出を有効なものとして扱うようにしている

が、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖した時点や、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとしてから所定時間が経過した時点で、遊技球Ｂの検出を有効なものとして扱うようにしてもよい。これは、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖する前には、ハンドル１８２を操作して遊技球Ｂを発射することが困難で、実質的に遊技を開始することが困難であるためである。

【１７１４】

また、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、払出制御ＭＰＵが払出制御電源投入時処理を開始するようにし、払出装置５８０の払出モータ５８４に駆動信号を出力することを可能とし、払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われることを可能としている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われることを可能としている。ただし、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、上述したように各種入賞口やゲート部（ゲート）などの各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがないため、例えば、確認表示状態にて第一始動口２００２や第二始動口２００４、大入賞口２００５に遊技球Ｂが入球したとしても、遊技球Ｂの払出しが行われることがない。

【１７１５】

なお、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、各種入賞口に遊技球Ｂが入球して払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われている場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながらタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の設定変更を行う場合）であると、その時点で、主制御基板１３１０から払出制御基板６３３にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作信号（検出信号）を入力するようにし、払出制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアすることから、遊技球Ｂの払出しに関する情報が失われるのに対し、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなくタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の確認表示を行う場合）であると、その時点で、払出制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする処理を実行しないことから、遊技球Ｂの払出しに関する情報が保持されることとなる。このため、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入後には、払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しを行うことが可能になることを契機として、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しを再開するようになっている。

【１７１６】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、設定表示器１３１０ｇにおいて、現状の設定値（設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダがＯＮ操作された時点における設定値１～設定値６のうち設定されている値）を表示しているが、上記したように電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しが行われている確認表示状態において、球切れなどの払出関連エラーが発生した場合には、払出制御ＭＰＵによって、設定表示器１３１０ｇとは別の表示器（例えば、払出制御基板６３３に設けられた７セグメントＬＥＤ）に対して、その旨を通知する払出関連エラー情報の表示処理を行ったり、所定の発光装置（例えば、複数のＬＥＤ１２１ａや複数のＬＥＤ２１３ａなど）に対して、その旨を通知する払出関連エラー態様の発光処理を行う払出関連エラー出力処理を行うようにしている。これにより、確認表示状態において、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しが完了しているのか、球切れなどの払出関連エラーが発生して遊技球Ｂの払出しが行われていないのか、を判別することができ、遊技者に損失が発生することを防止することができる。なお、払出関連エラー処理については、後に遊技を円滑に行う上で重要な事象であることから、ホール店員の作業効率を問わずに払出メンテナンスを重視することとし、前述した不正関連エラー処理のような禁則を設けず、一切の抑制を行わずに通常時と同様の処理を行うようにしている。

【１７１７】

上記したように、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、各種入賞口に遊技球Ｂが入球して払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われている場合には、ＲＷＭクリアボタ

ン６３３ｚの押圧操作部を操作することなくタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の確認表示を行う場合）であると、その時点で、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しを再開することができる。一方、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）における特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）であるため、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示が行われている場合や、特別図柄の変動表示が保留として記憶されている場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなくタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の確認表示を行う場合）であると、その時点で、電源を遮断した時点で中断されている特別図柄の変動表示を再開したり、電源を遮断した時点で保留として記憶されている特別図柄の変動表示を行ったりすることがない。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、電源を遮断した時点で中断されている特別図柄の変動表示を再開したり、電源を遮断した時点で保留として記憶されている特別図柄の変動表示を行ったりすることがなく、それによる遊技進行を阻止しながらも、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しのみを行うことが可能な期間となっている。例えば、ホールの閉店時において、各種入賞口に遊技球Ｂが入球して払出装置５８０から遊技球Ｂの払出しが行われている状態でありながらも、電源を遮断すると、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの分だけ遊技者に損失が発生してしまうが、その後にパチンコ機１を電源投入して確認表示状態にすることで、電源を遮断した以降の遊技進行を阻止しつつ、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しのみを行うことができ、遊技者に損失が発生することを防止することができる。

【１７１８】

なお、上記の変形例として、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとし、且つ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなくパチンコ機１が電源投入された場合には、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとするまでの間、特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態とし、電源を遮断した以降の遊技進行を阻止しつつ、電源を遮断した時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しのみを行うことが可能な期間とする一方、設定値の確認表示を行わないようにしてもよい。また、設定キースイッチ１３１１ａやＲＷＭクリアボタン６３３ｚ、電源スイッチ６３０ａとは別の操作部を設けるようにし、その別の操作部をホール店員が操作ＯＮとした場合には、操作ＯＦＦとするまでの間、特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態とし、ホール店員が操作ＯＮとした以降の遊技進行を阻止しつつ、ホール店員が操作ＯＮとした時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しのみを行うことが可能な期間としてもよい。このような場合にも、例えば、ホールの閉店時においては、ホール店員が操作ＯＮとした期間の遊技進行を阻止しつつ、ホール店員が操作ＯＮとした時点で未払出しである遊技球Ｂの払出しのみを行うことができ、遊技者に損失が発生することを防止することができる。

【１７１９】

上記したように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態の終了後には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な変動可能状態になるものの、電源を遮断した時点で保留として記憶されている特別図柄の変動表示を行うことがないのに対し、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態の終了後には、変動可能状態になることを契機として、電源を遮断した時点で保留として記憶されている特別図柄の変動表示を行うようにしている。より詳細には、特別図柄の変動表示中に第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球した場合には、主制御内蔵ＲＡＭに保留として特別乱数が記憶されるが、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、主制御内蔵ＲＡＭに保留として特別乱数が記憶されている場合には、主制御側電源断時処理において、その特別乱数が遊技バックアップ情報として記憶保持される。そして、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入後に変更許可状態

に移行した場合には、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとし、変更許可状態を終了する時点で、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報をクリアすることから、保留として記憶されている特別乱数についても失われることとなる。

【１７２０】

なお、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態では、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数を消去することから、演出表示装置１６００での保留表示に加えて機能表示ユニット１４００の保留数表示器における保留表示が非表示状態になっている。また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球したとしても、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うことから、新たな保留として特別乱数が記憶されることがない。

【１７２１】

ところで、変更許可状態の終了時において、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数を消去しなかった場合には、以下の弊害が生じることとなる。本例では、設定値１～６のうち設定値が高くなるほど、大当り確率が高くなるように大当り判定テーブルに設定されている大当り判定値の数が増加するものとなっているが、例えば、変更許可状態にて設定値の設定変更を行う際に、低い設定値（例えば、設定値１）から高い設定値（例えば、設定値６）に変更した場合には、大当り判定の結果が大当りとされる特別乱数が増加して大当り確率が高くなることから、電源遮断前の設定値では外れであった特別乱数が、変更許可状態の終了後の設定値では大当りになる可能性がある。一方、変更許可状態にて設定値の設定変更を行う際に、高い設定値（例えば、設定値６）から低い設定値（例えば、設定値１）に変更した場合には、大当り判定の結果が大当りとされる特別乱数が減少して大当り確率が低くなることから、電源遮断前の設定値では大当りであった特別乱数が、変更許可状態の終了後の設定値では外れになる可能性がある。この点、本例では、変更許可状態の終了時において、保留として記憶されている特別乱数を消去することで、電源遮断前と変更許可状態の終了後とで大当り判定の結果が変更されるといった公平性を欠く状況が発生することを防止することができる。特に、ホール管理者ではない者が、不正行為により変更許可状態にて設定値の設定変更を行う場合には、高い設定値（例えば、設定値６）に変更しようとするが、高い設定値（例えば、設定値６）に変更した場合であっても、大当り判定の結果が大当りに変更されることがなく、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように抑止することができる。なお、ホール管理者が変更許可状態にて設定値の設定変更を行う場合には、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数が消去されるため、遊技者に不利益を与えないように保留がない状態で電源を遮断し、その後に変更許可状態にて設定値の設定変更を行うことが好ましい。

【１７２２】

また、変更許可状態にて設定値の設定変更を行う際に、電源遮断前の低い設定値（例えば、設定値１）から高い設定値（例えば、設定値６）に変更した場合だけでなく、電源遮断前の設定値を維持した場合にも、変更許可状態の終了時において、保留として記憶されている特別乱数を消去することとしている。例えば、ホール管理者ではない者が、不正行為により変更許可状態にて設定値の設定変更を行う場合には、高い設定値（例えば、設定値６）に変更しようとするが、既に電源遮断前の設定値が高い設定値であり、その高い設定値を変更する必要がない可能性がある。このような場合にも、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数を変更許可状態の終了時に消去することで、電源遮断前の高い設定値で大当りになる可能性が高かった特別乱数に基づく大当り判定を行う機会が失われることから、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように抑止することができる。

【１７２３】

一方、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入後に確認表示状態に移行した場合には、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとし、確認表示状態を終了する時点で、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報をクリアしないこと

から、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数を保持することとなる。なお、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球したとしても、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うことから、新たな保留として特別乱数が記憶されることがない。このような確認表示状態では、設定値の設定確認を行うのみであって、変更許可状態のように設定値が変更されることがない。つまり、ホール管理者ではない者が、不正行為により確認表示状態にて設定値の設定確認を行う場合であっても、保留として記憶されている特別乱数については、電源遮断前と確認表示状態の終了後とで大当り判定の結果が変更されることがなく、不正行為により利益を得ることがないため、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数を確認表示状態の終了時にも保持することとしている。

【１７２４】

また、ホール管理者ではない者が、不正行為により確認表示状態にて設定値の設定確認を行う場合には、通常に遊技をしている振りをしながら何らかの方法でパチンコ機１の裏面にアクセスして不正な設定確認を行うことが予測され、そうして不正に確認した設定値が不利な設定内容（例えば、もっとも大当り確率が低い設定値１）であった場合は、有利な設定内容（例えば、もっとも大当り確率が高い設定値６）のパチンコ機１を求めて直ちに離席することが考えられる。この点、本例では、確認表示状態にて設定値の設定確認を行う場合において、保留を消去することなく保持していることから、不正な設定確認を行った後に「保留が残っているのに離席する」という違和感のある行動を取り難くすることができ、また、そのような違和感のある行動を監視することで、不正な設定確認を行う者を捕まえ易くすることができる。結果、ホール管理者以外が不正な設定確認を行うことがないように抑止することができる。

【１７２５】

また、不正行為の抑止力を一層高めるために、確認表示状態では、電源遮断前に保留として記憶されている特別乱数を保持しつつも、演出表示装置１６００での保留表示に加えて機能表示ユニット１４００の保留数表示器における保留表示をも一時的に非表示状態にし、変更許可状態と同様に保留として記憶されている特別乱数が存在しなくなったかのように表示するようにしている。これにより、不正行為者に保留が消えたものと勘違いさせ、不正に設定確認を行った後の遊技継続を断念させることができる。なお、こうした不正行為の抑止効果を効果的に発揮させるためには、確認表示状態だけでなく、確認表示状態の終了後にも所定の復帰タイミング（例えば、本体枠４を閉鎖したときや所定の時間経過など）が到来するまでの期間に亘って保留表示を非表示状態にするようにしてもよい。

【１７２６】

［１３－２．大当り遊技や発射装置について］

図１５４に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始していないため、大入賞口２００５を開閉可能な大入賞口扉２４１３や、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第一受入口２００７又は第二受入口２００８の何れかに振り分ける振分片２４１５を動作することが不能な状態となる。そして、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始するようにし、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態となる。これにより、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした後、タイミングｔ６で大当り遊技を開始する場合には、その大当り遊技として大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能であり、大入賞口２００５に遊技球Ｂを入球させたり、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第二受入口２００８に振り分けたりすることができる。

【１７２７】

なお、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、大当り遊技の実行中で大入賞口扉２４１３や振分片２４１５が動作している場合には、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３

１１ａをＯＦＦとした時点で、主制御電源投入時処理のステップＳ３７の設定変更処理を終了するようにし、続いてステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることから、大当り遊技の実行中（大入賞口扉２４１３や振分片２４１５の動作中）に関する情報が失われることとなる。このため、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態の終了後には、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態になるものの、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技を再開することがなく、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作しないようになっている。

【１７２８】

上記したように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１０４のスイッチ入力処理）を開始していないため、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがなく、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしている。このように、遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に遊技球Ｂが入球したとしても、遊技球Ｂの払出し、高確率状態の付与の何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の設定変更を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Ｂが大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。

【１７２９】

また、本例では、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態の終了時点から、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態としているが、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖した時点や、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとしてから所定時間が経過した時点で、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態としてもよい。これは、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖する前には、ハンドル１８２を操作して遊技球Ｂを発射することが困難で、実質的に遊技を開始することが困難であるためである。

【１７３０】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１３の発射許可信号設定処理）を開始していないが、変更許可状態にてハンドル１８２による発射操作の点検等を行うことを考慮して、その期間で、遊技球Ｂの発射を払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定するようにし、ハンドル１８２を操作したときに遊技球Ｂの発射を可能としている。また、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１３の発射許可信号設定処理）を開始するようにし、変更許可状態の終了後にも、ハンドル１８２を操作したときに遊技球Ｂの発射が可能な状態を継続するようにしている。このように、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖する前からハンドル１８２を操作して遊技球Ｂの発射を準備することも可能であり、外枠２に対して本体枠４を閉鎖した直後から遊技を開始することができる。

【１７３１】

図１５５に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始していないため、大入賞口２００５を開閉可能な大入賞口扉２４１３や、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第一受入口２００７又は第二受入口２００８の何れかに振り分ける振分片２４１５を動作することが不能な状態となる。そして、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（

ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始するようにし、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態となる。これにより、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした後、タイミングｔ６で大当り遊技を開始する場合には、その大当り遊技として大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能であり、大入賞口２００５に遊技球Ｂを入球させたり、大入賞口２００５に受け入れられた遊技球Ｂを第二受入口２００８に振り分けたりすることができる。

【１７３２】

なお、タイミングｔ０で電源を遮断する時点で、大当り遊技の実行中で大入賞口扉２４１３や振分片２４１５が動作している場合には、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながらタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の設定変更を行う場合）であると、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、主制御電源投入時処理のステップＳ３７の設定変更処理を終了するようにし、続いてステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることから、大当り遊技の実行中（大入賞口扉２４１３や振分片２４１５の動作中）に関する情報が失われるのに対し、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなくタイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された場合（設定値の確認表示を行う場合）であると、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、主制御電源投入時処理のステップＳ２８の設定値確認表示処理を終了するが、ステップＳ３７の設定変更処理後のように主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアするステップＳ３８の処理を実行しないことから、大当り遊技の実行中（大入賞口扉２４１３や振分片２４１５の動作中）に関する情報が保持されることとなる。このため、図１５６に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態の終了後には、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態になることを契機として、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技を再開し、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作するようになっている。また、後述するように、タイミングｔ５で電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技を再開するよりも前にハンドル１８２を操作して遊技球Ｂの発射を準備することが可能であり、大当り遊技を再開した直後から効率よく大入賞口２００７や第二受入口２００８に遊技球Ｂを入球させることができる。

【１７３３】

上記したように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１０４のスイッチ入力処理）を開始していないため、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力することがなく、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしている。このように、遊技球Ｂの検出を無効とする場合には、例えば、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に遊技球Ｂが入球したとしても、遊技球Ｂの払出し、高確率状態の付与の何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Ｂが大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。

【１７３４】

また、本例では、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点、つまり確認表示状態の終了時点から、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態としているが、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖した時点や、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとしてから所定時間が経過した時点で、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態としてもよい。これは、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖する前には、ハンドル１８２を操作して遊技球Ｂを発射することが困難で、実質的に遊技を開始することが困難であるためである。また、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点、つまり確認表示状態の終了時点から、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技

を再開すると、その大当り遊技を再開するよりも前にハンドル１８２を操作して遊技球Ｂの発射を準備することが困難であるが、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技の再開を遅延させることで、その大当り遊技を再開するよりも前にハンドル１８２を操作して遊技球Ｂの発射を準備することが容易となり、大当り遊技を再開した直後から効率よく大入賞口２００７や第二受入口２００８に遊技球Ｂを入球させることができる。

【１７３５】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１３の発射許可信号設定処理）を開始していないが、確認表示状態にてハンドル１８２による発射操作の点検等を行うことを考慮して、その期間で、遊技球Ｂの発射を払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定するようにし、ハンドル１８２を操作したときに遊技球Ｂの発射を可能としている。また、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１３の発射許可信号設定処理）を開始するようにし、変更許可状態の終了後にも、ハンドル１８２を操作したときに遊技球Ｂの発射が可能な状態を継続するようにしている。このように、タイミングｔ５で外枠２に対して本体枠４を閉鎖する前からハンドル１８２を操作して遊技球Ｂの発射を準備することが可能であり、外枠２に対して本体枠４を閉鎖した直後から遊技を開始することができる。

【１７３６】

［１３－３．演出装置や演出部材について］

図１５４に示すように、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、周辺制御ＭＰＵが周辺制御電源投入時処理を開始するようにし、演出表示装置１６００の画面に所定の画像を表示することを可能としている。そして、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、演出表示装置１６００の画面における図柄表示（装飾図柄表示）を消去し、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の設定変更中であることを通知する設定変更中報知を実行している。この設定変更中報知としては、「設定変更中です」を繰り返す音声と、「設定変更中！」というメッセージ表示、選択操作過程における１～６の設定値に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。また、設定変更中報知は、変更許可状態でのみ行われる報知（演出）であり、外枠２に対して本体枠４が開放した状態で行われる本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、外枠２に対して本体枠４が開放した状態では、通常では本体枠開放報知（「枠が開いています」の表示や音声など）を行うものの、変更許可状態では、本体枠開放報知を行うことなく設定変更中報知を最優先に実行することとしている。なお、本体枠開放報知と設定変更中報知とを並行して実行するようにし、設定変更中報知を本体枠開放報知よりも優先して、設定変更中報知が終了した後に本体枠開放報知を行う形態も例示できる。そして、タイミングｔ４での変更許可状態の終了後には、所定期間（例えば、２０秒程度）が経過するまでの間、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、図柄変動や大当り遊技などの遊技を開始することが可能になったことを通知する遊技開始報知を実行している。

【１７３７】

なお、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、上記した設定変更中報知として、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力に加えて、機能表示ユニット１４００による通知も実行している。具体的には、機能表示ユニット１４００には、図示は省略するが、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器に加えて、設定値の設定変更中（変更許可状態）であることを表示する１つのＬＥＤからなる設定変更中表示器、設定値の確認表示中（確認表示状態）であることを表示する１つのＬＥＤからなる確認表示中表示器が備えられている。そして、変更許可状態には、機能表示ユニット１４００における設定変更中表示器のＬＥＤのみを点

灯させ、それ以外の表示器のＬＥＤを全て消灯させるようになっている。これにより、変更許可状態では、機能表示ユニット１４００による通知によって、遊技が進行しないことを把握することができる。

【１７３８】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力したとしても、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしているが、そのような検出信号を入力した場合には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、変更許可状態で遊技を行うべき期間でないにもかかわらず、各種入賞口やゲート部に遊技球Ｂが入球していることを通知する警告演出Ａを実行している。この警告演出Ａは、設定変更中報知や本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、警告演出Ａの実行時には、設定変更中報知や本体枠開放報知を行うことなく警告演出Ａを最優先に実行することとしている。

【１７３９】

また、外枠２に対して本体枠４を閉鎖している通常時については、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする状態にならない期間であるが、そのような設定キーＯＮとする状態になった場合には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、不正に設定キーＯＮとする状態になったことを通知する警告演出Ｂ，Ｃを実行している。具体的には、通常時に図柄変動が行われている状態で、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする状態になった場合には、その設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＦＦに戻るまでの間、警告演出Ｂを実行している。同様に、通常時に図柄変動が行われていない状態で、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする状態になった場合には、その設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＦＦに戻るまでの間、警告演出Ｃを実行している。また、この警告演出Ｂ，Ｃは、実行中の演出よりも優先して実行される。すなわち、警告演出Ｂ，Ｃの実行時には、図柄変動が行われているか否かにかかわらず実行中の演出を停止して警告演出Ｂ，Ｃを最優先に実行することとしている。なお、警告演出Ｂ，Ｃは、同じ態様で演出を実行しているが、図柄変動が行われている状態であるか否かを判別しうるように異なる態様で演出を実行してもよい。

【１７４０】

また、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、周辺制御ＭＰＵが周辺制御電源投入時処理を開始するようにし、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の操作を検出可能にして、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を段階的に調整することを可能としている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の操作を検出可能にして、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を段階的に調整することを可能としている。具体的には、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を長押しすることで演出表示装置１６００に調整用の画像（長押しする時間によって、５段階の調整状況を表す音量ゲージ画像と、光量ゲージ画像のいずれか）を表示した後、さらに演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を短押しするごとに音量や光量を段階的に調整（１→２→３→４→５→１→２・・・）し、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を所定時間操作しないことで音量や光量を確定させることを可能としている。ただし、図柄変動中における演出操作部１６０を用いた演出が実行されている期間には、その演出に対して演出操作部１６０が操作されることを待機した状態であるため、演出操作部１６０を操作したとしても、音量や光量を調整することができない禁止期間としている。

【１７４１】

また、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、周辺制御ＭＰＵが周辺制御電源投入時処理を開始するようにし、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行わ

れている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）としつつ、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。このような演出部材は、各々が初期位置と動作位置との間で動作することが可能な部材であり、演出部材の初期動作では、演出部材が初期位置から動作位置に向けて正常に動作するかの確認や、演出部材が初期位置で待機するように正確な位置合わせなどを行うこととしている。そして、タイミングｔ４での変更許可状態の終了後には、演出部材を用いた演出が実行されることを可能としている。例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターン（変動パターンコマンド）として、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、図柄変動中の所定のタイミングで、演出部材を初期位置から動作位置に動作するようにしている。

【１７４２】

なお、パチンコ機１の電源投入を行う際に設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることなく、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わない場合には、変動許可状態や確認表示状態のようにステップＳ５２の割り込み許可設定の実行タイミングを遅延させることがなく、その割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理を開始することから、パチンコ機１の電源投入後に直ぐに、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な状態（変動可能状態）となる。しかしながら、このような場合、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作の完了を待つことなく変動可能状態に移行しているため、例えば、パチンコ機１の電源投入後の演出部材の初期動作中において、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、その変動パターンに基づいて演出部材を初期位置から動作位置に動作することができず、演出部材の動作機会が失われてしまうことがある。これに対し、本例では、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態において、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）としつつ、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作が行われているため、変更許可状態の終了後に変動可能状態に移行したときには、演出部材の初期動作を完了している可能性が高くなっている。これにより、変更許可状態を終了した後、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合であっても、演出部材の初期動作に影響されることなく、その変動パターンに基づいて演出部材を初期位置から動作位置に動作することができ、その演出内容から得られる情報を逃すことがないようになっている。

【１７４３】

ただし、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作については、完了するまでに所定の時間（例えば、３０秒）が必要となる。このため、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態において、演出部材の初期動作が完了するよりも前に、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした場合には、演出部材の初期動作の完了を待って、演出部材を用いた演出の実行を可能にすることとなる。つまり、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとする時期については、演出部材の初期動作の完了前であっても、完了後であってもよく、いずれの場合にも、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、図柄変動を行うことが可能となっている。

【１７４４】

図１５５に示すように、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、周辺制御ＭＰＵが周辺制御電源投入時処理を開始するようにし、演出表示装置１６００の画面に所定の画像を表示することを可能としている。そして、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、演出表示装置１６００の画面における図柄表示（装飾図柄表示）を消去し、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の確認表示中であることを通知する

確認表示中報知を実行している。この確認表示中報知としては、「確認表示中です」を繰り返す音声と、「確認表示中！」というメッセージ表示、設定されている１～６の設定値に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。また、確認表示中報知は、確認表示状態でのみ行われる報知（演出）であり、外枠２に対して本体枠４が開放した状態で行われる本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、外枠２に対して本体枠４が開放した状態では、通常では本体枠開放報知（「枠が開いています」の表示や音声など）を行うものの、確認表示状態では、本体枠開放報知を行うことなく確認表示中報知を最優先に実行することとしている。なお、本体枠開放報知と確認表示中報知とを並行して実行するようにし、確認表示中報知を本体枠開放報知よりも優先して、確認表示中報知が終了した後に本体枠開放報知を行う形態も例示できる。そして、タイミングｔ４での確認表示状態の終了後には、所定期間（例えば、２０秒程度）が経過するまでの間、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、図柄変動や大当り遊技などの遊技を開始することが可能になったことを通知する遊技開始報知を実行している。

【１７４５】

また、タイミングｔ４での確認表示状態の終了後には、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することが可能な状態になることを契機として、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技を再開し、大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することを可能としているが、図１５６に示すように、このような大当り遊技の再開時には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技を再開して大入賞口扉２４１３や振分片２４１５を動作することを通知する大当り遊技再開報知を実行している。なお、大当り遊技の再開前には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、電源を遮断した時点で中断されている大当り遊技の実行待機中、つまり大入賞口扉２４１３や振分片２４１５の動作待機中であることを通知する大当り遊技待機報知を実行してもよい。これにより、大当り遊技の再開前からハンドル１８２を操作して遊技球Ｂの発射を準備することが可能であり、大当り遊技を再開した直後から効率よく大入賞口２００７や第二受入口２００８に遊技球Ｂを入球させることができる。

【１７４６】

なお、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、上記した確認表示中報知として、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力に加えて、機能表示ユニット１４００による通知も実行している。具体的には、機能表示ユニット１４００には、図示は省略するが、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器に加えて、設定値の設定変更中（変更許可状態）であることを表示する１つのＬＥＤからなる設定変更中表示器、設定値の確認表示中（確認表示状態）であることを表示する１つのＬＥＤからなる確認表示中表示器が備えられている。そして、確認表示状態には、機能表示ユニット１４００における確認表示中表示器のＬＥＤのみを点灯させ、それ以外の表示器のＬＥＤを全て消灯させるようになっている。これにより、確認表示状態では、機能表示ユニット１４００による通知によって、遊技が進行しないことを把握することができる。

【１７４７】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５、第一受入口２００７、第二受入口２００８などの各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力したとしても、遊技球Ｂの検出を無効なものとして扱うようにしているが、そのような検出信号を入力した場合には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、確認表示状態で遊技を行うべき期間でないにもかかわらず、各種入賞口やゲート部に遊技球Ｂが入球していることを通知する警告演出Ａを実行している。この警告演出Ａは、確認表示中報知や本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、警告演出Ａの実行時には、確認表示中報知や

本体枠開放報知を行うことなく警告演出Ａを最優先に実行することとしている。
【１７４８】
また、外枠２に対して本体枠４を閉鎖している通常時については、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする状態にならない期間であるが、そのような設定キーＯＮとする状態になった場合には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、不正に設定キーＯＮとする状態になったことを通知する警告演出Ｂ，Ｃを実行している。具体的には、通常時に図柄変動が行われている状態で、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする状態になった場合には、その設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＦＦに戻るまでの間、警告演出Ｂを実行している。同様に、通常時に図柄変動が行われていない状態で、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとする状態になった場合には、その設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＦＦに戻るまでの間、警告演出Ｃを実行している。また、この警告演出Ｂ，Ｃは、実行中の演出よりも優先して実行される。すなわち、警告演出Ｂ，Ｃの実行時には、図柄変動が行われているか否かにかかわらず実行中の演出を停止して警告演出Ｂ，Ｃを最優先に実行することとしている。なお、警告演出Ｂ，Ｃは、同じ態様で演出を実行しているが、図柄変動が行われている状態であるか否かを判別しうるように異なる態様で演出を実行してもよい。
【１７４９】
また、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、周辺制御ＭＰＵが周辺制御電源投入時処理を開始するようにし、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の操作を検出可能にして、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を段階的に調整することを可能としている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の操作を検出可能にして、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を段階的に調整することを可能としている。具体的には、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を長押しすることで演出表示装置１６００に調整用の画像（長押しする時間によって、５段階の調整状況を表す音量ゲージ画像と、光量ゲージ画像のいずれか）を表示した後、さらに演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を短押しするごとに音量や光量を段階的に調整（１→２→３→４→５→１→２・・・）し、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を所定時間操作しないことで音量や光量を確定させることを可能としている。ただし、図柄変動中における演出操作部１６０を用いた演出が実行されている期間には、その演出に対して演出操作部１６０が操作されることを待機した状態であるため、演出操作部１６０を操作したとしても、音量や光量を調整することができない禁止期間としている。
【１７５０】
また、本例では、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、周辺制御ＭＰＵが周辺制御電源投入時処理を開始するようにし、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）としつつ、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。このような演出部材は、各々が初期位置と動作位置との間で動作することが可能な部材であり、演出部材の初期動作では、予め定められた動作パターンで演出部材の各々を順次あるいは同時に動作させることで、演出部材が初期位置から動作位置に向けて正常に動作するかの確認や、演出部材が初期位置で待機するように正確な位置合わせなどを行うこととしている。そして、タイミングｔ４での確認表示状態の終了後には、演出部材を用いた演出が実行されることを可能としている。例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターン（変動パターンコマンド）として、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場

合には、図柄変動中の所定のタイミングで、演出部材を初期位置から動作位置に動作するようにしている。

【１７５１】

なお、パチンコ機１の電源投入を行う際に設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることなく、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わない場合には、変動許可状態や確認表示状態のようにステップＳ５２の割り込み許可設定の実行タイミングを遅延させることがなく、その割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理を開始することから、パチンコ機１の電源投入後に直ぐに、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な状態（変動可能状態）となる。しかしながら、このような場合、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作の完了を待つことなく変動可能状態に移行しているため、例えば、パチンコ機１の電源投入後の演出部材の初期動作中において、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、その変動パターンに基づいて演出部材を初期位置から動作位置に動作することができず、演出部材の動作機会が失われてしまうことがある。これに対し、本例では、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態において、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態（変動不能状態Ａ）としつつ、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作が行われているため、確認表示状態の終了後に変動可能状態に移行したときには、演出部材の初期動作を完了している可能性が高くなっている。これにより、確認表示状態を終了した後、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合であっても、演出部材の初期動作に影響されることなく、その変動パターンに基づいて演出部材を初期位置から動作位置に動作することができ、その演出内容から得られる情報を逃すことがないようになっている。

【１７５２】

ただし、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作については、完了するまでに所定の時間（例えば、３０秒）が必要となる。このため、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態において、演出部材の初期動作が完了するよりも前に、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした場合には、演出部材の初期動作の完了を待って、演出部材を用いた演出の実行を可能にすることとなる。つまり、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとする時期については、演出部材の初期動作の完了前であっても、完了後であってもよく、いずれの場合にも、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、図柄変動を行うことが可能となっている。

【１７５３】

また、本体枠４と遊技盤５に各々演出部材が搭載されている場合には、少なくとも遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作を先行して実行するようにし、本体枠４に搭載されている演出部材の初期動作を「タイミングｔ５での本体枠４の閉鎖後」まで遅延させるようにしてもよい。これは、設定値の設定変更中や設定値の確認表示中には本体枠４が開放状態とされ、設定値の設定変更や設定値の確認表示の終了後における本体枠４の閉鎖動作によって本体枠４に衝撃が発生することとなる。このため、本体枠４の閉鎖動作時には、本体枠４に搭載されている演出部材が正常に動作しなくなったり、初期位置に位置ズレが生じたりする等の事態が発生する可能性があるが、本体枠４に搭載されている演出部材の初期動作については、本体枠４の閉鎖後に開始することで、そのような事態が発生した場合にも対処できるようになる。

【１７５４】

なお、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の各々を順次に、あるいは同時に初期動作させた後に、演出部材の各々の初期動作が正常に完了しなかった場合（各々の演出部材の初期位置を検出する原点検出センサによって、所定時期に初期位置で検出されていない演出部材がある場合、あるいは、所定時期に初期位置で検出されていない演出部材がある場合に行われる再度の初期動作やリトライ動作を行った後の所定時期にも、初期位

置で検出されていない演出部材がある場合など）には、その正常に完了しなかった演出部材を用いた演出を図柄変動中に実行しないように制限することとしている。ここで、前述したように、パチンコ機１の電源投入を行う際に設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることなく、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わない場合には、パチンコ機１の電源投入後に直ぐに、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な状態（変動可能状態）となり、且つ、演出部材の初期動作が行われる状態となる。本例では、こうした状況下での演出部材の初期動作が正常に完了しなかった場合には、特別図柄の変動表示中に演出部材が初期位置と異なる位置で停止したままとなる違和感を遊技者に与えてしまうといった興趣低下を招きかねないことから、パチンコ機１の電源投入を行う際に設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることなく、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わない場合には、パチンコ機１の電源投入後の所定時期（各々の演出部材の初期動作が終了して初期位置に位置すると想定される時期）において、いずれかの演出部材が初期位置で検出されていないときに、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、外部への初期位置エラー報知を行うこととしている。

【１７５５】

一方、設定値の設定変更中（変更許可状態）や設定値の確認表示中（確認表示状態）に初期動作により演出部材が初期位置で検出されていない場合には、正規の設定変更や確認表示の作業の阻害を避けるべく、演出部材が初期位置と異なる位置で停止したままの状態になっても、初期位置エラー報知を行わないように抑制することとしている。そして、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、外部への初期位置エラー報知を行うようにしている。なお、初期位置エラー報知については、変更許可状態や確認表示状態の終了後に開始するようにしているが、初期動作により演出部材が初期位置で検出されていない時点から予め開始させておく仕様であってもよい。また、初期動作により演出部材が初期位置で検出されていない時点では、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力のうち、正規の設定変更や確認表示の作業を阻害しない態様の報知（例えば、ランプ）のみ先行して実行する仕様であってもよい。

【１７５６】

なお、上記の変形例として、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとし、且つ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作するか否かにかかわらずパチンコ機１が電源投入された場合には、特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態とし、遊技進行を阻止しつつ、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われる期間とする一方、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わないようにしてもよい。また、設定キースイッチ１３１１ａやＲＷＭクリアボタン６３３ｚ、電源スイッチ６３０ａとは別の操作部を設けるようにし、その別の操作部をホール店員が操作ＯＮとした場合には、操作ＯＦＦとするまでの間、特別図柄の変動表示を行うことが不能な状態とし、ホール店員が操作ＯＮとした以降の遊技進行を阻止しつつ、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材の初期動作が行われる期間としてもよい。このような場合にも、ホール店員が操作ＯＦＦとした後、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合であっても、演出部材の初期動作に影響されることなく、その変動パターンに基づいて演出部材を初期位置から動作位置に動作することができ、その演出内容から得られる情報を逃さないようにすることができる。

【１７５７】

上記したように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を調整することを可能としている。より詳細には、設定値の設定変更や設定値の設定確認を行う場合には、タイミングｔ３でのパチンコ機１の電源投入時において、主制御ＭＰＵが主制御電源投入時処理を開始するが、ステップＳ

３７の設定変更処理やステップＳ２８の設定値確認表示処理を開始するよりも前に、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を行っている。このウェイト時間待機処理では、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間（ブートタイマ）として１０秒（ｓ）が設定されている。周辺制御基板１５１０（周辺制御ＭＰＵ）は、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了するよりも前に、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）ための初期化処理を完了し、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態としている。このように、変更許可状態や確認表示状態の開始時において、周辺制御ＭＰＵは、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）ための初期化処理を既に完了しているため、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）の操作を検出可能となり、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を調整することが可能になっている。

【１７５８】

また、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量については、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点で、電源遮断前の音量や光量に関する情報が保持されておらず、初期状態（例えば、音量や光量が中央値となる状態）に戻されることとなる。このため、電源投入後の音量や光量については、電源遮断前に調整していた音量や光量とは異なる状態に変化することとなる。

【１７５９】

また、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとした時点で、変更許可状態や確認表示状態を終了し、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な変動可能状態に移行している。つまり、変動可能状態にて遊技者が遊技を開始することが可能な状態になるのに先行して、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から出力される光量を調整することを可能としている。例えば、変更許可状態や確認表示状態の終了後において、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターン（変動パターンコマンド）として、図柄変動中に所定の演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、図柄変動中に、演出に設定されている情報に基づいてスピーカから音（遊技音）を出力したり、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から光を出力したりするが、そのような演出が光量や音量の調整前に開始されると、音量や光量が初期状態で出力することとなり、遊技者が不快に感じる可能性がある。この点、本例では、変動可能状態にて遊技者が遊技を開始することが可能な状態になるのに先行して、音量や光量の調整を可能にすることで、遊技者が遊技を開始するまでの間に、音量や光量を初期状態から変更することができ、遊技者による遊技の開始後において、初期状態の音量や光量により遊技者が不快に感じることを防止することができる。

【１７６０】

なお、本例では、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を長押しすることで演出表示装置１６００に調整用の画像（長押しする時間によって、５段階の調整状況を表す音量ゲージ画像と、光量ゲージ画像のいずれか）を表示した後、さらに演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を短押しするごとに音量や光量を段階的に調整（１→２→３→４→５→１→２・・・）し、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を所定時間操作しないことで音量や光量を確定させることを可能としている。そして、変動可能状態においては、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を操作した際に、音量や光量を変更するのに伴い、スピーカから所定の変更音を出力している。これに対し、変更許可状態や確認表示状態の終了前においては、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を操作した際に、音量や光量を変更することが可能であるものの、スピーカから所定の変更音を出力しないようにしている。これは、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示

状態には、ホール管理者が設定値の設定変更や設定値の確認表示を行っていることが想定され、遊技者に音量や光量を変更したことを知らせる変更音を出力する必要性よりも、ホール管理者の作業効率を重視し、その作業を阻害するような事象の発生を抑制するためである。なお、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を操作した際に、光量を変更するのに伴い、その変更した光量で、ランプや演出表示装置１６００の画面などの発光部材から光を出力することについては、ホール管理者の作業を阻害するような事象ではないため、変更許可状態や確認表示状態であっても禁止していない。

【１７６１】

また、本例では、変動表示状態において、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を用いて音量や光量を変更する操作を行った場合には、その時点で、調整後の音量や光量で出力するように直ぐに反映している。これに対し、変更許可状態や確認表示状態の終了前においては、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を用いて音量や光量を変更する操作を行うことが可能であるものの、その時点で、調整後の音量や光量で出力するように反映することがなく、変更許可状態や確認表示状態の終了後において、調整後の音量や光量で出力するように反映している。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、詳しくは後述するように、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように外部に向けて警戒報知を実行しているが、そのような警戒報知として実行中の演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力については、調整後の音量や光量とすることを不可として固定の音量や光量とするようにしている。これにより、変更許可状態や確認表示状態において、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を用いて音量や光量を変更する操作を行ったとしても、実行中の警戒報知に気付き難くなるような状況が発生するのを防止し、不正監視体制が弱くなることを防止することができる。

【１７６２】

上記したように、変更許可状態や確認表示状態においては、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように外部に向けて警戒報知を実行しているが、詳しくは後述するように、変更許可状態や確認表示状態の終了後にも、その警戒報知を延長して実行することを可能にしている。そして、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合には、その延長した警戒報知の実行中にも、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を用いて音量や光量を変更する操作を行うことを可能とするが、その時点で、調整後の音量や光量で出力するように反映することがなく、延長した警戒報知の終了後において、調整後の音量や光量で出力するように反映している。つまり、警戒報知を延長して実行中の演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力についても、調整後の音量や光量とすることを不可として固定の音量や光量とするようにしている。これにより、変更許可状態や確認表示状態と同様に、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合において、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を用いて音量や光量を変更する操作を行ったとしても、延長して実行中の警戒報知に気付き難くなるような状況が発生するのを防止し、不正監視体制が弱くなることを防止することができる。

【１７６３】

また、変更許可状態や確認表示状態においては、演出操作部１６０（押圧操作部１６１）を用いて音量や光量を変更する操作を行うことを可能とし、変更許可状態や確認表示状態の終了後において、調整後の音量や光量で出力するように反映しているが、複数のランプのうち一部のランプについては、音量や光量を変更する操作を行った時点で、調整後の音量や光量で出力するように反映してもよい。例えば、複数のランプのうち、警戒報知に用いられるランプについては、音量や光量を変更する操作を行った時点で、不正監視体制を維持するために調整後の音量や光量で出力するように反映しないようにし、警戒報知に用いられないランプの全部あるいはその一部については、音量や光量を変更する操作を行った時点で、調整後の音量や光量で出力するように反映してもよい。

【１７６４】

［１３－４．不正監視について］

本実施形態では、上述したステップＳ１１２の不正行為検出処理において、各種の不正行為が監視されている。具体的には、パチンコ機１に磁石を近づけて遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂの進路を変更して遊技盤５に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を検知する磁気センサ２４７０が設けられており、主制御ＭＰＵが磁気センサ２４７０からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定し、磁石による不正行為を監視し、周辺制御ＭＰＵに対してその監視結果を送信し、周辺制御ＭＰＵに不正関連エラー処理を行わせるようにしている。加えて、パチンコ機１をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機１に振動を加えて遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂの進路を変更して遊技盤５に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を検知する振動センサを設けることで、主制御ＭＰＵが振動センサからの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定し、振動による不正行為を監視し、周辺制御ＭＰＵに対してその監視結果を送信し、周辺制御ＭＰＵに不正関連エラー処理を行わせるようにしている。これらの不正行為の監視については、通常時（設定値の設定変更や設定値の確認表示が行われていない状態）と、設定値の設定変更や設定値の確認表示が行われている状態とで、監視する態様を異ならせている。

【１７６５】

本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２４７０として、磁気の発生した箇所（遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺であるのか、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方であるのか）を特定することが可能な１つの磁気センサが設けられている。そして、通常時には、磁気センサ２４７０によって、パチンコ機１の裏面側における設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域に対して、本来発生するはずのない磁気（不正なアクセスによる磁気）が発生したか（磁石が近づいたか）を監視し、設定値の設定変更や確認表示を行う者以外がその設定変更や確認表示しようとするなどの不正行為を監視するとともに、遊技領域５ａの前方の領域に対して、本来発生するはずのない磁気（不正なアクセスによる磁気）が発生したか（磁石が近づいたか）を監視し、遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂの進路を変更して遊技盤５に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を監視している。なお、磁石を用いたパチンコ機１の裏面側に対する不正行為としては、例えば、パチンコ機１が設置される島設備内（パチンコ機１の裏面側が露呈される空間内）に金属製の不正器具と、その金属製の不正器具を間接的に操作する磁石とを仕込んでおき、パチンコ機１と島設備内との僅かな隙間やパチンコ機１の一部を破壊した開口を通じて磁石および金属製の不正器具を操作し、パチンコ機１の裏面側における設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａに不正にアクセスする行為が考えられる。

【１７６６】

なお、ステップＳ１１２の不正行為検出処理において、磁気センサ２４７０からの検出信号が入力されたときには、磁石を用いた不正行為が行われていると判断している。そして、磁石を用いた不正行為が行われていると判断した場合には、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力し、その不正行為が行われていることをホール店員が把握しうるようにしている。

【１７６７】

また、本例の磁気センサ２４７０は、図示は省略するが、矩形箱状のセンサ体で構成されており、一方側の側面に対して垂直方向に感度が強い指向性を有する第１の磁気検出領域内での磁気検出と、その反対側である他方側の側面に対して垂直方向に感度が強い指向性を有する第２の磁気検出領域内での磁気検出とを行うことができるようになっている。なお、「垂直方向に感度が強い」とは、各側面に対して水平方向と比べて垂直方向に感度が強いという意味であって、水平方向に感度が全くないという意味ではない。換言すると、各側面から発せられる磁気検出領域は、それぞれ球体状に囲まれた広域な領域となって

いる。そして、磁気センサ２４７０は、こうしたセンサ体の側面から発する第１の磁気検出領域と第２の磁気検出領域とがパチンコ機１の正面視で前後方向に広がるように配置され、一方の磁気検出領域がパチンコ機１の表面側を包含し、磁気検出領域がパチンコ機１の表面側における第一始動口２００２、第二始動口２００４、普通入賞口２００３、大入賞口２００５などの入賞口や、その他球流路の主要部位などのうちの複数箇所を監視できるようにし、他方の磁気検出領域がパチンコ機１の裏面側を包含し、パチンコ機１の裏面側における設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域を監視できるようにしている。このような構成によって、設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域に対して磁石が近づいたかや、遊技領域５ａの前方の領域に対して磁石が近づいたかをそれぞれ監視することができる。

【１７６８】

また、本例では、振動による不正行為を検知する振動センサ３００５として、遊技盤５に設けられた大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺における振動の発生を検知することが可能な振動センサ３００４が設けられている。そして、通常時のうち大当り遊技中のみ、振動センサ３００５を用いて不正行為を監視し、大当り遊技以外では、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を行っていない。これは、大当り遊技では、振分片２４１５により大入賞口２００５に受入れられて内部を流通する遊技球Ｂを第一受入口２００７又は第二受入口２００８の何れかに振分けるようにしているが、振分片２４１５に対して振動が加えられると、大入賞口２００５の内部における遊技球Ｂの進路を変更して第二受入口２００８に遊技球Ｂを入球させることが可能になってしまい、そのような不正行為を防止するためである。つまり、通常時のうち大当り遊技中には、振動センサ３００５によって、大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺に対して、本来発生するはずのない振動（不正なアクセスによる振動）が加えられたかを監視し、大入賞口２００５の内部における遊技球Ｂの進路を変更して第二受入口２００８に遊技球Ｂを入球させるなどの不正行為を監視している。

【１７６９】

なお、ステップＳ１１２の不正行為検出処理において、振動センサ３００５からの検出信号が入力されたときには、大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺に対して振動による不正行為が行われていると判断している。そして、大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺に対して振動による不正行為が行われていると判断した場合には、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力し、その不正行為が行われていることをホール店員が把握しうるようにしている。

【１７７０】

また、振動による不正行為が行われていると判断した場合に出力されるセキュリティ信号は、磁石を用いた不正行為が行われていると判断した場合に出力されるセキュリティ信号と同一の信号である。しかしながら、振動による不正行為が行われていると判断してセキュリティ信号が出力される場合と、磁石を用いた不正行為が行われていると判断してセキュリティ信号が出力される場合とでは、周辺制御ＭＰＵによって制御される不正関連エラー処理にて外部報知が行われる際の報知態様が相違している。すなわち、振動による不正行為が行われていると判断してセキュリティ信号が出力される場合には、振動による不正行為であることに対応する態様で、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による報知が行われるのに対し、磁石を用いた不正行為が行われていると判断してセキュリティ信号が出力される場合には、磁石による不正行為であることに対応する態様で、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による報知が行われることにより、いずれの不正行為が行われているのかを区別できるようになっている。

【１７７１】

次に、設定値の設定変更中や設定値の確認表示中における不正行為の監視について、図１５７及び図１５８を参照して説明する。図１５７は、設定値の設定変更中における不正行為の監視状態を示すタイムチャートであり、図１５８は、設定値の確認表示中における

不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

【１７７２】

図１５７に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視を実行しないようにしている。これは、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ１３１１ａや設定切替ボタンの機能として作動する払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚを操作しており、設定値の設定変更を行う正規の作業者以外が、磁石を用いた不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が磁気を発生しうるものを有していたとしても、磁石を用いた不正行為として検出されることを防止し、正規の設定変更作業の阻害を抑制することができる。

【１７７３】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しないようにしている。これは、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ１３１１ａや設定切替ボタンの機能として作動する払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚを操作しており、その設定変更を行う正規の作業者以外が、振動による不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が振動を加えてしまったとしても、振動による不正行為として検出されることを防止し、正規の設定変更作業の阻害を抑制することができる。

【１７７４】

また、本例では、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとし、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しながら電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行うことで、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）となるが、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点、つまり変更許可状態を開始する時点で、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力している。これに加え、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態を終了する時点でも、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力している。つまり、設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機１の電源投入が行われた後にホールコンピュータに対してセキュリティ信号を２回、出力することとなる。このセキュリティ信号は、磁気センサ２４７０を用いて磁石による不正行為を監視している状態において、磁気センサ２４７０からの検出信号が入力されて、振動による不正行為が行われていると判断した場合や、振動センサ３００５を用いて振動による不正行為を監視している状態において、振動センサ３００５からの検出信号が入力されて、振動による不正行為が行われていると判断した場合において、ホールコンピュータに対して出力される信号と同じ信号である。しかしながら、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である変更許可状態には、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視や、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行していない状態であり、そのような不正行為の監視を実行していない状態でありながらも、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号を出力することで、ホールコンピュータを通じて当該パチンコ機１への監視を警告し、正規に設定値の設定変更が行われていることをホールコンピュータを通じてホール店員に把握させることできる。つまり、ホール店員は、ホールコンピュータを通じて不正行為を行う者により設定値の設定変更が行われていないことをホールコンピュータを通じて監視することができる。また、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点で、主制御ＭＰＵが２回目のセキュリティ信号を出力しており、この２回目のセキュリティ信号により、設定値の設定変更が完了したことをホールコンピュータを通じてホール店員に把握させることができる。

【１７７５】

なお、セキュリティ信号については、ホールコンピュータが認識しうる時間だけそのホールコンピュータに対して出力されるものであればよく、タイミングｔ３からタイミングｔ３’までの時間が短時間（例えば、１秒以下）であってもよいし、長時間（例えば、１０秒以上）であってもよい。しかしながら、セキュリティ信号の出力時間が長時間である場合には、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点、つまり変更許可状態を開始する時点で出力された１回目のセキュリティ信号が、その後にタイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態を終了する時点で終了していない可能性がある。つまり、１回目のセキュリティ信号の出力が終了するタイミングｔ３’が到来するよりも前に、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとする可能性がある。このように、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態を終了する時点で、１回目のセキュリティ信号の出力が終了していない場合には、その１回目のセキュリティ信号の出力が終了した後、所定のインターバル時間（例えば、１秒）を経て、２回目のセキュリティ信号を出力するようにしている。つまり、１回目のセキュリティ信号の出力が終了するまでの間、２回目のセキュリティ信号の出力が遅延されることとなる。これにより、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態を終了する時点で、１回目のセキュリティ信号の出力が終了していない場合であっても、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号を２回、確実に出力することができる。

【１７７６】

なお、上記した所定のインターバル期間を設けない場合の別例として、次のようにしてもよい。すなわち、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点、つまり変更許可状態を終了する時点で、１回目のセキュリティ信号の出力が終了していない場合には、その時点から新たにセキュリティ信号の計時を開始する（信号出力時間をカウントするタイマを再度セットする）とともに、１回目のセキュリティ信号と２回目のセキュリティ信号とを継続させるかたちで出力するようにしてもよい。この場合、予め定められた最大出力時間（１回目のセキュリティ信号の出力時間）を越える長期に亘ってセキュリティ信号が出力されることとなり、２回目のセキュリティ信号を出力するときと同様に、設定値の設定変更が完了したことを長期に亘るセキュリティ信号の出力を通じてホール店員に把握させることができる。なお、遊技ホールの環境等によって、セキュリティ信号の出力態様を用いて設定変更が完了したことをホールコンピュータを通じてホール店員に把握させる必要がない場合には、所定の切換スイッチ等の操作に基づいて、２回目のセキュリティ信号自体を出力しないでキャンセルできるようにしてもよい。

【１７７７】

図１５８に示すように、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視を実行しないようにしている。これは、確認表示状態では、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ１３１１ａを操作しており、設定値の確認表示を行う正規の作業者以外が、磁石を用いた不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が磁気を発生しうるものを有していたとしても、磁石を用いた不正行為として検出されることを防止し、正規の確認表示作業の阻害を抑制することができる。

【１７７８】

また、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、変更許可状態と同様に、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しないようにしている。これは、確認表示状態では、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ１３１１ａを操作しており、その確認表示を行う正規の作業者以外が、振動による不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が振動を加えてしまったとしても、振動による不正行為として検出されることを防止し、正規の確認表示作業の阻害を抑制することができる。

【１７７９】
　また、本例では、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとし、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作することなく電源スイッチ６３０ａを操作してパチンコ機１の電源投入を行うことで、設定値の確認表示を行うことが可能な状態（確認表示状態）となるが、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入された時点、つまり確認表示状態を開始する時点で、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力している。一方、変更許可状態の終了時には、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点で、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力するのに対し、確認表示状態の終了時には、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点で、パチンコ機１の外部端子板５５８を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに対して、主制御ＭＰＵがセキュリティ信号を出力していない。つまり、設定値の設定変更を行う場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号を２回、出力するのに対し、設定値の確認表示を行う場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号を１回のみ、出力することとなる。これにより、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、磁気センサ２４７０を用いての不正行為の監視や、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行していない状態であり、そのような不正行為の監視を実行していない状態でありながらも、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号を出力することで、ホールコンピュータを通じて当該パチンコ機１への監視を警告し、正規に設定値の確認表示が行われていることをホールコンピュータを通じてホール店員に把握させることできる。つまり、ホール店員は、ホールコンピュータを通じて不正行為を行う者により設定値の確認表示が行われていないことをホールコンピュータを通じて監視することができる。なお、タイミングｔ４で設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとした時点では、変更許可状態のように主制御ＭＰＵが２回目のセキュリティ信号を出力することがないことにより、設定値の設定変更と設定値の確認表示とのいずれが行われていたのかを区別できるようになっている。
【１７８０】
　また、磁石や振動による不正行為が行われていると判断してホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力される場合には、主制御ＭＰＵから周辺制御ＭＰＵへの監視結果の送信に基づき、周辺制御ＭＰＵによって制御されるエラー関連処理での外部報知として演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による報知が行われるのに対し、設定値の設定変更時（変更許可状態）や設定値の設定確認時（確認表示状態）にホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力される場合には、周辺制御ＭＰＵへの監視結果に関する何らの情報も送信しないようにし、周辺制御ＭＰＵによって制御されるエラー関連処理での外部報知として演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による一切の報知が行われないようにしている。これによっても、正規の設定変更や確認表示の作業を阻害しないようにできる。
【１７８１】
　なお、上記の変形例として、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとし、且つ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作するか否かにかかわらずパチンコ機１が電源投入された場合には、設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＦＦとするまでの間、磁気センサ２４７０や振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しない期間とする一方、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わないようにしてもよい。また、設定キースイッチ１３１１ａやＲＷＭクリアボタン６３３ｚ、電源スイッチ６３０ａとは別の操作部を設けるようにし、その別の操作部をホール店員が操作ＯＮとした場合には、磁気センサ２４７０や振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しない期間としてもよい。このような場合にも、パチンコ機１の点検作業を行う際に、その点検作業を行う正規の作業者が磁石を近づけたり振動を加えたりしたとしても、磁石や振動による不正行為として検出されることを防止し、正規の点検作業の阻害を抑制することができる。

また、磁気センサ２４７０や振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しない期間についての少なくとも開始時には、変更許可状態や確認表示状態の開始時と同じく、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号を出力することで、ホールコンピュータを通じて当該パチンコ機１への監視を警告し、正規に点検作業が行われていることをホールコンピュータを通じてホール店員に把握させることできる。

【１７８２】

なお、本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２４７０として、磁気の発生した箇所（遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺であるのか、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方であるのか）を特定することが可能な１つの磁気センサが設けられているが、複数の磁気センサを設けるようにし、例えば、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方や、遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺において、それぞれの磁気センサが磁気の発生を検知可能としてもよい。このような構成では、上記した１つの磁気センサ２４７０である構成と同様に、通常時において、複数の磁気センサを用いての不正行為の監視を実行するのに対し、変更許可状態や確認表示状態において、複数の磁気センサを用いての不正行為の監視を実行しないようにしてもよいが、変更許可状態や確認表示状態においては、複数の磁気センサのうち一部の磁気センサ（例えば、設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺に設けられた磁気センサ）のみ用いての不正行為の監視を実行するようにしてもよい。

【１７８３】

同様に、本例では、振動による不正行為を検知する振動センサ３００５として、遊技盤５に設けられた大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺における振動の発生を検知することが可能な１つの振動センサが設けられているが、複数の振動センサを設けるようにし、例えば、大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺に加えて、遊技盤５の前側に位置する大入賞口２００５以外の入球口の周辺や、遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺においても、それぞれの振動センサが振動の発生を検知可能としてもよい。このような構成では、通常時において、複数の振動センサを用いての不正行為の監視を実行する（ただし、大入賞口２００５の内部の振分片２４１５の周辺に設けられた振動センサについては、大当り遊技中のみ）のに対し、変更許可状態や確認表示状態において、複数の振動センサを用いての不正行為の監視を実行しないようにしてもよいが、変更許可状態や確認表示状態においては、複数の振動センサのうち一部の振動センサ（例えば、設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺に設けられた振動センサ）のみ用いての不正行為の監視を実行するようにしてもよい。

【１７８４】

また、変更許可状態や確認表示状態が終了した直後（不正行為の監視を開始した直後）のセキュリティ信号送信中に磁石や振動による不正行為を検知することもあり、そのような場合には、不正行為の検知に基づく重要なセキュリティ信号が出力できずに、不正監視体制が弱体化してしまうような事態の発生が懸念される。こうした事態を防ぐために、以下のようにしてもよい。すなわち、変更許可状態における２回目のセキュリティ信号の出力期間や、確認表示状態における１回目のセキュリティ信号の出力期間が経過するまで遅延させるように、不正行為の検知に基づくセキュリティ信号の出力時期を遅延させ、不正行為の検知に基づくセキュリティ信号の出力時期が重ならないようにしておくことが例示できる。具体的には、変更許可状態や確認表示状態が終了した後に、不正行為の監視を直ちに開始するものの、変更許可状態における２回目のセキュリティ信号の出力期間や、確認表示状態における１回目のセキュリティ信号の出力期間内に新たなセキュリティ信号が出力される契機（不正行為の検知）が発生した場合には、新たなセキュリティ信号の出力を破棄せずに、先行して出力されているセキュリティ信号の出力が完了するまで新たなセキュリティ信号の出力情報を記憶保持し、本来の出力時期よりも遅延させるかたちで新たなセキュリティ信号を出力するようにしてもよい。このような実施形態によれば、本来の

不正行為の検知に基づくセキュリティ信号の出力が破棄されず、不正監視体制が弱体化してしまうような事態の発生を抑制することができる。また、別例として、不正監視の開始時期そのものを変更許可状態における２回目のセキュリティ信号の出力期間や、確認表示状態における１回目のセキュリティ信号の出力期間が終了するまで延長するようにしておくこととしてもよい。このような実施形態によっても、本来の不正行為の検知に基づくセキュリティ信号の出力が破棄されてしまうことがなく、不正監視体制が弱体化してしまうような事態の発生を抑制することができる。

【１７８５】

［１４．コマンド送信処理について］

上述したように、パチンコ機１の主な制御構成は、遊技盤５に取付けられる主制御基板１３１０及び周辺制御基板１５１０と、本体枠４に取付けられる払出制御基板６３３と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。このうち、主制御基板１３１０は、遊技動作（遊技の進行）を制御するのに対し、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御している。具体的には、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、所定のタイミングで、遊技演出の制御に関する情報やパチンコ機１の状態に関する情報を各種コマンドとして主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域（コマンドを記憶する専有領域、コマンドバッファ）にセットし、それらのセットしたコマンドを周辺制御基板１５１０に順次送信することで、周辺制御基板１５１０側でも、遊技演出の制御に関する情報やパチンコ機１の状態に関する情報を把握することができる。ただし、パチンコ機１の電源投入時において、設定値の設定変更や設置値の確認表示を行う際には、遊技演出の制御に関する情報やパチンコ機１の状態に関する情報を各種コマンドとして主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域にセットしながらも、変更許可状態や確認表示状態の実行中に一部のコマンドだけを周辺制御基板１５１０に直ちに送信し、残りのコマンドについては、変更許可状態や確認表示状態の終了後に周辺制御基板１５１０に送信するようにしている。

【１７８６】

まず、パチンコ機１の電源投入時におけるコマンドの送信タイミングについて、図１５９を参照して説明する。図１５９（Ａ）は、パチンコ機１の通常の電源投入時（設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わない場合）におけるコマンドの送信タイミングを示すタイムチャートであり、図１５９（Ｂ）は、パチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う場合におけるコマンドの送信タイミングを示すタイムチャートである。なお、本例では、変更許可状態や確認表示状態の開始時において、少なくとも主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０４のスイッチ入力処理を開始するようにし、各種入賞口やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御ＭＰＵが入力するものとして記載している。

【１７８７】

図１５９に示すように、タイミングｔ３でパチンコ機１が電源投入されると、主制御ＭＰＵは、図１１１に示した主制御側電源投入時処理を開始する。そして、タイミングｔ３からタイミングｔｙまでの期間には、上述した［電源投入時におけるパチンコ機の挙動］で説明したように、主制御側電源投入時処理のステップＳ１０～Ｓ２４の処理を実行し、タイミングｔｙが到来した時点で、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値、及び、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧの値がいずれの組み合わせであるのかを判定する（ステップＳ２５～Ｓ２７）。ステップＳ２５の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したときには、予め定めた設定値変更許可条件が成立することによって、ステップＳ３７の設定変更処理に移行して設定許可状態にする。また、ステップＳ２６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であると判定したときには、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行った後に変動可能状態にする。また、ステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮ

フラグＣＳ－ＦＬＧが値１であると判定したときには、予め定めた設定値表示許可条件が成立することによって、ステップＳ２８の設定値確認表示処理に移行して確認表示状態にする。また、ステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０であると判定したときには、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行うことなく変動可能状態にする。なお、変動可能状態とは、上述したように、ステップＳ５２の割り込み許可設定の実行によって主制御側タイマ割り込み処理（ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理）を開始することで、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能となる状態である。

【１７８８】

なお、上述したが、周辺制御基板１５１０（周辺制御ＭＰＵ）は、主制御ＭＰＵがウェイト時間待機処理を完了する時点であるタイミングｔｙよりも前に、周辺制御基板１５１０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）ための初期化処理を完了しているため、タイミングｔｙの時点以降には、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からの各種コマンドを受信することができる状態となっている。

【１７８９】

図１５９（Ａ）に示すように、タイミングｔ３の時点で設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されておらず、通常の電源投入時であるとして、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行わない場合には、同じくタイミングｔ３の時点でＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると、タイミングｔｙの時点から、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行った後に変動可能状態にする一方、タイミングｔ３の時点でＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと、タイミングｔｙの時点から、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行うことなく変動可能状態にする。このような変動可能状態では、主制御ＭＰＵは、遊技演出の制御に関する情報やパチンコ機１の状態に関する情報を各種コマンドとして主制御内蔵ＲＡＭのコマンドバッファにセットすることが可能であり、それらのコマンドをセットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信することとなる。

【１７９０】

例えば、タイミングｔｙの時点で本体枠４が開放している場合には、主制御ＭＰＵは、本体枠４が開放していることを特定するドア開放時コマンドをコマンドバッファにセットし、そのドア開放時コマンドをセットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信する。そして、周辺制御ＭＰＵは、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からドア開放時コマンドを受信することによって、本体枠４を閉鎖する時点であるタイミングｔ５が到来するまでの期間には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、本体枠４が開放していることを通知するドア開放時報知を実行している。このドア開放時報知としては、「ドア開放中です」を繰り返す音声と、「ドア開放中！」というメッセージ表示、通常時よりも高い輝度でのランプ発光を実行することとしている。このように、本体枠４の開放中には、外部に向けてドア開放時報知を実行することで、本体枠４が開放していることをホール管理者が直ぐに把握することができ、本体枠４の開放中において、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めることができる。

【１７９１】

図１５９（Ｂ）に示すように、タイミングｔ３の時点で設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されており、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う場合には、同じくタイミングｔ３の時点でＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていると、タイミングｔｙの時点から、設定値の設定変更を行うことが可能な変更許可状態にする一方、タイミングｔ３の時点でＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていないと、タイミングｔｙの時点から、設定値の確認表示を行うことが可能な確認表示状態にする。そして、変更許可状態では、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４の時点で、変更許可状態を終了し、そのタイミングｔ４の時点から、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行った後に変動可能状態にする。一方、確認表示状態では

、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４の時点で、確認表示状態を終了し、そのタイミングｔ４の時点から、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行うことなく変動可能状態にする。

【１７９２】

上記した変更許可状態や確認表示状態では、主制御ＭＰＵは、遊技演出の制御に関する情報やパチンコ機１の状態に関する情報を各種コマンドとして主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域（コマンドバッファ）にセットするものの、そのコマンドの種類によって、セットする主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域を異ならせている。具体的には、少なくとも変更許可状態や確認表示状態には、主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域（コマンドバッファ）として、第１記憶領域（第１コマンドバッファ）と第２記憶領域（第２コマンドバッファ）とを設けるようにし、第１コマンドバッファにコマンドをセットした場合には、そのコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信する一方、第２コマンドバッファにコマンドをセットした場合には、そのセットしたコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信することなく、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットしたコマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットしたコマンドを周辺制御基板１５１０に送信するようにしている。つまり、少なくとも変更許可状態や確認表示状態において、第１コマンドバッファには、直ちに周辺制御基板１５１０に送信することを要するコマンドをセットする一方、第２コマンドバッファには、タイミングｔ４で変更許可状態や確認表示状態を終了した後に周辺制御基板１５１０に送信することを要するコマンドをセットするようにしている。

【１７９３】

なお、変更許可状態や確認表示状態を除いては、主制御ＭＰＵは、遊技演出の制御に関する情報やパチンコ機１の状態に関する情報を各種コマンドとして第１コマンドバッファにセットし、第１コマンドバッファにコマンドをセットした場合には、そのコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信するようにしている。つまり、変更許可状態や確認表示状態においては、第１コマンドバッファと第２コマンドバッファとのいずれかにコマンドをセットしているが、変更許可状態や確認表示状態を除いては、全てのコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信するように、第１コマンドバッファのみにコマンドをセットしている。ただし、変更許可状態や確認表示状態を除いては、第１コマンドバッファと第２コマンドバッファとを区分しないようにし、その区分していないコマンドバッファにコマンドをセットした場合には、そのコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信するようにしてもよい。

【１７９４】

まず、変更許可状態や確認表示状態において、第２コマンドバッファにセットされるコマンドとしては、不正監視に関するコマンドとして、本体枠４が開放していることを特定するドア開放時コマンドや、各種入賞口（第一始動口２００２、第二始動口２００４、大入賞口２００５など）やゲート部２００３に遊技球Ｂが入球した際に検出信号の入力を無効な期間としながらも検出自体（異常入球）があったことを特定する異常入球時コマンドなどが挙げられる。具体的には、ドア開放時コマンドは、変更許可状態や確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、本体枠４が開放している場合に第２コマンドバッファにセットし、第２コマンドバッファにドア開放時コマンドをセットした場合には、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットしたドア開放時コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットしたドア開放時コマンドを周辺制御基板１５１０に送信する。また、異常入球時コマンドは、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態において遊技球Ｂの検出（異常入球）があった時点で、第２コマンドバッファにセットし、第２コマンドバッファに異常入球時コマンドをセットした場合には、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットした異常入球時コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットした異常入球時コマンドを周辺制御基板１５１０

に送信する。
【１７９５】
そして、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からドア開放時コマンドを受信することによって、本体枠４を閉鎖する時点であるタイミングｔ５が到来するまでの期間には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、本体枠４が開放していることを通知するドア開放時報知を実行している。このドア開放時報知としては、「ドア開放中です」を繰り返す音声と、「ドア開放中！」というメッセージ表示、通常時よりも高い輝度でのランプ発光を実行することとしている。また、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から異常入球時コマンドを受信することによって、タイミングｔ４から所定期間にわたって、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、各種入賞口やゲート部２００３に異常入球があったことを通知する異常入球時報知を実行している。この異常入球時報知としては、「異常入球」を繰り返す音声と、「異常入球あり！」というメッセージ表示、通常時よりも高い輝度でのランプ発光を実行することとしている。このように、変更許可状態や確認表示状態においては、本体枠４が開放しているか否かや、各種入賞口やゲート部２００３に異常入球があったか否かを監視し、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、外部に向けてドア開放時報知や異常入球時報知を実行することで、本体枠４が開放していることや、各種入賞口やゲート部２００３に異常入球があったことをホール管理者が把握することができる。なお、変更許可状態や確認表示状態の終了後においては、ドア開放時報知や異常入球時報知を同時に実行することも可能であるが、重度の不正が疑われる報知（例えば、異常入球時報知）を優先して実行するようにしてもよい。
【１７９６】
上記したように、ドア開放時コマンドや異常入賞時コマンドなどの不正監視に関するコマンドについては、変更許可状態や確認表示状態において第２コマンドバッファにセットし、そのセットしたコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信することなく、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットしたコマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットしたコマンドを周辺制御基板１５１０に送信するようにしている。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う際に、ホール管理者が意図しない不正検知によりドア開放時報知や異常入球時報知が実行されることを防止し、正規の作業の阻害を抑制することができる。
【１７９７】
一方、変更許可状態や確認表示状態において、第１コマンドバッファにセットされるコマンドとしては、設定に関するコマンドとして、変更許可状態の開始時であることを特定する設定変更コマンドや、確認表示状態の開始時であることを特定する設定確認コマンド、変更許可状態の終了時であることを特定する設定変更完了コマンド、確認表示状態の終了時であることを特定する設定値確認表示完了コマンドなどが挙げられる。具体的には、設定変更コマンドは、変更許可状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、第１コマンドバッファにセットし、設定確認コマンドは、確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、第１コマンドバッファにセットし、いずれのコマンドも、セットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信する。同様に、設定変更完了コマンドは、変更許可状態の終了時であるタイミングｔ４の時点で、第１コマンドバッファにセットし、設定値確認表示完了コマンドは、確認表示状態の終了時であるタイミングｔ４の時点で、第１コマンドバッファにセットし、いずれのコマンドも、セットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信する。
【１７９８】
そして、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更コマンドや設定確認コマンドを受信することによって、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの期間には、演出表示装置

１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行している。つまり、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行している。設定変更コマンドに対応した警戒報知としては、「設定変更中です」を繰り返す音声と、「設定変更中！」というメッセージ表示、設定値の設定変更中に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。また、設定確認コマンドに対応した警戒報知としては、「設定確認中です」という音声と、「設定確認中！」というメッセージ表示、設定値の設定確認中に対応した色でのランプ発光（設定値の設定変更中に対応した色でのランプ発光とは異なる発光態様）を実行することとしている。このように、変更許可状態や確認表示状態においては、外部に向けて警戒報知を実行することで、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行うことが可能であることをホール管理者が直ぐに把握することができ、変更許可状態や確認表示状態において、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めることができる。

【１７９９】

上記したように、設定変更コマンドや設定確認コマンドなどの設定に関するコマンドについては、変更許可状態や確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で第１コマンドバッファにセットし、そのセットしたコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信している。変更許可状態や確認表示状態においては、本体枠４が開放していたり各種入賞口やゲート部２００３に異常入球があったとしても、変更許可状態や確認表示状態の終了後までドア開放時報知や異常入球時報知が実行されることを遅延させているため、通常の不正監視体制でない状況であるが、第２コマンドバッファにセットしたコマンドに先行して、設定変更コマンドや設定確認コマンドなどの設定に関するコマンド（警戒用の特定コマンド）を周辺制御基板１５１０に送信することで、変更許可状態や確認表示状態においても、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めることができる。

【１８００】

また、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更コマンドや設定確認コマンドを受信した際に、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行している。変更許可状態においては、設定値の設定変更を行うことが可能な状態であり、確認表示状態と比べて、ホール管理者以外が不正に設定値の設定変更を行うことがないように特に監視体制を強くする必要があるが、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行することで、監視体制を強くする必要があるか否かをホール管理者が的確に判断することができる。

【１８０１】

また、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からドア開放時コマンドや異常入球時コマンドを受信した際に、ドア開放時報知や異常入球時報知を実行しているが、これらの報知では、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知するだけでなく、スピーカから「ビービービー」などの警告音を音声に加えて出力し（「ドアが開いています、ビービービー、ドアが開いています、・・・」など）、「メッセージ＋警告音」の組み合わせで実行するようにしている。これに対し、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更コマンドや設定確認コマンドを受信した際には、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行しているが、これらの報知では、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知しているが、スピーカから出力する音については、警告音を出力せずに音声のみで実行するようにしている。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う際に、コマンドの種類に対応した警戒演出を実行したとしても、ドア開放時報知や異常入球時報知と比べて外部に向けたアピールを抑制することができ、正規の作業の阻害を抑制することができる。

【１８０２】

［１４－１．遊技情報コマンドの送信タイミングについて］

上記した実施形態では、パチンコ機１の電源投入時において、設定値の確認表示を行う場合には、ステップＳ２８の設定値確認表示処理を行った後に、ステップＳ２９～Ｓ３６の処理を行っている。つまり、確認表示状態の終了時点（設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４の時点）で、ステップＳ３４において、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた遊技情報コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域（コマンドバッファ）にセットし、そのセットした遊技情報コマンドを周辺制御基板１５１０に順次送信することで、周辺制御基板１５１０側でも、電源を遮断する前の遊技に関する情報を把握することができる。これにより、確認表示状態の終了後には、現在の遊技状態、電源を遮断した時点で中断されている特別図柄の変動表示、電源を遮断した時点で記憶されている保留数などを周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵが把握することによって、周辺制御ＭＰＵは、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による演出を復帰させ、例えば、電源を遮断した時点で中断されている装飾図柄の変動表示を再開したり、電源を遮断した時点で記憶されている保留数の表示を再開したりできるようになっている。

【１８０３】

この点、遊技情報コマンドについては、確認表示状態の終了時点（設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４の時点）ではなく、確認表示状態の開始時点（タイミングｔｙの時点）で、第２コマンドバッファにセットするようにし、第２コマンドバッファに遊技情報コマンドをセットした場合には、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットした遊技情報コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットした遊技情報コマンドを周辺制御基板１５１０に送信するようにしてもよい。このような遊技バックアップ情報を遊技情報コマンドとして送信する場合における遊技情報コマンドのセットタイミング及び送信タイミングについて、図１６０及び図１６１を参照して説明する。図１６０は、主制御側電源投入時処理の変形例を示すフローチャートである。また、図１６１（Ａ）は、パチンコ機１の通常の電源投入時（ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部及び設定キースイッチ１３１１ａを操作しない場合）における遊技情報コマンドの送信タイミングを示すタイムチャートであり、図１６１（Ｂ）は、パチンコ機１の電源投入時に設定値の確認表示を行う場合における遊技情報コマンドの送信タイミングを示すタイムチャートである。

【１８０４】

なお、本例では、パチンコ機１の電源投入時にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作しておらず、遊技バックアップ情報を遊技情報コマンドとして送信する場合について説明しているが、パチンコ機１の電源投入時にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部を操作し、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う場合や設定値の設定変更を行う場合には、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアすることから、遊技バックアップ情報が失われることとなり、遊技バックアップ情報を遊技情報コマンドとして送信することがない。

【１８０５】

図１６０に示すように、本例の主制御電源投入時処理では、ステップＳ２６の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値１、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値０でないと判定したときには、まず、ステップＳ２９～Ｓ３６の処理を行う。このステップＳ２９～Ｓ３６の処理のうち、ステップ３２においては、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた遊技情報コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域（コマンドバッファ）にセットしている。そして、ステップＳ２９～Ｓ３６の処理に続いて、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ２７）。ステップＳ２７の判定において、主制御ＭＰＵは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０、且つ、設定キーＯＮフラグＣＳ－ＦＬＧが値１であるとして、予め定めた

設定値表示許可条件が成立していると判定したときには、設定値確認表示処理を行う（ステップＳ２８）。つまり、ステップＳ２８の設定値確認表示処理を行うよりも前にステップＳ３２の処理を行い、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた遊技情報コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域（コマンドバッファ）にセットしている。また、ステップＳ２８の設定値確認表示処理を行った後にステップＳ２９～Ｓ３６の処理を行う場合には、ステップＳ２９でチェックサムの算出を行う時間や、ステップＳ３０でチェックサムの値（サム値）が主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する時間の分だけ、遊技の再開が遅延することとなるが、ステップＳ２８の設定値確認表示処理を行うよりも前にステップＳ２９～Ｓ３６の処理を行うことで、ステップＳ２８の設定値確認表示処理を行った後に遊技が再開されるまでの時間を短縮することができるようになる。

【１８０６】

図１６１（Ａ）に示すように、通常の電源投入時である場合、つまりタイミングｔ３の時点でＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部及び設定キースイッチ１３１１ａが操作されていない場合には、タイミングｔｙの時点から、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行うことなく変動可能状態にする。このような変動可能状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、主制御ＭＰＵは、遊技バックアップ情報を遊技情報コマンドとして主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域にセットし、その遊技情報コマンドをセットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信することとなる。これにより、周辺制御ＭＰＵは、変動可能状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、電源を遮断した時点での演出（演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力）を迅速に復帰させることができる。

【１８０７】

なお、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から遊技情報コマンドを受信した際に、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。つまり、変動可能状態の開始時であるタイミングｔｙの時点からは、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。このような演出部材は、各々が初期位置と動作位置との間で動作することが可能な部材であり、演出部材の初期動作では、演出部材が初期位置から動作位置に向けて正常に動作するかの確認や、演出部材が初期位置で待機するように正確な位置合わせなどを行うこととしている。これにより、変動可能状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、演出部材が初期位置からずれた位置にあったとしても、初期動作を行うことで、演出部材を初期位置に戻すことができ、１回の初期動作で演出部材が初期位置に戻らなかった場合には、演出部材が初期位置に戻るための制御を幾度か繰り返すことで、演出部材が初期位置からずれた位置で待機することを防止することができる。そして、演出部材の初期動作の終了後には、演出部材を用いた演出が実行されることを可能としている。例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターンコマンドとして、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、図柄変動中の所定のタイミングで、演出部材を初期位置から動作位置に動作するようにしている。

【１８０８】

図１６１（Ｂ）に示すように、設定値の確認表示を行う場合、つまりタイミングｔ３の時点で設定キースイッチ１３１１ａがＯＮ操作されており、且つ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されていない場合には、タイミングｔｙの時点から、設定値の確認表示を行うことが可能な確認表示状態にする。そして、確認表示状態では、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４の時点で、確認表示状態を終了し、そのタイミングｔ４の時点から、ステップＳ３８の主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行うことなく変動可能状態にする。このような場合には、確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、主制御ＭＰＵは、遊技バックアップ情報を遊技情報コマンドとして第２コ

マンドバッファにセットし、第２コマンドバッファに遊技情報コマンドをセットした場合には、そのセットした遊技情報コマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信することなく、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットした遊技情報コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットした遊技情報コマンドを周辺制御基板１５１０に送信する。これにより、周辺制御ＭＰＵは、変動可能状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、電源を遮断した時点での演出（演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力）を復帰させることができる。

【１８０９】

上記したように、遊技情報コマンドについては、確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で第２コマンドバッファにセットし、そのセットした遊技情報コマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信することなく、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットした遊技情報コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットした遊技情報コマンドを周辺制御基板１５１０に送信するようにしている。これにより、設定値の確認表示を行う際に、電源を遮断した時点での演出（演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力）が復帰することを防止し、正規の作業の阻害を抑制することができる。また、確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、既に遊技バックアップ情報を遊技情報コマンドとして第２コマンドバッファにセットしているため、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である確認表示状態においてノイズが発生して遊技バックアップ情報が破壊されたとしても、遊技情報コマンドを周辺制御基板１５１０に確実に送信することができる。

【１８１０】

また、設定確認コマンドについては、確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で第１コマンドバッファにセットし、そのセットした設定確認コマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信している。そして、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定確認コマンドを受信した際に、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。つまり、タイミングｔ３からタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。このような演出部材は、各々が初期位置と動作位置との間で動作することが可能な部材であり、演出部材の初期動作では、演出部材が初期位置から動作位置に向けて正常に動作するかの確認や、演出部材が初期位置で待機するように正確な位置合わせなどを行うこととしている。これにより、確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で、演出部材が初期位置からずれた位置にあったとしても、初期動作を行うことで、演出部材を初期位置に戻すことができ、１回の初期動作で演出部材が初期位置に戻らなかった場合には、演出部材が初期位置に戻るための制御を幾度か繰り返すことで、演出部材が初期位置からずれた位置で待機することを防止することができる。そして、タイミングｔ４での確認表示状態の終了後には、演出部材を用いた演出が実行されることを可能としている。例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターンコマンドとして、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、図柄変動中の所定のタイミングで、演出部材を初期位置から動作位置に動作するようにしている。

【１８１１】

上記したように、タイミングｔ４での確認表示状態の終了後には、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に変動パターンコマンドを送信することが可能である一方、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、その変動パターンを送信することがない。このため、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されることによって演出部材が動作することがなく、演出部材の故障によって動作してい

ないのか否かを判別することができない。この点、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われることで、「演出部材は正常であるが遊技に伴していない状況であること」を外部に向けて知らせることができ、演出部材の故障ではないと判別することができる。なお、本例では、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である確認表示状態において、演出部材の初期動作が行われているが、演出部材が故障ではないことを知らせるために動作が行われるものであればよく、例えば、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である確認表示状態には、初期動作とは別に演出部材の仮動作が行われるのみであって、タイミングｔ４での確認表示状態の終了後に、演出部材の初期動作が行われるものであってもよい。なお、演出部材の仮動作は、初期動作とは異なる動作であっても良いし、初期動作と同じ動作であっても良い。

【１８１２】

なお、設定値の設定変更を行う場合には、変更許可状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で第１コマンドバッファに設定変更コマンドをセットし、そのセットした設定変更コマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信している。そして、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更コマンドを受信した際に、設定確認コマンドを受信した際と同じく、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われている。このように、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態においても、確認表示状態と同じく、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われることで、「演出部材は正常であるが遊技に伴していない状況であること」を外部に向けて知らせることができ、演出部材の故障ではないと判別することができる。

【１８１３】

［１４－２．変更許可状態や確認表示状態の終了後における警戒報知の延長について］

上記した実施形態では、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行しているが、変更許可状態や確認表示状態の終了後にも、その警戒報知を延長して実行するようにしてもよい。このような変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合について、図１６２を参照して説明する。図１６２は、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合を示すタイムチャートである。

【１８１４】

図１６２に示すように、詳細は上述したが、タイミングｔｙでの変更許可状態の開始時には、第１コマンドバッファに設定変更コマンドをセットし、タイミングｔｙでの確認表示状態の終了時には、第１コマンドバッファに設定確認コマンドをセットし、いずれのコマンドも、セットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信する。そして、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔｙの時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更コマンドや設定確認コマンドを受信することによって、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの期間には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行している。

【１８１５】

また、タイミングｔ４での変更許可状態の終了時には、第１コマンドバッファに設定変更完了コマンドをセットし、タイミングｔ４での確認表示状態の開始時には、第１コマンドバッファに設定値確認表示完了コマンドをセットし、いずれのコマンドも、セットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信する。このとき、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更完了コマンドや設定値確認表示完了コマンドを受信することによって、タイミングｔ４の時点から所定時間（例えば、３０秒間）が経過したタイミングｔ４’が到来するまでの期間には、演出表示装置１６

００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、タイミングｔｙの時点から実行中の警戒報知を継続して実行している。つまり、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行しているが、変更許可状態や確認表示状態の終了後にも、タイミングｔ４からタイミングｔ４’までの期間である所定時間（例えば、３０秒間）の分だけ、その警戒報知を延長して実行している。この警戒報知の延長は、警戒報知の延長終了条件を設定し、その設定した延長終了条件が満たされることで終了するものである。具体的には、警戒報知の延長期間として所定時間（例えば、３０秒間）で終了する場合は、その所定時間（例えば３０秒間）を特定のタイマ部に設定し、そのタイマ部が所定時間の計時を開始して時間満了になることで終了するものである。また、別例としては、警戒報知の延長期間として所定回数の音声の報知（例えば、５回のメッセージ音声のループ）で終了する場合は、その所定回数を特定のカウント部に設定し、そのカウント部が所定回数の計数を開始して回数満了になることで終了するようにしてもよい。

【１８１６】

上記したように、変更許可状態や確認表示状態の実行時には、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間だけでなく、タイミングｔ４の時点から所定時間（例えば、３０秒間）が経過したタイミングｔ４’が到来するまでの期間、警戒報知を延長して実行している。例えば、変更許可状態や確認表示状態の実行時のみ警戒報知を実行する場合には、変更許可状態や確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点から短時間（例えば、１～２秒）で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作すると、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である警戒報知を実行する時間が短くなることから、ホール管理者以外が短時間で不正に設定値の設定変更や設定値の確認表示を行った場合には、ホール管理者が気付かない可能性がある。特に、設定値の確認表示を行う場合については、設定値を設定変更する必要がないことから、ホール管理者以外が短時間で不正に設定値の確認表示を行うことが可能であり、ホール管理者が気付かない可能性がある。これに対し、変更許可状態や確認表示状態の終了後にも警戒報知を延長して実行する場合には、変更許可状態や確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点から短時間（例えば、１～２秒）で設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したとしても、警戒報知を実行する時間として、タイミングｔ４からタイミングｔ４’までの期間が確保されることとなる。このため、ホール管理者以外が短時間で不正に設定値の設定変更や設定値の確認表示を行った場合であっても、ホール管理者が気付きやすく、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めることができる。

【１８１７】

また、詳しくは上述したが、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、コマンドの種類に対応した警戒報知を実行している。設定変更コマンドに対応した警戒報知としては、「設定変更中です」を繰り返す音声と、「設定変更中！」というメッセージ表示、設定値の設定変更中に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。また、設定確認コマンドに対応した警戒報知としては、「設定確認中です」という音声と、「設定確認中！」というメッセージ表示、設定値の設定確認中に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。そして、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合には、変更許可状態や確認表示状態中における警戒報知のメッセージ内容を維持するようにしてもよいが、変更許可状態や確認表示状態とは別のメッセージ内容としてもよい。例えば、変更許可状態や確認表示状態の終了後の警戒報知では、変更許可状態や確認表示状態中におけるメッセージ内容とは別のメッセージ内容である「設定変更が完了しました」や「設定確認が完了しました」といったメッセージをループさせて出力する構成にしてもよい。これにより、上述した不正行為の対策だけでなく、正規に変更許可状態や確認表示状態が終了した場合にもホール管理者にその旨を気付き易くすることができる。また、変更許可状態や確認表示状態中における警戒報知のメッセージ内容を維持する場合には、警戒報知の延長時との切り換わりタイミングであるｔ４

にて一時的な報知の分断が起きないようにしてもよい。例えば、変更許可状態や確認表示状態にてコマンドの種類に対応して実行される警戒報知のうちの少なくともスピーカから出力される音声については、その音声が中途で終了しないように完結するまで継続出力するように制御し、延長される警戒報知における音声については、継続出力された警戒報知の音声の完了後に、音声の先頭から改めて実行するようにすることが例示できる。

【１８１８】

また、警戒報知については、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知しているが、スピーカから出力する音については、ドア開放時報知や異常入球時報知として出力される「ビービービー」などの警告音については出力しておらず、音声のみで実行するようにしている。また、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが不能な変動不能状態であるのに対し、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態の終了後には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な変動可能状態となり、例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に変動パターンコマンドが送信されることによって、各種の演出音がスピーカから出力されることとなる。この点、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合であっても、警告報知としてスピーカから警告音の出力がないことで、音声を出力するために有限に設けられたチャンネルに余裕をもたせることができ、各種の演出音を出力するために有限に設けられたチャンネルに対する割り当てを行う際に、その有限に設けられたチャンネルに空き（未使用チャンネル）がない状況を極力回避することができる。

【１８１９】

また、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）からドア開放時コマンドや異常入球時コマンドを受信しているが、タイミングｔ４の時点でドア開放時報知や異常入球時報知を実行することなく、延長して実行した警戒報知の終了時であるタイミングｔ４’の時点からドア開放時報知や異常入球時報知を実行している。つまり、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合には、ドア開放時報知や異常入球時報知よりも優先して、延長した警告報知を実行している。これにより、ホール管理者以外が短時間で不正に設定値の設定変更や設定値の確認表示を行った場合であっても、延長した警告報知を優先して実行することで、ホール管理者が気付きやすく、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めることができる。なお、重度の不正が疑われる報知（例えば、異常入球時報知）については、延長して実行した警戒報知の終了時であるタイミングｔ４’の時点ではなく、延長した警告報知の実行中ではあるが、タイミングｔ４の時点で実行するようにしてもよい。

【１８２０】

また、ドア開放時報知や異常入球時報知については、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知するだけでなく、スピーカから「ビービービー」などの警告音を出力し、「メッセージ＋警告音」の組み合わせで実行するようにしている。このドア開放時報知や異常入球時報知については、ドア開放時報知や異常入球時報知の実行中に継続して出力するものであるが、所定時間（例えば、１０秒間）だけ出力する構成としてもよい。しかしながら、本例では、延長して実行した警戒報知の終了時であるタイミングｔ４’の時点からドア開放時報知や異常入球時報知を実行しているため、例えば、警戒報知の延長時間（タイミングｔ４からタイミングｔ４’までの期間）のほうがドア開放時報知や異常入球時報知の出力時間（例えば、１０秒間）よりも長い、あるいは同じとされる場合には、そのドア開放時報知や異常入球時報知が出力されないようになってしまう。この報知頻度の低下による問題を鑑みて、警戒報知の延長時間（タイミングｔ４からタイミングｔ４’までの期間）のほうが警告音の出力時間（例えば、１０秒間）よりも長い、あるいは同じとされる場合には、ドア開放時報知や異常入

球時報知の出力時間のうち警戒報知の延長時間後の残り時間だけ、そのドア開放時報知や異常入球時報知を出力するように構成してもよい。また、警戒報知の延長時間後に新たにドア開放時報知や異常入球時報知を開始するように構成してもよい。

【１８２１】

また、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合、延長して実行した警戒報知の終了時であるタイミングｔ４’の時点からドア開放時報知を実行しているが、本体枠４を閉鎖したタイミングｔ５がタイミングｔ４’よりも前に到来したときには、ドア開放時報知を実行しないようにしている。つまり、延長した警戒報知の実行中に本体枠４を閉鎖した場合には、ドア開放時報知を実行しないようにしている。ただし、延長した警戒報知の実行中に本体枠４を閉鎖し、タイミングｔ４’よりも前に再び本体枠４を開放した場合には、その延長した警告報知を終了して、ドア開放時報知を実行している。これは、通常であれば、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行った後には、本体枠４を閉鎖するのみであって、再び本体枠４を開放することがないが、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行った直後に再び本体枠４を開放するという不可解な状況が生じた場合には、「メッセージ＋警告音」の組み合わせからなるドア開放時報知を警戒報知に優先して実行することで、不正等の疑いがある不可解な状況が生じて本体枠４が開放していることにホール管理者が気付きやすく、本体枠４が開放している状況が継続することがないように監視体制を強めることができる。

【１８２２】

また、詳しくは上述したが、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、磁気センサ２４７０や振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行していないのに対し、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、磁気センサ２４７０や振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行している（ただし、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視については、大当り遊技中のみ）。そして、磁石や振動による不正行為が行われていると判断した場合には、外部報知として演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による不正報知を実行している。このとき、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合であっても、その延長した警戒報知よりも優先して、不正報知を実行している。このように、磁石や振動のように重度の不正が疑われる不正報知については、延長した警戒報知よりも優先することで、ホール管理者が気付きやすく、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めることができる。

【１８２３】

また、警戒報知では、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知しているが、例えば、ランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知し、演出表示装置１６００の画像については出力しない構成としてもよい。このように複数の報知部材（演出表示装置１６００、ランプ、スピーカ）のうちの一部を用いて警戒報知を行う構成において、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合には、延長中の警戒報知として演出表示装置１６００の画像から出力していないが、磁石や振動による不正行為が行われていると判断した場合には、延長中の警戒報知として出力していない演出表示装置１６００の画像のみによって（複数の報知部材のうちの使用していない報知部材のみを用いた報知によって）、不正報知を実行するようにしてもよい。これにより、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合において、その延長した警戒報知を中止することなく、不正が疑われる不正報知をホール管理者に気付かせることができる。なお、ドア開放時報知や異常入賞時報知についても同様に、延長中の警戒報知として出力していない演出表示装置１６００の画像のみによって（複数の報知部材のうちの使用していない報知部材のみを用いた報知によって）、そのドア開放時報知や異常入賞時報知を実行するようにしてもよい。

【１８２４】

また、本例では、変更許可状態や確認表示状態の終了後のいずれであっても、警戒報知

を延長して実行しているが、確認表示状態の終了後のみ、警戒報知を延長して実行する構成としてもよい。例えば、設定値の設定変更を行う場合には、変更許可状態の終了後に主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行う（ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアする）こととなるが、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更完了コマンドを受信することによって、タイミングｔ４の時点から所定時間（例えば、３０秒間）が経過したタイミングｔ４’が到来するまでの期間には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、警戒報知の延長ではなく、ＲＡＭクリアがあったことを通知するＲＡＭクリア報知を実行する構成としてもよい。これにより、変更許可状態の終了後においては、ＲＡＭクリアがあったことをホール管理者が把握することができる。

【１８２５】

［１４－３．変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作が行われる場合について］

上記した実施形態では、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作が行われているが、変更許可状態や確認表示状態の終了後において、その演出部材の初期動作が行われるようにしてもよい。このような変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作が行われる場合について、図１６３を参照して説明する。図１６３は、変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作が行われる場合を示すタイムチャートである。

【１８２６】

図１６３に示すように、タイミングｔ４での変更許可状態の終了時には、第１コマンドバッファに設定変更完了コマンドをセットし、タイミングｔ４での確認表示状態の終了時には、第１コマンドバッファに設定値確認表示完了コマンドをセットし、いずれのコマンドも、セットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信する。このとき、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更完了コマンドや設定値確認表示完了コマンドを受信することによって、本体枠４や遊技盤５に搭載されている演出部材（例えば、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０）の初期動作を開始している。つまり、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、演出部材の初期動作を行うことなく、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作を行うようにしている。

【１８２７】

上記した演出部材には、各々が初期位置と動作位置との間で動作することが可能な部材として、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０が含まれる。このような演出部材の初期動作では、演出部材が初期位置で待機するように正確な位置合わせを行う復帰処理と、演出部材が初期位置から動作位置に向けて正常に動作するかの確認を行う確認処理と、を順に実行している。例えば、パチンコ機１の電源を遮断した時点で演出部材が動作中である場合には、演出部材が初期位置からずれた位置で停止してしまい、その後に電源投入した時点でも、演出部材が初期位置からずれた位置にある。この点、パチンコ機１の電源を投入した後、変更許可状態や確認表示状態の終了時であるタイミングｔ４の時点で、演出部材が初期位置からずれた位置にあったとしても、復帰処理を行うことで、演出部材を初期位置に戻すことができ、１回の復帰処理で演出部材が初期位置に戻らなかった場合には、演出部材が初期位置に戻るための復帰処理を幾度か繰り返すことで、演出部材が初期位置からずれた位置で待機することを防止することができる。また、確認処理では、演出部材が初期位置から動作位置へ動作した後、動作位置から再び初期位置へ戻るように動作することで、演出部材が正常に動作するかを確認することができる。なお、復帰処理を幾度か繰り返したとしても演出部材が初期位置に戻らなかった場合や、確認処理にて演出部材が動作位置や初期位置に正常に動作しなかった場合には、演出部材に異常が発生していることを外部報知するようになっている。そして、演出部材の初期動作の終了後には、

演出部材を用いた演出が実行されることを可能としている。例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターンコマンドとして、図柄変動中に演出部材を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、図柄変動中の所定のタイミングで、演出部材を初期位置から動作位置に動作するようにしている。

【１８２８】

また、演出部材には、光の照射により第一絵柄や第二絵柄を発光装飾することが可能な導光板３１１０が含まれる。このような導光板３１１０の初期動作では、導光板３１１０が正常に発光装飾されるかの確認を行う確認処理を実行している。つまり、確認処理では、導光板３１１０に第一絵柄を発光装飾するように光を照射する処理と、導光板３１１０に第二絵柄を発光装飾するように光を照射する処理とを幾度か繰り返すことで、導光板３１１０が正常に発光装飾されるかを確認することができる。なお、演出操作部１６０や複数の回転装飾体３２１０の初期動作と、導光板３１１０の初期動作とは、変更許可状態や確認表示状態の終了時であるタイミングｔ４の時点から並行して実行するようにしている。そして、導光板３１１０の初期動作の終了後には、導光板３１１０を用いた演出が実行されることを可能としている。例えば、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信される変動パターンコマンドとして、図柄変動中に導光板３１１０を用いた演出が設定された変動パターンが送信されている場合には、図柄変動中の所定のタイミングで、導光板３１１０に第一絵柄や第二絵柄を発光装飾するようにしている。

【１８２９】

上記したように、本例では、パチンコ機１の電源を投入した後、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、演出部材の初期動作を行うことなく、設定値の設定変更や設定値の確認表示のみを行い、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作を行うようにしている。例えば、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態において、演出部材の初期動作を行った場合には、工場で確認作業する際に、設定値の設定変更や設定値の確認表示が正常に機能するかの確認を行うのと同時に、演出部材の初期動作によって演出部材が正常に動作するかの確認を行う必要があり、工場で確認作業する者にとって確認に困難を伴う。しかしながら、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作を行うことで、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、設定値の設定変更や設定値の確認表示のみを行い、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後には、演出部材の初期動作によって演出部材が正常に動作するかの確認のみを行うことができ、工場で確認作業する者にとって同時に確認する必要がないことから、確認の確実性を増すことができる。

【１８３０】

なお、上記では、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から設定変更完了コマンドや設定値確認表示完了コマンドを受信した際に、演出部材の初期動作を行うようにしているが、設定変更完了コマンドや設定値確認表示完了コマンドとは別に、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から演出部材の初期動作を行うための初期動作コマンドを受信した際に、演出部材の初期動作を行うようにしてもよい。このような初期動作コマンドについては、変更許可状態や確認表示状態の終了時であるタイミングｔ４の時点で第１コマンドバッファにセットし、その初期動作コマンドをセットすると直ちに周辺制御基板１５１０に送信するものとする。これに対し、初期動作コマンドについては、変更許可状態や確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で第２コマンドバッファにセットし、そのセットした初期動作コマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信することなく、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットした初期動作コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットした初期動作コマンドを周辺制御基板１５１０に送信するようにしてもよい。このような場合には、変更許可状態や確認表示状態の開始時であるタイミングｔｙの時点で初期動作コマ

ンドをセットしながらも、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、演出部材の初期動作を遅延させ、変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作を行うことができる。

【１８３１】

また、変更許可状態や確認表示状態の実行時には、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間だけでなく、タイミングｔ４の時点から所定時間（例えば、３０秒間）が経過したタイミングｔ４’が到来するまでの期間、警戒報知を延長して実行する場合には、演出部材の初期動作が行われる時間よりも時間が長くなるように警戒報知の延長時間を設定している。つまり、変更許可状態や確認表示状態の終了後に延長して実行した警戒報知を終了するよりも前に、変更許可状態や確認表示状態の終了後に行われる演出部材の初期動作を終了することとしている。上記したように、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を行うことが可能な変動可能状態に移行し、遊技者が遊技を行うことが可能になるものの、警戒報知を延長して実行している期間には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による報知を実行しており、外部の警戒を高めた状態としている。このため、警戒報知を延長して実行している期間については、遊技者に対して遊技開始を躊躇させて、実質的に、遊技者が遊技を開始しようとする期間となっていない。この点、警戒報知を延長して実行している期間中に演出部材の初期動作を終了させることで、その延長して実行した警戒報知を終了し、遊技者が遊技を開始しようとした時点で、既に演出部材の初期動作を終了している。このため、変更許可状態や確認表示状態の終了後に延長して実行した警戒報知の終了後には、演出部材の初期動作に影響されることなく、演出部材を用いた演出を実行することが可能となり、その演出内容から得られる情報を逃さないようにすることができる。なお、警戒報知を延長して実行している期間には、遊技者が遊技開始しないことを促進するために、延長して実行する警戒報知の内容を「遊技開始は、もう少し待ってください」等の遊技待機を促すような特殊なメッセージを含む態様で実行するようにしてもよい。

【１８３２】

なお、変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作を行う際に、復帰処理を幾度か繰り返したとしても演出部材が初期位置に戻らなかった場合や、確認処理にて演出部材が動作位置や初期位置に正常に動作しなかった場合には、演出部材に異常が発生していることを外部報知するように、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による役物異常報知を実行している。このとき、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合であっても、その延長した警戒報知よりも優先して、役物異常報知を実行している。このように、役物異常報知については、延長した警戒報知よりも優先することで、ホール管理者が気付きやすく、演出部材が正常に動作するかの確認を容易に行うことができる。

【１８３３】

また、警戒報知では、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知しているが、例えば、ランプ、スピーカからの出力によって所定のメッセージ内容を報知し、演出表示装置１６００の画像については出力しない構成としてもよい。このように複数の報知部材（演出表示装置１６００、ランプ、スピーカ）のうちの一部を用いて警戒報知を行う構成において、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合には、延長中の警戒報知として演出表示装置１６００の画像から出力していないが、演出部材に異常が発生していると判断した場合には、延長中の警戒報知として出力していない演出表示装置１６００の画像のみによって（複数の報知部材のうちの使用していない報知部材のみを用いた報知によって）、役物異常報知を実行するようにしてもよい。これにより、変更許可状態や確認表示状態の終了後に警戒報知を延長して実行する場合において、その延長した警戒報知を中止することなく、役物異常報知にホール管理者に気付かせることができる。

【１８３４】

また、本例では、変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作として、演出部材が初期位置で待機するように正確な位置合わせを行う復帰処理と、演出部材が初期位置から動作位置に向けて正常に動作するかの確認を行う確認処理と、を順に実行しているが、復帰処理については、変更許可状態や確認表示状態にて先行して実行するようにしてもよい。つまり、タイミングｔｙでの変更許可状態や確認表示状態の開始時から、演出部材の初期動作のうち復帰処理のみを実行し、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作のうち確認処理を実行するようにしてもよい。ここで、復帰処理については、１回の復帰処理で演出部材が初期位置に戻らなかった場合には、演出部材が初期位置に戻るための復帰処理を幾度か繰り返すことから、長い時間が必要となる場合がある。この点、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態において、復帰処理を先行して実行することで、復帰処理に長い時間が必要となった場合であっても、変更許可状態や確認表示状態の終了後に演出部材の初期動作としての確認処理が完了するまでの時間に影響を与えることがない。このため、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、比較的早く演出部材の初期動作を完了させ、その後に変動パターンに基づく演出部材を用いた演出を実行することができる。

【１８３５】

また、本例では、タイミングｔｙの時点で、変更許可状態や確認表示状態のいずれに移行する場合にも、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作を行うようにしているが、確認表示状態に移行する場合には、その確認表示状態において、演出部材の初期動作を先行して行うようにしてもよい。つまり、変更許可状態に移行する場合には、タイミングｔ４での変更許可状態や確認表示状態の終了後において、演出部材の初期動作を行うのに対し、確認表示状態に移行する場合には、タイミングｔｙでの確認表示状態の開始時から、演出部材の初期動作を行うようにしてもよい。ここで、確認表示状態では、変更許可状態のように設定値の設定変更を行うことがなく、設定値の設定確認を行うのみであることから、比較的短時間で確認表示状態を終了させることが可能である。この点、確認表示状態に移行する場合には、その確認表示状態において、演出部材の初期動作を先行して行うことで、確認表示状態が終了するまでの間に、演出部材の初期動作を完了させることができる。このため、確認表示状態の終了後には、変動パターンに基づく演出部材を用いた演出を実行することができ、確認表示状態を比較的短時間で終了させながらも、演出部材の初期動作が完了していないことで遊技者が遊技を開始しにくいといった状況を防止することができる。

【１８３６】

［１４－４．不正監視の変形例について］

上記した実施形態では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２４７０として、磁気の発生した箇所（遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺であるのか、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方であるのか）を特定することが可能な１つの磁気センサが設けられているが、複数の磁気センサを設けるようにし、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方や、遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺において、それぞれの磁気センサが磁気の発生を検知可能としてもよい。そして、変更許可状態や確認表示状態においては、複数の磁気センサのうち一部の磁気センサ（例えば、設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺に設けられた磁気センサ）のみ用いての不正行為の監視を実行するようにしてもよい。このような設定値の設定変更中や設定値の確認表示中における不正行為の監視の変形例について、図１６４を参照して説明する。図１６４は、設定値の設定変更中や設定値の確認表示中における不正行為の監視状態の変形例を示すタイムチャートである。

【１８３７】

本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２４７０として、遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺における磁気の発生を検知することが可能な設定操作部磁気センサ２４７０ａと、遊技盤５の前側に位置す

る遊技領域５ａの前方における磁気の発生を検知することが可能な遊技領域部磁気センサ２４７０ｂと、が設けられている。そして、通常時には、設定操作部磁気センサ２４７０ａを用いてパチンコ機１の裏面側の所定領域に対する不正行為を監視している。つまり、通常時には、設定操作部磁気センサ２４７０ａによって、パチンコ機１の裏面側における設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域に対して、本来発生するはずのない磁気（不正なアクセスによる磁気）が発生したか（磁石が近づいたか）を監視し、設定値の設定変更や確認表示を行う者以外がその設定変更や確認表示しようとするなどの不正行為を監視している。磁石を用いたパチンコ機１の裏面側に対する不正行為としては、例えば、パチンコ機１が設置される島設備内（パチンコ機１の裏面側が露呈される空間内）に金属製の不正器具と、その金属製の不正器具を間接的に操作する磁石とを仕込んでおき、パチンコ機１と島設備内との僅かな隙間やパチンコ機１の一部を破壊した開口を通じて磁石および金属製の不正器具を操作し、パチンコ機１の裏面側における設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａに不正にアクセスする行為が考えられる。なお、ステップＳ１１２の不正行為検出処理において、設定操作部磁気センサ２４７０ａからの検出信号が入力されたときには、設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域に対して磁石を用いた不正行為が行われていると判断している。

【１８３８】

同様に、通常時には、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為を監視している。つまり、通常時には、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂによって、遊技領域５ａの前方の領域に対して、本来発生するはずのない磁気（不正なアクセスによる磁気）が発生したか（磁石が近づいたか）を監視し、遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂの進路を変更して遊技盤５に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を監視している。なお、ステップＳ１１２の不正行為検出処理において、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂからの検出信号が入力されたときには、遊技領域５ａの前方の領域に対して磁石を用いた不正行為が行われていると判断している。

【１８３９】

なお、本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２４７０として、設定操作部磁気センサ２４７０ａと、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂと、の２つの磁気センサが設けられているが、これら２つの磁気センサ２４７０ａ、２４７０ｂは同一の性能を有するものでもよい。すなわち、この２つの磁気センサ２４７０ａ、２４７０ｂは、図示は省略するが、矩形箱状のセンサ体で構成されており、一方側の側面に対して垂直方向に感度が強い指向性を有する第１の磁気検出領域内での磁気検出と、その反対側である他方側の側面に対して垂直方向に感度が強い指向性を有する第２の磁気検出領域内での磁気検出とを行うことができるようになっている。なお、「垂直方向に感度が強い」とは、各側面に対して水平方向と比べて垂直方向に感度が強いという意味であって、水平方向に感度が全くないという意味ではない。換言すると、各側面から発せられる磁気検出領域は、それぞれ球体状に囲まれた広域な領域となっている。そして、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂは、こうしたセンサ体の側面から発する第１の磁気検出領域と第２の磁気検出領域とがパチンコ機１の正面視で左右方向あるいは上下方向に広がるように配置され、パチンコ機１の表面側の広範（例えば第一始動口２００２、第二始動口２００４、普通入賞口２００３、大入賞口２００５などの入賞口や、その他球流路の主要部位などのうちの複数箇所）を監視できるようにしている。一方で、設定操作部磁気センサ２４７０ａは、上述のセンサ体の側面から発する第１の磁気検出領域と第２の磁気検出領域とがパチンコ機１の正面視で前後方向に広がるように、且つ、一方の磁気検出領域がパチンコ機１の裏面側を包含するように配置され、パチンコ機１の裏面側における設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域を監視できるようにしている。

【１８４０】

図１６４に示すように、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可

状態や確認表示状態には、設定操作部磁気センサ２４７０ａを用いてパチンコ機１の裏面側の所定領域に対する不正行為の監視を実行しないのに対し、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為の監視を実行するようにしている。これは、変更許可状態や確認表示状態において、パチンコ機１の裏面側に対しては、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ１３１１ａを操作しており、そのような正規の作業者以外が、磁石を用いた不正行為を行う余地がないのに対し、パチンコ機１の表面側に対しては、正規の作業者から視認しえない位置となり、そのような正規の作業者以外が、磁石を用いた不正行為を行う可能性があるためである。また、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う正規の作業者が磁気を発生しうるものを有している場合には、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検出する可能性が低いのに対し、設定操作部磁気センサ２４７０ａが磁気の発生を検出する可能性が高くなっているが、磁石を用いた不正行為として設定操作部磁気センサ２４７０ａが磁気の発生を検出することを防止し、正規の設定変更や確認表示作業の阻害を抑制することができる。

【１８４１】

また、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しないようにしている。これは、変更許可状態や確認表示状態において、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ１３１１ａを操作している場合には、設定キースイッチ１３１１ａがパチンコ機１の裏面側に設けられているものの、パチンコ機１の表面側に設けられた振動センサ３００５に対して振動が伝わる可能性があるためである。つまり、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う正規の作業者が振動を加えてしまったとしても、振動による不正行為として振動センサ３００５が振動の発生を検出することを防止し、正規の設定変更や確認表示作業の阻害を抑制することができる。なお、本例では、通常時のうち大当り遊技中のみ、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しているが、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２４７０と同様に、大当り遊技中だけでなく変動可能状態においても、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行するようにしてもよい。そして、変動可能状態や大当り遊技中において、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行する場合であっても、変動可能状態に移行するよりも前の変更許可状態や確認表示状態には、振動センサ３００５を用いての不正行為の監視を実行しないようにしている。つまり、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態には、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いての磁気に関する不正行為の監視を実行しているのに対し、振動センサ３００５を用いての振動に関する不正行為の監視を実行しないようにしている。

【１８４２】

なお、本例では、設定操作部磁気センサ２４７０ａと、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂと、の２つの磁気センサが設けられているが、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂのみ設けるようにし、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方における磁気の発生のみ検知可能としてもよい。このような構成では、上記した２つの磁気センサである構成と同様に、通常時だけでなく変更許可状態や確認表示状態においても、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為を監視している。また、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂとして、１つの磁気センサではなく複数の磁気センサを設けるようにし、その複数の磁気センサによって、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方における全体の領域を監視するようにしてもよい。例えば、パチンコ機１の表面側における第一始動口２００２、第二始動口２００４、普通入賞口２００３、大入賞口２００５などの入賞口や、その他球流路の主要部位などのうちの複数箇所に対して、複数の磁気センサのうちのそれぞれの磁気センサが対応するように磁気の発生を検知可能とし、不正行為を監視している。このような構成では、通常時だけでなく変更許可状態や確認表示状態においても、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂとしての複数の磁気センサの全てを用いて、パチンコ機１の表面側の全体の領域に対する不正行為を監視している。ただ

し、変更許可状態や確認表示状態においては、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂとしての複数の磁気センサのうちの一部の磁気センサのみ用いて、パチンコ機１の表面側のうちの重要な領域（例えば、第一始動口２００２、第二始動口２００４、普通入賞口２００３、大入賞口２００５などの入賞口の部位）に対する不正行為のみ監視するようにしてもよい。

【１８４３】

また、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態において、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検知した場合には、パチンコ機１の表面側の所定領域に対して不正行為が行われていると判断している。また、タイミングｔｙからタイミングｔ４までの期間である変更許可状態や確認表示状態において、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検知した場合には、その時点で、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検知したことを特定する磁気発生時コマンドを第２コマンドバッファにセットし、第２コマンドバッファに磁気発生時コマンドをセットした場合には、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットした磁気発生時コマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットした磁気発生時コマンドを周辺制御基板１５１０に送信する。また、周辺制御ＭＰＵは、タイミングｔ４の時点で主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から磁気発生時コマンドを受信することによって、タイミングｔ４から所定期間にわたって、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、パチンコ機１の表面側の所定領域に対して磁気の発生を検知したことを通知する磁気発生時報知を実行している。この磁気発生時報知としては、「磁気検出異常」を繰り返す音声と、「磁気検出異常あり！」というメッセージ表示、通常時よりも高い輝度でのランプ発光を実行することとしている。このように、変更許可状態や確認表示状態においては、パチンコ機１の表面側の所定領域に対して磁気の発生を検知したか否かを監視し、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、外部に向けて磁気検出時報知を実行することで、本体枠４が開放していることや、パチンコ機１の表面側の所定領域に対して磁気の発生を検知したことをホール管理者が把握することができる。なお、変更許可状態や確認表示状態の終了後においては、上記したドア開放時報知や異常入球時報知を同時に実行することも可能であるが、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検知した場合には、重度の不正が疑われるとして、磁気発生時報知を優先して実行するようにしてもよい。

【１８４４】

上記したように、磁気発生時コマンドなどの不正監視に関するコマンドについては、上記したドア開放時コマンドや異常入賞時コマンドと同様に、変更許可状態や確認表示状態において第２コマンドバッファにセットし、そのセットしたコマンドを直ちに周辺制御基板１５１０に送信することなく、設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦ操作したタイミングｔ４が到来するまでの間、第２コマンドバッファにセットしたコマンドを保持し、タイミングｔ４の時点で、第２コマンドバッファにセットしたコマンドを周辺制御基板１５１０に送信するようにしている。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示を行う際に、磁石を用いた不正行為として設定操作部磁気センサ２４７０ａが磁気の発生を検出したとしても、磁気発生時報知が実行されることを防止し、正規の作業の阻害を抑制することができる。

【１８４５】

なお、上記では、変更許可状態や確認表示状態において遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検知した場合に、その時点で磁気発生時報知を実行することなく、変更許可状態や確認表示状態の終了後に磁気発生時報知を実行するようにしているが、正規の作業の阻害にならない程度の報知であれば、変更許可状態や確認表示状態の期間中に先行して実行するようにしてもよい。例えば、変更許可状態や確認表示状態において遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検知した場合には、スピーカからの大音量での出力による報知を抑制するなど、周辺制御基板１５１０（周辺制御ＭＰＵ）側で演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力による報知を遅延させるのに対し、スピ

ーカから出力はしないが払出制御基板６３３上に設けられた７セグにエラー表示のみ行うなど、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）側で簡易的な報知については遅延させることなく先行して実行することが例示できる。

【１８４６】

また、本例では、変更許可状態や確認表示状態において、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為の監視を実行しているが、確認表示状態のみ、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為の監視を実行するようにしてもよい。つまり、確認表示状態においては、短期作業により設定値の確認表示を行うことが可能であるため、正規の作業者を起因として遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検出する可能性が低く、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為の監視を強化するのに対し、変更許可状態においては、長期作業により設定値の設定変更を行うこととなるため、正規の作業者を起因として遊技領域部磁気センサ２４７０ｂが磁気の発生を検出する可能性が高く、正規の作業者の作業性を重視して、遊技領域部磁気センサ２４７０ｂを用いてパチンコ機１の表面側の所定領域に対する不正行為の監視を実行しないようにしてもよい。

【１８４７】

［１５．設定値の示唆演出について］

本実施形態では、所定の変動パターンテーブルを用いて決定される変動パターンに基づき、演出表示装置１６００において装飾図柄の変動表示等の変動演出を実行しているが、その変動演出として、現在の設定値を示唆することが可能な示唆演出を実行することを可能にしている。そして、示唆演出については、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合に、その後の遊技における特別図柄の変動表示（装飾図柄の変動表示）が１００回行われるごとの演出とし、現在の設定値を示唆することを可能としている。具体的には、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、その後の遊技における特別図柄の変動表示（装飾図柄の変動表示）が１００回行われるごとに、特定の変動パターンテーブルを用いるようにし、その特定の変動パターンテーブルから、示唆演出の実行が設定されている変動パターンを決定するようにしている。このようなパチンコ機１の電源投入後における変動パターンテーブルの変遷について、図１６５乃至図１６９を参照して説明する。図１６５は、第一変動パターン設定処理の変形例を示すフローチャートである。また、図１６６は、パチンコ機１の電源投入後における変動パターンテーブルの変遷を示すテーブルであり、図１６７は、変動パターンに基づく各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１６８は、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回であるときに用いられる変動パターンテーブルＣであり、図１６９は、示唆演出Ａ２としてのルーレット演出の具体的な演出例である。

【１８４８】

図１６５に示すように、本例においては、第一変動パターン設定処理（及び第二変動パターン設定処理）において、図９６に示した第一変動パターン設定処理とはステップＳ２１４４、Ｓ２１４５の処理を異ならせている。具体的には、ステップＳ２１４４においてリーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルを選択する際に、現在の遊技状態に加え、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数に応じたテーブルを選択している。同様に、ステップＳ２１４５においてはずれ時の変動パターンテーブルを選択する際には、現在の遊技状態に加え、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数に応じたテーブルを選択している。なお、「ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入」とは、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚが操作されているが設定キースイッチ１３１１ａが操作されておらず、設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけが行われる場合（主制御内臓ＲＡＭの初期化だけが行われる場合には、電源遮断前の設定値が維持される。）と、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚ及び設定キースイッチ１３１

１ａが操作されており、設定値の設定変更が行われる場合と、が含まれている。
【１８４９】
上記に加え、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数に応じた変動パターンテーブルを選択する際には、パチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更が行われたのか、設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけが行われたのか、のいずれであるかによって、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回であるときに選択される変動パターンテーブルを異ならせている。また、パチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更が行われている場合には、設定値が１～６のいずれであるかによっても、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回であるときに選択される変動パターンテーブルを異ならせている。
【１８５０】
なお、「ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入」後においては、主制御内蔵ＲＡＭに記憶される変動回数カウンタを用いて、そのパチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数を把握している。つまり、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入後には、特別図柄の変動表示が行われるごとに変動回数カウンタに１加算（カウントアップ）し、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入を行った場合には、その変動回数カウンタをクリアするようにしている。一方、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴わないパチンコ機１の電源投入を行った場合には、変動回数カウンタをクリアしていない。また、「ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入」後においては、そのパチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更が行われたのか、設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけが行われたのか、の情報についても、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている。
【１８５１】
図１６６に示すように、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルとはずれ時の変動パターンテーブルのそれぞれとして、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１～９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、１００回であるときに変動パターンテーブルＢ、１０１～１９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、２００回であるときに変動パターンテーブルＢ、２０１～２９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、３００回であるときに変動パターンテーブルＢ、３０１～３９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、４００回であるときに変動パターンテーブルＢ、４０１～４９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、５００回であるときに設定値に応じた変動パターンテーブルＣ、の順で選択することとしている。また、設定値に応じた変動パターンテーブルＣとしては、設定値が１である場合に変動パターンテーブルＣ１、設定値が２である場合に変動パターンテーブルＣ２、設定値が３である場合に変動パターンテーブルＣ３、設定値が４である場合に変動パターンテーブルＣ４、設定値が５である場合に変動パターンテーブルＣ５、設定値が６である場合に変動パターンテーブルＣ６、を選択することとしている。
【１８５２】
上記した変動パターンテーブルのそれぞれには、複数種類の変動パターンが設定されており、それぞれの変動パターンには、特別図柄の変動時間や、その特別図柄の変動時間内において実行される演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示等の変動演出が設定されている。このような変動演出においては、装飾図柄の変動表示が開始されてから停止するまでの間に、抽選結果が当りになるか否かの演出を実行することとしている。また、変動パターンテーブルとしては、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルＡ～Ｃと、はずれ時の変動パターンテーブルＡ～Ｃとを有しており、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルＡ～Ｃには、装飾図柄の変動表示においてリーチを形成してリーチ演出を実行する変動パターンが設定されているのに対し、はずれ時の変動パターンテーブルＡ～Ｃには、装飾図柄の変動表示においてリーチを形成しない変動パターン

が設定されている。つまり、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルＡ～Ｃには、はずれ時の変動パターンテーブルＡ～Ｃとは装飾図柄の変動表示においてリーチを形成するか否か（リーチ演出を実行するか否か）の点で異なる変動パターンが設定されている。ただし、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルＣについては、はずれ時の変動パターンテーブルＣと共通の変動パターンテーブルＣを用いるようにしてもよい。詳しくは後述するが、変動パターンテーブルＣの選択時においては、リーチ時（リーチはずれ時）とはずれ時のいずれであっても、抽選結果が当りになるか否かの演出（リーチ演出など）を実行することなく、変動パターンに基づいて示唆演出Ａ２（ルーレット演出）を実行することから、そのような示唆演出Ａ２の実行が設定されている変動パターンを決定するように共通の変動パターンテーブルＣを用いることができる。

【１８５３】

図１６７（Ａ）に示すように、変動パターンテーブルＡには、複数種類の変動パターンとして、示唆演出の実行が設定されていない変動パターンを設定するようにしている。つまり、変動パターンテーブルＡは、いずれの設定値においても共通に用いることができる「設定値に依存しない変動パターンテーブル」とされており、この変動パターンテーブルＡを用いる遊技期間では、示唆演出Ａ１，Ａ２が実行されることがない。また、変動パターンテーブルＡを用いる遊技期間は、他の変動パターンテーブルを用いる遊技期間よりも長く設定されており、これにより遊技進行過程で示唆演出Ａ１，Ａ２等の頻出を制限するとともに、示唆演出Ａ１，Ａ２の希少性を高めている。また、変動パターンテーブルＡは、いずれの設定値においても共通に用いることができるテーブルとして設けられており、これにより、変動パターンテーブルの増大によるパチンコ機１の記憶容量の圧迫の抑制も図ることができる。

【１８５４】

また、図１６７（Ｂ）に示すように、変動パターンテーブルＢには、複数種類の変動パターンとして、示唆演出Ａ１の実行が設定されている変動パターンを設定するようにしている。また、変動パターンテーブルＢには、変動パターンテーブルＡに設定された複数種類の変動パターンと比べて、それぞれ特別図柄の変動時間を３秒付加した変動パターンを設定し、その付加された３秒間において、示唆演出Ａ１を実行するようにしている。そして、示唆演出Ａ１では、導光板３１１０の発光回数（１～３回）によって現在の設定値が高設定であるのか低設定であるのかを示唆するようにしている。ただし、示唆演出Ａ１の実行が設定されている変動パターンには、示唆演出Ａ１の演出内容である導光板３１１０の発光回数について設定されていない。具体的には、示唆演出Ａ１の実行が設定されている変動パターンを周辺制御基板１５１０が受信したときに、現在の設定値に基づいて導光板３１１０の発光回数を１～３回のいずれとするかを決定するが、その導光板３１１０の発光回数を決定する際には、現在の設定値が高設定であるほど導光板３１１０の発光回数が多くなるように決定している。なお、変動パターンが変更パターンコマンドとして周辺制御基板１５１０に送信されるタイミングには、現在の設定値がコマンドとして周辺制御基板１５１０に送信されることから、周辺制御基板１５１０側においても、現在の設定値が設定値１～６のいずれであるのか把握することを可能としている。これにより、示唆演出Ａ１において、導光板３１１０の発光回数が多いときには、現在の設定値が高設定であることを期待することができる。

【１８５５】

なお、変動パターンテーブルＢから選択された変動パターンを周辺制御基板１５１０が受信したときには、装飾図柄の変動表示を開始し、抽選結果が当りになるか否かの演出を実行し、装飾図柄の変動表示を仮停止し、その後に装飾図柄の変動表示を停止しているが、示唆演出Ａ１については、装飾図柄の変動表示を仮停止してから停止するまでの間に実行することとしている。このように、示唆演出Ａ１については、抽選結果が当りになるか否かの演出を実行した後に実行されることから、抽選結果が当りになるか否かの演出に対する視認が阻害されることがない。

【１８５６】

なお、変動パターンテーブルＢについても、変動パターンテーブルＡと同様に、いずれの設定値においても共通に用いることができる「設定値に依存しない変動パターンテーブル」とされている。これにより、変動パターンテーブルの増大によるパチンコ機１の記憶容量の圧迫の抑制も図ることができる。

【１８５７】

また、図１６７（Ｃ）に示すように、変動パターンテーブルＣには、複数種類の変動パターンとして、示唆演出Ａ２の実行が設定されている変動パターンを設定するようにしている。また、示唆演出Ａ２の実行が設定されている変動パターンについては、変動パターンテーブルＡや変動パターンテーブルＢに設定されていない変動パターンであり、抽選結果が当りになるか否かの演出の代わりに示唆演出Ａ２を実行するように設定されている。そして、示唆演出Ａ２では、ルーレット演出を実行し、ルーレット演出の結果として「偶数」、「奇数」、「高設定」、「設定値６」、「？」のいずれで停止するかによって現在の設定値を示唆するようにしている。

【１８５８】

図１６８に示すように、変動パターンテーブルＣには、複数種類の変動パターンとして、ルーレット演出の結果として「偶数」で停止するようにした変動パターン１、「奇数」で停止するようにした変動パターン２、「高設定」で停止するようにした変動パターン３、「設定値６」で停止するようにした変動パターン４、「？」で停止するようにした変動パターン５、が用意されている。具体的には、変動パターンテーブルＣ１には、現在の設定値が１であることから、ルーレット演出の結果として「奇数」で停止するようにした変動パターン２が設定されている。また、変動パターンテーブルＣ２には、現在の設定値が２であることから、ルーレット演出の結果として「偶数」で停止するようにした変動パターン１が設定されている。また、変動パターンテーブルＣ３には、現在の設定値が３であることから、ルーレット演出の結果として「奇数」で停止するようにした変動パターン２が設定されている。また、変動パターンテーブルＣ４には、現在の設定値が４であることから、ルーレット演出の結果として「偶数」で停止するようにした変動パターン１、「高設定」で停止するようにした変動パターン３が設定されている。また、変動パターンテーブルＣ５には、現在の設定値が５であることから、ルーレット演出の結果として「奇数」で停止するようにした変動パターン２、「高設定」で停止するようにした変動パターン３が設定されている。また、変動パターンテーブルＣ６には、現在の設定値が６であることから、ルーレット演出の結果として「偶数」で停止するようにした変動パターン１、「高設定」で停止するようにした変動パターン３、「設定値６」で停止するようにした変動パターン４が設定されている。このように、示唆演出Ａ２には、示唆演出Ａ１よりも「高設定」や「設定値６」等の設定値を具体的に示す態様が含まれることから、ルーレット演出の結果に注目するようになり、示唆演出Ａ２において、ルーレット演出の結果として「高設定」や「設定値６」で停止したときには、抽選結果が当りになる確率が高いことから、期待をもって遊技を行うことができる。

【１８５９】

なお、変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６から選択された変動パターンを周辺制御基板１５１０が受信したときには、装飾図柄の変動表示を開始し、装飾図柄の変動表示を仮停止し、その後に装飾図柄の変動表示を停止しているが、装飾図柄の変動表示を開始してから仮停止するまでの間には、抽選結果が当りになるか否かの演出を実行することなく、装飾図柄の変動表示を演出表示装置１６００の隅に小さく表示した状態で、示唆演出Ａ２としてルーレット演出を実行することとしている。このように、示唆演出Ａ２については、抽選結果が当りになるか否かの演出を実行していない状況で実行されることから、装飾図柄の変動表示や抽選結果が当りになるか否かの演出によって示唆演出Ａ２に対する視認が阻害されることがなく、示唆演出Ａ２に対する注目度を高くすることができる。

【１８６０】

また、図１６９に示すように、ルーレット演出においては、演出表示装置１６００に「偶数」、「奇数」、「高設定」、「設定値６」、「？」の５分割したルーレット表示が出

現し、「ルーレット演出開始！」の合図とともに右回りで点灯箇所が移動する。そして、所定時間の経過後、ルーレット表示の点灯箇所の移動がゆっくりと減速し、変動パターンに基づいたルーレット演出の結果（「偶数」、「奇数」、「高設定」、「設定値６」、「？」のいずれか）で点灯箇所が停止することとなる。このとき、変動パターンに基づいたルーレット演出の結果として「偶数」で停止した場合には、現在の設定値が２、４、６のいずれかであることを認識させ、「奇数」で停止した場合には、現在の設定値が１、３、５のいずれかであることを認識させ、「高設定」で停止した場合には、現在の設定値が４～５のいずれかであることを認識させ、「設定値６」で停止した場合には、現在の設定値が６であることを認識させ、「？」で停止した場合には、現在の設定値が１～６のいずれであるかであることを認識させることができる。なお、変動パターン１～５については、特別図柄の変動時間を異ならせ、その特別図柄の変動時間内に実行されるルーレット演出において、結果が停止するまでの時間が異なるものとしている。

【１８６１】

なお、変動パターンテーブルＣは、変動パターンテーブルＡや変動パターンテーブルＢとは異なり、設定値に応じて異なるものであり、「設定値に依存する変動パターンテーブル」とされている。これにより、設定値に応じて示唆演出Ａ２（ルーレット演出）の実行時間を相違させることができ、設定値を示唆する演出設計の自由度を高めることができる。

【１８６２】

上記したように、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、その後の遊技における特別図柄の変動表示が１００回行われるごとに、変動パターンテーブルＢから選択される変動パターンに基づいて示唆演出Ａ１を実行するようにし、特別図柄の変動表示が５００回行われたときには、変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６から選択される変動パターンに基づいて示唆演出Ａ２を実行している。また、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、特別図柄の変動表示が５００回行われたときに、設定値に応じた変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６を用いるようにし、その設定値に応じた変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６から選択される変動パターンに基づいて示唆演出Ａ２を実行している。このように、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、その後の遊技における特別図柄の変動表示が１００回行われるごとに、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２によって現在の設定値を示唆することから、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２が実行されるまでの間、期待をもって遊技を行うことができる。

【１８６３】

図１６６に示すように、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルとはずれ時の変動パターンテーブルのそれぞれとして、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１～９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、１００回であるときに変動パターンテーブルＢ、１０１～１９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、２００回であるときに変動パターンテーブルＢ、２０１～２９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、３００回であるときに変動パターンテーブルＢ、３０１～３９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、４００回であるときに変動パターンテーブルＢ、４０１～４９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、５００回であるときに変動パターンテーブルＣ０、の順で選択することとしている。

【１８６４】

上述したように、変動パターンテーブルＢには、複数種類の変動パターンとして、示唆演出Ａ１の実行が設定されている変動パターンを設定するようにしている。そして、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後には、示唆演出Ａ１において、導光板３１１０を１～３回発光する際に、ＬＥＤ３１２１からの光によって導光板３１１０に第一絵柄を発光させるのに対し、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った後には、示唆演出Ａ１において、第一絵柄ではなく、ＬＥＤ３１３１からの光によって導光板３１１０に第二絵柄を１回、発光

させるようにしている。このため、示唆演出Ａ１を実行する際には、導光板３１１０に第一絵柄が発光するか第二絵柄が発光するかによって、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行ったのか、設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行ったのか、を把握することができる。つまり、示唆演出Ａ１において、導光板３１１０に第二絵柄が発光した場合には、第一絵柄の発光回数（１～３回）のように現在の設定値に関する情報を把握することができないものの、電源遮断前から設定値に変更がなく以前の設定値が維持されていることを把握することができる。

【１８６５】

また、上述したように、変動パターンテーブルＣには、複数種類の変動パターンとして、示唆演出Ａ２の実行が設定されている変動パターンを設定するようにしている。このうち、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、変動パターンテーブルＣ０を選択することとしているが、変動パターンテーブルＣ０には、現在の設定値が１～６のいずれであるかにかかわらず、ルーレット演出の結果として「？」で停止するようにした変動パターン５が設定されている。この点、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後には、示唆演出Ａ２において、ルーレット演出の結果として「？」で停止することがないことから、ルーレット演出の結果として「？」で停止することによって、パチンコ機１の電源投入時において主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行ったことを把握することができる。つまり、示唆演出Ａ２において、ルーレット演出の結果として「？」で停止した場合には、「偶数」、「奇数」、「高設定」、「設定値６」のように現在の設定値に関する情報を把握することができないものの、電源遮断前から設定値に変更がなく以前の設定値が維持されていることを把握することができる。

【１８６６】

図１６６に示すように、パチンコ機１の電源投入時において設定値の確認表示を行った場合や、通常の電源投入（ＲＷＭクリアボタン６３３ｚ及び設定キースイッチ１３１１ａを操作しない電源投入）である場合には、電源遮断時点での特別図柄の変動回数を持ち越すようにし、前回にＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴うパチンコ機１の電源投入を行ってからの特別図柄の変動回数に応じた変動パターンテーブルを選択することとしている。つまり、電源遮断時点では、主制御内蔵ＲＡＭに記憶される変動回数カウンタを保持（バックアップ）し、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴わないパチンコ機１の電源投入を行った場合には、変動回数カウンタをクリアすることなく継続して用い、その後に特別図柄の変動表示が行われるごとに変動回数カウンタに１加算（カウントアップ）するようにしている。このように、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴わないパチンコ機１の電源投入を行った場合には、変動回数カウンタをクリアしないことから、そのパチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回であるときに、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するとは限らない。このため、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回であるとき以外にも、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２が実行されるかどうかに期待をもって注目させることができる。

【１８６７】

また、変動回数カウンタについては、特別図柄の変動表示が行われるごとに１加算（カウントアップ）しているが、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回になったときには、変動回数カウンタをクリアし、その後に再び、特別図柄の変動表示が行われるごとに１加算（カウントアップ）するようにしている。つまり、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、変動パターンテーブルＡ（１～９９回目）→Ｂ（１００回目）→Ａ（１０１～１９９回目）→Ｂ（２００回目）→Ａ（２０１～２９９回目）→Ｂ（３００回目）→Ａ（３０１～３９９回目）→Ｂ（４００回目）→Ａ（４０１～４９９回目）→Ｃ１～Ｃ６（５００回目）を繰り返すのに対し、パチンコ機１の電源投入時において主制御ＲＡＭの初期化を行った場合には、変動パターンテーブルＡ（１～９９回目）→Ｂ（１００回目）→Ａ（１０１～１９９回目）→Ｂ（２０

０回目）→Ａ（２０１～２９９回目）→Ｂ（３００回目）→Ａ（３０１～３９９回目）→Ｂ（４００回目）→Ａ（４０１～４９９回目）→Ｃ０（５００回目）を繰り返すようにしている。

【１８６８】

また、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回になる前であっても、抽選結果が当りになった場合には、変動回数カウンタをクリアし、その後に再び、特別図柄の変動表示が行われるごとに１加算（カウントアップ）するようにしている。つまり、パチンコ機１の電源投入後において、抽選結果としてはずれが１００回、２００回、３００回、４００回、５００回にわたって連続したときに、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行することとしている。これにより、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回にわたって抽選結果が当りにならなかった場合であっても、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行に期待させることができる。

【１８６９】

また、上記したように、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、示唆演出Ａ１において、導光板３１１０の第一絵柄の発光回数（１～３回）によって現在の設定値に関する情報を通知するのに対し、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、示唆演出Ａ１において、導光板３１１０に第二絵柄を発光させるものの現在の設定値に関する情報を通知していない。また、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合には、示唆演出Ａ２において、ルーレット演出の結果が「偶数」、「奇数」、「高設定」、「設定値６」のいずれかで停止することによって現在の設定値に関する情報を通知するのに対し、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、示唆演出Ａ２において、ルーレット演出の結果が「？」のいずれかで停止することによって現在の設定値に関する情報を通知していない。このため、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合において、現在の設定値に関する情報を遊技者に対して通知したくないとホール管理者が考える場合には、再びパチンコ機１の電源遮断後に電源投入を行い、そのパチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行うことで、現在の設定値に関する情報を遊技者に対して通知しないようにすることができる。

【１８７０】

また、通常状態（非時短状態）においては、特別図柄の変動表示が行われるごとに変動パターンテーブルＡ～Ｃを上記した順序で用いるのに対し、抽選結果が当りになった後に時短状態になった場合には、変動パターンテーブルＡ～Ｃとは異なるテーブルとして、時短状態時の変動パターンテーブルを用いるようにしている。この時短状態時の変動パターンテーブルには、複数種類の変動パターンとして、通常状態時よりも特別図柄の変動時間が短縮されている変動パターンを設定するようにしている。そして、抽選結果が当りになった後に時短状態になった場合にも、時短状態の開始後における特別図柄の変動回数が所定回数になったときに特定の変動パターンテーブルを選択することで、その特定の変動パターンテーブルから、示唆演出の実行が設定されている変動パターンを決定するようにし、その変動パターンに基づいて示唆演出を実行するようにしている。このとき、例えば、時短状態においては、通常状態よりも頻繁に示唆演出を実行することで、抽選結果が当りになるかどうかだけでなく、示唆演出が実行されるかどうかにも期待をもって注目させることができる。なお、時短状態の終了時には、変動回数カウンタをクリアし、その後に再び、特別図柄の変動表示が行われるごとに１加算（カウントアップ）するようにしている。

【１８７１】

また、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合や、設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回

であるときに、変動パターンテーブルＢや変動パターンテーブルＣを用いるようにしているが、これ以外の特別図柄の変動回数においても、特定の変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。例えば、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動表示が１回目であるときに、特定の変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。このように、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動表示が１回目であるときに特定の変動パターンテーブルを選択することで、その特定の変動パターンテーブルから、示唆演出の実行が設定されている変動パターンを決定するようにし、その変動パターンに基づいて示唆演出を実行することを可能にしている。この点、設定値の設定変更や、設定変更を伴わない主制御内蔵ＲＡＭの初期化については、ホールの開店時におけるパチンコ機１の電源投入時に行うことが大多数であるが、そのようなパチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動表示の１回目において、示唆演出を実行するようにすることで、ホールの開店直後から積極的に遊技を開始しようとする意欲を生じさせることができる。

【１８７２】

また、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合や、設定変更を伴わない主制御ＲＡＭの初期化を行った場合には、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回であるときに、変動パターンテーブルＢや変動パターンテーブルＣを用いて示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するようにしているが、例えば演出表示装置１６００を用いて、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数を変動回数カウンタに基づいて加算（１変動→２変動→３変動→・・・と「＋１」ずつ変動回数表示を増やしていく）していくかたちで通知するようにしたり、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するまでの特別図柄の変動表示の残り回数を変動回数カウンタに基づいて減算（残り５００変動→４９９変動→４９７変動→・・・と「－１」ずつ変動回数表示を減らしていく）していくかたちで通知したりするようにしてもよい。また、そのような通知は、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行タイミングが近づいた段階、例えば、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するまでの特別図柄の変動表示の残り回数が１０回になった段階から実行するようにしてもよい。これにより、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行タイミングが近づいたか否かを遊技者が把握することができ、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するまでの間、現在の設定値に関する情報が得られるように期待をもって遊技を継続させることができる。

【１８７３】

また、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行タイミングが近づいた段階で、特別図柄の変動回数の通知とは別の演出として、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行が直近に迫っていることを遊技者に知らせる特別な前兆演出を実行するようにしてもよい。例えば、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するまでの特別図柄の変動表示の残り回数が１０回になった段階で、演出表示装置１６００を用いて、「あと１０回で設定示唆！」等の表示を行って遊技者の遊技継続を促すことで、現在の設定値に関する情報が得られることの期待を与えて遊技を継続させることができる。また、特別図柄の変動回数の通知は、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合や、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合に、変動回数カウンタの初期化とともに、その通知内容を初期状態にリセットするようにしてもよい。これにより、遊技者に通知する変動回数と、変動パターンテーブルＢや変動パターンテーブルＣを用いて示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行する時期とのあいだでのズレが生じなくなり、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行に対する信頼性を高めることができる。

【１８７４】

［１５－１．主制御ＲＡＭの初期化を行った場合における変動パターンテーブルの変遷の変形例について］

上記した実施形態では、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルとはずれ時の変動パターンテーブルのそれぞれとして、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合とは異なる変動パターンテーブルの順で選

択するようにし、変動パターンテーブルＢや変動パターンテーブルＣ０から変動パターンを選択した際の示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２において、現在の設定値に関する情報を通知しないようにしていた。これとは別の実施態様として、パチンコ機１の電源投入時において設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合に、既に設定されている設定値に基づいて、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合と同じ変動パターンテーブルの順で選択するようにし、変動パターンテーブルＢや変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６から変動パターンを選択した際の示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２において、現在の設定値に関する情報を通知するようにしてもよい。以下では、パチンコ機１の電源投入時に設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合における特殊な変動パターンテーブルの変遷について、図１７０を参照して説明する。図１７０は、パチンコ機１の電源投入後における変動パターンテーブルの変遷の変形例を示すテーブルである。

【１８７５】

図１７０に示すように、パチンコ機１の電源投入時に設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、既に設定されている設定値を参照し、その参照した設定値に基づいて、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルとはずれ時の変動パターンテーブルのそれぞれを設定している。具体的には、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合と同じく、リーチ時（リーチはずれ時）の変動パターンテーブルとはずれ時の変動パターンテーブルのそれぞれとして、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が１～９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、１００回であるときに変動パターンテーブルＢ、１０１～１９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、２００回であるときに変動パターンテーブルＢ、２０１～２９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、３００回であるときに変動パターンテーブルＢ、３０１～３９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、４００回であるときに変動パターンテーブルＢ、４０１～４９９回であるときに変動パターンテーブルＡ、５００回であるときに設定値に応じた変動パターンテーブルＣ、の順で選択することとしている。また、設定値に応じた変動パターンテーブルＣとしては、設定値が１である場合に変動パターンテーブルＣ１、設定値が２である場合に変動パターンテーブルＣ２、設定値が３である場合に変動パターンテーブルＣ３、設定値が４である場合に変動パターンテーブルＣ４、設定値が５である場合に変動パターンテーブルＣ５、設定値が６である場合に変動パターンテーブルＣ６、を選択することとしている。

【１８７６】

また、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った後には、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後と同じく、変動パターンテーブルＢを選択した際の示唆演出Ａ１において、導光板３１１０を１～３回発光する際に、ＬＥＤ３１２１からの光によって導光板３１１０に第一絵柄を発光させるようにしている。つまり、示唆演出Ａ１では、導光板３１１０の発光回数（１～３回）によって現在の設定値が高設定であるのか低設定であるのかを示唆するようにしている。なお、示唆演出Ａ１の実行が設定されている変動パターンを周辺制御基板１５１０が受信したときに、現在の設定値に基づいて導光板３１１０の発光回数を１～３回のいずれとするかを決定するが、その導光板３１１０の発光回数を決定する際には、現在の設定値が高設定であるほど導光板３１１０の発光回数が多くなるように決定している。これにより、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った後であっても、示唆演出Ａ１において、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後と同じく現在の設定値に関する情報を把握することができ、導光板３１１０の発光回数が多いときには、現在の設定値が高設定であることを期待することができる。

【１８７７】

また、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った後には、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変

更を行った後と同じく、パチンコ機１の電源投入後における特別図柄の変動回数が５００回であるときに設定値に応じた変動パターンテーブルＣを選択することとしている。つまり、設定値に応じた変動パターンテーブルＣとして、設定値が１である場合に変動パターンテーブルＣ１、設定値が２である場合に変動パターンテーブルＣ２、設定値が３である場合に変動パターンテーブルＣ３、設定値が４である場合に変動パターンテーブルＣ４、設定値が５である場合に変動パターンテーブルＣ５、設定値が６である場合に変動パターンテーブルＣ６、を選択することとしている。そして、変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６には、示唆演出Ａ２としてルーレット演出を実行し、ルーレット演出の結果として「偶数」、「奇数」、「高設定」、「設定値６」のいずれで停止するようにした変動パターン１～４が設定されており、示唆演出Ａ２では、その変動パターンに基づいたルーレット演出の結果によって現在の設定値を示唆するようにしている。これにより、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った後であっても、示唆演出Ａ２において、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後と同じく現在の設定値に関する情報を把握することができ、ルーレット演出の結果として「高設定」や「設定値６」で停止したときには、抽選結果が当りになる確率が高いことから、期待をもって遊技を行うことができる。

【１８７８】

上述したように、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合と同じく、その後の遊技における特別図柄の変動表示が１００回行われるごとに、変動パターンテーブルＢから選択される変動パターンに基づいて示唆演出Ａ１を実行するようにし、特別図柄の変動表示が５００回行われたときには、変動パターンテーブルＣ１～Ｃ６から選択される変動パターンに基づいて示唆演出Ａ２を実行することから、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２における演出差がない。このため、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行によっては、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行ったのか、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行ったのか、を把握することができない。

【１８７９】

本変形例では、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合に、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって設定完了時報知を実行し、設定値の設定変更を行ったことを通知している。同様に、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって初期化完了時報知を実行し、主制御内蔵ＲＡＭの初期化を行ったことを通知している。これにより、設定完了時報知や初期化完了時報知の実行によって、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行ったのか、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行ったのか、を把握することができる。なお、設定完了時報知や初期化完了時報知としては、例えば、演出表示装置１６００における装飾図柄の初期の表示態様（最初の変動開始前の初期の図柄組み合わせ等）を、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合とは異なる表示態様にしておくこと等が挙げられる。これらの報知は、パチンコ機１の電源投入後において特別図柄の変動表示を開始したときや、再びパチンコ機１を電源遮断して電源投入（ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴わないパチンコ機１の電源投入）を行ったときには、終了するものであり、報知の終了によって、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行ったのか、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行ったのか、を把握することができなくなる。これにより、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行ったのか、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行ったのか、を遊技者に対して通知したくない場合には、例えば、ホール管理者が再びパチンコ機１を電源遮断して電源投入（ＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作を伴わないパチンコ機１の電源投入）を行うことで、設定完了時報知や初期化完了時報知が実行されていない状態を任意に

創出することができる。

【１８８０】

また、本変形例では、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合に、電源遮断前の設定値を維持しているが、変動回数カウンタについては、電源遮断前の値をリセットすることから、その後に変動回数カウンタに対応する変動パターンテーブルを選択する際に、最初（１変動目に対応する変動パターンテーブル）から開始することとなる。つまり、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合には、ホール管理者が電源遮断前と同一の設定値を維持した状態で、変動回数カウンタだけをリセットすることができ、そのパチンコ機１の電源投入時から特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回であるときに、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２によって現在の設定値に関する情報を通知することができる。一方、前述した実施形態では、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合において、ホール管理者が電源遮断前と同一の設定値を維持した状態で、変動回数カウンタをリセットするものの、そのパチンコ機１の電源投入時から特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回であるときに、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２によって現在の設定値に関する情報を通知していない。このため、電源遮断前と同一の設定値を維持しつつ、パチンコ機１の電源投入時から特別図柄の変動回数が１００回、２００回、３００回、４００回、５００回であるときに、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２によって現在の設定値に関する情報を通知するためには、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行うようにホール管理者が操作し、電源遮断前と同一の設定値を再設定する必要がある。この点、本変形例では、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行う必要がなく、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行えばよいことから、「電源遮断前と同一の設定値を再設定する」といった手間を省くことができる。

【１８８１】

また、本変形例においても、前述した実施形態と同様に、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行タイミングが近づいた段階で、特別図柄の変動回数の通知とは別の演出として、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行が直近に迫っていることを遊技者に知らせる特別な前兆演出を実行するようにしてもよい。例えば、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行するまでの特別図柄の変動表示の残り回数が１０回になった段階で、演出表示装置１６００を用いて、「あと１０回で設定示唆！」等の表示を行って遊技者の遊技継続を促すことで、現在の設定値に関する情報が得られることの期待を与えて遊技を継続させることができる。また、特別図柄の変動回数の通知は、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合や、設定値の設定変更を伴うことなく主制御内蔵ＲＡＭの初期化だけを行った場合に、その通知内容を初期状態にリセットするようにしてもよい。これにより、遊技者に通知する変動回数と、変動パターンテーブルＢや変動パターンテーブルＣを用いて示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行する時期とのあいだでのズレが生じなくなり、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行に対する信頼性を高めることができる。

【１８８２】

［１５－２．示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２とは別タイミングで実行される示唆演出Ｂについて］

上記した実施形態では、演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示等の変動演出内に、その装飾図柄の変動時間の経過に応じて示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行する場合について説明したが、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行とは別タイミングで、装飾図柄の変動時間の経過にかかわらず、現在の設定値を示唆することが可能な示唆演出Ｂを実行することを可能にしている。このような示唆演出Ｂの実行について、図１６７を参照して説明する。

【１８８３】

まず、示唆演出Ｂについては、ハンドル１１１の何ら操作指示のない状況で、操作して

いないハンドル１１１を操作したときに、示唆演出Ｂを実行するか否かの抽選を所定の確率で行うようにしている。具体的には、ハンドルタッチセンサ１９２がハンドル１１１の操作を検知して払出制御基板６３３に検出信号が入力されたときに、その検出信号の入力があった旨が主制御基板１３１０を経由して周辺制御基板１５１０に入力され、周辺制御基板１５１０において、示唆演出Ｂを実行するか否かの抽選を所定の確率（本実施例では１/５０で当選する抽選）で行うようにしている。この抽選は、少なくとも大当り抽選よりも高い確率で当選するように設定されており、頻出させることで複数の遊技者に対して示唆演出Ｂを体感させ易くしたり、一の遊技者に対して示唆演出Ｂを複数回体感させて、遊技継続意欲を向上させている。そして、示唆演出Ｂを実行するか否かの抽選において、示唆演出Ｂの実行を決定した場合（当選した場合）には、複数種類の示唆パターンのうち、現在の設定値に応じていずれかの示唆パターンを決定し、その決定した示唆パターンに基づいて示唆演出Ｂを実行するようにしている。また、示唆演出Ｂでは、いずれの示唆パターンに基づく場合にも、本体枠４に設けられたランプ、スピーカからの出力によって、現在の設定値を示唆するようにしている。なお、パチンコ機１の電源投入時（設定値の設定変更や設定値の確認表示を行った場合にはその終了時）には、現在の設定値がコマンドとして周辺制御基板１５１０に送信されるようにし、周辺制御基板１５１０側においては、現在の設定値に関する情報を保持し、現在の設定値が設定値１～６のいずれであるのか把握することを可能としている。ただし、詳しくは上述したが、変動パターンが変更パターンコマンドとして周辺制御基板１５１０に送信されるタイミングにも、現在の設定値がコマンドとして周辺制御基板１５１０に送信されており、周辺制御基板１５１０側においては、そのコマンドによっても現在の設定値が設定値１～６のいずれであるのか把握することを可能としている。これにより、周辺制御基板１５１０側においては、示唆演出Ｂの実行を決定した場合（当選した場合）に、複数種類の示唆パターンのうち、現在の設定値に応じていずれかの示唆パターンを決定することができる。

【１８８４】

より詳細には、示唆演出Ｂでは、スピーカからの音声として「設定値１かも」、「設定値２かも」、「設定値３かも」、「設定値４かも」、「設定値５かも」、「設定値６かも」のいずれで出力するかによって現在の設定値を示唆するようにしている。また、スピーカからの音声として「設定値１かも」を出力するときには、本体枠４に設けられたランプを１回発光させ、「設定値２かも」を出力するときには、本体枠４に設けられたランプを所定間隔で２回発光させ、「設定値３かも」を出力するときには、本体枠４に設けられたランプを所定間隔で３回発光させ、「設定値４かも」を出力するときには、本体枠４に設けられたランプを所定間隔で４回発光させ、「設定値５かも」を出力するときには、本体枠４に設けられたランプを所定間隔で５回発光させ、「設定値６かも」を出力するときには、本体枠４に設けられたランプを所定間隔で６回発光させるように、設定値の示唆に応じた回数だけ、本体枠４に設けられたランプを発光させるようにしている。また、例えば、「設定値６かも」については、現在の設定値が６でないとき、すなわち１～５のいずれかであっても出力することを可能としており、示唆演出Ｂにおいて「設定値６かも」が出力された場合であっても、現在の設定値が６でないガセである場合がある。なお、示唆演出Ｂにおいては、これら以外にも、現在の設定値が２、４、６の「偶数」であることを示唆したり、１、３、５の「奇数」であることを示唆したり、４～６の「高設定」であることを示唆したりするようにしてもよい。

【１８８５】

また、示唆演出Ｂについては、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行期間を除いて、演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示等の変動演出内であるか否かにかかわらず実行することを可能にしている。図１６７（Ａ）に示すように、変動パターンテーブルＡから選択される変動パターンを実行する場合には、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行が設定されていないことから、そのような変動パターンに基づいた特別図柄の変動時間（装飾図柄の変動時間）内において、示唆演出Ｂを実行することを可能にしている。但し、本実施例では、先に実行条件が成立した示唆演出Ｂが未だ実行中である場合には、新たな示

唆演出Ｂの実行条件を成立させないようにし、示唆演出Ｂの重複実行を禁止（制限）するようにしている。具体的には、示唆演出Ｂの実行中に、ハンドルタッチセンサ１９２がハンドル１１１の操作を検知して払出制御基板６３３に検出信号が入力され、その検出信号の入力があった旨が主制御基板１３１０を経由して周辺制御基板１５１０に入力されたとしても、周辺制御基板１５１０において、示唆演出Ｂの実行中であることを判断して、示唆演出Ｂを実行するか否かの抽選を行わないように禁止（制限）している。

【１８８６】

なお、本実施例の示唆演出Ｂは、上述した通り、スピーカからの音声と、本体枠４に設けられたランプの発光とを組み合わせて実行されるものであり、スピーカからの音声が終了した後にも本体枠４に設けられたランプの所定間隔での発光が続く場合（例えば、「設定値６かも」の音声を出力し終わっても、本体枠４に設けられたランプを所定間隔で発光させる処理が残存しているとき）や、本体枠４に設けられたランプの発光が終了した後にもスピーカからの音声継続する場合（例えば、「設定値１かも」の音声が出力し終わっていないのに、本体枠４に設けられたランプを発光させる処理が終了しているとき）が生じうる。このため、示唆演出Ｂの実行中であると判断する対象の期間としては、スピーカからの音声の出力期間と、本体枠４に設けられたランプの発光期間のうちの長い期間を対応付けている。これにより、示唆演出Ｂ中の抽選禁止の対象期間としては、示唆演出Ｂの重複実行を確実に禁止（制限）するようにしている。

【１８８７】

また、上述の禁止の下であっても、先に実行した示唆演出Ｂと、後に実行した示唆演出Ｂとの実行間隔が短いと、前後の示唆演出Ｂが連続してしまい、例えば、本体枠４に設けられたランプの発光が混在化して遊技者が示唆内容を誤認識してしまう懸念がある。本実施例では、こうした点を考慮して、示唆演出Ｂの実行後に所定の制限延長期間（例えば５秒）を発生させるようにし、いずれの実行パターンで示唆演出Ｂが実行されたかに拘らず、示唆演出Ｂの実行期間に制限延長期間を加えた期間に亘って、示唆演出Ｂを実行するか否かの抽選を行わないように禁止（制限）している。これにより、先に実行した示唆演出Ｂと、後に実行した示唆演出Ｂが混在するように実行されて遊技者が示唆内容を誤認識してしまうことを防止できる。

【１８８８】

また、図１６７（Ｂ）に示すように、変動パターンテーブルＢから選択される変動パターンを実行する場合には、変動パターンテーブルＡから選択される変動パターンに対して付加された３秒間において、示唆演出Ａ１の実行が設定されていることから、そのような変動パターンに基づいた特別図柄の変動時間（装飾図柄の変動時間）内のうち、示唆演出Ａ１の実行期間においては、示唆演出Ｂを実行することを禁止するのに対し、示唆演出Ａ１の実行期間を除いては、示唆演出Ｂを実行することを可能にしている。

【１８８９】

また、図１６７（Ｃ）に示すように、変動パターンテーブルＣから選択される変動パターンを実行する場合には、示唆演出Ａ２として特別図柄の変動時間（装飾図柄の変動時間）の略全てを用いてルーレット演出の実行が設定されていることから、そのような変動パターンに基づいた特別図柄の変動時間（装飾図柄の変動時間）内において、示唆演出Ｂを実行することを禁止している。

【１８９０】

また、図１６７（Ｄ）に示すように、変動パターンに基づいた特別図柄の変動表示（装飾図柄の変動表示）が行われていない場合には、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行することがないことから、そのような特別図柄の変動表示（装飾図柄の変動表示）が行われていない期間において、示唆演出Ｂを実行することを可能にしている。

【１８９１】

上記したように、示唆演出Ｂについては、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２とは異なり、ハンドル１１１を操作したときに突如として現在の設定値が示唆されることから、遊技者に意外性を与えることができる。また、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行期間においては

、示唆演出Ｂを実行することを禁止し、示唆演出Ｂよりも示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行を優先することで、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２に対する視認が阻害されることを防止し、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２に積極的に注目させることができる。この点、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２については、示唆演出Ｂのようなガセをなくす等、示唆演出Ｂよりも示唆の信頼性を高くすることが好ましい。

【１８９２】

また、上記したように、示唆演出Ｂについては、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行期間を除いて、演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示等の変動演出内であっても実行することを可能にしている。この点、示唆演出Ｂについては、本体枠４に設けられたランプ、スピーカからの出力によって、現在の設定値を示唆していることから、変動演出に対する視認が阻害されることを防止することができる。また、演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示等の変動演出外においては、特別図柄の変動表示（装飾図柄の変動表示）が行われておらず、退屈な時間となっているが、ハンドル１１１を操作したときに突如として示唆演出Ｂを実行し、現在の設定値が示唆される可能性があることから、ハンドル１１１を操作して遊技を開始しようとする意欲を生じさせることができる。

【１８９３】

また、本例では、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合において、その後に本体枠４を閉鎖する等の所定条件が成立した後にハンドル１１１を操作することを契機として、示唆演出Ｂを実行することを可能にしている。ただし、所定条件が成立するよりも前から所定条件が成立した後にわたってハンドル１１１の操作を継続している場合には、所定条件が成立した後であっても、示唆演出Ｂを実行することがない。このため、所定条件が成立するよりも前から所定条件が成立した後にわたってハンドル１１１の操作を継続している場合において、示唆演出Ｂを実行するためには、所定条件が成立した後に一旦ハンドル１１１から手を離して、再びハンドル１１１を操作する必要がある。なお、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合だけでなく、設定値の確認表示を行った場合、主制御ＲＡＭの初期化を行った場合、通常の電源投入（ＲＷＭクリアボタン６３３ｚ及び設定キースイッチ１３１１ａを操作しない電源投入）である場合についても同様である。

【１８９４】

また、本例では、ハンドル１１１を操作したときに示唆演出Ｂを実行することを可能にしているものの、遊技者の任意選択によって、示唆演出Ｂを実行する際に現在の設定値の示唆を通知しないことを可能にしている。つまり、現在の設定値の示唆を通知しないように遊技者が選択した場合には、その後に示唆演出Ｂを実行するタイミングで、本体枠４に設けられたランプ、スピーカからの出力によって、現在の設定値を示唆しないようにしている。これにより、現在の設定値についての示唆を必要としない遊技者にとっては、その示唆を通知しないように選択することで、現在の設定値についての示唆に惑わされることがなく、抽選結果が当りになるかどうかの演出に集中することができる。なお、遊技者の任意選択によって、示唆演出Ｂにおける本体枠４に設けられたランプ、スピーカからの出力のうち一部のみを通知しないように構成してもよく、例えば、本体枠４に設けられたランプからの出力によっては通知するが、スピーカからの出力によっては通知しないように構成してもよい。また、演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示等の変動演出内に実行される示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２については、その示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行する際に現在の設定値の示唆を通知しないように遊技者が任意選択することができないようになっている。

【１８９５】

また、詳細は上述したが、変更許可状態や確認表示状態の終了後には、演出表示装置１６００の画像やランプ、スピーカからの出力によって、警戒報知を延長して実行することを可能にしている。このような警戒報知を延長して実行する期間においては、ハンドル１１１を操作することを契機として示唆演出Ｂを実行する際に、本体枠４に設けられたランプ、スピーカから出力される態様を、それ以外の期間（延長した警戒報知の終了後）とは

異なるように構成してもよい。例えば、示唆演出Ｂにおける本体枠４に設けられたランプ、スピーカからの出力のうち一部のみを通知しないように構成してもよく、例えば、本体枠４に設けられたランプからの出力によっては通知するが、スピーカからの出力によっては通知しないように構成してもよい。このように、警戒報知を延長して実行する期間においては、示唆演出Ｂよりも警戒報知を優先することで、警戒報知に対する認識が阻害されることを防止し、ホール管理者以外が不正行為を行うことがないように監視体制を強めた状況を維持することができる。

【１８９６】

また、本例では、ハンドル１１１を操作したときに示唆演出Ｂを実行することを可能にしているが、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後、ハンドル１１１を最初に操作したときに実行される示唆演出Ｂについては、ハンドル１１１を２回目以降に操作したときに実行される示唆演出Ｂとは、演出が相違するように構成している。例えば、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後、ハンドル１１１を最初に操作したときに実行される示唆演出Ｂについては、ガセを少なくする等、２回目以降よりも示唆の信頼性を高くするように構成している。また、ハンドル１１１を操作したときに所定の確率で示唆演出Ｂを実行することを可能にしているが、時間が経過するほど（特別図柄の変動回数が増加するほど、であってもよい。）、示唆演出Ｂを実行する確率を低くし、ハンドル１１１を操作しても示唆演出Ｂを実行し難くなるように構成している。この点、設定値の設定変更については、ホールの開店前におけるパチンコ機１の電源投入時にホール管理者が行うことが多いことから、ホールの開店直後において、ハンドル１１１を操作して遊技を開始しようとする意欲を生じさせることができる。なお、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った場合だけでなく、設定値の確認表示を行った場合、主制御ＲＡＭの初期化を行った場合、通常の電源投入（ＲＷＭクリアボタン６３３ｚ及び設定キースイッチ１３１１ａを操作しない電源投入）である場合についても同様である。

【１８９７】

また、本例では、ハンドル１１１を操作したときに示唆演出Ｂを実行することを可能にしているが、ハンドル１１１の操作に代えて、演出操作部１６０を操作したときに示唆演出Ｂを実行することを可能に構成してもよい。また、示唆演出Ｂを実行する契機として演出操作部１６０を用いた場合、例えば、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２を実行する契機としても演出操作部１６０を用いるようにし、演出操作部１６０を操作したときには、示唆演出Ｂを実行することを可能にしつつ、示唆演出Ａ１や示唆演出Ａ２の実行を開始するように構成してもよい。また、示唆演出Ｂを実行する契機としては、ハンドル１１１の操作に代えて、パチンコ機１の電源投入時において設定値の設定変更を行った後（設定値の確認表示を行った後、主制御ＲＡＭの初期化を行った後、通常の電源投入後、であってもよい。）に最初に第一始動口２００２や第二始動口２００４（当りかどうかの抽選に関与する入球口）に入球したときや、一般入賞口２００１などの当りかどうかの抽選に関与しない入球口に入球したとき、リアルタイムクロックＩＣを用いて特定の日時になったとき、等とするように構成してもよい。このような構成であっても、示唆演出Ｂを実行する可能性があるタイミングにおいては、示唆演出Ｂによる設定値に関する情報を得ようとする意欲を生じさせることができる。

【１８９８】

以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技の進行を制御することができる遊技制御中央処理部として図１１１の主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵを有する遊技制御基板として図１１１の主制御基板１３１０を備えている。この主制御基板１３１０は、主制御ＭＰＵ１３１０ａからの出力信号を取り出してパチンコ機１を試験する試験装置へ伝送する配線として試験用ハーネスと電気的に接続することができる図１１５の試験用コネクタ１３１０ｋを備えることができるようになっている。

【１８９９】

パチンコ機１が試験装置により試験される場合において、主制御基板１３１０の主制御

ＭＰＵが主制御基板１３１０の表面側である表面（実装面）１３１０ｘに実装されているのに対して、試験用コネクタ１３１０ｋが主制御基板１３１０の裏面側である裏面（ハンダ面）１３１０ｙに実装されている。

【１９００】

このように、試験用コネクタ１３１０ｋが主制御基板１３１０の裏面側に実装されているため、パチンコ機１が特定の試験機関で試験される試験機として生産される場合、及びパチンコ機１が遊技ホールに出荷される量産機として生産される場合でも、主制御基板１３１０の表面側に試験用コネクタ１３１０ｋを実装する領域が空き領域として形成されることがなくなる。したがって、主制御基板１３１０の表面における各種電子部品の配置の自由度を高めることができる。

【１９０１】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技の進行を制御することができる遊技制御基板として図１１３（ａ）の主制御基板１３１０’に複数の電子部品が実装されている。これらの複数の電子部品は、リードタイプの電子部品として図１１３（ａ）のリードタイプに含まれるＺＩＰタイプの主制御ＭＰＵ（図中、部品番号「ＭＩＣ１」と記載。）と、表面実装タイプの電子部品として図１１３（ａ）のＳＭＤタイプのシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と、から構成されて主制御基板１３１０’の表面（実装面）１３１０ｘ’にそれぞれ実装されている。

【１９０２】

主制御基板１３１０’は、情報領域として図１１３（ａ）の部品リスト領域１３１０ｘｂ’を備えている。この部品リスト領域１３１０ｘｂ’は、表面実装タイプの電子部品の識別子と対応する情報を表記することができるものである。部品リスト領域１３１０ｘｂ’に表記される情報としては、表面実装タイプの電子部品の製造会社名（略称や記号を含む。）、表面実装タイプの電子部品の品番等を挙げることができる。

【１９０３】

具体的には、図１１３（ａ）に示したように、部品リスト領域１３１０ｘｂ’には、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを整列した態様で構成される電子部品の部品リストがシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている。部品番号及び品番の大きさは、部品配置領域１３１０ｘａ’にシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されている部品番号の大きさと比べて大きく（例えば、３倍～５倍程度大きく）シルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷される。部品番号と品番（カタログに掲載される番号）との間に区切り記号「：」が設けられ、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とが連続したものとして識別されないようになっている。この区切り記号により、部品番号と品番（カタログに掲載される番号）とを区別して識別することができる。なお、品番（カタログに掲載される番号）とともに、製造会社名（略称や記号も含む。）をシルク印刷として白色（又は、黒色）で印刷されていてもよい。

【１９０４】

このように、主制御基板１３１０’に実装される表面実装タイプの電子部品に付された識別子の表示態様が視認し難い場合であっても、この識別子と対応する情報（製造会社名、品番等）が主制御基板１３１０’に備える部品リスト領域１３１０ｘｂ’に表示されるようになっている。したがって、表面実装タイプの電子部品の識別子を確実に視認することができる。

【１９０５】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技の進行を制御することができる遊技制御基板として図１１１の主制御基板１３１０に複数の電子部品が実装されているとともに、この主制御基板１３１０が封印手段を有する封印基板ボックスとして図１１５の主制御基板ボックス１３２０に収容されている。

【１９０６】

主制御基板ボックス１３２０には、複数の電子部品のうち、表面実装タイプの電子部品の形状と比べて小さい形状を有する孔として図１１５の透明なカバー体１３０１に形成さ

れる通気孔１３０１ｚが複数設けられている。
【１９０７】
このように、表面実装タイプの電子部品の形状と比べて小さい形状を有する孔である通気孔１３０１ｚが主制御基板ボックス１３２０に複数設けられているため、何らかの不正な手段により表面実装タイプの電子部品を主制御基板１３１０から剥がして不正な電子部品と交換しようとしても、表面実装タイプの電子部品が主制御基板ボックス１３２０に複数設けられている孔である通気孔１３０１ｚから取り出すことができないようになっている。したがって、表面実装タイプの電子部品から不正な電子部品へ交換されることを防止することができる。
【１９０８】
また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、当選確率制御回路として図７１の主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａ、設定装置として図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａを備えている。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、当選確率を複数種類設定することができるものであり、設定キースイッチ１３１１ａは、複数種類の当選確率を外部操作により設定することができるものである。
【１９０９】
具体的には、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブル（例えば、大当りに当選したことを示す大当り判定値の割合が規定される大当り判定テーブル、大当り図柄の決定の判定値の割合が規定される大当り図柄決定テーブル、小当りに当選したことを示す小当り判定値の割合が規定される小当り判定テーブル、小当り図柄の決定の判定値の割合が規定される小当り図柄決定テーブル、確変時から通常時への移行決定の判定値の割合が規定される通常時移行判定テーブル等）を選択したり、設定値と対応付けた各種振り分け率で用いられる各種テーブル（例えば、振り分ける時間が規定される振り分けテーブル、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動を管理するブロック等）を選択したりする。設定キースイッチ１３１１ａは、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有し、パチンコ機１の設定値の切り替え等を行うことができるものであり、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダに形成される差し込み口に設定キーが差し込まれる準備が整っている位置（例えば、矩形状を有する差し込み口の長手方向が上下方向へ沿う位置）において、初期位置として設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとする状態となっており、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって６０度回動操作されて第１のＯＮ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることができるようになっている。
【１９１０】
主制御ＭＰＵ１３１０ａと設定キースイッチ１３１１ａとは、それぞれ異なる基板に実装されて電気的に接続されるようになっている。
【１９１１】
このように、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａと設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａとがそれぞれ異なる基板に実装されることにより、設定キースイッチ１３１１ａへの外部操作に伴う力が、設定キースイッチ１３１１ａが実装される主制御基板１３１０を介して、主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装される主制御基板１３１０へ伝わり難くすることができるため、設定キースイッチ１３１１ａへの外部操作に伴う力による主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装される主制御基板１３１０のたわみを防止することに寄与することができる。したがって、主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装される主制御基板１３１０のたわみを防止することに寄与することができる。
【１９１２】
また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、当選確率制御回路として図７１の主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装される図７１の主制御基板１３１０は、ＳＭＤタイプの電子部品である表面実装部品を実装することができる表面実装部品実装可能基板であり、設定装置として図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａが実装される図７１の設定変更基板１３１１は、リードタイプの電子部品である挿入実装部品のみ

を実装することができる挿入実装部品実装基板である。こうすれば、主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装される主制御基板１３１０は、表面実装部品（ＳＭＤタイプのもの）を実装することができる表面実装部品実装可能基板とし、設定キースイッチ１３１１ａが実装される設定変更基板１３１１は、挿入実装部品（ＳＭＤタイプのもの）のみを実装することができる挿入実装部品実装基板とすることができる。これにより、挿入実装部品（リードタイプのもの）が基板のハンダ面にハンダ付けされたハンダ部における配線パターンやランドパターンの剥離負荷が表面実装部品（ＳＭＤタイプのもの）と比べて小さくすることができため、ハンダ部の剥離に対して強くすることができる。

【１９１３】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、表面実装部品実装可能基板として図７１の主制御基板１３１０と挿入実装部品実装基板として図７１の設定変更基板１３１１とは、透明な基板ケースとして図１１５の透明な主制御基板ボックス１３２０にそれぞれ収容されている。透明な主制御基板ボックス１３２０は、その外装を封印装置として図１１５のカシメ部１３０３により封印されている。表面実装部品実装可能基板として図７１の主制御基板１３１０に当選確率制御回路として図７１の主制御ＭＰＵ１３１０ａと電気的に接続されるコネクタとして図７１の主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮが設けられていると共に、挿入実装部品実装基板として図７１の設定変更基板１３１１に設定装置として図７１の設定キースイッチ１３１１ａと電気的に接続されるコネクタとして図７１の設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮが設けられている。主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮと設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮとが電気的に接続されている。こうすれば、カシメ部１３０３により封印される透明な主制御基板ボックス１３２０に表面実装部品実装可能基板である主制御基板１３１０と挿入実装部品実装基板である設定変更基板１３１１とを収容することができるようになっているため、表面実装部品実装可能基板である主制御基板１３１０及び挿入実装部品実装基板である設定変更基板１３１１への不正行為に対する抑止力が高めることができる。

【１９１４】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、表面実装部品実装可能基板として図７１の主制御基板１３１０に設けられるコネクタとして図７１の主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮと、挿入実装部品実装基板として図７１の設定変更基板１３１１に設けられるコネクタとして図７１の設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮと、は、嵌合軸ズレを吸収することができるフローティング機構を備えるコネクタ接続により電気的に接続されている。具体的には、主制御基板１３１０のコネクタＭＳＣＮと設定変更基板１３１１のコネクタＳＭＣＮとは、フローティング機構を備えている特殊コネクタにより電気的に接続される。このフローティング機構を備えている特殊コネクタは、ソケットとプラグとから構成され、ソケットをプラグに挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合し、ソケットがプラグと嵌合する際に、ソケットを挿入して押し込む方向に対して垂直方向（例えば、上下方向）へ向かって所定距離範囲を動くことによって押し込む際に生ずる誤差（嵌合軸ズレ）を吸収することができる。

【１９１５】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技制御基板として図７１の主制御基板１３１０、設定変更基板として図７１の設定変更基板１３１１を備えている。主制御基板１３１０は、遊技の進行を制御するものである。設定変更基板１３１１は、主制御基板１３１０と別体に設けられて主制御基板１３１０と電気的に接続されるとともに、遊技者にとって有利となる確率が設定される設定値の変更を行うことができるリードタイプの電子部品として図７１の設定キースイッチ１３１１ａが設けられるものである。

【１９１６】

リードタイプの設定キースイッチ１３１１ａは、設定値の変更を行うことができる設定キーが抜き差しされるものである。リードタイプの設定キースイッチ１３１１ａに設定キーが抜き差しされるに伴って、設定変更基板１３１１にたわみが生じる得る一方、主制御基板１３１０にたわみが生じないようになっている。

【１９１７】
このように、リードタイプの設定キースイッチ１３１１ａは、主制御基板１３１０と別体の設定変更基板１３１１に設けられているため、設定値の変更を行うことができる設定キーが抜き差しされるという操作（動作）に伴って設定変更基板１３１１にたわみが生じても主制御基板１３１０にたわみが生じることがない。したがって、リードタイプの設定キースイッチ１３１１ａが操作されたことに伴って主制御基板１３１０にたわみが生じることを防止することができる。
【１９１８】
また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、図２の外枠２に開閉自在に軸支されると共に図７０の遊技盤５が取り付けられる、扉枠３と本体枠４とから構成される前面枠を備えている。このパチンコ機１では、さらに、設定装置として図７０の主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａを備えている。設定キースイッチ１３１１ａは、複数種類の当選確率を外部操作により設定することができるものである。具体的には、設定キースイッチ１３１１ａは、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有し、パチンコ機１の設定値の切り替え等を行うことができるものであり、設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダに形成される差し込み口に設定キーが差し込まれる準備が整っている位置（例えば、矩形状を有する差し込み口の長手方向が上下方向へ沿う位置）において、初期位置として設定キースイッチ１３１１ａをＯＦＦとする状態となっており、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって６０度回動操作されて第１のＯＮ操作されることにより設定キースイッチ１３１１ａを設定キーＯＮとすることができるようになっている。
【１９１９】
主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａは、遊技盤５の後面における前面枠の軸支側に配置されている。
【１９２０】
具体的には、外枠２は、外枠上ヒンジ組立体５０と外枠下ヒンジ部材６０とによって、前面枠を構成する本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とを同軸上で回転可能に支持して本体枠４を正面視左側を中心にして前方へ開閉することができるようになっているため、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ組立体５２とが配置される本体枠４の上下方向の正面視左辺側が本体枠４の軸支側（閉鎖側）となり、これと反対側となる本体枠４の上下方向の正面視右辺側が本体枠４の開放側となる。つまり、遊技盤５が前面枠を構成する本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、前面枠を構成する本体枠４の開放側に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、前面枠を構成する本体枠４の軸支側（閉鎖側）に設定変更基板１３１１が配置されている。
【１９２１】
このように、主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａが遊技盤５の後面における扉枠３と本体枠４とから構成される前面枠の軸支側に配置されているため、主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａに何らかの不正な改変を行おうとすると、前面枠を開放しなければならず、パチンコ機１が設置される遊技ホールにおいてその不正行為が目立つ存在となる。したがって、不正行為の防止に寄与することができる。
【１９２２】
また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技盤５の後側は、前面枠の軸支側と反対側となる開放側に開閉自在に軸支されるカバー体として図３の裏カバー６４０により覆われ、主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａは、遊技盤５の後面における前面枠の軸支側に配置されて裏カバー６４０に覆われ、前面枠を開放した後に裏カバー６４０を開放しなければ主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａを操作することができないようになっている。こうすれば、遊技盤５の後側は、前面枠の軸支側と反対側となる開

放側に開閉自在に軸支される裏カバー６４０により覆われている。主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａは、遊技盤５の後面における前面枠の軸支側に配置されて裏カバー６４０に覆われ、前面枠を開放した後に裏カバー６４０を開放しなければ主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａを操作することができないようにすることができる。

【１９２３】

具体的には、外枠２は、外枠上ヒンジ組立体５０と外枠下ヒンジ部材６０とによって、前面枠を構成する本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ部５２０とを同軸上で回転可能に支持して本体枠４を正面視左側を中心にして前方へ開閉することができるようになっているため、本体枠４の本体枠上ヒンジ部５１０と本体枠下ヒンジ組立体５２とが配置される本体枠４の上下方向の正面視左辺側が本体枠４の軸支側（閉鎖側）となり、これと反対側となる本体枠４の上下方向の正面視右辺側が本体枠４の開放側となる。つまり、遊技盤５が前面枠を構成する本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、前面枠を構成する本体枠４の開放側に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、前面枠を構成する本体枠４の軸支側（閉鎖側）に設定変更基板１３１１が配置されている。また、前面枠を構成する本体枠４の本体枠ベースユニット５００の後側に開閉可能に取付けられる裏カバー６４０は、本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた遊技盤５の後側を覆うものである。つまり、遊技盤５が前面枠を構成する本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、主制御基板ボックス１３２０が裏カバー６４０により覆われた状態となっている。また、裏カバー６４０は、正面視における右辺が、本体枠ベース５０１の後方延出部５０１ｊの上下に延びている後端に、上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられ、左辺が、払出ベース５５１の裏カバー取付部５５１ｉと上部満タン球経路ユニット６００の裏カバー取付部６０１ａとに取付けられるようになっているため、正面視右辺側が裏カバー６４０の軸支側（閉鎖側）であり、これと反対側となる正面視左辺側が裏カバー６４０の開放側となる。つまり、遊技盤５が前面枠を構成する本体枠４の本体枠ベース５０１に取付けられた状態では、裏カバー６４０の軸支側（閉鎖側）に主制御基板１３１０が配置されているのに対して、裏カバー開放側に設定変更基板１３１１が配置されている。また、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダには設定キーを差し込むための差し込み口が設けられ、この設定キーシリンダの差し込み口が裏カバー６４０により覆われた状態となっているため、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａを操作しようと設定キースイッチ１３１１ａにアクセスするためには裏カバー６４０を開放するという作業を行う必要がある。この裏カバー６４０を開放するためには外枠２に対して本体枠４を大きく（約９０度近く）開放する作業を行う必要がある。

【１９２４】

これにより、主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａを操作することができないように裏カバー６４０を開放しなければならず、この裏カバー６４０を開放することができるように前面枠を開放しなければならい。このため、主制御ユニット１３００の設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａに何らかの不正な改変を行おうとすると、裏カバー６４０を開放することができるように前面枠を開放しなければならず、パチンコ機１が設置される遊技ホールにおいてその不正行為が目立つ存在とすることができる。

【１９２５】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技の進行を制御する遊技制御基板として図１１２（ａ）の主制御基板１３１０を備えている。主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、挿入実装部品（リードタイプの電子部品）として図１１２（ａ）のコンデンサＭＣ３０と、表面実装部品（表面実装タイプの電子部品）として図１１２（ａ）のシュミットトリガインバータＭＩＣ３０と、を実装することができるとともに、シュミットトリガインバータＭＩＣ３０が実装される領域内を回路非形成領域として、図１１２（ａ）に示したＳＭＤタイプの電子部品（表面実装タイプの電子部品）の本

体裏面と対応する基板の表面（実装面）１３１０ｘの領域に制御信号を伝送する各配線パターンやスルーホールを全く配置しないものとして構成されるようになっている。

【１９２６】

このように、主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘには、挿入実装部品であるコンデンサＭＣ３０と表面実装部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０とが混在して実装されることができるとともに、表面実装部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０が実装される領域内を配線パターンやスルーホール等の回路を形成しない回路非形成領域として構成することができるようになっている。これにより、表面実装部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０が主制御基板１３１０の表面（実装面）１３１０ｘに実装されたとしても、表面実装部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０への回路が回路非形成領域を除いて形成されているため、表面実装部品であるシュミットトリガインバータＭＩＣ３０への回路を目視することができる。したがって、表面実装部品に対する不正行為を防止することができる。

【１９２７】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技を行うことができるものであり、所定の操作を受け付け可能な第１操作部として図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａ及び第２操作部として図３の払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚと、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａが操作された後、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚが操作されることで遊技者にとって有利となる確率が設定される設定値の変更を行うことができる設定変更手段として図７１の主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａと、を備えている。払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａとは別体に設けられている。このパチンコ機１では、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作に関する情報を案内する案内手段としてＲＷＭクリアボタン６３３ｚの配置場所を伝えることができる所在情報となる表記等をさらに備えている。

【１９２８】

このように、払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作に関する情報が案内されるようになっているため、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａと払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚとを別体に設けても、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａと払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚとを操作する者が操作手順に戸惑わずに済む。設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａと払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚとを別体に設けることにより防犯性を高めることができる。したがって、防犯性を高めることができる。

【１９２９】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技媒体として遊技球を用いて遊技を行うことができるものであり、遊技を開始するための準備設定に関わる設定制御部と、遊技の進行制御に関わる進行制御部と、を有する遊技制御手段として図７１の主制御基板１３１０、設定変更基板１３１１、及び図３の払出制御基板６３３を備えている。設定制御部は、図７１の主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａ、図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａ、図３の払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚ、図１１８の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１４の判定、及びステップＳ１６Ａの処理等から構成されている。進行制御部は、図７１の主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａ、図１１８の主制御側電源投入時処理における主制御側メイン処理や図１２０の主制御側タイマ割込処理等から構成されている。遊技制御手段として主制御基板１３１０、設定変更基板１３１１、及び払出制御基板６３３は、図７１の主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａ、図１１２（ａ）（ｂ）のシュミットトリガインバータＭＩＣ３０、コンデンサＭＣ３０、図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａ、図３の払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚ等の複数の電子部品からなり、図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａ、図３の払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚ等の設定制御に関わる電子部

品は、図７１の設定変更基板１３１１、図３の払出制御基板６３３等の複数の基板に分けて設けられている。

【１９３０】

このように、設定制御に関わる電子部品である設定キースイッチ１３１１ａ、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、それぞれ設定変更基板１３１１、払出制御基板６３３等の複数の基板に分けて設けられているため、防犯性を高めることができる。したがって、防犯性を高めることができる。

【１９３１】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技媒体として遊技球を用いて遊技を行うことができるものであり、遊技準備の制御と遊技の制御とを行う遊技制御部として図７１の主制御基板１３１０を備えている。遊技の制御は、図１１８の主制御側電源投入時処理における主制御側メイン処理や図１２０の主制御側タイマ割込処理等から構成されている。遊技準備の制御は、第１遊技準備制御として図１１８の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１４の判定、及びステップＳ１６Ａの処理等、第２遊技準備制御として図１２１の設定変更処理におけるステップＳ２１６の判定、及びステップＳ２１８の処理等を有している。第１遊技準備制御は、第１操作部として図７１の設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａ（上述した、パチンコ機１の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠２に対して本体枠４が開放され、かつ、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって６０度回動操作されて第１のＯＮ操作されることで設定キースイッチ１３１１ａが設定キーＯＮされているという「予め定めた設定値変更許可条件」として、さらにＲＷＭクリアボタン６３３ｚの押圧操作部が操作されて操作信号が入力されていることを条件とする場合には、さらに、図３の払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚを含める。）の操作に基づいて遊技者にとって有利となる確率が設定される設定値を変更可能な設定変更状態とすることができるものである。第２遊技準備制御は、第１遊技準備制御に続いて第２操作部として図３の払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚの操作に基づいて複数の設定値のうちいずれか一つに切り替えることができるものである。ＲＷＭクリアボタン６３３ｚは、設定キースイッチ１３１１ａが配置される設定変更基板１３１１と異なる他の基板となる払出制御基板６３３に配置されている。

【１９３２】

このように、設定変更基板１３１１の設定キースイッチ１３１１ａと払出制御基板６３３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚとをそれぞれ異なる基板に配置することで防犯性を高めることができる。したがって、防犯性を高めることができる。

【１９３３】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、設定キースイッチ１３１１ａが配置される設定変更基板１３１１とＲＷＭクリアボタン６３３ｚが配置される払出制御基板６３３とは、別々の基板ケースとして図１１５の主制御基板ボックス１３２０、及び図３の払出制御基板ボックス６３２にそれぞれ収容されているため、設定キースイッチ１３１１ａが配置される設定変更基板１３１１が収容される主制御基板ボックス１３２０と、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚが配置される払出制御基板６３３が収容される払出制御基板ボックス６３２と、を別々とすることで防犯性をさらに高めることができる。

【１９３４】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、別々の基板ケースとして図１１５の主制御基板ボックス１３２０、及び図３の払出制御基板ボックス６３２は、それぞれカシメケースであるため、主制御基板ボックス１３２０に収容された主制御基板１３１０や設定変更基板１３１１、払出制御基板ボックス６３２に収容された払出制御基板６３３を改変するためにはこのカシメ部分を破壊しなければならず、改変の痕跡を残すことができる。

【１９３５】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、主制御基板１３１０は、図７０の遊技盤５の裏面側に配置される遊技の進行を制御するものであり、設定キースイッチ１３１１ａが配置される設定変更基板１３１１は、主制御基板１３１０と共にカシメケースとして主制御基板ボックス１３２０に収容され、図３のＲＷＭクリアボタン６３３ｚが配置される払出制御基板６３３は、遊技盤５が装着される枠側として図４の本体枠４に配置される払出の制御を行うものであり、カシメケースとして払出制御基板ボックス６３２に収容されているため、設定キースイッチ１３１１ａが配置される設定変更基板１３１１を主制御基板１３１０と共にカシメケースとして主制御基板ボックス１３２０に収容した状態で遊技盤５の裏面側に配置することができるとともに、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚが配置される払出制御基板６３３をカシメケースとして払出制御基板ボックス６３２に収容した状態で枠側として本体枠４に配置することができるため、設定キースイッチ１３１１ａを遊技盤５側、ＲＷＭクリアボタン６３３ｚを枠側として本体枠４側にそれぞれ別々に配置することで設定キースイッチ１３１１ａとＲＷＭクリアボタン６３３ｚとの防犯性をさらに高めることができる。

【１９３６】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、開閉可能な扉として図４の扉枠３を前側に備え、電子部品が実装される基板として図７０の主制御基板ボックス１３２０に収容される主制御基板１３１０と、第１鍵（遊技ホールの店員等の係員が所持する正規の金属製の鍵）の操作によって第１の操作（外枠２に対して本体枠４を開放する場合、本体枠３に対して扉枠３を開放する場合）を行うことができる第１の装置として図１の扉枠３のシリンダ錠１２７及び図４の本体枠４の本体枠４の施錠ユニット６５０と、第１鍵とは別の第２鍵（設定キー）の操作によって第２の操作（設定値を変更する場合、設定されている現状の設定値を確認する場合）を行うことができると共に第２鍵の操作による信号ラインが電気的に電子部品に接続される第２の装置として図７０の主制御基板ボックス１３２０に主制御基板１３１０と共に収容される設定変更基板１３１１に実装される設定キースイッチ１３１１ａと、を備えている。設定キースイッチ１３１１ａは、複数種類の当選確率を設定可能状態とし得るもの（設定値を変更する場合）であり、また設定されている現状の設定値を確認可能状態とし得るもの（設定されている現状の設定値を確認する場合）である。扉枠３のシリンダ錠１２７は、扉枠３の前側に設けられ、シリンダ錠１２７の筐体が電気的に接地側へ接続されている。設定キースイッチ１３１１ａは、扉枠３より後側に設けられ、設定キースイッチ１３１１ａの筐体が電気的に接地側へ接続されず絶縁されている。

【１９３７】

具体的には、扉枠３のシリンダ錠１２７の筐体である金属製の円柱状のシリンダ本体は、電気的に扉枠側のフレームグランド又は交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側へ接続されている。また、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成することにより、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通することができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態とすることができるようになっている。このため、設定キースイッチ１３１１ａの筐体である金属製の筒状（又は矩形状）の筐体は、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態となっている。

【１９３８】

このように、扉枠３の前側に設けられるシリンダ錠１２７の筐体である金属製の円柱状のシリンダ本体が電気的に接地側へ接続されているため、仮に金属製の円柱状のシリンダ本体にノイズ（電磁波ノイズ）が侵入したとしても、この侵入したノイズ（電磁波ノイズ）を接地側へ逃がすことで電子部品が実装される基板である主制御基板１３１０のグラン

ドラインの変動を与えず、かつ、扉枠３より後側に設けられる設定キースイッチ１３１１ａの筐体である金属製の筒状（又は矩形状）の筐体が電気的に接地側へ接続されず絶縁されているため、仮に金属製の筒状（又は矩形状）の筐体にノイズ（電磁波ノイズ）が侵入したとしても、この侵入したノイズ（電磁波ノイズ）を金属製の筒状（又は矩形状）の筐体自身で減衰させることで電子部品が実装される基板である主制御基板１３１０のグランドラインの変動を与えないようにすることができる。したがって、パチンコ機１の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【１９３９】

また、扉枠３のシリンダ錠１２７の筐体である金属製の円柱状のシリンダ本体がパチンコ機１の扉枠側のフレームグランド又はパチンコ機１に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続される一方、設定キースイッチ１３１１ａの筐体である金属製の筒状（又は矩形状）の筐体がパチンコ機１の扉枠側のフレームグランド及びパチンコ機１に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続されず絶縁されている。これにより、金属製の円柱状のシリンダ本体がパチンコ機１の扉枠側のフレームグランド又はパチンコ機１に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続される状態とすることができる一方、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体がパチンコ機１の扉枠側のフレームグランド及びパチンコ機１に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続されず絶縁される状態とすることができる。

【１９４０】

また、扉枠３のシリンダ錠１２７及び本体枠４の本体枠４の施錠ユニット６５０により扉枠３を開放した後に（つまり、本体枠４と扉枠３とから構成される前面枠を外枠２から開放した後に）、主制御基板ボックス１３２０に主制御基板１３１０と共に収容される設定変更基板１３１１に実装される設定キースイッチ１３１１ａにより複数種類の当選確率を設定可能状態とすることができるようになっているし（設定値を変更する場合）、また設定されている現状の設定値を確認可能状態とすることができるようになっている（設定されている現状の設定値を確認する場合）。これにより、扉枠３のシリンダ錠１２７及び本体枠４の本体枠４の施錠ユニット６５０により扉枠３を開放した後（つまり、本体枠４と扉枠３とから構成される前面枠を外枠２から開放した後）でなければ、設定キースイッチ１３１１ａを操作しようと設定キースイッチ１３１１ａにアクセスして設定値の設定可能状態（設定値を変更する場合）又は設定値の確認可能状態（設定されている現状の設定値を確認する場合）とすることができないようにすることができ、設定キースイッチ１３１１ａに対するセキュリティを向上することができる。

【１９４１】

［１６．電源基板］

次に、図３６に示した基板ユニット６２０の電源ユニット６２０ｃに備える電源基板６３０について、図１７１～図１７５を参照して説明する。図１７１は電源基板の回路構成の概要を説明する回路図であり、図１７２は電源基板を部分拡大した斜視図であり、図１７３は図１７２のＢ矢視図であり、図１７４は電源基板の実装面に印刷された電子部品のシルク印刷（その１）であり、図１７５は電源基板の実装面に印刷された電子部品のシルク印刷（その２）である。ここでは、まず電源基板の回路構成について説明し、続いて同一形状の電子部品の識別方法、ヒューズの溶断確認について説明する。

【１９４２】

遊技ホールの島設備には、上述したように、図示しないトランスがあり、ＡＣ１００Ｖの商用電源電圧をＡＣ２４Ｖの遊技機用電源電圧に降圧している。図示しない電源配線のプラグが遊技ホールの島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込まれると、ＡＣ２４Ｖが電源基板６３０に供給される。電源基板６３０は、遊技ホールの島設備から供給されるＡＣ２４Ｖから各種電源（直流＋３５Ｖ、直流＋１２Ｖ、直流＋５Ｖ等の各種直流電圧）を作成して電源基板６３０からパチンコ機１内部の各基板へ供給している。

【１９４３】
［１６－１．電源基板の回路構成］
電源基板６３０の回路は、図１７１に示すように、電源スイッチ６３０ａ、ノイズ対策回路６３０ｂ、整流回路６３０ｃ、力率改善回路６３０ｄ、平滑化回路６３０ｅ、電源作成回路６３０ｆ、電源破壊回路６３０ｇを主として構成されている。
【１９４４】
遊技ホールの島設備からのＡＣ２４Ｖが図示しない電源配線を介して電源線コネクタＤＣＮ１に供給されている。遊技ホールの島設備からのＡＣ２４Ｖは、図示しない電源線を介して電源線コネクタＤＣＮ１に供給されると、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２（本実施形態では、直径：５ｍｍ、長さ：２０ｍｍの透明なガラス管（両端の支持端子は金属製）、電気用品安全法で規定するＢ種溶断）を介して、電源スイッチ６３０ａの入力側端子３，１に入力される。具体的には、電源スイッチ６３０ａの入力側端子３にはＡＣ２４Ｖのライン１（以下、「ＡＣ２４Ｖ１」と記載する。）が入力されており、電源スイッチ６３０ａの入力側端子１にはＡＣ２４Ｖのライン２（以下、「ＡＣ２４Ｖ２」と記載する。）が入力されている。電源スイッチ６３０ａの出力側端子４，２は、ノイズ対策回路６３０ｂに入力される。
【１９４５】
遊技ホールの店員等の係員が電源スイッチ６３０ａをＯＮ操作すると、入力側端子３と出力側端子４とが電気的に導通する状態となりＡＣ２４Ｖ１がノイズ対策回路６３０ｂを介して電源基板６３０の各種回路へ供給開始されるとともに、入力側端子１と出力側端子２とが電気的に導通する状態となりＡＣ２４Ｖ２がノイズ対策回路６３０ｂを介して電源基板６３０の各種回路へ供給開始される。これにより、電源スイッチ６３０ａのＯＮ操作によるパチンコ機１の電源投入を行うことができる。これに対して、遊技ホールの店員等の係員が電源スイッチ６３０ａをＯＦＦ操作すると、入力側端子３と出力側端子４とが電気的に非導通する状態となりＡＣ２４Ｖ１が電源基板６３０の各種回路への供給が遮断されるとともに、入力側端子１と出力側端子２とが電気的に非導通する状態となりＡＣ２４Ｖ２が電源基板６３０の各種回路への供給が遮断される。これにより、電源スイッチ６３０ａのＯＦＦ操作によるパチンコ機１の電源遮断を行うことができる。
【１９４６】
なお、遊技ホールに設置されるパチンコ機の電源スイッチをＯＮ操作した状態のままとして、遊技ホール店員等の係員は、遊技ホールのブレーカをＯＮ操作することにより、遊技ホールに設置されるパチンコ機の電源投入を一斉に行う場合があるし、遊技ホールのブレーカをＯＦＦ操作することにより、遊技ホールに設置されるパチンコ機の電源遮断を一斉に行う場合がある。
【１９４７】
［１６－１－１．ノイズ対策回路］
ノイズ対策回路６３０ｂは、コモンモードノイズ対策用の回路であるコモンモードノイズ対策回路ＣＭＣ、ノーマルモードノイズ対策用の回路であるノーマルモードノイズ対策回路ＮＭＣ、チョークコイルＬ１から構成され、電源スイッチ６３０ａの出力側端子４，２は、コモンモードノイズ対策回路ＣＭＣ、ノーマルモードノイズ対策回路ＮＭＣ、そしてチョークコイルＬ１に入力される。
【１９４８】
コモンモードノイズ対策回路ＣＭＣは、コンデンサＣ１，Ｃ２、バリスタＺＮＲ１，ＺＮＲ２から構成されている。コンデンサＣ１，Ｃ２はその容量が同一のものであり、コモンモードノイズを除去するものである。一方バリスタＺＮＲ１，ＺＮＲ２は、サージ吸収素子（サージアブソーバ）であり、そのバリスタ電圧が同一のものである。バリスタＺＮＲ１，ＺＮＲ２は、コンデンサＣ１，Ｃ２で低減できなかったノイズを除去するものである。
【１９４９】
コンデンサＣ１の一端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ１と電気的に接続さ

れ、コンデンサＣ１の他端がコンデンサＣ２の一端と電気的に接続され、コンデンサＣ２の他端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ２と電気的に接続されている。また、バリスタＺＮＲ１の一端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ１と電気的に接続され、バリスタＺＮＲ１の他端がバリスタＺＮＲ２の一端と電気的に接続され、バリスタＺＮＲ２の他端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ２と電気的に接続されている。コンデンサＣ１の他端と、コンデンサＣ２の一端と、バリスタＺＮＲ１の他端と、バリスタＺＮＲ１の一端と、が電気的に接続されてフレームグランドＦＧ２としてアース接続端子ＤＣＮ５に入力される。このアース接続端子ＤＣＮ５は、図示しない電源アース線を介して、枠アース基板５５９のアース端子ＥＣＮ５に電気的に接続される。

【１９５０】

ノーマルモードノイズ対策回路ＮＭＣは、コンデンサＣ３、バリスタＺＮＲ３から構成されている。コンデンサＣ３は、ＡＣ２４Ｖ１、ＡＣ２４Ｖ２に発生したノーマルモードノイズを除去するものである。バリスタＺＮＲ３は、サージ吸収素子（サージアブソーバ）であり、コンデンサＣ３で除去できなかったノイズを除去するものである。

【１９５１】

コンデンサＣ３の一端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ１と電気的に接続され、コンデンサＣ３の他端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ２と電気的に接続されている。また、バリスタＺＮＲ３の一端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ１と電気的に接続され、バリスタＺＮＲ３の他端が電源スイッチ６３０ａを介してＡＣ２４Ｖ２と電気的に接続されている。

【１９５２】

電源スイッチ６３０ａの出力側端子４から出力されたＡＣ２４Ｖ１は、コモンモードノイズ対策回路ＣＭＣ、そしてノーマルモードノイズ対策回路ＮＭＣを介してチョークコイルＬ１に入力されるとともにＡＣ２４ＶＡとして電源線コネクタＤＣＮ２に入力され、電源スイッチ６３０ａの出力側端子２から出力されたＡＣ２４Ｖ２は、コモンモードノイズ対策回路ＣＭＣ、そしてノーマルモードノイズ対策回路ＮＭＣを介してチョークコイルＬ１に入力されるとともにＡＣ２４Ｖとして電源線コネクタＤＣＮ２に入力される。チョークコイルＬ１は、ＡＣ２４Ｖ１、ＡＣ２４Ｖ２のコモンモードノイズの対策部品であり、ノイズ障害を防止している。電源線コネクタＤＣＮ２は、図示しないインターフェイス基板用電源線、図３７に示した基板ユニット６２０のインターフェイス基板６３５、そして図示しないＣＲユニット用電源線を介して、パチンコ機１の外部に設置されている図示しないＣＲユニットに電気的に接続され、ＡＣ２４ＶＡ、ＡＣ２４Ｖを図示しないＣＲユニットに供給している。

【１９５３】

チョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減されたＡＣ２４Ｖ１，ＡＣ２４Ｖ２は、整流回路６３０ｃに入力される。

【１９５４】

［１６－１－２．整流回路］

整流回路６３０ｃは、Ｎチャンネルの電界効果トランジスタ（以下、「ＦＥＴ」と記載する。）Ｑ１，Ｑ２、周辺回路６３０ｃａから構成されている。周辺回路６３０ｃａは、ＦＥＴＱ１，Ｑ２の周辺回路であり、主として、抵抗、ダイオード、ツェナーダイオードなどの複数の電子部品から構成されている。

【１９５５】

チョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減されたＡＣ２４Ｖ１は、ショットキーバリアダイオードＤ１のアノード端子１とアノード端子３とに入力されるとともに、周辺回路６３０ｃａを介してＦＥＴＱ１のゲート端子に入力される一方、周辺回路６３０ｃａを介さず直接ＦＥＴＱ２のドレイン端子に入力される。チョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減されたＡＣ２４Ｖ２は、ショットキーバリアダイオードＤ２のアノード端子１とアノード端子３とに入力されるとともに、周辺回路６３０ｃａを介してＦＥＴＱ２のゲート端子に入力される一方、周辺回路６３０ｃａを介さず直接ＦＥＴＱ１のドレイン

端子に入力される。ＦＥＴＱ１，Ｑ２のソース端子は、電源作成回路６３０ｆのＣＡＩ端子にそれぞれ入力される。

【１９５６】

チョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減されたＡＣ２４Ｖ１，ＡＣ２４Ｖ２は、ＦＥＴＱ１，Ｑ２、及び周辺回路６３０ｃａによるスイッチングによって直流に整流されてショットキーバリアダイオードＤ１のカソード端子２とショットキーバリアダイオードＤ２のカソード端子２とからそれぞれ出力される。なお、ＦＥＴＱ１、ＦＥＴＱ２、ショットキーバリアダイオードＤ１、及びショットキーバリアダイオードＤ２のパッケージの種類としては、いわゆるＴＯ－２２０Ｆであり、同一種類であり、放熱フィンＨＳ１（図１７２を参照。）に固定されている。この放熱フィンＨＳ１は、電源基板６３０にハンダ付けされて固定されることにより電源基板６３０のグランド（ＧＮＤ）に接地されている。

【１９５７】

チョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減されたＡＣ２４Ｖ１，ＡＣ２４Ｖ２は、上述したように、整流回路６３０ｃに入力されるほかに、ダイオードＤ５，Ｄ６のアノード端子にそれぞれ入力され、ダイオードＤ５，Ｄ６のカソード端子からそれぞれ出力されて電源作成回路６３０ｆのＡＣ－ＤＥＴ端子に入力される。

【１９５８】

ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２のカソード端子２からそれぞれ出力される整流された直流は、チョークコイルＬ２を介して、力率改善回路６３０ｄに入力される。

【１９５９】

［１６－１－３．力率改善回路］

力率改善回路６３０ｄは、Ｎチャンネルの電界効果トランジスタ（以下、「ＦＥＴ」と記載する。）Ｑ３，Ｑ４、周辺回路６３０ｄａから構成されている。周辺回路６３０ｄａは、ＦＥＴＱ３，Ｑ４の周辺回路であり、主として、抵抗、ダイオード、インダクタなどの複数の電子部品から構成されている。

【１９６０】

チョークコイルＬ２でコモンモードノイズが低減された直流は、ショットキーバリアダイオードＤ９，Ｄ１０のアノード端子１とアノード端子３とにそれぞれ入力されるとともに、周辺回路６３０ｄａを介さず直接ＦＥＴＱ３，Ｑ４のドレイン端子にそれぞれ入力される。ＦＥＴＱ３，Ｑ４のゲート端子は、電源作成回路のＰＦＣ－ＧＡＴＥ端子からの力率改善回路用ゲート信号が周辺回路６３０ｄａを介して入力される。ＦＥＴＱ３，Ｑ４のソース端子とドレイン端子は、周辺回路６３０ｄａを介して、電源基板６３０のグランド（ＧＮＤ）に接地されている。

【１９６１】

チョークコイルＬ２でコモンモードノイズが低減された直流は、ＦＥＴＱ３，Ｑ４、及び周辺回路６３０ｄａによるスイッチングによって高調波の発生を抑制して力率が改善されてショットキーバリアダイオードＤ９，Ｄ１０のカソード端子２からそれぞれ出力される。なお、ＦＥＴＱ３，Ｑ４、ショットキーバリアダイオードＤ９，Ｄ１０のパッケージの種類としては、ＦＥＴＱ１，Ｑ２、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２のパッケージの種類と同一の種類（上述したＴＯ－２２０Ｆ）であり、放熱フィンＨＳ２（図１７２を参照。）に固定されている。この放熱フィンＨＳ２は、上述した放熱フィンＨＳ１と所定距離寸法だけ離間して平行して配置され、電源基板６３０にハンダ付けされて固定されることにより電源基板６３０のグランド（ＧＮＤ）に接地されている。

【１９６２】

力率改善回路６３０ｄで力率が改善された直流は、平滑化回路６３０ｅに入力される。

【１９６３】

［１６－１－４．平滑化回路］

平滑化回路６３０ｅは、図示しない複数の電解コンデンサから構成されている。これら複数の電解コンデンサは、そのマイナス端子が電源基板６３０のグランド（ＧＮＤ）にそ

れぞれ接地されるとともに、そのプラス端子が力率改善回路６３０ｄで力率が改善された直流がそれぞれ入力される。平滑化回路６３０ｅは、力率改善回路６３０ｄで力率が改善された直流から脈流をなだらかに（平滑化）して電源作成回路６３０ｆのＰＦＣ－ＯＵＴ端子に出力するとととともに、ヒューズＦＵＳＥ３（本実施形態では、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２と同一の形状であり、直径：５ｍｍ、長さ：２０ｍｍの透明なガラス管（両端の支持端子は金属製）、電気用品安全法で規定するＢ種溶断）を介して、直流＋３５Ｖとして電源基板６３０からパチンコ機１内部の各基板へ供給する。

【１９６４】

［１６－１－５．電源作成回路］

電源作成回路６３０ｆは、平滑化回路６３０ｅからの直流がＰＦＣ－ＯＵ端子に入力されると、この入力された直流から直流＋１２Ｖ及び直流＋５Ｖをそれぞれ作成する。電源作成回路６３０ｆは、作成した直流＋１２Ｖを＋１２Ｖ端子から出力して電源基板６３０からパチンコ機１内部の各基板へ供給するとともに、作成した直流＋５Ｖを＋５Ｖ端子から出力して電源基板６３０からパチンコ機１内部の各基板へ供給する。

【１９６５】

電源作成回路６３０ｆは、ＰＦＣ－ＧＡＴＥ端子から力率改善用ゲート信号を力率改善回路６３０ｄに出力する制御を行うことにより力率改善回路６３０ｄにおけるＦＥＴＱ３，Ｑ４、及び周辺回路６３０ｄａによるスイッチングを制御して高調波の発生を抑制する。

【１９６６】

電源作成回路６３０ｆは、チョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減されたＡＣ２４Ｖ１，ＡＣ２４Ｖ２がダイオードＤ５，Ｄ６を介してＡＣ－ＤＥＴ端子に入力されている。電源作成回路６３０ｆは、このＡＣ－ＤＥＴ端子に入力された電圧を監視し、電源破壊回路６３０ｇに対してＦＵＳＥ－ＧＡＴＥ端子から電源破壊回路用ゲート信号を出力するか否かを判別している。

【１９６７】

図示しない電源配線のプラグが遊技ホールの島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込まれず、遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖより高い商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに誤って差し込まれると、平滑化回路６３０ｅから直流＋３５Ｖより高い電源電圧が電源作成回路６３０ｆのＰＦＣ－ＯＵＴ端子へ入力されることとなる。

【１９６８】

電源作成回路６３０ｆは、ＡＣ－ＤＥＴ端子に入力されるチョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減された電源電圧に基づいて、この電源電圧の大きさが予め定めた値（しきい値：本実施形態では、約５０Ｖに設定されている。）に達すると、電源破壊回路６３０ｇに対して電源破壊回路用ゲート信号を出力することができるようになっている。

【１９６９】

電源作成回路６３０ｆが電源破壊回路６３０ｇに対して電源破壊回路用ゲート信号を出力すると、電源破壊回路６３０ｇが自己破壊してショートモードとなる。電源破壊回路６３０ｇがショートモードとなると、電源スイッチ６３０ａがＯＮ操作された状態であるときには、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を通る電流がノイズ対策回路６３０ｂ、整流回路６３０ｃ、そして電源破壊回路６３０ｇを介して、電源作成回路６３０ｆのＣＧＮＤ端子へ向かって一気に流れ込むことで、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に大電流が流れてヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の一方又は両方が溶断することとなる。

【１９７０】

電源作成回路６３０ｆのＧＮＤ端子は、電源基板６３０のグランド（ＧＮＤ）に接地されている。

【１９７１】

［１６－１－６．電源破壊回路］

電源破壊回路６３０ｇは、Ｎチャンネルの電界効果トランジスタ（以下、「ＦＥＴ」と

記載する。）Ｑ５、抵抗Ｒ２５，Ｒ２４、コンデンサＣ２２から構成されている。ＦＥＴＱ５のドレイン端子は、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２のカソード端子２と電気的に接続されている。ＦＥＴＱ５のゲート端子は、抵抗２５の一端と電気的に接続されるとともに、抵抗Ｒ２５の他端が電源作成回路６３０ｆのＦＵＳＥ－ＧＡＴＥ端子と電気的に接続されている。ＦＥＴＱ５のソース端子は、抵抗Ｒ２４の一端と電気的に接続され、コンデンサＣ２２の一端と電気的に接続され、そして電源作成回路６３０ｆのＣＧＮＤ端子と電気的に接続されている。抵抗Ｒ２４の他端とコンデンサＣ２２の他端とは、一端がＦＥＴＱ５のゲート端子と電気的に接続される抵抗Ｒ２５と反対側の他端と電気的に接続されていることにより、電源作成回路６３０ｆのＦＵＳＥ－ＧＡＴＥ端子に、抵抗Ｒ２５の他端に加えて、抵抗Ｒ２４の他端とコンデンサＣ２２の他端とが電気的に接続されている。

【１９７２】

電源破壊回路６３０ｇは、電源作成回路６３０ｆのＦＵＳＥ－ＧＡＴＥ端子から電源破壊回路用ゲート信号が抵抗Ｒ２５を介してＦＥＴＱ５のゲート端子に入力されると、ＦＥＴＱ５が作動してＦＥＴＱ５のドレイン端子からソース端子へ向かって大電流が流れる（ＦＥＴＱ５のドレイン端子とソース端子とが過電流となる）ことで、ＦＥＴＱ５が破壊されることによって、ＦＥＴＱ５のドレイン端子とソース端子とが導通するショートモードの状態が維持される。なお、ＦＥＴＱ５は、そのパッケージの種類として、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０のパッケージの種類と同一の種類（上述したＴＯ－２２０Ｆ）であるものの、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０と異なり、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２と接触されない位置に配置されている。具体的には、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とは、所定距離だけ離間して平行に配置される放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２にそれぞれ固定されているため、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に固定されるＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とにおけるパッケージの裏面側が相互に平行な位置関係となっているのに対して、ＦＥＴＱ５は、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２が配置される間に配置されるとともに、ＦＥＴＱ５におけるパッケージの裏面側は、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に固定されるＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０におけるパッケージに裏面に対して、相互に直角な位置関係となっており、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に全く固定されていない（図１７２、及び図１７３を参照）。これは、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０が発熱により破壊されないように、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２を介して、その熱を吸収して冷却することを目的とするのに対して、ＦＥＴＱ５は、ＦＥＴＱ５が作動してＦＥＴＱ５のドレイン端子からソース端子へ向かって大電流が流れる（ＦＥＴＱ５のドレイン端子とソース端子とが過電流となる）際に、発熱によって短時間に破壊されるように寄与するためである。

【１９７３】

つまり、電源配線のプラグが遊技ホールの島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込まれず、遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖより高い商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに誤って差し込まれると、電源作成回路６３０ｆは、ＡＣ－ＤＥＴ端子に入力されるチョークコイルＬ１でコモンモードノイズが低減された電源電圧に基づいて、この電源電圧の大きさが予め定めた値（しきい値：本実施形態では、約５０Ｖに設定されている。）に達すると、電源破壊回路用ゲート信号を電源破壊回路６３０ｇに対して出力してＦＥＴＱ５が自己破壊するように制御する。これにより、ＦＥＴＱ５のドレイン端子とソース端子とが導通するショートモードの状態が維持されるとともに、ＦＥＴＱ５のソース端子が電源作成回路６３０ｆのＣＧＮＤ端子と電気的に接続されているため、電源スイッチ６３０ａがＯＮ操作された状態であるときには、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を通る電流がノイズ対策回路６３０ｂ、整流回路６３０ｃ、そして電源破壊回路６３０ｇにおけるショートモードの状態となっているＦＥＴＱ５を介し

て、電源作成回路６３０ｆのＣＧＮＤ端子へ向かって一気に流れ込むことで、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に大電流が流れてヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の一方又は両方が溶断することとなって、電源基板６３０のみが破壊され、電源配線のプラグが商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに誤って差し込まれたとしても、電源基板６３０を除くパチンコ機１内部の各基板が破壊されることを確実に防止することができるようになっている。

【１９７４】

なお、電源コードのプラグが遊技ホールの島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込まれず、遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖより高い商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに誤って差し込まれて電源破壊回路６３０ｇのＦＥＴＱ５が破壊された状態では、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を交換して、電源コードのプラグを遊技ホールの島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込んだとしても、電源破壊回路６３０ｇのＦＥＴＱ５がすでに破壊されてショートモードが維持される状態となっているため、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２、電源スイッチ６３０ａ、ノイズ対策回路６３０ｂ、整流回路６３０ｃ、そして電源破壊回路６３０ｇにおけるショートモードの状態となっているＦＥＴＱ５を介して、電源作成回路６３０ｆのＣＧＮＤ端子へ向かって大電流が流れることによって、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に大電流が流れてヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の一方又は両方が再び溶断することとなる。つまり、電源破壊回路６３０ｇのＦＥＴＱ５がすでに破壊された電源基板６３０を電源破壊回路６３０ｇのＦＥＴＱ５が破壊されていない正常な電源基板６３０に交換しなければ、電源コードのプラグをパチンコ島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込んだとしても、遊技を開始することができないようになっている。

【１９７５】

［１６－２．同一形状を有する電子部品の識別方法］

次に、電源基板６３０に実装される同一形状を有する電子部品の識別方法について説明する。電源基板６３０に実装される同一形状を有する電子部品としては、上述したように、整流回路６３０ｃのＦＥＴＱ１，Ｑ２及びショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２と、力率改善回路６３０ｄのＦＥＴＱ３，Ｑ４及びショットキーバリアダイオードＤ９，Ｄ１０と、電源破壊回路６３０ｇのＦＥＴＱ５と、におけるパッケージの種類が同一の種類（ＴＯ－２２０Ｆ）であり、またヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３の形状も同一の形状（直径：５ｍｍ、長さ：２０ｍｍの透明なガラス管（両端の支持端子は金属製））である。

【１９７６】

ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とは、全く種類の異なる電子部品であるものの、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とは、破壊されない電子部品であり、ＦＥＴＱ５が唯一破壊される電子部品となっている。そこで、本実施形態では、電源基板６３０に実装される同一形状を有する電子部品としてＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０のうち、唯一破壊される電子部品を識別し易いように、電源基板６３０の実装面に印刷されるシルク印刷を他のものと異なる特徴を有したものを採用している。

【１９７７】

具体的には、破壊されない電子部品である、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とに対しては、図１７４（ａ）に示すように、白色の外形線と、電子部品の配置する向きを示す白色の太線と、がシルク印刷として、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０に対してシルク印刷ＴＳＬＫ１～４、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４に対してＴＳＬＫ５～８が電源基板６３０の実装面に印刷されている。白色の太線が放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に固定される側となっている。なお、図１７２では、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオ

ードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とを放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に固定するために隣接して配置する必要があり、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２が配置される白色の外形線のシルク印刷とシルク印刷ＴＳＬＫ１～８の白色の太線の部分とが接続した配置となるように電源基板６３０の実装面に印刷されている。

【１９７８】

これに対して、唯一破壊される電子部品であるＦＥＴＱ５に対しては、図１７４（ｂ）に示すように、白色の外形線と、この外形線内を等間隔に複数配置される白色の斜線ａｄ１と、電子部品の配置する向きを示す白色の太線と、がシルク印刷として、シルク印刷ＴＳＬＫ９が電源基板６３０の実装面に印刷されている。つまり、白色の斜線ａｄ１が特徴的な模様として表されるようになっている。

【１９７９】

このように、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とが同一形状を有する電子部品であっても、電源基板６３０の実装面に印刷されたシルク印刷ＴＳＬＫ１～９のうち、特徴的な模様として表されている白色の斜線ａｄ１を目視することにより、同一形状を有する種類の異なる電子部品のうち、どの電子部品が他の電子部品と比べて注視すべき電子部品であるかを識別することができるようになっている。これにより、同一形状を有する種類の異なる電子部品のうち、どの電子部品が唯一破壊される電子部品であるかを極めて簡単に特定することができる。

【１９８０】

また、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴＱ５を指示する場合には、特徴的な模様として表されている白色の斜線ａｄ１を有するシルク印刷ＴＳＬＫ９を探す旨を指示することで、遊技ホールの店員等の係員がＦＥＴＱ５の位置を的確に把握することができるため、サービスセンターの担当者と遊技ホールの店員等の係員との意思疎通がし易くなる。

【１９８１】

これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴＱ５を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、サービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴＱ５を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴＱ５を、他の電子部品であるＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４と、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０と、から識別することができる。

【１９８２】

なお、上記した例ではＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とが同一形状を有する電子部品であり、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０のうち、ＦＥＴＱ５の外形線内のみ特徴的な模様のシルク印刷を行い、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０の外形線内にはシルク印刷を行わないものを示したが、唯一破壊される電子部品であるＦＥＴＱ５を配置方法によって示すようになっている。つまり、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とは、所定距離だけ離間して平行に配置される放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２にそれぞれ固定されているため、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に対してパッケージの裏面側が相互に平行な位置関係となっている。これに対して、ＦＥＴＱ５におけるパッケージの裏面側は、放熱フィンＨＳ１，ＨＳ２に固定されるＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０におけるパッケージに裏面に対して、相互に直角な位置関係となっている。このように、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とが同一形状を有する電子部品であっても、唯一破壊される電子部品であるＦＥＴＱ５がＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０に対して唯一直角な配置方法となっているため、同一形状を有する種類の異なる電子部

品のうち、どの電子部品が他の電子部品と比べて注視すべき電子部品であるかを識別することができる。これにより、同一形状を有する種類の異なる電子部品のうち、どの電子部品が唯一破壊される電子部品であるかを極めて簡単に特定することができる。また、唯一破壊される電子部品であるＦＥＴＱ５は、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０に対して唯一直角な配置方法となっているため、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とが同一形状を有する電子部品であっても、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴＱ５を指示する場合には、唯一直角に配置されているパッケージを探す旨を指示することで、遊技ホールの店員等の係員がＦＥＴＱ５の位置を的確に把握することができるため、サービスセンターの担当者と遊技ホールの店員等の係員との意思疎通がし易くなる。これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴＱ５を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、サービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴＱ５を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴＱ５を、他の電子部品であるＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４と、ショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０と、から識別することができる。

【１９８３】

上記した例では同一形状を有する電子部品であるＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５のうち、ＦＥＴＱ５の外形線内のみ特徴的な模様のシルク印刷を行い、ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０の外形線内にはシルク印刷を行わないものを示したが、唯一破壊される電子部品であるＦＥＴＱ５を配置方法によって示すようになっていた。そこで、例えば、同一形状を有する複数の電子部品のうち、特定の電子部品を配置方法によって示す他の方法を示す。図１７６は同一形状を有する複数の電子部品のうち特定の電子部品を配置方法により示す図である。特定の電子部品の配置方法としては、例えば、図１７６に示すように、同一形状を有する電子部品としてＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに配置する際に、矩形形状を有する電源基板６３０に対して、ＴＱ１の放熱板取付面（ＴＱ１の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにＴＱ１を配置し、このＴＱ１の右側にＴＱ２の放熱板取付面（ＴＱ２の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにＴＱ２を配置し、このＴＱ２の右側にＴＱ３の放熱板取付面（ＴＱ３の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させてＴＱ３を斜めに配置する。ＴＱ１の放熱板取付面（ＴＱ１の後面）とＴＱ２の放熱板取付面（ＴＱ２の後面）とは相互に平行に配置されている。なお、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３の部品番号は、シルク印刷される際に、ＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３のそれぞれの放熱板取付面（ＴＱ１の後面、ＴＱ２の後面、ＴＱ３の後面）に沿ってＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３のそれぞれ近傍に配置されてもよいし（例えば、ＴＱ１の部品番号はＴＱ１の放熱板取付面（ＴＱ１の後面）に沿ってＴＱ１の部品番号を反時計方向に９０度だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に向けてＴＱ１の近傍に配置され、ＴＱ２の部品番号はＴＱ２の放熱板取付面（ＴＱ２の後面）に沿ってＴＱ２の部品番号を反時計方向に９０度だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に向けてＴＱ２の近傍に配置され、ＴＱ３の部品番号はＴＱ３の放熱板取付面（ＴＱ３の後面）に沿ってＴＱ３の部品番号を反時計方向に所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させてＴＱ３の近傍に配置される。）、又はＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３のそれぞれ近傍にすべて同一の方向に向けて配置されてもよい（ＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３の部品番号はすべて同一の方向である、ＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３の部品番号を反時計方向に全く回転させることなく電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向に向けてＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３のそ

れぞれ近傍に配置されてもよいし、ＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３の部品番号を反時計方向に９０だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に向けてＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３のそれぞれ近傍に配置されてもよい）。このように、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３が同一形状を有する電子部品であっても、ＴＱ３がＴＱ１とＴＱ２とに対して斜めに配置されているため、この斜めに配置されＴＱ３が特定の電子部品とすることで、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が他の電子部品と比べて注視すべき電子部品であるかを識別することができる。これにより、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が特定の電子部品であるかを極めて簡単に特定することができる。また、ＴＱ３は、ＴＱ１とＴＱ２とに対して斜めに配置されているため、この斜めに配置されるＴＱ３を特定の電子部品とすることで、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴであるＴＱ３を指示する場合には、斜めに配置されるＦＥＴを探す旨を指示することで、遊技ホールの店員等の係員がＦＥＴであるＴＱ３の位置を的確に把握することができるため、サービスセンターの担当者と遊技ホールの店員等の係員との意思疎通がし易くなる。これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴであるＴＱ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、サービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴであるＴＱ３を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴであるＴＱ３を他の電子部品のＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２から識別することができる。なお、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３に対しては、図１７４（ａ）に示した白色の外形線と白色の太線の部分とがシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷されてもよいし、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２に対しては、図１７４（ａ）に示した白色の外形線がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷される一方、ＦＥＴであるＴＱ３に対しては、図１７４（ｂ）に示した白色の外形線と、この外形線内を等間隔に複数配置される白色の斜線ａｄ１と、電子部品の配置する向きを示す白色の太線と、がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷されるようにしてもよい。

【１９８４】

また、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３に対しては、図１７４（ｂ）に示した白色の外形線と、この外形線内を等間隔に複数配置される白色の斜線ａｄ１と、電子部品の配置する向きを示す白色の太線と、がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘにそれぞれ印刷されるようにしてもよい。図１７４（ｂ）に示した白色の斜線ａｄ１は、右下がりの４５度傾いた直線となっているため、ＴＱ１の放熱板取付面（ＴＱ１の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにＴＱ１を配置し、このＴＱ１の右側にＴＱ２の放熱板取付面（ＴＱ２の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにＴＱ２を配置し、このＴＱ２の右側にＴＱ３の放熱板取付面（ＴＱ３の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させてＴＱ３を斜めに配置する場合には、ＴＱ１に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１が右上がりの４５度傾いた直線となり、ＴＱ２に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１が右上がりの４５度傾いた直線となり、ＴＱ３に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１が左右方向の直線（水平線）となる。これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴであるＴＱ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、「シルク印刷された白色の斜線が左右方向の直線（水平線）となる電子部品を見つけてください」というサービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴであるＴＱ３を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴであるＴＱ３を他の電子部品のＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２から識別することができる。

【１９８５】

また、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３に対しては、図１７４（ｂ）に示した白色の外形線と、この外形線内を等間隔に複数配置される白色の斜線ａｄ１と、電子部品の配置する向きを示す白色の太線と、がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘにそれぞれ印刷される場合に、仮に、ＴＱ１の放熱板取付面（ＴＱ１の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにＴＱ１を配置し、このＴＱ１の右側にＴＱ２の放熱板取付面（ＴＱ２の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにＴＱ２を配置し、このＴＱ２の右側にＴＱ３の放熱板取付面（ＴＱ３の後面）が電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるように配置する場合、つまり、ＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，Ｔｑ３が相互に電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行に配置される場合には、ＴＱ１，ＴＱ２に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１がともに右上がりの４５度傾いた直線となるようにする一方、ＴＱ３に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１が左右方向の直線（水平線）となるようにしてよい。このように同一形状を有する同一種類の電子部品が相互に平行に配置された場合であっても、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴであるＴＱ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、「シルク印刷された白色の斜線が左右方向の直線（水平線）となる電子部品を見つけてください」というサービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴであるＴＱ３を特定することできるようになっている。したがって、同一形状を有する同一種類の電子部品が相互に平行に配置された場合であっても、複数の電子部品のうち、注目すべきＦＥＴであるＴＱ３を他の電子部品のＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２から識別することができる。

【１９８６】

なお、同一形状を有する複数の電子部品としてＦＥＴであるＴＱ１，ＴＱ２，ＴＱ３のほかに、例えば、ＡＮＤ回路、ＯＲ回路、シュミットトリガインバータ回路等の回路がそれぞれ集積された同一形状を有する複数のＩＣとしてＩＣ１，ＩＣ２，ＩＣ３を基板に配置する場合において、ＩＣ１，ＩＣ２の長手方向を基板の上下方向に沿って配置して互いに平行に配置する一方、ＩＣ３の長手方向を基板の左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させて斜めに配置することにより、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が特定の電子部品であるかを極めて簡単に特定することができる。また、ＩＣ３は、ＩＣ１とＩＣ２とに対して斜めに配置されているため、この斜めに配置されるＩＣ３を特定の電子部品とすることで、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＩＣ３を指示する場合には、斜めに配置されるＩＣを探す旨を指示することで、遊技ホールの店員等の係員がＩＣ３の位置を的確に把握することができるため、サービスセンターの担当者と遊技ホールの店員等の係員との意思疎通がし易くなる。これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＩＣ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、サービスセンターの担当者の指示通りに、基板に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきＩＣであるＩＣ３を特定することできるようになっている。ＩＣ１，ＩＣ２をしたがって、複数の電子部品のうち、注目すべきＩＣであるＩＣ３を他の電子部品のＩＣであるＩＣ１，ＩＣ２から識別することができる。なお、ＩＣであるＩＣ１，ＩＣ２，ＩＣ３に対しては、白色の外形線がシルク印刷として基板の表面（実装面）に印刷されてもよいし、ＩＣ１，ＩＣ２に対しては、白色の外形線一方、ＩＣであるＩＣ３に対しては、白色の外形線と、この外形線の外側周囲に沿って形成される白色の斜線と、がシルク印刷として基板の表面（実装面）に印刷されてＩＣ３が特定の電子部品であることを知らせることができるようにしてもよい。また、ＩＣ１，ＩＣ２の長手方向を基板の上下方向に沿って配置して互いに平行に配置する一方、ＩＣ３の長手方向を基板の左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させて斜めに配置したが、ＩＣ３の長手方向を基板の上下方向に沿って配置してもよい。この場合、ＩＣ３の長手方向がＩＣ１，ＩＣ２の長手方向に対して直角と

なる。
【１９８７】
ＦＥＴＱ１，Ｑ２，Ｑ３，Ｑ４，Ｑ５とショットキーバリアダイオードＤ１，Ｄ２，Ｄ９，Ｄ１０とは、上述したように、全くことなる電子部品であるのに対して、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３は、同一種類の電子部品であるものの、電源コードのプラグが遊技ホールの島設備の遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントに差し込まれず、遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖより高い商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに誤って差し込まれると、上述したように、電源破壊回路６３０ｇのＦＥＴＱ５が自己破壊されてショートモードが維持され、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に大電流が流れてヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の一方又は両方が溶断する。つまり、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれた痕跡として、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のち、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の一方又は両方が破壊される電子部品となっている。そこで、本実施形態では、電源基板６３０に実装される同一形状を有する電子部品としてヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうち、破壊される電子部品を識別し易いように、電源基板６３０の実装面に印刷されるシルク印刷を他のものと異なる特徴を有したものを採用している。
【１９８８】
具体的には、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれても破壊されない電子部品であるヒューズＦＵＳＥ３に対しては、図１７５（ａ）に示すように、白色の外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ１が電源基板６３０の実装面に印刷されている。
【１９８９】
これに対して、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれた痕跡として破壊される電子部品であるヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に対しては、図１７５（ｂ）に示すように、白色の外形線と、この外形線内を白色にベタ塗りした領域ａｄ２と、がシルク印刷として、シルク印刷ＦＳＬＫ２，３が電源基板６３０の実装面に印刷されている。つまり、白色にベタ塗りした領域ａｄ２が特徴的な模様として表されるようになっている。ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３の両端は、それぞれ図示しない支持金具が電源基板６３０にハンダ付けされているものの、白色の外形線の内側領域と支持金具の周辺との領域には、白色にベタ塗りした領域ａｄ２が目視されることができるようになっているし、白色の外形線の内側領域であってヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の両端を除く透明なガラス管と対応する白色にベタ塗りした領域ａｄ２が透明なガラス管を介して確実に目視されることができるようになっている。
【１９９０】
このように、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３が同一形状を有する電子部品であっても、電源基板６３０の実装面に印刷されたシルク印刷ＦＳＬＫ１～３のうち、特徴的な模様として表されている白色にベタ塗りした領域ａｄ２を目視することにより、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が他の電子部品と比べて注視すべき電子部品であるかを識別することができるようになっている。これにより、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれた痕跡を示す電子部品であるかを極めて簡単に特定することができるようになっている。
【１９９１】
また、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を指示する場合には、特徴的な模様として表されている白色にベタ塗りした領域ａｄ２を有するシルク印刷ＦＳＬＫ２，３を探す旨を指示することで、遊技ホールの店員等の係員がヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の位置を的確に把握することができるため、サービスセンターの担当者と遊技ホールの店員等の係員との意思疎通がし易くなる。

【１９９２】
これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、サービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を他の電子部品であるヒューズＦＵＳＥ３から識別することができる。
【１９９３】
また、上記したようにヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３は電源基板６３０にハンダ付けされる支持金具（ヒューズホルダともいう）に着脱可能に取り付けられており、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３が溶断した場合には交換できるようになっている。なお、上記した例では特徴的な模様として表されている白色の斜線ａｄ１、及び白色にベタ塗りした領域ａｄ２が、白色の外形線の内側領域と支持金具の周辺との領域にシルク印刷されるものを示したが、他の例１として、少なくとも白色の外形線の内側領域であって支持金具の周辺を除く透明なガラス管と対応する領域が特徴的な模様のシルク印刷されるものであればよく、白色の外形線の内側領域であって支持金具の周辺には特徴的な模様のシルク印刷しないようにしてもよいし、支持金具の外形線をシルク印刷することなくヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のガラス管と対応する領域（ガラス管の形状と合致するものに限らずガラス管の一部と重なる領域であってもよい）の外形のみをシルク印刷するようにしてもよい。例えば、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２のガラス管と対応する領域に通常の外形線とは異なる楕円形の外形線とこの外形線の内側領域を白色にベタ塗りするシルク印刷を行い、ヒューズＦＵＳＥ３のガラス管と対応する領域に通常の長方形の外形線とこの外形線の内側領域を白色にベタ塗りするシルク印刷を行うようにしてもよく、この場合にはシルク印刷の外形形状によって複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２を他の電子部品であるヒューズＦＵＳＥ３から識別することができる。
【１９９４】
また、上記した例ではヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうちヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の外形線内のみに特徴的な模様のシルク印刷を行い、ヒューズＦＵＳＥ３の外形線内にはシルク印刷を行わないものを示したが、他の例２として、電源基板６３０に実装される同一形状を有する電子部品としてヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうち、破壊される電子部品を識別し易いものであればヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３の全ての外形線内にシルク印刷を行うようにしてもよい。この場合には、破壊される電子部品としてのヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の外形線の形状をヒューズＦＵＳＥ３の外形線の形状と異ならせると共に、この外形線内を白色にベタ塗りするシルク印刷を行うようにしてもよい。
【１９９５】
また、上記した例ではヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうちヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の外形線内のみに特徴的な模様のシルク印刷を行い、ヒューズＦＵＳＥ３の外形線内にはシルク印刷を行わないものを示したが、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３の各支持金具（ヒューズホルダ）を配置するための外形線のみをシルク印刷を行い、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうち、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）の領域に形成される溶断確認領域を利用してシルク印刷に代えてもよい。図１７７は溶断確認領域を利用困難な例（ａ），（ｂ）であり、溶断確認領域を利用可能な例（その１）（ｃ），（ｄ）であり、溶断確認領域を利用可能な例（その２）（ｅ），（ｆ）である。
【１９９６】
ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３は、上述したように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると、ヒュー

ズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２は溶断するものの、ヒューズＦＵＳＥ３は溶断しない。そこで、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断しないヒューズＦＵＳＥ３に対して、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐには、図１７７（ａ）に示すように、ヒューズＦＵＳＥ３の両端の支持金具（ヒューズホルダ）に１つの固定端子と１つの接続端子とがそれぞれあるため、合計４つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する４つのスルーホール６３０ｘｓと、ヒューズＦＵＳＥ３の透明なガラス管と対応する領域に１本の配線パターン６３０ｘｎと、が形成されていると共に、４つのスルーホール６３０ｘｓと配線パターン６３０ｘｎとの周囲には箔抜き領域が形成されている。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐには、基板グランド（ＧＮＤ）（以下、「ベタグランド」と記載する場合がある。）が形成されている。ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの領域が溶断確認領域６３０ｘｃとなっている。なお、４つのスルーホール６３０ｘｓのうち、接続端子が挿通される２つのスルーホール６３０ｘｓは、電源基板６３０の裏面（ハンダ面）側の銅箔面において図示しない配線パターンがそれぞれ形成されて接続されている。電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）のレジスト液が塗布されると、図１７７（ｂ）に示すように、この濃い色のレジスト上にヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す白色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ１’が印刷されている。この濃い色のレジスト液を採用する理由としては、ヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色が一般的に材料の色と比べると銀色の方が多いため、この金属エレメント（ヒューズ線）の色とコントラストの違う色の方がヒューズの溶断を確認し易くなるからである。なお、矩形形状を有する外形線であるシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ１’は、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい。このように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断しないヒューズＦＵＳＥ３に対しては、ヒューズＦＵＳＥ３の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの領域に溶断確認領域６３０ｘｃに配線パターン６３０ｘｎを引き回すことができる。なお、この配線パターン６３０ｘｎは１本の配線パターンに限定されずに複数本の配線パターンとすることもできる。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）に代えて明るい色（例えば、白色）のレジスト液が塗布される場合であっても、明るい色とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、この明るい色のレジスト上にヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す濃い色（例えば、緑色又は黒色）の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ１’が印刷される（このシルク印刷ＦＳＬＫ１’は、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに所定色（例えば、緑色）のレジスト液が塗布された後にこのレジスト全体を覆うように明るい色（例えば、白色）でシルク印刷されてもよい。このように構成しても、明るい色のシルク印刷とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す明るい色（例えば、白色）の鎖線で表される矩形形状を有する外形線が電源基板６３０の裏面（ハンダ面）側にシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ１’が印刷される（このシルク印刷ＦＳＬＫ１’は、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ３の支持

金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ３の支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）。

【１９９７】

これに対して、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に対して、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐには、図１７７（ｃ）に示すように、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の両端の支持金具（ヒューズホルダ）に１つの固定端子と１つの接続端子とがそれぞれあるため、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の両端の支持金具（ヒューズホルダ）うち、一端の支持金具（ヒューズホルダ）に２つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する２つのスルーホール６３０ｘｓ１と、他端の支持金具（ヒューズホルダ）に２つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する２つのスルーホール６３０ｘｓ２と、が形成されていると共に、２つのスルーホール６３０ｘｓ１を取り囲むように矩形形状を有する箔抜き領域６３０ｘａ１と、２つのスルーホール６３０ｘｓ２を取り囲むように矩形形状を有する箔抜き領域６３０ｘａ２と、が形成されている。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘには、ベタグランドが形成されている。ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの領域が溶断確認領域６３０ｘｃとなっており、箔抜き領域６３０ｘａ１と箔抜き領域６３０ｘａ２との間に溶断確認領域６３０ｘｃが形成され、ベタグランドが形成されている。なお、２つのスルーホール６３０ｘｓ１のうち接続端子が挿通されるスルーホール６３０ｘｓ１と、２つのスルーホール６３０ｘｓ２のうち接続端子が挿通されるスルーホール６３０ｘｓ２は、電源基板６３０の裏面（ハンダ面）側の銅箔面において図示しない配線パターンがそれぞれ形成されて接続されている。電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）のレジスト液が塗布されると、図１７７（ｄ）に示すように、この濃い色のレジスト上にヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す白色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’がそれぞれ印刷される。この濃い色のレジスト液を採用する理由としては、ヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色が一般的に材料の色と比べると銀色の方が多いため、この金属エレメント（ヒューズ線）の色とコントラストの違う色の方がヒューズの溶断を確認し易くなるからである。なお、矩形形状を有する外形線であるシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、上述したシルク印刷ＦＳＬＫ１’と同一の大きさを有していてもよいし、異なる大きさを有していてもよい。また、これらのシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい。このように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に対しては、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの溶断確認領域６３０ｘｃに配線パターンが全く引き回されないため、この溶断確認領域６３０ｘｃに対して、配線パターンと、この配線パターンの周囲の箔抜き領域と、による凹凸を全く形成することなく平らな面を形成することができる。これにより、平らな面である溶断確認領域６３０ｘｃを背景とするとこで、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）を視認し易くすることができる。したがって、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を容易に確認することができる（この態様を「電源基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（１）」と記載する場合がある）。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒

色）に代えて明るい色（例えば、白色）のレジスト液が塗布される場合であっても、明るい色とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、この明るい色のレジスト上にヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す濃い色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’がそれぞれ印刷される（このシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「電源基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（２）」と記載する場合がある）。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに所定色（例えば、緑色）のレジスト液が塗布された後にこのレジスト全体を覆うように明るい色（例えば、白色）でシルク印刷されてもよい。このように構成しても、明るい色のシルク印刷とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す明るい色（例えば、白色）の鎖線で表される矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’が印刷される（このシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「電源基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（３）」と記載する場合がある）。

【１９９８】

また、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に対して、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐには、図１７７（ｅ）に示すように、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の両端の支持金具（ヒューズホルダ）に１つの固定端子と１つの接続端子とがそれぞれあるため、合計４つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する４つのスルーホール６３０ｘｓと、４つのスルーホール６３０ｘｓを取り囲むように矩形形状を有する箔抜き領域６３０ｘａと、が形成されている。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘには、ベタグランドが形成されている。箔抜き領域６３０ｘａのうち、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの領域が溶断確認領域６３０ｘｃとなっている。なお、４つのスルーホール６３０ｘｓのうち、接続端子が挿通される２つのスルーホール６３０ｘｓは、電源基板６３０の裏面（ハンダ面）側の銅箔面において図示しない配線パターンがそれぞれ形成されて接続されている。電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）色のレジスト液が塗布されると、図１７７（ｆ）に示すように、この濃い色のレジスト上にヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す白色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’がそれぞれ印刷される。この濃い色のレジスト液を採用する理由としては、ヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色が一般的に材料の色と比べると銀色の方が多いため、この金属エレメント（ヒューズ線）の色とコントラストの違う色の方がヒューズの溶断を確認し易くなるからである。なお、矩形形状を有する外形線であるシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、上述したシルク印刷ＦＳＬＫ１’と同一の大きさを有していてもよいし、異なる大きさを有していてもよい。また、これらのシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒュー

ズホルダ）の外形の一部をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい。このように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に対しては、箔抜き領域６３０ｘａが形成されて凹部が形成されているものの、この箔抜き領域６３０ｘａのうち、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管と対応する電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの溶断確認領域６３０ｘｃに配線パターンが全く引き回されないため、この溶断確認領域６３０ｘｃに対して、配線パターンと、この配線パターンの周囲の箔抜き領域と、による凹凸を全く形成することなく平らな面を形成することができる。これにより、平らな面である溶断確認領域６３０ｘｃを背景とするとこで、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）を視認し易くすることができる。したがって、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を容易に確認することができる（この態様を「電源基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（４）」と記載する場合がある）。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）に代えて明るい色（例えば、白色）のレジスト液が塗布される場合であっても、明るい色とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、この明るい色のレジスト上にヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す濃い色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’がそれぞれ印刷される（このシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「電源基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（５）」と記載する場合がある）。また、電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘ側の銅箔面６３０ｘｐに所定色（例えば、緑色や黄色）のレジスト液が塗布された後にこのレジスト全体を覆うように明るい色（例えば、白色）でシルク印刷されてもよい。このように構成しても、明るい色のシルク印刷とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す明るい色（例えば、白色）の鎖線で表される矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’が印刷される（このシルク印刷ＦＳＬＫ２’，ＦＳＬＫ３’は、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部をそれぞれ囲むものであってもよいし、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の支持金具（ヒューズホルダ）の外形をそれぞれ全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「電源基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（６）」と記載する場合がある）。

【１９９９】

また、上記した例ではヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうちヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の外形線内のみに特徴的な模様のシルク印刷を行い、ヒューズＦＵＳＥ３の外形線内にはシルク印刷を行わないものを示したが、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうち、最も溶断し易いヒューズを配置方法によって示すようにしもよい。図１７９は、３つのヒューズのうち、最も溶断し易いヒューズを配置方法により示す図である。最も溶断し易いヒューズの配置方法としては、例えば、図１７９に示すように、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに配置する際に、矩形形状を有する電源基板６３０に対して、ヒューズＦ１の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って（つまり、ヒューズＦ１の長手方向を電

源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向へ向けて）ヒューズＦ１を配置し、ヒューズＦ２の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向に沿って（つまり、ヒューズＦ２の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向へ向けて）ヒューズＦ２を配置し、ヒューズＦ３の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させてヒューズＦ３を斜めに配置する。ヒューズＦ１とヒューズＦ２とは相互に直角に配置されている。なお、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３の部品番号は、シルク印刷される際に、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３のそれぞれの長手方向に沿ってヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３のそれぞれ近傍に配置されてもよいし（例えば、ヒューズＦ１の部品番号はヒューズＦ１の長手方向に沿ってヒューズＦ１の部品番号を反時計方向に９０度だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に向けてヒューズＦ１の近傍に配置され、ヒューズＦ２の部品番号はヒューズＦ２の長手方向に沿ってヒューズＦ２の部品番号を反時計方向に全く回転させることなく電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向に向けてヒューズＦ２の近傍に配置され、ヒューズＦ３の部品番号はヒューズＦ３の長手方向に沿ってヒューズＦ３の部品番号を反時計方向に所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させてヒューズＦ３の近傍に配置される。）、又はヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３のそれぞれ近傍にすべて同一の方向に向けて配置されてもよい（ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３の部品番号はすべて同一の方向である、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３の部品番号を反時計方向に全く回転させることなく電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向に向けてヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３のそれぞれ近傍に配置されてもよいし、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３の部品番号を反時計方向に９０だけ回転させて電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に向けてヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３のそれぞれ近傍に配置されてもよい）。このように、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３が同一形状を有する電子部品であっても、ヒューズＦ３がヒューズＦ１とヒューズＦ２とに対して斜めに配置されているため、この斜めに配置されるヒューズＦ３を最も溶断し易いヒューズとすることで、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が他の電子部品と比べて注視すべき電子部品であるかを識別することができる。これにより、同一形状を有する同一種類の電子部品のうち、どの電子部品が電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれた痕跡を示す電子部品であるかを極めて簡単に特定することができる。また、ヒューズＦ３は、ヒューズＦ１とヒューズＦ２とに対して斜めに配置されているため、この斜めに配置されるヒューズＦ３を最も溶断し易いヒューズとすることで、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でヒューズＦ３を指示する場合には、斜めに配置されるヒューズを探す旨を指示することで、遊技ホールの店員等の係員がヒューズＦ３の位置を的確に把握することができるため、サービスセンターの担当者と遊技ホールの店員等の係員との意思疎通がし易くなる。これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でヒューズＦ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、サービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦ３を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦ３を他の電子部品であるヒューズＦ１，Ｆ２から識別することができる。なお、ヒューズＦ１，Ｆ２に対しては、図１７５（ａ）に示した白色の外形線がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷されてもよいし（この場合、上記した他の例１や他の例２を採用してもよい。）、図１７７（ａ），（ｂ）に示した溶断確認領域を全く形成することなく配線パターン６３０ｘｎを引き回すようにしてもよい。ヒューズＦ３に対しては、図１７５（ｂ）に示した白色の外形線と、この外形線内を白色にベタ塗りした領域ａｄ２と、がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷されてもよいし、図１７７（ｃ），（ｄ）や図１７７（ｅ），（ｆ）に示した平らな面である溶断確認領域６３０ｘｃが電源基板６３０の表面（実装面）に形成されてもよい。

【２０００】
　また、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３に対しては、図１７５（ｂ）に示した白色の外形線と、この外形線内を白色にベタ塗りした領域ａｄ２と、がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷されてもよい。ヒューズＦ１の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って（つまり、ヒューズＦ１の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向へ向けて）ヒューズＦ１を配置し、ヒューズＦ２の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向に沿って（つまり、ヒューズＦ２の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向へ向けて）ヒューズＦ２を配置し、ヒューズＦ３の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの左右方向の直線に対して反時計方向へ向けて所定角度α（ここでは、４５度）だけ回転させてヒューズＦ３を斜めに配置する場合には、ヒューズＦ１に対してシルク印刷された白色にベタ塗りした領域ａｄ２が上下方向の９０度へ向いたものとなり、ヒューズＦ２に対してシルク印刷された白色にベタ塗りした領域ａｄ２が左右方向の０度（ゼロ度）へ向いたものとなり、ヒューズＦ３に対してシルク印刷された白色にベタ塗りした領域ａｄ２が４５度向いたものとなる。これにより、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でＦＥＴであるＴＱ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、「シルク印刷された白色にベタ塗りした領域が４５度へ向いた電子部品を見つけてください」というサービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦ３を特定することできるようになっている。したがって、複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦ３を他の電子部品であるヒューズＦ１，Ｆ２から識別することができる。
【２００１】
　また、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３に対しては、図１７５（ｂ）に示した白色の外形線と、この外形線内を白色にベタ塗りした領域ａｄ２と、がシルク印刷として電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘに印刷される場合に、仮に、ヒューズＦ１の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにヒューズＦ１を配置し、このヒューズＦ１の右側にヒューズＦ２の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにヒューズＦ２を配置し、このヒューズＦ２の右側にヒューズＦ３の長手方向を電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行となるようにヒューズＦ３を配置場合、つまり、ヒューズＦ１，Ｆ２，Ｆ３が相互に電源基板６３０の表面（実装面）６３０ｘの上下方向に沿って平行に配置される場合には、白色にベタ塗りした領域ａｄ２がすべて上下方向の９０度へ向いたものとなるため、白色にベタ塗りした領域ａｄ２のみをもって電子部品を特定することが難し。そこで、このような場合には、白色にベタ塗りした領域ａｄ２に代えて、外形線内を等間隔に複数配置される白色の斜線ａｄ１’によりシルク印刷されるようにしてもよい。この場合、例えば、ヒューズＦ１，Ｆ２に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１’がともに右上がりの４５度傾いた直線となるようにする一方、ヒューズＦ３に対してシルク印刷された白色の斜線ａｄ１’が左右方向の直線（水平線）となるようにしてよい。このように同一形状を有する同一種類の電子部品が相互に平行に配置された場合であっても、パチンコ機１の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話でヒューズＦ３を指示する場合には、遊技ホールの店員等の係員は、「シルク印刷された白色の斜線が左右方向の直線（水平線）となる電子部品を見つけてください」というサービスセンターの担当者の指示通りに、電源基板６３０に実装される複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦ３を特定することできるようになっている。したがって、同一形状を有する同一種類の電子部品が相互に平行に配置された場合であっても、複数の電子部品のうち、注目すべきヒューズＦ３を他の電子部品であるヒューズＦ１，Ｆ２から識別することができる。
【２００２】
［１６－３．ヒューズの溶断確認］
　次に、電源基板６３０に実装される同一形状を有する同一種類のヒューズＦＵＳＥ１，

ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３の溶断確認について説明する。ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３は、上述したように、透明なガラス管（両端の支持端子は金属製）であり、溶断すると、透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）が断線して透明なガラス管の内側にススが付着する。ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２，ＦＵＳＥ３のうち、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２は、上述したように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれた痕跡を示すことができる電子部品であり、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると、溶断する。そこで、本実施形態では、溶断したヒューズ線（金属エレメント）の様子を確認し易いように、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２に対するシルク印刷として、上述したシルク印刷ＦＳＬＫ２，３が電源基板６３０の実装面に印刷されている。シルク印刷ＦＳＬＫ２，３は、上述したように、白色にベタ塗りした領域ａｄ２が特徴的な模様として表されるようになっているため、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の両端を除く透明なガラス管と対応する白色にベタ塗りした領域ａｄ２を、透明なガラス管を介して、目視することで、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を容易に確認することができる。

【２００３】

これにより、遊技ホールの店員等の係員やパチンコ機１を設置する（遊技盤５を交換する）作業者がパチンコ機１に電源電圧を供給する電源コードのプラグを遊技機用電源電圧であるＡＣ２４Ｖの電源コンセントではなく、誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込んで電源基板６３０の電源スイッチ６３０ａをＯＮ操作してパチンコ機１の電源投入を行うと、その痕跡として、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２のうち、一方又は両方の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）が断線して透明なガラス管の内側にススが付着するため、遊技ホールの店員等の係員や作業者等が「電源コートのプラグを電源コンセントに差し込んでも、電源投入できないから初期不良ではないか。」という主張をしても、自身の作業ミス（配線ミス）を、ごまかすことができない（言い訳できない）ようになっている。

【２００４】

一方、ヒューズＦＵＳＥ３に対するシルク印刷として、上述したように、シルク印刷ＦＳＬＫ１が電源基板６３０の実装面に印刷されている。本実施形態では、電源基板６３０のレジストとして緑色を採用している。また、本実施形態では、ヒューズＦＵＳＥ３に対するシルク印刷ＦＳＬＫ１と対応する電源基板６３０の実装面の領域には、緑色のレジストがベタ塗りされている。ヒューズＦＵＳＥ３の透明なガラス管と対応するベタ塗りされた緑色のレジスタの領域には、配線パターンが全くレイアウトされていない（つまり、ヒューズＦＵＳＥ３の透明なガラス管と対応するベタ塗りされた緑色のレジスタの領域を回避するように配線パターンが形成されているため、この領域には配線パターンが全く形成されていない）。これは、ヒューズＦＵＳＥ３の透明なガラス管と対応するベタ塗りされた緑色のレジスタの領域を、透明なガラス管を介して、目視することにより、ヒューズＦＵＳＥ３の透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の状態の視認性を向上して、このヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を確認することができるようになっている。

【２００５】

なお、電源基板６３０の電源線コネクタＤＣＮ２は、上述したように、図示しないインターフェイス基板用電源線、図３７に示した基板ユニット６２０のインターフェイス基板６３５、そして図示しないＣＲユニット用電源線を介して、パチンコ機１の外部に設置されている図示しないＣＲユニットに電気的に接続され、ＡＣ２４ＶＡ、ＡＣ２４Ｖを図示しないＣＲユニットに供給している。換言すると、インターフェイス基板６３５は、各種信号を中継する手段としての機能のほかに、図示しないＣＲユニットに対して電源を供給する手段としての機能も有している。電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれた痕跡として、インターフェイス基板６３５に

は、図示しないヒューズＦＵＳＥ（本実施形態では、直径：５ｍｍ、長さ：２０ｍｍの透明なガラス管（両端の支持端子は金属製）、電気用品安全法で規定するＢ種溶断）が１つだけ設けられており、上述した電源基板６３０のヒューズＦＵＳＥ３に対する図１７５（ａ）に示したシルク印刷がその実装面に印刷されている。図示しないヒューズＦＵＳＥに対するシルク印刷と対応するインターフェイス基板６３５の実装面の領域には、緑色のレジストがベタ塗りされている。図示しないヒューズＦＵＳＥの透明なガラス管と対応するベタ塗りされた緑色のレジスタの領域には、配線パターンが全くレイアウトされていない（つまり、図示しないヒューズＦＵＳＥの透明なガラス管と対応するベタ塗りされた緑色のレジスタの領域を回避するように配線パターンが形成されているため、この領域には配線パターンが全く形成されていない）。これは、図示しないヒューズＦＵＳＥの透明なガラス管と対応するベタ塗りされた緑色のレジスタの領域を、透明なガラス管を介して、目視することにより、ヒューズＦＵＳＥの透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の状態の視認性を向上して、このヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を確認することができるようになっている。インターフェイス基板６３５に設けられる図示しないヒューズＦＵＳＥは、電源基板６３０の電源線コネクタＤＣＮ２から供給されるＡＣ２４ＶＡ、ＡＣ２４Ｖのうち、一方に設けてある。

【２００６】

なお、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するインターフェイス基板６３５に設けられる図示しないヒューズの透明なガラス管と対応するインターフェイス基板６３５の表面（実装面）の領域に形成される溶断確認領域を利用してシルク印刷に代えてもよい。図１７８は溶断確認領域を利用可能な例（その１）（ａ），（ｂ）であり、溶断確認領域を利用可能な例（その２）（ｃ），（ｄ）である。

【２００７】

電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するインターフェイス基板６３５に設けられる図示しないヒューズ（以下、単に「図示しないヒューズ」と記載する場合がある。）に対して、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐには、図１７８（ａ）に示すように、図示しないヒューズの両端の支持金具（ヒューズホルダ）に１つの固定端子と１つの接続端子とがそれぞれあるため、図示しないヒューズの両端の支持金具（ヒューズホルダ）うち、一端の支持金具（ヒューズホルダ）に２つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する２つのスルーホール６３５ｘｓ１と、他端の支持金具（ヒューズホルダ）に２つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する２つのスルーホール６３５ｘｓ２と、が形成されていると共に、２つのスルーホール６３５ｘｓ１を取り囲むように矩形形状を有する箔抜き領域６３５ｘａ１と、２つのスルーホール６３５ｘｓ２を取り囲むように矩形形状を有する箔抜き領域６３５ｘａ２と、が形成されている。また、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘには、ベタグランドが形成されている。図示しないヒューズの透明なガラス管と対応するインターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘの領域が溶断確認領域６３５ｘｃとなっており、箔抜き領域６３５ｘａ１と箔抜き領域６３５ｘａ２との間に溶断確認領域６３５ｘｃが形成され、ベタグランドが形成されている。なお、２つのスルーホール６３５ｘｓ１のうち接続端子が挿通されるスルーホール６３５ｘｓ１と、２つのスルーホール６３５ｘｓ２のうち接続端子が挿通されるスルーホール６３５ｘｓ２は、インターフェイス基板６３５の裏面（ハンダ面）側の銅箔面において図示しない配線パターンがそれぞれ形成されて接続されている。インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）のレジスト液が塗布されると、図１７８（ｂ）に示すように、この濃い色のレジスト上に図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す白色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫが印刷される。この濃い色のレジスト液を採用する理由としては、ヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色が一般的に材料の色と比べると銀色の方が多いた

め、この金属エレメント（ヒューズ線）の色とコントラストの違う色の方がヒューズの溶断を確認し易くなるからである。なお、矩形形状を有する外形線であるシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫは、上述した電源基板６３０のシルク印刷ＦＳＬＫ１’と同一の大きさを有していてもよいし、異なる大きさを有していてもよい。また、このシルク印刷ＩＦＳＬＫは、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい。このように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するインターフェイス基板６３５に設けられる図示しないヒューズに対しては、この図示しないヒューズの透明なガラス管と対応するインターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘの溶断確認領域６３５ｘｃに配線パターンが全く引き回されないため、この溶断確認領域６３５ｘｃに対して、配線パターンと、この配線パターンの周囲の箔抜き領域と、による凹凸を全く形成することなく平らな面を形成することができる。これにより、平らな面である溶断確認領域６３５ｘｃを背景とするとこで、図示しないヒューズの透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を容易に確認することができる（この態様を「インターフェイス基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（１）」と記載する場合がある）。また、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）に代えて明るい色（例えば、白色）のレジスト液が塗布される場合であっても、明るい色とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、この明るい色のレジスト上に図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す濃い色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫが印刷される（このシルク印刷ＩＦＳＬＫは、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「インターフェイス基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（２）」と記載する場合がある）。また、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐに所定色（例えば、緑色）のレジスト液が塗布された後にこのレジスト全体を覆うように明るい色（例えば、白色）でシルク印刷されてもよい。このように構成しても、明るい色のシルク印刷とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す明るい色（例えば、白色）の鎖線で表される矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫが印刷される（このシルク印刷ＩＦＳＬＫは、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「インターフェイス基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（３）」と記載する場合がある）。

【２００８】

また、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するインターフェイス基板６３５に設けられる図示しないヒューズ（以下、単に「図示しないヒューズ」と記載する場合がある。）に対して、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐには、図１７８（ｃ）に示すように、図示しないヒューズの両端の支持金具（ヒューズホルダ）に１つの固定端子と１つの接続端子とがそれぞれあるため、合計４つの端子が挿通されてハンダ付けされるランドパターンを有する４つのスルーホール６３５ｘｓと、４つのスルーホール６３５ｘｓを取り囲むように矩形形状を有する箔抜き領域６３５ｘａと、が形成されている。また

、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘには、ベタグランドが形成されている。箔抜き領域６３５ｘａのうち、図示しないヒューズの透明なガラス管と対応するインターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘの領域が溶断確認領域６３５ｘｃとなっている。なお、４つのスルーホール６３５ｘｓのうち、接続端子が挿通される２つのスルーホール６３５ｘｓは、インターフェイス基板６３５の裏面（ハンダ面）側の銅箔面において図示しない配線パターンがそれぞれ形成されて接続されている。インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）色のレジスト液が塗布されると、図１７８（ｄ）に示すように、この濃い色のレジスト上に図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す白色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫが印刷される。この濃い色のレジスト液を採用する理由としては、ヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色が一般的に材料の色と比べると銀色の方が多いため、この金属エレメント（ヒューズ線）の色とコントラストの違う色の方がヒューズの溶断を確認し易くなるからである。なお、矩形形状を有する外形線であるシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫは、上述した電源基板６３０のシルク印刷ＦＳＬＫ１’と同一の大きさを有していてもよいし、異なる大きさを有していてもよい。また、このシルク印刷ＩＦＳＬＫは、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい。このように、電源コードのプラグが誤って商用電源電圧であるＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込まれると溶断するインターフェイス基板６３５に設けられる図示しないヒューズに対しては、箔抜き領域６３５ｘａが形成されて凹部が形成されているものの、この箔抜き領域６３５ｘａのうち、図示しないヒューズの透明なガラス管と対応するインターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘの溶断確認領域６３５ｘｃに配線パターンが全く引き回されないため、この溶断確認領域６３５ｘｃに対して、配線パターンと、この配線パターンの周囲の箔抜き領域と、による凹凸を全く形成することなく平らな面を形成することができる。これにより、平らな面である溶断確認領域６３５ｘｃを背景とするとこで、図示しないヒューズの透明なガラス管に収容されるヒューズ線（金属エレメント）の断線の有無を容易に確認することができる（この態様を「インターフェイス基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（４）」と記載する場合がある）。また、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐに濃い色（例えば、緑色又は黒色）に代えて明るい色（例えば、白色）のレジスト液が塗布される場合であっても、明るい色とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、この明るい色のレジスト上に図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す濃い色の矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫが印刷される（このシルク印刷ＩＦＳＬＫは、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形の一部を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「インターフェイス基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（５）」と記載する場合がある）。また、インターフェイス基板６３５の表面（実装面）６３５ｘ側の銅箔面６３５ｘｐに所定色（例えば、緑色）のレジスト液が塗布された後にこのレジスト全体を覆うように明るい色（例えば、白色）でシルク印刷されてもよい。このように構成しても、明るい色のシルク印刷とヒューズの金属エレメント（ヒューズ線）の色とのコントラストによりヒューズの溶断を確認することもできる。この場合、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の配置位置を示す明るい色（例えば、白色）の鎖線で表される矩形形状を有する外形線がシルク印刷としてシルク印刷ＩＦＳＬＫが印刷される（このシルク印刷ＩＦＳＬＫは、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形

の一部を囲むものであってもよいし、図示しないヒューズの支持金具（ヒューズホルダ）の外形を全く示さず何らシルク印刷されないものであってもよい）（この態様を「インターフェイス基板の溶断確認領域に配線パターンを有しない変形例（６）」と記載する場合がある）。

【２００９】

更に、上述した実施形態では、電源基板６３０という１つの基板に、電源スイッチ６３０ａ、ノイズ対策回路６３０ｂ、整流回路６３０ｃ、力率改善回路６３０ｄ、平滑化回路６３０ｅ、電源作成回路６３０ｆ、電源破壊回路６３０ｇ、各種の電子部品等を備えていたが、２つの基板に分けて備えるように構成することもできる。例えば、電源基板６３０は、第１電源基板６３０Ａ、第２電源基板６３０Ｂから構成され、第１電源基板６３０Ａ、第２電源基板６３０Ｂが図３６に示した基板ユニット６２０の電源ユニット６２０ｃに備えるように構成することもできる。この場合、第１電源基板６３０Ａの回路は、図１７１に示した、電源線コネクタＤＣＮ１，ＤＣＮ２、アース接続端子ＤＣＮ５、ヒューズＦＵＳＥ１，ＦＵＳＥ２、電源スイッチ６３０ａ、ノイズ対策回路６３０ｂ、配線コネクタＡを主として構成され、第２電源基板６３０Ｂの回路は、図１７１に示した、ダイオードＤ５，Ｄ６、整流回路６３０ｃ、力率改善回路６３０ｄ、平滑化回路６３０ｅ、電源作成回路６３０ｆ、電源破壊回路６３０ｇ、チョークコイルＬ２，Ｌ３，Ｌ４、ヒューズＦＵＳＥ３、配線コネクタＢを主として構成される。第１電源基板６３０Ａの配線コネクタＡと、第２電源基板６３０Ｂの配線コネクタＢとは、電源配線を介して、電気的に接続される。第１電源基板６３０Ａにおける、電源スイッチ６３０ａの出力側端子４，２から出力されたＡＣ２４Ｖ１，ＡＣ２４Ｖ２は、ノイズ対策回路６３０ｂ、配線コネクタＡ、そして電源配線を介して、第２電源基板６３０Ｂにおける、配線コネクタＢへ入力されると、整流回路６３０ｃに入力されるほかに、ダイオードＤ５，Ｄ６のアノード端子にそれぞれ入力され、ダイオードＤ５，Ｄ６のカソード端子からそれぞれ出力されて電源作成回路６３０ｆに入力されることとなる。なお、第２電源基板６３０Ｂにおいて作成される、直流＋３５Ｖ、直流＋１２Ｖ、直流＋５Ｖ等の各種直流電圧は、第２電源基板６３０Ｂから第１電源基板６３０Ａを除くパチンコ機１内部の各基板へ供給される。

【２０１０】

因みに、従来より、遊技機外から供給される外部電源に基づいて遊技装置に必要な各種電源を作成することができる電源基板等の基板を備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－００８２２１号公報（図２））。ところで、遊技機の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に電話で基板の特定の電子部品を指示する場合には、サービスセンターの担当者の指示通りに、基板に実装される複数の電子部品のうち、注目すべき電子部品を特定することが難しいという問題があった。

【２０１１】

また、従来より、遊技機外から供給される外部電源に基づいて遊技装置に必要な各種電源を作成することができる電源基板等の基板を備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－００８２２１号公報（図２））。ところで、遊技機の製造元のサービスセンターの担当者が遊技ホールの店員等の係員に対して、電話で基板に設けられるヒューズのヒューズ線が溶断して切れているか否かの確認を指示しても、このヒューズ線の断線の有無を容易に確認することが困難であった。

【２０１２】

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。

【２０１３】

例えば、上述した実施形態では、遊技機としてパチンコ機を例示したが、雀球機、アレンジボール機等の他の遊技機にも適用可能であり、さらには、遊技メダルを用いて複数のドラム（回胴又はリール）を回転させるスロットマシンにも適用可能である。ここで、スロットマシンについて図１８０を参照して説明する。図１８０はスロットマシンの概略斜

視図である。
【２０１４】
スロットマシン６０００は、図１８０に示すように、前面扉（前面枠）６００２、本体部分（箱体）６００４を備えて構成されている。前面扉（前面枠）６００２と本体部分（箱体）６００４とは、図示しない蝶番を介して相互に連結されている。この蝶番を回転中心として、前面扉（前面枠）６００２の右側端に設けた金属製の施錠装置の鍵穴６００５に鍵を挿入して時計回りに回すことで、前面扉（前面枠）６００２を本体部分（箱体）６００４から開放することができるようになっている。
【２０１５】
金属製の施錠装置は、前面扉（前面枠）６００２の図示しない金属製の扉枠補強ユニットのシリンダ取付フレームに取付けられ、図示しない施錠ユニットと協働して、本体部分（箱体）６００４と前面扉（前面枠）６００２との開閉施錠に使用されるものである。金属製の施錠装置は、前後に延びた図示しない金属製の円柱状のシリンダ本体と、シリンダ本体の前端面に形成されている金属製の鍵穴６００５と、シリンダ本体の後側に取付けられており鍵穴６００５に挿入され正規の金属製の鍵を回転させると一緒に回転する図示しない金属製の回転伝達部材と、を備えている。金属製の施錠装置のシリンダ本体は、扉枠補強ユニットのシリンダ取付フレームの前片部を後方から貫通して後端が前片部に取付けられている。回転伝達部材は、後方が開放された円筒状（詳しくは、後方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状）に形成されており、中心軸を挟んで対向した位置に後端から前方へ向かって切欠かれた一対の切欠部を有している。回転伝達部材は、前面扉（前面枠）６００２が本体部分（箱体）６００４に対して閉鎖されると、図示しない金属製の施錠ユニットの金属製の伝達シリンダ６５４が後方から挿入されるように形成されており、伝達シリンダ６５４の一対の突起が一対の切欠部内に挿入されることで、回転伝達部材（鍵穴６００５に挿入された鍵）の回転を、伝達シリンダ６５４に伝達させて回転させることができる。前面扉（前面枠）６００２が本体部分（箱体）６００４に対して閉鎖された状態において金属製の施錠装置の回転伝達部材と施錠ユニットの伝達シリンダ６５４とが接触している場合には、金属製の施錠装置と施錠ユニットとが電気的に接続された状態となる。
【２０１６】
扉枠補強ユニットは、前面扉（前面枠）６００２を補強して剛性を付与することができる機能に加えて扉枠金属アースとしても機能し、図示しない扉枠金属アース線を介して本体部分（箱体）６００４の内部に設けられるアース基板と電気的に接続されている。つまり、金属製の扉枠補強ユニットが扉枠側のフレームグランドとなっている。この図示しないアース基板は、各所で生じた電磁波ノイズを一旦集約して遊技ホールの島設備に接地（アース）することができるものであり、図示しない島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されている。
【２０１７】
本体部分（箱体）６００４に対して前面扉（前面枠）６００２の開放を検知することができる図示しない開放スイッチは、本体部分（箱体）６００４又は前面扉（前面枠）６００２に配置されている。この開放スイッチは、金属製の施錠装置による開閉操作による電気的な信号が入力されたことに起因して、本体部分（箱体）６００４に対して前面扉（前面枠）６００２の開放を検出するものではなく、金属製の施錠装置による開閉操作と別個独立して、本体部分（箱体）６００４に対して前面扉（前面枠）６００２の開放を検出している。また、開放スイッチは、金属製の施錠装置の近傍周辺に配置されず、金属製の施錠装置へ侵入した電磁波ノイズの影響を受けないように、金属製の施錠装置の下方の位置であって本体部分（箱体）６００４又は前面扉（前面枠）６００２に開放スイッチが配置されている。このように、仮に金属製の施錠装置に電磁波ノイズが侵入したとしても、この電磁波ノイズの影響を、開放スイッチからの信号伝送ラインが受けないようになっている。
【２０１８】

前面扉（前面枠）６００２は、スロットマシン６０００の前面全体を装飾するものであり、各種装飾部を備えている。この各種装飾部には、装飾メッキが全く施されていないものもあれば、表裏全面に装飾メッキが施されているものもある。この装飾メッキは、クロムメッキや硬質金メッキ等の貴金属メッキであり、導電性を有しているため、電磁波ノイズが侵入する場合がある。各種装飾部のうち、表裏全面に装飾メッキが施されているものについては、図示しない配線を介して、前面扉６００２を構成する扉枠ベースユニットにおける金属製の扉枠補強ユニットと電気的に接続されている（各種装飾部には、図示しない配線を介して金属製の扉枠補強ユニットと電気的に接続されているものもあれば、導電性部材が直接金属製の扉枠補強ユニットに取り付けられて電気的に接続されているものもある）。これにより、各種装飾部へ侵入した電磁波ノイズを金属製の扉枠補強ユニットへ伝えることで各種装飾部に備える各種装飾基板の基板グランドへの侵入を防止することができるようになっている。また、各種装飾部のうち、表裏全面に装飾メッキが施されているものへ侵入した電磁波ノイズは、図示しない配線を介して、金属製の扉枠補強ユニットへ伝わると、扉枠金属アース線を介して、本体部分（箱体）６００４の内部に設けられるアース基板へ伝わり、そしてアース基板から島設備アース線を介して遊技ホールの島設備のアースへ伝わり、スロットマシン６０００から除去される。つまり、金属製の扉枠補強ユニットが上述したように扉枠側のフレームグランドとなっている。

【２０１９】

なお、前面扉（前面枠）６００２の前面の所定箇所に除電部として静電除去パッドを設けてもよいし、前面扉（前面枠）６００２を本体部分（箱体）６００４から開放する場合に、蝶番が配置される側（閉鎖側）と反対側となるの開放側となる部分に除電部として静電除去パッドを設けてもよい。静電除去パッドは、静電気放電により生ずるノイズ（電磁波ノイズ）を除去することができるものである。

【２０２０】

また、前面扉（前面枠）６００２はスロットマシン６０００の前面全体を装飾するものであり、各種装飾部を備え、この各種装飾部には、装飾メッキが全く施されていないものもあれば、表裏全面に装飾メッキが施されているものもあり、各種装飾部のうち、表裏全面に装飾メッキが施されているものについては、図示しない配線を介して、金属製の扉枠補強ユニットと電気的に接続され、本体部分（箱体）６００４の内部に設けられるアース基板が島設備アース線を介して、遊技ホールの島設備のアースと電気的に接続されていたが、扉枠金属アース線をアース基板に電気的に接続せず、本体部分（箱体）６００４の内部に設けられる電源ユニット６２０ｃの電源基板の端子に電気的に接続して、金属製の扉枠補強ユニットと電源基板とを電気的に接続するようにしてもよい。電源基板は、遊技ホールの島設備から交流２４Ｖが供給されている。この交流２４ＶはＬ（ライブ）、Ｎ（ニュートラル）があり、Ｌ（ライン）が入力される電源基板のＬ端子は、非接地側と接続されるものであり、Ｎ（ニュートラル）が入力される電源基板のＮ端子は、接地側と接続されるものである。そこで、過渡的に過大電圧から保護するサージ保護素子（サージアブソーバ）を電源基板に設ける。このサージ保護素子（サージアブソーバ）は、通常は抵抗値が高く電流をほとんど流さないものの、過大電圧（異常電圧）が侵入すると、瞬時に抵抗値が低くなって電流を流し、過大電圧がなくなると、元の通常の抵抗値（高い抵抗値）に戻る性能を有するものである。これにより、金属製の扉枠補強ユニットから伝わる電磁波ノイズは、電源基板の端子からサージ保護素子（サージアブソーバ）により電源基板のＮ端子から接地側（アース）へ伝わってスロットマシン６０００から除去される。

【２０２１】

前面扉（前面枠）６００２の上半分は遊技パネル６００６が設けられており、前面扉（前面枠）６００２の下半分は遊技パネル６００６から前方に突出した突出部が形成されている。この突出部にはメダル投入口６００８やベットボタン６０１０，６０１２、始動レバー６０１４、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０等が遊技パネル６００６の下縁に沿って配置されている。また前面扉（前面枠）６００２の下半分には貯留精算ボタン６０２２や化粧板６０２４が配置されており、化粧板６０２４

の下方には受け皿６０２６が設けられている。これらのベットボタン６０１０，６０１２、始動レバー６０１４、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０、そして貯留精算ボタン６０２２等は、遊技の進行を制御する主制御基板１３１０に電気的に接続されている。主制御基板１３１０は、主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０に収容されて本体部分（箱体）６００４の内部に設けられる図示しない基板ホルダに取り付けて固定されている。

【２０２２】

この主制御基板ボックス１３２０には、主制御基板１３１０と共に、設定値の変更を行うことができる設定キースイッチ１３１１ａが実装される設定変更基板１３１１も収容されている。つまり、主制御基板１３１０は、上述したように、主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０に収容されて本体部分（箱体）６００４の内部に設けられる図示しない基板ホルダに取り付けて固定されているため、設定キースイッチ１３１１ａが本体部分（箱体）６００４の内部に配置されている。なお、設定変更基板１３１１は、主制御基板ボックス１３２０と別体の基板ボックスに収容されて本体部分（箱体）６００４の内部に設けられる図示しない基板ホルダに取り付けて固定されてもよいし、本体部分（箱体）６００４の内部に設けられる電源ユニット６２０ｃの筐体に取り付けて固定されてもよい。また、設定変更基板１３１１の表面（実装面）には、上述した設定キースイッチ１３１１ａの他に、設定値を選択して切り替えるための設定切替ボタン、小数点付き（いわゆる、ドット付き）７セグメントＬＥＤ表示器単体で構成される設定表示器１３１０ｇ、及び上述した設定変更許可ランプ１３１０ｚ等を実装してもよい。

【２０２３】

設定キースイッチ１３１１ａは、上述したパチンコ機１に設けられるものと略同一の構成を有し、その金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダが収容されている。設定キーシリンダの全面と反対側の面（後面）は、所定長さを有する非導電性の樹脂（絶縁性の樹脂）により形成されている。金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面は、設定キーを差し込むための差し込み口が設けられる設定キーシリンダの前面とほぼ同一平面状に配置されると共に、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の前面と反対側の面（後面）は、設定キーシリンダの前面と反対側の面（後面）とほぼ同一平面状に配置されている。金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に設定キーシリンダが収容された状態では、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとが電気的に接続された状態となっている。

【２０２４】

主制御基板１３１０、設定変更基板１３１１、設定キースイッチ１３１１ａ、及び主制御基板ボックス１３２０等の構成（他の構成（変形例）を含む。）は、上述したパチンコ機１に設けられるものと略同一の構成を有するとともに、その効果も同一の効果を有しているため、その説明を省略するが、一例を説明すると、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズが設定変更基板１３１１に備える設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダの前面から侵入したとしても、上述したように、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成することにより、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通することができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態となっているため、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズを設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体又は設定キーシリンダによって減衰させることができるようになっている。これにより、設定キースイッチ１３１１ａにアクセスする者自身に帯電して静電気放電することによる電磁波ノイズが設定変更基板１３１１の基板グランドへ侵入するこ

とを防止することができるため、設定変更基板１３１１を介して、遊技の進行を制御する重要な制御基板である主制御基板１３１０の基板グランドへの影響が全くなく、基板グランド（グランド）を伝送するグランドラインに対して変動を与えることがない。したがって、スロットマシン６０００の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【２０２５】

なお、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとの間を非導電性の樹脂（絶縁性の樹脂）で満たして設定キーシリンダを金属製の筒状（又は矩形状）の筐体に対して回転可能な構成を採用して、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体と設定キーシリンダとが電気的に接続されず絶縁された構成を採用してもよい。このように構成しても、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体から電磁波ノイズが侵入したとしても、この電磁波ノイズは、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成される箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを介して設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）へ侵入することが阻止されることにより金属製の筒状（又は矩形状）の筐体自身によって減衰させられる。つまり、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体からの電磁波ノイズを箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙにより設定変更基板１３１１の基板グランドへの侵入を防止することができる。これにより、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体からの電磁波ノイズの侵入を設定変更基板１３１１側において阻止することができるため、その電磁波ノイズの侵入が設定変更基板１３１１を介して遊技の進行を制御する重要な制御基板である主制御基板１３１０の基板グランドへ進行することを確実に止めることができ、基板グランド（グランド）を伝送するグランドラインに対して変動を与えることがない。したがって、スロットマシン６０００の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【２０２６】

遊技パネル６００６のほぼ中央位置には図示しない矩形の表示窓が形成されており、この表示窓を通してスロットマシン６０００の内部に設置された、図示しない３つの可変回転体と、図示しない演出装置等を透視することができるようになっている。図示しない３つの可変回転体は、本体部分（箱体）６００４の内部に設けられる図示しない本体側取付部材に取り付けられて固定されている。これに対して、図示しない演出装置は、前面扉（前面枠）６００２の裏面側に設けられる図示しない扉側取付部材に取り付けられて固定されている。

【２０２７】

これらの可変回転体には、図柄情報として複数種類の図柄（例えば、ベル、スイカ、チェリー、７、Ｖ等）が印刷された透光性を有する図柄帯がそれぞれの筒型の骨組みに貼られている。このような筒型の可変回転体は、スロットマシン等の遊技機においてリール又はドラムと呼ばれており、図示しないステッピングモータの出力軸と、各可変回転体と、が接続されている。これらのステッピングモータは、主制御基板１３１０により駆動制御されており、ステッピングモータの出力軸が回転することにより、上述した表示窓から複数種類の図柄が上から下に向かって連続的に変化するように見えるようになっている。

【２０２８】

演出装置は、図示しない複数の可動演出体と、上述した演出表示装置１６００と、図示しない複数のＬＥＤが実装された各種装飾基板と、上述した周辺制御ユニット１５００と、を備えている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの各種コマンドに基づいて、複数の可動演出体の作動制御、演出表示装置１６００の描画制御、各種装飾基板に実装される複数のＬＥＤの発光制御等の各種制御を行うことにより、演出の進行を制御している。周辺制御ユニット１５００は、上述した、周辺制御基板１５１０を備えている。

【２０２９】

主制御基板１３１０は、遊技媒体として所定数のメダルがメダル投入口６００８に投入され、始動レバー６０１４の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、左停止ボタン

６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止させる。そして、主制御基板１３１０は、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させて遊技媒体としてのメダルを受け皿６０２６に多量に払い出す。

【２０３０】

このスロットマシン６０００によれば、開閉可能な扉として前面扉６００２を前側に備え、電子部品が実装される基板として主制御基板ボックス１３２０に収容される主制御基板１３１０と、第１鍵（遊技ホールの店員等の係員が所持する正規の金属製の鍵）の操作によって第１の操作（本体部分（箱体）６００４に対して前面扉（前面枠）６００２の開放する場合）を行うことができる第１の装置として前面扉（前面枠）６００２の右側端に設けた金属製の施錠装置と、第１鍵とは別の第２鍵（設定キー）の操作によって第２の操作（設定値を変更する場合、設定されている現状の設定値を確認する場合）を行うことができると共に第２鍵の操作による信号ラインが電気的に電子部品に接続される第２の装置として主制御基板ボックス１３２０に主制御基板１３１０と共に収容される設定変更基板１３１１に実装される設定キースイッチ１３１１ａと、を備えている。設定キースイッチ１３１１ａは、複数種類の当選確率を設定可能状態とし得るもの（設定値を変更する場合）であり、また設定されている現状の設定値を確認可能状態とし得るもの（設定されている現状の設定値を確認する場合）である。前面扉（前面枠）６００２の右側端に設けた金属製の施錠装置は、前面扉（前面枠）６００２の前側に設けられ、金属製の施錠装置の筐体が電気的に接地側へ接続されている。設定キースイッチ１３１１ａは、前面扉（前面枠）６００２より後側に設けられ、設定キースイッチ１３１１ａの筐体が電気的に接地側へ接続されず絶縁されている。

【２０３１】

具体的には、前面扉６００２の金属製の施錠装置の筐体である金属製の円柱状のシリンダ本体は、電気的に扉枠側のフレームグランド又は交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側へ接続されている。また、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）における銅プレーンにおいて設定変更基板１３１１の箔抜き領域ＳＩＮＳｘ，ＳＩＮＳｙを形成することにより、設定キースイッチ１３１１ａの金属製の筒状（又は矩形状）の筐体の後面から突出する一対の対向する取付板片を挿通することができる設定変更基板１３１１の上下方向に沿って長い長穴形状を有する一対の対向するロングスルーホールＳＬＨ１，ＳＬＨ２が、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態とすることができるようになっている。このため、設定キースイッチ１３１１ａの筐体である金属製の筒状（又は矩形状）の筐体は、設定変更基板１３１１の表面（実装面）及び裏面（ハンダ面）に形成されるベタアース（基板グランド）から電気的に絶縁された状態となっている。

【２０３２】

このように、前面扉（前面枠）６００２の前側に設けられる金属製の施錠装置の筐体が電気的に接地側へ接続されているため、仮に金属製の施錠装置にノイズ（電磁波ノイズ）が侵入したとしても、この侵入したノイズ（電磁波ノイズ）を接地側へ逃がすことで電子部品が実装される基板である主制御基板１３１０のグランドラインの変動を与えず、かつ、前面扉（前面枠）６００２より後側に設けられる設定キースイッチ１３１１ａの筐体である金属製の筒状（又は矩形状）の筐体が電気的に接地側へ接続されず絶縁されているため、仮に金属製の筒状（又は矩形状）の筐体にノイズ（電磁波ノイズ）が侵入したとしても、この侵入したノイズ（電磁波ノイズ）を金属製の筒状（又は矩形状）の筐体自身で減衰させることで電子部品が実装される基板である主制御基板１３１０のグランドラインの変動を与えないようにすることができる。したがって、スロットマシン６０００の誤動作や電子部品の破壊を防止することに寄与することができる。

【２０３３】

また、前面扉（前面枠）６００２の金属製の施錠装置の筐体である金属製の円柱状のシリンダ本体がスロットマシン６０００の扉枠側のフレームグランド又はスロットマシン６

０００に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続される一方、設定キースイッチ１３１１ａの筐体である金属製の筒状（又は矩形状）の筐体がスロットマシン６０００の扉枠側のフレームグランド及びスロットマシン６０００に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続されず絶縁されている。これにより、金属製の円柱状のシリンダ本体がスロットマシン６０００の扉枠側のフレームグランド又はスロットマシン６０００に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続される状態とすることができる一方、金属製の筒状（又は矩形状）の筐体がスロットマシン６０００の扉枠側のフレームグランド及びスロットマシン６０００に供給される交流２４ＶのＮ（ニュートラル）である接地側と電気的に接続されず絶縁される状態とすることができる。

【２０３４】

また、前面扉（前面枠）６００２の金属製の施錠装置及び図示しない施錠ユニットにより前面扉（前面枠）６００２を開放した後に（つまり、前面扉（前面枠）６００２を本体部分（箱体）６００４から開放した後に）、主制御基板ボックス１３２０に主制御基板１３１０と共に収容される設定変更基板１３１１に実装される設定キースイッチ１３１１ａにより複数種類の当選確率を設定可能状態とすることができるようになっているし（設定値を変更する場合）、また設定されている現状の設定値を確認可能状態とすることができるようになっている（設定されている現状の設定値を確認する場合）。これにより、前面扉（前面枠）６００２の金属製の施錠装置及び図示しない施錠ユニットにより前面扉（前面枠）６００２を開放した後（つまり、前面扉（前面枠）６００２を本体部分（箱体）６００４から開放した後）でなければ、設定キースイッチ１３１１ａを操作しようと設定キースイッチ１３１１ａにアクセスして設定値の設定可能状態（設定値を変更する場合）又は設定値の確認可能状態（設定されている現状の設定値を確認する場合）とすることができないようにすることができ、設定キースイッチ１３１１ａに対するセキュリティーを向上することができる。

【２０３５】

なお、融合遊技機においては、メダル投入口６００８が球投入口６００８’となり、主制御基板１３１０は、遊技媒体として所定数の遊技球が球投入口６００８’に投入され、始動レバー６０１４の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止させる。そして、主制御基板１３１０は、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させて遊技媒体としての遊技球を受け皿６０２６に多量に払い出す。

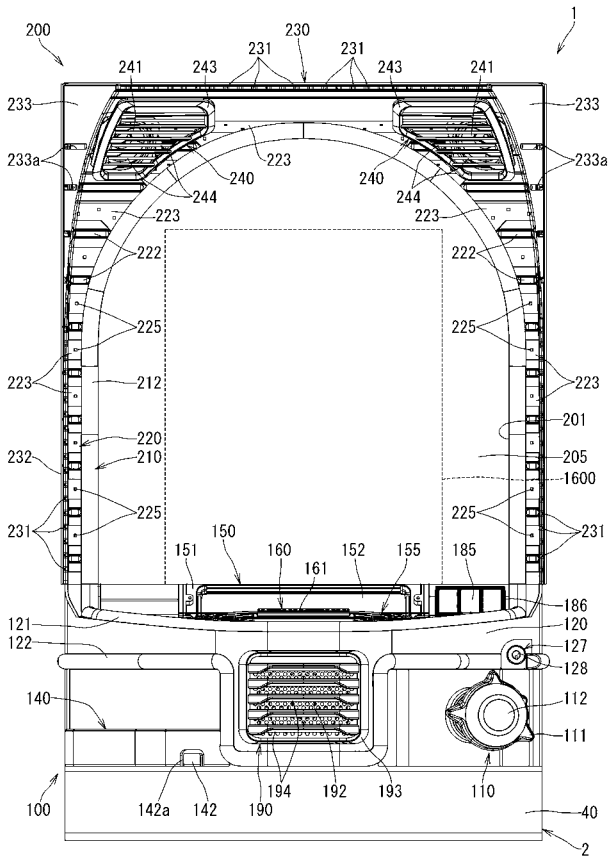
【符号の説明】

【２０３６】

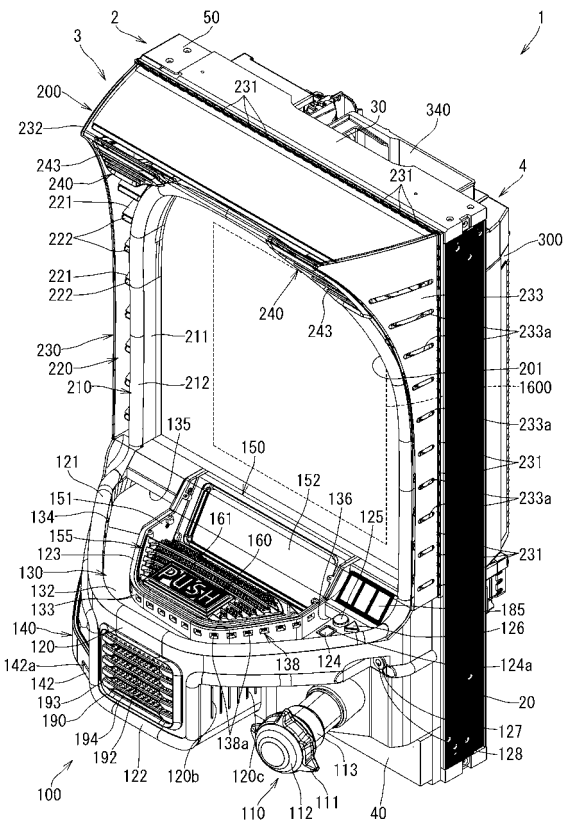
１　パチンコ機
３　扉枠
４　本体枠
５　遊技盤
５ａ　遊技領域
１００　扉枠下部ユニット
１２０　膨出部
１２３　装置配置部
１３０　上皿（貯留皿）
１３１　貯留領域
１３１ａ　フロント領域
１３１ｂ　サイド領域
１３２　底壁
１３３　後周壁（周壁）
１３４　前周壁

１３５　供給口
１３６　送出口
１３７　整列部
１３８　貯留発光装飾部（発光装飾部）
１３８ａ　ＬＥＤ
１５０　扉枠演出装置（演出装置）
１０００　前構成部材
１１００　遊技パネル
１１１０　パネル板
１１２０　パネルホルダ
１３００　主制御ユニット
１３１０　主制御基板
１５００　周辺制御ユニット
１５１０　周辺制御基板（演出制御手段）
１５１１　周辺制御部（演出制御手段）
１５１２　演出表示制御部（演出制御手段）
１６００　演出表示装置（演出表示手段）
３０００　裏ユニット
３２００　裏第二演出ユニット（前装飾体）
３２１０　回転装飾体（前装飾体）
３２２８　裏第二外側装飾体（前装飾体）
３２２９　裏第二内側装飾体（前装飾体）
３２３０　裏第二内周装飾体（前装飾体）
３３００　裏第三演出ユニット
３３１０　上部ユニット
３３１１　上縦リング装飾体（可動装飾体）
３３１２　第一装飾体
３３１３　第二装飾体
３３２０　裏第三上駆動モータ（駆動モータ）
３３３０　下部ユニット
３３３１　下縦リング装飾体（可動装飾体）
３３３２　第一装飾体
３３３３　第二装飾体
３３４０　裏第三下駆動モータ（駆動モータ）
３３５０　左部ユニット
３３５１　左横リング装飾体（可動装飾体）
３３５２　第一装飾体
３３５３　第二装飾体
３３６０　裏第三左駆動モータ（駆動モータ）
３３７０　右部ユニット
３３７１　右横リング装飾体（可動装飾体）
３３７２　第一装飾体
３３７３　第二装飾体
３３８０　裏第三右駆動モータ（駆動モータ）

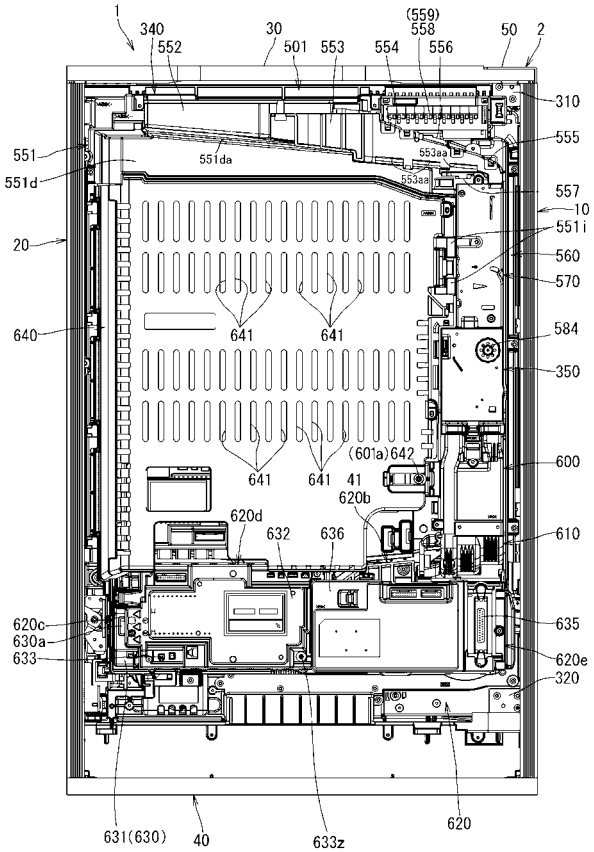
【図１】


200
230
231
231
241
243
243
241
233
233
233a
233a
240
240
244
244
223
223
223
222
222
225
225
223
223
212
201
220
232
210
205
1600
225
225
231
231
150
151
160
152
155
185
161
186
121
120
122
127
128
140
112
111
100
142a
142
190
194
192
193
110
40
2
1

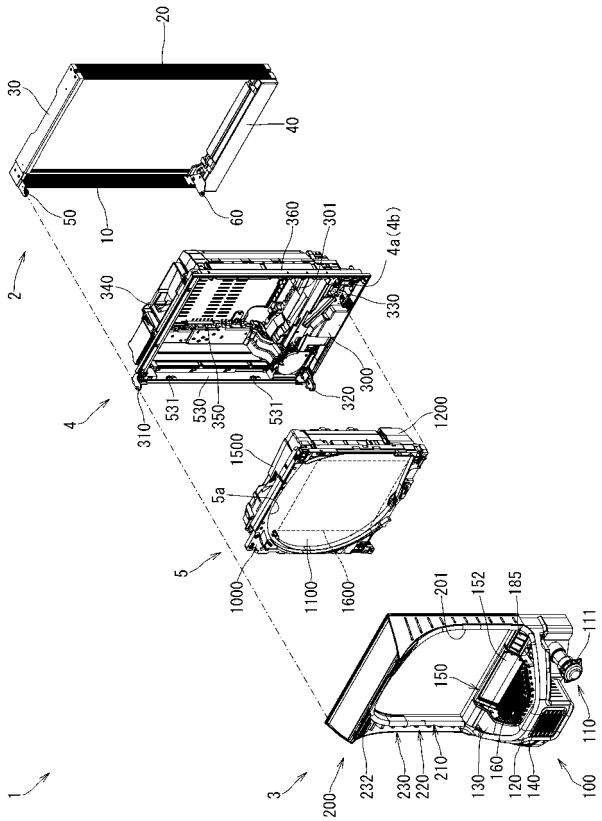
【図２】


2
50
1
3
200
231
30
340
232
243
4
240
231
221
300
222
233
221
240
243
222
233a
230
211
201
220
212
1600
210
135
233a
150
121
231
152
151
136
233a
134
161
125
155
160
231
123
130
PUSH
132
185
133
126
140
120
138
124
124a
142a
142
20
193
190
194
127
192
138a
128
122
120b
120c
113
100
110
112
111
40

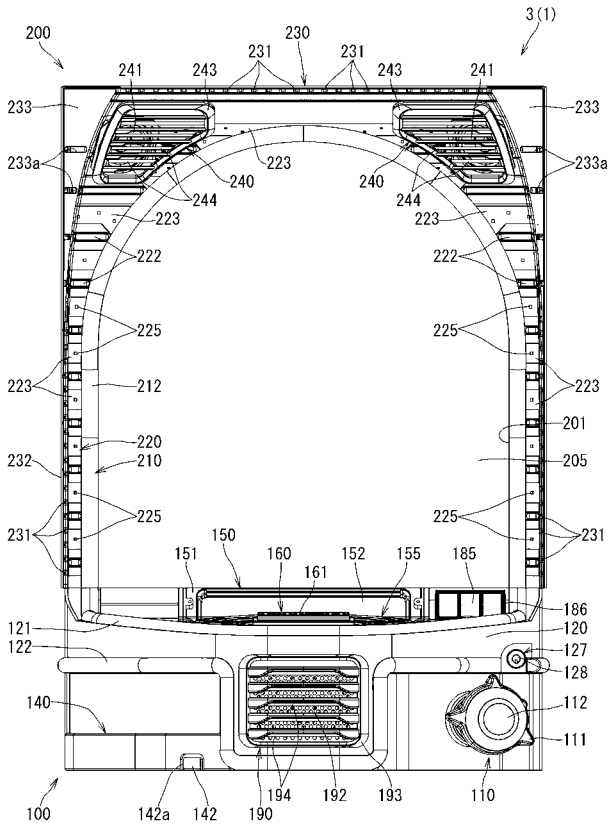
【図３】


1
340
552
30
501
553
554
(559)
558
556
50
2
310
555
551
551da
553aa
551d
553aa
557
10
20
551i
560
570
640
641
641
584
350
641
641
(601a)642
41
620b
600
620d
632
636
610
620c
630a
633
635
620e
320
631(630)
40
633z
620

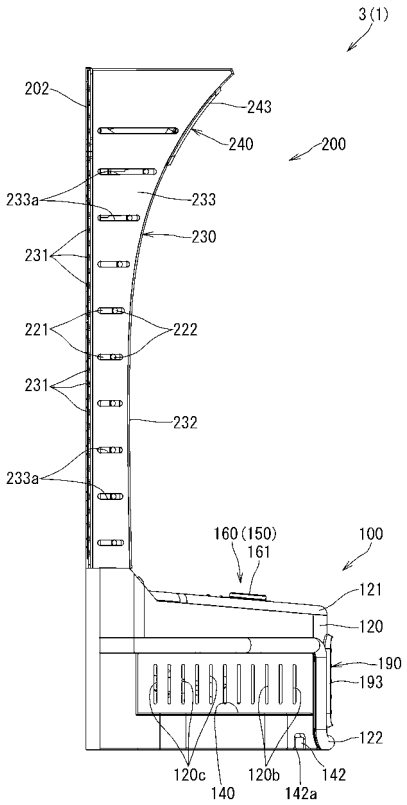
【図４】


20
30
40
50
10
60
360
301
4a(4b)
2
340
330
300
320
531
530
350
531
4
310
1200
1500
5a
5
1000
1100
1600
201
152
185
111
150
110
1
3
200
232
230
220
210
130
160
120
140
100

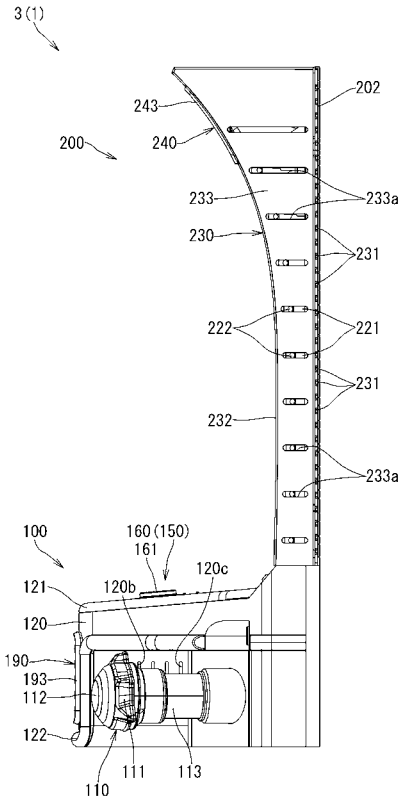
【図５】


3(1)
200
230
231
231
241
243
243
241
233
233
233a
233a
240
223
240
244
244
223
223
222
222
225
225
223
212
223
201
220
232
210
205
225
225
231
231
150
151
160
161
152
155
185
186
121
120
122
127
128
140
112
111
100
142a
142
190
194
192
193
110

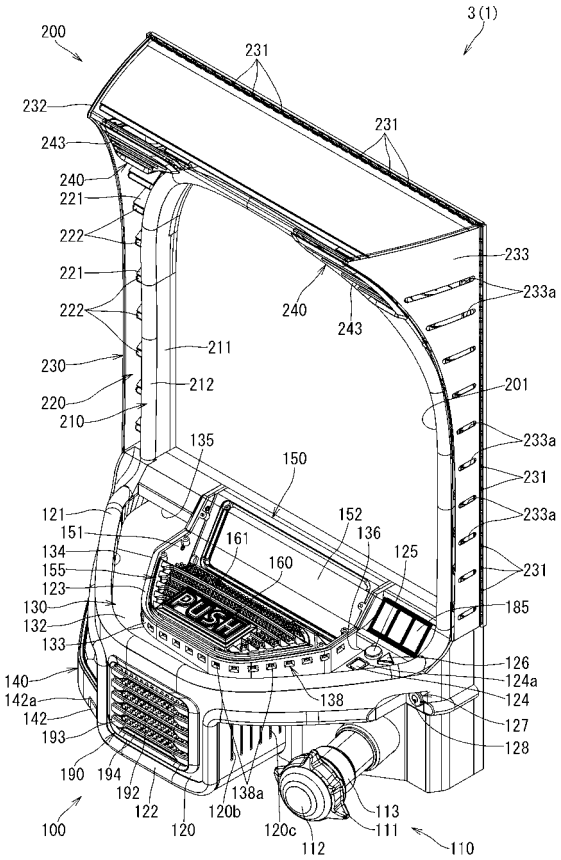
【図６】


3(1)
202
243
240
200
233a
233
230
231
221
222
231
232
233a
160(150)
161
100
121
120
190
193
122
120c
140
120b
142a
142

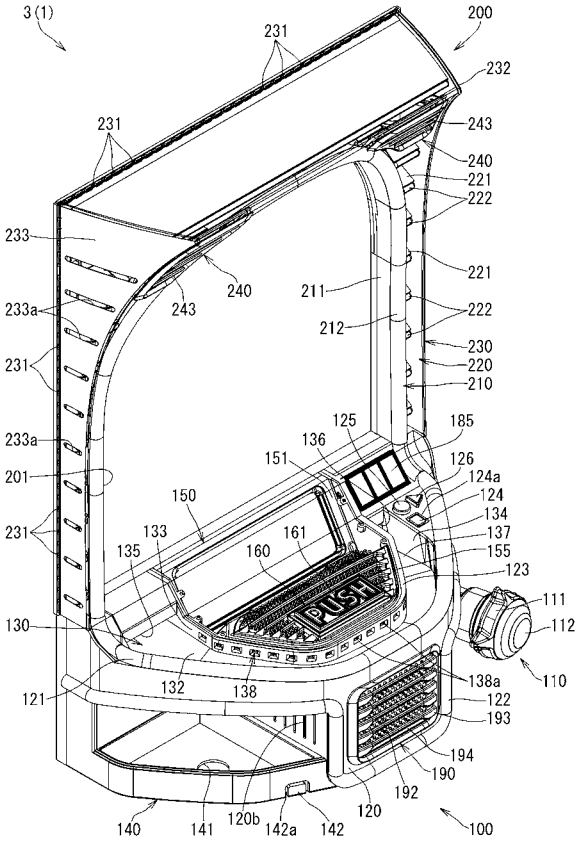
【図７】


3(1)
202
243
240
200
233
233a
230
231
222
221
231
232
233a
100
160(150)
161
120c
121
120b
120
190
193
112
122
110
111
113

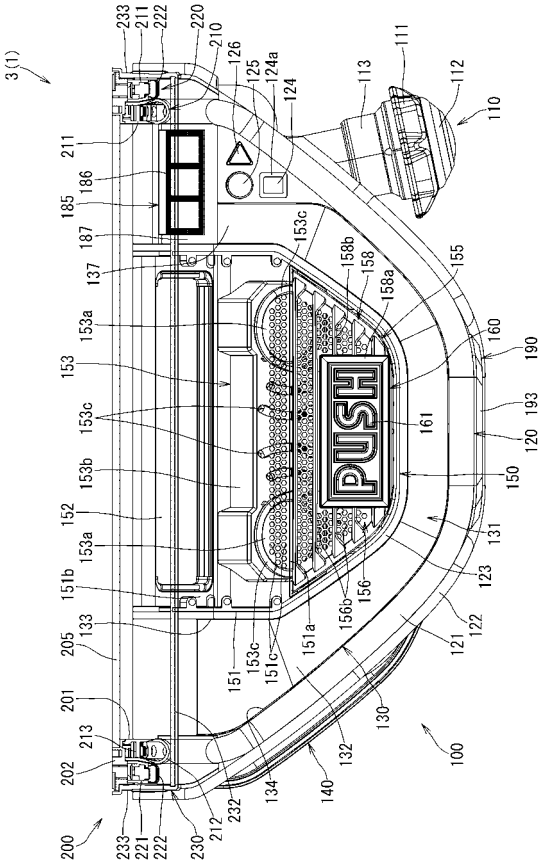
【図８】


3(1)
200
231
232
231
243
240
221
222
221
222
233
233a
240
243
211
230
212
201
220
210
135
150
233a
231
121
151
134
155
123
130
132
133
152
136
161
160
125
231
185
126
124a
124
127
128
140
142a
142
193
138
190
194
192
122
120
138a
120b
120c
112
113
111
110
100
PUSH

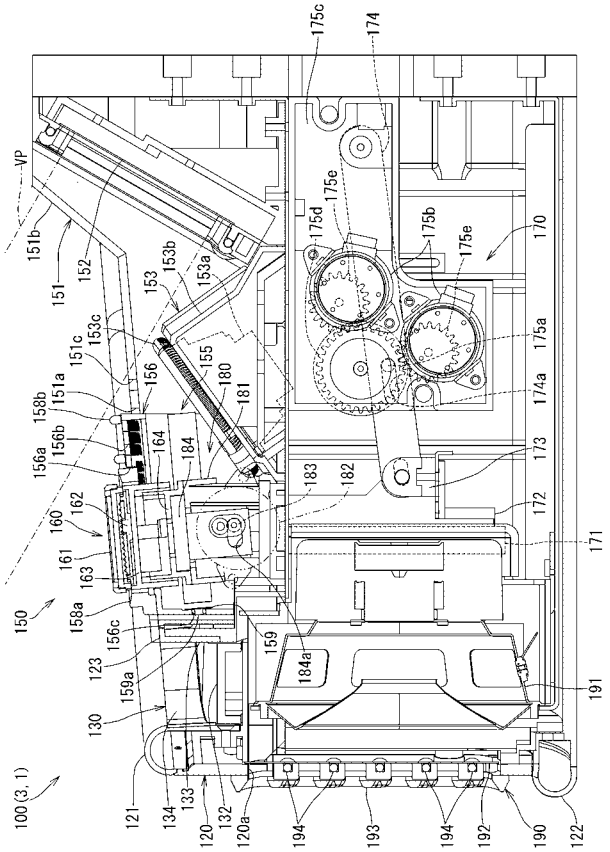
【図９】



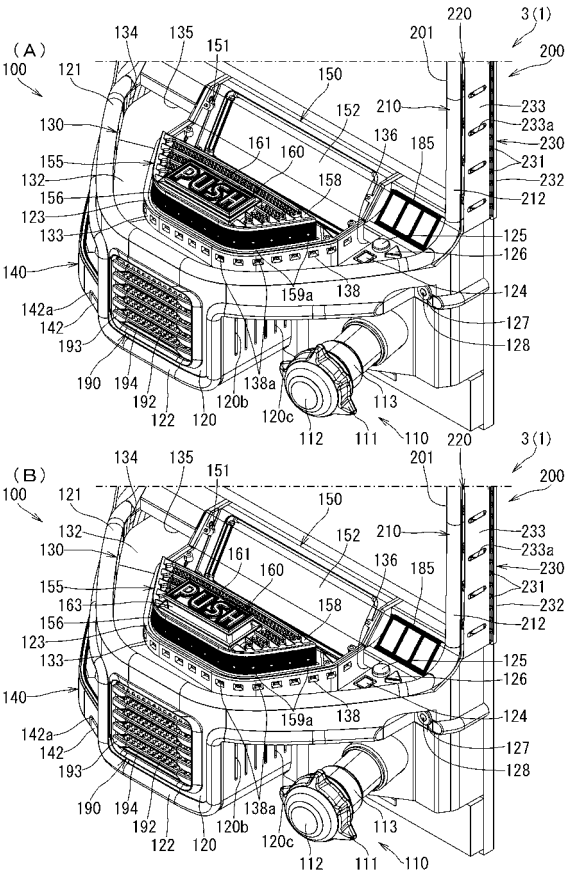
【図１０】



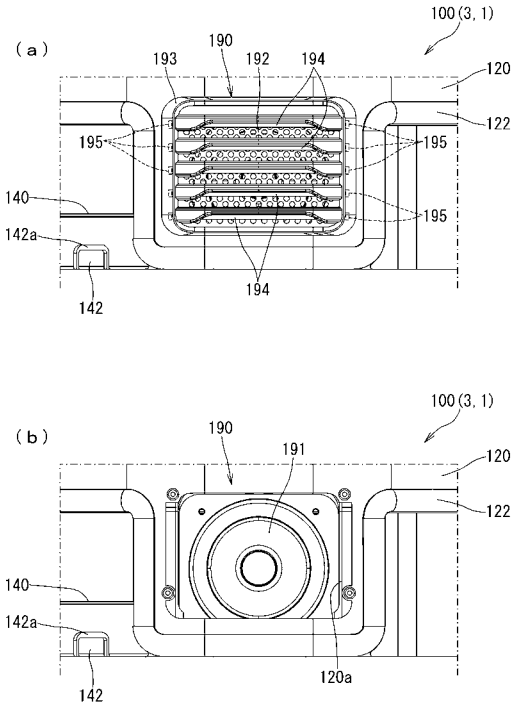
【図１１】



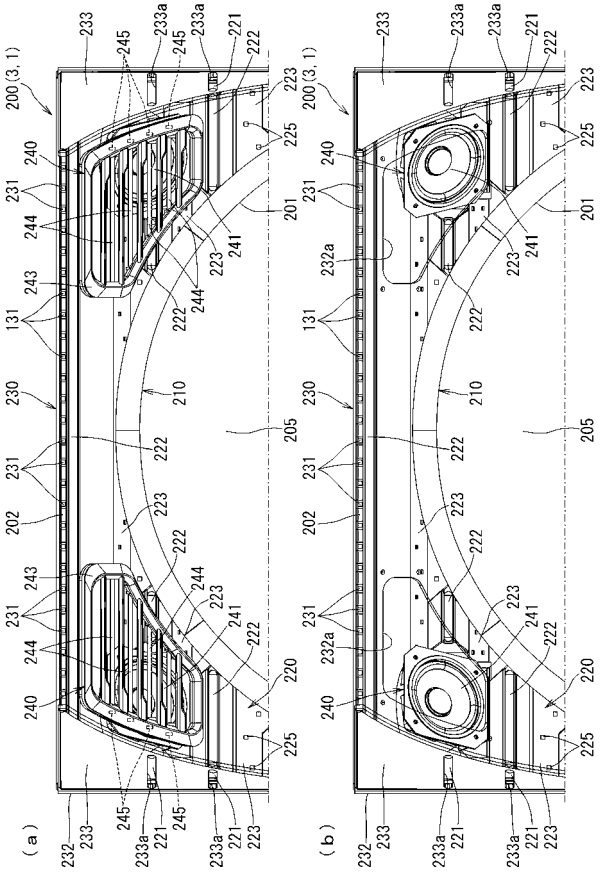
【図１２】



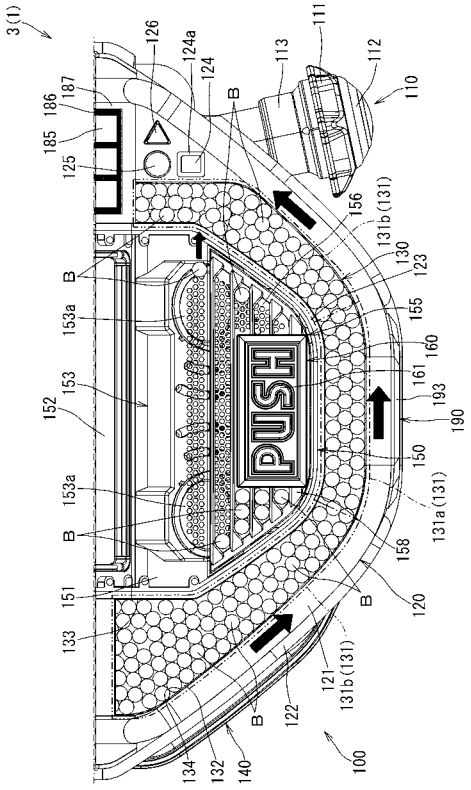
【図１３】



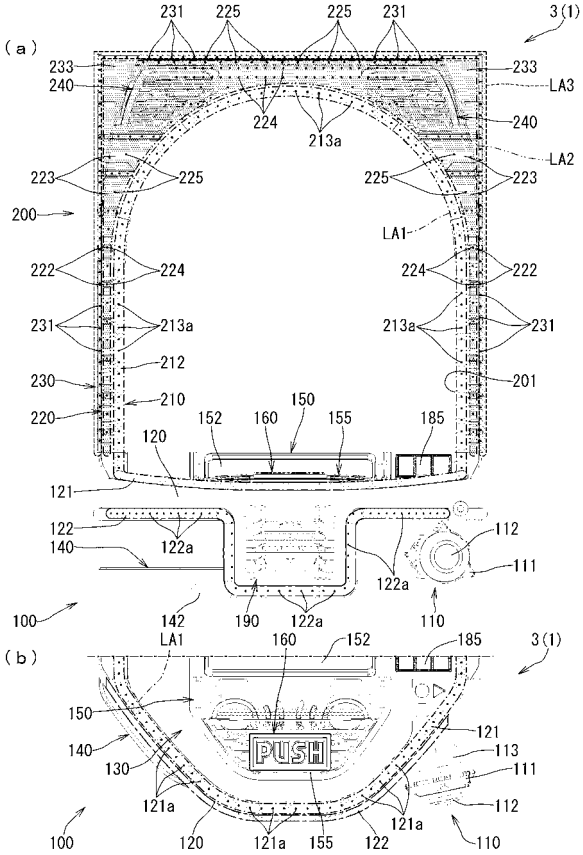
【図１４】



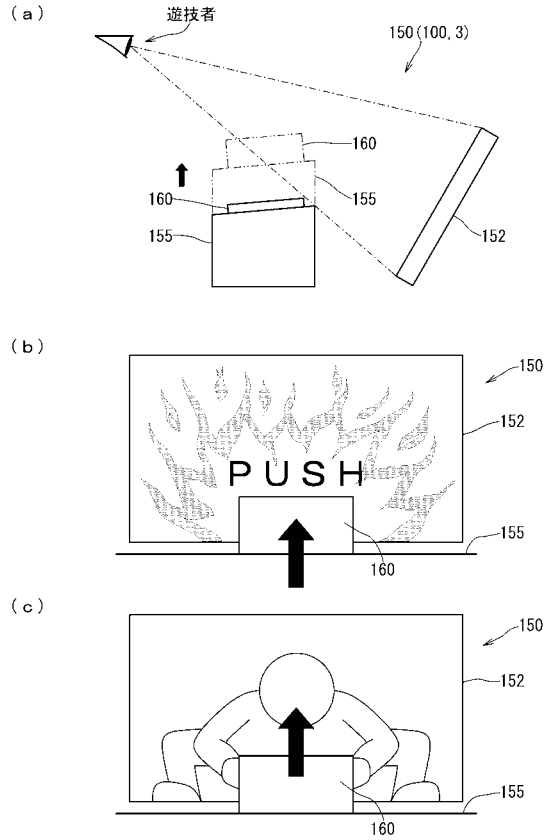
【図１５】



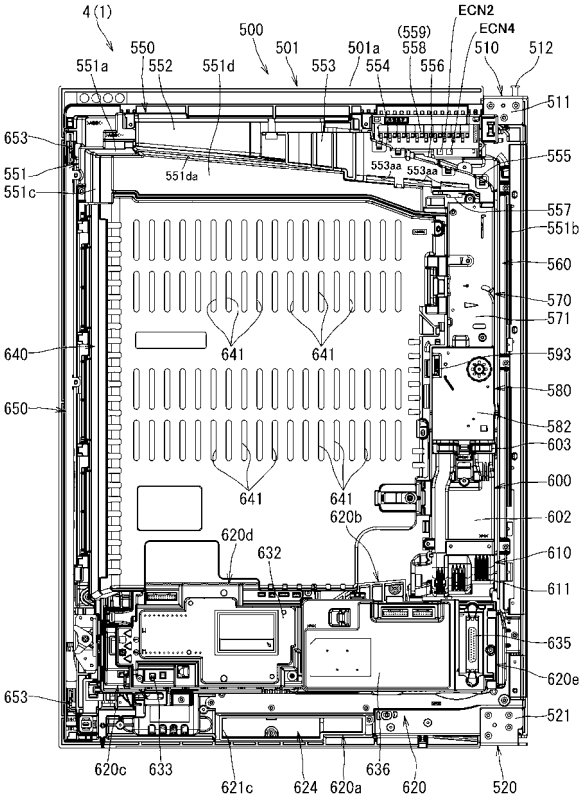
【図１６】



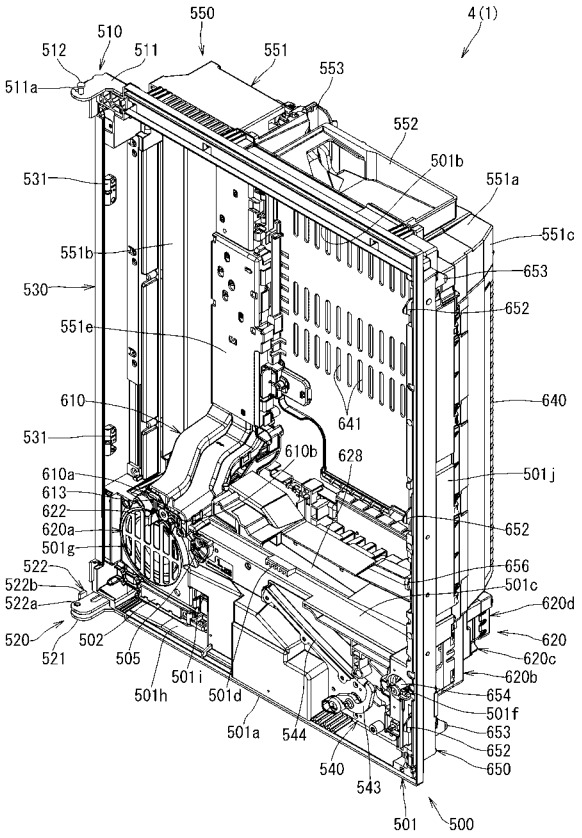
【図１７】



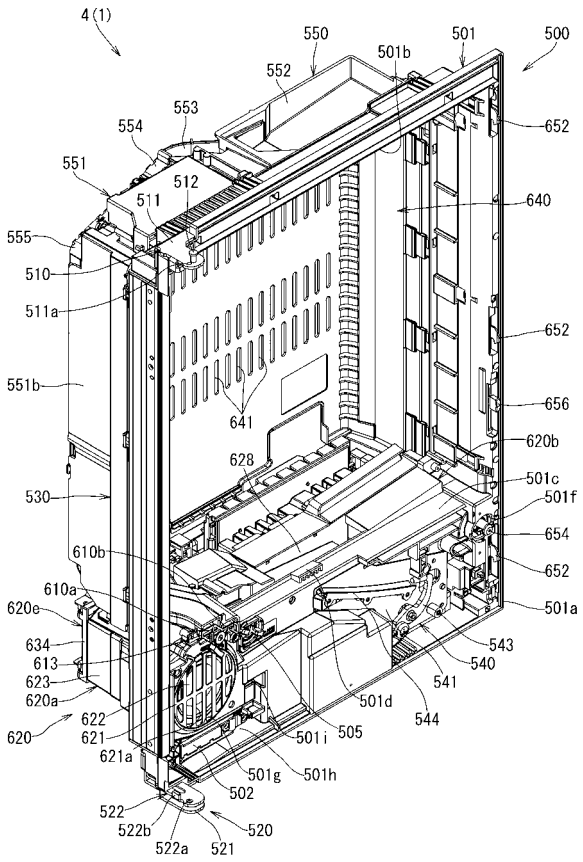
【図１８】



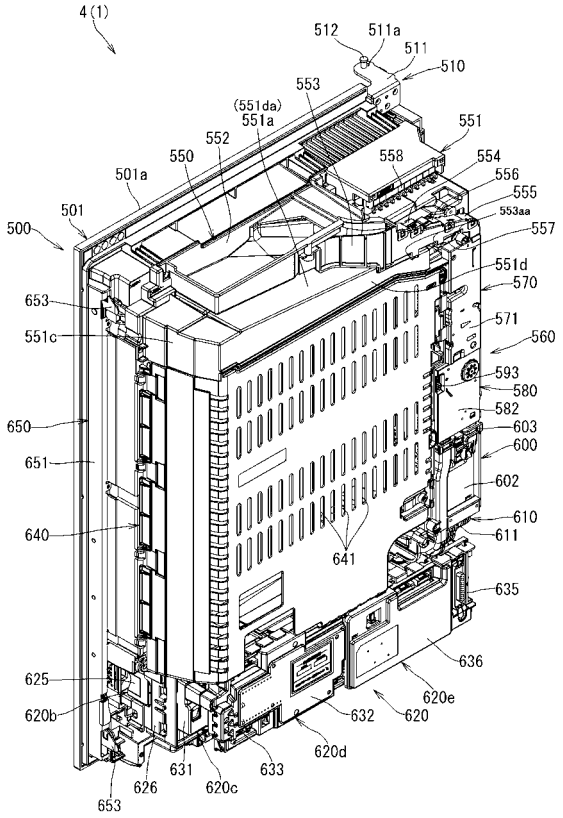
【図１９】



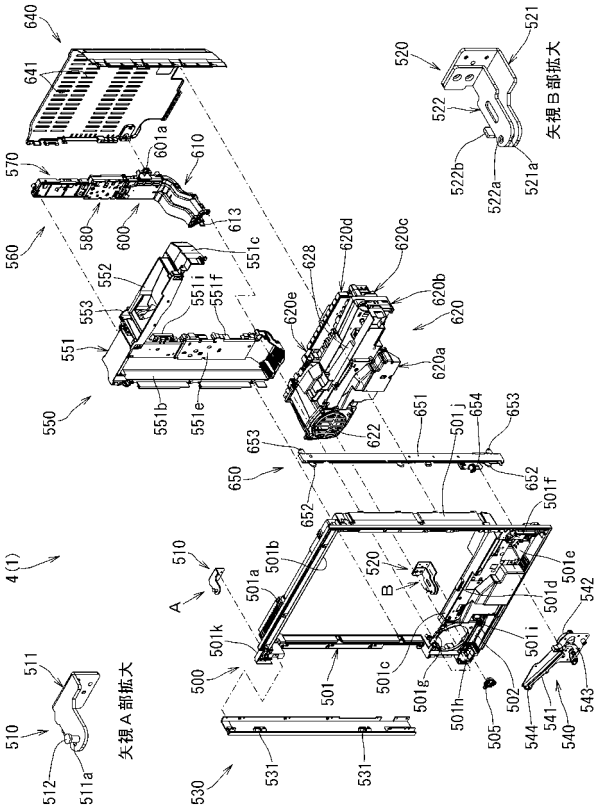
【図２０】



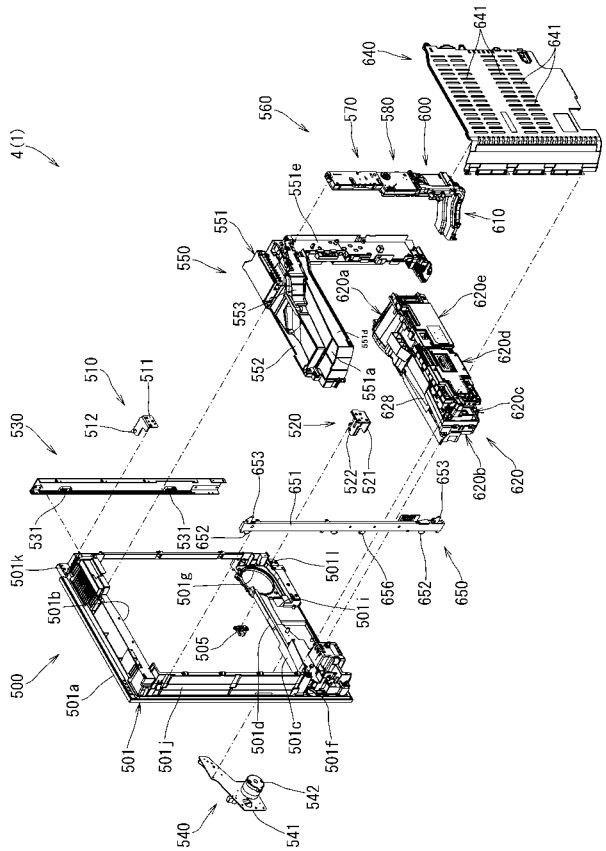
【図２１】



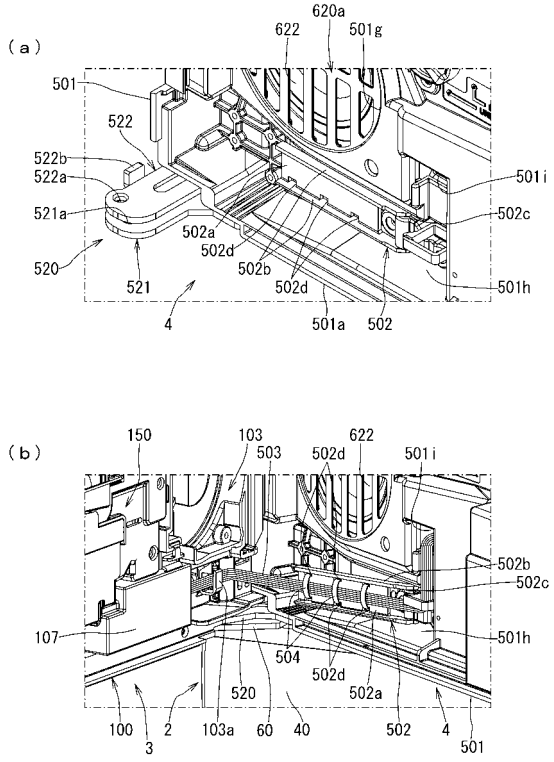
【図２２】



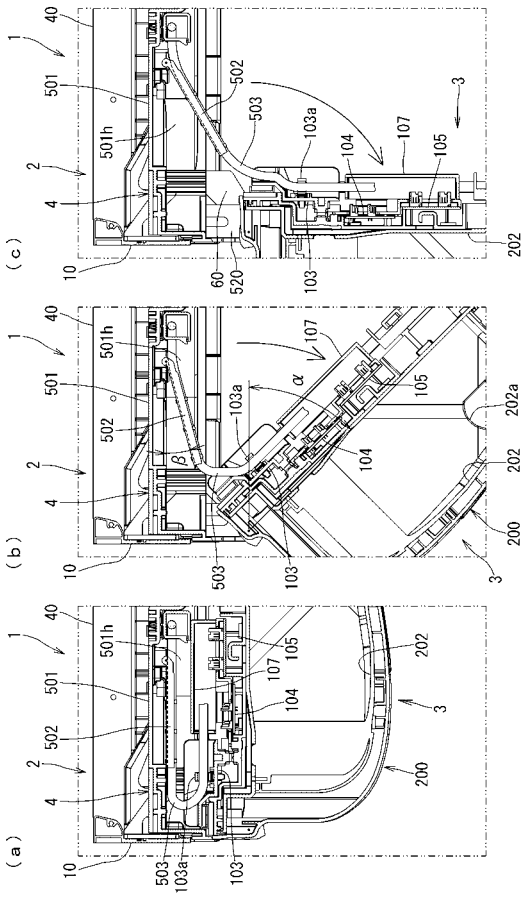
【図２３】



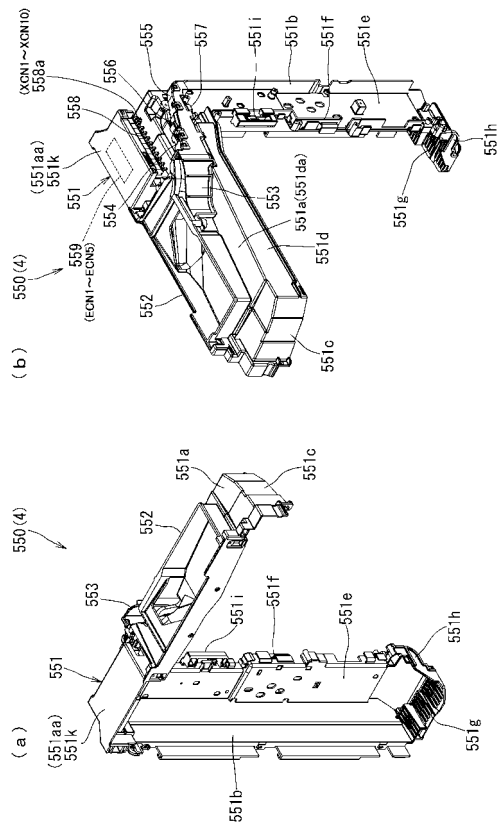
【図２４】



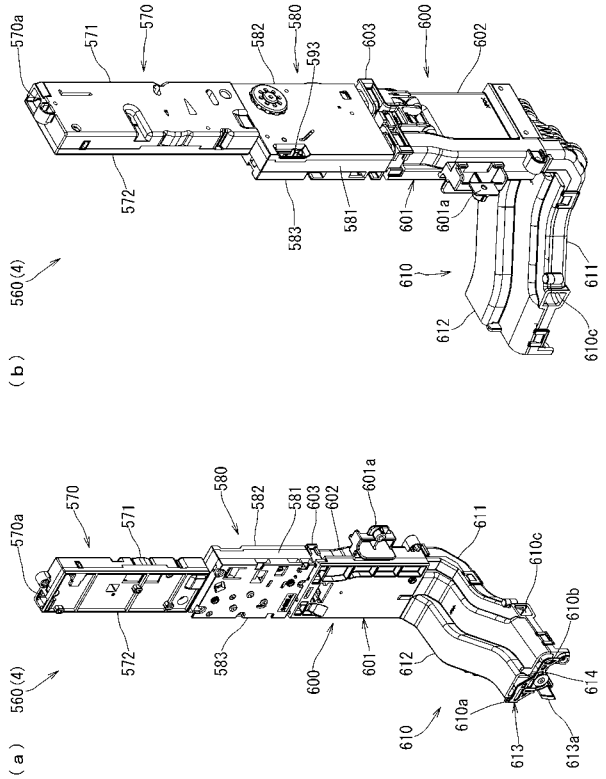
【図２５】



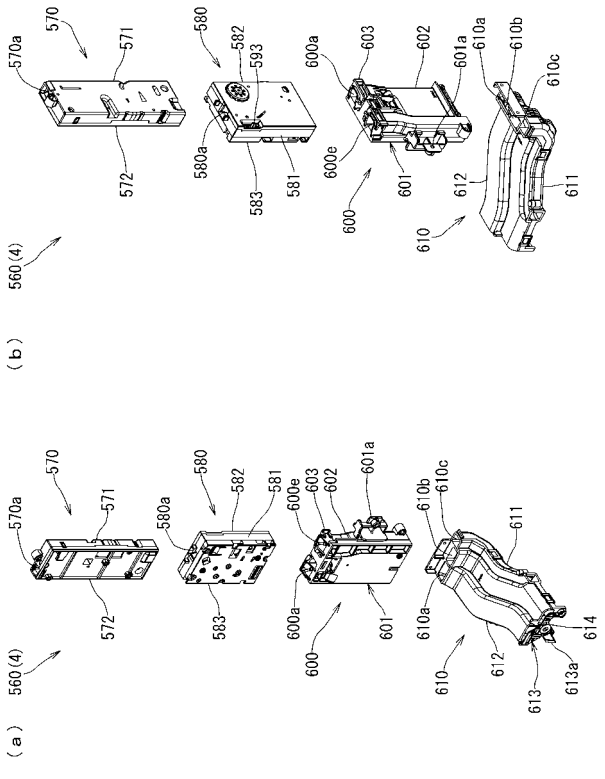
【図２６】



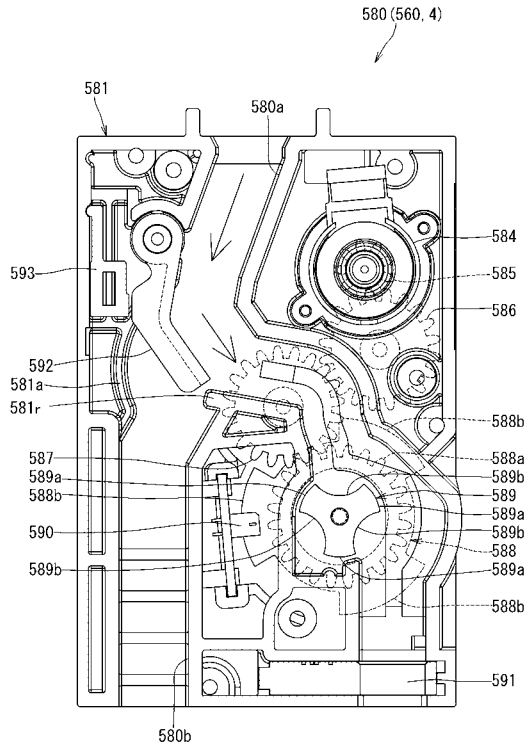
【図２７】



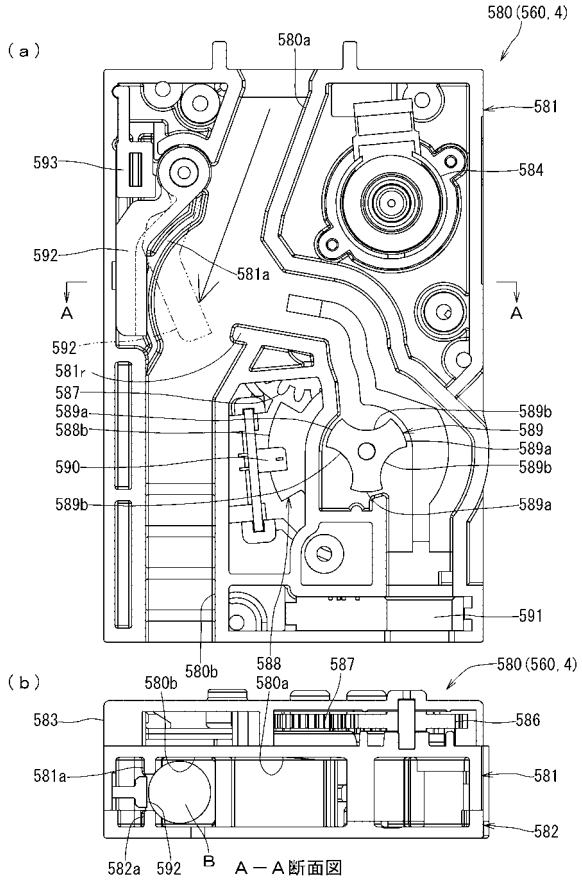
【図２８】



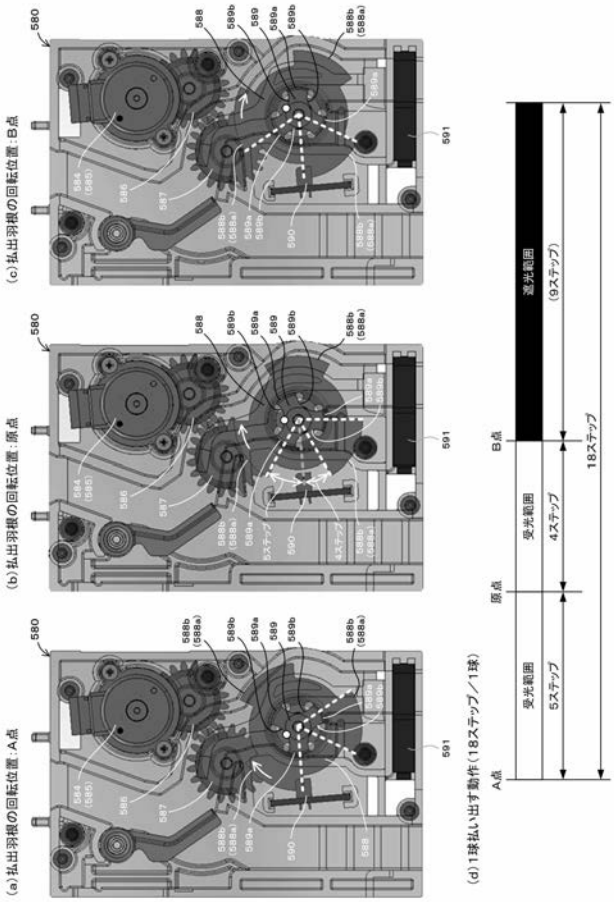
【図２９】



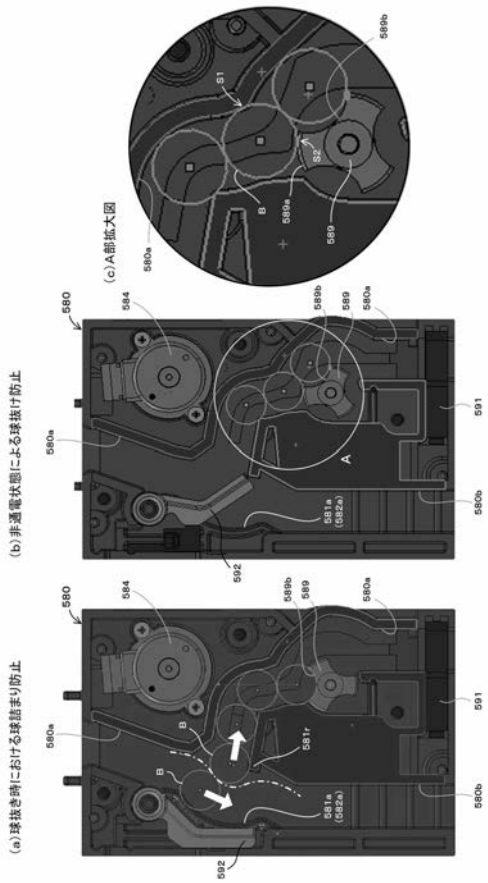
【図３０】



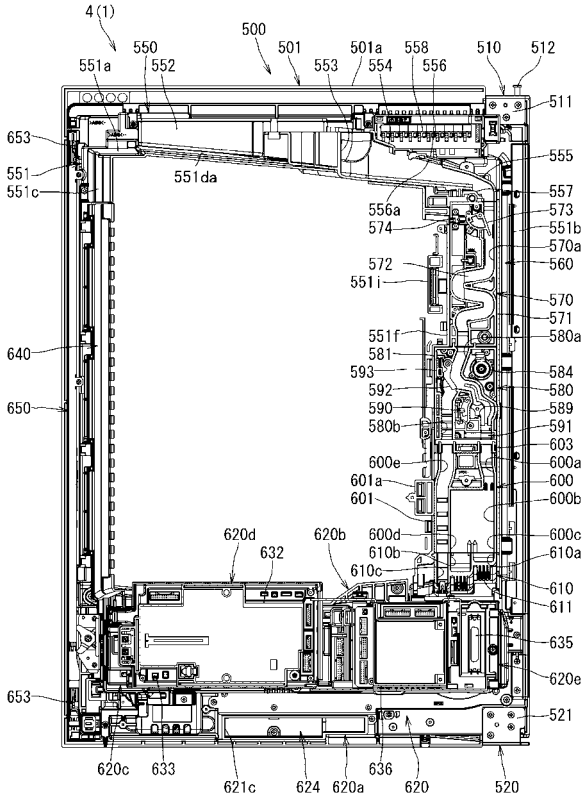
【図３１】



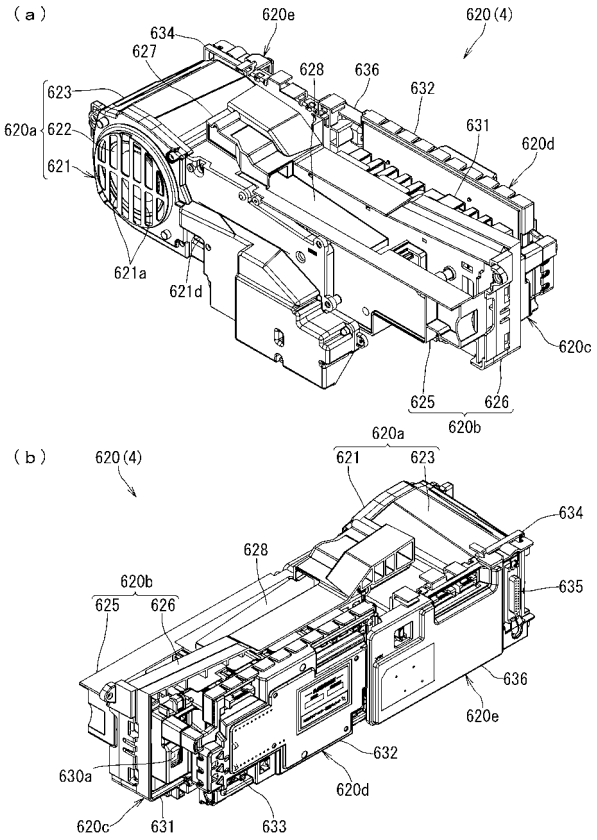
【図３２】



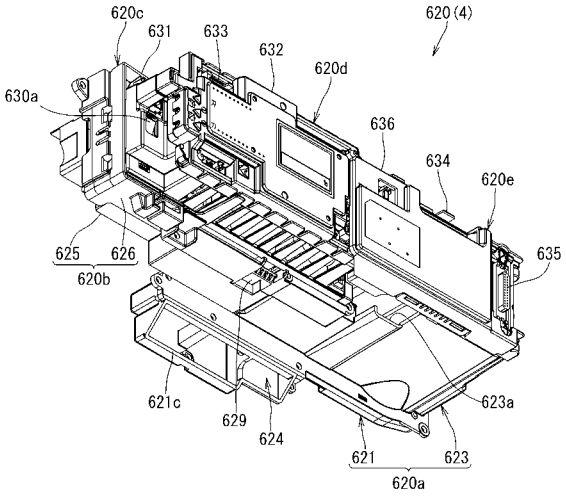
【図３３】



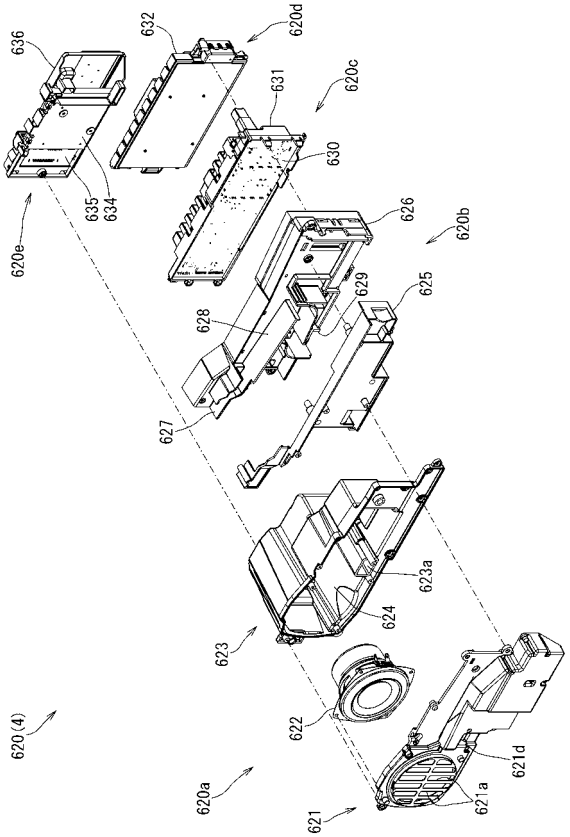
【図３４】



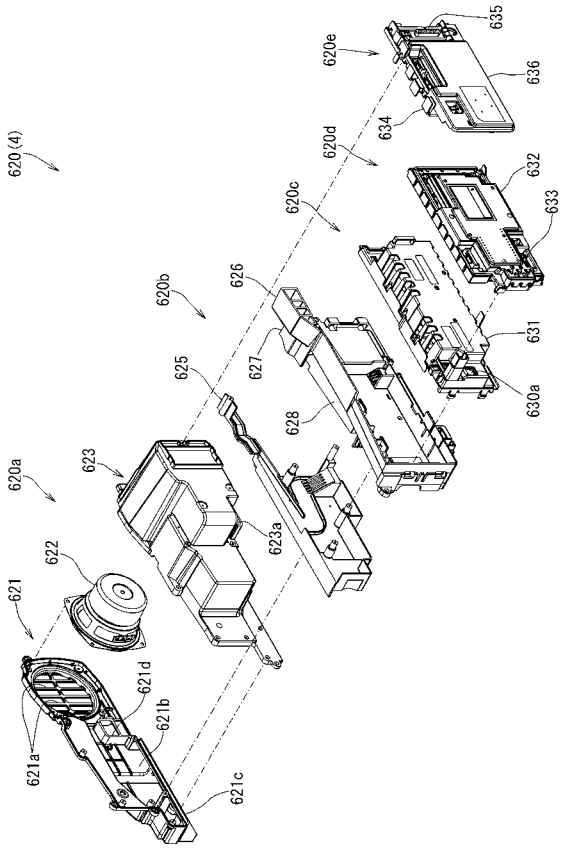
【図３５】



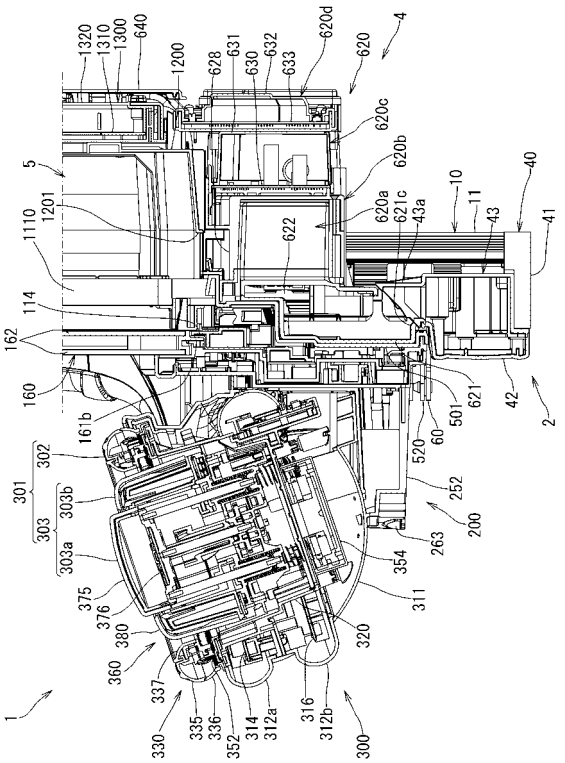
【図３６】



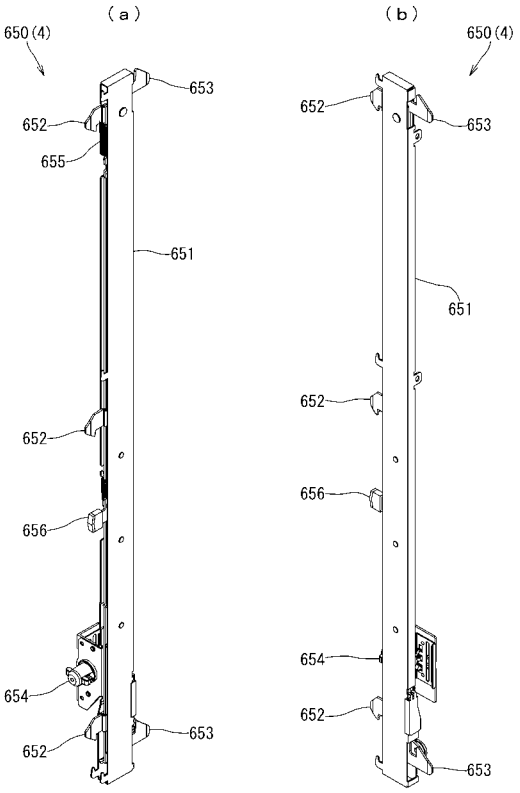
【図３７】



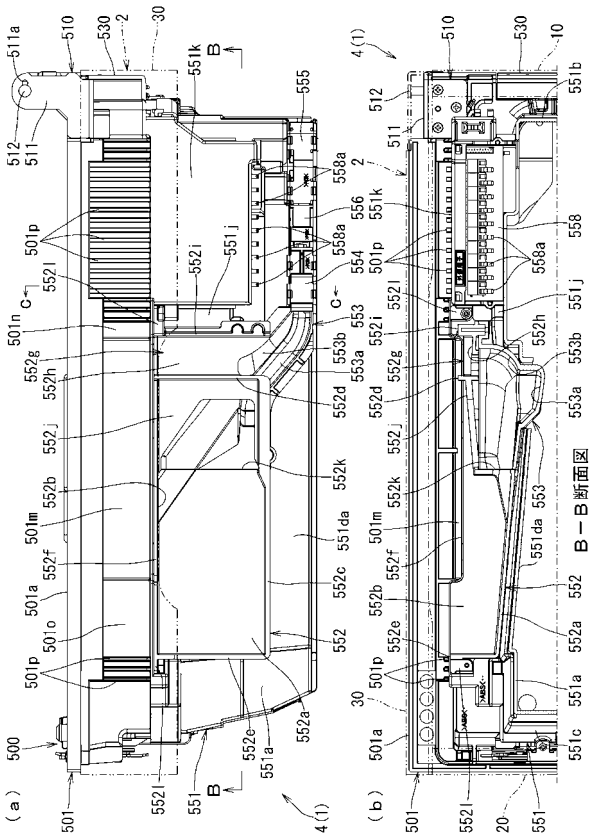
【図３８】



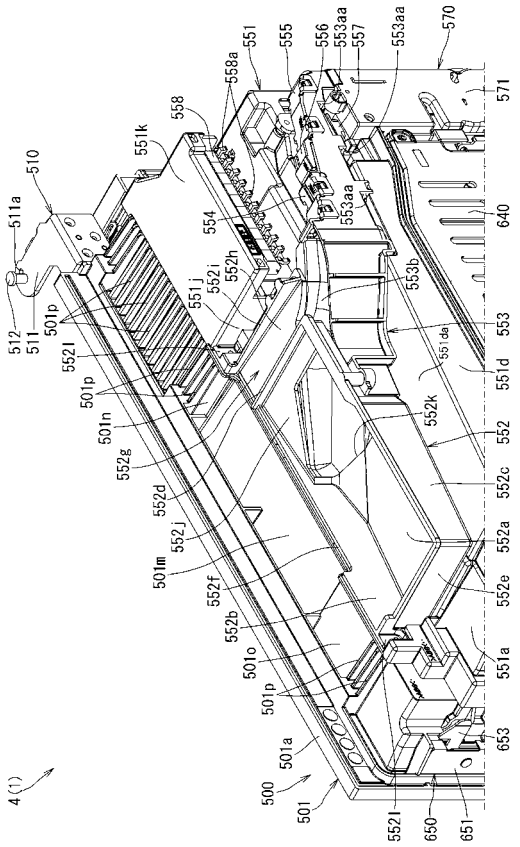
【図３９】



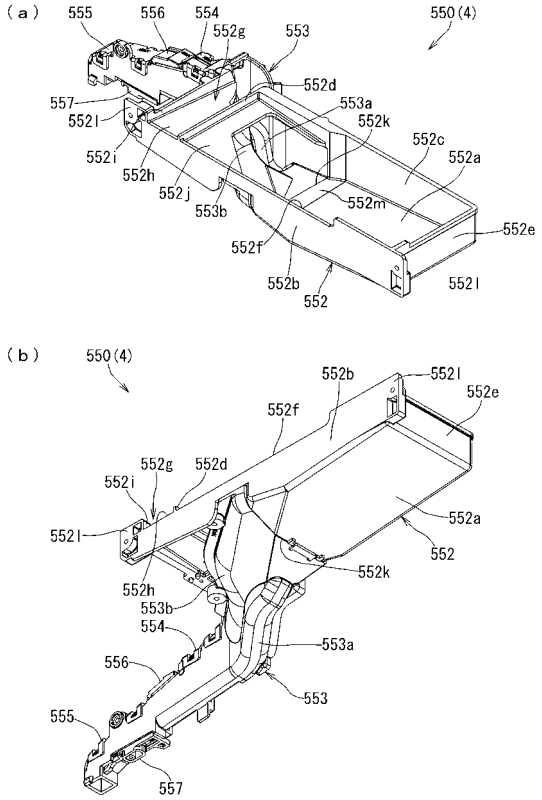
【図４０】



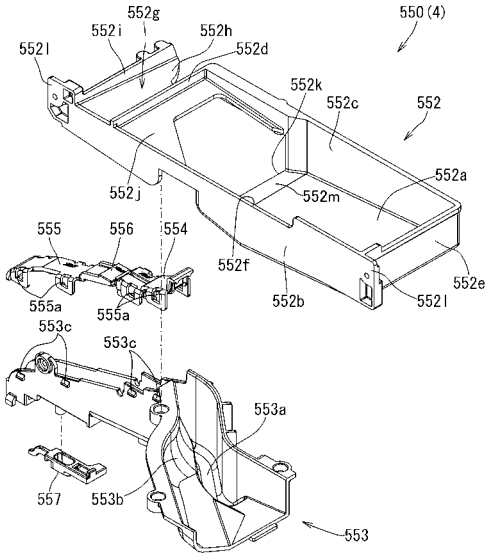
【図４１】



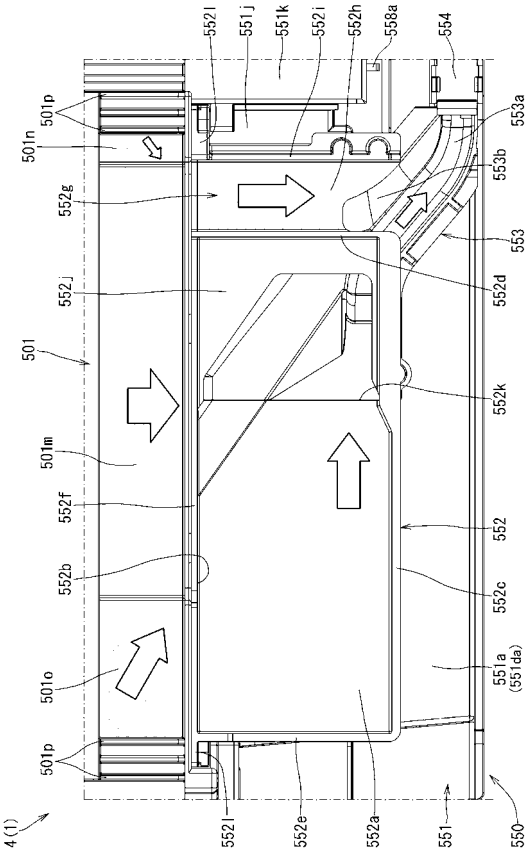
【図４２】



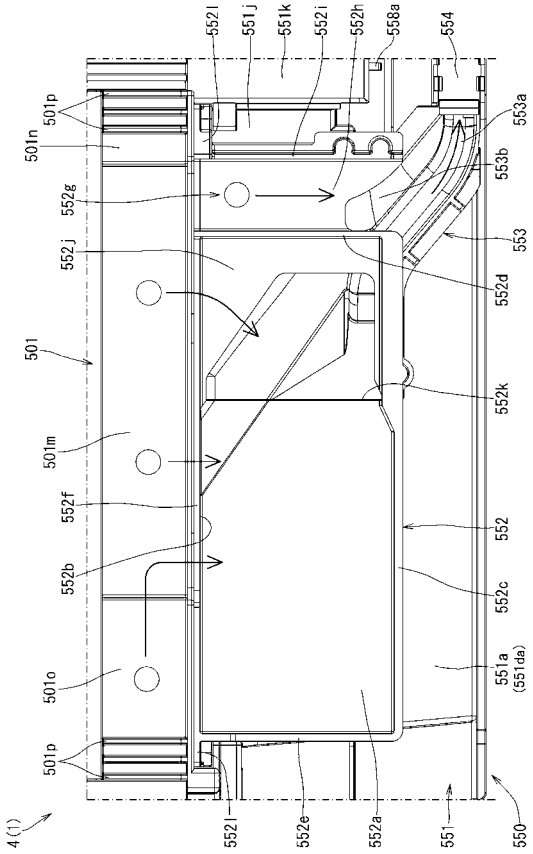
【図４３】



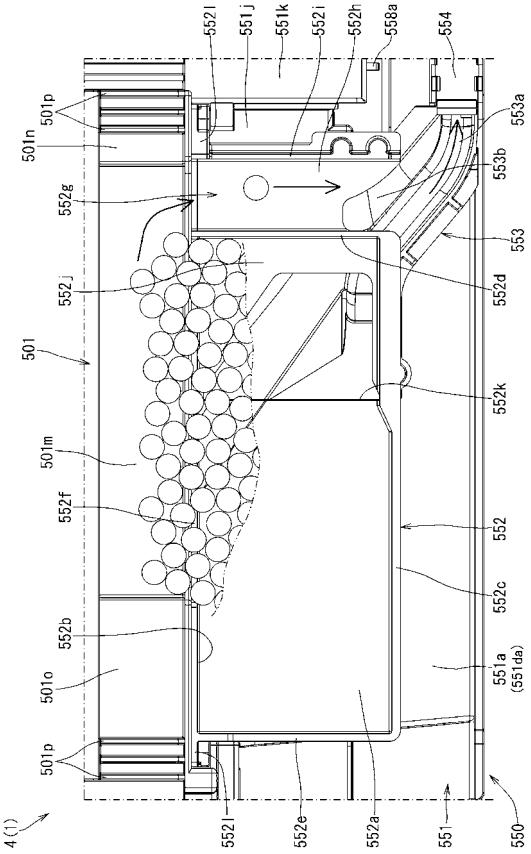
【図４４】



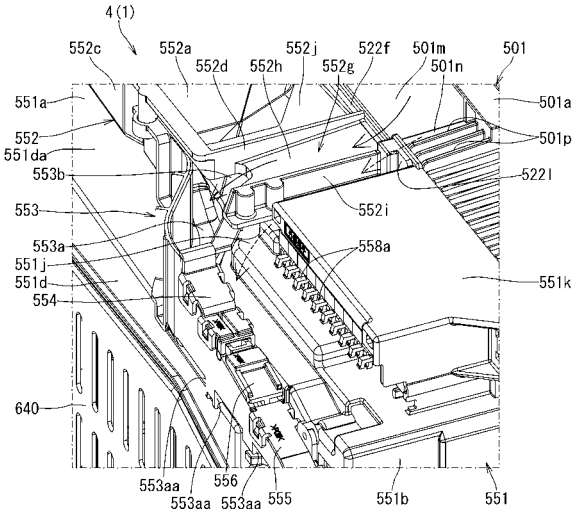
【図４５】



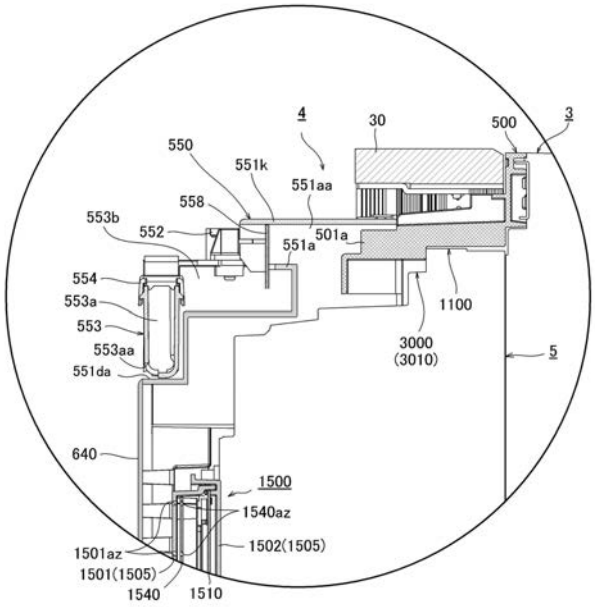
【図４６】



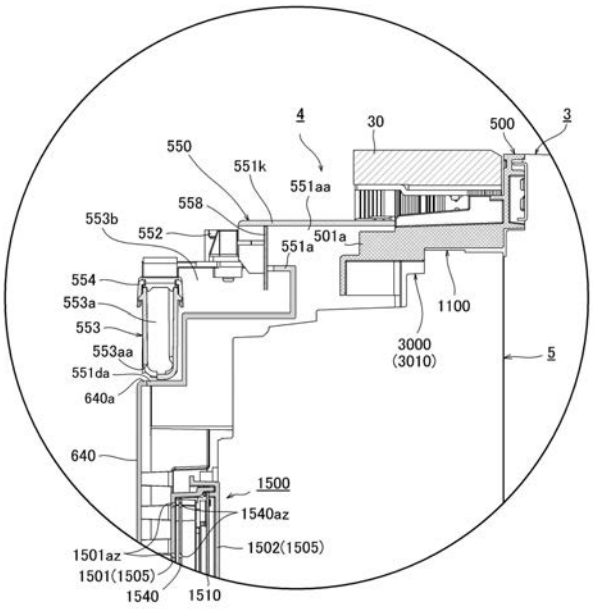
【図４７】



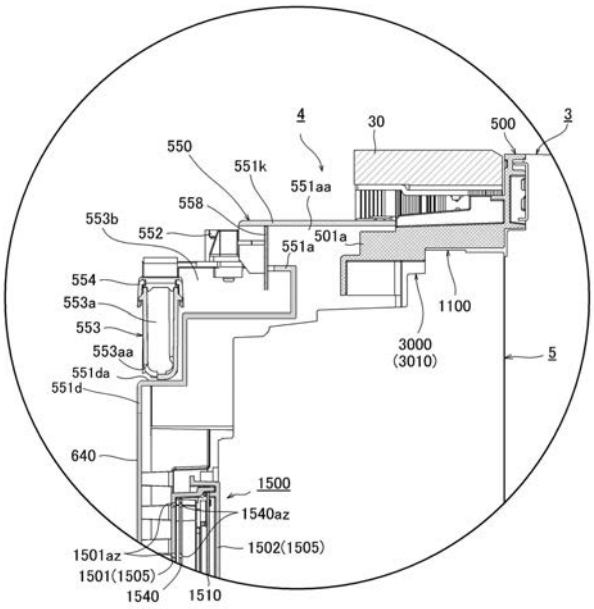
【図４８】



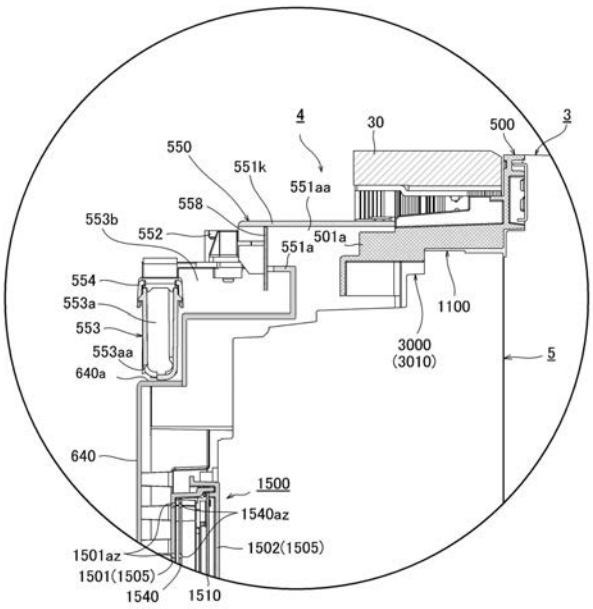
【図４９】



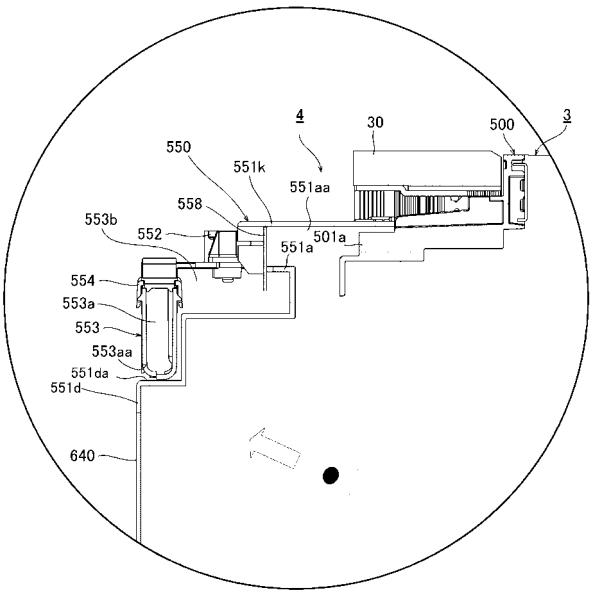
【図５０】



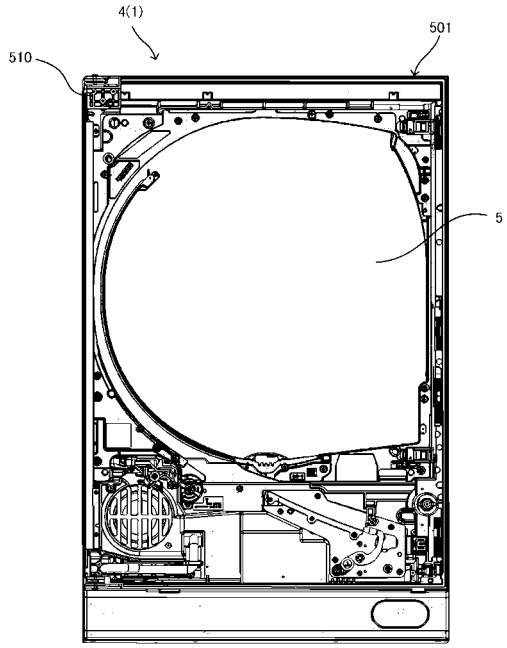
【図５１】



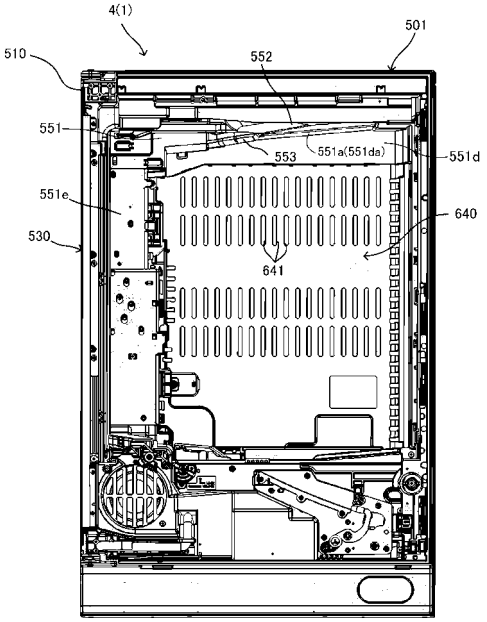
【図５２】



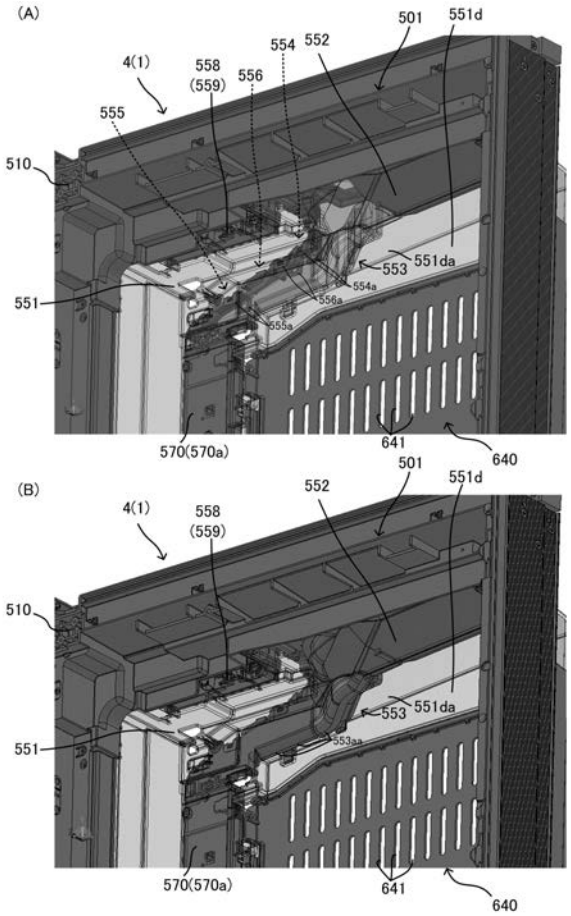
【図５３】



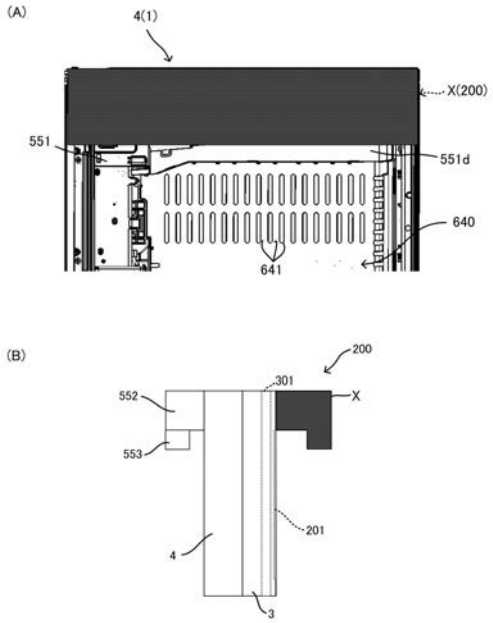
【図５４】



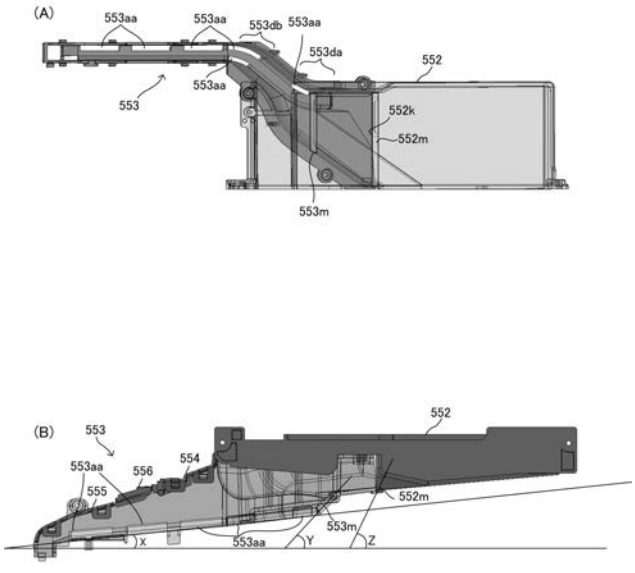
【図５５】



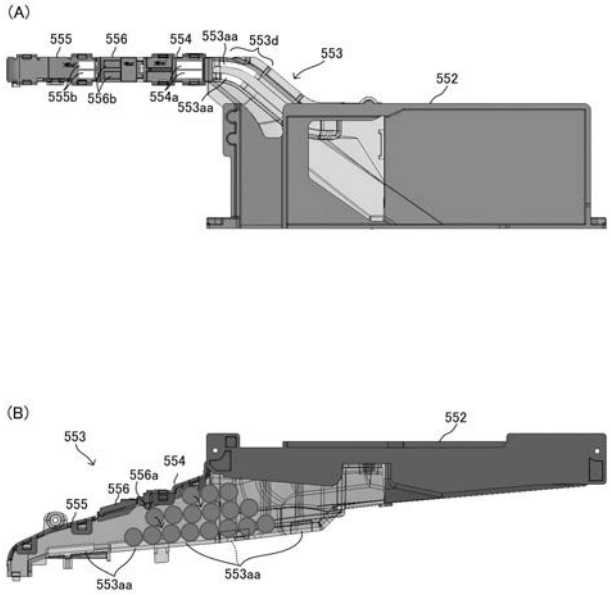
【図５６】



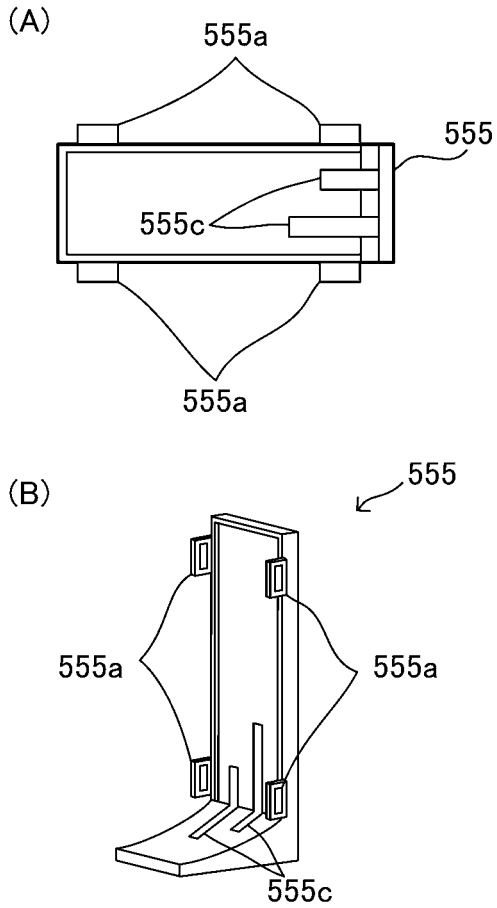
【図５７】



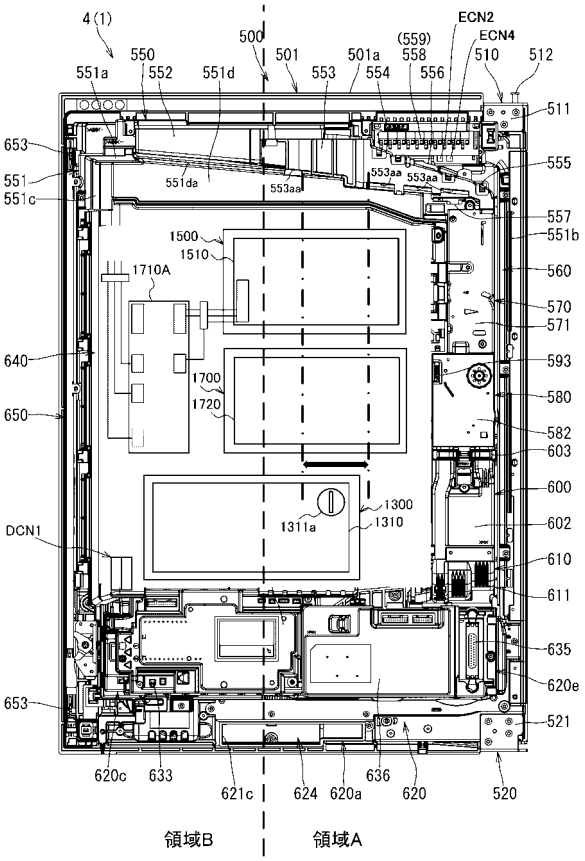
【図５８】



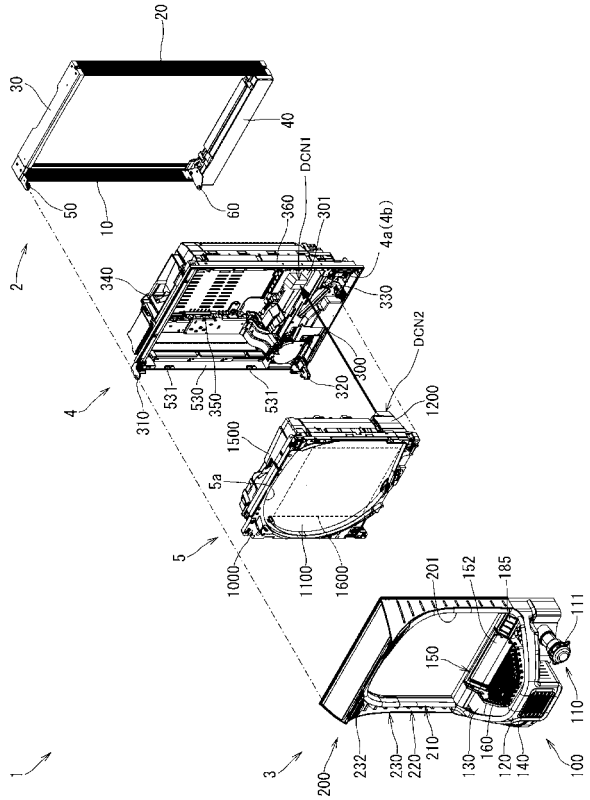
【図５９】



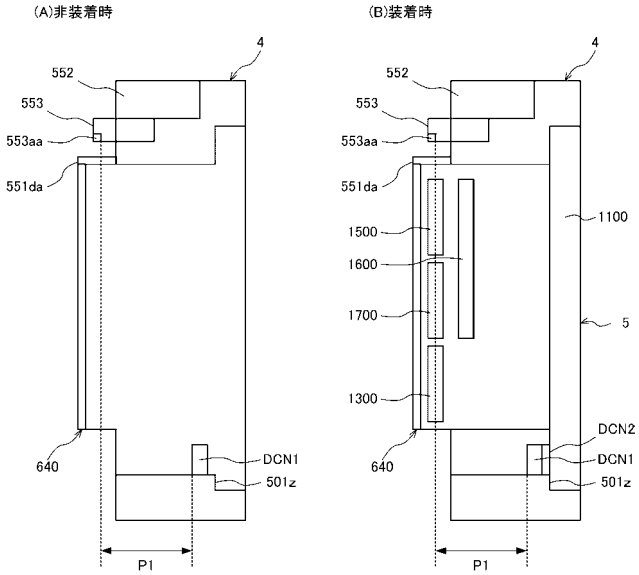
【図６０】



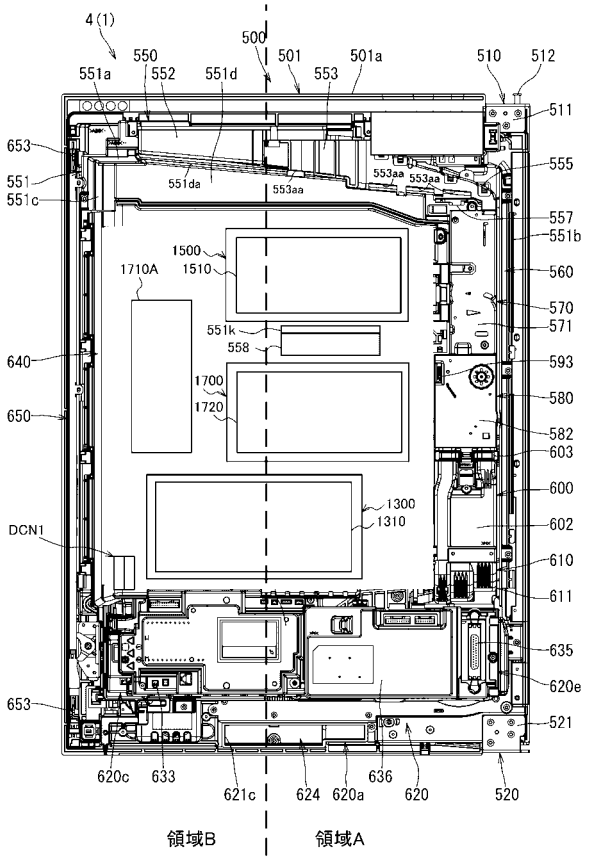
【図６１】



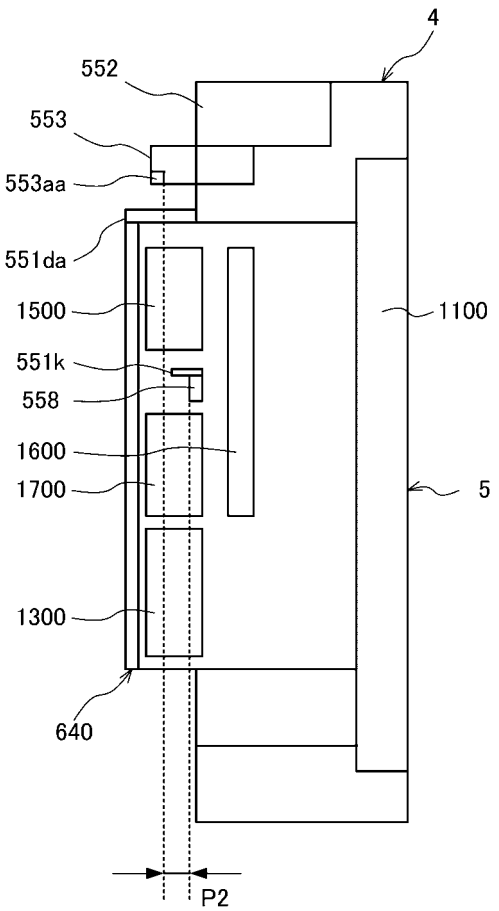
【図６２】



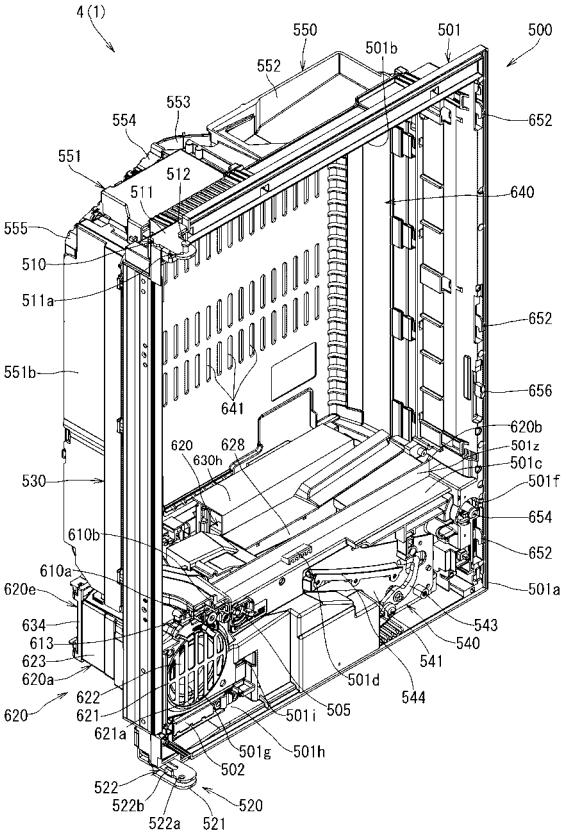
【図６３】



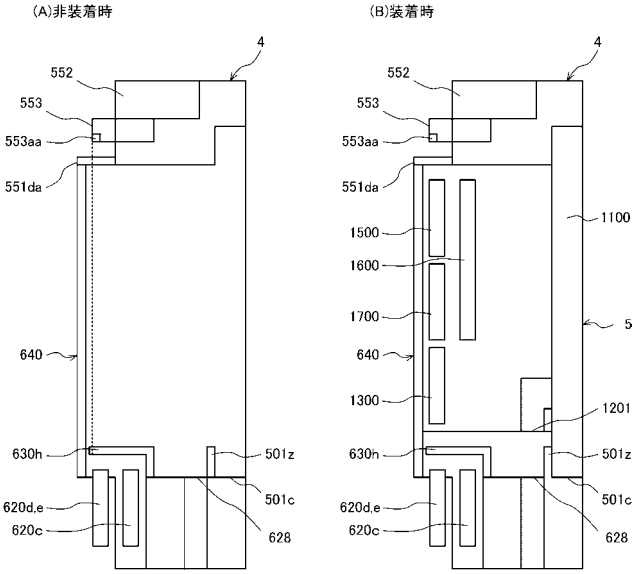
【図６４】



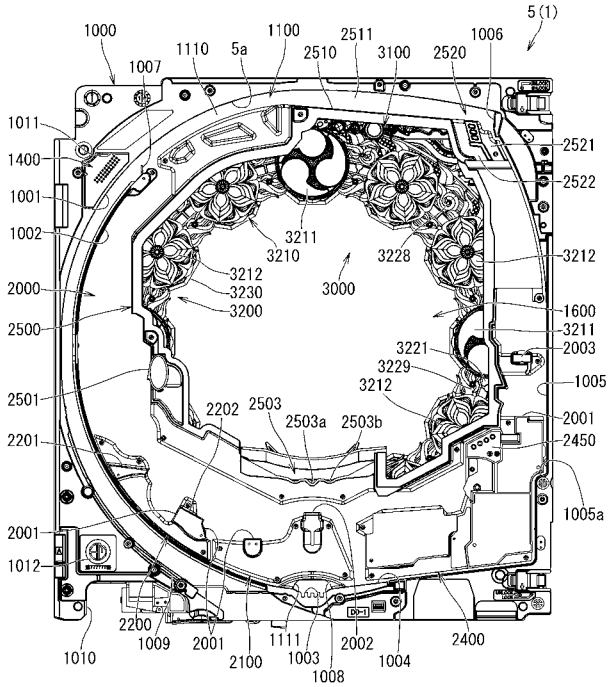
【図６５】



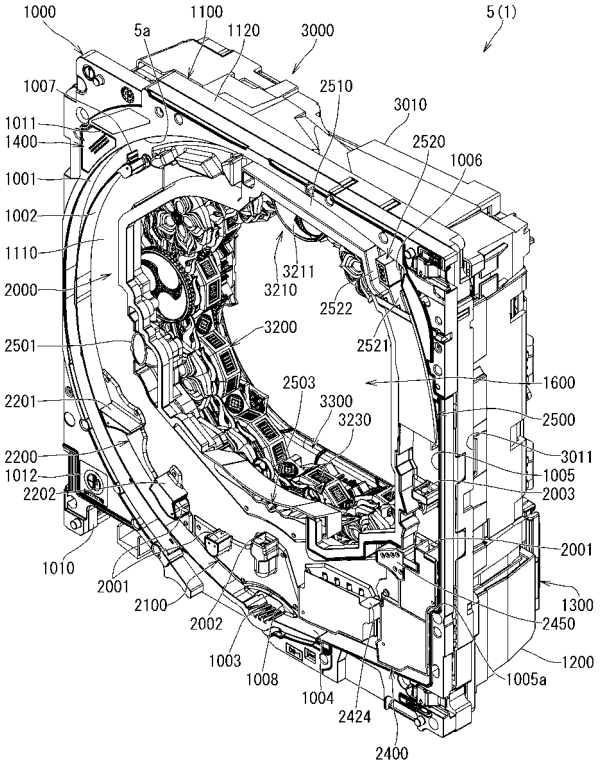
【図６６】



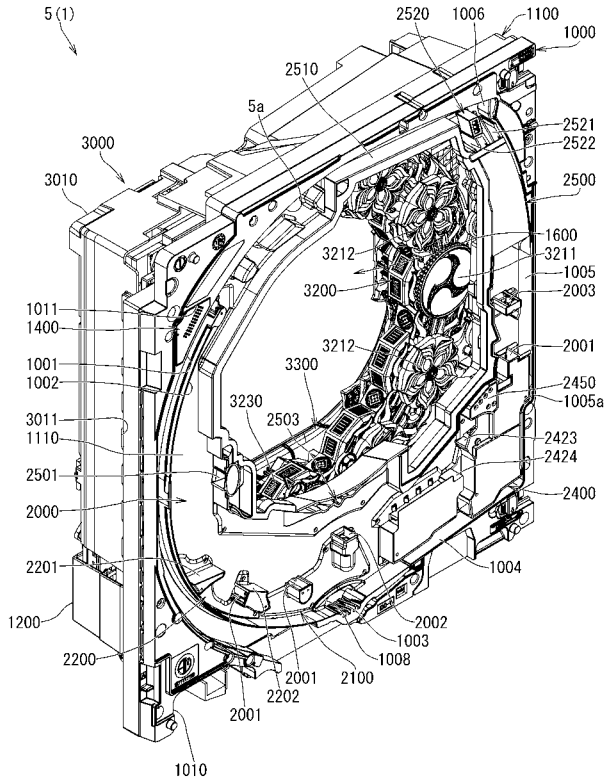
【図６７】



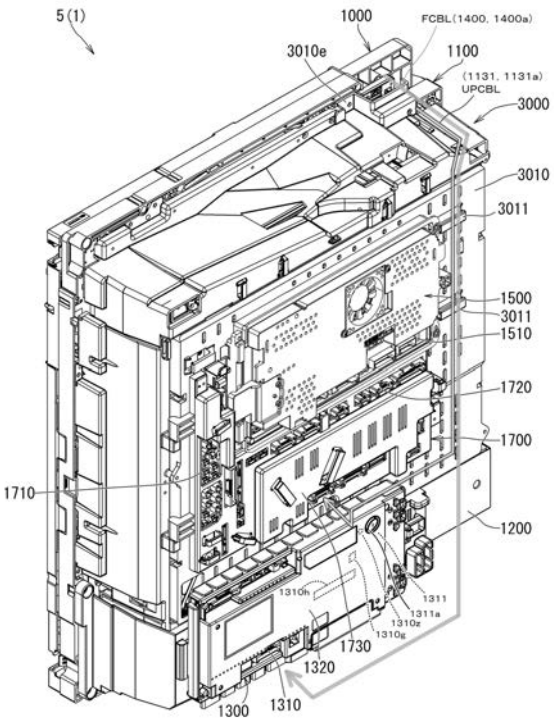
【図６８】



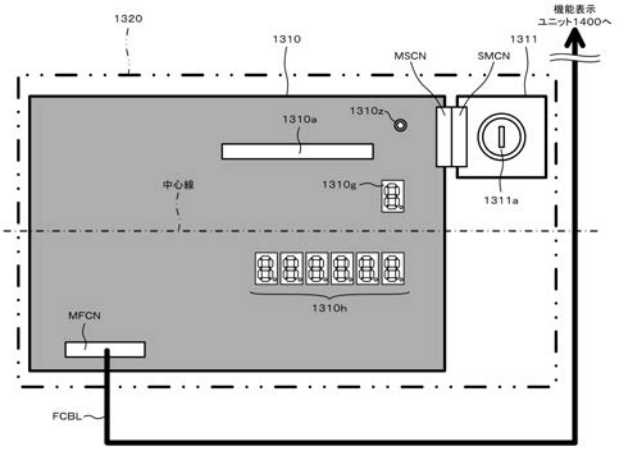
【図６９】



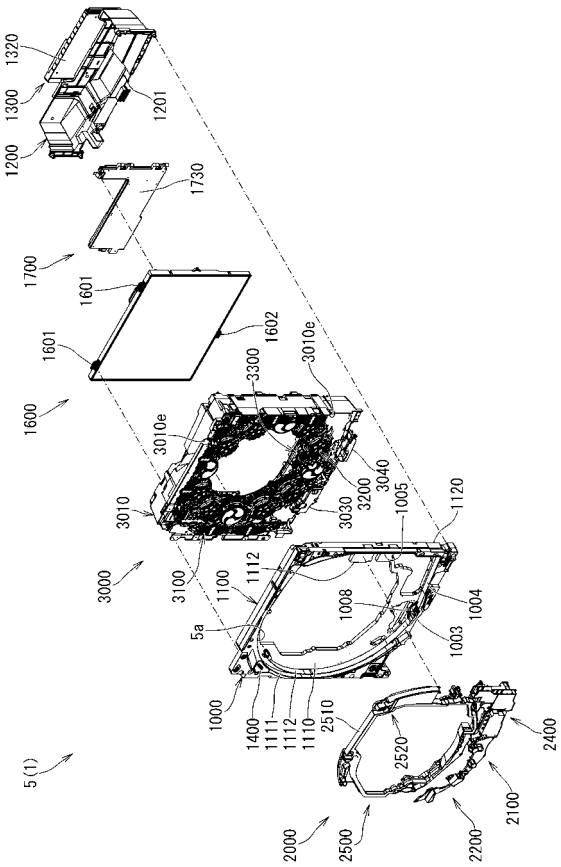
【図７０】



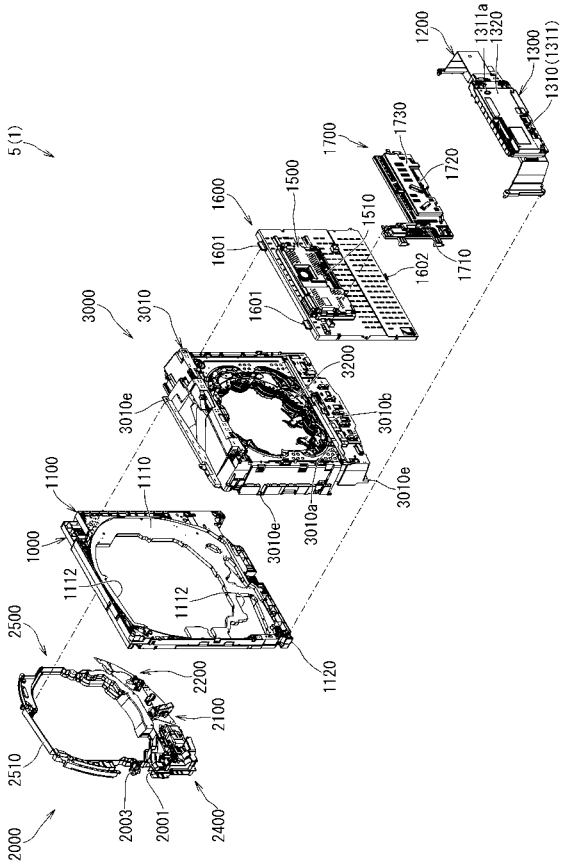
【図７１】



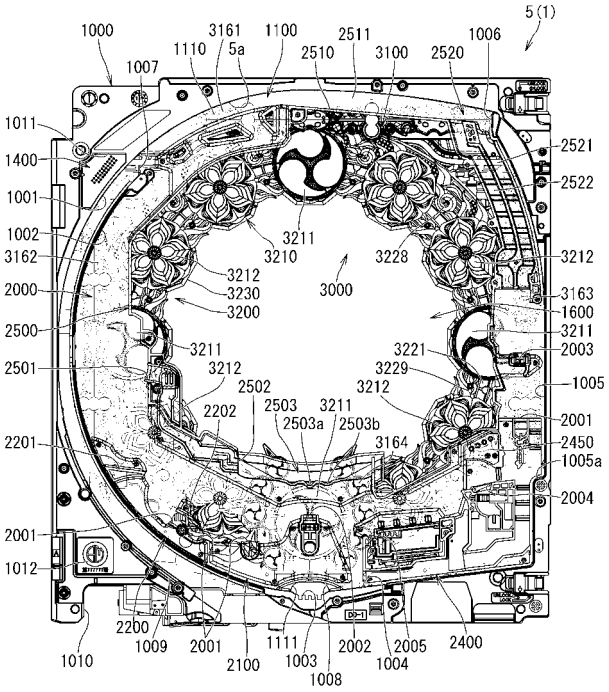
【図７２】



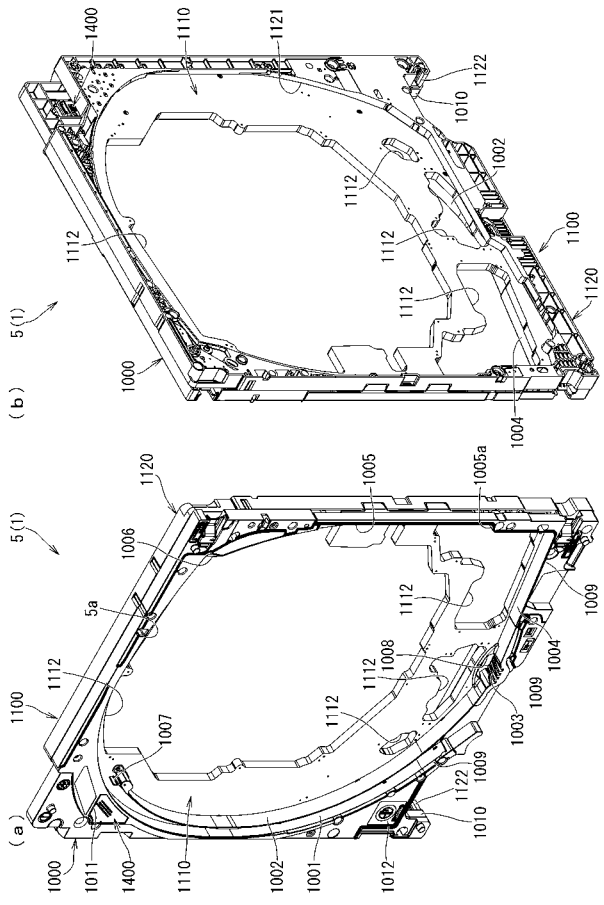
【図７３】



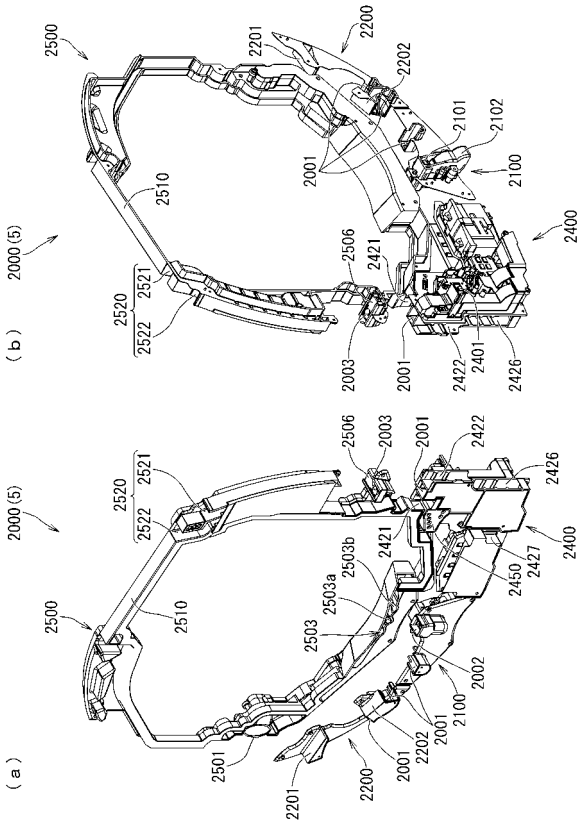
【図７４】



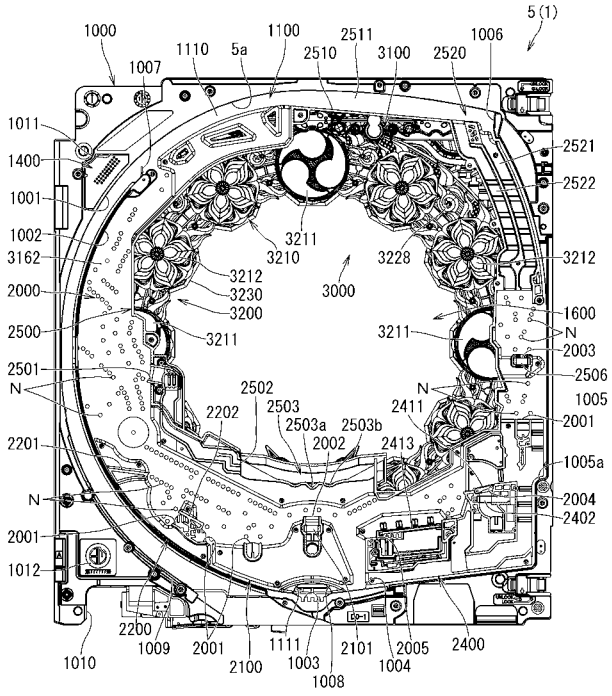
【図７５】



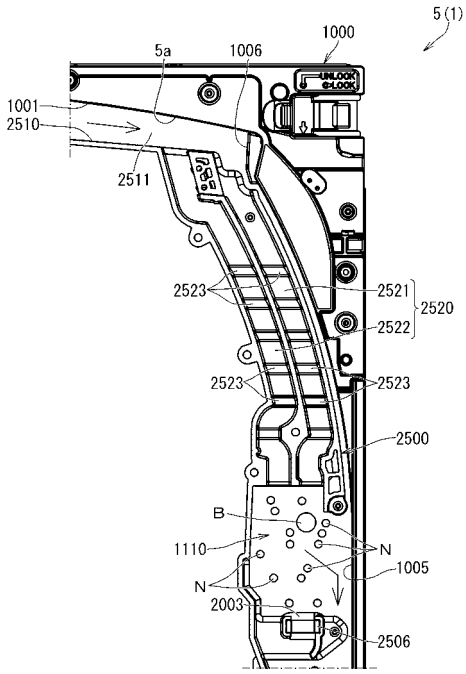
【図７６】



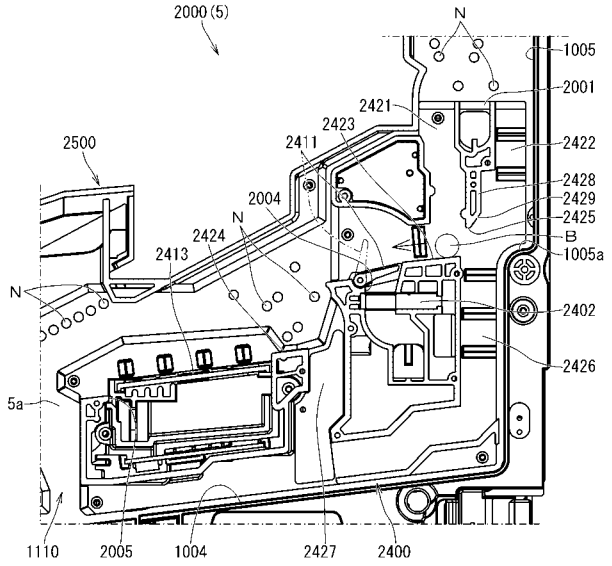
【図７７】



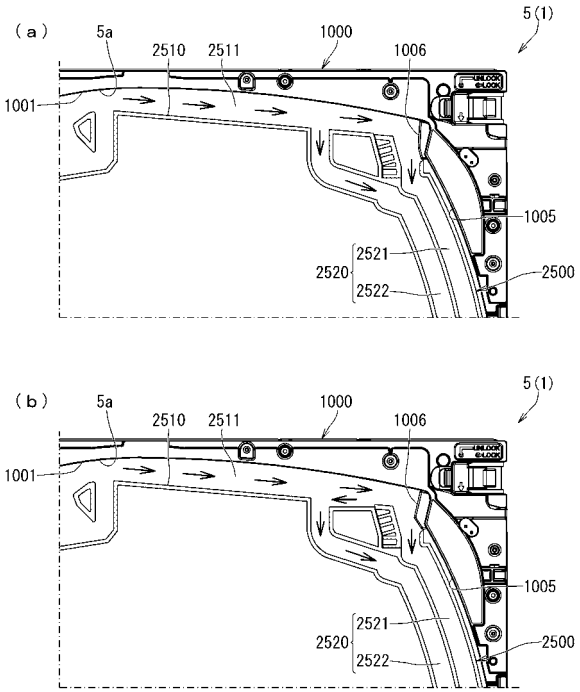
【図７８】



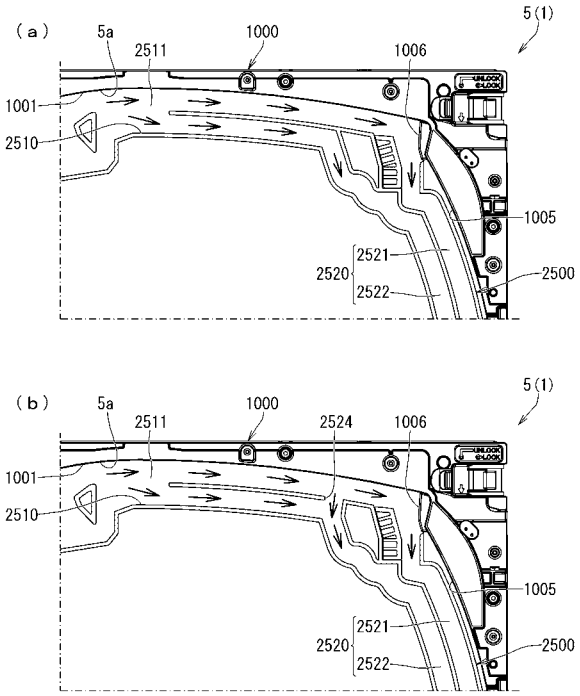
【図７９】



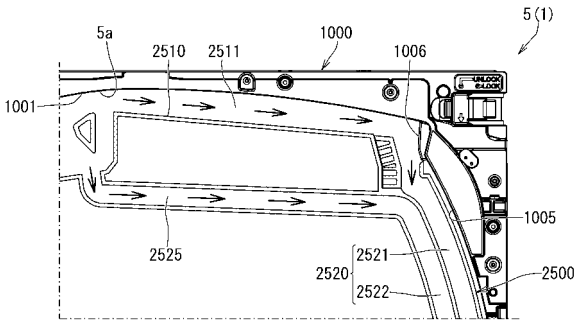
【図８０】



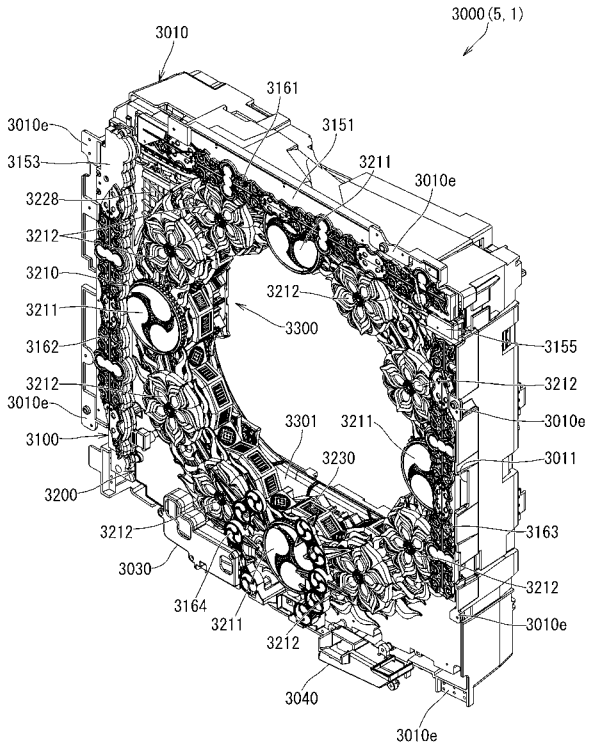
【図８１】



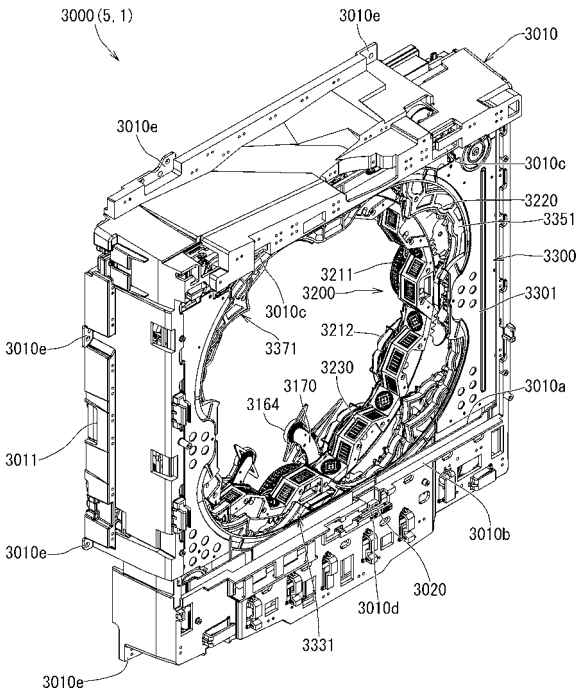
【図８２】



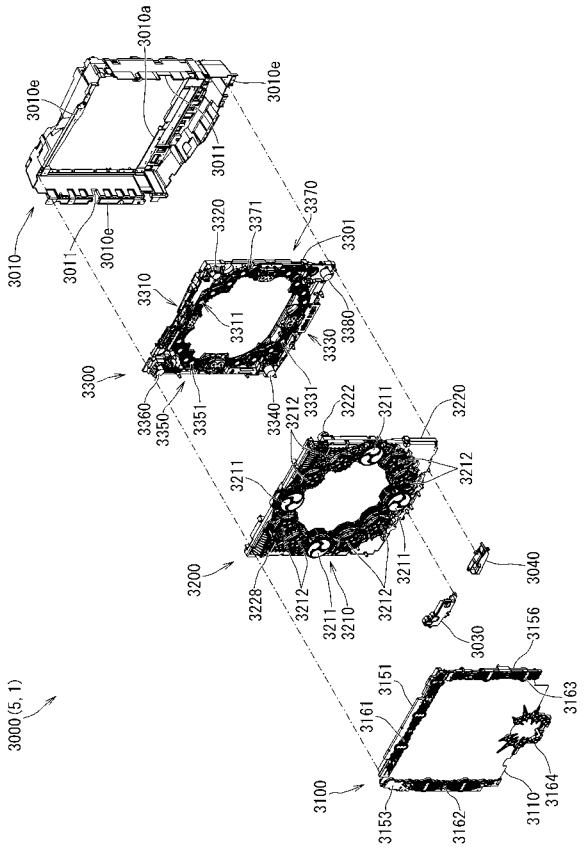
【図８３】



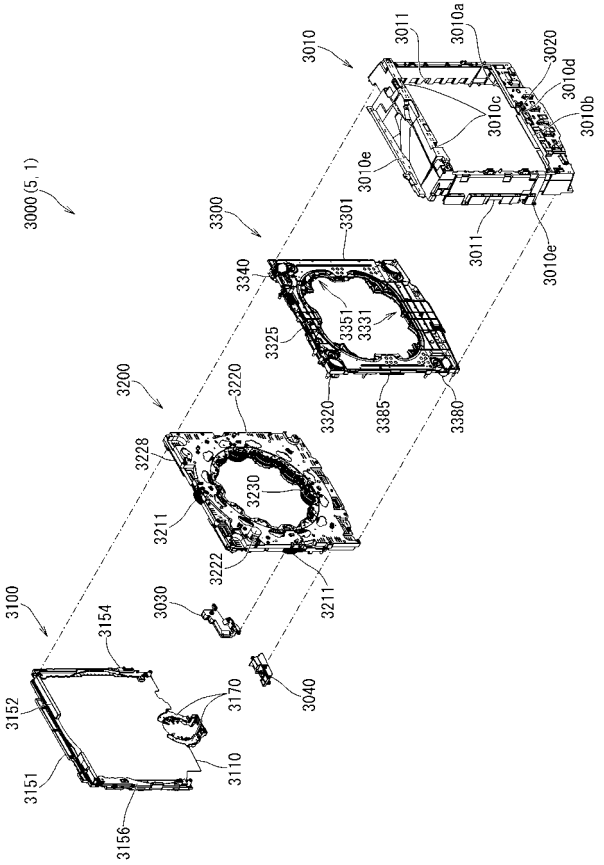
【図８４】



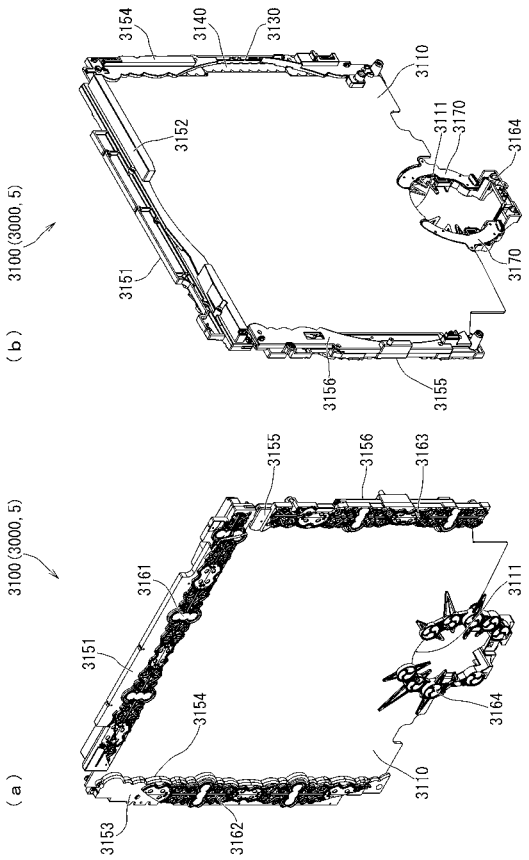
【図８５】



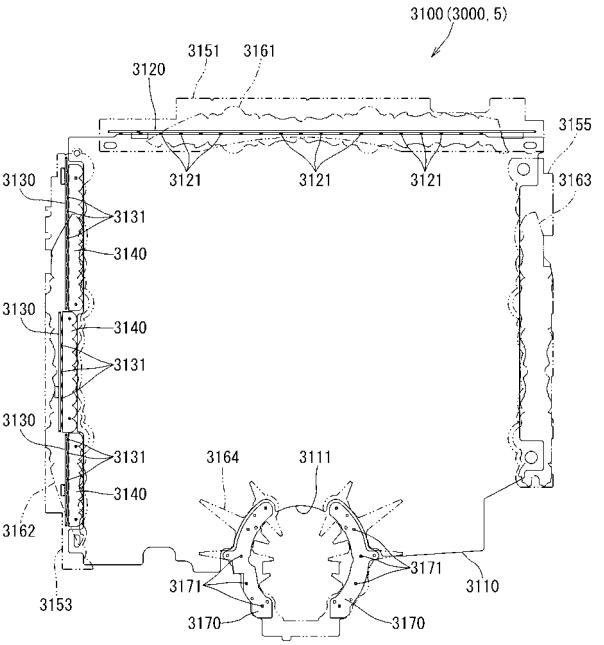
【図８６】



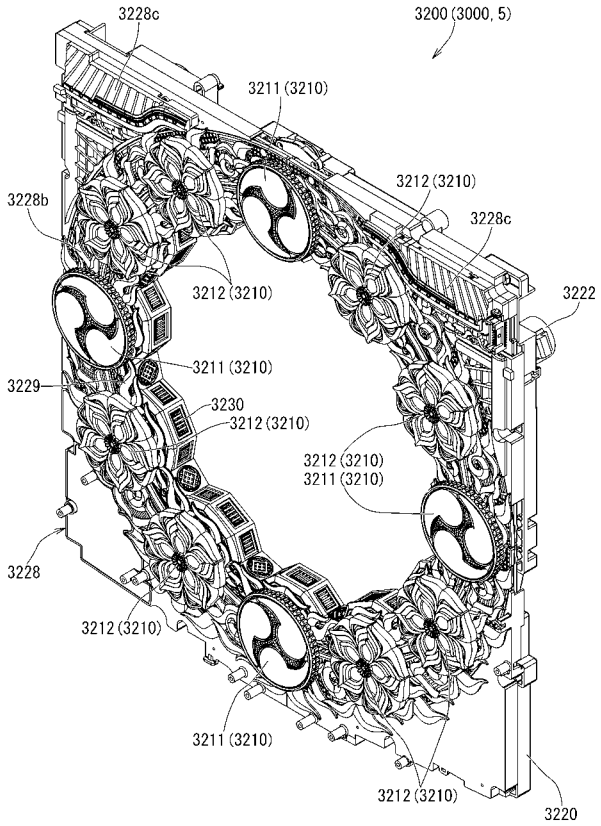
【図８７】



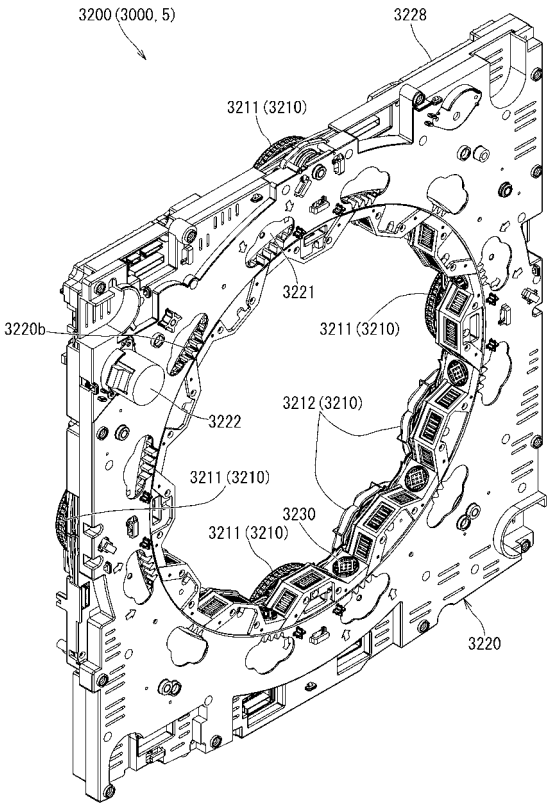
【図８８】



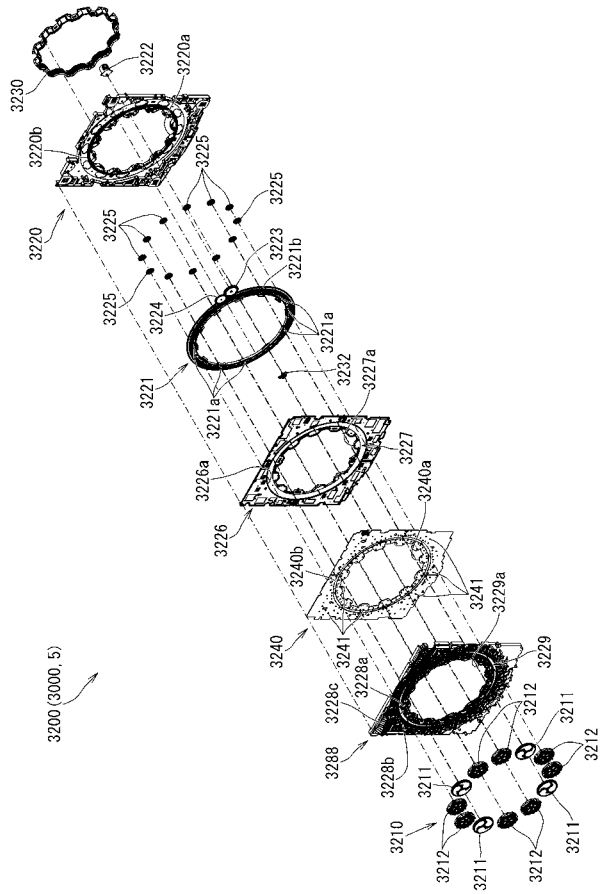
【図８９】



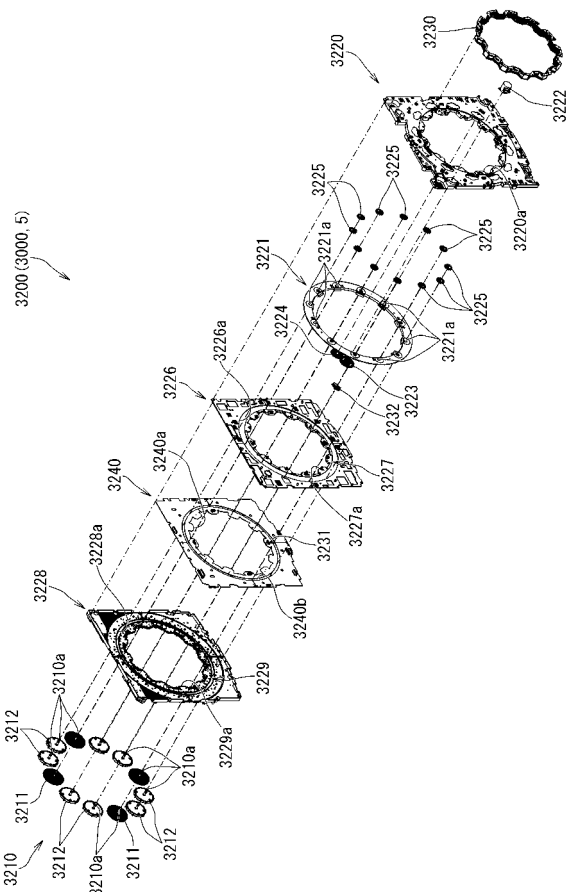
【図９０】



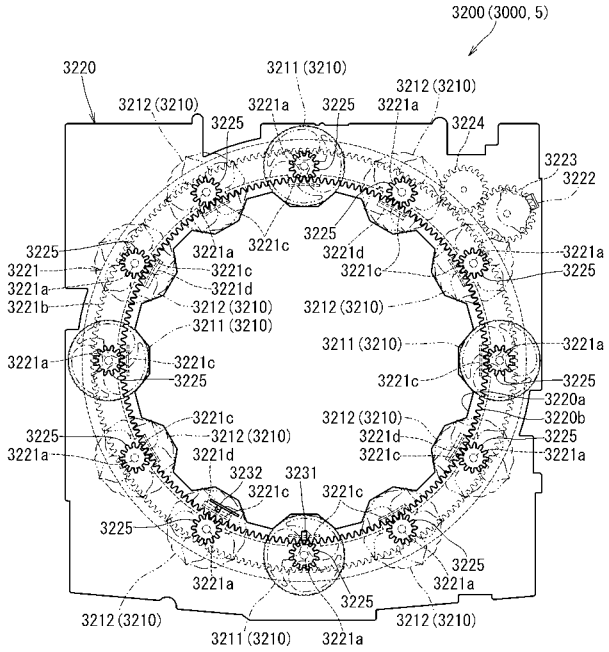
【図９１】



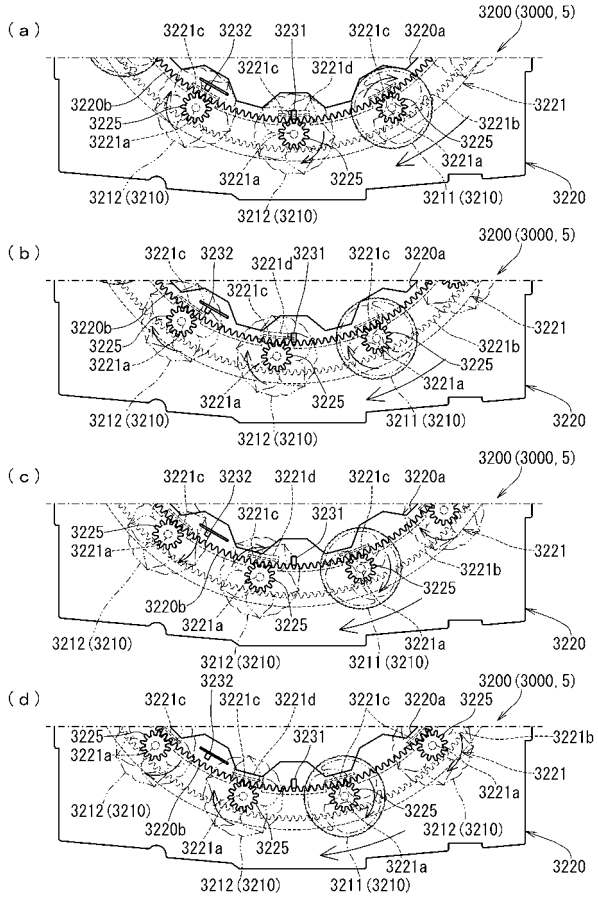
【図９２】



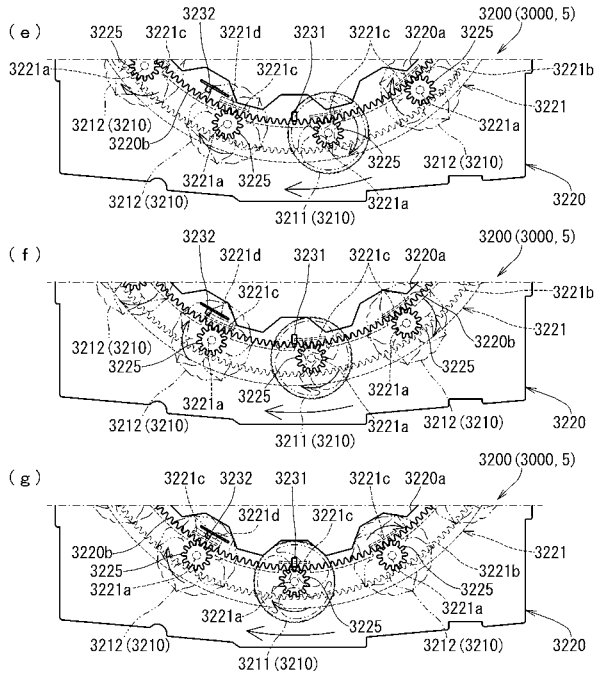
【図９３】



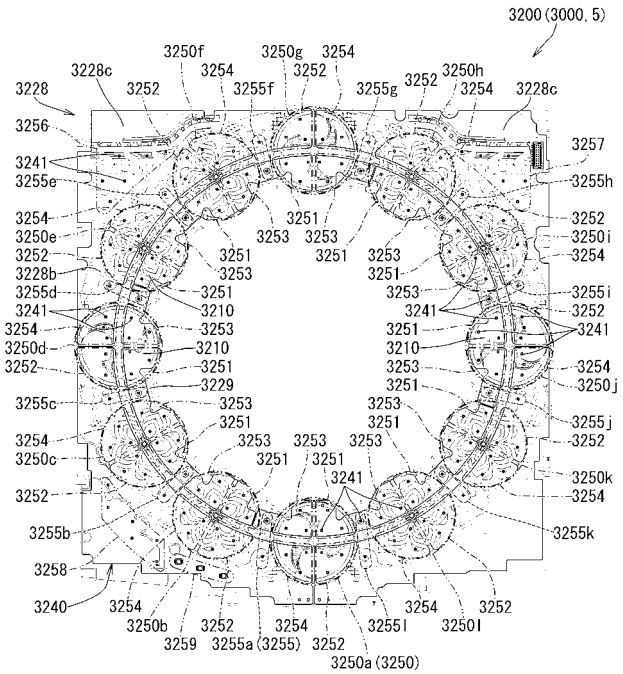
【図９４】



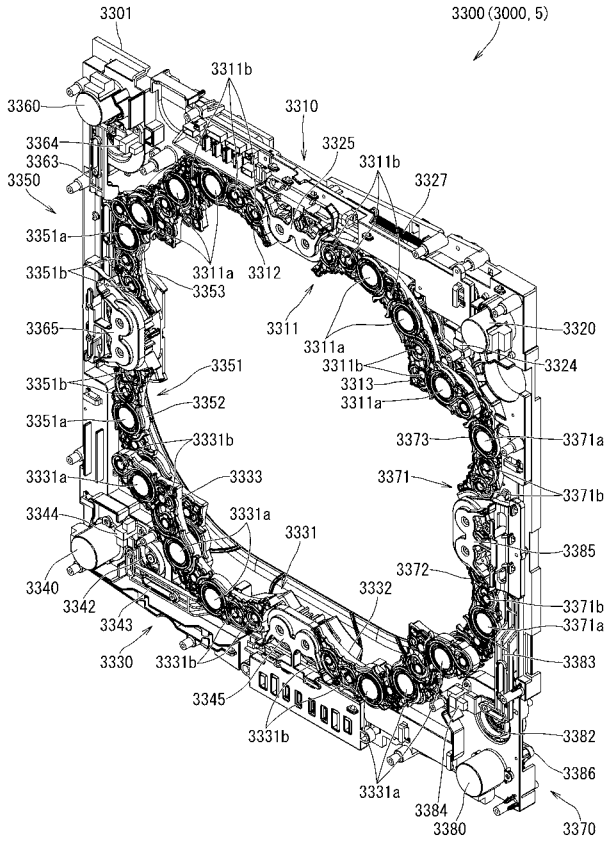
【図９５】



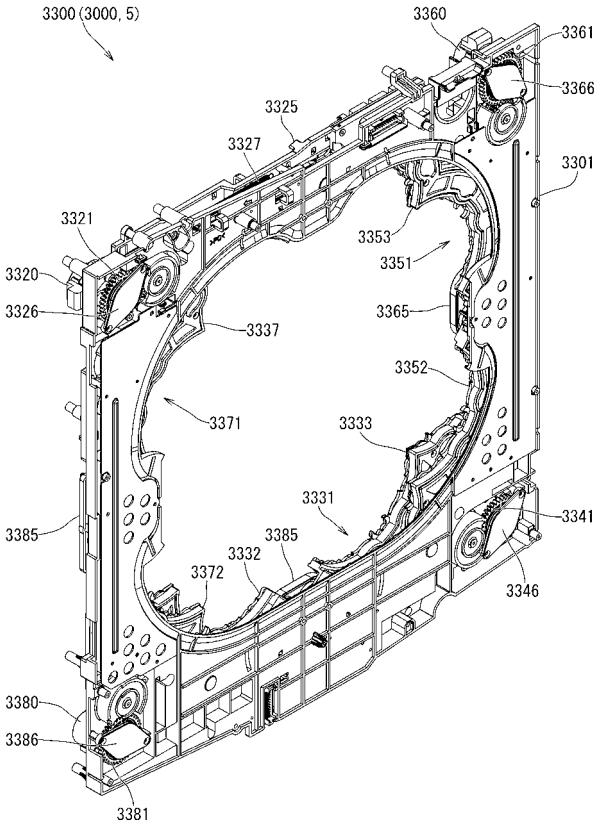
【図９６】



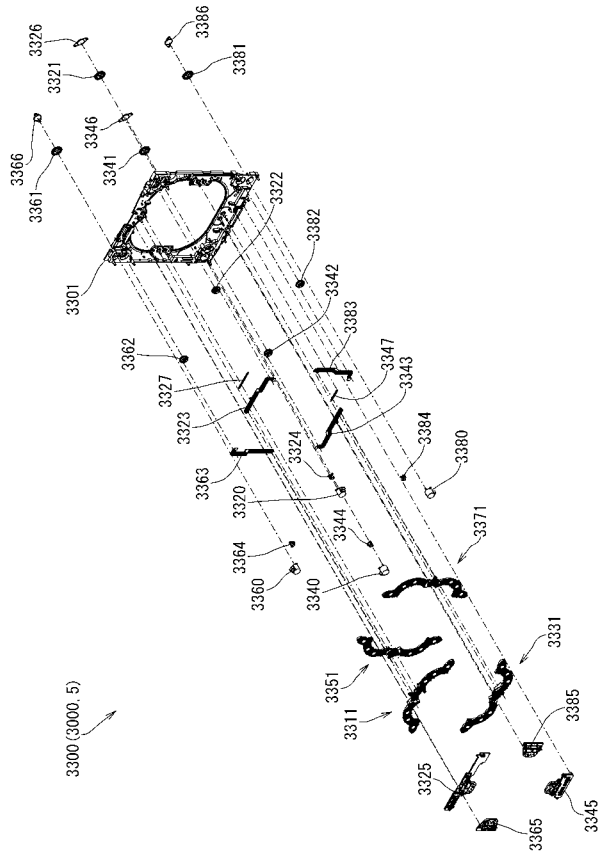
【図９７】



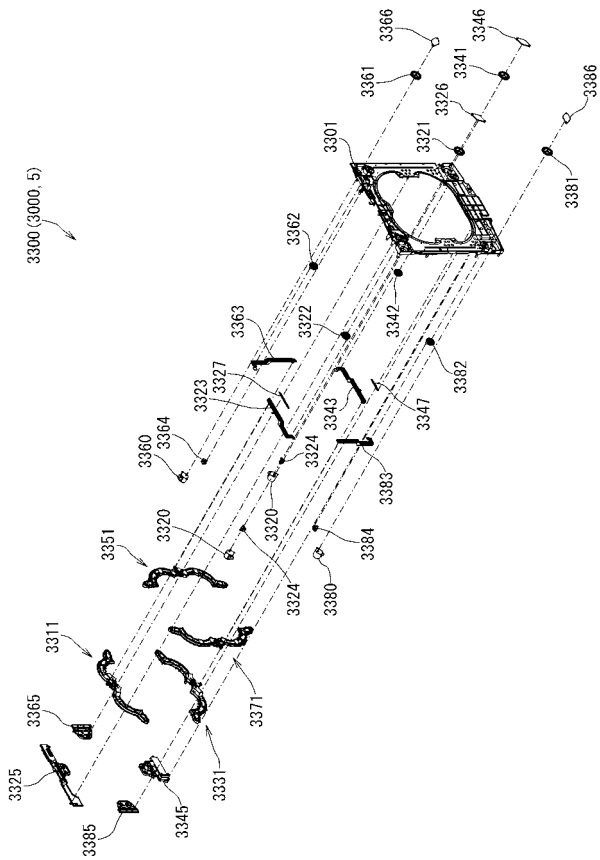
【図９８】



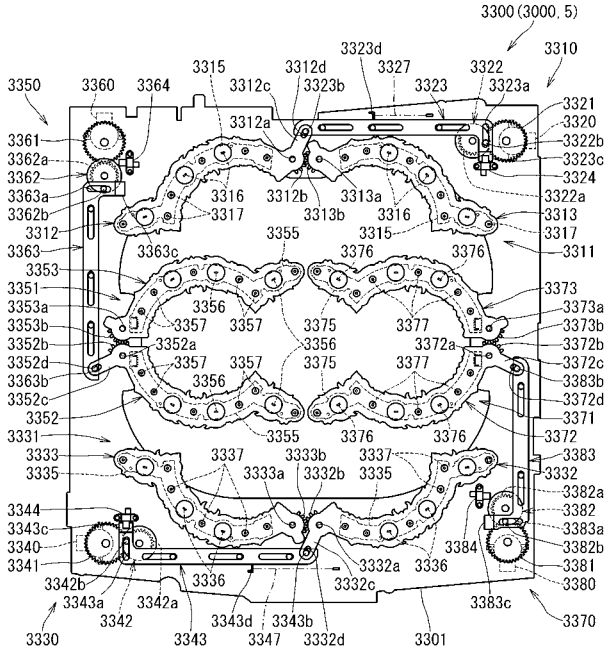
【図９９】



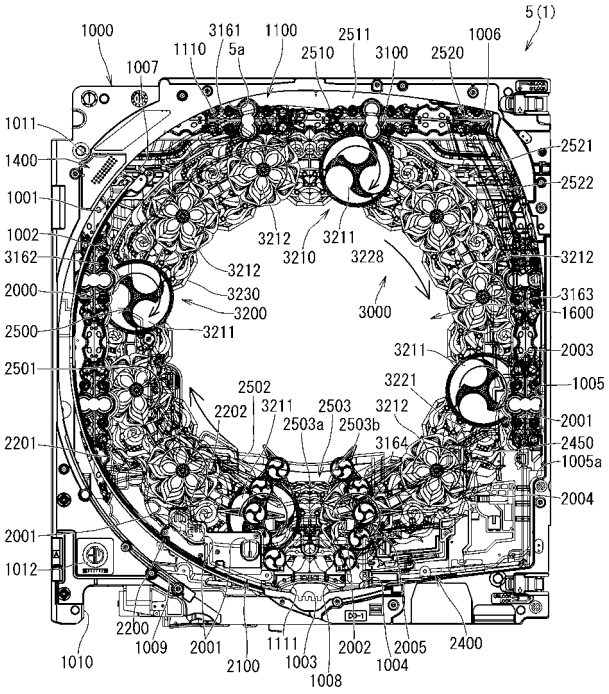
【図１００】



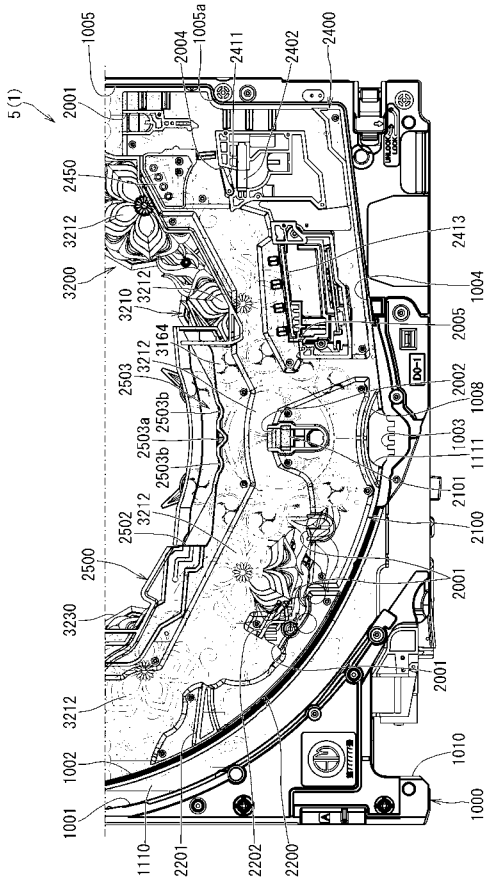
【図１０１】



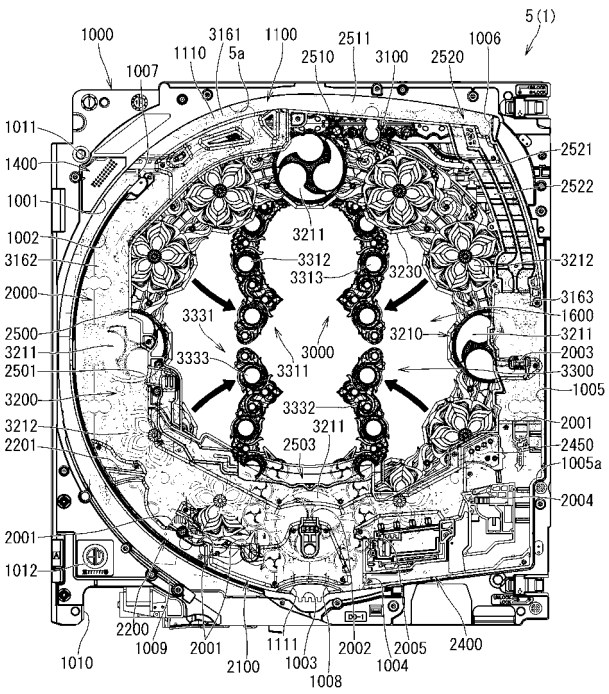
【図１０２】



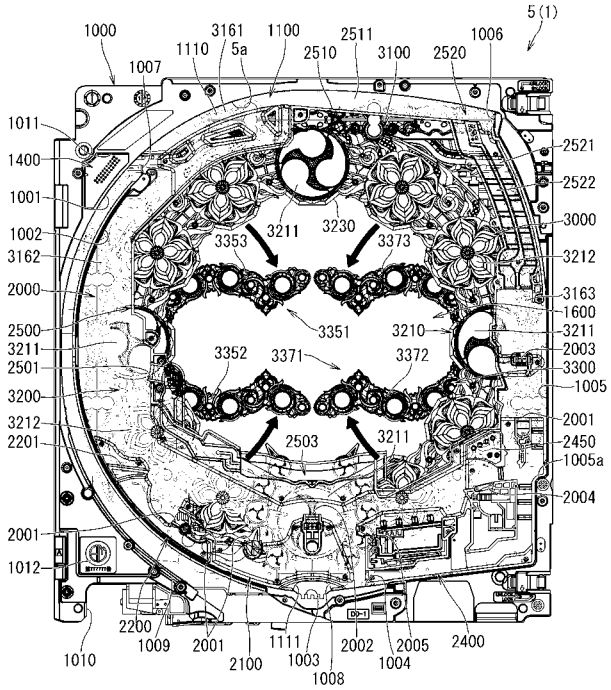
【図１０３】



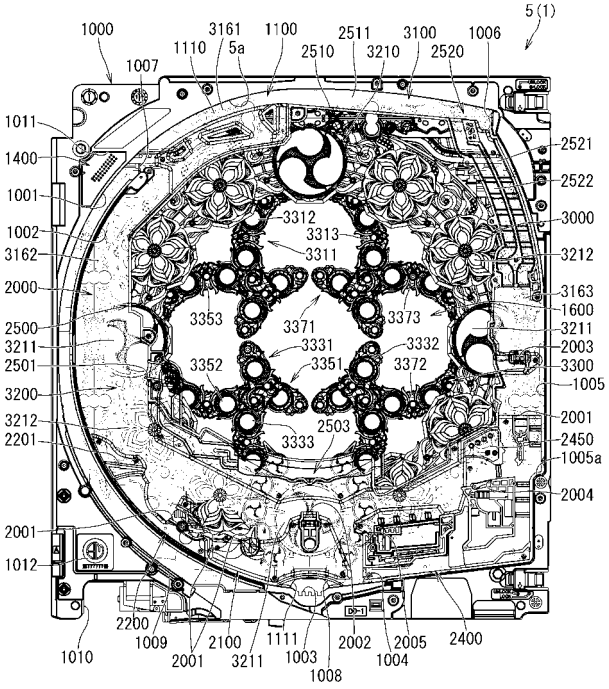
【図１０４】



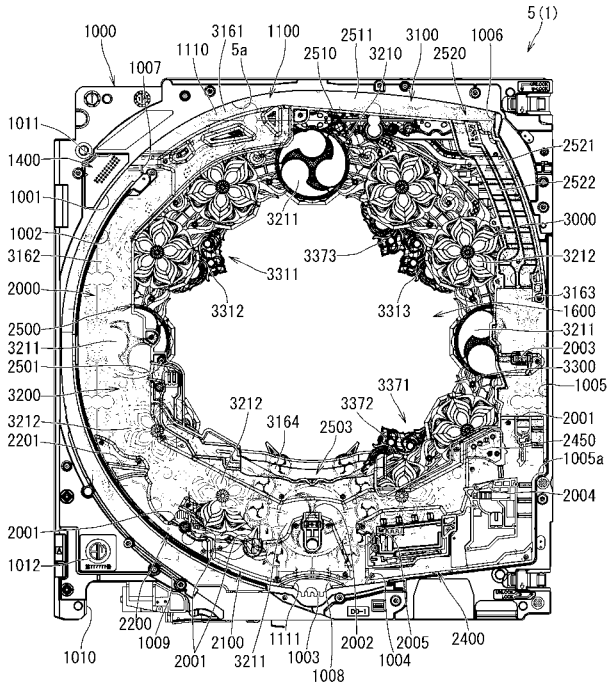
【図１０５】



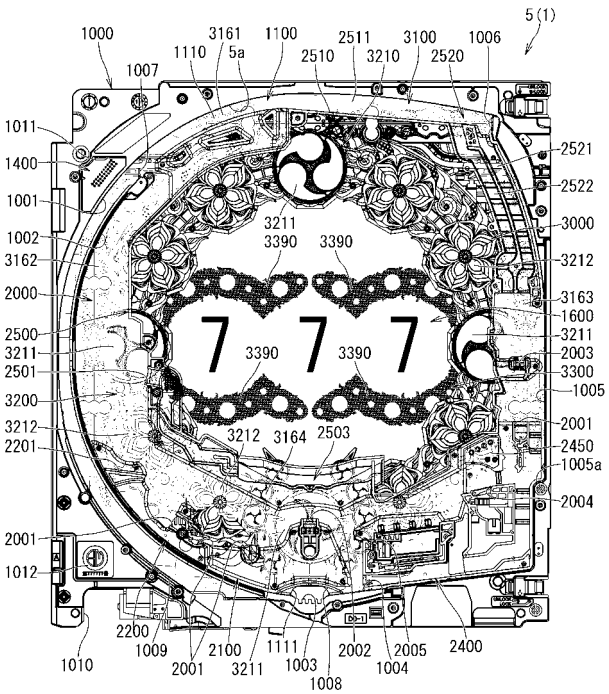
【図１０６】



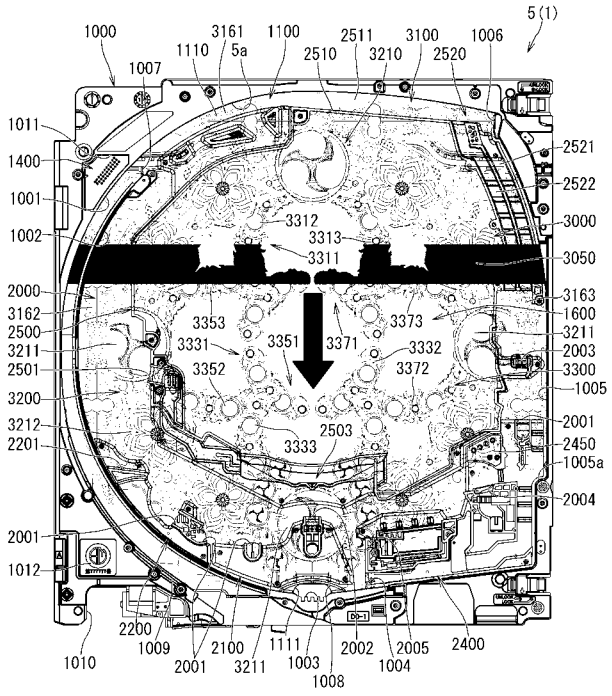
【図１０７】



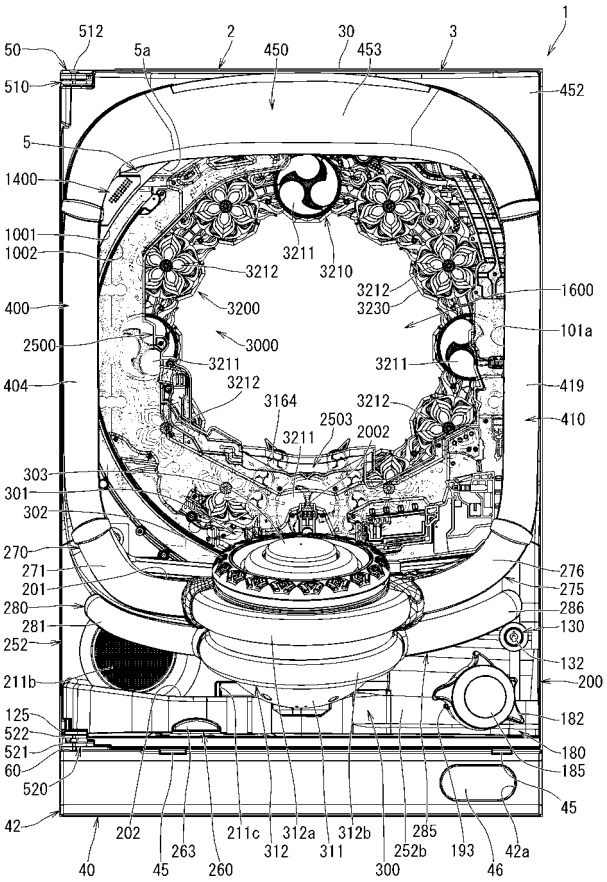
【図１０８】



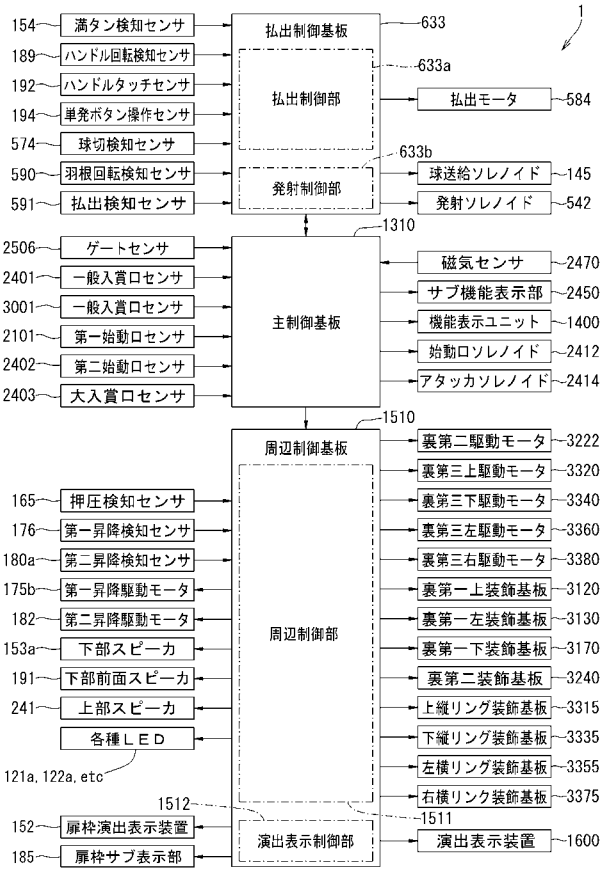
【図１０９】



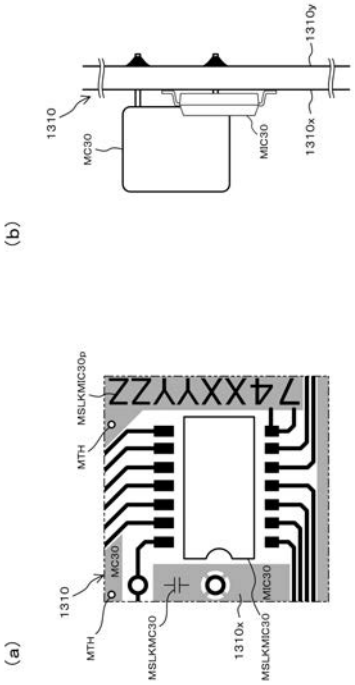
【図１１０】



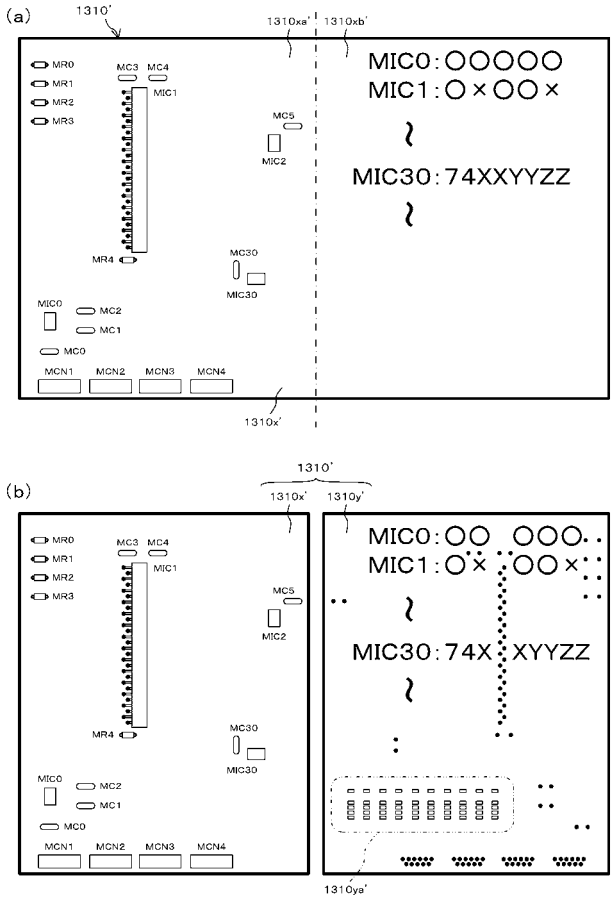
【図１１１】



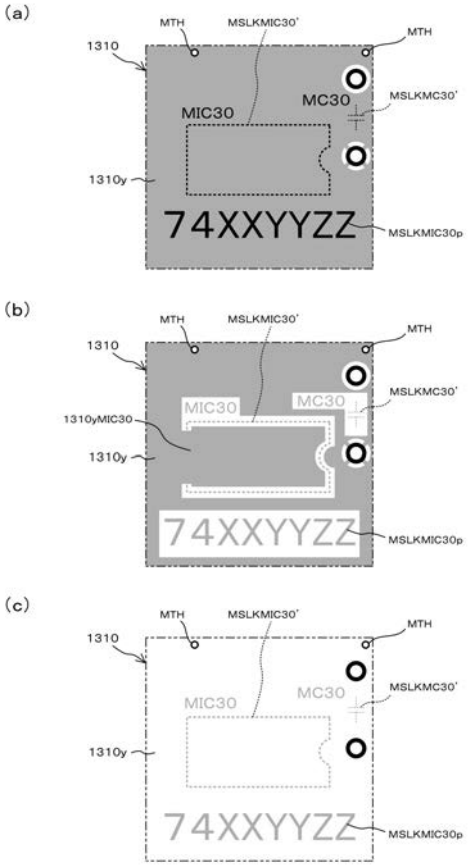
【図１１２】



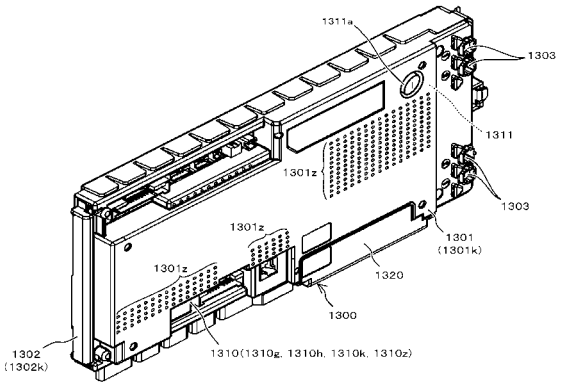
【図１１３】



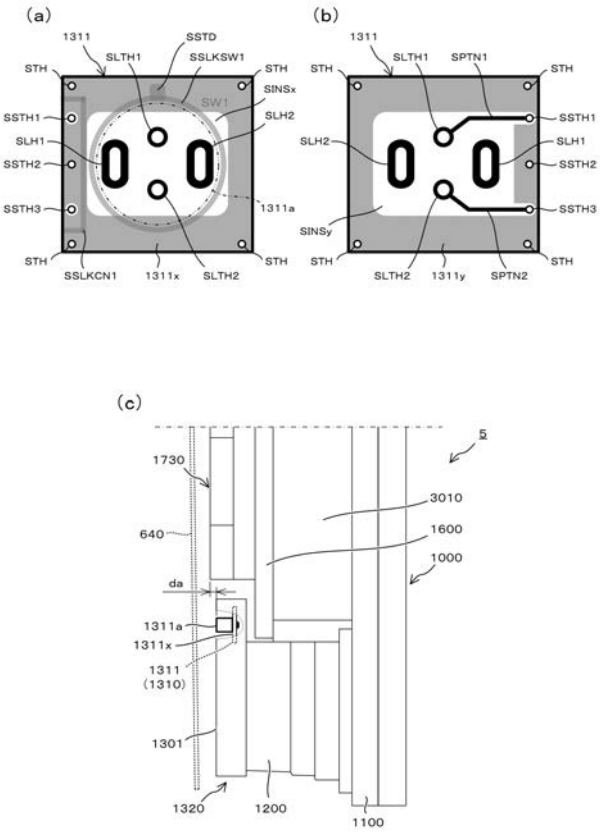
【図１１４】



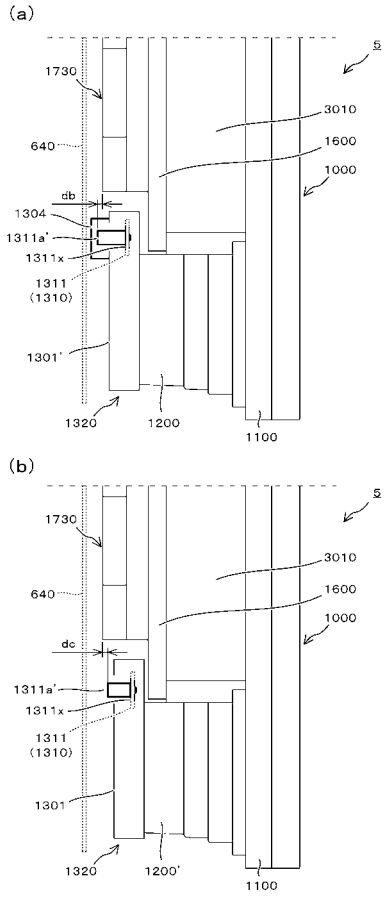
【図１１５】



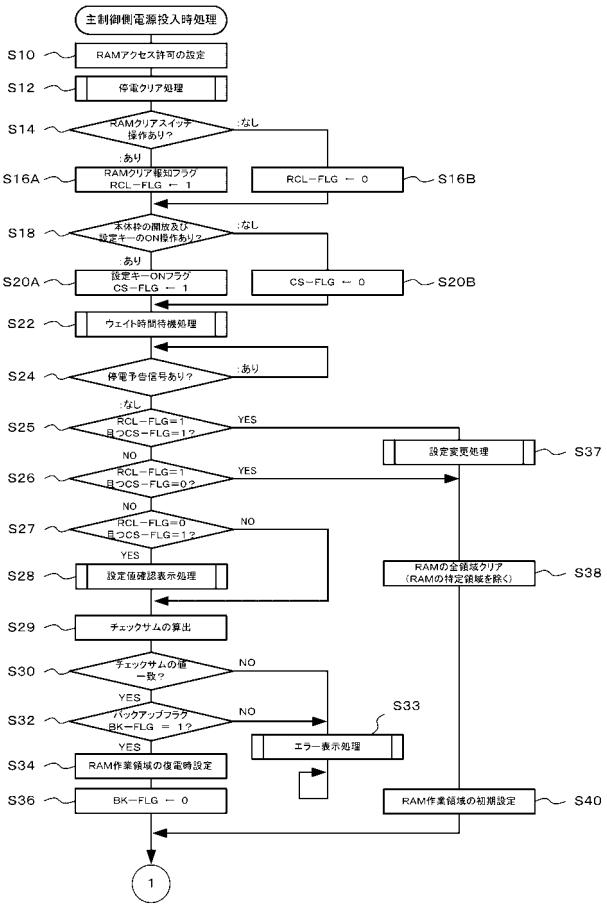
【図１１６】



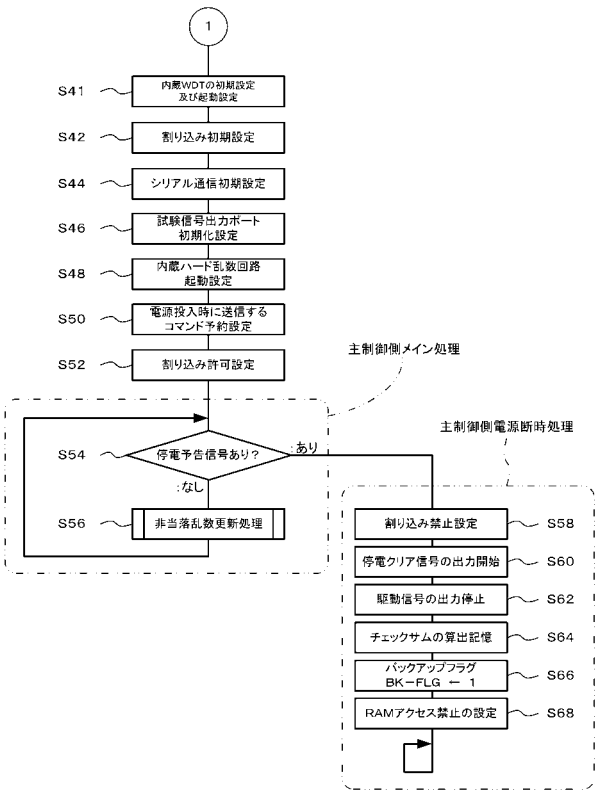
【図１１７】



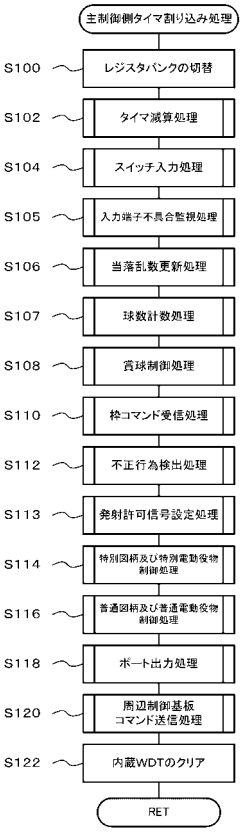
【図１１８】



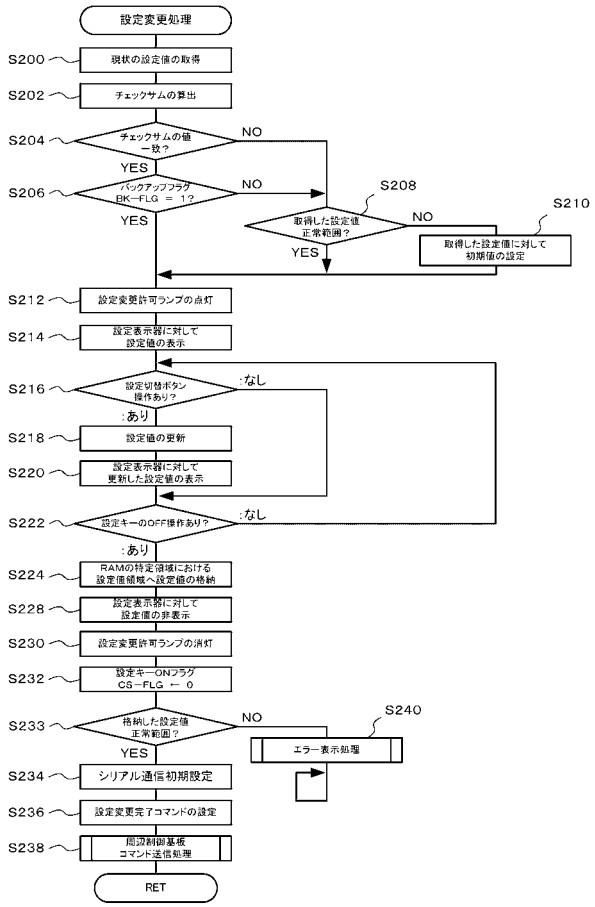
【図１１９】



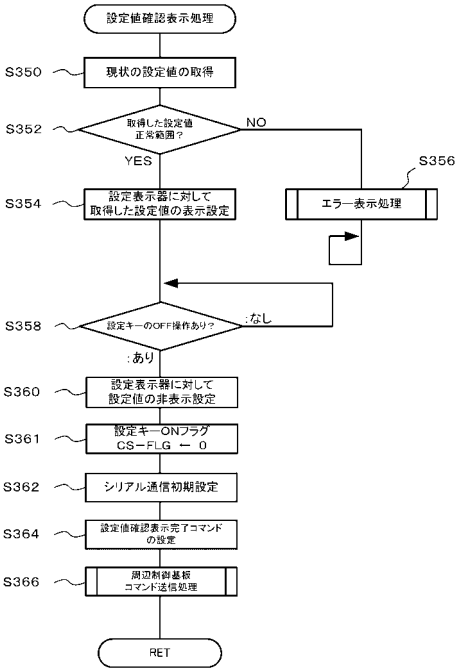
【図１２０】



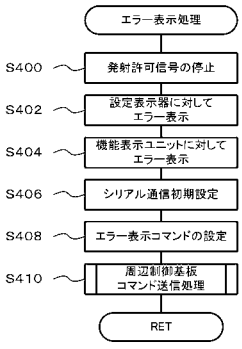
【図１２１】



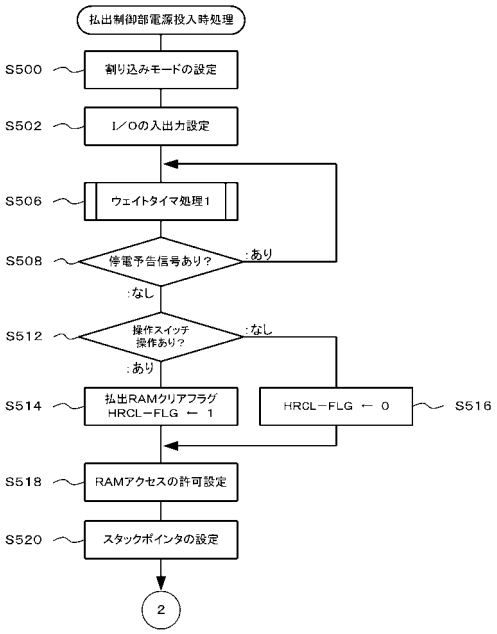
【図１２２】



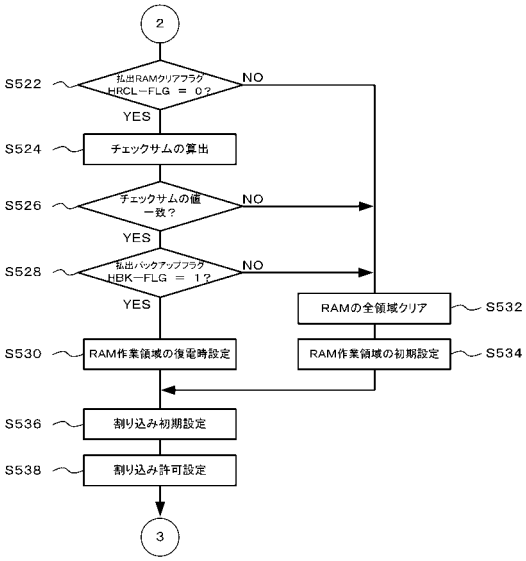
【図１２３】



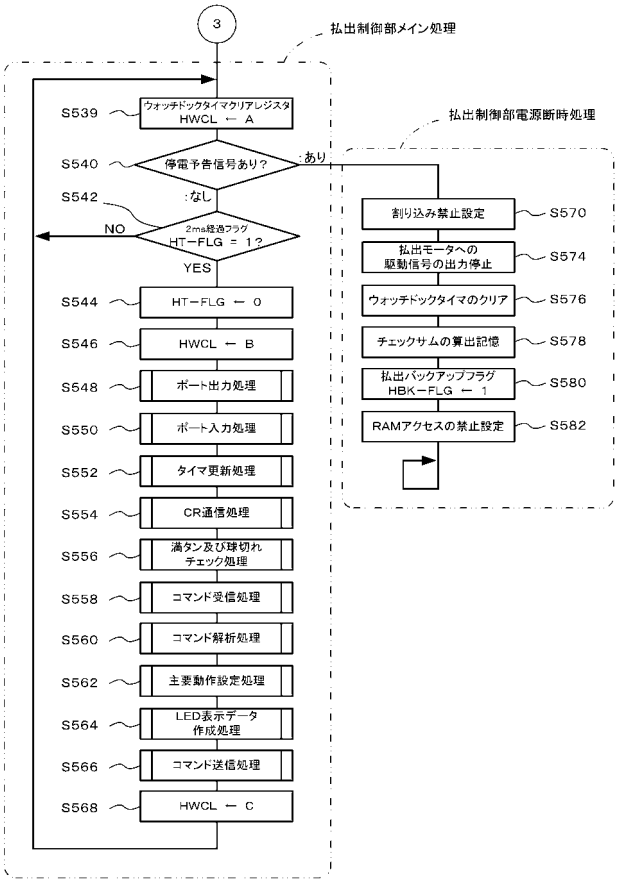
【図１２４】



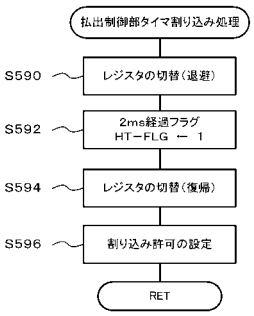
【図１２５】



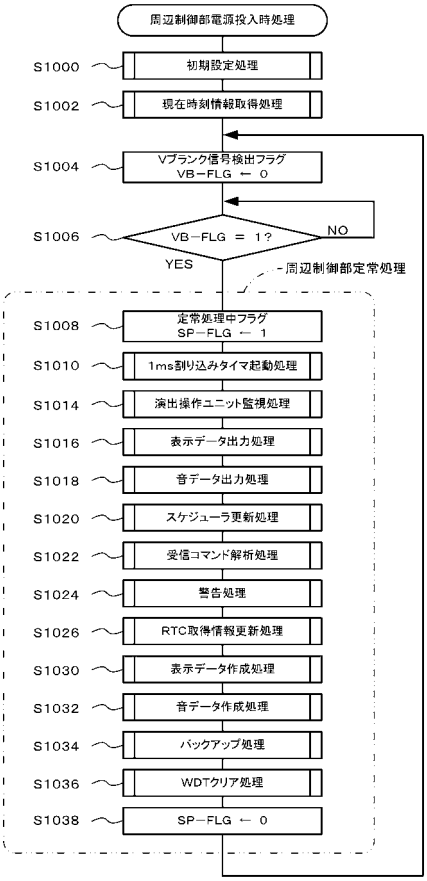
【図１２６】



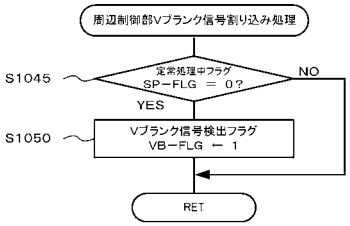
【図１２７】



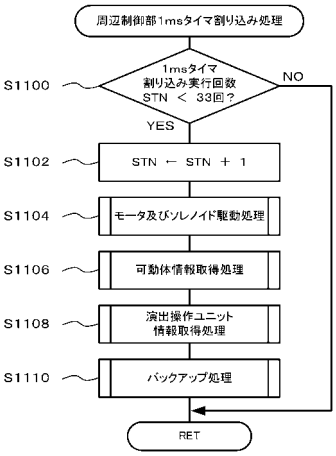
【図１２８】



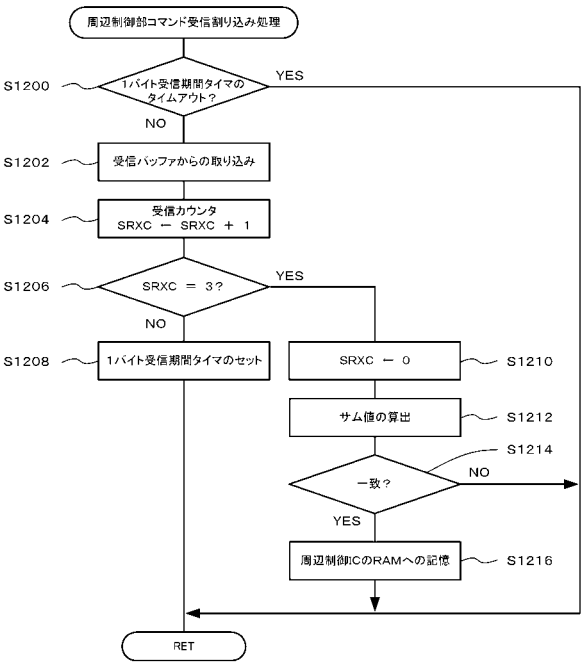
【図１２９】



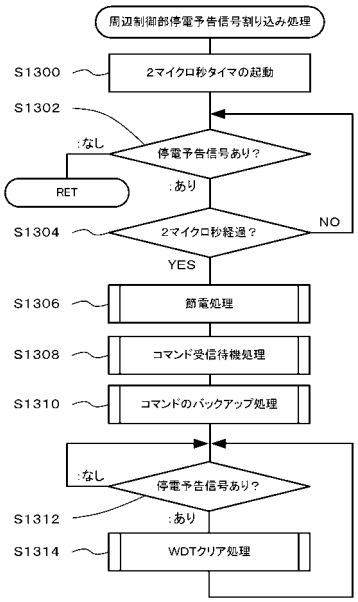
【図１３０】



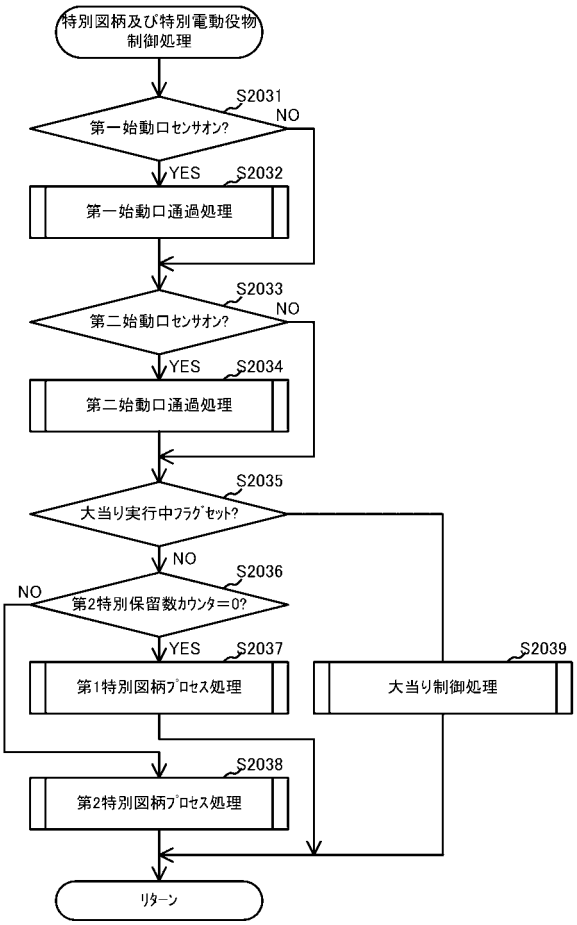
【図１３１】



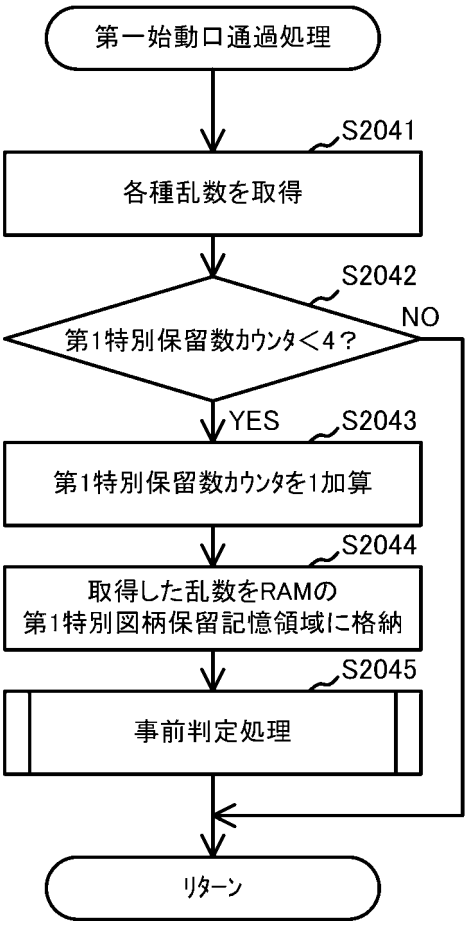
【図１３２】



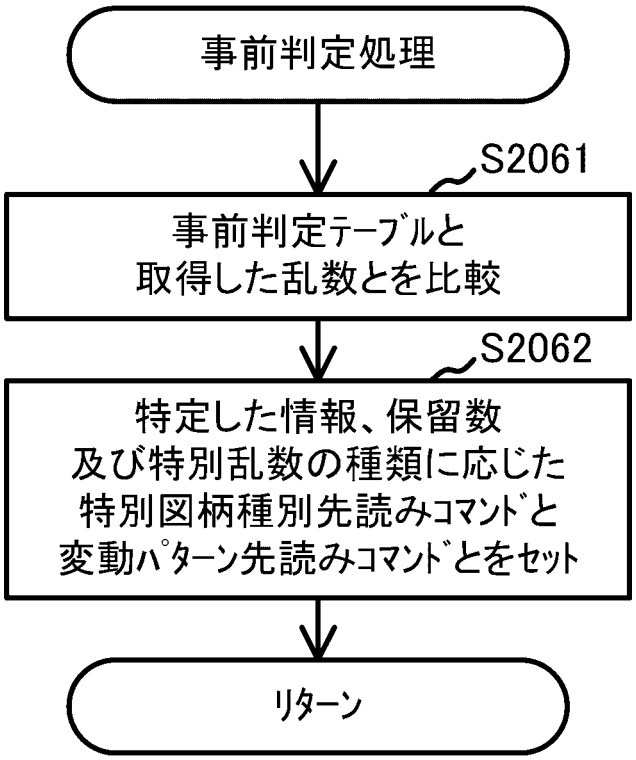
【図１３３】



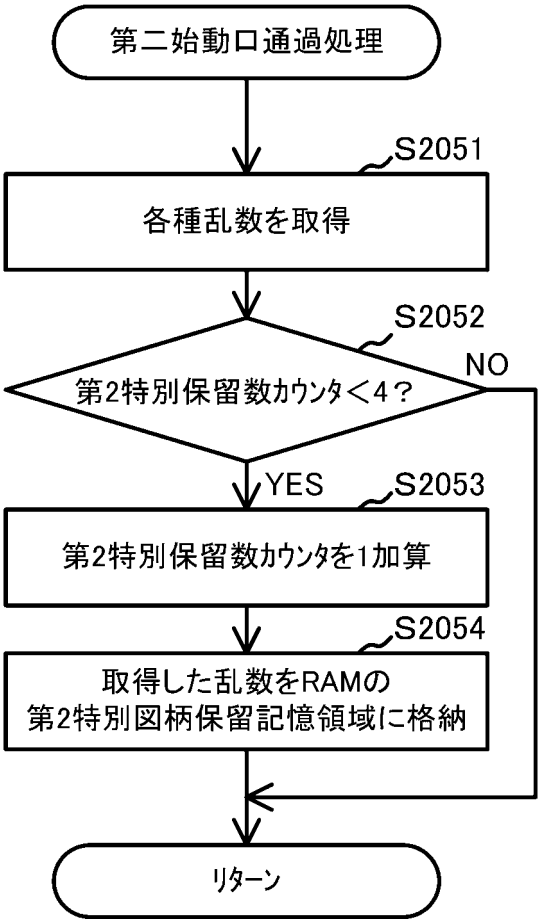
【図１３４】



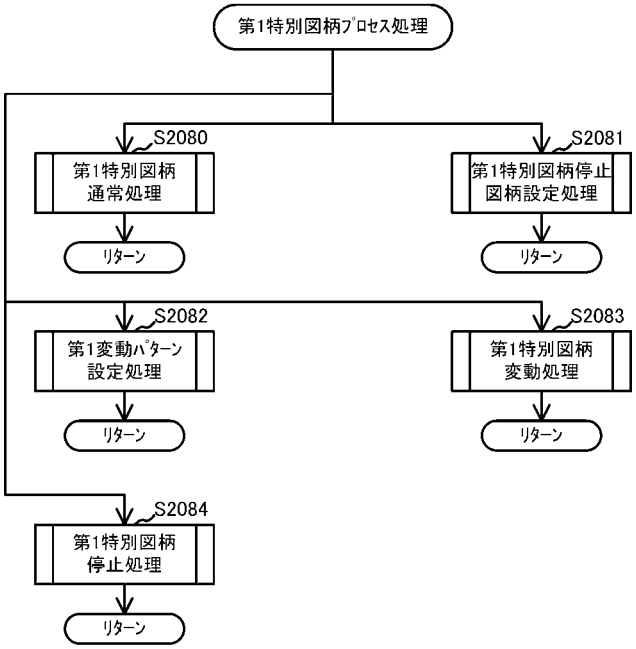
【図１３５】



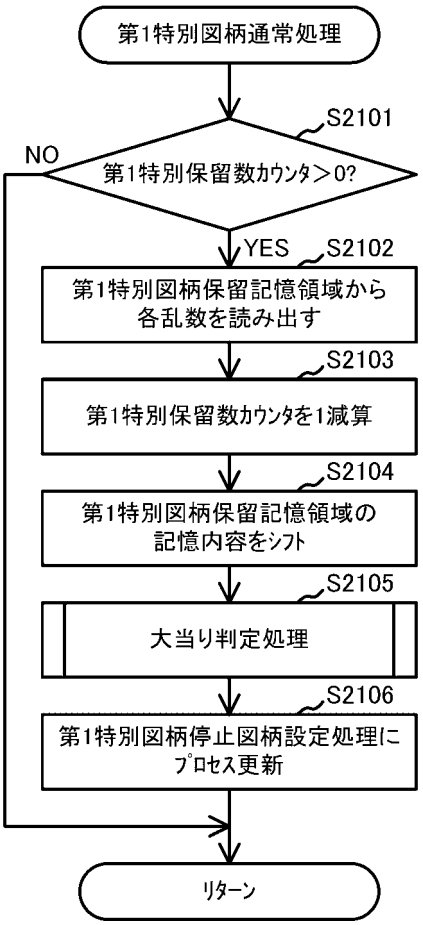
【図１３６】



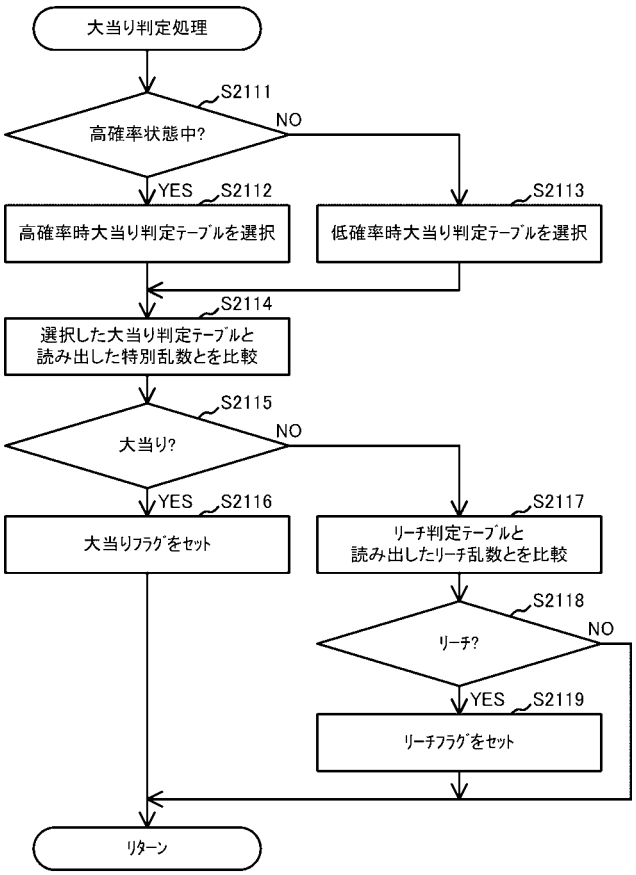
【図１３７】



【図１３８】



【図１３９】



【図１４０】

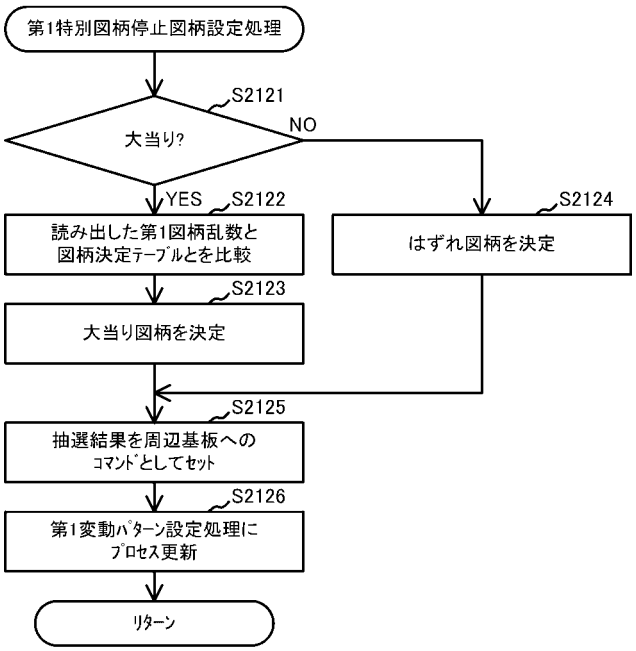
(A)大当り判定テーブル

		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第一特別乱数	低確率時	1/319	1/309	1/299	1/289	1/279	1/269
	高確率時	1/31.9	1/30.9	1/29.9	1/28.9	1/27.9	1/26.9
第二特別乱数	低確率時	1/319	1/309	1/299	1/289	1/279	1/269
	高確率時	1/31.9	1/30.9	1/29.9	1/28.9	1/27.9	1/26.9

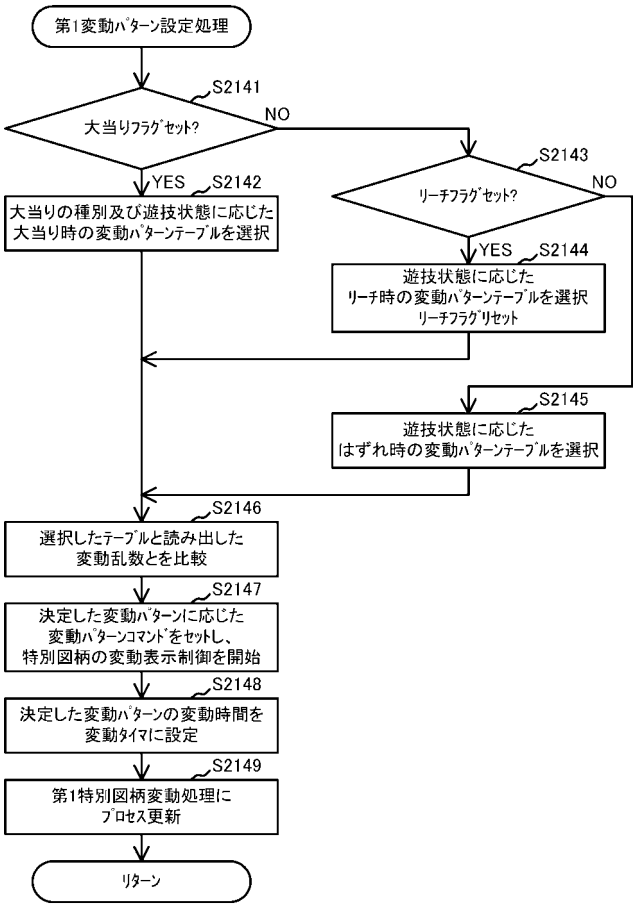
(B)図柄決定テーブル

	15R大当りA	15R大当りB
第一特別乱数	50/100	50/100
第二特別乱数	65/100	35/100

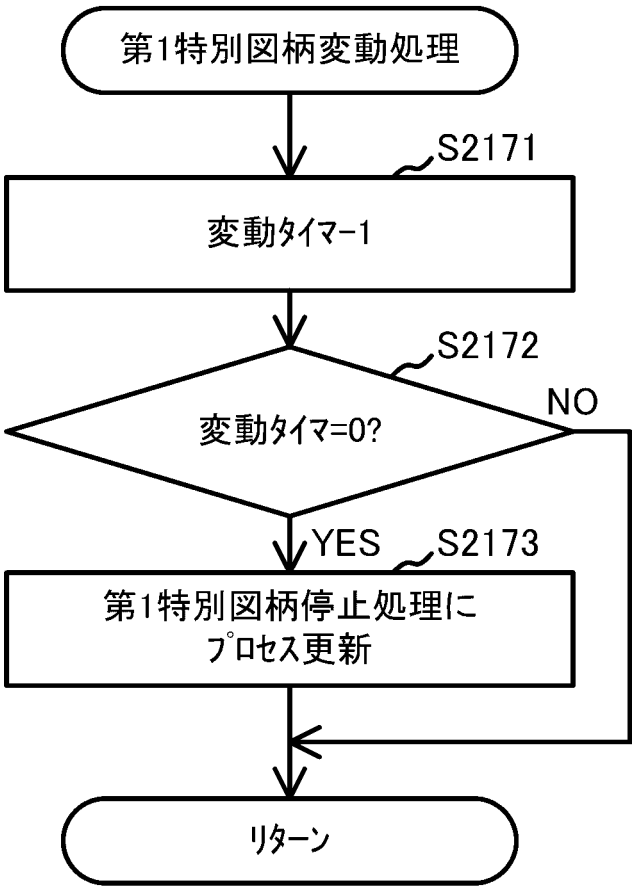
【図１４１】



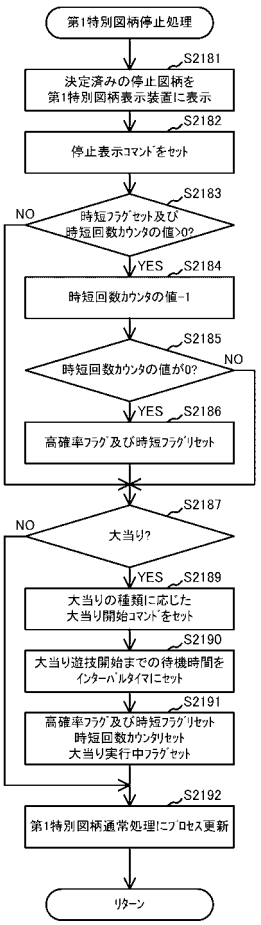
【図１４２】



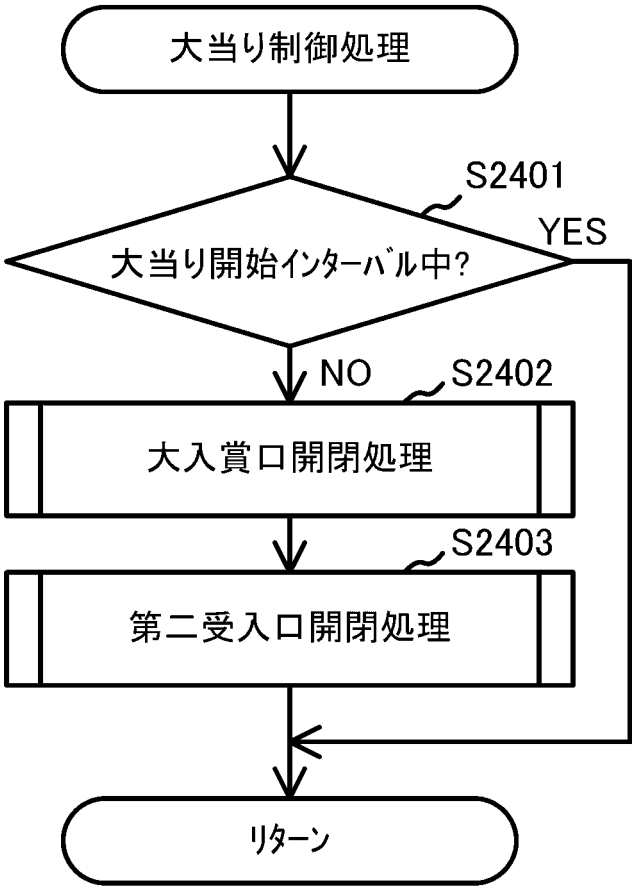
【図１４３】



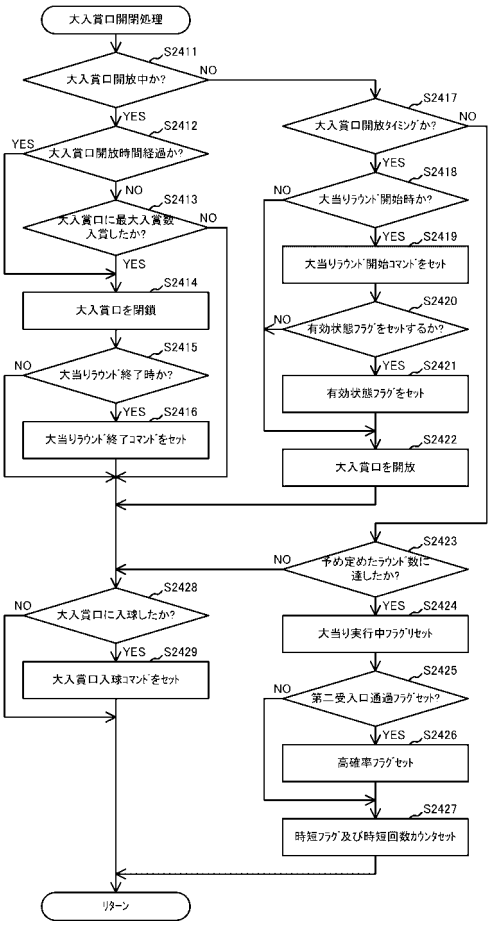
【図１４４】



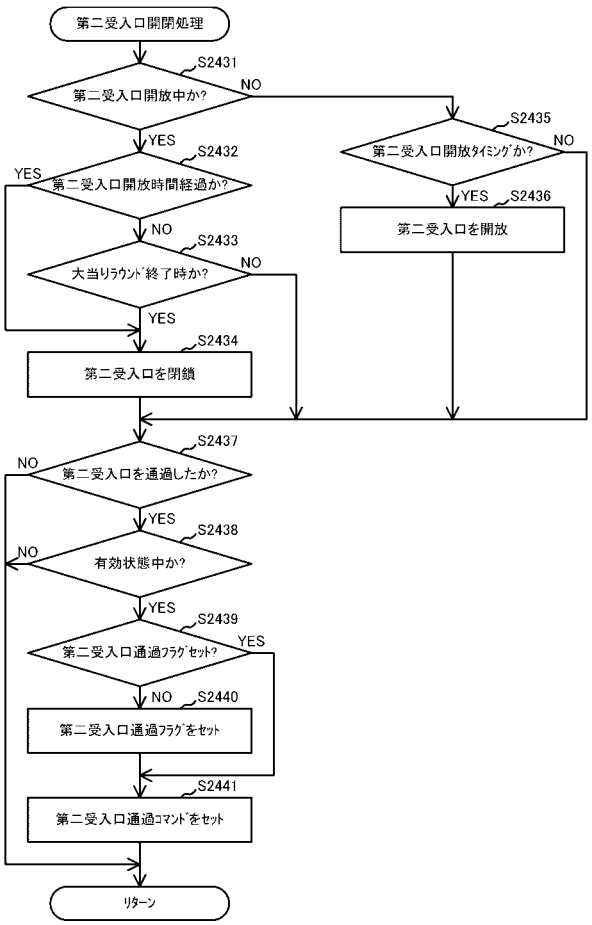
【図１４５】



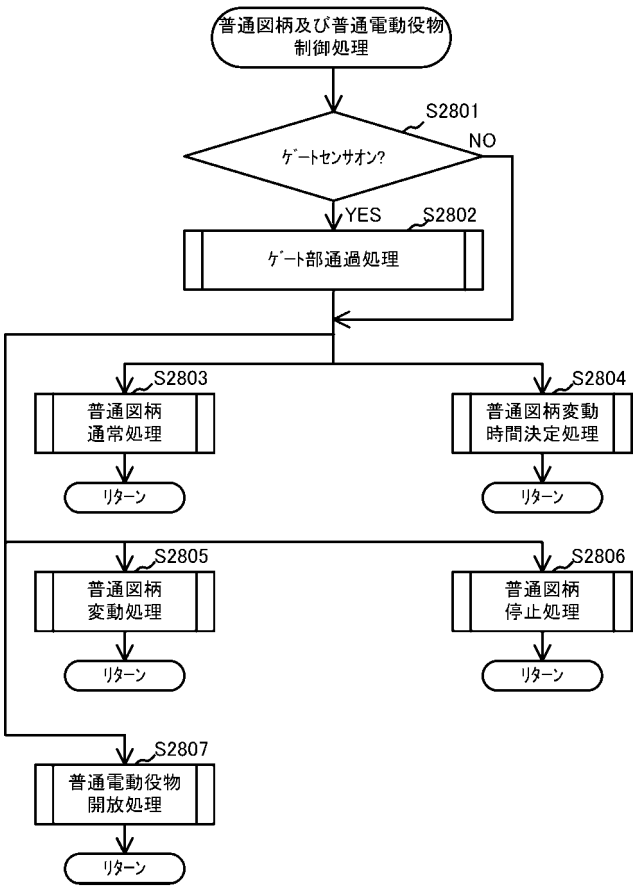
【図１４６】



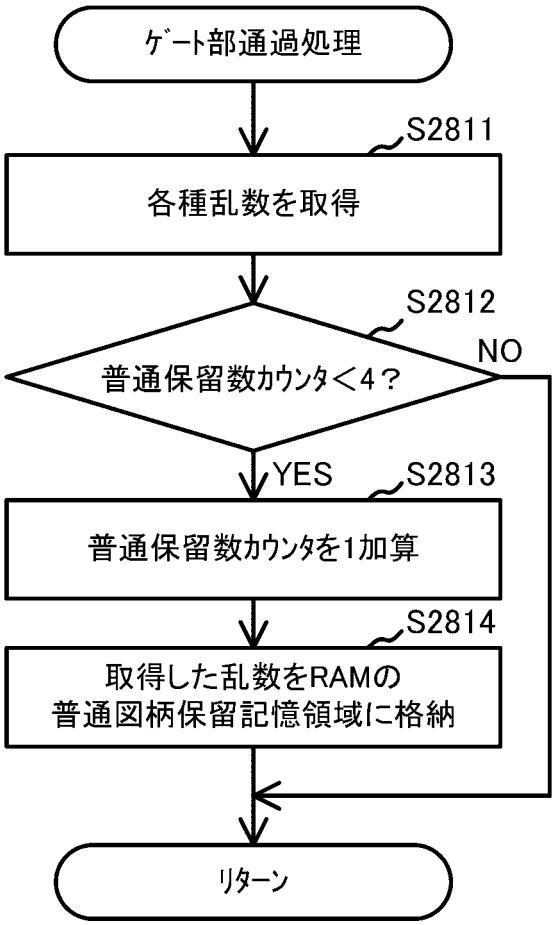
【図１４７】



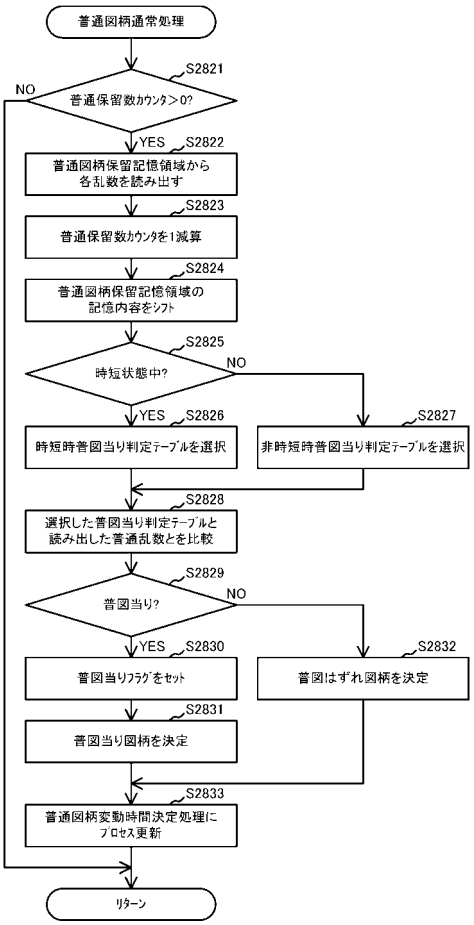
【図１４８】



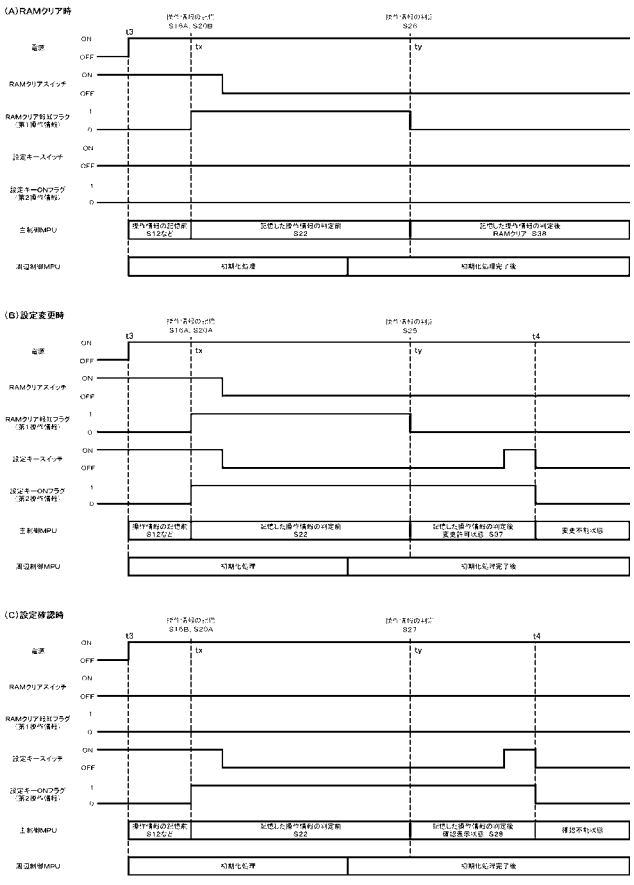
【図１４９】



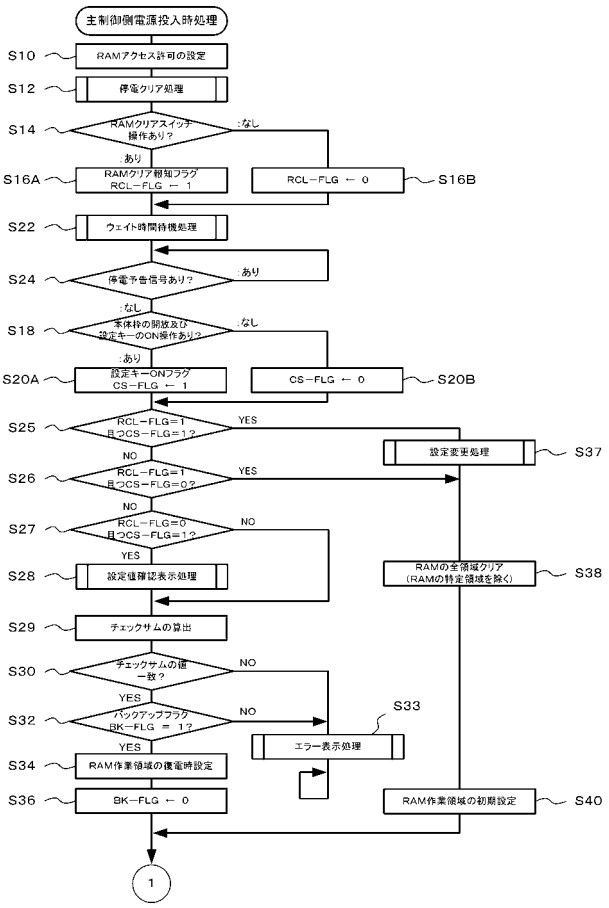
【図１５０】



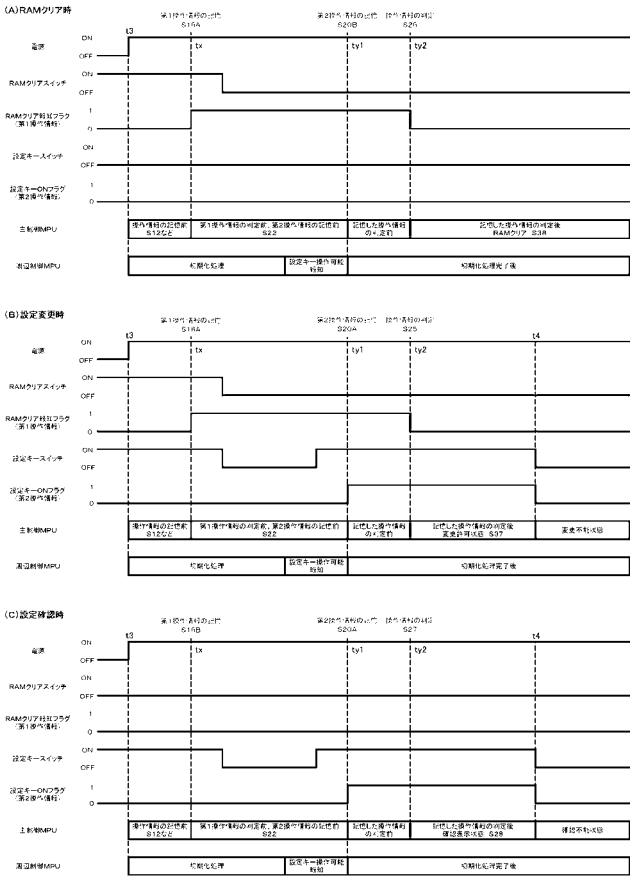
【図１５１】



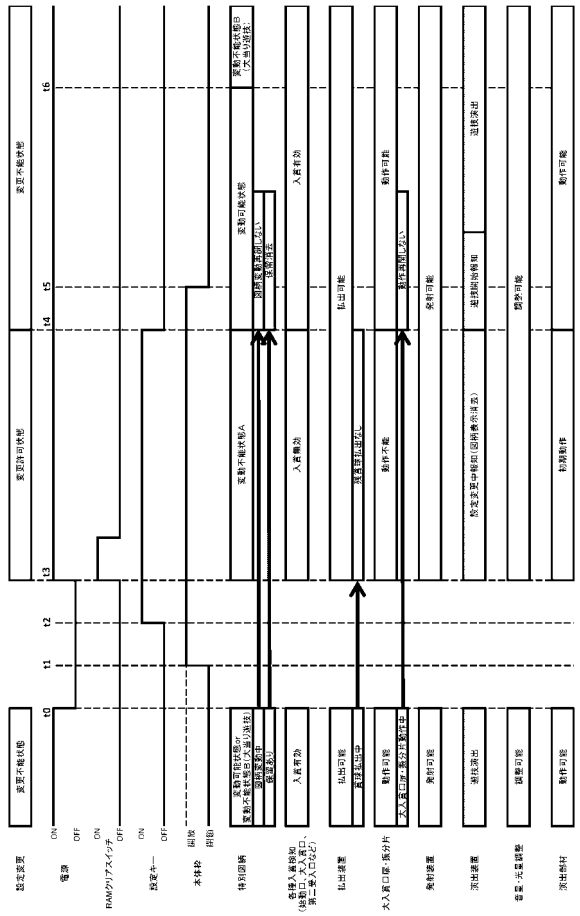
【図１５２】



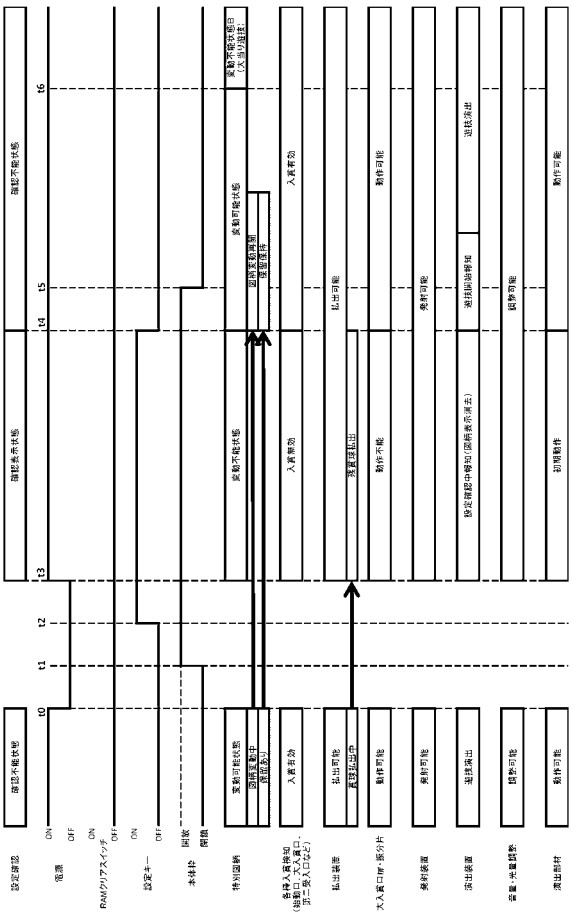
【図１５３】



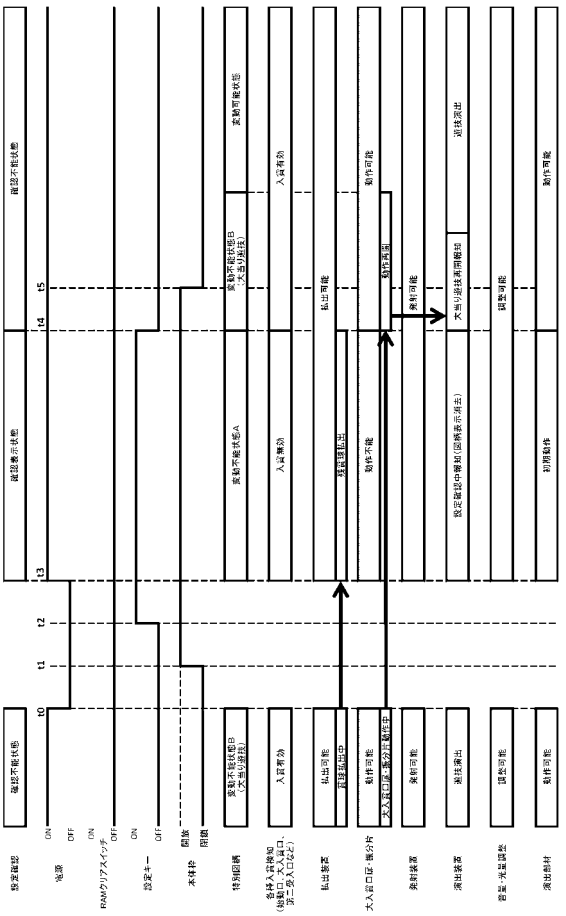
【図１５４】



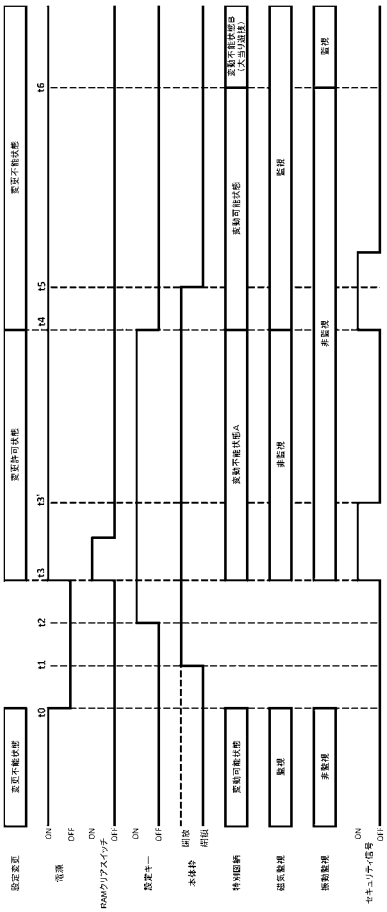
【図１５５】



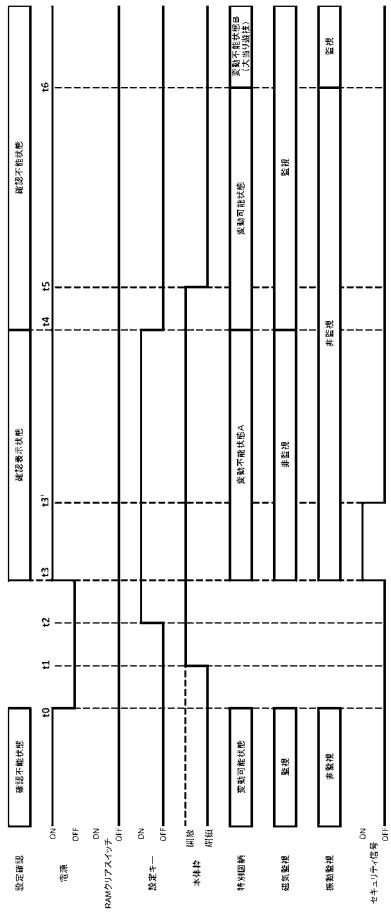
【図１５６】



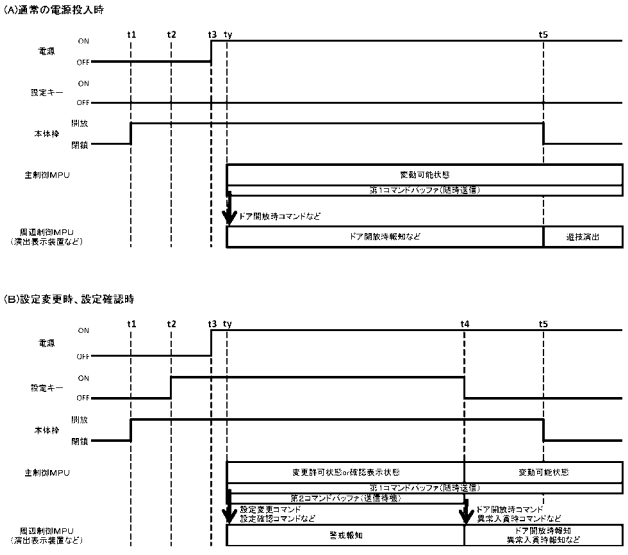
【図１５７】



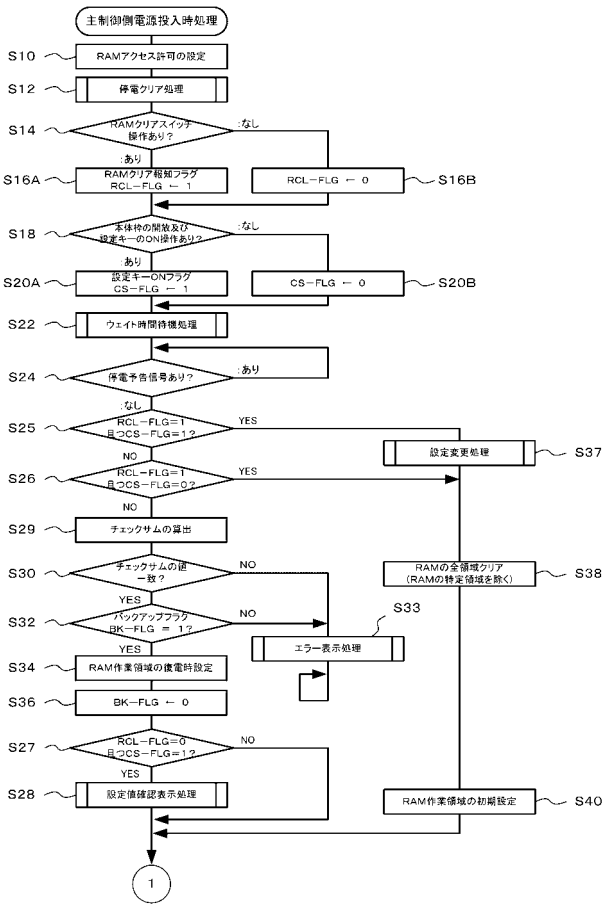
【図１５８】



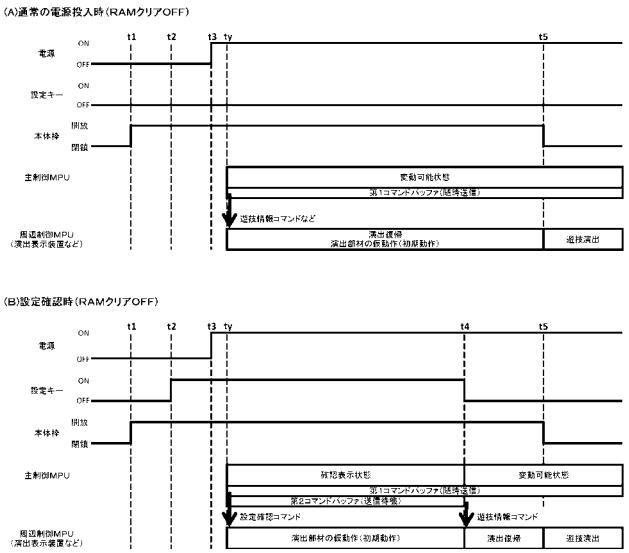
【図１５９】



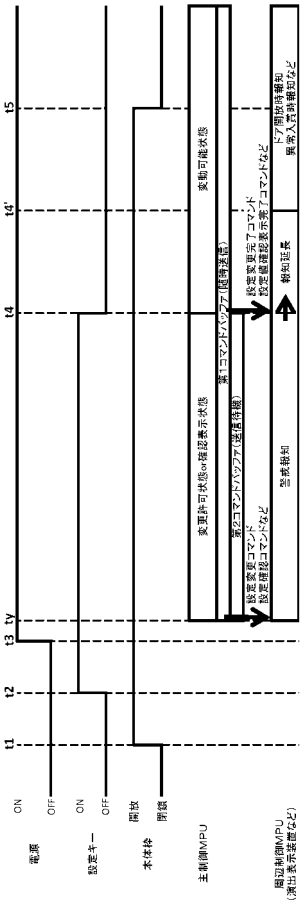
【図１６０】



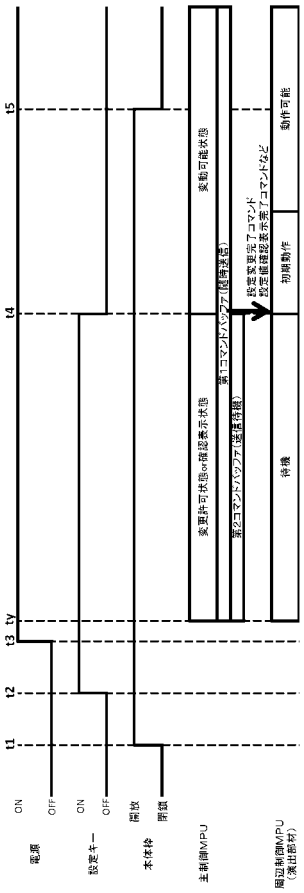
【図１６１】



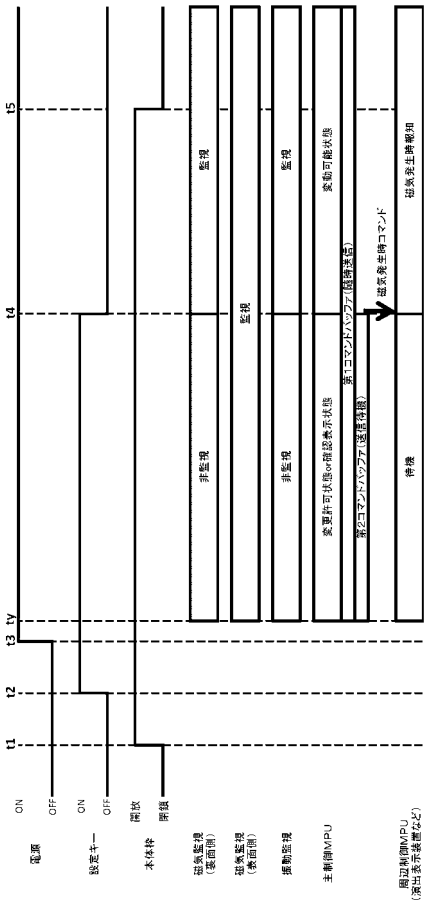
【図１６２】



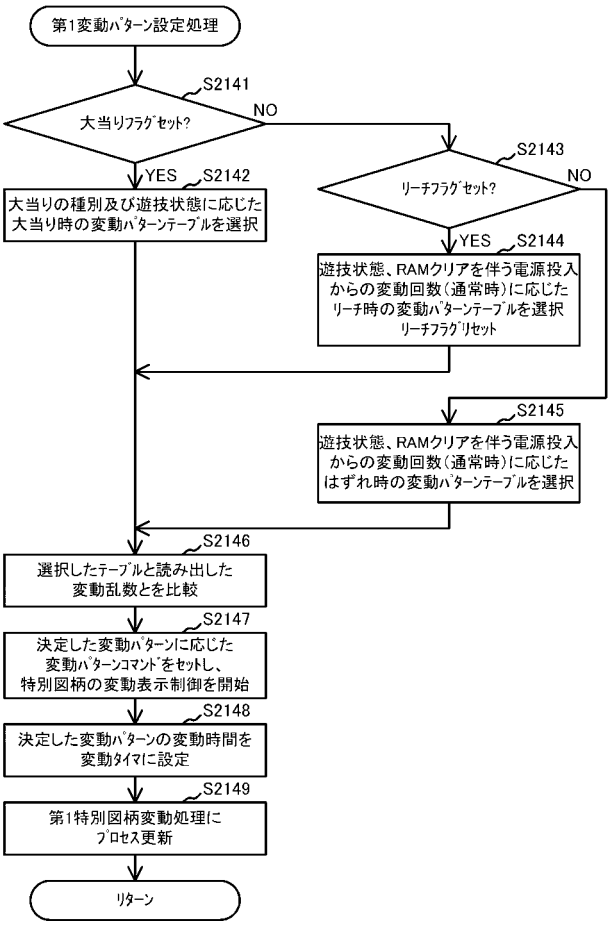
【図１６３】



【図１６４】



【図１６５】



【図１６６】

リーチ時変動パターンテーブル
ハズレ時変動パターンテーブル

電源投入態様		電源投入後の当りなし変動回数		
		1～99 101～199 201～299 301～399 401～499	100 200 300 400	500
設定変更	設定値1	A	B	C1
	設定値2	A	B	C2
	設定値3	A	B	C3
	設定値4	A	B	C4
	設定値5	A	B	C5
	設定値6	A	B	C6
RAM初期化		A	B	C0
通常の電源投入 設定確認		電源遮断前から変動回数の持ち越し		

【図１６７】

（A）変動パターンテーブルAに設定される変動パターン

変動開始	変動停止
変動演出	
示唆演出B可能	

（B）変動パターンテーブルBに設定される変動パターン

変動開始		変動停止
変動演出	示唆演出A1	
示唆演出B可能	示唆演出B不可	

（C）変動パターンテーブルCに設定される変動パターン

変動開始	変動停止
示唆演出A2	
示唆演出B不可	

（D）非変動状態

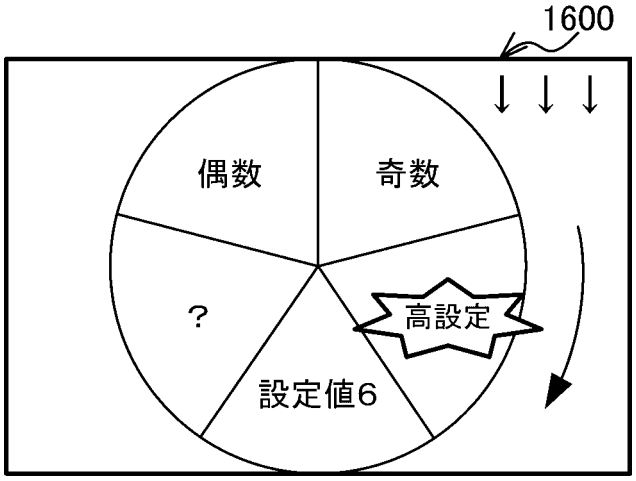
非変動状態
示唆演出B可能

【図１６８】

電源投入後の当りなし変動回数＝500の変動パターンテーブルC

変動パターン	変動パターンテーブルC							
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C0
1 ﾙｰﾚｯﾄ演出「偶数」停止							○
2 ﾙｰﾚｯﾄ演出「奇数」停止	○	○	○		○	○	
3 ﾙｰﾚｯﾄ演出「高設定」停止				○	○	○	
4 ﾙｰﾚｯﾄ演出「設定値6」停止				○		○	
5 ﾙｰﾚｯﾄ演出「？」停止							○

【図１６９】

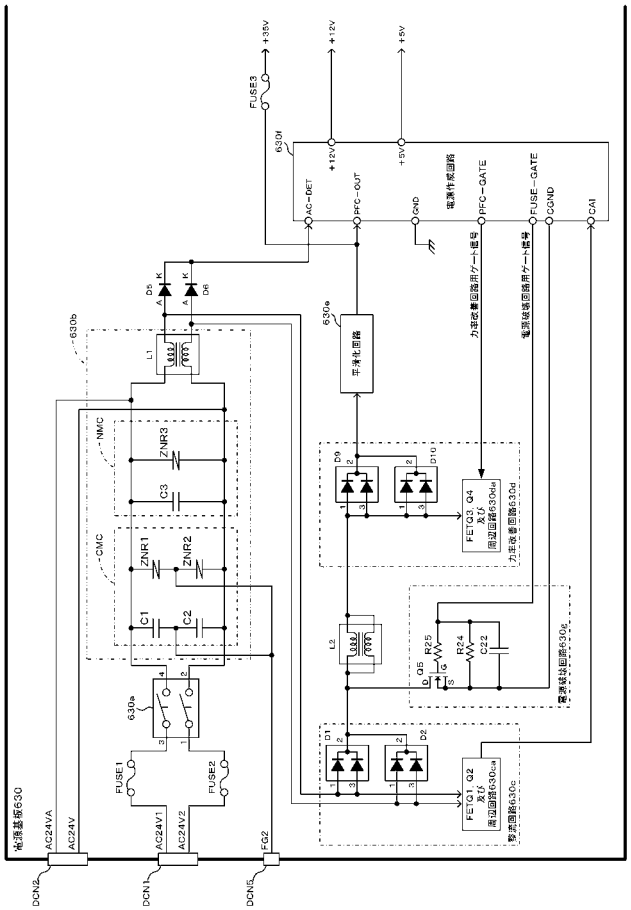


【図１７０】

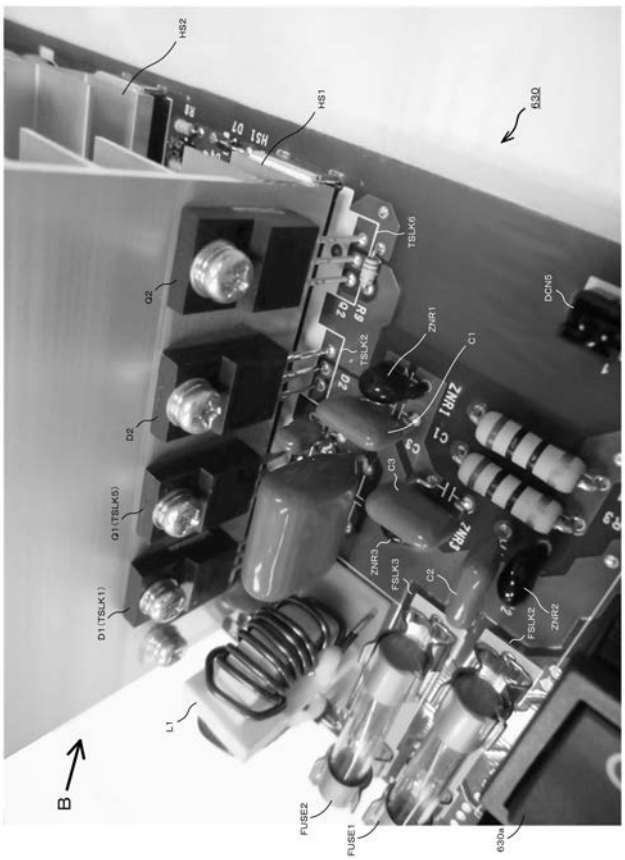
リーチ時変動パターンテーブル
ハズレ時変動パターンテーブルの変形例

電源投入態様		電源投入後の当りなし変動回数		
		1～99 101～199 201～299 301～399 401～499	100 200 300 400	500
設定変更 RAM初期化	設定値1	A	B	C1
	設定値2	A	B	C2
	設定値3	A	B	C3
	設定値4	A	B	C4
	設定値5	A	B	C5
	設定値6	A	B	C6
通常の電源投入 設定確認		電源遮断前から変動回数の持ち越し		

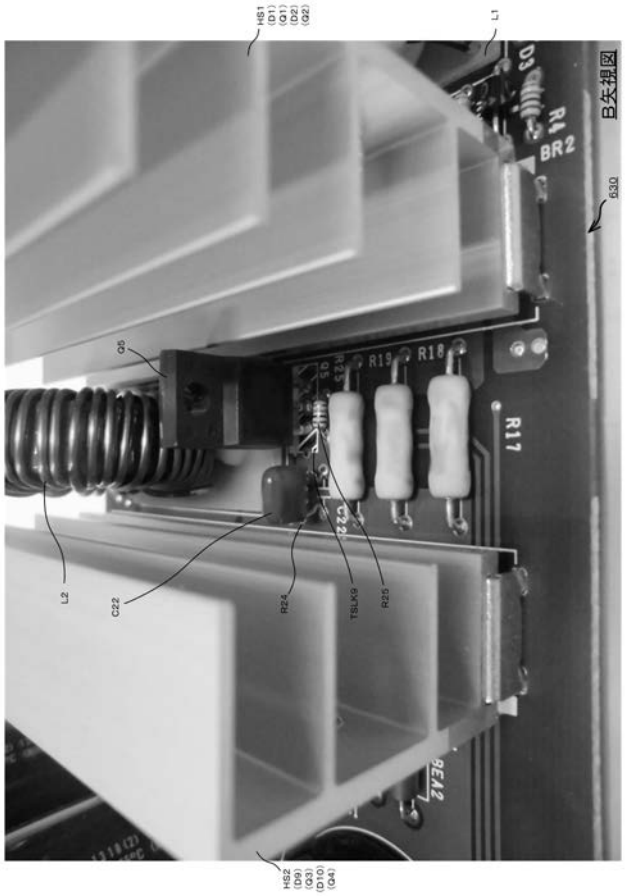
【図１７１】



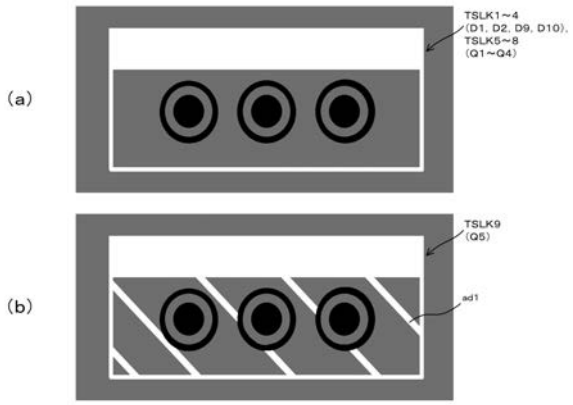
【図１７２】



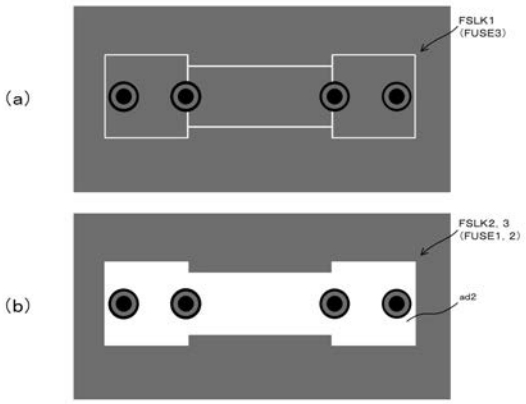
【図１７３】



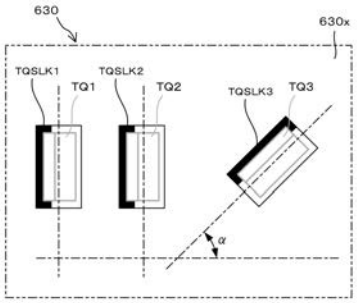
【図１７４】



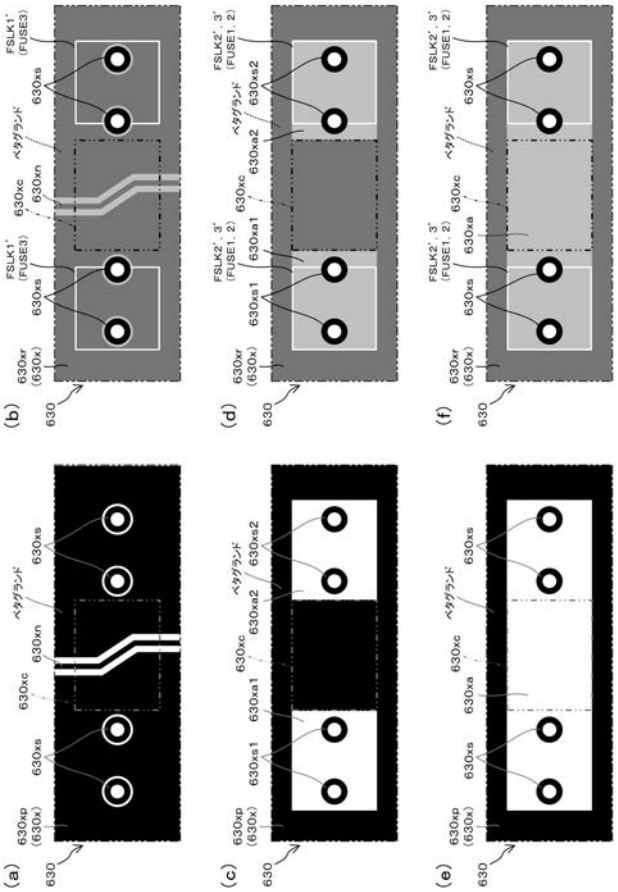
【図１７５】



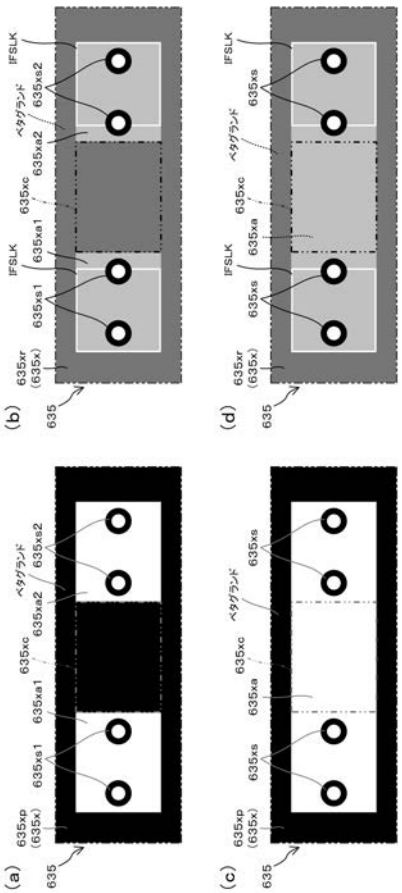
【図１７６】



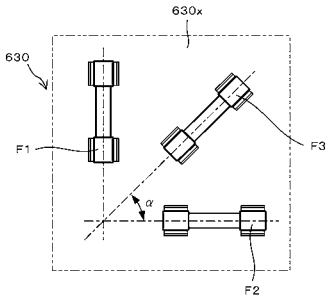
【図１７７】



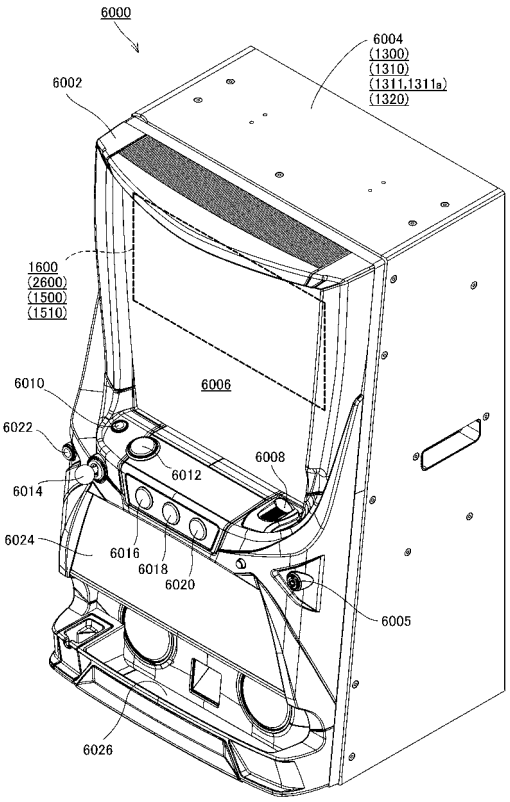
【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】



フロントページの続き

(72)発明者　遠藤　之誉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　奥村　尚之
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

Ｆターム(参考) 2C088 BA37　BA65　BC68