

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-169771

(P2024-169771A)

(43)公開日 令和6年12月6日(2024.12.6)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全843頁)

(21)出願番号 特願2023-86080(P2023-86080)

(22)出願日 令和5年5月25日(2023.5.25)

(71)出願人 000148922

株式会社大一商会

愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地

(72)発明者

市原 高明

愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株

株式会社大一商会内

(72)発明者

坂根 渉

愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株

株式会社大一商会内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA58 CA77

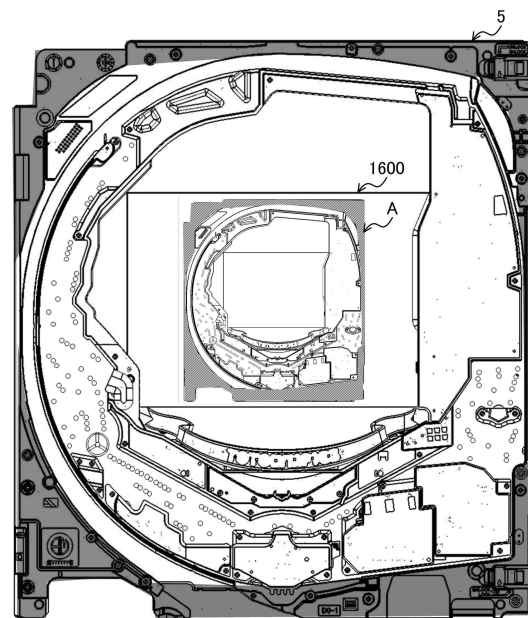
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】新規な演出により従来に比して遊技興趣の更なる向上を図ることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】本体枠と、該本体枠に装着される遊技盤とを備えた遊技機であって、遊技盤に設けられ、所定の表示を行うことが可能な表示装置と、少なくとも表示装置を用いて所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、所定の演出条件の成立に基づいて、表示装置に当該遊技機の一部を模倣した模倣画像を表示する特殊演出と、複数の発光色からなるレインボー画像を表示装置に表示するレインボー演出と、を実行可能であり、模倣画像の表示期間には、レインボー演出の実行を制限する。

【選択図】図2 1 8



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技盤を備えた遊技機であって、  
前記遊技盤に設けられ、所定の表示を行うことが可能な表示装置と、  
少なくとも前記表示装置を用いて所定の演出を実行する演出実行手段と、  
を備え、  
前記演出実行手段は、  
所定の演出条件の成立に基づいて、前記表示装置に当該遊技機の一部を模倣した模倣画像を表示する特殊演出と、  
複数の発光色からなるレインボー画像を前記表示装置に表示するレインボー演出と、を  
実行可能であり、  
前記模倣画像の表示期間には、前記レインボー演出の実行を制限するものであり、  
前記模倣画像は、複数種類の中からひとつが表示されうる  
ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来遊技機では、遊技盤に表示装置が設けられており、遊技盤のモチーフに合わせたキャラクタ等の画像を表示装置に表示する演出を行うものが知られている（例えば、特許文献1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

**【特許文献1】**特開2022-7733号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、従来演出は、表示装置に遊技者が着目するだけであり、表示装置以外の部位における演出効果が低く、従来と同様の演出を行うだけでは遊技興趣の更なる向上を図ることが困難であった。

**【0005】**

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、新規な演出により従来に比して遊技興趣の更なる向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

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

**【0007】**

上記した目的を達成するために、請求項1に係る発明においては、  
遊技盤を備えた遊技機であって、  
前記遊技盤に設けられ、所定の表示を行うことが可能な表示装置と、  
少なくとも前記表示装置を用いて所定の演出を実行する演出実行手段と、  
を備え、  
前記演出実行手段は、



所定の演出条件の成立に基づいて、前記表示装置に当該遊技機の一部を模倣した模倣画像を表示する特殊演出と、

複数の発光色からなるレインボー画像を前記表示装置に表示するレインボー演出と、を  
実行可能であり、

前記模倣画像の表示期間には、前記レインボー演出の実行を制限するものであり、

前記模倣画像は、複数種類の中からひとつが表示されうる

ことを特徴とする遊技機。

【0008】

上記構成では、所定の演出条件の成立に基づいて、表示装置に当該遊技機の一部を模倣した模倣画像を実行可能であることから、特殊演出の実行時においては、模倣画像と当該遊技機の一部との間で見比べるために、模倣画像が表示されている表示装置以外の部位にも注目させることができ、遊技興趣の向上を図ることができる。また、模倣画像の表示期間には、レインボー演出の実行を制限することから、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、模倣画像と当該遊技機の一部との間で見比べにくくなることを防止することができる（例えば、段落3816～4177、図218～256等の記載を参照）。

【発明の効果】

【0009】

このように、本発明によれば、新規な演出により従来に比して遊技興趣の更なる向上を図ることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図2】上側を前方へ傾けた状態で示すパチンコ機の正面図斜視図である。

【図3】パチンコ機を前から見た斜視図である。

【図4】パチンコ機の背面図である。

【図5】パチンコ機を構成している扉枠、本体枠、及び外枠を夫々ヒンジ回転させて開いた状態で示す斜視図である。

【図6】パチンコ機を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図7】パチンコ機を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図8】扉枠を取外した状態で示すパチンコ機の正面図である。

【図9】図8において本体枠から遊技盤を分離させた状態で示す分解斜視図である。

【図10】扉枠及び遊技盤を取外した状態で示すパチンコ機の正面図である。

【図11】図10のパチンコ機の背面図である。

【図12】図10のパチンコ機を斜め前から見た斜視図である。

【図13】外枠と本体枠とを分解した状態で前から見た分解斜視図である。

【図14】外枠と本体枠とを分解した状態で後ろから見た分解斜視図である。

【図15】外枠を上下方向中央で切断した平面断面図である。

【図16】外枠の下部を示す斜視図である。

【図17】本体枠を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図18】本体枠を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図19】図10のパチンコ機を上下中央で切断した平面図である。

【図20】図19においてア-ア線で切断した断面図である。

【図21】図8の正面図において発射ユニット及びファールユニット等を断面にして示す要部正面図である。

【図22】本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図23】本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図24】(a)は本体枠ベースユニットにおける本体枠ベースの正面図であり、(b)は複数の本体枠ベースを重ねている状態を斜視図で示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 2 5】(a) は本体枠における球発射ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における球発射ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 2 6】(a) は球発射ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球発射ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 2 7】(a) は球発射ユニットの発射ユニットカバーを左後ろから見た斜視図であり、(b) は正面視において発射ユニットカバーのみを断面で示す球発射ユニットの説明図である。

【図 2 8】発射減算センサと発射槌とを破線で示す球発射ユニットの正面図である。

【図 2 9】(a) は本体枠におけるファールユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠におけるファールユニットを後ろから見た斜視図である。

10

【図 3 0】(a) はファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 1】(a) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【図 3 2】(a) は第二実施形態のファールユニットを前から見た斜視図であり、(b) は第二実施形態のファールユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 3 3】(a) は第二実施形態のファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は第二実施形態のファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

20

【図 3 4】(a) は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b) は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【図 3 5】(a) は本体枠における循環球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠における循環球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 3 6】循環球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 3 7】循環球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 8】(a) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す平面図であり、(b) は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す前から見た斜視図である。

30

【図 3 9】(a 1) は閉位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(a 2) は(a 1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図であり、(b 1) は開位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b 2) は(b 1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図である。

【図 4 0】(a) は循環球経路ユニットをアウト球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図であり、(b) は循環球経路ユニットをセーフ球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図である。

【図 4 1】(a) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す前から見た斜視図であり、(b) は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す後ろから見た斜視図である。

40

【図 4 2】循環球経路ユニットにおける球蛇行部材、蛇行カバー、球抜シャッター、及びゲージ部を示す平面図である。

【図 4 3】(a) は本体枠に取付けられている循環球経路ユニットにおいて球解消機構の蓋部材を閉じた状態でアウト球センサの部位で切断した背面断面の要部を拡大して示す説明図であり、(b) は(a)において蓋部材を開いた状態で示す説明図である。

【図 4 4】(a) は閉位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b) は開位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(c) は(b)の状態から球抜シャッターを閉位置へスライドさせて下面に鉄球が磁着して

50

いる状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図である。

【図 4 5】( a ) は本体枠における球揚上ユニットを左前から見た斜視図であり、( b ) は本体枠における球揚上ユニットを右前から見た斜視図であり、( c ) は本体枠における球揚上ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 4 6】球磨モータベース及びカセット押圧片を開いて球磨カセットを取外した状態を示す球揚上ユニットの分解斜視図である。

【図 4 7】( a ) は球磨カセットを装着していない状態で示す球揚上ユニットの平面図であり、( b ) は球磨モータベース及びカセット押圧片を開いた状態で球磨カセットと共に示す球揚上ユニットの平面図であり、( c ) は球磨カセットが装着されている状態で示す球揚上ユニットの平面図である。

10

【図 4 8】( a ) は球磨カセットのロックが不完全な状態で扉枠が閉められる様子を示す説明図であり、( b ) は( a ) の状態から扉枠が閉まる方向へ移動して扉枠の突起部が球磨モータベースの先端に当接している状態を示す説明図であり、( c ) は( b ) の状態から扉枠が閉まって球磨カセットがロックされている状態を示す説明図である。

【図 4 9】本体枠に取付けられている球揚上ユニットから球磨カセットを取外した状態で要部を拡大して示す正面図である。

【図 5 0】( a ) は球揚上ユニットにおいて球磨機構及び球揚上機構の要部を示す右側面図であり、( b ) は球揚上機構の要部を示す背面図であり、( c ) は球揚上機構の要部を( b ) の矢視 A から見た平面図である。

【図 5 1】球揚上ユニットにおいて揚上スパイラルシャフトと磨布との関係を示す説明図である。

20

【図 5 2】( a ) は揚上入口センサと揚上出口センサの部位を拡大して示すと共に球揚上ユニットを左後ろから見た斜視図であり、( b ) は球揚上ユニットを揚上入口センサの部位で切断した平面断面図である。

【図 5 3】球通路におけるフォトセンサからなる球センサの前後の部位を模式的に示す説明図である。

【図 5 4】( a ) は球揚上ユニットの球磨カセットを左前から見た斜視図であり、( b ) は球磨カセットを右後ろから見た斜視図であり、( c ) は球磨カセットを左右方向中央で切断した右側面断面図である。

【図 5 5】( a ) は本体枠における球送ユニットを前から見た斜視図であり、( b ) は本体枠における球送ユニットを後ろから見た斜視図である。

30

【図 5 6】( a ) は球送ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、( b ) は球送ユニットを分解して後ろが見た分解斜視図である。

【図 5 7】発射手前センサの部位で切断した球送ユニットの正面断面図である。

【図 5 8】外枠に対して本体枠を開くと共に裏カバー及び枠基板ユニットを開いた状態で示す斜視図である。

【図 5 9】外枠及び本体枠における枠基板ユニットの部位を拡大して示す説明図である。

【図 6 0】枠基板ユニットを開いた状態で本体枠の後側を示す参考写真である。

【図 6 1】本体枠の後面側における遊技球の各種通路を背面から示す説明図である。

【図 6 2】本体枠における遊技球の流れを模式的に示す説明図である。

40

【図 6 3】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図 6 4】発射許可処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】持ち球減算処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】ファール球による持ち球加算処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】発射制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】発射シーケンスにおける発射ソレノイドと球送ソレノイドとの動作を示すタイムチャートである。

【図 6 9】( a ) は図 6 7 とは異なる発射制御処理を示すフローチャートであり、( b ) は( a ) の発射制御処理の場合の持ち球減算処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】賞球処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 7 1】揚上モータ動作処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】揚上入口センサ及び揚上出口センサと揚上モータの動作との関係を示す表である。
- 【図 7 3】遊技球の発射動作と球揚上ユニットの動作との関係を示すグラフである。
- 【図 7 4】球揚上ユニットにおける球揚上機構の動作を示すグラフである。
- 【図 7 5】( a ) はセキュリティ処理を示すフローチャートであり、( b ) は ( a ) とは異なる実施形態のセキュリティ処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6】循環球過少センサ及び循環球過多センサとエラー報知との関係を示す表である。
- 【図 7 7】( a ) は磁石からの磁力線を検知可能な磁気センサの向きを示す説明図であり、( b ) は磁石からの磁力線を検知不能な磁気センサの向きを示す説明図であり、( c ) は遊技盤における磁気センサによる検知範囲を斜視図により模式的に示す説明図であり、( d ) は磁石からの磁力線が検知不能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、( e ) は磁石からの磁力線が検知可能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、( f ) は磁気センサと保持部とを分離して示す説明図である。 10
- 【図 7 8】透明なセンター役物等を不透明にして示す遊技盤の正面図である。
- 【図 7 9】図 7 8 の遊技盤を右前から見た斜視図である。
- 【図 8 0】図 7 8 の遊技盤を左前から見た斜視図である。
- 【図 8 1】図 7 8 の遊技盤を後ろから見た斜視図である。
- 【図 8 2】遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。 20
- 【図 8 3】遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 8 4】遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内を示す遊技盤の正面図である。
- 【図 8 5】( a ) はセンター役物における抽選役物の正面図であり、( b ) は抽選役物を前方の上方から見た斜視図である。
- 【図 8 6】センター役物における抽選役物を左右方向の中央で切断した側面断面図である。
- 【図 8 7】( a ) は抽選役物において遊技球がループ不能な状態を断面で示す説明図であり、( b ) は抽選役物において遊技球がループ可能な状態を断面で示す説明図である。
- 【図 8 8】抽選役物における遊技球の流れを示す説明図である。 30
- 【図 8 9】通常の状態を示す遊技盤の正面図である。
- 【図 9 0】通常の状態から裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させた状態を示す遊技盤の正面図である。
- 【図 9 1】通常の状態から裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態を示す遊技盤の正面図である。
- 【図 9 2】通常の状態から、裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させると共に、裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態を示す遊技盤の正面図である。
- 【図 9 3】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。
- 【図 9 4】第一実施形態のセンター役物を遊技パネルに取付けた状態で上下方向の途中で切断して前構成部材と共に示す説明図である。 40
- 【図 9 5】( a ) はセンター役物における装飾体を前装飾部と後装飾部とに分解した状態で正面から示す説明図であり、( b ) は前装飾部と後装飾部とからなる装飾体を正面から示す説明図である。
- 【図 9 6】図 9 4 のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態を示す説明図である。
- 【図 9 7】図 9 4 とは異なる装飾体が取付けられているセンターフレームを備えたセンター役物を部分断面で示す説明図である。
- 【図 9 8】( a ) は第二実施形態のセンター役物の要部を枠内から見た説明図であり、( b ) は ( a ) における A - A 線で切断した断面図であり、( c ) は ( a ) のセンター役物 50

において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。

【図 99】第三実施形態のセンター役物が設けられている遊技盤において遊技パネルよりも後側を省略した状態で示す正面図である。

【図 100】図 99 のセンター役物と遊技パネルとを分解した状態で前から見た分解斜視図である。

【図 101】図 99 のセンター役物を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 102】(a) ~ (g) は第三実施形態のセンター役物における第一フレームと第二フレームとの間の様々な接合パターンを示す説明図である。

【図 103】(a) は第二実施形態のサイドユニットが設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は (a) を前から見た斜視図である。

【図 104】(a) は図 103 の遊技盤において遊技パネルからサイドユニットを分解して示す分解斜視図であり、(b) は (a) のサイドユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、(c) は (b) を後ろから見たサイドユニットの分解斜視図であり、(d) は遊技パネルとサイドユニットとの関係を縦断面で示す説明図である。

【図 105】図 104 のサイドユニットと遊技パネルとの関係を横断面で示す説明図である。

【図 106】図 103 のサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネルと共に縦断面で示す説明図である。

【図 107】(a) は図 105 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図であり、(b) は (a) におけるサイドユニットの LED 基板と基板カバーとの要部を斜視図で示す説明図である。

【図 108】図 107 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 109】更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 110】更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。

【図 111】(a) は更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に横断面で示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。

【図 112】(a) は第三実施形態のサイドユニット等が設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b) は (a) におけるアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(c) は (b) を縦断面で示す説明図である。

【図 113】(a) は図 112 とは異なる形態の指掛部を有するサイドユニット等が設けられている遊技盤のアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。

【図 114】サイドユニットが取付けられる開口部とアウト口とが連続して繋がっている遊技パネルのパネル板を模式的に示す説明図である。

【図 115】(a) は非接触面部を LED 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、(b) は (a) とは異なる形態で非接触面部を LED 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、(c) は非接触面部を LED 基板にかかるように設けている例を示す説明図であり、(d) は非接触面部をユニットカバーの全周に亘って設けている例を示す説明図である。

【図 116】扉枠に対して着脱可能な枠飾り部材を示す説明図である。

【図 117】通常営業時において扉枠を開放して枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 118】リユース確認状態 A における扉枠の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 119】リユース確認状態 B における扉枠の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャー

10

20

30

40

50

トである。

【図 1 2 0】リユース確認状態 A における扉枠の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 1】リユース確認状態 B における扉枠の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 2】判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 3】エラー状態且つリユース確認状態 A における扉枠の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 4】打ち止め用カウンタの推移に対して算出される出玉量の一例を示すタイムチャートである。

【図 1 2 5】「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア条件を示すテーブルである。

【図 1 2 6】出玉量が特定値に達して遊技が制限された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 7】電源遮断後の再投入時に遊技の制限を解除した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 2 8】大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。

【図 1 2 9】特別図柄の変動表示中に一般入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。

【図 1 3 0】制限クリアパターン選択スイッチが「4」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル 4 である。

【図 1 3 1】通常状態や打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 3 2】通常状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 3 3】打ち止め状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 3 4】打ち止め準備状態中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 3 5】打ち止め準備状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 3 6】通常状態や打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合における具体的な演出例である。

【図 1 3 7】通常状態や打ち止め状態中に重度の異常が発生した場合における具体的な演出例である。

【図 1 3 8】打ち止め準備状態中に軽度の異常や重度の異常が発生した場合における具体的な演出例である。

【図 1 3 9】事前告知表示を開始した後における事前告知表示の推移を示すタイムチャートである。

【図 1 4 0】電源投入時における制限クリアパターンテーブル 4 の変形例である。

【図 1 4 1】打ち止め準備状態および打ち止め状態の開始前に特殊外部信号の出力を開始することを示すタイムチャートである。

【図 1 4 2】電源投入時に打ち止め状態をクリアした後に打ち止め類似状態が発生する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 4 3】待機状態中に事前告知表示や進行不能表示が表示されている場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 4 4】特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行しない場合における可動体の動

10

20

30

40

50

作を示すタイムチャートである。

【図 1 4 5】特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合を示すタイムチャートである。

【図 1 4 6】特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合を示すタイムチャートである。

【図 1 4 7】特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合を示すタイムチャートである。

【図 1 4 8】特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合における具体的な演出例である。

【図 1 4 9】特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合における具体的な演出例である。 10

【図 1 5 0】特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合における具体的な演出の別例である。

【図 1 5 1】特別図柄の変動表示中における可動体の非動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体の祝い動作を実行する場合を示すタイムチャートである。

【図 1 5 2】特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体の祝い動作を実行する場合を示すタイムチャートである。

【図 1 5 3】可動体の異常停止中に打ち止め状態に移行し、可動体が初期位置に戻った時点で可動体の祝い動作を実行する場合を示すタイムチャートである。

【図 1 5 4】可動体の異常停止中に打ち止め状態に移行し、可動体が初期位置に戻らなかった場合を示すタイムチャートである。 20

【図 1 5 5】電源の遮断時に遊技盤を交換した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 5 6】電源の遮断前に遊技盤を交換した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 5 7】通常の待機状態、省エネモード、打ち止め状態における発光や音声に関する報知態様を比較するテーブルである。

【図 1 5 8】打ち止め状態中に省エネモードに移行する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 5 9】打ち止め状態中に報知態様 C に移行する場合における発光や音声に関する報知態様を比較するテーブルである。 30

【図 1 6 0】打ち止め状態中に報知態様 C に移行する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 6 1】省エネモード中に第 1 の管理者作業や第 2 の管理者作業が行われて打ち止め状態に移行する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 6 2】小当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。

【図 1 6 3】特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達しない場合を示すタイムチャートである。

【図 1 6 4】特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。 40

【図 1 6 5】更に異なる他の形態のサイドユニットの裏側を示す概略斜視図である。

【図 1 6 6】図 1 6 5 に示す磁気センサの近傍が拡大された拡大側面図である。

【図 1 6 7】図 1 6 5 に示す球センサの近傍が拡大された拡大平面図である。

【図 1 6 8】異なる形態の始動口ユニットの裏側を示す概略斜視図である。

【図 1 6 9】図 1 6 8 に示す第二始動口センサの近傍が拡大された拡大背面図である。

【図 1 7 0】メイン配線の他の態様を示す概略背面図である。

【図 1 7 1】電源の遮断時に遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 1 7 2】電源の遮断時に遊技盤 A 1 が脱着された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。 50

- 【図 1 7 3】 枠制御基板の拡大図である。
- 【図 1 7 4】 持ち球数のクリア条件を示すテーブルである。
- 【図 1 7 5】 持ち球数が精算可能な計数許可状態の発生条件の成立を示すタイムチャートである。
- 【図 1 7 6】 計数ボタンスイッチの操作時におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
- 【図 1 7 7】 電源投入時に球抜き状態に移行した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
- 【図 1 7 8】 電源投入時に球抜き状態に移行した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。 10
- 【図 1 7 9】 ファール球センサの周辺に磁気センサが設けられた図である。
- 【図 1 8 0】 磁気センサにより磁気を検知した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
- 【図 1 8 1】 遊技盤が装着されていない状況で電源投入時に各種スイッチを操作した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。
- 【図 1 8 2】 センター役物を示す正面図である。
- 【図 1 8 3】 第 1 センター役物及び第 3 センター役物の一部を示す斜視図である。
- 【図 1 8 4】 ( a ) 乃至 ( c ) は、第 1 センター役物と第 2 センター役物とを模式的に示す概略正面図である。
- 【図 1 8 5】 ( a ) 乃至 ( c ) は、第 1 センター役物と第 3 センター役物とを模式的に示す概略正面図である。 20
- 【図 1 8 6】 他の態様のセンター役物を示す正面図である。
- 【図 1 8 7】 遊技盤を右前方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 8 8】 遊技盤を右後方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 8 9】 ( a ) は、図 1 8 7 の A - A ' 端面を示す端面図であり、( b ) は、図 1 8 9 ( a ) に示す遊技盤の他の態様を示す端面図である。
- 【図 1 9 0】 遊技パネルを右前方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 9 1】 遊技パネルを右後方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 9 2】 図 1 9 0 の A - A ' 断面を示す断面図である。
- 【図 1 9 3】 遊技盤を右前方から見た概略斜視図である。 30
- 【図 1 9 4】 遊技盤を右後方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 9 5】 図 1 9 3 の A - A ' 端面を示す概略端面図である。
- 【図 1 9 6】 遊技盤の一部を右前方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 9 7】 遊技盤の一部を右後方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 9 8】 遊技盤を右前方から見た概略斜視図である。
- 【図 1 9 9】 図 1 9 8 の A - A ' 端面を示す概略端面図である。
- 【図 2 0 0】 遊技盤の一部を示す前方からの斜視図である。
- 【図 2 0 1】 遊技盤の一部を示す後方からの斜視図である。
- 【図 2 0 2】 図 2 0 1 の前構成部材の一部を示す拡大斜視図である。
- 【図 2 0 3】 平面上に載置された前構成部材の一部を示す側面図である。 40
- 【図 2 0 4】 第 1 位置決めピンの形状を示す斜視図である。
- 【図 2 0 5】 前構成部材が取り付けられた遊技パネルの一部を示す斜視図である。
- 【図 2 0 6】 遊技盤を示す前方からの斜視図である。
- 【図 2 0 7】 遊技盤を示す前方からの分解斜視図である。
- 【図 2 0 8】 他の態様の右下パネル飾り部を示す斜視図である。
- 【図 2 0 9】 他の態様の右下パネル飾り部を示す斜視図である。
- 【図 2 1 0】 遊技盤の開閉軸側を示す斜視図である。
- 【図 2 1 1】 ( a ) は、サイドユニットの前面を示す正面図であり、( b ) は、サイドユニットの後面を示す背面図である。
- 【図 2 1 2】 サイドユニットからフィルム部材を離脱させた分解図である。 50



- 【図 2 1 3】本例のフィルム部材の構造詳細を示すものであり、フィルム部材を複数のフィルム層に分解した分解図である。
- 【図 2 1 4】図 2 1 1 と図 2 1 2 の入賞口表記とアウト口表記の表記態様の変形例を示す図である。
- 【図 2 1 5】( a ) は、他の態様のサイドユニットの前面を示す正面図であり、( b ) は、他の態様のサイドユニットの後面を示す背面図である。
- 【図 2 1 6】表ユニットを有する遊技盤を示す正面図である。
- 【図 2 1 7】表ユニットが組付けられた遊技盤を備えたパチンコ機を示す正面図である。
- 【図 2 1 8】間違い探し演出の概要を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 1 9】間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。 10
- 【図 2 2 0】間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 1】間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 2】間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 3】間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 4】間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 5】間違い探し演出の答えを発表しない変形例を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 6】発光装飾体の態様が異なるようにした変形例を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 7】遊技盤に付されている模様が異なるようにした変形例を説明するための具体的な演出例である。 20
- 【図 2 2 8】所定の部材の有無が異なるようにした変形例を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 2 9】ヒント演出を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 0】ヒント演出（ヒント演出 A）を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 1】ヒント演出（ヒント演出 B）を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 2】ヒント演出（ヒント演出 C）を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 3】ヒント演出（ヒント演出 D）を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 4】ヒント演出を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 5】ヒント演出を説明するための具体的な演出例である。 30
- 【図 2 3 6】ヒント演出を説明するための具体的な演出例である。
- 【図 2 3 7】( A ) は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合を示すタイムチャートであり、( B ) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合を示すタイムチャートである。
- 【図 2 3 8】( A ) は、間違い探し演出の実行中に所定条件が成立して間違い探し演出を強制的に終了する場合を示すタイムチャートであり、( B ) は、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合（変形例）を示すタイムチャートである。
- 【図 2 3 9】間違い探し演出の問題画面の表示中に選択肢を選択して演出スキップする場合（変形例）を示すタイムチャートである。
- 【図 2 4 0】( A ) は、間違い探し演出の問題画面の表示中にヒント演出 A ~ C を同時に実行する場合を示すタイムチャートであり、( B ) は、間違い探し演出の問題画面の表示中にヒント演出 A ~ C を順次に実行する場合を示すタイムチャートである。 40
- 【図 2 4 1】間違い探し演出の問題画面の表示中に予め決められた時間だけヒント演出 C を実行する場合（変形例）を示すタイムチャートである。
- 【図 2 4 2】( A ) は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合においてレインボー演出の実行可否を示すタイムチャートであり、( B ) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合においてレインボー演出の実行可否を示すタイムチャートである。
- 【図 2 4 3】間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合（変形例）においてレインボー演出の実行可否を示すタイムチャートである。 50

【図 2 4 4】(A)は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の発光部の発光態様を示すタイムチャートであり、(B)は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の発光部の発光態様を示すタイムチャートである。

【図 2 4 5】間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合(変形例)において複数の発光部の発光態様を示すタイムチャートである。

【図 2 4 6】(A)は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の可動体の動作態様を示すタイムチャートであり、(B)は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の可動体の動作態様を示すタイムチャートである。

【図 2 4 7】間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合(変形例)において複数の可動体の動作態様を示すタイムチャートである。

【図 2 4 8】(A)は、間違い探し演出中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートであり、(B)は、間違い探し演出中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 4 9】(A)は、間違い探し演出の開始前に出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートであり、(B)は、間違い探し演出の問題画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 5 0】間違い探し演出の答え発表の予告表示中に出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 5 1】(A)は、間違い探し演出の問題画面の表示中に出玉量が特定値に達すると同時に間違い探し演出を強制的に終了して終了表示画面を表示する場合(変形例)におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートであり、(B)は、演出スキップ時の終了表示画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 5 2】(A)は、間違い探し演出の開始前に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートであり、(B)は、間違い探し演出の開始画面の表示中に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 5 3】間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 5 4】演出スキップ時の終了表示画面の表示中に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【図 2 5 5】(A)は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において入賞音の出力可否を示すタイムチャートであり、(B)は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において入賞音の出力可否を示すタイムチャートである。

【図 2 5 6】間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合(変形例)において入賞音の実行可否を示すタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

[1. パチンコ機の全体構造]

本発明の一実施形態であるパチンコ機1について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図1乃至図7を参照して本実施形態のパチンコ機1の全体構成について説明する。図1は、本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図2は、上側を前方へ傾けた状態で示すパチンコ機の正面図斜視図である。図3はパチンコ機を前から見た斜視図であり、図4はパチンコ機の背面図である。図5は、パチンコ機を構成している扉枠、本体枠、及び外枠を夫々ヒンジ回転させて開いた状態で示す斜視図である。図6はパチンコ機を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図7はパチンコ機を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備などに設置されて使用されるものである。このパチンコ機 1 は、多数（例えば、40～60個）の遊技球 B が、外部へ排出されたり外部から供給されたりすることなく封入されており、内部において循環することで、遊技者が遊技球 B に触れることのない、所謂、封入式遊技機や管理遊技機と呼ばれている遊技機である。このパチンコ機 1 では、遊技者の持ち球数を持球データとしてデータ化して扱っている。

## 【 0 0 1 3 】

パチンコ機 1 に封入されている遊技球 B は、直径（以下では、直径 D と記載する。直径  $D = 11 \text{ mm}$ ）が従来のパチンコ機に使用される遊技球と同じであればよく、例えば、SUS304 のような磁着しないステンレス鋼により形成されてもよいし、従来の鉄球（SB）であってもよい。なお、遊技球 B は、ステンレス鋼により形成される場合に、パチンコ機 1 内において長期に亘って封入されていても従来の鉄球のように錆びが生じない。

## 【 0 0 1 4 】

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

## 【 0 0 1 5 】

## [ 2 . 外 枠 ]

パチンコ機 1 の外枠 2 について、主に図 8 乃至図 16 等を参照して説明する。図 8 は、扉枠を取外した状態で示すパチンコ機の正面図である。図 9 は、図 8 において本体枠から遊技盤を分離させた状態で示す分解斜視図である。図 10 は扉枠及び遊技盤を取外した状態で示すパチンコ機の正面図であり、図 11 は図 10 のパチンコ機の背面図であり、図 12 は図 10 のパチンコ機を斜め前から見た斜視図である。図 13 は外枠と本体枠とを分解した状態で前から見た分解斜視図であり、図 14 は外枠と本体枠とを分解した状態で後ろから見た分解斜視図である。図 15 は、外枠を上下方向中央で切断した平面断面図である。図 16 は、外枠の下部を示す斜視図である。

## 【 0 0 1 6 】

外枠 2 は、図示しない遊技ホールの島設備に取付けられると共に、本体枠 4 を前方へ開閉可能、且つ、着脱可能、に取付けることができるものである。外枠 2 は、全体が縦長の枠状に形成されている外枠本体 10 と、外枠本体 10 を組付けている外枠組付金具 20 と、本体枠 4 を開閉可能に支持する外枠ヒンジ機構 30 と、本体枠 4 を閉じた状態でロックするための外枠ロック金具（図示は省略）と、外枠本体 10 の下枠体 14 に取付けられる幕板 45 と、幕板 45 の上面に取付けられるスベリ板 46 と、を備えている。

## 【 0 0 1 7 】

外枠 2 の外枠本体 10 は、上下方向に延出し左右に離間して設けられている左枠体 11 及び右枠体 12 と、左枠体 11 及び右枠体 12 の上端同士を連結している上枠体 13 と、左枠体 11 及び右枠体 12 の下端同士を連結している下枠体 14 と、を備えている。左枠体 11 及び右枠体 12 は、夫々がアルミニウム合金のような金属の押出型材により形成されている。上枠体 13 及び下枠体 14 は、木材によって形成されている。左枠体 11、右枠体 12、上枠体 13、及び下枠体 14 は、前後方向の寸法が同じである。

## 【 0 0 1 8 】

外枠 2 の外枠組付金具 20 は、左枠体 11 と上枠体 13 とを連結している左上金具と、右枠体 12 と上枠体 13 とを連結している右上金具と、左枠体 11 と下枠体 14 とを連結している左下金具と、右枠体 12 と下枠体 14 とを連結している右下金具と、を有している。左下金具は、外枠下ヒンジ体 35 と兼用している。

## 【 0 0 1 9 】

外枠ヒンジ機構 30 は、外枠本体 10 の左上端に設けられている外枠上ヒンジ体 31 と

10

20

30

40

50

、外枠本体 10 の左下端に設けられている外枠下ヒンジ体 35 と、を有している。

【0020】

外枠ヒンジ機構 30 の外枠上ヒンジ体 31 は、上枠体 13 の左端上面に取付けられており、前端が外枠本体 10 よりも前方へ突出している。外枠上ヒンジ体 31 は、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位に、上下に貫通していると共に一つの側辺において解放されている軸受溝 31a と、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位の下面に設けられており軸受溝 31a の解放されている部位を開閉可能なロック部材 32 と、を有している。

【0021】

外枠上ヒンジ体 31 の軸受溝 31a は、解放されている部位から、本体枠 4 における本体枠上ヒンジ体 511 の本体枠ヒンジ軸 511a を挿入することで当該本体枠ヒンジ軸 511a を軸支することができる。外枠上ヒンジ体 31 のロック部材 32 は、通常の状態では、図示しない弾性片の付勢力によって軸受溝 31a の解放されている部位を閉鎖するロック位置の状態に位置している。ロック部材 32 を、弾性片の付勢力に抗して解除位置へ移動させると、軸受溝 31a が側面側へ開放された状態となり、側面側から本体枠ヒンジ軸 511a を軸受溝 31a に挿入したり、軸受溝 31a に挿入されている本体枠ヒンジ軸 511a を軸受溝 31a から外したりすることができる。

10

【0022】

外枠ヒンジ機構 30 の外枠下ヒンジ体 35 は、幕板 45 の左端上面における下枠体 14 と重なる部位（上方の部位）に取付けられており、前端が外枠本体 10 よりも前方へ突出している。外枠下ヒンジ体 35 は、外枠本体 10 よりも前方へ突出している部位に、上方へ突出しているヒンジ軸 35a を有している。外枠下ヒンジ体 35 のヒンジ軸 35a を、本体枠 4 における本体枠下ヒンジ体 512 の外枠用軸孔（図示は省略）に挿入させることで、本体枠下ヒンジ体 512 を回転可能に支持することができる。

20

【0023】

外枠ヒンジ機構 30 は、外枠上ヒンジ体 31 の軸受溝 31a に本体枠 4 における本体枠上ヒンジ体 511 の本体枠ヒンジ軸 511a を軸支させると共に、外枠下ヒンジ体 35 のヒンジ軸 35a を本体枠下ヒンジ体 512 の外枠用軸孔に挿入させることで、本体枠 4 を開閉可能に支持することができる。

【0024】

外枠 2 の外枠ロック金具は、右枠体 12 の内側面（左側面）に上下に離間して二つ設けられている。外枠ロック金具は、本体枠 4 における錠ユニット 780 の外枠ロック爪 784 が夫々係止されることで、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた状態で開放不能にロックすることができる。

30

【0025】

外枠 2 の幕板 45 は、下枠体 14 に取付けられており、前端が下枠体 14 よりも前方へ突出している。幕板 45 を、合成樹脂によって形成されている。スベリ板 46 は、幕板 45 の上面において、左右に離間して二つ設けられている。スベリ板 46 は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 の下端面が当接するものである。スベリ板 46 は、摩擦抵抗の低い低摩擦材料によって形成されており、本体枠 4 を滑り易くして、開閉を容易にしている。

40

【0026】

幕板 45 について、更に詳述すると、幕板 45 は、下枠体 14 の上端面における前後方向中央より前側の部位と、下枠体 14 の前端側とを、覆うように形成されている幕板本体 45a と、幕板本体 45a の上面の左端付近に設けられているヒンジ体カバー部 45b と、ヒンジ体カバー部 45b の後端から上方へ平板状に延出している後壁部 45c と、幕板本体 45a の上面に設けられている案内表示部 45d と、を有している。

【0027】

幕板 45 のヒンジ体カバー部 45b は、外枠下ヒンジ体 35 の下面及び側面を覆うように設けられている。これにより、遊技者、メンテナンスや搬送・設置等の作業等、等が外

50

枠下ヒンジ体 3 5 付近へ手を伸ばした際に、ヒンジ体カバー部 4 5 b によって手が外枠下ヒンジ体 3 5 に直接触れてしまうことを阻止することができ、外枠下ヒンジ体 3 5 のエッジにより怪我を防止することができる。

【 0 0 2 8 】

また、ヒンジ体カバー部 4 5 b により、外枠下ヒンジ体 3 5 の下面や側面を覆うようしているため、遊技者側から外枠下ヒンジ体 3 5 を隠すことができると共に、幕板 4 5 (幕板本体 4 5 a) との一体感を高めて見栄えを良くすることができる。

【 0 0 2 9 】

幕板 4 5 の後壁部 4 5 c は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、後壁部 4 5 c の前面に、後述する本体枠 4 における本体枠下ヒンジ体 5 1 2 の後面が当接するように設けられている。これにより、外枠 2 に対し本体枠 4 を閉じた時に、後壁部 4 5 c に本体枠下ヒンジ体 5 1 2 が当接することで、本体枠 4 がこれ以上後方側へヒンジ回転するのを規制することができる。

10

【 0 0 3 0 】

幕板 4 5 の案内表示部 4 5 d は、図 1 5 及び図 1 6 等に示すように、幕板本体 4 5 a の上面の後辺から後方へ突出するように設けられており、左右方向が左側のスベリ板 4 6 の後方の部位から右側のスベリ板 4 6 の後方の部位まで延びている。この案内表示部 4 5 d には、左端付近に左方へ向いた矢印と、右端付近に右方へ向いた矢印とが、表示されると共に、二つの矢印の間に、「!この範囲に固定釘および固定金具の突出禁止!」の文字が表示されている。これら矢印や文字は、幕板 4 5 を射出成形するための金型により刻設されている。

20

【 0 0 3 1 】

案内表示部 4 5 d は、外枠 2 に対して開閉可能に設けられている本体枠 4 とは接触しないように設けられている。この案内表示部 4 5 d は、パチンコ機 1 を遊技ホールの島設備に設置する際に、作業者に対して注意を喚起するためのものである。具体的には、外枠 2 の下枠体 1 4 を取付ビス (図示は省略) により島設備に固定する際に、案内表示部 4 5 d に表示されている範囲内では取付ビスの頭部が、案内表示部 4 5 d よりも上方へ突出しないように注意を喚起するためのものである。この注意喚起に従って取付ビスにより外枠 2 を固定することで、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、取付ビスが本体枠 4 に当接することはなく、取付ビスが本体枠 4 に干渉することはない。

30

【 0 0 3 2 】

この案内表示部 4 5 d によれば、外枠 2 を固定している取付ビスが本体枠 4 に対して干渉しないようにすることが可能となるため、取付ビスの干渉により本体枠 4 が破損してしまうことを回避させることができる。また、案内表示部 4 5 d により、外枠 2 を固定するための取付ビスの打込み量の目印になるため、取付ビスが干渉しないように本体枠 4 を開け閉めしながら取付ビスを打込む必要がなく、作業効率を良くすることができる。

【 0 0 3 3 】

更に、案内表示部 4 5 d を有しているため、島設備に対する外枠 2 の固定状態を確認する際に、案内表示部 4 5 d を目安にすることで、取付ビスの状態の良否を目視で簡単に確認することができる。

40

【 0 0 3 4 】

また、取付ビスの固定範囲を示す案内表示部 4 5 d を、幕板本体 4 5 a と一体成形するようにしているため、幕板本体 4 5 a を下枠体 1 4 に取付けて外枠 2 に組立てるだけで、外枠 2 に案内表示部 4 5 d を設けることができ、案内表示部 4 5 d を別途に設ける場合と比較してコストを低減させることができる。

【 0 0 3 5 】

なお、上記の実施形態では、幕板本体 4 5 a の後端から後方へ突出している案内表示部 4 5 d として、左端の矢印から右端の矢印まで、左右方向へ連続して延びているものとしたが、これに限定するものではなく、左右の矢印の部位のみが幕板本体 4 5 a の後端から後方へ突出しているような形態としても良い。

50

## 【0036】

また、上記の実施形態では、幕板45の射出成形の際に案内表示部45dを刻設するものを示したが、これに限定するものではなく、シールを貼り付けたり、印刷や塗装したり、して案内表示部45dを設けるようにしても良い。

## 【0037】

また、上記の実施形態では、幕板45に案内表示部45dを設けているものを示したが、これに限定するものではなく、下枠体14やスベリ板46等に設けるようにしても良い。下枠体14に案内表示部45dを設ける場合は、例えば、シールを貼り付けたり、インクによるスタンプを押したり、焼き印を押したり、するようにしても良い。スベリ板46に案内表示部45dを設ける場合は、例えば、スベリ板46に凹状の刻印をするようにしても良い。

10

## 【0038】

## [3. 扉枠]

パチンコ機1の扉枠3について、図1乃至図3、及び、図5乃至図7を参照して説明する。扉枠3は、外枠2の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠4を介して外枠2の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠3は、本体枠4に対して開閉可能に設けられており閉じた時に本体枠4に取付けられている遊技盤5の遊技領域5aが前方へ臨む遊技窓101を有する扉枠本体100と、扉枠本体100の後側に着脱可能に取付けられており遊技窓101を閉鎖する透明なガラス120と、遊技者の持ち球数を表示する持ち球数表示部140と、遊技盤5の遊技領域5a内に遊技球Bを打込むために遊技者が操作するハンドル160と、ハンドル160の外周を囲んでいる筒状のハンドルカバー170と、遊技者が操作可能な計数ボタンスイッチ180と、を備えている。

20

## 【0039】

また、扉枠3は、扉枠本体100の前面において下端から一定の高さで左右方向の全幅に亘って延出している扉枠幕板190と、扉枠本体100の前面における遊技窓101と扉枠幕板190との間の部位において前方へ突出している柵ユニット200と、柵ユニット200の左右方向中央に設けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット250と、を備えている。持ち球数表示部140、及び計数ボタンスイッチ180は、柵ユニット200の上面(柵部201の上面)に設けられている。

30

## 【0040】

更に、扉枠3は、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも上側に設けられている扉枠トップユニット300と、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも左側に設けられている扉枠左サイドユニット320と、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも右側に設けられている扉枠右サイドユニット340と、を備えている。

## 【0041】

扉枠本体100は、本体枠4に対して開閉可能に取付けるための扉枠ヒンジ機構110を有している。扉枠ヒンジ機構110は、扉枠本体100の左上端に設けられている扉枠上ヒンジ体111(図6を参照)と、扉枠本体100の左下端に設けられている扉枠下ヒンジ体112と、を有している。扉枠上ヒンジ体111は、上方へ突出している扉枠上ヒンジ軸111aを有している。扉枠ヒンジ機構110は、扉枠上ヒンジ体111の扉枠上ヒンジ軸111aを後述する本体枠上ヒンジ体511の扉枠用上軸孔511bに下方から挿入すると共に、扉枠下ヒンジ体112の扉枠下ヒンジ軸112aを後述する本体枠下ヒンジ体512の扉枠用下軸孔512bに上方から挿入することで、扉枠3を本体枠4に対して開閉可能に支持することができる。

40

## 【0042】

また、扉枠本体100は、図5及び図7等に示すように、後面における下端付近から後方へ突出している突起部102を有している。この突起部102は、扉枠3を本体枠4に対して閉じた時に、その下面が後述する本体枠4における本体枠ベース501の支持段部501qに乗り上げるように当接し、扉枠3をある程度持ち上げることができるものであ

50

る。この突起部 1 0 2 によれば、扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉じることで扉枠 3 が持ち上がるようにしているため、扉枠 3 の荷重を突起部 1 0 2 と扉枠下ヒンジ体 1 1 2 とに分散させることができる。これにより、扉枠 3 を開閉可能としているヒンジ（扉枠下ヒンジ体 1 1 2 及び外枠下ヒンジ体 3 5）に対して過度の荷重がかかり続けることを回避させることができ、ヒンジを歪み難くすることができると共に、ヒンジが歪んでも突起部 1 0 2 により扉枠 3 を持ち上げることができるため、扉枠 3 を本体枠 4 に対して適正位置で閉じることができる。なお、図示は省略するが、突起部 1 0 2 の下面には、前後方向に延びている複数のリブを有しており、それらリブにより強度・剛性が高められている。

**【 0 0 4 3 】**

突起部 1 0 2 は、後方へ向かうに従って左方へ移動するように傾斜している案内面 1 0 2 a を有している。詳細は後述するが、突起部 1 0 2 の案内面 1 0 2 a は、球場上ユニット 6 5 0 における球磨モータベース 6 8 6 がロック位置以外の状態で、扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉じようとした時に、球磨モータベース 6 8 6 の前端が接触して、球磨モータベース 6 8 6 をロック位置へ移動（回動）させることができるものである。

10

**【 0 0 4 4 】**

持ち球数表示部 1 4 0 は、6 桁の 7 セグメント L E D により構成されている。持ち球数表示部 1 4 0 は、柵ユニット 2 0 0 の上面における左右方向中央よりも右側で計数ボタンスイッチ 1 8 0 の左側の部位に設けられている。

**【 0 0 4 5 】**

ハンドル 1 6 0 は、扉枠本体 1 0 0 の前面における右下隅、すなわち、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 と扉枠幕板 1 9 0 との間の右端付近に設けられている。ハンドル 1 6 0 は、回転軸を前後方向へ向けて遊技者が回転操作可能に取付けられている。ハンドル 1 6 0 は、自動車のステアリングのような形態に形成されており、中央のハブ部 1 6 0 a と、ハブ部 1 6 0 a から外方へ延出している複数（ここでは三本）のスポーク部 1 6 0 b と、スポーク部 1 6 0 b の先端同士を繋いでいる円環状のリング部 1 6 0 c と、を有している。

20

**【 0 0 4 6 】**

ハンドル 1 6 0 におけるリング部 1 6 0 c は、筒状のハンドルカバー 1 7 0 の前端から僅かに離れた前方の部位に設けられており、遊技者がリング部 1 6 0 c を握ることはできないように設けられている。従って、遊技者がハンドル 1 6 0 を回転操作する際には、主に、指をスポーク部 1 6 0 b の間を通すようにしてハブ部 1 6 0 a を握った状態で操作することとなる。この状態では、遊技者の指が、ハンドルカバー 1 7 0 の筒内に突っ込まれた状態となる。

30

**【 0 0 4 7 】**

ハンドル 1 6 0 には、遊技者が押圧操作可能な発射停止スイッチ 1 6 1 と、ハンドル 1 6 0 の静電気容量の変化を検知するハンドルタッチセンサ 1 6 2 と、ハンドル 1 6 0 の回転角度を検知するハンドル回転センサ 1 6 3 と、を備えている（図 6 3 を参照）。

**【 0 0 4 8 】**

発射停止スイッチ 1 6 1 は、遊技者により押圧操作すると、枠制御基板 7 4 0 によって発射ソレノイド 5 5 3 の駆動が停止させられる。従って、遊技者がハンドル 1 6 0 を回転操作中に発射停止スイッチ 1 6 1 を押圧操作すると、ハンドル 1 6 0 の回転操作を戻さなくても、遊技球 B の発射を一時的に停止させることができる。その後、ハンドル 1 6 0 の回転操作はそのまま発射停止スイッチ 1 6 1 の押圧操作を解除すると、発射停止スイッチ 1 6 1 を押圧操作する前の打込み強さ（ハンドル 1 6 0 の回転操作に応じた打込み強さ）で再び遊技球 B を遊技領域 5 a 内に打込むことができる。

40

**【 0 0 4 9 】**

ハンドルタッチセンサ 1 6 2 は、ハンドル 1 6 0 に作用する静電気を検知するものであり、遊技者がハンドル 1 6 0 に接触することで、遊技者から作用する静電気を検知し、遊技者のハンドル 1 6 0 への接触（タッチ）を検出する。そして、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル 1 6 0 を回動させると、ハンドル回転

50

センサ 163 の検知が受けられ、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで発射ソレノイドの駆動が制御されて、遊技球 B を打込むことができる。

【0050】

従って、遊技者がハンドル 160 に触れずに、何らかの方法でハンドル 160 を回転させて遊技球 B を遊技領域 5 a 内に打込もうとしても、ハンドルタッチセンサ 162 が遊技者の接触を検知していないことから、発射ソレノイド 553 は駆動されず、遊技球 B を打込むことができない。これにより、遊技者が本来とは異なる方法でハンドル 160 を回転させて遊技が行われるのを防止することができ、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができる。

【0051】

ハンドル回転センサ 163 は、可変抵抗器とされており、ハンドル 160 を回転させると、検知軸が回転すると共に検知軸の回転角度に応じて内部抵抗が変化する。従って、ハンドル 160 を回転させてハンドル回転センサ 163 の内部抵抗を変化させると、その内部抵抗に応じて後述する球発射ユニット 550 における発射ソレノイド 553 の駆動力が変化することとなり、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで、遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ打込むことができる。

【0052】

ハンドルカバー 170 は、ハンドル 160 における環状部分の後方の部位から直径が広がるように後方へ延出しており、円錐筒状に形成されている。ハンドルカバー 170 の外周面における右周面と下周面に、内部と連通している開口部 171 が設けられている。これら開口部 171 により、ハンドルカバー 170 内に、ゴミや液体等が入っても、下方へ排出させることができる。

【0053】

計数ボタンスイッチ 180 は、棚ユニット 200 の上面において、左右方向中央よりも右側の部位に設けられている。計数ボタンスイッチ 180 は、詳細は後述するが、持ち球がある状態で押圧操作することで、持ち球を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができるものである。

【0054】

扉枠幕板 190 は、一定の高さで、扉枠本体 100 の左右方向の幅と同じ長さで左右に延出しており、扉枠本体 100 の前面における下端に取付けられている。扉枠幕板 190 は、左右方向中央において前後に貫通しており、後述する本体枠 4 のバスレフダクト 501 e の前方に位置するダクトグリル 191 を有している。ダクトグリル 191 は、左右に細長く延出しており、複数の縦格子により仕切られている。このダクトグリル 191 は、詳細は後述するが、本体枠 4 のバスレフダクト 501 e から本体枠スピーカ 503 の駆動による空気振動（風）を前方へ放出するためのものである。

【0055】

棚ユニット 200 は、扉枠本体 100 の前面における遊技窓 101 と扉枠幕板 190 との間の部位に設けられている。棚ユニット 200 の左右方向中央には球形の演出操作ユニット 250 が設けられている。棚ユニット 200 は、上端から遊技窓 101 の下端に沿うように前方へ棚状に膨出している棚部 201 と、棚部 201 の下方で演出操作ユニット 250 よりも右側に設けられているスピーカグリル 203 と、棚部 201 の上面に設けられており前後左右に並んだ四つの押しボタンからなる設定調節ボタン 204 と、左右に離隔して設けられている一対の突部 205 と、を有している。なお、設定調節ボタン 204 は、前後左右に並んだ四つの押しボタンのうち、前後の押しボタンを操作することにより音量の調整を可能にし、左右の押しボタンを操作することにより光量の調整を可能にしている。

【0056】

棚部 201 は、上面が滑らかな面に形成されている。棚部 201 の上面には、左右方向中央よりも右側では、右端付近に計数ボタンスイッチ 180 が設けられていると共に、計数ボタンスイッチ 180 の左側に持ち球数表示部 140 が設けられており、左右方向中央

10

20

30

40

50



よりも右側では、設定調節ボタン 204 が設けられていると共に、設定調節ボタン 204 の後端付近の左右両側に突部 205 が設けられている。

【0057】

一对の突部 205 は、設定調節ボタン 204 よりも高く突出しており、上端が丸められている。一对の突部 205 は、棚部 201 の後辺とほぼ平行に設けられている。一对の突部 205 は、例えば、棚部 201 の上面においてスマートフォンを立て掛けるのに使用することが可能であり、便利である。

【0058】

スピーカグリル 203 は、後述する本体枠 4 における本体枠スピーカ 503 の前方に位置しており、複数の貫通孔を有するパンチングメタルにより形成されている。スピーカグリル 203 は、扉枠 3 の中方向中央を境にしてハンドル 160 と対称で同じ大きさに設けられており、ハンドルカバー 170 と同様に前方へ膨出した形態に形成されている。

10

【0059】

演出操作ユニット 250 は、棚ユニット 200 における左右方向の中央に設けられており、前端が棚ユニット 200 よりも前方へ突出していると共に、上端が棚ユニット 200 よりも上方へ突出している。演出操作ユニット 250 は、全体が球状に形成されている。演出操作ユニット 250 は、上面に中央付近の設けられている円形の第一演出ボタン 251 と、第一演出ボタン 251 の周囲を囲むように設けられている環状の第二演出ボタン 252 と、を有している。詳細な図示は省略するが、第一演出ボタン 251 は円柱状に形成されており、第二演出ボタン 252 は円筒状に形成されている。第一演出ボタン 251 及び第二演出ボタン 252 は、同軸上に設けられており、その軸線が上方へ向かうほど前方へ移動するように傾斜している。

20

【0060】

第一演出ボタン 251 及び第二演出ボタン 252 は、遊技者参加型演出に応じて全体が上方へ移動（ポップアップ）するように設けられている。第一演出ボタン 251 は、常時押圧可能とされているのに対して、第二演出ボタン 252 は、ポップアップした時のみ押圧可能とされている。

【0061】

なお、図示は省略するが、第一演出ボタン 251 の内部には、バイブレータ（振動装置）が設けられている。

30

【0062】

扉枠トップユニット 300 は、扉枠本体 100 の前面における遊技窓 101 よりも上側の部位で、左右方向の両端が扉枠左サイドユニット 320 の上端部分と扉枠右サイドユニット 340 の上端部分との間に挟まれるように設けられている。扉枠トップユニット 300 は、庇のように前方へ突出している。扉枠トップユニット 300 は、前端縁に沿って左右に延出し透光性を有する半チューブ状の扉枠トップ装飾体 301 を備えている。扉枠トップ装飾体 301 は、平面視において、左右方向中央が最も前方へ位置するように前後方向に湾曲している。

【0063】

扉枠トップユニット 300 は、図示は省略するが、扉枠トップ装飾体 301 を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠トップ装飾基板と、音声、音楽、効果音等のサウンドを出力し左右に離隔して設けられている一对の扉枠トップスピーカ 303 と、一对の扉枠トップスピーカ 303 の左右両外側に設けられている一对の扉枠トップサイドスピーカ 304 と、を有している。一对の扉枠トップスピーカ 303 は、フルレンジスピーカ（又は、ミッドレンジスピーカ）であり、一对の扉枠トップサイドスピーカ 304 は、ツイーター（高音用スピーカ）である。

40

【0064】

扉枠左サイドユニット 320 は、扉枠本体 100 の前面における遊技窓 101 よりも左側の部位で、扉枠本体 100 の上端付近から棚ユニット 200 の棚部 201 よりも下方のスピーカグリル 203 付近まで上下に長く設けられている。扉枠左サイドユニット 320

50

は、上下方向の全長に亘って延出しており、透光性を有する半チューブ状の扉枠左サイド装飾体 3 2 1 を備えている。扉枠左サイド装飾体 3 2 1 は、下端付近が右方へ湾曲している。

【 0 0 6 5 】

扉枠左サイドユニット 3 2 0 は、図示は省略するが、扉枠左サイド装飾体 3 2 1 を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠左サイド装飾基板を有している。

【 0 0 6 6 】

扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 よりも右側の部位で、扉枠本体 1 0 0 の上端付近から棚ユニット 2 0 0 の棚部 2 0 1 よりも下方のハンドルカバー 1 7 0 まで上下に長く設けられている。扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、  
扉枠左サイドユニット 3 2 0 よりも前方へ長く突出しており、上下に長い仕切り立状に形成されている。

10

【 0 0 6 7 】

扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、前端に沿って上下に延出しており透光性を有する半チューブ状の扉枠右サイド装飾体 3 4 1 と、扉枠右サイド装飾体 3 4 1 の後方に設けられており左側面を形成している透光性を有する扉枠右サイド左側面装飾体（図示は省略）と、扉枠右サイド装飾体 3 4 1 の後方に設けられており右側面を形成している透光性を有する扉枠右サイド右側面装飾体（図示は省略）と、扉枠右サイド装飾体 3 4 1、扉枠右サイド左側面装飾体及び扉枠右サイド右側面装飾体を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠右サイド装飾基板（図示は省略）と、を備えている。扉枠右サイド装飾体  
3 4 1 は、下端付近が左方へ湾曲している。

20

【 0 0 6 8 】

また、扉枠右サイドユニット 3 4 0 は、下端付近において前後に貫通し、錠ユニット 7 8 0 の鍵穴 7 8 2 が前方へ臨む開口部 3 4 2 を有している。

【 0 0 6 9 】

[ 3 - 1 . 計数ボタンスイッチ ]

計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、棚ユニット 2 0 0 の上面において、左右方向中央よりも右側の部位に設けられている。計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で押圧操作することで、持ち球を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができるものである。計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、詳細は後述するが、押圧時間に応じて、持ち球を 1 個ずつ送ったり、所定個数（例えば、2 5 0 個毎）ずつ送ったり、することができる。遊技球貸出装置 8 へ送られた持ち球数は、通信ネットワークを介して管理サーバ 9 へ送られると共に、その持ち球数を記憶した IC カードが遊技球貸出装置 8 から排出される。

30

【 0 0 7 0 】

ここで、遊技球貸出装置 8 は、遊技ホールの島設備においてパチンコ機 1 に隣接するように設けられているものである（サンドとも称する）。遊技球貸出装置 8 には、詳細に図示は省略するが、現金やプリペイドカード等を投入する投入口、IC カードを挿入 / 排出するカード口、球貸ボタンスイッチ 8 a、返却ボタンスイッチ、投入金額や計数球数等が表示される表示部、等が設けられている。遊技球貸出装置 8 は、現金等を投入口に投入した状態で、球貸ボタンスイッチ 8 a を押圧操作すると、投入した金額の範囲内で所定個数ずつ遊技球 B が貸し出される。本実施形態では、貸し出された遊技球 B の数が、デジタルデータとして枠制御基板へ送信されると共に、通信ネットワークを介して管理サーバ 9 へ送信されて管理される。

40

【 0 0 7 1 】

計数ボタンスイッチ 1 8 0 について詳述すると、持ち球がある状態で遊技者が計数ボタンスイッチ 1 8 0 を「短押し（例えば、1 回の押圧時間が 5 0 0 m s 未満）」すると、持ち球から遊技球 B を 1 個計数する。計数ボタンスイッチ 1 8 0 を、「長押し（例えば、1 回の押圧時間が 5 0 0 m s 以上）」すると、持ち球数が 2 5 0 個未満になるまで、長押し中は所定時間（例えば、3 0 0 m s）毎の計数通知タイミングで遊技球 B を 2 5 0 個ずつ

50

計数する。長押し中に持ち球数が250個以下になると、遊技球Bを1個ずつ計数する。また、計数ボタンスイッチ180を、「長押し(例えば、1回の押圧時間が500ms以上)」した場合、計数ボタンスイッチ180を押し続けていなくても、無条件に持ち球の全数を計数するようにしても良い。

【0072】

計数ボタンスイッチ180の押圧操作により計数されると、持ち球数表示部140において表示されている持ち球数が減算されて表示されると共に、遊技球貸出装置8の図示しない表示部に計数球数が表示される。

【0073】

[4. 本体枠]

パチンコ機1の本体枠4について、図8乃至図14、図17乃至図21等を参照して詳細に説明する。図17は本体枠を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図18は本体枠を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図19は、図10のパチンコ機を上下中央で切断した平面図である。図20は、図19においてA-A線で切断した断面図である。図21は、図8の正面図において発射ユニット及びファールユニット等を断面にして示す要部正面図である。

【0074】

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

【0075】

本体枠4は、外枠2に対して開閉可能に支持される枠状の本体枠ベースユニット500と、遊技球Bを遊技盤5の遊技領域5aへ打込むための球発射ユニット550と、球発射ユニット550により発射されたにも関わらず遊技領域5aに打ち込まれなかった遊技球Bを回収するためのファールユニット570と、遊技盤5から排出された遊技球B及びファールユニット570により回収された遊技球Bを球発射ユニット550側へ送るための循環球経路ユニット600と、循環球経路ユニット600の下流端から遊技球Bを上方へ移動させる球揚上ユニット650と、球揚上ユニット650により揚上された遊技球Bを一つずつ球発射ユニット550へ送る球送ユニット700と、を備えている。

【0076】

また、本体枠4は、循環球経路ユニット600の球抜口613pから排出された遊技球Bを受けるための球受トレイ720と、球発射ユニット550や球揚上ユニット650等を制御する枠制御基板740を有する枠基板ユニット730と、外枠2と本体枠4及び扉枠3と本体枠4の間を施錠する錠ユニット780と、を備えている。

【0077】

[4-1. 本体枠ベースユニット]

本体枠4における本体枠ベースユニット500について、主に図22乃至図24等を参照して詳細に説明する。図22は本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図23は本体枠における本体枠ベースユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図24(a)は本体枠ベースユニットにおける本体枠ベースの正面図であり、(b)は複数の本体枠ベースを重ねている状態を斜視図で示す説明図である。

【0078】

本体枠ベースユニット500は、外枠2に対して前方へ開閉可能に支持されると共に、扉枠3を前方へ開閉可能に支持することが可能なものである。本体枠ベースユニット500には、球発射ユニット550、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、球送ユニット700、球受トレイ720、枠基板ユニット730、錠ユニット780、等が取付けられている。

【0079】

10

20

30

40

50

本体枠ベースユニット500は、前後に貫通しており遊技盤5が前方から挿入され遊技盤挿入部502、及び遊技盤挿入部502の下側に設けられているベース壁部501bを有し、全体が縦長の四角形に形成されている本体枠ベース501と、本体枠ベース501の左側面を補強している側面補強板509と、を備えている。

【0080】

また、本体枠ベースユニット500は、本体枠ベース501におけるベース壁部501bの後側に取付けられる本体枠スピーカ503と、本体枠スピーカ503を後方から覆うようにベース壁部501bに取付けられ前方が解放されている箱状の本体枠スピーカボックス504と、本体枠ベース501における遊技盤挿入部502を後方から開閉可能に設けられている裏カバー505と、を備えている。

10

【0081】

更に、本体枠ベースユニット500は、本体枠ベース501に取付けられている遊技盤ロック部材506と、本体枠ベース501に取付けられている扉開放スイッチ507及び枠開放スイッチ508と、本体枠ベース501に取付けられている本体枠ヒンジ機構510と、を備えている。

【0082】

本体枠ベース501は、正面視の形状が縦長の四角形に形成されている。本体枠ベース501は、黒色の不透明な合成樹脂により形成されている。本体枠ベース501は、左辺を有しない枠状の枠体501aと、枠体501aの枠内であって上端付近から下方へ全高の約2/3の範囲において前後に貫通している遊技盤挿入部502と、遊技盤挿入部502の下側に設けられているベース壁部501bと、ベース壁部501bの上端面における左右方向中央付近において上方(遊技盤挿入部502内)へ突出している遊技盤規制部501cと、ベース壁部501bの左端付近において前後に貫通しており本体枠スピーカ503が前方へ臨む本体枠スピーカ口501dと、ベース壁部501bにおける左右方向中央の下端付近において横長で前後に貫通しているバスレフダクト501eと、を備えている。

20

【0083】

また、本体枠ベース501は、ベース壁部501bにおけるバスレフダクト501eの上方において前面側から後方へ凹んでおり球受トレイ720が挿入されるトレイ挿入凹部501fと、ベース壁部501bにおけるトレイ挿入凹部501fの上方で前後に貫通しており循環球経路ユニット600の球蛇行部材613及び蛇行カバー614が挿入される球貯留通路挿入口501gと、を備えている。

30

【0084】

また、本体枠ベース501は、ベース壁部501bの前面における球貯留通路挿入口501gの上方において左右に並んで設けられているファールユニット取付部501h及び球発射ユニット取付部501iと、ベース壁部501bにおける球発射ユニット取付部501iの右方に設けられている球揚上ユニット取付部501jと、ベース壁部501bの後面における球発射ユニット取付部501iの後方となる部位に設けられている球送ユニット取付部501kと、ベース壁部501bの後面に設けられている循環球経路ユニット取付部501lと、ベース壁部501bにおける右上隅付近において前後に貫通しており錠ユニット780の錠シリンダ781が挿通されるシリンダ挿通口501mと、を備えている。

40

【0085】

更に、本体枠ベース501は、トレイ挿入凹部501fにおける左右の内壁からの夫々突出しており、トレイ挿入凹部501fに挿入されている球受トレイ720の弾性爪721が係止されることで、球受トレイ720の前方への移動を規制するための係止爪501nを備えている。また、本体枠ベース501は、球揚上ユニット取付部501jの部位で前後に貫通している縦長の開口501oを、備えている。

【0086】

また、本体枠ベース501は、遊技盤挿入部502の上端から後方へ延出している上面

50

カバー502aと、上面カバー502aの後端辺から下方へ短く平板状に延出している後面カバー502bと、遊技盤挿入部502の左端から後方へ延出しており上端が上面カバー502aと繋がっている左側面カバー502cと、遊技盤挿入部502の右端から後方へ延出しており上端が上面カバー502aと繋がっている右側面カバー502dと、遊技盤挿入部502の下端から後方へ延出している下面カバー502eと、を備えている。

【0087】

また、本体枠ベース501は、後面カバー502bを貫通している複数の通風孔502fと、上面カバー502aに設けられており下方へ凹んでいる複数の上面凹部502gと、下面カバー502eに設けられており下方へ凹んでいる複数の下面凹部502hと、上面カバー502aの下面及び下面カバー502eの上面に夫々設けられている複数の補強リブ502iと、を備えている。

10

【0088】

更に、本体枠ベース501は、球発射ユニット取付部501iの上側に設けられており、球発射ユニット550に対して上方からの光の入射を遮るための底部501pを、更に備えている。この底部501pにより、球発射ユニット取付部501iに取付けられている球発射ユニット550のフォトセンサからなる発射減算センサ554に対して、外部からの光を遮ることができ、発射減算センサ554での誤検知を防止することができる。

【0089】

また、本体枠ベース501は、トレイ挿入凹部501fと開口501oとの間の部位で、トレイ挿入凹部501fの底面よりもやや上方の部位に設けられている支持段部501qと、ベース壁部501bの後面における右端付近において上下に離隔して設けられており後方へ突出している一对の支持突部501rと、を更に備えている。支持段部501qは、上方を向いた面(上面)を有している。この支持段部501qは、本体枠4に対して扉枠3を閉じると、扉枠3の突起部102が乗り上げるように当接し、扉枠3をある程度持ち上げることができるものであり、扉枠3の荷重の一部を支持するものである。支持突部501rの後端面には、枠基板ユニット730のナイラッチ774に係止される係止孔が設けられている。

20

【0090】

本体枠ベース501の遊技盤挿入部502は、遊技盤5が前方から着脱可能に挿入される。遊技盤挿入部502は、ベース壁部501bよりも後方の部位の周囲が、上面カバー502a、左側面カバー502c、右側面カバー502d、及び下面カバー502e、によって囲まれている。

30

【0091】

ベース壁部501bは、上端面に遊技盤5が載置される。ベース壁部501bの前面には、扉開放スイッチ507、球発射ユニット550、ファールユニット570、球受トレイ720、が取付けられる。また、ベース壁部501bの後面には、本体枠スピーカ503、本体枠スピーカボックス504、枠開放スイッチ508、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、球送ユニット700、が取付けられる。

【0092】

遊技盤規制部501cは、遊技盤挿入部502に遊技盤5を挿入した時に、遊技盤5の左右方向及び後方への移動を規制するものである。本体枠スピーカ口501dは、図示するように、格子状に形成されており、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態で、扉枠3のスピーカグリル203の後方に位置するように設けられている。本体枠スピーカ口501dを後方から閉鎖するように、ベース壁部501bの後面に本体枠スピーカ503が取付けられる。

40

【0093】

バスレフダクト501eは、左右に長い四角形の筒状に形成されている。バスレフダクト501eは、詳細は後述するが、ベース壁部501bと本体枠スピーカボックス504とで構成される本体枠スピーカ503のエンクロージャ504aと連通しており、本体枠スピーカ503から後方へ出力されサウンドの位相を反転させて前方へ放出させるための

50

ものである。本実施形態では、筒状のバスレフダクト501eにより、本体枠スピーカ503から出力されたサウンドの音域のうち、低音域を共振・増幅させてより重低音のサウンドを響かせることが可能である。このバスレフダクト501eは、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態で、扉枠3のダクトグリル191の後方に位置するように設けられている。

#### 【0094】

トレイ挿入凹部501fは、前方から球受トレイ720を着脱可能に支持することができる。トレイ挿入凹部501fの底壁は、前端側が低くなるように傾斜している（図20を参照）。これにより、トレイ挿入凹部501fに球受トレイ720が挿入されていない状態で、遊技球Bがトレイ挿入凹部501fにこぼれても、前方へ排出させることができる。また、トレイ挿入凹部501fの底壁が、前端側が低くなるように傾斜しているため、載置されている球受トレイ720を前方へスライドさせ易くすることができる。

10

#### 【0095】

球貯留通路挿入口501gは、ベース壁部501bの後面に取付けられた循環球経路ユニット600の球蛇行部材613及び蛇行カバー614の前側部分が貫通して前方へ突出するように設けられている。ファールユニット取付部501hは、ベース壁部501bの上端付近で本体枠スピーカ口501dよりも右側に設けられている。球発射ユニット取付部501iは、ファールユニット取付部501hよりも右側に設けられている。球揚上ユニット取付部501jは、ベース壁部501bの上端付近から下端付近までの間の部位に設けられている。

20

#### 【0096】

球送ユニット取付部501kは、ベース壁部501bの後面において球送ユニット700の上面が上方（遊技盤挿入部502内）へ臨むように設けられており、上方から球送ユニット700を着脱できるように設けられている。球送ユニット取付部501kに球送ユニット700を取付けると、球発射ユニット550の右方において球送ユニット700の弾性爪709bがベース壁部501bの係止孔を貫通して前方へ臨んだ状態となる。この状態で、弾性爪709bを後方へ押圧して弾性変形させると共に、球送ユニット700の上面に設けられているツマミ部709aを摘んで引き上げると、球送ユニット700を上方へ取外すことができる。

#### 【0097】

循環球経路ユニット取付部501lは、ベース壁部501bの後面の左右方向中央部分で後述する本体枠スピーカボックス504のボックス拡張部504cよりも上方の部位に設けられている。シリンダ挿通口501mは、ベース壁部501bの上端付近で球揚上ユニット取付部501jの右方に設けられている。

30

#### 【0098】

上面カバー502aは、遊技盤挿入部502に遊技盤5を装着した状態で、遊技盤5よりも後方へ延出している。この上面カバー502aには、図17及び図18等に示すように、二つの上面凹部502gが左右に離隔して設けられており、この上面凹部502gによって上面カバー502aに対して補強リブの一部を省略している。このように構成することにより、上面カバーの上面に複数の補強リブを左右方向へ列設する場合よりも、上面カバー502aを補強リブの分だけ上方へ位置させることが可能となり、遊技盤挿入部502の内容積を確保している。更に、上面カバーの上面に複数の補強リブを設けると、清掃の際に拭き残しが生じ美観を損なうこととなるが、本実施形態では、上面カバー502aの上面から補強リブ等を排除することにより美観の維持が可能となる。

40

#### 【0099】

上面カバー502aの上面、及び、二つの上面凹部502gの底面は水平面に対して2度程度後方に行くほど低くなるように傾斜している。さらに、パチンコ機1は通常、後傾するように設置され、その角度は一般的に0.75度程度後傾しているため、合計で2.75度程度の下り傾斜になっている。また、二つの上面凹部502gは、左右の幅が後方へ向かうに従って広がっておる。

50

## 【0100】

このような緩斜面にしておくことにより、パチンコ機1の上方から落ちてくる遊技球Bは上面カバー502aの上面、若しくは、上面凹部502gを流下してパチンコ機1の下方に設けられた鳥設備の遊技球Bの回収経路に落下し、回収される。また、金属粉や、ネジ等の球形でない物体の落下物は、上面カバー502aの上面、若しくは、上面凹部502gに滞留する。このような効果を奏するには上面カバー502aの上面は水平面からの傾斜は15度以内が望ましい。

## 【0101】

上面カバー502aは、平板状に形成されていることから、上面カバー502aにおいて上方から凹んでいる二つの上面凹部502gの下面(裏面)は、上面カバー502aの下面から下方へ突出している(図24(b)を参照)。つまり、上面凹部502gは、上面カバー502aの下面では、下方へ突出した凸部の形態となっている。そして、二つの上面凹部502gの終点すなわち前壁は、突当部502jの裏であり、突当部502jは遊技盤5の上辺の後面と接して位置決めを行う。

## 【0102】

換言すると、上面カバー502aの裏側(下面側)には、二つの上面凹部502gの裏側がある。二つの上面凹部502gの裏側の先端(前端)は、突当部502jとなっており遊技盤5の上辺の後面と接して遊技盤5の位置決めを行う。

## 【0103】

上面カバー502aの裏側(下面側)には複数の補強リブ502iのうち四つ補強リブ502iがあり、上面凹部502gと合わせて上面カバー502aの補強となっている。このように補強リブ502iを上面カバー502aの上面ではなく内側の下面に設けることによって上面カバー502aの上面(外面)の美観を保つことが可能になる。

## 【0104】

なお、図23に示すように、上面カバー502aの上面の前端には、複数のリブ502kが設けられているが、これらリブ502kの上方は本体枠ベース501の縁の枠体501aで覆われているし、更に、その上方が外枠2で覆われるため、上方から金属粉等が落ちてくることはなく、美観に影響を与えない。

## 【0105】

更に、図示は省略するが、上面カバー502aの上面や上面凹部502gには、射出成形する際に溶融した樹脂を送り込むためのゲートを設けていない。これは、ゲートによる凹凸で、上面カバー502aの上面や上面凹部502gを流下する遊技球Bの流下を妨げないためである。

## 【0106】

また、同様に射出成形された本体枠ベース501を金型から取り出すためのイジェクタピンの痕を、上面カバー502aの上面や上面凹部502gに設けないように配慮されている。通常、イジェクタピンの痕は、バリを適切に処理することによって遊技球Bの流下を妨げる可能性は少ないが、金属粉などが堆積した上面カバー502aの上面や上面凹部502gを清掃するなどの際に美観を損なう可能性がある。このためイジェクタピンの痕を設けないように配慮されている。

## 【0107】

本体枠ベース501における後面カバー502bは、左右両端が夫々左側面カバー502c及び右側面カバー502dと繋がっている。この後面カバー502bには、上下に長いスリット状の複数の通風孔502fが、左右方向へ列設されている。

## 【0108】

また、本体枠ベース501における左側面カバー502cは、前後方向の奥行が上面カバー502aの奥行と同じである。左側面カバー502cは、平面視において、後方へ向かうに従って右方へ移動するように傾斜している。左側面カバー502cの後端には、裏カバー505を係止するためのカバー係止部502lが上下に離隔して二つ設けられている。

10

20

30

40

50

## 【0109】

本体枠ベース501の右側面カバー502dは、平面視において、後方へ向かうに従って左方へ移動するように傾斜している。右側面カバー502dは、後面カバー502bよりも下側の部位が、後端から前方へ向かって切り欠かれており、当該部位の後端が上面カバー502aの後端よりも前方に位置している。つまり、右側面カバー502dは、後面カバー502bよりも下側の部位の奥行きが短く形成されている。右側面カバー502dの後端における後面カバー502bよりも下側の部位には、裏カバー505をヒンジ回転可能に支持するための複数のカバー軸支部502mが上下方向に間隔をあけて設けられている。

## 【0110】

本体枠ベース501の下面カバー502eは、遊技盤挿入部502の下端（ベース壁部501bの上面）よりも一段上がった部位から後方へ延出している。下面カバー502eは、循環球経路ユニット取付部501lの上方の部位を除くように設けられており、循環球経路ユニット取付部501lよりも左側の部位では左側面カバー502cの後端と同じ位置まで後方へ延出しており、循環球経路ユニット取付部501lよりも右側の部位では右側面カバー502dにおける奥行きが短く形成されている部位の後端と同じ位置まで後方へ延出している。この下面カバー502eは、後方へ向かうほど高くなるように傾斜している。

## 【0111】

本体枠ベース501の下面凹部502hは、下面カバー502eの上面から下方へ凹んでいる。下面凹部502hは、前方へ向かって開放されており、後方へ向かうに従って左右の幅が狭くなるように形成されている。下面凹部502hの底面は、下面カバー502eと同様に、後方へ向かうに従って高くなるように傾斜している。下面カバー502eは、平板状に形成されていることから、下面カバー502eにおいて上方から凹んでいる下面凹部502hの下面（裏面）は、下面カバー502eの下面から下方へ突出している図24(b)を参照。つまり、下面凹部502hは、下面カバー502eの下面では、下方へ突出した凸部の形態となっている。下面凹部502hの内部には、補強リブ502iが設けられている。

## 【0112】

複数の補強リブ502iは、上面カバー502aの下面と、下面凹部502hの底面と、に夫々設けられている。上面カバー502aには四つの補強リブ502iが設けられており、二つが、二つの突当部502jから夫々前方へ延出するように設けられていると共に、残りの二つが、二つの上面凹部502gよりも左右両外側の部位に設けられている。上面凹部502gよりも左右両外側に設けられている補強リブ502iは、後端が後面カバー502bに繋がっており、上面凹部502gよりも短く前方へ延出している。

## 【0113】

複数の補強リブ502iのうち、上面カバー502aにおける上面凹部502gよりも左右両外側の二つと、二つの下面凹部502hに夫々設けられている二つとの、合計四つは、当リブとして機能するように設けられている。詳述すると、本実施形態の本体枠ベース501は、前端側を下にして作業台等に置くと、ガタ付くことなく水平に置けるように構成されている。また、本体枠ベース501は、図24(b)に示すように、重ねて保管できるように形成されている。この際に、リブとしての四つの補強リブ502iが相手側に当接することにより、重ねた本体枠ベース501同士が噛み合うことを回避させることができる。これにより、部品（本体枠ベース501）同士が噛み合って、取外すのに時間がかかるのを低減させることができ、組立作業の効率化を図ることができる。また、本体枠ベース501を重ねられるようにしているため、梱包数の増量、及び、梱包箱の小型化、等が可能となる。

## 【0114】

本実施形態の本体枠ベース501によれば、本体枠4に収納された遊技盤5を上方から保護する本体枠ベース501の上面カバー502aにおいて、その上面を後ろ下がりの緩

10

20

30

40

50



斜面としているので、パチンコ機 1 の上方から落下してくる遊技球 B、金属粉、ネジ等を適切に処理可能である。具体的には球形である遊技球 B に関しては上面カバー 5 0 2 a の上面を流下させてパチンコ機 1 下に落下させ得るので、遊技球 B はそのまま回収されてトラブルを生じない。また、非球形である、金属粉やネジ等は流下させずに上面カバー 5 0 2 a 上に留めることができるため、やはりトラブルを発生しない。

【 0 1 1 5 】

また、この上面カバー 5 0 2 a の上面には通風孔 5 0 2 f は設けない。これにより、通風孔 5 0 2 f からの金属粉、ネジ等の侵入を防ぎ、遊技盤 5 の電気部品などに悪影響を与えない。

【 0 1 1 6 】

更には、射出成形機で成形される上面カバー 5 0 2 a の上面には、成形を行う際の熔融樹脂を金型に注入するためのゲートを設けていない。これにより、上面カバー 5 0 2 a の上面にはゲート由来の凹凸は生じないため、遊技球 B の流下を妨げない。

【 0 1 1 7 】

同様に、射出成形された本体枠ベース 5 0 1 を金型から取外す際のイジェクタピンの痕を設けないように配慮されている。通常、イジェクタピンの痕は、バリを適切に処理することによって遊技球 B の流下を妨げる可能性は少ないが、金属粉等が堆積した上面カバー 5 0 2 a の上面を清掃するなどの際にイジェクタピンの痕に残り、美観を損なう可能性がある。このためイジェクタピンの痕を設けないことにより、清掃により簡単に美観を取り戻すことができる。

【 0 1 1 8 】

また、この上面カバー 5 0 2 a は本体枠ベース 5 0 1 と一体的に成形されている。このように成形することにより組み立て工数の節約と本体枠ベースユニット 5 0 0 (遊技盤収容枠) 全体の強度の向上が可能となる。

【 0 1 1 9 】

そして、上面カバー 5 0 2 a はその上面で、内部に収容した遊技盤 5 を保護するだけではなく、その内側に遊技盤 5 と接して遊技盤 5 の位置決めを行う位置決め部 (突当部 5 0 2 j) を有している。これにより遊技盤 5 と上面カバー 5 0 2 a の位置関係が固定され、遊技盤 5 を保護するという遊技盤収容枠 (本体枠 4) の目的を発揮できる。

【 0 1 2 0 】

また、図 1 8 等に示すように、上面カバー 5 0 2 a の上面には、補強のためのリブを設けていない、これにより、リブにより清掃がし難くなることがなく、メンテナンスが楽になる。なお、上面カバー 5 0 2 a の上面を覆うように他の部材 (例えば、枠体 5 0 1 a、外枠 2、等) があり、異物が落ちてこない部位に関してはリブを設けても差し支えない。

【 0 1 2 1 】

側面補強板 5 0 9 は、平面視の形状が、右方へ開放されているコ字状に形成されており、本体枠ベース 5 0 1 における枠体 5 0 1 a の解放されている左辺の替わりとなるように取付けられている。側面補強板 5 0 9 は、アルミ合金のような金属の押出型材により形成されている。側面補強板 5 0 9 は、左位置規制部材 5 0 9 a が上下に離間して二つ設けられている。左位置規制部材 5 0 9 a は、遊技盤 5 の左辺を位置決めするためのものである。

【 0 1 2 2 】

本体枠スピーカ 5 0 3 は、本体枠ベース 5 0 1 の本体枠スピーカ口 5 0 1 d を後方から閉鎖するようにベース壁部 5 0 1 b の後側に取付けられている。本体枠スピーカ 5 0 3 は、主に低音を出力するコーン型のスピーカである。

【 0 1 2 3 】

本体枠スピーカボックス 5 0 4 は、前方へ開放されている箱状に形成されており、本体枠スピーカ 5 0 3 を後方から覆うようにベース壁部 5 0 1 b の後側に取付けられる。本体枠スピーカボックス 5 0 4 は、ベース壁部 5 0 1 b に取付けることで本体枠スピーカ 5 0 3 のエンクロージャ 5 0 4 a を形成するものである。

10

20

30

40

50

## 【0124】

本体枠スピーカボックス504は、本体枠スピーカ503の後方に位置するボックス本体部504bと、ボックス本体部504bの下端と接続されており正面視において右方へ延出しているボックス拡張部504cと、ボックス本体部504bの後面に設けられている枠基板ユニット軸支部504dと、を有している。本体枠スピーカボックス504のボックス拡張部504cは、バスレフダクト501eの後方を覆うように、本体枠ベース501の右端付近まで右方へ延出していると共に、一部がボックス本体部504bよりも後方へ延出している。

## 【0125】

エンクロージャ504aは、ボックス本体部504bとボックス拡張部504cとで構成されており、バスレフダクト501eを通して外部と連通している。つまり、バスレフダクト501e、本体枠スピーカ503、本体枠スピーカボックス504、によって位相反転型のバスレフ型スピーカを構成している。

10

## 【0126】

詳述すると、本体枠スピーカ503からは、所定のサウンドが前方及び後方に出力される。本体枠スピーカ503から前方へ出力されたサウンドは、本体枠スピーカ口501d、スピーカグリル203を通してパチンコ機1の前方へ放出される。

## 【0127】

一方、本体枠スピーカ503から後方へ出力されたサウンドは、本体枠スピーカボックス504（エンクロージャ504a）内の空気を振動させることとなる。そして、このエンクロージャ504aは、筒状のバスレフダクト501eにより前方（外部）に解放されているため、バスレフダクト501eから前方へ放出されることとなる。この際に、バスレフダクト501eが所定長さの筒状に形成されていることから、その内部において気柱振動による共振により低音域が増幅されると共に、位相が反転された状態で前方へ放出される。

20

## 【0128】

これにより、本体枠スピーカ503から前方へ出力されたサウンドと、後方へ出力されたサウンドとが、互いに打ち消し合って減衰するように作用することではなく、互いに共振して増幅するように作用することとなり、本体枠スピーカ503の口径が小さくても重低音が響く大きなサウンドを出力させることができ、豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

30

## 【0129】

本体枠スピーカボックス504のボックス拡張部504cは、前後方向の奥行きが上下の高さよりも長く形成されており、後端が枠基板ユニット730の後端よりも僅かに後方へ突出するように設けられている（図20を参照）。ボックス拡張部504cは、本体枠4に組立てた状態で、枠基板ユニット730（ユニットベース770及び電源基板ボックス772）との間に隙間が形成されるように、枠基板ユニット730の下方を覆っている。これにより、ボックス拡張部504cによって、枠基板ユニット730に接続されている各種の配線を垂れ下がり難くしている。

## 【0130】

ボックス拡張部504cは、図20に示すように、上面が後方へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上方から落下してきたゴミや遊技球B等を後方へ案内して排出させることができる。また、ボックス拡張部504cは、下面が後方へ向かって高くなるように傾斜している。これにより、外枠2に対して本体枠4を閉じる際に、ボックス拡張部504cが本体枠4の下枠体14に接触することはない。

40

## 【0131】

また、ボックス拡張部504cは、図20に示すように、下面が後方へ向かって高くなるように傾斜している。これにより、本体枠4を外枠2に対して閉じる際に、本体枠4が傾いていてもボックス拡張部504cの下面により本体枠4を外枠2内に案内することができる。

50

## 【 0 1 3 2 】

この本体枠スピーカボックス 5 0 4 は、本体枠 4 に組立てた状態で、本体枠ベース 5 0 1 におけるトレイ挿入凹部 5 0 1 f の後端側を吊り下げるように支持している。これにより、循環球経路ユニット 6 0 0 から排出された遊技球 B が球受トレイ 7 2 0 に受けられることで、球受トレイ 7 2 0 を介してトレイ挿入凹部 5 0 1 f に上方から荷重（複数の遊技球 B の重さ）が作用しても、トレイ挿入凹部 5 0 1 f が変形することはない。

## 【 0 1 3 3 】

また、本体枠スピーカボックス 5 0 4 は、透明な合成樹脂により形成されており、外部から本体枠スピーカ 5 0 3 を確認することができる。

## 【 0 1 3 4 】

裏カバー 5 0 5 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 の後方を覆うように、本体枠ベース 5 0 1 に対して開閉可能に設けられている。裏カバー 5 0 5 は、平板の右辺側を前方へ屈曲させたような平面視において L 字状に形成されている。裏カバー 5 0 5 は、左端において上下に離隔して設けられている二つの係止爪 5 0 5 a と、右端において上下に列設されている複数の軸部 5 0 5 b とを有している。係止爪 5 0 5 a は、本体枠ベース 5 0 1 におけるカバー係止部 5 0 2 l に対して着脱可能に係止される。軸部 5 0 5 b は、本体枠ベース 5 0 1 におけるカバー軸支部 5 0 2 m に軸支される。これにより、裏カバー 5 0 5 が本体枠 4 の本体枠ベース 5 0 1 に対し開閉可能に取付けられる。裏カバー 5 0 5 には、複数の通風孔が設けられており、遊技盤 5 からの熱を外部へ逃がすことができる。この、裏カバー 5 0 5 は、透明な合成樹脂によって形成されている。

## 【 0 1 3 5 】

裏カバー 5 0 5 は、本体枠ユニット 5 0 0 に対して後述する枠基板ユニット 7 3 0 を先に閉じた後で、本体枠ユニット 5 0 0（本体枠ベース 5 0 1）に閉じようとする、閉じられている枠基板ユニット 7 3 0 と干渉（当接）して閉じられることが阻止されるように形成されている。また、裏カバー 5 0 5 は、外枠 2 に対して本体枠 4 を開くと共に、裏カバー 5 0 5 を本体枠ベース 5 0 1 に対して開いている状態で、本体枠 4 を外枠 2 に対して閉じようとする、外枠 2 と干渉（当接）して閉じられることが阻止されるように形成されている。

## 【 0 1 3 6 】

遊技盤ロック部材 5 0 6 は、本体枠ベース 5 0 1（ベース壁部 5 0 1 b）の前面に、前後方向に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。遊技盤ロック部材 5 0 6 は、遊技盤挿入部 5 0 2 に遊技盤 5 を挿入した状態でロック位置に回転させることにより、遊技盤 5 の下端側が前方へ移動するのを阻止することができる。

## 【 0 1 3 7 】

扉開放スイッチ 5 0 7 は、本体枠 4 に対する扉枠 3 の開閉を検知するためのものである。扉開放スイッチ 5 0 7 は、本体枠ベース 5 0 1 のベース壁部 5 0 1 b におけるシリンダ挿通口 5 0 1 m の下方に取付けられている。

## 【 0 1 3 8 】

枠開放スイッチ 5 0 8 は、外枠 2 に対する本体枠 4 の開閉を検知するためのものである。枠開放スイッチ 5 0 8 は、本体枠ベース 5 0 1 のベース壁部 5 0 1 b における扉開放スイッチ 5 0 7 の下方に取付けられている。

## 【 0 1 3 9 】

本体枠ヒンジ機構 5 1 0 は、本体枠ベース 5 0 1 の左辺上端に取付けられる本体枠上ヒンジ体 5 1 1 と、本体枠ベース 5 0 1 の左辺下端に取付けられる本体枠下ヒンジ体 5 1 2 と、を有している。

## 【 0 1 4 0 】

本体枠上ヒンジ体 5 1 1 は、上方へ円柱状に突出し外枠 2 における外枠上ヒンジ体 3 1 の軸受溝 3 1 a に挿入される本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a と、本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a に隣接して設けられており扉枠 3 における扉枠上ヒンジ体 1 1 1 の扉枠上ヒンジ軸 1 1 1 a が下

10

20

30

40

50

方から挿入される扉枠用上軸孔 5 1 1 b と、を備えている。本体枠上ヒンジ体 5 1 1 は、平板状で水平に延出している部位と、当該水平に延出している部位の後端から下方へ延出している部位と、を有している。本体枠上ヒンジ体 5 1 1 における水平に延出している部位には、本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a と扉枠用上軸孔 5 1 1 b とが設けられている。また、本体枠上ヒンジ体 5 1 1 は、下方へ延出している部位が、本体枠ベース 5 0 1 に取付けられる。

【 0 1 4 1 】

本体枠下ヒンジ体 5 1 2 は、外枠 2 における外枠下ヒンジ体 3 5 のヒンジ軸 3 5 a が下方から挿入される外枠用軸孔（図示は省略）と、扉枠 3 における扉枠下ヒンジ体 1 1 2 の扉枠下ヒンジ軸 1 1 2 a が上方から挿入される扉枠用下軸孔 5 1 2 b と、を備えている。本体枠下ヒンジ体 5 1 2 は、平板状で水平に延出している部位と、当該水平に延出している部位の後端から上方へ延出している部位と、を有している。本体枠下ヒンジ体 5 1 2 における水平に延出している部位には、外枠用軸孔と扉枠用下軸孔 5 1 2 b とが設けられている。また、本体枠下ヒンジ体 5 1 2 は、下方へ延出している部位が、本体枠ベース 5 0 1 に取付けられる。また、本体枠下ヒンジ体 5 1 2 における下方へ延出している部位は、本体枠 4 を外枠 2 に対して閉じた時に、幕板 4 5 の後壁部 4 5 c に当接する。これにより、本体枠 4 がこれ以上後方へヒンジ回転することはない。

10

【 0 1 4 2 】

本体枠ヒンジ機構 5 1 0 は、本体枠上ヒンジ体 5 1 1 の本体枠ヒンジ軸 5 1 1 a を外枠 2 における外枠上ヒンジ体 3 1 の軸受溝 3 1 a に挿入させると共に、本体枠下ヒンジ体 5 1 2 の外枠用軸孔に外枠 2 における外枠下ヒンジ体 3 5 のヒンジ軸 3 5 a を挿入させることで、外枠 2 に対して本体枠 4 が開閉可能に支持される。

20

【 0 1 4 3 】

また、本体枠ヒンジ機構 5 1 0 は、本体枠上ヒンジ体 5 1 1 の扉枠用上軸孔 5 1 1 b に下方から扉枠 3 における扉枠上ヒンジ体 1 1 1 の扉枠上ヒンジ軸 1 1 1 a を挿入させると共に、本体枠下ヒンジ体 5 1 2 の扉枠用下軸孔 5 1 2 b に上方から扉枠 3 における扉枠下ヒンジ体 1 1 2 の扉枠下ヒンジ軸 1 1 2 a を挿入させることで、本体枠 4 に対して扉枠 3 が開閉可能に支持される。

【 0 1 4 4 】

[ 4 - 2 . 球発射ユニット ]

本体枠 4 における球発射ユニット 5 5 0 について、主に図 2 5 乃至図 2 8 等を参照して詳細に説明する。図 2 5 ( a ) は本体枠における球発射ユニットを前から見た斜視図であり、( b ) は本体枠における球発射ユニットを後ろから見た斜視図である。図 2 6 ( a ) は球発射ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、( b ) は球発射ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 2 7 ( a ) は球発射ユニットの発射ユニットカバーを左後ろから見た斜視図であり、( b ) は正面視において発射ユニットカバーのみを断面で示す球発射ユニットの説明図である。図 2 8 は、発射減算センサと発射槌とを破線で示す球発射ユニットの正面図である。

30

【 0 1 4 5 】

球発射ユニット 5 5 0 は、遊技盤 5 の遊技領域 5 a に遊技球 B を発射するためのものであり、球送ユニット 7 0 0 から送られた遊技球 B を受取る球入口 5 5 0 a と、発射された遊技球 B が外部へ放出される球発射口 5 5 0 b と、遊技球 B を排出するための球排出口 5 5 0 c と、を有している。球発射ユニット 5 5 0 は、扉枠 3 の前面右下隅のハンドル 1 6 0 の回動角度に応じた強さで遊技球 B を打込むことができる。球発射ユニット 5 5 0 は、本体枠ベース 5 0 1 のベース壁部 5 0 1 b の前面の上部において、左右方向中央よりも右側で不透光の底部 5 0 1 p の下方に設けられている球発射ユニット取付部 5 0 1 i に取付けられる。

40

【 0 1 4 6 】

球発射ユニット 5 5 0 の球入口 5 5 0 a は、後面に設けられており、一つの遊技球 B が通過可能な大きさと四角く開口している。この球入口 5 5 0 a は、本体枠 4 に組立てた状

50

態で、球送ユニット700の球送出口702の前方に位置しており、球送出口702と連通する。球発射口550bは、上面の左端において、左端側が低くなるように斜めに開口している。この球発射口550bは、本体枠4に組立てた状態で、ファールユニット570のファール右開口部570bの上部と連通する。球排出口550cは、左側面において開口している。この球排出口550cは、本体枠4に組立てた状態で、ファールユニット570のファール右開口部570bの下部と連通する。

【0147】

球発射ユニット550は、平板状のユニットベース551と、ユニットベース551の前面側を覆うように取付けられている発射ユニットカバー552と、ユニットベース551よりも前方へ回転軸553aが突出するようにユニットベース551の後側に取付けられている発射ソレノイド553と、遊技球Bの発射の有無を検知可能な発射減算センサ554と、発射ソレノイド553の回転軸553aに取付けられている発射槌555と、発射槌555を発射ソレノイド553の回転軸553aに取付けているナット556と、発射ソレノイド553の回転軸553aに挿入されている円環状のスペーサ557と、発射槌555と接触可能な二つの当ゴム558と、を備えている。

10

【0148】

球発射ユニット550のユニットベース551は、鉄板のような金属板により形成されている。ユニットベース551には、球入口550aが設けられており、正面視において中央から上方の部位に四角く貫通している。

【0149】

発射ユニットカバー552は、透明な合成樹脂を使用して射出成形によって形成されている。発射ユニットカバー552は、ユニットベース551に対して前方へ離隔して設けられる平板状の前板552aと、前板552aの後側でユニットベース551の球入口550aの直下となる部位に設けられており左端側が高くなるように傾斜している球発射台552bと、球発射台552bを上下に貫通している検知口552cと、を備えている。

20

【0150】

また、発射ユニットカバー552は、前板552aの後側で球発射台552bの正面視右上において球発射台552bとの間に遊技球Bが通過不能な隙間を形成している発射台上方壁部552dと、前板552aの後側で球発射台552b及び発射台上方壁部552dとを挟むように設けられているセンサ下取付部552e及びセンサ上取付部552fと、を備えている。

30

【0151】

更に、発射ユニットカバー552は、球発射台552bにおける遊技球Bの発射方向に設けられており上端が球発射口550bの下端を構成している障壁部552gと、前板552aの後側で球発射台552bの左端から下方へ延出した後に左方へ向かって低くなるように延出している排出案内壁部552hと、センサ下取付部552eの上方とセンサ下取付部552eの右方との部位において前後に貫通している窓部552iと、前板552aの前面において凹んでおり左下から右上へ延出している配線用溝552jと、配線用溝552jの前端から配線用溝552jの底面と平行に突出している複数の配線係止部552kと、を備えている。

40

【0152】

球発射台552bは、球入口550aを通過して供給された遊技球Bが載置される。球発射台552bは、上面が正面視において左端が高くなるように傾斜している。球発射台552bは、上面が傾斜している方向へ沿って下方へ窄まるように一定の断面形状(台形状)に凹んでいる。球発射台552bは、傾斜方向(発射方向)の長さが遊技球Bの直径とほぼ同じであり、台形状に凹んでいる二つの傾斜面に接するように遊技球Bが一つのみ載置されるように形成されている。本実施形態では、球発射台552bが水平に対して約27度の角度で傾斜している。

【0153】

検知口552cは、球発射台552bにおける台形状に凹んでいる部位の底部に設けら

50

れている。発射台上方壁部 5 5 2 d は、球発射台 5 5 2 b の傾斜している下端側の上方に設けられている。発射台上方壁部 5 5 2 d は、球発射台 5 5 2 b との間で、遊技球 B が通過不能、且つ、発射槌 5 5 5 の先端が通過可能、の隙間を形成するように設けられている。これにより、球発射台 5 5 2 b に供給された遊技球 B は、発射台上方壁部 5 5 2 d の左端に当接して球発射台 5 5 2 b の傾斜方向の下流側（ここでは右方）への移動が規制された状態で球発射台 5 5 2 b に載置される。

【 0 1 5 4 】

球発射台 5 5 2 b に遊技球 B が載置されている状態では、当該遊技球 B の中心が、球入口 5 5 0 a の中心よりも若干右方に位置している。また、球発射台 5 5 2 b の長さを、遊技球 B が一つのみ載置される長さとしている。これにより、球発射台 5 5 2 b に遊技球 B が載置されている状態で、発射された遊技球 B が戻ってきたり、球送ユニット 7 0 0 から遊技球 B が送球されたりして、別の遊技球 B が球発射台 5 5 2 b に供給されても、球発射台 5 5 2 b に載置されている遊技球 B に弾かれ、球発射台 5 5 2 b に載ることなく排出案内壁部 5 5 2 h 側（ファールユニット 5 7 0 側）に排出され、ファール球センサ 6 0 7 により検知される。従って、球発射台 5 5 2 b に遊技球 B が載置されている状態で、発射した遊技球 B が戻ってきたり、球送ユニット 7 0 0 から供給されたりしても、その遊技球 B をファールユニット 5 7 0 へ送って当該遊技球 B をファール球として持ち球に加算するようにしているため、発射した遊技球 B の実数との誤差を無くすることができる。

10

【 0 1 5 5 】

センサ下取付部 5 5 2 e とセンサ上取付部 5 5 2 f とは、夫々に発射減算センサ 5 5 4 を構成している発光部 5 5 4 a と受光部 5 5 4 b とが取付けられる。センサ下取付部 5 5 2 e では発射減算センサ 5 5 4（ここでは発光部 5 5 4 a）が上方へ向けて取付けられるため、発光部 5 5 4 a の上面にゴミや塵等が付着すると誤検知する恐れがあるが、発光部 5 5 4 a を斜めに取付けるようにしているため、ゴミ等が溜まり難い。

20

【 0 1 5 6 】

障壁部 5 5 2 g は、球発射台 5 5 2 b から左方へ遊技球 B の直径よりも長く離れた部位において、球発射台 5 5 2 b から発射された遊技球 B の弾道よりも下方に設けられている。障壁部 5 5 2 g は、打込み強さの弱い遊技球 B が当接可能とされており、当接した遊技球 B は障壁部 5 5 2 g と球発射台 5 5 2 b との間を流下することとなり、球発射台 5 5 2 b に戻ることはない。また、障壁部 5 5 2 g は上下に延出しているため、ファールユニット 5 7 0 側からの遊技球 B の侵入を阻止することが可能である。

30

【 0 1 5 7 】

排出案内壁部 5 5 2 h は、障壁部 5 5 2 g との間で球排出口 5 5 0 c を形成している。排出案内壁部 5 5 2 h は、左端側が低くなるように傾斜しており、球発射台 5 5 2 b と障壁部 5 5 2 g との間を流下してきた遊技球 B を左方へ案内して、左端の球排出口 5 5 0 c からファールユニット 5 7 0 側へ排出することができる。これにより、球発射台 5 5 2 b において発射槌 5 5 5 により打撃されたのにも関わらず、球発射口 5 5 0 b から発射されなかった遊技球 B は、排出案内壁部 5 5 2 h に案内されて球排出口 5 5 0 c からファールユニット 5 7 0 へ排出される。

40

【 0 1 5 8 】

窓部 5 5 2 i は、球発射台 5 5 2 b とセンサ下取付部 5 5 2 e との間の部位と、打撃位置から離れた後退位置の発射槌 5 5 5 における先端の前方の部位と、に設けられている。センサ下取付部 5 5 2 e には、発射減算センサ 5 5 4（ここでは発光部 5 5 4 a）が上方へ向けて取付けられているため、発光部 5 5 4 a の上面にゴミや塵等が溜まり易く、ゴミ等が付着すると誤検知する恐れがあるが、球発射台 5 5 2 b とセンサ下取付部 5 5 2 e との間の部位の窓部 5 5 2 i を通して綿棒等の清掃具を挿入することで、発光部 5 5 4 a の上面の清掃を容易に行うことができる。

【 0 1 5 9 】

また、発射槌 5 5 5 の先端は、遊技球 B に接触することから、発射槌 5 5 5 の先端にゴ

50

ミ等が付着していると、遊技球 B を良好に発射させることができなくなる恐れがあるが、図 28 に示すように、待機位置の発射槌 555 の先端の前方に窓部 552 i を設けているため、当該窓部 552 i を通して綿棒等の清掃具を挿入することで、発射槌 555 の先端を容易に清掃することができる。

**【0160】**

発射ソレノイド 553 は、前後に延びた回転軸 553 a を有するロータリーソレノイドにより構成されている。詳細は後述するが、発射ソレノイド 553 は、後述の球送ソレノイド 706 と関連して、所定の発射シーケンスに基づいてハード的に一連の動作をする。

**【0161】**

発射減算センサ 554 は、球発射台 552 b 上における遊技球 B の有無を検知することができる。発射減算センサ 554 は、検知光を照射する発光部 554 a と、検知光を受光する受光部 554 b と、で構成されており、夫々が発射ユニットカバー 552 のセンサ下取付部 552 e とセンサ上取付部 552 f とに取付けられる。発光部 554 a から発光された検知光は、球発射台 552 b の底部に設けられている検知口 552 c を通って受光部 554 b に受光される。この際に、球発射台 552 b に遊技球 B が載置されていると、遊技球 B により検知光が遮られ、受光部 554 b において検知光を受光されることはない。これにより、球発射台 552 b における遊技球 B の有無を検知することができる。

**【0162】**

発射減算センサ 554 は、詳細は後述するが、球発射台 552 b から遊技球 B が発射されたことを検知して、遊技者の持ち球数を 1 個減算するためのものである。

**【0163】**

本実施形態では、発射減算センサ 554 の OFF 判定により持ち球数を減算するようにしているが、発射減算センサ 554 の動作次第では遊技者の持ち球数が変化してしまうため、遊技球 B の発射に対して 1 対 1 の信頼性が求められる。ところで、遊技球 B に対する通常の通過判定では、受光部における発光部からの光に対して、所定の時間間隔（例えば、割込み周期が 4 ms）で非検知、検知、検知、（所謂「011」）の OFF から ON（遊技球 B の無しから有り）への切り替わりにより判定しているが、球発射台 552 b（発射レーン）への遊技球 B の供給時の球あばれや、発射後の発射槌 555 の先端による発射球以外での誤検知の懸念がある。

**【0164】**

これに対して、本実施形態では、球発射台 552 b に遊技球 B が停留していることに着目し、まずは球発射台 552 b において遊技球 B が有るか否かの判定をして、遊技球 B が無くなると発射した判定するようにしている。つまり、ON（遊技球有り）判定してから、OFF（遊技球無し = 発射）するようにしている。具体的には、ON と OFF を認識するための閾値（例えば、ON の閾値が 80 ms、OFF の閾値が 80 ms）を設け、ON の閾値を越えた時に初めて「遊技球有り」とし、そこから OFF の閾値を越えると遊技球 B が発射された（「遊技球無し」）と認識して、持ち球数を減算する。これにより、遊技球のチャタリングやノイズでの誤動作を防止することができる。なお、上記の閾値としては、割込み周期（例えば、4 ms）の整数倍が望ましい。

**【0165】**

発射槌 555 は、遊技球 B を打撃して発射するためのものである。発射槌 555 は、発射ソレノイド 553 の回転軸 553 a に取付けられ、回転軸 553 a と一緒に回転（回転）する。発射槌 555 の先端は、球発射台 552 b と発射台上方壁部 552 d との間を通過して、球発射台 552 b に載置されている遊技球 B に対して当接可能に設けられている。

**【0166】**

ところで、球発射ユニット 550 の量産化に当たり、遊技球 B の発射精度を担保するためには、発射槌 555 の先端の挿入角度、球発射台 552 b（発射レーン）の取付角度、球発射ユニット 550 への組立て後の発射槌 555 の先端位置調整、等全てがシビアな値での調整が必要となり、量産化の難易度が高かった。そこで、本実施形態では、発射精度の決定方法を、従来の発射レーンへの遊技球 B の当たり方と、発射レーンの形状と、によ

10

20

30

40

50

る担保から、発射槌 5 5 5 と遊技球 B との接触のみを担保するように変更した。この変更では、発射精度が、発射槌 5 5 5 の単体での先端の精度がより重要となるため、発射槌 5 5 5 の先端を、板金インサート成形により形成すると共に、発射槌 5 5 5 の先端における遊技球 B との接触面積を従来よりも多くするようにしている。これにより、発射精度の安定性を確保することができると共に、多少の組付け誤差も許容することができ、球発射ユニット 5 5 0 を量産化することができる。

【 0 1 6 7 】

ナット 5 5 6 は、発射ソレノイド 5 5 3 の回転軸 5 5 3 a に螺合されるものである。スペーサ 5 5 7 は、発射ソレノイド 5 5 3 の回転軸 5 5 3 a が挿入されるものである。発射ソレノイド 5 5 3 の回転軸 5 5 3 a が、後方からスペーサ 5 5 7、発射槌 5 5 5 の順に挿通され、発射槌 5 5 5 から前方へ突出している先端にナット 5 5 6 が螺合されて締め付けられることにより、発射槌 5 5 5 が取付けられる。

10

【 0 1 6 8 】

当ゴム 5 5 8 は、発射槌 5 5 5 における回転範囲（回動範囲）を規制するようにユニットベース 5 5 1 に取付けられている。

【 0 1 6 9 】

本実施形態の球発射ユニット 5 5 0 によれば、球発射台 5 5 2 b において遊技球 B が 1 個のみ載置されるようにしていると共に、発射減算センサ 5 5 4 により球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを検知するようにしているため、遊技球 B の発射を 1 個ずつ確実に検知することができる。

20

【 0 1 7 0 】

また、球発射ユニット 5 5 0 によれば、発射ユニットカバー 5 5 2 を透明な合成樹脂により形成しているため、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くことで、前方から球発射ユニット 5 5 0 の内部を確認することができる。この発射ユニットカバー 5 5 2 を透明としていることで、内部に光が入射してフォトセンサからなる発射減算センサ 5 5 4 において誤検知が発生する恐れがあるが、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態では、前方からの光が扉枠 3 によって遮られ、後方からの光が金属板からなるユニットベース 5 5 1 に遮られ、更に、上方からの光は黒色不透明の本体枠ベース 5 0 1 における底部 5 0 1 p によって遮られるため、内部に光が入射することはなく、発射減算センサ 5 5 4 での光による誤検知が防止されている。

30

【 0 1 7 1 】

また、本実施形態で開示しているパチンコ機 1（循環式遊技機）は、発射完了をした後に初めて持ち球を減算する仕様となっている。このため、従来の循環式遊技機で採用されていた発射前に球送りをトリガとして持ち球を減算する方式と比べ、遊技を清算する際に、発射せずに発射レールに残った遊技球 B（持ち球減算済）を、遊技者に返却するために自動的に空打ちしてファール球とし、持ち球を加算してつじつまを合わせる必要がなく、迅速な清算処理を行うことができる。

【 0 1 7 2 】

更に、球発射ユニット 5 5 0 によれば、発射減算センサ 5 5 4 を斜めに取付けているため、発射減算センサ 5 5 4 の検知面にゴミや塵等を載り難くすることができると共に、発射減算センサ 5 5 4 にゴミ等が付着しても、発射ユニットカバー 5 5 2 の窓部 5 5 2 i から綿棒のような清掃具を挿入して検知面を容易に清掃することができ、ゴミ等の付着による誤検知（誤作動）を簡単に解消させることができる。

40

【 0 1 7 3 】

また、球発射ユニット 5 5 0 によれば、窓部 5 5 2 i を、発射槌 5 5 5 の先端を清掃可能な部位にも設けているため、当該部位の窓部 5 5 2 i から清掃具を挿入することで、発射槌 5 5 5 の先端を容易に清掃することができ、ゴミ等の付着による遊技球 B の発射のバラツキを解消させることができる。

【 0 1 7 4 】

[ 4 - 3 . ファールユニット ]

50



本体枠 4 におけるファールユニット 570 について、主に図 29 乃至図 31 を参照して詳細に説明する。図 29 (a) は本体枠におけるファールユニットを前から見た斜視図であり、(b) は本体枠におけるファールユニットを後ろから見た斜視図である。図 30 (a) はファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 31 (a) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b) はファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【0175】

ファールユニット 570 は、球発射ユニット 550 により発射されて遊技盤 5 における外レール 1001 と内レール 1002 との間に打ち込まれたものの、遊技領域 5a には打ち込まれなかった遊技球 B、球発射ユニット 550 により発射されたものの発射強度が弱すぎて遊技盤 5 (外レール 1001 と内レール 1002 との間) にたどり着かなかった遊技球 B、等を回収するためのものである。ファールユニット 570 は、上面において開口しているファール上開口部 570a と、右側面において開口しているファール右開口部 570b と、ファール上開口部 570a 及びファール右開口部 570b と連通しており下端において後方へ向かって開口しているファール球出口 570c と、を有している。

10

【0176】

ファールユニット 570 は、本体枠ベース 501 のベース壁部 501b の前面上部における左右方向中部分に設けられているファールユニット取付部 501h に取付けられる。ファールユニット 570 は、本体枠 4 に組立てた状態で、上端がベース壁部 501b の上端と略同じ高さであり、ファール右開口部 570b が球発射ユニット 550 の球発射口 550b 及び球排出口 550c により閉鎖されている。つまり、本体枠 4 に組立てた状態では、ファール右開口部 570b が、球発射口 550b と球排出口 550c とに連通している。ファール上開口部 570a 及びファール右開口部 570b は、後述するユニットベース 572 と前カバー 573 とにより形成され、球排出口 550c は、ユニットベース 572 に形成されている。

20

【0177】

ファールユニット 570 は、ファール上開口部 570a を遊技球 B が通過不能に開閉可能なファールシャッター 571 と、本体枠ベース 501 のベース壁部 501b に取付けられるユニットベース 572 と、ユニットベース 572 の前面側に取付けられている前カバー 573 と、ファールシャッター 571 の後部を覆うようにユニットベース 572 の後側に取付けられている後カバー 574 と、ファールシャッター 571 を前方へ付勢しているバネ 575 と、を備えている。

30

【0178】

ファールシャッター 571 は、ユニットベース 572 と前カバー 573 とが協働することで前後方向へスライド可能に支持されている。ファールシャッター 571 は、左右に長い帯板状のシャッター部 571a と、シャッター部 571a の左右両端から夫々が前方へ突出している二つの前方突出部 571b と、シャッター部 571a の後端辺から下方へ延出している平板状の後壁部 571c と、を有している。

【0179】

ファールシャッター 571 は、シャッター部 571a によってファール上開口部 570a を遊技球 B が通過不能に閉鎖することができる。二つの前方突出部 571b は、前端が前カバー 573 よりも前方へ突出するように設けられていると共に、扉枠 3 における扉枠本体 100 の後面が当接可能に設けられている。後壁部 571c は、後面にバネ 575 の前端が当接する。

40

【0180】

ユニットベース 572 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する L 字状に形成されている。ユニットベース 572 は、上辺に沿って左右に延びていると共に後方へ向かって凹んでいるシャッター収容部 572a と、シャッター収容部 572a の下方において左右に延びていると共に右端が下方へ延出しており、後方へ向かって凹ん

50

でいる球誘導部 572b と、球誘導部 572b の下端から角筒状に後方へ延出している筒部 572c と、球誘導部 572b の下端から前方へ平板状に延出している受部 572d と、を有している。

【0181】

ユニットベース 572 のシャッター収容部 572a は、前方からファールシャッター 571 及びバネ 575 が収容される。ユニットベース 572 における球誘導部 572b の左右に延びている部位は、右方へ低くなるように傾斜している。ユニットベース 572 の筒部 572c は、後方へ低くなるように傾斜しており、後端の開口がファール球出口 570c である。

【0182】

ユニットベース 572 の受部 572d は、後端側が低くなるように傾斜している。この受部 572d の右端縁は、ファール右開口部 570b の下端縁を構成している。受部 572d は、右端縁がファール右開口部 570b の下端縁を構成しており、ファール右開口部 570b の下端を含む下部は球発射ユニット 550 における球排出口 550c と連通していることから、球発射台 552b から落下するなどして球排出口 550c から排出されてファール右開口部 570b を通った遊技球 B は、受部 572d 上へ流下することとなり、受部 572d により後方へ案内されて、筒部 572c を通ってファール球出口 570c から後方へ排出されることとなる。なお、ファールシャッター 571 が閉じている状態で、球発射ユニット 550 から発射されファール右開口部 570b を通ってファールシャッター 571 の裏面（下面）に当接した遊技球 B は、前カバー 573 の下壁部 573c により後方の球誘導部 572b に送られ、受部 572d の後方を通って筒部 572c を介してファール球出口 570c から排出される。

【0183】

また、ユニットベース 572 は、球誘導部 572b における左右に延びている部位の底壁の右端付近において前方から凹んでいる切欠部 572e を、有している。この切欠部 572e は、遊技球 B の流通を妨げない大きさに形成されており、ファール上開口部 570a から球誘導部 572b 内に侵入したゴミ等を下方へ排出させることができる。

【0184】

前カバー 573 は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する L 字状で平板状の前板 573a と、前板 573a の左端縁から後方へ延出している左壁部 573b と、左壁部 573b の下端から前板 573a の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方へ延出している下壁部 573c と、下壁部 573c の右端から前板 573a における下方へ延出している部位の左端縁に沿って下方へ延出していると共に後方に延出している垂下壁部 573d と、前板 573a の右上端から後方へ延出している右壁部 573f と、を備えている。

【0185】

前板 573a の上端縁及び右端縁は、ファール上開口部 570a 及びファール右開口部 570b の前縁を構成している。左壁部 573b の上端の右端縁は、ファール上開口部 570a の左端縁を、右壁部 573f の上端の左端縁は、ファール上開口部 570a の右端縁を、夫々構成している。右壁部 573f の下端縁は、ファール右開口部 570b の上端縁を、夫々構成している。

【0186】

前カバー 573 は、下壁部 573c がファール上開口部 570a の下方に位置している。この前カバー 573 の下壁部 573c は、左方へ低くなるように緩く傾斜していると共に、後方へ低くなるように傾斜している。これにより、ファール球として上方から落下してきた遊技球 B の衝撃をまともに受けることはなく、その衝撃を逃がしつつ遊技球 B を後方に設けられているユニットベース 572 の球誘導部 572b に受け渡すことができる。そして、球誘導部 572b に受け渡された遊技球 B は、球誘導部 572b の右端の下端から筒部 572c を通ってファール球出口 570c から後方へ排出されることとなる。

【0187】

10

20

30

40

50

バネ 575 は、左右に離隔して二つ設けられており、ユニットベース 572 における箱状のシャッター収容部 572 a の内部に配置される。バネ 575 は、前端がファールシャッター 571 における後壁部 571 c の後面に当接していると共に、後端がシャッター収容部 572 a の後壁の前面に当接している。バネ 575 は、ファールシャッター 571 を前方へ付勢している。

【0188】

このファールユニット 570 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、本体枠 4 のベース壁部 501 b の前面における左右方向中央付近の上部に設けられているファールユニット取付部 501 h に取付けられている。この状態では、ファールユニット 570 の右側に球発射ユニット 550 が隣接して取付けられている。

10

【0189】

そして、図 21 に示すように、ファールユニット 570 のファール上開口部 570 a は、ベース壁部 501 b の上端付近に位置していると共に、球発射ユニット 550 における遊技球 B の発射方向の軸線上に位置している。換言すると、ファール上開口部 570 a は、遊技盤 5 における外レール 1001 と内レール 1002 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 550 の球発射口 550 b と、の間の部位に設けられている。

【0190】

一方、ファールユニット 570 のファール右開口部 570 b は、その上部が球発射ユニット 550 の球発射口 550 b と連通していると共に、下部が球発射ユニット 550 の球排出口 550 c と連通している。従って、遊技盤 5 における外レール 1001 と内レール 1002 の間の下端の開口部分と、球発射ユニット 550 の球発射口 550 b と、の間の部位には、ファール上開口部 570 a とファール右開口部 570 b とが設けられている。これにより、球発射ユニット 550 の球発射口 550 b から発射された遊技球 B は、ファール右開口部 570 b からファールユニット 570 内に進入した上で、ファール上開口部 570 a を通って遊技盤 5 における外レール 1001 と内レール 1002 との間に進入することとなる。

20

【0191】

本実施形態のファールユニット 570 は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を前方へ開いた状態にすると、図 34 (a) に示すように、ファールシャッター 571 がバネ 575 の付勢力により前方へスライドし、ファールシャッター 571 のシャッター部 571 a が、ユニットベース 572 の前面と前カバー 573 の前板 573 a との間に突出して、ファール上開口部 570 a を遊技球 B が通過不能に閉鎖している。つまり、ファールシャッター 571 が閉位置の状態となっている。この状態では、ファールシャッター 571 における前方突出部 571 b の後端に設けられている段の部分が、前カバー 573 に当接しており、これ以上前方へスライドすることはない。

30

【0192】

ファールシャッター 571 が閉位置の状態では、球発射ユニット 550 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 570 b からファールユニット 570 内に進入した上で、ファールシャッター 571 のシャッター部 571 a の下面に当接し、ファール上開口部 570 a を通って上方へ打ち出されることなくファールユニット 570 内を流下することとなる。ファールユニット 570 内を流下した遊技球 B は、下壁部 573 c、球誘導部 572 b、筒部 572 c、等に案内されて、後側のファール球出口 570 c から循環球経路ユニット 600 に供給される。これにより、扉枠 3 を開いている時に、遊技球 B が発射されても、ファールユニット 570 から遊技球 B が外部へ漏れることはない。

40

【0193】

なお、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開くと、扉開放スイッチ 507 が OFF になるため、扉開放スイッチ 507 の OFF により球発射ユニット 550 から遊技球 B の発射を停止させるようにしても良い。或いは、扉枠 3 を開いた時には、遊技球 B の発射を停止させるのではなく、主制御基板 1310 による遊技一時停止とし、扉枠 3 を閉じると遊技再開とす

50

るようにしても良い。

【0194】

また、本体枠4を外枠2に対して開いた（枠開放スイッチ508がOFF）時には、扉枠3が閉じられており遊技球Bが外部へ漏れることはないため、球発射ユニット550からの遊技球Bの発射を停止させないようにしても良い。或いは、本体枠4を開いた時に、上記の扉枠3を開いた時と同じ処理を行うようにしても良い。

【0195】

本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態にすると、扉枠3の後面がファールシャッター571における二つの前方突出部571bの前端に当接し、バネ575の付勢力に抗してファールシャッター571が後方へスライドした状態となる（図34（b）を参照）。この状態では、ファールシャッター571のシャッター部571aがユニットベース572の前面よりも後方に位置しており、ファール上開口部570aを遊技球Bが通過可能に開口している。つまり、ファールシャッター571が開位置の状態となっている。

10

【0196】

ファールシャッター571が開位置の状態、球発射ユニット550から遊技球Bが発射されると、発射された遊技球Bは、ファール右開口部570bからファールユニット570内に進入した上で、ファール上開口部570aを通過して上方の遊技盤5側（外レール1001と内レール1002との間）へ打ち出されることとなる。そして、打ち出された遊技球Bが内レール1002の上端に設けられている逆流防止部材1007を越えることで、遊技球Bが遊技領域5a内に打ち込まれることとなる。

20

【0197】

なお、球発射ユニット550から発射されたものの、内レール1002の上端の逆流防止部材1007を越えなかった遊技球B（遊技領域内に打ち込まれなかった遊技球B）は、外レール1001と内レール1002との間を流下してファール球としてファール上開口部570aから進入してファールユニット570により回収される。ファール上開口部570aを通過して回収された遊技球Bは、下壁部573c、球誘導部572b、筒部572c、等に案内されて、後側のファール球出口570cから循環球経路ユニット600に排出（供給）される。

【0198】

また、ファールユニット570では、球発射ユニット550の球排出口550cから排出された遊技球Bを、ファール右開口部570bの下部において受け取る。ファール右開口部570bの下部からファールユニット570内に進入した遊技球Bは、受部572d上に流下し、受部572dの傾斜により後方へ案内されてファール球出口570cから循環球経路ユニット600へ排出される。

30

【0199】

このように、ファールユニット570によれば、球発射ユニット550から発射されたにも関わらず遊技盤5の遊技領域5aに打ち込まれなかった遊技球Bを外部へ漏らすことなく回収して、循環球経路ユニット600へ供給することができる。そして、詳細は後述するが、循環球経路ユニット600では、ファール球出口570cから供給された遊技球Bをファール球センサ607により検知する。このファール球センサ607により遊技球Bが検知されると、遊技者の持ち球数を1個加算する。

40

【0200】

また、ファールユニット570では、ユニットベース572、前カバー573、等が透明に合成樹脂によって形成されているため、外部から内部を視認することができ、内部での球詰まりを発見し易い。

【0201】

[4-3a. 第二実施形態のファールユニット]

次に、第二実施形態のファールユニット570Aについて、主に図32乃至図34を参照して詳細に説明する。図32（a）は第二実施形態のファールユニットを前から見た斜視図であり、（b）は第二実施形態のファールユニットを後ろから見た斜視図である。図

50

33(a)は第二実施形態のファールユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は第二実施形態のファールユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図34(a)は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを閉じた状態で示す説明図であり、(b)は第二実施形態のファールユニットの側面断面においてファールシャッターを開いた状態で示す説明図である。

【0202】

ファールユニット570Aは、球発射ユニット550により発射されて遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に打ち込まれたものの、遊技領域5aには打ち込まれなかった遊技球B、球発射ユニット550により発射されたものの発射強度が弱すぎて遊技盤5(外レール1001と内レール1002の間)にたどり着かなかった遊技球B、等を回収するためのものである。ファールユニット570Aは、上面において開口しているファール上開口部570aと、右側面において開口しているファール右開口部570bと、ファール上開口部570a及びファール右開口部570bと連通しており下端において後方へ向かって開口しているファール球出口570cと、を有している。

10

【0203】

ファールユニット570Aは、本体枠ベース501のベース壁部501bの前面上部における左右方向中部分に設けられているファールユニット取付部501hに取付けられる。ファールユニット570Aは、本体枠4に組立てた状態で、上端がベース壁部501bの上端と略同じ高さであり、ファール右開口部570bが球発射ユニット550の球発射口550b及び球排出口550cにより閉鎖されている。つまり、本体枠4に組立てた状態では、ファール右開口部570bが、球発射口550bと球排出口550cとに連通している。ファール上開口部570a及びファール右開口部570bは、後述するユニットベース572と前カバー573とにより形成され、球排出口550cは、ユニットベース572に形成されている。

20

【0204】

ファールユニット570Aは、ファール上開口部570aを遊技球Bが通過不能に開閉可能なファールシャッター571と、本体枠ベース501のベース壁部501bに取付けられるユニットベース572と、ユニットベース572の前面側に取付けられている前カバー573と、ファールシャッター571の後部を覆うようにユニットベース572の後側に取付けられている後カバー574と、ファールシャッター571を前方へ付勢しているバネ575と、ユニットベース572と前カバー573との間に設けられているファール球アース板金576と、を備えている。

30

【0205】

ファールシャッター571は、ユニットベース572と前カバー573とが協働することで前後方向へスライド可能に支持されている。ファールシャッター571は、左右に長い帯板状のシャッター部571aと、シャッター部571aの左右両端から夫々が前方へ突出している二つの前方突出部571bと、シャッター部571aの後端辺から下方へ延出している平板状の後壁部571cと、を有している。

【0206】

ファールシャッター571は、シャッター部571aによってファール上開口部570aを遊技球Bが通過不能に閉鎖することができる。二つの前方突出部571bは、前端が前カバー573よりも前方へ突出するように設けられていると共に、扉枠3における扉枠本体100の後面が当接可能に設けられている。後壁部571cは、後面にバネ575の前端が当接する。

40

【0207】

ユニットベース572は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する偏T字状で平板状の本体部572fと、本体部572fの上端付近において前後に貫通していると共に左右に延出しているシャッター挿通口572gと、本体部572fにおける下方へ延出している部位よりも左側の下端縁に沿って設けられており前後に貫通している複数の後支持口572hと、を有している。

50

## 【0208】

ユニットベース572には、本体部572fにおける下方へ延出している部位の下端付近において、前後に貫通し角筒状に後方へ延出しているファール球出口570cが設けられている。筒状のファール球出口570cは、後方へ低くなるように傾斜している。

## 【0209】

本体部572fは、下方へ延出している部位よりも左側の部位の下端縁が、右方へ低くなるように傾斜している。シャッター挿通口572gは、ファールシャッター571のシャッター部571aと前方突出部571bとが挿通可能な大きさに設けられている。複数の後支持口572hは、夫々が右方へ低くなるように左右に長く設けられており、本体部572fの傾斜している下端縁に沿って列設されている。後支持口572hは、ファール球アース板金576の支持片576aが隙間を有した状態で挿入されるように設けられている。

10

## 【0210】

前カバー573は、左右に長く右端付近において下方へ延出している部位を有する偏T字状で平板状の前板573aと、前板573aの左端縁から後方へ延出している左壁部573bと、左壁部573bの下端から前板573aの下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方へ延出している下壁部573cと、下壁部573cの右端から前板573aにおける下方へ延出している部位の左端縁に沿って下方へ延出していると共に後方に延出している垂下壁部573dと、垂下壁部573dの下端から前板573aにおける下方へ延出している部位の下端縁に沿って右方へ延出していると共に後方に延出している底壁部573eと、前板573aの右上端から後方へ延出している右壁部573fと、を備えている。

20

## 【0211】

前板573aの上端縁及び右端縁は、ファール上開口部570a及びファール右開口部570bの前端縁を構成している。左壁部573bの上端の右端縁は、ファール上開口部570aの左端縁を、右壁部573fの上端の左端縁は、ファール上開口部570aの右端縁を、夫々構成している。右壁部573fの下端縁は、ファール右開口部570bの上端縁を、底壁部573eの右端縁は、ファール右開口部570bの下端縁を、夫々構成している。

## 【0212】

前カバー573は、下壁部573cがファール上開口部570aの下方に位置しており、ファール上開口部570aを通して流下してきた遊技球Bを右方へ案内した後に、垂下壁部573dに沿って底壁部573e上に流下させることができる。この底壁部573eは、ファール球出口570cの前方となる部位が後方へ低くなるように傾斜していると共に、当該部位よりも右側の部位が右方へ高くなるように傾斜している。従って、底壁部573eに流下してきた遊技球Bは、後方へ案内されてファール球出口570cから後方へ排出されることとなる。また、底壁部573eは、右端縁がファール右開口部570bの下端縁を構成していることから、ファール右開口部570bから進入した遊技球Bは、底壁部573e上へ流下することとなり、底壁部573eに案内されてファール球出口570cから後方へ排出されることとなる。

30

40

## 【0213】

また、前カバー573は、前板573aにおいて、下壁部573cに沿って左右に列設されており、前後に貫通している複数の前支持口573gを備えている。複数の前支持口573gは、ユニットベース572の後支持口572hと向かい合うように設けられている。また、前支持口573gは、ファール球アース板金576の支持片576aが隙間を有した状態で挿入されるように設けられている。

## 【0214】

後カバー574は、前方が解放された箱状に形成されている。後カバー574の内部には、ファールシャッター571の後部が挿入されると共に、バネ575が配置される。後カバー574の後壁の前面には、バネ575の後端が当接する。

50

## 【0215】

バネ575は、左右に離隔して二つ設けられており、箱状の後カバー574の内部に配置される。バネ575は、前端がファールシャッター571における後壁部571cの後面に当接していると共に、後端が後カバー574の後壁の前面に当接している。バネ575は、ファールシャッター571を前方へ付勢している。

## 【0216】

ファール球アース板金576は、鉄板のような金属板により形成されており、最終的に図示しないアース線を介して遊技ホールのアースに接続されている。ファール球アース板金576は、左右に長い帯板状に形成されており、前後の長辺から複数の支持片576aが外方へ延出している。ファール球アース板金576は、前カバー573における下壁部573cの上面に載置されると共に、複数の支持片576aが、ユニットベース572の後支持口572h、及び、前カバー573の前支持口573g、に対して遊びを有した状態で挿入される。

10

## 【0217】

これにより、ファール上開口部570aを通して下壁部573cへ向かって流下してきた遊技球Bは、ファール球アース板金576に接触して帯電している静電気が除去された状態で右方へ案内される。この際に、支持片576aが、後支持口572h及び前支持口573gに遊嵌されているため、遊技球Bの接触により、ファール球アース板金576が振動すると共に、その振動によりファール球アース板金576上の塵やゴミが、遊嵌されている後支持口572h及び前支持口573gの隙間を通して外部に排出される。なお、このファール球アース板金576は、落下してくる遊技球Bに対する補強も兼ねている。

20

## 【0218】

このファールユニット570Aは、パチンコ機1に組立てた状態で、本体枠4のベース壁部501bの前面における左右方向中央付近の上部に設けられているファールユニット取付部501hに取付けられている。この状態では、ファールユニット570Aの右側に球発射ユニット550が隣接して取付けられている。

## 【0219】

そして、第一実施形態のファールユニット570と同様に、ファールユニット570Aのファール上開口部570aは、ベース壁部501bの上端付近に位置していると共に、球発射ユニット550における遊技球Bの発射方向の軸線上に位置している。換言すると、ファール上開口部570aは、遊技盤5における外レール1001と内レール1002の間の下端の開口部分と、球発射ユニット550の球発射口550bと、の間の部位に設けられている。

30

## 【0220】

一方、ファールユニット570Aのファール右開口部570bは、その上部が球発射ユニット550の球発射口550bと連通していると共に、下部が球発射ユニット550の球排出口550cと連通している。従って、遊技盤5における外レール1001と内レール1002の間の下端の開口部分と、球発射ユニット550の球発射口550bと、の間の部位には、ファール上開口部570aとファール右開口部570bとが設けられている。これにより、球発射ユニット550の球発射口550bから発射された遊技球Bは、ファール右開口部570bからファールユニット570A内に進入した上で、ファール上開口部570aを通過して遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に進入することとなる。

40

## 【0221】

本実施形態のファールユニット570Aは、本体枠4に対して扉枠3を前方へ開いた状態にすると、図34(a)に示すように、ファールシャッター571がバネ575の付勢力により前方へスライドし、ファールシャッター571のシャッター部571aが、ユニットベース572の前面と前カバー573の前板573aとの間に突出して、ファール上開口部570aを遊技球Bが通過不能に閉鎖している。つまり、ファールシャッター571が閉位置の状態となっている。この状態では、ファールシャッター571の後壁部57

50

1 c がユニットベース 5 7 2 の本体部 5 7 2 f の後面に当接しており、これ以上前方へスライドすることはない。

【 0 2 2 2 】

ファールシャッター 5 7 1 が閉位置の状態、球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 5 7 0 b からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した上で、ファールシャッター 5 7 1 のシャッター部 5 7 1 a の下面に当接し、ファール上開口部 5 7 0 a を通って上方へ打ち出されることなくファールユニット 5 7 0 A 内を流下することとなる。ファールユニット 5 7 0 A 内を流下した遊技球 B は、下壁部 5 7 3 c (ファール球アース板金 5 7 6)、垂下壁部 5 7 3 d、底壁部 5 7 3 e、等に案内されて、後側のファール球出口 5 7 0 c から循環球経路ユニット 6 0 0 に供給される。これにより、扉枠 3 を開いている時に、遊技球 B が発射されても、ファールユニット 5 7 0 A から遊技球 B が外部へ漏れることはない。

10

【 0 2 2 3 】

なお、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開くと、扉開放スイッチ 5 0 7 が OFF になるため、扉開放スイッチ 5 0 7 の OFF により球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B の発射を停止させるようにしても良い。或いは、扉枠 3 を開いた時には、遊技球 B の発射を停止させるのではなく、主制御基板 1 3 1 0 による遊技一時停止とし、扉枠 3 を閉じると遊技再開とするようにしても良い。

【 0 2 2 4 】

また、本体枠 4 を外枠 2 に対して開いた (枠開放スイッチ 5 0 8 が OFF) 時には、扉枠 3 が閉じられており遊技球 B が外部へ漏れることはないため、球発射ユニット 5 5 0 からの遊技球 B の発射を停止させないようにしても良い。或いは、本体枠 4 を開いた時に、上記の扉枠 3 を開いた時と同じ処理を行うようにしても良い。

20

【 0 2 2 5 】

本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた状態にすると、扉枠 3 の後面がファールシャッター 5 7 1 における二つの前方突出部 5 7 1 b の前端に当接し、バネ 5 7 5 の付勢力に抗してファールシャッター 5 7 1 が後方へスライドした状態となる (図 3 4 (b) を参照)。この状態では、ファールシャッター 5 7 1 のシャッター部 5 7 1 a がユニットベース 5 7 2 の前面よりも後方に位置しており、ファール上開口部 5 7 0 a を遊技球 B が通過可能に開口している。つまり、ファールシャッター 5 7 1 が開位置の状態となっている。

30

【 0 2 2 6 】

ファールシャッター 5 7 1 が開位置の状態、球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B が発射されると、発射された遊技球 B は、ファール右開口部 5 7 0 b からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した上で、ファール上開口部 5 7 0 a を通って上方の遊技盤 5 側 (外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間) へ打ち出されることとなる。そして、打ち出された遊技球 B が内レール 1 0 0 2 の上端に設けられている逆流防止部材 1 0 0 7 を越えることで、遊技球 B が遊技領域 5 a 内に打ち込まれることとなる。

【 0 2 2 7 】

なお、球発射ユニット 5 5 0 から発射されたものの、内レール 1 0 0 2 の上端の逆流防止部材 1 0 0 7 を越えなかった遊技球 B (遊技領域内に打ち込まれなかった遊技球 B) は、外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間を流下してファール球としてファール上開口部 5 7 0 a から進入してファールユニット 5 7 0 A により回収される。ファール上開口部 5 7 0 a を通って回収された遊技球 B は、下壁部 5 7 3 c の上面に載置されているファール球アース板金 5 7 6 上に流下し、ファール球アース板金 5 7 6 により静電気が除去される。この際に、ファール球アース板金 5 7 6 は遊嵌されているため、遊技球 B が当接することで振動し、その振動によりファール球アース板金 5 7 6 上の塵やゴミ等が後支持口 5 7 2 h や前支持口 5 7 3 g からファールユニット 5 7 0 A 外へ排出される。

40

【 0 2 2 8 】

ファール球アース板金 5 7 6 (下壁部 5 7 3 c) 上に流下した遊技球 B は、その傾斜により右方へ案内され、垂下壁部 5 7 3 d に沿って底壁部 5 7 3 e 上に流下し、底壁部 5 7

50



3 e の傾斜により後方へ案内されてファール球出口 5 7 0 c から循環球経路ユニット 6 0 0 へ排出される。

【 0 2 2 9 】

また、ファールユニット 5 7 0 A では、球発射ユニット 5 5 0 の球排出口 5 5 0 c から排出された遊技球 B を、ファール右開口部 5 7 0 b の下部において受け取る。ファール右開口部 5 7 0 b の下部からファールユニット 5 7 0 A 内に進入した遊技球 B は、底壁部 5 7 3 e 上に流下し、底壁部 5 7 3 e の傾斜により後方へ案内されてファール球出口 5 7 0 c から循環球経路ユニット 6 0 0 へ排出される。

【 0 2 3 0 】

このように、ファールユニット 5 7 0 A によれば、球発射ユニット 5 5 0 から発射されたにも関わらず遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B を外部へ漏らすことなく回収して、循環球経路ユニット 6 0 0 へ供給することができる。そして、詳細は後述するが、循環球経路ユニット 6 0 0 では、ファール球出口 5 7 0 c から供給された遊技球 B をファール球センサ 6 0 7 により検知する。このファール球センサ 6 0 7 により遊技球 B が検知されると、遊技者の持ち球数を 1 個加算する。

10

【 0 2 3 1 】

また、ファールユニット 5 7 0 A では、ユニットベース 5 7 2、前カバー 5 7 3、後カバー 5 7 4、等が透明に合成樹脂によって形成されているため、外部から内部を視認することができる、内部での球詰まりを発見し易い。

【 0 2 3 2 】

[ 4 - 3 b . 第三実施形態のファールユニット ]

続いて、第三実施形態のファールユニット 5 7 0 について説明する。第三実施形態のファールユニット 5 7 0 は、ファールシャッター 5 7 1 の開閉機構が異なるのみで、他の構成は上記のファールユニット 5 7 0 と同じである。第三実施形態のファールユニット 5 7 0 は、図示省略するが、ファールシャッター 5 7 1 を開閉するためのモータやソレノイドのような電動アクチュエータが設けられている。

20

【 0 2 3 3 】

この実施形態では、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くことで扉開放スイッチ 5 0 7 が OFF になると、電動アクチュエータによりファールシャッター 5 7 1 が閉位置へスライドする。これにより、扉枠 3 を開けた状態で球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B が発射されても、ファール上開口部 5 7 0 a から遊技球 B が外部へ飛び出すことはない。

30

【 0 2 3 4 】

そして、扉枠 3 を閉じて扉開放スイッチ 5 0 7 が ON になると、電動アクチュエータによりファールシャッター 5 7 1 が開位置へスライドして、球発射ユニット 5 5 0 から発射された遊技球 B を、ファール上開口部 5 7 0 a を通って遊技盤 5 側へ打ち込むことが可能となる。

【 0 2 3 5 】

なお、本体枠 4 を外枠 2 に対して開くことで枠開放スイッチ 5 0 8 が OFF になった時にも、電動アクチュエータによりファールシャッター 5 7 1 が閉位置へスライドするようにしても良い。この場合、枠開放スイッチ 5 0 8 によるファールシャッター 5 7 1 の開閉処理を、上記の扉開放スイッチ 5 0 7 による開閉処理と同じにすると、ソフトウェアにかかる構成を簡単にすることができる。

40

【 0 2 3 6 】

また、扉枠 3 の開放と本体枠 4 の開放の何れも検知可能な開放スイッチ（図示は省略）を設けて、電動アクチュエータによりファールシャッター 5 7 1 を開閉させるようにしても良く、開閉にかかる機構を簡単なものにすることができる。

【 0 2 3 7 】

[ 4 - 4 . 循環球経路ユニット ]

本体枠 4 における循環球経路ユニット 6 0 0 について、主に図 3 5 乃至図 4 2 等を参照して詳細に説明する。図 3 5 ( a ) は本体枠における循環球経路ユニットを前から見た斜

50

視図であり、(b)は本体枠における循環球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。図36は循環球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図37は循環球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図38(a)は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す平面図であり、(b)は循環球経路ユニットにおける球蛇行部材及び球抜シャッターのみを示す前から見た斜視図である。図39(a1)は閉位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(a2)は(a1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図であり、(b1)は開位置の球抜シャッター及び球蛇行部材を球受トレーと共に側面断面で示す説明図であり、(b2)は(b1)における球抜シャッターの部位のみを底面から示す説明図である。

10

#### 【0238】

また、図40(a)は循環球経路ユニットをアウト球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図であり、(b)は循環球経路ユニットをセーフ球センサの部位で切断して正面断面で示す説明図である。図41(a)は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す前から見た斜視図であり、(b)は循環球経路ユニットの蛇行カバーを外した状態で外枠と共に本体枠の下部を拡大して示す後ろから見た斜視図である。図42は、循環球経路ユニットにおける球蛇行部材、蛇行カバー、球抜シャッター、及びゲージ部を示す平面図である。

#### 【0239】

循環球経路ユニット600は、遊技盤5から排出された遊技球B及びファールユニット570により回収された遊技球Bを、複数貯留すると共に、貯留している遊技球Bを、球揚上ユニット650を介して球発射ユニット550側へ送るためのものである。循環球経路ユニット600は、本体枠ベース501のベース壁部501bの後面に設けられている循環球経路ユニット取付部501lに取付けられる。

20

#### 【0240】

循環球経路ユニット600は、左右に長く上方へ向かって開口しているアウト球受口600aと、アウト球受口600aの後方に設けられ左右に長く上方へ向かって開口しているセーフ球受口600bと、前面において開口しているファール球受口600cと、下端付近において右方へ向かって開口している球放出口600dと、を有している。アウト球受口600a及びセーフ球受口600bは、前後方向の奥行が遊技球Bの直径よりもやや広く形成されており、左右方向には複数の遊技球Bが通過可能に形成されている。ファール球受口600c及び球放出口600dは、遊技球Bが一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

30

#### 【0241】

アウト球受口600aには、遊技盤5のアウト口に受入れられた遊技球B(アウト球)が受けられる。セーフ球受口600bには、遊技盤5の一般入賞口、始動口、大入賞口、等の入賞口に受入れられた遊技球B(セーフ球)が受けられる。ファール球受口600cには、ファールユニット570のファール球出口570cから排出された遊技球B(ファール球)が受けられる。球放出口600dは、アウト球受口600a、セーフ球受口600b、ファール球受口600c、に受けられて内部に貯留された遊技球Bを放出して球揚上ユニット650に受け渡すものである。

40

#### 【0242】

また、循環球経路ユニット600は、アウト球受口600aに受けられた遊技球Bが流通するアウト球通路601と、セーフ球受口600bに受けられた遊技球Bが流通するセーフ球通路602と、ファール球受口600cに受けられた遊技球Bが流通するファール球通路603と、アウト球通路601、セーフ球通路602、及びファール球通路603、の夫々の下流端と連通しており下流端が球放出口600dとされている球貯留通路604と、を有している。

#### 【0243】

更に、循環球経路ユニット600は、アウト球通路601を流通している遊技球B(ア

50

ウト球)を一つずつ検知するアウト球センサ605と、セーフ球通路602を流通している遊技球B(セーフ球)を一つずつ検知するセーフ球センサ606と、ファール球通路603を流通している遊技球B(ファール球)を一つずつ検知するファール球センサ607と、を有している。セーフ球センサ606は、従来のパチンコ機で言う全入賞口センサと意味があり、全ての入賞口の入賞個数の合計と比較することによって不正入賞の判定に使うことが可能である。

**【0244】**

循環球経路ユニット600は、平板状の球受前板610と、球受前板610の後側に取付けられている球受前部材611と、球受前部材611の後側に取付けられている球受後部材612と、を備えている。球受前板610、球受前部材611、球受後部材612、  
10  
の下方に球貯留通路604が設けられている。

**【0245】**

また、循環球経路ユニット600は、球受前板610、球受前部材611、球受後部材612、の下方に設けられており上方へ開放されている球蛇行部材613と、球蛇行部材613の上方を覆っている蛇行カバー614と、球蛇行部材613から遊技球Bを排出するための球抜シャッター615と、球抜シャッター615に取付けられている磁石616と、球受前部材611の後側に取付けられている循環球経路中継基板617と、蛇行カバー614に設けられているゲージ部620と、を備えている。

**【0246】**

球受前板610は、左右に延出しており、左右方向中央の下部付近において前後に貫通しているファール球受口600cが設けられている。  
20

**【0247】**

球受前部材611は、上面において、球受前板610と協働してアウト球受口600aを形成している。球受前部材611には、アウト球通路601及びファール球通路603が、前方へ開放された状態で形成されており、球受前板610が取付けられることによりそれらの前方側が閉鎖される。アウト球通路601は、その下流端が、球受前部材611の左端下部において下方へ向かって開口している。アウト球通路601の下流端の開口は、セーフ球通路602の下流端の開口の前方に位置している。ファール球通路603は、その下流端が、球受前部材611においてアウト球通路601の下流端よりも右下の部位で下方へ向かって開口している。  
30

**【0248】**

球受前部材611は、アウト球受口600aの左端縁を形成している垂直壁の途中から左右方向中央付近まで右方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト球受板上611aと、アウト球受口600aの右端縁を形成している垂直壁におけるアウト球受板上611aよりも下方の部位からアウト球受口600aの左端縁の下方付近まで左方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト球受板部下611bと、アウト球受板部下611bの左端から遊技球Bが一行で流通可能な幅で左下へ向かってクランク状に延出しているクランク部611cと、を有している。

**【0249】**

アウト球受板上611aの右端と、アウト球受板部下611bとの間の高さは、遊技球Bの直径の2倍ほどであり、それにより左側におけるアウト球受板部下611bの高さは、左方へ向かうほど低くなるように形成されている。これにより、アウト球受口600aに受けられた遊技球Bを1段に整列させることができる。  
40

**【0250】**

クランク部611cにおけるアウト球受板部下611bの下流端の直下となる垂直に延出している部位に、アウト球センサ605が取付けられている。

**【0251】**

球受前部材611では、アウト球受板上611a、アウト球受板部下611b、クランク部611c、等によってアウト球通路601を構成している。従って、アウト球通路601は、上流側が多く遊技球Bを受入可能に広く形成されており、受入れられた遊技  
50

球 B を一列に整列させて下流の球貯留通路 6 0 4 ( 球蛇行部材 6 1 3 ) へ受け渡すようにしている。

【 0 2 5 2 】

また、球受前部材 6 1 1 において、ファール球通路 6 0 3 は、アウト球受板部上 6 1 1 a の下方、且つ、アウト球受板部下 6 1 1 b の下方の部位で、ファール球受口 6 0 0 c の後方の部位からアウト球受板部下 6 1 1 b の左端よりも右側の部位まで左方へ向かって低くなるように傾斜した後に、下方へ向かって短く延出している。球受前部材 6 1 1 では、ファール球通路 6 0 3 における左方へ延出している部位にファール球センサ 6 0 7 が取付けられている。このファール球通路 6 0 3 は、遊技球 b が一列で流通するように形成されており、ファール球通路 6 0 3 を流通した遊技球 B は、球貯留通路 6 0 4 ( 球蛇行部材 6 1 3 ) におけるアウト球通路 6 0 1 から受け渡される部位よりも下流の部位に受け渡される。

10

【 0 2 5 3 】

球受前部材 6 1 1 は、アウト球受板部上 6 1 1 a の前端縁、アウト球受板部下 6 1 1 b の前端縁、及び、ファール球通路 6 0 3 を形成し左右に延出している底壁の前端縁、に遊技球 B の流通を妨げない大きさで凹んでいる凹部 6 1 1 d が設けられている。この凹部 6 1 1 d により、アウト球通路 6 0 1 内やファール球通路 6 0 3 内の塵やゴミ等を外部に排出可能としている。

【 0 2 5 4 】

また、球受前部材 6 1 1 は、後面におけるファール球通路 6 0 3 の後方の部位に、循環球経路中継基板 6 1 7 が取付けられる。

20

【 0 2 5 5 】

球受後部材 6 1 2 は、上面において、球受前部材 6 1 1 と協働してセーフ球受口 6 0 0 b を形成している。球受後部材 6 1 2 には、セーフ球通路 6 0 2 が前方へ開放された状態で形成されており、球受前部材 6 1 1 が取付けられることによりセーフ球通路 6 0 2 の前方側が閉鎖される。セーフ球通路 6 0 2 は、球受後部材 6 1 2 の左端下部においてその下流端が下方へ向かって開口している。セーフ球通路 6 0 2 の下流端の開口は、アウト球通路 6 0 1 の下流端の開口の後方に位置している。つまり、アウト球通路 6 0 1 の下流端の開口と、セーフ球通路 6 0 2 の下流端の開口とは、前後に並んでいる。

【 0 2 5 6 】

球受後部材 6 1 2 は、セーフ球受口 6 0 0 b の左端縁を形成している垂直壁の途中から左右方向中央付近まで右方へ向かって低くなるように傾斜しているセーフ球受板部上 6 1 2 a と、セーフ球受口 6 0 0 b の右端縁を形成している垂直壁におけるセーフ球受板部上 6 1 2 a よりも下方の部位からセーフ球受口 6 0 0 b の左端縁の下方付近まで左方へ向かって低くなるように傾斜しているセーフ球受板部下 6 1 2 b と、セーフ球受板部下 6 1 2 b の左端から遊技球 B が一列で流通可能な幅で左下へ向かってクランク状に延出しているクランク部 6 1 2 c と、を有している。

30

【 0 2 5 7 】

セーフ球受板部上 6 1 2 a の右端と、セーフ球受板部下 6 1 2 b との間の高さは、遊技球 B の直径の 2 倍ほどであり、それにより左側におけるセーフ球受板部下 6 1 2 b の高さは、左方へ向かうほど低くなるように形成されている。これにより、セーフ球受口 6 0 0 b に受けられた遊技球 B を 1 段に整列させることができる。

40

【 0 2 5 8 】

クランク部 6 1 2 c におけるセーフ球受板部下 6 1 2 b の下流端の直下となる垂直に延出している部位に、セーフ球センサ 6 0 6 が取付けられている。

【 0 2 5 9 】

球受後部材 6 1 2 では、セーフ球受板部上 6 1 2 a 、セーフ球受板部下 6 1 2 b 、クランク部 6 1 2 c 、等によってセーフ球通路 6 0 2 を構成している。従って、セーフ球通路 6 0 2 は、上流側が多く遊技球 B を受入可能に広く形成されており、受入れられた遊技球 B を一列に整列させて下流の球貯留通路 6 0 4 ( 球蛇行部材 6 1 3 ) の最上流部に受け

50

渡すようにしている。

【0260】

球受後部材612は、セーフ球受板上612aの前端縁、セーフ球受板部下612bの前端縁、に遊技球Bの流通を妨げない大きさと凹んでいる凹部612dが設けられている。この凹部612dにより、セーフ球通路602内の塵やゴミ等を外部に排出可能としている。

【0261】

球蛇行部材613は、前後に蛇行しながら右端側が低くなるように左右方向に延出しており、多数の遊技球Bを貯留可能な球貯留通路604を形成している。球蛇行部材613は、図38等に示すように、後部を上流端として前方へ向かって低くなるように傾斜している第一直行部613aと、第一直行部613aの下流端（前端）から右方へ屈曲した後に更に後方へ低くなるように屈曲している第一折返部613bと、第一折返部613bの下流端（後端）から後方へ低くなるように第一直行部613aの後端付近の位置まで延出している第二直行部613cと、第二直行部613cの下流端（後端）から右方へ屈曲した後に更に前方へ低くなるように屈曲している第二折返部613dと、第二折返部613dの下流端（前端）から前方へ低くなるように第二直行部613cの前端と同じ位置まで延出している第三直行部613eと、第三直行部613eの下流端（前端）から右方へ屈曲した後に更に後方へ低くなるように屈曲している第三折返部613fと、第三折返部613fの下流端（後端）から後方へ低くなるように第三直行部613eの後端と同じ位置まで延出している第四直行部613gと、第四直行部613gの下流端（後端）から右方へ屈曲した後に更に前方へ低くなるように屈曲している第四折返部613hと、第四折返部613hの下流端（前端）から前方へ低くなるように第四直行部613gの前端と同じ位置まで延出している第五直行部613iと、第五直行部613iの下流端（前端）から右方へ低くなるように屈曲している第一屈曲部613jと、第一屈曲部613jの下流端（右端）から右方へ低くなるように延出している第一横行部613kと、第一横行部613kの下流端（右端）から後方へ低くなるように屈曲している第二屈曲部613lと、第二屈曲部613lの下流端（後端）から後方へ低くなるように第五直行部613iの下流端付近の位置まで延出している第六直行部613mと、第六直行部613mの下流端（後端）から右方へ低くなるように屈曲している第三屈曲部613nと、第三屈曲部613nの下流端（右端）から右方へ低くなるように延出している第二横行部613oと、を備えている。第二横行部613oの下流端の開口が、右方へ開口している球放出口600dを形成している。

【0262】

球蛇行部材613（球貯留通路604）では、第一直行部613aの後端の上方に、セーフ球通路602の下流端の開口が位置すると共に、その前方にアウト球通路601の下流端の開口が位置する。また、第二直行部613cの後端の上方に、ファール球通路603の下流端の開口が位置する。

【0263】

また、球蛇行部材613は、第一横行部613kにおいて上下に貫通している球抜口613pと、第一横行部613kの下面において球抜口613pの左右両端縁に沿うように前後に延出していると共に下方へ突出している一对のレール部613qと、一对のレール部613qの夫々の下端から互いに接近するように突出している支持片613rと、一对のレール部613qにおける互いに対面している側面に設けられている係止部613sと、遊技球Bが転動する転動面（底面）を貫通して設けられている複数のスリット613tと、を備えている。

【0264】

球蛇行部材613の球抜口613pは、詳細は後述するが、球抜シャッター615により開閉可能に閉鎖される。一对のレール部613qは、球抜口613pよりも後方に延出している。一对のレール部613qは、球抜シャッター615を前後方向へスライド可能に支持する。二つの支持片613rは、球抜シャッター615の落下を防止している。ま

た、二つの支持片 6 1 3 r は、球抜口 6 1 3 p の部位で夫々のレール部 6 1 3 q から突出している。これにより、球抜口 6 1 3 p を通して球抜シャッター 6 1 5 に遊技球 B の荷重が作用しても、球抜シャッター 6 1 5 を十分に支持することができ、球抜シャッター 6 1 5 の脱落を防止している。係止部 6 1 3 s は、球抜シャッター 6 1 5 の係止突起 6 1 5 f が係止されることで、球抜シャッター 6 1 5 を開位置に保持することができる。

【 0 2 6 5 】

球蛇行部材 6 1 3 のスリット 6 1 3 t は、遊技球 B の流通を妨げない大きさで下方へ貫通しており、球貯留通路 6 0 4 内のゴミや塵等を排出することができる。折返部や屈曲部の部位に設けられているスリット 6 1 3 t は、カーブの外側の部位に設けられている。

【 0 2 6 6 】

なお、球蛇行部材 6 1 3 には、詳細は後述するが、流通している遊技球 B を検知可能な循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 が設けられている。

【 0 2 6 7 】

この球蛇行部材 6 1 3 によれば、前後に蛇行していると共に右方へ低くなるように左右方向へ延びている球貯留通路 6 0 4 を形成することができる。また、球蛇行部材 6 1 3 は、複数の折返部（第一折返部 6 1 3 b、第二折返部 6 1 3 d、第三折返部 6 1 3 f、第四折返部 6 1 3 h）や複数の屈曲部（第一屈曲部 6 1 3 j、第二屈曲部 6 1 3 l、第三屈曲部 6 1 3 n）が設けられているため、それらの部位で遊技球 B の流通速度を抑制させることができ、球揚上ユニット 6 5 0 の入口側にかかる衝撃を緩和させることができる。

【 0 2 6 8 】

蛇行カバー 6 1 4 は、球蛇行部材 6 1 3 の開放されている上端を覆うように球蛇行部材 6 1 3 に取付けられる。蛇行カバー 6 1 4 は、球蛇行部材 6 1 3 に取付けることで、球蛇行部材 6 1 3（球貯留通路 6 0 4）から遊技球 B が外部に漏れたり、外部から球貯留通路 6 0 4 に対応していない遊技球 B や不正な遊技球 B が入れられたり、するのを防止することができる。

【 0 2 6 9 】

蛇行カバー 6 1 4 は、左端における前後に延びている部位の長さが、球蛇行部材 6 1 3 の第一直行部 6 1 3 a よりも後方へ短く形成されている。これにより、球蛇行部材 6 1 3 に蛇行カバー 6 1 4 を取付けた状態にすると、球蛇行部材 6 1 3 の第一直行部 6 1 3 a の後部が上方へ開放された状態となり、その部位を通してアウト球通路 6 0 1 及びセーフ球通路 6 0 2 と連通可能となる。

【 0 2 7 0 】

また、蛇行カバー 6 1 4 は、球蛇行部材 6 1 3 における第二直行部 6 1 3 c の後端付近の上方となる部位に上下に貫通している開口部 6 1 4 a を有している。この開口部 6 1 4 a を通して、ファール球通路 6 0 3 が球貯留通路 6 0 4 と連通可能となる。

【 0 2 7 1 】

球抜シャッター 6 1 5 は、循環球経路ユニット 6 0 0 等から遊技球 B（循環遊技球）を抜く（排出する）ためのものであり、球蛇行部材 6 1 3 の下面に前後方向へスライド可能に取付けられている。球抜シャッター 6 1 5 は、球抜口 6 1 3 p を閉鎖可能な平板状の扉部 6 1 5 a と、扉部 6 1 5 a の前端縁から上下左右に延出しているツマミ部 6 1 5 b と、扉部 6 1 5 a の左右両端の後端から夫々が後方へ延出している一对の棹部 6 1 5 c と、扉部 6 1 5 a の後方において一对の棹部 6 1 5 c を繋ぐことで上下に貫通している開口部 6 1 5 d を形成している繋部 6 1 5 e と、一对の棹部 6 1 5 c における繋部 6 1 5 e と後端との間において夫々の外側面から膨出している係止突起 6 1 5 f と、一对の棹部 6 1 5 c の後端から互いに外方へ延出している鉤部 6 1 5 g と、扉部 6 1 5 a の下面から円筒状に突出している磁石支持部 6 1 5 h と、を有している。

【 0 2 7 2 】

球抜シャッター 6 1 5 の磁石支持部 6 1 5 h は、筒内に円筒状の磁石 6 1 6 を挿入させることで当該磁石 6 1 6 を支持することができる。磁石支持部 6 1 5 h は、開口部 6 1 5 d よりも上流側に設けられている。この磁石支持部 6 1 5 h は、下端に筒内へ突出してい

10

20

30

40

50

る部位を有していると共に、後方へ開放されており、後方から磁石 6 1 6 を挿入することで磁石 6 1 6 の下方に突出している部位が位置し、磁石支持部 6 1 5 h から磁石 6 1 6 が落下することはない。

【 0 2 7 3 】

球抜シャッター 6 1 5 は、球蛇行部材 6 1 3 に取付けた状態では、扉部 6 1 5 a と一对の棹部 6 1 5 c との左右両外側に、球蛇行部材 6 1 3 の一对のレール部 6 1 3 q が位置すると共に、扉部 6 1 5 a と一对の棹部 6 1 5 c との上下両側に第一横行部 6 1 3 k の下面と一对の支持片 6 1 3 r の上面とが位置している。これにより、球抜シャッター 6 1 5 は、後述する閉位置と開位置との間で前後方向にスライド可能とされている。

【 0 2 7 4 】

球抜シャッター 6 1 5 は、通常の状態では、図 3 9 ( a 1 ) 及び ( a 2 ) に示すように、扉部 6 1 5 a によって球抜口 6 1 3 p を遊技球 B が通過不能としている閉位置の状態となっている。この状態では、ツマミ部 6 1 5 b の後面が第一横行部 6 1 3 k の前面に当接していると共に、一对の係止突起 6 1 5 f が一对のレール部 6 1 3 q の夫々の後端面に接している。これにより、球抜シャッター 6 1 5 は前後方向への移動が規制されて閉位置に保持されている。従って、球抜シャッター 6 1 5 が閉位置の状態では、球抜口 6 1 3 p から遊技球 B が下方の球受トレイ 7 2 0 に排出されることはない ( 図 2 0 を参照 ) 。

【 0 2 7 5 】

また、球抜シャッター 6 1 5 が閉位置の状態では、磁石支持部 6 1 5 h ( 磁石 6 1 6 ) が球抜口 6 1 3 p の上流側の端部付近の下方に位置している。詳細は後述するが、球貯留通路 6 0 4 を鉄球 S B ( 図 4 4 を参照 ) が流通してきた場合、磁石 6 1 6 の磁力により当該鉄球 S B が扉部 6 1 5 a 上に磁着して球詰りが発生することとなり、鉄球 S B の混入を検出することが可能となる。

【 0 2 7 6 】

閉位置の状態の球抜シャッター 6 1 5 において、ツマミ部 6 1 5 b を掴んで前方へ引っ張ると、棹部 6 1 5 c に設けられている係止突起 6 1 5 f がレール部 6 1 3 q の後端面に強く当接することとなる。この際に、係止突起 6 1 5 f にかかる力によって棹部 6 1 5 c が内側へ弾性変形し、係止突起 6 1 5 f がレール部 6 1 3 q の内側面側へ移動して球抜シャッター 6 1 5 が閉位置から前方へスライドすることとなる。そして、係止突起 6 1 5 f が係止部 6 1 3 s の部位に到達すると、棹部 6 1 5 c の弾性力によって係止突起 6 1 5 f が係止部 6 1 3 s に係止されると共に、棹部 6 1 5 c の後端に設けられている鉤部 6 1 5 g がレール部 6 1 3 q の後端面に接近した状態となる。これにより、球抜シャッター 6 1 5 がこれ以上の前方へのスライドが規制された状態となる。

【 0 2 7 7 】

この状態では、図 3 9 ( b 1 ) 及び ( b 2 ) に示すように、球抜シャッター 6 1 5 の開口部 6 1 5 d が球抜口 6 1 3 p と一致しており、球抜口 6 1 3 p を遊技球 B が通過可能な状態となっている。つまり、球抜シャッター 6 1 5 が開位置の状態となっている。球抜シャッター 6 1 5 が開位置の状態では、球貯留通路 6 0 4 における球抜口 6 1 3 p よりも上流側の遊技球 B が、球抜口 6 1 3 p 及び開口部 6 1 5 d を通って下方の球受トレイ 7 2 0 に排出される。これにより、循環している遊技球 B を外部へ抜くことが可能となる。

【 0 2 7 8 】

そして、球受トレイ 7 2 0 に遊技球 B が溜まって重くなると、前端側が低くなるように傾斜しているトレイ挿入凹部 5 0 1 f の底壁に球受トレイ 7 2 0 が載置されるため、底壁の傾斜により前方へスライドしようとするが、係止爪 5 0 1 n の係止により前方へのスライドが阻止されている。この状態で、係止爪 5 0 1 n の係止を解除すると、貯留されている遊技球 B の重量により球受トレイ 7 2 0 が前方へ自動的にスライドし、球受トレイ 7 2 0 をトレイ挿入凹部 5 0 1 f から簡単に取り出すことができる。

【 0 2 7 9 】

なお、球抜シャッター 6 1 5 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、ツマミ部 6 1 5 b の前面に扉枠 3 の後面が近接しており、何らかの理由により球抜シャッター 6 1 5 が前方へ

10

20

30

40

50

スライドしようとしても、ツマミ部 6 1 5 b が扉枠 3 に当接して、開位置へのスライドが阻止される。これにより、循環している遊技球 B が勝手に抜けてなくなったり、球抜口 6 1 3 p を通した不正な遊技球 B が混入されたり、することはない。

【 0 2 8 0 】

磁石 6 1 6 は、球抜シャッター 6 1 5 の磁石支持部 6 1 5 h に挿入可能な円筒状に形成されている。この磁石 6 1 6 は、鉄球 S B を吸着するためのものである。磁石 6 1 6 は、ネオジム磁石のような磁力の強いものを使用している。

【 0 2 8 1 】

ところで、遊技ホール等において、本実施形態のパチンコ機 1 と、遊技者が遊技球（鉄球 S B）を触れることが可能な従来のパチンコ機とが混在している場合、本実施形態のパチンコ機 1 のメンテナンス等により遊技球 B を補充したり交換したりした時に、鉄球 S B が混入してしまう恐れがある。

10

【 0 2 8 2 】

これに対して本パチンコ機 1 では、鉄球 S B が混入した場合、球抜シャッター 6 1 5 に磁石 6 1 6 が設けられているため、鉄球 S B が球貯留通路 6 0 4 を流通すると、閉位置の球抜シャッター 6 1 5 における扉部 6 1 5 a の上面において、磁石 6 1 6 の磁力によって鉄球 S B が磁着して停止することとなる。この際に、磁力が強い磁石 6 1 6 を用いているため、磁着している鉄球 S B の上流側に多数の遊技球 B が溜まることで下流側へ押圧する力が作用しても、扉部 6 1 5 a の上面から鉄球 S B が移動することはない。

【 0 2 8 3 】

20

そして、球貯留通路 6 0 4 内における球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a（磁石 6 1 6）に鉄球 S B が磁着している状態で、球発射ユニット 5 5 0 からの遊技球 B の発射が継続されると、磁着している鉄球 S B よりも下流側の遊技球 B が順次消費されると共に、消費（発射）された遊技球 B が鉄球 S B よりも上流側へ順次供給されることとなる。従って、球抜シャッター 6 1 5 よりも下流に設けられている循環球過少センサ 6 2 1 や揚上入口センサ 6 5 3 等では遊技球 B の検知が OFF になり、球抜シャッター 6 1 5 よりも上流に設けられている循環球過多センサ 6 2 2 やアウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、等では遊技球 B の検知が ON になる。これにより、循環球過少センサ 6 2 1 等と循環球過多センサ 6 2 2 等との間で球詰りが発生していることを検知して報知することができる。つまり、扉部 6 1 5 a において鉄球 S B が磁着していることを検出することができる。

30

【 0 2 8 4 】

磁石 6 1 6 の磁力により球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a の上面に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 6 1 5 を閉位置から前方の開位置へスライドさせると、扉部 6 1 5 a の上面に磁着している鉄球 S B の前端が第一横行部 6 1 3 k の前壁に当接し、鉄球 S B のみ前方への移動が阻止される。そして、磁石 6 1 6 が第一横行部 6 1 3 k の前壁よりも前方へ移動すると、鉄球 S B に作用する磁力が弱くなって鉄球 S B が下流側への転動を開始する。この際に、球抜シャッター 6 1 5 の開口部 6 1 5 d が球抜口 6 1 3 p と一致しており、球抜口 6 1 3 p を遊技球 B が通過可能な状態となっているため、鉄球 S B を球抜口 6 1 3 p から下方の球受トレイ 7 2 0 に排出させることができ、球貯留通路 6 0 4 から取り出すことができる。

40

【 0 2 8 5 】

循環球経路中継基板 6 1 7 は、球受前部材 6 1 1 の後面におけるファール球通路 6 0 3 の後方の部位で、球受後部材 6 1 2 のアウト球受板部下 6 1 1 b の下方の部位に、取付けられている。循環球経路中継基板 6 1 7 は、アウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 と、後述する枠制御基板 7 4 0 と、の接続を中継するためのものである。

【 0 2 8 6 】

ゲージ部 6 2 0 は、球蛇行部材 6 1 3 における球貯留通路 6 0 4 の流通方向に対して、所定長さの適量領域を示すものである。ここでは、並んだ状態で貯留されている遊技球 B

50



の列の後端が、ゲージ部 6 2 0 にかかっている状態を適量としている。ゲージ部 6 2 0 は、遊技球 B（循環球）の適量を目視で確認できるようにするものであり、一部が着色された透明なシールにより形成されている。このゲージ部 6 2 0 は、蛇行カバー 6 1 4 の上面に貼り付けられている。詳述すると、蛇行カバー 6 1 4 の上面において、球蛇行部材 6 1 3 の第一横行部 6 1 3 k よりも上流側の部位に貼り付けられている。このゲージ部 6 2 0 には、図 4 2 に示すように、遊技球 B の貯留量の適正範囲（適量領域）を示す文字と記号（矢印）が記載されている。

**【 0 2 8 7 】**

ゲージ部 6 2 0 は、球蛇行部材 6 1 3 における第三直行部 6 1 3 e 及び第三折返部 6 1 3 f の上方の部位に貼り付けられる上ゲージシール 6 2 0 a と、第四直行部 6 1 3 g の上方の部位に貼り付けられる中ゲージシール 6 2 0 b と、第五直行部 6 1 3 i 及び第一屈曲部 6 1 3 j の上方の部位に貼り付けられる下ゲージシール 6 2 0 c と、の三つのシールにより構成されている。

10

**【 0 2 8 8 】**

上ゲージシール 6 2 0 a には、第三直行部 6 1 3 e における前後方向の中央付近において左右に延びているラインと、そのラインの下流側（前側）において矢の部分の先端を当該ラインに向けて通路に沿って第三折返部 6 1 3 f の下流端まで棒の部分が延出している矢印と、当該矢印の矢の部分よりも下流の右側に「ここまで」の文字と、が記載（表示）されている。

**【 0 2 8 9 】**

中ゲージシール 6 2 0 b には、上ゲージシール 6 2 0 a に記載されているおける矢印の棒の部分と続くように後方（下流）へ延びている棒状の部分と、当該棒状の部分にかかる上流端付近に「適正範囲」の文字と、が記載されている。

20

**【 0 2 9 0 】**

下ゲージシール 6 2 0 c には、第一屈曲部 6 1 3 j の下流端において前後に延びているラインと、そのラインの上流側において矢の部分の先端を当該ラインに向けて通路に沿って第五直行部 6 1 3 i の上流端まで棒の部分が延出している矢印と、当該矢印の矢の部分よりも上流の右側に「ここから」の文字と、が記載（表示）されている。

**【 0 2 9 1 】**

ゲージ部 6 2 0 は、メンテナンス等の際に見た時に、ゲージ部 6 2 0（適量領域）の部位、つまり、上ゲージシール 6 2 0 a のラインから下ゲージ部 6 2 0 c のラインまでの範囲の部位、に遊技球 B を見ることができない場合は、遊技球 B が適量よりも少ない遊技球過少であることが判る。遊技球 B を補充する場合、遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8、或いは、アウト球受口 6 0 0 a やセーフ球受口 6 0 0 b、から適量になるまで遊技球 B を投入する。

30

**【 0 2 9 2 】**

一方、ゲージ部 6 2 0 を見た時に、ゲージ部 6 2 0 の全ての部位で遊技球 B が見られる場合、つまり、遊技球 B の列の後端が「ここまで」の部位（上ゲージシール 6 2 0 a のライン）よりも上流にある場合、は、遊技球 B が適量よりも多い遊技球過多であることが判る。遊技球 B が過多の場合は、球抜シャッター 6 1 5 を前方へ引いて開位置へスライドさせることで、球抜口 6 1 3 p から球貯留通路 6 0 4 内の遊技球 B を排出して、適量にする。

40

**【 0 2 9 3 】**

このように、本実施形態のゲージ部 6 2 0 によれば、貯留されている遊技球 B が適正（適量）であるか否かを一目で判別できると共に、貯留されている遊技球 B の量を適量にし易くすることができる。

**【 0 2 9 4 】**

なお、上記の実施形態では、ゲージ部 6 2 0 として、蛇行カバー 6 1 4 にシールを貼り付けるものを示したが、適量領域を他の部位と異なる色に着色するようにしても良いし、ゲージ部 6 2 0 の部位の成形色を異ならせるようにしても良いし、適量領域の下流端と上

50

流端の部位に色の付いた線を引いたゲージ部 6 2 0 としても良い。

【 0 2 9 5 】

また、上記の実施形態では、ゲージ部 6 2 0 を、球抜シャッター 6 1 5 よりも上流側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、図 6 2 において二点鎖線で示すように、ゲージ部 6 2 0 の下流端を、球抜シャッター 6 1 5 よりも下流で循環球過少センサ 6 2 1 の上流付近に設けるようにしても良い。

【 0 2 9 6 】

本実施形態の循環球経路ユニット 6 0 0 は、球受前板 6 1 0、球受前部材 6 1 1、球受後部材 6 1 2、球蛇行部材 6 1 3、及び、蛇行カバー 6 1 4、が透明な合成樹脂により形成されている。従って、外部から内部の状態を視認することが可能である。

10

【 0 2 9 7 】

循環球経路ユニット 6 0 0 は、アウト球センサ 6 0 5 とファール球センサ 6 0 7 とが、球受前板 6 1 0 と球受前部材 6 1 1 との間に挟まれた状態で取付けられており、セーフ球センサ 6 0 6 が、球受前部材 6 1 1 と球受後部材 6 1 2 との間に挟まれた状態で取付けられている。アウト球センサ 6 0 5 とセーフ球センサ 6 0 6 は、前後に並んで設けられている。

【 0 2 9 8 】

アウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、循環球過少センサ 6 2 1、循環球過多センサ 6 2 2 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

20

【 0 2 9 9 】

循環球経路ユニット 6 0 0 は、本体枠ベース 5 0 1 のベース壁部 5 0 1 b に後側から取付けられる。循環球経路ユニット 6 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、アウト球受口 6 0 0 a 及びセーフ球受口 6 0 0 b が、ベース壁部 5 0 1 b の上面と同じ高さで、ベース壁部 5 0 1 b の上面の後端縁に接するように取付けられている。

【 0 3 0 0 】

また、循環球経路ユニット 6 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、ベース壁部 5 0 1 b との間に球送ユニット 7 0 0 が位置するように取付けられている。

【 0 3 0 1 】

更に、循環球経路ユニット 6 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球蛇行部材 6 1 3 及び蛇行カバー 6 1 4 の前後方向の中央より前側の部位が、ベース壁部 5 0 1 b に設けられている球貯留通路挿入口 5 0 1 g を後方から貫通して前方へ突出している。これにより、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開いた状態にすると、球蛇行部材 6 1 3 (球貯留通路 6 0 4) 内の遊技球 B を前方 (外部) から視認することができる。

30

【 0 3 0 2 】

また、循環球経路ユニット 6 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、枠基板ユニット 7 3 0 を後方へ開いた状態にすると、アウト球通路 6 0 1、セーフ球通路 6 0 2、ファール球通路 6 0 3、及び球貯留通路 6 0 4 におけるベース壁部 5 0 1 b よりも後側の部位、の夫々の内部を後方から視認することができる。これにより、球詰りが発生した時に、枠基板ユニット 7 3 0 を開くことで、アウト球通路 6 0 1 内等を確認することができ、球詰りの発生個所を特定し易い。

40

【 0 3 0 3 】

また、循環球経路ユニット 6 0 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球蛇行部材 6 1 3 における第二横行部 6 1 3 o が、ベース壁部 5 0 1 b よりも後方で、且つ、球発射ユニット 5 5 0 よりも下方の部位に位置している。つまり、循環球経路ユニット 6 0 0 は、球放出口 6 0 0 d がベース壁部 5 0 1 b の後方で、球発射ユニット 5 5 0 よりも低い位置で右方へ向かって開口している。この球放出口 6 0 0 d は、後述する球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上入口通路 6 5 1 と連通している。

【 0 3 0 4 】

本実施形態の循環球経路ユニット 6 0 0 は、貯留されている遊技球 B (循環球) が過少

50

であることを検知するための循環球過少センサ 6 2 1 と、貯留されている遊技球 B (循環球) が過多であることを検知するための循環球過多センサ 6 2 2 と、を有している (図 6 2 を参照)。

#### 【0305】

循環球過少センサ 6 2 1 は、球貯留通路 6 0 4 におけるゲージ部 6 2 0 よりも下流に設けられている。なお、循環球過少センサ 6 2 1 を、球抜シャッター 6 1 5 の上流付近に設けるようにしても良い。循環球過多センサ 6 2 2 は、球貯留通路 6 0 4 におけるゲージ部 6 2 0 の上流端付近に設けられている。循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 は、循環球経路中継基板 6 1 7 を介して枠制御基板 7 4 0 に接続されている。

#### 【0306】

詳細は後述するが、遊技球 B が適量の状態では、循環球過少センサ 6 2 1 が遊技球 B を所定時間 (例えば、80ms) 以上検知すると共に、循環球過多センサ 6 2 2 が遊技球 B を所定時間 (例えば、80ms) 以上検知しない。遊技球 B が過少の状態では、循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 が、何れも所定時間 (例えば、80ms) 以上遊技球 B を検知しない。一方、遊技球 B が過多の状態では、循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 が、何れも所定時間 (例えば、80ms) 以上遊技球 B を検知する。なお、循環球過少センサ 6 2 1 が遊技球 B を所定時間 (例えば、80ms) 以上検知せずに、循環球過多センサ 6 2 2 が遊技球 B を所定時間 (例えば、80ms) 以上検知する場合は、循環球過少センサ 6 2 1 と循環球過多センサ 6 2 2 との間で鉄球 S B の混入を含む球詰りが発生している。

#### 【0307】

ここで、遊技球 B の有無を検知するための閾値としての所定時間  $k$  80ms の理由について説明する。例えば、循環経路 R 上において、循環球過多センサ 6 2 2、循環球過少センサ 6 2 1、揚上入口センサ 6 5 3、揚上出口センサ 6 5 4、発射手前センサ 7 0 4、等のセンサが置かれている位置は、球揚上ユニット 6 5 0 や球送ユニット 7 0 0 等が停止している際の遊技球 B の停止位置に置かれている。この位置は遊技球 B が 1 個送られる毎に次の遊技球 B が位置する位置である。そのため、ここでの遊技球 B の検知は、80ms 以上検知されているか否かという検知方法になっている。これは、傾斜が 5 度程度の斜面で転がる遊技球 B が検知される時間が 50ms 程度であるため、その位置に確実に遊技球 B が存在したことを検知するためにマージンを付加して 80ms で検知するようにしている。

#### 【0308】

このように、循環球過少センサ 6 2 1 と循環球過多センサ 6 2 2 とによる遊技球 B の検知状態の組み合わせにより、枠制御基板 7 4 0 において遊技球 B の量や球詰り等を自動的に判断して報知することが可能である。

#### 【0309】

なお、上記の実施形態では、循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 を設けたものを示したが、循環球過少センサ 6 2 1 を後述する揚上入口センサで代用すると共に、循環球過多センサ 6 2 2 をアウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、フェール球センサ 6 0 7 で代用するようにしても良い。

#### 【0310】

##### [4-4a. 球詰解消機構]

次に、循環球経路ユニット 6 0 0 において、図 4 3 に示すような、アウト球センサ 6 0 5 やセーフ球センサ 6 0 6 での球詰りを解消させ易くするための球詰解消機構 6 3 0 を設けても良い。図 4 3 (a) は本体枠に取付けられている循環球経路ユニットにおいて球詰解消機構の蓋部材を閉じた状態でアウト球センサの部位で切断した背面断面の要部を拡大して示す説明図であり、(b) は (a) において蓋部材を開いた状態で示す説明図である。

#### 【0311】

球詰解消機構 6 3 0 は、循環球経路ユニット 6 0 0 における球受前部材 6 1 1 及び球受後部材 6 1 2 において、アウト球センサ 6 0 5 及びセーフ球センサ 6 0 6 の上方の壁部を

10

20

30

40

50

、開閉可能な蓋部材 6 3 1 としたものである。蓋部材 6 3 1 は、図 4 3 ( a ) に示すように、通常の状態では、閉じられている。蓋部材 6 3 1 は、図示しない係止爪による係止によって閉じた状態に保持されている。

【 0 3 1 2 】

この球詰解消機構 6 3 0 は、アウト球通路 6 0 1 やセーフ球通路 6 0 2 において球詰りが発生したり、不正行為として遊技球 B よりも大径の不正球 B' が投入されてアウト球センサ 6 0 5 等が塞がれてしまったり、した時にそれらを解消するために使用される。

【 0 3 1 3 】

例えば、遊技盤 5 のアウト口 1 0 0 8 等から遊技球 B よりも大径の不正球 B' が投入されてアウト球センサ 6 0 5 が塞がれた場合、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いた上で枠基板ユニット 7 3 0 を開くと、循環球経路ユニット 6 0 0 の後部が現れる。そして、本実施形態では、循環球経路ユニット 6 0 0 における球詰解消機構 6 3 0 が設けられている部位と、本体枠スピーカボックス 5 0 4 のボックス本体部 5 0 4 b との間には指を挿入可能な隙間が形成されているため、その隙間を通して蓋部材 6 3 1 の係止爪を解除し、蓋部材 6 3 1 の下端が上方へ移動するように回動させることで、蓋部材 6 3 1 を開くことができる ( 図 4 3 ( b ) を参照 ) 。

【 0 3 1 4 】

そして、蓋部材 6 3 1 を開いた状態とすることで、アウト球通路 6 0 1 内におけるアウト球センサ 6 0 5 の上方部位に対して、指を挿入することができるようになり、アウト球センサ 6 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。このように、ドライバを使用してネジ止めされている循環球経路ユニット 6 0 0 を取外さなくても、不正球 B' を簡単に取り出すことができる。

【 0 3 1 5 】

なお、セーフ球センサ 6 0 6 を不正球 B' によって塞がれた場合も、上記と同様の手順によって不正球 B' を取出すことができる。

【 0 3 1 6 】

上記では、球詰解消機構 6 3 0 として、開閉可能な蓋部材 6 3 1 を設けたものを示したが、例えば、球受後部材 6 1 2 及び球受前部材 6 1 1 に弾性爪を設け、弾性爪の係止により、球受後部材 6 1 2 及び球受前部材 6 1 1 を後方へ着脱可能とするようにしても良い。この場合、通常の状態では、循環球経路ユニット 6 0 0 の後方に枠基板ユニット 7 3 0 が位置しており、弾性爪の係止が緩んでも、球受後部材 6 1 2 や球受前部材 6 1 1 が後方へ外れることはない。そして、アウト球センサ 6 0 5 が不正球 B' で塞がれた場合は、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いた上で枠基板ユニット 7 3 0 を開くと、循環球経路ユニット 6 0 0 の後部が現れるため、球受後部材 6 1 2 や球受前部材 6 1 1 を取付けている弾性爪の係止を解除することで、球受後部材 6 1 2 や球受前部材 6 1 1 を簡単に取外すことができ、アウト球センサ 6 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。

【 0 3 1 7 】

或いは、球詰解消機構 6 3 0 として、球受前板 6 1 0 と球受後部材 6 1 2 との間に挟まれている球受前部材 6 1 1 において、アウト球センサ 6 0 5 の上方の部位を上方へスライドさせて取外すことができるようにしても良い。この場合、通常の状態では、循環球経路ユニット 6 0 0 の上方には遊技盤 5 が位置していると共に、重力の作用により球受前部材 6 1 1 におけるスライド可能な部位が上方へ外れることはない。そして、アウト球センサ 6 0 5 が不正球 B' で塞がれた場合は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開くと共に、本体枠 4 から遊技盤 5 を取外すと、循環球経路ユニット 6 0 0 の上部が現れるため、球受前部材 6 1 1 のスライド可能な部位を上方へスライドさせて外すことで、アウト球センサ 6 0 5 を塞いでいる不正球 B' を容易に取り出すことができる。

【 0 3 1 8 】

[ 4 - 4 b . 第二実施形態の球抜シャッター ]

次に、循環球経路ユニット 6 0 0 において、図 4 4 に示すように、球抜シャッター 6 1 5 において、磁石 6 1 6 を開口部 6 1 5 d の前方の部位に取付けるようにしても良い。図

4 4 ( a ) は閉位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、( b ) は開位置の球抜シャッターに鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図であり、( c ) は( b ) の状態から球抜シャッターを閉位置へスライドさせて下面に鉄球が磁着している状態で球蛇行部材及び球抜トレーと共に側面断面で示す説明図である。この球抜シャッター 6 1 5 は、磁石支持部 6 1 5 h に支持されている磁石 6 1 6 の外周面の後端側が、開口部 6 1 5 d における前側の内周面と一致するようにしたものである。

【 0 3 1 9 】

第二実施形態の球抜シャッター 6 1 5 によれば、図 4 4 ( a ) に示すように、磁石 6 1 6 の磁力により球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a の上面に鉄球 S B が磁着している状態 10  
で、球抜シャッター 6 1 5 を閉位置から前方の開位置へスライドさせると、扉部 6 1 5 a の上面に磁着している鉄球 S B の前端が第一横行部 6 1 3 k の前壁に当接し、鉄球 S B のみ前方への移動が阻止される。そして、球抜シャッター 6 1 5 が更に前方へスライドすると、鉄球 S B の下端を支持していた扉部 6 1 5 a がなくなり、重力により鉄球 S B が下方の開口部 6 1 5 d 内へ移動することとなる。この際に、磁石 6 1 6 の外周面の後端側が、開口部 6 1 5 d の前側の内面と一致しているため、鉄球 S B が磁石 6 1 6 の外周面に磁着した状態となる(図 4 4 ( b ) を参照)。

【 0 3 2 0 】

なお、鉄球 S B は、磁石 6 1 6 においてその外周面から磁力の強い極側(ここでは下端面側)へ移動しようとするが、球抜シャッター 6 1 5 が開位置の状態では磁石 6 1 6 の下 20  
方に球受トレー 7 2 0 の上端面が位置しており、鉄球 S B が磁石 6 1 6 の下方へ移動することはない。従って、球抜シャッター 6 1 5 を開位置へスライドさせ状態では、鉄球 B が開口部 6 1 5 d と重なる部位に位置しており、鉄球 S B の上流側の遊技球 B が開口部 6 1 5 d つまり球抜口 6 1 3 p を通って下方へ排出されることはない。

【 0 3 2 1 】

球抜シャッター 6 1 5 を開位置にスライドさせた後に、球抜シャッター 6 1 5 を後方の閉位置へスライドさせると、扉部 6 1 5 a により鉄球 S B の上流側の遊技球 B が球抜口 6 1 3 p を通ることを阻止しつつ、磁石 6 1 6 の外周面に磁着していた鉄球 S B が磁石 6 1 6 の下面側へ移動し、磁石 6 1 6 の下面に鉄球 S B が磁着している状態となる(図 4 4 ( c ) を参照)。その後、球受トレー 7 2 0 を引き出してトレー挿入凹部 5 0 1 f から取り 30  
外し、磁石 6 1 6 の下面に磁着している鉄球 S B を取り除く。

【 0 3 2 2 】

このように、磁石 6 1 6 によって球抜シャッター 6 1 5 の扉部 6 1 5 a に鉄球 S B が磁着している状態で、球抜シャッター 6 1 5 を前後にスライドさせると、磁着された鉄球 S B のみを球貯留通路 6 0 4 から外部に取り出すことができる。

【 0 3 2 3 】

[ 4 - 5 . 球揚上ユニット ]

本体枠 4 における球揚上ユニット 6 5 0 について、主に図 4 5 乃至図 5 4 等を参照して詳細に説明する。図 4 5 ( a ) は本体枠における球揚上ユニットを左前から見た斜視図であり、( b ) は本体枠における球揚上ユニットを右前から見た斜視図であり、( c ) は本 40  
体枠における球揚上ユニットを後ろから見た斜視図である。図 4 6 は、球磨モータベース及びカセット押圧片を開いて球磨カセットを取外した状態を示す球揚上ユニットの分解斜視図である。図 4 7 ( a ) は球磨カセットを装着していない状態で示す球揚上ユニットの平面図であり、( b ) は球磨モータベース及びカセット押圧片を開いた状態で球磨カセットと共に示す球揚上ユニットの平面図であり、( c ) は球磨カセットが装着されている状態を示す球揚上ユニットの平面図である。

【 0 3 2 4 】

また、図 4 8 ( a ) は球磨カセットのロックが不完全な状態で扉枠が閉められる様子を示す説明図であり、( b ) は( a ) の状態から扉枠が閉まる方向へ移動して扉枠の突起部が球磨モータベースの先端に当接している状態を示す説明図であり、( c ) は( b ) の状 50

態から扉枠が閉まって球磨カットがロックされている状態を示す説明図である。図 49 は、本体枠に取付けられている球揚上ユニットから球磨カセットを外した状態で要部を拡大して示す正面図である。図 50 (a) は球揚上ユニットにおいて球磨機構及び球揚上機構の要部を示す右側面図であり、(b) は球揚上機構の要部を示す背面図であり、(c) は球揚上機構の要部を(b)の矢視 A から見た平面図である。

【0325】

更に、図 51 は、球揚上ユニットにおいて揚上スパイラルシャフトと磨布との関係を示す説明図である。図 52 (a) は揚上入口センサと揚上出口センサの部位を拡大して示すと共に球揚上ユニットを左後ろから見た斜視図であり、(b) は球揚上ユニットを揚上入口センサの部位で切断した平面断面図である。図 53 は、球通路におけるフォトセンサからなる球センサの前後の部位を模式的に示す説明図である。図 54 (a) は球揚上ユニットの球磨カセットを左前から見た斜視図であり、(b) は球磨カセットを右後ろから見た斜視図であり、(c) は球磨カセットを左右方向中央で切断した右側面断面図である。

10

【0326】

球揚上ユニット 650 は、遊技盤 5 やファールユニット 570 から排出されて循環球経路ユニット 600 を流通した遊技球 B を、球送ユニット 700 を介して球発射ユニット 550 へ送るためのものである。球揚上ユニット 650 は、本体枠ベース 501 におけるベース壁部 501b の後面に設けられている球揚上ユニット取付部 501j に取付けられる。

【0327】

球揚上ユニット 650 は、遊技球 B を揚上するための球揚上機構 660 と、循環球経路ユニット 600 から送られた遊技球 B を球揚上機構 660 へ供給する球揚上入口通路 651 と、球揚上機構 660 により揚上された遊技球 B を球送ユニット 700 へ供給する球揚上出口通路 652 と、球揚上入口通路 651 に設けられており流通している遊技球 B を検知する揚上入口センサ 653 と、球揚上出口通路 652 に設けられており流通している遊技球 B を検知する揚上出口センサ 654 と、を備えている。

20

【0328】

また、球揚上ユニット 650 は、球揚上入口通路 651 において遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上入口アース板金 655 と、球揚上出口通路 652 において遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上出口アース板金 656 と、枠制御基板 740 との接続を中継している球揚上中継基板 657 と、球揚上ユニット 650 は、球揚上機構 660 により揚上されている遊技球 B を磨くための球磨機構 680 と、を備えている。

30

【0329】

まず、球揚上ユニット 650 の球揚上機構 660 は、上下に延出しており外周面に螺旋状の揚上溝 661a を有する揚上スパイラルシャフト 661 と、揚上スパイラルシャフト 661 の下端に取付けられているシャフトギア 662 と、シャフトギア 662 と噛合しており揚上スパイラルシャフト 661 の軸芯と直交する軸周りに回転可能なモータギア 663 と、回転軸にモータギア 663 が取付けられており揚上スパイラルシャフト 661 を回転させるための揚上モータ 664 と、シャフトギア 662 の下端からフランジ状に延出している周方向の一部において切り欠かれるように設けられている検知部 665a を有する揚上モータインデックス 665 と、揚上モータインデックス 665 の検知部 665a を検知可能な揚上モータインデックスセンサ 666 と、を備えている。

40

【0330】

また、球揚上機構 660 は、揚上モータ 664 が取付けられていると共にモータギア 663 を回転可能に支持しているモータベース板金 667 と、モータベース板金 667 の一取付けられていると共に揚上スパイラルシャフト 661 を回転可能に支持し、本体枠ベース 501 におけるベース壁部 501b の球揚上ユニット取付部 501j に取付けられる揚上機構ベース 668 及び揚上機構カバー 669 と、を備えている。

【0331】

揚上スパイラルシャフト 661 は、外周面に遊技球 B を一列で収容可能な深さで螺旋状

50

の揚上溝 661a が設けられている。揚上スパイラルシャフト 661 は、その軸方向の上方から見た時（図 50（c）を参照）に、時計回りの方向へ回転することで遊技球 B を揚上させることができるように、揚上溝 661a が形成されている。揚上溝 661a の螺旋のピッチは、上下両端付近がそれらの間よりも長く形成されている。揚上スパイラルシャフト 661 は、揚上機構ベース 668 及び揚上機構カバー 669 によって回転可能に支持されている。この揚上スパイラルシャフト 661 は、正面視において上端が下端よりも右方に位置するように回転軸が垂直に対して傾斜している。これにより、揚上スパイラルシャフト 661 の上端側を球送ユニットから右方へ遠ざけることができ、球場上出口通路 652 の長さを相対的に長くして遊技球 B の貯留量をより多くすることが可能となる。本実施形態では、揚上スパイラルシャフト 661 の回転軸は、垂直に対して 12 度の角度で傾斜している。 10

【0332】

更に、揚上スパイラルシャフト 661 について詳述する。この揚上スパイラルシャフト 661 は、図 51 に示すように、揚上溝 661a における底部の直径（底径）を底径 D1 としている小径部 661b と、小径部 661b よりも大きい底径 D2 の大径部 661c と、を有し、大径部 661c を球磨カセット 681 の磨布 682 と重なる軸方向の中間部分に設けるようにしている。なお、揚上スパイラルシャフト 661 における小径部 661b と大径部 661c との間では、その径が徐々に変化するように構成されている。

【0333】

また、揚上スパイラルシャフト 661 は、小径部 661b の部位における螺旋のピッチ P1 に対して、大径部 661c の部位における螺旋のピッチ P2 を小さくしている。螺旋のピッチが小さくなるほど、遊技球 B の揚上速度が遅くなる。 20

【0334】

この揚上スパイラルシャフト 661 は、大径部 661c と球磨カセット 681 における磨布 682 の表面との間に、遊技球 B の直径 D よりも小さい隙間 S1 が形成されるように配置している。

【0335】

ところで、揚上スパイラルシャフト 661 において、揚上溝 661a の底部の直径を、全長に亘って小径部 661b の底径 D1 で構成すると、底径 D1 は大径部 661c の底径 D2 よりも小さいことから、揚上溝 661a の底と磨布 682 との間の隙間が大きくなる。そのため、揚上スパイラルシャフト 661 を回転させて揚上溝 661a により揚上されている遊技球 B を磨布 682 により磨こうとしても、磨布 682 との隙間が大きくなることで遊技球 B が揚上溝 661a の底側へ逃げてしまい、遊技球 B における磨布 682 との接触面積が小さくなることで、研磨効率が低下してしまう。 30

【0336】

これに対して、本実施形態では、揚上スパイラルシャフト 661 における軸方向の中間部分で球磨カセット 681 の磨布 682 と重なる部位において、揚上溝 661a の底径 D2 を、小径部 661b の底径 D1 よりも大きい大径部 661c としているため、大径部 661c における揚上溝 661a の底から磨布 682 の表面までの隙間を、小径部 661b の部位での隙間よりも小さくすることができる。また、本実施形態では、大径部 661c から磨布 682 までの隙間 S1 を、遊技球 B の直径 D よりも小さくしている。これらのことから、大径部 661c の部位では、遊技球 B が揚上溝 661a の底側へ逃げることができず、揚上溝 661a の底により遊技球 B を磨布 682 へ押し付けることができ、磨布 682 の裏側に設けられている球磨スポンジ 683 と一緒に磨布 682 を凹ませることができる。これにより、遊技球 B に対する磨布 682 の接触面積を大きくすることができ、遊技球 B の研磨効率を高めることができる。 40

【0337】

また、本実施形態の揚上スパイラルシャフト 661 は、磨布 682 と重なる大径部 661c における螺旋のピッチ P2 を、小径部 661b の部位の螺旋のピッチ P1 よりも小さくしているため、大径部 661c における遊技球 B の揚上速度を遅くすることができる。 50

これにより、遊技球 B における磨布 6 8 2 との接触時間を長くすることができるため、遊技球 B をより丹念に磨くことができる。

【 0 3 3 8 】

更に、本実施形態の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、小径部 6 6 1 b と大径部 6 6 1 c との間において、その径が徐々に変化するようにしているため、遊技球 B を揚上させる際にかかる負荷が急激に変化することを回避させることができ、揚上動作における負荷を低減させることができる。

【 0 3 3 9 】

また、本実施形態の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、図 5 0 ( b ) に示すように、垂直に対して 1 2 度の角度で傾斜していることから、磨布 6 8 2 に対して斜めに交差するようにしているため、磨布 6 8 2 の幅の全体を使用して遊技球 B を磨くことができ、磨布 6 8 2 を効率良く研磨に使用することができる。

【 0 3 4 0 】

なお、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 として、軸方向の中間に大径部 6 6 1 c を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、下端側にのみ小径部 6 6 1 b を設け、その上側は上端まで大径部 6 6 1 c を設けるようにしても良い。

【 0 3 4 1 】

シャフトギア 6 6 2 は、平歯車（ウォームホイールギア）である。モータギア 6 6 3 は、ウォームギアである。これにより、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の揚上溝 6 6 1 a 内に多数の遊技球 B が収容されていることで作用する荷重によって、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転しようとしても、シャフトギア 6 6 2 に噛合しているウォームギアからなるモータギア 6 6 3 により回転を阻止することができる。また、モータギア 6 6 3 をウォームギアとしているため、揚上モータ 6 6 4 の駆動が停止した際のイナーシャにより、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転しようとしても、その回転を直ちに停止させることができ、遊技球 B のオーバーシュートを防止することができる。

【 0 3 4 2 】

本実施形態では、シャフトギア 6 6 2 を P O M（ポリアセタール樹脂）により形成していると共に、モータギア 6 6 3 をポリアミドカーボンファイバー入りの繊維強化プラスチックにより形成している。これにより、ウォームギアからなるモータギア 6 6 3 を欠け難くしている。なお、モータギア 6 6 3 を金属製としても良い。

【 0 3 4 3 】

揚上モータ 6 6 4 は、D C モータである。揚上モータインデックス 6 6 5 は、フランジ状にシャフトギア 6 6 2 と一体成形されている。揚上モータインデックス 6 6 5 の検知部 6 6 5 a は、全周に対して 4 5 度の角度の範囲が切り欠かれるように設けられている。揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 は、フォトセンサである。揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 は、揚上モータインデックス 6 6 5 において検知部 6 6 5 a の部位では受光状態となり、検知部 6 6 5 a 以外の部位では遮光されて非受光状態となる。これにより、揚上モータインデックス 6 6 5 を介して揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の回転位置を検知することが可能である。

【 0 3 4 4 】

なお、詳細は後述するが、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 は、シャフトギア 6 6 2 及びモータギア 6 6 3 により、揚上モータ 6 6 4 の回転軸が 3 2 回転すると、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が 1 回転する。そして、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 では、検知部 6 6 5 a 以外の部位に位置して非受光状態になってから揚上モータ 6 6 4 が 2 8 回転すると、検知部 6 6 5 a に到達して受光状態となり、受光状態になってから揚上モータ 6 6 4 が更に 4 回転すると、検知部 6 6 5 a から離れて非受光状態となる。本実施形態では、検知部 6 6 5 a に到達して受光状態になってから、揚上モータ 6 6 4 が 2 回転した位置を、原点としている。つまり、検知部 6 6 5 a の中央を、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の回転の原点としている。

【 0 3 4 5 】



モータベース板金 667 は、正面視左端側において揚上モータ 664 を取付けており、右端側においてモータギア 663 の右端を回転可能に支持している。モータベース板金 667 は、上端側が揚上機構ベース 668 に取付けられていると共に、下端側が揚上機構カバー 669 に取付けられている。

【0346】

揚上機構ベース 668 は、揚上機構カバー 669 と協働して揚上スパイラルシャフト 661 を収容していると共に、揚上スパイラルシャフト 661 を回転可能に支持している。揚上機構ベース 668 は、遊技球 B が通過不能な大きさで揚上スパイラルシャフト 661 が前方へ臨むように前後に貫通している球磨口 668a と、前面から後方へ凹んでいると共に底面に球磨口 668a が開口しており球磨カセット 681 の後端側を収容可能なカセット取付凹部 668b と、を有している。球磨口 668a は、遊技球 B の直径よりも狭い幅で上下に延出している。この球磨口 668a は、揚上スパイラルシャフト 661 により揚上されている遊技球 B の一部が前方へ突出するように設けられており、遊技球 B における球磨口 668a よりも前方へ突出している部位が、カセット取付凹部 668b に取付けられている（装着されている）球磨機構 680 における球磨カセット 681 の磨布 682 に接触することで遊技球 B が磨かれる。

10

【0347】

揚上機構ベース 668 には、下端付近における揚上スパイラルシャフト 661 よりも正面視右方の部位に、球揚上入口通路 651 の下流部分が設けられている。球揚上入口通路 651 における揚上機構ベース 668 に設けられている部分は、上流端が後方へ向かって開口し左方の揚上スパイラルシャフト 661 の下端部へ向かって低くなるように傾斜している。また、揚上機構ベース 668 には、揚上スパイラルシャフト 661 の下端よりも正面視右方の部位に、揚上入口センサ 653 が取付けられている。

20

【0348】

また、揚上機構ベース 668 には、上端付近に球揚上出口通路 652 の上流部分が設けられている。球揚上出口通路 652 における揚上機構ベース 668 に設けられている部分は、揚上スパイラルシャフト 661 の上端部の前方から正面視左方へ低くなるように傾斜した後、後方へ低くなるように傾斜して下流端が後方へ向かって開口している。球揚上出口通路 652 については、揚上機構ベース 668 における後方へ向かって開口している部位から左方へ向かって低くなるように傾斜した後、前方へ向かって低くなるように傾斜し、前端において前方へ向かって開口している。球揚上出口通路 652 における当該部位は、揚上機構ベース 668 と揚上機構カバー 669 とが協働して形成している。

30

【0349】

また、揚上機構ベース 668 には、球磨機構 680 の球磨モータ 688 が取付けられる球磨モータベース 686 が、上下に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。

【0350】

揚上機構カバー 669 は、揚上機構ベース 668 と協働して揚上スパイラルシャフト 661 を収容していると共に、揚上スパイラルシャフト 661 を回転可能に支持しており、本体枠ベース 501 におけるベース壁部 501b の球揚上ユニット取付部 501j に後方から取付けられる。揚上機構カバー 669 の後面には、球揚上中継基板 657 が取付けられている。

40

【0351】

揚上機構カバー 669 には、球揚上入口通路 651 における揚上機構ベース 668 に設けられている部分よりも上流側の部分が設けられている。球揚上入口通路 651 における揚上機構ベース 668 に設けられている部分は、下流端が揚上スパイラルシャフト 661 の下端付近の正面視右方の部位で前方へ向かって開口しており、後方へ延出した上で、左方へ屈曲して揚上スパイラルシャフト 661 の後方を通った後に、斜め前方へ延出して上流端が左方へ向かって開口している。この揚上機構カバー 669 には、揚上スパイラルシャフト 661 の下端の後方において、球揚上入口通路 651 を流通している遊技球 B と接触可能に設けられている球揚上入口アース板金 655 が取付けられている。

50

## 【0352】

また、揚上機構カバー669には、球揚上出口通路652における揚上機構ベース668に設けられている部分よりも下流側の部分が設けられている。球揚上出口通路652における揚上機構カバー669に設けられている部分は、上流端が後方へ開口しており正面視左方へ屈曲して左端まで左方へ延出した後に前方へ屈曲し、揚上機構カバー669の前端において下流端が前方へ向かって開口している。

## 【0353】

また、揚上機構カバー669には、球揚上出口通路652における正面視左方へ延出している部位の左端付近に、揚上出口センサ654が取付けられている。更に、揚上機構カバー669には、球揚上出口通路652において左方へ延出している部位における揚上出口センサ654よりも上流の部位に、球揚上出口通路652を流通している遊技球Bと接触可能に設けられている球揚上出口アース板金656が取付けられている。

10

## 【0354】

更に、揚上機構カバー669は、右端における上下方向中央下寄りの部位から、揚上機構ベース668よりも前方へ突出している支持突部669aと、支持突部669aの前面において貫通しておりナイラッチ694が係止される係止孔669bと、を有している。支持突部669aは、球揚上ユニット650を本体枠4の球揚上ユニット取付部501jに後方から取付けると、ベース壁部501bを貫通している開口501oを通して、ベース壁部501bの前面側へ突出する。

## 【0355】

続いて、球揚上ユニット650の球揚上入口通路651は、上流端の開口（入口）が球揚上ユニット650の左側面の下部付近において左方へ向かって開口している。この開口は、本体枠4に組立てた時に、循環球経路ユニット600の球放出口600dと対面するように設けられている。球揚上入口通路651は、左端の入口から右方へ向かって低くなるように傾斜しており、揚上スパイラルシャフト661の後方を迂回するように揚上スパイラルシャフト661よりも右方に延出した後に、前方側へ折り返して左方へ揚上スパイラルシャフト661の下端付近まで延出している。そして、揚上スパイラルシャフト661の近傍において揚上スパイラルシャフト661の前側へ回り込むようにクランク状に屈曲し、揚上スパイラルシャフト661の下端付近の前側で揚上スパイラルシャフト661の揚上溝661aと連通している。

20

30

## 【0356】

球揚上入口通路651は、上流端の開口が、循環球経路ユニット600における球貯留通路604の下流端の開口を形成している球放出口600dと、対面するように設けられており、球貯留通路604を流通した遊技球Bが受け渡されて流通する。

## 【0357】

球揚上入口通路651は、揚上スパイラルシャフト661の右方の部位に、揚上入口センサ653が設けられていると共に、揚上スパイラルシャフト661の後方の部位に、球揚上入口アース板金655が取付けられている。

## 【0358】

球揚上出口通路652は、球揚上ユニット650の上端付近において、上流端が揚上スパイラルシャフト661の上端付近の前側において揚上溝661aと連通しており、揚上スパイラルシャフト661よりも左方へ延出した後に後方へ屈曲して、揚上スパイラルシャフト661の後端と同じ位置まで延出した上で左方へ屈曲している。そして、そこから球揚上ユニット650の左端付近で左方へ延出した上で前方へ屈曲し、下流端が球揚上ユニット650（揚上機構カバー669）の前面において前方へ向かって開口している。

40

## 【0359】

球揚上出口通路652は、下流端の開口が、後述する球送ユニットの球供給口と対面するように設けられており、球送ユニット700へ遊技球Bを供給することができる。

## 【0360】

球揚上出口通路652は、球揚上ユニット650の後端付近において左方へ延出してい

50

る部位の左端付近に、揚上出口センサ 6 5 4 が設けられていと共に、その上流側（右方側）に球揚上出口アース板金 6 5 6 が取付けられている。なお、球揚上出口通路 6 5 2 における球揚上出口アース板金 6 5 6 が設けられている部位の底壁には、遊技球 B の流通を妨げない大きさを開口している開口部が設けられており、当該開口部を通して塵やゴミ等を外部へ排出可能としている。

【 0 3 6 1 】

揚上入口センサ 6 5 3 は、揚上モータ 6 6 4 の駆動により揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を回転させて遊技球 B を揚上させる際に、揚上させる遊技球 B の有無を検知するものである。詳細は後述するが、揚上入口センサ 6 5 3 において遊技球 B が非検知の状態では、揚上モータ 6 6 4 が駆動されない。

10

【 0 3 6 2 】

揚上出口センサ 6 5 4 は、球送ユニットに供給される遊技球 B の有無を検知するものである。詳細は後述するが、揚上入口センサ 6 5 3 が遊技球 B を検知している状態で、揚上出口センサ 6 5 4 において遊技球 B が非検知の状態になると共に、所定条件の充足（ここでは、発射減算センサ 5 5 4 による所定数（例えば 3 個）の遊技球 B の減算）により、揚上モータ 6 6 4 の駆動により揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が回転して所定数の遊技球 B が揚上される。

【 0 3 6 3 】

揚上入口センサ 6 5 3 及び揚上出口センサ 6 5 4 は、発光部と受光部とを有するフォトセンサであり、遊技球 B により発光部からの光が遮られることにより、遊技球 B の有無を非接触により検知するものである。

20

【 0 3 6 4 】

ここで、球揚上入口通路 6 5 1 及び球揚上出口通路 6 5 2 と、揚上入口センサ 6 5 3 及び揚上出口センサ 6 5 4 との関係について説明する。ここでは、球揚上入口通路 6 5 1 と揚上入口センサ 6 5 3 との関係について説明し、球揚上出口通路 6 5 2 と揚上出口センサ 6 5 4 との関係も同じであるため省略する。図 5 2 及び図 5 3 に示すように、球揚上入口通路 6 5 1 における揚上入口センサ 6 5 3 が設けられている部位は、断面 V 字状（下方へ窄まった逆台形状）の V 字通路部 6 5 1 a とされている。なお、球揚上入口通路 6 5 1 における V 字通路部 6 5 1 a 以外の部位は、上方へ開放された断面コ字状のコ字通路部 6 5 1 b である。

30

【 0 3 6 5 】

なお、球揚上出口通路 6 5 2 でも同じであり、揚上出口センサ 6 5 4 の部位が、断面 V 字状（下方へ窄まった逆台形状）の V 字通路部 6 5 2 a とされており、その他の部位が、上方へ開放された断面コ字状のコ字通路部 6 5 2 b とされている。

【 0 3 6 6 】

換言すると、V 字通路部 6 5 1 a 及び V 字通路部 6 5 2 a は、夫々に対して遊技球 B が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有している。また、コ字通路部 6 5 1 b 及びコ字通路部 6 5 2 b は、遊技球 B が接すると共に遊技球 B の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有している。なお、球揚上出口通路 6 5 2 の下流側となる球送ユニット 7 0 0 の球送通路 7 0 3 も、コ字通路部 6 5 1 b 及びコ字通路部 6 5 2 b と同様の形状に形成されている。

40

【 0 3 6 7 】

ところで、フォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 の部位の通路の断面を、上方へ開放された断面コ字状の通路にすると、流通する遊技球 B が側壁に接触するため、遊技球 B の接触により通路の側壁に発生するキズや汚れ等によって、フォトセンサの受発光を阻害し、誤検知が発生する恐れがある。また、断面コ字状の通路では、通路の幅方向における遊技球 B の位置が一定でなく安定しないため、センサによる検知位置が区々となり、誤検知が発生する恐れがある。

【 0 3 6 8 】

50

これに対して、本実施形態では、揚上入口センサ 6 5 3 ( 揚上出口センサ 6 5 4 ) の部位を、断面 V 字状の V 字通路部 6 5 1 a ( V 字通路部 6 5 2 a ) としているため、V 字の斜めの両側の部位によって遊技球 B を 2 点で保持することで、通路の幅方向への移動を規制することができ、通路の幅方向に対して遊技球 B の位置を一定にして安定させることができる。これにより、揚上入口センサ 6 5 3 ( 揚上出口センサ 6 5 4 ) の部位において、遊技球 B が通路の側壁に接触することはないため、遊技球 B の接触によるキズや汚れの発生を防止することができ、誤検知を解消して確実に遊技球を検知することができる。

【 0 3 6 9 】

上記では、センサに対して遊技球 B の位置を一定にして安定させる通路の形状として、断面 V 字状 ( 逆台形状 ) の V 字通路部 6 5 1 a ( V 字通路部 6 5 2 a ) を示したが、遊技球 B の直径よりも狭い間隔で設けられ遊技球 B の流通方向へ延出している一对の突条と、  
10

【 0 3 7 0 】

球揚上入口通路 6 5 1 は、下流端に揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が設けられている。従って、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 よりも上流の球揚上入口通路 6 5 1 では、遊技球 B が 1 個ずつ揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の揚上溝 6 6 1 a に拾われるため、間欠的に進むこととり、球揚上入口通路 6 5 1 において遊技球 B が停留する。一方、球揚上出口通路 6 5 2 は、下流端に後述する球送ユニット 7 0 0 が設けられている。従って、球送ユニット 7 0 0 よりも上流側の球揚上出口通路 6 5 2 では、球送ユニット 7 0 0 の球送動作によって遊技球 B が 1 個ずつ間欠的に進むため、球揚上出口通路 6 5 2 において遊技球 B が  
20

【 0 3 7 1 】

そして、球揚上入口通路 6 5 1 ( 球揚上出口通路 6 5 2 ) では、図 5 3 に示すように、揚上入口センサ 6 5 3 ( 揚上出口センサ 6 5 4 ) の部位のみを、断面 V 字状の V 字通路部 6 5 1 a ( V 字通路部 6 5 2 a ) とし、その他の部位を、断面コ字状のコ字通路部 6 5 1 b ( コ字通路部 6 5 2 b ) としているため、通路内に置いて複数の遊技球 B が停留されていても、下流側にかかる複数の遊技球 B による球圧を軽減させることができる。

【 0 3 7 2 】

詳述すると、図 5 3 において二点鎖線で示すように、V 字通路部 6 5 1 a ( V 字通路部 6 5 2 a ) では複数の遊技球 B が直線状 ( 通路の軸線上に 1 列 ) に並ぶが、コ字通路部 6 5 1 b ( コ字通路部 6 5 2 b ) では複数の遊技球 B が下流側へ押されることで両側の側壁に対して交互に接触するように千鳥状に並ぶこととなり、球圧を側壁へ分散させることができ、下流側においてかかる複数の遊技球 B による球圧を軽減させることができる。従って、球揚上入口通路 6 5 1 ( 球揚上出口通路 6 5 2 ) の下流側に設けられている部位 ( 例えば、揚上スパイラルシャフト 6 6 1、球送ユニット 7 0 0 の球送可動部材 7 0 5、等 ) が、停留 ( 貯留 ) されている複数の遊技球 B の球圧により破損することはないと共に、当該部位を球圧に対して過度に補強する必要はなく、パチンコ機 1 にかかるコストを低減させることができる。  
30

【 0 3 7 3 】

ところで、入賞口等での遊技球 B の検知は、所定の割込み周期 ( 例えば、4 m s ) ごとに球センサからの出力を確認し、その出力が、非検知、検知、検知、( 換言すると「0 1 1」) となった場合に、遊技球 B を検知した ( O N ) と判定するようにしている。つまり、球センサからの出力が「0 1 1」の時は O N と判定し、「0 1 1」以外の時は O F F と判定している。しかしながら、球揚上入口通路 6 5 1 や球揚上出口通路 6 5 2 のように、複数の遊技球 B が停留するような球通路に設けられている球センサ ( ここでは、揚上入口センサ 6 5 3 や揚上出口センサ 6 5 4 ) において、上記のような判定方法により遊技球 B の有無を判定するようにすると、当該球センサでは、球通路に遊技球 B が無い場合は O F F のみが発生し、球通路に遊技球 B が供給されている場合は短い間隔の O N が多く発生し、球通路に貯留されている遊技球 B が一つずつ移動している ( 発射間隔で遊技球 B が移動している ) 場合は短い間隔の O F F が多く発生することとなる。そのため、上記のような  
40  
50

判定方法では、球通路に遊技球 B が無いことを正確に判定することはできなかった。

#### 【 0 3 7 4 】

これに対して、本実施形態では、ONの判定とOFFの判定に、夫々閾値（例えば、ONの閾値が200ms、OFFの閾値が200ms）を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定するようにしている。換言すると、例えば、球センサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにしている。これにより、複数の遊技球 B が停留する球通路において、遊技球 B の有無を確実に検知（判定）することができる。

#### 【 0 3 7 5 】

なお、ONやOFFを判定する閾値は、球通路の種類や、停留される遊技球 B の数、等によって異なるようにしても良いし、ONの閾値とOFFの閾値とを異ならせるようにしても良い。本実施形態では、球揚上入口通路651の揚上入口センサ653では、例えば、ONの閾値を80ms、OFFの閾値を200ms、としている。また、球揚上出口通路652の揚上出口センサ654では、例えば、ONの閾値を80ms、OFFの閾値を200ms、としている。また、後述する球送ユニット700の発射手前センサ704では、例えば、ONの閾値を12ms、OFFの閾値を12ms、としている。また、上述したように、球発射ユニット550の発射減算センサ554では、例えば、ONの閾値を80ms、OFFの閾値を80msとしている。

#### 【 0 3 7 6 】

これら上記の閾値は、小さすぎるとちょっとした振動等で、誤検知し制御上のノイズとなる。また、閾値は、必要以上に大きすぎると、遊技球 B の状態を取りこぼすことになる。従って、適切な閾値については球センサの設けられる場所によって異なるが、最小でも10ms以上、最大でも300ms以下が望ましい。また、閾値は、割込み周期（例えば、4ms）の倍数（例えば、3倍～60倍）に決定すると、ソフト制御上、割込み回数をカウントするだけなのでソフトの負担を減らすことができる。基本的に閾値は、確実に遊技球 B が定位置に停留する発射手前センサ704では短い、ほぼ定位置に遊技球 B が停留するものの、ある程度停留位置に幅があるもの（例えば揚上出口センサ654）では閾値を長くして余裕を持たしている。発射減算センサ554の部分では遊技球 B は定位置に停留（停留）するのであるが、人為的な振動により誤検知をしないように閾値を長くしている。

#### 【 0 3 7 7 】

球揚上入口アース板金655は、循環球経路ユニット600から球揚上入口通路651に供給された遊技球 B の静電気を除去するものである。球揚上入口アース板金655は、揚上入口センサ653よりも上流側に設けられている。これにより、揚上入口センサ653を通る遊技球 B の静電気を事前に除去することができ、遊技球 B からの静電気により揚上入口センサ653において誤検知が生じたり枠制御基板740が故障したりすることを回避させることができる。

#### 【 0 3 7 8 】

球揚上出口アース板金656は、球揚上機構660により揚上されると共に、球磨機構680により磨かれた遊技球 B の静電気を除去するものである。球揚上出口アース板金656は、揚上出口センサ654よりも上流側に設けられている。これにより、揚上出口センサ654を通る遊技球 B の静電気を事前に除去することができ、遊技球 B からの静電気により揚上出口センサ654において誤検知が生じたり枠制御基板740が故障したりすることを回避させることができる。

#### 【 0 3 7 9 】

球揚上中継基板657は、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、揚上モータ664、揚上モータインデックスセンサ666、球磨モータ688、等と枠制御基板740との接続を中継するためのものである。球揚上中継基板657は、揚上機構カバー669の後側に取付けられている。

#### 【 0 3 8 0 】

10

20

30

40

50

球磨機構 680 は、球揚上機構 660 の前側に取付けられている。球磨機構 680 は、外形が縦長直方体の箱状の球磨カセット 681 と、一部が球磨カセット 681 の後面において外部に露出している無端環ベルト状の磨布 682 と、磨布 682 における外部に露出している部位と球磨カセット 681 の後面との間に設けられているシート状の球磨スポンジ 683 と、球磨カセット 681 内の下部において左右方向の軸周りに回転可能に支持されている球磨送歯車 684 と、磨布 682 を間にして球磨送歯車 684 と噛合しており左右方向の軸周りに回転可能に支持されている球磨従動歯車 685 と、を備えている。

#### 【0381】

また、球磨機構 680 は、球磨カセット 681 の左方において前後の奥行が一定で上下延出しており後端辺が揚上機構ベース 668 に回転可能に取付けられている平板状の球磨モータベース 686 と、球磨モータベース 686 の左面に取付けられているギアカバー 687 と、ギアカバー 687 の左面に取付けられており回転軸がギアカバー 687 と球磨モータベース 686 との間に突出している球磨モータ 688 と、球磨モータ 688 の回転軸に取付けられている平歯車状のモータギア 689 と、モータギア 689 と噛合している平歯車状の大径ギア部 690 a、及び大径ギア部 690 a と一体回転する小径で平歯車状の小径ギア部 690 b を有し、球磨モータベース 686 とギアカバー 687 との間で回転可能に支持されている変速ギア 690 と、変速ギア 690 の小径ギア部 690 b と噛合しており球磨モータベース 686 とギアカバー 687 との間で回転可能に支持されている平歯車状の伝達ギア 691 と、伝達ギア 691 と一体回転し球磨モータベース 686 を貫通して右方へ突出している回転連結部 692 と、を備えている。

#### 【0382】

更に、球磨機構 680 は、球磨カセット 681 の前面に当接しており、左端側が球磨モータベース 686 の前端に係止されていると共に、右端側が本体枠ベース 501 におけるベース壁部 501 b の前面に取付けられる平板状のカセット押圧片 693 と、カセット押圧片 693 の右端側を揚上機構カバー 669 における支持突部 669 a の前面（係止孔 669 b）に対して着脱可能に取付けているナイラッチ 694 と、球磨モータベース 686 に対してカセット押圧片 693 を後方（球磨カセット 681 側）へ付勢しているバネ 695 と、を備えている。

#### 【0383】

球磨機構 680 の球磨カセット 681 は、図 54 に示すように、内部が空洞の箱状に形成されており、後面の上下両端縁に磨布 682 が通過可能なスリット 681 a が設けられている。球磨カセット 681 は、球揚上機構 660 における揚上機構ベース 668 に対して球磨口 668 a を閉鎖するように前方から着脱可能に取付けられている。

#### 【0384】

また、球磨カセット 681 は、左側面の下部に設けられている連結用孔 681 b と、連結孔の前方に設けられている位置決孔 681 c と、を有している。連結用孔 681 b は、球磨モータベース 686 から右方へ突出している回転連結部 692 が挿入されるものであり、連結用孔 681 b に挿入された回転連結部 692 の先端は球磨送歯車 684 に連結される。位置決孔 681 c は、球磨モータベース 686 の後述する位置決ピン 686 b が挿入されるものであり、位置決ピン 686 b が挿入されることで、球揚上機構 660 に対して球磨カセット 681 が位置決めされると共に、球磨カセット 681 が球揚上機構 660 に対して前方への移動が規制（ロック）される。

#### 【0385】

更に、球磨カセット 681 は、磨布 682 が巻き掛けられている複数のローラ 681 d と、上側のスリット 681 a に近接して設けられているローラ 681 d へ磨布 682 を押し付けている平板状のテンションバネ 681 e と、を有している。テンションバネ 681 e は、磨布 682 をローラ 681 d へ押し付けることにより、磨布 682 における球磨カセット 681 から外部に露出している部位に対してテンション（張力）を付与し、後面の外側において磨布 682 が撓まないようにしている。

#### 【0386】

10

20

30

40

50

磨布 682 は、左右が一定の幅の無端環のベルト状に形成されている。磨布 682 は、図 50 (a) 及び図 54 (c) に示すように、球磨カセット 681 内では、前後に蛇行している状態で収容されており、球磨カセット 681 の上下のスリットを通して一部が球磨カセット 681 の後面よりも後方に露出している。

【0387】

球磨スポンジ 683 は、球磨カセット 681 の後面と磨布 682 における後方へ露出している部位との間に設けられており、球磨カセット 681 の後面に取付けられている。球磨スポンジ 683 の後面には磨布 682 の内側面が接触している。この球磨スポンジ 683 は、球揚上ユニット 650 に組立てた状態で、球揚上機構 660 の球磨口 668 a から前方へ露出している遊技球 B に対して、磨布 682 を弾性押圧しており、遊技球 B の球面 10 に対してより広い範囲で磨布 682 が接触するようにしている。なお、球磨スポンジ 683 は、球磨カセット 681 に対して交換可能に取付けられている。

【0388】

球磨送歯車 684 は、球磨カセット 681 を取付けた状態で、その軸芯が伝達ギア 691 (回転連結部 692) の軸芯と一致するように設けられており、回転軸の左端が回転連結部 692 と連結して伝達ギア 691 と一体回転する。

【0389】

球磨従動歯車 685 は、球磨送歯車 684 との間で磨布 682 が入る隙間を有するように噛合しており、球磨送歯車 684 が回転することで逆方向へ回転すると共に、球磨送歯車 684 との間に挟まれている磨布 682 を送ることが可能である。 20

【0390】

球磨モータベース 686 は、球磨カセット 681 の左側面に沿うように上下に延出しており、後端辺が揚上機構ベース 668 に対し上下方向に延びている軸周りに回転可能に取付けられている。これにより、球磨モータベース 686 は、球磨カセット 681 の左側面と平行なロック位置と、前端側が球磨カセット 681 から左方へ遠ざかった解除位置との間で回動させることができる。球磨モータベース 686 は、前端縁における上下方向中央よりも上側の部位に、左右に貫通している係止孔 686 a を有している。この係止孔 686 a には、カセット押圧片 693 の左端に設けられている係止鉤部 693 a が挿入されて係止される。

【0391】

この球磨モータベース 686 は、図 46 に示すように、右側面における下端付近の前後方向後寄りの部位から回転連結部 692 が右方へ突出している。また、球磨モータベース 686 は、右側面における下端付近の前後方向中央の部位から右方へ円柱状に突出している位置決ピン 686 b を有している。位置決ピン 686 b の先端 (右端) は円錐状に形成されている。この位置決ピン 686 b は、球磨カセット 681 の位置決孔 681 c に挿入されることにより、球磨カセット 681 を位置決めすると共に前方への移動を規制するものである。

【0392】

詳述すると、球磨モータベース 686 が前後方向に対して前端が左方へ移動した解除位置に回動していると共に、揚上機構ベース 668 のカセット取付凹部 668 b に球磨カセット 681 が装着されている状態で、球磨モータベース 686 をその先端が右方へ移動するように回動させてロック位置に移動させると、前後方向に対して交差する方向から位置決ピン 686 b が球磨カセット 681 の位置決孔 681 c に挿入され、球磨カセット 681 を位置決めすることができると共に、球磨カセット 681 がカセット取付凹部 668 b から前方へ移動するのを阻止することができる。 40

【0393】

この球磨モータベース 686 は、先端側が扉枠 3 の突起部 102 (案内面 102 a) に当接するように設けられている。これにより、詳細は後述するが、球磨モータベース 686 がロック位置以外の状態で、扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉じようとする、突起部 102 の案内面 102 a が球磨モータベース 686 の前端に接触して、球磨モータベース 68 50

6 がロック位置へ回動し、ロックのし忘れを防止することができると共に、カセット押圧片 6 9 3 等が扉枠 3 との間に挟まって破損してしまうことを防止することができる。

【 0 3 9 4 】

球磨モータ 6 8 8 は、揚上モータ 6 6 4 の作動とは無関係に制御されており、遊技球 B を 1 0 0 0 個発射する毎に、磨布 6 8 2 が 0 . 1 7 m m 移動するように制御されている。

【 0 3 9 5 】

カセット押圧片 6 9 3 は、左右に延出しており、左端に球磨モータベース 6 8 6 の係止孔 6 8 6 a に挿入されて係止される鉤状の係止鉤部 6 9 3 a が設けられている。このカセット押圧片 6 9 3 は、パネ 6 9 5 により平面視において反時計回りの方向へ回転するように付勢されている。換言すると、揚上機構ベース 6 6 8 のカセット取付凹部 6 6 8 b に装着されている球磨カセット 6 8 1 を後方へ押圧するように付勢されている。カセット押圧片 6 9 3 は、右端が球磨カセット 6 8 1 よりも右方へ延出しており、その後方が揚上機構カバー 6 6 9 における支持突部 6 6 9 a の前面に当接可能に構成されている。このカセット押圧片 6 9 3 の右端付近には、ナイラッチ 6 9 4 が設けられている。

【 0 3 9 6 】

ナイラッチ 6 9 4 は、カセット押圧片 6 9 3 の右端を揚上機構カバー 6 6 9 の支持突部 6 6 9 a に当接させた状態で、操作部 6 9 4 a を押すと、先端が拡径して支持突部 6 6 9 a の係止孔 6 6 9 b に係止され、カセット押圧片 6 9 3 を移動不能にロックすることができる。操作部 6 9 4 a を手前に引くと、ロックを解除することができる。詳述すると、ナイラッチ 6 9 4 は、円盤状の円盤部と円盤部の中心から突出している棒状部とからなる操作部 6 9 4 a と、操作部 6 9 4 a の棒状部が摺動可能に挿入される筒状部と筒状部における円盤部に近い基端部から外方へ延出しているフランジ部と筒状部におけるフランジ部とは反対側の先端部からフランジ部へ向かって切欠かれていると共に周方向に複数設けられているスリットとを有する筒部材（グロメット）と、を備えている。このナイラッチ 6 9 4 は、筒部材を支持突部 6 6 9 a の係止孔 6 6 9 b に挿入した状態で、操作部 6 9 4 a を支持突部 6 6 9 a 側へ押圧すると、棒状部が筒状部内を先端側へ摺動することで、複数のスリットにより分割されている筒状部の先端が開くように拡径する。これにより、筒部材が係止孔 6 6 9 b から抜けなくなり、ロックすることができる。

【 0 3 9 7 】

本実施形態の球揚上ユニット 6 5 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、本体枠ベース 5 0 1 のベース壁部 5 0 1 b の後側に取付けられている。この球揚上ユニット 6 5 0 は、本体枠 4 の本体枠ベース 5 0 1 に組付ける場合、球揚上機構 6 6 0 から球磨機構 6 8 0 の球磨カセット 6 8 1 が取外された状態（図 4 7 ( a ) を参照）で、ベース壁部 5 0 1 b の後面に設けられている球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に取付ける。この際に、揚上機構ベース 6 6 8 から前方へ突出している球磨モータベース 6 8 6 及び支持突部 6 6 9 a を、球揚上ユニット取付部 5 0 1 j において前後に貫通している開口 5 0 1 o を通して前端側をベース壁部 5 0 1 b の前方へ突出させる。

【 0 3 9 8 】

この状態では、ベース壁部 5 0 1 b の後面の球揚上ユニット取付部 5 0 1 j において貫通している開口 5 0 1 o に、球揚上機構 6 6 0 の揚上機構ベース 6 6 8 の球磨口 6 6 8 a が位置しており、開口 5 0 1 o 及び球磨口 6 6 8 a を通してベース壁部 5 0 1 b （本体枠 4 ）の前方から揚上スパイラルシャフト 6 6 1 に揚上されている遊技球 B を視認することができる（図 4 9 を参照）。球磨口 6 6 8 a は、その幅が遊技球 B の直径よりも狭いため、球磨カセット 6 8 1 を取外しても、遊技球 B がこぼれることはない。これにより、本体枠 4 に対して扉枠 3 を開けると共に、球磨カセット 6 8 1 を取外すことで、前方から揚上スパイラルシャフト 6 6 1 や揚上スパイラルシャフト 6 6 1 に揚上されている遊技球 B を確認することができる。

【 0 3 9 9 】

球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上機構 6 6 0 側をベース壁部 5 0 1 b の球揚上ユニット取付部 5 0 1 j に取付けたら、ベース壁部 5 0 1 b から前方へ突出しているナイラッチ 6 9

10

20

30

40

50



4の操作部694aを引いてロックを解除し、バネ695の付勢力に抗してカセット押圧片693を前方且つ左方へ開くように回転させると共に、球磨モータベース686を、その先端側が球磨カセット681から遠ざかるように解除位置に回動させて、カセット押圧片693及び球磨モータベース686が揚上機構ベース668のカセット取付凹部668bの前方と重ならないようにする。そして、ベース壁部501bの前方から、磨布682が露出している面を後方へ向けた状態で球磨カセット681を、球磨口668aを前方から閉鎖するように揚上機構ベース668におけるカセット取付凹部668bの前方に配置する(図46及び図47(b)を参照)。

#### 【0400】

この状態で、球磨カセット681を後方へ移動させて、その後端をカセット取付凹部668bに挿入する。その後、球磨モータベース686を球磨カセット681の左側面と平行になるようにロック位置へ回動させ、球磨モータベース686の右側面から突出している回転連結部692と位置決ピン686bを、球磨カセット681の連結用孔681bと位置決孔681cに夫々挿入する。これにより、回転連結部692及び位置決ピン686bが前後方向に対して交差する方向から球磨カセット681に挿入されるため、球磨カセット681の前方への移動を規制することができる。

#### 【0401】

球磨モータベース686をロック位置へ移動させると、球磨モータベース686の前端に取付けられているカセット押圧片693がバネ695の付勢力により球磨カセット681を後方へ押圧すると共に、カセット押圧片693の右端が揚上機構カバー669の支持突部669aに当接した状態となる。この状態で、ナイラッチ694の操作部694aを押して支持突部669aの係止孔669bに係止させると、カセット押圧片693が回転不能にロックされ、球磨カセット681の取付けが完了する。

#### 【0402】

球磨カセット681を取外す場合は、ナイラッチ694の操作部694aを手前に引いてロックを解除した後に、上記とは逆の手順を行うことで球磨カセット681を取外すことができる。

#### 【0403】

ところで、球磨カセット681を取付けた際に、球磨モータベース686やカセット押圧片693によるロックをし忘れていたりして不完全な状態であると、遊技中に球磨カセット681が外れることで遊技の中断の原因になり、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがある。

#### 【0404】

これに対して、本実施形態では、球磨モータベース686やカセット押圧片693によるロックをし忘れても、球磨カセット681が外れないように構成されている。詳述すると、例えば、図48(a)に示すように、球磨モータベース686がロック位置に位置していないと共に、カセット押圧片693が球磨カセット681を後方へ押圧していない状態で、扉枠3を本体枠4に対して閉じようとする、扉枠3の扉枠本体100における突起部102の傾斜している案内面102aが、球磨モータベース686の前端に当接する(図48(b)を参照)。

#### 【0405】

この際に、球磨モータベース686の前端に取付けられているカセット押圧片693は、図46に示すような前方へ突出したままの状態ではなく、バネ695の付勢力により図48(a)に示すような後方の球磨カセット681に接近するように移動しているため、カセット押圧片693が扉枠3に当接して球磨カセット681とは反対側へ回転することはなく、カセット押圧片693や扉枠3が破損することはない。

#### 【0406】

そして、扉枠3が閉じる方向へ更に移動すると、球磨モータベース686の先端が案内面102aに押されて右方のロック位置の方向へ回動することとなる。これにより、球磨モータベース686の右側面から突出している回転連結部692が球磨カセット681の

10

20

30

40

50

連結用孔 6 8 1 b に挿入されると共に、球磨モータベース 6 8 6 の位置決ピン 6 8 6 b が球磨カセット 6 8 1 の位置決孔 6 8 1 c に挿入され、球磨カセット 6 8 1 の前方への移動が規制（ロック）される。また、カセット押圧片 6 9 3 がバネ 6 9 5 の付勢力により球磨カセット 6 8 1 を後方へ押圧している状態となる（図 4 8（c）を参照）。これにより、球磨カセット 6 8 1 は、ロックされた状態となり、前方へ外れることはない。

【0 4 0 7】

なお、図示は省略するが、扉枠 3 の後面にナイラッチ 6 9 4 の操作部 6 9 4 a を後方へ押圧可能な突起を設けるようにしても良い。これにより、ナイラッチ 6 9 4 によるカセット押圧片 6 9 3 のロックをし忘れていても、ロックすることが可能となり、球磨カセット 6 8 1 の脱落（外れ）を確実に防止することができる。

10

【0 4 0 8】

また、上記の実施形態では、扉枠 3 の突起部 1 0 2 により球磨モータベース 6 8 6 をロック位置へ移動させて球磨カセット 6 8 1 を着脱不能にロックできるものを示したが、これに限定するものではなく、例えば、球発射ユニット 5 5 0 やファールユニット 5 7 0 を着脱可能に設けると共に、球発射ユニット 5 5 0 等を着脱不能にロックするためのロック手段を設け、当該ロック手段のロックが不完全な状態で扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉めると、突起部 1 0 2 がロック手段に当接して球発射ユニット 5 5 0 等を着脱不能にロックできるようにしても良い。

【0 4 0 9】

本実施形態の球揚上ユニット 6 5 0 は、本体枠 4 に組立てた状態で、球揚上入口通路 6 5 1 の上流端の開口が、循環球経路ユニット 6 0 0 の球放出口 6 0 0 d と対面しており、蛇行状の球貯留通路 6 0 4 を流通した遊技球 B が供給される。球揚上入口通路 6 5 1 に供給された遊技球 B は、球揚上入口アース板金 6 5 5 に接触して静電気が除去された上で、揚上入口センサ 6 5 3 に検知されて、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端に供給される。この際に、遊技球 B は、前端側が前方へ貫通している球磨口 6 6 8 a に挿入されて、遊技球 B の前端側が球磨機構 6 8 0 の磨布 6 8 2 に接触すると共に、縦長の球磨口 6 6 8 a により左右方向への移動が規制された状態となる。

20

【0 4 1 0】

この状態で、揚上モータ 6 6 4 により揚上スパイラルシャフト 6 6 1 が遊技球 B を揚上させる方向へ回転すると、揚上溝 6 6 1 a により下から押されて遊技球 B が球磨口 6 6 8 a に沿って上方へ移動することとなる。この際に、遊技球 B は、球磨口 6 6 8 a の内周縁における上下に延びている部位と揚上溝 6 6 1 a とに接しつつ、回転しながら上方へ移動することとなる。これにより、遊技球 B における前端側の磨布 6 8 2 と接している部位が、遊技球 B の上昇（回転）に伴って変化することとなり、遊技球 B の全面を満遍なく磨くことが可能となる。

30

【0 4 1 1】

そして、遊技球 B が揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の上端側に到達すると、球揚上出口通路 6 5 2 に進入し、球揚上出口アース板金 6 5 6 に接触した上で、揚上出口センサ 6 5 4 に検知され、球揚上出口通路 6 5 2 の下流端から、球送ユニットへ送られることとなる。この際に、球揚上機構 6 6 0 により揚上されることで遊技球 B が磨布 6 8 2 により磨かれて静電気が帯電しても、揚上出口センサ 6 5 4 の上流にある球揚上出口アース板金 6 5 6 との接触により、静電気が除去されることとなり、揚上出口センサ 6 5 4 や枠制御基板 7 4 0 等において球磨の静電気による不具合が生じることはない。

40

【0 4 1 2】

一方、球磨機構 6 8 0 では、球磨カセット 6 8 1 を取付けた状態で、球磨モータ 6 8 8 により球磨送歯車 6 8 4 が右側面視において時計回りの方向へ回動させると、磨布 6 8 2 における球磨カセット 6 8 1 の後面から外部に露出している部位が、球磨カセット 6 8 1 の下側のスリットを通過して球磨カセット 6 8 1 内に収容される。この際に、磨布 6 8 2 における外部に露出している部位が下方へ引っ張られるため、球磨カセット 6 8 1 の上側のスリットを介して、磨布 6 8 2 における球磨カセット 6 8 1 内に収容されている部位が外

50

部から繰り出されることとなる。

【0413】

球磨機構680の磨布682は、間欠的にゆっくりとした速度で移動している。本実施形態では、遊技球Bを1000個発射する毎に、磨布682が0.17mm移動する。

【0414】

このように、本実施形態の球揚上ユニット650によれば、遊技球Bを磨きつつ、循環球経路ユニット600から排出された遊技球Bを、球送ユニット700へ供給することができる。

【0415】

[4-6. 球送ユニット]

本体枠4における球送ユニット700について、主に図55乃至図57等を参照して詳細に説明する。図55(a)は本体枠4における球送ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は本体枠4における球送ユニットを後ろから見た斜視図である。図56(a)は球送ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は球送ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図57は、発射手前センサの部位で切断した球送ユニットの正面断面図である。

【0416】

球送ユニット700は、球揚上ユニット650により揚上された遊技球Bを一つずつ球発射ユニット550へ供給するためのものである。球送ユニット700は、本体枠ベース501におけるベース壁部501bの後側に設けられている球送ユニット取付部501kに取付けられる。球送ユニット700は、ベース壁部501bと循環球経路ユニット600との間に挟まれるように、ベース壁部501bの上面から上方へ臨むと共に、上方へ着脱可能に取付けられる。

【0417】

球送ユニット700は、後面において開口しており球揚上ユニット650から供給される遊技球Bが進入可能な球供給口701と、前面において開口しており球発射ユニット550の球発射台552bに遊技球Bを送球するための球送出口702と、球供給口701と球送出口702とを繋いでおり遊技球Bが流通可能な球送通路703と、球送通路703を流通する遊技球Bを検知可能な発射手前センサ704と、発射手前センサ704により検知された遊技球Bを一つずつ球送出口702から放出させるための球送可動部材705と、球送可動部材705を可動させて遊技球Bを球発射ユニット550へ送球するための球送ソレノイド706と、球送ソレノイド706及び発射手前センサ704と枠制御基板740との接続を中継している球送中継基板707と、を備えている。

【0418】

また、球送ユニット700は、球送ソレノイド706におけるプランジャの進退を伝達させて球送可動部材705を可動させる伝達部材708と、後方へ開放されている箱状で内部に発射手前センサ704や球送ソレノイド706等が設けられているユニットベース709と、ユニットベース709の後端の開口を閉鎖するように取付けられている平板状のユニットカバー710と、を備えている。

【0419】

球送ユニット700の球供給口701は、球送ユニット700の後面を構成しているユニットカバー710を貫通して設けられており、正面視中央から右上の部位に設けられている。球供給口701は、遊技球Bが一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

【0420】

球送出口702は、球送ユニット700の前面側を構成しているユニットベース709を前後に貫通して設けられており、正面視中央から下寄りの部位に設けられている。球送出口702は、遊技球Bが一つずつ通過可能な大きさに形成されている。

【0421】

球送通路703は、球供給口701と球送出口702とを繋いでおり、球供給口701の部位から球送出口702の上方の部位まで左方へ低くなるように延出した後に、球送出

10

20

30

40

50

口 7 0 2 の部位まで下方へ延出している。この球送通路 7 0 3 における左方へ延出している部位の左端付近に発射手前センサ 7 0 4 が設けられている。また、球送通路 7 0 3 における球送出口 7 0 2 の後方の上下に延びている部位に、球送可動部材 7 0 5 の球受部 7 0 5 a が位置している。

【 0 4 2 2 】

発射手前センサ 7 0 4 は、球送通路 7 0 3 における左方へ低くなるように延出している左端付近に設けられている。つまり、発射手前センサ 7 0 4 は、球送可動部材 7 0 5 における球受部 7 0 5 a の上流側直前に設けられている。この発射手前センサ 7 0 4 は、例えば、誘導電流の変化を検知することで、非接触により遊技球 B を検知するものである。

【 0 4 2 3 】

この発射手前センサ 7 0 4 が設けられている球送通路 7 0 3 は、球揚上入口通路 6 5 1 や球揚上出口通路 6 5 2 と同様に、遊技球 B の流れが停留する。そのため、発射手前センサ 7 0 4 では、揚上入口センサ 6 5 3 や揚上出口センサ 6 5 4 と同様に、ON の判定と OFF の判定に、夫々閾値を設け、その閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ON や OFF を判定するようにしており、遊技球 B の有無を確実に判定（検知）することができる。なお、本実施形態の発射手前センサ 7 0 4 では、例えば、ON の閾値を 1 2 m s、OFF の閾値を 1 2 m s、としている。

【 0 4 2 4 】

球送可動部材 7 0 5 は、球送ソレノイド 7 0 6 の駆動に可動することで、球送通路 7 0 3 内の遊技球 B を一つずつ球送出口 7 0 2 から放出させて球発射ユニット 5 5 0 に供給するためのものである。球送可動部材 7 0 5 を、右方及び前後に解放されたコ字状で底壁が前方へ向かって傾斜しており遊技球 B を一つのみ収容可能な球受部 7 0 5 a と、球受部 7 0 5 a の左端から左方へ延出している棹部 7 0 5 b と、棹部 7 0 5 b の左端において前後に貫通しておりユニットカバー 7 1 0 の第一軸ピン 7 1 0 a が相対回転可能に挿入される軸受部 7 0 5 c と、軸受部 7 0 5 c と同軸上で右方へ扇状に設けられている可動ギア部 7 0 5 d とコ字状の球受部 7 0 5 a の上部を形成している球止部 7 0 5 e と、を有している。

【 0 4 2 5 】

球送ソレノイド 7 0 6 は、球送可動部材 7 0 5 を可動させて球送通路 7 0 3 内の遊技球 B を一つずつ球送出口 7 0 2 から球発射ユニット 5 5 0 に供給するためのものである。球送ソレノイド 7 0 6 は、ユニットベース 7 0 9 とユニットカバー 7 1 0 との間において、通電により磁力が発生する磁極部を下方へ向けた状態で、正面視左上隅に設けられている。詳細は後述するが、球送ソレノイド 7 0 6 は、発射ソレノイド 5 5 3 と関連して、所定の発射シーケンスに基づいてハード的に一連の動作をする。

【 0 4 2 6 】

球送中継基板 7 0 7 は、発射手前センサ 7 0 4 及び球送ソレノイド 7 0 6 と、枠制御基板 7 4 0 との接続を中継するためのものである。球送中継基板 7 0 7 は、ユニットベース 7 0 9 とユニットカバー 7 1 0 の間で、発射手前センサ 7 0 4 の右方に設けられている。

【 0 4 2 7 】

伝達部材 7 0 8 は、球送可動部材 7 0 5 が可動するように球送ソレノイド 7 0 6 のプランジャの進退を伝達させるものである。伝達部材 7 0 8 は、球送ソレノイド 7 0 6 の磁極部に磁着可能な板金 7 0 8 a が取付けられている板金保持部 7 0 8 b と、板金保持部 7 0 8 b から右方へ延出している棹部 7 0 8 c と、棹部 7 0 8 c の右端において前後に貫通しておりユニットカバー 7 1 0 の第二軸ピン 7 1 0 b が相対回転可能に挿入される軸受部 7 0 8 d と、軸受部 7 0 8 d と同軸上で左方へ扇状に設けられており球送可動部材 7 0 5 の可動ギア部 7 0 5 d と噛合する駆動ギア部 7 0 8 e と、を有している。

【 0 4 2 8 】

ユニットベース 7 0 9 は、後方へ開放された箱状に形成されており、前面の中央下寄りの部位に球送出口 7 0 2 が前後に貫通して設けられている。ユニットベース 7 0 9 は、ユニットカバー 7 1 0 と協働して、球送通路 7 0 3 を形成していると共に、発射手前センサ

10

20

30

40

50

704、球送可動部材705、球送ソレノイド706、球送中継基板707、伝達部材708、を保持している。

【0429】

ユニットベース709は、上面において左右方向に離隔して下方へ凹んでいるツマミ部709aと、前面の右下隅に設けられている弾性爪709bと、を有している。ツマミ部709aは、作業者が上方から摘まめるように形成されており、球送ユニット700を本体枠4の本体枠ベース501から上方へ取外す際に使用される。ツマミ部709aは、互いに近接している側面が、蟻溝状に形成されており、下方へ向かうに従って接近するように傾斜している。ツマミ部709aの側面には、前後に延びた突条が上下に並んで複数設けられている。弾性爪709bは、球送ユニット700を本体枠ベース501の球送ユ

10

【0430】

球送ユニット700を本体枠ベース501から取外す場合は、ベース壁部501bの係止孔を貫通して前方へ臨んでいる弾性爪709bを後方へ押圧して弾性変形させると共に、上面に設けられているツマミ部709aを摘まんで引き上げることで、本体枠ベース501の球送ユニット取付部501kから上方へ取外すことができる。

【0431】

ユニットカバー710は、正面視中央から右上の部位に球供給口701が前後に貫通して設けられている。ユニットカバー710は、ユニットベース709と協働して、球送通路703を形成していると共に、発射手前センサ704、球送可動部材705、球送ソレノイド706、球送中継基板707、伝達部材708、を保持している。ユニットカバー710は、正面視左下隅付近に、円柱状に前方へ突出している第一軸ピン710a及び第二軸ピン710bを、有している。第一軸ピン710aは、球送可動部材705の軸受部705cに挿入することで、球送可動部材705を回転（回動）可能に支持することができる。第二軸ピン710bは、伝達部材708の軸受部708dに挿入することで、伝達部材708を回転（回動）可能に支持することができる。

20

【0432】

本実施形態の球送ユニット700は、組立てた状態では、球送可動部材705の軸受部705cに第一軸ピン710aが挿入されていると共に、伝達部材708の軸受部708dに第二軸ピン710bが挿入されており、球送可動部材705の可動ギア部705dと伝達部材708の駆動ギア部708eとが互いに噛合している。この状態では、球送可動部材705の右端の球受部705aが、球送通路703内における球送出口702の後方の上下に延びている部位に位置しており、軸受部705cを中心として球送可動部材705が回動すると、球受部705aが球送通路703における上下に延びている部位を上下に移動する。

30

【0433】

球送ユニット700は、通常の状態では、球送ソレノイド706が非通電（OFF）となっている。そのため、伝達部材708の板金708aが重力により球送ソレノイド706の磁極部から下方へ離れた状態となっている。この状態では、球送可動部材705の球受部705aの下面が、球送通路703の下流端の底壁と当接し、球受部705aの前端開口が球送出口702と一致していると共に、球受部705aの右端開口が球送通路703と一致していない。従って、上流から球受部705aへ向かって流通してきた遊技球Bは、球受部705aのコ字状の上部の球止部705eに当接して球受部705aに受けられることはない。一方、球受部705aに受けられている遊技球Bは、球受部705aの底壁の傾斜により前方へ転動して球送出口702から前方へ放出される。

40

【0434】

球送可動部材705の球止部705eは、遊技球Bが当接して球送りを停止させている状態では、図57に示すように、球送可動部材705の回転中心と当接している遊技球Bの中心とを結んだ軸線上に位置している。これにより、球止部705eに作用する遊技球

50

Bからの球圧を、第一軸ピン710aにより受けることができるため、球送ユニット700までに貯留されている複数の遊技球Bの球圧により、球送可動部材705が回転して球発射ユニット550側へ落下してしまうことを防止することができる。

【0435】

また、通常の状態において、球止部705eを、第一軸ピン710aの中心と球止されている遊技球Bの中心とを結んだ軸線上に位置させているため、ドツキゴトや周囲からの振動が作用することで、球止部705eに当接している遊技球Bが上下に振動しても、遊技球Bの振動に合わせて球止部705eが追従するように球送可動部材705を、第一軸ピン710aを中心にして回転させることができ、球止部705eによる球止が解除されてしまうことを防止することができる。これにより、ドツキゴト等により球止部705eによる球止が解除された遊技球Bが球発射ユニット550を介してファールユニット570に排出されて、ファール球として持ち球数に加算されてしまうことを防止することができる。

10

【0436】

この通常の状態、球送ソレノイド706に通電(ON)されると、球送ソレノイド706の磁極部に発生した磁力により伝達部材708の板金708aが上方の磁極部へ吸引寄せられ、伝達部材708がその軸受部708dを中心にして時計回りの方向へ回動することとなる。伝達部材708が時計回りの方向へ回動すると、伝達部材708の駆動ギア部708eと噛合している球送可動部材705の可動ギア部705dにより、球送可動部材705がその軸受部705cを中心にして反時計回りの方向へ回動することとなり、球受部705aが上方へ移動することとなる。

20

【0437】

球送可動部材705の球受部705aが上方へ移動すると、球受部705aの前端開口が球送出口702と一致していない状態になると共に、球受部705aの右端開口が球送通路703と一致した状態となり、球送通路703から遊技球Bが球受部705aに受け取られる。この状態では、球受部705aの右端開口が球送出口702と一致していないため、球受部705aに受けられた遊技球Bが前方へ転動して球送出口702から放出されることはない。また、球受部705aは、遊技球Bを一つのみ収容可能な大きさとしており、球受部705aに遊技球Bが一つ受けられると、その上流側の遊技球Bは球受部705aに受けられることはない。

30

【0438】

その後、球送ソレノイド706の通電が停止(OFF)されると、球送ソレノイド706の磁極部からの伝達部材708の板金708aに対する吸着が解除される。この際に、球送可動部材705の球受部705aに遊技球Bが受けられているため、遊技球Bの重さにより球受部705aが下方へ移動するように、球送可動部材705がその軸受部705cを中心にして時計回りの方向へ回動すると共に、球送可動部材705の可動ギア部705dと噛合している駆動ギア部708eを介して伝達部材708がその軸受部708dを中心にして反時計回りの方向へ回動し、通常の状態に復帰する。

【0439】

そして、球送ユニット700が通常の状態に復帰すると、球送可動部材705の球受部705aの前端開口が球送出口702と一致するため、球受部705aに受けられていた遊技球Bが前方へ転動して球送出口702から球発射ユニット550へ放出されることとなる。

40

【0440】

このように、本実施形態の球送ユニット700によれば、球送ソレノイド706をON・OFFすることで、遊技球Bを一つずつ球発射ユニット550へ送ることができる。

【0441】

[4-7. 球受トレイ]

本体枠4における球受トレイ720について、主に図6及び図7、図20、等を参照して説明する。球受トレイ720は、循環球経路ユニット600の下方に設けられており、

50

循環球経路ユニット600の球抜口613pから排出された遊技球Bを受けるためのものである。球受トレー720は、上方へ開放された容器状に形成されており、底壁が前方へ向かって低くなるように傾斜している。

【0442】

球受トレー720は、本体枠ベース501におけるトレー挿入凹部501fに前方から挿入されて取付けられている。球受トレー720は、左右両側壁に弾性爪721を有しており、本体枠ベース501に取付けた状態で、弾性爪721が本体枠ベース501の係止爪501nに係止されて、前方へ抜けることはない。球受トレー720を取外す場合、弾性爪721を球受トレー720の内側へ弾性変形させることで、係止が解除され、前方へ引き出すことが可能となる。

10

【0443】

球受トレー720を本体枠ベース501のトレー挿入凹部501fに取付ける場合は、トレー挿入凹部501fの前方から球受トレー720を後方へ移動させて、トレー挿入凹部501f内に挿入する。この際に、係止爪501nの前端が鍬状に傾斜しているため、係止爪501nに前方から球受トレー720の弾性爪721が当接すると、鍬状の傾斜により弾性爪721が内側に弾性変形し、球受トレー720をトレー挿入凹部501fに挿入させることができる。そして、球受トレー720の弾性爪721が係止爪501nの部位を通り過ぎて係止爪501nとの当接がなくなると、弾性変形していた弾性爪721が元の状態に戻り、係止爪501nに係止されて球受トレー720の前方へのスライドを阻止している状態となる。

20

【0444】

この球受トレー720は、前端側が低くなるように傾斜しているトレー挿入凹部501fの底壁に載置されるため、循環球経路ユニット600の球抜口613pから排出された遊技球Bが貯留されて重くなると、底壁の傾斜により前方へスライドしようとするが、弾性爪721と係止爪501nとの係止によりスライドが阻止される。そして、弾性爪721による係止爪501nへの係止を解除すると、貯留されている遊技球Bの重量により球受トレー720が前方へ自動的にスライドし、球受トレー720をトレー挿入凹部501fから簡単に取り出すことができる。

【0445】

なお、図示は省略するが、本実施形態の球送ユニット700は、本体枠4に取付けた状態で、本体枠ベース501のベース壁部501bを前方から貫通するようにして球送中継基板707に、配線コネクタが接続されるため、配線コネクタを接続した状態で球送ユニット取付部501kから上方へ取外そうとしても、配線コネクタが干渉して取外せないように構成されている。

30

【0446】

また、球送ユニット700を本体枠4に取付けてパチンコ機1に組立てた状態では、球送ユニット700の上方に遊技盤5の遊技パネル1100が位置しており、球送ユニット700が上方へ抜けることはない。また、本体枠4の球送ユニット取付部501kに対する球送ユニット700の上方からの挿入が不完全な状態で、遊技盤挿入部502に前方から遊技盤5を挿入すると、球送ユニット700の上部が遊技盤5（遊技パネル1100）により下方へ押圧されて、完全に挿入させることができる。

40

【0447】

[4-8. 枠基板ユニット]

本体枠4における枠基板ユニット730について、主に図17及び図18、図58乃至図60等を参照して説明する。図58は、外枠に対して本体枠を開くと共に裏カバー及び枠基板ユニットを開いた状態で示す斜視図である。図59は、外枠及び本体枠における枠基板ユニットの部位を拡大して示す説明図である。図60は、枠基板ユニットを開いた状態で本体枠の後側を示す参考写真である。枠制御基板740は、詳細は後述するが、持ち球数表示部140での持ち球数の表示、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の制御や、循

50

環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）、等を行うためのものである。

【0448】

枠基板ユニット730は、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501のベース壁部501bの後方の部位に開閉可能に取付けられる。枠基板ユニット730は、枠制御基板740と、電源基板750と、インターフェース基板760と、遊技球貸出装置接続端子板765と、を備えている。

【0449】

また、枠基板ユニット730は、本体枠ベースユニット500の後側に開閉可能に取付けられるユニットベース770と、ユニットベース770の後側に取付けられ枠制御基板740を収容している枠制御基板ボックス771と、枠制御基板ボックス771とユニットベース770との間に取付けられ電源基板750を収容している電源基板ボックス772と、枠制御基板ボックス771の正面視左方においてユニットベース770に取付けられインターフェース基板760及び遊技球貸出装置接続端子板765を収容しているインターフェース基板ボックス773と、ユニットベース770を本体枠ベースユニット500に対して開閉不能に固定するためのナイラッチ774と、を備えている。ナイラッチ774は、上述したナイラッチ694と同じ構成であり、その構成についての詳細な説明は省略する。

10

【0450】

枠制御基板740は、図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶しているROM、一時的にデータを記憶するためのRAM、処理プログラムやコマンドを実行させるCPU、等を備えている。

20

【0451】

枠制御基板740は、枠制御基板740は、RAMに記憶されている情報を消去するためのRAMクリアスイッチ741と、封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部（球受トレイ720）へ抜く際に使用する球抜スイッチ742と、RAM等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠3の持ち球数表示部140での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイッチ743と、を有している（図63を参照）。

【0452】

枠制御基板740には、遊技盤5に設けられている後述する主制御基板1310が双方向通信で接続されていると共に、遊技球貸出装置接続端子板765が双方向通信で接続されている。枠制御基板740は、遊技球貸出装置接続端子板765を介して遊技球貸出装置8に接続されている。

30

【0453】

枠制御基板740には、扉枠3の持ち球数表示部140、発射停止スイッチ161、ハンドルタッチセンサ162、ハンドル回転センサ163、計数ボタンスイッチ180、が接続されている。

【0454】

また、枠制御基板740には、本体枠4の扉開放スイッチ507、枠開放スイッチ508、発射ソレノイド553、発射減算センサ554、アウト球センサ605、セーフ球センサ606、ファール球センサ607、循環球過少センサ621、循環球過多センサ622、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、揚上モータ664、揚上モータインデックスセンサ666、球磨モータ688、発射手前センサ704、球送ソレノイド706、が接続されている。

40

【0455】

電源基板750は、枠制御基板740や主制御基板1310、周辺制御基板1510等に、所定電圧の電力を供給するためのものである。電源基板750の後面の右端付近に電源スイッチ751が設けられている。この電源スイッチ751は、操作できるように電源基板ボックス772から後方へ露出している。

【0456】

50



インターフェース基板 760 は、枠制御基板 740 と、扉枠 3 側や遊技盤 5 側に設けられている各種の中継基板との接続を中継するためのものである。

【0457】

遊技球貸出装置接続端子板 765 は、枠制御基板 740 と遊技球貸出装置 8 との接続を中継するためのものである。

【0458】

ユニットベース 770 は、左右に長く形成されており、左端に本体枠ベースユニット 500 の本体枠スピーカボックス 504 の後面に設けられている枠基板ユニット軸支部 504d に軸支されるヒンジ軸 770a が設けられていると共に、右端に二つのナイラッチ 774 が操作部 774a を後方へ向けて取付けられている。

10

【0459】

ユニットベース 770 は、平面視において左端から左右方向の全長に対して 1/4 の長さで右方へ延出している後面部 770b と、後面部 770b の右端から前方へ短く延出している繋部 770c と、繋部 770c の前端から右端まで延出している前面部 770d と、を有している。これにより、ユニットベース 770 は、後面部 770b と前面部 770d との間において前後方向の段差を有している。

【0460】

ユニットベース 770 の後面部 770b の後側には、インターフェース基板ボックス 773 が着脱可能に取付けられる。一方、ユニットベース 770 の前面部 770d の後側には、電源基板ボックス 772 が着脱可能に取付けられると共に、電源基板ボックス 772 の後側に枠制御基板ボックス 771 が着脱可能に取付けられる。

20

【0461】

また、ユニットベース 770 は、枠制御基板ボックス 771 及び電源基板ボックス 772 が取付けられる部位よりも上側に、左右に延びていると共に後方から前方へ向かって凹んでいる電源ハーネス収容部 770e が設けられている。この電源ハーネス収容部 770e は、ヒンジ軸 770a に近い左端付近の部位が広く形成されている。電源ハーネス収容部 770e には、ガイドリブが設けられており、束ねた状態の電源ハーネス PH (図 60 を参照) を収容することができる。これにより、枠基板ユニット 730 を本体枠ベースユニット 500 に取付けるまでの組立ての際に、電源ハーネス PH (電源コード) が邪魔になることはなく、組立作業の効率を向上させることができる。

30

【0462】

また、図 59 に示すように、電源ハーネス収容部 770e の後方の一部を、裏カバー 505 の下端の一部と重なるようにしているため、本体枠 4 等を搬送している時に、電源ハーネス PH がフリーの状態になっても、裏カバー 505 に当接することにより電源ハーネス PH の飛び出しを抑えることができ、電源ハーネス PH が飛び出して不慮の引っ掛かり等による破損を防止することができる。

【0463】

本実施形態の枠基板ユニット 730 は、通常の状態 (使用状態) では、ユニットベース 770 の左端に設けられているヒンジ軸 770a が本体枠ベースユニット 500 の枠基板ユニット軸支部 504d に軸支されていると共に、ユニットベース 770 の右端に取付けられているナイラッチ 774 が本体枠ベース 501 のベース壁部 501b の後面に設けられている支持突部 501r に取付けられている。この状態では、枠基板ユニット 730 が、ベース壁部 501b の後側に取付けられている循環球経路ユニット 600 や球場上ユニット 650 の後方を覆っており、それらに対してアプローチ不能としている。

40

【0464】

また、通常の状態では、図 20 に示すように、枠基板ユニット 730 におけるユニットベース 770 の前面部 770d、電源基板ボックス 772、枠制御基板ボックス 771、が本体枠スピーカボックス 504 におけるボックス拡張部 504c の上方に位置している。この際に、前面部 770d 及び電源基板ボックス 772 が、枠制御基板ボックス 771 よりも上下が短く形成されているため、電源基板ボックス 772 とボックス拡張部 504

50

cとの間に、配線等を収容可能な空間が形成されている。

【0465】

更に、通常の状態では、図59に示すように、上側のナイラッチ774の後に裏カバー505の前端が位置しており、ナイラッチ774の操作部774aを引けないように構成されている。また、通常の状態では、裏カバー505の下部が枠基板ユニット730の後方と重なっている。これにより、裏カバー505を本体枠ベース501から開いた状態にしないと、裏カバー505が干渉（当接）して枠基板ユニット730を後方へ開くことができない（開くことが阻止される）ように構成されている。

【0466】

従って、通常の状態において、何らかの理由によりナイラッチ774のロックが解除されて、枠基板ユニット730が後方へヒンジ回転しようとしても、その後方に裏カバー505の下部が重なるように位置しているため、枠基板ユニット730がヒンジ回転して本体枠ベース501から開くことを阻止することができる。これにより、枠基板ユニット730が本体枠ベース501から開いている状態で、本体枠4を外枠2から開くことにより、枠基板ユニット730が外枠2に接触して枠基板ユニット730が破損してしまうことを回避させることができる。

【0467】

この通常の状態から、本体枠4の後側における循環球経路ユニット600や球揚上ユニット650等を確認する場合は、まず、外枠2に対して本体枠4を前方へ開いた状態にする。そして、裏カバー505を本体枠ベース501から後方へ開いた上で、ナイラッチ774の操作部774aを後方へ引いてロックを解除すると、ユニットベース770の右端側の支持突部501rとの取付けが外れ、左端のヒンジ軸770aを中心にしてヒンジ回転させることで、枠基板ユニット730を後方へ開くことが可能となる。この枠基板ユニット730を後方へ開くことで、ベース壁部501bの後側に取付けられている循環球経路ユニット600や球揚上ユニット650が現れることとなり、それらに対するアプローチが可能となる（図58及び図60を参照）。

【0468】

枠基板ユニット730を後方へ開いた状態では、図60に示すように、本体枠ベース501が黒色の不透明であるのに対して、本体枠スピーカボックス504、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、等が透明な部材により構成されており、それらの内部を外側から視認（確認）することができる。

【0469】

枠基板ユニット730を後方へ開いた状態から、通常の状態に戻すには、上記とは逆の手順を行うことで、通常の状態に戻すことができる。

【0470】

ところで、枠基板ユニット730を本体枠ベース501から開いた後に、通常の状態に戻す際に、先に裏カバー505を本体枠ベース501に対して閉じると、枠基板ユニット730を閉じようとしても、枠基板ユニット730が裏カバー505に干渉（当接）して閉じることができない。また、枠基板ユニット730が開いている状態（裏カバー505が開いている状態）で、本体枠4を外枠2に対して閉じようとする、枠基板ユニット730や裏カバー505が外枠2に干渉（当接）して閉じることが阻止される。これにより、枠基板ユニット730の閉め忘れを知らせることができる。

【0471】

また、枠基板ユニット730を本体枠ベース501に対して閉じた後に、ナイラッチ774の操作部774aを押し忘れ（ロックし忘れ）ても、裏カバー505を本体枠ベース501に対して閉じると、裏カバー505における右下の前端がナイラッチ774の操作部774aに後方から当接し、操作部774aを押圧してロックすることができる。

【0472】

[4-9. 錠ユニット]

本体枠4における錠ユニット780について、主に図6及び図7等を参照して説明する

10

20

30

40

50

。錠ユニット780は、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501の正面視右端縁に沿って後方から取付けられている。錠ユニット780は、外枠2と本体枠4及び扉枠3と本体枠4の間を施錠するためのものである。

【0473】

錠ユニット780は、本体枠ベース501のシリンダ挿通口501mを後方から貫通して前端が前方へ突出する筒状の錠シリンダ781と、錠シリンダ781の前端面に設けられている鍵穴782と、鍵穴782に対応する鍵を挿入して所定方向へ回動させると扉枠3と本体枠4との施錠が解除される扉枠ロック爪783と、鍵穴782に対応する鍵を挿入して上記とは判定方向へ回動させると本体枠4と外枠2との施錠が解除される外枠ロック爪784と、を有している。

10

【0474】

[5. 遊技盤の簡単な説明]

パチンコ機1の遊技盤5について、後述する図103等で示す遊技盤5と同じ盤面構成であり、ここでは図8を参照して簡単に説明する。遊技盤5は、遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内に、遊技球Bの受入れにより特典が付与される一般入賞口2001、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、等の入賞口が設けられており、入賞口に遊技球Bが受入れられるように遊技者がハンドル160を操作して遊技球Bの打込みを楽しませるためのものである。遊技盤5は、本体枠4の遊技盤挿入部502に前側から着脱可能に取付けられる。遊技盤5は、パチンコ機1に組立てた状態で、扉枠3の遊技窓101を通して遊技者側から視認可能とされ、遊技者がハンドル160を操作することにより遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5aを有している。

20

【0475】

遊技盤5は、遊技領域5aの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材1000と、前構成部材1000の後側に取付けられており遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と、遊技パネル1100の前面における遊技領域5a内において遊技球Bと当接可能に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘(図示は省略)と、を備えている。

【0476】

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

30

【0477】

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

40

【0478】

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

50

## 【0479】

更に、前構成部材1000は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部1003の後端において前後に貫通しているアウト口1008を備えている。アウト口1008に受け入れられた遊技球Bは、遊技領域5aに戻されることなく遊技パネル1100の後方において遊技盤5から下方（循環球経路ユニット600のアウト球受口600a）へ排出される。

## 【0480】

遊技盤5は、遊技パネル1100の後方に設けられており遊技球Bを遊技領域5a内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板1310と、主制御基板1310からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材1000の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット1400と、を備えている。

10

## 【0481】

また、遊技盤5は、遊技パネル1100の後方に設けられている周辺制御基板1510と、遊技パネル1100の後方で正面視において遊技領域5aの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置1600と、遊技パネル1100の前面に取付けられる表ユニット2000と、遊技パネル1100の後面に取付けられる裏ユニット3000と、を備えている。

## 【0482】

遊技盤5（表ユニット2000）には、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口2001と、遊技領域5a内の所定位置に設けられており遊技球Bが通過可能なゲート2010と、遊技領域5a内の所定位置に設けられており遊技球Bの受け入れにより第一特別図柄及び第二特別図柄の抽選が行われる第一始動口2003及び第二始動口2004と、第一始動口2003や第二始動口2004への遊技球Bの受け入れにより抽選された特別図柄の抽選結果に応じて遊技球Bの受入が可能となる大入賞口2005と、を備えている。

20

## 【0483】

第一始動口2003は、遊技領域5a内の中央に設けられている枠状のセンター役物2500の下方でアウト口1008の直上に設けられている。第二始動口2004は、アタッカユニット2400に設けられており、ゲート2010を遊技球Bが通過することにより抽選された普通図柄の抽選結果に応じて遊技球Bを受入可能に開閉する。

30

## 【0484】

大入賞口2005は、遊技領域5a内における右下隅に取付けられているアタッカユニット2400に設けられている。

## 【0485】

また、遊技盤5には、一般入賞口2001に受け入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001と、ゲート2010を通過している遊技球Bを検知するゲートセンサ2011と、第一始動口2003に受け入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ2101と、第二始動口2004に受け入れられた遊技球Bを検知する第二始動口センサ2401と、大入賞口2005に受け入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2402と、を備えている（図63を参照）。

40

## 【0486】

一般入賞口2001に受け入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方において一般入賞口センサ3001に検知された上で、遊技盤5から下方の循環球経路ユニット600におけるセーフ球受口600bに排出される。第一始動口2003に受け入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方において第一始動口センサ2101に検知された上で、遊技盤5から下方の循環球経路ユニット600におけるセーフ球受口600bに排出される。第二始動口2004に受け入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方において第二始動口センサ2401に検知された上で、遊技盤5から下方の循環球経路ユニット600におけるセーフ球受口600bに排出される。大入賞口2005に受け入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方において大入賞口センサ2402に検知された上で

50

、遊技盤 5 から下方の循環球経路ユニット 6 0 0 におけるセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

【 0 4 8 7 】

主制御基板 1 3 1 0 は、パチンコ機 1 において遊技領域 5 a 内での遊技球 B を使用した遊技の制御を行うものである。主制御基板 1 3 1 0 は、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 7 4 0 に対して双方向通信で接続されていると共に、周辺制御基板 1 5 1 0 に対して出力信号のみの一方向で接続されている。

【 0 4 8 8 】

主制御基板 1 3 1 0 は、一般入賞口センサ 3 0 0 1、ゲートセンサ 2 0 1 1、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、大入賞口センサ 2 4 0 2、等からの遊技球 B の検知信号が入力される。また、主制御基板 1 3 1 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を開閉するための始動口ソレノイド 2 4 1 2、大入賞口 2 0 0 5 を開閉するためのアタッカソレノイド 2 4 1 4、等へ駆動信号を出力する。

10

【 0 4 8 9 】

主制御基板 1 3 1 0 は、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B が一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知されると、所定数（例えば、10 個）の賞球コマンドを出力する。これは従来のパチンコ機と変わらないため主制御基板 1 3 1 0 のソフトウェアを変更しなくても良い。この賞球コマンド受け付けると枠制御基板 7 4 0 では、持ち球加算信号と解釈する。また、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B が第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知されると、所定数（例えば、1 個）の賞球コマンドを出力する。また、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B が第二始動口センサ 2 4 0 1 に検知されると、所定数（例えば、1 個）の賞球コマンドを出力する。更に、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B が大入賞口センサ 2 4 0 2 に検知されると、所定数（例えば、10 個、または、13 個）の賞球コマンドを出力する。

20

【 0 4 9 0 】

また、主制御基板 1 3 1 0 は、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等の信号を、周辺制御基板 1 5 1 0 へ出力する。

【 0 4 9 1 】

機能表示ユニット 1 4 0 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からの信号に基づき複数の LED を用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等を表示するものである。

30

【 0 4 9 2 】

機能表示ユニット 1 4 0 0 は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つの LED からなる状態表示器と、ゲート 2 0 1 0 での遊技球 B の通過により抽選される普通図柄の抽選結果を表示する二つの LED からなる普通図柄表示器と、ゲート 2 0 1 0 での遊技球 B の通過により抽選される普通図柄の保留数を表示する二つの LED からなる普通保留表示器と、を備えている。

【 0 4 9 3 】

また、機能表示ユニット 1 4 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果を表示する八つの LED からなる第一特別図柄表示器と、第一始動口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れに係る保留数を表示する二つの LED からなる第一特別保留数表示器と、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果を表示する八つの LED からなる第二特別図柄表示器と、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れに係る保留数を表示する二つの LED からなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

40

【 0 4 9 4 】

更に、機能表示ユニット 1 4 0 0 は、特別図柄（第一特別図柄又は第二特別図柄）の抽選結果が「当り」等の時に、大入賞口 2 0 0 5 の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する五つの LED からなるラウンド表示器、を備えている。

【 0 4 9 5 】

50

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

【0496】

周辺制御基板1510は、演出表示装置1600の後側に取付けられている。周辺制御基板1510は、主制御基板1310から送られた信号に基づいて、演出表示装置1600に演出画像を表示させたり発光演出や可動演出等を実行させたりするものである。

【0497】

[6. 遊技球の流れ]

続いて、パチンコ機1における遊技球Bの流れについて、主に図61及び図62等を参照して説明する。図61は、本体枠の後面側における遊技球の各種通路を背面から示す説明図である。図62は、本体枠における遊技球の流れを模式的に示す説明図である。

【0498】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技者がハンドル160を操作していない状態では、図62に示すように、多数(例えば、40~60個)の循環する遊技球Bが本体枠4における遊技盤5よりも下方の部位において貯留されている。本体枠4における遊技球Bの循環経路Rは、上流側から順に、ファールユニット570及び循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、球送ユニット700、球発射ユニット550、が設けられている。循環経路Rは、アウト球通路601、セーフ球通路602、ファール球通路603、球貯留通路604、球揚上入口通路651、球揚上出口通路652、等により構成されている。

【0499】

循環経路Rを流通している遊技球Bを検知するための複数のセンサは、上流側から、セーフ球センサ606、アウト球センサ605、ファール球センサ607、循環球過多センサ622、循環球過少センサ621、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704、発射減算センサ554、の順に設けられている。これら各種センサからの信号に基づいて、枠制御基板740において後述する様々な制御処理が実行される。

【0500】

遊技者がハンドル160を操作していない状態では、セーフ球センサ606、アウト球センサ605、ファール球センサ607、循環球過多センサ622、がOFF(非検知)の状態となっており、循環球過少センサ621、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704、発射減算センサ554、がON(検知)の状態となっている。

【0501】

本体枠4における循環経路R内では、多数の遊技球Bが一行に並んでいる状態で貯留されている。一行に並んでいる多数の遊技球Bは、先頭が球発射ユニット550における発射ユニットカバー552の球発射台552b上に位置しており、最後部が循環球経路ユニット600の球貯留通路604におけるゲージ部620の範囲内で、球抜シャッター615よりも上流側に位置している。

【0502】

循環経路Rにおいて、球揚上ユニット650における揚上スパイラルシャフト661の上端と揚上出口センサ654との間の部位は、所定個数(例えば、5個)の遊技球Bが並ぶ長さに対して所定個数よりも少ない特定個数(例えば、4個)の遊技球Bが並んでいる。これは、揚上スパイラルシャフト661を原点復帰させる際に、遊技球Bが1個揚上されても、その揚上された遊技球Bを受け取るスペースを確保するためである。

【0503】

また、循環経路Rにおいて、発射手前センサ704と揚上出口センサ654との間の部位は、所定個数(例えば、10個)が並んでいる。これにより、揚上出口センサ654において遊技球Bの検知がOFF(非検知)になった後にも、球発射ユニット550において遊技球Bが発射され続けている場合、揚上スパイラルシャフト661の回転により遊技

10

20

30

40

50

球 B が揚上されて補充されるまでの間に、発射される遊技球 B がなくなってしまうことを回避させることができる。

【0504】

そして、遊技者がハンドル 160 を操作して球発射ユニット 550 の発射ソレノイド 553 が駆動されると、発射ユニットカバー 552 における球発射台 552 b に載置されていた遊技球 B が発射され、発射減算センサ 554 において遊技球 B の検知が非検知 (OFF) となる。これにより、遊技者の持ち球数が 1 個減算される (後述の持ち球減算処理)。その後、球送ユニット 700 の球送ソレノイド 706 に所定時間通電され、球送可動部材 705 の球受部 705 a が上下に移動して、1 個の遊技球 B が球発射台 552 b に載置されて、発射減算センサ 554 が検知 (ON) の状態となる。

10

【0505】

遊技者のハンドル 160 の操作により遊技球 B が 1 個ずつ発射されと、発射手前センサ 704 と揚上スパイラルシャフト 661 の上端との間 (球揚上出口通路 652) に貯留されている複数の遊技球 B が 1 個ずつ減少し、やがて揚上出口センサ 654 において遊技球 B の検知が非検知 (OFF) となる。そして、揚上出口センサ 654 が非検知になってから所定数 (例えば、3 個) の遊技球 B が発射されると、球揚上ユニット 650 の揚上モータ 664 により揚上スパイラルシャフト 661 が回転を開始し、3 回転して 3 個の遊技球 B を球揚上出口通路 652 へ供給した後に停止する (後述の揚上モータ動作処理)。

【0506】

揚上モータ 664 により揚上スパイラルシャフト 661 が回転すると、球揚上入口通路 651 の下流端に位置している遊技球 B が、揚上スパイラルシャフト 661 の下端側へ移動して上方へ移動させられる。これにより、球揚上入口通路 651 及び球貯留通路 604 において並んでいる多数の遊技球 B が下流側へ流れることとなり、球貯留通路 604 に貯留されている遊技球 B が減少することとなる。

20

【0507】

球発射ユニット 550 から発射されて遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球 B は、アウト口 1008、又は、入賞口 (一般入賞口 2001、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005) の何れかに受入れられる。遊技盤 5 のアウト口 1008 に受入れられた遊技球 B は、遊技盤 5 から下方へ排出されて循環球経路ユニット 600 のアウト球受口 600 a に受け渡される。アウト球受口 600 a に受け渡された遊技球 B は、アウト球通路 601 を通ることでアウト球センサ 605 に検知され、球貯留通路 604 へ送られる。

30

【0508】

一方、遊技盤 5 の入賞口に受入れられた遊技球 B は、遊技盤 5 から下方へ排出されて循環球経路ユニット 600 のセーフ球受口 600 b に受け渡される。セーフ球受口 600 b に受け渡された遊技球 B は、セーフ球通路 602 を通ることでセーフ球センサ 606 に検知され、球貯留通路 604 へ送られる。

【0509】

アウト球センサ 605 により遊技球 B が検知されるとアウト球数がカウントされ、セーフ球センサ 606 により遊技球 B が検知されるとセーフ球数がカウントされる。これにより、正確な遊技球 B の出玉率を算出することが可能となる。なお、算出された出玉率は、主制御基板 1310 に設けられている表示部 (図示は省略) に表示される。この出玉率は、遊技状態に応じて変化するため、所定期間 (例えば、単位時間当り、所定時間当り、一日当たり、等) 内の出玉率として、「(所定期間内の入賞による持ち球の加算数 - 所定期間内のセーフ球数) ÷ 所定期間内のアウト球数 = 所定期間内の出玉率」のように算出する。

40

【0510】

ところで、球発射ユニット 550 (球発射台 552 b) から発射されたにも関わらず遊技盤 5 の遊技領域 5 a に打ち込まれなかった遊技球 B は、ファール球としてファールユニット 570 により回収された後に、循環球経路ユニット 600 のファール球受口 600 c

50

に受け渡される。そして、ファール球受口 6 0 0 c に受け渡された遊技球 B は、ファール球通路 6 0 3 を流通することでファール球センサ 6 0 7 に検知され、球貯留通路 6 0 4 へ送られる。ファール球センサ 6 0 7 により遊技球 B が検知されると、遊技者の持ち球数が 1 個加算される（後述の持ち球加算処理）。

#### 【 0 5 1 1 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 では、遊技球 B が、外部へ排出されたり外部から供給されたりすることなく封入されており、内部において循環することで、遊技者が遊技球 B に触れることはない。

#### 【 0 5 1 2 】

#### [ 7 . 各種制御処理 ]

次に、本実施形態のパチンコ機 1 における枠制御基板 7 4 0 での各種の制御処理について、図 6 3 乃至図 7 6 等を参照して詳細に説明する。図 6 3 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。図 6 4 は、発射許可処理を示すフローチャートである。図 6 5 は持ち球減算処理を示すフローチャートであり、図 6 6 はファール球による持ち球加算処理を示すフローチャートである。図 6 7 は、発射制御処理を示すフローチャートである。図 6 8 は、発射シーケンスにおける発射ソレノイドと球送ソレノイドとの動作を示すタイムチャートである。図 6 9 ( a ) は図 6 7 とは異なる発射制御処理を示すフローチャートであり、( b ) は ( a ) の発射制御処理の場合の持ち球減算処理を示すフローチャートである。

#### 【 0 5 1 3 】

また、図 7 0 は、賞球処理を示すフローチャートである。図 7 1 は揚上モータ動作処理を示すフローチャートであり、図 7 2 は揚上入口センサ及び揚上出口センサと揚上モータの動作との関係を示す表であり、図 7 3 は遊技球の発射動作と球揚上ユニットの動作との関係を示すグラフである。図 7 4 は、球揚上ユニットにおける球揚上機構の動作を示すグラフである。図 7 5 ( a ) はセキュリティ処理を示すフローチャートであり、( b ) は ( a ) とは異なる実施形態のセキュリティ処理を示すフローチャートである。図 7 6 は、循環球過少センサ及び循環球過多センサとエラー報知との関係を示す表である。なお、図 6 3 では、主制御基板 1 3 1 0 や周辺制御基板 1 5 1 0 等に接続されているセンサ、ソレノイド、モータ、LED、等の電子部品の一部を省略して示している。

#### 【 0 5 1 4 】

パチンコ機 1 の主な制御構成は、図 6 3 に示すように、本体枠 4 に取付けられている枠制御基板 7 4 0 と、遊技盤 5 に取付けられている主制御基板 1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 と、から構成されている。枠制御基板 7 4 0 は、主に遊技球 B の発射や循環、持ち球数、等の制御処理を行うものである。主制御基板 1 3 1 0 は、主に遊技の制御処理を行うものである。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主に演出の制御処理を行うものである。

#### 【 0 5 1 5 】

枠制御基板 7 4 0 には、発射停止スイッチ 1 6 1、ハンドルタッチセンサ 1 6 2、ハンドル回転センサ 1 6 3、計数ボタンスイッチ 1 8 0、扉開放スイッチ 5 0 7、枠開放スイッチ 5 0 8、発射減算センサ 5 5 4、アウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、ファール球センサ 6 0 7、循環球過少センサ 6 2 1、循環球過多センサ 6 2 2、揚上入口センサ 6 5 3、揚上出口センサ 6 5 4、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6、発射手前センサ 7 0 4、RAM クリアスイッチ 7 4 1、球抜スイッチ 7 4 2、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3、等からの信号が入力される。

#### 【 0 5 1 6 】

また、枠制御基板 7 4 0 は、持ち球数表示部 1 4 0、発射ソレノイド 5 5 3、揚上モータ 6 6 4、球磨モータ 6 8 8、球送ソレノイド 7 0 6、等へ信号を出力する。

#### 【 0 5 1 7 】

更に、枠制御基板 7 4 0 は、遊技球貸出装置接続端子板 7 6 5 を介して遊技球貸出装置 8 から信号が入力されたり、信号を出力したりする。また、枠制御基板 7 4 0 は、主制御基板 1 3 1 0 から信号が入力されたり、信号を出力したりする。

10

20

30

40

50



## 【0518】

主制御基板1310には、一般入賞口センサ3001、ゲートセンサ2011、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、大入賞口センサ2402、等からの信号が入力される。また、主制御基板1310は、始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、周辺制御基板1510、等へ信号を出力する。

## 【0519】

なお、遊技球貸出装置8は、パチンコ機1の外部に設けられており、通信ネットワークを介して管理サーバ9へ信号を出力する。遊技球貸出装置8には、球貸ボタンスイッチ8a、返却ボタンスイッチ、枠制御基板740、等からの信号が入力される。また、遊技球貸出装置8は、表示部、枠制御基板740、等へ信号を出力する。

10

## 【0520】

## [7-1. 発射許可処理]

発射許可処理について図64を参照して説明する。発射許可処理は、遊技球Bを発射すべきか否かを判断する処理である。発射許可処理が開始されると、まずステップS101において、遊技者がハンドル160に触れているか否かを確認し、遊技者がハンドル160に触れてハンドルタッチセンサ162がONの場合(YES)には、次のステップS102へ進む。ステップS101においてハンドルタッチセンサ162がOFFの場合(NO)には、ステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

## 【0521】

ステップS102では、発射停止スイッチ161がOFFになっているか否かを確認し、発射停止スイッチ161がONの場合には、YESとして次のステップS103へ進む。一方、ステップS102において発射停止スイッチ161がOFFの場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

20

## 【0522】

ステップS103では、枠制御基板740が遊技球貸出装置接続端子板765を介して遊技球貸出装置8と接続されているか否かを確認し、遊技球貸出装置8に接続されている場合には、YESとして次のステップS104へ進む。一方、ステップS103において遊技球貸出装置8との接続が確認されない場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

30

## 【0523】

ステップS104では、主制御基板1310からの主制御発射許可の有無(ON/OFF)を確認し、主制御発射許可が有る場合には、YESとして次のステップS105へ進む。一方、ステップS104において、主制御発射許可が無い場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

## 【0524】

ここで、主制御発射許可がONとなる条件としては、「主制御基板1310におけるRAMエラーなど致命的なエラーが出ていないこと」等がある。

## 【0525】

また、枠制御発射許可(枠制御発射許可信号)がONとなる条件としては、上記のステップS101~ステップS105の条件の他に、「枠制御基板740におけるRAMエラーなど致命的なエラーが出ていないこと」等、必要に応じて他の条件を含めるようにしてもよい。

40

## 【0526】

ステップS105では、遊技者の持ち球数が0よりも多いか否かを確認し、持ち球数が0よりも多い場合には、YESとして次のステップS106へ進み、枠制御発射許可信号をONにして処理を終了する。一方、ステップS105において、持ち球数が0よりも少ない(持ち球数が0個)場合は、NOとしてステップS107へ進み、枠制御発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

## 【0527】

50

このように、発射許可処理により遊技球 B の発射が許可された状態となり、この状態で遊技者がハンドル 160 を回転操作すると、その回転角度に応じた強さで発射ソレノイド 553 が駆動されて、球発射ユニット 550 から遊技球 B が発射されることとなる。発射ソレノイド 553 を駆動する際には、後述する発射制御処理が実行される。

【0528】

[7-2. 持ち球減算処理]

持ち球減算処理について図 65 を参照して説明する。持ち球減算処理は、遊技球 B の発射により遊技者の持ち球数を減算する処理である。持ち球減算処理は、まずステップ S111 において、球発射ユニット 550 の発射減算センサ 554 が、ON の状態から OFF の状態になったか否かを判断する。球発射ユニット 550 の球発射台 552b に遊技球 B が載置されている状態では、発射減算センサ 554 が遊技球 B を検知しており ON の状態になっている。この状態から、発射ソレノイド 553 の駆動により発射槌 555 が球発射台 552b の遊技球 B を打撃して遊技球 B が発射されると、発射減算センサ 554 が非検知となり OFF の状態となる。

10

【0529】

そして、ステップ S111 において、遊技球 B が発射されて発射減算センサ 554 が ON から OFF になると、YES として次のステップ S112 へ進み、持ち球数を 1 個減算して処理を終了する。

【0530】

一方、ステップ S111 において、発射減算センサ 554 が ON から OFF にならずに ON のままの状態であれば、NO として持ち球数を減算せずに処理を終了する。

20

【0531】

このように、持ち球減算処理により、球発射ユニット 550 から遊技球 B が発射されると、遊技者の持ち球数が 1 個減算されることとなる。

【0532】

[7-3. 持ち球加算処理]

ファールによる持ち球加算処理について図 66 を参照して説明する。球発射ユニット 550 から遊技球 B が発射されると、持ち球減算処理により遊技者の持ち球数が減算されるが、発射された遊技球 B が遊技盤 5 の遊技領域 5a に打ち込まれなかった場合、当該遊技球 B による遊技が行われることはないため、持ち球数が減算されたままでは遊技者の興趣を低下させてしまう。そこで、持ち球加算処理では、遊技領域 5a に打ち込まれなかった遊技球 B (ファール球) を、遊技者の持ち球数に加算するものである。

30

【0533】

持ち球加算処理は、ステップ S121 において、循環球経路ユニット 600 のファール球センサ 607 が遊技球 B (ファール球) を検知することで OFF から ON になったか否かを判断し、ファール球センサ 607 が ON になった場合、YES として次のステップ S122 へ進み、持ち球数を 1 個加算して処理を終了する。

【0534】

一方、ステップ S121 において、ファール球センサ 607 が ON にならずに OFF のままであれば、NO として持ち球数を加算することなく処理を終了する。

40

【0535】

このように、持ち球加算処理により、球発射ユニット 550 から発射されたにも関わらず、遊技盤 5 の遊技領域 5a に遊技球 B が打ち込まれなかった場合に、ファール球を持ち球数に加算して遊技者が不利になることを回避させることができる。

【0536】

[7-4. 発射制御処理]

発射制御処理について図 67 及び図 68 等を参照して説明する。発射制御処理は、発射許可処理において枠制御発射許可信号が ON になってから遊技者がハンドル 160 を回転操作した後に、発射ソレノイド 553 の駆動により実際に遊技球 B を発射するか否かを判断するものである。発射制御処理は、まず、ステップ S131 において、枠制御発射許可

50

の有無（ON/OFF）を判断し、枠制御発射許可が有る（ON）場合は、YESとして次のステップS132へ進み、発射許可信号をONにして処理を終了する。一方、ステップS131において、枠制御発射許可が無い（OFF）場合は、ステップS133へ進み、発射許可信号をOFFにして処理を終了する。

**【0537】**

そして、発射許可信号がONになると、発射ソレノイド553により遊技球Bを発射する際に、図68に示すように、まず、球送ソレノイド706を第一時間 $t_1$ （例えば、150ms）の間ONにし、球送可動部材705の球受部705aを上方へ可動させて、発射手前センサ704により検知されている遊技球Bを受け取りに行く。この第一時間 $t_1$ は、球送可動部材705の球受部705aにおいて遊技球Bを受け取るのに十分な時間に設定されている。

10

**【0538】**

この球送ソレノイド706がONになってから第一時間 $t_1$ よりも短い第二時間 $t_2$ （例えば、90ms）が経過すると、発射ソレノイド553を第三時間 $t_3$ （例えば、23ms）の間ONにして、球発射台552b上の遊技球Bを発射する。そして、第三時間 $t_3$ が経過すると、発射ソレノイド553がOFFになる。なお、第一時間 $t_1$ は、第二時間 $t_2$ と第三時間 $t_3$ とを加算した時間よりも長い。

**【0539】**

そして、第一時間 $t_1$ が経過すると、球送ソレノイド706がOFFになり、球受部705aに受け取られた遊技球Bが球発射台552bへ供給される。これにより、発射シーケンスの一連の動作が完了する。

20

**【0540】**

なお、遊技球Bが連続して発射される場合は、第一時間 $t_1$ の経過後、更に、第四時間 $t_4$ （例えば、450.5ms）経過すると、球送ソレノイド706が再び第一時間 $t_1$ の間ONになり、上記と同様の動作を繰り返す。

**【0541】**

従って、本実施形態のパチンコ機1では、パチンコ機1を設置した初めの1回目は、球発射台552bに遊技球Bが載置されていないため、発射制御処理のステップS132において、「発射減算センサON？」がNOとなり、その後のステップS136により球送ソレノイド706がONとなって球発射台552bに遊技球Bが供給される。その後は、常時、球発射台552bに遊技球Bが載置されているため、何時でも遊技球Bを発射可能である。

30

**【0542】**

一方、ドツキゴトや振動等により球発射台552bから遊技球Bが落下した場合は、発射減算センサ554がOFFになるため、発射したと見なされて持ち球減算処理により持ち球数が1つ減算されるが、落下した遊技球Bはファールユニット570で回収されてファール球センサ607により検知されるため、持ち球加算処理により持ち球数が1つ加算され、落下前の持ち球数に戻ることで、遊技者が不利になることはない。

**【0543】**

また、球発射台552bから発射された遊技球Bが、球発射台552bに戻ってきた場合、上述したように、発射後には球送ユニット700の球送ソレノイド706により次の遊技球Bが供給されると共に、球発射台552bには遊技球Bが一つしか載らないため、戻ってきた先の遊技球B、或いは、球送ユニット700から供給された次の遊技球B、の何れかは落下してファールユニット570に回収される。従って、上記と同様に、発射により持ち球数が減算されても、戻ってきた遊技球B、或いは、次の遊技球Bの何れかがファール球となって持ち球数に加算されるため、発射前の持ち球数に戻ることができ、遊技者が不利になることはない。

40

**【0544】**

なお、持ち球数が「0」の状態、球発射台552bから遊技球Bが落下した場合は、持ち球減算処理において持ち球数を減算することができないので、落下した遊技球Bがフ

50

ァール球とされて持ち球加算処理により、持ち球数が「1」となる。このような場合に、警報を発して、遊技ホールの係員により持ち球数の矛盾を解消させるようにしても良い。

【0545】

本実施形態では、ドツキゴト等により発射減算センサ554がOFFになるような揺れでは、球発射台552bが短いため、遊技球Bが必ず落下する。従って、球発射台552bに遊技球Bが載置されているのに、発射減算センサ554がOFFになって発射したと見なされるような誤検知が発生することはない。

【0546】

ところで、上記のような発射シーケンスの途中で、停電する(枠制御基板740や主制御基板1310が停電信号を受付ける)ことが考えられる。例えば、発射ソレノイド553がONの前(励磁の前)に停電した場合、発射槌555は動かないが、球送ソレノイド706の動作タイミングによっては、球受部705aに次の遊技球Bが受けられていると当該遊技球Bが球発射台552bに供給され、先に載置されている遊技球Bに弾かれてファールユニット570に回収される。しかしながら、停電信号を受付けると枠制御基板740等は各センサを見に行かないため、ファール球センサ607の信号を無視する。これにより、ファール球として持ち球数に加算されないため、停電前の持ち球数の正確性が保たれる。

10

【0547】

また、発射ソレノイド553の励磁中、若しくは、励磁済み、の時に停電した場合、発射槌555が動いて球発射台552bの遊技球Bは発射されるが、発射減算センサ554がOFF判定する前(OFFの閾値である80msが経過する前)に、枠制御基板740では発射減算センサ554を見に行かなくなるため、発射されたとは見なされない。発射ソレノイド553が励磁された時点では、球送ソレノイド706により球受部705aに遊技球Bが受けられているため、遊技球Bの発射後に、球受部705aに受けられている遊技球Bが球発射台552bに供給され、発射前の状態になる。一方、発射された遊技球Bは、遊技盤5の入賞口に入球しても、主制御基板1310は入賞センサを見に行かないため、当該入賞は無効となり、持ち球数が加算されることはない。従って、この場合でも、停電前の持ち球数の正確性が保たれる。

20

【0548】

[7-4a. 第二実施形態の発射制御処理および持ち球減算処理]

30

上記の実施形態では、球発射台552bから遊技球Bが落下した時の持ち球数の整合性を、ハード的な発射シーケンスにより保つようにしたものを示したが、図69に示すように、ソフトウェアにより整合性を保つようにしても良い。この発射制御処理は、まず、ステップS131において、枠制御発射許可の有無(ON/OFF)を判断し、枠制御発射許可が有る(ON)場合は、YESとして次のステップS134へ進む。一方、ステップS131において、枠制御発射許可が無い(OFF)場合は、NOとして発射ソレノイド553を駆動せずに処理を終了する。

【0549】

ステップS134では、発射減算センサ554がONであるか否かを判断し、発射減算センサ554がON(球発射台552bに遊技球Bが有る)の場合、YESとして次のステップS135へ進み、減算完了フラグがONであるか否かを判断する。この減算完了フラグは、図69(b)に示すように、第二実施形態の持ち球減算処理により、持ち球数が減算された場合はステップS113によって減算完了フラグがONになり、減算されなかった場合はステップS114により減算完了フラグがOFFになる。

40

【0550】

従って、通常の発射前の状態では、球発射台552bに遊技球Bが載置されており、減算完了フラグがOFFであるため、ステップS135においてNOと判断され、次のステップS136へ進み、発射ソレノイド553をONにしてハンドル160の回転角度に応じた強さで遊技球Bを打撃して処理を終了する。

【0551】

50

一方、ドツキゴト等により球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が落下すると、図 6 9 ( b ) に示す持ち球減算処理により、持ち球数が減算されて、減算完了フラグが ON になる。そのため、発射制御処理のステップ S 1 3 5 では YES と判断され、ステップ S 1 3 7 へ進む。

【 0 5 5 2 】

ステップ S 1 3 7 では、発射手前センサ 7 0 4 が ON であるか否かを判断し、発射手前センサ 7 0 4 が ON ではない場合（遊技球 B を非検知の場合）には、NO として次のステップ S 1 3 8 へ進み、「発射球切れ」を示すエラー表示を ON にし、ステップ S 1 3 7 へ戻り、発射手前センサ 7 0 4 が ON になるまで繰り返す。なお、エラー表示は、例えば、演出表示装置の表示画面に表示される。

10

【 0 5 5 3 】

なお、エラー表示は、報知ランプを設けて点灯させても良いし、演出表示装置において画像表示させても良い。或いは、エラー信号を遊技球貸出装置 8 を介して遊技ホールのホールコンピュータ（ホルコン）へ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【 0 5 5 4 】

このステップ S 1 3 7 において、発射手前センサ 7 0 4 が遊技球 B を検知して ON の場合には、YES として次のステップ S 1 3 9 へ進み、球送ソレノイド 7 0 6 を ON（通電）にして球送可動部材 7 0 5 を可動させる。これにより、発射手前センサ 7 0 4 により検知されている遊技球 B が、球送可動部材 7 0 5 の球受部 7 0 5 a に受け渡され、所定短時間後に球送ソレノイド 7 0 6 が OFF になると、球受部 7 0 5 a に受け渡された遊技球 B が球発射台 5 5 2 b へ供給される。この際に、球送可動部材 7 0 5 により球発射台 5 5 2 b へ送られた遊技球 B よりも上流側（球揚上出口通路 6 5 2）に遊技球 B があれば、その遊技球 B が下流側へ移動して発射手前センサ 7 0 4 が ON になる。

20

【 0 5 5 5 】

ステップ S 1 3 9 において、球送ソレノイド 7 0 6 を ON にしたら、次のステップ S 1 4 0 へ進み、再び発射減算センサ 5 5 4 が ON であるか否かを判断し、発射減算センサ 5 5 4 が ON でなければ、NO としてステップ S 1 3 7 へ戻り、発射減算センサ 5 5 4 が ON になるまで上記のフローを繰り返す。

【 0 5 5 6 】

そして、ステップ S 1 4 0 において、発射減算センサ 5 5 4 が ON の場合は、YES として次のステップ S 1 4 1 へ進み、「発射球切れ」のエラー表示を OFF にした上で、ステップ S 1 3 6 へ進んで発射ソレノイド 5 5 3 を ON にし、ハンドル 1 6 0 の回転角度に応じた強さで遊技球 B を打撃して処理を終了する。

30

【 0 5 5 7 】

このように、発射制御処理により、球発射ユニット 5 5 0 における球発射台 5 5 2 b に遊技球 B が載置されていることを確認した上で、遊技球 B を発射させることができる。

【 0 5 5 8 】

ところで、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が落下すると、図 6 9 ( b ) の持ち球減算処理により持ち球数が減算されるが、落下した遊技球 B はファールユニット 5 7 0 に回収されてファール球センサ 6 0 7 に検知されることで持ち球加算処理が実行される。これにより、持ち球数が加算されるため、落下する前の持ち球数に戻り、遊技者が不利になることはない。

40

【 0 5 5 9 】

このように、第二実施形態の発射制御処理および持ち球減算処理によっても、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が落下した時に、持ち球数の整合性を保つことができる。

【 0 5 6 0 】

[ 7 - 5 . 賞球処理 ]

賞球処理について図 7 0 等を参照して説明する。賞球処理は、遊技盤 5 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、

50

等の入賞口に遊技球 B が受入れられることにより、特典として入賞口に応じた所定個数の賞球が付与され、その賞球を遊技者の持ち球数に加算するものである。

【 0 5 6 1 】

賞球処理では、遊技盤 5 において入賞口に遊技球 B が受入れられことで主制御基板 1 3 1 0 から出力された信号（賞球信号）が枠制御基板 7 4 0 に入力されると、ステップ S 1 4 1 において入力された賞球信号を解析する。主制御基板 1 3 1 0 から出力される賞球信号としては、賞球個数としても良いし、遊技球 B が受入れられた入賞口の種類としても良い。

【 0 5 6 2 】

そして、ステップ S 1 4 1 において賞球信号が解析されると、続くステップ S 1 4 2 において、解析された賞球信号に応じた賞球個数を、遊技者の持ち球数に加算し、処理を終了する。

【 0 5 6 3 】

このように、賞球処理により、遊技盤 5 において遊技球 B が入賞した入賞口に応じた数の遊技球 B（賞球個数）を、遊技者の持ち球数に加算することができる。

【 0 5 6 4 】

[ 7 - 6 . 揚上モータ動作処理 ]

揚上モータ動作処理について図 7 1 乃至図 7 4 等を参照して説明する。揚上モータ動作処理は、球発射ユニット 5 5 0 により遊技球 B が発射されることで球揚上出口通路 6 5 2 内の遊技球 B が減少すると、球揚上入口通路 6 5 1 内の遊技球 B を球揚上ユニット 6 5 0 の揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の回転により揚上させて球揚上出口通路 6 5 2 に供給するものである。

【 0 5 6 5 】

揚上モータ動作処理は、まず、ステップ S 2 0 1 において、リトライカウンタ 1 をクリアして次のステップ S 2 0 2 に進む。ステップ S 2 0 2 では、球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上機構 6 6 0 における揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の下端に取付けられている揚上モータインデックス 6 6 5 を検知するための揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が ON か否かを判断する。

【 0 5 6 6 】

揚上モータインデックス 6 6 5 は、円盤状（フランジ状）の周方向に対して一部を切り欠くようにして設けられている検知部 6 6 5 a を有しており、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 の回転により揚上モータインデックス 6 6 5 の検知部 6 6 5 a が揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 の部位に位置すると、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が ON により、検知部 6 6 5 a 以外の部位では揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が OFF となる。

【 0 5 6 7 】

ステップ S 2 0 2 において、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が ON の場合は、YES として次のステップ S 2 0 3 へ進み、揚上出口センサ 6 5 4 が 8 0 m s 以上 ON であるか否かが判断される。このステップ S 2 0 3 において、揚上出口センサ 6 5 4 が 8 0 m s 以上 ON でない（揚上出口センサ 6 5 4 が OFF）と判断されると、NO として次のステップ S 2 0 4 へ進む。

【 0 5 6 8 】

一方、ステップ S 2 0 3 において、揚上出口センサ 6 5 4 が 8 0 m s 以上 ON と判断された場合は、YES としてステップ S 2 0 3 に戻り、揚上出口センサ 6 5 4 が 8 0 m s 以上 ON でなくなるまで（揚上出口センサ 6 5 4 が OFF になるまで）繰り返される。つまり、球揚上出口通路 6 5 2 内の複数の遊技球 B の列の最後部が、遊技球 B の発射により減少して揚上出口センサ 6 5 4 よりも下流側になるまで繰り返され、揚上出口センサ 6 5 4 が OFF になるとステップ S 2 0 4 へ進む。

【 0 5 6 9 】

ステップ S 2 0 4 では、揚上入口センサ 6 5 3 が 8 0 m s 以上 ON であるか否かが判断

10

20

30

40

50

され、揚上入口センサ653が80ms以上ONでない(揚上入口センサ653がOFF)と判断された場合、NOとしてステップS205へ進み、「揚上入口球切れ」を示すエラー表示をONにしてステップS204へ戻る。これにより、球揚上入口通路651での球切れを報知して球切れの解消を促すことができる。

**【0570】**

ステップS204において、揚上入口センサ653が80ms以上ONであると判断された場合は、YESとして次のステップS206へ進み、「揚上入口球切れ」を示すエラー表示をOFFにした後に、続くステップS207において1800ms経過後に揚上モータ664の作動を開始させて揚上スパイラルシャフト661を回転させる。これにより、球揚上入口通路651内の遊技球Bの揚上を開始される。揚上スパイラルシャフト661は、1回転すると遊技球Bを1個吐出する。

10

**【0571】**

ここで、揚上モータ664の作動開始について換言すると、図73に示すように、揚上入口センサ653が80ms以上ON(連続ON)、揚上モータ664が停止、揚上出口センサ654が80ms以上ON(連続ON)、発射手前センサ704が80ms以上ON(連続ON)、の状態、ハンドル160の操作により所定時間(ここでは600ms)間隔で遊技球Bが連続するように発射されている。そして、揚上出口センサ654がOFFになると、そこからts時間(ここでは1800ms)経過後に、揚上モータ664の作動を開始して、揚上スパイラルシャフト661の上端から球揚上出口通路652側への遊技球Bの吐出(揚上装置球吐出)を開始する。

20

**【0572】**

本実施形態では、揚上出口センサ654がOFFになってから、遊技球Bが3個発射されると、揚上モータ664が作動して揚上スパイラルシャフト661の回転を開始する。なお、揚上スパイラルシャフト661の回転により遊技球Bを吐出する時間間隔は、遊技球Bを連続発射する時間間隔よりも短く設定している。これにより、球発射ユニット550への遊技球Bの供給が、遊技球Bの発射に対して追いつかなくなることはない。

**【0573】**

なお、球揚上ユニット650に設けられている球磨モータ688は、図73に示すように、揚上モータ664の作動とは無関係に制御されており、遊技球Bを1000個発射する毎に、磨布682が0.17mm移動するように作動している。

30

**【0574】**

この揚上モータ664は、図72に示すように、揚上入口センサ653がONで、揚上出口センサ654がOFFの組み合わせ以外では作動することはなく停止している。

**【0575】**

揚上モータ動作処理の説明に戻ると、ステップS207において揚上モータ664の作動が開始されると、続くステップS208でリトライカウンタ2をクリアし、続くステップS209で揚上モータインデックス665(揚上モータインデックスセンサ666)がOFF後600ms以内に再度ONになったか否かが判断される。

**【0576】**

ステップS209において、揚上モータインデックス665がOFF後600ms以内に再度ONになった(揚上スパイラルシャフト661が回転している)と判断された場合、YESとして次のステップS210へ進み、揚上出口センサ654が80ms以上ONであるか否かを判断し、ONでない場合には、NOとしてステップS208へ戻り、揚上モータ664の作動が継続される。

40

**【0577】**

一方、ステップS210において、揚上出口センサ654が80ms以上ONであると判断された場合は、YESとして次のステップS211へ進み、揚上モータインデックス665の検知部665aの検出3回目の位置にて揚上モータ664を停止させ、ステップS201へ戻り、揚上モータ動作処理を繰り返す。

**【0578】**

50

つまり、図 7 3 及び図 7 4 に示すように、揚上出口センサ 6 5 4 が ON (連続 ON) になってから、揚上モータインデックス 6 6 5 の回転により非遮光 (検知部 6 6 5 a により揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が ON) の 3 回目の時に、揚上モータ 6 6 4 が停止する。この際に、揚上モータインデックス 6 6 5 と一体回転する揚上スパイラルシャフト 6 6 1 により、1 回転につき 1 個の遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 側へ吐出 (揚上装置球吐出) されるため、揚上出口センサ 6 5 4 が ON になってから揚上モータ 6 6 4 が停止するまでの間に 3 個の遊技球 B が吐出されることとなる。換言すると、揚上出口センサ 6 5 4 が ON になると、3 個の遊技球 B を球揚上出口通路 6 5 2 側へ吐出して揚上モータ 6 6 4 が停止する。これにより、球揚上出口通路 6 5 2 内には、余裕を持った数の遊技球 B が貯留される。なお、後述する揚上モータ原点復帰処理が円滑に実行されるように、球揚上出口通路 6 5 2 内を遊技球 B で満タンにすることはなく、所定個数の空きが出るようにしている。

10

**【0579】**

この揚上モータ動作処理では、ステップ S 2 0 2 において、揚上モータインデックス 6 6 5 が ON でない (揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が OFF) と判断された場合、NO として次のステップ S 2 1 2 へと進み、リトライカウンタ 1 が 3 未満であるか否かが判断される。

**【0580】**

ステップ S 2 1 2 において、リトライカウンタ 1 が 3 未満である場合は、YES として次のステップ S 2 1 3 の揚上モータ原点復帰処理を実行した上で、ステップ S 2 1 4 においてリトライカウンタ 1 に「1」を加算してステップ S 2 0 2 へ戻る。

20

**【0581】**

ステップ S 2 1 3 の揚上モータ原点復帰処理は、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が OFF の場合、揚上モータ 6 6 4 を作動させて揚上スパイラルシャフト 6 6 1 と一緒に揚上モータインデックス 6 6 5 を回転させ、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が OFF の状態で、検知部 6 6 5 a が到達することで ON の状態になった後に、揚上モータ 6 6 4 が 2 回転して停止し、揚上モータ 6 6 4 (揚上モータインデックス 6 6 5) が原点に復帰する。

**【0582】**

詳述すると、揚上モータインデックス 6 6 5 (揚上スパイラルシャフト 6 6 1) は、シャフトギア 6 6 2 とモータギア 6 6 3 とのギア比により、揚上モータ 6 6 4 が 3 2 回転すると 1 回転するように構成されている。そして、揚上モータインデックス 6 6 5 の検知部 6 6 5 a の周方向の長さを、揚上モータ 6 6 4 が 4 回転する長さに形成しているため、揚上モータインデックスセンサ 6 6 6 が ON になってから揚上モータ 6 6 4 が 2 回転して停止する位置は、検知部 6 6 5 a の中央に位置している。つまり、揚上モータインデックス 6 6 5 における検知部 6 6 5 a の中央を、揚上モータ 6 6 4 (揚上スパイラルシャフト 6 6 1、揚上モータインデックス 6 6 5) の原点としている (図 7 4 を参照)。

30

**【0583】**

揚上モータ原点復帰処理が実行されると、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 がおよそ 1 回転するため、1 個の遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 へ吐出されるが、球揚上出口通路 6 5 2 では遊技球 B の収容に対して所定個数の空きを持たせているため、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 からの遊技球 B の吐出が妨げられることはなく、揚上モータ 6 6 4 を原点復帰させることができる。

40

**【0584】**

上記のステップ S 2 1 2 において、リトライカウンタ 1 が 3 未満ではないと判断された場合は、NO としてステップ S 2 1 5 へ進み、「揚上球ガミエラー」を示すエラー表示を ON にして、続くステップ S 2 1 6 により動作停止する。この動作停止の解除条件は、本体枠 4 における電源基板 7 5 0 に設けられている電源スイッチ 7 5 1 を切入することで解除することができる。

**【0585】**

50



一方、上記のステップS 2 0 9において、揚上モータインデックス6 6 5がOFF後6 0 0 m s以内に再度ONにならなかった（揚上スパイラルシャフト6 6 1が回転していない）と判断された場合、ONとしてステップS 2 1 7へ進み、リトライカウンタ2が3未満であるか否かを判断し、リトライカウンタ2が3未満でないと判断された場合には、NOとしてステップS 2 1 5へ進み、「揚上球ガミエラー」を示すエラー表示をONにして、続くステップS 2 1 6により動作停止する。

【0 5 8 6】

一方、ステップS 2 1 7において、リトライカウンタ2が3未満であると判断された場合は、YESとして次のステップS 2 1 8の球ガミ解除処理を実行し、続くステップS 2 1 9でリトライカウンタ2に「1」を加算してステップS 2 0 9に戻る。

10

【0 5 8 7】

ステップS 2 1 8の球ガミ解除処理は、揚上出口センサ6 5 4のON/OFFを監視しない状態で、揚上モータ6 6 4を停止させた後に、揚上モータ6 6 4を逆回転させ、所定時間（例えば、1 0 0 m s）経過後に揚上モータ6 6 4を停止させ、再び揚上モータ6 6 4を作動（正転）させる。

【0 5 8 8】

このように、揚上モータ動作処理により、遊技球Bが発射されることで球揚上出口通路6 5 2内の遊技球Bが減少すると、揚上モータ6 6 4の作動により揚上スパイラルシャフト6 6 1を回転させて、下端から球揚上入口通路6 5 1内の遊技球Bを揚上させると共に、上端から吐出させて球揚上出口通路6 5 2に供給することができる。

20

【0 5 8 9】

なお、上記した揚上モータ6 6 4の作動時間や遊技球Bの吐出個数等は一例であり、適宜の時間や個数にしても良い。

【0 5 9 0】

[ 7 - 7 . セキュリティ処理 ]

セキュリティ処理について図7 5等を参照して説明する。セキュリティ処理は、不正行為の有無を監視するためのものである。セキュリティ処理は、図7 5 ( a )に示すように、ステップS 3 0 1において矛盾カウンタをクリアし、続くステップS 3 0 2において、循環球経路ユニット6 0 0における所定時間内の回収球数を算出する。回収球数は、アウト球数とセーフ球数とファール球数との和によって算出される。

30

【0 5 9 1】

ステップS 3 0 2において回収球数を算出したら、次のステップS 3 0 3へ進み、発射減算センサ5 5 4による発射球数と回収球数とが同じであるか否かを判断し、同じと判断された場合には、YESとしてステップS 3 0 2へ戻る。一方、発射球数と回収球数とが同じでないと判断された場合には、NOとして次のステップS 3 0 4へ進み、矛盾カウンタに「1」を加算して続くステップS 3 0 5へ進む。

【0 5 9 2】

ステップS 3 0 5では、矛盾カウンタがn（例えば、5 0）よりも大きいか否かを判断し、nよりも小さいと判断された場合には、NOとしてステップS 3 0 2に戻る。一方、矛盾カウンタがnよりも大きいと判断された場合は、YESとして次のステップS 3 0 6へ進み、不正行為が行われている旨のエラー表示をONにした後に、続くステップS 3 0 7において遊技停止処理を実行して処理を終了する。

40

【0 5 9 3】

ステップS 3 0 6でのエラー表示の解除は、本体枠4における電源基板7 5 0に設けられている電源スイッチ7 5 1を切入することで解除することができる。

【0 5 9 4】

また、ステップS 3 0 7での遊技停止処理としては、球発射ユニット5 5 0における遊技球Bの発射停止、球揚上ユニット6 5 0による遊技球Bの揚上停止（循環停止）、主制御基板1 3 1 0側での遊技の停止、等がある。

【0 5 9 5】

50

セキュリティ処理としては、図 7 5 ( b ) に示すような処理としても良い。このセキュリティ処理では、まず、ステップ S 3 1 1 において矛盾カウンタをクリアし、続くステップ S 3 1 2 において、発射減算センサ 5 5 4 による発射球数が、ファール球センサ 6 0 7 によるファール球数以上か否かを判断する。

【 0 5 9 6 】

ステップ S 3 1 2 において、発射球数がファール球数以上と判断された場合には、YES としてステップ S 3 1 2 へ戻る。一方、発射球数がファール球数以上でないとして判断された場合には、NO として次のステップ S 3 1 3 へ進み、矛盾カウンタに「 1 」を加算して続くステップ S 3 1 4 へ進む。

【 0 5 9 7 】

ステップ S 3 1 4 では、矛盾カウンタが n ( 例えば、5 0 ) よりも大きいと判断し、n よりも小さいと判断された場合には、NO としてステップ S 3 1 2 に戻る。一方、矛盾カウンタが n よりも大きいと判断された場合は、YES として次のステップ S 3 1 5 へ進み、不正行為が行われている旨のエラー表示を ON にした後に、続くステップ S 3 1 6 において遊技停止処理を実行して処理を終了する。

【 0 5 9 8 】

ステップ S 3 1 5 でのエラー表示の解除は、本体枠 4 における電源基板 7 5 0 に設けられている電源スイッチ 7 5 1 を切入することで解除することができる。

【 0 5 9 9 】

また、ステップ S 3 1 6 での遊技停止処理としては、球発射ユニット 5 5 0 における遊技球 B の発射停止、球揚上ユニット 6 5 0 による遊技球 B の揚上停止 ( 循環停止 )、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技の停止、等がある。

【 0 6 0 0 】

このように、発射球数と、遊技盤 5 から排出された遊技球 B の数 ( 回収球数 ) やファール球数等と、によって不正行為の有無を判断することができる。

【 0 6 0 1 】

[ 7 - 8 . 封入球量検知処理 ]

封入球量検知処理について図 7 6 等を参照して説明する。封入球量検知処理は、封入されている遊技球 B の量 ( 球数 ) が適量であるか否かを検知するものである。封入球量検知処理は、循環球過少センサ 6 2 1 の ON / OFF と、循環球過多センサ 6 2 2 の ON / OFF との組み合わせにより、遊技球 B が適量であるか否かを判断している。循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 では、遊技球 B の検知が所定時間 ( 例えば、8 0 m s ) 以上継続している時を、ON としている。

【 0 6 0 2 】

具体的には、球揚上ユニット 6 5 0 における球揚上入口通路 6 5 1 の上流側となる循環球経路ユニット 6 0 0 の球貯留通路 6 0 4 において、一列に並んでいる遊技球 B の最後部分が、循環球過少センサ 6 2 1 と循環球過多センサ 6 2 2 との間に位置していると、循環球過少センサ 6 2 1 が ON で循環球過多センサ 6 2 2 が OFF となる。このような組み合わせの時には、遊技球 B の量が適量であると判断し、関係するようなエラーが報知されることはない。

【 0 6 0 3 】

一方、球貯留通路 6 0 4 において一列に並んでいる遊技球 B の最後部分が、循環球過少センサ 6 2 1 よりも下流に位置している場合は、循環球過少センサ 6 2 1 が OFF で循環球過多センサ 6 2 2 が OFF のとなる。このような組み合わせの時には、遊技球 B の量が過少であると判断し、「遊技球過少」の旨を案内するエラーが報知される。

【 0 6 0 4 】

また、球貯留通路 6 0 4 において一列に並んでいる遊技球 B の最後部分が、循環球過少センサ 6 2 1 及び循環球過多センサ 6 2 2 を越えて循環球過多センサ 6 2 2 よりも上流に位置している場合は、循環球過少センサ 6 2 1 が ON で循環球過多センサ 6 2 2 が ON となる。このような組み合わせの時には、遊技球 B の量が過多であると判断し、「遊技球過多

10

20

30

40

50

」の旨を案内するエラーが報知される。

【0605】

ところで、本実施形態のパチンコ機1が設置される環境（遊技ホール）によっては、従来の鉄球SBを遊技球とするパチンコ機と一緒に設置される場合があり、本実施形態のパチンコ機1のメンテナンス等により遊技球Bを補充したり交換したりした時に、鉄球SBが混入してしまう恐れがある。そして、本パチンコ機1に鉄球SBが混入された場合、循環経路Rにおける球貯留通路604の球抜シャッター615に強力な磁石616を設けているため、混入された鉄球SBが磁石616により磁着して、球抜シャッター615上で停止した状態となる。

【0606】

球抜シャッター615に鉄球SBが磁着した状態で、球発射ユニット550において遊技球Bの発射が続けられると、球貯留通路604における球抜シャッター615よりも下流側の遊技球Bが球揚上ユニット650により揚上されて減少し、やがて循環球過少センサ621がOFFになる。一方、球発射ユニット550から発射された遊技球Bは、循環球経路ユニット600のアウト球受口600aやセーフ球受口600b、ファールユニット570等により回収されて球貯留通路604の上流側へ供給され、球抜シャッター615（鉄球SB）よりも上流側に溜まることとなり、やがて循環球過多センサ622がONになる。このように、循環球過少センサ621がOFFで循環球過多センサ622がONとなった組み合わせの場合には、球抜シャッター615に鉄球SBが磁着していると判断し、「鉄球混入」の旨を案内するエラーが報知される。

【0607】

なお、循環球過少センサ621と循環球過多センサ622との間において、球ガミによる球詰まりが発生した場合は、上記と同様の組み合わせとなるため、「鉄球混入」の旨を案内するエラーが報知される。

【0608】

また、エラーの報知は、報知ランプを設けて点灯させても良いし、演出表示装置において画像表示させても良い。或いは、エラー信号を、遊技球貸出装置8を介して遊技ホールのホールコンピュータ（ホルコン）へ出力して、遊技ホール側に設けられている報知ランプを点灯させても良い。

【0609】

このように、封入球量検知処理により、封入されている遊技球Bの量を適量に管理することができると共に、鉄球SBの混入を検知することもできる。

【0610】

[7-9. 球抜処理]

球抜処理について説明する。球抜処理は、循環球経路ユニット600において、球抜シャッター615により球抜口613pを開いて球受トレー720へ遊技球Bを抜く際に実行するものである。球抜処理は、扉枠3を本体枠4に対して開いて扉開放スイッチ507をOFFにし、球抜シャッター615を手前に引いて球抜口613pを開くと共に、枠制御基板740に設けられている球抜スイッチ742をONにすることで実行される。

【0611】

[7-9. 球抜処理]

球抜処理について説明する。球抜処理は、循環球経路ユニット600において、球抜シャッター615により球抜口613pを開いて球受トレー720へ遊技球Bを抜く際に実行するものである。球抜処理は、扉枠3を本体枠4に対して開いて扉開放スイッチ507をOFFにし、球抜シャッター615を手前に引いて球抜口613pを開いて、枠制御基板740に設けられている球抜スイッチ742をONにした状態で電源投入することで（電源投入時に球抜スイッチ742をONにすることで）実行される。

【0612】

球抜処理では、揚上入口センサ653のON/OFFが無効にされ、球発射ユニット550における発射ソレノイド553が所定時間間隔でON/OFFを繰り返すと共に、揚

10

20

30

40

50

上モータ 664 が作動したままの状態となる。

【0613】

この際に、発射ソレノイド 553 が ON になることで遊技球 B が発射されても、扉枠 3 を開いていることでファールシャッター 571 が閉位置の状態となっており、ファールユニット 570 から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット 600 へ送られる。なお、球抜処理中には、遊技球 B の発射が停止されていないものの、遊技が停止されて、例えば、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄に関する抽選や変動表示を行うことがない等、通常の遊技を行うことができない状態とする。また、球抜処理中には、演出表示装置 1600、ランプやスピーカ等を用いて、専用の報知を行う。また、電源投入時に球抜スイッチ 742 を ON にした場合には、主制御基板 1310 に内蔵されている RAM を初期化するラムクリアを実行することがなく、電源遮断時の遊技状態等の遊技に関する情報を維持する。

10

【0614】

このように、球抜処理により、封入されている遊技球 B を抜くことができる。なお、遊技球 B を入れる場合は、遊技盤 5 のアウト口 1008 から入れたり、本体枠 4 から遊技盤 5 を取外して上方へ開口しているアウト球受口 600a やセーフ球受口 600b、から入れたり（補充する）ことが可能である。

【0615】

[7-10.その他]

上記の実施形態では、パチンコ機 1 に使用する遊技球 B として、ステンレス鋼により形成されているステンレス球を使用することを前提として説明してきたが、これに限定するものではなく、従来と同様、遊技球 B として鉄球 SB を使用するようにしても良い。なお、遊技球 B として鉄球を使用する場合は、循環球経路ユニット 600 における磁石 616 を廃止して球貯留通路 604 を遊技球 B（鉄球 SB）が流れるようにすると共に、本体枠 4 や遊技盤 5 の双方に設けられているステンレス球専用の遊技球 B の通過センサ（球センサ）を、鉄球 SB を検知可能なものに置き換える。これらの変更により、本パチンコ機 1 は動作可能となる。なお、光学式の球センサは、置き換えることなくそのまま使用することが可能である。

20

【0616】

ところで、遊技球 B として鉄球 SB を使用する場合、磁石 M による不正行為（所謂磁石ゴト）が可能になってしまうため、遊技盤 5 側には従来の磁気センサ（磁気センサ 1030）による不正検出が必要となる。

30

【0617】

以下では、図 77 等を参照して一般的な遊技盤に対する磁気センサの配置について説明する。図 77（a）は磁石からの磁力線を検知可能な磁気センサの向きを示す説明図であり、（b）は磁石からの磁力線を検知不能な磁気センサの向きを示す説明図であり、（c）は遊技盤における磁気センサによる検知範囲を斜視図により模式的に示す説明図であり、（d）は磁石からの磁力線が検知不能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、（e）は磁石からの磁力線が検知可能となる磁気センサと磁性体との位置関係を示す説明図であり、（f）は磁気センサと保持部とを分離して示す説明図である。なお、図 77 等に記載される磁気センサの配置例は、本明細書における各実施形態の遊技盤に採用可能である。

40

【0618】

一般的に磁気センサ 1030 は、パチンコ機 1 に複数設けられており、不正な磁気（磁力線）を検知するためのものである。磁気センサ 1030 は、図 77（f）に示すように、磁気を検知するためのセンサ本体 1031 と、センサ本体 1031 が実装されている表面が白色のセンサ基板 1032 と、センサ基板 1032 及びセンサ本体 1031 を覆っている透明なセンサケース 1033 と、を備えている。なお、図示は省略するが、センサ基板 1032 には、センサ本体 1031 の他に、IC、トランジスタ、抵抗器、ダイオード、接続用コネクタ、等が実装されている。なお、本実施例では、センサ本体 1031 には

50

GMR素子を使った磁気センサを使っている。

【0619】

磁気センサ1030は、平面視が長方形で、当該長方形の短辺の長さよりも低い高さの直方体状に形成されており、高さ方向の辺の一つの部位がC面取りされている。この磁気センサ1030は、透明なセンサケース1033を通して、内部のセンサ本体1031やセンサ基板1032を外部から視認することができる。

【0620】

磁気センサ1030は、直方体における最も長い長辺と平行な磁力線の通過を検知することができるものである。従って、図77(a)に示すような磁気センサ1030の向きと磁石Mとの位置関係の時には、磁石Mの磁力線が、長辺と平行な方向に通過するため、磁石Mの磁気(磁力線)を検知することができる。

10

【0621】

一方、図77(b)に示すような磁気センサ1030の向きと磁石Mとの位置関係の時には、磁石Mの磁力線が、長辺と直角方向(長辺と短辺とによる長方形の面に対して垂直方向)に通過するため、磁石Mの磁気(磁力線)を検知することができない。

【0622】

このようなことから、この磁気センサ1030は、図77(c)において網掛けで示すように、磁気センサ1030を中心にした長辺方向の一方側と他方側に、磁石Mの磁気を検知領域DAを有している。換言すると、磁気センサ1030は、直径10cm程度の二つの球を組み合わせたヒョウタン型の検知領域DAを有している。なお、図77(c)は遊技盤5の第一始動口2003の近辺の不正対策で磁気センサ1030を置いたと仮定した図である。

20

【0623】

次に、図77(d)に示すように、磁石Mからの磁力線を検知可能な磁気センサ1030に対して、磁性体M1を並列に配置した場合、磁力線が磁性体M1に引き寄せられることで、磁気センサ1030を通過する磁力線が減少し、磁気センサ1030により磁石Mからの磁力線(磁気)を検知することができなくなることがある。

【0624】

一方、図77(e)に示すように、磁石Mからの磁力線を検知可能な磁気センサ1030に対して、磁性体M2を直列に配置した場合、磁性体M2により磁力線が引き寄せられることで、磁気センサ1030を通過する磁力線を増加させることができる。これにより、遠くの磁石Mや、磁力の弱い磁石Mの磁気を検知することができる。

30

【0625】

ところで、従来のパチンコ機では、磁性体からなるネジを使用して磁気センサを遊技盤に取付けているため、磁気センサとネジとの位置関係によっては、不正行為を行うための磁石Mからの磁力線が、透磁率の高いネジに引き寄せられることにより、磁気センサを通過する磁力線が減少し、磁石Mの接近を検知することができなくなる問題があった。これに対して、本実施形態では、ネジを用いることなく磁気センサ1030を取付けるようにしている。

【0626】

具体的に詳述すると、図77(f)に示すように、磁気センサ1030は、非磁性体(ここでは、合成樹脂)からなる保持部1035を介して遊技機(本体枠4や遊技盤5)の枠に取付けられている。保持部1035は、図示しない部材と一体的に成形されている。この保持部1035は、磁気センサ1030を一方側から収容可能な収容部1036と、収容部1036に収容されている磁気センサ1030に係止されている弾性爪1037とを有している。また、保持部1035は、弾性爪1037の脚部から収容部内へ突出している突起1038を有している。この保持部1035は、透明な合成樹脂により形成されている。

40

【0627】

磁気センサ1030を保持する保持部1035は、外部から磁気センサ1030を収容

50

部へ挿入させると、弾性爪1037が収容部1036から遠ざかる方向へ弾性変形し、磁気センサ1030が収容部1036に収容されると、弾性爪1037が復帰して磁気センサ1030の端部に係止される。この際に、弾性爪1037の脚部に設けられている突起1038が磁気センサ1030に当接しており、磁気センサ1030を収容部1036の内面における弾性爪1037とは反対側の部位に押圧している。

#### 【0628】

この弾性爪1037の係止により、磁気センサ1030の収容部1036から抜ける方向への移動を阻止することができ、磁気センサ1030の脱落を防止することができる。また、突起1038の当接によって磁気センサ1030を収容部1036内に押圧しているため、収容部1036内での磁気センサ1030のガタツキを防止することができる。

10

#### 【0629】

このように、保持部1035を非磁性体としているため、遊技領域5aに磁石Mが近づけられた際に、保持部1035が磁石Mからの磁力線を引寄せてしまうことを回避させることができ、磁気センサ1030を通過する磁力線の減少を防止することができる。従って、遊技領域5aに作用する磁気を検知し易くすることができ、磁石Mを使用した不正行為を早期に検知することができると共に、磁気センサ1030による不審な磁気を検知を報知することで不正行為を思い止まらせることができ、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機1を提供することができる。

#### 【0630】

また、非磁性体からなる保持部1035により磁石Mからの磁力線の引寄せを回避させて、磁気センサ1030を通過する磁力線の減少を防止することができるため、従来のパチンコ機よりも少ない数の磁気センサ1030により遊技領域5aに作用する磁気を効果的に検知することが可能となり、従来よりも磁気センサ1030の数を少なくすることができ、パチンコ機1にかかるコストの増加を抑制させることができる。

20

#### 【0631】

また、保持部1035の弾性爪1037を弾性変形させることで、保持部1035に対する磁気センサ1030の取付けや取外しを容易に行うことができるため、従来のパチンコ機のように、磁性体からなる金属製のネジを使用しなくても、弾性爪1037により磁気センサ1030を取付けることができると共に、パチンコ機1の組立にかかる手間を容易なものとすることができ、パチンコ機1にかかるコストの増加を抑制させることができる。

30

#### 【0632】

更に、保持部1035の突起1038により磁気センサ1030を収容部1036へ付勢（押圧）していることから、突起1038による付勢によって磁気センサ1030が細かく振動することを抑制することができるため、当該振動により磁気センサ1030に接続されているコネクタが外れたり接触不良が発生したりすることを低減させることができ、磁気センサ1030を確実に作動させることができる。

#### 【0633】

ところで、循環経路Rを本体枠4（遊技機枠）に持ったパチンコ機1の場合、遊技球Bとして鉄球SBを使用すると、磁石Mによる循環経路R内への不正行為（所謂磁石ゴト）が可能になってしまうため、循環経路R内（特に遊技者の持ち球数の加算/減算にかかわる発射減算センサ554、ファール球センサ607、発射手前センサ704、等の周辺）に対する不正な磁気を検出可能に磁気センサ（磁気センサ1030）を設けるようにすることが望ましい。本実施形態において特に不正の対象になり易いのは、球発射ユニット550の発射減算センサ554の近辺であり、具体的には球発射台552b（発射レール）上の遊技球Bと、ファールユニット570からファール球センサ607に至るまでの経路である。循環経路R内に対する不正な磁気を検出可能な磁気センサ配置に関する実施形態の詳細については後述する。

40

#### 【0634】

50

[ 8 . 遊技盤の全体構成 ]

パチンコ機 1 における遊技盤 5 の全体構成について、主に図 7 8 乃至図 8 4 を参照して詳細に説明する。図 7 8 は、透明なセンター役物等を不透明にして示す遊技盤の正面図である。図 7 9 は図 7 8 の遊技盤を右前から見た斜視図であり、図 8 0 は図 7 8 の遊技盤を左前から見た斜視図であり、図 8 1 は図 7 8 の遊技盤を後ろから見た斜視図である。図 8 2 は遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 8 3 は遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 8 4 は、遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内を示す遊技盤の正面図である。

【 0 6 3 5 】

パチンコ機 1 の遊技盤 5 は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a を有している。遊技領域 5 a には、遊技球 B の受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定個数の持ち球数の加算）を付与する一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、役物入賞口 2 0 0 6、第二 V 入賞口 2 0 0 8、が備えられている。この遊技盤 5 は、遊技球 B が、遊技領域 5 a 内の一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び役物入賞口 2 0 0 6 等に、受入れられるように、ハンドル 1 6 0 の打込操作と遊技領域 5 a 内での遊技球 B の流通とを楽しませる遊技を行うためのものである。

10

【 0 6 3 6 】

遊技盤 5 は、遊技領域 5 a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1 0 0 0 と、前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられており遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技領域 5 a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1 0 3 0（図 9 3 を参照）と、遊技盤 5（パチンコ機 1）に作用する振動を検知する振動センサ 1 0 4 0（図 9 3 等を参照）と、を備えている。遊技パネル 1 1 0 0 の前面における遊技領域 5 a 内となる部位には、遊技球 B と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている。

20

【 0 6 3 7 】

また、遊技盤 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の後側下部に取付けられている基板ホルダ 1 2 0 0 と、基板ホルダ 1 2 0 0 の後面に取付けられており遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板 1 3 1 0（図 9 3 等を参照）を有している

30

【 0 6 3 8 】

また、遊技盤 5 は、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1 0 0 0 の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1 4 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に配置されている周辺制御ユニット 1 5 0 0 と、正面視において遊技領域 5 a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に配置されており主制御基板 1 3 1 0 と周辺制御基板 1 5 1 0 との接続を中継しているパネル中継基板（図示は省略）と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を更に備えている。

40

【 0 6 3 9 】

裏ユニット 3 0 0 0 の後面に演出表示装置 1 6 0 0 が設けられていると共に、演出表示装置 1 6 0 0 の後面に周辺制御ユニット 1 5 0 0 が設けられている。

【 0 6 4 0 】

表ユニット 2 0 0 0 は、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B を受入可能としており常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口 2 0 0 1 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している普通入賞口 2 0 0 2 と、センター役物 2 5 0 0 の下方における左右方向の中央に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している第一始動口 2 0 0 3 と、遊技球 B が普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入れが可能となる第二始

50

動口 2004 と、第一始動口 2003 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別図柄や第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選される第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入が可能となる大入賞口 2005 又は役物入賞口 2006 と、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が受入可能となる第一 V 入賞口 2007 及び第二 V 入賞口 2008 と、を備えている。また、遊技盤 5 は、遊技領域 5 a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1030 (図 93 を参照) を、備えている。

#### 【0641】

また、表ユニット 2000 は、遊技領域 5 a 内における最も下流に設けられており、遊技球 B を受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出するアウト口 2020 と、遊技領域 5 a 内におけるアウト口 2020 よりも上流に設けられており、遊技球 B を受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出する二つのサブアウト口 2021 と、を備えている。アウト口 2020 は、第一始動口 2003 を間にして左右に二つ設けられている。また、二つのサブアウト口 2021 は、遊技領域 5 a の左右方向中央よりも左方の部位と、遊技領域 5 a の左右方向中央よりも右方の部位と、に夫々設けられている。

10

#### 【0642】

更に、表ユニット 2000 は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で遊技領域 5 a の下端の直上に取付けられており第一始動口 2003 及びアウト口 2020 を有している始動口ユニット 2100 と、始動口ユニット 2100 の正面視左方で内レール 1002 に沿うように設けられており三つの一般入賞口 2001 と一つのサブアウト口 2021 とを有しているサイドユニット 2200 と、サイドユニット 2200 の正面視左方のやや上側に設けられているサイド左上ユニット 2300 と、始動口ユニット 2100 の右方に設けられており第二始動口 2004 と大入賞口 2005 と一つのサブアウト口 2021 とを有しているアタッカユニット 2400 と、遊技領域 5 a 内の正面視略中央やや上寄りに設けられており役物入賞口 2006、第一 V 入賞口 2007 及び第二 V 入賞口 2008 を有している枠状のセンター役物 2500 と、アタッカユニット 2400 の右端上方に設けられており普通入賞口 2002 を有している普通入賞口ユニット 2600 と、を備えている。

20

#### 【0643】

センター役物 2500 は、役物入賞口 2006 及び第一 V 入賞口 2007 を有している枠状の本体ユニット 2510 と、本体ユニット 2510 の枠内の下部に設けられており第二 V 入賞口 2008 を有している抽選役物 2550 と、を備えている。

30

#### 【0644】

裏ユニット 3000 は、遊技領域 5 a 内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ 1030 と、遊技盤 5 (パチンコ機 1) に作用する振動を検知する振動センサ 1040 と、遊技パネル 1100 におけるパネルホルダ 1120 の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部 3010 a を有している裏箱 3010 と、裏箱 3010 の後壁に演出表示装置 1600 を着脱可能に取付けているロックスライダ 3020 と、演出表示装置 1600 の後方に配置されており裏箱 3010 の後壁に取付けられている裏基板ユニット 3040 と、を備えている。

40

#### 【0645】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 内の前端付近の下部に設けられており遊技パネル 1100 の後方へ誘導された遊技球 B が流通する裏球誘導ユニット 3100 と、裏箱 3010 内における裏球誘導ユニット 3100 の後に設けられている裏装飾ユニット 3200 と、裏箱 3010 内に前端付近における裏球誘導ユニット 3100 の左方及び上方に設けられている裏前演出ユニット 3300 と、裏箱 3010 内における裏前演出ユニット 3300 の後ろに設けられている裏後演出ユニット 3400 と、を備えている。

#### 【0646】

#### [ 8 - 1 . 前構成部材 ]

遊技盤 5 における前構成部材 1000 について、主に図 82 及び図 83 等を参照して詳細に説明する。前構成部材 1000 は、全体が透明に形成されている。前構成部材 100

50



0は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域5aの外周を区画している。この前構成部材1000は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール1001と、外レール1001に略沿って前構成部材1000の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール1002と、内レール1002の下端の正面視右側で遊技領域5aの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部1003と、を備えている。

【0647】

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

【0648】

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

【0649】

更に、前構成部材1000は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部1003の後端において前後に貫通しているアウト口1008を備えている。このアウト口1008は、始動口ユニット2100によって前方から閉鎖されている。

【0650】

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

【0651】

また、前構成部材1000は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部1010を備えている。この切欠部1010は、遊技パネル1100の切欠部1122と一致している。この切欠部1010は、遊技球を遊技者に払出すタイプのパチンコ機の本体枠に取付けた時に、切欠部1010及び切欠部1122を貫通して下部満タン球経路ユニットの下部通常払出通路及び下部満タン払出通路の前端開口が前方へ臨ませて扉枠の上皿や下皿へ遊技球を供給するためのものである。

【0652】

更に、前構成部材1000は、正面視において左上隅に形成されており、機能表示ユニット1400が取付けられる機能表示ユニット取付部1011と、右下隅に形成されている証紙貼付部1012と、を備えている。

【0653】

また、前構成部材1000は、略全体が透明に形成されており、後側に配置されている

遊技パネル 1 1 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0 等を前方から視認することができる。

【 0 6 5 4 】

[ 8 - 2 . 遊技パネル ]

遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 について、主に図 8 2 及び図 8 3 等を参照して詳細に説明する。遊技パネル 1 1 0 0 は、前構成部材 1 0 0 0 の後面に取付けられており、表ユニット 2 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられるものである。遊技パネル 1 1 0 0 は、外周が枠状の前構成部材 1 0 0 0 の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板 1 1 1 0 と、パネル板 1 1 1 0 の外周を保持しており前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられる枠状のパネルホルダ 1 1 2 0 と、を備えている。遊技パネル 1 1 0 0 の前面には、所定のゲージ配列で複数の障害釘が植設されている。

10

【 0 6 5 5 】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板 1 1 1 0 の板厚は、木製の遊技パネルの板厚が約 2 0 mm であるのに対しこれよりも薄く、障害釘を前面に植設したり表ユニット 2 0 0 0 を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さが約 1 0 mm とされている。なお、本実施形態では、透明な合成樹脂板によってパネル板 1 1 1 0 が形成されている。

【 0 6 5 6 】

パネル板 1 1 1 0 は、遊技領域 5 a 内において最も低い位置となり前構成部材 1 0 0 0 のアウト口 1 0 0 8 と対応した位置が、下端から上方へ窪んでいる。つまり、本実施形態では、パネル板 1 1 1 0 のアウト口 1 0 0 8 は、孔状ではなく、パネル板 1 1 1 0 の下方へ開放されている切欠状に形成されている。なお、アウト口 1 0 0 8 を孔状に形成するようにしても良い。また、パネル板 1 1 1 0 には、前後に貫通しており表ユニット 2 0 0 0 を取付けるための開口部 1 1 1 2 が複数形成されている。本実施形態では、開口部 1 1 1 2 を孔状に形成しているが、パネル板 1 1 1 0 の外周面から外方へ開放されている切欠状に形成しても良い。

20

【 0 6 5 7 】

また、パネル板 1 1 1 0 は、図示は省略するが、前後に貫通した丸孔及び短い長孔に形成されている複数の位置決め孔と、上縁と下縁とにおいて夫々左右方向へ離隔しており板厚が薄く形成されている複数の係合段部と、を備えている。位置決め孔は、パネルホルダ 1 1 2 0 の突出ピン（図示は省略）が挿入されることで、パネルホルダ 1 1 2 0 との位置決めをするためのものである。係合段部は、パネルホルダ 1 1 2 0 の係合爪（図示は省略）や係合片（図示は省略）に係合されることで、パネルホルダ 1 1 2 0 に対して着脱可能に取付けられるためのものである。

30

【 0 6 5 8 】

パネル板 1 1 1 0 は、センター役物 2 5 0 0 を取付けるための大きな開口部 1 1 1 2 が、正面視において中央よりも上側にオフセットしている。これにより、パネル板 1 1 1 0 が枠状となっており、正面視において、遊技球 B の流通方向（枠状の周方向）に対して直交している幅が、中央よりも上側を除いた、左側及び右側と下側が複数の遊技球 B が並ぶことが可能な広い幅となっており、上側が複数の遊技球 B が並ぶことが不能な狭い幅となっている。

40

【 0 6 5 9 】

遊技パネル 1 1 0 0 のパネルホルダ 1 1 2 0 は、パネル板 1 1 1 0 を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、パネル板 1 1 1 0 よりも厚く（本実施形態では、約 3 8 mm と木製の遊技パネルと同じ厚みに）形成されている。このことは、木製の遊技パネルや透明な合成樹脂製の遊技パネル 1 1 0 0 に問わず、同じパチンコ機 1（遊技機）の本体枠 4 に装着して遊技ができるようにするためである。

【 0 6 6 0 】

このパネルホルダ 1 1 2 0 は、透明な合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形

50

成されている。このパネルホルダ 1 1 2 0 は、パネル板 1 1 1 0 と略同じ大きさで前面側から後方側に向かって凹んでいる保持段部（図示は省略）と、保持段部を略遊技領域 5 a と同等の大きさで前後方向に貫通している貫通口 1 1 2 1 を備えている。

【 0 6 6 1 】

また、パネルホルダ 1 1 2 0 は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部 1 1 2 2 を備えている。この切欠部 1 1 2 2 は、前構成部材 1 0 0 0 の切欠部 1 0 1 0 と一致するように形成されている。この切欠部 1 1 2 2 は、遊技球を遊技者に払出すタイプのパチンコ機の本体枠に取付けた時に、切欠部 1 0 1 0 及び切欠部 1 1 2 2 を貫通して下部満タン球経路ユニットの下部通常払出通路及び下部満タン払出通路の前端開口が前方へ臨ませて扉枠の上皿や下皿へ遊技球を供給するためのものである。

10

【 0 6 6 2 】

更に、パネルホルダ 1 1 2 0 には、下端からアウト口 1 0 0 8 に対応した位置まで上方へ延びており、後面から前方へ向かって窪んでいるアウト凹部 1 1 2 3 が形成されている。アウト凹部 1 1 2 3 は、上部がアウト口 1 0 0 8 と連通している。

【 0 6 6 3 】

また、パネルホルダ 1 1 2 0 は、図示は省略するが、保持段部から前方へ突出しておりパネル板 1 1 1 0 の複数の位置決孔に夫々が挿入される複数の突出ピンと、保持段部よりも外側に配置されておりパネル板 1 1 1 0 の上側と左下の傾斜している部位の係合段部に対して弾性係合する三つの係合爪と、保持段部の下外側から上方へ突出しておりパネル板 1 1 1 0 の下辺の二つの係合段部と夫々係合する一对の係合片と、を備えている。パネルホルダ 1 1 2 0 は、前方斜め上からパネル板 1 1 1 0 の下辺の係合段部を、係合片に係合させた上で、パネル板 1 1 1 0 の上部を後方へ移動させて、上側と左下の傾斜している部位の係合段部を係合爪に弾性係合させることで、パネル板 1 1 1 0 を保持段部に収容した状態で着脱可能に取付けることができる。この際に、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔に、パネルホルダ 1 1 2 0 の突出ピンが挿入され、パネル板 1 1 1 0 がパネルホルダ 1 1 2 0 に対して所定の位置に位置決めされる。

20

【 0 6 6 4 】

この遊技パネル 1 1 0 0 は、前側に取付けられる前構成部材 1 0 0 0 と共に透明に形成されているため、遊技盤 5 に組立てた時に、遊技領域 5 a の境界が明瞭に見えることを低減させることができ、遊技者に対して開放感を与えることができると共に、実際の遊技領域 5 a の大きさが変わらないものの、遊技者に対して遊技領域 5 a を大きく（広く）見せることができる。

30

【 0 6 6 5 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 を、前構成部材 1 0 0 0 と共に透明としているため、演出表示装置 1 6 0 0、表ユニット 2 0 0 0 や裏ユニット 3 0 0 0、等からの光を、前方（遊技者側）へ反射させたり屈折させたりすることで発光しているように見せることができ、遊技盤 5 の全体の装飾性をより高めることができる。

【 0 6 6 6 】

[ 8 - 3 . 基板ホルダ ]

遊技盤 5 における基板ホルダ 1 2 0 0 について、主に図 8 2 及び図 8 3 等を参照して詳細に説明する。基板ホルダ 1 2 0 0 は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。基板ホルダ 1 2 0 0 は、底面における左右方向中央において、前端から後方へ向かって切欠かれている排出部 1 2 0 1 を有している。この基板ホルダ 1 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に取付けられている裏ユニット 3 0 0 0 の下部を下側及び後側から覆っていると共に、後面に主制御ユニット 1 3 0 0 の主制御基板ボックス 1 3 2 0 が取付けられている。

40

【 0 6 6 7 】

基板ホルダ 1 2 0 0 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、排出部 1 2 0 1 が、本体枠 4 の循環球経路ユニット 6 0 0 におけるアウト球受口 6 0 0 a 及びセーフ球受口 6 0 0 b の

50

直上に位置している。これにより、アウト口 2020 やサブアウト口 2021 を通って遊技パネル 1100 の後側へ排出された遊技球 B は、循環球経路ユニット 600 におけるアウト球受口 600 a へ排出され、アウト球受口 600 a に受けられることでアウト球通路 601 を流通してアウト球センサ 605 により一つずつ検知（カウント）される。一方、一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、役物入賞口 2006 のような入賞口に受入れられて表ユニット 2000 及び裏ユニット 3000 から下方へ排出された遊技球 B は、循環球経路ユニット 600 におけるセーフ球受口 600 b へ排出され、セーフ球受口 600 b に受けられることでセーフ球通路 602 を流通してセーフ球センサ 606 により一つずつ検知（カウント）される。

10

## 【0668】

## [ 8 - 4 . 主制御基板ユニット ]

遊技盤 5 における主制御ユニット 1300 について、主に図 81 乃至図 83 等を参照して説明する。主制御ユニット 1300 は、基板ホルダ 1200 の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット 1300 は、遊技内容及び遊技者への特典の付与等を制御する主制御基板 1310（図 93 を参照）と、主制御基板 1310 を収容しており基板ホルダ 1200 に取付けられる主制御基板ボックス 1320 と、を備えている。

## 【0669】

主制御基板ボックス 1320 は、基板ホルダ 1200 に取付けられると共に後面に主制御基板 1310 が取付けられる基板ベース 1330 と、主制御基板 1310 を後方から覆うように基板ベース 1330 に取付けられている基板カバー 1340 と、から構成されている。基板ベース 1330 と基板カバー 1340 とは、透明なポリカーボネイトにより形成されている。基板ベース 1330 と基板カバー 1340 とにより形成される内部空間には、主制御基板 1310 が収容されている。基板ベース 1330 と基板カバー 1340 が透明なポリカーボネイトにより形成されていることによって、主制御基板 1310 の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正 IC が実装されているか否か）を、主制御基板ボックス 1320 の外側から確認することができるようになっている。

20

## 【0670】

また、主制御基板ボックス 1320 は、基板ベース 1330 と基板カバー 1340 とに夫々対応するように複数の封印機構 1350 を備えており、一つの封印機構 1350 を用いて主制御基板ボックス 1320 を閉じると、次に、主制御基板ボックス 1320 を開けるためにはその封印機構 1350 を破壊する必要があり、主制御基板ボックス 1320 の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス 1320 の不正な開閉を発見することができ、主制御基板 1310 への不正行為に対する抑止力が高められている。

30

## 【0671】

主制御ユニット 1300 の主制御基板 1310 は、インターフェース基板 760、アウト球センサ 605、周辺制御基板 1510、等と接続されている。また、主制御基板 1310 は、機能表示ユニット 1400、一般入賞口センサ 3001、普通入賞口センサ 3002、第一始動口センサ 2101、第二始動口センサ 2401、大入賞口センサ 2402、役物入賞口センサ 2501、第一 V 入賞口センサ 2502、第二 V 入賞口センサ 2503、ハズレ口センサ 2504、始動口ソレノイド 2412、アタッカソレノイド 2414、役物入賞口ソレノイド 2516、第一振分ソレノイド 2534、第二振分ソレノイド 2544、抽選ループソレノイド 2558、打撃片駆動モータ 2561、槌揺動駆動モータ 2564、揺動片ソレノイド 2565、磁気センサ 1030、振動センサ 1040、等と接続されている。

40

## 【0672】

また、主制御基板 1310 には、四つの 7 セグメント LED からなるベースモニタを有している（図示は省略）。ベースモニタは、透明な基板カバー 1340 を通して後方から

50

視認することができる。このベースモニタは、球発射ユニット 550 により発射された遊技球 B のうち、遊技領域 5a 内に打込まれた後に遊技盤 5 から下方へ排出されて、本体枠 4 の循環球経路ユニット 600 に設けられているアウト球センサ 605 により検知されることでカウントされた遊技球 B の球数を表示するものである。本実施形態のベースモニタは、100 発発射してアウト球センサ 605 によりカウントされた球数（遊技ホール側へ戻ってきた球数）を百分率にして表示している。

#### 【0673】

#### [ 8 - 5 . 機能表示ユニット ]

遊技盤 5 における機能表示ユニット 1400 について、主に図 78 等を参照して詳細に説明する。機能表示ユニット 1400 は、遊技領域 5a の外側で前構成部材 1000 の左上隅に取付けられている。機能表示ユニット 1400 は、パチンコ機 1 に組立てた状態で、扉枠 3 の遊技窓 101 を通して前方（遊技者側）から視認することができる。この機能表示ユニット 1400 は、主制御基板 1310 からの制御信号に基づき複数の LED を用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通図柄の抽選結果や特別図柄の抽選結果等を表示するものである。

10

#### 【0674】

機能表示ユニット 1400 は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つの LED からなる状態表示器と、普通入賞口 2002 への遊技球 B の受入れにより抽選される普通図柄の抽選結果を表示する二つの LED からなる普通図柄表示器と、普通入賞口 2002 への遊技球 B の受入れに係る保留数を表示する二つの LED からなる普通保留表示器と、を備えている。

20

#### 【0675】

また、機能表示ユニット 1400 は、第一始動口 2003 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果を表示する八つの LED からなる第一特別図柄表示器と、第一始動口 2003 への遊技球 B の受入れに係る保留数を表示する二つの LED からなる第一特別保留数表示器と、第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果を表示する八つの LED からなる第二特別図柄表示器と、第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れに係る保留数を表示する二つの LED からなる第二特別保留数表示器と、を備えている。

30

#### 【0676】

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

#### 【0677】

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

#### 【0678】

#### [ 8 - 6 . 周辺制御ユニット ]

遊技盤 5 における周辺制御ユニット 1500 について、主に図 81 等を参照して説明する。周辺制御ユニット 1500 は、裏ユニット 3000 の裏箱 3010 の後側に設けられている演出表示装置 1600 の後方に設けられている。詳述すると、周辺制御ユニット 1500 は、裏箱 3010 の後面に演出表示装置 1600 を取付けている液晶スペーサ 1610 の後面に取付けられている。周辺制御ユニット 1500 は、主制御基板 1310 からの制御信号に基づいて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板 1510（図 93 を参照）と、周辺制御基板 1510 を収容している周辺制御基板ボックス 1520 と、を備えている。周辺制御基板 1510 は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部 1511 と、演出画像を制御するための演出表示制御部 1512 と、を備えている。

40

#### 【0679】

周辺制御ユニット 1500 の周辺制御基板 1510 は、主制御基板 1310、演出操作

50

ユニット 250、扉枠 3 側の各種装飾基板、演出表示装置 1600、等と接続されている（図 93 を参照）。周辺制御ユニット 1500 は、詳細は後述するが、演出表示装置 1600 の後側に取付けられている。

#### 【0680】

##### [ 8 - 7 . 演出表示装置 ]

遊技盤 5 における演出表示装置 1600 について、主に図 82 及び図 83 等を参照して説明する。演出表示装置 1600 は、正面視において遊技領域 5a の中央に配置されており、遊技パネル 1100 の後側に、裏ユニット 3000 の裏箱 3010 を介して取付けられている。演出表示装置 1600 は、裏箱 3010 の後壁に取付けられる液晶スペーサ 1610 の前面に取付けられている。液晶スペーサ 1610 は、裏箱 3010 に対して着脱可能としていることから、演出表示装置 1600 が液晶スペーサ 1610 を介して裏箱 3010 から着脱させることができる。演出表示装置 1600 は、遊技盤 5 を組立てた状態で、透明な遊技パネル 1100 や枠状のセンター役物 2500 の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。

#### 【0681】

演出表示装置 1600 は、白色 LED をバックライトとした 15 inch のフルカラーの液晶表示装置であり、横長の状態で液晶スペーサ 1610 の前面に取付けられている。演出表示装置 1600 は、周辺制御基板 1510 に接続されており、所定の静止画像や動画を表示することができる。

#### 【0682】

演出表示装置 1600 は、液晶スペーサ 1610 に対して、上方及び左方にスペースが形成されるように、その中心が液晶スペーサ 1610 の中心よりも右下に位置するようにオフセット（偏芯）して取付けられている。

#### 【0683】

液晶スペーサ 1610 は、19 inch の液晶表示装置と同じ大きさで透明平板状に形成されている。液晶スペーサ 1610 は、上端面から上方へ突出している二つの上固定片 1611 と、下端から下方へ突出している一つの下固定片 1612 と、を備えている。この液晶スペーサ 1610 は、演出表示装置 1600 の液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱 3010 の開口部 3010a の上内周面に開口している二つの固定溝 3010c に、裏箱 3010 の斜め後方から二つの上固定片 1611 を挿入した上で、下固定片 1612 側を前方へ移動させて、下固定片 1612 をロックスライダ 3020 の開口部内に挿入し、ロックスライダ 3020 を背面視において左方へスライドさせることにより、裏箱 3010 に取付けられる。

#### 【0684】

##### [ 8 - 8 . 表ユニットの全体構成 ]

遊技盤 5 における表ユニット 2000 について、主に図 82 及び図 83 等を参照して詳細に説明する。表ユニット 2000 は、遊技パネル 1100 に、前方から取付けられており、前端が遊技パネル 1100 の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部が遊技パネル 1100 の開口部 1112 内に突出している。

#### 【0685】

表ユニット 2000 は、遊技領域 5a 内に打込まれた遊技球 B を受入可能に常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口 2001 と、遊技領域 5a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している普通入賞口 2002 と、遊技領域 5a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している第一始動口 2003 と、遊技球 B が普通入賞口 2002 に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入れが可能となる第二始動口 2004 と、第一始動口 2003 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別図柄又は第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選される第二特別図柄に応じて遊技球 B の受入れが可能となる大入賞口 2005 や役物入賞口 2006 と、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が受入可能となる第一 V 入賞口 2007 や第二 V 入賞口 2008 と、を備えている。

## 【0686】

また、表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを遊技領域5a外へ排出するアウト口2020及びサブアウト口2021を、更に備えている。アウト口2020及びサブアウト口2021は、遊技球Bを受入可能に常時開口している。また、アウト口2020は、遊技領域5aの下流端に設けられている。

## 【0687】

また、表ユニット2000は、第一始動口2003に受け入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ2101と、第二始動口2004に受け入れられた遊技球Bを検知する第二始動口センサ2401と、大入賞口2005に受け入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2402と、第一V入賞口2007に受け入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2502と、第二V入賞口2008に受け入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2503と、ハズレ口2009に受け入れられた遊技球Bを検知するハズレ口センサ2504と、遊技領域5a内に作用する不正な磁気を検知する磁気センサ1030と、を備えている。

## 【0688】

複数(ここでは三つ)の一般入賞口2001は、遊技領域5a内の下部における左右方向中央に対して左側に配置されている。普通入賞口2002は、遊技領域5a内における正面視右端付近で上下方向中央よりも下方に配置されている。第一始動口2003は、遊技領域5a内の左右方向中央で二つのアウト口2020の間に配置されている。第二始動口2004は、遊技領域5a内における右端付近で普通入賞口2002よりも下方に配置されている。大入賞口2005は、遊技領域5a内における第一始動口2003の右方に配置されている。役物入賞口2006は、遊技領域5a内における右端付近で普通入賞口2002よりも上方に配置されている。

## 【0689】

アウト口2020は、遊技領域5aの下流端で第一始動口2003の左右両側の下方に配置されている。サブアウト口2021は、一つが三つの一般入賞口2001よりも左方に配置されていると共に、残りの一つが第二始動口2004の下方に配置されている。

## 【0690】

表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央で遊技領域5aの下端の直上に取付けられており第一始動口2003及びアウト口2020を有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内レール1002に沿うように設けられており三つの一般入賞口2001及び一つのサブアウト口2021を有しているサイドユニット2200と、サイドユニット2200の正面視左方のやや上側に設けられているサイド左上ユニット2300と、を備えている。

## 【0691】

また、表ユニット2000は、始動口ユニット2100の右方に設けられており第二始動口2004、大入賞口2005、及び一つのサブアウト口2021を有しているアタッカユニット2400と、遊技領域5a内の正面視略中央やや上寄りに設けられており、役物入賞口2006、第一V入賞口2007、第二V入賞口2008、及びハズレ口2009を有している棒状のセンター役物2500と、アタッカユニット2400の上方に設けられており普通入賞口2002を有している普通入賞口ユニット2600と、を更に備えている。

## 【0692】

## [8-8a. 始動口ユニット]

次に、表ユニット2000の始動口ユニット2100について、主に図78乃至図80、及び図84等を参照して説明する。表ユニット2000の始動口ユニット2100は、遊技領域5a内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口1008の直上に配置されており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。始動口ユニット2100は、遊技球Bが一つのみ受入可能な幅で上方へ向かって常時開口している第一始動口2003と、遊技球Bを受入可能に常時開口しており受け入れた遊技球Bを戻すことなく遊技領域

10

20

30

40

50

5 a 外に排出する二つのアウト口 2 0 2 0 と、を有している。また、始動口ユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B を検知する第一始動口センサ 2 1 0 1 を、有している（図 9 3 を参照）。

【 0 6 9 3 】

アウト口 2 0 2 0 は、第一始動口 2 0 0 3 よりも低い位置に設けられている。始動口ユニット 2 1 0 0 の二つのアウト口 2 0 2 0 は、第一始動口 2 0 0 3 を間にして左右対称の位置に設けられている。第一始動口 2 0 0 3 は、遊技球 B が一つ通過可能な幅で上方へ向かって開口している。アウト口 2 0 2 0 は、遊技球 B 二つ分の幅で上方へ向かって開口しており、遊技領域 5 a 内の最も低い位置に設けられている。

【 0 6 9 4 】

始動口ユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 とアウト口 2 0 2 0 との高低差が、従来のパチンコ機における第一始動口とアウト口（アウト口 1 0 0 8 ）との高低差よりも小さく（低く）設けられている。これにより、遊技者に対して第一始動口 2 0 0 3 が、従来の第一始動口よりも下方に設けられているように錯覚させることができ、相対的に遊技領域 5 a 内を広く見せることができる。

【 0 6 9 5 】

始動口ユニット 2 1 0 0 は、第一始動口 2 0 0 3 の下方に設けられており所定の絵柄を表示可能な始動口表示部 2 1 1 0 を有している。始動口表示部 2 1 1 0 は、一つの 7 セグメント LED により構成されている。この始動口表示部 2 1 1 0 は、遊技の進行に応じて所定の絵柄（数字を含む）を表示することができる。始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、始動口表示部 2 1 1 0 によりアウト口 1 0 0 8 を前方から閉鎖しており、遊技者側からアウト口 1 0 0 8 を視認不能にしている。これにより、アウト口 2 0 2 0 が遊技領域 5 a の最も下端であることを遊技者に認識させることができる。

【 0 6 9 6 】

始動口ユニット 2 1 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、第一始動口 2 0 0 3 がセンター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 1 3 における中央放出部 2 5 1 3 a の直下に位置しており、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B を高い確率で受入れることができる。この第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B は、第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知された上で、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。

【 0 6 9 7 】

アウト口 2 0 2 0 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a へ排出される。

【 0 6 9 8 】

[ 8 - 8 b . サイドユニット ]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のサイドユニット 2 2 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、及び図 8 4 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 のサイドユニット 2 2 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技パネル 1 1 0 0 に前方から取付けられている。サイドユニット 2 2 0 0 は、遊技球 B を常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2 0 0 1 と、遊技球 B を常時受入可能に開口している一つのサブアウト口 2 0 2 1 と、を備えている。

【 0 6 9 9 】

サイドユニット 2 2 0 0 の三つの一般入賞口 2 0 0 1 は、内レール 1 0 0 2 に沿うように円弧状に列設されており、左方へ向かうほど高い位置に設けられている。各一般入賞口 2 0 0 1 は、遊技球 B 一つ分の大きさ（幅）で開口している。最も左方の一般入賞口 2 0 0 1 の左方に、一つのサブアウト口 2 0 2 1 が設けられている。サブアウト口 2 0 2 1 は、遊技球 B 一つ分の大きさ（幅）で開口している。

【 0 7 0 0 】

10

20

30

40

50



また、サイドユニット 2 2 0 0 は、最も右方の一般入賞口 2 0 0 1 よりも右側に、右方へ向かうに従って低くなるように傾斜している棚部 2 2 0 1 を有している。棚部 2 2 0 1 は、始動口ユニット 2 1 0 0 における左側のアウト口 2 0 2 0 の右端付近まで、右方へ延出している。つまり、遊技球 B が棚部 2 2 0 1 を転動すると、左側のアウト口 2 0 2 0 に受入れられる。

【 0 7 0 1 】

サイドユニット 2 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、三つの一般入賞口 2 0 0 1 と一つのサブアウト口 2 0 2 1 とが、遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも前方に突出している。このサイドユニット 2 2 0 0 は、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導し、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡すことができる。裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された上で下方へ排出される。

10

【 0 7 0 2 】

また、サイドユニット 2 2 0 0 は、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられた遊技球 B を、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導して、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡すことができる。裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受渡された遊技球 B は、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。

【 0 7 0 3 】

[ 8 - 8 c . サイド左上ユニット ]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のサイド左上ユニット 2 3 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、及び図 8 4 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 のサイド左上ユニット 2 3 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、サイドユニット 2 2 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に接するように、遊技パネル 1 1 0 0 に前方から取付けられている。サイド左上ユニット 2 3 0 0 は、右方へ低くなるように傾斜した棚部 2 3 0 1 を有している。

20

【 0 7 0 4 】

サイド左上ユニット 2 3 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、棚部 2 3 0 1 が遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも前方へ突出している。サイド左上ユニット 2 3 0 0 は、センター役物 2 5 0 0 の左側を流下してきた遊技球 B を、棚部 2 3 0 1 により、センター役物 2 5 0 0 の下方となる右方側へ誘導することができる。

【 0 7 0 5 】

[ 8 - 8 d . アタッカユニット ]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のアタッカユニット 2 4 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、及び図 8 4 等を参照して説明する。表ユニット 2 0 0 0 のアタッカユニット 2 4 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、正面視右下隅となる始動口ユニット 2 1 0 0 の正面視右方に配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に前方から取付けられている。このアタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び一つのサブアウト口 2 0 2 1 を備えている（図 8 4 等を参照）。

30

【 0 7 0 6 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、正面視において、第二始動口 2 0 0 4 が左右方向中央から右寄りの上部に設けられており、大入賞口 2 0 0 5 が左右方向中央より左側で第二始動口 2 0 0 4 よりも低い位置に設けられており、一つのサブアウト口 2 0 2 1 が第二始動口 2 0 0 4 の下方で大入賞口 2 0 0 5 よりも低い位置に設けられている。

40

【 0 7 0 7 】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検知する第二始動口センサ 2 4 0 1 と、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2 と、不正な磁気を検知する磁気センサ 1 0 3 0 と、を備えている（図 9 3 を参照）。大入賞口センサ 2 4 0 2 は、左右に並んで二つ設けられている。

【 0 7 0 8 】

また、アタッカユニット 2 4 0 0 は、サブアウト口 2 0 2 1 の後方で前方から視認可能な位置にダミーセンサ 2 4 0 3 を有している。このダミーセンサ 2 4 0 3 は、遊技球 B を

50

検知することはできないが、大入賞口センサ 2 4 0 2 のように遊技球 B の通過を検知するスルーセンサと同じ態様に形成されている。この構成によれば、ダミーセンサ 2 4 0 3 を、実際に遊技球 B を検知可能なセンサと交換することができるため、本体枠 4 においてアウト球をカウントする場合と、カウントしない場合の何れにも変更可能である。なお、ダミーセンサ 2 4 0 3 を、スルーセンサと同じ態様のものとしたが、当該部位において球詰りが発生するような段差をなくすスペーサとしても良い。

【 0 7 0 9 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能な第二始動口扉 2 4 1 1 と、第二始動口扉 2 4 1 1 を普通入賞口 2 0 0 2 における遊技球 B の受入れにより抽選された普通抽選結果に応じて開閉させる始動口ソレノイド 2 4 1 2 と、大入賞口 2 0 0 5 を開閉可能な大入賞口扉 2 4 1 3 と、大入賞口扉 2 4 1 3 を第一始動口 2 0 0 3 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて開閉させるアタッカソレノイド 2 4 1 4 と、を備えている。

10

【 0 7 1 0 】

アタッカユニット 2 4 0 0 の第二始動口 2 0 0 4 は、左右方向の幅が遊技球 B の直径よりも若干大きい幅で上方へ向かって開口している。大入賞口 2 0 0 5 は、左右方向の幅が、遊技球 B の直径に対して 4 ~ 6 倍の幅で上方へ向かって開口している。第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能としている第二始動口扉 2 4 1 1 は、前後方向へ進退可能に設けられており、左端側が低くなるように傾斜している。大入賞口 2 0 0 5 を開閉可能としている大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右方向に延びている軸芯周りに回動することで、前後方向へ進退可能に設けられており、左端側が低くなるように傾斜している。

20

【 0 7 1 1 】

この第二始動口扉 2 4 1 1 は、前後方向へ移動するように設けられている。第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が通電されていない状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャがバネの付勢力により突出することにより前方へ移動し、第二始動口 2 0 0 4 を閉鎖している。また、第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が通電されている状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャがバネの付勢力に抗して後退することにより、後方へ移動し、第二始動口 2 0 0 4 を開放する。

【 0 7 1 2 】

大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右に長い平板状で、大入賞口センサ 2 4 0 2 よりも下方に設けられている左右方向に延びた軸芯周りに回動することにより、前後に移動するように設けられている。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャの前後方向への進退により、大入賞口 2 0 0 5 を開閉することができる。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が通電されていない状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャがバネの付勢力により突出することにより前方へ移動し、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している。また、大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が通電されている状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャがバネの付勢力に抗して後退することにより、後方へ移動し、大入賞口 2 0 0 5 を開放する。

30

【 0 7 1 3 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、その上端に、第二始動口 2 0 0 4 及び大入賞口 2 0 0 5 との間に遊技球 B が流通可能な空間を形成していると共に、左方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの上方を覆うように設けられている上柵部 2 4 2 1 を有している。上柵部 2 4 2 1 は、第二始動口 2 0 0 4 の右端上方から大入賞口 2 0 0 5 の左端上方の部位まで、左右方向へ延出している。

40

【 0 7 1 4 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 よりも上方でアタッカユニット 2 4 0 0 の右端（右レール 1 0 0 5）から左方へ遊技球 B が一つ通過可能な間隔をあけた部位から左方の第二始動口 2 0 0 4 へ向かって低くなるように傾斜している第一柵部 2 4 2 2 と、第二始動口 2 0 0 4 の左端から左方へ低くなるように傾斜している第二柵部 2 4 2 3 と、第二柵部 2 4 2 3 の左方且つ下方で第二柵部 2 4 2 3 との間に遊技球 B が通過可能な

50

隙間をあけた部位から左方の大入賞口 2 0 0 5 へ向かって低くなるように傾斜している第三棚部 2 4 2 4 と、大入賞口 2 0 0 5 の左端から左方へ向かって低くなるように傾斜している第四棚部 2 4 2 5 と、を備えている。

【 0 7 1 5 】

このアタッカユニット 2 4 0 0 は、第一棚部 2 4 2 2 よりも右方の隙間、第二棚部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 との間の隙間、に遊技球 B が進入すると、サブアウト口 2 0 2 1 に受入れられて、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出する。

【 0 7 1 6 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、詳細な図示は省略するが、上棚部 2 4 2 1 と大入賞口 2 0 0 5 との間の遊技球 B が左方へ流通可能な空間内において、当該空間を形成している前壁と後壁とから左右方向へ互い違いとなるように、平面視三角形の複数の当接部が当該空間内に突出している。これら複数の当接部は、大入賞口 2 0 0 5 が閉状態の時に、大入賞口扉 2 4 1 3 上を転動している遊技球 B を、前後方向へ大きくジグザグ状に流通させることができ、大入賞口扉 2 4 1 3 上を流通する遊技球 B の流通時間を長くしている。

10

【 0 7 1 7 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、通常の状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 及びアタッカソレノイド 2 4 1 4 が、夫々非通電 ( O F F ) の状態となっている。この通常の状態では、始動口ソレノイド 2 4 1 2 のプランジャが、図示しないバネの付勢力により前方へ突出していると共に、第二始動口扉 2 4 1 1 が前方へ突出している。この状態では、第二始動口扉 2 4 1 1 が、第二始動口 2 0 0 4 の上方に位置しており、第二始動口扉 2 4 1 1 により第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れが不能な状態となっている。つまり、第二始動口 2 0 0 4 が第二始動口扉 2 4 1 1 により閉鎖されている。

20

【 0 7 1 8 】

また、通常の状態では、アタッカソレノイド 2 4 1 4 のプランジャが、図示しないバネの付勢力により前方へ突出していると共に、大入賞口扉 2 4 1 3 が前方へ突出している。この状態では、大入賞口扉 2 4 1 3 が、大入賞口 2 0 0 5 の上方に位置しており、大入賞口 2 0 0 5 への遊技球 B の受入れが不能な状態となっている。つまり、大入賞口 2 0 0 5 が大入賞口扉 2 4 1 3 により閉鎖されている。

【 0 7 1 9 】

この通常の状態では、第一棚部 2 4 2 2 上に遊技球 B が流下すると、第一棚部 2 4 2 2 の傾斜により遊技球 B が左方へ転動し、第二始動口扉 2 4 1 1 の上面、及び第二棚部 2 4 2 3 を転動した上で、第二棚部 2 4 2 3 の左端から左方へ放出される。第二棚部 2 4 2 3 から左方へ放出された遊技球 B は、その勢いに応じて、第三棚部 2 4 2 4 又は大入賞口扉 2 4 1 3 上に落下し、それらの傾斜により左方へ転動する。なお、第二棚部 2 4 2 3 から左方へ放出された遊技球 B が、上棚部 2 4 2 1 の下面に当接して右方へ跳ね返ると、第二棚部 2 4 2 3 と第三棚部 2 4 2 4 との間の隙間に進入することがある。

30

【 0 7 2 0 】

そして、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している大入賞口扉 2 4 1 3 上を転動している遊技球 B は、上棚部 2 4 2 1 と大入賞口 2 0 0 5 との間の空間に設けられている複数の当接部に対して、交互に当接することとなり、前後方向へジグザグしながら左方へ転動することとなる。大入賞口扉 2 4 1 3 上を左方へ転動した遊技球 B は、第四棚部 2 4 2 5 を転動した後に、その左端からアタッカユニット 2 4 0 0 外へ放出される。第四棚部 2 4 2 5 の左端は、第一始動口 2 0 0 3 よりも低い位置にあるため、第四棚部 2 4 2 5 から左方へ放出された遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受入れられることとなる。

40

【 0 7 2 1 】

アタッカユニット 2 4 0 0 は、上棚部 2 4 2 1 上に遊技球 B が流下すると、その傾斜により左方へ誘導され、第二始動口 2 0 0 4 や大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる機会が与えられることなく、アタッカユニット 2 4 0 0 の左方へ放出される。上棚部 2 4 2 1 の左端は、第一始動口 2 0 0 3 よりも高い位置に設けられているため、上棚部 2 4 2 1 から左方へ放出された遊技球 B は、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられる可能性がある。

50

## 【 0 7 2 2 】

このアタッカユニット 2 4 0 0 では、第一柵部 2 4 2 2 よりも右方に遊技球 B が流下すると、サブアウト口 2 0 2 1 に進入する。また、遊技球 B が、第二柵部 2 4 2 3 と第三柵部 2 4 2 4 との間の隙間に進入すると、サブアウト口 2 0 2 1 に進入する。サブアウト口 2 0 2 1 に進入した遊技球 B は、遊技領域 5 a 内に戻されることなく裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 を通って下方の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出され、循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a に受け渡される。このアタッカユニット 2 4 0 0 では、第一柵部 2 4 2 2 の右側を流通した遊技球 B と、第二柵部 2 4 2 3 と第三柵部 2 4 2 4 の間の隙間を通った遊技球 B とが、何れもサブアウト口 2 0 2 1 に進入するように形成されており、実質的にサブアウト口 2 0 2 1 が二つ設けられている。

10

## 【 0 7 2 3 】

この通常の状態において、普通入賞口 2 0 0 2 に遊技球 B が受入れられることで抽選された普通抽選結果に応じて、始動口ソレノイド 2 4 1 2 に通電 (ON) されると、バネの付勢力に抗してプランジャが後退し、第二始動口扉 2 4 1 1 が後方に移動する。そして、第二始動口扉 2 4 1 1 が後方へ移動することにより、第二始動口 2 0 0 4 の上方が開放された状態となり、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れが可能となる。つまり、第二始動口 2 0 0 4 が開状態となる。

## 【 0 7 2 4 】

第二始動口 2 0 0 4 が開状態の時に、遊技球 B が第二始動口 2 0 0 4 に受入れられると、第二始動口センサ 2 4 0 1 に検知された後に、アタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出される。第二始動口 2 0 0 4 に受入れられてアタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出された遊技球 B は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

20

## 【 0 7 2 5 】

一方、通常の状態において、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選された特別抽選結果 (第一特別抽選結果や第二特別抽選結果) に応じて、アタッカソレノイド 2 4 1 4 に通電 (ON) されると、バネの付勢力に抗してプランジャが後退し、大入賞口扉 2 4 1 3 が後方へ移動する。大入賞口扉 2 4 1 3 が後方へ移動することにより、大入賞口 2 0 0 5 が上方へ開放された状態となり、大入賞口 2 0 0 5 への遊技球 B の受入れが可能な状態となる。つまり、大入賞口 2 0 0 5 が開状態となる。

30

## 【 0 7 2 6 】

大入賞口 2 0 0 5 が開状態の時に、遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられると、下方に設けられている二つの大入賞口センサ 2 4 0 2 のうちの一つに検知された上で、アタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出される。大入賞口 2 0 0 5 に受入れられてアタッカユニット 2 4 0 0 から後方へ放出された遊技球 B は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

## 【 0 7 2 7 】

このように、本実施形態のアタッカユニット 2 4 0 0 によれば、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を、二つの大入賞口センサ 2 4 0 2 の何れかにより検知してから後方へ放出するようにしているため、大入賞口 2 0 0 5 と大入賞口センサ 2 4 0 2 との間で遊技球 B が滞ることを抑制させることができると共に、短時間で多くの遊技球 B を受入れることができる。

40

## 【 0 7 2 8 】

## [ 8 - 8 e . センター役物 ]

次に、表ユニット 2 0 0 0 におけるセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、図 8 4、図 8 5 乃至図 8 8 等を参照して詳細に説明する。図 8 5 (a) はセンター役物における抽選役物の正面図であり、(b) は抽選役物を前方の上方から見た斜視図である。図 8 6 は、センター役物における抽選役物を左右方向の中央で切断した側面断面図である。図 8 7 (a) は抽選役物において遊技球がループ不能な状態を断面で示す説明図

50

であり、(b)は抽選役物において遊技球がループ可能な状態を断面で示す説明図である。図88は、抽選役物における遊技球の流れを示す説明図である。

【0729】

表ユニット2000のセンター役物2500は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前面に取付けられている。センター役物2500は、透明な枠状に形成されている。

【0730】

センター役物2500は、詳細は後述するが、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別図柄や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球Bを受入可能に開閉する役物入賞口2006と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bのみが受入可能となる第二V入賞口2008と、役物入賞口2006に受入れられた後に第二V入賞口2008に受入れられなかった遊技球Bが受入れられるハズレ口2009と、を備えている。

10

【0731】

センター役物2500は、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する役物入賞口センサ2501と、第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2502と、第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2503と、ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bを検知するハズレ口センサ2504と、を備えている。

20

【0732】

センター役物2500は、枠状に形成されている本体ユニット2510と、本体ユニット2510の枠内の下部に設けられている抽選役物2550と、を備えている。本体ユニット2510は、役物入賞口2006及び第一V入賞口2007を有している。抽選役物2550は、第二V入賞口2008及びハズレ口2009を有している。

【0733】

[8-8e-1.本体ユニット]

センター役物2500の本体ユニット2510について詳細に説明する。本体ユニット2510は、役物入賞口2006を有している。本体ユニット2510は、遊技パネル1100(パネル板1110)の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム2511と、センターフレーム2511の外側から枠の内側へ遊技球Bを夫々誘導可能なワープ通路2512と、センターフレーム2511の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路2512を流通した遊技球Bを左右方向へ転動させた後に遊技領域5a内へ放出させるステージ2513と、を備えている。

30

【0734】

センターフレーム2511は、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112に挿入されると共に開口部1112の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部2511aと、挿入部2511aの前端外周から外方へ突出しており遊技パネル1100のパネル板1110の前面に当接する平板状のフランジ部2511bと、フランジ部2511bよりも前方へ延出しており遊技領域5aを流下する遊技球Bが遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の内部に流入することを規制する流入規制部2511cと、挿入部2511aの前端内周から突出している平板状のサポート部2511dと、を有している。

40

【0735】

挿入部2511aは、遊技盤5に組立てた状態で、その後端が遊技パネル1100のパネル板1110の後面と一致するように設けられている。流入規制部2511cは、遊技盤5に組立てた状態で、枠状(環状)の下辺部を除いた前端が、遊技パネル1100のパネル板1110の前面よりも前方に突出している。これにより、遊技盤5に組立てた状態で、流入規制部2511cによってセンター役物2500(センターフレーム2511)の外側から枠内の内側への遊技球Bの侵入(流入)を防止(規制)することができる。

50

## 【0736】

フランジ部2511bとサポート部2511dの厚さは、パネル板1110の厚さよりも薄く（パネル板1110の厚さの1/4～1/5の厚さ）形成されている。フランジ部2511bとサポート部2511dは、前後方向の同じ位置で挿入部2511aから突出している。

## 【0737】

サポート部2511dは、挿入部2511aの内周において、部分的に複数設けられている。また、サポート部2511dは、挿入部2511aにおけるフランジ部2511bの突出していない部位にも設けられており、挿入部2511a（センターフレーム2511）を補強している。また、サポート部2511dは、挿入部2511aから突出した端  
10  
辺が、挿入部2511aの正面形状に倣った形状、若しくは、直線状に形成されており、サポート部2511dが目立たないようにしている。このサポート部2511dは、挿入部2511aからの突出量を、サポート部2511dの厚さからパネル板1110の厚さまで、の範囲（1mm～10mm）内としており、補強としての効果を発揮させつつ遊技者から目立ち難いようにしている。

## 【0738】

ワープ通路2512は、流入規制部2511cにおける正面視左側の部位において、遊技領域5a内の遊技球Bが進入可能に開口している。ワープ通路2512は、進入した遊技球Bを、ステージ2513へ誘導することができる。ワープ通路2512の一部は、センターフレーム2511により形成されている。  
20

## 【0739】

ステージ2513は、センターフレーム2511における挿入部2511aに取付けられている。ステージ2513は、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット2100の第一始動口2003の直上と対応した位置、つまり、センター役物2500を遊技パネル1100のパネル板1110に取付けた状態で左右方向の略中央の位置が、その左右両側よりも若干高くなるような波状（W字状）に形成されている。このステージ2513は、左右方向中央の左右両側よりも若干高くなっている部位（中央放出部2513a）と、その左右両側の最も低くなっている部位（サイド放出部2513b）とが、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの部位から遊技球Bを遊技領域5a内へ放出させることができる。  
30

## 【0740】

ステージ2513は、遊技盤5に組立てた状態で、その左右方向中央の高くなっている部位（中央放出部2513a）が、始動口ユニット2100の第一始動口2003の直上に位置している。これにより、ステージ2513の中央の中央放出部2513aから遊技球Bが放出されると、極めて高い確率で第一始動口2003に受入れられる。

## 【0741】

また、センター役物2500の本体ユニット2510は、センターフレーム2511の右上隅に設けられており、遊技球Bが流通可能な二つの通路からなる案内通路群2520を、備えている。案内通路群2520は、普通入賞口2002及びアタッカユニット2400の上方へ遊技球Bを案内するものである。  
40

## 【0742】

案内通路群2520は、図84に示すように、センターフレーム2511の流入規制部2511cの枠外に設けられており、上部の入口が衝止部1006の部位に設けられている第一案内通路2521と、上部の入口が第一案内通路2521の入口の左側に隣接して設けられている第二案内通路2522と、から構成されている。案内通路群2520（第一案内通路2521及び第二案内通路2522）は、何れも無色透明な部材により形成されており、内部を流通する遊技球Bを、前方から視認することができる。

## 【0743】

第一案内通路2521は、前構成部材1000の衝止部1006から垂直に短く下方へ延びた後に右方へ直角に屈曲し、右レール1005に近接すると、下方へ屈曲して右レ  
50

ル 1 0 0 5 に沿って延び、遊技領域 5 a の高さの下から 3 / 4 の高さ付近で左方へ屈曲して、緩い角度で低くなるように左方へ延び、第二案内通路 2 5 2 2 の入口よりも遊技球 B 一つ分左側の位置で下方へ屈曲して遊技領域 5 a の中央の高さまで延びた上で、右方へ屈曲して右ルール 1 0 0 5 付近まで延び、その後下方へ屈曲して出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

【 0 7 4 4 】

第一案内通路 2 5 2 1 は、前後方向へは屈曲しておらず、遊技パネル 1 1 0 0 の前面と略同一面上で遊技球 B を下方へ案内している。第一案内通路 2 5 2 1 における上側の左方へ延びている部位に、役物入賞口 2 0 0 6 が設けられている。また、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の下方には、普通入賞口 2 0 0 2 が上方へ向けて開口している。

10

【 0 7 4 5 】

一方、第二案内通路 2 5 2 2 は、第一案内通路 2 5 2 1 の入口から左方へ間隔をあけた部位で、上方へ向かって入口が開口している。第二案内通路 2 5 2 2 は、上端の入口から略真直ぐに下方へ延び、第一案内通路 2 5 2 1 が最初に右方へ屈曲する部位の高さよりも低い高さの位置で後方へ屈曲した上で、遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも後側で下方へ屈曲して第一案内通路 2 5 2 1 と前後方向に並んだ状態で、第一案内通路 2 5 2 1 における最も左方に位置して下方へ延びている部位と左右方向が概ね一致するように下方へ延び、遊技領域 5 a の中央の高さの部位でクランク状に右方へ屈曲した上で下方へ屈曲し、そして、第一案内通路 2 5 2 1 における下側の右方へ延びている部位よりも下方の部位で前方へ屈曲した後に、第一案内通路 2 5 2 1 と前後方向が同一面となった状態で、第一案内通路 2 5 2 1 における下側の右方へ延びている部位の下側に沿って延びるように右方へ屈曲し、その後、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の左側に隣接するように下方へ屈曲して、出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

20

【 0 7 4 6 】

また、本体ユニット 2 5 1 0 は、案内通路群 2 5 2 0 のうちの一つの通路（ここでは、第一案内通路 2 5 2 1 ）の途中に設けられており、第一始動口 2 0 0 3 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果に応じて遊技球 B が受入可能となる役物入賞口 2 0 0 6 と、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 に振分ける第一振分装置 2 5 3 0 と、第一振分装置 2 5 3 0 によりチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 に振分ける第二振分装置 2 5 4 0 と、第二振分装置 2 5 4 0 により第一 V 入賞口 2 0 0 7 に振分けられなかった遊技球 B（第二スカ口 2 5 4 1 に振分けられた遊技球 B）を抽選役物 2 5 5 0 へ誘導する抽選案内通路 2 5 4 5 と、を備えている。

30

【 0 7 4 7 】

本体ユニット 2 5 1 0（センター役物 2 5 0 0）における役物入賞口 2 0 0 6 は、第一案内通路 2 5 2 1 における上側の左方へ延びている部位に設けられており、当該部位の左右方向の略全長に亘って左右に延びていると共に、上方へ向かって開口している。役物入賞口扉 2 5 1 5 は、前後に延びていると共に、左端が低くなるように左右に延びた板状に形成されており、前後に進退することで上方へ開口している役物入賞口 2 0 0 6 を開閉可能としている。役物入賞口扉 2 5 1 5 は、前進することで役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖することができ、役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖している状態では、第一案内通路 2 5 2 1 における左方へ延びている部位の底面を形成して、上流側から流通してきた遊技球 B を、第一案内通路 2 5 2 1 の出口側へ誘導することができる。

40

【 0 7 4 8 】

役物入賞口扉 2 5 1 5 は、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6 の駆動によって後退することで役物入賞口 2 0 0 6 を開放して、第一案内通路 2 5 2 1 を流通してきた遊技球 B を、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れさせることができる。この役物入賞口扉 2 5 1 5 は、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6 が OFF（非通電時）の時は役物入賞口 2 0 0 6 を閉鎖し、役物入賞口ソレノイド 2 5 1 6 が ON（通電時）の時は役物入賞口 2 0 0 6 を開放させる。

【 0 7 4 9 】

50

第一振分装置 2 5 3 0 は、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられて役物入賞口センサ 2 5 0 1 により検知された遊技球 B が進入可能なチャンス口 2 5 3 1 及び第一スカ口 2 5 3 2 と、遊技球 B を一つのみ収容可能な収容部 2 5 3 3 a を外周面に有し、前後方向の軸周りに回動可能な振分回転体 2 5 3 3 と、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a が右方を向いている状態と上方を向いている状態との間で振分回転体 2 5 3 3 を回動させるための第一振分ソレノイド 2 5 3 4 ( 図 9 3 を参照 ) と、を備えている。振分回転体 2 5 3 3 は、外周面が後方へ窄まった円錐台状に形成されている。

【 0 7 5 0 】

第一振分装置 2 5 3 0 のチャンス口 2 5 3 1 は、遊技球 B の流れに対して振分回転体 2 5 3 3 よりも下流側に設けられており、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容された遊技球 B が進入可能とされており、振分回転体 2 5 3 3 の右方に設けられている。チャンス口 2 5 3 1 は、第二振分装置 2 5 4 0 に繋がっている。第一スカ口 2 5 3 2 は、遊技球 B の流れに対して振分回転体 2 5 3 3 よりも上流側に設けられており、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容されなかった遊技球 B が進入し、振分回転体 2 5 3 3 の上方に設けられている。第一スカ口 2 5 3 2 は、前方へ向かって開口しており、進入した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 よりも後方へ誘導する。

10

【 0 7 5 1 】

第一振分装置 2 5 3 0 は、第一振分ソレノイド 2 5 3 4 が OFF ( 非通電 ) の状態では、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a が右方を向いている。この状態で、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、役物入賞口センサ 2 5 0 1 に検知された後に振分回転体 2 5 3 3 へ上方から流下すると、振分回転体 2 5 3 3 の外周面に当接する。この振分回転体 2 5 3 3 の外周面は、後方へ窄まった円錐台状に形成されているため、外周面の傾斜により遊技球 B が後方へ誘導され、第一スカ口 2 5 3 2 へ進入することとなる。

20

【 0 7 5 2 】

一方、第一振分ソレノイド 2 5 3 4 が ON ( 通電 ) の状態では、振分回転体 2 5 3 3 が反時計回りの方向へ 9 0 度回動して、収容部 2 5 3 3 a が上方を向いている状態となる。この状態で、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、役物入賞口センサ 2 5 0 1 に検知された後に振分回転体 2 5 3 3 へ上方から流下すると、収容部 2 5 3 3 a に一つのみ収容される。振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に遊技球 B が収容されている状態で、役物入賞口 2 0 0 6 側から更に遊技球 B が上方から振分回転体 2 5 3 3 へ流下すると、当該遊技球 B が収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B に当接した後に、後方の第一スカ口 2 5 3 2 に進入することとなる。第一スカ口 2 5 3 2 に進入した遊技球 B は、センサにより検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受渡され、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

30

【 0 7 5 3 】

収容部 2 5 3 3 a に遊技球 B が収容されている状態で、第一振分ソレノイド 2 5 3 4 により振分回転体 2 5 3 3 が時計回りの方向へ 9 0 度回動して、収容部 2 5 3 3 a が右方を向くと、収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B が、収容部 2 5 3 3 a から右方へ回転しチャンス口 2 5 3 1 に受入れられることとなる。チャンス口 2 5 3 1 に受入れられた遊技球 B は、次の第二振分装置 2 5 4 0 へ送られる。

40

【 0 7 5 4 】

このように、第一振分装置 2 5 3 0 では、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を、チャンス口 2 5 3 1 側 ( 第二振分装置 2 5 4 0 側 ) 、又は、第一スカ口 2 5 3 2 側の何れかに振分けることができる。

【 0 7 5 5 】

第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振分装置 2 5 3 0 において、チャンス口 2 5 3 1 へ振分けられた遊技球 B を、第二スカ口 2 5 4 1 又は第一 V 入賞口 2 0 0 7 の何れかに振分けるものである。第二振分装置 2 5 4 0 は、正面視において、第一振分装置 2 5 3 0 と、案内通路群 2 5 2 0 の出口との間の高さに設けられている。第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振

50



分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 よりも後方に設けられている。

【 0 7 5 6 】

第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容されてチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が進入可能に設けられている第二スカ口 2 5 4 1 及び第一 V 入賞口 2 0 0 7 と、前後方向へ進退することで第二スカ口 2 5 4 1 を開閉可能としている振分片 2 5 4 3 と、振分片 2 5 4 3 を進退させるための第二振分ソレノイド 2 5 4 4 ( 図 9 3 を参照 ) と、を備えている。

【 0 7 5 7 】

第二スカ口 2 5 4 1 は、振分回転体 2 5 3 3 よりも右方の位置で上方へ向かって開口しており、チャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が上方から供給される。第一 V 入賞口 2 0 0 7 は、第二スカ口 2 5 4 1 の右側に隣接して設けられており、上方へ向かって開口している。振分片 2 5 4 3 は、右方へ低くなるように傾斜している平板状で、前方へ突出することで第二スカ口 2 5 4 1 の上端開口を閉鎖して第二スカ口 2 5 4 1 への遊技球 B の受入れを不能とすることができると共に、上面に当接した遊技球 B を右方へ誘導して第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ受入れさせることができる。

10

【 0 7 5 8 】

第二振分装置 2 5 4 0 は、第二振分ソレノイド 2 5 4 4 が OFF ( 非通電 ) の状態では、振分片 2 5 4 3 が前進しており、第二スカ口 2 5 4 1 を閉鎖している。この状態で、第一振分装置 2 5 3 0 においてチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が流下してくると、振分片 2 5 4 3 の上面に当接し、振分片 2 5 4 3 の傾斜により右方へ誘導されて第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられる ( 振分けられる ) 。第一 V 入賞口 2 0 0 7 に振分けられた遊技球 B は、第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b に排出される。

20

【 0 7 5 9 】

一方、第二振分ソレノイド 2 5 4 4 が ON ( 通電 ) の状態では、振分片 2 5 4 3 が後退して、第二スカ口 2 5 4 1 が上方へ開放された状態となり、第二スカ口 2 5 4 1 への遊技球 B の受入れが可能な状態となる。この状態で、第一振分装置 2 5 3 0 においてチャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B が流下してくると、当該遊技球 B が後退している振分片 2 5 4 3 の前方を通過して第二スカ口 2 5 4 1 に受入れられる ( 振分けられる ) こととなる。そして、第二スカ口 2 5 4 1 に振分けられた遊技球 B は、抽選案内通路 2 5 4 5 により左方の抽選役物 2 5 5 0 へ誘導される。

30

【 0 7 6 0 】

このように、第二振分装置 2 5 4 0 では、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容された遊技球 B、つまり、チャンス口 2 5 3 1 に振分けられた遊技球 B を、第二スカ口 2 5 4 1 ( 抽選役物 2 5 5 0 ) 側、又は、第一 V 入賞口 2 0 0 7 側、の何れかに振分けることができる。

【 0 7 6 1 】

抽選案内通路 2 5 4 5 には、遊技球 B の流通を検知する抽選役物入球センサ 2 5 4 6 が設けられている。この抽選役物入球センサ 2 5 4 6 により遊技球 B が検知されると、周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 により、演出表示装置 1 6 0 0、本体枠スピーカ 5 0 3、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられる LED 等を制御して、抽選役物 2 5 5 0 内での遊技球 B の抽選 ( 振分け ) を盛り上げる演出が実行される。これにより、第二振分装置 2 5 4 0 において第二スカ口 2 5 4 1 に遊技球 B が振分けられることで、遊技者の残念な気分を払拭して抽選役物 2 5 5 0 に対する期待感を高めさせる。

40

【 0 7 6 2 】

[ 8 - 8 e - 2 . 抽選役物 ]

センター役物 2 5 0 0 における抽選役物 2 5 5 0 について、主に図 8 5 乃至図 8 8 等を参照して詳細に説明する。センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 は、枠状に形成され

50

ている本体ユニット 2510 の枠内の下部に設けられており、第二 V 入賞口 2008 及びハズレ口 2009 を有している。この抽選役物 2550 は、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が供給される。詳しくは、役物入賞口 2006 に受入れられて第一振分装置 2530 によりチャンス口 2531 に振分けられた上で、更に、第二振分装置 2540 により第二スカ口 2541 に振分けられた遊技球 B が供給される。また、抽選役物 2550 は、第二 V 入賞口 2008 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2503 と、ハズレ口 2009 に受入れられた遊技球 B を検知するハズレ口センサ 2504 と、を備えている。

#### 【0763】

センター役物 2500 の抽選役物 2550 は、第二振分装置 2540 により第二スカ口 2541 へ振分けられて抽選案内通路 2545 を流通した遊技球 B が供給され、左方へ向かって低くなるように傾斜している誘導路 2551 と、誘導路 2551 を流通した遊技球 B をループ側又は非ループ側（ハズレ口 2009 側）の何れかに振分ける振分部 2552 と、振分部 2552 によりループ側に振分けられた遊技球 B を後方へ打撃可能な打撃部 2553 と、打撃部 2553 により後方へ打撃された遊技球 B が供給され、前方へ向かって低くなるように傾斜していると共に、上下方向の軸芯周りに対して揺動するように往復回動可能な揺動樋 2554 と、揺動樋 2554 により誘導された遊技球 B が転動し、前方の誘導路 2551 へ向かって低くなるように傾斜している前後及び左右に広い面状で、下流端付近に第二 V 入賞口 2008 が設けられているテーブル 2555 と、テーブル 2555 における第二 V 入賞口 2008 と揺動樋 2554 との間に設けられており、上下方向の軸芯周りに対して揺動可能な一対の揺動片 2556 と、を有している。

#### 【0764】

この抽選役物 2550 は、詳細は後述するが、振分部 2552 により遊技球 B がループ側へ振分けられる限り、第二 V 入賞口 2008 が設けられているテーブル 2555 から放出された遊技球 B が打撃部 2553 へ供給され、打撃部 2553 とテーブル 2555 との間で遊技球 B がループすることが可能なものである。

#### 【0765】

抽選役物 2550 の誘導路 2551 は、抽選役物 2550 の右端辺に沿って後端付近から前端まで前方が低くなるように延出した後に、抽選役物 2550 の前端辺に沿って左端付近まで左方が低くなるように延出しており、平面視において L 字状に形成されている。この誘導路 2551 は、遊技球 B の直径よりもやや大きい幅で延出している。誘導路 2551 には、右端辺に沿って前後方向へ延出している部位に、抽選案内通路 2545 から遊技球 B が供給される。

#### 【0766】

抽選役物 2550 の振分部 2552 は、誘導路 2551 の左右方向へ延出している部位における下流端（左端）に近い部位に設けられている。振分部 2552 は、誘導路 2551 を貫通し上方へ向かって開口しているハズレ口 2009 と、ハズレ口 2009 の左端付近において前後方向へ延びた軸芯周りに対して回動可能に設けられておりハズレ口 2009 を開閉可能としているハネ橋状の振分橋 2557 と、振分橋 2557 を回動させるための抽選ループソレノイド 2558（図 93 を参照）と、を備えている。誘導路 2551 は、ハズレ口 2009 を境にして上流側と下流側とに分割されている。

#### 【0767】

振分橋 2557 は、平面視において、左右に長い平板状に形成されており、左辺側が前後方向の軸芯周りに対して回動可能に支持されており、右辺側が自由端とされている。振分橋 2557 は、右辺側がハズレ口 2009 の右辺に接近して左右方向へ延びて倒れた状態のループ位置（図 87（a）を参照）と、右辺側が左辺側の上方へ位置して上下方向へ延びて直立した状態の非ループ位置（図 87（b）を参照）と、の間で回動可能に設けられている。

#### 【0768】

振分橋 2557 は、ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2009 により上流側と

下流側とに二つに分割された誘導路 2 5 5 1 を橋渡すような状態となり、振分橋 2 5 5 7 上を通過して遊技球 B が上流側から下流側へ転動することができる。つまり、振分橋 2 5 5 7 は、ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2 0 0 9 を閉鎖して、遊技球 B を受入不能することができる。一方、振分橋 2 5 5 7 は、非ループ位置の状態となることで、ハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開放された状態となり、上流から転動してきた遊技球 B を、下流側へ渡すことなくハズレ口 2 0 0 9 へ受入れさせることができる。このように、振分橋 2 5 5 2 では、振分橋 2 5 5 7 によって遊技球 B をループ側又は非ループ側の何れかに振分けることができる。

#### 【 0 7 6 9 】

この振分橋 2 5 5 7 は、遊技球 B の転動面とは反対側に、×印が施されて旗状に形成されている振分表示部 2 5 5 7 a が設けられている。この振分表示部 2 5 5 7 a は、振分橋 2 5 5 7 がハズレ口 2 0 0 9 を開放する非ループ位置の状態になると、遊技者側から視認可能となる。これにより、遊技者に対して遊技球 B が下流側の打撃部 2 5 5 3 へ行けない（ループすることができない）状態であることを認識させることができる。

#### 【 0 7 7 0 】

また、振分橋 2 5 5 7 は、回動可能に支持されている左端側が、テーブル 2 5 5 5 の下流端（前端辺）における左端よりも左方に設けられている。従って、テーブル 2 5 5 5 から誘導路 2 5 5 1 側へ放出される遊技球 B は、非ループ位置の振分橋 2 5 5 7 よりも右方の部位に放出されるため、非ループ位置の時にテーブル 2 5 5 5 から遊技球 B が、二つに分割されている誘導路 2 5 5 1 の下流側（振分橋 2 5 5 7 よりも下流側）へ行くことはなく、開放されているハズレ口 2 0 0 9 に受入れられる。

#### 【 0 7 7 1 】

抽選役物 2 5 5 0 の打撃部 2 5 5 3 は、前端が誘導路 2 5 5 1 の下流端よりも低く後方へ向かって高くなるように傾斜しており振分橋 2 5 5 2 によりループ側に振分けられた遊技球 B が供給される登坂部 2 5 5 9 と、登坂部 2 5 5 9 の下流端に設けられており遊技球 B を打撃可能な扇状の打撃片 2 5 6 0 と、打撃片 2 5 6 0 を登坂部 2 5 5 9 と垂直な軸芯周りに対して回転させる打撃片駆動モータ 2 5 6 1（図 9 3 を参照）と、を備えている。

#### 【 0 7 7 2 】

扇状の打撃片 2 5 6 0 は、打撃片駆動モータ 2 5 6 1 により比較的早い速度で回転させられている。従って、遊技球 B が打撃片 2 5 6 0 の設けられている部位に到達するタイミングと、打撃片 2 5 6 0 の回転位置のタイミングと、によって遊技球 B が打撃される強さが区々となる。そのため、遊技球 B がある程度強く打撃されると、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えて後方の揺動樋 2 5 5 4 側へ行くことができ、打撃が弱いと、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えることができず、前方へ戻ってくることとなる。これにより、遊技球 B が強く打撃されて揺動樋 2 5 5 4（テーブル 2 5 5 5）側へ行くか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。また、打撃片 2 5 6 0 による打撃が弱いと遊技球 B が戻ってくるため、当該遊技球 B による遊技が確定するまでの時間を長くすることができると共に、遊技者に対して得した気分させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

#### 【 0 7 7 3 】

この抽選役物 2 5 5 0 は、打撃部 2 5 5 3 と揺動樋 2 5 5 4 との間に、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B が供給され、左右両端が高く中央が低くなるように湾曲している揺動通路 2 5 6 2 と、揺動通路 2 5 6 2 の中央に設けられており遊技球 B を揺動樋 2 5 5 4 へ放出する放出口 2 5 6 3 と、を有している。揺動通路 2 5 6 2 の高くなっている左右両端付近には複数の凹凸が設けられており、遊技球 B の転動速度を減衰させることができる。この揺動通路 2 5 6 2 は、抽選役物 2 5 5 0 の後端辺に沿って設けられており、テーブル 2 5 5 5 よりも後ろに設けられている。打撃部 2 5 5 3 から揺動通路 2 5 6 2 へ供給された遊技球 B は、ステージ 2 5 1 3 と同様に、左右方向へ転動した後に、中央の放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 へ放出される。

#### 【 0 7 7 4 】

10

20

30

40

50

抽選役物 2 5 5 0 の揺動樋 2 5 5 4 は、円盤状に形成されており、中心から外周へ向かって延出している樋状に凹んだ樋部 2 5 5 4 a を有している。円盤状の揺動樋 2 5 5 4 は、後側が高くなるようにその回転軸が傾斜している。抽選役物 2 5 5 0 は、揺動樋 2 5 5 4 を所定角度の範囲内で往復回動させるための樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 ( 図 9 3 を参照 ) を有している。この揺動樋 2 5 5 4 は、樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 によって、樋部 2 5 5 4 a の先端が前方の第二 V 入賞口 2 0 0 8 を向いている状態を中心として、その先端が所定の角度の範囲で左右方向を向くように往復回動する。

【 0 7 7 5 】

揺動樋 2 5 5 4 は、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央の後端 ( 上端 ) に設けられており、放出口 2 5 6 3 から放出された遊技球 B が樋部 2 5 5 4 a に受け渡される。樋部 2 5 5 4 a に受け渡された遊技球 B は、揺動樋 2 5 5 4 が往復回動しているため、テーブル 2 5 5 5 における樋部 2 5 5 4 a の先端が向いている回動方向に応じた扇状の範囲内へ遊技球 B を放出させることができる。この際に、受け取られた遊技球 B が樋部 2 5 5 4 a を転動して先端から放出されるまでのも、揺動樋 2 5 5 4 が回動しているため、当該回動により遊技球 B に慣性力が作用することとなる。そのため、樋部 2 5 5 4 a の先端から放出された遊技球 B は、樋部 2 5 5 4 a の向いている方向へ真直ぐにテーブル 2 5 5 5 上を転動することはなく、転動方向が予想し難くなっている。

【 0 7 7 6 】

抽選役物 2 5 5 0 のテーブル 2 5 5 5 は、前端側が低くなるように傾斜しており、下流端となる前端側の左右方向の長さが、後端の左右方向の長さよりも短く形成されている。また、テーブル 2 5 5 5 は、左右方向中央の上端に揺動樋 2 5 5 4 が設けられていると共に、左右方向中央の下端付近に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている。テーブル 2 5 5 5 は、左右方向中央において揺動樋 2 5 5 4 から第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ延びている中央溝 2 5 5 5 a を有していると共に、左右方向中央の下端付近において周囲よりも凹んでいる凹部 2 5 5 5 b を有している。凹部 2 5 5 5 b は、五角形のホームベース状に凹んでおり、その底部に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている。

【 0 7 7 7 】

このテーブル 2 5 5 5 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ続く中央溝 2 5 5 5 a や、底部に第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられている凹部 2 5 5 5 b を有しているため、遊技者に対して、それらに遊技球 B が進入すると第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるように思わせることができ、テーブル 2 5 5 5 上を転動している遊技球 B の動きを楽しませることができる。

【 0 7 7 8 】

テーブル 2 5 5 5 の下流端である前端側は、前方の誘導路 2 5 5 1 よりも高い位置に設けられている。従って、誘導路 2 5 5 1 を流通している遊技球 B が、打撃部 2 5 5 3 及び揺動樋 2 5 5 4 を経由せずにテーブル 2 5 5 5 上へ供給されることはない。

【 0 7 7 9 】

抽選役物 2 5 5 0 の揺動片 2 5 5 6 は、テーブル 2 5 5 5 における揺動樋 2 5 5 4 と第二 V 入賞口 2 0 0 8 との間で、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央を境にして左右対称の位置に、左右対称に一对が設けられている。揺動片 2 5 5 6 は、流滴状に形成されており、基端となる円形の部位を前側にして尖った先端を後方へ向けていると共に、円形の基端側を中心として回動可能に設けられている。

【 0 7 8 0 】

抽選役物 2 5 5 0 は、一对の揺動片 2 5 5 6 を上下方向の軸芯周りに対して所定角度範囲内で往復回動させることで揺動させるための揺動片ソレノイド 2 5 6 5 を備えている。一对の揺動片 2 5 5 6 は、一つの揺動片ソレノイド 2 5 6 5 により、互いに相反する方向へ回動するように設けられている。

【 0 7 8 1 】

一对の揺動片 2 5 5 6 は、揺動片ソレノイド 2 5 6 5 により回動されるため、駆動モータにより回動される場合と比較して、回動速度が速くなっている。従って、揺動片 2 5 5

10

20

30

40

50

6が揺動して動いている時に、揺動片2556に遊技球Bが当接すると、当該遊技球Bを強く跳ね飛ばすことができる。従って、揺動片2556の回動方向によって、当接した遊技球Bを、テーブル2555の左右方向中央側へ送ったり左右方向両端側へ送ったりすることができ、遊技球Bの流れに変化を付与することができる。

【0782】

一对の揺動片2556は、尖った先端が互いに接近している状態では、揺動片2556同士の間隔が狭くなると共に、揺動片2556の後方を向いている面部が、前方へ向かうに従って左右方向中央から遠ざかるように傾斜しており、一对の揺動片2556が後方へ窄まった状態となっている。これにより、揺動樋2554やテーブル2555の後方から流下してきた遊技球Bが、一对の揺動片2556の間を通ると、第二V入賞口2008に受け入れられる可能性が高くなり、一对の揺動片2556における後方を向いている面部に当接すると、その傾斜により左右方向中央から遠ざかる方向へ誘導されるため、第二V入賞口2008に受け入れられる可能性が低くなる。

10

【0783】

一方、一对の揺動片2556が、それらの尖った先端が互いに遠ざかっている状態（図88において破線で示す状態）では、揺動片2556の後方を向いている面部が、前方へ向かうに従って左右方向中央に接近するように傾斜しており、一对の揺動片2556が後方へ拡開した状態となっている。これにより、揺動樋2554やテーブル2555の後方から流下してきた遊技球Bが、一对の揺動片2556における後方を向いている面部に当接すると、その傾斜により左右方向中央へ誘導され、第二V入賞口2008に受け入れられる可能性がある。

20

【0784】

従って、一对の揺動片2556が後方へ拡開している状態では、揺動片2556に当接した遊技球Bが左右方向の中央へ誘導されるため、一对の揺動片2556が後方へ窄まっている状態と比較して、後方から流下してきた遊技球Bが第二V入賞口2008に受け入れられる可能性が高くなっている。換言すると、一对の揺動片2556の状態に応じて、第二V入賞口2008への遊技球Bの受入確率を変化させることができる。

【0785】

本実施形態の抽選役物2550は、上方から全体を覆う透明なカバー2566を備えている（図78乃至図80等を参照）。このカバー2566により、抽選案内通路2545を通して供給された遊技球Bが、抽選役物2550から外部へ飛び出してしまうことを防止することができると共に、抽選案内通路2545以外の外部から遊技球Bが供給される（侵入する）ことを防止することができる。

30

【0786】

次に、抽選役物2550での遊技球Bの流れについて説明する。抽選役物2550には、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球Bが受け入れられて抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果（例えば、「役物当り」）に応じて、所定パターンで開閉する役物入賞口2006に受け入れられた遊技球Bの一つが、抽選案内通路2545を通過して誘導路2551の上流付近に供給される。誘導路2551の上流付近に供給された遊技球Bは、誘導路2551の傾斜に従って左方の振分部2552へ向かって転動する。

40

【0787】

振分部2552では、所定時間の間、振分橋2557が倒れてループ位置の状態となっているおり、上流側から転動してきた遊技球Bが、振分橋2557を通過して下流側の打撃部2553へ転動することとなる。そして、打撃部2553へ供給された遊技球Bは、回転している打撃片2560により後方へ打撃されることで、後方へ延出している登坂部2559を登るように転動することとなる。

【0788】

この際に、打撃片2560が扇形に形成されていると共に、比較的早い速度で回転しているため、打撃片2560の回転位置に対する遊技球Bが当接するタイミングによっては、遊技球Bに強く当接したり、遊技球Bに掠るように当接したり、することとなり、後方

50

へ打撃される遊技球 B の勢いが様々となる。従って、打撃片 2 5 6 0 による打撃が弱いと、後方へ高くなっている登坂部 2 5 5 9 を登り切ることができず、登坂部 2 5 5 9 を戻ってきてしまい、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりすることがある。

【 0 7 8 9 】

そして、打撃片 2 5 6 0 により打撃された遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越えると、後方に設けられている揺動通路 2 5 6 2 に進入し、左右方向中央が低くなっている揺動通路 2 5 6 2 を左右方向へ転動することとなる。この際に、揺動通路 2 5 6 2 の左右両端付近には複数の凹凸が設けられているため、遊技球 B が凹凸の部位を通ることで、凹凸の衝撃により転動速度が減衰することとなる。これにより、打撃片 2 5 6 0 により打撃されて登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B の勢いを低減させることができる。

10

【 0 7 9 0 】

揺動通路 2 5 6 2 を左右方向へ揺動するように転動した遊技球 B は、最後に中央に設けられている放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 を介してテーブル 2 5 5 5 上に放出される。この際に、揺動樋 2 5 5 4 は、樋揺動駆動モータ 2 5 6 4 により所定角度の範囲内において往復するように揺動回動しているため、遊技球 B が放出口 2 5 6 3 から揺動樋 2 5 5 4 へ放出されるタイミングと、揺動樋 2 5 5 4 の回動位置とのタイミングと、によって揺動樋 2 5 5 4 から様々な方向へ遊技球 B が放出されることとなる。

【 0 7 9 1 】

揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 へ放出された遊技球 B は、テーブル 2 5 5 5 の傾斜に従って前方へ転動し、前端辺から誘導路 2 5 5 1 へ放出されることとなる。この際に、テーブル 2 5 5 5 の前後方向の中央付近には、左右に離隔して設けられている一对の揺動片 2 5 5 6 が揺動しているため、揺動片 2 5 5 6 により当接した遊技球 B を弾いて転動方向を変化させることができる。また、テーブル 2 5 5 5 の左右方向中央における前端付近には、第二 V 入賞口 2 0 0 8 が設けられているため、テーブル 2 5 5 5 を転動している遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられることがある。

20

【 0 7 9 2 】

第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられた遊技球 B は、第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。この第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受け入れられると、大入賞口 2 0 0 5 を所定のパターンで開閉させる有利遊技状態としての「大当り遊技」が実行される。従って、遊技球 B が抽選役物 2 5 5 0 に供給されると、当該遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受け入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

30

【 0 7 9 3 】

テーブル 2 5 5 5 の前端辺から誘導路 2 5 5 1 へ放出された遊技球 B は、所定の時間内であれば、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態となっているため、振分橋 2 5 5 7 を通って打撃部 2 5 5 3 へ供給されることとなる。従って、振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態では、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受け入れられない限り、打撃部 2 5 5 3 とテーブル 2 5 5 5 との間を遊技球 B が何回でもループすることができる。つまり、振分橋 2 5 5 7 がループ位置の状態では、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受け入れ機会が何度でも訪れる。これにより、テーブル 2 5 5 5 を転動している遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられなかった場合でも、ループ位置の振分橋 2 5 5 7 を通ることで、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受け入れ可能となる機会が再び訪れるため、遊技者を継続して楽しませることができる。

40

【 0 7 9 4 】

そして、所定時間が経過すると、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置から、立上った非ループ位置の状態となり、振分橋 2 5 5 7 により閉鎖されていたハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開放される。この状態では、テーブル 2 5 5 5 の前端辺から放出された遊技球 B や、誘導路 2 5 5 1 を転動してきた遊技球 B が、ハズレ口 2 0 0 9 に受け入れられるこ

50

ととなり、遊技球 B がループすることなく抽選役物 2 5 5 0 での抽選が終了する。この際に、直立した振分橋 2 5 5 7 により、×印の旗を模した振分表示部 2 5 5 7 a が立上って視認可能となるため、振分表示部 2 5 5 7 a により遊技者に対して遊技球 B がループしないことを認識させることができる。

【 0 7 9 5 】

ハズレ口 2 0 0 9 に受け入れられた遊技球 B は、ハズレ口センサ 2 5 0 4 に検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。

【 0 7 9 6 】

このように、本実施形態の抽選役物 2 5 5 0 によれば、役物入賞口 2 0 0 6 から供給された遊技球 B が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。また、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられなかった場合でも、振分部 2 5 5 2 の振分橋 2 5 5 7 がループ位置の時には、当該遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 を介して再び第二 V 入賞口 2 0 0 8 の上流に位置している揺動樋 2 5 5 4 へ送られてループするため、再び第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受け入れられる機会が与えられることで、遊技者に対して再び期待感を付与ことができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【 0 7 9 7 】

[ 8 - 8 f . 普通入賞口ユニット ]

次に、表ユニット 2 0 0 0 における普通入賞口ユニット 2 6 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、及び図 8 4 等を参照して説明する。普通入賞口ユニット 2 6 0 0 は、普通入賞口 2 0 0 2 を有しており、遊技領域 5 a 内における左端付近で、上下方向の中央よりも下方の部位に設けられている。この普通入賞口ユニット 2 6 0 0 は、アタッカユニット 2 4 0 0 とセンター役物 2 5 0 0 における案内通路群 2 5 2 0 との間に設けられており、普通入賞口 2 0 0 2 が第一案内通路 2 5 2 1 の出口の直下に位置するように設けられている。

【 0 7 9 8 】

普通入賞口ユニット 2 6 0 0 の普通入賞口 2 0 0 2 は、上方へ向けて遊技球 B を受入可能に常時開口している。普通入賞口 2 0 0 2 に受け入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、普通入賞口センサ 3 0 0 2 に検知された上で下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のセーフ球受口 6 0 0 b へ排出される。

【 0 7 9 9 】

[ 8 - 9 . 遊技領域内での遊技球の流れ ]

次に、遊技領域 5 a 内での遊技球 B の流れについて、主に図 8 4 等を参照して詳細に説明する。遊技盤 5 に組立てた状態では、センター役物 2 5 0 0 が遊技領域 5 a の略中央に設けられている。図示は省略するが、遊技領域 5 a 内において、センター役物 2 5 0 0 の左右両外側の部位と下側の部位、及び、アタッカユニット 2 4 0 0 とセンター役物 2 5 0 0 における案内通路群 2 5 2 0 との間の部位に、複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている。また、センター役物 2 5 0 0 の左側でサイド左上ユニット 2 3 0 0 の上方に、遊技球 B の当接により回転する風車（図示は省略）が設けられている。

【 0 8 0 0 】

センター役物 2 5 0 0 の左側には、内レール 1 0 0 2 との間に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘が設けられている。遊技領域 5 a 内におけるセンター役物 2 5 0 0 の左側において、センターフレーム 2 5 1 1 の流入規制部 2 5 1 1 c における上下方向の中央よりも下方の部位において、左方からやや上方を向けてワープ通路 2 5 1 2 の入口が開口している。そして、ワープ通路 2 5 1 2 とサイド左上ユニット 2 3 0 0 の柵部 2 3 0 1 との間に風車が設けられている。

【 0 8 0 1 】

センター役物 2 5 0 0 の左側へ打込まれた遊技球 B は、或る程度の確率でワープ通路 2

10

20

30

40

50

5 1 2 に進入する。ワープ通路 2 5 1 2 に進入した遊技球 B は、センター役物 2 5 0 0 の枠内に設けられているステージ 2 5 1 3 に供給され、ステージ 2 5 1 3 上を左右方向へ転動し、中央放出部 2 5 1 3 a 又はサイド放出部 2 5 1 3 b の何れかから遊技領域 5 a 内へ還流するように放出される。ステージ 2 5 1 3 の中央放出部 2 5 1 3 a は、遊技領域 5 a 内の左右方向中央で第一始動口 2 0 0 3 の直上に設けられているため、中央放出部 2 5 1 3 a から放出された遊技球 B は、高い確率で第一始動口 2 0 0 3 に受け入れられる。中央放出部 2 5 1 3 a の左右両側のサイド放出部 2 5 1 3 b から放出された遊技球 B は、或る程度の確率で第一始動口 2 0 0 3 に受け入れられる。

【 0 8 0 2 】

第一始動口 2 0 0 3 に受け入れられた遊技球 B は、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口センサ 2 1 0 1 に検知された後に遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡されて裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方へ排出される。第一始動口センサ 2 1 0 1 により遊技球 B が検知されると、持ち球数に所定個数の遊技球 B が加算される特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第一特別図柄の保留数が 4 未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第一特別図柄の抽選が実行される。なお、抽選された第一特別図柄を、第一特別抽選結果とも称する。

10

【 0 8 0 3 】

ステージ 2 5 1 3 から放出されて第一始動口 2 0 0 3 に受け入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受け入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。アウト口 2 0 2 0 に受け入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導されて、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された後に、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方の循環球経路ユニット 6 0 0 のアウト球受口 6 0 0 a へ排出される。

20

【 0 8 0 4 】

センター役物 2 5 0 0 の左外側へ打込まれ、ワープ通路 2 5 1 2 に進入しなかった遊技球 B は、風車の中心よりも右側を流通した場合には、高い確率で、センター役物 2 5 0 0 の下辺に沿って斜めに列設されている複数の障害釘に沿うように右方へ流下する。風車の中心よりも右側を流通した遊技球 B は、第一始動口 2 0 0 3 やサイドユニット 2 2 0 0 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1 に受け入れられる可能性がある。また、風車の中心よりも右側を流通した遊技球 B は、サイドユニット 2 2 0 0 に設けられているサブアウト口 2 0 2 1 に受け入れられることがある。第一始動口 2 0 0 3、一般入賞口 2 0 0 1、及びサブアウト口 2 0 2 1 に受け入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受け入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。

30

【 0 8 0 5 】

一般入賞口 2 0 0 1 に受け入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された上で裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された上で下方へ排出される。一般入賞口センサ 3 0 0 1 に遊技球 B が検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与される。

【 0 8 0 6 】

一方、風車の中心よりも左側を流通した場合には、サイド左上ユニット 2 3 0 0 の棚部 2 3 0 1 上に流下し、棚部 2 3 0 1 を右方へ流下する。風車の中心よりも左側を流通した遊技球 B は、サイドユニット 2 2 0 0 に設けられている一般入賞口 2 0 0 1 及びサブアウト口 2 0 2 1 に受け入れられる可能性がある。サブアウト口 2 0 2 1 に受け入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡され、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 から下方へ排出される。一般入賞口 2 0 0 1 及びサブアウト口 2 0 2 1 に受け入れられなかった遊技球 B は、アウト口 2 0 2 0 に受け入れられて遊技領域 5 a 外へ排出される。

40

【 0 8 0 7 】

続いて、センター役物 2 5 0 0 の右側には、案内通路群 2 5 2 0、役物入賞口 2 0 0 6、普通入賞口 2 0 0 2、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び、サブアウト口 2

50



021、が上から順に設けられている。案内通路群2520と第二始動口2004との間、に夫々複数の障害釘が植設されている。

【0808】

本実施形態の遊技盤5では、センター役物2500におけるセンターフレーム2511の流入規制部2511cの上辺における左右方向中央付近から右方へ向かって低くなる部位の上方に、遊技球Bが進入する強さで遊技球Bを打込むと、案内通路群2520の第一案内通路2521又は第二案内通路2522の何れかを遊技球Bが流通する。

【0809】

具体的に詳述すると、遊技球Bを、遊技領域5aの周縁の一部を構成する外レール1001から内方へ突出している衝止部1006に当接する強さで打込む(所謂、右打ちする)と、衝止部1006に当接した遊技球Bが第一案内通路2521に進入する。この第一案内通路2521に進入した遊技球Bは、第一案内通路2521の途中の役物入賞口2006を閉鎖している役物入賞口扉2515の上面を転動した上で、案内通路群2520の下端の右側の出口から下方の普通入賞口ユニット2600側へ放出される。

10

【0810】

一方、センター役物2500の上方に打込まれた遊技球Bが第二案内通路2522の入口に進入して流通すると、後方へひねられて第一案内通路2521と前後方向に並んだ後に、前方へひねられて第一案内通路2521の出口の左側の出口から下方の普通入賞口ユニット2600側へ放出される。

【0811】

普通入賞口ユニット2600の普通入賞口2002は、第一案内通路2521の出口の直下に設けられているため、第一案内通路2521を流通した遊技球Bの方が、第二案内通路2522を流通した遊技球Bよりも、普通入賞口2002に受入れられる可能性が高い。

20

【0812】

普通入賞口2002に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方へ誘導された上で裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、普通入賞口センサ3002に検知された上で下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bへ排出される。普通入賞口センサ3002に遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態(例えば、普通図柄の保留数が4未満の状態)で、第二始動口2004への遊技球Bの受入れを可能とする普通図柄の抽選が実行される。なお、抽選された普通図柄を、普通抽選結果とも称する。

30

【0813】

遊技領域5a内へ右打ちされて案内通路群2520を流通した後に、普通入賞口2002に受入れられなかった遊技球Bは、複数の障害釘に当接しながらアタッカユニット2400上へ流下する。そして、遊技球Bがアタッカユニット2400の上棚部2421に流下すると、上棚部2421の傾斜に従って左方且つ下方へ誘導され、第二始動口2004や大入賞口2005に受入れられる機会もなく、アタッカユニット2400から左方へ排出される。なお、アタッカユニット2400の上棚部2421の下流端(左端)は、第一始動口2003よりも上方に位置しているため、上棚部2421を流通した遊技球Bが第一始動口2003に受入れられる可能性がある。

40

【0814】

一方、アタッカユニット2400の第一棚部2422に遊技球Bが流下すると、その傾斜により左方へ転動して、第二始動口扉2411の上面、及び第二棚部2423を転動した上で、第二棚部2423の左端から左方へ放出される。そして、第二棚部2423から左方へ放出された遊技球Bは、その勢いに応じて、第三棚部2424又は大入賞口扉2413上に落下し、それらの傾斜により左方へ転動し、大入賞口扉2413から第四棚部2425を転動した後に、第四棚部2425からアタッカユニット2400外となる左方へ放出される。第四棚部2425から放出された遊技球Bは、アウト口2020に受入れられる。

50

## 【0815】

更に、アタッカユニット2400の上棚部2421及び第一棚部2422の何れにも流下せず、第一棚部2422よりも右方へ遊技球Bが流下すると、サブアウト口2021に受入れられる。また、遊技球Bが第一棚部2422上に流下した場合でも、第二棚部2423と第三棚部2424との間の隙間に進入すると、サブアウト口2021に受入れられる。サブアウト口2021に受入れられた遊技球Bは、遊技領域5a内に戻されることなく裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡されて、下方の循環球経路ユニット600のアウト球受口600aに排出される。

## 【0816】

アタッカユニット2400の第一棚部2422に遊技球Bが流下すると、当該遊技球Bが第二始動口扉2411を転動する。従って、普通入賞口2002への遊技球Bの受入れにより普通図柄（普通抽選結果）として「普通当り」が抽選されて、始動口ソレノイド2412により第二始動口扉2411が後退して第二始動口2004が開放されているタイミングで、第一棚部2422側から遊技球Bが流通（転動）してくると、当該遊技球Bが第二始動口2004に受入れられる。

10

## 【0817】

第二始動口2004に受入れられた遊技球Bは、第二始動口センサ2401に検知された後に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡された上で、裏球誘導ユニット3100から下方へ排出される。第二始動口センサ2401により遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第二特別図柄の保留数が4未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第二特別図柄の抽選が実行される。なお、抽選された第二特別図柄を、第二特別抽選結果とも称する。

20

## 【0818】

また、アタッカユニット2400の第一棚部2422に流下して第二始動口扉2411や第二棚部2423を転動した遊技球Bは、大入賞口扉2413上を転動する。従って、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別図柄（第一特別抽選結果）、第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別図柄（第二特別抽選結果）、に応じて（例えば、抽選された特別図柄（特別抽選結果）が、「大当り」、「中当り」、「小当り」、等の時）、アタッカソレノイド2414により大入賞口扉2413が後退して大入賞口2005が開放されているタイミングで、第二棚部2423側から遊技球Bが流通（転動）してくると、当該遊技球Bが大入賞口2005に受入れられる。

30

## 【0819】

大入賞口2005に受入れられた遊技球Bは、下方に設けられている二つの大入賞口センサ2402の何れかに検知された後に、遊技パネル1100の後方へ誘導されて裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡された上で、下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bに排出される。大入賞口センサ2402により遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する特典が付与される。

## 【0820】

ところで、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球Bが受入れられて第一特別図柄や第二特別図柄として「役物当り」が抽選された場合、第一案内通路2521の途中に設けられている役物入賞口2006が所定のパターンで開閉すると共に、第一振分装置2530の振分回転体2533及び第二振分装置2540の振分片2543が所定のパターンで動作する。従って、「役物当り」が抽選された場合、役物入賞口2006が開閉することから、遊技者に対して、遊技球Bが役物入賞口2006に受入れられるようにするために、役物入賞口2006が設けられている第一案内通路2521に遊技球Bが流通するように、「右打ち」を行わせることができる。

40

## 【0821】

本実施形態では、「役物当り」は、「大当り」よりも抽選される確率が高く、「役物当

50

り」として、「第一役物当り」、「第二役物当り」、「第三役物当り」の三つのパターンが設定されており、何れのパターンも役物入賞口2006が大別して2回開閉する。

【0822】

まず、各「役物当り」における役物入賞口2006の開閉について詳述する。「第一役物当り」は、実行開始から一定時間(3000ms)経過した後に、役物入賞口2006が、短い時間(80ms)開状態となり、その後、閉状態となって短い時間(1252ms)経過した後に、再び短い時間(80ms)開状態となった上で閉状態となって完了する。「第二役物当り」は、実行開始から一定時間(3000ms)経過した後に、役物入賞口2006が、短い時間(80ms)開状態となり、その後、閉状態となって「第一役物当り」よりも長い時間(5420ms)経過した後に、長い時間(9414ms)開状態となった上で閉状態となって完了する。「第三役物当り」は、実行開始から一定時間(3000ms)経過した後に、役物入賞口2006が、短い時間(80ms)開状態となり、その後、閉状態となって「第二役物当り」よりも長い時間(19366ms)経過した後に、長い時間(9404ms)開状態となった上で閉状態となって完了する。

10

【0823】

「第一役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態は、実行開始から「第一役物当り」が完了する時間よりも後に開始される。また、「第三役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態は、実行開始から「第二役物当り」が完了する時間よりも後に開始される。

【0824】

なお、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における2回目の長い時間の開状態では、8回の開状態(80ms)が一定の間隔(1252ms)で繰返されている。つまり、役物入賞口2006は、「第一役物当り」では2回、「第二役物当り」及び「第三役物当り」では9回、開閉する(開状態となる)。

20

【0825】

次に、「役物当り」における第一振分装置2530の振分回転体2533の動作は、実行開始と同時に反時計回りに回動して所定時間(3020ms)収容部2533aを上方へ向けた1回目の収容可能状態となり、その後、時計回りに回動して収容部2533aを右方へ向けた収容不能状態となって所定時間(4560ms)経過すると、1回目よりも長い時間(13446ms)2回目の収容可能状態となり、短時間(500ms)収容不能状態となった後に、2回目と同じ時間(13446ms)3回目の収容可能状態となった上で、収容不能状態となる。

30

【0826】

この振分回転体2533は、1回目の収容可能状態が、「役物当り」における役物入賞口2006の1回目の開状態の途中で終了して収容不能状態となる。また、振分回転体2533は、実行開始から「第一役物当り」が完了する時間よりも後に2回目の収容可能状態となる。従って、「第一役物当り」の時には、2回目の収容可能状態となる前に、振分回転体2533の制御が終了し、2回目と3回目の収容可能状態は実行されない。この振分回転体2533は、2回目の収容可能状態が、「第二役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態よりも前に開始され、当該2回目の開状態が閉状態となった後で、収容不能状態となる。

40

【0827】

また、振分回転体2533は、実行開始から「第二役物当り」が完了する時間よりも後に3回目の収容可能状態となる。従って、「第二役物当り」の時には、3回目の収容可能状態となる前に、振分回転体2533の制御が終了し、3回目の収容可能状態は実行されない。つまり、振分回転体2533は、「第一役物当り」の時には1回、「第二役物当り」の時には2回、「第三役物当り」の時には3回、夫々収容可能状態となる。この振分回転体2533は、3回目の収容可能状態が、「第三役物当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態よりも前に開始され、当該2回目の開状態が終了して閉状態となった後で、収容不能状態となる。

50

## 【 0 8 2 8 】

次に、「役物当り」における第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 の動作は、実行開始と同時に前方へ突出して所定時間 ( 3 0 2 0 m s ) 第二スカ口 2 5 4 1 を閉鎖する 1 回目の閉状態 ( 第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分可能な状態 ) となり、その後、後退して第二スカ口 2 5 4 1 が開放された開状態 ( 抽選役物 2 5 5 0 へ振分可能な状態 ) となって所定時間 ( 2 3 0 0 6 m s ) 経過すると、1 回目の開状態よりも長い時間 ( 1 3 4 4 6 m s ) 2 回目の閉状態となった上で、開状態となる。

## 【 0 8 2 9 】

この振分片 2 5 4 3 は、1 回目の閉状態が、「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の途中で終了して開状態となる。また、第二振分装置 2 5 4 0 は、振分片 2 5 4 3 の 2 回目の閉状態が、「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態の途中から開始され、役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態が閉状態となった後で、振分片 2 5 4 3 が閉状態から開状態となる。従って、第二振分装置 2 5 4 0 では、「第三役物当り」の時のみ、振分片 2 5 4 3 の 2 回目の閉状態が実行され、「第一役物当り」や「第二役物当り」の時には振分片 2 5 4 3 の 2 回目の閉状態は実行されない。

## 【 0 8 3 0 】

このようなことから、「第一役物当り」では、役物入賞口 2 0 0 6 の開閉が、短時間に 2 回、実行されるため、「右打ち」により第一案内通路 2 5 2 1 を流通している遊技球 B が、役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低い。また、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態も、短時間であることから、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低い。また、第一振分装置 2 5 3 0 おける振分回転体 2 5 3 3 の 1 回目の収容可能状態が、「役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態と重なっている時間が、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時間よりも短いため、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容される可能性は更に低い。そして、振分回転体 2 5 3 3 の 1 回目の収容可能状態と、第二振分装置 2 5 4 0 における振分片 2 5 4 3 の 1 回目の閉状態とが終了する時間が同じであるため、振分回転体 2 5 3 3 の 1 回目の収容可能状態の時に、収容部 2 5 3 3 a に収容された遊技球 B が、第一 V 入賞口 2 0 0 7 側へ振分けられることはない。

## 【 0 8 3 1 】

一方、「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、時間が長いため、第一案内通路 2 5 2 1 を通って、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられる可能性は高い。この際に、第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 3 が、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態となる前に収容可能状態となった上で、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態から閉状態となった後に収容不能状態となるため、2 回目の開状態の時の役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容される可能性は高い。

## 【 0 8 3 2 】

このように、本例では「第二役物当り」及び「第三役物当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態において遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低いことに加えて、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容される可能性は更に低いにもかかわらず、役物当り遊技状態の実行開始と同時に振分回転体 2 5 3 3 を反時計回りに回動して収容部 2 5 3 3 a を上方へ向けた収容可能状態とし、所定期間 ( 3 0 2 0 m s ) 収容部 2 5 3 3 a を上方へ向けた後に時計回りに回動して収容部 2 5 3 3 a を右方へ向けた収容不能状態としている。即ち、役物当り遊技状態の開始直後には振分回転体 2 5 3 3 が遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 側に振分ける可能性は低いものの、振分回転体 2 5 3 3 が遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 側に振分ける動作を実行して振分回転体 2 5 3 3 による振分け動作を事前に示すようになっている。

## 【 0 8 3 3 】

10

20

30

40

50

同様に、役物当り遊技状態の開始直後には振分回転体 2 5 3 3 が遊技球 B をチャンス口 2 5 3 1 側に振分ける可能性は低いものの、役物当り遊技状態の実行開始と同時に第二振分装置 2 5 4 0 の振分片 2 5 4 3 を前方へ突出して第二スカ口 2 5 4 1 を閉鎖することで第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分可能な状態とし、所定時間 ( 3 0 2 0 m s ) 経過後に後退して第二スカ口 2 5 4 1 が開放することで抽選役物 2 5 5 0 へ振分ける状態とするようになっている。即ち、役物当り遊技状態の開始直後には振分片 2 5 4 3 が遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 側に振分ける可能性は低いものの、振分片 2 5 4 3 が遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 側に振分ける動作を実行して振分片 2 5 4 3 による振分け動作を事前に示すようになっている。

#### 【 0 8 3 4 】

本例では、振分回転体 2 5 3 3 及び振分片 2 5 4 3 は役物当り遊技状態の実行開始と同時に、即ち役物当り遊技状態開始時の演出 ( 役物当り遊技状態のオープニング演出であって例えば「役物入賞口 2 0 0 6 を狙ってね」等の役物当り遊技状態における遊技の説明等が行われる演出 ) の実行中に動作し、振分回転体 2 5 3 3 及び振分片 2 5 4 3 の動作後に役物入賞口 2 0 0 6 が 1 回目の開状態となる。これにより、振分回転体 2 5 3 3 による遊技球 B のチャンス口 2 5 3 1 側への振分けと、振分片 2 5 4 3 による遊技球 B の第二スカ口 2 5 4 1 側への振分けと、の可能性を低くしている。なお、振分回転体 2 5 3 3 による遊技球 B のチャンス口 2 5 3 1 側への振分けと、振分片 2 5 4 3 による遊技球 B の第二スカ口 2 5 4 1 側への振分けと、の可能性がない、若しくは限りなく低いものであれば、振分回転体 2 5 3 3 及び振分片 2 5 4 3 の動作と同時に役物入賞口 2 0 0 6 を 1 回目の開状態としても良い。

#### 【 0 8 3 5 】

また、振分回転体 2 5 3 3 と振分片 2 5 4 3 との一方のみを事前に動作させ、他方については事前に動作させないようにしても良い。即ち、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の振分けを行う複数の可動部 ( 振分回転体 2 5 3 3 、振分片 2 5 4 3 ) のうち一部の可動部について事前に動作させて振分け動作を示し、他の可動部については事前に動作させないようにしても良い。例えば、動作することで V 入賞口 ( この例では第一 V 入賞口 2 0 0 7 ) へ遊技球 B を進入させる可能性が高い ( V 入賞期待度が高い ) 振分片 2 5 4 3 については事前に動作させないようにし、振分片 2 5 4 3 よりも V 入賞口 ( この例では第二 V 入賞口 2 0 0 8 ) へ遊技球 B を進入させる可能性が低い ( V 入賞期待度が低い ) 振分回転体 2 5 3 3 についてのみ事前に動作させるようにしても良い。これにより、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の振分け先の一部について事前に知ることができるものの、他の振分け先については未知の状態とすることができ、他の振分け先が明らかになったときに振分け先が増えたことにより遊技者を驚かせて期待感を高めさせることができると共に、振分けられる遊技球 B に注目させてその動きを楽しませることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 0 8 3 6 】

また、V 入賞期待度の高い可動部 ( 振分片 2 5 4 3 ) については事前に動作させないことでその存在を隠蔽して、抽選役物 2 5 5 0 へ遊技球 B が進入すると遊技者に思い込ませることで「第三役物当り」が実行されたときに V 入賞期待度の高い可動部 ( 振分片 2 5 4 3 ) が動作して遊技球 B を V 入賞口 ( この例では第一 V 入賞口 2 0 0 7 ) に進入させることで意外性を与えると共に、予想もしていなかった振分け先に遊技球 B が進入することで遊技興趣を向上させることができる。また、振分け先として第一 V 入賞口 2 0 0 7 側への振分けが隠蔽され、第一スカ口 2 5 3 2 側と抽選役物 2 5 5 0 側との 2 つだけと思い込ませることができ、「第三役物当り」よりも V 入賞期待度が低い「第二役物当り」が実行されて抽選役物 2 5 5 0 側に遊技球 B が振分けられても遊技者を落胆させない。

#### 【 0 8 3 7 】

また、本例では振分回転体 2 5 3 3 については遊技者が容易に視認できる態様で配置するのに対し、振分片 2 5 4 3 については遊技盤 5 の前後に進退する平板状とされて前面側の面積が狭いため、動作していてもその動作を気付かれ難い。ひいては、振分片 2 5 4 3

10

20

30

40

50

が前方に突出することで進入可能となる第一V入賞口2007側の通路について遊技者に気付かれ難い。そのため、「第三役物当り」となった場合に振分片2543が動作して第一V入賞口2007に遊技球Bが進入した時の遊技球Bの挙動に気付かれ難くなり、遊技球Bが第一V入賞口2007に進入したことに気付かせることなく、突然V入賞が発生して15R大当りが実行されたかのような感覚を遊技者に与えることができる。

【0838】

また、役物当り遊技状態のオープニング演出中に振分回転体2533が事前に動作させることで、オープニング演出における指示内容、例えば「役物入賞口2006を狙ってね」に加えて振分回転体2533の動作によっても打込み先、即ち役物当り遊技状態中に狙うべき位置を遊技者に容易に認識させることができる。

10

【0839】

上記のように「役物当り」が抽選されることで、役物入賞口2006が開状態となった時に、第一案内通路2521を流下してきた遊技球Bが、役物入賞口2006に受入れられると、役物入賞口センサ2501により検知された後に、第一振分装置2530へ送られる。役物入賞口センサ2501により遊技球Bが検知されると、持ち球数を所定個数加算する等の特典が付与される。

【0840】

「役物当り」のうち、「第二役物当り」では、役物入賞口2006が2回目の開状態の時に、第二振分装置2540の振分片2543が開状態であるため、振分回転体2533が収容可能状態から収容不能状態に回動すると、収容部2533aに収容されている遊技球Bが、チャンス口2531を通過して第二振分装置2540側へ流下し、第二スカ口2541から抽選案内通路2545を流通して抽選役物入球センサ2546により検知された上で、抽選役物2550へ送られることとなる。

20

【0841】

抽選役物2550では、非ループ位置の振分橋2557がループ位置の状態となる。例えば、第二振分装置2540における振分片2543の後退による第二スカ口2541の開放に応じて、振分橋2557をループ位置の状態にする。そして、第二振分装置2540から抽選役物2550に送られた遊技球Bは、誘導路2551を左方へ転動し、ループ位置の振分橋2557を通過して打撃部2553に送られる。そして、打撃部2553に送られた遊技球Bは、高速回転している打撃片2560の打撃により、テーブル2555の中央後端に設けられている揺動樋2554に供給され、揺動樋2554からテーブル2555上へ放出されることとなる。

30

【0842】

テーブル2555上に放出された遊技球Bは、その傾斜により前方へ向かって転動し、テーブル2555の中央前端に設けられている第二V入賞口2008に受入れられるか、テーブル2555の前端辺から前方（誘導路2551）へ放出されるか、の何れかの動きをする。テーブル2555の前端辺から前方へ遊技球Bが放出された時に、振分橋2557がまだループ位置の状態であれば、当該遊技球Bが振分橋2557を通過して打撃部2553へ供給されることとなる。従って、振分橋2557がループ位置の状態では、遊技球Bが第二V入賞口2008に受入れられるまで、当該遊技球Bが、打撃部2553、揺動樋2554、テーブル2555、及び誘導路2551の順に巡回するようにループする。

40

【0843】

そして、第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、又は、所定時間の経過により振分橋2557が非ループ位置の状態となることで開放されるハズレ口2009への遊技球Bの受入れ、の何れかにより抽選役物2550でのV入賞にかかる抽選が終了する。

【0844】

第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bは、第二V入賞口センサ2503により検知された上で、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100を介して下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bに排出される。一方、ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bは、ハズレ口センサ2504により検知された上で、裏ユニット30

50

00の裏球誘導ユニット3100を介して下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bに排出される。第二V入賞口センサ2503により遊技球Bが検知されると、大入賞口2005が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

【0845】

ところで、「第三役物当り」では、役物入賞口2006が2回目の開状態の時に、第二振分装置2540の振分片2543が閉状態であるため、振分回転体2533が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部2533aに収容されている遊技球Bが、チャンス口2531を通過して第二振分装置2540の閉状態の振分片2543の上面に当接して右方へ誘導され、第一V入賞口2007に進入する(受入れられる)こととなる。第一V入賞口2007に進入した遊技球Bは、第一V入賞口センサ2502により検知された後に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100を介して下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bに排出される。第一V入賞口センサ2502により遊技球Bが検知されると、大入賞口2005が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

10

【0846】

本実施形態では、大入賞口2005や役物入賞口2006が開閉して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生する第一特別図柄や第二特別図柄の特別図柄の抽選において、第一始動口2003が遊技球Bを受入可能に常時開口しているのに対して、第二始動口2004が普通入賞口2002への遊技球Bの受入れにより抽選される普通抽選が「普通当り」の時のみ所定パターンで遊技球Bを受入可能にしている。これにより、第二始動口2004よりも第一始動口2003の方が、遊技球Bが受入れられる可能性が高くなっている。

20

【0847】

このようなことから、通常の状態では、遊技者に対して、第一始動口2003に遊技球Bが受入れられるように、センター役物2500の左側を遊技球Bが流下するように、遊技球Bの打込操作を行わせることができ、複数の障害釘により案内される遊技球Bの動きを見せて、遊技球Bによるパチンコ機1本来の遊技を楽しませることができると共に、第一始動口2003への遊技球Bの受入れに対する期待感を高めさせることができる。

【0848】

そして、第一始動口2003へ遊技球Bが受入れられることで、第一特別図柄の抽選結果として「当り」(例えば、「小当り」、「中当り」、「大当り」、「役物当り」、等)が抽選されると、大入賞口2005又は役物入賞口2006が所定のパターンで開閉するため、大入賞口2005又は役物入賞口2006に遊技球Bが受入れられるように、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込操作(所謂、「右打ち」)を楽しませることができる共に、大入賞口2005又は役物入賞口2006への遊技球Bの受入れに対する期待感を高めさせることができる。

30

【0849】

センター役物2500の右側へ遊技球Bを打込む際に、センター役物2500の右側には、第一案内通路2521と第二案内通路2522とからなる案内通路群2520が設けられており、多様な流路を有しているため、所望の流路を遊技球Bが流通するように、遊技球Bの打込強さを調整させることができ、遊技者に対して遊技球Bの打込操作を楽しむことができる。

40

【0850】

また、センター役物2500の右側には、普通入賞口2002が設けられており、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられることで第二始動口2004が受入可能となる普通抽選の抽選が行われるため、右側に打込んだ遊技球Bが普通入賞口2002を通過するか否かによって遊技者を楽しませることができると共に、第二始動口2004が受入可能となった時に、第二始動口2004に遊技球Bが受入れられるか否かによっても遊技者を楽しませることができる。この際に、普通入賞口2002が、案内通路群2520における第一案内通路2521の出口の直下に設けられているため、第一案内通路2521を狙った遊技球Bの打込操作を楽しむことができる。

50

## 【 0 8 5 1 】

更に、役物入賞口 2 0 0 6 では、受入れられて第一振分装置 2 5 3 0 により選別された一つの遊技球 B が、第二振分装置 2 5 4 0 において第一 V 入賞口 2 0 0 7 又は第二スカ口 2 5 4 1 の何れかに振分けられるため、当該遊技球 B が第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができる。そして、第二振分装置 2 5 4 0 において遊技球 B が第二スカ口 2 5 4 1 へ振分けられてしまっても、当該遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 の下部中央において目立つように設けられている抽選役物 2 5 5 0 へ供給されるため、抽選役物 2 5 5 0 において第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れに対する期待感を抱かせることができる。その後、抽選役物 2 5 5 0 のテーブル 2 5 5 5 を転動している遊技球 B が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられるか否かによって遊技者を再びドキドキ・ワクワクさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

## 【 0 8 5 2 】

そして、遊技球 B が、第一 V 入賞口 2 0 0 7 又は第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた場合、或いは、第一始動口 2 0 0 3 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより第一特別図柄及び第二特別図柄として「大当り」が抽選された場合、アタッカユニット 2 4 0 0 の大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉することで多くの遊技球 B が持ち球数に加算される機会が到来するため、開閉している大入賞口 2 0 0 5 に遊技球 B が受入れられるように、センター役物 2 5 0 0 の右側を狙った遊技球 B の打込操作を行わせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

## 【 0 8 5 3 】

## [ 8 - 1 0 . 裏ユニットの全体構成 ]

次に、遊技盤 5 における裏ユニット 3 0 0 0 の全体構成について、主に図 8 2 及び図 8 3 等を参照して詳細に説明する。裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技盤 5 (パチンコ機 1) に作用する振動を検知する振動センサ 1 0 4 0 (図 9 3 を参照) と、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられて遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導された遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 と、普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられて遊技パネル 1 1 0 0 の後方に誘導された遊技球 B を検知する普通入賞口センサ 3 0 0 2、を備えている。一般入賞口センサ 3 0 0 1 及び普通入賞口センサ 3 0 0 2 は、裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に設けられている。

## 【 0 8 5 4 】

裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネルホルダ 1 1 2 0 の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部 3 0 1 0 a を有している裏箱 3 0 1 0 と、裏箱 3 0 1 0 の後壁に左右方向へスライド可能に設けられており演出表示装置 1 6 0 0 を着脱させるためのロックスライダ 3 0 2 0 と、裏箱 3 0 1 0 の後壁にヒンジ回転可能に取付けられている裏基板ユニット 3 0 4 0 と、を備えている。

30

## 【 0 8 5 5 】

裏基板ユニット 3 0 4 0 は、正面視の形状が L 字型で前後に薄い箱状の基板ボックス 3 0 4 1 と、基板ボックス 3 0 4 1 内に收容されているパネル中継基板及び演出駆動基板 (図示は省略) と、を備えている。基板ボックス 3 0 4 1 は、L 字型の上下に延びている部位の外側辺に、裏箱 3 0 1 0 の軸支部 3 0 1 0 f に回転可能に支持される二つの軸部 3 0 4 1 a を有している。また、基板ボックス 3 0 4 1 は、L 字型の左右に延びている部位の先端に、裏箱 3 0 1 0 の係止部 3 0 1 0 g に係止される係止爪 3 0 4 1 b を有している。

40

## 【 0 8 5 6 】

更に、裏ユニット 3 0 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内の前端付近の下部に設けられており遊技パネル 1 1 0 0 の後方へ誘導された遊技球 B が流通する裏球誘導ユニット 3 1 0 0 と、裏箱 3 0 1 0 内における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の後に設けられている裏装飾ユニット 3 2 0 0 と、裏箱 3 0 1 0 内に前端付近における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の左方及び上方に設けられている裏前演出ユニット 3 3 0 0 と、裏箱 3 0 1 0 内における裏前演出ユニット 3 3 0 0 の後ろに設けられている裏後演出ユニット 3 4 0 0 と、を備えている。

## 【 0 8 5 7 】

50



裏球誘導ユニット 3 1 0 0 は、裏装飾ユニット 3 2 0 0 の前面に取付けられている。裏装飾ユニット 3 2 0 0 は、取付サポータ（図示は省略）を介して裏箱 3 0 1 0 の後壁の前面に取付けられている。裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、左端側が裏箱 3 0 1 0 の前端付近に取付けられていると共に、右端側が裏後演出ユニット 3 4 0 0 の右端側の前面に取付けられている。裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、上部が取付サポータ（図示は省略）を介して裏箱 3 0 1 0 の後壁の前面に取付けられていると共に、下部が裏装飾ユニット 3 2 0 0 に取付けられている。

【 0 8 5 8 】

裏ユニット 3 0 0 0 における裏装飾ユニット 3 2 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、及び裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、遊技の進行に応じで、所定の可動演出や発光演出を遊技者に見せることができるものである。

10

【 0 8 5 9 】

[ 8 - 1 0 a . 裏箱 ]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 における裏箱 3 0 1 0 について、主に図 8 2 及び図 8 3 等を参照して詳細に説明する。裏箱 3 0 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0（パネルホルダ 1 1 2 0）の後側に取付けられるものであり、箱状の内部に演出ユニットが取付けられると共に、後面に演出表示装置 1 6 0 0 や裏基板ユニット 3 0 4 0 が取付けられるものである。裏箱 3 0 1 0 は、透明に形成されている。これにより、遊技盤 5 に組立てた状態でも外側から内部を視認することができる。

【 0 8 6 0 】

20

裏箱 3 0 1 0 は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部 3 0 1 0 a と、開口部 3 0 1 0 a の下辺に設けられており演出表示装置 1 6 0 0 が載置される載置面部 3 0 1 0 b と、開口部 3 0 1 0 a の上辺において枠内の内側から上方へ向かって窪んでいる二つの固定溝 3 0 1 0 c と、載置面部 3 0 1 0 b の左右方向中央付近の下側に設けられておりロックスライダ 3 0 2 0 が左右へスライド可能に取付けられるロック機構部 3 0 1 0 d と、を備えている。

【 0 8 6 1 】

裏箱 3 0 1 0 の開口部 3 0 1 0 a は、正面視において縦横の比が、3 : 4 の四角形に形成されている。開口部 3 0 1 0 a は、左右方向が、裏箱 3 0 1 0 の後壁の左右方向と略同じ大きさに形成されている。また、開口部 3 0 1 0 a は、上下方向が、裏箱 3 0 1 0 の上下方向の中心に対して上方にオフセット（偏芯）した位置に設けられている。開口部 3 0 1 0 a は、液晶スペーサ 1 6 1 0（19 インチの液晶表示装置）と同じ大きさに形成されている。

30

【 0 8 6 2 】

裏箱 3 0 1 0 の二つの固定溝 3 0 1 0 c には、下方から演出表示装置 1 6 0 0 が取付けられる液晶スペーサ 1 6 1 0 の上固定片 1 6 1 1 が挿入される。また、裏箱 3 0 1 0 のロック機構部 3 0 1 0 d には、ロックスライダ 3 0 2 0 を背面視において左方へスライドさせた状態で、演出表示装置 1 6 0 0 が取付けられる液晶スペーサ 1 6 1 0 の下固定片 1 6 1 2 を後方から挿入させることができる。ロック機構部 3 0 1 0 d に液晶スペーサ 1 6 1 0 の下固定片 1 6 1 2 を挿入させた状態で、ロックスライダ 3 0 2 0 を背面視において右方へスライドさせると、ロックスライダ 3 0 2 0 により下固定片 1 6 1 2 の後方への移動を阻止して液晶スペーサ 1 6 1 0（演出表示装置 1 6 0 0）を取付けることができる。

40

【 0 8 6 3 】

また、裏箱 3 0 1 0 は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部 3 0 1 0 e を備えている。この固定片部 3 0 1 0 e は、前面が遊技パネル 1 1 0 0 の後面に当接した状態で、遊技パネル 1 1 0 0 に取付けられる。

【 0 8 6 4 】

更に、裏箱 3 0 1 0 は、後面に裏基板ユニット 3 0 4 0 の軸部 3 0 4 1 a を上下方向に延びた軸周りに対して回転可能に支持することが可能な一对の軸支部 3 0 1 0 f と、一对の軸支部 3 0 1 0 f とは左右方向の反対側の後面に設けられており裏基板ユニット 3 0 4

50

0の係止爪3041bが係止される係止部3010gと、を備えている。

【0865】

裏箱3010は、一对の軸支部3010fと係止部3010gとにより、開口部3010a（液晶スペーサ1610や演出表示装置1600）を跨いで裏基板ユニット3040を後側に取り付けることができる。遊技盤5に組立てた時に、裏基板ユニット3040におけるL字型の上下に延びている部位が、背面視において周辺制御ユニット1500の左方に位置している。また、裏基板ユニット3040におけるL字型の左右に延びている部位は、周辺制御ユニット1500の下方に位置している。

【0866】

裏箱3010は、遊技盤5に組立てた状態で、係止部3010gに係止されている裏基板ユニット3040の係止爪3041bを解除して、軸部3041aを中心として係止爪3041bが後方へ移動するように回動させることで、裏箱3010に取り付けられている液晶スペーサ1610の後方を開放させることができ、裏箱3010から裏基板ユニット3040を取外すことなく、液晶スペーサ1610つまり演出表示装置1600を着脱させることができる。

【0867】

また、裏箱3010は、固定片部3010eを除いた前後方向を向いている面に設けられており上下又は左右に並んでいる二つの貫通孔を一組とした複数の機能孔部と、パチンコ機1（遊技盤5）の組立て等の際に用いることが可能な前後方向を向いている機能面と、を有している。機能孔部の二つの貫通孔は、同じ直径である。機能孔部は、演出ユニットを直接、又は、取付サポータを介して、裏箱3010に取り付けるためのものである。

【0868】

[ 8 - 10b . 裏球誘導ユニット ]

続いて、裏ユニット3000における裏球誘導ユニット3100について、主に図82等を参照して説明する。裏球誘導ユニット3100は、裏箱3010内における前端付近の下部に設けられており、裏装飾ユニット3200を介して裏箱3010に取り付けられている。裏球誘導ユニット3100は、一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001と、普通入賞口2002に受入れられた遊技球Bを検知する普通入賞口センサ3002と、遊技領域5a内に作用する不正な磁気を検知可能な複数の磁気センサ1030と、を備えている。

【0869】

裏球誘導ユニット3100は、表ユニット2000における一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、第一V入賞口2007、第二V入賞口2008、ハズレ口2009、及び第一スカ口2532、に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100の後方において受け取って、左右方向の中央付近へ誘導した後に、下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bへ排出することができるものである。また、裏球誘導ユニット3100は、表ユニット2000におけるアウト口2020、及びサブアウト口2021、に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100の後方において受け取って、左右方向の中央付近へ誘導した後に、下方の循環球経路ユニット600のアウト球受口600aへ排出することができるものである。

【0870】

[ 8 - 10c . 裏装飾ユニット ]

次に、裏ユニット3000における裏装飾ユニット3200について、主に図82及び図83等を参照して説明する。裏装飾ユニット3200は、裏箱3010内における裏球誘導ユニット3100の後に設けられており、取付サポータを介して裏箱3010の後壁の前面に取り付けられている。裏装飾ユニット3200には、振動センサ1040が取り付けられている。この裏装飾ユニット3200の前面には、裏球誘導ユニット3100が取り付けられる。

【0871】

裏装飾ユニット3200は、遊技盤5に組立てた状態で、センター役物2500にお

る抽選役物 2 5 5 0 の左右両外側の後部を装飾する裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 と、裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 を夫々発光装飾させるための複数の LED が実装されている裏下左装飾基板及び裏下右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【 0 8 7 2 】

裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 は、透光性を有しており、夫々の上面に、ミニチュア状に町を模した複数の凹凸が形成されている。裏下左装飾基板及び裏下右装飾基板は、裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 の夫々の下方に設けられており、上面に複数の LED（フルカラー LED）が実装されている。裏下左装飾基板や裏下右装飾基板に実装されている LED を適宜発光させることで、裏下左装飾体 3 2 1 0 や裏下右装飾体 3 2 2 0 を発光装飾させることができる。

10

【 0 8 7 3 】

[ 8 - 1 0 d . 裏前演出ユニット ]

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における裏前演出ユニット 3 3 0 0 について、主に図 7 8 乃至図 8 0、及び図 8 2 等を参照して説明する。裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内の前端付近における裏球誘導ユニット 3 1 0 0 の左方及び上方に設けられており、左端側が裏箱 3 0 1 0 の前端付近に取付けられていると共に、右端側が裏後演出ユニット 3 4 0 0 の右端側に取付けられている。

【 0 8 7 4 】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 は、左端側に設けられており上下に長い平板状の裏前左装飾体 3 3 0 1 と、裏前左装飾体 3 3 0 1 の右方において昇降可能に設けられている裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を昇降させるための裏前昇降機構 3 3 5 0 と、を備えている。

20

【 0 8 7 5 】

裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前左装飾体 3 3 0 1 は、上下方向中央から下寄りの位置に設けられている磁気センサ 1 0 3 0 が設けられている。裏前左装飾体 3 3 0 1 は、裏箱 3 0 1 0 内の全高と略同じ長さで上下に延びており、透光性を有している。裏前左装飾体 3 3 0 1 の後には、前面に複数の LED が実装されている裏前左装飾基板（図示は省略）が設けられている。この裏前左装飾基板の LED を適宜発光させることで、裏前左装飾体を発光装飾させることができる。

30

【 0 8 7 6 】

裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、左右方向に長く形成されている。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、左右に長い透明平板状の裏前昇降ベース 3 3 1 1 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面中央に取付けられており演出カウント表示部 3 0 0 5 を有する裏前中央装飾体 3 3 2 0 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面における裏前中央装飾体 3 3 2 0 の左方に取付けられている裏前中左装飾体 3 3 3 0 と、裏前昇降ベース 3 3 1 1 の前面における裏前中央装飾体 3 3 2 0 の右方に取付けられている裏前中右装飾体 3 3 4 0 と、を備えている。

【 0 8 7 7 】

裏前中央装飾体 3 3 2 0 は、立体的な所定形状に形成されている裏前中央装飾部 3 3 2 1 と、裏前中央装飾部 3 3 2 1 の後に設けられており複数の LED が実装されている裏前中央装飾基板（図示は省略）と、裏前中央装飾基板及び裏前中央装飾部 3 3 2 1 を後方から支持しており裏前昇降ベース 3 3 1 1 に取付けられる裏前中央ベース 3 3 2 3 と、を有している。裏前中央装飾部 3 3 2 1 は、松の図柄を立体的に模した部位を有しており、当該部位に四つの 7 セグメント表示からなる演出カウント表示部 3 0 0 5 が設けられている。演出カウント表示部 3 0 0 5 は、裏前中央装飾基板に実装されている複数の LED のうちの一部を使用している。

40

【 0 8 7 8 】

裏前中左装飾体 3 3 3 0 は、所定のキャラクタの頭部を模したレリーフ状に形成されており透光性を有している裏前中左装飾部 3 3 3 1 と、裏前中左装飾部 3 3 3 1 の後に設け

50

られており複数のLEDが実装されている裏前中左装飾基板（図示は省略）と、裏前中左装飾基板及び裏前中左装飾部3331を後方から支持しており裏前昇降ベース3311に取付けられる裏前中左ベース3333と、を有している。裏前中左装飾体3330は、裏前中左装飾基板のLEDを適宜発光させることで、裏前中左装飾部3331を発光装飾させることができる。

【0879】

裏前中右装飾体3340は、所定のキャラクタの頭部を模したレリーフ状に形成されており透光性を有している裏前中右装飾部3341と、裏前中右装飾部3341の後に設けられており複数のLEDが実装されている裏前中右装飾基板（図示は省略）と、裏前中右装飾基板及び裏前中右装飾部3341を後方から支持しており裏前昇降ベース3311に取付けられる裏前中右ベース3343と、を有している。裏前中右装飾体3340は、裏前中右装飾基板のLEDを適宜発光させることで、裏前中右装飾部3341を発光装飾させることができる。

10

【0880】

裏前昇降機構3350は、裏前左装飾体3301の後に設けられており裏前昇降装飾体ユニット3310の左端側を昇降可能に支持している裏前左昇降レール（図示は省略）と、裏前昇降装飾体ユニット3310の右端側を昇降可能に支持している裏前右昇降レール3352と、裏前左装飾体3301の後に設けられており裏前昇降装飾体ユニット3310を昇降させるための裏前昇降駆動部（図示は省略）と、を備えている。また、裏前昇降機構3350は、図示は省略するが、裏前昇降装飾体ユニット3310を上昇している待機位置の状態から落下させるための落下ソレノイドと、裏前昇降装飾体ユニット3310を下方へ落下した演出位置から上方の待機位置へ上昇させる裏前昇降駆動モータと、を有している。

20

【0881】

裏前演出ユニット3300の裏前昇降装飾体ユニット3310は、遊技盤5に組立てた状態で、センター役物2500の枠内を通して前方から視認可能に設けられている。裏前演出ユニット3300は、通常の状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が上方の移動端である待機位置に位置しており、ロック爪の係止により下方への落下が阻止されている。裏前昇降装飾体ユニット3310は、通常の状態では、図78等に表示するように、演出表示装置1600の表示画面の上端付近に位置している。

30

【0882】

また、裏前演出ユニット3300の裏前昇降装飾体ユニット3310は、通常の状態である待機位置の状態では、その後方に裏後演出ユニット3400における退避位置の裏後昇降装飾体ユニットが位置しており、裏後昇降装飾体3410を前方から視認不能な状態としている。

【0883】

裏前演出ユニット3300は、通常の状態から、裏前昇降駆動モータにより昇降スライダを下端側へ移動させることで、裏前昇降装飾体ユニット3310が待機位置から下方の演出位置へ落下可能な状態となる。そして、その状態から、落下ソレノイドによりロック爪による係止を解除すると、裏前昇降装飾体ユニット3310が待機位置へ向かって自由落下する。裏前昇降装飾体ユニット3310が演出位置へ落下した状態では、裏前昇降装飾体ユニット3310が、センター役物2500の抽選役物2550よりも上方で遊技領域5aの上下方向中央に対してやや下寄りに位置している。

40

【0884】

裏前昇降装飾体ユニット3310が落下して演出位置の状態になると、後方に設けられている裏後演出ユニット3400の退避位置の裏後昇降装飾体3410が前方から視認可能な状態となる。これにより、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと（チャンスの到来と）思わせることができる。

【0885】

なお、裏前昇降機構3350の下部には、落下してきた裏前昇降装飾体ユニット331

50

0による衝撃を吸収又は緩和させるためのダンパが設けられている。

【0886】

演出位置に落下した裏前昇降装飾体ユニット3310は、裏前昇降駆動モータによる昇降スライダの上方への移動により、上方の待機位置へ上昇し、ロック爪が自動で係止されることで待機位置の状態に復帰する。

【0887】

この裏前演出ユニット3300には、裏前昇降装飾体ユニット3310（裏前中央装飾体3320）に四つの7セグメント表示からなる演出カウント表示部3005を有しているため、演出カウント表示部3005において表示されている数字が減少するカウントダウン表示を実行することで、裏前昇降装飾体ユニット3310が落下するカウントダウン演出を遊技者に見せることができる。なお、カウントダウン演出では、裏前昇降装飾体ユニット3310を落下させずに、裏後昇降装飾体3410を下方の出現位置へ移動させても良いし、裏前昇降装飾体ユニット3310を落下させると共に裏後昇降装飾体3410を下方の出現位置へ移動させるようにしても良い。

10

【0888】

[8-10e. 裏後演出ユニット]

続いて、裏ユニット3000における裏後演出ユニット3400について、主に図82及び図83等を参照して説明する。裏後演出ユニット3400は、裏箱3010内における裏前演出ユニット3300の後に設けられており、上部が取付サポータを介して裏箱3010の後壁に取付けられていると共に、下部が裏装飾ユニット3200に取付けられている。裏後演出ユニット3400は、左右に長い裏後昇降装飾体3410と、裏後昇降装飾体3410を昇降させるための裏後昇降機構3450と、を備えている。

20

【0889】

裏後演出ユニット3400における裏後昇降装飾体3410は、左右に長く透光性を有する裏後昇降装飾部3411と、裏後昇降装飾部3411の後に設けられており複数のLEDが実装されている裏後昇降装飾基板（図示は省略）と、裏後昇降装飾基板及び裏後昇降装飾部を後方から支持しており裏後昇降機構3450により昇降させられる裏後昇降ベース（図示は省略）と、を備えている。裏後昇降装飾部3411は、左右方向の全長に亘って施されており所定のロゴからなるロゴ部3411aと、ロゴ部3411aの上方にレリーフ状に設けられており裏前昇降装飾体ユニット3310とは異なる複数のキャラクタが左右に列設されているキャラクタ部3411bと、を有している。裏後昇降装飾基板のLEDを適宜発光させることで、裏後昇降装飾部3411を発光装飾させることができる。

30

【0890】

裏後演出ユニット3400における裏後昇降機構3450は、下方へ開放されたコ字状の裏後ベース3451と、裏後ベース3451の上辺の前面に設けられており透光性を有する平板状の裏後固定装飾部3452と、裏後固定装飾部3452と裏後ベース3451との間に設けられており複数のLEDが実装されている裏後固定装飾基板3453と、を備えている。裏後固定装飾部3452は、左右方向が裏後昇降装飾体3410と略同じ長さ形成されており、前面に所定の絵柄が施されている。裏後固定装飾基板3453のLEDを適宜発光させることで、裏後固定装飾部3452を発光装飾させることができる。

40

【0891】

また、裏後昇降機構3450は、図示は省略するが、裏後ベース3451の左辺に設けられており裏後昇降装飾体3410の左端側を昇降可能に支持している裏後左レールと、裏後ベース3451の右辺に設けられており裏後昇降装飾体3410の右端側を昇降可能に支持している裏後右レールと、裏後ベースの左辺側に設けられており裏後昇降装飾体3410を昇降させるための裏後昇降駆動部と、を有している。

【0892】

裏後昇降駆動部は、裏後昇降駆動モータを有しており、裏後昇降駆動モータの駆動により裏後昇降装飾体3410を上方の移動端である退避位置と、下方の移動端である出現位

50

置と、の間で昇降させることができると共に、退避位置と出現位置との間の任意の位置で裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を停止させることができる。

【 0 8 9 3 】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上方の移動端である退避位置の状態となっている。この状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に位置している。従って、裏後固定装飾部 3 4 5 2 は、退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 によって前方から視認不能に隠された状態となっている。

【 0 8 9 4 】

この裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、裏前演出ユニット 3 3 0 0 の後に設けられているため、通常の状態では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の前方に裏前演出ユニット 3 3 0 0 の待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しており、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 により隠されて前方から視認不能な状態となっている。

10

【 0 8 9 5 】

裏後演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態から、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータの駆動により裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の移動端である出現位置へ移動させると、待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 よりも下方で遊技領域 5 a の上下方向中央に対してやや上寄りに位置する。これにより、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が遊技者側から視認可能な状態となる。

【 0 8 9 6 】

なお、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方へ移動させた状態でも、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が待機位置の状態では、裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しているため、裏後固定装飾部 3 4 5 2 は前方から視認することはではない。従って、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を退避位置から下方（出現位置）へ移動させると共に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を待機位置から下方の演出位置へ落下させると、初めて、裏後固定装飾部 3 4 5 2 が前方から視認可能な状態となる。これにより、裏後固定装飾部 3 4 5 2 が見えることに対してプレミアム感を付与することができる。

20

【 0 8 9 7 】

裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の出現位置へ移動させた状態で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を落下させて演出位置の状態にすると、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 の裏後昇降装飾部 3 4 1 1 におけるロゴ部 3 4 1 1 a の前方に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置し、ロゴ部 3 4 1 1 a が隠された状態となると共に、複数のキャラクタが列設されているキャラクタ部 3 4 1 1 b が、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 よりも上側から前方へ臨んだ状態となる（図 9 2 を参照）。

30

【 0 8 9 8 】

裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を出現位置へ移動させた状態で、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータを逆転させることで、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上昇し、退避位置へ復帰させることができる。

【 0 8 9 9 】

40

[ 8 - 1 1 . 遊技盤による演出 ]

続いて、遊技盤 5 による演出について、主に図 8 9 乃至図 9 2 を参照して詳細に説明する。図 8 9 は、通常の状態を示す遊技盤の正面図である。図 9 0 は、通常の状態から裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 9 1 は、通常の状態から裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 9 2 は、通常の状態から、裏前演出ユニットの裏前昇降装飾体ユニットを待機位置から演出位置へ落下させると共に、裏後演出ユニットの裏後昇降装飾体を退避位置から出現位置へ移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【 0 9 0 0 】

50

本実施形態の遊技盤 5 は、図 8 9 等に示すように、主にセンター役物 2 5 0 0 の枠内を通して、後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 や演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面等が視認可能となっている。この遊技盤 5 は、センター役物 2 5 0 0 の枠内を通して、その下辺付近において抽選役物 2 5 5 0 とその左右に設けられている裏装飾ユニット 3 2 0 0 の裏下左装飾体 3 2 1 0 及び裏下右装飾体 3 2 2 0 が常時視認可能に設けられていると共に、センター役物 2 5 0 0 の枠内における左辺付近に裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前左装飾体 3 3 0 1 が常時視認可能に設けられている。

#### 【 0 9 0 1 】

遊技盤 5 は、通常の状態では、裏ユニット 3 0 0 0 における裏前演出ユニット 3 3 0 0 の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が上方の移動端である待機位置に移動していると共に、裏後演出ユニット 3 4 0 0 の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上方の移動端である退避位置に移動している。待機位置に移動している裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 は、センター役物 2 5 0 0 の枠内における上辺付近において視認可能に前方へ臨んでいる。退避位置に移動している裏後昇降装飾体 3 4 1 0 は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 の後で待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 と同じ高さに位置しており、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 により隠されて前方から視認不能な状態となっている。

#### 【 0 9 0 2 】

また、通常の状態では、裏後演出ユニット 3 4 0 0 の裏後固定装飾部 3 4 5 2 の前方に、退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が位置していると共に、更にその前方に、待機位置の裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が位置しており、それらによって隠されて前方から視認不能な状態となっている。

#### 【 0 9 0 3 】

この通常の状態では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が上方の待機位置に移動しているため、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (裏前中央装飾体 3 3 2 0) に設けられている演出カウント表示部 3 0 0 5 が、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の中央の上方に位置しており、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている演出画像を妨げることなく、遊技者側から目立つように見える。

#### 【 0 9 0 4 】

本実施形態の遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏前演出ユニット 3 3 0 0 を使用して図 9 0 に示すような演出を実行することができる。この演出は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が上方の待機位置へ移動している通常の状態、裏前昇降機構 3 3 5 0 において、裏前昇降駆動モータにより昇降スライダを下端側へ移動させた後に、落下ソレノイドによりロック爪による係止を解除し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 を自由落下させて演出位置の状態とする。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が演出位置へ落下した状態では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が、センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 よりも上方で遊技領域 5 a の上下方向中央に対してやや下寄りに位置しており、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の上下方向中央付近を隠した状態となる。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が演出位置へ落下すると、センター役物 2 5 0 0 の枠内における上辺付近において、裏後演出ユニット 3 4 0 0 の退避位置の裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が見えるようになる。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 が自由落下してくるため、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと(チャンスの到来と)思わせることができる。

#### 【 0 9 0 5 】

次に、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏後演出ユニット 3 4 0 0 を使用して図 9 1 に示すような演出を実行することができる。この演出は、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が上方の退避位置へ移動している通常の状態、裏後昇降機構 3 4 5 0 の裏後昇降駆動モータにより裏後昇降装飾体 3 4 1 0 を下方の移動端へ移動させて出現位置の状態とする。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 によって視認不能となっていた裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が視認可能となるため、遊技者を驚かせることができ、チャンスが到来したと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。また、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 が出

現位置へ移動すると、演出表示装置 1600 の表示画面の上下方向の略中央に位置するため、裏後昇降装飾体 3410 によって表示画面を上下に分割することができ、演出画像が物理的に上下に分割される演出を遊技者に見せることができる。

#### 【0906】

また、裏後演出ユニット 3400 を使用した演出として、裏後昇降装飾体 3410 が裏後昇降駆動モータにより退避位置と出現位置との間であれば任意の高さに移動させることができるため、予告演出として、裏後昇降装飾体 3410 を退避位置から僅かに下方へ移動させたり上下に振動させたりしても良い。

#### 【0907】

続いて、遊技盤 5 は、裏ユニット 3000 の裏前演出ユニット 3300 と裏後演出ユニット 3400 の両方を使用して図 92 に示すような演出を実行することができる。この演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3310 を待機位置から落下させて演出位置の状態とすると共に、裏後昇降装飾体 3410 を退避位置から下方へ移動させて出現位置の状態とする。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3310 と裏後昇降装飾体 3410 とにより演出表示装置 1600 の表示画面を覆ったような状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができると共に、これまで視認できなかった表示画面の上方に設けられている裏後固定装飾部 3452 が視認可能となるため、遊技者に対してプレミアム感を付与することができ、遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、大当り遊技）の発生に対する期待感を高めさせることができる。

#### 【0908】

この演出では、裏前昇降装飾体ユニット 3310 と裏後昇降装飾体 3410 とを同時に下方へ移動させても良いし、裏前昇降装飾体ユニット 3310 を先に落下させてから裏後昇降装飾体 3410 を下方へ移動させても良いし、裏後昇降装飾体 3410 を先に下方へ移動させてから裏前昇降装飾体ユニット 3310 を落下させても良い。

#### 【0909】

また、遊技盤 5 は、裏ユニット 3000 に前方から常時視認可能に設けられている演出カウント表示部 3005 を有しているため、当該演出カウント表示部 3005 を使用した演出を実行することができる。例えば、演出カウント表示部 3005 に表示される数字を刻々と減少させるカウントダウン表示により、裏前昇降装飾体ユニット 3310 が落下したり、裏後昇降装飾体 3410 が下方へ移動したり、するタイミングをカウントダウンさせるようにしても良い。或いは、例えば、抽選役物入球センサ 2546 による遊技球 B の検知により抽選役物 2550 において遊技球 B がループ不能となるまでをカウントダウンさせるようにしても良い。

#### 【0910】

また、演出カウント表示部 3005 において、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄に対する期待度を数字として表示（示唆）させるようにしても良い。或いは、演出カウント表示部 3005 では、四つの 7 セグメント表示を有していることから、各セグメントの発光の組合せにより演出図柄を構成するようにして、当該演出図柄を変動表示させた後、停止表示させて、停止表示された演出図柄により期待度を示唆させるようにしても良い。

#### 【0911】

### [ 9 . 制御構成 ]

次に、パチンコ機 1 の各種制御を行う制御構成について、図 63 及び図 93 等を参照して説明する。図 93 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。なお、図 93 では、枠制御基板 740 に接続されているセンサ、ソレノイド、モータ、LED、等の電子部品の一部を省略して示している。

#### 【0912】

パチンコ機 1 の主な制御構成は、図示するように、遊技盤 5 に取付けられる主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 と、本体枠 4 に取付けられる枠制御基板 740 と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板 1310 は、遊技動作（遊

10

20

30

40

50



技の進行)を制御する。周辺制御基板1510は、主制御基板1310からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部1511と、周辺制御部1511からのコマンドに基づいて演出表示装置1600での演出画像の表示を制御する演出表示制御部1512と、を備えている。

#### 【0913】

##### [9-1. 主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板1310は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御MPUと、入出力デバイス(I/Oデバイス)としての主制御I/Oポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御MPUに内蔵されているRAMに記憶された情報を完全に消去するためのRAMクリアスイッチと、設定値の表示やエラー表示を行うための設定表示器、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口2020及びサブアウト口2021により回収された遊技球Bの球数を表示するためのベースモニタと、を備えている。主制御MPUは、その内蔵されたROMやRAMのほかに、その動作(システム)を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

10

#### 【0914】

主制御MPUには、その内蔵されているRAM(以下、「主制御内蔵RAM」と記載する。)や、その内蔵されているROM(以下、「主制御内蔵ROM」と記載する。)のほかに、その動作(システム)を監視するウォッチドックタイマ(以下、「主制御内蔵WDT」と記載する。)や不正を防止するための機能等も内蔵されている。

20

#### 【0915】

また、主制御MPUは、不揮発性のRAMが内蔵されている。この不揮発性のRAMには、主制御MPUを製造したメーカーによって個体を識別するためのユニークな符号(世界で1つしか存在しない符号)が付された固有のIDコードが予め記憶されている。この一度付されたIDコードは、不揮発性のRAMに記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御MPUは、不揮発性のRAMからIDコードを取り出して参照することができるようになっている。

#### 【0916】

また、主制御MPUは、電気的なノイズの影響を受けると、ハードウェアによって強制的にリセットがかかる回路も内蔵されている(以下、「内蔵リセット回路」と記載する)。内蔵リセット回路は、主制御MPUの所定のレジスタの内容を監視して、つじつまの合わない内容にレジスタが変化した場合に、電気的なノイズの影響を受けたとして、主制御MPUを強制的にリセットする回路である。このような内蔵リセット回路による強制リセットは、ユーザプログラムによって制御して無効化することができない仕組みとなっている。このため、主制御MPUは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、後述する主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、後述する主制御側電源投入時処理を実行することとなる。この場合、主制御側電源断時処理が実行されていないため、後述するように、必ず主制御内蔵RAMのチェックサム(サム値)エラーとなるため、主制御内蔵RAMの内容が完全に消去(クリア)されることとなる。なお、主制御MPUが内蔵リセット回路により強制リセットがかかったとしても、主制御MPUの内蔵リセット回路から枠制御基板740に対してリセット信号を出力することがないため、主制御基板1310(主制御MPU)のみが再起動することとなり、枠制御基板740は起動した状態が維持されている。

30

40

#### 【0917】

また、主制御MPUは、遊技に関する各種乱数のうち、大当たり遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当たり判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回路(以下、「主制御内蔵ハード乱数回路」と記載する。)が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、予め定めた数値範囲(本実施形態では、最小値として値0~最大

50

値として値 6 5 5 3 5 という数値範囲が予め設定されている。) 内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されず(つまり、初期値が固定されず)、主制御 M P U がリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御 M P U がリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御 M P U に入力されるクロック信号(主制御 M P U と別体に設けた図示しない水晶発振器から出力されるクロック信号)に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終わると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御 M P U に入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰返し行い、主制御 M P U は、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

10

**【0918】**

主制御入力回路は、その各種入力端子に各種センサからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路は、図示しない主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路は、その各種入力端子に入力されている各種センサからの検出信号に基づく情報が主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

20

**【0919】**

主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、第一始動口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B を検出する第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B を検出する第二始動口センサ 2 4 0 1、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を検出する一般入賞口センサ 3 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球 B を検出する普通入賞口センサ 3 0 0 2、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を検出する大入賞口センサ 2 4 0 2、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を検出する役物入賞口センサ 2 5 0 1、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられた遊技球 B を検出する第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を検出する第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3、ハズレ口 2 0 0 9 に受入れられた遊技球 B を検出するハズレ口センサ 2 5 0 4、遊技盤 5 から排出された遊技球 B を検出するアウト球センサ 6 0 5、セーフ球センサ 6 0 6、遊技領域 5 a 内における不正な磁気を検出する磁気センサ 1 0 3 0、及び遊技盤 5 に作用する振動を検出する振動センサ 1 0 4 0、等からの検出信号は、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子に、入力されている。

30

**【0920】**

また、扉開放スイッチ 5 0 7 からの検出信号と枠開放スイッチ 5 0 8 からの検出信号とは、枠制御基板 7 4 0 を介して、主制御基板 1 3 1 0 へそれぞれ入力されると、主制御入力回路を介して、主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子にそれぞれ入力されている。

40

**【0921】**

なお、アウト球センサ 6 0 5、第一始動口センサ 2 1 0 1、及び第二始動口センサ 2 4 0 1 からのそれぞれの検出信号は、他の基板を介することなく、つまり直接、主制御基板 1 3 1 0 に入力され、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子に入力されている。これに対して、一般入賞口センサ 3 0 0 1、普通入賞口センサ 3 0 0 2、大入賞口センサ 2 4 0 2、役物入賞口センサ 2 5 0 1、第一 V 入賞口センサ 2 5 0 2、第二 V 入賞口センサ 2 5 0 3、ハズレ口センサ 2 5 0 4、磁気センサ 1 0 3 0、及び振動センサ 1 0 4 0 からのそれぞれの検出信号は、パネル中継基板を介して、つまり間接的に、主制御基板 1 3 1 0 に入力され、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

50

## 【0922】

主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、主制御ソレノイド駆動回路から始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2516、第一振分ソレノイド2534、第二振分ソレノイド2544、抽選ループソレノイド2558、打撃片駆動モータ2561、樋揺動駆動モータ2564、揺動片ソレノイド2565、へそれぞれの駆動信号を、パネル中継基板を介して、つまり間接的に、出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から機能表示ユニット1400の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、へそれぞれの駆動信号を、他の基板を介することなく、つまり直接、出力したり、する。また、主制御MPUは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から駆動信号を出力することにより、設定変更基板の設定変更許可ランプへ駆動信号を出力する。

10

## 【0923】

また、主制御MPUは、その所定の出力ポートの出力端子から遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、枠制御基板740に対して遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から信号（停電クリア信号）を出力することにより、停電監視回路に対して信号（停電クリア信号）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力することにより、枠制御基板740に対して遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力したりする。この発射を許可する旨を伝える発射許可信号の論理は、発射を許可するときには発射許可論理に設定される一方、発射を許可しないときには発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定される。なお、発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、パチンコ機1が電源投入されてから（復電してから）後述する主制御側タイマ割込み処理における発射許可信号設定処理が開始されるまでに亘って、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されている。

20

## 【0924】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、普通入賞口センサ3002、大入賞口センサ2402、役物入賞口センサ2501、第一V入賞口センサ2502、第二V入賞口センサ2503、ハズレ口センサ2504、アウト球センサ605、セーフ球センサ606、ファール球センサ607には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ3001には、接触タイプのON/OFF動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球Bが、第一始動口2003や第二始動口2004、普通入賞口2002には頻繁に入球するため、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、及び普通入賞口センサ3002による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ2101、第二始動口センサ2401、及び普通入賞口センサ3002には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。

30

## 【0925】

また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当たり」遊技、等）が発生すると、大入賞口2005や役物入賞口2006が開放されて遊技球Bが頻繁に入球するため、大入賞口センサ2402や役物入賞口センサ2501による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、大入賞口センサ2402や役物入賞口センサ2501にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技領域5aに発射された遊技球Bは、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口2020やサブアウト口2021により多量に回収されるため、アウト球センサ605による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、アウト球センサ605に対しても、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球Bが頻繁に入球しない一般入賞口2001には、一般入賞口センサ3001による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口セ

40

50

ンサ 3001 には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。なお、一般入賞口 2001 に遊技球 B が頻繁に入球する・しないに関係なく、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いてもよい。

#### 【0926】

また、主制御 MPU は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び特典の付与に関する各種コマンド等を枠制御基板 740 に送信したり、この枠制御基板 740 からのパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御 MPU は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを、主制御 I/O ポートを介して周辺制御基板 1510 の周辺制御部 1511 に送信したりする。なお、主制御 MPU は、その詳細な説明は後述するが、枠制御基板 740 からパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部 1511 に送信する。

10

#### 【0927】

主制御基板 1310 には、詳細な説明は後述するが、枠基板ユニット 730 の電源基板 750 から各種電圧が供給されている。この主制御基板 1310 に各種電圧を供給する電源基板 750 は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板 1310 に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御 MPU は、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を RAM に記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板 1310 の RAM クリアスイッチが操作されると、RAM から完全に消去（クリア）される。この RAM クリアスイッチの操作信号（検出信号）は、枠制御基板 740 にも出力される。

20

#### 【0928】

また、主制御基板 1310 には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板 750 から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力する。この停電予告信号は、主制御 I/O ポートを介して主制御 MPU に入力される他に、枠制御基板 740 等にも出力されている。

#### 【0929】

##### [ 9 - 2 . 枠制御基板 ]

遊技者の遊技球 B の持ち球数等を制御する枠制御基板 740 は、RAM に記憶されている情報を消去するための RAM クリアスイッチ 741 と、封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 600 の球抜口 613p から外部（球受トレイ 720）へ抜く際に使用する球抜スイッチ 742 と、RAM 等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠 3 の持ち球数表示部 140 での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイッチ 743 と、を備えている。

30

#### 【0930】

##### [ 9 - 3 . 周辺制御基板 ]

周辺制御基板 1510 は、図 93 に示すように、主制御基板 1310 からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部 1511 と、この周辺制御部 1511 からの制御データに基づいて、演出表示装置 1600 の描画制御を行う演出表示制御部 1512 と、を備えている。

40

#### 【0931】

##### [ 9 - 3 a . 周辺制御部 ]

周辺制御基板 1510 における演出制御を行う周辺制御部 1511 は、詳細な図示は省略するが、CPU、RAM、VDP、VRAM、音源、SATA コントローラ、そして各種 I/O インターフェース等が 1 つの半導体チップ上に集積された周辺制御 IC と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 ROM と、高音質の演奏を行う音源 IC と、この音源 IC が参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音 ROM と、を備えている。

50

## 【0932】

周辺制御ICには、1つの半導体チップ上にパラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を複数集積されており、主制御基板1310から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、周辺制御ICのCPUは遊技盤5の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の各装飾基板に送信したり、遊技盤5に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠3に設けられたバイブレータ等への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠3の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから扉枠3側に送信したり、演出表示装置1600に表示させる画面を示す制御データ(表示コマンド)を表示制御部用シリアルI/Oポートから演出表示制御部1512に送信したり、するほかに、音ROMから音情報を抽出するための制御信号(音コマンド)を音源ICに出力したりする。

10

## 【0933】

扉枠3に設けられた演出操作ユニット250の第一演出ボタン251や第二演出ボタン252からの検知信号は、周辺制御ICに入力されている。

## 【0934】

また周辺制御ICのCPUは、演出表示制御部1512が正常に動作している旨を伝える信号(動作信号)が演出表示制御部1512から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部1512の動作を監視している。

20

## 【0935】

音源ICは、周辺制御ICのCPUからの制御データ(音コマンド)に基づいて音ROMから音情報を抽出し、扉枠3や本体枠4等に設けられた、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカや、本体枠4の本体枠スピーカ503等から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板1510が収容された周辺制御基板ボックスから後方へ突出している音量調整スイッチを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ503とに、音情報としての音響信号(例えば、2chステレオ信号、4chステレオ信号、2.1chサラウンド信号、或いは、4.1chサラウンド信号、等)を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果(音響演出)を提示することができる。

30

## 【0936】

なお、周辺制御部1511は、周辺制御ICのCPUに内蔵された内蔵WDT(ウォッチドックタイマ)のほかに、図示しない、外部WDT(ウォッチドックタイマ)も備えており、周辺制御ICのCPUは、内蔵WDTと外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

## 【0937】

この周辺制御ICのCPUから演出表示制御部1512に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート(単位時間あたりに送信できるデータの大きさ)として19.2キロ(k)ビーピーエス(bits per second、以下、「bps」と記載する)が設定されている。一方、周辺制御ICのCPUから遊技盤5側に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド等は、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして250k bpsが設定されている。

40

## 【0938】

[9-3b. 演出表示制御部]

50

演出表示制御部 1512 は、演出表示装置 1600 の描画制御を行うものである。演出表示制御部 1512 は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御 MPU と、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御 ROM と、演出表示装置 1600 を表示制御する VDP (Video Display Processor の略) と、演出表示装置 1600 に表示される画面の各種データを記憶する画像 ROM と、この画像 ROM に記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像 RAM と、を備えている。

#### 【0939】

この表示制御 MPU は、パラレル I/O ポート、シリアル I/O ポート等を内蔵しており、周辺制御部 1511 からの制御データ (表示コマンド) に基づいて VDP を制御して演出表示装置 1600 の描画制御を行っている。なお、表示制御 MPU は、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部 1511 に出力する。また表示制御 MPU は、VDP から実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が 16ms ごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

10

#### 【0940】

表示制御 ROM は、演出表示装置 1600 に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御部 1511 からの制御データ (表示コマンド) と対応するスケジュールデータ、その制御データ (表示コマンド) と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、演出表示装置 1600 に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、画像 ROM に記憶されている各種データを画像 RAM の非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って演出表示装置 1600 に描画される画面データを、前もって、画像 ROM から画像 RAM の非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

20

#### 【0941】

表示制御 MPU は、周辺制御部 1511 からの制御データ (表示コマンド) と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを表示制御 ROM から抽出して VDP に出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを表示制御 ROM から抽出して VDP に出力する。このように、表示制御 MPU は、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから 1 つずつ表示制御 ROM から抽出して VDP に出力する。

30

#### 【0942】

VDP は、表示制御 MPU から出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像 RAM からスプライトデータを抽出して演出表示装置 1600 に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを、演出表示装置 1600 に出力する。また VDP は、演出表示装置 1600 が、表示制御 MPU からの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を表示制御 MPU に出力する。なお、VDP は、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、演出表示装置 1600 の左右方向を描画する 1 ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した 1 ライン分の描画データを、演出表示装置 1600 に出力する方式である。

40

#### 【0943】

画像 ROM には、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。画像 ROM の容量が大きくなると、つまり、演出表示装置 1600 に描画するスプライトの数が多くなると、画像 ROM のアクセス速度が無視できなくなり、演出表示装置 1600 に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速い画像 RAM に、画像 ROM に記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、この画像 RAM からスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態で画像 ROM に記憶されている。

50

## 【0944】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、演出表示装置1600に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、演出表示装置1600に、種々の人物(キャラクタ)を表示させる場合には、夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、演出表示装置1600に複数人の人物を表示させる場合には、複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほか、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係(以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。)が設定されて演出表示装置1600に描画される。

10

## 【0945】

なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのスプライトキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライトキャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

20

## 【0946】

演出表示装置1600は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰返し行う副走査と、によって駆動される。演出表示装置1600は、演出表示制御部1512から出力された1ライン分の描画データが入力されると、主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、演出表示装置1600は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

30

## 【0947】

## [10.遊技内容]

本実施形態のパチンコ機1による遊技内容について、図84等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、扉枠3の前面右下隅に配置されたハンドル160を遊技者が回転操作することで、循環経路R内に封入されている遊技球Bが、遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間を通過して遊技領域5a内の上部へと打込まれて、遊技球Bによる遊技が開始される。遊技領域5a内の上部へ打込まれた遊技球Bは、その打込強さによってセンター役物2500の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球Bの打込強さは、ハンドル160の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大100個の遊技球B、つまり、0.6秒間隔で遊技球Bを打込むことができる。

40

## 【0948】

また、遊技領域5a内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル1100の前面に植設されており、遊技球Bが障害釘に当接することで、遊技球Bの流下速度が抑制されると共に、遊技球Bに様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域5a内には、障害釘の他に、遊技球Bの当接により回転する風車がサイド左上ユニット2300の上方でセンター役物2500の左方に設けられている。

## 【0949】

センター役物2500の上部へ打込まれた遊技球Bは、センター役物2500の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、センター役物2500の左

50

側、つまり、内ルール1002とセンター役物2500との間を、複数の障害釘に当接しながら流通することとなる。センター役物2500の左側には、ワープ通路2512の入口が、遊技球Bを受入可能に常時開口している。

【0950】

ワープ通路2512に進入した遊技球Bは、センター役物2500の枠内に設けられているステージ2513に供給され、ステージ2513上を左右方向へ転動し、中央放出部2513a又はサイド放出部2513bの何れかから遊技領域5a内へ還流するように放出される。ステージ2513の中央放出部2513aは、遊技領域5a内の左右方向中央で第一始動口2003の直上に設けられているため、中央放出部2513aから放出された遊技球Bは、高い確率で第一始動口2003に受入れられる。中央放出部2513aの左右両側のサイド放出部2513bから放出された遊技球Bは、或る程度の確率で第一始動口2003に受入れられる可能性がある。

10

【0951】

第一始動口2003に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310を介して枠制御基板740において所定個数(例えば、3個)の遊技球Bが、持ち球数に加算されると共に、主制御基板1310において、第一特別図柄(例えば、「ハズレ」、「小当り」、「役物当り」、「2R大当り」、「5R大当り」、「15R大当り」、「確変(確率変更)当り」、「時短(時間短縮)当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、「第二大当り」、等)の抽選が行われる。抽選された第一特別図柄の抽選結果が、「ハズレ」以外であると、遊技者が有利な有利遊技状態が発生する。そして、抽選された第一特別図柄の抽選結果は、所定時間(例えば、0.1~360秒、特別変動時間とも称す)かけて遊技者に示唆される。

20

【0952】

本実施形態では、第一始動口2003への遊技球Bの受入れにより特別抽選の開始から抽選された第一特別図柄の抽選結果が示唆されるまで(特別変動時間)の間に、第一始動口2003に遊技球Bが受入れられると、第一特別図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された第一特別図柄の抽選結果の示唆が完了するまで、第一特別図柄の抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される第一特別図柄の抽選結果の保留数は、第一始動口2003に対して、夫々4つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口2003に遊技球Bが受入れられても第一特別図柄の抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

30

【0953】

ところで、センター役物2500の左側へ流下した遊技球Bが、ワープ通路2512に進入しなかった場合、サイド左上ユニット2300の棚部2301や障害釘により左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット2200の一般入賞口2001やサブアウト口2021、或いは、始動口ユニット2100の第一始動口2003等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310を介して枠制御基板740において所定個数(例えば、10個)の遊技球Bが、持ち球数に加算される。

40

【0954】

一方、遊技領域5a内においてセンター役物2500の上部に打込まれた遊技球Bが、センター役物2500におけるセンターフレーム2511の流入規制部2511cの最も高くなった部位よりも右側に進入すると、センター役物2500の案内通路群2520の第一案内通路2521又は第二案内通路2522の何れかを通る。第一案内通路2521に進入した遊技球Bは、途中において役物入賞口2006を閉鎖している役物入賞口扉2515の上面を転動した上で、普通入賞口ユニット2600の上方(直上)に放出される。一方、第二案内通路2522に進入した遊技球Bは、普通入賞口2002の左寄りの上方に放出される。従って、第一案内通路2521に遊技球Bが進入すると、役物入賞口2006に受入れられる可能性がある。

50



## 【0955】

役物入賞口2006は、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球Bが受入れられることで抽選される特別図柄の抽選結果が、「小当り」や「役物当り」等の時に、所定のパターンで開閉して遊技球Bを受入可能な状態となる。遊技球Bが役物入賞口2006に受入れられると、主制御基板1310を介して枠制御基板740において所定個数（例えば、10個、又は、13個）の遊技球Bが、持ち球数に加算される。

## 【0956】

役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bは、第一振分装置2530へ送られ、振分回転体2533によりチャンス口2531又は第一スカ口2532の何れかに振分けられる。第一スカ口2532に振分けられた遊技球Bは排出される。チャンス口2531に振分けられた遊技球Bは、第二振分装置2540へ送られる。第二振分装置2540へ送られた遊技球Bは、第一V入賞口2007又は第二スカ口2541の何れかに振分けられる。第二振分装置2540の振分により第一V入賞口2007に遊技球Bが受入れられると、大入賞口2005が所定の開閉パターンで開閉する「大当り」遊技が実行される。

10

## 【0957】

第二振分装置2540において第二スカ口2541に遊技球Bが振分けられると、抽選役物2550へ送られる。抽選役物2550へ送られた遊技球Bは、振分部2552の振分橋2557がループ位置へ移動している時間の間、第二V入賞口2008が設けられているテーブル2555と、遊技球Bをテーブル2555へ供給する打撃部2553との間でループする。そして、第二V入賞口2008に遊技球Bが受入れられると、大入賞口2005が所定の開閉パターンで開閉する「大当り」遊技が実行される。

20

## 【0958】

一方、所定時間が経過して振分橋2557がループ位置から非ループ位置へ移動してハズレ口2009が開放された状態となると、テーブル2555の第二V入賞口2008に受入れられなかった遊技球Bがハズレ口2009に受入れられる。ハズレ口2009に受入れられた遊技球Bは、排出される。

## 【0959】

案内通路群2520の下流に設けられている普通入賞口2002は、第一案内通路2521の出口の直下に設けられているため、第一案内通路2521を流通した遊技球Bの方が、第二案内通路2522を流通した遊技球Bよりも、普通入賞口2002に受入れられる可能性が高い。普通入賞口2002に受入れられなかった遊技球Bは、アタッカユニット2400へ流下する。

30

## 【0960】

この普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられて普通入賞口センサ3002により検知されると、主制御基板1310において普通抽選が行われ、抽選された普通図柄の抽選結果が「普通当り」の場合、第二始動口扉2411により閉鎖されている第二始動口2004が所定時間（例えば、0.3～10秒）の間、開状態となり、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが可能となる。

## 【0961】

本実施形態では、普通入賞口2002に遊技球Bが受入れられることで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通図柄の抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、0.01～60秒、普通変動時間とも称す）。この普通図柄の抽選結果の示唆は、遊技盤5の機能表示ユニット1400に表示される。第二始動口2004では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

40

## 【0962】

なお、遊技球Bが普通入賞口2002に受入れられてから普通図柄の抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球Bが普通入賞口2002に受入れられると、普通図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、普通図柄の抽選結果の示唆の開始を、先の普通図柄の抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通図柄の抽選結果の保留数は、4つまでを上限とし、それ以上については、普通入賞口2002に遊技球B

50

が受け入れられても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【0963】

普通入賞口2002に受け入れられずに流下した遊技球Bは、アタッカユニット2400における上棚部2421、第一棚部2422、第一棚部2422よりも右方、の何れかに流下する。上棚部2421に流下した遊技球Bは左方へ誘導されて大入賞口2005よりも左方に放出される。従って、上棚部2421上に流下した遊技球Bは、第二始動口2004及び大入賞口2005に受け入れられることはない。

【0964】

アタッカユニット2400の第一棚部2422に流下した遊技球Bは、その傾斜により左方へ転動し、第二始動口2004を閉鎖している第二始動口扉2411、第二棚部2423、大入賞口2005を閉鎖している大入賞口扉2413、及び第四棚部2425を転動した後に、左方へ放出される。第四棚部2425から放出された遊技球Bは、アウト口2020に受け入れられて排出される。従って、遊技球Bが第一棚部2422に流下すると、第二始動口2004や大入賞口2005に受け入れられ可能性がある。

10

【0965】

アタッカユニット2400の第一棚部2422よりも右方に流下した遊技球Bは、サブアウト口2021に受け入れられて排出される。なお、稀ではあるが、第一棚部2422に流下した遊技球Bが、第二棚部2423と第三棚部2424との間の隙間に進入すると、サブアウト口2021に受け入れられて排出される。

20

【0966】

アタッカユニット2400の第二始動口2004に遊技球Bが受け入れられると、主制御基板1310を介して枠制御基板740において所定個数（例えば、1個）の遊技球Bが、持ち球数に加算されると共に、主制御基板1310において、第二特別図柄（例えば、「ハズレ」、「小当り」、「役物当り」、「2R大当り」、「5R大当り」、「15R大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、「第二大当り」、等）の抽選が行われる。抽選された第二特別図柄の抽選結果が、「ハズレ」以外であると、遊技者が有利な有利遊技状態が発生する。そして、抽選された第二特別図柄の抽選結果は、第一特別図柄の抽選結果の特別変動時間よりも長い所定時間（例えば、0.1～360秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆される。

30

【0967】

本実施形態では、第二始動口2004への遊技球Bの受け入れにより特別抽選の開始から抽選された第二特別図柄の抽選結果が示唆されるまで（特別変動時間）の間に、第二始動口2004に遊技球Bが受け入れられると、第二特別図柄の抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された第二特別図柄の抽選結果の示唆が完了するまで、第二特別図柄の抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される第二特別図柄の抽選結果の保留数は、第二始動口2004に対して、夫々4つまでを上限とし、それ以上については、第二始動口2004に遊技球Bが受け入れられても第二特別図柄の抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

40

【0968】

第二始動口2004への遊技球Bの受け入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果の特別変動時間は、第一始動口2003への遊技球Bの受け入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果の特別変動時間よりも長く設定されている。これにより、第二特別図柄の抽選結果の方が保留数の消費に時間がかかるため、第一始動口2003及び第二始動口2004に対する単位時間当たりの遊技球Bの受入数が同じであっても、第二始動口2004の方が実行される第二特別図柄の抽選結果の数が少なくなる。従って、通常の状態において、センター役物2500の右側へ遊技球Bを打込んでも、第二始動口2004しか受け入れられる可能性がなく、第二特別図柄の抽選結果が実行される頻度が低いため、遊技者に

50

対して遊技球 B がセンター役物 2 5 0 0 の左側を流通するような打込操作を積極的に行わせることができる

【0969】

上記のように、第一始動口 2 0 0 3 又は第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選された第一特別図柄の抽選結果又は第二特別図柄の抽選結果により、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が、所定の開閉パターンで開閉して、遊技球 B を受入可能な状態となる。

【0970】

そして、アタッカユニット 2 4 0 0 において、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、等により大入賞口 2 0 0 5 が受入可能となっているタイミングで遊技球 B が流下してくると、当該遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる。遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 を介して枠制御基板 7 4 0 において所定個数（例えば、10 個、又は、13 個）の遊技球 B が、持ち球数に加算される。

10

【0971】

大入賞口 2 0 0 5 は、遊技球 B を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、20 秒～40 秒）経過、或いは、大入賞口 2 0 0 5 への所定個数（例えば、10 個）の遊技球 B の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球 B を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「2R 大当り」であれば 2 ラウンド、「5R 大当り」であれば 5 ラウンド、「15R 大当り」であれば 15 ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

20

【0972】

なお、「大当り」では、大当り遊技の終了後に、「大当り」等の第一特別図柄や第二特別図柄が抽選される確率を変更（「確変当り」）したり、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当り」）したりする「当り」がある。

【0973】

第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果（例えば、第二特別図柄の抽選結果）が「第二大当り」の場合、大入賞口 2 0 0 5 又は役物入賞口 2 0 0 6 が、所定のパターンで遊技球 B を受入可能とした後に、有利遊技状態として S T（スペシャル・タイム）を発生させる。この S T とは、予め決められた特定の変動回数の間、確変や時短の状態を維持するものである。

30

【0974】

このように、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 が遊技球 B を受入可能な時に、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B を受入れさせることで、多くの遊技球 B を持ち球数に加算させることができるため、遊技者を楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0975】

本実施形態では、第一特別図柄の抽選結果や第二特別図柄の抽選結果の示唆を、機能表示ユニット 1 4 0 0 と演出表示装置 1 6 0 0 とで行っている。機能表示ユニット 1 4 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 によって直接制御されて特別図柄の抽選結果（第一特別図柄の抽選結果及び第二特別図柄の抽選結果）の示唆が行われる。機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別図柄の抽選結果の示唆は、複数の L E D を、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後、点灯している L E D の組合せによって特別図柄の抽選結果を示唆する。

40

【0976】

一方、演出表示装置 1 6 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて、周辺制御基板 1 5 1 0 によって間接的に制御され演出画像として特別図柄の抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置 1 6 0 0 での特別図柄の抽選結果を示唆する演出画像は、複数の絵柄からなる絵柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各絵柄列を変動させ、

50

変動表示されている絵柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの絵柄列の絵柄が、特別図柄の抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の絵柄列が停止表示される。特別図柄の抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの絵柄列が停止して各絵柄が停止表示された後に、特別図柄の抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置 1600 に表示されて、抽選された特別図柄の抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、「小当り」遊技、「大当り」遊技、等）が発生する。

【0977】

なお、機能表示ユニット 1400 での特別図柄の抽選結果を示唆する時間（LED の点滅時間（特別変動時間））と、演出表示装置 1600 での特別図柄の抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット 1400 の方が長い時間に設定されている。

10

【0978】

また、周辺制御基板 1510 では、演出表示装置 1600 による特別図柄の抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別図柄の抽選結果に応じて、扉枠 3 における演出操作ユニット 250 における第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、第一演出ボタン 251 及び第二演出ボタン 252 をポップアップさせて目立たせることができ、第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【0979】

20

また、周辺制御基板 1510 では、扉枠 3 に備えられている各装飾基板や、遊技盤 5 に備えられている各装飾基板、演出表示装置 1600、始動口表示部 2110、演出カウンタ表示部 3005、裏装飾ユニット 3200、裏前演出ユニット 3300、裏後演出ユニット 3400、等を適宜用いて、発光演出、表示演出、可動演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0980】

更に、周辺制御基板 1510 では、第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 を操作する遊技者参加型演出において、遊技者が操作すべき操作を間違えたり、行わなかったりした時に、正しい操作を行わせるように遊技者にその旨を告知する。

30

【0981】

本実施形態によれば、遊技者によって遊技球 B が遊技領域 5a に打込まれて、所定条件の充足として、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果により役物入賞口 2006 が所定パターンで開閉し、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B が第一振分装置 2530 及び第二振分装置 2540 を経た遊技球 B が、センター役物 2500 における抽選役物 2550 の誘導路 2551 に供給され、当該遊技球 B が下流の振分部 2552 へ向かって流通する。この振分部 2552 では、誘導路 2551 に開口しているハズレ口 2009 を振分橋 2557 により閉鎖している状態では当該遊技球 B が第一側としての打撃部 2553 へ振分けられ、振分橋 2557 が抽選ループソレノイド 2558 により回動させられてハズレ口 2009 を開放している状態では当該遊技球 B がハズレ口 2009（第二側）へ振分けられ、遊技球 B の振分状態が振分橋 2557 の振分表示部 2557a により示されている。そして、振分部 2552 において、遊技球 B が第一側へ振分けられると、打撃部 2553 へ供給される。一方、振分部 2552 において、遊技球 B が第二側（ハズレ口 2009）へ振分けられると、打撃部 2553 へ供給されることはなく、抽選役物 2550 から排出される。

40

【0982】

振分部 2552 から打撃部 2553 へ供給された遊技球 B は、当該打撃部 2553 の回転している打撃片 2560 により後方へ打撃されて、後方へ向かって高くなっている登坂部 2559 を登るように流通（転動）することとなる。この打撃部 2553 では、遊技球 B が供給されるタイミングと、遊技球 B を打撃片 2560 が打撃するタイミングとによっ

50

ては、遊技球 B が強く打撃されたり殆ど打撃されなかつたりすることとなり、後方へ打撃される遊技球 B の勢いが様々となるため、打撃された遊技球 B の勢いが弱いと、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を登り切れずに打撃部 2 5 5 3 へ戻ってしまい、遊技球 B が前後に登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりすることとなる。そして、遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 により強く打撃されて登坂部 2 5 5 9 を乗り越えると、テーブル 2 5 5 5 の後端で左右方向の中央に設けられている揺動樋 2 5 5 4 に供給され、揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 に放出される。この際に、揺動樋 2 5 5 4 が上下方向の軸芯周りに対して揺動するように往復回動しているため、遊技球 B が供給されるタイミングと揺動樋 2 5 5 4 の回動位置のタイミングとによって、揺動樋 2 5 5 4 の樋部 2 5 5 4 a から様々な方向へ遊技球 B がテーブル 2 5 5 5 に放出されることとなる。

10

#### 【0983】

揺動樋 2 5 5 4 からテーブル 2 5 5 5 へ放出された遊技球 B は、その傾斜に従って前方へ転動し、テーブル 2 5 5 5 の前端から誘導路 2 5 5 1 へ放出されることとなる。この際に、テーブル 2 5 5 5 の前端付近で揺動樋 2 5 5 4 の中心を通る前後方向の中央軸線上に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受け入れられる可能性があると共に、揺動樋 2 5 5 4 と第二 V 入賞口 2 0 0 8 との間で中央軸線を境にして左右対称に設けられている揺動片 2 5 5 6 に遊技球 B が当接することで、遊技球 B の流通方向が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かったり、第二 V 入賞口 2 0 0 8 から遠ざかったりする。テーブル 2 5 5 5 の第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受け入れられると、有利遊技状態（例えば、大当り遊技）が発生する。一方、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられずにテーブル 2 5 5 5 の前端から誘導路 2 5 5 1 へ放出された後に、振分部 2 5 5 2 によって一方側へ振分けられると、当該遊技球 B が打撃部 2 5 5 3 によって揺動樋 2 5 5 4 へ供給される。従って、遊技球 B が振分部 2 5 5 2 により一方側（打撃部 2 5 5 3）へ振分けられる限り、当該遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受け入れられるまで、誘導路 2 5 5 1、振分部 2 5 5 2、打撃部 2 5 5 3、揺動樋 2 5 5 4、テーブル 2 5 5 5 の順にループする。

20

#### 【0984】

このようなことから、役物入賞口 2 0 0 6 が所定パターンで開閉して遊技球 B を抽選役物 2 5 5 0 へ供給可能となった時に、振分部 2 5 5 2 の振分表示部 2 5 5 7 a を見ることで、振分部 2 5 5 2 において遊技球 B が第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分ける状態であるか否かを遊技者に確認させることができる。これにより、振分表示部 2 5 5 7 a を見て振分部 2 5 5 2 が第一側（打撃部 2 5 5 3、ひいては、第二 V 入賞口 2 0 0 8）へ振分ける状態となっている時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受け入れられた遊技球 B（ここでは、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 3 の収容部 2 5 3 3 a に収容されている遊技球 B）が抽選役物 2 5 5 0（誘導路 2 5 5 1）に供給される否かで遊技者をワクワクさせることができる。その後、役物入賞口 2 0 0 6 に受け入れられた遊技球 B が抽選役物 2 5 5 0（誘導路 2 5 5 1）に供給されると、振分部 2 5 5 2 において第一側（打撃部 2 5 5 3 側）へ振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができる。そして、遊技球 B が第一側へ振分けられて打撃部 2 5 5 3 に供給されると、遊技球 B が打撃されるタイミング等によっては遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりするため、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越える強さで打撃されるか否かによって遊技者を楽しませることができる。また、登坂部 2 5 5 9 を乗り越えた遊技球 B は、往復回動している揺動樋 2 5 5 4 に供給されるため、揺動樋 2 5 5 4 が遊技球 B を第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かって放出できるタイミングで、揺動樋 2 5 5 4 に遊技球 B が供給されるように、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越える強さで打撃されるか否かによっても、遊技者をハラハラ・ドキドキさせて楽しむことができる。

30

40

#### 【0985】

打撃部 2 5 5 3 により打撃された遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を乗り越えて揺動樋 2 5 5 4 に供給されると、往復回動している揺動樋 2 5 5 4 から遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かって放出されるか否かによって遊技者をワクワク・ドキドキさせることができる。この揺動樋 2 5 5 4 から遊技球 B が中央軸線（第二 V 入賞口 2 0 0 8）から離れる方向

50

へ放出されても、中央軸線を境にして左右対称に設けられている一对の揺動片 2 5 5 6 の揺動状況によっては、揺動片 2 5 5 6 に当接した遊技球 B が中央軸線側へ寄せられて、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向かう可能性があるため、遊技者をガッカリさせることはなく、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。そして、テーブル 2 5 5 5 の下流端付近に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられると、有利遊技状態（大入賞口 2 0 0 5 が所定パターンで開閉する大当たり遊技）が発生するため、遊技者を大いに楽しませることができる。

#### 【 0 9 8 6 】

一方、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられなかった場合でも、テーブル 2 5 5 5 の下流端から誘導路 2 5 5 1 に放出されるため、誘導路 2 5 5 1 の下流に設けられている振分部 2 5 5 2 によって、遊技球 B が再び第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分けられる否かによって遊技者の期待感を高めさせることができ、振分部 2 5 5 2 によって再び第一側へ振分けられると、打撃部 2 5 5 3 及び登坂部 2 5 5 9 を介してテーブル 2 5 5 5 の上流の揺動樋 2 5 5 4 へ供給されるため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ受入れられるチャンスが再び到来することで、遊技者をガッカリさせることはない。この際に、振分橋 2 5 5 7 の振分表示部 2 5 5 7 a を見て振分部 2 5 5 2 が第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分ける状態となっている時に、テーブル 2 5 5 5 の前端から遊技球 B が誘導路 2 5 5 1 へ放出されるか否かで遊技者をワクワクさせることもできる。従って、抽選役物 2 5 5 0 における様々な場面において遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができるため、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができると共に、遊技者を楽しませられる抽選役物 2 5 5 0 を備えたパチンコ機 1 機を提供することができる。

#### 【 0 9 8 7 】

また、センター役物 2 5 0 0 の抽選役物 2 5 5 0 には、前後及び左右に広い面状のテーブル 2 5 5 5 を有していると共に、テーブル 2 5 5 5 の前端よりも前方に誘導路 2 5 5 1 を設けていることから、抽選役物 2 5 5 0 が大きなものとなっているため、本抽選役物 2 5 5 0 によりパチンコ機 1 を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、抽選役物 2 5 5 0 を使用する遊技に対して遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くして遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【 0 9 8 8 】

更に、後端が高くなるように傾斜しているテーブル 2 5 5 5 の左右方向の中央軸線上に第二 V 入賞口 2 0 0 8 を設けているため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 を目立たせることができ、遊技者の視線を第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ向けさせ易くすることができると共に、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れに対する期待感を抱かせ易くすることができる。遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

#### 【 0 9 8 9 】

また、後端が高くなっているテーブル 2 5 5 5 の中央軸線上の後端付近に、揺動樋 2 5 5 4 を設けると共に、中央軸線を境にして左右対称に一对の揺動片 2 5 5 6 を設けているため、揺動片 2 5 5 6 によって後方の揺動樋 2 5 5 4 の視認性が阻害されることはなく、遊技者からテーブル 2 5 5 5 に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8、一对の揺動片 2 5 5 6、及び揺動樋 2 5 5 4 を良好に視認させることができる。従って、一对の揺動片 2 5 5 6 や揺動樋 2 5 5 4 の回動状況や揺動状況が認識し易くなるため、それらの動きによる遊技球 B の転動経路等が予測し易くなり、予測通りに遊技球 B が転動するか否かによって遊技球 B の動きを楽しませることができる。

#### 【 0 9 9 0 】

また、振分部 2 5 5 2 において、第二側に連通するハズレ口 2 0 0 9 を誘導路 2 5 5 1 に設けているため、振分橋 2 5 5 7 により閉鎖している状態から抽選ループソレノイド 2 5 5 8 により振分橋 2 5 5 7 を回動させてハズレ口 2 0 0 9 を開放させた状態にすると、

誘導路 2 5 5 1 においてハズレ口 2 0 0 9 が上方へ開口している状態となるため、遊技者からハズレ口 2 0 0 9 を目立たせることができ、誘導路 2 5 5 1 を流通している遊技球 B が第二側（ハズレ口 2 0 0 9）に振分けられる状態、つまり、第一側（打撃部 2 5 5 3、ひいては、第二 V 入賞口 2 0 0 8）に振分けられない状態であることを認識させ易くすることができる。従って、目立つハズレ口 2 0 0 9 が振分橋 2 5 5 7 により閉鎖されていると、第一側（打撃部 2 5 5 3）へ振分けられる状態であることを容易に認識させることができ、誘導路 2 5 5 1 を見るだけで何れに振分けられる状態であるのかを容易に判別させることができる。

#### 【0991】

更に、打撃部 2 5 5 3 による遊技球 B を打撃するタイミング等によっては、遊技球 B が登坂部 2 5 5 9 を行ったり来たりするため、抽選役物 2 5 5 0 における遊技球 B の滞在時間を稼ぐ（長くする）ことができ、短時間で抽選役物 2 5 5 0 における遊技が終わることによって遊技者をガッカリさせてしまうことを回避させることができると共に、登坂部 2 5 5 9 により稼いだ時間により演出表示装置 1 6 0 0 における演出画像等による演出を遊技者に対して十分に見せることができ、遊技者をより楽しませられるパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【0992】

また、打撃部 2 5 5 3 と揺動樋 2 5 5 4（揺動通路 2 5 6 2）との間に登坂部 2 5 5 9 を設けていることから、打撃部 2 5 5 3 において遊技球 B が強く打撃されても、登坂部 2 5 5 9 を登ることでその勢いを減衰させることができると共に、揺動通路 2 5 6 2 において左右方向へ揺動させていることで更にその勢いを減衰させることができるため、勢い良く揺動樋 2 5 5 4 に遊技球 B が供給されることで、揺動樋 2 5 5 4 が往復回動して放出方向を変化させているのにも関わらず、遊技球 B の勢いによって揺動樋 2 5 5 4 の放出方向とは異なる方向へ揺動樋 2 5 5 4 から放出されてしまい、遊技者に対して不快感を与えてしまったり、揺動樋 2 5 5 4 から勢いよくテーブル 2 5 5 5 に遊技球 B が放出されることで、テーブル 2 5 5 5 における遊技球 B の滞在時間（転動時間）が短くなってしまったり、することを回避させることができる。従って、遊技者に不快感を与えることなく揺動樋 2 5 5 4 での遊技球 B の放出を楽しませることができると共に、テーブル 2 5 5 5 上を転動している遊技球 B の動きを楽しませられ易くすることができる。

#### 【0993】

また、抽選役物 2 5 5 0 に遊技球 B が供給されるタイミングを、遊技球 B の打込操作によって遊技者が選択できるような場合には、振分表示部 2 5 5 7 a において遊技球 B が第一側へ振分けられる状態であることを表示するタイミングで、遊技球 B が供給されるように打込操作を行うことが可能となるため、抽選役物 2 5 5 0 内における遊技球 B の動きだけでなく、遊技球 B の打込操作も楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【0994】

更に、ハズレ口 2 0 0 9 を開放すると、振分橋 2 5 5 7 が、その先端を基端よりも上方に位置させて誘導路 2 5 5 1 から直立したような状態になるため、誘導路 2 5 5 1 を遊技球 B が勢い良く流通してきてハズレ口 2 0 0 9 を飛び越えようとしても、直立している振分橋 2 5 5 7 により飛び越えて第一側（打撃部 2 5 5 3）へ侵入してしまうことを防止することができる、遊技球 B を確実にハズレ口 2 0 0 9（第二側）に振分けることができる。

#### 【0995】

また、ハズレ口 2 0 0 9 を開放すると、振分橋 2 5 5 7 が、その先端を基端よりも上方に位置させて誘導路 2 5 5 1 から直立したような状態になるため、振分橋 2 5 5 7 が遊技者から目立って見えることになると共に、振分橋 2 5 5 7 に設けられている振分表示部 2 5 5 7 a が見える状態となるため、振分橋 2 5 5 7（振分表示部 2 5 5 7 a）によって遊技球 B が第二側へ振分けられる状態であることを判別させることができる。

#### 【0996】

[ 1 1 . 遊技盤におけるセンター役物の詳細 ]

次に、上記の遊技盤 5 に設けられているセンター役物 2 5 0 0 の詳細について説明する。

【 0 9 9 7 】

[ 1 1 - 1 . 第一実施形態のセンター役物 ]

第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 について、図 9 4 乃至図 9 7 等を参照して詳細に説明する。図 9 4 は、第一実施形態のセンター役物を遊技パネルに取付けた状態で上下方向の途中で切断して前構成部材と共に示す説明図である。図 9 5 ( a ) はセンター役物における装飾体を前装飾部と後装飾部とに分解した状態で正面から示す説明図であり、( b ) は前装飾部と後装飾部とからなる装飾体を正面から示す説明図である。図 9 6 は、図 9 4 のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。図 9 7 は、図 9 4 とは異なる装飾体が取付けられているセンターフレームを備えたセンター役物を部分断面で示す説明図である。

10

【 0 9 9 8 】

第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、図 7 8 乃至図 8 3 等に示す第一実施形態の遊技盤 5 に設けられているものである。このセンター役物 2 5 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

20

【 0 9 9 9 】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられており所定の装飾が施されている装飾体 2 5 7 0 を、更に備えている。

【 1 0 0 0 】

センターフレーム 2 5 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入されると共に開口部 1 1 1 2 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2 5 1 1 a と、挿入部 2 5 1 1 a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状のフランジ部 2 5 1 1 b と、フランジ部 2 5 1 1 b よりも前方へ延出しており遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 5 1 1 c と、挿入部 2 5 1 1 a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2 5 1 1 d と、を有している。

30

【 1 0 0 1 】

センターフレーム 2 5 1 1 ( 挿入部 2 5 1 1 a ) の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネルホルダ 1 1 2 0 ) の後端 ( 後面 ) よりも前方に位置するように設けられている。なお、センターフレーム 2 5 1 1 の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出していないものであっても良いし、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出しているものであっても良い。

【 1 0 0 2 】

装飾体 2 5 7 0 は、図 9 4 に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 の前端に取付けられる平板状の透明な前板 2 5 7 1 と、前板の前面に取付けられている前装飾部 2 5 7 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 ( 挿入部 2 5 1 1 a ) の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 と、を有している。換言すると、装飾体 2 5 7 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出するように設けられており、センターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 と、後装飾部 2 5 7 3 における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部 2 5 7 2 と、を有している。前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 は、互いに協調している装飾が施されている。

40

【 1 0 0 3 】

前板 2 5 7 1 は、後面が流入規制部 2 5 1 1 c の前端面に当接するように設けられている。この前板 2 5 7 1 は、サポート部 2 5 1 1 d との間に遊技球 B が流通可能な球通路 2

50



5 1 7 を形成している。

【 1 0 0 4 】

装飾体 2 5 7 0 の前装飾部 2 5 7 2 は、図 9 5 に示すように、所定の絵柄（ここでは、鬼の顔の周りに雲のような図案を配置した絵柄）からなる装飾が施されている。前装飾部 2 5 7 2 は、球通路 2 5 1 7 の前方となる部位に設けられている透明な透過部 2 5 7 2 a と、透過部 2 5 7 2 a に設けられており装飾としての絵柄の一部を構成している点状で不透明な複数のドット部 2 5 7 2 b と、を有している（図 9 5（a）を参照）。

【 1 0 0 5 】

前装飾部 2 5 7 2 の透過部 2 5 7 2 a は、無色透明または有色透明に形成されている。有色透明な透過部 2 5 7 2 a では、絵柄の一部を構成するように、絵柄の色と同じような色に着色されている。本実施形態では、鬼の顔の部分の透過部 2 5 7 2 a を有色透明にしていると共に、雲の図案の部分の透過部 2 5 7 2 a を無色透明にしている。

10

【 1 0 0 6 】

前装飾部 2 5 7 2 の各ドット部 2 5 7 2 b は、絵柄と同じ色に着色されている。複数のドット部 2 5 7 2 b は、図 9 5（a）において拡大して示すように、一つずつが円形に形成されており、水平に対して上下 4 5 度の角度の斜め方向へその直径と同じ間隔をあけて設けられている。

【 1 0 0 7 】

後装飾部 2 5 7 3 は、センターフレーム 2 5 1 1 における透明なサポート部 2 5 1 1 d の後側に取付けられている。後装飾部 2 5 7 3 は、センターフレーム 2 5 1 1 における枠状の挿入部 2 5 1 1 a の枠内に延出するように設けられている。後装飾部 2 5 7 3 の装飾は、前方に設けられている前装飾部 2 5 7 2 の絵柄と同じ絵柄が不透明に施されている。なお、遊技パネル 1 1 0 0 が透明な部材の場合、後装飾部 2 5 7 3 は遊技パネル 1 1 0 0 の裏面にあっても良い。この場合装飾の面積を広くとれる効果がある。

20

【 1 0 0 8 】

前装飾部 2 5 7 2 及び後装飾部 2 5 7 3 は、透明な樹脂フィルムに、装飾としての絵柄を印刷したものである。本実施形態の前装飾部 2 5 7 2 及び後装飾部 2 5 7 3 は、フィルム状に形成されている。

【 1 0 0 9 】

この装飾体 2 5 7 0 は、図 9 5（b）に示すように、正面（前方）から見ると、前装飾部 2 5 7 2 の装飾（絵柄）における透明な透過部 2 5 7 2 a を通して後方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 の装飾（絵柄）が見えるため、後装飾部 2 5 7 3 の絵柄が透過部 2 5 7 2 a を補うことで、透過部 2 5 7 2 a が無いような本来の絵柄が見えることとなる。

30

【 1 0 1 0 】

一方、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間に設けられている球通路 2 5 1 7 を遊技球 B が流通すると、前装飾部 2 5 7 2 における透明な透過部 2 5 7 2 a を通して遊技球 B が見えることとなる。これにより、一時的にせよ遊技球 B が見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球 B による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【 1 0 1 1 】

本実施形態の装飾体 2 5 7 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に対して、挿入部 2 5 1 1 a の後端よりも前方の部位に取付けられる。つまり、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 7 0 を取付けた状態では、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から装飾体 2 5 7 0 の一部が後方へ突出することはない。これにより、図 9 6 に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 7 0 を取付けた状態で、センターフレーム 2 5 1 1 の後端を下にして台 T A に置いた時に、挿入部 2 5 1 1 a の後端面のみが台 T A に当接する（触れる）。

40

【 1 0 1 2 】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細は省略するが、装飾体 2 5 7 0 の他に、図柄表示器 2 5 1 8、第一振分装置 2 5 3 0、第二振分装置 2 5 4 0、抽選役物 2 5 5 0、等がセンターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている。図柄表示器 2 5 1 8 は、第一始動口

50

2003や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された特別図柄や第四図柄等を表示するものである。

【1013】

また、詳細な図示は省略するが、センターフレーム2511に取付けられている第一振分装置2530の第一振分ソレノイド2534や、第二振分装置2540の第二振分ソレノイド2544等のソレノイドでは、その金属ケースが後端に位置するように取付けられている。これにより、センターフレーム2511（センター役物2500）の後端を下にして台TAに置いた時に、丈夫なソレノイドの金属ケースが台TAに触れることとなり、組立作業等において傷付き難いものとすることができる。この際に、ソレノイドの金属ケースを覆うような樹脂カバーが設けられていても良い。

10

【1014】

更に、図示は省略するが、センター役物2500には、LED基板や中継基板、ソレノイド等と接続されている配線が設けられている。当該配線は、センターフレーム2511における挿入部2511aに沿うように設けられていると共に、装飾体2570の装飾によって隠されるように設けられている。これにより、遊技者から配線が見えることによる見栄えの悪化を抑制している。なお、センターフレーム2511の挿入部2511aを二重の壁状に形成し、その壁同士の間配線を通すようにしても良い。この場合、配線として、フレキシブルフラットケーブル（FFC）を使用することが望ましい。

【1015】

なお、上記の実施形態において、透過部2572aとドット部2572bとを逆にしても良い。詳述すると、透過部2572aの部位を不透明で絵柄が施されている部位とし、ドット部2572bを透明な部位としても良い。

20

【1016】

また、上記の実施形態では、透過部2572aを透明な部位としたものを示したが、これに限定するものではなく、前後に貫通している部位としても良い。

【1017】

更に、上記の実施形態では、施されている装飾（絵柄）に透過部2572a及びドット部2572bを有する前装飾部2572と、透過部2572aを補う装飾（絵柄）が施されている後装飾部2573とからなる装飾体2570を、センター役物2500のセンターフレーム2511に設けるものを示したが、これに限定するものではなく、始動口ユニット2100、サイドユニット2200、アタッカユニット2400、裏ユニット3000、等に装飾体2570を設けるようにしても良い。

30

【1018】

また、上記の実施形態では、装飾体2570を構成している前装飾部2572及び後装飾部2573の装飾として、透明フィルムに絵柄を印刷したものを示したが、これに限定するものではなく、図97に示すような装飾体2570Aが取付けられているセンターフレーム2511を備えたセンター役物2500としても良い。この装飾体2570Aは、センターフレーム2511における流入規制部2511cの前端に取付けられている平板状の前装飾部2572と、前装飾部2572の後方で枠状の挿入部2511aの枠内に取付けられており立体的に形成されている後装飾部2573と、を備えている。

40

【1019】

装飾体2570Aの前装飾部2572と後装飾部2573とは、詳細な図示は省略するが、夫々立体的に造形されている装飾が施されている。前装飾部2572及び後装飾部2573には、互いに協調している装飾が夫々に施されている。また、前装飾部2572と後装飾部2573は、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている。

【1020】

装飾体2570A（後装飾部2573）は、センターフレーム2511の後端よりも前方に設けられている。従って、センターフレーム2511に装飾体2570Aを取付けた状態では、センターフレーム2511の後端から装飾体2570Aの一部が後方へ突出す

50

ることではない。

【1021】

この装飾体2570Aは、予め着色された樹脂を成形したものであっても良いし、成形後に塗装したりやシールを貼り付けたりしたものであっても良い。また、装飾体2570Aの装飾として、メタリック系の顔料やメッキ処理を用いても良く、キラキラした装飾により遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

【1022】

また、装飾体2570Aとして、後装飾部2573の一部を、前装飾部2572と同じ位置まで前方へ突出させるようにしても良い。これにより、装飾体2570Aの奥行き感を出し易くすることが可能となり、より装飾効果を高めることができる。

【1023】

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、センターフレーム2511の後端よりも前方に設けられている後装飾部2573と、後装飾部2573における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部2572とからなる装飾体2570を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2570を目立たせることができると共に、装飾体2570の前装飾部2572と後装飾部2573との一部が重なることで、前装飾部2572の装飾と後装飾部2573の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部2572と後装飾部2573とによる装飾を良好な状態で遊技者に見せることができる。これにより、前装飾部2572と後装飾部2573とで装飾効果の高い装飾体2570を構成することができるため、当該装飾体2570により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【1024】

また、本実施形態によれば、装飾体2570を構成している前装飾部2572における一部（球通路2517の前方の部位）の装飾を、透過部2572aと複数のドット部2572bとで構成していると共に、当該部位の後方に前装飾部2572の装飾と協調する装飾（同じ絵柄の装飾）が施された後装飾部2573を設けているため、透明な透過部2572aを通して見える後装飾部2573により透過部2572aの部位を補って、恰も透過部2572aが存在していないかのように一つの良好な装飾（絵柄）を見せることができ、良好であることで装飾効果の高い装飾により遊技者を楽しませることができる。

【1025】

更に、本実施形態によれば、上記のように、前装飾部2572における球通路2517の前方の部位の装飾を、透過部2572aと複数のドット部2572bとで構成しているため、球通路2517を流通している遊技球Bを、透過部2572aを通して前方から視認させることができる。これにより、球通路2517を遊技球Bが流通していない時には、透過部2572aを通して後方の後装飾部2573の装飾が見えることで前装飾部2572と後装飾部2573とによる良好な装飾を楽しませつつ、球通路2517を遊技球Bが流通している時には、透過部2572aを通して遊技球Bを視認させて遊技球Bが見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球Bによる遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1026】

また、本実施形態によれば、装飾体2570の後装飾部2573をセンターフレーム2511の後端よりも前方に設けているため、センターフレーム2511に装飾体2570を取付けた状態で、センターフレーム2511の後端を下にして台TAに置いた時に、挿入部2511aの後端面のみが台TAに当接する。従って、センターフレーム2511を、その後端側を下にした状態で台TAに置いて組立作業や分解作業をする際に、センターフレーム2511がガタツクことはなく組立作業等がし易いパチンコ機1を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 2 7 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 の後装飾部 2 5 7 3 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けていることから、装飾体 2 5 7 0 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも後方へ突出させないようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 (遊技パネル 1 1 0 0) の後方のスペースを確保し易くすることができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 の後方に、大きな装飾体や可動装飾体等を設けることが可能となり、より遊技者を楽しませることが可能なパチンコ機 1 を構築し易くすることができる。

## 【 1 0 2 8 】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

10

## 【 1 0 2 9 】

なお、センターフレーム 2 5 1 1 (装飾体 2 5 7 0、装飾体 2 5 7 0 A) の装飾は、遊技パネル 1 1 0 0 に施される装飾と連携していても良い。

## 【 1 0 3 0 】

## [ 1 1 - 2 . 第二実施形態のセンター役物 ]

第二実施形態のセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 9 8 等を参照して詳細に説明する。図 9 8 ( a ) は第二実施形態のセンター役物の要部を枠内から見た説明図であり、( b ) は ( a ) における A - A 線で切断した断面図であり、( c ) は ( a ) のセンター役物において後端を下にしてセンターフレームを台に置いた状態で示す説明図である。

20

## 【 1 0 3 1 】

第二実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細な図示は省略するが、第一実施形態のセンター役物 2 5 0 0 と同様に、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の前面に取付けられる透明枠状のセンターフレーム 2 5 1 1 と、センターフレーム 2 5 1 1 の外側から枠の内側へ遊技球 B を夫々誘導可能なワープ通路 2 5 1 2 と、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路 2 5 1 2 を流通した遊技球 B を左右方向へ転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出させるステージ 2 5 1 3 と、を備えている。

## 【 1 0 3 2 】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられており所定の装飾が施されている装飾体 2 5 8 0 を、更に備えている。

30

## 【 1 0 3 3 】

センターフレーム 2 5 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入されると共に開口部 1 1 1 2 の内周面に沿うように設けられており前後方向に延びている枠状の挿入部 2 5 1 1 a と、挿入部 2 5 1 1 a の前端外周から外方へ突出しており遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状のフランジ部 2 5 1 1 b と、フランジ部 2 5 1 1 b よりも前方へ延出して遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 5 1 1 c と、挿入部 2 5 1 1 a の前端内周から突出している平板状のサポート部 2 5 1 1 d と、を有している。

40

## 【 1 0 3 4 】

センターフレーム 2 5 1 1 (挿入部 2 5 1 1 a) の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 (パネルホルダ 1 1 2 0) の後端 (後面) よりも前方に位置するように設けられている。なお、センターフレーム 2 5 1 1 の後端は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出していないものであっても良いし、遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ突出しているものであっても良い。

## 【 1 0 3 5 】

装飾体 2 5 8 0 は、前装飾部 2 5 8 1 と、後装飾部 2 5 8 2 と、後装飾部 2 5 8 2 の前面側を覆っている透明な前カバー 2 5 8 3 と、後装飾部 2 5 8 2 の後側に設けられており

50

側面から入射された光を前方へ照射可能な平板状の拡散レンズ 2 5 8 4 と、拡散レンズ 2 5 8 4 を後方から覆うように前カバー 2 5 8 3 の後側に取付けられている透明な後カバー 2 5 8 5 と、拡散レンズ 2 5 8 4 の側面に光を照射する LED 2 5 8 6 a が実装されている LED 基板 2 5 8 6 と、を有している。

【 1 0 3 6 】

前装飾部 2 5 8 1 は、後装飾部 2 5 8 2 よりも前方に設けられている。前装飾部 2 5 8 1 は、センターフレーム 2 5 1 1 における透明なサポート部 2 5 1 1 d の後側に取付けられている。

【 1 0 3 7 】

後装飾部 2 5 8 2 は、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出していると共に、一部がセンターフレーム 2 5 1 1 (挿入部 2 5 1 1 a) の後端よりも後方へ突出している。 10

【 1 0 3 8 】

前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とは、互いに協調している装飾が施されており、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている。図示は省略するが、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と、後装飾部 2 5 8 2 の装飾とは、正面視において互いに重なる部位を境にして、一つの絵柄の該当する部位の絵柄が夫々に施されている。

【 1 0 3 9 】

前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、全体が不透明に形成されている。つまり、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、不透明部により構成されている。また、前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、透光性を有している。なお、前装飾部 2 5 8 1 や後装飾部 2 5 8 2 に、装飾の一部に透明な透明部 (透過部) を設けるようにしても良い。 20

【 1 0 4 0 】

前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、透明な樹脂フィルムに、装飾としての絵柄を印刷したものである。本実施形態の前装飾部 2 5 8 1 及び後装飾部 2 5 8 2 は、フィルム状に形成されている。

【 1 0 4 1 】

LED 基板 2 5 8 6 は、前装飾部 2 5 8 1 の後方に設けられている。これにより、LED 基板 2 5 8 6 及び LED 基板 2 5 8 6 に接続されている配線が、前装飾部 2 5 8 1 により前方から視認不能に隠されている。LED 基板 2 5 8 6 は、実装されている複数の LED 2 5 8 6 a を発光させることで、後装飾部 2 5 8 2 を発光装飾させることができる。 30

【 1 0 4 2 】

本実施形態の装飾体 2 5 8 0 は、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けた状態では、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から一部が後方へ突出する。これにより、図 9 8 (c) に示すように、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾体 2 5 8 0 を取付けた状態で、センターフレーム 2 5 1 1 の後端を下にして台 T A に置いた時に、装飾体 2 5 8 0 (後装飾部 2 5 8 2) の後端が台 T A に当接する (触れる) と共に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端の一部が台 T A に当接する。

【 1 0 4 3 】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、詳細は省略するが、装飾体 2 5 8 0 の他に、図柄表示器 2 5 1 8、第一振分装置 2 5 3 0、第二振分装置 2 5 4 0、抽選役物 2 5 5 0、等がセンターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている。図柄表示器 2 5 1 8 は、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別図柄や第四図柄等を表示するものである。 40

【 1 0 4 4 】

また、詳細な図示は省略するが、センターフレーム 2 5 1 1 に取付けられている第一振分装置 2 5 3 0 の第一振分ソレノイド 2 5 3 4 や、第二振分装置 2 5 4 0 の第二振分ソレノイド 2 5 4 4 等のソレノイドでは、その金属ケースが後端に位置するように取付けられている。これにより、センターフレーム 2 5 1 1 (センター役物 2 5 0 0) の後端を下にして台 T A に置いた時に、丈夫なソレノイドの金属ケースが台 T A に触れることとなり、組立作業等において傷付き難いものとすることができる。この際に、ソレノイドの金属ケ 50

ースを覆うような樹脂カバーが設けられていても良い。

【1045】

なお、上記の実施形態において、センターフレーム2511の挿入部2511aを二重の壁状に形成し、その壁同士の間にはLED基板2586の配線を通すようにしても良い。この場合、配線として、フレキシブルフラットケーブル(FFC)を使用することが望ましい。

【1046】

また、上記の実施形態では、装飾体2580を構成している前装飾部2581及び後装飾部2582の装飾として、透明フィルムに絵柄を印刷したものを示したが、これに限定するものではなく、前装飾部2581及び後装飾部2582を立体的に造形されたものとしても良い。或いは、本実施形態に図95に示す装飾体2570の構成を適用しても良い。

10

【1047】

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、一部がセンターフレーム2511の後端よりも後方へ突出している後装飾部2582と、後装飾部2582よりも前方に設けられている前装飾部2581とからなる装飾体2580を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2580を目立たせることができると共に、装飾体2580の前装飾部2581と後装飾部2582とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部2582と前装飾部2581とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面(前)から見た時に、前装飾部2581の装飾と後装飾部2582の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部2581と後装飾部2582とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部2582と前装飾部2581とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体2580を構成することができる。従って、センターフレーム2511に装飾効果の高い装飾体2580を設けることができるため、当該装飾体2580により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

20

【1048】

また、本実施形態によれば、装飾体2580を構成している後装飾部2582を、センターフレーム2511の枠内に延出させているため、後装飾部2582によって遊技パネル1100の前面の遊技領域5aを狭めてしまったり遊技領域5aを流下する遊技球Bを見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域5aにおける遊技球Bによる遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

30

【1049】

更に、本実施形態によれば、装飾体2580を構成している後装飾部2582を、センターフレーム2511の枠内に延出させているため、遊技パネル1100の後方に設けられている演出表示装置1600、裏前演出ユニット3300、裏後演出ユニット3400等に対して、演出表示装置1600(表示画面)の周りを装飾したり、裏前演出ユニット3300や裏後演出ユニット3400の装飾体(可動装飾体)と協働してより装飾効果の高い装飾(演出)を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

40

【1050】

また、本実施形態によれば、装飾体2580の不透明部によりLED基板2586のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体2580による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1051】

更に、本実施形態によれば、装飾体2580(前装飾部2581)をLED基板2586の前方に設けるようにしていることから、装飾体2580(装飾)によってLED基板

50

2586を隠すことができるため、LED基板2586が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体2580による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1052】

また、本実施形態によれば、センターフレーム2511に特別図柄を表示するための図柄表示器2518を取付けるようにしているため、センターフレーム2511と一緒に図柄表示器2518を遊技パネル1100に取付けることができ、図柄表示器2518を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機1の組立てにかかる手間を省くことができる。

【1053】

なお、センターフレーム2511（装飾体2580）の装飾は、遊技パネル1100に施される装飾と連携していても良い。

【1054】

[11-3. 第三実施形態のセンター役物]

続いて、第三実施形態のセンター役物2500Aについて、主に図99乃至図102等を参照して詳細に説明する。図99は、第三実施形態のセンター役物が設けられている遊技盤において遊技パネルよりも後側を省略した状態で示す正面図である。図100は、図99のセンター役物と遊技パネルとを分解した状態で前から見た分解斜視図である。図101は、図99のセンター役物を分解して前から見た分解斜視図である。図102(a)~(g)はセンター役物における第一フレームと第二フレームとの間の様々な接合パターンを示す説明図である。なお、以下では、上記のセンター役物2500と同じ構成については同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

【1055】

第三実施形態のセンター役物2500Aは、図99に示すように、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル1100の前面に取付けられている。なお、本実施形態の遊技パネル1100は、図100に示すように、一枚の板材により構成されている。

【1056】

センター役物2500Aは、透明で枠状に形成されているセンターフレーム2700と、センターフレーム2700の外側から枠の内側へ遊技球Bを夫々誘導可能なワープ通路2512と、センターフレーム2700の枠内における下辺部に設けられておりワープ通路2512を流通した遊技球Bを左右方向へ転動させた後に遊技領域5a内へ放出させるステージ2513と、を備えている。詳細は後述するが、枠状のセンターフレーム2700は、枠の周方向へ複数のフレームに分割されている。なお、本実施形態に、図95に示す装飾体2570や図98に示す装飾体2580を設けても良い。また、センターフレーム2700（装飾体2570、装飾体2570A、装飾体2580）の装飾は、遊技パネル1100に施される装飾と連携していても良い。

【1057】

また、センター役物2500Aは、センターフレーム2700を構成している複数のフレームに対して、隣接しているフレーム同士を連結している連結保持部2710を有している。

【1058】

更に、センター役物2500Aは、第一始動口2003や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された特別図柄の抽選結果を表示する図柄表示器2518と、ゲート2010及び第二始動口2004を有している第二始動口ユニット2720と、大入賞口2005を有しているアタッカユニット2730と、役物入賞口2006を有している役物入賞口ユニット2740と、を有している。

【1059】

[11-3a. センターフレーム]

第三実施形態のセンター役物2500Aにおけるセンターフレーム2700は、遊技パ

10

20

30

40

50

ネル 1 1 0 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の縁部に対応して設けられており、遊技領域 5 a を流下する遊技球 B が開口部 1 1 1 2 の内部に流入することを規制する流入規制部 2 7 0 0 a と、流入規制部 2 7 0 0 a の後端から遊技パネル 1 1 0 0 の前面と平行な方向へ延出しているフランジ部 2 7 0 0 b と、を有している。

【 1 0 6 0 】

センターフレーム 2 7 0 0 の流入規制部 2 7 0 0 a は、遊技パネル 1 1 0 0 にセンターフレーム 2 7 0 0 を取付けた状態で、遊技パネル 1 1 0 0 の前面から前方へ突出している。

【 1 0 6 1 】

フランジ部 2 7 0 0 b は、センターフレーム 2 7 0 0 における周方向の場所に応じて、  
10 枠の外側や内側へ平板状に延出している。フランジ部 2 7 0 0 b は、センターフレーム 2 7 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けた状態で、一部の後面が遊技パネル 1 1 0 0 の前面に当接している。

【 1 0 6 2 】

また、センターフレーム 2 7 0 0 は、流入規制部 2 7 0 0 a の後端から枠内の外側及び  
20 内側のうちの少なくとも一方側においてフランジ部 2 7 0 0 b が延出していない非フランジ部 2 7 0 0 c と、フランジ部 2 7 0 0 b よりも後方へ延出しており遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に挿入される挿入部（図示は省略）と、を有している。この非フランジ部 2 7 0 0 c の部位では、流入規制部 2 7 0 0 a の後面がフランジ部 2 7 0 0 b の後面と一致している。挿入部は、センターフレーム 2 7 0 0 の全周に対して一部に設けられている。

【 1 0 6 3 】

本実施形態の枠状のセンターフレーム 2 7 0 0 は、周方向へ複数に分割されている。詳  
述すると、センターフレーム 2 7 0 0 は、第一フレーム 2 7 0 1、第二フレーム 2 7 0 2  
、第三フレーム 2 7 0 3、第四フレーム 2 7 0 4、及び、第五フレーム 2 7 0 5、の五つ  
に分割されており、夫々が同じような構成に形成されている。このセンター役物 2 5 0 0  
A では、隣接しているフレーム同士を連結している連結保持部 2 7 1 0 を、有している。

【 1 0 6 4 】

第一フレーム 2 7 0 1 は、センターフレーム 2 7 0 0 の上辺と左辺の上下中間から上側  
30 の部分を構成している。第二フレーム 2 7 0 2 は、第一フレーム 2 7 0 1 の左辺の下端と  
続くようにセンターフレーム 2 7 0 0 の左辺の上下中間から下側と下辺の部分を構成して  
いる。第三フレーム 2 7 0 3 は、第一フレーム 2 7 0 1 の右端と続くようにセンターフレ  
ーム 2 7 0 0 の右辺の上部を構成している。第四フレーム 2 7 0 4 は、第三フレーム 2 7  
0 3 の下端と続きセンターフレーム 2 7 0 0 の右辺の中間部分を構成している。第五フレ  
ーム 2 7 0 5 は、第四フレーム 2 7 0 4 の下端と続くと共に第二フレーム 2 7 0 2 の右端  
と続くようにセンターフレーム 2 7 0 0 の下部を構成している。

【 1 0 6 5 】

第二フレーム 2 7 0 2 には、ワープ通路 2 5 1 2 とステージ 2 5 1 3 とが取付けられて  
40 いる。第三フレーム 2 7 0 3 には、役物入賞口ユニット 2 7 4 0 が取付けられている。第  
四フレーム 2 7 0 4 には、第二始動口ユニット 2 7 2 0 が取付けられている。第五フレ  
ーム 2 7 0 5 には、アタッカユニット 2 7 3 0 が取付けられている。

【 1 0 6 6 】

以下では、センターフレーム 2 7 0 0 を構成している複数のフレームのうち、代表して  
第一フレーム 2 7 0 1 と第二フレーム 2 7 0 2 とについて詳細に説明する。

【 1 0 6 7 】

まず、センターフレーム 2 7 0 0 の第一フレーム 2 7 0 1 は、透明に形成されている。  
この第一フレーム 2 7 0 1 は、センターフレーム 2 7 0 0 （センター役物 2 5 0 0 A ）に  
おいて、上辺の部位と、左辺における上下方向の上側の部位と、を構成するように形成さ  
れている。

【 1 0 6 8 】

10

20

30

40

50



第一フレーム 2701 は、遊技パネル 1100 に形成された開口部 1112 の縁部に対応するように設けられており、遊技領域 5a を流下する遊技球 B が開口部 1112 の内部に流入することを規制する第一流入規制部 2701a と、第一流入規制部 2701a の後端と接続されており遊技パネル 1100 の前面に沿うように延出している平板状の第一フランジ部 2701b と、第一流入規制部 2701a の後端において枠の外側及び内側の少なくとも一方に第一フランジ部 2701b が設けられていない第一非フランジ部 2701c と、を有している。

【1069】

第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a は、上辺における左右方向中央付近から右側が右方へ低くなるように直線状に傾斜しており、その部位の左側が左方へ向かうほど低くなるように多段階に屈曲して左辺へ移行し、左辺の下端が下方へ垂直に延出している。

10

【1070】

第一流入規制部 2701a の右端付近における枠の内側の部位と、左端下部の下方へ垂直に延出している部位における枠の内側の部位と、には連結保持部 2710 の一方の端部が着脱可能に取付けられる。

【1071】

第一フランジ部 2701b は、第一流入規制部 2701a における上辺の右方へ低くなるように直線状に傾斜している部位では枠の外側と内側の両方へ延出するように設けられている。また、第一フランジ部 2701b は、第一流入規制部 2701a における左方へ向かうほど低くなるように多段階に屈曲している部位では、その左端付近を除いて枠の外側へ延出するように設けられており、その左端付近（第一流入規制部 2701a の左端下部の下方へ垂直に延出している部位よりも上側の部位）では枠の内側にも延出するように設けられている。

20

【1072】

第一フランジ部 2701b には、遊技パネル 1100 に取付けるための取付孔が適宜の位置に設けられている。

【1073】

第一非フランジ部 2701c は、第一流入規制部 2701a の右端では枠の内側のみに設けられており、第一流入規制部 2701a の左端下部の下方へ垂直に延出している部位では枠の外側と内側の両方に設けられている。

30

【1074】

次に、センターフレーム 2700 の第二フレーム 2702 は、透明に形成されている。この第二フレーム 2702 は、センターフレーム 2700（センター役物 2500A）において、左辺における上下方向の下側の部位と、下辺の部位と、を構成するように形成されている。第二フレーム 2702 には、ワープ通路 2512 とステージ 2513 とが取付けられる。

【1075】

センターフレーム 2700 の第二フレーム 2702 は、遊技パネル 1100 に形成された開口部 1112 の縁部に対応するように設けられており、遊技領域 5a を流下する遊技球 B が開口部 1112 の内部に流入することを規制する第二流入規制部 2702a と、第二流入規制部 2702a の後端と接続されており遊技パネル 1100 の前面に沿うように延出している平板状の第二フランジ部 2702b と、第二流入規制部 2702a の後端において枠の外側及び内側の少なくとも一方に第二フランジ部 2702b が設けられていない第二非フランジ部 2702c と、を有している。

40

【1076】

第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a は、上下に延出している左辺の部位と、下辺の右端の部位と、に左右に分かれて設けられており、それらの部位の間には設けられていない。詳述すると、左側の第二流入規制部 2702a は、左辺の上端から左辺に沿って下方へ延出した後に下辺へ移行し、下辺に沿って右端が低くなるように右方（右下

50

へ短く延出している。また、右側の第二流入規制部 2702a は、下辺の右端に沿って上下に延出している。

【1077】

左側の第二流入規制部 2702a の上端における枠の内側の部位と、右側の第二流入規制部 2702a における右側（右側面）の部位と、には連結保持部 2710 の一方の端部が着脱可能に取付けられる。

【1078】

左側の第二流入規制部 2702a にはワープ通路 2512 の入口が設けられており、左右の第二流入規制部 2702a の間にはステージ 2513 が設けられる。

【1079】

第二フランジ部 2702b は、左側の第二流入規制部 2702a における上下に延出している部位（左辺の部位）では、枠の内側へ延出するように設けられており、左側の第二流入規制部 2702a における下辺に沿って右下へ延出している部位では、枠の外側と内側の両方へ延出するように設けられている。この第二フランジ部 2702b は、下辺では枠の外側へ大きく延出するように設けられており、当該部位により左右に分かれている二つの第二流入規制部 2702a を繋いでいる。

【1080】

第二フランジ部 2702b には、遊技パネル 1100 に取付けるための取付孔が適宜の位置に設けられている。

【1081】

第二非フランジ部 2702c は、左側の第二流入規制部 2702a における左辺に沿って上下に延出している部位では枠の外側に設けられており、右側の第二流入規制部 2702a では右側（右側面）に設けられている。

【1082】

この第二フレーム 2702 は、第二フランジ部 2702b よりも後方へ延出しており、遊技パネル 1100 の開口部 1112 に挿入される第二挿入部（図示は省略）、を更に有している。第二挿入部は、左右に分かれている二つの第二流入規制部 2702a を繋ぐように、第二フランジ部 2702b から後方へ突出している。この第二挿入部にステージ 2513 が取付けられる。

【1083】

続いて、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 を例にして、遊技パネル 1100 へのセンターフレーム 2700 の取付について説明する。第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 は、第一フランジ部 2701b 及び第二フランジ部 2702b に設けられている取付孔を通して、取付ビスにより遊技パネル 1100 に取付けられる。

【1084】

例えば、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間では、図 99 及び図 102 (a) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a と第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a とが隣り合うように遊技パネル 1100 に取付けられる。

【1085】

詳述すると、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a に対して、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a が、上下方向の位置が若干重なるように、右方に位置している状態で、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 が遊技パネル 1100 の前面に取付けられる。換言すると、第一非フランジ部 2701c が設けられている第一流入規制部 2701a の右側面側と、第二非フランジ部 2702c が設けられている第二流入規制部 2702a の左側面側とが、対面するように取付けられている。これにより、第一非フランジ部 2701c 及び第二非フランジ部 2702c により、第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a とを可及的に接近させることが可能である。

【1086】

ところで、第一実施形態のセンター役物 2500 のように枠状の周方向に対して分割さ

10

20

30

40

50

れていないセンターフレーム 2511 を用いているものでは、設計変更等により遊技パネル 1100 の前面の遊技領域 5a の大きさを変更したい場合、センターフレーム 2511 を作り直す必要があり、コストが増加する恐れがある。

【1087】

これに対して、本実施形態のセンターフレーム 2700 は、枠の周方向へ複数のフレーム（ここでは、第一フレーム 2701 ~ 第五フレーム 2705 の五つ）に分割されているため、各フレームを取付ける位置を変更することで遊技領域 5a の大きさを自由に変えることができる。

【1088】

具体的には、例えば、遊技領域 5a における第二フレーム 2702 よりも下方の領域を大きくする場合、図 102 (b) に示すように、図 102 (a) の状態よりも第二フレーム 2702 を上方へ移動させた位置に取付ける。これにより、上下方向に対して遊技領域 5a（遊技パネル 1100 の開口部 1112）の拡大縮小に対応することができる。

10

【1089】

或いは、遊技領域 5a における第二フレーム 2702 よりも左方の領域を小さくする場合、図 102 (c) に示すように、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a が、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a の左方に位置するように、図 102 (a) の状態よりも第二フレーム 2702 を左方へ移動させた位置に取付ける。これにより、左右方向に対して遊技領域 5a（遊技パネル 1100 の開口部 1112）の拡大縮小に対応することができる。

20

【1090】

更には、図 102 (d) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a の下端と、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a の上端とを、互いに向き合わせた状態とし、互いに突き合わせて夫々を遊技パネル 1100 に取付けるようにしても良い。これにより、図 102 (a) の状態よりも遊技領域 5a における第二フレーム 2702 の左方及び下方の領域を小さくすることができる。また、この場合、第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a とが付き合わされていることで、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 とが一体であるように見せることができる。

【1091】

また、図 102 (e) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a と、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a との間に、隙間 C が形成されるようにしても良い。この際に、隙間 C を遊技球 B の直径よりも小さくすることが望ましい。なお、隙間 C が遊技球 B の直径よりも大きい場合は、隙間 C を遊技球 B が通過しないように、障害釘を植設すれば良い。

30

【1092】

更に、図 102 (f) に示すように、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a 側の左右両側にも、第二フランジ部 2702b が形成されていない第二非フランジ部 2702c を設けるようにしても良い。これにより、第一流入規制部 2701a の左右両側に第一非フランジ部 2701c を設けていると共に、第二流入規制部 2702a の左右両側に第二非フランジ部 2702c を設けているため、第一流入規制部 2701a と第二流入規制部 2702a とを左右方向に対して可及的に接近させることができる。従って、第一フレーム 2701 に対する第二フレーム 2702 の配置自由度を高めることができ、設計変更等による様々な大きさの遊技領域 5a に対応することができる。つまり、上下方向及び左右方向に対して遊技領域 5a（遊技パネル 1100 の開口部 1112）の拡大縮小に対応させ易くすることができる。

40

【1093】

また、図 102 (g) に示すように、第一フレーム 2701 において第一流入規制部 2701a の下端まで第一フランジ部 2701b を設けるようにしても良い。これにより、第一フランジ部 2701b の存在により第一流入規制部 2701a の剛性を高めることができるため、第一流入規制部 2701a に遊技球 B が当接しても破損し難くすることがで

50

きる。

【1094】

このセンターフレーム2700では、隣接しているフレーム同士の間には余裕部が設けられている。余裕部とは、特に符号は付していないが図102に例示するように、隣接しているフレームの端部同士に対して、相対的に移動できるようにしている部位（フレームの端部の周囲の部位）のことである。この余裕部は、遊技パネル1100の開口部1112が左右方向に拡大縮小する可能性がある場合、左右方向に移動可能とする余裕部が少なくとも二か所必要である。同様に、開口部1112が上下方向に拡大縮小する可能性がある場合、上下方向に移動可能とする余裕部が少なくとも二か所必要である。更に、開口部1112が上下左右方向に拡大縮小する可能性がある場合、少なくとも上下方向は二か所、少なくとも左右方向も二か所、移動可能とする余裕部が必要である。

10

【1095】

具体的には、第二フレーム2702の両端、つまり、第一フレーム2701と第二フレーム2702との間と、第二フレーム2702と第五フレーム2705と、の間の二か所に上下方向への余裕部が設けられている（図99乃至図101を参照）。また、第三フレーム2703の両端、つまり、第一フレーム2701と第三フレーム2703との間と、第三フレーム2703と第四フレーム2704と、の間の二か所に左右方向への余裕部が設けられている。なお、上下方向の余裕部については図102に示しているが、左右方向の余裕部についても同様である。

【1096】

ところで、左右方向の余裕部として、例えば、第一フレーム2701と第三フレーム2703との間の部位では、第一フレーム2701の第一流入規制部2701aにおける左右に延出している部位の上面を遊技球Bが転動するため、第一フレーム2701が左方へ移動して取付けられると、第一フレーム2701と第三フレーム2703との間に隙間が形成され、その隙間により遊技球Bの流れが阻害されてしまう恐れがある。このような場合には、余裕部の部位にスペーサを設けたり障害釘を列設したりして、遊技球Bの流れを阻害しないようする。このようなことから、遊技領域5a（遊技パネル1100の開口部1112）を上下方向へ拡大するよりも左右方向へ拡大する方が、遊技球Bの流れ等の理由で難易度が高い。

20

【1097】

このように、本実施形態によれば、センター役物2500Aにおける枠状のセンターフレーム2700を、枠の周方向へ第一フレーム2701や第二フレーム2702等のように複数のフレームに分割しているため、設計変更等により遊技領域5aの大きさを変更したい時に、分割されている第一フレーム2701や第二フレーム2702等のフレームの取付位置を変更することで、センターフレーム2700全体を作り直さなくても簡単に対応することができ、設計自由度の高いパチンコ機1を提供することができる。

30

【1098】

また、本実施形態によれば、センター役物2500Aにおけるセンターフレーム2700を、第一フレーム2701や第二フレーム2702等のように複数のフレームに分割しているため、センター役物2500Aのデザインを部分的に変更する場合、変更する部位に該当するフレームのみを変更することで、センター役物2500Aを所望のデザインに簡単に変更することができ、機種変更にかかるコストを抑制させることができると共に、機種変更に対して容易に対応可能なパチンコ機1を提供することができる。

40

【1099】

また、本実施形態によれば、枠状のセンターフレーム2700を、枠の周方向へ第一フレーム2701や第二フレーム2702等のように複数のフレームに分割していることから、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を変更することで、センターフレーム2700全体を作り直さなくても遊技領域5aの大きさを簡単に変更することができるため、パチンコ機1にかかるコストを低減させることができる。

【1100】

50

また、本実施形態によれば、センター役物 2500A における枠状のセンターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割しているため、センター役物 2500A に設けられている図柄表示器 2518、第二始動口ユニット 2720、アタッカユニット 2730、等において不具合が発生した時に、センターフレーム 2700 全体を遊技パネル 1100 から取外さなくても、不具合が発生したユニットが設けられているフレームのみを取外せば良く、メンテナンス作業にかかる手間を容易なものとする事ができる。

【1101】

[11-3b. 連結保持部]

連結保持部 2710 は、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割されているセンターフレーム 2700 の各フレームにおいて、互いに隣接しているフレーム同士を連結するものである。 10

【1102】

ところで、本実施形態のセンターフレーム 2700 では、上記のように、枠の周方向に対して複数のフレームに分割する構成としていることから、組立てやメンテナンス等における脱着作業の時に、一部のフレームが落下して破損してしまう恐れがある。これに対して、本実施形態では、隣接しているフレーム同士を連結する連結保持部 2710 を設けるようにしている。連結保持部 2710 は、図 99 乃至図 101 に示すように、可撓性を有する線状（紐状）の部材に形成されている。この連結保持部 2710 の長さは、例えば、遊技盤 5 を立てた状態でセンターフレーム 2700 を外した時に、遊技盤 5 の下端までい 20  
かない程度の長さが落下保護の観点から望ましい。

【1103】

本実施形態の連結保持部 2710 は、装飾性を有する球鎖を使用している。これにより、連結保持部 2710 が見えても、装飾性を有していることで装飾を兼ねることが可能となるため、遊技盤 5 全体の見栄えが悪くなることはない。

【1104】

連結保持部 2710 は、例えば、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間では、一方の端部が第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a に対して着脱可能に取付けられており、他方の端部が第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a に対して着脱可能に取付けられている。この連結保持部 2710 の取付けは、他のフレーム 30  
同士の間でも同様である。

【1105】

図 99 乃至図 101 では、第一フレーム 2701 と第二フレーム 2702 との間、第一フレーム 2701 と第三フレーム 2703 との間、及び、第二フレーム 2702 と第五フレーム 2705 との間、を連結保持部 2710 により連結しているものを示しているが、第三フレーム 2703 と第四フレーム 2704 との間、第四フレーム 2704 と第五フレーム 2705 との間、も同様の連結保持部 2710 により連結されている。

【1106】

この連結保持部 2710 によれば、センターフレーム 2700 を構成している第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等の複数のフレームにおいて、隣接しているフレーム 40  
同士を連結しているため、着脱作業の時に一つのフレームを取外しても、取外したフレームが作業台や床等に落下することなく、落下によるフレームの破損を防止することができる。

【1107】

なお、上記の実施形態では、連結保持部 2710 として、装飾を兼ねたものを示したが、これに限定するものではなく、装飾を兼ねていないものとしても良い。この場合は、連結保持部 2710 を、センターフレーム 2700 や装飾体等に隠れて前方から視認し難い部位に設けることが望ましい。

【1108】

また、上記の実施形態では、連結保持部 2710 が遊技者から見えるようにしたものを 50

示したが、これに限定するものではなく、通常状態では遊技者から全く見えないようにしても良い。換言すると、連結保持部 2710 をセンターフレーム 2700 における遊技者から見えない部位に設けると、遊技中等の通常状態において遊技者の目に触れることはない。

#### 【1109】

また、上記の実施形態では、全ての隣接しているフレーム同士を連結保持部 2710 により連結しているものを示したが、これに限定するものではなく、メンテナンス等において遊技パネル 1100 から取外す必要のないフレームについては連結保持部 2710 により隣接するフレームに連結していなくても良い。例えば、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 には可動物もないためメンテナンスの必要はなく、重量も軽いので落下したとしても破損の恐れもないことから連結させる必要はない。逆に、第三フレーム 2703 ~ 第五フレーム 2705 には可動物を持ち重量も重いので連結の必要が高まる。従って、第一フレーム 2701 及び第二フレーム 2702 は連結させないことにより簡略化し、第三フレーム 2703 ~ 第五フレーム 2705 は、他のフレームではなく、遊技盤 5 (遊技パネル 1100) の裏の他の丈夫な部材と着脱可能に連結するのが望ましい。

10

#### 【1110】

更に、上記の実施形態に対して、連結保持部 2710 を複数(本)設けても良い。この場合、製造時やメンテナンス中等において、障害釘等に連結保持部 2710 が絡まって障害釘を曲げてしまわないために、複数の連結保持部 2710 を束ねることが望ましい。

#### 【1111】

また、連結保持部 2710 を複数設け、それらが遊技盤 5 (遊技パネル 1100) の裏の複数の場所に連結されると、センターフレーム 2700 を遊技パネル 1100 に取付けている取付ビスを取外した状態でセンターフレーム 2700 (各フレーム) の姿勢を維持することが可能になる。このため製造時やメンテナンス時に、センターフレーム 2700 を支える必要がなく作業性が向上する。

20

#### 【1112】

このように、本実施形態によれば、センターフレーム 2700 を、枠の周方向へ第一フレーム 2701 や第二フレーム 2702 等のように複数のフレームに分割した上で、互いに隣接しているフレーム同士を連結保持部 2710 により連結するようにしているため、組立てやメンテナンス等における着脱作業の時に、遊技パネル 1100 に取付けている取付ビスを取外すことで、一部のフレームが遊技パネル 1100 から外れて落下しようとしても、可撓性を有する紐状の連結保持部 2710 により他のフレームと繋がれていることで、連結保持部 2710 が命綱のように作用して外れたフレームがぶら下がった状態となる。これにより、外れたフレームが、作業台や床等に落下することはなく、当該フレームが破損することはない。

30

#### 【1113】

また、本実施形態によれば、連結保持部 2710 を第一流入規制部 2701a や第二流入規制部 2702a 等に対して着脱可能に取付けているため、連結保持部 2710 の取付部分を第一流入規制部 2701a 等から取外すことで、第一フレーム 2701 等を単体で遊技パネル 1100 から取外すことができる。

40

#### 【1114】

更に、本実施形態によれば、可撓性を有する紐状の連結保持部 2710 により隣接しているフレーム同士を連結しているため、設計変更等により、例えば、第一フレーム 2701 に対して第二フレーム 2702 の位置を変更しても、連結保持部 2710 が変形して追従することで位置の変更に対応することができ、設計自由度の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1115】

なお、連結保持部 2710 として、例えば、図 102 (a) に示すように、第一フレーム 2701 の第一流入規制部 2701a と、第二フレーム 2702 の第二流入規制部 2702a との間に、隙間 C が形成されるように第一フレーム 2701 と第二フレーム 270

50

2を遊技パネル1100に取付ける場合、第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとを連結している(繋いでいる)連結保持部2710に、隙間Cを遊技球Bが通過しないようにする規制部としての機能を持たせるようにしても良い。

【1116】

[12. 遊技盤におけるサイドユニットの詳細]

次に、上記の遊技盤5に設けられているサイドユニット2200の詳細について説明する。サイドユニット2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内ルール1002に沿うように延出しており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイドユニット2200は、遊技球Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口2001と、遊技球Bを常時受入可能に開口している一つのサブアウト口2021と、を備えている。

10

【1117】

サイドユニット2200は、詳細に図示は省略するが、一般入賞口2001やサブアウト口2021を形成し断面がU字状で前後方向へ短く延出していると共に上方及び後方へ開放されており左右方向へ列設されている複数の球受部と、球受部と同じ長さで前後方向へ短く棒状に延出しており正面視右端の球受部の右方に設けられている柵部2201と、複数の球受部及び柵部の夫々の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、正面視左端の球受部及び柵部2201の夫々の後端から夫々左右方向外方へ平板状に延出しているフランジ部と、各球受部の夫々の後端から樋状に後方へ延出している樋部と、を有している。

【1118】

また、サイドユニット2200は、フランジ部から後方へ突出している二つの位置決突起と、フランジ部を貫通している二つの取付孔と、を有している。位置決突起は、遊技パネル1100におけるパネル板1110の位置決孔1113(図104を参照)に挿入されることでパネル板1110に対してサイドユニット2200を位置決めするためのものである。取付孔は、フランジ部をパネル板1110の前面に当接させた状態で、前方から取付ビスを挿通させてパネル板1110の取付孔1114(図104を参照)にねじ込んで締め付けることで、サイドユニット2200をパネル板1110の前面に取付けるためのものである。

20

【1119】

サイドユニット2200は、遊技盤5に組立てた状態で、複数の球受部、つまり、三つの一般入賞口2001と一つのサブアウト口2021とが、遊技パネル1100の前面よりも前方に突出している。また、球受部から後方へ延出している樋部は、その後端が遊技パネル1100におけるパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも後方へ突出していない。

30

【1120】

このサイドユニット2200は、一般入賞口2001(球受部)に受入れられた遊技球Bを、樋部により遊技パネル1100の後方に誘導し、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡す。そして、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された上で下方へ排出される。一方、サブアウト口2021に受入れられた遊技球Bは、上記と同様に、裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡され、下方の循環球経路ユニット600のセーフ球受口600bへ排出される。

40

【1121】

このサイドユニット2200は、断面がU字状の複数の球受部の夫々の前端と、断面が棒状の柵部2201の前端とを、平板状の前板により繋いでいるため、平板状の台板から複数の球受部が前方へ突出しているような従来のサイドユニットと比較して、剛性が高くなっている。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2200をパネル板1110に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット2200を前方へ引っ張った時に、サイドユニット2200の剛性が高められていることでサイドユニット2200が撓むことはない。これにより、パネル板1110の位置決孔11

50

13に対してサイドユニット2200の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネル1100(パネル板1110)からサイドユニット2200を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【1122】

また、サイドユニット2200は、棚部2201の前端において前板の一部が、棚部2201よりも上方へ突出しているため、パチンコ機1の分解作業において、作業者の指を棚部から突出している部位に引っ掛けることで、サイドユニット2200を容易に前方へ引っ張ることができ、分解作業の作業性が良い。

【1123】

また、サイドユニット2200は、遊技盤5に組立てた状態では、平板状の台板により開口部1112を前方から塞いでいるため、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が開口部1112を通してパネル板1110の前面側の遊技領域5aに侵入するのを防止することができる。

【1124】

[12-1. 第二実施形態のサイドユニット]

次に、第二実施形態のサイドユニット2800について、主に図103乃至図105等を参照して詳細に説明する。図103(a)は第二実施形態のサイドユニットが設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、(b)は(a)を前から見た斜視図である。図104(a)は図103の遊技盤において遊技パネルからサイドユニットを分解して示す分解斜視図であり、(b)は(a)のサイドユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、(c)は(b)を後ろから見たサイドユニットの分解斜視図であり、(d)は遊技パネルとサイドユニットとの関係を縦断面で示す説明図である。図105は、図104のサイドユニットと遊技パネルとの関係を横断面で示す説明図である。

【1125】

本実施形態のサイドユニット2800が設けられている遊技盤5において、図78に示す遊技盤5と同じ構成の部位については、同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

【1126】

第二実施形態のサイドユニット2800は、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイドユニット2800は、遊技球Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口2001を備えている。

【1127】

サイドユニット2800は、図104等を示すように、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられる第一構成部材2811と、第一構成部材2811に後側から取付けられる第二構成部材2812と、から構成されている。本実施形態のサイドユニット2800は、第一構成部材2811の後側に第二構成部材2812が取付けられている。

【1128】

サイドユニット2800の第一構成部材2811は、遊技パネル1100(パネル板1110)の前面に当接可能な平板状の台板2811aと、台板2811aから前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口2001を形成している複数の球受部2811bと、を有している。

【1129】

台板2811aは、前構成部材1000の内レール1002に沿うように延出している。三つの球受部2811bは、互いが左右に離隔して設けられていると共に、右方の球受部2811bほど下方へ位置するように設けられている。左端の球受部2811bは、前端面が下端まで台板2811aと平行に形成されている。残り(中央と右端)の球受部2811bは、前端面が下端へ向かうほど後方へ移動するように傾斜している。

【1130】

10

20

30

40

50



また、第一構成部材 2811 は、台板 2811a から後方へ突出している二つの位置決突起 2811c と、台板 2811a を貫通しており遊技パネル 1100 に取付けるための複数（ここでは三つ）の取付孔 2811d と、球受部 2811b（台板 2811a）の後端面に設けられており第二構成部材 2812 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1131】

二つの位置決突起 2811c は、台板 2811a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2811c は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に設けられている位置決孔 1113 に挿入される。本実施形態では、二つの位置決突起 2811c は同じ長さである。

【1132】

三つの取付孔 2811d は、台板 2811a における位置決突起 2811c の近傍と、台板 2811a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2811d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1110 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2811a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1133】

被取付孔は、後述する第二構成部材 2812 の取付孔（図示は省略）に挿通された取付ビスがねじ込まれるものである。

【1134】

第二構成部材 2812 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2001（球受部 2811b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1100（パネル板 1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2812a と、球通路 2812a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2812b と、第一構成部材 2811 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1135】

本実施形態の第二構成部材 2812 は、図 104（d）及び図 105 に示すように、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1110 の板厚内に収まるように形成されている。なお、図 104（d）は、左右方向中央の球受部 2811b の部位で切断したものである。

【1136】

第二構成部材 2812 の球通路 2812a は、前構成部材 1000 の内レール 1002 に沿うと共に、パネル板 1110 の面に沿って右方へ向かうほど低くなるように形成されている。通路出口 2812b は、球通路 2812a の下流端である第二構成部材 2812 の右端において後方へ向かって開口している。

【1137】

第二構成部材 2812 の取付孔は、第一構成部材 2811 の被取付孔と対応する部位に設けられている。第二構成部材 2812 の取付孔に対して、取付ビスを後方から挿通させて第一構成部材 2811 の被取付孔にねじ込むことにより、第一構成部材 2811 に後側から第二構成部材 2812 が取付けられる。

【1138】

本実施形態のサイドユニット 2800 は、図 105 に示すように、一般入賞口 2001（球受部 2811b）と連通している支流部 2801（図 105 において薄い網掛けで示す部位）と、支流部 2801 と合流しており遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面（板面）に沿って延出している本流部 2802（図 105 において濃い網掛けで示す部位）と、を有している。球通路 2812a は、複数の支流部 2801 と、本流部 2802 と、で構成されている。

【1139】

支流部 2801 は、パネル板 1110 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1110

10

20

30

40

50

の前面よりも後方で本流部 2 8 0 2 の上方の（パネル板 1 1 1 0 の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

【 1 1 4 0 】

本流部 2 8 0 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2 8 1 1 a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2 8 0 2 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8 ~ 1 0 倍）である。

【 1 1 4 1 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたサイドユニット 2 8 0 0 が構築される。

10

【 1 1 4 2 】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、図示するように、前方へ開放されているが、サイドユニット 2 8 0 0 に構築するために、前側に第一構成部材 2 8 1 1 が取付けられると、球通路 2 8 1 2 a の前端側が第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により閉鎖された状態となり、球通路 2 8 1 2 a から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 とで球通路 2 8 1 2 a を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に球通路 2 8 1 2 a が設けられている。

20

【 1 1 4 3 】

このサイドユニット 2 8 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一致している。

【 1 1 4 4 】

そして、前方から第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を通して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【 1 1 4 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態（遊技盤 5 を組立てた状態）では、第二構成部材 2 8 1 2 がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板 1 1 1 0 の後方のスペースを広く確保することが可能である。

40

【 1 1 4 6 】

本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 及びパネル板 1 1 1 0 が透明な合成樹脂により形成されており、サイドユニット 2 8 0 0 等を通して前方からパネル板 1 1 1 0 の後方に設けられている演出ユニットの装飾を視認することができる。ここでは、サイドユニット 2 8 0 0 の後方に、遊技の進行に応じて昇降可能な裏下可動装飾体 3 5 1 0 を有する裏下演出ユニット 3 5 0 0 が設けられている。この裏下可動装飾体 3 5 1 0 は、全体のほとんどがセンター役物 2 5 0 0 の枠内よりも下方に位置している待機位置と、待機位置から

50

上昇してセンター役物 2 5 0 0 の枠内に位置している出願位置と、の間で昇降可能に設けられている。そして、裏下可動装飾体 3 5 1 0 が下降した待機位置の状態では、透明なサイドユニット 2 8 0 0 及びパネル板 1 1 1 0 を通して、前方から視認することができる。

【 1 1 4 7 】

サイドユニット 2 8 0 0 では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 1 b によりパネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方の球通路 2 8 1 2 a へ誘導され、球通路 2 8 1 2 a によりパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下した後に、通路出口 2 8 1 2 b から後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された後に、下方へ排出される。

10

【 1 1 4 8 】

本実施形態では、詳細な図示は省略するが、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2 0 0 1 (球受部 2 8 1 1 b) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 が待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

【 1 1 4 9 】

また、本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 には、一般入賞口センサ 3 0 0 1 は設けず、裏ユニット 3 0 0 0 (裏球誘導ユニット 3 1 0 0) に一般入賞口センサ 3 0 0 1 を設けている。つまり、サイドユニット 2 8 0 0 を無配線構造にしている。このように、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前側から取付けられる各種ユニットに対して、配線をともなう球センサや磁気センサ等の各種センサのような電子部品を、裏ユニット 3 0 0 0 に設けることで、パネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外して当該ユニットを前方へ引っ張った時に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を通して当該ユニットが配線で繋がれた状態となることで、配線を切断したりコネクタから抜いたりする必要はなく、配線を気にすることなく当該ユニットをパネル板 1 1 1 0 から前方へ取外すことができ、分解作業を効率良く行うことができる。

20

【 1 1 5 0 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 によれば、第一構成部材 2 8 1 1 に平板状の台板 2 8 1 1 a を設けているため、台板 2 8 1 1 a を貫通している取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで第一構成部材 2 8 1 1 をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けることで、台板 2 8 1 1 a によりパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前側から塞ぐことができ、前側(遊技者側)から開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 (遊技パネル 1 1 0 0)の後方を隠すことが可能となり、パチンコ機 1 (遊技盤 5)の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材 2 8 1 2 に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 a を設けていることから、当該球通路 2 8 1 2 a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 a の存在により第二構成部材 2 8 1 2 の剛性を高めることができる。そして、台板 2 8 1 1 a を平板状としていることから第一構成部材 2 8 1 1 の剛性が低くなる

ことがあ

ることがあるが、球通路 2 8 1 2 a により剛性が高められている第二構成部材 2 8 1 2 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けてサイドユニット 2 8 0 0 を形成しているため、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、第一構成部材 2 8 1 1 の取付孔 2 8 1 1 d を介して遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 にねじ込まれている取付ビスを取外してサイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 の剛性が高められていることでサイドユニット 2 8 0 0 が撓むことはないため、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 (第一構成部材 2 8 1 1)の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0)からサイドユニット 2 8 0 0 を簡単に取外すことができ

30

40

50

、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 1 5 1 】

ところで、第一構成部材 2 8 1 1 における二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、第一構成部材 2 8 1 1 の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材 2 8 1 1 を前方へ引っ張ると、第一構成部材 2 8 1 1 の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起 2 8 1 1 c の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起 2 8 1 1 c が傾こうとする力が作用し、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 から位置決突起 2 8 1 1 c が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本実施形態では、上述したように、第一構成部材 2 8 1 1 の後側から第二構成部材 2 8 1 2 を取付けてサイドユニット 2 8 0 0 を形成してあり、当該サイドユニット 2 8 0 0 の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張っても、サイドユニット 2 8 0 0 が撓んで長手方向へ離隔している位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 からサイドユニット 2 8 0 0 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【 1 1 5 2 】

更に、複数の球受部 2 8 1 1 b を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方へ突出させているため、パチンコ機 1 の分解作業において、パネル板 1 1 1 0 から取外すためにサイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張る際に、球受部 2 8 1 1 b を掴まんで引っ張ることができ、サイドユニット 2 8 0 0 の取外作業をしやすくすることができる。

20

【 1 1 5 3 】

また、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

【 1 1 5 4 】

また、第二構成部材 2 8 1 2 を、図示しない取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けているため、前方から第二構成部材 2 8 1 2 を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。

30

【 1 1 5 5 】

また、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に球受部 2 8 1 1 b (一般入賞口 2 0 0 1) に入球した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a を、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に突出するように設けているため、従来のサイドユニットのように一般入賞口 2 0 0 1 に入球した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方へ誘導し遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の板厚を有効利用することができ、パネル板 1 1 1 0 の後方の空スペースを確保しやすくすることができる。従って、当該空スペースに裏下演出ユニット 3 5 0 0 (裏下可動装飾体 3 5 1 0) のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【 1 1 5 6 】

更に、第一構成部材 2 8 1 1 における二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、第一構成部材 2 8 1 1 の長手方向へ離隔するように設けているため、サイドユニット 2 8 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けた時に、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2 8 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【 1 1 5 7 】

なお、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0

50

を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【 1 1 5 8 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 では、夫々の球受部 2 8 1 2 c と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 2 a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【 1 1 5 9 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 では、球受部 2 8 1 1 b に受入れられた遊技球 B を検知する球センサを設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、球センサを備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 に球センサを備える場合は、球センサをパネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けたり、球センサを後方の演出装置（裏下演出ユニット 3 5 0 0）よりも下方に設けたり、することが望ましい。

【 1 1 6 0 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 では、後側に LED 基板を設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、発光装飾させるための LED を備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 に LED 基板を備える場合、LED 基板を後方から覆うと共に前端面がサイドユニット 2 8 0 0（第二構成部材 2 8 1 2）の後面に当接するユニットカバーを設けると共に、ユニットカバーとサイドユニットとが互いに接触する接触面部に、互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、LED 基板の LED によりサイドユニット 2 8 0 0 を発光装飾させることができると共に、非接触面部を通して LED からの熱を外部へ放熱させることができる。

【 1 1 6 1 】

[ 1 2 - 2 . サイドユニットの変形例 ]

続いて、上記実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 の様々な変形例について、詳細に説明する。

【 1 1 6 2 】

[ 1 2 - 2 a . サイドユニットの変形例 1 ]

次に、上記の図 1 0 3 等に示すサイドユニット 2 8 0 0 とは異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 A について、主に図 1 0 6 等を参照して説明する。図 1 0 6 は、図 1 0 3 のサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネルと共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8 0 0 と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【 1 1 6 3 】

サイドユニット 2 8 0 0 A は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数（2 つ～4 つ）の一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

【 1 1 6 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 A は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に設けられている第二構成部材 2 8 1 3 と、から構成されている。

【 1 1 6 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており

10

20

30

40

50

遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、を有している（図 1 0 4 を参照）。

【 1 1 6 6 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

10

【 1 1 6 7 】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の前面と球受部 2 8 1 1 b の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【 1 1 6 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 A の第二構成部材 2 8 1 3 は、第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b （一般入賞口 2 0 0 1 ）入球口に入球した遊技球 B が、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかるようにパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 内においてパネル板 1 1 1 0 の板面に沿って流下可能な球通路 2 8 1 3 a と、球通路 2 8 1 3 a を流通している遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 3 b と、を有している。

20

【 1 1 6 9 】

第二構成部材 2 8 1 3 は、一つの部材により構成されていても良いし、複数の部材を組み合わせて構成されていても良い。

【 1 1 7 0 】

この球通路 2 8 1 3 a は、図示するように、開口部 1 1 1 2 の下端付近に置いて後方へ屈曲した後に、パネル板 1 1 1 0 の後面に沿うように下方へ屈曲して、下流端が開口部 1 1 1 2 よりも下方へ延出している。換言すると、球通路 2 8 1 3 a は、後方に設けられている裏下演出ユニット 3 5 0 0 （裏下可動装飾体 3 5 1 0 ）よりも下方の部位で、後方へ屈曲している。これにより、裏下演出ユニット 3 5 0 0 の配置スペースを十分に確保することができ、裏下可動装飾体 3 5 1 0 の可動範囲（昇降範囲）を広くしたり、裏下可動装飾体 3 5 1 0 を大きくしたりすることができる。

30

【 1 1 7 1 】

球センサ 2 8 1 3 b は、球通路 2 8 1 3 a におけるパネル板 1 1 1 0 の後面に沿って延出している部位に設けられている。つまり、球センサ 2 8 1 3 b は、球通路 2 8 1 3 a における後方に設けられている裏下演出ユニット 3 5 0 0 （裏下可動装飾体 3 5 1 0 ）よりも下方の部位に設けられており、裏下可動装飾体 3 5 1 0 の妨げになることはない。

【 1 1 7 2 】

40

サイドユニット 2 8 0 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前方から、台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 における対応する開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させていると共に、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させている状態で、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。

【 1 1 7 3 】

一方、サイドユニット 2 8 0 0 A の第二構成部材 2 8 1 3 は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏箱 3 0 1 0 に取付けられる。第二構成部材 2 8 1 3 を裏ユニット 3 0 0 0 に取付けた状態

50

では、図示は省略するが、球通路 2 8 1 3 a の一部（パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に收容される部位）が、裏箱 3 0 1 0 よりも前方へ突出している。

【 1 1 7 4 】

そして、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に裏ユニット 3 0 0 0 を取付けると、第二構成部材 2 8 1 3 における裏箱 3 0 1 0 よりも前方へ突出している部位が、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に後方から挿入された状態となり、当該部位が第一構成部材 2 8 1 1 の後側に位置してサイドユニット 2 8 0 0 A が構築される。

【 1 1 7 5 】

このサイドユニット 2 8 0 0 A は、遊技盤 5 に組立てた状態で、第二構成部材 2 8 1 3 の球通路 2 8 1 3 a におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内にかかっている部位の後面が、パネル板 1 1 1 0 の後面から後方へ突出している。この突出量 TL は、遊技球 B の直径 D の 1 / 2 以下としている。

10

【 1 1 7 6 】

ところで、遊技パネル 1 1 0 0 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5 a の部位の厚さが、遊技パネル 1 1 0 0 （パネル板 1 1 1 0 ）を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、第二構成部材 2 8 1 3 の球通路 2 8 1 3 a におけるパネル板 1 1 1 0 の面と沿っている部位が、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、第二構成部材 2 8 1 3 におけるパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、第二構成部材 2 8 1 3 における球通路 2 8 1 3 a の部位のパネル板 1 1 1 0 の後面からの突出量 TL を、遊技球 B の直径 D の 1 / 2 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3 5 0 0 （裏下可動装飾体 3 5 1 0 ）を設けることができる。

20

【 1 1 7 7 】

サイドユニット 2 8 0 0 A では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b によりパネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方の球通路 2 8 1 3 a へ誘導され、第二構成部材 2 8 1 3 の球通路 2 8 1 3 a に受け渡される。そして、第二構成部材 2 8 1 3 の球通路 2 8 1 3 a に受け渡された遊技球 B は、まず、パネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかるようにパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下し、開口部 1 1 1 2 の下端付近において、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ流通した上で、パネル板 1 1 1 0 の後面に沿って下方へ流下する。その後、遊技球 B は、球センサ 2 8 1 3 b により検知された後に、図示しない出口から下方へ排出される。

30

【 1 1 7 8 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 A によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 1 7 9 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 A によれば、球センサ 2 8 1 3 b が設けられている第二構成部材 2 8 1 3 を、遊技パネル 1 1 0 0 （パネル板 1 1 1 0 ）の後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 に取付けているため、パネル板 1 1 1 0 に取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 には球センサ 2 8 1 3 b を設けていない。従って、球センサ 2 8 1 3 b のような電子部品を裏ユニット 3 0 0 0 に纏めるようにしており、遊技パネル 1 1 0 0 側から球センサ 2 8 1 3 b からの配線を延出させていないため、遊技盤 5 の製造において、遊技パネル 1 1 0 0 と裏ユニット 3 0 0 0 とを組立てる際に、球センサ 2 8 1 3 b からの配線が障害釘等に引っ掛かることはなく、引っ掛かりによる配線の切断を回避させることができると共に、組立作業の作業性を向上させることができる。

40

【 1 1 8 0 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 A によれば、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口

50

部 1 1 1 2 を前方から塞いでいるため、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

【 1 1 8 1 】

なお、サイドユニット 2 8 0 0 A は、各球受部 2 8 1 1 b ごとに独立した球通路 2 8 1 3 a を設けるようにしても良いし、サイドユニット 2 8 0 0 の球通路 2 8 1 2 a と同様に、球受部 2 8 1 1 b の下流に一つの球通路 2 8 1 3 a を設けて、各球受部 2 8 1 1 b に入球した遊技球 B を合流させるようにしても良い。

【 1 1 8 2 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 A では、第二構成部材 2 8 1 3 を裏ユニット 3 0 0 0 に取付けるものを示したが、これに限定するものではなく、第二構成部材 2 8 1 3 を第一構成部材 2 8 1 1 の後側に取付けられるものとしても良い。

【 1 1 8 3 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【 1 1 8 4 】

[ 1 2 - 2 b . サイドユニットの変形例 2 ]

次に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 やサイドユニット 2 8 0 0 A とは異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 B について、主に図 1 0 7 を参照して説明する。図 1 0 7 ( a ) は図 1 0 5 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図であり、( b ) は ( a ) におけるサイドユニットの LED 基板と基板カバーとの要部を斜視図で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8 0 0 と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【 1 1 8 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 B は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数 ( 2 つ ~ 4 つ ) の一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

【 1 1 8 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 B は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられるユニット本体 2 8 1 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 の後側から取付けられるユニットカバー 2 8 2 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 との間に設けられ複数の LED 2 8 2 5 a が実装されている LED 基板 2 8 2 5 と、を備えている。サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【 1 1 8 7 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 B は、ユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 とが互いに接している接触面部 2 8 3 0 と、接触面部 2 8 3 0 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 と、を有している。

【 1 1 8 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 と、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持棒部 2 8 1 4 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられている。また、本実施形態では、支持棒部 2 8 1 4 が第二構成部材 2 8 1 2 の後面から突出している。



## 【 1 1 8 9 】

ユニット本体 2 8 1 0 の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、台板 2 8 1 1 a の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔 ( 図示は省略 ) と、を有している ( 図 1 0 4 を参照 ) 。

## 【 1 1 9 0 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内ルール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス ( 図示は省略 ) が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

## 【 1 1 9 1 】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の前面と球受部 2 8 1 1 b の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

## 【 1 1 9 2 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1 ( 球受部 2 8 1 1 b ) に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) の面 ( 板面 ) に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 ( 図示は省略 ) と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔 ( 図示は省略 ) と、後面に設けられておりユニットカバー 2 8 2 0 を取付けるための被取付孔 ( 図示は省略 ) と、を有している。

## 【 1 1 9 3 】

この第二構成部材 2 8 1 2 には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持枠部 2 8 1 4 が後側に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 は、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持枠部 2 8 1 4 を、有している。支持枠部 2 8 1 4 の後端面は、サイドユニット 2 8 0 0 B に組立てることでユニットカバー 2 8 2 0 における後述する周壁部 2 8 2 0 b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

## 【 1 1 9 4 】

第二構成部材 2 8 1 2 の支持枠部 2 8 1 4 ( 接触面部 2 8 3 0 ) は、球通路 2 8 1 2 a の出口である図示しない通路出口よりも上方に設けられている。換言すると、第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口は、支持枠部 2 8 1 4 ( 接触面部 2 8 3 0 ) よりも下方の部位に設けられている。

## 【 1 1 9 5 】

ユニット本体 2 8 1 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたユニット本体 2 8 1 0 が構築される。

## 【 1 1 9 6 】

10

20

30

40

50

本実施形態の第二構成部材 2812 は、図 107 に示すように、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1110 の板厚内に収まるように形成されている。

【1197】

サイドユニット 2800B のユニットカバー 2820 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2825 が収容される。このユニットカバー 2820 は、図 107 に示すように、平板状のカバー部 2820a と、カバー部 2820a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2820b と、周壁部 2820b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2820c と、を有している。なお、カバー部 2820a に、通気用の複数のスリットを設けても良い。

10

【1198】

また、ユニットカバー 2820 は、カバー部 2820a の前面から周壁部 2820b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2825 を取付けるための複数のボス部 2820d と、カバー部 2820a を貫通しておりユニット本体 2810 に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1199】

ユニットカバー 2820 のカバー部 2820a は、LED 基板 2825 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2820b は、外形がユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の外形と同じである。周壁部 2820b の前端面は、サイドユニット 2800B に組立てることで、ユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

20

【1200】

切欠部 2820c は、周壁部 2820b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820c は、サイドユニット 2800B に組立てることで、周壁部 2820b の前端面とユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820c により、容器状のユニットカバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

30

【1201】

サイドユニット 2800B の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825a は、フルカラー LED であり、サイドユニット 2800B に組立てることで、サイドユニット 2800B を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1202】

このサイドユニット 2800B は、ユニットカバー 2820 の内部のボス部 2820d に、LED 基板 2825 を取付けた状態で、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b の前端面を、ユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2820 の後方からユニットカバー 2820 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2810 の第二構成部材 2812 の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

40

【1203】

サイドユニット 2800B の遊技パネル 1100 への取付けは、まず、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811 の台板 2811a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を閉鎖するように、台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811 の二つの位置決突起 2811c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一

50

構成部材 2811 の取付孔 2811d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

【1204】

そして、前方から第一構成部材 2811 の取付孔 2811d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800B がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811 の取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

10

【1205】

サイドユニット 2800B では、ユニット本体 2810 の第二構成部材 2812 に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812a を設けている。第二構成部材 2812 における球通路 2812a の部位の断面は、コ字状となっているため、球通路 2812a の存在により第二構成部材 2812 の剛性を高めることができる。そして、平板状の台板 2811a を有することで剛性が低くなっている可能性がある第一構成部材 2811 に、球通路 2812a により剛性が高められている第二構成部材 2812 を、第一構成部材 2811 の後側から取付けてサイドユニット 2800B を形成しているため、サイドユニット 2800B の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800B をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2800B を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800B の剛性が高められているため、サイドユニット 2800B が撓むことはない。これにより、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800B (第一構成部材 2811) の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) からサイドユニット 2800B を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【1206】

サイドユニット 2800B をパネル板 1110 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2810 の第二構成部材 2812 がパネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に位置しており、パネル板 1110 の後面よりも前方に位置している。

30

【1207】

また、本実施形態のサイドユニット 2800B は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニットカバー 2820 がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出していると共に、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c (非接触面部 2831) の一部がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を上下に設けているため、上側の切欠部 2820c により LED 基板 2825 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2820c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800B のユニット本体 2810 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されている部位の外周、つまり、第二構成部材 2812 の外周と、開口部 1112 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

40

【1208】

また、本実施形態のサイドユニット 2800B は、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けた状態では、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) と重ならせないように設けられている。これ

50

により、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2820 の下辺側にも切欠部 2820c を設けているため、上側の切欠部 2820c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2820c から下方へ排出させることができる。

#### 【1209】

また、本実施形態のサイドユニット 2800B は、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2811 の台板 2811a により遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 を前方から塞いでいるため、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止

10

#### 【1210】

更に、サイドユニット 2800B は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 2810 における第二構成部材 2813 の後側に取付けられているユニットカバー 2820 が、パネル板 1110 の後面から後方へ突出している。この突出量は、図 106 のサイドユニット 2800A と同様に、遊技球 B の直径 D の 1/2 以下としている。

#### 【1211】

ところで、遊技パネル 1100 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5a の部位の厚さが、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体 2810 の球通路 2812a におけるパネル板 1110 の面と沿っている部位や、ユニット本体 2810 の後側に取付けられているユニットカバー 2820 が、パネル板 1110 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1110 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット 2800B におけるパネル板 1110 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット 2800B において、球通路 2813a におけるパネル板 1110 の板厚内にかかると共にパネル板 1110 の面に沿って延出している部位のパネル板 1110 の後面からの突出量を、遊技球 B の直径 D の 1/2 以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3500 (裏下可動装飾体 3510) を設けることができる。

20

30

#### 【1212】

サイドユニット 2800B では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している球受部 2811b によりパネル板 1110 の前面よりも後方の球通路 2812a へ誘導され、球通路 2812a によりパネル板 1110 の面に沿って流下した後に、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された後に、下方へ排出される。

#### 【1213】

本実施形態のサイドユニット 2800B は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2810 における第二構成部材 2812 の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2001 (球受部 2811b) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3001 が待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2800B や一般入賞口センサ 3001 等が裏下可動装飾体 3510 の邪魔になることはない。

40

#### 【1214】

本実施形態のサイドユニット 2800B は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2810 が図 104 のサイドユニット 2800 と同じであり、一般入賞口 2001 (球受部 2811b) と連通している支流部 2801 と、支流部 2801 と合流しており遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面 (板面) に沿って延出している本流部 2802 と、を有している。球通路 2812a は、複数の支流部 2801 と、本流部 2802 と、

50

で構成されている。

【1215】

本実施形態のサイドユニット2800Bによれば、上記のサイドユニット2800と同様の作用効果を奏することができる。

【1216】

なお、上記のサイドユニット2800Bでは、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820c（非接触面部2831）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー2820の周壁部2820bに切欠部2820cを設けずにユニット本体2810の支持枠部2814に後端から前方へ切欠かれた切欠部（非接触面部2831）を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー2820の周壁部2820bとユニット本体2810の支持枠部2814との両方に切欠部（非接触面部）を設けるようにしても良い。

10

【1217】

また、上記のサイドユニット2800Bでは、ユニット本体2810に後方へ突出する枠状の支持枠部2814を設け、その後端面を接触面部2830とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810に支持枠部2814を設けずに、ユニットカバー2820（周壁部2820b）の前端が、ユニット本体2810の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部2830としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部2814を設けていないため、サイドユニット2800Bにおけるパネル板1110の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板1110の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

20

【1218】

更に、上記のサイドユニット2800Bでは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED基板2825をユニット本体2810（第二構成部材2812）の後側に取付けるようにしても良い。

【1219】

また、上記のサイドユニット2800Bにおいて、LED基板2825の前方にLED2825aからの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体2810（第二構成部材2812）の後面に設けても良いし、ユニット本体2810とは別体の部材に設けても良い。

30

【1220】

更に、上記のサイドユニット2800Bでは、夫々の球受部2811bと連通している複数の支流部2801と、複数の支流部2801が合流する本流部2802と、から構成されている球通路2812aを、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部2811bごとに球通路2812aが独立しているものとしても良い。

【1221】

また、上記の実施形態では、遊技パネル1100として透明樹脂製のパネル板1110を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル1100としても良い。これにより、遊技パネル1100を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル1100の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル1100（パネル板1110）を透明なものとする、LED基板2825のLED2825aからの光が、パネル板1110の開口部1112の内周面からパネル板1110内に入射して、パネル板1110内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル1100を木製（不透明）とすることで、LED基板2825のLED2825aからの光が、開口部1112の内周面から遊技パネル1100の内部に入射することはなく、開口部1112の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

40

50

## 【 1 2 2 2 】

## [ 1 2 - 2 c . サイドユニットの変形例 3 ]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2 8 0 0 C について、主に図 1 0 8 等を参照して説明する。図 1 0 8 は、図 1 0 7 に示すサイドユニットとは異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2 8 0 0 B と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

## 【 1 2 2 3 】

サイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数 ( 2 つ ~ 4 つ ) の一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

10

## 【 1 2 2 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 C は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられるユニット本体 2 8 1 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 の後側から取付けられるユニットカバー 2 8 2 0 と、ユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 との間に設けられ複数の LED 2 8 2 5 a が実装されている LED 基板 2 8 2 5 と、を備えている。サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 は、透明な合成樹脂により形成されている。

## 【 1 2 2 5 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 C は、ユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 とが互いに接している接触面部 2 8 3 0 と、接触面部 2 8 3 0 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 と、を有している。

20

## 【 1 2 2 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 B のユニット本体 2 8 1 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 と、ユニットカバー 2 8 2 0 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2 8 2 0 の前端面に当接する支持棒部 2 8 1 4 と、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に設けられており一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 5 ( 一般入賞口センサ 3 0 0 1 ) と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 の後側に第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられている。また、本実施形態では、支持棒部 2 8 1 4 が第二構成部材 2 8 1 2 の後面から突出している。

30

## 【 1 2 2 7 】

ユニット本体 2 8 1 0 の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数の取付孔 2 8 1 1 d と、台板 2 8 1 1 a の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔 ( 図示は省略 ) と、を有している ( 図 1 0 4 を参照 ) 。

40

## 【 1 2 2 8 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。複数の取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス ( 図示は省略 ) が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に

50

取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【 1 2 2 9 】

なお、本実施形態では、第一構成部材 2 8 1 1 における台板 2 8 1 1 a の前面と球受部 2 8 1 1 b の前面に、透光性を有する装飾シール 2 8 0 3 が貼り付けられている。

【 1 2 3 0 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1 ( 球受部 2 8 1 1 b ) に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) の面 ( 板面 ) に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取  
10

【 1 2 3 1 】

この第二構成部材 2 8 1 2 には、後端がユニットカバー 2 8 2 0 の前端と当接する支持  
20

【 1 2 3 2 】

第二構成部材 2 8 1 2 の支持枠部 2 8 1 4 ( 接触面部 2 8 3 0 ) は、球通路 2 8 1 2 a  
30

【 1 2 3 3 】

ユニット本体 2 8 1 0 は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置  
30

【 1 2 3 4 】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、図 1 0 8 に示すように、遊技パネル 1 1 0 0 の  
40

【 1 2 3 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 C のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状  
40

【 1 2 3 6 】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b より  
50

【 1 2 3 7 】

ユニットカバー 2820 のカバー部 2820 a は、LED 基板 2825 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2820 b は、外形がユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の外形と同じである。周壁部 2820 b の前端面は、サイドユニット 2800 C に組立てることで、ユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820 b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1238】

切欠部 2820 c は、周壁部 2820 b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820 c は、サイドユニット 2800 C に組立てることで、周壁部 2820 b の前端面とユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820 c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820 b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820 c により、容器状のユニットカバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

10

【1239】

サイドユニット 2800 C の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820 d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825 a は、フルカラー LED であり、サイドユニット 2800 C に組立てることで、サイドユニット 2800 C を様々な発光色で発光装飾させることができる。

20

【1240】

このサイドユニット 2800 C は、ユニットカバー 2820 の内部のボス部 2820 d に、LED 基板 2825 を取付けた状態で、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820 b の前端面を、ユニット本体 2810 における支持枠部 2814 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2820 の後方からユニットカバー 2820 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2810 の第二構成部材 2812 の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【1241】

サイドユニット 2800 C の遊技パネル 1100 への取付けは、まず、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811 の台板 2811 a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を閉鎖するように、台板 2811 a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811 の二つの位置決突起 2811 c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811 の取付孔 2811 d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

30

【1242】

そして、前方から第一構成部材 2811 の取付孔 2811 d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800 C がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811 の取付孔 2811 d を、位置決突起 2811 c の近傍に設けているため、取付孔 2811 d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811 c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

40

【1243】

サイドユニット 2800 C では、ユニット本体 2810 の第二構成部材 2812 に、パネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812 a を設けている。第二構成部材 2812 における球通路 2812 a の部位の断面は、コ字状となっているため、球通路 2812 a の存在により第二構成部材 2812 の剛性を高めることができる。そし

50



て、平板状の台板 2811a を有することで剛性が低くなっている可能性がある第一構成部材 2811 に、球通路 2812a により剛性が高められている第二構成部材 2812 を、第一構成部材 2811 の後側から取付けてサイドユニット 2800C を形成しているため、サイドユニット 2800C の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800C をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2800C を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800C の剛性が高められているため、サイドユニット 2800C が撓むことはない。これにより、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800C (第一構成部材 2811) の位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) からサイドユニット 2800C を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

10

## 【1244】

サイドユニット 2800C をパネル板 1110 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2810 の第二構成部材 2812 及び球センサ 2815 が、パネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に位置しており、パネル板 1110 の後面よりも前方に位置している。

## 【1245】

また、本実施形態のサイドユニット 2800C は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニットカバー 2820 がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出していると共に、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c (非接触面部 2831) の一部がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を上下に設けているため、上側の切欠部 2820c により LED 基板 2825 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2820c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800C のユニット本体 2810 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されている部位の外周、つまり、第二構成部材 2812 の外周と、開口部 1112 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

20

## 【1246】

また、本実施形態のサイドユニット 2800C は、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けた状態では、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2820 の下辺側にも切欠部 2820c を設けているため、上側の切欠部 2820c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2820c から下方へ排出させることができる。

30

## 【1247】

また、本実施形態のサイドユニット 2800C は、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2811 の台板 2811a により遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 を前方から塞いでいるため、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

40

## 【1248】

更に、サイドユニット 2800C は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 2810 における第二構成部材 2813 の後側に取付けられているユニットカバー 2820 が、パネル板 1110 の後面から後方へ突出している。この突出量は、図 106 のサイドユニット 2800A と同様に、遊技球 B の直径 D の 1/2 以下としている。

50

## 【 1 2 4 9 】

ところで、遊技パネル 1 1 0 0 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5 a の部位の厚さが、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体 2 8 1 0 の球通路 2 8 1 2 a におけるパネル板 1 1 1 0 の面と沿っている部位や、ユニット本体 2 8 1 0 の後側に取り付けられているユニットカバー 2 8 2 0 が、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット 2 8 0 0 C におけるパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 C において、球通路 2 8 1 3 a におけるパネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかると共にパネル板 1 1 1 0 の面に沿って延出している部位のパネル板 1 1 1 0 の後面からの突出量を、遊技球 B の直径 D の  $1/2$  以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3 5 0 0 ( 裏下可動装飾体 3 5 1 0 ) を設けることができる。

10

## 【 1 2 5 0 】

サイドユニット 2 8 0 0 C では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 1 b によりパネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方の球通路 2 8 1 2 a へ誘導され、球通路 2 8 1 2 a によりパネル板 1 1 1 0 の板厚内においてパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下し、球センサ 2 8 1 5 により検知された上で、後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b から排出される。

20

## 【 1 2 5 1 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2 8 1 0 における第二構成部材 2 8 1 2 の通路出口 2 8 1 2 b が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。また、一般入賞口 2 0 0 1 ( 球受部 2 8 1 1 b ) に受入れられた遊技球 B を検知する球センサ 2 8 1 5 ( 一般入賞口センサ 3 0 0 1 ) が、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内で且つパネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 C や球センサ 2 8 1 5 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

## 【 1 2 5 2 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2 8 1 0 が図 1 0 4 のサイドユニット 2 8 0 0 と同じであり、一般入賞口 2 0 0 1 ( 球受部 2 8 1 1 b ) と連通している支流部 2 8 0 1 と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面 ( 板面 ) に沿って延出している本流部 2 8 0 2 と、を有している。球通路 2 8 1 2 a は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。

30

## 【 1 2 5 3 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 C によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 と同様の作用効果を奏することができる。

## 【 1 2 5 4 】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 C では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c ( 非接触面部 2 8 3 1 ) を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c を設けずにユニット本体 2 8 1 0 の支持枠部 2 8 1 4 に後端から前方へ切欠かれた切欠部 ( 非接触面部 2 8 3 1 ) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b とユニット本体 2 8 1 0 の支持枠部 2 8 1 4 との両方に切欠部 ( 非接触面部 ) を設けるようにしても良い。

40

## 【 1 2 5 5 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 C では、ユニット本体 2 8 1 0 に後方へ突出する枠状の支持枠部 2 8 1 4 を設け、その後端面を接触面部 2 8 3 0 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2 8 1 0 に支持枠部 2 8 1 4 を設けずに、ユ

50

ニットカバー 2820 (周壁部 2820b) の前端が、ユニット本体 2810 の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2830 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2814 を設けていないため、サイドユニット 2800C におけるパネル板 1110 の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板 1110 の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

【1256】

更に、上記のサイドユニット 2800C では、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2825 をユニット本体 2810 (第二構成部材 2812) の後側に取付けるようにしても良い。

10

【1257】

また、上記のサイドユニット 2800C において、LED 基板 2825 の前方に LED 2825a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2810 (第二構成部材 2812) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2810 とは別体の部材に設けても良い。

【1258】

更に、上記のサイドユニット 2800C では、夫々の球受部 2811b と連通している複数の支流部 2801 と、複数の支流部 2801 が合流する本流部 2802 と、から構成されている球通路 2812a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2811b ごとに球通路 2812a が独立しているものとしても良い。

20

【1259】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) を透明なものとする、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、パネル板 1110 の開口部 1112 の内周面からパネル板 1110 内に入射して、パネル板 1110 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100 を木製 (不透明) とすることで、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、開口部 1112 の内周面から遊技パネル 1100 の内部に入射することはなく、開口部 1112 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

30

【1260】

[12-2d. サイドユニットの変形例 4]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2800D について、主に図 109 等を参照して説明する。図 109 は、更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800 やサイドユニット 2800B 及びサイドユニット 2800C と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

40

【1261】

サイドユニット 2800D は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002 に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数 (2つ~4つ) の一般入賞口 2001 を備えている。

【1262】

サイドユニット 2800D は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられるユニット本体 2810A と、ユニット本体 2810A の後側から取付けられるユニットカバー 2820 と、ユニット本体 2810A と

50

ユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800D のユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1263】

また、サイドユニット 2800D は、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

【1264】

サイドユニット 2800D のユニット本体 2810A は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811A と、第一構成部材 2811A に後側から取付けられる第二構成部材 2812A と、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持棒部 2814 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2811A の前側に第二構成部材 2812A が取付けられている。また、支持棒部 2814 が第一構成部材 2811A の後面から突出している。

【1265】

ユニット本体 2810A の第一構成部材 2811A は、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の前面に当接可能な平板状の台板 2811a と、台板 2811a を貫通しており遊技球 B が流通可能な球通路 2811e と、を有している。第一構成部材 2811A の球通路 2811e は、上流端が後述する第二構成部材 2812A における球受部 2812c の後方に位置している。

【1266】

また、第一構成部材 2811A は、台板 2811a から後方へ突出している複数の位置決突起 2811c と、台板 2811a を貫通しており遊技パネル 1100 に取付けるための複数の取付孔 2811d と、台板 2811a を貫通しており第二構成部材 2812A を取付けるための複数の取付孔 (図示は省略) と、後面に設けられておりユニットカバー 2820 を取付けるための複数の被取付孔 (図示は省略) と、を有している (図 104 を参照)。

【1267】

台板 2811a は、前構成部材 1000 の内ルール 1002 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2811c は、台板 2811a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2811c は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に設けられている位置決孔 1113 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2811c は同じ長さである。複数の取付孔 2811d は、台板 2811a における位置決突起 2811c の近傍と、台板 2811a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2811d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込まれる皿頭の取付ビス (図示は省略) が前方から挿通される。パネル板 1110 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2811a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1268】

この第一構成部材 2811A には、後端がユニットカバー 2820 の前端と当接する支持棒部 2814 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2811A は、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持棒部 2814 を、有している。支持棒部 2814 は、台板 2811a の後面における球通路 2811e よりも下方の部位に設けられている。支持棒部 2814 の後端面は、サイドユニット 2800D に組立てることでユニットカバー 2820 における後述する周壁部 2820b の前端面に当接する。つまり、支持棒部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1269】

第二構成部材 2812A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び後方が解放され

10

20

30

40

50

ており一般入賞口 2001 を形成している複数の球受部 2812c と、複数の球受部 2812c の前端同士を繋いでいる平板状の前板 2812d と、第一構成部材 2811A に取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。球受部 2812c は、第一構成部材 2811A の球通路 2811e の前方に位置している。

【1270】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2812A における前板 2812d の前面に、透光性を有する装飾シール 2803 が貼り付けられている。

【1271】

ユニット本体 2810A は、第一構成部材 2811A の前方に第二構成部材 2812A を位置させ、後方から第一構成部材 2811A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2812A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2811A に後側から第二構成部材 2812A が取付けられたユニット本体 2810A が構築される。このユニット本体 2810A では、第一構成部材 2811A の台板 2811a よりも前方で、第二構成部材 2812A の球受部 2812c が前方へ突出している。

10

【1272】

本実施形態の第一構成部材 2811A は、図 109 に示すように、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1110 の板厚内に収まるように形成されている。

【1273】

サイドユニット 2800D のユニットカバー 2820 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2825 が収容される。このユニットカバー 2820 は、平板状のカバー部 2820a と、カバー部 2820a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2820b と、周壁部 2820b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2820c と、を有している。なお、カバー部 2820a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

20

【1274】

また、ユニットカバー 2820 は、カバー部 2820a の前面から周壁部 2820b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2825 を取付けるための複数のボス部 2820d と、カバー部 2820a を貫通しておりユニット本体 2810A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

30

【1275】

ユニットカバー 2820 のカバー部 2820a は、LED 基板 2825 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2820b は、外形がユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の外形と同じである。周壁部 2820b の前端面は、サイドユニット 2800D に組立てることで、ユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1276】

切欠部 2820c は、周壁部 2820b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2820c は、サイドユニット 2800D に組立てることで、周壁部 2820b の前端面とユニット本体 2810A における支持枠部 2814 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2820c により、支持枠部 2814 の後端面と周壁部 2820b の前端面とで構成している接触面部 2830 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2831 を形成している。この切欠部 2820c により、容器状のユニットカバー 2820 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2825 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2820 に熱が籠ることはない。

40

【1277】

サイドユニット 2800D の LED 基板 2825 は、後面をユニットカバー 2820 におけるボス部 2820d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2820 の内部に取付けられる。LED 基板 2825 に実装されている複数の LED 2825a は、フルカラ

50

ーLEDであり、サイドユニット2800Dに組立てることで、サイドユニット2800Dを様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1278】

このサイドユニット2800Dは、ユニットカバー2820の内部のボス部2820dに、LED基板2825を取付けた状態で、ユニットカバー2820の周壁部2820bの前端面を、ユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー2820の後方からユニットカバー2820の取付孔を介して取付ビスをユニット本体2810Aの第一構成部材2811Aの被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【1279】

サイドユニット2800Dの遊技パネル1100への取付けは、まず、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前方から、第一構成部材2811Aの台板2811aがパネル板1110を貫通している開口部1112を閉鎖するように、台板2811aをパネル板1110の前面に当接させる。この際に、第一構成部材2811Aの二つの位置決突起2811cを、パネル板1110の位置決孔1113に挿入させる。この状態では、第一構成部材2811Aの取付孔2811dが、パネル板1110の取付孔1114と一致している。

【1280】

そして、前方から第一構成部材2811Aの取付孔2811dを通して取付ビスをパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット2800Dがパネル板1110の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材2811Aの取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込むことで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けて位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1281】

サイドユニット2800Dでは、ユニット本体2810Aに組立てることにより、第二構成部材2812Aにおける複数の球受部2812cが、その前端側と後端側とが、第二構成部材2812Aの前板2812dと、第一構成部材2811Aの台板2811aとで、挟まれた構造となるため、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800Dをパネル板1110に取付けている取付ビスを外してサイドユニット2800Dを前方へ引っ張った時に、サイドユニット2800Dの剛性が高められているため、サイドユニット2800Dが撓むことはない。これにより、パネル板1110の位置決孔1113に対してサイドユニット2800D（第一構成部材2811A）の位置決突起2811cが傾くことはなく、遊技パネル1100（パネル板1110）からサイドユニット2800Dを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【1282】

サイドユニット2800Dをパネル板1110の前面に取付けた状態（遊技盤5を組立てた状態）では、ユニット本体2810Aにおける第一構成部材2811Aの球通路2811e及びユニットカバー2820（LED基板2825）が、パネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に位置しており、パネル板1110の後面よりも前方に位置している。これにより、遊技パネル1100におけるパネル板1110の板厚内にLED基板2825を設けていることから、パネル板1110の板厚内を有効利用しているため、LED基板2825（ユニットカバー2820）の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに演出装置の一部を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

【1283】

10

20

30

40

50

また、本実施形態のサイドユニット 2800D では、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c (非接触面部 2831) を上下に設けているため、上側の切欠部 2820c により LED 基板 2825 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2820c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800D のユニット本体 2810 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されている部位の外周と、開口部 1112 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c (非接触面部 2831) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

【1284】

また、本実施形態のサイドユニット 2800D は、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けた状態では、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2825 が切欠部 2820c (非接触面部 2831) と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部 2820c を通してユニットカバー 2820 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2825 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2820 の下辺側にも切欠部 2820c を設けているため、上側の切欠部 2820c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2820c から下方へ排出させることができる。

10

【1285】

更に、本実施形態のサイドユニット 2800D は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2820 の切欠部 2820c が、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 における開口部 1112 内で、パネル板 1110 の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部 2820c を通ってユニットカバー 2820 内へ侵入し難い。

20

【1286】

また、本実施形態のサイドユニット 2800D は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b と、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材 2811 の台板 2811a により開口部 1112 を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー 2820 内の LED 基板 2825 からの熱を、切欠部 2820c 及び開口部 1112 の内周面との間の隙間を通してパネル板 1110 の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

30

【1287】

サイドユニット 2800D では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している第二構成部材 2812A の球受部 2812c により後方の第一構成部材 2811A の球通路 2811e へ誘導され、球通路 2811e によりパネル板 1110 の板厚内を後方へ流通した後に、パネル板 1110 (遊技パネル 1100) の後方に設けられている裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された後に、下方へ排出される。

40

【1288】

本実施形態のサイドユニット 2800D によれば、上記のサイドユニット 2800 等と同様の作用効果を奏することができる。

【1289】

なお、上記のサイドユニット 2800D では、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b に切欠部 2820c (非接触面部 2831) を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b に切欠部 2820c を設けずにユニット本体 2810A の支持枠部 2814 に後端から前方へ切欠かれた切欠部 (非接触面部 2831) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b とユニット本体 2810A の支持枠部 2814 との両方に切欠部 (非接

50

触面部)を設けるようにしても良い。

【1290】

また、上記のサイドユニット2800Dでは、ユニット本体2810Aに後方へ突出する棒状の支持棒部2814を設け、その後端面を接触面部2830とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810Aに支持棒部2814を設けずに、ユニットカバー2820(周壁部2820b)の前端が、ユニット本体2810Aの後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部2830としても良い。これにより、後方へ突出する支持棒部2814を設けていないため、LED基板2825をより前方へ位置させることができ、より明るい発光装飾(発光演出)を遊技者に見せることができる。

10

【1291】

更に、上記のサイドユニット2800Dでは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED基板2825をユニット本体2810A(第一構成部材2811A)の後側に取付けるようにしても良い。

【1292】

また、上記のサイドユニット2800Dにおいて、LED基板2825の前方にLED2825aからの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体2810A(第一構成部材2811Aの台板2811a)の後面に設けても良いし、ユニット本体2810Aとは別体の部材に設けても良い。

20

【1293】

また、上記の実施形態では、遊技パネル1100として透明樹脂製のパネル板1110を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル1100としても良い。これにより、遊技パネル1100を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル1100の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル1100(パネル板1110)を透明なものとする、LED基板2825のLED2825aからの光が、パネル板1110の開口部1112の内周面からパネル板1110内に入射して、パネル板1110内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これ

30

【1294】

[12-2e. サイドユニットの変形例5]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット2800Eについて、主に図110等を参照して説明する。図110は、更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット2800Dと同じ構成については同じ符号を付して説明する。

40

【1295】

サイドユニット2800Eは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出しており、遊技球Bを常時受入可能に開口している複数(2つ~4つ)の一般入賞口2001を備えている。

【1296】

サイドユニット2800Eは、遊技パネル1100における障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられるユニット本体2810Aと、ユニット本体2810Aの後側から取付けられるユニットカバー2820と、ユニット本体2810Aと

50



ユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825 a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800 E のユニット本体 2810 A とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1297】

また、サイドユニット 2800 E は、ユニット本体 2810 A とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

【1298】

サイドユニット 2800 E のユニット本体 2810 A は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811 A と、第一構成部材 2811 A に後側から取付けられる第二構成部材 2812 A と、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持棒部 2814 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2811 A の前側に第二構成部材 2812 A が取付けられている。また、支持棒部 2814 が第一構成部材 2811 A の後面から突出している。

10

【1299】

ユニット本体 2810 A の第一構成部材 2811 A は、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の前面に当接可能な平板状の台板 2811 a と、台板 2811 a を貫通して前方へ開放されており一般入賞口 2001 (球受部 2812 c) に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1100 (パネル板 1110) の面 (板面) に沿って流下させる球通路 2811 e と、球通路 2811 e の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 (図示は省略) と、を有している。

20

【1300】

また、第一構成部材 2811 A は、台板 2811 a から後方へ突出している複数の位置決突起 2811 c と、台板 2811 a を貫通しており遊技パネル 1100 に取付けるための複数の取付孔 2811 d と、台板 2811 a を貫通しており第二構成部材 2812 A を取付けるための複数の取付孔 (図示は省略) と、後面に設けられておりユニットカバー 2820 を取付けるための複数の被取付孔 (図示は省略) と、を有している (図 104 を参照)。

【1301】

台板 2811 a は、前構成部材 1000 の内レール 1002 に沿うように延出している。複数の位置決突起 2811 c は、台板 2811 a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2811 c は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に設けられている位置決孔 1113 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2811 c は同じ長さである。複数の取付孔 2811 d は、台板 2811 a における位置決突起 2811 c の近傍と、台板 2811 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2811 d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込まれる皿頭の取付ビス (図示は省略) が前方から挿通される。パネル板 1110 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2811 a の前面よりも前方へ突出することはない。

30

40

【1302】

この第一構成部材 2811 A には、後端がユニットカバー 2820 の前端と当接する支持棒部 2814 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2811 A は、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持棒部 2814 を、有している。支持棒部 2814 は、台板 2811 a の後面に設けられている。支持棒部 2814 の後端面は、サイドユニット 2800 E に組立てることでユニットカバー 2820 における後述する周壁部 2820 b の前端面に当接する。つまり、支持棒部 2814 の後端面と、周壁部 2820 b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1303】

50

第二構成部材 2812A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2001 を形成している複数の球受部 2812c と、複数の球受部 2812c の後端同士を繋いでいる平板状の後板 2812e と、第一構成部材 2811A に取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1304】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2812A における球受部 2812c の前面と、後板 2812e の前面に、透光性を有する装飾シール 2803 が貼り付けられている。

【1305】

ユニット本体 2810A は、第一構成部材 2811A の前方に第二構成部材 2812A を位置させ、後方から第一構成部材 2811A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2812A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2811A に後側から第二構成部材 2812A が取付けられたユニット本体 2810A が構築される。このユニット本体 2810A では、第一構成部材 2811A の台板 2811a よりも前方で、第二構成部材 2812A の球受部 2812c が前方へ突出している。

10

【1306】

サイドユニット 2800E のユニット本体 2810A は、一般入賞口 2001（球受部 2812c）と連通している支流部 2801 と、支流部 2801 と合流しており遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面（板面）に沿って延出している本流部 2802 と、を有している。球通路 2811e は、複数の支流部 2801 と、本流部 2802 と、で構成されている。

20

【1307】

支流部 2801 は、パネル板 1110 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1110 の前面よりも後方で本流部 2802 の上方の（パネル板 1110 の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

【1308】

本流部 2802 は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2811a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2802 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8 ~ 10 倍）である。

【1309】

また、ユニット本体 2810A に組立てた状態では、第一構成部材 2811A における前方へ開放されている球通路 2811e において、球受部 2812c の後方を除いた部位が、第二構成部材 2812A の後板 2812e によって閉鎖された状態となり、球通路 2811e から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A とで球通路 2811e を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2811A と第二構成部材 2812A との間に球通路 2811e が設けられている。

30

【1310】

本実施形態の第一構成部材 2811A は、図 110 に示すように、台板 2811a を除いた部位が、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の開口部 1112 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1110 の板厚内に収まるように形成されている。

【1311】

サイドユニット 2800E のユニットカバー 2820 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2825 が収容される。このユニットカバー 2820 は、平板状のカバー部 2820a と、カバー部 2820a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2820b と、周壁部 2820b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2820c と、を有している。なお、カバー部 2820a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

40

【1312】

また、ユニットカバー 2820 は、カバー部 2820a の前面から周壁部 2820b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2825 を取付けるための複数のボス部 2820d と、カバー部 2820a を貫通しておりユニット本体 2810A に取付けるための取付

50

ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【1313】

ユニットカバー2820のカバー部2820aは、LED基板2825を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部2820bは、外形がユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の外形と同じである。周壁部2820bの前端面は、サイドユニット2800Eに組立てることで、ユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の後端面に当接する。つまり、支持枠部2814の後端面と、周壁部2820bの前端面とが、接触面部2830を構成している。

【1314】

切欠部2820cは、周壁部2820bにおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部2820cは、サイドユニット2800Dに組立てることで、周壁部2820bの前端面とユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部2820cにより、支持枠部2814の後端面と周壁部2820bの前端面とで構成している接触面部2830の一部に、互いに接触していない非接触面部2831を形成している。この切欠部2820cにより、容器状のユニットカバー2820の内部を通気させることができ、内部に取付けられたLED基板2825からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー2820に熱が籠ることはない。

【1315】

サイドユニット2800EのLED基板2825は、後面をユニットカバー2820におけるボス部2820dの前端に当接させた状態で、ユニットカバー2820の内部に取付けられる。LED基板2825に実装されている複数のLED2825aは、フルカラーLEDであり、サイドユニット2800Eに組立てることで、サイドユニット2800Eを様々な発光色で発光装飾させることができる。

【1316】

このサイドユニット2800Eは、ユニットカバー2820の内部のボス部2820dに、LED基板2825を取付けた状態で、ユニットカバー2820の周壁部2820bの前端面を、ユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー2820の後方からユニットカバー2820の取付孔を介して取付ビスをユニット本体2810Aの第一構成部材2811Aの被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

【1317】

サイドユニット2800Eの遊技パネル1100への取付けは、まず、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前方から、第一構成部材2811Aの台板2811aがパネル板1110を貫通している開口部1112を閉鎖するように、台板2811aをパネル板1110の前面に当接させる。この際に、第一構成部材2811Aの二つの位置決突起2811cを、パネル板1110の位置決孔1113に挿入させる。この状態では、第一構成部材2811Aの取付孔2811dが、パネル板1110の取付孔1114と一致している。

【1318】

そして、前方から第一構成部材2811Aの取付孔2811dを通して取付ビスをパネル板1110の取付孔1114にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット2800Eがパネル板1110の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材2811Aの取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスを遊技パネル1100におけるパネル板1110の取付孔1114にねじ込むことで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けて位置決孔1113へ確実に挿入させることができ、位置決突起2811cの不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1319】

サイドユニット2800Eでは、第一構成部材2811Aに、パネル板1110の面に沿って遊技球Bを流下させる球通路2811eを設けており、当該球通路2811eの部

10

20

30

40

50

位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 1 e の存在により第一構成部材 2 8 1 1 A の剛性が高められている。一方、第二構成部材 2 8 1 2 A は、平板状の後板 2 8 1 2 e から複数の球受部 2 8 1 2 c が前方へ突出している形態であることから、従来のサイドユニットと似ており、剛性が低くなっているが、ユニット本体 2 8 1 0 A に組立てることにより、剛性が高められている第一構成部材 2 8 1 1 A により、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 E をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット 2 8 0 0 E を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 E の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 E が撓むことはない。これにより、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 E (第一構成部材 2 8 1 1 A) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) からサイドユニット 2 8 0 0 E を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【 1 3 2 0 】

サイドユニット 2 8 0 0 E をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、ユニット本体 2 8 1 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 A がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。

#### 【 1 3 2 1 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 E は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出している。この際に、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を上下に設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c により LED 基板 2 8 2 5 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2 8 2 0 c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 E のユニット本体 2 8 1 0 A におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されている部位の外周、つまり、第一構成部材 2 8 1 1 A における球通路 2 8 1 1 e の外周と、開口部 1 1 1 2 の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

#### 【 1 3 2 2 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 E は、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けた状態では、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c (非接触面部 2 8 3 1) と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部 2 8 2 0 c を通してユニットカバー 2 8 2 0 内に塵や埃が侵入しても、LED 基板 2 8 2 5 にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー 2 8 2 0 の下辺側にも切欠部 2 8 2 0 c を設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c から侵入した塵や埃を下側の切欠部 2 8 2 0 c から下方へ排出させることができる。

#### 【 1 3 2 3 】

更に、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 E は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 における開口部 1 1 1 2 内で、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部 2 8 2 0 c を通ってユニットカバー 2 8 2 0 内へ侵入し難い。

#### 【 1 3 2 4 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 E は、遊技盤 5 に組立てた状態では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b と、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a により開口部 1 1 1 2 を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー 2 8 2 0 内の LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、切欠部 2 8 2 0 c 及び開口部 1 1 1 2 の

内周面との間の隙間を通してパネル板 1 1 1 0 の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側の遊技領域 5 a に侵入するのを防止することができる。

【 1 3 2 5 】

更に、サイドユニット 2 8 0 0 E は、遊技盤 5 に組立てた状態で、図 1 1 0 に示すように、ユニット本体 2 8 1 0 A に設けられている球通路 2 8 1 1 e の一部（前端側）が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方へ突出している。ここでは、球通路 2 8 1 1 e が、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a の厚さ分、前方へ突出している。これにより、パネル板 1 1 1 0 の後面から後方へ突出するユニットカバー 2 8 2 0 （LED 基板 2 8 2 5）の突出量をより少なくすることができるため、遊技パネル 1 1 0 0 （パネル板 1 1 1 0）の後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3 5 0 0（裏下可動装飾体 3 5 1 0）を設けることができる。

10

【 1 3 2 6 】

なお、パネル板 1 1 1 0 から後方への突出量は、図 1 0 6 のサイドユニット 2 8 0 0 A と同様に、遊技球 B の直径 D の  $1/2$  以下としている。

【 1 3 2 7 】

ところで、遊技パネル 1 1 0 0 を射出成形により形成する場合、障害釘が植設される遊技領域 5 a の部位の厚さが、遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）を木製の合板としたり樹脂板を切削加工したりする場合よりも薄くなり易いため、ユニット本体 2 8 1 0 A の球通路 2 8 1 1 e におけるパネル板 1 1 1 0 の面と沿っている部位や、ユニット本体 2 8 1 0 A の後側に取付けられているユニットカバー 2 8 2 0 が、パネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まり切れずに、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出してしまう恐れがある。そして、サイドユニット 2 8 0 0 E におけるパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方への突出量が大きいと、後方のスペースを十分に確保することができなくなる。これに対して、本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 E において、パネル板 1 1 1 0 の後面からの突出量を、遊技球 B の直径 D の  $1/2$  以下としているため、後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット 3 5 0 0（裏下可動装飾体 3 5 1 0）を設けることができる。

20

【 1 3 2 8 】

サイドユニット 2 8 0 0 E では、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 2 c により後方の球通路 2 8 1 1 e へ誘導され、球通路 2 8 1 1 e によりパネル板 1 1 1 0 の板厚内にかかりながらパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下した後に、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3 0 0 1 に検知された後に、下方へ排出される。

30

【 1 3 2 9 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 E は、詳細な図示は省略するが、ユニット本体 2 8 1 0 A における第一構成部材 2 8 1 1 A の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 2 c）に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 が待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 E や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

40

【 1 3 3 0 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 E によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 等と同様の作用効果を奏することができる。

【 1 3 3 1 】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 E では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c（非接触面部 2 8 3 1）を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c を設けずにユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 に後端から前方へ切欠かれた切欠部

50

(非接触面部 2831) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2820 の周壁部 2820b とユニット本体 2810A の支持枠部 2814 との両方に切欠部 (非接触面部) を設けるようにしても良い。

【1332】

また、上記のサイドユニット 2800E では、ユニット本体 2810A に後方へ突出する枠状の支持枠部 2814 を設け、その後端面を接触面部 2830 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2810A に支持枠部 2814 を設けずに、ユニットカバー 2820 (周壁部 2820b) の前端が、ユニット本体 2810A の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2830 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2814 を設けていないため、サイドユニット 2800E におけるパネル板 1110 の後面から後方へ突出する突出量を少なくすることができ、パネル板 1110 の後方の空スペースをより広く確保することが可能となる。

10

【1333】

更に、上記のサイドユニット 2800E では、LED 基板 2825 をユニットカバー 2820 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2825 をユニット本体 2810A (第一構成部材 2811A) の後側に取付けるようにしても良い。

【1334】

また、上記のサイドユニット 2800E において、LED 基板 2825 の前方に LED 2825a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2810A (第一構成部材 2811A) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2810A とは別体の部材に設けても良い。

20

【1335】

更に、上記のサイドユニット 2800E では、夫々の球受部 2812c と連通している複数の支流部 2801 と、複数の支流部 2801 が合流する本流部 2802 と、から構成されている球通路 2811e を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2812c ごとに球通路 2811e が独立しているものとしても良い。

【1336】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 として透明樹脂製のパネル板 1110 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1100 としても良い。これにより、遊技パネル 1100 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1100 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) を透明なものとする、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、パネル板 1110 の開口部 1112 の内周面からパネル板 1110 内に入射して、パネル板 1110 内に拡散してしまい、前方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1100 を木製 (不透明) とすることで、LED 基板 2825 の LED 2825a からの光が、開口部 1112 の内周面から遊技パネル 1100 の内部に入射することはなく、開口部 1112 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

30

40

【1337】

[12-2f. サイドユニットの変形例 6]

次に、上記とは更に異なる形態のサイドユニット 2800F について、主に図 111 を参照して説明する。図 111 (a) は更に異なる形態のサイドユニットを遊技パネル共に横断面で示す説明図であり、(b) は (a) を縦断面で示す説明図である。ここでは、上記のサイドユニット 2800D と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

【1338】

サイドユニット 2800F は、遊技者がハンドル 160 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5a 内において、始動口ユニット 2100 の左方で内レール 1002

50

に沿うように延出しており、遊技球 B を常時受入可能に開口している複数（2つ～4つ）の一般入賞口 2001 を備えている。

【1339】

サイドユニット 2800F は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられるユニット本体 2810A と、ユニット本体 2810A の後側から取付けられるユニットカバー 2820 と、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 との間に設けられ複数の LED 2825a が実装されている LED 基板 2825 と、を備えている。サイドユニット 2800F のユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 は、透明な合成樹脂により形成されている。

【1340】

また、サイドユニット 2800F は、ユニット本体 2810A とユニットカバー 2820 とが互いに接している接触面部 2830 と、接触面部 2830 の一部に設けられており互いに接触していない非接触面部 2831 と、を有している。

【1341】

サイドユニット 2800F のユニット本体 2810A は、遊技パネル 1100 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1110 に前方から取付けられる第一構成部材 2811A と、第一構成部材 2811A に後側から取付けられる第二構成部材 2812A と、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ棒状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持棒部 2814 と、を有している。本実施形態では、第一構成部材 2811A の前側に第二構成部材 2812A が取付けられている。また、支持棒部 2814 が第一構成部材 2811A の後面から突出している。

【1342】

ユニット本体 2810A の第一構成部材 2811A は、遊技パネル 1100（パネル板 1110）の前面に当接可能な平板状の台板 2811a と、台板 2811a を貫通して前方へ開放されており一般入賞口 2001（球受部 2812c）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1100（パネル板 1110）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2811e と、球通路 2811e の下流端において後方へ向かって開口している通路出口（図示は省略）と、を有している。

【1343】

また、第一構成部材 2811A は、台板 2811a から後方へ突出している複数の位置決突起 2811c と、台板 2811a を貫通しており遊技パネル 1100 に取付けるための複数の取付孔 2811d と、台板 2811a を貫通しており第二構成部材 2812A を取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、後面に設けられておりユニットカバー 2820 を取付けるための複数の被取付孔（図示は省略）と、を有している（図 104 を参照）。

【1344】

台板 2811a は、前構成部材 1000 の内ルール 1002 に沿うように延出している。また、サイドユニット 2800F では、第一構成部材 2811A の球通路 2811e が、台板 2811a の上下方向中央よりも下側に設けられている。

【1345】

複数の位置決突起 2811c は、台板 2811a の長手方向へ離隔して設けられている。位置決突起 2811c は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に設けられている位置決孔 1113 に挿入される。本実施形態では、各位置決突起 2811c は同じ長さである。複数の取付孔 2811d は、台板 2811a における位置決突起 2811c の近傍と、台板 2811a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2811d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1110 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2811a の前面よりも前方へ突出することはない。

【1346】

10

20

30

40

50

この第一構成部材 2811A には、後端がユニットカバー 2820 の前端と当接する支持枠部 2814 が後側に設けられている。換言すると、第一構成部材 2811A は、ユニットカバー 2820 の外周縁に沿うように後方へ枠状に突出しており後端面がユニットカバー 2820 の前端面に当接する支持枠部 2814 を、有している。支持枠部 2814 は、球通路 2811e の上方で、台板 2811a の後面に設けられている。支持枠部 2814 の後端面は、サイドユニット 2800F に組立てることによってユニットカバー 2820 における後述する周壁部 2820b の前端面に当接する。つまり、支持枠部 2814 の後端面と、周壁部 2820b の前端面とが、接触面部 2830 を構成している。

【1347】

第二構成部材 2812A は、前後方向に短く延びていると共に上方及び下方が解放されており一般入賞口 2001 を形成している複数の球受部 2812c と、複数の球受部 2812c の前端同士を繋いでいる平板状の前板 2812d と、前板 2812d の後で球受部 2812c の下方に設けられていると共に後方へ開放されており球受部 2812c に受入れられた遊技球 B が流通する球通路 2812f と、第一構成部材 2811A に取付けるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

10

【1348】

なお、本実施形態では、第二構成部材 2812A における前板 2812d の前面に、透光性を有する装飾シール 2803 が貼り付けられている。

【1349】

ユニット本体 2810A は、第一構成部材 2811A の前方に第二構成部材 2812A を位置させ、後方から第一構成部材 2811A の取付孔を通して取付ビスを第二構成部材 2812A の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2811A に後側から第二構成部材 2812A が取付けられたユニット本体 2810A が構築される。このユニット本体 2810A では、第一構成部材 2811A の台板 2811a よりも前方で、第二構成部材 2812A の球受部 2812c が前方へ突出している。

20

【1350】

サイドユニット 2800F のユニット本体 2810A は、一般入賞口 2001（球受部 2812c）と連通している支流部 2801（図 111 において薄い網掛けで示す部位）と、支流部 2801 と合流しており遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面（板面）に沿って延出している本流部 2802（図 111 において濃い網掛けで示す部位）と、を有している。球通路 2811e 及び球通路 2812f は、複数の支流部 2801 と、本流部 2802 と、で構成されている。

30

【1351】

支流部 2801 は、正面視において左右方向中央の球受部 2812c とその左端の球受部 2812c とでは、パネル板 1110 よりも前方において下方へ延出しており、右端の球受部 2812c では、パネル板 1110 よりも前方の部位からパネル板 1110 の板厚内の部位まで後方へ延出している。

【1352】

本流部 2802 は、正面視において左端の球受部 2812c の下方の部位から左右方向中央の球受部 2812c の下方の部位までは、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前方においてパネル板 1110 の板面に沿って延出しており、左右方向中央の球受部 2812c の下方の部位で後方へ屈曲して、パネル板 1110 の板厚内へ延出した後に、パネル板 1110 の板厚内でパネル板 1110 の板面に沿って右端の球受部 2812c の後方の部位まで延出している。本流部 2802 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8 ~ 15 倍）である。

40

【1353】

ユニット本体 2810A に組立てた状態では、第一構成部材 2811A における前方へ開放されている球通路 2811e が、第二構成部材 2812A の球通路 2812f 及び後面によって閉鎖された状態となる。また、第二構成部材 2812A における後方へ開放されている球通路 2812f が、第一構成部材 2811A の台板 2811a 及び球通路 28

50



1 1 e によって閉鎖された状態となる。これにより、球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f から遊技球 B が零れることはない。つまり、第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A とで、球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A との間に、球通路 2 8 1 1 e 及び球通路 2 8 1 2 f が設けられている。

【 1 3 5 4 】

本実施形態の第一構成部材 2 8 1 1 A は、図 1 1 1 に示すように、台板 2 8 1 1 a を除いた部位が、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【 1 3 5 5 】

サイドユニット 2 8 0 0 F のユニットカバー 2 8 2 0 は、前方へ開放された浅い容器状に形成されており、内部に LED 基板 2 8 2 5 が収容される。このユニットカバー 2 8 2 0 は、平板状のカバー部 2 8 2 0 a と、カバー部 2 8 2 0 a の外周縁から前方へ突出している枠状の周壁部 2 8 2 0 b と、周壁部 2 8 2 0 b の一部において前端から凹んでいる切欠部 2 8 2 0 c と、を有している。なお、カバー部 2 8 2 0 a に、通気用の複数のスリット孔を設けても良い。

【 1 3 5 6 】

また、ユニットカバー 2 8 2 0 は、カバー部 2 8 2 0 a の前面から周壁部 2 8 2 0 b よりも短く前方へ突出しており LED 基板 2 8 2 5 を取付けるための複数のボス部 2 8 2 0 d と、カバー部 2 8 2 0 a を貫通しておりユニット本体 2 8 1 0 A に取付けるための取付ビスが挿通される複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。

【 1 3 5 7 】

ユニットカバー 2 8 2 0 のカバー部 2 8 2 0 a は、LED 基板 2 8 2 5 を後方から覆う大きさに形成されている。周壁部 2 8 2 0 b は、外形がユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の外形と同じである。周壁部 2 8 2 0 b の前端面は、サイドユニット 2 8 0 0 F に組立てることで、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接する。つまり、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とが、接触面部 2 8 3 0 を構成している。

【 1 3 5 8 】

切欠部 2 8 2 0 c は、周壁部 2 8 2 0 b のおける上辺側と下辺側とに設けられている。切欠部 2 8 2 0 c は、サイドユニット 2 8 0 0 D に組立てることで、周壁部 2 8 2 0 b の前端面とユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の前端面との間に隙間を形成することができる。つまり、切欠部 2 8 2 0 c により、支持枠部 2 8 1 4 の後端面と周壁部 2 8 2 0 b の前端面とで構成している接触面部 2 8 3 0 の一部に、互いに接触していない非接触面部 2 8 3 1 を形成している。この切欠部 2 8 2 0 c により、容器状のユニットカバー 2 8 2 0 の内部を通気させることができ、内部に取付けられた LED 基板 2 8 2 5 からの熱を外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 に熱が籠ることはない。

【 1 3 5 9 】

サイドユニット 2 8 0 0 F の LED 基板 2 8 2 5 は、後面をユニットカバー 2 8 2 0 におけるボス部 2 8 2 0 d の前端に当接させた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部に取付けられる。LED 基板 2 8 2 5 に実装されている複数の LED 2 8 2 5 a は、フルカラー LED であり、サイドユニット 2 8 0 0 F に組立てることで、サイドユニット 2 8 0 0 F を様々な発光色で発光装飾させることができる。

【 1 3 6 0 】

このサイドユニット 2 8 0 0 F は、ユニットカバー 2 8 2 0 の内部のボス部 2 8 2 0 d に、LED 基板 2 8 2 5 を取付けた状態で、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b の前端面を、ユニット本体 2 8 1 0 A における支持枠部 2 8 1 4 の後端面に当接（接触）させ、ユニットカバー 2 8 2 0 の後方からユニットカバー 2 8 2 0 の取付孔を介して取付ビスをユニット本体 2 8 1 0 A の第一構成部材 2 8 1 1 A の被取付孔にねじ込んで締め付けることにより、組立てることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 6 1 】

サイドユニット 2 8 0 0 F の遊技パネル 1 1 0 0 への取付けは、まず、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前方から、第一構成部材 2 8 1 1 A の台板 2 8 1 1 a がパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口部 1 1 1 2 を閉鎖するように、台板 2 8 1 1 a をパネル板 1 1 1 0 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 A の二つの位置決突起 2 8 1 1 c を、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d が、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 と一致している。

## 【 1 3 6 2 】

そして、前方から第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d を通して取付ビスをパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2 8 0 0 F がパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2 8 1 1 A の取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込むことで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けて位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

## 【 1 3 6 3 】

サイドユニット 2 8 0 0 F では、第一構成部材 2 8 1 1 A に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 1 e を設けており、当該球通路 2 8 1 1 e の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 1 e の存在により第一構成部材 2 8 1 1 A の剛性が高められている。一方、第二構成部材 2 8 1 2 A にも、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2 8 1 2 f を設けており、当該球通路 2 8 1 2 f の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2 8 1 2 f の存在により第二構成部材 2 8 1 2 A の剛性が高められている。これにより、剛性が高められている第一構成部材 2 8 1 1 A と第二構成部材 2 8 1 2 A とを組み合わせてサイドユニット 2 8 0 0 F を構築しているため、従来のサイドユニットよりも剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 F をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを外してサイドユニット 2 8 0 0 F を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2 8 0 0 F の剛性が高められているため、サイドユニット 2 8 0 0 F が撓むことはない。このようなことから、パネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 に対してサイドユニット 2 8 0 0 F ( 第一構成部材 2 8 1 1 A ) の位置決突起 2 8 1 1 c が傾くことはなく、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) からサイドユニット 2 8 0 0 F を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

## 【 1 3 6 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 F をパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態 ( 遊技盤 5 を組立てた状態 ) では、ユニット本体 2 8 1 0 A における第一構成部材 2 8 1 1 A の球通路 2 8 1 1 e 及びユニットカバー 2 8 2 0 ( LED 基板 2 8 2 5 ) が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内でパネル板 1 1 1 0 の板厚内に位置しており、パネル板 1 1 1 0 の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板 1 1 1 0 の後方のスペースを広く確保することが可能である。

## 【 1 3 6 5 】

また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニットカバー 2 8 2 0 の切欠部 2 8 2 0 c ( 非接触面部 2 8 3 1 ) を上下に設けているため、上側の切欠部 2 8 2 0 c により LED 基板 2 8 2 5 からの熱を上方へ排出させつつ、下側の切欠部 2 8 2 0 c から外部の空気を内部へ取り込むことができる。また、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2 8 0 0 F のユニット本体 2 8 1 0 A におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に挿入されている部位の外周、つまり、第一構成部材 2 8 1 1 A における支持枠部 2 8

10

20

30

40

50

14の外周と、開口部1112の内周との間には、隙間が設けられている。これらにより、LED基板2825からの熱を、切欠部2820c(非接触面部2831)を通して外部へ放出し易くなり、効率良く放熱することができる。

【1366】

また、本実施形態のサイドユニット2800Fは、LED基板2825をユニットカバー2820に取付けた状態では、LED基板2825が切欠部2820c(非接触面部2831)よりも後方に位置している。換言すると、平面視において、LED基板2825が切欠部2820c(非接触面部2831)と重ならせないように設けられている。これにより、切欠部2820cを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2820cを設けているため、上側の切欠部2820cから侵入した塵や埃を下側の切欠部2820cから下方へ排出させることができる。

10

【1367】

更に、本実施形態のサイドユニット2800Fは、遊技盤5に組立てた状態では、ユニットカバー2820の切欠部2820cが、遊技パネル1100のパネル板1110における開口部1112内で、パネル板1110の板厚内に位置しているため、塵や埃が上方から切欠部2820cを通してユニットカバー2820内へ侵入し難い。

【1368】

また、本実施形態のサイドユニット2800Fは、遊技盤5に組立てた状態では、ユニットカバー2820の周壁部2820bと、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の内周面との間に隙間を設けていると共に、第一構成部材2811の台板2811aにより開口部1112を前方から塞いでいる。これにより、ユニットカバー2820内のLED基板2825からの熱を、切欠部2820c及び開口部1112の内周面との間の隙間を通してパネル板1110の後方へ向けて放熱することができると共に、パネル板1110の後側から塵や埃等の異物が開口部1112を通してパネル板1110の前面側の遊技領域5aに侵入するのを防止することができる。

20

【1369】

更に、サイドユニット2800Fは、遊技盤5に組立てた状態で、図111に示すように、球受部2812cに受入れられた遊技球Bが遊技パネル1100のパネル板1110の面に沿って流下する球通路2812fを、遊技パネル1100のパネル板1110の前面よりも前方に設けている。これにより、第一構成部材2811Aにおける台板2811aの後側に設けられているユニットカバー2820(LED基板2825)を、パネル板1110の開口部1112内でパネル板1110の板厚内に収めることができ、パネル板1110の後面よりも後方へ突出させないようにすることができる。従って、サイドユニット2800Fにおける遊技パネル1100(パネル板1110)の後方のスペースを十分に確保することができ、所望の大きさの裏下演出ユニット3500(裏下可動装飾体3510)を設けることができる。

30

【1370】

サイドユニット2800Fでは、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、一般入賞口2001を形成している球受部2812cにより下方の球通路2812fへ流下し、球通路2812fによりパネル板1110の前面よりも前方において、パネル板1110の面に沿って流下し、途中で後方へクランク状に屈曲してパネル板1110の板厚内でパネル板1110の面に沿って流下した上で、図示しない通路出口から後方に設けられている裏ユニット3000の裏球誘導ユニット3100に受け渡される。裏球誘導ユニット3100に受け渡された遊技球Bは、一般入賞口センサ3001に検知された後に、下方へ排出される。一方、サイドユニット2800Fへ向かって流下してきた遊技球Bが、サイドユニット2800Fの一般入賞口2001(球受部2812c)に受入れられなかった場合、当該遊技球Bは、台板2811aと前板2812dとの間の空間を通過してアウト口1008へ流下し、アウト口1008を通過して遊技パネル1100の後方且つ下方へ

40

50

排出される。

【 1 3 7 1 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F は、図 1 1 1 ( b ) に示すように、ユニット本体 2 8 1 0 A における第一構成部材 2 8 1 1 A の図示しない通路出口が、待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2 0 0 1 ( 球受部 2 8 1 2 c ) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3 0 0 1 が待機位置の裏下可動装飾体 3 5 1 0 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2 8 0 0 F や一般入賞口センサ 3 0 0 1 等が裏下可動装飾体 3 5 1 0 の邪魔になることはない。

【 1 3 7 2 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 F によれば、上記のサイドユニット 2 8 0 0 等と同様の作用効果を奏することができる。 10

【 1 3 7 3 】

なお、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c ( 非接触面部 2 8 3 1 ) を設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b に切欠部 2 8 2 0 c を設けずにユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 に後端から前方へ切欠かれた切欠部 ( 非接触面部 2 8 3 1 ) を設けるようにしても良い。或いは、ユニットカバー 2 8 2 0 の周壁部 2 8 2 0 b とユニット本体 2 8 1 0 A の支持枠部 2 8 1 4 との両方に切欠部 ( 非接触面部 ) を設けるようにしても良い。

【 1 3 7 4 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、ユニット本体 2 8 1 0 A に後方へ突出する枠状の支持枠部 2 8 1 4 を設け、その後端面を接触面部 2 8 3 0 とするものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体 2 8 1 0 A に支持枠部 2 8 1 4 を設けずに、ユニットカバー 2 8 2 0 ( 周壁部 2 8 2 0 b ) の前端が、ユニット本体 2 8 1 0 A の後面に当接するようにして、当該当接する部位を接触面部 2 8 3 0 としても良い。これにより、後方へ突出する支持枠部 2 8 1 4 を設けていないため、サイドユニット 2 8 0 0 F における後方への突出量を少なくすることができる。 20

【 1 3 7 5 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、LED 基板 2 8 2 5 をユニットカバー 2 8 2 0 に取付けているものを示したが、これに限定するものではなく、LED 基板 2 8 2 5 をユニット本体 2 8 1 0 A ( 第一構成部材 2 8 1 1 A ) の後側に取付けるようにしても良い。 30

【 1 3 7 6 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F において、LED 基板 2 8 2 5 の前方に LED 2 8 2 5 a からの光を拡散させる複数の凹凸からなる拡散レンズ部を設けるようにしても良い。この拡散レンズ部は、ユニット本体 2 8 1 0 A ( 第一構成部材 2 8 1 1 A ) の後面に設けても良いし、ユニット本体 2 8 1 0 A とは別体の部材に設けても良い。

【 1 3 7 7 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 F では、夫々の球受部 2 8 1 2 c と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成されている球通路 2 8 1 1 e を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 2 c ごとに球通路 2 8 1 1 e が独立しているものとしても良い。 40

【 1 3 7 8 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。ところで、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) を透明なものとする、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の内周面からパネル板 1 1 1 0 内に入射して、パネル板 1 1 1 0 内に拡散してしまい、前 50

方へ照射される光量が低下することで、発光による演出効果が弱くなる恐れがある。これに対して、遊技パネル 1 1 0 0 を木製（不透明）とすることで、LED 基板 2 8 2 5 の LED 2 8 2 5 a からの光が、開口部 1 1 1 2 の内周面から遊技パネル 1 1 0 0 の内部に入射することはなく、開口部 1 1 1 2 の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

#### 【 1 3 7 9 】

[ 1 2 - 3 . 第三実施形態のサイドユニット等 ]

次に、第三実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G について、主に図 1 1 2 及び図 1 1 4 等を参照して説明する。図 1 1 2 ( a ) は第三実施形態のサイドユニット等が設けられている遊技盤の要部を示す正面図であり、( b ) は ( a ) におけるアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、( c ) は ( b ) を縦断面で示す説明図である。図 1 1 3 ( a ) は図 1 1 2 とは異なる形態の指掛部を有するサイドユニット等が設けられている遊技盤のアウト口の部位を拡大して示す説明図であり、( b ) は ( a ) を縦断面で示す説明図である。図 1 1 4 は、サイドユニットが取付けられる開口部とアウト口とが連続して繋がっている遊技パネルのパネル板を模式的に示す説明図である。ここでは、上記と同じ構成については、同じ符号を付して説明する。

10

#### 【 1 3 8 0 】

第三実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作することで遊技球 B が打ち込まれる遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出しており、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) に前方から取付けられている。サイドユニット 2 8 0 0 G は、遊技球 B を常時受入可能に開口している三つの一般入賞口 2 0 0 1 を備えている。

20

#### 【 1 3 8 1 】

本実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 においてパネル板 1 1 1 0 の前面側から後面側へ遊技球 B が流通可能なパネル板 1 1 1 0 を貫通している開口領域 1 1 0 1 を有している。この開口領域 1 1 0 1 は、サイドユニット 2 8 0 0 G の一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球 B が流通可能な普通開口領域 1 1 0 2 と、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられなかった遊技球 B が流通可能な特定開口領域 1 1 0 3 と、から構成されている。普通開口領域 1 1 0 2 は、サイドユニット 2 8 0 0 G が取付けられる部位の開口部 1 1 1 2 であり、特定開口領域 1 1 0 3 は、アウト口 1 0 0 8 である。このアウト口 1 0 0 8 は、パネル板 1 1 1 0 において下方へ開放されている切欠状に形成されている。

30

#### 【 1 3 8 2 】

図 1 1 2 及び後述する図 1 1 3 の実施形態では、開口領域 1 1 0 1 を構成している普通開口領域 1 1 0 2 と特定開口領域 1 1 0 3 とが互いに繋がらずに独立している。つまり、特定開口領域 1 1 0 3 は、普通開口領域 1 1 0 2 とは別で遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成されている。換言すると、アウト口 1 0 0 8 は、サイドユニット 2 8 0 0 G が嵌合される普通開口領域 1 1 0 2 とは別で遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成された特定開口領域 1 1 0 3 により構成されている。これにより、パネル板 1 1 1 0 では、外周面から外方へ切欠状に解放されている部位の広さを小さくすることが可能となるため、開口領域 1 1 0 1 を形成することによるパネル板 1 1 1 0 の強度の低下を抑制することができる。

40

#### 【 1 3 8 3 】

このサイドユニット 2 8 0 0 G は、パネル板 1 1 1 0 に取付けた時に、パネル板 1 1 1 0 を貫通しているアウト口 1 0 0 8 ( 特定開口領域 1 1 0 3 ) に、外縁の一部が重なる指掛部 2 8 1 6 を有している。換言すると、サイドユニット 2 8 0 0 G は、アウト口 1 0 0 8 ( 特定開口領域 1 1 0 3 ) に外縁の一部が重なるようにパネル板 1 1 1 0 に取付けられる。

#### 【 1 3 8 4 】

サイドユニット 2 8 0 0 G に指掛部 2 8 1 6 を設けているため、リサイクル等によるパ

50

チンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2 8 0 0 G をパネル板 1 1 1 0 に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口 1 0 0 8 に指や工具等を挿入することで、指掛部 2 8 1 6 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2 8 0 0 G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) からサイドユニット 2 8 0 0 G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

【 1 3 8 5 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G について、更に説明すると、サイドユニット 2 8 0 0 G は、図 1 0 4 等に示すサイドユニット 2 8 0 0 と同様に、遊技パネル 1 1 0 0 における障害釘が植設される平板状のパネル板 1 1 1 0 に前方から取付けられる第一構成部材 2 8 1 1 と、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から取付けられる第二構成部材 2 8 1 2 と、

10

【 1 3 8 6 】

サイドユニット 2 8 0 0 G の第一構成部材 2 8 1 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 ( パネル板 1 1 1 0 ) の前面に当接可能な平板状の台板 2 8 1 1 a と、台板 2 8 1 1 a から前方へ突出していると共に上方及び後方が解放されており一般入賞口 2 0 0 1 を形成している複数の球受部 2 8 1 1 b と、を有している。

【 1 3 8 7 】

台板 2 8 1 1 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内レール 1 0 0 2 に沿うように延出している。本実施形態の台板 2 8 1 1 a は、図 1 1 2 に示すように、右端側が、始動口ユニット 2 1 0 0 に接近するように右端の球受部 2 8 1 1 b よりも右方へ延出している。この台板 2 8 1 1 a は、アウト口 1 0 0 8 ( 特定開口領域 1 1 0 3 ) に対して外縁の一部が重なるように設けられている。換言すると、パネル板 1 1 1 0 に取付けた状態で、台板 2 8 1 1 a の外縁の一部が、正面視においてアウト口 1 0 0 8 ( 特定開口領域 1 1 0 3 ) に重なるようにアウト口 1 0 0 8 の前方へ突出するように形成されている。本実施形態では、台板 2 8 1 1 a におけるアウト口 1 0 0 8 の前方へ突出している部位が、指掛部 2 8 1 6 である。

20

【 1 3 8 8 】

台板 2 8 1 1 a の外縁は、前面が外縁端へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。従って、台板 2 8 1 1 a の外縁におけるアウト口 1 0 0 8 の部位、つまり、指掛部 2 8 1 6 の前端面が、アウト口 1 0 0 8 に向かうように傾斜している。

30

【 1 3 8 9 】

三つの球受部 2 8 1 1 b は、互いが左右に離隔して設けられていると共に、右方の球受部 2 8 1 1 b ほど下方へ位置するように設けられている。左端の球受部 2 8 1 1 b は、前端面が下端まで台板 2 8 1 1 a と平行に形成されている。残り ( 中央と右端 ) の球受部 2 8 1 1 b は、前端面が下端へ向かうほど後方へ移動するように傾斜している。

【 1 3 9 0 】

また、第一構成部材 2 8 1 1 は、台板 2 8 1 1 a から後方へ突出している二つの位置決突起 2 8 1 1 c と、台板 2 8 1 1 a を貫通しており遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるための複数 ( ここでは三つ ) の取付孔 2 8 1 1 d と、球受部 2 8 1 1 b ( 台板 2 8 1 1 a ) の後端面に設けられており第二構成部材 2 8 1 2 を取付けるための複数の被取付孔 ( 図示は省略 ) と、を有している。

40

【 1 3 9 1 】

二つの位置決突起 2 8 1 1 c は、台板 2 8 1 1 a の長手方向へ離隔して設けられている。ここでは、二つの位置決突起 2 8 1 1 c が、アウト口 1 0 0 8 に近い部位と、アウト口 1 0 0 8 から遠い部位と、に設けられている。位置決突起 2 8 1 1 c は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に設けられている位置決孔 1 1 1 3 に挿入される。本実施形態では、二つの位置決突起 2 8 1 1 c は同じ長さである。

【 1 3 9 2 】

三つの取付孔 2 8 1 1 d は、台板 2 8 1 1 a における位置決突起 2 8 1 1 c の近傍と、

50

台板 2 8 1 1 a の左右方向中央付近の上部と、に設けられている。これら取付孔 2 8 1 1 d は、前側に皿ザグりが形成されており、パネル板 1 1 1 0 の取付孔 1 1 1 4 にねじ込まれる皿頭の取付ビス（図示は省略）が前方から挿通される。パネル板 1 1 1 0 の前面に取付けた状態では、取付ビスの頭部が台板 2 8 1 1 a の前面よりも前方へ突出することはない。

【 1 3 9 3 】

被取付孔は、後述する第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔（図示は省略）に挿通された取付ビスがねじ込まれるものである。

【 1 3 9 4 】

第二構成部材 2 8 1 2 は、前方へ開放された容器状に形成されており、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）に受入れられた遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の面（板面）に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a と、球通路 2 8 1 2 a の下流端において後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b と、第一構成部材 2 8 1 1 に取付けられるための複数の取付孔（図示は省略）と、を有している。 10

【 1 3 9 5 】

本実施形態の第二構成部材 2 8 1 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2（普通開口領域 1 1 0 2）内に挿入（嵌入）されると共に、奥行きがパネル板 1 1 1 0 の板厚内に収まるように形成されている。

【 1 3 9 6 】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、前構成部材 1 0 0 0 の内ルール 1 0 0 2 に沿うと共に、パネル板 1 1 1 0 の面に沿って右方へ向かうほど低くなるように形成されている。通路出口 2 8 1 2 b は、球通路 2 8 1 2 a の下流端である第二構成部材 2 8 1 2 の右端において後方へ向かって開口している。 20

【 1 3 9 7 】

第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔は、第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔と対応する部位に設けられている。第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔に対して、取付ビスを後方から挿通させて第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられる。

【 1 3 9 8 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、一般入賞口 2 0 0 1（球受部 2 8 1 1 b）と連通している支流部 2 8 0 1 と、支流部 2 8 0 1 と合流しており遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面（板面）に沿って延出している本流部 2 8 0 2 と、を有している。球通路 2 8 1 2 a は、複数の支流部 2 8 0 1 と、本流部 2 8 0 2 と、で構成されている。 30

【 1 3 9 9 】

支流部 2 8 0 1 は、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも前方の部位から、パネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方で本流部 2 8 0 2 の上方の（パネル板 1 1 1 0 の板厚の）部位まで、後方へ延出している。

【 1 4 0 0 】

本流部 2 8 0 2 は、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の板面に沿うと共に、右方へ低くなるように台板 2 8 1 1 a の左端付近から右端付近まで延出している。本流部 2 8 0 2 の長さは、遊技球 B の直径の 2 倍以上（本実施形態では、8 ~ 10 倍）である。 40

【 1 4 0 1 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 G は、第一構成部材 2 8 1 1 の後方に第二構成部材 2 8 1 2 を位置させ、第二構成部材 2 8 1 2 の後方から取付ビスを第二構成部材 2 8 1 2 の取付孔を通して第一構成部材 2 8 1 1 の被取付孔にねじ込むことで、組立てられる。これにより、第一構成部材 2 8 1 1 に後側から第二構成部材 2 8 1 2 が取付けられたサイドユニット 2 8 0 0 G が構築される。

【 1 4 0 2 】

第二構成部材 2 8 1 2 の球通路 2 8 1 2 a は、前方へ開放されているが、前側に第一構 50

成部材 2811 が取付けられると、球通路 2812 a の前端側が第一構成部材 2811 の台板 2811 a により閉鎖された状態となり、球通路 2812 a から遊技球 B が前方へ零れることはない。つまり、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 とで球通路 2812 a を構成しておける。換言すると、第一構成部材 2811 と第二構成部材 2812 との間に球通路 2812 a が設けられている。

【1403】

このサイドユニット 2800 G は、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前方から、第一構成部材 2811 の台板 2811 a がパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 (開口領域 1101 の普通開口領域 1102) を閉鎖するように、台板 2811 a をパネル板 1110 の前面に当接させる。この際に、第一構成部材 2811 の二つの位置決突起 2811 c を、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させる。この状態では、第一構成部材 2811 の取付孔 2811 d が、パネル板 1110 の取付孔 1114 と一致している。

10

【1404】

そして、前方から第一構成部材 2811 の取付孔 2811 d を通して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることにより、サイドユニット 2800 G がパネル板 1110 の前面に取付けられる。この際に、第一構成部材 2811 の取付孔 2811 d を、位置決突起 2811 c の近傍に設けているため、取付孔 2811 d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込むことで、位置決突起 2811 c をパネル板 1110 側へ強く押し付けて位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

20

【1405】

本実施形態のサイドユニット 2800 G は、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、第一構成部材 2811 における台板 2811 a の指掛部 2816 が、アウト口 1008 (開口領域 1101 の特定開口領域 1103) の前方へ突出している。

【1406】

また、サイドユニット 2800 G をパネル板 1110 の前面に取付けた状態 (遊技盤 5 を組立てた状態) では、第二構成部材 2812 がパネル板 1110 の開口部 1112 内でパネル板 1110 の板厚内に位置しており、パネル板 1110 の後面よりも前方に位置している。換言すると、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット 2800 G がパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出しておらず、パネル板 1110 の後方のスペースを広く確保することが可能である。

30

【1407】

サイドユニット 2800 G では、一般入賞口 2001 に遊技球 B が受入れられると、一般入賞口 2001 を形成している球受部 2811 b によりパネル板 1110 の後面よりも後方の球通路 2812 a へ誘導され、球通路 2812 a によりパネル板 1110 の面に沿って流下した後に、通路出口 2812 b から後方に設けられている裏ユニット 3000 の裏球誘導ユニット 3100 に受け渡される。裏球誘導ユニット 3100 に受け渡された遊技球 B は、一般入賞口センサ 3001 に検知された後に、下方へ排出される。

40

【1408】

本実施形態では、詳細な図示は省略するが、第二構成部材 2812 の通路出口 2812 b が、待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。つまり、一般入賞口 2001 (球受部 2811 b) に受入れられた遊技球 B を検知する一般入賞口センサ 3001 が待機位置の裏下可動装飾体 3510 よりも下方に設けられている。従って、サイドユニット 2800 G や一般入賞口センサ 3001 等が裏下可動装飾体 3510 の邪魔になることはない。

【1409】

本実施形態のサイドユニット 2800 G によれば、上記のサイドユニット 2800 等と

50



同様の作用効果を奏することができる。

【1410】

本実施形態のサイドユニット2800Gによれば、第二構成部材2812に、パネル板1110の面に沿って遊技球Bを流下させる球通路2812aを設けていることから、当該球通路2812aの部位の断面がコ字状となっているため、球通路2812aの存在により第二構成部材2812の剛性を高めることができる。そして、剛性が高められている第二構成部材2812を、第一構成部材2811の後側から取付けてサイドユニット2800Gを形成しているため、サイドユニット2800の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800Gを遊技パネル1100のパネル板1110に取付けている取付ビスを取外してサイドユニット2800Gを前方へ引っ張った時に、サイドユニット2800の剛性が高められていることでサイドユニット2800が撓むことはない。これにより、パネル板1110の位置決孔1113に対してサイドユニット2800G（第一構成部材2811）の位置決突起2811cが傾くことはなく、遊技パネル1100（パネル板1110）からサイドユニット2800Gを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

10

【1411】

また、本実施形態のサイドユニット2800Gによれば、外縁の一部に、パネル板1110のアウト口1008と重なる指掛部2816を設けているため、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800Gをパネル板1110に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口1008に指や工具等を挿入することで、指掛部2816に指等を引っ掛けてサイドユニット2800Gを前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル1100（パネル板1110）からサイドユニット2800Gを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減させることができる。

20

【1412】

また、本実施形態のサイドユニット2800Gでは、指掛部2816をアウト口1008（特定開口領域1103）と重なるように設けており、当該アウト口1008は遊技球B二個以上の大きさを有しているため、作業者の指等を楽にアウト口1008に挿入することができ、指掛部2816に指等を容易に引っ掛けることができる。

【1413】

更に、サイドユニット2800Gでは、台板2811aの指掛部2816をアウト口1008に重なるようにアウト口1008の前方へ突出させているため、遊技領域5aを流下してきた遊技球Bがアウト口1008を通して排出される際に、アウト口1008の上方からパネル板1110の面に沿って流下してきた遊技球Bがアウト口1008の前端の角をなめるようにしてアウト口1008に入球したり、アウト口1008の手前のアウト誘導部1003において上方へ跳ね返った遊技球Bがアウト口1008の前端の角に当接したり、することを回避させることができる。つまり、指掛部2816によりパネル板1110におけるアウト口1008の前端の角に遊技球Bが当接しないように保護することができる。これにより、アウト口1008の前端が欠けてしまうことを防止することができる。

30

40

【1414】

また、サイドユニット2800Gでは、台板2811aにおける指掛部2816の前面をアウト口1008へ向かって傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、パチンコ機1の分解作業においてサイドユニット2800Gを遊技パネル1100のパネル板1110から取外すために、サイドユニット2800Gにおける台板2811aの外縁におけるアウト口1008と重なっている指掛部2816（指掛部2817）に作業者の指等を引っ掛ける際に、台板2811aの外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等によりサイドユニット2800Gを安全に取外すことができる。

【1415】

50

また、サイドユニット 2800G では、台板 2811a における指掛部 2816 の前面をアウト口 1008 へ向かって傾斜させているため、台板 2811a の前面に沿ってアウト口 1008 へ流下する遊技球 B を、滑らかにアウト口 1008 へ誘導することができ、アウト口 1008 付近で遊技球 B が滞ることを抑制させることができる。また、指掛部 2816 の前面を傾斜させていることから、指掛部 2816 の前端の角が鈍角になっているため、前端の角を欠け難くすることができる。

#### 【1416】

また、サイドユニット 2800G では、遊技盤 5 に組立てることで、第一構成部材 2811 の台板 2811a により、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 を前方から塞いでいるため、パネル板 1110 の後側から塵や埃等の異物が開口部 1112 を通してパネル板 1110 の前面側の遊技領域 5a に侵入するのを防止することができる。

10

#### 【1417】

ところで、サイドユニット 2800G に二つの位置決突起 2811c を設けて夫々を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させていることから、分解作業においてサイドユニット 2800G をパネル板 1110 から取外す際に、二つの位置決突起 2811c を同時に位置決孔 1113 から引き抜こうとすると、強い力でサイドユニット 2800G を前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本実施形態では、位置決突起 2811c をアウト口 1008 に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800G を取外す際に、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2816 に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、アウト口 1008 に近い位置決突起 2811c に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起 2811c のうち、まず初めにアウト口 1008 に近い位置決突起 2811c を位置決孔 1113 から抜くことができ、その後、アウト口 1008 から遠い残りの位置決突起 2811c を位置決孔 1113 から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起 2811c を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

20

#### 【1418】

なお、上記のサイドユニット 2800G では、指掛部 2816 として遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に沿った平板状のものを示したが、これに限定するものではなく、図 113 に示すような形態の指掛部 2817 としても良い。

30

#### 【1419】

この指掛部 2817 は、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 の前面に取付けた時に、正面視においてパネル板 1110 を貫通しているアウト口 1008 と重なると共に、アウト口 1008 の内面に沿ってパネル板 1110 の前面からパネル板 1110 の後面よりも後方へ延出しているものである。この指掛部 2817 は、サイドユニット 2800G の第一構成部材 2811 における台板 2811a の外縁に設けられている。また、指掛部 2817 の前面は、アウト口 1008 に向かうように傾斜している。

40

#### 【1420】

図 113 の実施例では、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 (特定開口領域 1103) と重なっている指掛部 2817 の奥行を長くしており、アウト口 1008 に挿入されている部位がある程度の厚さを有している。そのため、指掛部 2817 の厚さによりアウト口 1008 のサイズが小さくなる(遊技球 B を排出するための通路容積が小さくなる)が、本実施形態では、指掛部 2817 の厚さを見越して、アウト口 1008 のサイズを広くしている(遊技球 B を排出するための通路容積を大きくしている)。これにより、アウト口 1008 において遊技球 B が滞りなく排出することができる。

#### 【1421】

50

この指掛部 2817 によれば、上記の指掛部 2816 と同様の作用効果を奏することができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 に取付けている取付ビスを取外した状態で、アウト口 1008 に指や工具等を挿入することで、当該指掛部 2817 に指等を引っ掛けてサイドユニット 2800G を前方へ引っ張ることができる。これにより、遊技パネル 1100 (パネル板 1110) からサイドユニット 2800G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することができる。

【1422】

また、指掛部 2817 をアウト口 1008 の内面に沿ってパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出させているため、指掛部 2817 によりアウト口 1008 の内面を保護することができる。また、木製の遊技パネル 1100 を使用する場合、木部がそのまま現れるアウト口 1008 の内面を指掛部 2817 により隠すことができ、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。

10

【1423】

また、上記の実施形態では、サイドユニット 2800G に指掛部 2816 や指掛部 2817 を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、図 112 及び図 113 に示すように、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面に取付けられる始動口ユニット 2100 やアタッカユニット 2400 に、外縁の一部がアウト口 1008 に重なる指掛部 2816 や指掛部 2817 を設けるようにしても良い。

【1424】

詳述すると、始動口ユニット 2100 は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面に当接する平板状の台板 2103 を有しており、台板 2103 におけるアウト口 1008 と重なる部位に指掛部 2816 や指掛部 2817 が設けられている。なお、図示は省略するが、始動口ユニット 2100 は、台板 2103 から後方へ突出しパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入される複数の位置決突起を有している。

20

【1425】

また、アタッカユニット 2400 は、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面に当接する平板状の台板 2431 を有しており、台板 2431 におけるアウト口 1008 と重なる部位に指掛部 2816 や指掛部 2817 が設けられている。なお、図示は省略するが、アタッカユニット 2400 は、台板 2431 から後方へ突出しパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入される複数の位置決突起を有している。

30

【1426】

これら始動口ユニット 2100 及びアタッカユニット 2400 によっても、上記のサイドユニット 2800G と同様の作用効果を奏することができる。

【1427】

更に、上記の実施形態では、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 において、サイドユニット 2800G により塞がれる開口部 1112 と、アウト口 1008 とが繋がっておらず、別々に設けられているものを示したが、これに限定するものではなく、図 114 に示すように、開口部 1112 とアウト口 1008 とが連続するように繋がっているものとしても良い。つまり、サイドユニット 2800G により塞がれる普通開口領域 1102 と、アウト口 1008 を構成している特定開口領域 1103 とが、繋がっている開口領域 1101 を有するパネル板 1110 としても良い。換言すると、アウト口 1008 は、サイドユニット 2800G が嵌合される普通開口領域 1102 から連続するように遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に形成されつつも、サイドユニット 2800G が嵌合されない特定開口領域 1103 により構成されているようにしても良い。

40

【1428】

図 114 の実施形態によっても、サイドユニット 2800G において、アウト口 1008 (特定開口領域 1103) に台板 2811a の一部が重なるように指掛部 2816 を設けており、上記と同様の作用効果を奏することができる他に、特定開口領域 1103 を、普通開口領域 1102 から連続するように遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に形成

50

しているため、パネル板 1 1 1 0 に対してエンドミルのような切削工具を使用して普通開口領域 1 1 0 2 及び特定開口領域 1 1 0 3 を形成する場合、普通開口領域 1 1 0 2 と特定開口領域 1 1 0 3 とを連続して切削加工することができ、パネル板 1 1 1 0 にかかるコストを低減させることができる。

【 1 4 2 9 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する台板 2 8 1 1 a ( 台板 2 1 0 3、台板 2 4 3 1 ) に、アウト口 1 0 0 8 と重なる指掛部 2 8 1 6 ( 指掛部 2 8 1 7 ) を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、パネル板 1 1 1 0 の板面から前後方向へ離れている部位 ( 例えば、パネル板 1 1 1 0 から前方へ離れている前板 2 8 1 2 d ) に、指掛部 2 8 1 6 ( 指掛部 2 8 1 7 ) を設けても

10

【 1 4 3 0 】

更に、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 として透明樹脂製のパネル板 1 1 1 0 を備えているものを示したが、これに限定するものではなく、木製の遊技パネル 1 1 0 0 としても良い。これにより、遊技パネル 1 1 0 0 を木製とすることで、樹脂製のものと比較して板厚が厚くなるため、遊技パネル 1 1 0 0 の板厚内をより有効利用し易くすることができる。

【 1 4 3 1 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、夫々の球受部 2 8 1 2 c と連通している複数の支流部 2 8 0 1 と、複数の支流部 2 8 0 1 が合流する本流部 2 8 0 2 と、から構成

20

されている球通路 2 8 1 2 a を、有しているものを示したが、これに限定するものではなく、各球受部 2 8 1 1 b ごとに球通路 2 8 1 2 a が独立しているものとしても良い。

【 1 4 3 2 】

更に、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、球受部 2 8 1 1 b に受入れられた遊技球 B を検知する球センサを設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、球センサを備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 G に球センサを備える場合は、球センサをパネル板 1 1 1 0 の板厚内に設けたり、球センサを後方の演出装置 ( 裏下演出ユニット 3 5 0 0 ) よりも下方に設けたり、することが望ましい。

【 1 4 3 3 】

また、上記のサイドユニット 2 8 0 0 G では、後側に LED 基板を設けていないものを示したが、これに限定するものではなく、発光装飾させるための LED を備えるようにしても良い。サイドユニット 2 8 0 0 G に LED 基板を備える場合、LED 基板を後方から覆うと共に前端面がサイドユニット 2 8 0 0 G ( 第二構成部材 2 8 1 2 ) の後面に当接するユニットカバーを設けると共に、ユニットカバーとサイドユニットとが互いに接触する接触面部に、互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、LED 基板の LED によりサイドユニット 2 8 0 0 G を発光装飾させることができると共に、非接触面部を通して LED からの熱を外部へ放熱させることができる。

30

【 1 4 3 4 】

また、上記の実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の板厚内を有効利用するものとして、サイドユニット 2 8 0 0 ( サイドユニット 2 8 0 0 A、サイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、サイドユニット 2 8 0 0 D、サイドユニット 2 8 0 0 E、サイドユニット 2 8 0 0 F、サイドユニット 2 8 0 0 G ) を示したが、これに限定するものではなく、始動口ユニット 2 1 0 0、アタッカユニット 2 4 0 0 ( アタッカユニット 2 7 3 0 )、普通入賞口ユニット 2 6 0 0、第二始動口ユニット 2 7 2 0、役物入賞口ユニット 2 7 4 0、等において、パネル板 1 1 1 0 の板厚内を有効利用するよう

40

【 1 4 3 5 】

[ 1 2 - 4 . サイドユニットにおける LED 基板と非接触面部との関係について ]

続いて、LED 基板 2 8 2 5 が設けられているサイドユニット 2 8 0 0 B 乃至サイドユニット 2 8 0 0 F における LED 基板 2 8 2 5 と非接触面部 2 8 3 1 との関係について、

50

主に図 1 1 5 等を参照して説明する。図 1 1 5 ( a ) は非接触面部を LED 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、( b ) は ( a ) とは異なる形態で非接触面部を LED 基板よりも後方に設けている例を示す説明図であり、( c ) は非接触面部を LED 基板にかかるように設けている例を示す説明図であり、( d ) は非接触面部をユニットカバーの全周に亘って設けている例を示す説明図である。図 1 1 5 ( a ) 及び ( c ) では、図 1 0 7 のサイドユニット 2 8 0 0 B を例に示しており、図 1 1 5 ( c ) 及び ( d ) では、図 1 0 9 のサイドユニット 2 8 0 0 D を例に示している。ここでは、上記と同じ構成については、同じ符号を付して説明する。

#### 【 1 4 3 6 】

図 1 0 7 乃至図 1 1 1 に示す LED 基板 2 8 2 5 は、実装されている LED 2 8 2 5 a を駆動させる電流を制限するための抵抗器が、別の基板に実装されている。従って、当該 LED 基板 2 8 2 5 では、LED 2 8 2 5 a の発熱量が最も大きい。つまり、LED 基板 2 8 2 5 において、LED 2 8 2 5 a が実装されている前面側から多くの熱が放出される。そして、図 1 0 7 乃至図 1 1 1 に示す実施形態では、LED 基板 2 8 2 5 における発熱量の大きい前面に近側に、非接触面部 2 8 3 1 ( 切欠部 2 8 2 0 c ) が設けられている。これにより、LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、非接触面部 2 8 3 1 ( 切欠部 2 8 2 0 c ) を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 内に熱が籠ることはない。

10

#### 【 1 4 3 7 】

上記の実施形態では、LED 基板 2 8 2 5 に対して、抵抗器 ( 電流制限抵抗器 ) を別の基板に実装しているものを示したが、これに限定するものではなく、当該抵抗器を LED 基板 2 8 2 5 に実装するようにしても良い。例えば、LED 基板 2 8 2 5 における LED 2 8 2 5 a が実装されている面と同じ面に抵抗器を実装するようにしても良い。この場合は、図 1 0 7 乃至図 1 1 1 に示す実施形態と同様に、LED 基板 2 8 2 5 における LED 2 8 2 5 a 及び抵抗器が実装されている面 ( ここでは前面 ) に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 ( 切欠部 2 8 2 0 c ) を設けるようにすれば良い。

20

#### 【 1 4 3 8 】

なお、LED 基板 2 8 2 5 において、LED 2 8 2 5 a と抵抗器とを同じ面に実装する場合は、LED 2 8 2 5 a と抵抗器とが上下方向に対して重ならないようにすることが望ましい。これにより、LED 2 8 2 5 a 及び抵抗器から夫々放出される熱に対して、互いに影響を及ぼしてしまうことを回避させることができる。

30

#### 【 1 4 3 9 】

一方、図 1 1 5 に示すように、LED 基板 2 8 2 5 において、LED 2 8 2 5 a と、LED 2 8 2 5 a に供給する電流を制限するための抵抗器 2 8 2 5 b と、互いに異なる面に実装するようにしても良い。換言すると、LED 基板 2 8 2 5 において、LED 2 8 2 5 a が実装されている面とは、反対側の面に抵抗器 2 8 2 5 b を実装させる。この場合、熱量的には、LED 2 8 2 5 a よりも抵抗器 2 8 2 5 b の方が大きいため、図 1 1 5 に示すように、LED 基板 2 8 2 5 における抵抗器 2 8 2 5 b が実装されている面 ( ここでは後面 ) に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 ( 切欠部 2 8 2 0 c ) を設けるようにすれば良い。

40

#### 【 1 4 4 0 】

詳述すると、図 1 1 5 ( a ) に示す実施形態では、LED 2 8 2 5 a の後面に実装されている抵抗器 2 8 2 5 b に近い側に、非接触面部 2 8 3 1 ( 切欠部 2 8 2 0 c ) が位置するように、ユニットカバー 2 8 2 0 のボス部 2 8 2 0 d を前方へ長く突出させ、LED 基板 2 8 2 5 がユニット本体 2 8 1 0 の支持枠部 2 8 1 4 の枠内に位置するようにしている。これにより、LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、非接触面部 2 8 3 1 ( 切欠部 2 8 2 0 c ) を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー 2 8 2 0 内に熱が籠ることはない。

#### 【 1 4 4 1 】

この図 1 1 5 ( a ) に示す実施形態では、平面視において、LED 基板 2 8 2 5 が切欠部 2 8 2 0 c ( 非接触面部 2 8 3 1 ) と重ならせないように設けられているため、切欠部

50

2820cを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2820cを設けているため、上側の切欠部2820cから侵入した塵や埃を下側の切欠部2820cから下方へ排出させることができる。

【1442】

なお、図115(a)に示す実施形態では、非接触面部2831(切欠部2820c)をユニットカバー2820側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニット本体2810(支持枠部2814)側に設けても良いし、ユニット本体2810及びユニットカバー2820の両方に設けても良い。

【1443】

また、図115(b)に示す実施形態では、ユニット本体2810の後面における支持枠部2814の枠内の部位から後方へ突出しLED基板2825が取付けられる複数のボス部2814aと、枠状の支持枠部2814の後端面から前方へ向かって切欠かれている切欠部2814bと、を有している。この実施形態では、ユニットカバー2820は平板状のカバー部2820aのみを有しているものであるが、上記と同様に、周壁部2820bを有していても良い。

【1444】

この図115(b)に示す実施形態では、LED基板2825の前面にLED2825aが実装されていると共に、後面に抵抗器2825bが実装されており、ボス部2814aにLED基板2825を取付けている状態では、LED基板2825の後面よりも後方に切欠部2814bが位置している。換言すると、LED基板2825における抵抗器2825bが実装されている面(ここでは後面)に近い側に、非接触面部2831(切欠部2814b)が設けられている。これにより、LED基板2825からの熱を、非接触面部2831(切欠部2814b)を通して速やかに外部へ放熱することができ、ユニットカバー2820内に熱が籠ることはない。

【1445】

この図115(b)に示す実施形態では、平面視において、LED基板2825が切欠部2814b(非接触面部2831)と重ならないように設けられているため、切欠部2814bを通してユニットカバー2820内に塵や埃が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。また、ユニットカバー2820の下辺側にも切欠部2814bを設けているため、上側の切欠部2814bから侵入した塵や埃を下側の切欠部2814bから下方へ排出させることができる。

【1446】

なお、図115(b)に示す実施形態では、非接触面部2831(切欠部2814b)をユニット本体2810(支持枠部2814)側に設けているものを示したが、これに限定するものではなく、ユニットカバー2820側に設けても良いし、ユニット本体2810及びユニットカバー2820の両方に設けても良い。

【1447】

また、上記の実施形態では、平面視において、LED基板2825が非接触面部2831(切欠部2814b、切欠部2820c)と重ならないようにしているものを示したが、これに限定するものではなく、図115(c)に示すように、LED基板2825が非接触面部2831(切欠部2820c)と重なるようにしても良い。詳述すると、図115(c)に示す実施形態では、ユニット本体2810Aの支持枠部2814と、支持枠部2814に取付けられているユニットカバー2820とが、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112内で、パネル板1110の板厚内に位置するように設けられている。つまり、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820とで形成され、LED基板2825が収容される空間を、パネル板1110の板厚内に設けるようにしている。これにより、LED基板2825と非接触面部2831(切欠部2820c)と重なるように設けても、切欠部2820cがパネル板1110の開口部1112内でその板厚内に位置しているため、パネル板1110の外側の塵や埃等の異物が、開口部111

10

20

30

40

50

2内に侵入した上で、更に、切欠部2820cを通してユニットカバー2820内へ侵入する可能性を可及的に低減させることができ、塵や埃等の異物をLED基板2825にかかり難くすることができる、塵や埃の影響を極力防ぐことができる。

【1448】

そして、図115(c)に実施形態では、LED基板2825にかかるように非接触面部2831(切欠部2820c)を設けているため、LED基板2825の前面に実装されているLED2825aからの熱と、後面に実装されている抵抗器2825bからの熱、の両方を効率良く非接触面部2831を通して外部へ放熱させることができ、ユニットカバー2820内に熱が籠ることはない。

【1449】

なお、図115(c)では、LED2825aと抵抗器2825bとが、LED基板2825に対して異なる面に実装されているものを示したが、これに限定するものではなく、LED2825aと抵抗器2825bとをLED基板2825の同じ面に設けるようにしても良い。

【1450】

また、図115(c)では、非接触面部2831として切欠部2820cをユニットカバー2820に設けたものを示したが、これに限定するものではなく、非接触面部2831を、ユニット本体2810A(支持枠部2814)側に設けても良いし、ユニット本体2810A及びユニットカバー2820の両方に設けても良い。

【1451】

なお、図115(c)の実施形態において、LED基板2825の一部を、ユニット本体2810Aの支持枠部2814と、ユニットカバー2820との間の非接触面部2831(切欠部2820c)内に進入させても良く、非接触面部2831の開口を塞がない範囲で外側へ飛び出しても良い。LED基板2825を非接触面部2831内に進入、或いは、非接触面部2831を通して外側へ飛び出させることで、LED基板2825が外気に触れ放熱効果をより高めることができる。

【1452】

更に、上記の実施形態では、ユニット本体2810A(支持枠部2814)とユニットカバー2820との間の接触面部2830の一部に非接触面部2831(切欠部2820c)を設けるものを示したが、これに限定するものではなく、図115(d)に示すように、非接触面部2831をユニットカバー2820の全周に亘って設けるようにしても良い。つまり、ユニット本体2810Aにおける支持枠部2814の後端面と、ユニットカバー2820における周壁部2820bの前端面との間に、全周に亘って隙間が設けられている。この実施形態では、ユニットカバー2820が、ユニット本体2810Aの後面から後方へ突出しているボス部2814aに取付けられている。

【1453】

この図115(d)に示す実施形態では、LED基板2825の一部を、ユニット本体2810Aの支持枠部2814と、ユニットカバー2820の周壁部2820bとの間の非接触面部2831(隙間)内に進入させたり外側へ飛び出させたりしている。この場合でも、LED基板2825が非接触面部2831の開口を塞がない範囲としている。この実施形態によれば、LED基板2825をより外気に触れ易くすることができ、放熱効果をより高めることができる。また、埃や塵等の異物の侵入を防止することからすれば、非接触面部2831の開口を利用するにあたり有用性が高まる。

【1454】

上記のLED基板2825は、図示は省略するが、少なくともLED2825aが実装される基板面に、電子部品の実装時にハンダが不必要な部分へ付着するのを防止すると共に、回路パターンの酸化や絶縁保護のために施されているソルダーレジストとして、明色(例えば、白色)のソルダーレジストが使用されている。これにより、明色のソルダーレジストによりLED2825a等からの光を反射させることで、発光効率を高めることができる。或いは、LED2825aとしてフルカラーLEDを使用する場合、白色のソル

10

20

30

40

50

ダーレジストにより、様々な色の発光色に対して見る側の色感に同調することができ、違和感のない発光装飾を見せることができる。

【 1 4 5 5 】

このLED基板2825では、実装する電子部品等の部品番号や実装位置、LED基板2825の名称や取付位置や取付方向、等の情報（文字や記号）が、読み取りたい時に読み取れるように同系色（例えば、黄色）で、印刷（例えば、シルク印刷）により施されている。

【 1 4 5 6 】

ところで、LED基板に実装される抵抗器やLEDドライバのような電子部品は、そのパッケージが黒色の樹脂でモールドされていることが多いため、当該LED基板が遊技者に近い位置に設けられる場合、LEDの消灯時も含めて電子部品が目立つ存在となり、遊技機の見栄えに影響を与えてしまう恐れがある。これに対して、図115に示す実施形態では、抵抗器2825bをLED基板2825の後面に実装しているため、遊技者から抵抗器2825bを隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

10

【 1 4 5 7 】

また、図107乃至図111に示す実施形態において、LED基板2825の前面に抵抗器2825bを実装する場合は、遊技者から抵抗器2825bが目立たないようにすることが望ましい。本実施形態では、LED基板2825の前方に、所定の装飾が施された透光性を有する装飾シール2803を設けているため、装飾シール2803によって抵抗器2825bを目立ち難くすることができる。

20

【 1 4 5 8 】

或いは、LED基板2825の前面に抵抗器2825bを実装する場合、LED基板2825の前方に、光を拡散させる板状又はシート状の拡散レンズを設けることで、抵抗器2825bが目立たないようにしても良い。また、LED基板2825の前方に、部分的に透光性を有しないデザインされた板状又はシート状の装飾体を設け、その装飾体のデザインによって抵抗器2825bが隠れて気にならないようにしても良い。また、LED基板2825の前面に実装されている抵抗器2825bを、明色の塗料やインクで着色するようにしても良い。これら、上記の装飾シール2803、拡散レンズ、装飾体、等は、適宜組み合わせ使用しても良い。

【 1 4 5 9 】

なお、遊技パネル1100としては、透光性を有しない木製のものと、透光性を有する樹脂製のものとがあり、木製の場合は開口部1112が暗いトンネル状であるため、ある程度の外光が遮断されることとなるが、透光性を有する透明な樹脂製の場合、開口部1112が同じトンネル状であってもその外側を見通せてしまうため、上記のような見栄えを良くするための構成を併用すると、遊技パネル1100（パネル板1110）の板厚内を利用するにあたり、上述したような効果を発揮することができる。

30

【 1 4 6 0 】

[ 1 3 . 本発明と実施形態との関係 ]

本実施形態の扉枠3における扉枠本体100の突起部102は本発明の突起部に、本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は本発明の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は本発明の球循環手段に、本実施形態における球磨カセット681は本発明の着脱ユニットに、本実施形態における球磨モータベース686は本発明のロック手段のロック片に、本実施形態における位置決ピン686b及び回転連結部692は本発明の挿入体に、本実施形態におけるカセット押圧片693は本発明の押圧片に、本実施形態におけるナイラッチ694は本発明の固定手段に、夫々相当している。

40

【 1 4 6 1 】

[ 1 4 . 本実施形態の特徴的な作用効果 ]

本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユ

50



ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データに基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させるようにしている。そして、このパチンコ機1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠4に球磨カセット681を取付けた状態で、球揚上ユニット650における球磨機構680の球磨モータベース686をロック位置の状態にすると、位置決ピン686bや回転連結部692が前後方向に対して交差する方向から球磨カセット681に挿入されると共に、カセット押圧片693（バネ695）により球磨カセット681が後方へ押圧される。この状態で、ロック手段のナイラッチにより押圧片を移動不能に固定する。これにより、球磨カセット681の取付けが不完全であっても、後方へ押圧することにより球磨カセット681の取付けを良好な状態にすることができると共に、位置決ピン686b等により球磨カセット681が前方へ外れることを阻止することができる上に、ナイラッチ694によりカセット押圧片693による球磨カセット681の押圧を維持させ続けることができ、球磨カセット681を取外せないようにすることができる。この際に、ナイラッチ694における操作部694aの位置を見ることで、ナイラッチ694がカセット押圧片693を移動不能に固定しているか否かを容易に判別することができる、ロックのし忘れを低減させることができる。従って、遊技中に球磨カセット681が振動等の何らかの理由により勝手に外れてしまうことを防止することができると共に、球磨カセット681の外れを起因とした遊技の中断を回避させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

10

#### 【1462】

20

この状態で、メンテナンス等により本体枠4に対して扉枠3を開く場合、カセット押圧片693により球磨カセット681を後方へ押圧している状態でナイラッチ694によりカセット押圧片693を移動不能にしているため、本体枠4に対して扉枠3を開いても、カセット押圧片693による球磨カセット681の押圧が維持されており、球磨カセット681が直ちに前方へ外れてしまうことを回避させることができる。球磨カセット681の取外しは、遊技盤5を支持している本体枠4に対して扉枠3を開いた上で、ナイラッチ694を操作してカセット押圧片693を移動可能にした上で、球磨モータベース686を回動させてロック位置から解除位置へ移動させると、位置決ピン686b等が球磨カセット681から離れて、本体枠4（揚上機構ベース668のカセット取付凹部668b）に取付けられている球磨カセット681を前方へ取外すことができる。これにより、循環している遊技球Bを磨くための磨布682を有する球磨カセット681を取外すことで、その後方に設けられている球揚上ユニット650の球揚上機構660の内部（揚上スパイラルシャフト661等）を確認することが可能となり、パチンコ機1のメンテナンスにかかる作業性を向上させることができる。

30

#### 【1463】

そして、本体枠4に対して扉枠3を閉める際に、球磨モータベース686がロック位置の状態になっていなくても、扉枠3を閉めると、扉枠3の突起部102が球磨モータベース686に当接することにより、球磨モータベース686が回動してロック位置へ移動すると共に、前後方向と交差する方向から位置決ピン686b等が球磨カセット681に挿入されるため、ロックのし忘れを防止することができ、遊技中に球磨カセット681が外れるのを防止することができる。これにより、扉枠3の当接により球磨モータベース686やカセット押圧片693、球磨カセット681等が破損することはない。

40

#### 【1464】

また、球磨モータベース686がロック位置に移動していない不完全な状態で扉枠3を閉めると、扉枠3の突起部102が球磨モータベース686に当接することにより、球磨モータベース686が回動してロック位置へ移動すると共に、バネ695の付勢力によりカセット押圧片693が球磨カセット681を後方へ押圧するため、球磨モータベース686の位置決ピン686b等によるロックに加えて球磨カセット681の取付けが不完全であっても、球磨カセット681の取付けを良好な状態にすることができ、球磨カセット681が外れるのを確実に防止することができる。

50

## 【 1 4 6 5 】

更に、扉枠 3 の突起部 1 0 2 により、扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉じると、扉枠 3 が持ち上がるようにしているため、扉枠 3 を開閉可能としている扉枠ヒンジ機構 1 1 0 等に対して過度の荷重がかかり続けることを回避させることができ、ヒンジを歪み難くすることができると共に、ヒンジが歪んでも突起部 1 0 2 により扉枠 3 を持ち上げることができるため、扉枠 3 を本体枠 4 に対して適正位置で閉じることができる。

## 【 1 4 6 6 】

また、球磨カセット 6 8 1 に、循環している遊技球 B を磨くための磨布 6 8 2 を有するようになっているため、磨布 6 8 2 が汚れた場合には球磨カセット 6 8 1 を取外して、綺麗な磨布 6 8 2 を有する新たな球磨カセット 6 8 1 に交換することができ、循環している遊技球 B を汚れの無い良好な状態に維持し続けることができる。また、定期的な交換等のメンテナンスを行う球磨カセット 6 8 1 (着脱ユニット) に対して、上記の構成を適用することで、メンテナンス時における着脱ユニットの着脱に伴うトラブルを最小限に留めることができる。

10

## 【 1 4 6 7 】

[ 1 5 . 本実施形態に包含されている別の特徴について ]

[ 1 5 - 1 . 第一技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

## 【 1 4 6 8 】

[ 1 5 - 1 a . 第一技術的特徴の背景 ]

パチンコ機のような遊技機として、データ化された遊技者の持球データに基づいて、球発射手段により遊技球を遊技領域に発射させ、遊技球を発射すると持球データから発射した遊技球を減算し、球発射手段より発射されても遊技領域に供給されずに、ファール球回収手段により回収されると、持球データに回収した遊技球を加算するようにしているものが提案されている(例えば、特許文献 A : 特開 2 0 2 0 - 8 9 4 8 9 号公報)。この特許文献 B の技術によれば、遊技機内において、遊技球を循環させることができ、遊技機を設置する遊技ホールの負担を軽減させることが可能となる。

20

## 【 1 4 6 9 】

しかしながら、特許文献 A の技術では、球発射手段により発射された遊技球が、何らかの理由により球発射手段に戻ってきた場合、当該遊技球がファール球回収手段により回収されないため、持球データから遊技球が減算されたままとり、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差が生じて遊技者に不利益を与えてしまう恐れがある。

30

## 【 1 4 7 0 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、発射した遊技球が戻ってくることによる遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることが可能な遊技機の提供を課題とする。

## 【 1 4 7 1 】

[ 1 5 - 1 b . 第一技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射されても前記遊技領域に供給されなかった遊技球を回収するファール球回収手段と、

前記球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、

前記球発射手段は、

発射する遊技球が載置される発射レールを有しており、該発射レールは遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、

40

50

前記発射レールに遊技球が載置された状態で前記球循環手段により新たに遊技球が前記発射レールに供給された場合には、後に前記発射レールに供給された遊技球が前記ファール球回収手段に回収される」  
ものであることを特徴とする。

#### 【1472】

手段1の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射されても遊技領域に供給されなかった遊技球を回収するファール球回収手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機  
10  
であって、球発射手段は、発射する遊技球が載置される発射レールを有しており、発射レールは遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、発射レールに遊技球が載置された状態で球循環手段により新たに遊技球が発射レールに供給された場合には、後に発射レールに供給された遊技球がファール球回収手段に回収されるものである（[発明を実施するための形態]では、[4-2.球発射ユニット]及び[7-4.発射制御処理]の章、図27、図68等の記載を参照）。

#### 【1473】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（  
20  
所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、球発射手段における発射レールの長さを、遊技球が一つのみ載置可能な長さとしているため、発射された遊技球が何らかの理由により発射レールに戻ってきた場合、既に発射レールに次の遊技球が載置されていれば、発射レールに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球を弾いてファール球とすることが可能となる。一方、発射レールに次の遊技球が載置される前に発射した遊技球が戻ってきた場合は、戻ってきた遊技球が発射レールに載置されることとなるが、球循環手段から供給される次の遊技球が、戻ってきて発射レールに載置されている遊技球に弾かれてファール球とすることが可能となる。従って、遊技者の持球データでは、発射レールから発射されることで減算されるが、発射された遊技球が発射レールに戻ってきても、発射レールには遊技球が一つしか載置されないことから、戻ってきた遊技球、又は、次の遊技球、の何  
30  
れかはファール球となってファール球回収手段により回収されるため、ファール球の検知により持球データを加算することで、持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させて遊技者が不利益を被ることはない。

#### 【1474】

なお、発射レールを遊技球が一つのみ載置される長さとしていることから、振動等により発射レールから落下してしまう恐れがあるが、持球データがある状態で発射レールから遊技球が落下した場合は、落下の結果、発射したと誤認され、持球データ（持ち球数）が減算されたとしても、上記と同様に、ファール球回収手段により回収されることによりファール球として扱うことで持球データに加算して落下前の状態に戻す。一方、持球データ  
40  
が無い状態（持ち球数が0の状態）で、発射レールから遊技球が落下してファール球回収手段より回収された場合は、持球データに加算しないようにしても良いし、遊技機を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

#### 【1475】

また、球循環手段により、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レールへ遊技球を一つ供給させるようにしても良い。これにより、発射レールから遊技球を発射したら、球循環手段により必ず遊技球を一つ発射レールに供給するようにしているため、発射した遊技球が何らかの理由により発射レールへ戻ってきても、球循環手段により発射レールに供給された遊技球によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

#### 【1476】

10

20

30

40

50

また、上記のように、球循環手段により遊技球の発射動作後に発射レーンへ遊技球を一つ供給させる場合、球発射手段による遊技球の発射と、球循環手段による球発射手段（発射レーン）への遊技球の供給と、を一連の動作にすることが可能となるため、例えば、発射レーンにおける遊技球の有無、球発射手段及び球循環手段の動作、等に基づいて発射した遊技球が発射レーンに戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、遊技機の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【 1 4 7 7 】

更に、遊技機に、持球データがある状態で発射レーン上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に備えるようにしても良い。これにより、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射手段により遊技盤の遊技領域へ向かって遊技球を発射すると、持球減算手段により持球データから遊技球が一つ減算され、遊技球が遊技領域に供給されることで遊技者に対して遊技球による遊技を楽しませることができる。一方、球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に供給されなかった場合、ファール球としてファール球回収手段により回収されると共に、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されるため、遊技球が遊技領域に供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。そして、発射された遊技球が何らかの理由により発射レーンに戻ってきた場合、発射レーンに遊技球が一つのみ載置可能な長さとして

10

20

【 1 4 7 8 】

また、ファール球回収手段によって発射レーンから落下した遊技球を回収可能とするようにしても良い。これにより、発射レーンから落下した遊技球をファール球回収手段により回収するようにしていることから、発射して戻ってきた遊技球や球循環手段から供給された次の遊技球が、発射レーンに載置されている遊技球により弾かれると、ファール球回収手段により回収することができるため、ファール球として持球データに加算することができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

30

【 1 4 7 9 】

また、上記のように、発射レーンから落下した遊技球をファール球回収手段により回収する場合、振動等により発射レーンから遊技球が落下しても、ファール球回収手段により回収されることで、ファール球として持球データに加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

【 1 4 8 0 】

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記球循環手段は、

前記球発射手段による遊技球の発射動作後に前記発射レーンへ遊技球を一つ供給する」ものであることを特徴とする。

40

【 1 4 8 1 】

手段 2 の構成によると、球循環手段により、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レーンへ遊技球を一つ供給させるようにするものである（[発明を実施するための形態]では、[7-4. 発射制御処理]の章、及び、図 68 等の記載を参照）。

【 1 4 8 2 】

これにより、発射レーンから遊技球を発射したら、球循環手段により必ず遊技球を一つ発射レーンに供給するようにしているため、発射した遊技球が何らかの理由により発射レ

50

ールへ戻ってきても、球循環手段により発射ルールに供給された遊技球によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1483】

また、球発射手段による遊技球の発射と、球循環手段による球発射手段（発射ルール）への遊技球の供給と、を一連の動作にすることが可能となるため、例えば、発射ルールにおける遊技球の有無、球発射手段及び球循環手段の動作、等に基づいて発射した遊技球が発射ルールに戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、遊技機の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1484】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記持球データがある状態で前記発射ルール上の遊技球が有りから無しに変化すると、前記持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、

前記ファール回収手段により遊技球が回収されると前記持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、」

を更に具備しているものであることを特徴とする。

【1485】

手段3の構成によると、遊技機に、持球データがある状態で発射ルール上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に備えるようにするものである（[発明を実施するための形態]では、[7-2. 持ち球減算処理]及び[7-3. 持ち球加算処理]の章、図65及び図66等の記載を参照）。

【1486】

これにより、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射手段により遊技盤の遊技領域へ向かって遊技球を発射すると、持球減算手段により持球データから遊技球が一つ減算され、遊技球が遊技領域に供給されることで遊技者に対して遊技球による遊技を楽しませることができる。一方、球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に供給されなかった場合、ファール球としてファール球回収手段により回収されると共に、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されるため、遊技球が遊技領域に供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。そして、発射された遊技球が何らかの理由により発射ルールに戻ってきた場合、発射ルールを遊技球が一つのみ載置可能な長さとしていることから、既に発射ルールに次の遊技球が載置されていれば、発射ルールに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球を弾いてファール球とすることが可能となり、戻ってきた遊技球が発射ルールに載置されること、球循環手段から供給される次の遊技球が戻ってきて載置された遊技球に弾かれてファール球とすることが可能となり、何れもファール球となるため、持球加算手段により持球データに遊技球を一つ加算して持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることができる。

【1487】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記ファール球回収手段は、

前記発射ルールから落下した遊技球を回収可能としている」

ものであることを特徴とする。

【1488】

手段4の構成によると、ファール球回収手段によって発射ルールから落下した遊技球を回収可能とするものである（[発明を実施するための形態]では、球発射ユニット550及びファールユニット570に関する記載を参照）。

【1489】

これにより、発射ルールから落下した遊技球をファール球回収手段により回収するよう

10

20

30

40

50

にしていることから、発射して戻ってきた遊技球や球循環手段から供給された次の遊技球が、発射レーンに載置されている遊技球により弾かれると、ファール球回収手段により回収することができるため、ファール球として持球データに加算することができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

【1490】

また、発射レーンから落下した遊技球をファール球回収手段により回収するようにしているため、振動等により発射レーンから遊技球が落下しても、ファール球回収手段により回収されることで、ファール球として持球データに加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

【1491】

なお、持球データが無い状態（持ち球数が0の状態）で、発射レーンから遊技球が落下してファール球回収手段より回収された場合は、持球データに加算しないようにしても良いし、遊技機を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

【1492】

手段5：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能とされ、発射する遊技球が載置される発射レーン

を有している球発射手段と、

該球発射手段により発射されても前記遊技領域に供給されなかった遊技球、及び、前記発射レーンから落下した遊技球を回収するファール球回収手段と、

前記球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、

前記持球データがある状態で前記発射レーン上の遊技球が有りから無しに変化すると、前記持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、

前記ファール回収手段により遊技球が回収されると前記持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、

を更に具備し、

前記発射レーンは、遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、

前記球循環手段は、前記球発射手段による遊技球の発射動作後に前記発射レーンへ遊技球を一つ供給するものであり、

前記発射レーンに遊技球が載置された状態で前記球循環手段により新たに遊技球が前記発射レーンに供給された場合には、後に前記発射レーンに供給された遊技球が前記ファール球回収手段に回収される」

ものであることを特徴とする。

【1493】

手段5の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能とされ、発射する遊技球が載置される発射レーンを有している球発射手段と、球発射手段により発射されても遊技領域に供給されなかった遊技球、及び、発射レーンから落下した遊技球を回収するファール球回収手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、持球データがある状態で発射レーン上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に具備し、発射レーンは、遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、球循環手段は、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レーンへ遊技球を一つ供給するものであり、発射レーンに遊技球が載置された状態で球循環手段により新たに遊技球が発射レーンに供給された場合には、後に発射レーンに供給された遊技球がファール球回収手段に回収されるものであ

るものであることを特徴とする。

【1494】

手段5の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能とされ、発射する遊技球が載置される発射レーンを有している球発射手段と、球発射手段により発射されても遊技領域に供給されなかった遊技球、及び、発射レーンから落下した遊技球を回収するファール球回収手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、持球データがある状態で発射レーン上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に具備し、発射レーンは、遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、球循環手段は、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レーンへ遊技球を一つ供給するものであり、発射レーンに遊技球が載置された状態で球循環手段により新たに遊技球が発射レーンに供給された場合には、後に発射レーンに供給された遊技球がファール球回収手段に回収されるものであることを特徴とする。

【1495】

手段5の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能とされ、発射する遊技球が載置される発射レーンを有している球発射手段と、球発射手段により発射されても遊技領域に供給されなかった遊技球、及び、発射レーンから落下した遊技球を回収するファール球回収手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにした遊技機であって、持球データがある状態で発射レーン上の遊技球が有りから無しに変化すると、持球データから遊技球を一つ減算する持球減算手段と、ファール回収手段により遊技球が回収されると持球データに遊技球を一つ加算する持球加算手段と、を更に具備し、発射レーンは、遊技球を一つのみ載置可能な長さであり、球循環手段は、球発射手段による遊技球の発射動作後に発射レーンへ遊技球を一つ供給するものであり、発射レーンに遊技球が載置された状態で球循環手段により新たに遊技球が発射レーンに供給された場合には、後に発射レーンに供給された遊技球がファール球回収手段に回収されるものであることを特徴とする。

【1496】

る。

【1494】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射手段により遊技盤の遊技領域へ向かって遊技球を発射すると、持球減算手段により持球データから遊技球が一つ減算され、遊技球が遊技領域に供給されることで遊技者に対して遊技球による遊技を楽しませることができる。一方、球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に供給されなかった場合、ファール球としてファール球回収手段により回収されると共に、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されるため、遊技球が遊技領域に供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。

10

【1495】

そして、発射された遊技球が何らかの理由により発射レーンに戻ってきた場合、発射レーンに遊技球が一つのみ載置可能な長さとしていることから、球循環手段によって既に発射レーンに次の遊技球が載置されていれば、発射レーンに載置されている遊技球により戻ってきた遊技球が弾かれて発射レーンから落下し、ファール球としてファール球回収手段に回収される。一方、球循環手段によって発射レーンに次の遊技球が載置される前に発射した遊技球が戻ってきた場合は、戻ってきた遊技球が発射レーンに載置されることとなるが、球循環手段から供給される次の遊技球が、発射レーンに載置されている遊技球に弾かれることで発射レーンから落下し、ファール球としてファール球回収手段に回収される。従って、遊技者の持球データでは、発射レーンから発射されることで持球減算手段より持球データから遊技球が一つ減算されるが、発射された遊技球が発射レーンに戻ってきても、発射レーンには遊技球が一つしか載置されないことから、戻ってきた遊技球、又は、次の遊技球、の何れかはファール球となってファール球回収手段により回収されるため、持球加算手段により持球データに遊技球が一つ加算されることとなり、持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させて遊技者が不利益を被ることはない。

20

【1496】

また、発射レーンから遊技球を発射したら、球循環手段により必ず遊技球を一つ発射レーンに供給するようにしているため、発射した遊技球が何らかの理由により発射レーンに戻ってきても、球循環手段により発射レーンに供給された遊技球によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に提供することができる。

30

【1497】

また、球循環手段により遊技球の発射動作後に発射レーンへ遊技球を一つ供給させるようにしており、球発射手段による遊技球の発射と、球循環手段による球発射手段（発射レーン）への遊技球の供給と、を一連の動作にすることが可能となるため、例えば、発射レーンにおける遊技球の有無、球発射手段及び球循環手段の動作、等に基づいて発射した遊技球が発射レーンに戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、遊技機の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

40

【1498】

更に、発射レーンに遊技球が一つのみ載置される長さとしていることから、振動等により発射レーンから遊技球が落下してしまう恐れがあるが、持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で振動等により発射レーンから遊技球が落下した場合、落下の結果、発射したと誤認され、持球データ（持ち球数）が減算されたとしても、ファール球回収手段により回収されることで、ファール球として持球加算手段により持球データに遊技球を一つ加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

【1499】

なお、発射レーンに遊技球が一つのみ載置される長さとしていることから、持球データ

50

が無い状態（持ち球数が0の状態）で、発射レーンから遊技球が落下してファール球回収手段より回収された場合は、持球加算手段により持球データに遊技球を加算しないようにしても良いし、遊技機を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

【1500】

このように、上記の解決手段によれば、発射した遊技球が戻ってくることによる遊技領域に発射した遊技球の実数との誤差を解消させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1501】

[15-1c. 第一技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態における球発射ユニット550の球発射台552bは上記解決手段の発射レーンに、本実施形態におけるファールユニット570は上記解決手段のファール球回収手段に、本実施形態における循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態の枠制御基板740における持ち球減算処理は上記解決手段の持球減算手段に、本実施形態の枠制御基板740における持ち球加算処理は上記解決手段の持球加算手段に、夫々相当している。

【1502】

[15-1d. 第一技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が1以上）に基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させるようにしている。このパチンコ機1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技者の持球データがある状態（持ち球数が1以上の状態）で、球発射ユニット550により遊技盤5の遊技領域5aへ向かって遊技球Bを発射すると、持ち球減算処理により持球データから遊技球Bが一つ減算され、遊技球Bが遊技領域5aに供給されることで遊技者に対して遊技球Bによる遊技を楽しませることができる。一方、球発射ユニット550により発射された遊技球Bが遊技領域5aに供給されなかった場合、ファール球としてファールユニット570により回収されると共に、持ち球加算処理により持球データに遊技球Bが一つ加算されるため、遊技球Bが遊技領域5aに供給されなかったことに対して、遊技者が不利益を被ることはなく、引き続き遊技を楽しませることができる。

【1503】

そして、発射された遊技球Bが何らかの理由により球発射台552bに戻ってきた場合、球発射台552bを遊技球Bが一つのみ載置可能な長さとしていることから、球送ユニット700によって既に球発射台552bに次の遊技球Bが載置されていれば、球発射台552bに載置されている遊技球Bにより戻ってきた遊技球Bが弾かれ、球発射台552bから落下してファール球としてファールユニット570に回収される。一方、球送ユニット700によって球発射台552bに次の遊技球Bが載置される前に発射した遊技球Bが戻ってきた場合は、戻ってきた遊技球Bが球発射台552bに載置されることとなるが、球送ユニット700から供給される次の遊技球Bが、球発射台552bに載置されている遊技球Bに弾かれることで球発射台552bから落下し、ファール球としてファールユニット570に回収される。従って、遊技者の持球データでは、球発射台552bから発射されることで持ち球減算処理より持球データから遊技球Bが一つ減算されるが、発射された遊技球Bが発射レーンに戻ってきても、球発射台552bには遊技球Bが一つしか載置されないことから、戻ってきた遊技球B、又は、次の遊技球B、の何れかはファール球となってファールユニット570により回収されるため、持ち球加算処理により持球データに遊技球Bが一つ加算されることとなり、持球データを発射前の状態に戻すことができ、遊技領域5aに発射した遊技球Bの実数との誤差を解消させて遊技者が不利益を被ることはない。

10

20

30

40

50



## 【 1 5 0 4 】

また、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B を発射したら、球送ユニット 7 0 0 により必ず遊技球 B を一つ球発射台 5 5 2 b に供給するようにしているため、発射した遊技球 B が何らかの理由により球発射台 5 5 2 b へ戻ってきても、球送ユニット 7 0 0 により球発射台 5 5 2 b に供給された遊技球 B によって弾いてファール球にすることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を確実に提供することができる。

## 【 1 5 0 5 】

また、球送ユニット 7 0 0 により遊技球 B の発射動作後に球発射台 5 5 2 b へ遊技球 B を一つ供給させるようにしており、球発射ユニット 5 5 0 による遊技球 B の発射と、球送ユニット 7 0 0 による球発射台 5 5 2 b への遊技球 B の供給と、を一連の動作にしているため、例えば、球発射台 5 5 2 b における遊技球 B の有無、球発射ユニット 5 5 0 及び球送ユニット 7 0 0 の動作、等に基づいて発射した遊技球 B が球発射台 5 5 2 b に戻ってきたか否かを判定するようにする場合（プログラムを組んで判定する場合）と比較して、パチンコ機 1 の制御にかかる負荷を軽減させることができる。

10

## 【 1 5 0 6 】

更に、球発射台 5 5 2 b を遊技球 B が一つのみ載置される長さとしていることから、振動等により球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が落下してしまう恐れがあるが、持球データがある状態（持ち球数が 1 以上の状態）で振動等により球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が落下した場合、落下の結果、発射したと誤認され、持球データ（持ち球数）が減算されたとしても、ファールユニット 5 7 0 により回収されることで、ファール球として持ち球加算処理により持球データに遊技球 B を一つ加算して落下前の状態に戻すことができ、遊技者が不利になることはない。

20

## 【 1 5 0 7 】

なお、持球データが無い状態（持ち球数が 0 の状態）で、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が落下してファールユニット 5 7 0 より回収された場合は、持ち球加算処理により持球データに遊技球 B を加算しないようにしても良いし、パチンコ機 1 を設置している遊技ホール側に警報を発するようにしても良い。

## 【 1 5 0 8 】

## [ 1 5 - 2 . 第二技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

30

## 【 1 5 0 9 】

## [ 1 5 - 2 a . 第二技術的特徴の背景 ]

パチンコ機のような遊技機として、遊技盤を着脱可能に支持している本体枠と、本体枠に設けられており遊技機内において遊技球を循環させるための球循環手段と、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位に取付けられている基板ユニットと、を備えているものが提案されている（例えば、特許文献 B：特開 2 0 1 5 - 1 8 8 5 3 7 号公報）。この特許文献 B の技術によれば、球循環手段等を制御する制御基板を有する基板ユニットを、遊技盤よりも下方に設けているため、遊技盤における奥行方向を可能な限り活用することができ、他の遊技機との差別化をより図ることが可能となる。

## 【 1 5 1 0 】

しかしながら、特許文献 B のような技術では、球循環手段の一部が、本体枠の後面と基板ユニットとの間の部に位置しており、当該部位を確認したりメンテナンスしたりするためには、基板ユニットを取外す必要があり、メンテナンス等に手間がかかる問題があった。このような問題に対して、基板ユニットのような後ユニットを、本体枠に対して開閉可能に設けることで、取外す手間を省略してメンテナンス性を高めることが考えられるが、後ユニットを閉め忘れてしまうことで、不具合の原因となる恐れがある。

40

## 【 1 5 1 1 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、本体枠の後側において開閉可能に設けられている後ユニットに対してメンテナンス等の際の閉め忘れを防止することが可能な遊技機の提供を課題とする。

50

## 【 1 5 1 2 】

## [ 1 5 - 2 b . 第二技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体枠と、

該本体枠に支持されている前記遊技盤を後方から覆うように前記本体枠に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、

前記本体枠に設けられており、前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記本体枠の後面における前記遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられている後ユニットを更に具備しており、

該後ユニットは、前記本体枠から開いている状態で前記裏カバーを前記本体枠へ閉じようとするとき前記裏カバーに干渉するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

## 【 1 5 1 3 】

ここで、「後ユニット」としては、「球発射手段や球循環手段等を制御するための枠制御基板や電力を供給するための電源基板等を有している基板ユニット」、「球循環手段における球経路の一部を構成しているような球通路ユニット」、「スピーカを有するスピーカユニット」、「基板や通路部材等の後側を保護する保護カバー」、等が挙げられる。

## 【 1 5 1 4 】

手段 1 の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体枠と、本体枠に支持されている遊技盤を後方から覆うように本体枠に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、本体枠に設けられており、遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられている後ユニットを更に具備しており、後ユニットは、本体枠から開いている状態で裏カバーを本体枠へ閉じようとするとき裏カバーに干渉するように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、[4 - 8 . 枠基板ユニット]の章、図 5 8 乃至図 6 0 等の記載を参照）。

## 【 1 5 1 5 】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が 1 以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位に後ユニットを設けているため、従来の遊技機において遊技盤の後方に設けられている部材を、本構成の後ユニットとすることで、当該部材の分だけ遊技盤の奥行方向を広くすることができ、奥行方向の広い遊技盤を有する遊技機として、他の遊技機との差別化をより図ることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。そして、この後ユニットを開閉可能に設けているため、後ユニットを後方へ開くことで、本体枠の後面における後ユニットの前方に設けられている部材、後ユニットの前面側、等を確認したりメンテナンスしたりすることができ、メンテナンス等にかかる作業性を向上させることができる。この際に、後ユニットと裏カバーとが互いに干渉（当接）することから、メンテナンス等をする場合には、初めに裏カバーを開いてから後ユニットを開き、メンテナンス等が終了した場合には、後ユニットを閉じてから裏カバーを閉じる。従って、本体枠に対して後ユニットが開いている状態で、遊技盤の後方を覆う裏カバーを閉じ

10

20

30

40

50

ようとする、閉じられていない後ユニットと裏カバーとが干渉するため、つまり、閉じられていない後ユニットにより裏カバーが閉じられることを阻止されるため、後ユニットが閉じられていないことに気付かせることができ、メンテナンス等の際の閉め忘れを防止することができる。

【1516】

また、後ユニットと裏カバーとが互いに干渉するようにしているため、遊技中等において振動等の何らかの理由により本体枠から後ユニットが開こうとしても、裏カバーに干渉する（阻止される）ことで、後ユニットが大きく開いてしまうことを回避させることができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。

【1517】

なお、後ユニットが、本体枠から開くことで、少なくとも球循環手段の一部が後方から視認可能となるように設けることが望ましい。これにより、本体枠に対して後ユニットを開くことで、球循環手段における本体枠と後ユニットとの間の部位を、確認したりメンテナンスしたりすることができ、球循環手段における不具合を解消させ易くすることができる。そして、メンテナンス等の後に、本体枠に対して後ユニットを閉め忘れても、裏カバーを閉じようとする、閉じられていない後ユニットと裏カバーとが干渉（当接）して閉じられることを阻止されるため、後ユニットが閉じられていないことに気付かせることができ、メンテナンス等の際の閉め忘れを防止することができる。

【1518】

また、遊技機に、ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、後ユニットを本体枠に対して閉じた状態でロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックするロック手段を、更に具備させ、ロック手段は、解除位置で、且つ、後ユニットが本体枠に対して閉じている状態で、裏カバーを本体枠に対して閉じると、ロック位置へ移動するように設けるようにしても良い。これにより、本体枠に対して後ユニットを閉じた状態で、ロック手段をロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により後ユニットが勝手に開くのを阻止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠に対して後ユニットを閉じた後に、ロック手段によるロックをし忘れても、裏カバーを閉じることでロック手段をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

【1519】

また、上記のようなロック手段を設ける場合、ロック手段では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ロック手段の位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができ、ロックのし忘れを防止することができる。

【1520】

更に、遊技機に、本体枠を前方へ開閉可能に支持している枠状の外枠を、更に具備させ、裏カバーは、外枠に対して本体枠が開いており、且つ、本体枠に対して裏カバーが開いている状態で、本体枠を外枠へ閉じようとする、外枠に干渉するように設けるようにしても良い。これにより、外枠を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠に対して本体枠を前方へ開くと、本体枠の後側を確認することができ、この状態で、裏カバーを開くと、遊技盤の後側を確認することができると共に、更に、後ユニットを開くと、本体枠と後ユニットとの間の部材等を確認することができ、確認やメンテナンス等の作業性を高めることができる。そして、外枠に対して本体枠を閉じる際に、後ユニットを閉めずに裏カバーを閉めようとする、裏カバーが後ユニットに干渉（当接）して閉めることができず、後ユニットの閉め忘れに気付かせることができ、後ユニットの閉め忘れを防止することができる。更に、後ユニットを閉めて裏カバーが開いている状態や、後ユニットと裏カバーの両方が開いている状態で、外枠に対して本体枠を閉じようとする、裏カバーが外枠に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー等の閉め忘れを防止することができる。

【1521】

10

20

30

40

50

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記後ユニットは、

前記本体枠から開くことで、少なくとも前記球循環手段の一部が後方から視認可能となるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1522】

手段 2 の構成によると、後ユニットが、本体枠から開くことで、少なくとも球循環手段の一部が後方から視認可能となるように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、循環球経路ユニット 600、球揚上ユニット 650、枠基板ユニット 730 等に関する記載を参照）。

【1523】

これにより、本体枠に対して後ユニットを開くことで、球循環手段における本体枠と後ユニットとの間の部位を、確認したりメンテナンスしたりすることができ、球循環手段における不具合を解消させ易くすることができる。そして、メンテナンス等の後に、本体枠に対して後ユニットを閉め忘れても、裏カバーを閉じようとする、閉じられていない後ユニットと裏カバーとが干渉（当接）して閉じられることを阻止されるため、後ユニットが閉じられていないことに気付かせることができ、メンテナンス等の際の閉め忘れを防止することができる。

【1524】

手段 3：手段 1 又は手段 2 の構成において、

「ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、前記後ユニットを前記本体枠に対して閉じた状態で前記ロック位置へ移動させると、前記後ユニットを開閉不能にロックするロック手段を、更に具備しており、

該ロック手段は、

前記解除位置で、且つ、前記後ユニットが前記本体枠に対して閉じている状態で、前記裏カバーを前記本体枠に対して閉じると、前記ロック位置へ移動するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1525】

ここで、「ロック手段」としては、「裏カバーが当接することにより操作部がロック位置へ押し込まれて先端が拡径することにより固定されるもの（例えば、ナイラッチ）」、「一方の端部側が回動可能に支持されており、反対側の他方の端部側に裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へ回動するロック片を有しているもの」、「裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へ移動すると、後ユニットを本体枠へ押圧する押圧片を有しているもの」、「裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へ移動すると、前後方向に対して交差する方向から後ユニット又は本体枠に挿入されるロックピンを有しているもの」、「裏カバーが当接することにより解除位置からロック位置へスライドするもの」、等が挙げられる。

【1526】

手段 3 の構成によると、遊技機に、ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、後ユニットを本体枠に対して閉じた状態でロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックするロック手段を、更に具備させ、ロック手段は、解除位置で、且つ、後ユニットが本体枠に対して閉じている状態で、裏カバーを本体枠に対して閉じると、ロック位置へ移動するように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、裏カバー 505 及びナイラッチ 774 に関する記載を参照）。

【1527】

これにより、本体枠に対して後ユニットを閉じた状態で、ロック手段をロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により後ユニットが勝手に開くのを阻止することができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠に対し

10

20

30

40

50

て後ユニットを閉じた後に、ロック手段によるロックをし忘れても、裏カバーを閉じることでロック手段をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

【1528】

また、ロック手段では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ロック手段の位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができる、ロックのし忘れを防止することができる。

【1529】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記本体枠を前方へ開閉可能に支持している枠状の外枠を、更に具備しており、

10

前記裏カバーは、

前記外枠に対して前記本体枠が開いており、且つ、前記本体枠に対して前記裏カバーが開いている状態で、前記本体枠を前記外枠へ閉じようとする前記外枠に干渉するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1530】

手段4の構成によると、遊技機に、本体枠を前方へ開閉可能に支持している枠状の外枠を、更に具備させ、裏カバーは、外枠に対して本体枠が開いており、且つ、本体枠に対して裏カバーが開いている状態で、本体枠を外枠へ閉じようとする前記外枠に干渉するように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、裏カバー505に関する記載を参照）。

20

【1531】

これにより、外枠を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠に対して本体枠を前方へ開くと、本体枠の後側を確認することができ、この状態で、裏カバーを開くと、遊技盤の後側を確認することができると共に、更に、後ユニットを開くと、本体枠と後ユニットとの間の部材等を確認することができ、確認やメンテナンス等の作業性を高めることができる。そして、外枠に対して本体枠を閉じる際に、後ユニットを閉めずに裏カバーを閉めようとする、裏カバーが後ユニットに干渉（当接）して閉めることができず、後ユニットの閉め忘れに気付かせることができ、後ユニットの閉め忘れを防止することができる。更に、後ユニットを閉めて裏カバーが開いている状態や、後ユニットと裏カバーの両方が開いている状態で、外枠に対して本体枠を閉じようとする、裏カバーが外枠に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー等の閉め忘れを防止することができる。

30

【1532】

手段5：遊技機において、

「枠状の外枠と、

該外枠に対して前方へ開閉可能に支持されており、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体枠と、

該本体枠に支持されている前記遊技盤を後方から覆うように前記本体枠に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、

40

前記本体枠に設けられており、前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記本体枠の後面における前記遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられており、前記本体枠から開くことで少なくとも前記球循環手段の一部が後方から視認可能となる後ユニットと、

ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、前記後ユニットを前記本体枠に対して閉じた状態で前記ロック位置へ移動させると、前記後ユニットを開閉不能にロックする口

50

ック手段と、  
を更に具備しており、

前記後ユニットは、前記本体枠から開いている状態で前記裏カバーを前記本体枠へ閉じようとするとき前記裏カバーに干渉するように設けられており、

前記ロック手段は、前記解除位置で、且つ、前記後ユニットが前記本体枠に対して閉じている状態で、前記裏カバーを前記本体枠に対して閉じると、前記ロック位置へ移動するように設けられており、

前記裏カバーは、前記外枠に対して前記本体枠が開いており、且つ、前記本体枠に対して前記裏カバーが開いている状態で、前記本体枠を前記外枠へ閉じようとするとき前記外枠に干渉するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

#### 【1533】

手段5の構成によると、枠状の外枠と、外枠に対して前方へ開閉可能に支持されており、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤を前方から着脱可能に支持している本体枠と、本体枠に支持されている遊技盤を後方から覆うように本体枠に対して後方へ開閉可能に設けられている裏カバーと、本体枠に設けられており、遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位において後方へ開閉可能に設けられており、本体枠から開くことで少なくとも球循環手段の一部が後方から視認可能となる後ユニットと、ロック位置と解除位置との間で移動可能とされ、後ユニットを本体枠に対して閉じた状態でロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックするロック手段と、を更に具備しており、後ユニットは、本体枠から開いている状態で裏カバーを本体枠へ閉じようとするとき裏カバーに干渉するように設けられており、ロック手段は、解除位置で、且つ、後ユニットが本体枠に対して閉じている状態で、裏カバーを本体枠に対して閉じると、ロック位置へ移動するように設けられており、裏カバーは、外枠に対して本体枠が開いており、且つ、本体枠に対して裏カバーが開いている状態で、本体枠を外枠へ閉じようとするとき外枠に干渉するように設けられているものである。

#### 【1534】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠の後面における遊技盤よりも下方の部位に後ユニットを設けているため、従来の遊技機において遊技盤の後方に設けられている部材を、本構成の後ユニットとすることで、当該部材の分だけ遊技盤の奥行き方向を広くすることができ、奥行き方向の広い遊技盤を有する遊技機として、他の遊技機との差別化をより図ることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。この遊技機では、外枠を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠に対して本体枠を前方へ開くと、本体枠の後側を確認することができ、この状態で、裏カバーを開くと、遊技盤の後側を確認することができると共に、更に、後ユニットを開くと、球循環手段における本体枠と後ユニットとの間の部位、本体枠の後面における後ユニットの前方に設けられている部材、後ユニットの前面側、等を確認したりメンテナンスしたりすることができ、メンテナンス等にかかる作業性を向上させることができる。

#### 【1535】

そして、外枠に対して本体枠を閉じる際に、後ユニットを開閉せずに裏カバーを閉めようとするとき、裏カバーが後ユニットに干渉（当接）して閉めることができず、後ユニットの閉め忘れに気付かせることができ、後ユニットの閉め忘れを防止することができる。更に、後ユニットを閉めて裏カバーが開いている状態や、後ユニットと裏カバーの両方が開いている状態で、外枠に対して本体枠を閉じようとするとき、裏カバーが外枠に干渉（当接）

10

20

30

40

50

して閉じることを阻止されるため、裏カバー等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー等の閉め忘れを防止することができる。このようなことから、メンテナンス等の際の後ユニットや裏カバーの閉め忘れを防止することができる。

【 1 5 3 6 】

また、後ユニットと裏カバーとが互いに干渉（当接）するようにしているため、遊技中等において振動等の何らかの理由により本体枠から後ユニットが開こうとしても、裏カバーに干渉する（阻止される）ことで、後ユニットが大きく開いてしまうことを回避させることができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。

【 1 5 3 7 】

また、本体枠に対して後ユニットを閉じた状態で、ロック手段をロック位置へ移動させると、後ユニットを開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により後ユニットが勝手に開くのを阻止することができ、後ユニットが開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠に対して後ユニットを閉じた後に、ロック手段によるロックをし忘れても、裏カバーを閉じることでロック手段をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

10

【 1 5 3 8 】

更に、ロック手段では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ロック手段の位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができる。

20

【 1 5 3 9 】

このように、上記の解決手段によれば、本体枠の後側において開閉可能に設けられている後ユニットに対してメンテナンス等の際の閉め忘れを防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 4 0 】

[ 1 5 - 2 c . 第二技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 ]

本実施形態における本体枠 4 の球発射ユニット 5 5 0 は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット 5 7 0、循環球経路ユニット 6 0 0、球揚上ユニット 6 5 0、及び球送ユニット 7 0 0 は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態における枠基板ユニット 7 3 0 は上記解決手段の後ユニットに、本実施形態におけるナイラッチ 7 7 4 は上記解決手段のロック手段に、本実施形態における裏カバー 5 0 5 は上記解決手段の裏カバーに、夫々相当している。

30

【 1 5 4 1 】

[ 1 5 - 2 d . 第二技術的特徴の特徴的な作用効果 ]

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、遊技盤 5 の遊技領域 5 a へ遊技球 B を発射する球発射ユニット 5 5 0 から発射された遊技球 B を、ファールユニット 5 7 0、循環球経路ユニット 6 0 0、球揚上ユニット 6 5 0、及び球送ユニット 7 0 0 により回収して球発射ユニット 5 5 0 へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が 1 以上）に基づいて球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B を発射させるようにしているパチンコ機 1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、本体枠 4 の後面における遊技盤 5 よりも下方の部位に後ユニットとしての枠基板ユニット 7 3 0 を設けているため、従来のパチンコ機において遊技盤の後方に設けられている部材を、本実施形態の枠基板ユニット 7 3 0 とすることで、当該部材の分だけ遊技盤 5 の奥行方向を広くすることができ、奥行方向の広い遊技盤 5 を有するパチンコ機 1 として、他のパチンコ機との差別化をより図ることが可能となり、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。このパチンコ機 1 では、外枠 2 を遊技ホールの島設備に取付けた状態で、外枠 2 に対して本体枠 4 を前方へ開くと、本体枠 4 の後側を確認することができ、この状態で、裏カバー 5 0 5 を開くと、遊技盤 5 の後側を確認することができると共に、更に、枠基板ユニット 7 3 0 を開くと、本体枠スピーカ 5 0 3、本体枠スピーカボックス 5 0 4、循環球経路ユニット 6 0 0、球揚上ユニット 6 5 0、基板ユニット 7 3 0 の前面側、等を確認したりメンテナンスしたりす

40

50

ることができ、メンテナンス等にかかる作業性を向上させることができる。

【1542】

そして、外枠2に対して本体枠4を閉じる際に、枠基板ユニット730を閉めずに裏カバー505を閉めようとする、裏カバー505が枠基板ユニット730に干渉（当接）して閉めることができず、枠基板ユニット730の閉め忘れに気付かせることができ、枠基板ユニット730の閉め忘れを防止することができる。更に、枠基板ユニット730を閉めて裏カバー505が開いている状態や、枠基板ユニット730と裏カバー505の両方が開いている状態で、外枠2に対して本体枠4を閉じようとする、裏カバー505が外枠2に干渉（当接）して閉じることを阻止されるため、裏カバー505等が開いていることに気付かせることができ、裏カバー505等の閉め忘れを防止することができる。このようなことから、メンテナンス等の際の枠基板ユニット730や裏カバー505の閉め忘れを防止することができる。

10

【1543】

また、枠基板ユニット730と裏カバー505とが互いに干渉（当接）するようにしているため、遊技中等において振動等の何らかの理由により本体枠4から枠基板ユニット730が開こうとしても、裏カバー505に干渉する（阻止される）ことで、枠基板ユニット730が大きく開いてしまうことを回避させることができ、枠基板ユニット730が開くことによる不具合の発生を防止することができる。

【1544】

また、本体枠4に対して枠基板ユニット730を閉じた状態で、ロック手段としてのナイラッチ774を押圧してロック位置へ移動させると、枠基板ユニット730を開閉不能にロックすることができるため、振動等の何らかの理由により枠基板ユニット730が勝手に開くのを阻止することができる、枠基板ユニット730が開くことによる不具合の発生を防止することができる。また、メンテナンス等の終了時に、本体枠4に対して枠基板ユニット730を閉じた後に、ナイラッチ774によるロックをし忘れても、裏カバー505を閉じることでナイラッチ774をロック位置へ移動させてロックすることができるため、ロックのし忘れを防止することができる。

20

【1545】

更に、ロック手段としてのナイラッチ774では、ロック位置と解除位置との間で移動するようにしているため、ナイラッチ774の操作部774aの位置を確認することで、ロックされているか否かを容易に判別することができ、ロックのし忘れを防止することができる。

30

【1546】

[15-3. 第三技術的特徴]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1547】

[15-3a. 第三技術的特徴の背景]

パチンコ機のような遊技機では、遊技球が流通する球通路において、上下に延びている部位に検知孔を有する球センサを設けて、当該球通路を流通している遊技球を検知するようにしている（例えば、特許文献C：特開2016-96868号公報）。

40

【1548】

ところで、球通路において、遊技球が左右方向（又は前後方向）へ流通するような部位に、特許文献Cのような検知孔を有する球センサを設けると、検知孔の部位で通路が狭くなることで、遊技球の流通速度が低下したり球詰りが発生したりする恐れがある。そこで、球センサとして検知孔を有していないフォトセンサを使用することが考えられるが、球通路の内周形状が四角いと、遊技球が球通路の幅方向へ振れ易くなるため、遊技球が頻繁に側壁に接触することで、側面が摩耗してたり傷付いたりしてゴミや塵等の汚れが発生し易くなり、それら汚れ等によりフォトセンサの受発光を阻害して誤検知する恐れがある。

【1549】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、球通路を流通している遊技球の誤検知を

50



低減させることが可能な遊技機の提供を課題とする。

【 1 5 5 0 】

[ 1 5 - 3 b . 第三技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記球循環手段は、

遊技球が流通する球通路と、

該球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、

前記球通路は、

少なくとも前記フォトセンサが設けられている部位が、遊技球の中心よりも下側において 2 点で接するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 5 5 1 】

ここで、球通路における「遊技球の中心よりも下側において 2 点で接する」部位としては、「上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するもの（断面が V 字形状、断面が下方へ窄まる逆台形状、等）」、「遊技機の直径よりも狭い間隔で流通方向へ延出している一对の突条を有するもの」、等が挙げられる。

【 1 5 5 2 】

手段 1 の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球循環手段は、遊技球が流通する球通路と、球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、球通路は、少なくともフォトセンサが設けられている部位が、遊技球の中心よりも下側において 2 点で接するように設けられているものである（ [ 発明を実施するための形態 ] では、 [ 4 - 5 . 球揚上ユニット ] の章、図 5 2 及び図 5 3 等の記載を参照）。

【 1 5 5 3 】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が 1 以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が流通する球通路における少なくともフォトセンサの部位を、遊技球がその中心よりも下側において 2 点で接するようにしているため、フォトセンサの部位では遊技球が球通路の幅方向へ振れることはなく、遊技球が球通路の側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球通路内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 5 4 】

また、球通路における少なくともフォトセンサの部位では、遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、球通路を流通している遊技球を確実に検知することができる。

【 1 5 5 5 】

10

20

30

40

50

なお、球通路に、少なくともフォトセンサが設けられている部位に設けられ、夫々に対して遊技球が接（接触）し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部を、有するようによい。これにより、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部において、遊技球を一对の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球を一对の突条に接触させる場合と比較して、遊技球による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止してフォトセンサによる遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1556】

また、上記のように、球通路に第一形状通路部を設ける場合、球通路の第一形状通路部に一对の傾斜面を設けているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

【1557】

また、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の上流側に設けられ、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部を、有するようによい。これにより、球通路内のゴミや塵等の汚れを開口部から外部へ排出させることができるため、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができ、フォトセンサにおける汚れを起因とする遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1558】

更に、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられ、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有する第二形状通路部を、有するようによい。これにより、球通路における少なくともフォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方を、平坦な底面と一对の側壁面とからなる第二形状通路部としているため、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、球通路の軸線上に一直列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一直列に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球を停留させている部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1559】

また、球通路におけるフォトセンサが設けられている部位が、一時的に遊技球の流れが停止可能である場合は、フォトセンサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、球通路における遊技球が停留する部位での遊技球の有無を判定するようによい。ところで、入賞口等での遊技球の検知は、所定の割込み周期（例えば、4ms）ごとにフォトセンサ（球センサ）からの出力を確認し、その出力が、非検知、検知、検知、（換言すると「011」）となった場合に、遊技球を検知した（ON）と判定するようになっている。つまり、フォトセンサからの出力が「011」の時はONと判定し、「011」以外の時はOFFと判定している。しかしながら、一時的に遊技球の流れが停止するような部位（停留部）に設けられているフォトセンサにおいて、上記のような判定方法により遊技球の有無を判定するようになると、当該フォトセンサでは、停留部に遊技球が無い場合はOFFのみが発生し、停留部に遊技球が供給されている場合は短い間隔のONが多く発生し、停留部に貯留されている遊技球が一つずつ移動している（発射間隔で遊技球が移動している）場合は短い間隔のOFFが多く発生することとなる。そのため、上記のような判定方法では、停留部に遊技球が無いことを正確に判定することはできなかった。これに対して、フォトセンサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えることにより遊技球の有無を判定する。換言すると、ON（有）の判定とOFF（無

10

20

30

40

50

)の判定に、夫々閾値を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみに、ONやOFFを判定する。つまり、例えば、フォトセンサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球が停留する球通路の停留部において、遊技球の有無を確実に判定することができる。

【1560】

手段2：手段1の構成において、

「前記球通路は、

少なくとも前記フォトセンサが設けられている部位に設けられており、夫々に対して遊技球が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有する第一形状通路部を、有している」

10

ものであることを特徴とする。

【1561】

手段2の構成によると、球通路に、少なくともフォトセンサが設けられている部位に設けられ、夫々に対して遊技球が接（接触）し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一対の傾斜面を有する第一形状通路部を、有するようにしているものである（[発明を実施するための形態]では、球揚上入口通路651のV字通路部651a及び球揚上出口通路652のV字通路部652aに関する記載を参照）。

【1562】

これにより、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部において、遊技球を一対の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球を一対の突条に接触させる場合と比較して、遊技球による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止してフォトセンサによる遊技球の誤検知を低減させることができる。

20

【1563】

また、球通路の第一形状通路部に一対の傾斜面を設けているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

【1564】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記球通路は、

前記フォトセンサが設けられている部位の上流側に設けられており、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部を、有している」

30

ものであることを特徴とする。

【1565】

手段3の構成によると、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の上流側に設けられ、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部を、有するようにしているものである（[発明を実施するための形態]では、球揚上入口アース板金655及び球揚上出口アース板金656に関する記載を参照）。

40

【1566】

これにより、球通路内のゴミや塵等の汚れを開口部から外部へ排出させることができるため、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができ、フォトセンサにおける汚れを起因とする遊技球の誤検知を低減させることができる。

【1567】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記球通路は、

前記フォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられており、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、該底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面と、を有する第二形状通路部を、有している

50

」  
ものであることを特徴とする。

【1568】

ところで、球通路の形状を、遊技球の中心よりも下側において2点で接するようにすると、上述したように、遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、当該球通路において複数の遊技球が停留するような場合、それら複数の遊技球は球通路の軸線上に一列で並ぶこととなる。そのため、複数の遊技球を停留させている部材に、複数の遊技球による大きな球圧が作用することとなり、当該部材が破損し易くなる恐れがあり、破損を回避させるために当該部材を補強するとコストが増加する恐れがある。

【1569】

手段4の構成によると、球通路に、フォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられ、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有する第二形状通路部を、有するようにしているものである（[発明を実施するための形態]では、球揚上入口通路651のコ字通路部651b及び球揚上出口通路652のコ字通路部652bに関する記載を参照）。

【1570】

これにより、球通路における少なくともフォトセンサが設けられている部位の下流側又は上流側の少なくとも一方を、平坦な底面と一对の側壁面とからなる第二形状通路部としているため、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、球通路の軸線上に一列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一列に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球を停留させている部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1571】

なお、第二形状通路部は、フォトセンサの下流側にのみ設けても良いし、フォトセンサの上流側にのみ設けても良いし、フォトセンサの下流側と上流側の両方に設けても良い。フォトセンサの下流側に多くの遊技球が停留されるような球通路の場合は、第二形状通路部をフォトセンサの少なくとも下流側に設けることが望ましい。

【1572】

手段5：遊技機において、  
「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、  
該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、  
該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、  
を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、  
前記球循環手段は、  
遊技球が流通する球通路と、  
該球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、  
前記球通路は、  
前記フォトセンサが設けられている部位に設けられており、遊技球の中心よりも下側において2点で接するように夫々に対して遊技球が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部と、  
該第一形状通路部の上流側に設けられており、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部と、  
前記第一形状通路部の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられており、遊技球が

10

20

30

40

50

接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び該底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面を有する第二形状通路部と、を有する」  
ものであることを特徴とする。

【1573】

手段5の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球循環手段は、遊技球が流通する球通路と、球通路を流通している遊技球を検知するフォトセンサと、を有しており、球通路は、フォトセンサが設けられている部位に設けられており、遊技球の中心よりも下側において2点で接するように夫々に対して遊技球が接し、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部と、第一形状通路部の上流側に設けられており、遊技球の流通を妨げない大きさで下方へ開口している開口部と、第一形状通路部の下流側又は上流側の少なくとも一方に設けられており、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面を有する第二形状通路部と、を有するようになるものである。

10

【1574】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が流通する球通路における少なくともフォトセンサの部位を、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する第一形状通路部として、一对の傾斜面により遊技球がその中心よりも下側において2点で接するようにしているため、フォトセンサの部位では遊技球が球通路の幅方向へ振れることはなく、遊技球が球通路の側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球通路内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができる。球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

20

30

【1575】

また、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部では、遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、球通路を流通している遊技球を確実に検知することができる。

【1576】

また、フォトセンサが設けられている第一形状通路部において、遊技球を一对の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球を一对の突条に接触させる場合と比較して、遊技球による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止してフォトセンサによる遊技球の誤検知を低減させることができる。

40

【1577】

更に、球通路の第一形状通路部に一对の傾斜面を設けているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

【1578】

また、球通路におけるフォトセンサが設けられている第一形状通路部の上流側に開口部を設けていることから、球通路内のゴミや塵等の汚れを開口部から外部へ排出させることができるため、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができ、フォトセンサ

50

における汚れを起因とする遊技球の誤検知を低減させることができる。

【 1 5 7 9 】

また、球通路における少なくともフォトセンサが設けられている第一形状通路部の下流側又は上流側の少なくとも一方を、平坦な底面と一对の側壁面とからなる第二形状通路部としているため、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、第二形状通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、球通路の軸線上に一直線で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一直に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球を停留させている部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材の強度・剛性を必要以上に高める必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

10

【 1 5 8 0 】

このように、上記の解決手段によれば、球通路を流通している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 5 8 1 】

[ 1 5 - 3 c . 第三技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 ]

本実施形態における本体枠 4 の球発射ユニット 5 5 0 は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット 5 7 0、循環球経路ユニット 6 0 0、球揚上ユニット 6 5 0、及び球送ユニット 7 0 0 は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態における球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上入口通路 6 5 1、球揚上出口通路 6 5 2、及び球送ユニット 7 0 0 の球送通路 7 0 3 は上記解決手段の球通路に、本実施形態における V 字通路部 6 5 1 a 及び V 字通路部 6 5 2 a は上記解決手段の第一形状通路部に、本実施形態におけるコ字通路部 6 5 1 b、コ字通路部 6 5 2 b、及び球送通路 7 0 3 は上記解決手段の第二形状通路部に、本実施形態における球揚上入口アース板金 6 5 5 と球揚上出口アース板金 6 5 6 が取付けられている部位は上記解決手段の開口部に、夫々相当している。

20

【 1 5 8 2 】

[ 1 5 - 3 d . 第三技術的特徴の特徴的な作用効果 ]

以下では、球通路として球揚上ユニット 6 5 0 における球揚上出口通路 6 5 2 について作用効果を記載し、球揚上入口通路 6 5 1 においても同様の作用効果を奏するため球揚上入口通路 6 5 1 の作用効果の記載は省略する。本実施形態のパチンコ機 1 によれば、遊技盤 5 の遊技領域 5 a へ遊技球 B を発射する球発射ユニット 5 5 0 から発射された遊技球 B を、ファールユニット 5 7 0、循環球経路ユニット 6 0 0、球揚上ユニット 6 5 0、及び球送ユニット 7 0 0 により回収して球発射ユニット 5 5 0 へ供給すると共に、遊技者の持球データ（持ち球数が 1 以上）に基づいて球発射ユニット 5 5 0 から遊技球 B を発射させるようにしているパチンコ機 1（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球 B が流通する球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 の部位を、上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有する断面 V 字状の V 字通路部 6 5 2 a として、一对の傾斜面により遊技球 B がその中心よりも下側において 2 点で接するようにしているため、揚上出口センサ 6 5 4 の部位では遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 の幅方向へ振れることはなく、遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 の側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球揚上出口通路 6 5 2 内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等により揚上出口センサ 6 5 4 におけるフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、球揚上出口通路 6 5 2 を流通している遊技球 B の誤検知を低減させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

30

40

【 1 5 8 3 】

また、球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a では、遊技球 B が球揚上出口通路 6 5 2 の幅方向へ振れ

50

ることではないため、揚上出口センサ 6 5 4 (フォトセンサ) と遊技球 B との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、球揚上出口通路 6 5 2 を流通している遊技球 B を確実に検知することができる。

【 1 5 8 4 】

また、フォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a において、遊技球 B を一對の傾斜面に接触させるようにしているため、遊技球 B を一對の突条に接触させる場合と比較して、遊技球 B による接触部位の摩耗や傷付きを低減させることができ、ゴミや塵等の汚れの発生を防止して揚上出口センサ 6 5 4 による遊技球 B の誤検知を低減させることができる。

【 1 5 8 5 】

更に、球揚上出口通路 6 5 2 の V 字通路部 6 5 2 a に一對の傾斜面を設けているため、遊技球 B の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球 B との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れにより揚上出口センサ 6 5 4 への影響を低減させることができると共に、遊技球 B への汚れの付着を回避させることができる。

【 1 5 8 6 】

また、球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a の上流側に、球揚上出口アース板金 6 5 6 が取付けられている開口部を設けていることから、球揚上出口通路 6 5 2 内のゴミや塵等の汚れを当該開口部から外部へ排出させることができるため、汚れにより揚上出口センサ 6 5 4 への影響を低減させることができ、揚上出口センサ 6 5 4 における汚れを起因とする遊技球 B の誤検知を低減させることができる。

【 1 5 8 7 】

また、球揚上出口通路 6 5 2 におけるフォトセンサからなる揚上出口センサ 6 5 4 が設けられている V 字通路部 6 5 2 a の下流側又は上流側の少なくとも一方(ここでは、上流側及び下流側の両方)を、平坦な底面と一對の側壁面とからなる断面コ字状のコ字通路部 6 5 2 b 及び球送通路 7 0 3 としているため、コ字通路部 6 5 2 b 及び球送通路 7 0 3 において複数の遊技球 B が停留すると、上流側の遊技球 B により押されることで、下流側から遊技球 B が一對の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部 6 5 2 b 及び球送通路 7 0 3 において複数の遊技球 B が停留すると、千鳥状に並び、球揚上出口通路 6 5 2 や球送通路 7 0 3 の軸線上に一直列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球 B の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、軸線上で一直列に並んでいる場合と比較して、複数の遊技球 B を停留させている球送ユニット 7 0 0 の球送可動部材 7 0 5 (球止部 7 0 5 e) にかかる球圧を低減させることができ、球送可動部材 7 0 5 を破損し難くできると共に、球送可動部材 7 0 5 を過度に補強する必要はなくパチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【 1 5 8 8 】

[ 1 5 - 4 . 第四技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 5 8 9 】

[ 1 5 - 4 a . 第四技術的特徴の背景 ]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流通する球通路に球センサを設け、当該球センサによる遊技球の検知により球通路内での遊技球の有無を判定するようにしているものが提案されている(例えば、特許文献 D : 特開 2 0 1 5 - 1 8 8 5 3 7 号公報)。この特許文献 1 の技術では、球通路に間隔をあけて二つの球センサを設け、二つの球センサからの検知信号の組み合わせにより、遊技球の有無を判定するようにしている。

【 1 5 9 0 】

しかしながら、特許文献 D の技術では、球通路における所定の部位での遊技球の有無を判定するために複数の球センサを設けているため、コストが増加すると共に、判定にかかる制御手段での負荷が増加する問題があった。そこで、一つの球センサにより遊技球の有

10

20

30

40

50

無を判定することが考えられるが、遊技球の流通が一時的に停止するような部位（停留部）では、遊技球が無いことを正確に判定することが困難であった。

【1591】

そこで、以下の解決手段では、上記の実情に鑑み、遊技球が流通する通路における遊技球が一時的に停止した状態となる停留部での遊技球の有無を確実に検知することが可能な遊技機の提供を課題とする。

【1592】

[15-4b. 第四技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

10

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

該球循環手段及び前記球発射手段を制御可能な制御手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記球発射手段及び前記球循環手段は、

遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な停留部と、

該停留部で停留している遊技球を検知する球センサと、

20

を有しており、

前記制御手段は、

前記球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、前記停留部における遊技球の有無を判定して前記球循環手段を制御する」

ものであることを特徴とする。

【1593】

ここで、「停留部」としては、「球発射手段における発射レール（発射台）」、「球循環手段における球発射手段へ遊技球を一つずつ供給する球送ユニットの球送通路」、「球循環手段における遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路」、「球循環手段における遊技球を貯留する循環球経路ユニットの球貯留通路」、等が挙げられる。

30

【1594】

また、「球センサ」としては、「発光部と受光部とを有するフォトセンサ」、「誘導電流の変化を検知する誘電センサ」、「遊技球の接触を検知する接触センサ」、「磁気の変化を検知する磁気センサ」、「静電気容量の変化を検知する静電容量センサ」、等が挙げられる。停留部が複数設けられている場合は、夫々の停留部に設けられている球センサが、同じ種類であっても良いし、異なる種類であっても良い。

【1595】

ところで、従来より入賞口等での遊技球の検知は、所定の割込み周期（例えば、4ms）ごとにフォトセンサ（球センサ）からの出力を確認し、その出力が、非検知、検知、検知、（換言すると「011」）となった場合に、遊技球を検知した（ON）と判定するようにしている。つまり、フォトセンサからの出力が「011」の時はONと判定し、「011」以外の時はOFFと判定している。しかしながら、一時的に遊技球の流れが停止するような停留部に球センサを設ける場合、上記のような従来判定方法により遊技球の有無を判定するようにすると、当該球センサでは、停留部に遊技球が無い場合はOFFのみが発生し、停留部に遊技球が供給されている場合は短い間隔のONが多く発生し、停留部に貯留されている遊技球が一つずつ移動している（発射間隔で遊技球が移動している）場合は短い間隔のOFFが多く発生することとなる。そのため、従来判定方法では、停留部に遊技球が無いことを正確に判定することはできなかった。

40

【1596】

50



手段 1 の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、球循環手段及び球発射手段を制御可能な制御手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球発射手段及び球循環手段は、遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な停留部と、停留部で停留している遊技球を検知する球センサと、を有しており、制御手段は、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御するものである（〔発明を実施するための形態〕では、〔4 - 5 . 球揚上ユニット〕の章、図 5 2 及び図 5 3 等の記載を参照）。

10

## 【1597】

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が 1 以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が循環する循環球経路上における遊技球が一時的に停止可能な停留部に球センサを設け、制御手段により、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御するようにしている。換言すると、従来では、遊技球が有（ON）の条件（閾値）のみを使用して、遊技球の有無（ON/OFF）を判定しているのに対して、本手段では、ON（有）の判定とOFF（無）の判定に、夫々閾値を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみ、ONやOFFを判定している。つまり、例えば、球センサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球が停留する球通路の停留部において、遊技球の有無を確実に判定することができる。

20

## 【1598】

また、停留部における遊技球の有無を確実に判定して球循環手段を制御するようにしているため、循環球経路（停留部）において球切れが発生して持球データ（持ち球数）が有るにも関わらず遊技球を発射することができなかつたり、停留部が満タンの状態で更に遊技球が供給されることにより球循環手段の破損や球詰り等が発生したり、することを回避させることができ、遊技者に継続して遊技を楽しませることができる。

30

## 【1599】

なお、閾値は、小さすぎるとちょっとした振動等で、誤検知し制御上のノイズとなる。また、閾値は、必要以上に大きすぎると、遊技球の状態を取りこぼすことになる。従って、適切な閾値については球センサが設けられる場所によって異なるが、最小でも 10ms 以上、最大でも 300ms 以下が望ましい。また、閾値は、割込み周期の倍数に決定すると、ソフト制御上、割込み回数をカウントするだけなのでソフトの負担を減らすことができる。

## 【1600】

また、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、同じ閾値、又は、異なる閾値、で遊技球の有無を判定させるようにしても良い。これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球の有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、例えば、球発射手段に遊技球を供給する球送ユニットの球送通路のような停留部の球センサでは閾値を小さくしたり、遊技球を球送ユニットへ揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球の有無を判定することで、制御手段による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

40

## 【1601】

更に、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる閾値、で判定させるようにして

50

も良い。これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球を発射する球発射手段の発射レールのような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、制御手段による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

**【1602】**

10

また、停留部の少なくとも一部に、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有するコ字通路部を、設けるようにしても良い。これにより、遊技球が一時的に停留する停留部の少なくとも一部に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部を設けているため、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、停留部（通路）の軸線上に遊技球が一列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

20

**【1603】**

更に、球センサとしてフォトセンサを含ませるようにし、停留部における少なくともフォトセンサの部位に、夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するV字通路部を設けるようにしても良い。これにより、停留部におけるフォトセンサが設けられている部位にV字通路部を設けているため、V字通路部の一对の傾斜面に遊技球が接触することにより、フォトセンサの部位では遊技球が停留部の通路（球通路）の幅方向へ振れることはなく、遊技球が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、停留部内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

30

**【1604】**

また、上記のように、V字通路部を設ける場合、停留部における少なくともフォトセンサの部位では、V字通路部の一对の傾斜面により遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球を確実に検知することができる。

**【1605】**

更に、上記のように、V字通路部を設ける場合、V字通路部には一对の傾斜面を有しているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。なお、V字通路部は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面がV字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

40

**【1606】**

手段2：手段1の構成において、

「前記停留部は、

前記循環球経路上に複数設けられており、

50

前記制御手段は、

前記停留部に応じて、同じ前記閾値、又は、異なる前記閾値、により遊技球の有無を判定する」

ものであることを特徴とする。

【1607】

手段2の構成によると、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、同じ閾値、又は、異なる閾値、で遊技球の有無を判定させるようにするものである（[発明を実施するための形態]では、発射減算センサ554、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704等に関する記載を参照）。

【1608】

これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球の有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、例えば、球発射手段に遊技球を供給する球送ユニットの球送通路のような停留部の球センサでは閾値を小さくしたり、遊技球を球送ユニットへ揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球の有無を判定することで、制御手段による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1609】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記停留部は、

前記循環球経路上に複数設けられており、

前記制御手段は、

前記停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ前記閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる前記閾値、で判定する」

ものであることを特徴とする。

【1610】

手段3の構成によると、停留部を、循環球経路上に複数設け、制御手段により、停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる閾値、で判定させるようにするものである（[発明を実施するための形態]では、発射減算センサ554、揚上入口センサ653、揚上出口センサ654、発射手前センサ704等に関する記載を参照）。

【1611】

これにより、停留部（球センサ）に応じて、遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球を発射する球発射手段の発射レールのような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、制御手段による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

【1612】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記停留部は、

遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、該底面の幅方向両端から立設されている一対の側壁面と、を有するコ字通路部を、少なくとも一部に設けている」

ものであることを特徴とする。

【1613】

10

20

30

40

50

ところで、循環球経路における停留部では、所定の部材により遊技球の流通を一時的に停止させるようにしていることから、停留部において停留させる遊技球の数が多くなるほど、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧が大きくなり、当該部材が破損し易くなる恐れがあり、破損を回避させるために当該部材を補強するとコストが増加する恐れがある。

【1614】

手段4の構成によると、停留部の少なくとも一部に、遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面と、底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面と、を有するコ字通路部を、設けているものである（[発明を実施するための形態]では、球揚上入口通路651のコ字通路部651b及び球揚上出口通路652のコ字通路部652bに関する記載を参照）。 10

【1615】

これにより、遊技球が一時的に停留する停留部の少なくとも一部に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部を設けているため、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、停留部（通路）の軸線上に遊技球が一行で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。 20

【1616】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記球センサは、

フォトセンサを含んでおり、

前記停留部は、

夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するV字通路部を、少なくとも前記フォトセンサの部位に設けている」ものであることを特徴とする。

【1617】 30

ところで、球センサとしてフォトセンサを使用する場合、停留部におけるフォトセンサの部位の内周形状が四角いと、遊技球が停留部（球通路）の幅方向へ振れ易くなるため、遊技球が頻りに側壁に接触することで、側面が摩耗したり傷付いたりしてゴミや塵等の汚れが発生し易くなり、それら汚れ等によりフォトセンサの受発光を阻害して誤検知する恐れがある。

【1618】

手段5の構成によると、球センサとしてフォトセンサを含ませるようにし、停留部における少なくともフォトセンサの部位に、夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するV字通路部を設けているものである（[発明を実施するための形態]では、球揚上入口通路651のV字通路部651a及び球揚上出口通路652のV字通路部652a、揚上入口センサ653や揚上出口センサ654等に関する記載を参照）。 40

【1619】

これにより、停留部におけるフォトセンサが設けられている部位にV字通路部を設けているため、V字通路部の一对の傾斜面に遊技球が接触することにより、フォトセンサの部位では遊技球が停留部の通路（球通路）の幅方向へ振れることはなく、遊技球が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、停留部内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球の誤検知を低減させるこ 50

とが可能な遊技機を提供することができる。

【1620】

また、停留部における少なくともフォトセンサの部位では、V字通路部の一对の傾斜面により遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球を確実に検知することができる。

【1621】

更に、V字通路部には一对の傾斜面を有しているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサへの影響を低減させることができると共に、遊技球への汚れの付着を回避させることができる。

10

【1622】

なお、V字通路部は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面がV字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

【1623】

手段6：遊技機において、

「遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、

該球発射手段により発射された遊技球を回収して再び該球発射手段に供給する球循環手段と、

20

該球循環手段及び前記球発射手段を制御可能な制御手段と、

を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて前記球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、

前記球発射手段及び前記球循環手段は、

遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な複数の停留部と、

各該停留部で停留している遊技球を検知し、フォトセンサを含む複数の球センサと、を有しており、

前記停留部は、

30

「夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するV字通路部」が少なくとも前記フォトセンサの部位に設けられていると共に、「遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び該底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面、を有するコ字通路部」が前記V字通路部を除いた部位に設けられており、

前記制御手段は、

前記球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、前記停留部における遊技球の有無を判定して前記球循環手段を制御し、更に、「前記停留部に応じて、同じ前記閾値、又は、異なる前記閾値、により遊技球の有無を判定する」と共に、

「前記停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ前記閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる前記閾値、で判定する」ものである」

40

ことを特徴とする。

【1624】

手段6の構成によると、遊技球により遊技が行われる遊技領域を有する遊技盤と、遊技盤の遊技領域に遊技球を供給可能な球発射手段と、球発射手段により発射された遊技球を回収して再び球発射手段に供給する球循環手段と、球循環手段及び球発射手段を制御可能な制御手段と、を具備し、データ化された遊技者の持球データに基づいて球発射手段により遊技球を発射させるようにしている遊技機であって、球発射手段及び球循環手段は、遊技球が循環する循環球経路上に設けられ、一時的に遊技球の流通が停止可能な複数の停留部と、各停留部で停留している遊技球を検知しフォトセンサを含む複数の球センサと、を

50

有しており、停留部は、「夫々に対して遊技球が接し上方へ向かうに従って間隔が広がるように傾斜している一对の傾斜面を有するV字通路部」が少なくともフォトセンサの部位に設けられていると共に、「遊技球が接すると共に遊技球の直径よりも大きい幅の平坦な底面、及び底面の幅方向両端から立設されている一对の側壁面、を有するコ字通路部」がV字通路部を除いた部位に設けられており、制御手段は、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御し、更に、「停留部に応じて、同じ閾値、又は、異なる閾値、により遊技球の有無を判定する」と共に、「停留部に応じて、遊技球の有と無とを同じ閾値、又は、遊技球の有と無とを異なる閾値、で判定する」ようにしているものである。

**【1625】**

10

これにより、遊技盤の遊技領域へ遊技球を発射する球発射手段から発射された遊技球を、球循環手段により回収して球発射手段へ供給すると共に、遊技者の持球データ（例えば、持ち球数が1以上）に基づいて球発射手段から遊技球を発射させるようにした遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）において、遊技球が循環する循環球経路上における遊技球が一時的に停止可能な停留部に球センサを設け、制御手段により、球センサによる遊技球の検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、停留部における遊技球の有無を判定して球循環手段を制御するようにしている。換言すると、従来では、遊技球が有（ON）の条件（閾値）のみを使用して、遊技球の有無（ON/OFF）を判定しているのに対して、本手段では、ON（有）の判定とOFF（無）の判定に、夫々閾値を設け、閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみ、ONやOFFを判定している。つまり、例えば、球センサからの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球が停留する球通路の停留部において、遊技球の有無を確実に判定することができる。

20

**【1626】**

また、停留部における遊技球の有無を確実に判定して球循環手段を制御するようにしているため、循環球経路（停留部）において球切れが発生して持球データ（持ち球数）が有るにも関わらず遊技球を発射することができなかつたり、停留部が満タンの状態で更に遊技球が供給されることにより球循環手段の破損や球詰り等が発生したり、することを回避させることができ、遊技者に継続して遊技を楽しませることができる。

**【1627】**

30

更に、停留部（球センサ）に応じて、遊技球の有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、例えば、球発射手段に遊技球を供給する球送ユニットの球送通路のような停留部の球センサでは閾値を小さくしたり、遊技球を球送ユニットへ揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球の有無を判定することで、制御手段による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

**【1628】**

また、停留部（球センサ）に応じて、遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球を発射する球発射手段の発射レールのような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球を揚上する球揚上ユニットの球揚上入口通路や球揚上出口通路のような停留部の球センサでは遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球の停留数、等に応じて遊技球が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、制御手段による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

40

**【1629】**

更に、停留部におけるフォトセンサが設けられている部位にV字通路部を設けているため、V字通路部的一对の傾斜面に遊技球が接触することにより、フォトセンサの部位では

50

遊技球が停留部の通路（球通路）の幅方向へ振れることはなく、遊技球が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、停留部内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサの受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球の誤検知を低減させることが可能な遊技機を提供することができる。

【1630】

また、停留部におけるフォトセンサが設けられているV字通路部以外の部位に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部を設けているため、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、上流側の遊技球により押されることで、下流側から遊技球が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部において複数の遊技球が停留すると、千鳥状に並び、停留部（通路）の軸線上に遊技球が一列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球を停留させている所定の部材にかかる球圧を低減させることができ、当該部材を破損し難くすることができると共に、当該部材を過度に補強する必要はなく遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

10

【1631】

更に、停留部におけるフォトセンサの部位では、V字通路部的一对の傾斜面により遊技球が球通路の幅方向へ振れることはないため、フォトセンサと遊技球との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球を確実に検知することができる。

20

【1632】

また、V字通路部には一对の傾斜面を有しているため、遊技球の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球との接触部位よりも下方へ誘導することができる。なお、V字通路部は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面がV字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

【1633】

なお、閾値は、小さすぎるとちょっとした振動等で、誤検知し制御上のノイズとなる。また、閾値は、必要以上に大きすぎると、遊技球の状態を取りこぼすことになる。従って、適切な閾値については球センサが設けられる場所によって異なるが、最小でも10ms以上、最大でも300ms以下が望ましい。また、閾値は、割込み周期の倍数に決定すると、ソフト制御上、割込み回数をカウントするだけなのでソフトの負担を減らすことができる。

30

【1634】

このように、上記の解決手段によれば、遊技球が流通する通路における遊技球が一時的に停止した状態となる停留部での遊技球の有無を確実に検知することが可能な遊技機を提供することができる。

【1635】

40

[15-4c. 第四技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態における本体枠4の球発射ユニット550は上記解決手段の球発射手段に、本実施形態におけるファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700は上記解決手段の球循環手段に、本実施形態における循環経路Rは上記解決手段の循環球経路に、本実施形態における球発射ユニット550の球発射台552b、循環球経路ユニット600の球貯留通路604、球揚上ユニット650における球揚上入口通路651及び球揚上出口通路652、球送ユニット700の球送通路703は上記解決手段の停留部に、本実施形態における球発射ユニット550の発射減算センサ554、循環球経路ユニット600の循環球過少センサ621及び循環球過多センサ622、球揚上ユニット650における揚上入口センサ653及び揚上出口センサ

50

654、球送ユニット700の発射手前センサ704は上記解決手段の球センサに、本実施形態における発射減算センサ554、揚上入口センサ653及び揚上出口センサ654は上記解決手段のフォトセンサに、夫々相当している。

【1636】

本実施形態における球発射台552b、球揚上入口通路651のV字通路部651a、球揚上出口通路652のV字通路部652aは上記解決手段のV字通路部に、本実施形態における球貯留通路604、球揚上入口通路651のコ字通路部651b、球揚上出口通路652のコ字通路部652b、球送通路703は上記解決手段のコ字通路部に、本実施形態における枠制御基板740は上記解決手段の制御手段に、夫々相当している。

【1637】

[15-4d. 第四技術的特徴の特徴的な作用効果]

以下では、遊技球Bの流通が一時的に停止して定位置停止状態となる停留部として球揚上ユニット650における球揚上入口通路651の揚上入口センサ653について作用効果を記載し、発射減算センサ554、循環球過少センサ621、循環球過多センサ622、揚上出口センサ654、発射手前センサ704、等については同様の作用効果を奏するため、特に必要のある場合を除いて、それらの作用効果の記載は省略する。本実施形態のパチンコ機1によれば、遊技盤5の遊技領域5aへ遊技球Bを発射する球発射ユニット550から発射された遊技球Bを、ファールユニット570、循環球経路ユニット600、球揚上ユニット650、及び球送ユニット700により回収して球発射ユニット550へ供給すると共に、遊技者の持球データ(持ち球数が1以上)に基づいて球発射ユニット550から遊技球Bを発射させるようにしているパチンコ機1(所謂、封入式遊技機、管理遊技機)において、遊技球Bが循環する循環経路R上における遊技球Bが一時的に停止可能な停留部としての球揚上ユニット650の球揚上入口通路651にフォトセンサからなる揚上入口センサ653を設け、枠制御基板740により、揚上入口センサ653による遊技球Bの検知時間及び非検知時間が所定の閾値を越えると、球揚上入口通路651における遊技球Bの有無を判定して揚上モータ664の駆動を制御するようにしている。換言すると、従来では、遊技球Bの有(ON)の条件(閾値)のみを使用して、遊技球Bの有無(ON/OFF)を判定しているのに対して、本実施形態では、ON(有)の判定とOFF(無)の判定に、夫々閾値を設け、その閾値を越えて非検知や検知が連続した時にのみ、ONやOFFを判定している。つまり、例えば、揚上入口センサ653からの出力が「01111・・・」の時にはONと判定し、「10000・・・」の時にはOFFと判定するようにする。これにより、複数の遊技球Bが停留する球揚上入口通路651において、遊技球Bの有無を確実に判定することができる。

【1638】

また、球揚上入口通路651における遊技球Bの有無を確実に判定して揚上モータ664の駆動を制御するようにしているため、循環経路R(ここでは、球揚上入口通路651)において球切れが発生して持球データ(持ち球数)が有るにも関わらず遊技球Bを発射することができなかつたり、球揚上入口通路651が満タンの状態で更に遊技球Bが供給されることにより球揚上ユニット650の破損や球詰り等が発生したり、することを回避させることができ、遊技者に対して継続して遊技を楽しませることができる。

【1639】

更に、遊技球Bの流通が一時的に停止する停留部に応じて、遊技球Bの有無を判定する閾値を異ならせても良いようにしているため、球発射ユニット550に遊技球Bを供給する球送ユニット700の球送通路703のような停留部に設けられている発射手前センサ704では閾値を小さくしたり、遊技球Bを球送ユニット700へ揚上する球揚上ユニット650の球揚上入口通路651や球揚上出口通路652のような停留部に設けられている揚上入口センサ653や揚上出口センサ654では閾値を大きくしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球Bの流通速度(停止頻度)、停留される遊技球Bの停留数、等に応じて遊技球Bの有無を判定することで、枠制御基板740による制御を効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

10

20

30

40

50



## 【 1 6 4 0 】

また、遊技球 B の流通が一時的に停止する停留部に応じて、遊技球 B が有の閾値と遊技球 B が無の閾値とを、異ならせても良いようにしているため、例えば、遊技球 B を発射する球発射ユニット 5 5 0 の球発射台 5 5 2 b のような停留部に設けられている発射減算センサ 5 5 4 では遊技球 B が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり、遊技球 B を揚上する球揚上ユニット 6 5 0 の球揚上入口通路 6 5 1 や球揚上出口通路 6 5 2 のような停留部に設けられている揚上入口センサ 6 5 3 や揚上出口センサ 6 5 4 では遊技球 B が有の閾値と遊技球 B が無の閾値とを異なるようにしたり、することが可能となる。従って、停留部における遊技球 B の流通速度（停止頻度）、停留される遊技球 B の停留数、等に応じて遊技球 B が有の閾値と遊技球が無の閾値とを同じにしたり異ならせたりして判定することで、枠制御基板 7 4 0 による制御を停留部に合わせて効率良く行わせることができ、制御にかかる負荷を軽減させることができる。

10

## 【 1 6 4 1 】

更に、球揚上入口通路 6 5 1 におけるフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 が設けられている部位に V 字通路部 6 5 1 a を設けているため、V 字通路部 6 5 1 a の一对の傾斜面に遊技球 B が接触することにより、揚上入口センサ 6 5 3 の部位では遊技球 B が球揚上入口通路 6 5 1 の幅方向へ振れることはなく、遊技球 B が側壁に接触して側壁が摩耗したり傷付いたりすることでゴミや塵等の汚れが発生することを回避させることができる。従って、球揚上入口通路 6 5 1 内におけるゴミや塵等の汚れを可及的に低減させることができるため、汚れ等によりフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 の受発光が阻害されることで誤検知が発生してしまうのを防止することができ、停留部で停留している遊技球 B の誤検知を低減させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

## 【 1 6 4 2 】

また、球揚上入口通路 6 5 1 におけるフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 が設けられている V 字通路部 6 5 1 a 以外の部位に、平坦な底面と一对の側壁面とからなるコ字通路部 6 5 1 b を設けているため、コ字通路部 6 5 1 b において複数の遊技球 B が停留すると、上流側の遊技球 B により押されることで、下流側から遊技球 B が一对の側壁面に対して交互に接触するように並ぶこととなる。つまり、コ字通路部 6 5 1 b において複数の遊技球 B が停留すると、千鳥状に並び、球揚上入口通路 6 5 1 の軸線上に遊技球 B が一列で並ぶことはない。従って、下流側への遊技球 B の球圧の一部を、接触している側壁面へ交互に逃がすことができるため、遊技球 B を停留させている揚上スパイラルシャフト 6 6 1 にかかる球圧を低減させることができ、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を破損し難くすることができると共に、揚上スパイラルシャフト 6 6 1 を過度に補強する必要はなくパチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

30

## 【 1 6 4 3 】

更に、球揚上入口通路 6 5 1 におけるフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 の部位では、V 字通路部 6 5 1 a の一对の傾斜面により遊技球 B が球揚上入口通路 6 5 1 の幅方向へ振れることはないため、揚上入口センサ 6 5 3 と遊技球 B との位置関係を一定にすることができ、当該位置関係のズレによる誤検知をなくして、遊技球 B を確実に検知することができる。

40

## 【 1 6 4 4 】

また、球揚上入口通路 6 5 1 の V 字通路部 6 5 1 a には一对の傾斜面を有しているため、遊技球 B の接触によりゴミや塵等の汚れが発生しても、当該傾斜面により汚れを遊技球 B との接触部位よりも下方へ誘導することができ、汚れによりフォトセンサからなる揚上入口センサ 6 5 3 への影響を低減させることができると共に、遊技球 B への汚れの付着を回避させることができる。なお、V 字通路部 6 5 1 a は、一对の傾斜面を有しているものであれば良く、一对の傾斜面の下端同士が繋がった断面が V 字形状の通路であっても良いし、断面が下方へ窄まる逆台形状の通路であっても良い。

## 【 1 6 4 5 】

[ 1 5 - 5 . 第五技術的特徴 ]

50

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1646】

[15-5a. 第五技術的特徴の背景]

パチンコ機のような遊技機として、遊技中は内部に封入されている多数の遊技球を循環させ、遊技者が遊技球に触れることのない遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）が知られている（例えば、特許文献X：特開2020-162850号公報）。この特許文献Xのような遊技機では、遊技盤の遊技領域に打ち込まれた遊技球を球循環手段により回収して、球発射手段へ供給するようにしている。

【1647】

このような、所謂、封入式遊技機は、現在普及しておらず、普及してゆく過程において従来型のパチンコ機用の鳥設備において従来型のパチンコ機と混在されることが予想される。 10

【1648】

このため所謂、封入式遊技機においても、遊技機裏面上方で、供給球が流れ、遊技機の裏面下方で回収球が流れる環境に置かれる。このため、上方からは遊技球や遊技球などから発生した金属粉や、さらには入れ替え作業で回収し忘れたネジなどが落ちてくる。

【1649】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1650】

[15-5b. 第五技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技機内に遊技球を封入し、遊技機内部を循環する遊技球で遊技を行う遊技機において、

前記遊技機は遊技機枠に遊技盤を収容するものであり、前記遊技機枠は前記遊技盤を上方から保護する上面カバーと、後方から保護する後面カバーと、を備え、

前記上面カバーの上面は球形である遊技球は後方に流下させるが、非球形の部材は前記上面カバーの上面に滞留させ得る緩斜面を備えた」ことを特徴とする。

【1651】

ここで、「遊技機内に遊技球を封入し、遊技機内部を循環する遊技球で遊技を行う遊技機」とは封入式パチンコ機や、循環式パチンコ機、管理遊技機と呼ばれる遊技機が相当する。 30

【1652】

また、「上面カバー」、「後面カバー」としては、合成樹脂からなる板状の部材などが挙げられる。「後面カバー」に関しては、メンテナンスのためには開閉できるほうが望ましいが、防犯の観点からは容易に開閉できないのが望ましい。

【1653】

緩斜面としては水平面から数度～15度程度の角度であり、それよりも深い角度の場合非球形の形状のネジや、金属粉などが滑り落ちることが考えられるため適さない。

【1654】

手段1の構成によると、遊技機内に遊技球を封入し、遊技機内部を循環する遊技球で遊技を行う遊技機において、前記遊技機は遊技機枠に遊技盤を収容するものであり、前記遊技機枠は前記遊技盤を上方から保護する上面カバーと、後方から保護する後面カバーと、を備え、前記上面カバーの上面は球形である遊技球は後方に流下させるが、非球形の部材は前記上面カバーの上面に滞留させ得る緩斜面を備えたものである（[発明を実施するための形態]では、[4-1. 本体枠ベースユニット]の章、図22乃至図24等の記載を参照）。 40

【1655】

上記のように構成すると、例えば球供給路から落ちてきた遊技球は上面カバーの上面を流下し、そのまま落下して遊技球の回収通路に落下して回収されるだけなので問題は生じ 50

ない。また金属粉やねじなどは緩斜面であるので流下せず、上面から保護するカバーの上面に留まる。このため、回収通路にねじなどの異物が落ちて、遊技球の回収を妨げるなどの不都合を生じない。

【1656】

以上のように緩斜面とすることによって、落下してきた物が選択的に流下したり留まったりする。つまり、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理可能となる。

【1657】

本手段の実施例においては上面から保護するカバーの上面の傾斜は水平面から2.00度となっており、パチンコ機の設置状態での所謂寝かせ（一般的に0.75度程度後傾）を考慮すると2.75度の下り傾斜となる。

10

【1658】

なお、遊技盤を収容する遊技機枠の保護カバーには発熱する遊技盤の放熱のために通風孔は必須であるが、この通風孔は後面カバーに設けるが、上面カバーには設けないことが望ましい。上面カバーに通風孔を設けないことで、金属粉による遊技盤の電気部品に対する悪影響を防ぐことができる。また、通風孔による凹凸によって遊技球の流下を妨げない。

【1659】

さらに、上面カバーが樹脂の射出成型機で成型される場合、上面カバーの上面には樹脂を金型に注入する所謂ゲートを設けないことが望ましい。ゲートを設けると凹凸が生じ、遊技球の流下を妨げる可能性があるからである。

20

【1660】

また、上面カバーが樹脂の射出成型機で成型される場合、ゲートと同様に、金型から成型品を押し出すための生じるイジェクタピンの痕を設けないのが望ましい。当然、イジェクタピンの痕も少ないながらも凹凸を生じ、遊技球の流下を妨げる可能性があり、また、清掃を行った際に金属粉が入り込んで見栄えが悪くなる。

【1661】

このように上面カバーの上面を極力平滑に維持することで本発明の効果である、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理することがより良く発揮できる。

【1662】

手段2：手段1の構成において、

30

「前記上面カバーの上面には通風孔を設けず、前記後面カバーに通風孔を設けたこと」を特徴とする。

【1663】

手段2の構成によると、上面カバーの上面には通風孔を設けず、後面カバーに通風孔を設けたものである。つまり、通風孔は発熱する遊技盤の放熱のために、遊技盤を収容する遊技機枠の保護カバーには必須の構成であるが、この通風孔は後面カバーに設けるが、上面カバーには設けないことが望ましい（[発明を実施するための形態]では、通風孔502fに関する記載を参照）。

【1664】

このように構成することにより、上面カバーの上面に通風孔を設けないことで、落下してくる金属粉による遊技盤の電気部品に対する悪影響を防ぐことができる。また、通風孔による凹凸によって遊技球の流下を妨げない。

40

【1665】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記上面カバーは樹脂製であり、前記上面カバーの上面には樹脂の注入口を設けないこと」を特徴とする。

【1666】

手段3の構成によると、上面カバーを樹脂製とし、上面カバーの上面には樹脂の注入口を設けないようにしたものである（[発明を実施するための形態]では、本体枠ベース501の上面カバー502aに関する記載を参照）。

50

## 【 1 6 6 7 】

このように構成することにより、樹脂の注入口（所謂ゲート）により生じる凹凸を上面カバーの上面には生じないため、遊技球の流下を妨げない。

## 【 1 6 6 8 】

手段 4：手段 1 から手段 3 までの何れか一つの構成において、

「前記上面カバーは樹脂製であり、前記上面カバーの上面にはイジェクタピンの痕を設けないこと」を特徴とする。

## 【 1 6 6 9 】

手段 4 の構成によると、上面カバーを樹脂製とし、上面カバーの上面にはイジェクタピンの痕を設けないようにしたものである（〔発明を実施するための形態〕では、上面カバー 5 0 2 a に関する記載を参照）。 10

## 【 1 6 7 0 】

このように構成することにより、射出成型の際に金型から成型品を押し出す際のイジェクタピンの痕を設けないことから上面カバーの上面の平滑度が向上する。イジェクタピンの痕は、そんなに大きな凹凸にはならないのであるが、イジェクタピンの痕を設けないことで遊技球の流下を妨げない。また清掃の際もイジェクタピンの痕の凹凸がないことから金属粉等が入り込まず見栄えが良くなる。

## 【 1 6 7 1 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記遊技機枠は、遊技場島設備に固定される外枠と、該外枠に軸支された遊技盤収容枠を備え、前記上面カバーは前記遊技盤収容枠と一体的に成型されること」を特徴とする。 20

## 【 1 6 7 2 】

手段 5 の構成によると、遊技機枠は、遊技場島設備に固定される外枠と、外枠に軸支された遊技盤収容枠を備え、上面カバーは遊技盤収容枠と一体的に成型されているものである（〔発明を実施するための形態〕では、本体枠ベース 5 0 1 に関する記載を参照）。

## 【 1 6 7 3 】

このように構成することにより、一体的に成型することによる組み立て工数の節約や、遊技盤収容枠（本体枠）全体の強度の向上が可能となる。

## 【 1 6 7 4 】

手段 6：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、 30

「遊技盤収容枠に前記遊技盤を収容したときに、前記上面カバーは、その内側に前記遊技盤と接し、位置決めを行うための位置決め部を備えたこと」を特徴とする。

## 【 1 6 7 5 】

手段 6 の構成によると、遊技盤収容枠に遊技盤を収容したときに、上面カバーは、その内側に遊技盤と接し、位置決めを行うための位置決め部を備えているものである（〔発明を実施するための形態〕では、突当面 5 0 2 j に関する記載を参照）。

## 【 1 6 7 6 】

このように構成することにより、遊技盤と上面カバーの位置関係がしっかりと固定され、遊技盤収容枠の遊技盤を保護する目的を發揮することができる。 40

## 【 1 6 7 7 】

このように、上記の解決手段によれば、遊技機上方から落下してくる物体を適切に処理可能な遊技機を提供することができる。

## 【 1 6 7 8 】

## 〔 1 5 - 5 c . 第五技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 〕

本実施形態の遊技盤 5 における本体枠 4 は上記解決手段の遊技盤収容枠に、本実施形態における本体枠ベース 5 0 1 の上面カバー 5 0 2 a は上記解決手段の上面カバーに、本実施形態における後面カバー 5 0 2 b は上記解決手段の後面カバーに、本実施形態における通風孔 5 0 2 f は上記解決手段の通風孔に、夫々相当している。

## 【 1 6 7 9 】

## [ 15 - 5 d . 第五技術的特徴の特徴的な作用効果 ]

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、本体枠 4 に収納された遊技盤 5 を上方から保護する本体枠ベース 5 0 1 の上面カバー 5 0 2 a において、その上面を後ろ下がりの緩斜面としているので、パチンコ機 1 の上方から落下してくる遊技球 B、金属粉、ネジ等を適切に処理可能である。具体的には球形である遊技球 B に関しては上面カバー 5 0 2 a の上面を流下させてパチンコ機 1 下に落下させ得るので、遊技球 B はそのまま回収されてトラブルを生じない。また、非球形である、金属粉やネジ等は流下させずに上面カバー 5 0 2 a 上に留めることができるため、やはりトラブルを発生しない。

## 【 1680 】

また、この上面カバー 5 0 2 a の上面には通風孔 5 0 2 f は設けない。これにより、通風孔 5 0 2 f からの金属粉、ネジ等の侵入を防ぎ、遊技盤 5 の電気部品などに悪影響を与えない。

## 【 1681 】

更には、射出成形機で成形される上面カバー 5 0 2 a の上面には、成形を行う際の溶融樹脂を金型に注入するためのゲートを設けていない。これにより、上面カバー 5 0 2 a の上面にはゲート由来の凹凸は生じないため、遊技球 B の流下を妨げない。

## 【 1682 】

同様に、射出成形された本体枠ベース 5 0 1 を金型から取外す際のイジェクタピンの痕を設けないように配慮されている。通常、イジェクタピンの痕は、バリを適切に処理することによって遊技球 B の流下を妨げる可能性は少ないが、金属粉等が堆積した上面カバー 5 0 2 a の上面を清掃するなどの際にイジェクタピンの痕に残り、美観を損なう可能性がある。このためイジェクタピンの痕を設けないことにより、清掃により簡単に美観を取り戻すことができる。

## 【 1683 】

また、この上面カバー 5 0 2 a は本体枠ベース 5 0 1 と一体的に成形されている。このように成形することにより組み立て工数の節約と本体枠ベースユニット 5 0 0 (遊技盤収容枠) 全体の強度の向上が可能となる。

## 【 1684 】

そして、上面カバー 5 0 2 a はその上面で、内部に収容した遊技盤 5 を保護するだけでなく、その内側に遊技盤 5 と接して遊技盤 5 の位置決めを行う位置決め部 (突当部 5 0 2 j) を有している。これにより遊技盤 5 と上面カバー 5 0 2 a の位置関係が固定され、遊技盤 5 を保護するという遊技盤収容枠 (本体枠 4) の目的を発揮できる。

## 【 1685 】

また、上面カバー 5 0 2 a の上面には、補強のためのリブを設けていない、これにより、リブにより清掃がし難くなることがなく、メンテナンスが楽になる。なお、上面カバー 5 0 2 a の上面を覆うように他の部材 (例えば、枠体 5 0 1 a、外枠 2、等) があり、異物が落ちてこない部位に関してはリブを設けても差し支えない。

## 【 1686 】

## [ 15 - 6 . 第六技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

## 【 1687 】

## [ 15 - 6 a . 第六技術的特徴の背景 ]

近年では、環境問題を背景とした資源の有効利用が更に重要性を増している。そのような観点から、遊技機では、より多く部品をリサイクル可能な材質で形成する開発が進められている。またその一方で、遊技機を設置している遊技ホール (遊技店) での機種の入替サイクルが短くなっており、遊技機の廃棄・解体数は増加傾向にある。そのため、遊技機の分解及び分別に掛かる負担は大きくなっており、その作業を少しでも軽減させたい要望がある。

## 【 1688 】

例えば、特許文献 Y (特開 2017 - 018185 号公報) に示すような従来の遊技機

10

20

30

40

50

では、分解するために、入球口として複数の一般入賞口が設けられているサイドユニット（入球ユニット）を前方へ引っ張って遊技パネルから取外そうとすると、入球ユニットが撓むことで遊技パネルの位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾いてしまい、分解作業に手間がかかる問題があった。

【1689】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1690】

[15-6b. 第六技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、

該第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備える」ことを特徴とするものである。

【1691】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1692】

また、「入球口」としては、第一構成部材に設けられていても良いし、第二構成部材に設けられていても良い。

【1693】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1694】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備えているものである（[発明を実施するための形態]では、[12-1. 第二実施形態のサイドユニット]の章、及び、図103乃至図105等の記載を参照）。

【1695】

これにより、第一取付孔を介して取付ビスにより遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材に、第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とで構成されている入球ユニットの剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一取付孔を介して遊技パネルにねじ込まれている取付ビスを取外して入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで入球ユニットが撓むことはないため、遊技パネルの位置決孔に対して入球ユニット（第一構成部材）の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 9 6 】

また、第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けているため、前方から第二構成部材を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

## 【 1 6 9 7 】

なお、第一構成部材における遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込むことで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

## 【 1 6 9 8 】

また、第二構成部材を、開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられているものとしても良い。これにより、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させているため、第二構成部材を遊技パネルの前面や後面へ突出させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの前方や後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

## 【 1 6 9 9 】

更に、第二構成部材を、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有するようにしても良い。これにより、第二構成部材に遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性をより高めることができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能な遊技機を提供することができる。

## 【 1 7 0 0 】

また、上記のように、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させていると共に、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を設けているため、球通路を遊技パネルの後面よりも後方に設ける場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

## 【 1 7 0 1 】

また、位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けるようにすることが望ましい。これにより、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

## 【 1 7 0 2 】

ところで、剛性の低い従来の入球ユニットに複数の位置決突起を長手方向へ離隔して設ける場合、分解作業の際に入球ユニットを前方へ引っ張ると、入球ユニットの中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる。これに対して、上記のように、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設ける場合、第一構成部材に第二構成部材を取付けていることで入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離

10

20

30

40

50

隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1703】

更に、入球口を、遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように第一構成部材に設けることが望ましい。これにより、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

【1704】

また、第二構成部材に、第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の入球口と、複数の入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有するようにしても良い。これにより、前方へ突出している複数の入球口の前端同士を平板状の前板により繋いでいる第二構成部材を、第一取付孔を介して遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを構成するようにしているため、従来の入球ユニットよりも剛性を高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【1705】

また、第一構成部材に、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有するようにしても良い。これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、第一取付孔を介して第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。この際に、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とによる入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットの剛性よりも高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【1706】

手段2：手段1の構成において、

「前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられている」

ものであることを特徴とする。

【1707】

手段2の構成によると、第二構成部材は、開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800の第二構成部材2812に関する記載を参照）。

【1708】

これにより、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させているため、第二構成部材を遊技パネルの前面や後面へ突出させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの前方や後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1709】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられていると共に、該第一構成部材との間で前記入球口に入球した遊技球を前記遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有している」

ものであることを特徴とする。

【1710】

手段3の構成によると、第二構成部材は、開口内に突出するように第一構成部材の後側

10

20

30

40

50



から取付けられていると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット2800の第二構成部材2812に関する記載を参照）。

【1711】

これにより、第二構成部材に遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性をより高めることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

10

【1712】

また、第一構成部材の裏側から取付けられる第二構成部材を、遊技パネルの開口内に突出させていると共に、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を設けているため、球通路を遊技パネルの後面よりも後方に設ける場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1713】

なお、球通路に流通している遊技球を検知する球センサを設ける場合は、球センサを遊技パネルの板厚内（開口内）に設けることが望ましい。或いは、球センサを後方に設けられる演出装置（可動役物）よりも下方に設けることが望ましい。これらにより、球センサが演出装置の妨げとなることはなく、可動役物可動範囲をより大きくすることが可能となる。

20

【1714】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記位置決突起は、前記第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1715】

手段4の構成によると、位置決突起は、第一構成部材の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット2800の第一構成部材2811に関する記載を参照）。

30

【1716】

これにより、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1717】

ところで、剛性の低い従来の入球ユニットに複数の位置決突起を長手方向へ離隔して設ける場合、分解作業の際に入球ユニットを前方へ引っ張ると、入球ユニットの中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうとする力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる。これに対して、本構成では、上記のように、第一構成部材に第二構成部材を取付けていることで入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

40

【1718】

50

手段 5：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「前記入球口は、前記遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように前記第一構成部材に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1719】

手段 5 の構成によると、入球口は、遊技パネルの前面よりも前方へ突出するように第一構成部材に設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット 2800 の第一構成部材 2811 に関する記載を参照）。

【1720】

これにより、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をし易くすることができる。

10

【1721】

手段 6：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「前記第二構成部材は、前記第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の前記入球口と、複数の該入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有している」

ものであることを特徴とする。

【1722】

手段 6 の構成によると、第二構成部材は、第一構成部材の前面よりも前方へ突出している複数の入球口と、複数の入球口の前端同士を繋いでいる平板状の前板と、を有しているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット 2800 D の第二構成部材 2812 A に関する記載を参照）。

20

【1723】

これにより、前方へ突出している複数の入球口の前端同士を平板状の前板により繋いでいる第二構成部材を、第一取付孔を介して遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを構成するようにしているため、従来の入球ユニットよりも剛性を高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【1724】

手段 7：手段 1 から手段 6 までの何れか一つの構成において、

「前記第一構成部材は、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有している」

ものであることを特徴とする。

30

【1725】

手段 7 の構成によると、第一構成部材は、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有しているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット 2800 の第一構成部材 2811 に関する記載を参照）。

【1726】

これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、第一取付孔を介して第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。この際に、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けているため、第一構成部材と第二構成部材とによる入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットの剛性よりも高めることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

40

【1727】

手段 8：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

50

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、

該第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、  
を備え、

前記第一構成部材は、前記位置決突起が突出していると共に前記第一取付孔が貫通しており前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有し、前記位置決突起が前記台板の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられていると共に、前記入球口が前記台板の前面よりも前方へ突出するように設けられており、

前記第二構成部材は、前記開口内に突出するように前記第一構成部材の後側から取付けられていると共に、該第一構成部材との間で前記入球口に入球した遊技球を前記遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有している」  
ものであることを特徴とする。

#### 【1728】

手段8の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部材と、第一構成部材に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、を備え、第一構成部材は、位置決突起が突出していると共に第一取付孔が貫通しており遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有し、位置決突起が台板の長手方向へ離隔するように少なくとも二つ設けられていると共に、入球口が台板の前面よりも前方へ突出するように設けられており、第二構成部材は、開口内に突出するように第一構成部材の後側から取付けられていると共に、第一構成部材との間で入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を有しているものである。

#### 【1729】

これにより、第一構成部材に平板状の台板を設けているため、台板を貫通している第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで第一構成部材を遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材に、遊技パネルの面に沿って遊技球を流下させる球通路を設けていることから、当該球通路の部位の断面がコ字状となっているため、球通路の存在により第二構成部材の剛性を高めることができる。そして、台板を平板状としていることから第一構成部材の剛性が低くなることがあるが、球通路により剛性が高められている第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けて入球ユニットを形成しているため、入球ユニットの剛性を従来の入球ユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一取付孔を介して遊技パネルにねじ込まれている取付ビスを外して入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで入球ユニットが撓むことはないため、遊技パネルの位置決孔に対して入球ユニット（第一構成部材）の位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【1730】

ところで、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材を前方へ引っ張ると、第一構成部材の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起が傾こうと

10

20

30

40

50

する力が作用し、遊技パネルの位置決孔から位置決突起が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本構成では、上述したように、第一構成部材の後側から第二構成部材を取付けて入球ユニットを形成しており、当該入球ユニットの剛性が高められているため、入球ユニットを前方へ引っ張っても、入球ユニットが撓んで長手方向へ離隔している位置決突起が傾くことはなく、遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 7 3 1 】

更に、複数の入球口を遊技パネルの前面よりも前方へ突出させているため、遊技機の分解作業において、遊技パネルから取外すために入球ユニットを前方へ引っ張る際に、入球口を掴んで引っ張ることができ、入球ユニットの取外作業をしやすくすることができる。

10

【 1 7 3 2 】

また、第二構成部材を、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材の後側から取付けているため、前方から第二構成部材を取付けている取付ビスを見え難くすることができる。

【 1 7 3 3 】

また、第一構成部材と第二構成部材との間に入球口に入球した遊技球を遊技パネルの面に沿って流下させる球通路を、遊技パネルの開口内に突出するように設けているため、従来の入球ユニットのように入球口に入球した遊技球を遊技パネルの後面よりも後方へ誘導し遊技パネルの後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、遊技パネルの板厚を有効利用することができ、遊技パネルの後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体やLED基板や可動役物のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

20

【 1 7 3 4 】

更に、第一構成部材における複数の位置決突起を、第一構成部材の長手方向へ離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【 1 7 3 5 】

なお、第一構成部材における遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けるようにすると、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込むことで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

【 1 7 3 6 】

このように、上記の解決手段によれば、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 7 3 7 】

[ 1 5 - 6 c . 第六技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 ]

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100のパネル板1110は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の開口に、本実施形態における位置決孔1113は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口2001、第一構成部材2811の球受部2811b、及び第二構成部材2812の球受部2812cは上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット2800、サイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、サイドユニット2800F、サイドユニット2800Gは上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

40

【 1 7 3 8 】

また、本実施形態における第一構成部材2811及び第一構成部材2811Aは上記解決手段の第一構成部材に、本実施形態における台板2811aは上記解決手段の台板に、本実施形態における位置決突起2811cは上記解決手段の位置決突起に、本実施形態に

50

おける取付孔 2811d は上記解決手段の第一取付孔に、本実施形態における第二構成部材 2812 及び第二構成部材 2812A は上記解決手段の第二構成部材に、本実施形態における球通路 2812a 及び球通路 2812f は上記解決手段の球通路に、本実施形態における前板 2812d は上記解決手段の前板に、本実施形態における第二構成部材 2812 の取付孔は上記解決手段の第二取付孔に、夫々相当している。

#### 【1739】

[15-6d. 第六技術的特徴の特徴的な作用効果]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット 2800、サイドユニット 2800B、サイドユニット 2800C、サイドユニット 2800D、サイドユニット 2800E、サイドユニット 2800F、及びサイドユニット 2800G の特徴として、サイドユニット 2800 を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に取付けられるサイドユニット 2800 において、第一構成部材 2811 に平板状の台板 2811a を設けているため、台板 2811a を貫通している取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込んで第一構成部材 2811 をパネル板 1110 の前面に取付けることで、台板 2811a によりパネル板 1110 の開口部 1112 を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口部 1112 を通して遊技パネル 1100 の後方の部材を台板 2811a により隠すことが可能となり、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。一方、第二構成部材 2812 に、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の面に沿って遊技球 B を流下させる球通路 2812a を設けていることから、当該球通路 2812a の部位の断面がコ字状となっているため、球通路 2812a の存在により第二構成部材 2812 の剛性を高めることができる。そして、台板 2811a を平板状としていることから第一構成部材 2811 の剛性が低くなることがあるが、球通路 2812a により剛性が高められている第二構成部材 2812 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2811 の後側から取付けてサイドユニット 2800 を形成しているため、サイドユニット 2800 の剛性を従来のサイドユニットよりも高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機 1（遊技盤 5）の分解作業において、取付孔 2811d を介して遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込まれている取付ビスを取外してサイドユニット 2800 を前方へ引っ張った時に、サイドユニット 2800 の剛性が高められていることでサイドユニット 2800 が撓むことはないため、パネル板 1110 の位置決孔 1113 に対してサイドユニット 2800 における第一構成部材 2811 の位置決突起 2811c が傾くことはなく、パネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1740】

ところで、サイドユニット 2800 では、第一構成部材 2811 における複数の位置決突起 2811c を、第一構成部材 2811 の長手方向へ離隔するように設けているため、分解作業の際に第一構成部材 2811 を前方へ引っ張ると、第一構成部材 2811 の中央が前方へ移動するように湾曲状に撓むこととなり、その撓みにより長手方向へ離隔している位置決突起 2811c の先端同士が互いに接近するように夫々の位置決突起 2811c が傾こうとする力が作用し、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の位置決孔 1113 から位置決突起 2811c が抜けなくなる恐れがある。しかしながら、本実施形態では、上述したように、第一構成部材 2811 の後側から第二構成部材 2812 を取付けてサイドユニット 2800 を形成しており、当該サイドユニット 2800 の剛性が高められているため、サイドユニット 2800 を前方へ引っ張っても、サイドユニット 2800 が撓んで長手方向へ離隔している位置決突起 2811c が傾くことはなく、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800 を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1741】

更に、サイドユニット 2800 よれば、複数の球受部 2811b（一般入賞口 2001）を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面よりも前方へ突出させているた

め、パチンコ機 1 の分解作業において、パネル板 1 1 1 0 から取外すためにサイドユニット 2 8 0 0 を前方へ引っ張る際に、球受部 2 8 1 1 b を掴んで引っ張ることができ、サイドユニット 2 8 0 0 の取外作業をしやすくすることができる。

【 1 7 4 2 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 よれば、第二構成部材 2 8 1 2 を、その取付孔を介して取付ビスにより第一構成部材 2 8 1 1 の後側から取付けているため、前方から第二構成部材 2 8 1 2 を取付けている取付ビスを見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。

【 1 7 4 3 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 よれば、第一構成部材 2 8 1 1 と第二構成部材 2 8 1 2 との間に球受部 2 8 1 1 b (一般入賞口 2 0 0 1) に入球した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下させる球通路 2 8 1 2 a を、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に突出するように設けているため、従来のサイドユニットのように一般入賞口 2 0 0 1 に入球した遊技球 B を遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の後面よりも後方へ誘導し遊技パネル 1 1 0 0 の後面よりも後方において球通路を設けて下方へ流下させる場合と比較して、パネル板 1 1 1 0 の板厚を有効利用することができ、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) の後方の空スペースを確保し易くすることができる。従って、当該空スペースに装飾体や LED 基板や可動役物 (裏下演出ユニット 3 5 0 0) のような演出装置を設けることが可能となり、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 7 4 4 】

更に、サイドユニット 2 8 0 0 によれば、第一構成部材 2 8 1 1 における複数の位置決突起 2 8 1 1 c を、第一構成部材 2 8 1 1 の長手方向へ離隔するように設けているため、サイドユニット 2 8 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けた時に、サイドユニット 2 8 0 0 がパネル板 1 1 1 0 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2 8 0 0 をパネル板 1 1 1 0 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【 1 7 4 5 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 によれば、第一構成部材 2 8 1 1 における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けるための取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けるようにしているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けてパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 7 4 6 】

[ 1 5 - 7 . 第七技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 7 4 7 】

[ 1 5 - 7 a . 第七技術的特徴の背景 ]

近年では、環境問題を背景とした資源の有効利用が更に重要性を増している。そのような観点から、遊技機では、より多く部品をリサイクル可能な材質で形成する開発が進められている。またその一方で、遊技機を設置している遊技ホール (遊技店) での機種の入替えサイクルが短くなっており、遊技機の廃棄・解体数は増加傾向にある。そのため、遊技機の分解及び分別に掛かる負担は大きくなっており、その作業を少しでも軽減させたい要望がある。

【 1 7 4 8 】

例えば、特許文献 Y (特開 2 0 1 7 - 0 1 8 1 8 5 号公報) に示すような従来の遊技機では、分解するために、入球口として複数の一般入賞口が設けられているサイドユニット (入球ユニット) を前方へ引っ張って遊技パネルから取外そうとすると、入球ユニットの位置決突起が遊技パネルの位置決孔に挿入されているため、位置決孔の内面との抵抗によ

10

20

30

40

50

り位置決突起が抜け難く、分解作業に手間がかかる問題があった。

【1749】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【1750】

[15-7b. 第七技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記遊技パネルは、

前面側から後面側へ遊技球が流通可能な開口領域を有しており、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記開口領域のうち前記入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられると共に、前記開口領域のうち前記入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域に前記入球ユニットの外縁の一部が重なるように前記遊技パネルに取付けられる」  
ものであることを特徴とする。

【1751】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せずに、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1752】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1753】

更に、「開口領域」としては、「遊技パネルを貫通しており、内周面が全周に亘って繋がっている孔状のもの」、「遊技パネルを貫通していると共に、一部が遊技パネルの側面へ開放されている切欠状のもの」、等が挙げられる。また、「開口領域」としては、入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域と、入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域（アウト口）と、を有し、特定開口領域が普通開口領域と繋がっていても良いし、特定開口領域が普通開口領域と繋がらずに独立しているものとしても良い。

【1754】

また、「入球ユニット」としては、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる第一構成部材と、第一構成部材の後側から取付けられる第二構成部材と、で少なくとも構成されており、第一構成部材又は第二構成部材に入球口が設けられているもの」、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる平板状の台板と、台板から前方へ突出していると共に上方及び後方へ開放されており入球口を形成している球受部と、で少なくとも構成されているもの」、「遊技パネルを貫通している普通開口領域を前方から塞ぐように遊技パネルの前面に取付けられる平板状の台板と、台板を貫通している入球口と、で少なくとも構成されているもの」、等が挙げられる。

【1755】

更に、「球排出口に重なる入球ユニットの外縁の一部」としては、当該部位が正面視において球排出口と重なっているものであれば良く、当該部位を構成している外縁が遊技パネルの前面と接していても良いし、外縁が遊技パネルの面から離れていても良い。

【1756】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可

10

20

30

40

50

能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、遊技パネルは、前面側から後面側へ遊技球が流通可能な開口領域を有しており、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、開口領域のうち入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられると共に、開口領域のうち入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域に入球ユニットの外縁の一部が重なるように遊技パネルに取付けられるものである（〔発明を実施するための形態〕では、〔12-3. 第三実施形態のサイドユニット等〕の章、図112及び図114等の記載を参照）。

**【1757】**

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの開口領域のうち普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネルの普通開口領域を入球ユニットにより前方から塞ぐようにしているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の一部が開口領域のうち特定開口領域と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該外縁の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

**【1758】**

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

**【1759】**

また、入球ユニットにおける外縁の前面を、後方に向かうように傾斜させるようにしても良い。入球ユニットにおける外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができる。指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

**【1760】**

また、上記のように、外縁の前面を傾斜させるようにする場合、入球ユニットにおける外縁の角が鈍角になるため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

**【1761】**

また、上記のように、入球ユニットの外縁を後方へ傾斜させると、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

**【1762】**

更に、入球ユニットの外縁を透明にすることが望ましい。これにより、入球ユニットの

10

20

30

40

50



外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【1763】

また、位置決突起を、特定開口領域に接近している部位と、特定開口領域から遠い部位と、に設けるようにすることが望ましい。これにより、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

【1764】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、上記のように、位置決突起を特定開口領域に接近している部位と遠い部位とに設ける場合、一つの位置決突起を特定開口領域の近くに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1765】

また、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通して遊技パネルの後面よりも後方へ突出させるようにしても良い。ところで、遊技機の分解作業において、入球ユニットを遊技パネルから取外すために、外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れて入球ユニットが遊技パネル側に残ってしまう恐れがある。これに対して、上記のように、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位の奥行を長くしていることから、遊技パネルの前面において外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域（球排出口）のサイズが小さくなる（遊技球を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域（球排出口）のサイズを広げておく（遊技球を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該部位の強度を高めることができるため、当該部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、入球ユニットを遊技パネルから確実に取外すことができる。

【1766】

また、上記のように、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通させて遊技パネルの後面よりも後方へ突出させると、当該部位により特定開口領域の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1767】

更に、入球ユニットに、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状で外縁を形成する台板を有するようにしても良い。これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの普通開口領域を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から普通開口領域を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1768】

手段2：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、  
遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、

10

20

30

40

50

前記入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、

前記入球ユニットは、前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記遊技パネルに形成された普通開口領域に嵌合されるように前記遊技パネルに取付けられ、

前記球排出口は、前記入球ユニットが嵌合される前記普通開口領域とは別で前記遊技パネルに形成された特定開口領域により構成され、

前記入球ユニットの外縁には延設部が形成され、

該延設部は、前記遊技パネルの前記位置決孔に前記入球ユニットの前記位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が前記特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなる」

ものであることを特徴とする。

【1769】

ここで、「普通開口領域」及び「特定開口領域」としては、「遊技パネルを貫通しており、内周面が全周に亘って繋がっている孔状のもの」、「遊技パネルを貫通していると共に、一部が遊技パネルの側面へ開放されている切欠状のもの」、等が挙げられる。

【1770】

手段2の構成によると、遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、遊技パネルに形成された普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けられ、球排出口は、入球ユニットが嵌合される普通開口領域とは別で遊技パネルに形成された特定開口領域により構成され、入球ユニットの外縁には延設部が形成され、延設部は、遊技パネルの位置決孔に入球ユニットの位置決突起が挿入された状態にて、少なくとも一部が特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなるものである（[発明を実施するための形態]では、図112及び図113に示す実施形態の記載を参照）。

【1771】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、入球ユニットが遊技パネルの普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに取付けているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットの外縁の延設部が、その一部が特定開口領域の縁部と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように形成されているため、当該延設部の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域の縁部と重なっている部位（延設部）に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【1772】

また、球排出口（特定開口領域）を、普通開口領域とは別で遊技パネルに形成しているため、普通開口領域と特定開口領域とが繋がっている場合と比較して、遊技パネルの強度の低下を抑制させることができる。

【1773】

手段3：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、  
前記入球口に入球しなかった遊技球が入球可能な球排出口と、を備え、  
前記入球ユニットは、前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、  
及び前記遊技パネルに取り付けるための取付孔を有し、前記遊技パネルに形成された普通  
開口領域に挿入されるように前記遊技パネルに取付けられ、  
前記球排出口は、前記入球ユニットが嵌合される前記普通開口領域から連続するように  
前記遊技パネルに形成されつつも、前記入球ユニットが嵌合されない特定開口領域により  
構成され、

前記入球ユニットの外縁には延設部が形成され、  
該延設部は、前記遊技パネルの前記位置決孔に前記入球ユニットの前記位置決突起が挿  
入された状態にて、少なくとも一部が前記特定開口領域の縁部に重なるように形成されて  
なる」

ものであることを特徴とする。

#### 【1774】

手段3の構成によると、遊技球が流下可能な遊技パネルを備えた遊技機において、遊技  
球が入球可能な入球口を有する入球ユニットと、入球口に入球しなかった遊技球が入球可  
能な球排出口と、を備え、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入され  
る位置決突起、及び遊技パネルに取り付けるための取付孔を有し、遊技パネルに形成され  
た普通開口領域に挿入されるように前記遊技パネルに取付けられ、球排出口は、入球ユ  
ニットが嵌合される普通開口領域から連続するように遊技パネルに形成されつつも、入球ユ  
ニットが嵌合されない特定開口領域により構成され、入球ユニットの外縁には延設部が形  
成され、延設部は、遊技パネルの位置決孔に入球ユニットの位置決突起が挿入された状態  
にて、少なくとも一部が特定開口領域の縁部に重なるように形成されてなるものである（  
[発明を実施するための形態]では、図114に示す実施形態の記載を参照）。

#### 【1775】

これにより、入球ユニットの位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上  
で、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パ  
ネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球し  
た遊技球を遊技パネルの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる  
。この際に、入球ユニットが遊技パネルの普通開口領域に嵌合されるように遊技パネルに  
取付けているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことが  
でき、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に  
取付けている状態では、入球ユニットの外縁の延設部が、その一部が特定開口領域の縁部と  
重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように形成さ  
れているため、当該延設部の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサ  
イクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、  
入球ユニットの外縁における特定開口領域の縁部と重なっている部位（延設部）に、作  
業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで入球ユ  
ニットの強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗  
に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業  
を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【1776】

また、球排出口（特定開口領域）を、普通開口領域から連続するように遊技パネルに形  
成しているため、遊技パネルに対してエンドミルのような切削工具を使用して普通開口領  
域及び特定開口領域を形成する場合、普通開口領域と特定開口領域とを連続して切削加工  
することができ、遊技パネルにかかるコストを低減させることができる。

#### 【1777】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、  
「前記入球ユニットは、前記外縁の前面が後方に向かうように傾斜している」  
ものであることを特徴とする。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 7 8 】

手段 4 の構成によると、入球ユニットは、外縁の前面が後方に向かうように傾斜しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a、指掛部 2 8 1 6 及び指掛部 2 8 1 7、に関する記載を参照）。

## 【 1 7 7 9 】

これにより、入球ユニットにおける外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

10

## 【 1 7 8 0 】

また、上述したように、入球ユニットにおける外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

## 【 1 7 8 1 】

また、入球ユニットの外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

## 【 1 7 8 2 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、  
「前記入球ユニットは、前記外縁が透明である」  
ことを特徴とする。

20

## 【 1 7 8 3 】

手段 5 の構成によると、入球ユニットは、外縁が透明であることを特徴とする（〔発明を実施するための形態〕では、第一構成部材 2 8 1 1 の台板 2 8 1 1 a に関する記載を参照）。

## 【 1 7 8 4 】

これにより、入球ユニットの外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

30

## 【 1 7 8 5 】

手段 6：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、  
「前記位置決突起は、前記特定開口領域に接近している部位と、該特定開口領域から遠い部位と、に設けられている」  
ものであることを特徴とする。

## 【 1 7 8 6 】

手段 6 の構成によると、位置決突起は、特定開口領域に接近している部位と、特定開口領域から遠い部位と、に設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、第一構成部材 2 8 1 1 の位置決突起 2 8 1 1 c に関する記載を参照）。

40

## 【 1 7 8 7 】

これにより、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

## 【 1 7 8 8 】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本構成では、一つの位置決突起を特定開口領域の近くに設けているため、リサイクル等による遊技

50

機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

【1789】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

「前記外縁における前記特定開口領域と重なる部位が、前記特定開口領域を貫通して前記遊技パネルの後面よりも後方へ突出している」

ものであることを特徴とする。

【1790】

手段7の構成によると、外縁における特定開口領域と重なる部位が、特定開口領域を貫通して遊技パネルの後面よりも後方へ突出しているものである（[発明を実施するための形態]では、指掛部2817に関する記載を参照）。

【1791】

ところで、遊技機の分解作業において、入球ユニットを遊技パネルから取外すために、外縁（延設部）における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れて入球ユニットが遊技パネル側に残ってしまう恐れがある。これに対して、本構成では、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位の奥行きを長くしていることから、遊技パネルの前面において外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域（球排出口）のサイズが小さくなる（遊技球を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域（球排出口）のサイズを広げておく（遊技球を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該部位の強度を高めることができるため、当該部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、入球ユニットを遊技パネルから確実に取外すことができる。

【1792】

また、外縁における特定開口領域と重なる部位を、特定開口領域を貫通させて遊技パネルの後面よりも後方へ突出させているため、当該部位により特定開口領域の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1793】

手段8：手段1から手段7までの何れか一つの構成において、

「前記入球ユニットは、前記位置決突起が突出していると共に前記取付孔が貫通しており、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状で前記外縁を形成する台板を有している」

ものであることを特徴とする。

【1794】

手段8の構成によると、入球ユニットは、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状で外縁を形成する台板を有しているものである（[発明を実施するための形態]では、第一構成部材2811の台板2811aに関する記載を参照）。

【1795】

これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの普通開口領域を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から普通開口領域を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1796】

手段9：手段1及び手段4から手段8までの何れか一つの構成において、

10

20

30

40

50

「前記特定開口領域は、前記普通開口領域とは繋がらずに独立して前記遊技パネルを貫通するように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1797】

手段9の構成によると、特定開口領域は、普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルを貫通するように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、図112及び図113に示す実施形態の記載を参照）。

【1798】

これにより、上記と同様の作用効果を奏する他に、特定開口領域を普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルに設けているため、普通開口領域と特定開口領域とが繋がっている場合と比較して、遊技パネルの強度の低下を抑制させることができる。

10

【1799】

手段10：手段1及び手段4から手段8までの何れか一つの構成において、  
「前記特定開口領域は、前記普通開口領域と繋がるように設けられている」  
ものであることを特徴とする。

【1800】

手段10の構成によると、特定開口領域は、普通開口領域と繋がるように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、図114に示す実施形態の記載を参照）。

【1801】

これにより、上記と同様の作用効果を奏する他に、特定開口領域と普通開口領域と繋がるように設けているため、遊技パネルに対してエンドミルのような切削工具を使用して開口領域（普通開口領域及び特定開口領域）を形成する場合、普通開口領域と特定開口領域とを連続して切削加工することができ、遊技パネルにかかるコストを低減させることができる。

20

【1802】

手段11：遊技機において、  
「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

30

前記遊技パネルは、  
前面側から後面側へ遊技球が流通可能とされており、前記入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域、及び前記入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域、からなり、該特定開口領域が前記普通開口領域とは繋がらずに独立して前記遊技パネルを貫通している、又は、前記特定開口領域が前記普通開口領域と繋がっている、開口領域を有しており、

前記入球ユニットは、  
前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板、該台板から突出しており前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記台板を貫通しており前記遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、前記開口領域のうち前記普通開口領域を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられると共に、前記開口領域のうち前記特定開口領域に前記台板の透明な外縁の一部が重なるように前記遊技パネルに取付けられ、

40

更に、前記台板の前記外縁の前面が後方に向かうように傾斜していると共に、前記位置決突起が、前記球排出口に接近している部位と該球排出口から遠い部位とに設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1803】

手段11の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、遊技パネルは、前面側から後面側へ遊技球が流通可能とされており、入球口に入球した遊技球が流通可能な普通開口領域、及び入球口に入球しなかった遊技球が流通可能な特定開口領域、

50

からなり、特定開口領域が普通開口領域とは繋がらずに独立して遊技パネルを貫通している、又は、特定開口領域が普通開口領域と繋がっている、開口領域を有しており、入球ユニットは、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板、台板から突出しており遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び台板を貫通しており遊技パネルに取付けるための取付孔を有し、開口領域のうち普通開口領域を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられると共に、開口領域のうち特定開口領域に台板の透明な外縁の一部が重なるように遊技パネルに取付けられ、更に、台板の外縁の前面が後方に向かうように傾斜していると共に、位置決突起が、球排出口に接近している部位と球排出口から遠い部位とに設けられているものである。

#### 【1804】

これにより、入球ユニットの台板から突出している位置決突起を、前方から遊技パネルの位置決孔に挿入すると共に台板を遊技パネルの前面に当接された上で、台板を貫通している取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの開口領域のうちの普通開口領域を通して遊技パネルの後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネルの普通開口領域を入球ユニットの台板により前方から塞ぐようにしているため、普通開口領域を通して遊技パネルの後方を見え難くして隠すことができ、遊技機の見栄えを良くすることができる。この入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けている状態では、入球ユニットにおける台板の透明な外縁の一部が開口領域のうちの特定開口領域と重なる（正面視において、特定開口領域の投影範囲に外縁の一部が重なる）ように取付けられているため、当該外縁の一部が特定開口領域の中心側へ突出している。そして、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、台板の外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで台板と共に入球ユニットを強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔と位置決突起との間の抵抗に抗して遊技パネルから入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【1805】

ところで、入球ユニットに二つの位置決突起を設けて夫々を遊技パネルの位置決孔に挿入させるようにする場合、分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外す際に、二つの位置決突起を同時に位置決孔から引き抜こうとすると、強い力で入球ユニットを前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本構成では、位置決突起を特定開口領域に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等による遊技機の分解作業において、遊技パネルから入球ユニットを取外す際に、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、特定開口領域に近い位置決突起に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起のうち、まず初めに特定開口領域に近い位置決突起を位置決孔から抜くことができ、その後、特定開口領域から遠い残りの位置決突起を位置決孔から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

#### 【1806】

また、入球ユニットの台板における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技機の分解作業において入球ユニットを遊技パネルから取外すために、入球ユニットの外縁における特定開口領域と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛ける際に、外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等により入球ユニットを安全に取外すことができる。

#### 【1807】

また、上述したように、入球ユニットにおける外縁の角を鈍角にしているため、当該角

10

20

30

40

50

が直角になっている場合と比較して、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【 1 8 0 8 】

また、入球ユニットの台板における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、遊技球が特定開口領域に進入するために外縁をなめるように遊技球が転動しても、外縁の角が鈍角になっているため、外縁が欠けることはなく、入球ユニットの耐久性を向上させることができる。

【 1 8 0 9 】

また、入球ユニットにおける台板の外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球をスムーズに特定開口領域へ誘導することができ、特定開口領域での遊技球の滞りを回避させることができる。

10

【 1 8 1 0 】

更に、入球ユニットにおける台板の外縁を透明にしているため、外縁の一部を特定開口領域と重なるようにしても、特定開口領域の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【 1 8 1 1 】

また、二つの位置決突起を互いに離隔するように設けているため、入球ユニットを遊技パネルに取付けた時に、入球ユニットが遊技パネルの面に沿って回転することはなく、入球ユニットを遊技パネルの所望の位置に確実に位置決めすることができる。

20

【 1 8 1 2 】

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 8 1 3 】

このように、上記の解決手段によれば、リサイクル等のために分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 8 1 4 】

[ 1 5 - 7 c . 第七技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 ]

本実施形態の遊技盤 5 におけるアウト口 1 0 0 8 及び特定開口領域 1 1 0 3 は上記解決手段の球排出口 ( 特定開口領域 ) に、本実施形態における遊技パネル 1 1 0 0 の開口領域 1 1 0 1 は上記解決手段の開口領域に、本実施形態における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 及び普通開口領域 1 1 0 2 は上記解決手段の普通開口領域に、本実施形態における位置決孔 1 1 1 3 は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口 2 0 0 1、及び第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b は上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0 G は上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

40

【 1 8 1 5 】

また、本実施形態における台板 2 8 1 1 a は上記解決手段の台板 ( 延設部 ) に、本実施形態における位置決突起 2 8 1 1 c は上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔 2 8 1 1 d は上記解決手段の取付孔に、夫々相当している。更に、本実施形態における指掛部 2 8 1 6 及び指掛部 2 8 1 7 は、上記解決手段における球排出口 ( アウト口 1 0 0 8、特定開口領域 1 1 0 3 ) に入球ユニット ( サイドユニット 2 8 0 0 G ) の外縁 ( 台板、延設部 ) の一部が重なる部位に、相当している。

【 1 8 1 6 】

[ 1 5 - 7 d . 第七技術的特徴の特徴的な作用効果 ]

本実施形態によれば、遊技盤 5 におけるサイドユニット 2 8 0 0 G の台板 2 8 1 1 a が

50



ら突出している位置決突起 2811c を、前方から遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入すると共に台板 2811a をパネル板 1110 の前面に当接された上で、台板 2811a を貫通している取付孔 2811d を介して取付ビスを遊技パネル 1100 のパネル板 1110 にねじ込んで締め付けることにより、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面にサイドユニット 2800G を取付けることができる。この際、サイドユニット 2800G の一般入賞口 2001 (球受部 2811b) 入球口に入球した遊技球 B をパネル板 1110 の開口部 1112 (開口領域 1101 のうちの普通開口領域 1102) を通して遊技パネル 1100 の後方へ誘導することができる。この際に、遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の開口部 1112 をサイドユニット 2800G の台板 2811a により前方から塞ぐようにしているため、開口部 1112 を通して遊技パネル 1100 の後方を見え難くして隠すことができ、パチンコ機 1 (遊技盤 5) の見栄えを良くすることができる。このサイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の前面に取付けている状態では、サイドユニット 2800G における台板 2811a の透明な外縁の一部 (指掛部 2816 や指掛部 2817) がアウト口 1008 (開口領域 1101 のうちの特定開口領域 1103) と重なる (正面視において、アウト口 1008 の投影範囲に外縁の一部が重なる) ように取付けられているため、当該指掛部 2816 (指掛部 2817) がアウト口 1008 の中心側へ突出している。そして、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800G を取外す際に、台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2816 (指掛部 2817) に、作業者の指や工具等を引っ掛けることが可能となるため、指等を引っ掛けることで台板 2811a と共にサイドユニット 2800G を強い力で前方へ引っ張ることができる。従って、位置決孔 1113 と位置決突起 2811c との間の抵抗に抗して遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800G を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1817】

ところで、サイドユニット 2800G に二つの位置決突起 2811c を設けて夫々を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入させていることから、分解作業においてサイドユニット 2800G をパネル板 1110 から取外す際に、二つの位置決突起 2811c を同時に位置決孔 1113 から引き抜こうとすると、強い力でサイドユニット 2800G を前方へ引っ張る必要があり、作業者の負担が増加する恐れがある。これに対して、本実施形態では、位置決突起 2811c をアウト口 1008 に接近している部位と遠い部位とに設けているため、リサイクル等によるパチンコ機 1 の分解作業において、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 からサイドユニット 2800G を取外す際に、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2816 (指掛部 2817) に、作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張ることで、アウト口 1008 に近い位置決突起 2811c に対して強い引抜力を作用させることが可能となる。これにより、分解作業において、二つの位置決突起 2811c のうち、まず初めにアウト口 1008 に近い位置決突起 2811c を位置決孔 1113 から抜くことができ、その後、アウト口 1008 から遠い残りの位置決突起 2811c を位置決孔 1113 から抜けば良いため、同時に二つの位置決突起 2811c を引き抜く場合と比較して、弱い力で引き抜くことが可能となり、作業種の負担を軽減させることができる。

#### 【1818】

また、サイドユニット 2800G の台板 2811a における外縁の前面を後方に向かうように傾斜させていることから、外縁の角が鈍角になっている。従って、パチンコ機 1 の分解作業においてサイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から取外すために、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2816 (指掛部 2817) に作業者の指等を引っ掛ける際に、台板 2811a の外縁の角に指等が当接しても、当該角が鈍角になっているため、当該角が直角になっている場合と比較して、指等を傷付け難くすることができ、指等

によりサイドユニット 2800G を安全に取外することができる。

【1819】

また、上述したように、サイドユニット 2800G の台板 2811a における外縁の角を鈍角にしているため、当該角が直角になっている場合と比較して、遊技球 B がアウト口 1008 に進入するために台板 2811a の外縁をなめるように遊技球 B が転動しても、外縁が欠けることはなく、サイドユニット 2800G の耐久性を向上させることができる。

【1820】

また、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁を後方へ傾斜させているため、遊技球 B をスムーズにアウト口 1008 へ誘導することができ、アウト口 1008 での遊技球 B の滞りを回避させることができる。 10

【1821】

更に、サイドユニット 2800G における台板 2811a の外縁を透明にしているため、指掛部 2816（指掛部 2817）のように外縁の一部をアウト口 1008 と重なるようにしても、アウト口 1008 の大きさが小さく見えることを回避させることができる。

【1822】

また、二つの位置決突起 2811c を互いに離隔するように設けているため、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けた時に、サイドユニット 2800G がパネル板 1110 の面に沿って回転することはなく、サイドユニット 2800G をパネル板 1110 の所望の位置に確実に位置決めすることができる。 20

【1823】

また、サイドユニット 2800G における遊技パネル 1100 のパネル板 1110 に取付けるための取付孔 2811d を、位置決突起 2811c の近傍に設けているため、取付孔 2811d を介して取付ビスをパネル板 1110 の取付孔 1114 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2811c をパネル板 1110 側へ強く押し付けてパネル板 1110 の位置決孔 1113 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2811c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1824】

ところで、パチンコ機 1 の分解作業において、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から取外すために、台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている部位に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張った時に、当該部位の強度が弱いと、外縁が割れてサイドユニット 2800G が遊技パネル 1100 側に残ってしまう恐れがある。これに対して、図 113 に示す実施形態では、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なっている指掛部 2817 の奥行を長くしていることから、遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の前面において台板 2811a の外縁（延設部）の一部を重ねる方法に比べ、特定開口領域 1103（アウト口 1008）のサイズが小さくなる（遊技球 B を排出するための通路容積が小さくなる）、或いは、予め特定開口領域 1103（アウト口 1008）のサイズを広げておく（遊技球 B を排出するための通路容積を大きくしておく）ことになるが、当該指掛部 2817 の強度を高めることができるため、当該指掛部 2817 に作業者の指等を引っ掛けて前方へ引っ張っても割れる（破損する）ことはなく、サイドユニット 2800G を遊技パネル 1100 のパネル板 1110 から確実に取外することができる。 30 40

【1825】

また、サイドユニット 2800G の台板 2811a の外縁におけるアウト口 1008 と重なる指掛部 2817 を、アウト口 1008 を貫通させて遊技パネル 1100 のパネル板 1110 の後面よりも後方へ突出させるようにしているため、当該指掛部 2817 によりアウト口 1008 の内面を覆って遊技者から見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見え栄えを良くすることができる。

【1826】

[ 15 - 8 . 第八技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【1827】

[15-8a. 第八技術的特徴の背景]

近年では、パチンコ機のような遊技機において、遊技者の関心を引き付けさせることが可能な演出を行うための手段として、演出装置を大きくしたり、演出装置の可動領域を広くしたり、演出装置を派手に発光装飾させるようにしたりしている。

【1828】

ところで、特許文献Y（特開2017-018185号公報）のような従来の遊技機では、前面を遊技球が流下する遊技パネルの前面に、複数の入球口（例えば、一般入賞口）が設けられている入球ユニットが取付けられている。この入球ユニットの入球口に入球した遊技球は、遊技パネルの後方へ誘導した上で、遊技パネルよりも後方に設けられている球誘導ユニットにおいて球センサにより検知された後に下方へ排出される。このような入球ユニットを発光装飾させるためには、入球ユニットの後方に設けられている球誘導ユニットの後側に、LEDが実装されているLEDを設ける必要があり、LED基板を設けることで入球ユニットの後方のスペースが狭くなり、演出装置を設けるためのスペースをより広く確保することが困難となる問題がある。

10

【1829】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

20

【1830】

[15-8b. 第八技術的特徴の解決手段]

手段1：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部と、

該第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部と前記開口内に所定の空間を形成するように前記第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備え

30

、  
前記第一構成部と前記第二構成部とで形成される前記空間にLEDが実装されているLED基板が設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1831】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口（例えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せず、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

40

【1832】

また、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板と、パネル板の外周を保持しているパネルホルダと、からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1833】

更に、「LED基板」としては、第一構成部に取付けられていても良いし、第二構成部に取付けられていても良い。また、「非接触面部」としては、第一構成部に設けられていても良いし、第二構成部に設けられていても良いし、第一構成部及び第二構成部の両方に設けられていても良い。

【1834】

50

手段 1 の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部と、第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部とで開口内に所定の空間を形成するように第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備え、第一構成部と第二構成部とで形成される空間に LED が実装されている LED 基板が設けられているものである（[ 発明を実施するための形態 ] では、[ 12 - 2 b . サイドユニットの変形例 2 ] の章、図 107 等の記載を参照）。

10

**【 1835 】**

これにより、第一構成部の後側から第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部を取付けた上で、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、第一構成部により遊技パネルを貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技パネルの後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技パネルの後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技パネルの前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部と、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部の後側から取付けられる第二構成部とで、遊技パネルの開口内に空間を形成すると共に、当該空間内に LED 基板を設けているため、LED 基板の LED により入球ユニットを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネルの開口内に、LED 基板が設けられる空間を形成しているため、当該空間や LED 基板を遊技パネルの板厚内に収めることが可能となり、遊技パネルの後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

20

**【 1836 】**

なお、入球ユニットにおける遊技パネルに取付けるための第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

30

**【 1837 】**

また、入球ユニットに、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けることが望ましい。これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間に LED 基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部の一部に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通して LED 基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。

40

**【 1838 】**

更に、上記のように非接触面部を設ける場合、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部により塞いでいるため、非接触面部から外部へ放出された熱が、遊技パネルの前面側へ流れることはなく、遊技パネルの後面側へ放熱させることができる。

**【 1839 】**

また、上記のように非接触面部を設ける場合、入球ユニットを、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成すると共に、非接触面部を、少なくとも上側となる接触面部に設けるようにすることが望ましい。これにより、第一構成部と第二構成部とで形成される空間内に設けられている LED 基板からの熱を外部へ放熱可能な非接触面

50

部を、接触面部における少なくとも上側の部位に設けているため、当該非接触面部によりLED基板からの熱を確実に外部へ放熱させることができ、空間内に熱が籠ることはない。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、LED基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができ、当該隙間を通して開口内から排熱することができる。

【1840】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、平面視において非接触面部に重ならないようにLED基板を設けるようにすることが望ましい。これにより、LED基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、LED基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

10

【1841】

更に、遊技パネルを、不透明とすることが望ましい。これにより、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にLED基板のLEDからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LEDの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1842】

また、上記のように非接触面部を設ける場合、非接触面部を、遊技パネルの後面よりも後方に設けるようにしても良い。これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して確実に遊技パネルの後面よりも後方へ放熱させることができ、熱による影響を回避させることができる。

20

【1843】

また、第一構成部に、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有するようにしても良い。これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

【1844】

また、上記のように、第一構成部に台板を有するようにすると、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができるため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

30

【1845】

手段2：手段1の構成において、

「前記入球ユニットは、

前記第一構成部と前記第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けられている」

40

ものであることを特徴とする。

【1846】

手段2の構成によると、入球ユニットは、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部の一部に互いに接触していない非接触面部を設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800B、接触面部2830、非接触面部2831に関する記載を参照）。

【1847】

これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間にLED基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部の一部に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してLED基板からの熱を外部へ放熱す

50

ることができ、熱による影響を回避させることができる。

【1848】

また、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部により塞いでいるため、非接触面部から外部へ放出された熱が、遊技パネルの前面側へ流れることはなく、遊技パネルの後面側へ放熱させることができる。

【1849】

手段3：手段2の構成において、

「前記入球ユニットは、前記遊技パネルの前記開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、

前記非接触面部は、少なくとも上側となる前記接触面部に設けられている」  
ものであることを特徴とする。

10

【1850】

手段3の構成によると、入球ユニットは、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、非接触面部は、少なくとも上側となる接触面部に設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、サイドユニット2800B及び非接触面部2831に関する記載を参照）。

【1851】

これにより、第一構成部と第二構成部とで形成される空間内に設けられているLED基板からの熱を外部へ放熱可能な非接触面部を、接触面部における少なくとも上側の部位に設けているため、当該非接触面部によりLED基板からの熱を確実に外部へ放熱させることができ、空間内に熱が籠ることはない。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、LED基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができ、当該隙間を通して開口内から排熱することができる。

20

【1852】

手段4：手段2又は手段3の構成において、

「平面視において前記非接触面部に重ならないように前記LED基板が設けられている」  
ものであることを特徴とする。

30

【1853】

手段4の構成によると、平面視において非接触面部に重ならないようにLED基板が設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、LED基板2825及び非接触面部2831に関する記載を参照）。

【1854】

これにより、LED基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、LED基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【1855】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記遊技パネルは、不透明である」  
ことを特徴とする。

40

【1856】

ところで、遊技パネルを透明なものとすると、LED基板のからの光が、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部に入射して拡散することにより、前方へ照射される光量が低下してしまい、LEDの発光による演出効果が弱くなる恐れがある。

【1857】

手段5の構成によると、遊技パネルを、不透明としているものである（[発明を実施するための形態]では、遊技パネル1100に関する記載を参照）。

【1858】

50

これにより、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にLED基板のLEDからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LEDの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

## 【1859】

手段6：手段2から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記非接触面部は、前記遊技パネルの後面よりも後方に設けられている」  
ものであることを特徴とする。

## 【1860】

手段6の構成によると、非接触面部は、遊技パネルの後面よりも後方に設けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット2800Bに関する記載を参照）。

10

## 【1861】

これにより、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して確実に遊技パネルの後面よりも後方へ放熱させることができ、熱による影響を回避させることができる。

## 【1862】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

「前記第一構成部は、前記位置決突起が突出していると共に前記取付孔が貫通しており、前記遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有している」  
ものであることを特徴とする。

20

## 【1863】

手段7の構成によると、第一構成部は、位置決突起が突出していると共に取付孔が貫通しており、遊技パネルの前面に当接可能な平板状の台板を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット2800Bのユニット本体2810に関する記載を参照）。

## 【1864】

これにより、入球ユニットに平板状の台板を設けているため、取付孔を介して入球ユニットを遊技パネルの前面に取付けることで、台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができ、前側（遊技者側）から開口を通して遊技パネルの後方を台板により隠すことが可能となり、遊技機の見栄えを良くすることができる。

30

## 【1865】

また、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐことができるため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

## 【1866】

手段8：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

40

前記入球ユニットは、

前記遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、前記遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技パネルに取付けられる第一構成部と、

該第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、前記第一構成部と前記開口内に所定の空間を形成するように前記第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備えると共に、前記遊技パネルの前記開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、

前記第一構成部と前記第二構成部とが互いに接する接触面部における少なくとも上側と

50

なる部位に互いに接触していない非接触面部を設け、

平面視において該非接触面部に重ならないように、前記第一構成部と前記第二構成部とで形成される前記空間にLEDが実装されているLED基板が設けられている」ものであることを特徴とする。

【1867】

手段8の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技パネルの前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技パネルに設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技パネルに取付けるための第一取付孔を有し、遊技パネルを貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技パネルに取付けられる第一構成部と、第一構成部に取付けるための第二取付孔を有し、第一構成部とで開口内に所定の空間を形成するように第一構成部の後側から取付けられる第二構成部と、を備えると共に、遊技パネルの開口内の内周との間に隙間が設けられるように形成されており、第一構成部と第二構成部とが互いに接する接触面部における少なくとも上側となる部位に互いに接触していない非接触面部を設け、平面視において非接触面部に重ならないように、第一構成部と第二構成部とで形成される空間にLEDが実装されているLED基板が設けられているものである。

【1868】

これにより、第一構成部の後側から第二取付孔を介して取付ビスにより第二構成部を取付けた上で、第一構成部における平板状の台板から突出している位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、台板が遊技パネルの前面に当接するように、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることにより、遊技パネルの前面に入球ユニットを取付けることができると共に、第一構成部の台板により遊技パネルを貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技パネルの後方を見え難くすることができる。遊技機の見栄えを良くすることができる。遊技パネルの後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技パネルの前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部と、第二取付孔を介して取付ビスにより第一構成部の後側から取付けられる第二構成部とで、遊技パネルの開口内に空間を形成すると共に、当該空間内にLED基板を設けているため、LED基板のLEDにより入球ユニットを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネルの開口内に、LED基板が設けられる空間を形成しているため、当該空間やLED基板を遊技パネルの板厚内に収めることが可能となり、遊技パネルの後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1869】

また、第一構成部と第二構成部との間の空間にLED基板を設けていると共に、第一構成部と第二構成部とが互いに接している接触面部における少なくとも上側となる部位に、互いに接していない非接触面部を設けているため、当該非接触面部を通してLED基板からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。この際に、入球ユニットにおいて遊技パネルの開口内に挿入されている部位の外周と、開口の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部と開口の内周との間に隙間を設けているため、LED基板からの熱を非接触面部から当該隙間へ確実に放熱させることができる。そして、遊技パネルの開口の前端側を第一構成部の台板により塞いでいるため、非接触面部から当該隙間へ放出された熱を、当該隙間を通して、遊技パネルの前面側へ流すことなく、遊技パネルの後面側へ誘導することができ、LED基板からの熱を確実に放熱させることができる。

【1870】

また、平面視において非接触面部に重ならないようにLED基板を設けているため、LED基板が設けられている空間内に、非接触面部を通して塵や埃等の異物が侵入しても、



LED基板にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

【1871】

更に、遊技パネルを不透明にしていることから、遊技パネルの開口の内周面から遊技パネルの内部にLED基板のLEDからの光が入射することはなく、開口の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LEDの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

【1872】

また、入球ユニットの台板により遊技パネルの開口を前側から塞ぐようにしているため、第一構成部と第二構成部との間の空間内に設けられているLED基板からの熱を、非接触面部を通して遊技パネルの後側へ放熱させることができると共に、遊技パネルの後側から塵や埃等の異物が、遊技パネルの開口を通して遊技パネルの前面側に侵入するのを防止することができる。

10

【1873】

なお、入球ユニットの第一構成部において、遊技パネルに取付けるための台板を貫通している第一取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、第一取付孔を介して取付ビスを遊技パネルにねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技パネル側へ強く押し付けて遊技パネルの位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1874】

このように、上記の解決手段によれば、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【1875】

[15-8c. 第八技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100のパネル板1110は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の開口に、本実施形態における位置決孔1113は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口2001、及び第一構成部材2811の球受部2811bは上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、サイドユニット2800Fは上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

30

【1876】

また、本実施形態におけるユニット本体2810及びユニット本体2810Aは上記解決手段の第一構成部に、本実施形態における台板2811aは上記解決手段の台板に、本実施形態における位置決突起2811cは上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔2811dは上記解決手段の取付孔に、本実施形態におけるユニットカバー2820は上記解決手段の第二構成部に、本実施形態におけるLED基板2825は上記解決手段のLED基板に、夫々相当している。また、本実施形態における接触面部2830（支持枠部2814とユニットカバー2820とが接している部位）は上記解決手段の接触面部に、本実施形態における非接触面部2831（支持枠部2814の切欠部2814b及びユニットカバー2820の切欠部2820c）は上記解決手段の非接触面部に、夫々相当している。

40

【1877】

[15-8d. 第八技術的特徴の特徴的な作用効果]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット2800B、サイドユニット2800C、サイドユニット2800D、サイドユニット2800E、及びサイドユニット2800Fの特徴として、サイドユニット2800Bを代表して記載する。本実施形態によれば、遊技パネル1100におけるパネル板1110の前面に取付けられるサイドユニット2800Bにおいて、ユニット本体2810の後側から取付孔を介して取付ビスによりユニットカバー2820を取付けた上で、ユニット本体2810の第一構成部材2811における平板状の台板2811aから突出している位置決突起2811cを前方から遊技パネル

50

1100におけるパネル板1110の位置決孔1113に挿入した上で、台板2811aがパネル板1110の前面に当接するように、取付孔2811dを介して取付ビスをパネル板1110にねじ込んで締め付けることにより、パネル板1110の前面にサイドユニット2800Bを取付けることができると共に、台板2811aによりパネル板1110を貫通している開口部1112を塞ぐことができるため、開口部1112を通して遊技パネル1100の後方を見え難くすることができ、パチンコ機1の見栄えを良くすることができる。この際に、遊技パネル1100におけるパネル板1110の後側から開口部1112を通して塵や埃等の異物がパネル板1110の前面側（遊技領域5a）へ侵入することを防止することができる。そして、ユニット本体2810と、取付孔を介して取付ビスによりユニット本体2810の後側から取付けられるユニットカバー2820とで、パネル板1110の開口部1112内に空間を形成すると共に、当該空間内にLED基板2825を設けているため、LED基板2825のLED2825aによりサイドユニット2800Bを発光装飾させることができる。この際に、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112内に、LED基板2825が設けられる空間を形成しているため、当該空間やLED基板2825をパネル板1110の板厚内に収めることが可能となり、パネル板1110の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、サイドユニット2800Bの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、サイドユニット2800Bの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

#### 【1878】

また、サイドユニット2800Bにおけるユニット本体2810とユニットカバー2820との間の空間にLED基板2825を設けていると共に、ユニット本体2810とユニットカバー2820とが互いに接している接触面部2830における少なくとも上側となる部位に、互いに接していない非接触面部2831（切欠部2820c）を設けているため、当該非接触面部2831を通してLED基板2825からの熱を外部へ放熱することができ、熱による影響を回避させることができる。この際に、サイドユニット2800Bにおいてパネル板1110の開口部1112内に挿入されている部位の外周と、開口部1112の内周と、の間に隙間を設けている。つまり、非接触面部2831と開口部1112の内周との間に隙間を設けているため、LED基板2825からの熱を非接触面部2831から当該隙間へ確実に放熱させることができる。そして、遊技パネル1100におけるパネル板1110の開口部1112の前端側をユニット本体2810における第一構成部材2811の台板2811aにより塞いでいるため、非接触面部2831から当該隙間へ放出された熱を、当該隙間を通して、パネル板1110の前面側へ流すことなく、パネル板1110の後面側へ誘導することができ、LED基板2825からの熱を確実に放熱させることができる。

#### 【1879】

また、平面視において非接触面部2831に重ならないようにLED基板2825を設けているため、LED基板2825が設けられている空間内に、非接触面部2831を通して塵や埃等の異物が侵入しても、LED基板2825にかかり難くすることができ、異物による影響を極力防ぐことができる。

#### 【1880】

更に、遊技パネル1100を不透明すると、遊技パネル1100の開口部1112の内周面から遊技パネル1100の内部にLED基板2825のLED2825aからの光が入射することはなく、開口部1112の内周面により反射させることが可能となるため、前方へ照射される光量の低下を抑制させることができ、LED2825aの発光による演出効果を十分に発揮させ易くすることができる。

#### 【1881】

また、サイドユニット2800Bにおける第一構成部材2811の台板2811aにより遊技パネル1100のパネル板1110の開口部1112を前側から塞ぐようにしてい

るため、ユニット本体 2 8 1 0 とユニットカバー 2 8 2 0 との間の空間内に設けられている LED 基板 2 8 2 5 からの熱を、非接触面部 2 8 3 1 を通してパネル板 1 1 1 0 の後側へ放熱させることができると共に、パネル板 1 1 1 0 の後側から塵や埃等の異物が、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 を通してパネル板 1 1 1 0 の前面側に侵入するのを防止することができる。

【 1 8 8 2 】

また、サイドユニット 2 8 0 0 B では、ユニット本体 2 8 1 0 における第一構成部材 2 8 1 1 において、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に取付けるための台板 2 8 1 1 a を貫通している取付孔 2 8 1 1 d を、位置決突起 2 8 1 1 c の近傍に設けているため、取付孔 2 8 1 1 d を介して取付ビスを遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 にねじ込んで締め付けることで、位置決突起 2 8 1 1 c をパネル板 1 1 1 0 側へ強く押し付けてパネル板 1 1 1 0 の位置決孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

10

【 1 8 8 3 】

[ 1 5 - 9 . 第九技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 8 8 4 】

[ 1 5 - 9 a . 第九技術的特徴の背景 ]

近年では、パチンコ機のような遊技機において、遊技者の関心を引き付けさせることが可能な演出を行うための手段として、演出装置を大きくしたり、演出装置の可動範囲を広くしたり、演出装置を派手に発光装飾させるようにしたりしている。

20

【 1 8 8 5 】

この種の遊技機として、例えば、特許文献 Y ( 特開 2 0 1 7 - 0 1 8 1 8 5 号公報 ) のような従来の遊技機では、前面を遊技球が流下する遊技パネルの前面に複数の入球口 ( 例えば、一般入賞口 ) を有する入球ユニットと、入球ユニットの入球口に入球した遊技球を遊技パネルの後方において検知した上で下方へ排出させる球誘導ユニットと、を備えているものが知られている。

【 1 8 8 6 】

しかしながら、特許文献 Y の技術では、遊技パネルの後方に球誘導ユニットが設けられているため、当該球誘導ユニットの存在により、入球ユニットの後方のスペースが狭くなり、演出装置を設けるためのスペースをより広く確保することができなかった。

30

【 1 8 8 7 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 1 8 8 8 】

[ 1 5 - 9 b . 第九技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

40

前記入球ユニットは、

前記遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技板に取付けるための取付孔を有し、前記遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技板に取付けられる第一構成部と、

該第一構成部の後側に設けられており、前記入球口に入球した遊技球が、前記遊技板の板厚内にかかるように前記開口内において前記遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、

を備えることを特徴とする。

【 1 8 8 9 】

ここで、「入球口」としては、「遊技球の入球により所定の特典を付与する入賞口 ( 例

50

えば、一般入賞口、普通入賞口、始動入賞口（始動口）、大入賞口、役物入賞口、V入賞口、等）」、「遊技球が入球しても特典を付与せず、遊技者に戻すことなく遊技機外へ排出するアウト口」、等が挙げられる。

【1890】

また、「遊技板」としては、障害釘が所定のゲージ配列で植設されるものであり、「ベニヤ板のような木製の合板からなるもの」、「透明樹脂板を切削加工したパネル板からなるもの」、「透明樹脂を射出成形したもの」、等が挙げられる。

【1891】

更に、「球通路」としては、全体が遊技板の板厚内にかかるように延出していても良いし、一部が遊技板の板厚内にかかるように延出していても良い。

【1892】

手段1の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技板に取付けるための取付孔を有し、遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技板に取付けられる第一構成部と、第一構成部の後側に設けられており、入球口に入球した遊技球が、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、を備えるものである（[発明を実施するための形態]では、[12-1.第二実施形態のサイドユニット]の章、図103乃至図108等の記載を参照）。

【1893】

これにより、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることにより、遊技板の前面に第一構成部（入球ユニット）を取付けることができると共に、第一構成部により遊技板を貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技板の後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技板の後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技板の前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部の後側に設けられている第二構成部に、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って延出している球通路を設けていることから、当該球通路により入球口に入球した遊技球を、遊技板の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、遊技板の板厚を利用することにより、入球ユニットにおける遊技板の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置（可動役物）等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【1894】

なお、入球ユニットの第一構成部における遊技板に取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技板側へ強く押し付けて遊技板の位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【1895】

また、球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるように設けるようにしても良い。これにより、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

【1896】

10

20

30

40

50

また、上記のように、球通路における可動役物の前方となる部位を遊技板の板厚内にかかるとして設ける場合、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

【1897】

更に、球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、球通路を流下している遊技球を検知する球センサを設けるようにしても良い。これにより、入球口に 10  
入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【1898】

また、球通路に、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している主流部と、を有するようにしても良い。これにより、各入球口において連通している夫々の支流部を、主流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。 20

【1899】

また、第二構成部を第一構成部の後側に取り付けるようにしても良い。これにより、第一構成部の後側に第二構成部を取付けているため、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部を第一構成部の後側に取り付けるようにすると、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。 30

【1900】

更に、第二構成部を、遊技板の後方に設けられている背面部材に取り付けるようにしても良い。これにより、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取り付けているため、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、第二構成部を遊技板の後方に設けられている背面部材に取り付けるようにすると、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下す 40 50

ることではない。

【1901】

また、上記のように、入球ユニットの第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると、球通路に球センサを設ける場合、球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

【1902】

手段2：手段1の構成において、

「前記第二構成部は、前記球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位が前記遊技板の板厚内にかかるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1903】

手段2の構成によると、第二構成部は、球通路における少なくとも可動役物の前方となる部位が遊技板の板厚内にかかるように設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、第二構成部材2812の球通路2812aに関する記載を参照）。

【1904】

これにより、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

【1905】

また、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

【1906】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記第二構成部は、前記球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、前記球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1907】

手段3の構成によると、第二構成部は、球通路における後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に、球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられているものである（[発明を実施するための形態]では、球センサ2813bに関する記載を参照）。

【1908】

これにより、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

【1909】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記球通路は、前記入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、該支流部と合流しており前記遊技板の板面に沿って下方へ延出している主流部と、を有している」

ものであることを特徴とする。

【1910】

10

20

30

40

50

手段４の構成によると、球通路は、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している本流部と、を有しているものである（〔発明を実施するための形態〕では、球通路２８１２aにおける支流部２８０１及び本流部２８０２に関する記載を参照）。

【１９１１】

これにより、各入球口において連通している夫々の支流部を、本流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

【１９１２】

手段５：手段１から手段４までの何れか一つの構成において、  
「前記第二構成部は、第一構成部の後側に取付けられている」  
ものであることを特徴とする。

【１９１３】

手段５の構成によると、第二構成部は、第一構成部の後側に取付けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット２８００の第二構成部材２８１２に関する記載を参照）。

【１９１４】

これにより、第一構成部の後側に第二構成部を取付けているため、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、本手段では、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【１９１５】

手段６：手段１から手段４までの何れか一つの構成において、  
「前記第二構成部は、前記遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けられている」  
ものであることを特徴とする。

【１９１６】

ここで、「背面部材」としては、「背面装飾体」、「裏ユニット」、「裏箱」、等が挙げられる。

【１９１７】

手段６の構成によると、第二構成部は、遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けられているものである（〔発明を実施するための形態〕では、サイドユニット２８００Aの第二構成部材２８１３に関する記載を参照）。

【１９１８】

これにより、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、本手段では、第二構成部を遊技板の後方

10

20

30

40

50

の背面部材に取付けているため、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

【 1 9 1 9 】

また、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けているため、球通路に球センサを設ける場合、球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

10

【 1 9 2 0 】

手段 7：遊技機において、

「遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、

前記入球ユニットは、

前記遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び前記遊技板に取付けるための取付孔を有し、前記遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように前記遊技板に取付けられる第一構成部と、

20

該第一構成部の後側に設けられており、前記入球口に入球した遊技球が、前記遊技板の板厚内にかかるように前記開口内において前記遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、  
を備え、

該第二構成部は、第一構成部の後側、又は、前記遊技板の後方に設けられている背面部材、に取付けられていると共に、可動役物よりも下方の部位に前記球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられており、

前記球通路は、前記入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、該支流部と合流しており前記遊技板の板面に沿って下方へ延出している主流部と、を有し、少なくとも前記可動役物の前方となる部位が前記遊技板の板厚内にかかるように設けられている」  
ものであることを特徴とする。

30

【 1 9 2 1 】

手段 7 の構成によると、遊技球が入球可能な入球口を複数有し、前面を遊技球が流下可能な遊技板の前面に取付けられる入球ユニットを備える遊技機において、入球ユニットは、遊技板に設けられた位置決孔に挿入される位置決突起、及び遊技板に取付けるための取付孔を有し、遊技板を貫通するように設けられている開口を前側から塞ぐように遊技板に取付けられる第一構成部と、第一構成部の後側に設けられており、入球口に入球した遊技球が、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って流下可能な球通路を有する第二構成部と、を備え、第二構成部は、第一構成部の後側、又は、遊技板の後方に設けられている背面部材、に取付けられていると共に、可動役物よりも下方の部位に球通路を流下している遊技球を検知する球センサが設けられており、球通路は、入球口と連通しており後方へ延出している支流部と、支流部と合流しており遊技板の板面に沿って下方へ延出している主流部と、を有し、少なくとも可動役物の前方となる部位が遊技板の板厚内にかかるように設けられているものである。

40

【 1 9 2 2 】

これにより、第一構成部の位置決突起を前方から遊技パネルの位置決孔に挿入した上で、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることにより、遊技板の前面に第一構成部（入球ユニット）を取付けることができると共に、第一構成部により遊技板を

50



貫通している開口を塞ぐことができるため、開口を通して遊技板の後方を見え難くすることができ、遊技機の見栄えを良くすることができると共に、遊技板の後側から開口を通して塵や埃等の異物が遊技板の前面側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部の後側に設けられている第二構成部に、遊技板の板厚内にかかるように開口内において遊技板の板面に沿って延出している球通路を設けていることから、当該球通路により入球口に入球した遊技球を、遊技板の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、遊技板の板厚を利用することにより、入球ユニットにおける遊技板の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、入球ユニットの後方のスペースをより広く確保することができる。従って、入球ユニットの後方に、大きな演出装置や可動領域の広い演出装置（可動役物）等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高い遊技機を提供することができる。

10

**【 1 9 2 3 】**

また、球通路における演出装置としての可動役物の前方となる部位を、遊技板の板厚内にかかるようにしているため、可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、可動役物の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能な遊技機を提供することができる。

**【 1 9 2 4 】**

また、上述したように、遊技板の後側において可動役物が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、入球ユニットと可動役物との間に装飾体を配置すること、当該装飾体により下降位置の可動役物を遊技者から見え難いように隠すことができる。これにより、可動役物を下降位置から上昇させると可動役物が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能な遊技機を提供することができる。

20

**【 1 9 2 5 】**

更に、入球口に入球した遊技球を検知する球センサを、後方に設けられている可動役物よりも下方の部位に設けているため、球センサが可動役物の妨げになることはなく、可動役物による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

**【 1 9 2 6 】**

また、各入球口において連通している夫々の支流部を、主流部に合流させて流下させるようにしているため、複数の入球口に対して夫々に球通路を設ける必要がなく、一つの球通路で纏めて排出させることができると共に、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることができる。

30

**【 1 9 2 7 】**

また、第一構成部の後側に第二構成部を取付けるようにすると、第二構成部により第一構成部の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等による遊技機の分解作業において、第一構成部を前方へ引っ張って遊技板から取外す際に、第一構成部の剛性が低いと、第一構成部が撓んでしまい、その撓みによって遊技板の位置決孔に挿入されていた位置決突起が傾くことで、位置決孔から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部を第一構成部の後側に取付けるようにすると、第二構成部には球通路が設けられており、当該球通路はその断面がコ字状となっていることから、第二構成部の剛性が球通路の存在によって高められているため、この第二構成部を取付けることで第一構成部（入球ユニット）の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等による遊技機の分解作業において、入球ユニットを前方へ引っ張った時に、入球ユニットの剛性が高められていることで位置決突起が突出している第一構成部が撓むことはないため、遊技板の位置決孔に対して位置決突起が傾くことはなく、遊技板から入球ユニットを簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

40

**【 1 9 2 8 】**

更に、入球ユニットの第二構成部を、遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると

50

、球通路を遊技板の後側において遊技板を貫通している開口よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部に第二構成部を取付けるようにすると、第一構成部により遊技板の開口を前側から塞ぐことから、球通路が設けられている第二構成部を開口よりも小さくする必要があり、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、第二構成部を遊技板の後方に設けられている背面部材に取付けるようにすると、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路を遊技板の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球の落下高さを低くすることができ、排出される遊技球による衝撃を低減させることができる。また、球通路の一部を遊技板の後側において開口よりも下方へ延出させるようにすることができるため、遊技板を貫通している開口を、遊技板の下端まで下方へ延長させる必要がなく、遊技板の強度が低下することはない。

10

## 【 1 9 2 9 】

また、入球ユニットの第二構成部を遊技板の後方の背面部材に取付けるようにすると、球通路に設けられている球センサのような電子部品が遊技板の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、遊技板側に球センサのような電子部品を設ける必要がない。従って、遊技機の組立作業や分解作業において、遊技板側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

20

## 【 1 9 3 0 】

なお、入球ユニットの第一構成部における遊技板に取付けるための取付孔を、位置決突起の近傍に設けることが望ましい。これにより、取付孔を介して取付ビスを遊技板にねじ込んで締め付けることで、位置決突起を遊技板側へ強く押し付けて遊技板の位置決孔へ確実に挿入させることができ、位置決突起の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

## 【 1 9 3 1 】

このように、上記の解決手段によれば、入球ユニットの後方の空間を確保し易くすることでよりインパクトのある演出を提示することが可能な遊技機を提供することができる。

## 【 1 9 3 2 】

## [ 1 5 - 9 c . 第九技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 ]

本実施形態の遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 は上記解決手段の遊技板に、本実施形態におけるパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 は上記解決手段の開口に、本実施形態における位置決孔 1 1 1 3 は上記解決手段の位置決孔に、本実施形態における一般入賞口 2 0 0 1、及び第一構成部材 2 8 1 1 の球受部 2 8 1 1 b は上記解決手段の入球口に、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0、サイドユニット 2 8 0 0 A、サイドユニット 2 8 0 0 B、サイドユニット 2 8 0 0 C、サイドユニット 2 8 0 0 G は上記解決手段の入球ユニットに、夫々相当している。

30

## 【 1 9 3 3 】

また、本実施形態におけるユニット本体 2 8 1 0 の第一構成部材 2 8 1 1 は上記解決手段の第一構成部に、本実施形態における位置決突起 2 8 1 1 c は上記解決手段の位置決突起に、本実施形態における取付孔 2 8 1 1 d は上記解決手段の取付孔に、本実施形態における第二構成部材 2 8 1 2 及び第二構成部材 2 8 1 3 は上記解決手段の第二構成部に、本実施形態における球通路 2 8 1 2 a 及び球通路 2 8 1 3 a は上記解決手段の球通路に、本実施形態における球センサ 2 8 1 3 b 及び球センサ 2 8 1 5 は上記解決手段の球センサに、本実施形態における裏ユニット 3 0 0 0 (裏箱 3 0 1 0) は上記解決手段の背面部材に、本実施形態における裏下演出ユニット 3 5 0 0 は上記解決手段の可動役物に、夫々相当している。

40

## 【 1 9 3 4 】

## [ 1 5 - 9 d . 第九技術的特徴の特徴的な作用効果 ]

ここでは、本実施形態におけるサイドユニット 2 8 0 0、サイドユニット 2 8 0 0 A、

50

サイドユニット 2800B、サイドユニット 2800C、及びサイドユニット 2800G の特徴として、サイドユニット 2800 を代表して記載する。本実施形態によれば、遊技盤 5 において、サイドユニット 2800 における第一構成部材 2811 の位置決突起 2811c を前方から遊技パネル 1100 におけるパネル板 1110 の位置決孔 1113 に挿入した上で、取付孔 2811d を介して取付ビスをパネル板 1110 にねじ込んで締め付けることにより、パネル板 1110 の前面に第一構成部材 2811 (サイドユニット 2800) を取付けることができると共に、第一構成部材 2811 によりパネル板 1110 を貫通している開口部 1112 を塞ぐことができるため、開口部 1112 を通してパネル板 1110 の後方を見え難くすることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができる。また、パネル板 1110 の後側から開口部 1112 を通して塵や埃等の異物がパネル板 1110 の前面 (遊技領域 5a) 側へ侵入することを防止することができる。そして、第一構成部材 2811 の後側に設けられている第二構成部材 2812 に、パネル板 1110 の板厚内にかかるように開口部 1112 内においてパネル板 1110 の板面に沿って延出している球通路 2812a を設けていることから、当該球通路 2812a により球受部 2811b (一般入賞口 2001) に入球した遊技球 B を、パネル板 1110 の板厚内にかかるようにして流下させることができるため、パネル板 1110 の板厚を利用することにより、サイドユニット 2800 におけるパネル板 1110 の後面からの後方への突出量を可及的に小さくすることができ、サイドユニット 2800 の後方のスペースをより広く確保することができる。従って、サイドユニット 2800 の後方に、裏下演出ユニット 3500 のような大きな演出装置や可動領域の広い演出装置等を設けることが可能となるため、よりインパクトのある演出を遊技者に提示することができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1935】

また、球通路 2812a における裏下演出ユニット 3500 の前方となる部位を、パネル板 1110 の板厚内にかかるようにしているため、裏下演出ユニット 3500 が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することができると共に、裏下演出ユニット 3500 の可動範囲をより広くすることができ、よりインパクトの高い演出を遊技者に見せることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1936】

また、上述したように、パネル板 1110 の後側において裏下演出ユニット 3500 が設けられている部位の前後方向のスペースを十分に確保することが可能となるため、例えば、サイドユニット 2800 と裏下演出ユニット 3500 との間に装飾体を配置することができる。これにより、裏下可動装飾体 3510 を遊技者から見えないように隠すことができる。これにより、裏下可動装飾体 3510 を下降位置から上昇させると、裏下可動装飾体 3510 が出現するような演出を遊技者に見せることができ、遊技者に強いインパクトを与えて楽しませることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【1937】

また、サイドユニット 2800 では、各球受部 2811b において連通している夫々の支流部 2801 を、主流部 2802 に合流させて流下させるようにしているため、複数の球受部 2811b に対して夫々に球通路 2812a を設ける必要がなく、一つの球通路 2812a で纏めて排出させることができると共に、サイドユニット 2800 の後方の空間を確保し易くすることができる。

#### 【1938】

更に、サイドユニット 2800A では、球受部 2811b (一般入賞口 2001) に入球した遊技球 B を検知する球センサ 2813b を、後方に設けられている裏下演出ユニット 3500 よりも下方の部位に設けているため、球センサ 2813b が裏下演出ユニット 3500 の妨げになることはなく、裏下演出ユニット 3500 による所望の演出効果を十分に発揮させることができる。

#### 【1939】

また、サイドユニット 2800 のように、第一構成部材 2811 の後側に第二構成部材

2812を取付けるようにすると、第二構成部材2812により第一構成部材2811の剛性を高めることができる。詳述すると、例えば、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、第一構成部材2811を前方へ引っ張ってパネル板1110から取外す際に、第一構成部材2811の剛性が低いと、第一構成部材2811が撓んでしまい、その撓みによってパネル板1110の位置決孔1113に挿入されていた位置決突起2811cが傾くことで、位置決孔1113から抜け難くなり、分解作業に手間がかかる恐れがある。これに対して、第二構成部材2812を第一構成部材2811の後側に取付けるようにすると、第二構成部材2812には球通路2812aが設けられており、当該球通路2812aはその断面がコ字状となっていることから、第二構成部材2812の剛性が球通路2812aの存在によって高められているため、この第二構成部材2812を取付けることで第一構成部材2811(サイドユニット2800)の剛性を高めることができる。従って、リサイクル等によるパチンコ機1の分解作業において、サイドユニット2800を前方へ引っ張った時に、サイドユニット2800の剛性が高められていることで位置決突起2811cが突出している第一構成部材2811が撓むことはないため、パネル板1110の位置決孔1113に対して位置決突起2811cが傾くことはなく、パネル板1110からサイドユニット2800を簡単に取外すことができ、分別する際の分解作業を軽減することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

10

#### 【1940】

更に、サイドユニット2800Aでは、第二構成部材2813を、パネル板1110の後方の裏ユニット3000等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路2813aをパネル板1110の後側においてパネル板1110を貫通している開口部1112よりも下方へ延出させることが可能となる。詳述すると、第一構成部材2811に第二構成部材2812を取付けるようにすると、第一構成部材2811によりパネル板1110の開口部1112を前側から塞ぐことから、球通路2812aが設けられている第二構成部材2812を開口部1112よりも小さくする必要があり、球通路2812aの一部をパネル板1110の後側において開口部1112よりも下方へ延出させることが困難となる。これに対して、サイドユニット2800Aでは、第二構成部材2813をパネル板1110の後方に設けられている裏ユニット3000等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路2813aの一部をパネル板1110の後側において開口部1112よりも下方へ延出させるようにすることができる。従って、球通路2813aをパネル板1110の下端まで延出させることが可能となるため、下方へ排出される遊技球Bの落下高さを低くすることができ、排出される遊技球Bによる衝撃を低減させることができる。また、球通路2813aの一部をパネル板1110の後側において開口部1112よりも下方へ延出させるようにすることができるため、パネル板1110を貫通している開口部1112を、パネル板1110の下端まで下方へ延長させる必要がなく、パネル板1110の強度が低下することはない。

20

30

#### 【1941】

また、サイドユニット2800Aでは、第二構成部材2813をパネル板1110の後方の裏ユニット3000等の背面部材に取付けるようにしているため、球通路2813aに設けられている球センサ2813bのような電子部品がパネル板1110の後方の背面部材側に設けられることとなり、電子部品を背面部材側に纏めることができ、パネル板1110側に球センサ2813bのような電子部品を設ける必要がない。従って、パチンコ機1の組立作業や分解作業において、パネル板1110側から電子部品の配線が延出していないため、当該配線が障害釘等の部材に引っ掛かって作業の邪魔になったり配線が切れてしまったりすることはない。

40

#### 【1942】

また、サイドユニット2800では、第一構成部材2811におけるパネル板1110に取付けるための取付孔2811dを、位置決突起2811cの近傍に設けているため、取付孔2811dを介して取付ビスをパネル板1110にねじ込んで締め付けることで、位置決突起2811cをパネル板1110側へ強く押し付けてパネル板1110の位置決

50

孔 1 1 1 3 へ確実に挿入させることができ、位置決突起 2 8 1 1 c の不完全挿入による浮き上がりを防止することができる。

【 1 9 4 3 】

[ 1 5 - 1 0 . 第十技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 9 4 4 】

[ 1 5 - 1 0 a . 第十技術的特徴の背景 ]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、所定の装飾が施されている装飾体を有するセンター役物を、備えたものが知られている（例えば、特許文献 Z : 特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報）。この特許文献 Z の技術では、センター役物に設けられた装飾体により遊技機の見栄えを向上させるようにしている。

10

【 1 9 4 5 】

しかしながら、特許文献 Z の技術では、平板状の装飾体をセンター役物の前端付近に設けているため、装飾体にレリーフ状の装飾が施されていても奥行き感に乏しく、遊技者によっては早期に見飽きてしまい、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがあった。

【 1 9 4 6 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、より装飾効果の高い装飾体を設けることで遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 1 9 4 7 】

20

[ 1 5 - 1 0 b . 第十技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出していると共に一部が該センターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、該後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、

30

を有し、

前記後装飾部と前記前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されている」

ものであることを特徴とする。

【 1 9 4 8 】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【 1 9 4 9 】

また、「センターフレーム」としては、「遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部から前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、「遊技パネルの開口に挿入されると共に開口の内周面に沿うように設けられている挿入部と、挿入部の前端から遊技パネルの面に沿った方向へ延出し遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部よりも前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

40

【 1 9 5 0 】

また、「装飾体」としては、「印刷や塗装等による絵柄からなる装飾が施されているもの」、「立体的に造形された装飾が施されているもの」、「メッキのような金属光沢を有

50

する装飾が施されているもの」、等が挙げられる。

【 1 9 5 1 】

更に、「装飾体」としては、「LED基板に実装されているLEDの発光によって発光装飾されるもの」、「後方に設けられている電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）の配線を前方から視認し難くするための不透明部を有しているもの」、「センターフレームの後端よりも後方へ突出している電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）を有しているもの」、等が挙げられる。

【 1 9 5 2 】

また、「互いに協調している装飾」としては、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とで一つの装飾（絵柄）を構成するような装飾」、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とが互いに連続するような模様（図形）の装飾」、「前装飾部の装飾又は後装飾部の装飾が、後装飾部の装飾又は前装飾部の装飾を、引き立てる（強調する）ような装飾」、等が挙げられる。

10

【 1 9 5 3 】

手段1の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出していると共に一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部と前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されているものである。（[発明を実施するための形態]では、[11-2.第二実施形態のセンター役物]の章、及び、図98等の記載を参照）

20

【 1 9 5 4 】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着されるセンターフレームに、一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施しているため、大きな装飾を遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

30

【 1 9 5 5 】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【 1 9 5 6 】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

40

【 1 9 5 7 】

なお、前装飾部と後装飾部とを、正面視において少なくとも一部が重なるように設けることが望ましい。これにより、互いに協調している装飾が施されている前装飾部と後装飾部とを、正面視において一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾をより良好な状態で遊技者に見せることができ、装飾体の装

50

飾効果をより高めることができる。

【1958】

また、センターフレームを透明に形成することが望ましい。これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【1959】

更に、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようによい。これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1960】

また、装飾体を、LEDが実装されているLED基板の前方に設けるようによい。これにより、装飾体をLED基板の前方に設けるようによいことから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【1961】

また、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようによい。これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようによいから、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【1962】

手段2：手段1の構成において、

「前記前装飾部と前記後装飾部とは、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【1963】

手段2の構成によると、前装飾部と後装飾部とを、正面視において少なくとも一部が重なるように設けるものである。（[発明を実施するための形態]では、装飾体2580に関する記載を参照）

【1964】

これにより、互いに協調している装飾が施されている前装飾部と後装飾部とを、正面視において一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾をより良好な状態で遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【1965】

手段3：手段1及び手段2の構成において、

「前記センターフレームは、透明に形成されている」ものであることを特徴とする。

【1966】

手段3の構成によると、センターフレームを透明に形成するものである。換言すると、センターフレームを透明な部材により形成するものである。（[発明を実施するための形態]では、センターフレーム2511に関する記載を参照）

【1967】

これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 6 8 】

また、センターフレームを透明にしているため、遊技パネルを透明にすると共に遊技パネルの後方に装飾体や演出表示装置を設けるようにする場合、センターフレームが目立ち難くなることで透明な遊技パネルを通して見える装飾体や演出画像等をより目立ち易くすることができ、遊技者をより楽しませられる遊技機を提供することができる。

## 【 1 9 6 9 】

手段 4：手段 1 から手段 3 までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している」

ものであることを特徴とする。

10

## 【 1 9 7 0 】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「遊技球を検知する球センサ」、「磁気センサ」、「特別図柄を表示するための表示器」、「可変入賞口を開閉させるためのソレノイド」、「可動装飾体を可動させるためのソレノイド又は駆動モータ」、等が挙げられる。

## 【 1 9 7 1 】

手段 4 の構成によると、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにするものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体 2 5 8 0 に関する記載を参照）

20

## 【 1 9 7 2 】

これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

## 【 1 9 7 3 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、

LED が実装されている LED 基板の前方に設けられている」

ものであることを特徴とする。

## 【 1 9 7 4 】

手段 5 の構成によると、装飾体を、LED が実装されている LED 基板の前方に設けるようにするものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体 2 5 8 0 の LED 基板 2 5 8 6 に関する記載を参照）

30

## 【 1 9 7 5 】

これにより、装飾体を LED 基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によって LED 基板を隠すことができるため、LED 基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

## 【 1 9 7 6 】

また、LED 基板に実装されている LED からの光が装飾体に照射されるようにすると、LED 基板により装飾体を発光装飾させることができるため、装飾体を明るく綺麗に見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

40

## 【 1 9 7 7 】

手段 6：手段 1 から手段 5 までの何れか一つの構成において、

「前記センターフレームには、

前記遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられている」

ものであることを特徴とする。

## 【 1 9 7 8 】

手段 6 の構成によると、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入

50



球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにするものである。（〔発明を実施するための形態〕では、図柄表示器 2 5 1 8 に関する記載を参照）

【 1 9 7 9 】

これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【 1 9 8 0 】

手段 7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

10

前記遊技盤は、

前記遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられており、前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有しており、LEDが実装されているLED基板の前方に設けられている装飾体と、を備え、

該装飾体は、

20

前記センターフレームの枠内に延出していると共に一部が該センターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、該後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、

前記後装飾部と前記前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されていると共に、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられている」

ものであることを特徴とする。

【 1 9 8 1 】

手段 7 の構成によると、遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選された特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器が取付けられており、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有しており、LEDが実装されているLED基板の前方に設けられている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出していると共に一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部と前装飾部とは、互いに協調している装飾が施されていると共に、正面視において少なくとも一部が重なるように設けられているものである。

30

【 1 9 8 2 】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着される透明なセンターフレームに、一部がセンターフレームの後端よりも後方へ突出している後装飾部と、後装飾部よりも前方に設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、センターフレームが透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体を目立たせることができると共に、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせ

40

50

て飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 9 8 3 】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

【 1 9 8 4 】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

10

【 1 9 8 5 】

また、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 9 8 6 】

更に、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

20

【 1 9 8 7 】

また、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【 1 9 8 8 】

このように、上記の解決手段によれば、より装飾効果の高い装飾体を設けることで遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

30

【 1 9 8 9 】

[ 1 5 - 1 0 c . 第十技術的特徴の解決手段と実施形態との関係 ]

本実施形態の遊技盤5におけるパネル板1110とパネルホルダ1120とからなる遊技パネル1100は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態におけるセンター役物2500のセンターフレーム2511は上記解決手段のセンターフレームに、本実施形態における図柄表示器2518は上記解決手段の表示器に、本実施形態における装飾体2580は上記解決手段の装飾体に、本実施形態における前装飾部2581は上記解決手段の前装飾部に、本実施形態における後装飾部2582は上記解決手段の後装飾部に、本実施形態におけるLED基板2586は上記解決手段のLED基板に、夫々相当している。

40

【 1 9 9 0 】

[ 1 5 - 1 0 d . 第十技術的特徴の特徴的な作用効果 ]

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、一部がセンターフレーム2511の後端よりも後方へ突出している後装飾部2582と、後装飾部2582よりも前方に設けられている前装飾部2581とからなる装飾体2580を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2580を目立たせることができると共に、装飾体2580の前装飾部2581と後装飾部2582とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部2582と前装飾部2581とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）か

50

ら見た時に、前装飾部 2 5 8 1 の装飾と後装飾部 2 5 8 2 の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部 2 5 8 1 と後装飾部 2 5 8 2 とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部 2 5 8 2 と前装飾部 2 5 8 1 とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を構成することができる。従って、センターフレーム 2 5 1 1 に装飾効果の高い装飾体 2 5 8 0 を設けることができるため、当該装飾体 2 5 8 0 により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【 1 9 9 1 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、後装飾部 2 5 8 2 によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a を狭めてしまったり遊技領域 5 a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5 a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

10

【 1 9 9 2 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 を構成している後装飾部 2 5 8 2 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている演出表示装置 1 6 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、裏後演出ユニット 3 4 0 0 等に対して、演出表示装置 1 6 0 0 (表示画面)の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3 3 0 0 や裏後演出ユニット 3 4 0 0 の装飾体(可動装飾体)と協働してより装飾効果の高い装飾(演出)を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【 1 9 9 3 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 の不透明部により LED 基板 2 5 8 6 のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 1 9 9 4 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 8 0 (前装飾部 2 5 8 1)を LED 基板 2 5 8 6 の前方に設けるようにしていることから、装飾体 2 5 8 0 (装飾)によって LED 基板 2 5 8 6 を隠すことができるため、LED 基板 2 5 8 6 が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2 5 8 0 による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

30

【 1 9 9 5 】

また、本実施形態によれば、センターフレーム 2 5 1 1 に特別図柄を表示するための図柄表示器 2 5 1 8 を取付けるようにしているため、センターフレーム 2 5 1 1 と一緒に図柄表示器 2 5 1 8 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、図柄表示器 2 5 1 8 を別途に取付けるようにする場合と比較して、パチンコ機 1 の組立てにかかる手間を省くことができる。

【 1 9 9 6 】

[ 1 5 - 1 1 . 第十一技術的特徴 ]

40

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 1 9 9 7 】

[ 1 5 - 1 1 a . 第十一技術的特徴の背景 ]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、所定の装飾が施されている装飾体を有するセンター役物を、備えたものが知られている(例えば、特許文献 Z : 特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報)。この特許文献 Z の技術では、センター役物に設けられた装飾体により遊技機の見栄えを向上させるようにしている。

【 1 9 9 8 】

しかしながら、特許文献 Z の技術では、平板状の装飾体をセンター役物の前端付近に設

50

けているため、装飾体にレリーフ状の装飾が施されていても奥行き感に乏しく、遊技者によっては早期に見飽きてしまい、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがあった。

【 1 9 9 9 】

これに対して、センター役物に前後方向へ立体的に形成した装飾体を設けることで、装飾性を高めることが考えられるが、装飾体の後端がセンター役物（センターフレーム）よりも後方に突出していると、遊技機の製造時において突出している部位が邪魔になり易く、取回し（取扱い性）が悪くなることで、製造にかかるコストが増加する恐れがある。

【 2 0 0 0 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、装飾性を維持しつつ製造時における取扱い性を向上させることが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 2 0 0 1 】

[ 1 5 - 1 1 b . 第十一技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出しており、該センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、

該後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有している」ものであることを特徴とする。

【 2 0 0 2 】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板（合板）のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

【 2 0 0 3 】

また、「センターフレーム」としては、「遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部から前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、「遊技パネルの開口に挿入されると共に開口の内周面に沿うように設けられている挿入部と、挿入部の前端から遊技パネルの面に沿った方向へ延出し遊技パネルの前面に当接可能な平板状のフランジ部と、フランジ部よりも前方へ延出しており遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

【 2 0 0 4 】

また、「装飾体」としては、「印刷や塗装等による絵柄からなる装飾が施されているもの」、「立体的に造形された装飾が施されているもの」、「メッキのような金属光沢を有する装飾が施されているもの」、等が挙げられる。

【 2 0 0 5 】

更に、「装飾体」としては、「LED基板に実装されているLEDの発光によって発光装飾されるもの」、「後方に設けられている電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）の配線を前方から視認し難くするための不透明部を有しているもの」、「センターフレームの後端よりも後方へ突出している電子部品（例えば、LED基板、中継基板、球センサ、磁気センサ、表示器（特別図柄の表示器）、ソレノイド、等）を有しているもの」、等が挙げられる。

【 2 0 0 6 】

また、装飾体を構成している後装飾部と前装飾部との関係としては、「後装飾部に、前

10

20

30

40

50

装飾部の装飾と協調している装飾が施されているもの」、「後装飾部に、前装飾部の装飾と協調するように同じ装飾が施されているもの」、「後装飾部に、前装飾部の装飾とは異なる装飾が施されているもの」、「前装飾部の装飾（前装飾）に、後方の後装飾部の装飾（後装飾）が視認可能な透過部を有しているもの」、「前装飾部の装飾（前装飾）に、後方の後装飾部の装飾（後装飾）が視認可能な透過部と、透過部に設けられ前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有しているもの」、等が挙げられる。

#### 【 2 0 0 7 】

手段 1 の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状のセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されている装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出しており、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有しているものである。（[ 発明を実施するための形態 ] では、[ 1 1 - 1 . 第一実施形態のセンター役物 ] の章、及び、図 9 4 乃至図 9 7 等の記載を参照）

#### 【 2 0 0 8 】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着されるセンターフレームに、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部の一部と前装飾部とが重なるようにしているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 2 0 0 9 】

また、後装飾部をセンターフレームの後端よりも前方に設けており、センターフレームから後方へ突出することで遊技機の製造時において邪魔になるような部位が存在しないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレームの後端側を下にして作業台等に置いた時に、センターフレームがガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレームを取回す際に、センターフレームの後端から装飾体の一部が後方へ突出していないため、センターフレームから突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

#### 【 2 0 1 0 】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

#### 【 2 0 1 1 】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 1 2 】

なお、後装飾部には、前装飾部の装飾と協調している装飾を施すようにすることが望ましい。これにより、後装飾部に前装飾部の装飾と協調する装飾を施すようにしているため、後装飾部の装飾と前装飾部の装飾とで一つの大きな装飾を遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

## 【 2 0 1 3 】

また、センターフレームを透明にすることが望ましい。これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

## 【 2 0 1 4 】

また、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにしても良い。これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

## 【 2 0 1 5 】

更に、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有するようにしても良い。これにより、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

## 【 2 0 1 6 】

また、上記のように、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に透過部を設けると共に、透過部の後方の後装飾部に前装飾と同じ後装飾を施す場合、前装飾部は、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有するようにしても良い。これにより、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

## 【 2 0 1 7 】

また、装飾体を、LEDが実装されているLED基板の前方に設けるようにしても良い。これにより、装飾体をLED基板の前方に設けるようにしていることから、装飾体（装飾）によってLED基板を隠すことができるため、LED基板が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

## 【 2 0 1 8 】

また、センターフレームに、遊技領域内における遊技球による始動入球により抽選され

10

20

30

40

50

た特別図柄の抽選結果を表示可能な表示器を取付けるようにしても良い。これにより、センターフレームに特別図柄を表示するための表示器を取付けるようにしているため、センターフレームと一緒に表示器を遊技パネルに取付けることができ、表示器を別途に取付けるようにする場合と比較して、遊技機の組み立てにかかる手間を省くことができる。

【2019】

手段2：手段1の構成において、

「前記後装飾部には、前記前装飾部の装飾と協調している装飾が施されている」  
ものであることを特徴とする。

【2020】

ここで、「協調している装飾」としては、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とで一つの装飾（絵柄）を構成するような装飾」、「前装飾部の装飾と後装飾部の装飾とが互いに連続するような模様（図形）の装飾」、「前装飾部の装飾又は後装飾部の装飾が、後装飾部の装飾又は前装飾部の装飾を、引き立てる（強調する）ような装飾」、等が挙げられる。

10

【2021】

手段2の構成によると、後装飾部には、前装飾部の装飾と協調している装飾を施すようにするものである。（[発明を実施するための形態]では、装飾体2570及び装飾体2570Aに関する記載を参照）

【2022】

これにより、後装飾部に前装飾部の装飾と協調する装飾を施すようにしているため、後装飾部の装飾と前装飾部の装飾とで一つの大きな装飾を遊技者に見せることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

20

【2023】

手段3：手段1又は手段2の構成において、

「前記センターフレームは、透明に形成されている」  
ものであることを特徴とする。

【2024】

手段3の構成によると、センターフレームを透明に形成するものである。換言すると、センターフレームを透明な部材により形成するものである。（[発明を実施するための形態]では、センターフレーム2511に関する記載を参照）

30

【2025】

これにより、センターフレームを透明にしているため、遊技者からセンターフレームを見え辛くして目立ち難くすることができ、相対的に装飾体（前装飾部及び後装飾部）を目立たせることができ、装飾体の装飾効果をより高めることができる。

【2026】

また、センターフレームを透明にしているため、遊技パネルを透明にすると共に遊技パネルの後方に装飾体や演出表示装置を設けるようにする場合、センターフレームが目立ち難くなることで透明な遊技パネルを通して見える装飾体や演出画像等をより目立ち易くすることができ、遊技者をより楽しませられる遊技機を提供することができる。

【2027】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記装飾体は、  
前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している」  
ものであることを特徴とする。

40

【2028】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「遊技球を検知する球センサ」、「磁気センサ」、「特別図柄を表示するための表示器」、「可変入賞口を開閉させるためのソレノイド」、「可動装飾体を可動させるためのソレノイド又は駆動モータ」、等が挙げられる。

50

## 【2029】

手段4の構成によると、装飾体に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有するようにするものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体2570及び装飾体2570Aに関する記載を参照）

## 【2030】

これにより、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

## 【2031】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記後装飾部には、正面視において前記前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、

前記前装飾部には、前記前装飾における少なくとも前記前装飾部と前記後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、前記後装飾及び前記球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有している」  
ものであることを特徴とする。

10

## 【2032】

ここで、「透過部」としては、「無色透明の部位」、「有色透明の部位」、「貫通孔の部位」、等が挙げられる。

## 【2033】

手段5の構成によると、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部を有するようにするものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体2570に関する記載を参照）

20

## 【2034】

これにより、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。

30

## 【2035】

一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

## 【2036】

手段6：手段5の構成において、

「前記前装飾部は、

前記透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前記前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有している」  
ものであることを特徴とする。

40

## 【2037】

手段6の構成によると、前装飾部は、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部を有しているものである。（〔発明を実施するための形態〕では、装飾体2570に関する記載を参照）

## 【2038】

50



これにより、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

【2039】

手段7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前記遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、

該センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、前記センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している装飾体と、

を備え、

該装飾体は、

前記センターフレームの枠内に延出しており、該センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、

該後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、

を有し、

前後装飾部には、前記前装飾部の前装飾と協調し正面視において前記前装飾部の前記前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、

前記前装飾部には、前記前装飾における少なくとも前記前装飾部と前記後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、前記後装飾及び前記球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、前記透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前記前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有している」

ものであることを特徴とする。

【2040】

手段7の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルを有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、遊技パネルに形成された開口に前方から装着される枠状の透明なセンターフレームと、センターフレームに取付けられており所定の装飾が施されていると共に、センターフレームに取付けられている電子部品の配線を前方から視認し難くする不透明部を有している装飾体と、を備え、装飾体は、センターフレームの枠内に延出しており、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方に重なるように設けられている前装飾部と、を有し、後装飾部には、前装飾部の前装飾と協調し正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾が施されており、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、透過部に設けられており遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有しているものである。

【2041】

これにより、遊技盤の遊技パネルに装着される透明なセンターフレームに、センターフレームの後端よりも前方に設けられている後装飾部と、後装飾部における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部とからなる装飾体を設けているため、センターフレームが透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体を目立たせることができると共に、装飾体の前装飾部と後装飾部とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部と前装飾部とに互いに協調している装飾を施していると共に、正

10

20

30

40

50

面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部の装飾と後装飾部の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部と後装飾部とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部と前装飾部とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体を構成することができる。従って、センターフレームに装飾効果の高い装飾体を設けることができるため、当該装飾体により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【2042】

また、後装飾部には、正面視において前装飾部の前装飾における前方に重なっている部位と同じ装飾の後装飾を施し、前装飾部には、前装飾における少なくとも前装飾部と後装飾部との間の一部に設けられている遊技球が流通する球通路の前方の部位に、後装飾及び球通路を流通している遊技球を前方から視認可能な透過部と、透過部に設けられ遊技球よりも小さい大きさで前装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部と、を有するようにしているため、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通していない時には、前装飾部の前装飾における球通路の前方の部位に設けられている透過部を通して、後方に設けられている後装飾部の後装飾を視認することができる。この際に、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾と同じ装飾であるため、後装飾部の後装飾が前装飾部の前装飾における透過部を補うことで、前装飾部の前装飾に透過部が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体による装飾効果を確実に発揮させることができる。

10

20

#### 【2043】

一方、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を遊技球が流通している時には、前装飾部の前装飾における透過部を通して遊技球が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球が見えなくなることによって遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、透過部に前装飾の一部を構成している複数のドット部を設けているため、前装飾部の前装飾における透過部を通して見える後装飾部の装飾が、前装飾部と後装飾部との間に設けられている球通路を流通している遊技球により遮られて見えなくなっても、当該遊技球の前方の透過部に設けられている複数のドット部の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路内の遊技球を視認させつつ装飾体の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体による装飾効果を十分に発揮させることができる。

30

#### 【2044】

また、後装飾部をセンターフレームの後端よりも前方に設けており、センターフレームから後方へ突出することで遊技機の製造時において邪魔になるような部位が存在しないため、製造時における取回し（取扱い性）を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレームの後端側を下にして作業台等に置いた時に、センターフレームがガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレームを取回す際に、センターフレームの後端から装飾体の一部が後方へ突出していないため、センターフレームから突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

40

#### 【2045】

また、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、後装飾部によって遊技パネルの前面の遊技領域を狭めてしまったり遊技領域を流下する遊技球を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域における遊技球による遊技を良好な状態で遊技者を楽しませることができる。

#### 【2046】

更に、装飾体を構成している後装飾部を、センターフレームの枠内に延出させているため、遊技パネルの後方に演出表示装置、可動装飾体や装飾体、等が設けられている場合、

50

後装飾部によって、演出表示装置（表示画面）の周りを装飾したり、装飾体（可動装飾体）と協働してより装飾効果の高い装飾（演出）を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高い遊技機を提供することができる。

【2047】

また、装飾体の不透明部により電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができ、装飾体による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【2048】

このように、上記の解決手段によれば、装飾性を維持しつつ製造時における取扱い性を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【2049】

[15-11c. 第十一技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤5におけるパネル板1110とパネルホルダ1120とからなる遊技パネル1100は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態におけるパネル板1110の開口部1112は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態におけるセンター役物2500のセンターフレーム2511は上記解決手段のセンターフレームに、本実施形態における球通路2517は上記解決手段の球通路に、本実施形態における装飾体2570及び装飾体2570Aは上記解決手段の装飾体に、本実施形態における前装飾部2572は上記解決手段の前装飾部に、本実施形態における透過部2572aは上記解決手段の透過部に、本実施形態におけるドット部2572bは上記解決手段のドット部に、本実施形態における後装飾部2573は上記解決手段の後装飾部に、夫々相当している。

20

【2050】

[15-11d. 第十一技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態によれば、遊技盤5の遊技パネル1100に装着される透明なセンターフレーム2511に、センターフレーム2511の後端よりも前方に設けられている後装飾部2573と、後装飾部2573における少なくとも一部の前方と重なるように設けられている前装飾部2572とからなる装飾体2570（装飾体2570A）を設けているため、センターフレーム2511が透明であることで目立ち難くして相対的に装飾体2570（装飾体2570A）を目立たせることができると共に、装飾体2570（装飾体2570A）の前装飾部2572と後装飾部2573とで奥行のある装飾を遊技者に見せることができる。この際に、後装飾部2573と前装飾部2572とに互いに協調している装飾を施していると共に、正面視において夫々の一部が重なるように設けているため、正面（前）から見た時に、前装飾部2572の装飾と後装飾部2573の装飾との境目を判り難くすることが可能となり、前装飾部2572と後装飾部2573とによる大きな装飾を良好な状態で遊技者に見せることができ、後装飾部2573と前装飾部2572とで大きくて奥行きのある装飾効果の高い装飾体2570（装飾体2570A）を構成することができる。従って、センターフレーム2511に装飾効果の高い装飾体2570（装飾体2570A）を設けることができるため、当該装飾体2570（装飾体2570A）により遊技者の関心を強く引き付けさせて飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機1を提供することができる。

30

40

【2051】

また、本実施形態によれば、装飾体2570において、後装飾部2573には、正面視において前装飾部2572の装飾（前装飾）における前方に重なっている部位と同じ装飾の装飾（後装飾）を施し、前装飾部2572には、前装飾部2572の装飾における少なくとも前装飾部2572と後装飾部2573との間の一部に設けられている遊技球Bが流通する球通路2517の前方の部位に、後装飾部2573の装飾、及び、球通路2517を流通している遊技球B、を前方から視認可能な透過部2572aと、透過部2572aに設けられ遊技球Bよりも小さい大きさで前装飾部2572の装飾の一部を構成している装飾が施されている複数のドット部2572bと、を有するようにしているため、前装飾部2572と後装飾部2573との間に設けられている球通路2517を遊技球Bが流通

50

していない時には、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における球通路 2 5 1 7 の前方の部位に設けられている透過部 2 5 7 2 a を通して、後方に設けられている後装飾部 2 5 7 3 の装飾を視認することができる。この際に、後装飾部 2 5 7 3 の装飾が前装飾部 2 5 7 2 の装飾と同じ装飾であるため、後装飾部 2 5 7 3 の装飾が前装飾部 2 5 7 2 の装飾における透過部 2 5 7 2 a を補うことで、前装飾部 2 5 7 2 の装飾に透過部 2 5 7 2 a が無いよう本来の装飾を遊技者に見せることができ、装飾体 2 5 7 0 による装飾効果を確実に発揮させることができる。

#### 【 2 0 5 2 】

一方、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間に設けられている球通路 2 5 1 7 を遊技球 B が流通している時には、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における透過部 2 5 7 2 a を通して遊技球 B が見えることとなるため、一時的にせよ遊技球 B が見えなくなることで遊技者に対して不信感や不安感等を与えてしまうことを回避させることができ、遊技球 B による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、透過部 2 5 7 2 a に前装飾部 2 5 7 2 の装飾の一部を構成している複数のドット部 2 5 7 2 b を設けているため、前装飾部 2 5 7 2 の装飾における透過部 2 5 7 2 a を通して見える後装飾部 2 5 7 3 の装飾が、前装飾部 2 5 7 2 と後装飾部 2 5 7 3 との間に設けられている球通路 2 5 1 7 を流通している遊技球 B により遮られて見えなくなっても、当該遊技球 B の前方の透過部 2 5 7 2 a に設けられている複数のドット部 2 5 7 2 b の装飾が見えることで、遊技者に対して球通路 2 5 1 7 内の遊技球 B を視認させつつ装飾体 2 5 7 0 の見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体 2 5 7 0 による装飾効果を十分に発揮させることができる。

#### 【 2 0 5 3 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) において、後装飾部 2 5 7 3 をセンターフレーム 2 5 1 1 の後端よりも前方に設けており、センターフレーム 2 5 1 1 から後方へ突出することでパチンコ機 1 の製造時において邪魔になるような部位が存在していないため、製造時における取回し(取扱い性)を良くすることができ、作業性が向上することにより製造にかかるコストの増加を抑制させることができる。具体的には、例えば、センターフレーム 2 5 1 1 の後端側を下にして作業台 T A 等に置いた時に、センターフレーム 2 5 1 1 がガタツクことはない。或いは、組立作業や運搬作業等においてセンターフレーム 2 5 1 1 を取回す際に、センターフレーム 2 5 1 1 の後端から装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) の一部が後方へ突出していないため、センターフレーム 2 5 1 1 から突出している部位が他の部材等に当接して傷付いたり破損したりする恐れがない。このようなことから、細心の注意を払いながら作業する必要がなく、作業性を向上させることができる。

#### 【 2 0 5 4 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を構成している後装飾部 2 5 7 3 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、後装飾部 2 5 7 3 によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面の遊技領域 5 a を狭めてしまったり遊技領域 5 a を流下する遊技球 B を見え辛くしてしまったりすることはなく、遊技領域 5 a における遊技球 B による遊技を良好な状態で遊技者に楽しませることができる。

#### 【 2 0 5 5 】

更に、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) を構成している後装飾部 2 5 7 3 を、センターフレーム 2 5 1 1 の枠内に延出させているため、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている演出表示装置 1 6 0 0、裏前演出ユニット 3 3 0 0、裏後演出ユニット 3 4 0 0 等に対して、演出表示装置 1 6 0 0 (表示画面) の周りを装飾したり、裏前演出ユニット 3 3 0 0 や裏後演出ユニット 3 4 0 0 の装飾体(可動装飾体)と協働してより装飾効果の高い装飾(演出)を見せたり、することができ、遊技者の関心を強く引き付けさせることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

#### 【 2 0 5 6 】

また、本実施形態によれば、装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) の不透明部により L

E D 基板のような電子部品の配線を前方から視認し難くしていることから、不透明部により配線を隠すことができるため、配線が見えることで見栄えの悪化を防止することができる。装飾体 2 5 7 0 (装飾体 2 5 7 0 A) による装飾効果をより発揮させ易くすることができる。

【 2 0 5 7 】

[ 1 5 - 1 2 . 第十二技術的特徴 ]

本明細書には、上記とは異なる以下のような技術的特徴を有している。

【 2 0 5 8 】

[ 1 5 - 1 2 a . 第十二技術的特徴の背景 ]

パチンコ機のような遊技機として、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技パネルの開口に前方から装着されており、遊技領域を流下する遊技球が遊技パネルの開口に流入することを規制する流入規制部としてのセンター役物を、備えたものが知られている (例えば、特許文献 Z : 特開 2 0 1 7 - 0 7 4 4 3 4 号公報)。特許文献 Z の技術によれば、センター役物によって遊技領域を所望の大きさに区画することが可能である。

10

【 2 0 5 9 】

しかしながら、特許文献 Z の技術では、遊技機の機種により遊技パネルの開口の大きさが異なる場合、センター役物 (流入規制部) を別途に製造する必要がある、流入規制部を流用することは困難であった。

【 2 0 6 0 】

そこで、以下の手段では、上記の実情に鑑み、機種によって遊技パネルの開口が異なっても流入規制部を流用することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

20

【 2 0 6 1 】

[ 1 5 - 1 2 b . 第十二技術的特徴の解決手段 ]

手段 1 : 遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前面側に前記遊技領域が形成される遊技パネルと、

該遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球が前記開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、

を備え、

30

該流入規制部は、第一流入規制部と第二流入規制部とを少なくとも有し、

前記第一流入規制部と前記第二流入規制部には、前記遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方には該フランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、前記フランジ部に設けられた取付部によって前記遊技パネルの前面に前記第一流入規制部の端部と前記第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられる」

ものであることを特徴とする。

【 2 0 6 2 】

ここで、「遊技パネル」としては、「ベニヤ板 (合板) のような不透明なパネル」、「透明樹脂からなるパネル板」、「透明樹脂からなるパネル板と、パネル板の外周縁を保持する枠状のパネルホルダと、から構成されているもの」、等が挙げられる。

40

【 2 0 6 3 】

また、「フランジ部」としては、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の外側の方向へ延出しているもの」、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の内側の方向へ延出しているもの」、「流入規制部を境にして遊技パネルにおける開口の外側及び内側の両方の方向へ延出しているもの」、等が挙げられる。

【 2 0 6 4 】

また、「非フランジ部」としては、流入規制部における遊技パネルの中心を向いている側面に設けられていても良いし、流入規制部における遊技パネルの中心とは反対の外方を向いている側面に設けられていても良いし、流入規制部の両方の側面に設けられていても

50

良い。

【2065】

更に、「第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられる」構成としては、「第一流入規制部の端部の端面と、第二流入規制部の端部の端面とが、互いに対面するように取付けられる」、「第一流入規制部の端部の内側の側面と、第二流入規制部の端部の外側の側面とが、互いに対面するように取付けられる」、「第一流入規制部の端部の外側の側面と、第二流入規制部の端部の内側の側面とが、互いに対面するように取付けられる」、等が挙げられる。また、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とは、互いに接していても良いし、互いに離れていても良い。

【2066】

手段1の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルと、遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、遊技領域を流下する遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部と、を備え、流入規制部は、第一流入規制部と第二流入規制部とを少なくとも有し、第一流入規制部と第二流入規制部には、遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方にはフランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、フランジ部に設けられた取付部によって遊技パネルの前面に第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられるものである。（[発明を実施するための形態]では、[11-3.第三実施形態のセンター役物]の章、及び、図99乃至図102等の記載を参照）

【2067】

これにより、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルの開口の縁部に対応して設けられ、遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部を、少なくとも第一流入規制部と第二流入規制部とで構成し、夫々に設けられているフランジ部の取付部を介して遊技パネルの前面に第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネルに対する第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口を有する遊技パネルに取付けることができ、機種が異なっても流入規制部を流用することができる。

【2068】

詳述すると、例えば、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口の大きい遊技パネルに対応することができる。この場合、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部との間の隙間は、遊技球が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球を通過不能とするようにしても良い。

【2069】

或いは、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口の小さい遊技パネルに対応することができる。この際に、第一流入規制部及び第二流入規制部の少なくとも一方の端部に非フランジ部を設けていることから、第一流入規制部の端部の側面と第二流入規制部の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部と第二流入規制部との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応し易くすることができる。

【2070】

また、上述したように、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域の大きさを変えたい場合、第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を変更することで、遊技領域の大きさを簡単に変更することができる。従って、変更する大きさの遊技領域に合わせた流入規制部を新たに製造する必要はなく、遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【2071】

なお、遊技盤に、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 $n$ 流入規制部（ $n$ は二以上の整数）が設けられている第 $n$ フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを、更に備えるようにしても良い。これにより、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

10

## 【2072】

また、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部を、可撓性を有する紐状に形成されているものとするのが望ましい。これにより、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

## 【2073】

また、上記のように、可撓性を有する紐状の連結保持部を設けると、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

20

## 【2074】

更に、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部により隣接しているフレーム同士を繋ぐようにすることが望ましい。これにより、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

## 【2075】

また、上記のように、連結保持部を設ける場合、連結保持部を、フレームに対して着脱可能に設けるようにすることが望ましい。これにより、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付いたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

30

## 【2076】

また、上記のように、連結保持部を着脱可能にすると、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

40

## 【2077】

更に、上記のように、複数のフレームを設ける場合、遊技盤に、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品を更に備えるようにしても良い。これにより、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまふことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

## 【2078】

50

手段 2 : 手段 1 の構成において、

「前記遊技盤は、

前記第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部 ( n は二以上の整数 ) が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、

少なくとも一つの該フレームが前記遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と

を更に備えている」ものであることを特徴とする。

【 2 0 7 9 】

ここで、複数のフレームの数「 n 」としては、 2 ~ 6 の範囲内が望ましい。この範囲よりもフレームの数が多くなると、遊技機の製造の際にフレームの取付けに手間がかかるようになりコストが増加する恐れがあるためである。複数のフレームのうち、一部のフレームに LED 基板のような電子部品が取付けられていても良い。

10

【 2 0 8 0 】

また、「連結保持部」としては、「可撓性を有する紐状のもの」、「可撓性を有する帯状のもの」、等が挙げられる。また、「連結保持部」としては、「隣接しているフレーム同士を繋いでいるもの」、「フレームと他の部材とを繋いでいるもの」、「フレームと遊技パネルとを繋いでいるもの」、等が挙げられる。更に、「連結保持部」としては、装飾性を有していても良いし、装飾性を有していなくても良い。また、「連結保持部」としては、遊技盤を立てた状態でフレームが遊技パネルから外れて落下した時にフレームが台や床等に接触しない長さとするのが望ましい。

20

【 2 0 8 1 】

手段 2 の構成によると、遊技盤は、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 n 流入規制部 ( n は二以上の整数 ) が設けられている第 n フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部とを更に備えるようにするものである。( [ 発明を実施するための形態 ] では、センターフレーム 2 7 0 0 及び連結保持部 2 7 1 0 に関する記載を参照 )

【 2 0 8 2 】

これにより、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

30

【 2 0 8 3 】

手段 3 : 手段 2 の構成において、

「前記連結保持部は、

可撓性を有する紐状に形成されている」ものであることを特徴とする。

【 2 0 8 4 】

手段 3 の構成によると、連結保持部は、可撓性を有する紐状に形成されているものである。( [ 発明を実施するための形態 ] では、連結保持部 2 7 1 0 に関する記載を参照 )

40

【 2 0 8 5 】

これにより、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部 ( 第一フレーム ) と第二流入規制部 ( 第二フレーム ) との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

【 2 0 8 6 】

また、連結保持部を、可撓性を有する紐状としているため、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技

50



パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【2087】

手段4：手段2又は手段3の構成において、

「前記連結保持部は、

隣接している前記フレーム同士を繋いでいる」ものであることを特徴とする。

【2088】

手段4の構成によると、連結保持部は、隣接しているフレーム同士を繋いでいるものである。（[発明を実施するための形態]では、連結保持部2710に関する記載を参照）

10

【2089】

これにより、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

【2090】

手段5：手段2から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記連結保持部は、

前記フレームに対して着脱可能に設けられている」ものであることを特徴とする。

【2091】

手段5の構成によると、連結保持部は、フレームに対して着脱可能に設けられているものである。（[発明を実施するための形態]では、連結保持部2710に関する記載を参照）

20

【2092】

これにより、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができる。作業性を向上させることができる。

【2093】

また、連結保持部を着脱可能としているため、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

30

【2094】

手段6：手段2から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記遊技盤は、

少なくとも一つの前記フレームに取付けられている電子部品を、

更に備えている」ものであることを特徴とする。

【2095】

ここで、「電子部品」としては、「LED基板」、「中継基板」、「球センサ」、「磁気センサ」、「表示器（特別図柄の表示器）」、「ソレノイド」、「モータ」、等が挙げられる。

40

【2096】

手段6の構成によると、遊技盤は、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品を、更に備えているものである。（[発明を実施するための形態]では、図柄表示器2518及びセンターフレーム2700に関する記載を参照）

【2097】

これにより、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレ

50

ームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

【2098】

手段7：遊技機において、

「遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、

前面側に前記遊技領域が形成される遊技パネルと、

該遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、前記遊技領域を流下する遊技球が前記開口の内部に流入することを規制し、第一流入規制部から第 $n$ 流入規制部（ $n$ は二以上の整数）までを有する流入規制部と、

前記第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 $n$ 流入規制部（ $n$ は二以上の整数）が設けられている第 $n$ フレームまでの複数のフレームと、

少なくとも一つの該フレームが前記遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と、

少なくとも一つの前記フレームに取付けられている電子部品と、

を備え、

該流入規制部は、

前記第 $m$ 流入規制部（ $m$ は1から $n-1$ までの間の整数）と前記第（ $m+1$ ）流入規制部には、前記遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方には該フランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、前記フランジ部に設けられた取付部によって前記遊技パネルの前面に前記第 $m$ 流入規制部の端部と前記第（ $m+1$ ）流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられ、

前記連結保持部は、

可撓性を有する紐状に形成されており、隣接している前記フレーム同士を繋いでいると共に、該フレームに対して着脱可能に設けられている」

ものであることを特徴とする。

【2099】

手段7の構成によると、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、遊技盤は、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルと、遊技パネルに形成された開口の縁部に対応して設けられ、遊技領域を流下する遊技球が開口の内部に流入することを規制し、第一流入規制部から第 $n$ 流入規制部（ $n$ は二以上の整数）までを有する流入規制部と、第一流入規制部が設けられている第一フレームから第 $n$ 流入規制部（ $n$ は二以上の整数）が設けられている第 $n$ フレームまでの複数のフレームと、少なくとも一つのフレームが遊技パネルから落下することを阻止する連結保持部と、少なくとも一つのフレームに取付けられている電子部品と、を備え、流入規制部は、第 $m$ 流入規制部（ $m$ は1から $n-1$ までの間の整数）と第（ $m+1$ ）流入規制部には、遊技パネルの前面に沿ったフランジ部が夫々形成されていると共に、夫々の端部の少なくとも一方にはフランジ部が形成されていない非フランジ部が形成されており、フランジ部に設けられた取付部によって遊技パネルの前面に第 $m$ 流入規制部の端部と第（ $m+1$ ）流入規制部の端部とが隣り合うように取付けられ、連結保持部は、可撓性を有する紐状に形成されており、隣接しているフレーム同士を繋いでいると共に、フレームに対して着脱可能に設けられているものである。

【2100】

これにより、前面側に遊技領域が形成される遊技パネルの開口の縁部に対応して設けられ、遊技球が開口の内部に流入することを規制する流入規制部を、少なくとも第一流入規制部から第 $n$ 流入規制部（ $n$ は二以上の整数）までの複数により構成し、夫々に設けられているフランジ部の取付部を介して遊技パネルの前面に第 $m$ 流入規制部（ $m$ は1から $n-1$ までの間の整数）の端部と第（ $m+1$ ）流入規制部の端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネルに対する第 $m$ 流入規制部と第（ $m+1$ ）流入規制部との

取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制部を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口を有する遊技パネルに取付けることができ、機種が異なっても流入規制部を流用することができる。

**【 2 1 0 1 】**

以下では $m$ を1として詳述すると、例えば、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口の大きい遊技パネルに対応することができる。この場合、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部との間の隙間は、遊技球が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球を通過不能とするようにしても良い。

**【 2 1 0 2 】**

或いは、第一流入規制部の端部と第二流入規制部の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口の小さい遊技パネルに対応することができる。この際に、第一流入規制部及び第二流入規制部の少なくとも一方の端部に非フランジ部を設けていることから、第一流入規制部の端部の側面と第二流入規制部の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部と第二流入規制部との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応し易くすることができる。

**【 2 1 0 3 】**

また、上述したように、様々な大きさの開口を有する遊技パネルに対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域の大きさを変えたい場合、第一流入規制部と第二流入規制部との取付位置の関係を変更することで、遊技領域の大きさを簡単に変更することができる。従って、変更する大きさの遊技領域に合わせた流入規制部を新たに製造する必要はなく、遊技機にかかるコストの増加を抑制させることができる。

**【 2 1 0 4 】**

更に、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、遊技パネルに対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部を設けているため、遊技機の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネルから落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

**【 2 1 0 5 】**

また、連結保持部を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部（第一フレーム）と第二流入規制部（第二フレーム）との取付位置の関係を変更しても、連結保持部が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネルからのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネルの開口の大きさや形状等に対応することができる。

**【 2 1 0 6 】**

また、可撓性を有する紐状の連結保持部を設けているため、遊技パネルからフレームが外れようとした時に、連結保持部が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネルから外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネルからフレームが外れた場合、連結保持部が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりすることが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

**【 2 1 0 7 】**

更に、連結保持部により隣接しているフレーム同士を繋ぐようにしているため、連結保持部の一方の端部を遊技パネルや他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができる。遊技機の製造時等における作業性を向上させることができる。

**【 2 1 0 8 】**

また、連結保持部を、フレームに対して着脱可能に設けているため、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネルに取付けた後、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パ

10

20

30

40

50

ネルから取外したり、する際に、連結保持部を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができ、作業性を向上させることができる。

【2109】

また、連結保持部を着脱可能にしているため、フレームを遊技パネルに取付けるまでは連結保持部により繋いでおき、フレームを遊技パネルに取付けたら連結保持部を取外すようにすることが可能となり、連結保持部の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【2110】

更に、少なくとも一つのフレームに電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、遊技機の組立作業等において当該フレームが遊技パネルから外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまふことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能な遊技機を提供することができる。

【2111】

このように、上記の解決手段によれば、機種によって遊技パネルの開口が異なっても流入規制部を流用することが可能な遊技機を提供することができる。

【2112】

[15 - 12 c . 第十二技術的特徴の解決手段と実施形態との関係]

本実施形態の遊技盤5における遊技パネル1100(図100を参照)は上記解決手段の遊技パネルに、本実施形態における遊技パネル1100の開口部1112は上記解決手段の遊技パネルの開口に、本実施形態における図柄表示器2518、第二始動口ユニット2720、アタッカユニット2730、役物入賞口ユニット2740は上記解決手段の電子部品に、本実施形態におけるセンター役物2500Aにおけるセンターフレーム2700の流入規制部2700aは上記解決手段の流入規制部に、本実施形態におけるセンターフレーム2700のフランジ部2700b、第一フレーム2701の第一フランジ部2701b、第二フレーム2702の第二フランジ部2702bは上記解決手段のフランジ部に、本実施形態におけるセンターフレーム2700の非フランジ部2700c、第一フレーム2701の第一非フランジ部2701c、第二フレーム2702の第二非フランジ部2702cは上記解決手段の非フランジ部に、夫々相当している。

【2113】

また、本実施形態における第一フレーム2701、第二フレーム2702、第三フレーム2703、第四フレーム2704、第五フレーム2705は上記解決手段のフレームに、本実施形態における第一流入規制部2701aは上記解決手段の第一流入規制部に、本実施形態における第二流入規制部2702aは上記解決手段の第二流入規制部に、本実施形態における第一フランジ部2701bや第二フランジ部2702b等のフランジ部2700bに設けられている取付孔は上記解決手段の取付部に、本実施形態における連結保持部2710は上記解決手段の連結保持部に、夫々相当している。

【2114】

[15 - 12 d . 第十二技術的特徴の特徴的な作用効果]

本実施形態によれば、遊技盤5のセンター役物2500Aにおけるセンターフレーム2700において、前面側に遊技領域5aが形成される遊技パネル1100の開口部1112の縁部に対応して設けられ、遊技球Bが開口部1112の内部に流入することを規制する流入規制部2700aを、少なくとも第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aの複数により構成し、夫々に設けられているフランジ部2700b(第一フランジ部2701b及び第二フランジ部2702b)の取付部を介して遊技パネル1100の前面に第一流入規制部2701aの端部と第二流入規制部2702aの端部とが隣り合うように取付けるようにしているため、遊技パネル1100に対する第一流入規制部2701aと第二流入規制部2702aとの取付位置の関係を適宜選択することにより、流入規制

10

20

30

40

50

部 2700a (センターフレーム 2700) を新たに製造しなくても様々な大きさや形状の開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に取付けることができ、機種が異なっても流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を流用することができる。

【2115】

詳述すると、例えば、第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部とが、互いに離れるように取付けることで、開口部 1112 の大きい遊技パネル 1100 に対応することができる。この場合、第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部との間の隙間 C は、遊技球 B が通過不能な大きさとするのが望ましいが、遊技球 B が通過可能な大きさの場合は障害釘を植設することにより遊技球 B を通過不能とするようにしても良い。

10

【2116】

或いは、第一流入規制部 2701a の端部と第二流入規制部 2702a の端部とが、夫々の側面同士が対面するように取付けることで、開口部 1112 の小さい遊技パネル 1100 に対応することができる。この際に、第一流入規制部 2701a 及び第二流入規制部 2702a の少なくとも一方の端部に非フランジ部 2700c (第一非フランジ部 2701c 又は第二非フランジ部 2702c) を設けていることから、第一流入規制部 2701a の端部の側面と第二流入規制部 2702a の端部の側面とを可及的に接近させることが可能となるため、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との配置自由度を高めることができ、様々な大きさの開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に対応し易くすることができる。

20

【2117】

また、上述したように、様々な大きさの開口部 1112 を有する遊技パネル 1100 に対応することが可能であることから、設計変更等により遊技領域 5a の大きさを変えたい場合、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との取付位置の関係を変更することで、遊技領域 5a の大きさを簡単に変更することができ、パチンコ機 1 の設計自由度を高めることができる。従って、変更する大きさの遊技領域 5a に合わせた流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を新たに製造する必要はなく、パチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【2118】

更に、流入規制部 2700a (センターフレーム 2700) を第一フレーム 2701 から第五フレーム 2705 のように複数のフレームにより構成しているため、遊技パネル 1100 に対する各フレームの取付位置を適宜設定することにより、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、流入規制部 2700a を複数のフレームにより構成しているため、一部のフレームに不具合が発生した場合、当該フレームのみを交換すれば良く、メンテナンスにかかるコストを低減させることができる。更に、連結保持部 2710 を設けているため、パチンコ機 1 の組立てやメンテナンス等の際に、遊技パネル 1100 から落下してフレームが傷付いたり破損したりすることを回避させることができる。

30

【2119】

また、連結保持部 2710 を、可撓性を有する紐状のものとしているため、例えば、第一流入規制部 2701a (第一フレーム 2701) と第二流入規制部 2702a (第二フレーム 2702) との取付位置の関係を変更しても、連結保持部 2710 が可撓変形することにより追従することができ、遊技パネル 1100 からのフレームの落下を防止しつつ、遊技パネル 1100 の開口部 1112 の大きさや形状等に対応することができる。

40

【2120】

また、可撓性を有する紐状の連結保持部 2710 を設けているため、遊技パネル 1100 から第一フレーム 2701 等のフレームが外れようとした時に、連結保持部 2710 が可撓変形しようとすることで抵抗となり、直ちに遊技パネル 1100 から外れることを抑制させることができる。そして、遊技パネル 1100 からフレームが外れた場合、連結保持部 2710 が可撓変形することにより、落下速度を低減させたり衝撃を吸収したりする

50

ことが可能となるため、フレームの破損を防止することができる。

【 2 1 2 1 】

更に、連結保持部 2 7 1 0 により第一フレーム 2 7 0 1 と第二フレーム 2 7 0 2 のような隣接しているフレーム同士を繋ぐようにしているため、連結保持部 2 7 1 0 の一方の端部を遊技パネル 1 1 0 0 や他の部材に接続する場合と比較して、複数のフレームを一塊として扱い易くすることができ、パチンコ機 1 の製造時等における作業性を向上させることができる。

【 2 1 2 2 】

また、連結保持部 2 7 1 0 を、フレームに対して着脱可能に設けているため、例えば、複数のフレームを順番に遊技パネル 1 1 0 0 に取付けたり、メンテナンス等により一部のフレームを遊技パネルから取外したり、する際に、連結保持部 2 7 1 0 を取外した状態にしたり取付けた状態にしたりすることにより、フレームの取回しや取扱いを良くすることができる、作業性を向上させることができる。

10

【 2 1 2 3 】

また、連結保持部 2 7 1 0 を着脱可能にしているため、フレームを遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるまでは連結保持部 2 7 1 0 により繋いでおき、フレームを遊技パネル 1 1 0 0 に取付けたら連結保持部 2 7 1 0 を取外すようにすることが可能となり、連結保持部 2 7 1 0 の存在により見栄えが悪くなることを回避させることができる。

【 2 1 2 4 】

更に、少なくとも一つのフレームに図柄表示器 2 5 1 8 のような電子部品が取付けられるようにしており、電子部品が取付けられているフレームの重量が重くなることから、パチンコ機 1 の組立作業等において当該フレームが遊技パネル 1 1 0 0 から外れて落下すると、その重量により当該フレームが破損し易くなるが、フレームの落下を阻止する連結保持部 2 7 1 0 が設けられているため、当該フレームが作業台や床等に落下して破損してしまうことはない。従って、フレームに取付けられている電子部品による効果を確実に発揮させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

20

【 2 1 2 5 】

[ 枠飾り部材の ID コードについて ]

本実施形態では、本体枠 4 に対して、遊技領域 5 a を前方から視認可能な遊技盤 5 が取り付けられているが、扉枠 3 に対しては、枠飾り部材として、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 よりも上側に設けられている扉枠トップユニット 3 0 0、扉枠本体 1 0 0 の前面における遊技窓 1 0 1 よりも右側に設けられている扉枠右サイドユニット 3 4 0、棚ユニット 2 0 0 の左右方向中央に設けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット 2 5 0 ( 操作装置 ) が取り付けられている。図 1 1 6 は、扉枠に対して着脱可能な枠飾り部材を示す説明図である。

30

【 2 1 2 6 】

図 1 1 6 に示すように、遊技盤 5、扉枠トップユニット 3 0 0、扉枠右サイドユニット 3 4 0、演出操作ユニット 2 5 0 については、遊技ホールの島設備に対してパチンコ機 1 が取り付けられている状態で着脱することが可能であり、機種シリーズごとに一つのグループとして、予め決められている遊技盤 5、扉枠トップユニット 3 0 0、扉枠右サイドユニット 3 4 0、演出操作ユニット 2 5 0 をセットで設置することが可能になっている。つまり、新たな機種シリーズに変更するときには、遊技ホールの島設備に対してパチンコ機 1 が取り付けられている状態で、変更前の機種シリーズに対応する遊技盤 5、扉枠トップユニット 3 0 0、扉枠右サイドユニット 3 4 0、演出操作ユニット 2 5 0 を取り外した後、新たな機種シリーズに対応する遊技盤 5、扉枠トップユニット 3 0 0、扉枠右サイドユニット 3 4 0、演出操作ユニット 2 5 0 を取り付けることになる。このような構成にすることで、機種変更時に遊技性だけでなく遊技機外観も一新したい場合に、本体枠 4 や扉枠 3 を変更するコストを抑制でき、効率的に遊技性および遊技機外観を一新することができる。

40

【 2 1 2 7 】

50

なお、本例の扉枠右サイドユニット 340 は、扉枠トップユニット 300 と一体的に形成されており、扉枠 3 に対しては、扉枠トップユニット 300 と扉枠右サイドユニット 340 を一体的に着脱するようにしている。この点、扉枠右サイドユニット 340 については、扉枠トップユニット 300 と別個のものとして、扉枠 3 に対してそれぞれ別個に着脱可能としてもよい。このような扉枠右サイドユニット 340 については、遊技機外観の一新に加え、側方部分の突出が離席の遊技者との遮断壁になって周囲の目線を気にする遊技者の嫌悪感を軽減できるとともに、上方部分と側方部分の突出により遊技者固有の空間を創出することができる。

#### 【2128】

遊技盤 5 に取り付けられている周辺制御基板 1510 は、扉枠トップユニット 300 に取り付けられている扉枠トップ中継基板（図示は省略）と電氣的に接続されている。扉枠トップ中継基板は、扉枠トップユニット 300 の扉枠トップ装飾体 301 を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠トップ装飾基板や、扉枠右サイドユニット 340 の扉枠右サイド装飾体 341、扉枠右サイド左側面装飾体及び扉枠右サイド右側面装飾体を発光装飾させるための複数の LED が実装されている扉枠右サイド装飾基板との接続を中継するためのものである。これにより、周辺制御基板 1510 の周辺制御部 1511 は、扉枠トップ中継基板を介して、例えば、扉枠トップ装飾基板、扉枠右サイド装飾基板に実装されている各種 LED を発光制御することができる。

#### 【2129】

また、遊技盤 5 に取り付けられている周辺制御基板 1510 は、演出操作ユニット 250 に取り付けられている操作部中継基板（図示は省略）と電氣的に接続されている。操作部中継基板は、演出操作ユニット 250 の第一演出ボタン 251 や第二演出ボタン 252 を発光装飾させるための複数の LED が実装されている操作部装飾基板（図示は省略）との接続を中継するためのものである。これにより、周辺制御基板 1510 の周辺制御部 1511 は、操作部中継基板を介して、例えば、操作部装飾基板に搭載されている各種 LED を発光制御することができる。

#### 【2130】

扉枠トップユニット 300 に取り付けられている扉枠トップ中継基板や、演出操作ユニット 250 に取り付けられている操作部中継基板には、機種シリーズを識別するためのユニークな符号（世界で 1 つしか存在しない符号）が付された特別な情報である固有の ID コードが予め記憶されている。この ID コードは、機種シリーズごとに固有の ID コードが付されており、外部装置を用いても書き換えることができない。そして、周辺制御基板 1510 の周辺制御部 1511 は、扉枠トップ中継基板や操作部中継基板から ID コードを取り出して参照することができるようになっている。また、周辺制御部 1511 に内蔵されている RAM には、扉枠トップ中継基板や操作部中継基板に付されている ID コードを参照するためのテーブルが記憶されている。このテーブルに記憶されている ID コードは、遊技盤 5 に対して、機種シリーズが一致する扉枠トップユニット 300 に取り付けられている扉枠トップ中継基板の ID コードと、機種シリーズが一致する演出操作ユニット 250 に取り付けられている操作部中継基板の ID コードと、のそれぞれと一致するものとなっている。

#### 【2131】

そして、電源投入時には、周辺制御基板 1510 の周辺制御部 1511 は、参照テーブルに記憶されている ID コードと、扉枠トップユニット 300 に取り付けられている扉枠トップ中継基板の ID コードと、が一致しているか否か、及び、参照テーブルに記憶されている ID コードと、演出操作ユニット 250 に取り付けられている操作部中継基板の ID コードと、が一致しているか否かを所定の判定期間内に判定している。ここで、遊技盤 5 に対して、機種シリーズが一致する（正規の関係にある）扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 が取り付けられている場合には、参照テーブルに記憶されている ID コードと、扉枠トップユニット 300 に取り付けられている扉枠トップ中継基板の ID コードと、が一致し、一方、遊技盤 5 に対して、機種シリーズが一致しない

10

20

30

40

50

(正規の関係にない)扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340が取り付けられている場合には、それぞれのIDコードが一致することがない。同様に、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致する(正規の関係にある)演出操作ユニット250が取り付けられている場合には、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致し、一方、遊技盤5に対して、機種シリーズが一致しない(正規の関係にない)演出操作ユニット250が取り付けられている場合には、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致することがない。

#### 【2132】

ここで、本例では、電源投入時操作の態様として、以下の電源投入パターンA~Cが設けられている。電源投入パターンAは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないで電源スイッチ751を操作した場合であり、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化することがない。また、電源投入パターンBは、RAMクリアスイッチ743をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、ラムクリアを実行し、遊技に関する情報を初期化している。また、電源投入パターンCは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないものの、球抜スイッチ742をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、上述した球抜処理を実行している。このような電源投入パターンCでは、ラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化しないものの、球抜処理中の遊技の進行については停止している。そして、上記のIDコードが一致しているか否かの判定については、電源投入パターンA、Bで電源投入した場合に実行しているが、電源投入パターンCで電源投入した場合に実行しないようにしている。つまり、電源投入パターンCで電源投入した場合には、球抜処理中における遊技の進行を停止しており、枠飾り部材を用いた発光演出を実行する必要がないため、IDコードが一致している部材であるか否かの確認を実行しないようにしている。

#### 【2133】

また、遊技盤5に対して扉枠トップユニット300のIDコードのみが一致していない場合には、演出表示装置1600を用いて、機種シリーズが一致しない扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340が取り付けられている旨を通知するエラー中報知パターン1(例えば「扉枠トップユニットの種類を確認してください」の表示)を実行する。また、遊技盤5に対して演出操作ユニット250のIDコードのみが一致していない場合には、演出表示装置1600を用いて、機種シリーズが一致しない演出操作ユニット250が取り付けられている旨を通知するエラー中報知パターン2(例えば「演出操作ユニットの種類を確認してください」の表示)を実行する。また、遊技盤5に対して扉枠トップユニット300のIDコードと、演出操作ユニット250のIDコードとのいずれもが一致していない場合には、演出表示装置1600を用いて、機種シリーズが一致しない扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340と、機種シリーズが一致しない演出操作ユニット250とが取り付けられている旨を通知するエラー中報知パターン3(例えば「扉枠トップユニット及び扉枠右サイドユニットと演出操作ユニットの種類を確認してください」の表示)を実行する。

#### 【2134】

一方、扉枠3に対して扉枠トップユニット300や演出操作ユニット250が取り付けられていない場合、電源投入時において、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、扉枠トップ中継基板や操作部中継基板からIDコードを取り出して参照することができない。このような場合、電源投入時には、周辺制御基板1510の周辺制御部1511は、参照テーブルに記憶されているIDコードと、扉枠トップユニット300に取り付けられている扉枠トップ中継基板のIDコードと、が一致しているか否か、及び、参照テーブルに記憶されているIDコードと、演出操作ユニット250に取り付けられている操作部中継基板のIDコードと、が一致しているか否かを判定する際に、周辺制御基板1510

10

20

30

40

50



の周辺制御部 1 5 1 1 への ID コードの入力がなく、その ID コードを確認することができない。具体的には、電源投入時において、周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 は、所定の判定期間を過ぎても扉枠トップ中継基板や操作部中継基板から ID コードが入力されない場合に未接続の状態であると判定する。

【 2 1 3 5 】

また、遊技盤 5 に対して扉枠トップユニット 3 0 0 の ID コードのみが確認できない（取得できない）場合には、演出表示装置 1 6 0 0 を用いて、演出操作ユニット 2 5 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 が取り付けられていない旨を通知するエラー中報知パターン 4（例えば「扉枠トップユニット及び扉枠右サイドユニットの接続を確認してください」の表示）を実行する。また、遊技盤 5 に対して演出操作ユニット 2 5 0 の ID コードのみが確認できない（取得できない）場合には、演出表示装置 1 6 0 0 を用いて、演出操作ユニット 2 5 0 が取り付けられていない旨を通知するエラー中報知パターン 5（例えば「演出操作ユニットの接続を確認してください」の表示）を実行する。また、遊技盤 5 に対して扉枠トップユニット 3 0 0 の ID コードと、演出操作ユニット 2 5 0 の ID コードとのいずれもが確認できない（取得できない）場合には、演出表示装置 1 6 0 0 を用いて、扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 と、演出操作ユニット 2 5 0 とが取り付けられていない旨を通知するエラー中報知パターン 6（例えば「扉枠トップユニット及び扉枠右サイドユニットと演出操作ユニットの接続を確認してください」の表示）を実行する。

10

【 2 1 3 6 】

ここで、遊技盤 5 については、扉枠トップユニット 3 0 0 に取り付けられている扉枠トップ中継基板の ID コードや、演出操作ユニット 2 5 0 に取り付けられている操作部中継基板の ID コードが一致しているか否かにかかわらず、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、遊技盤 5 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することができる。同様に、遊技盤 5 については、扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 や演出操作ユニット 2 5 0 のうち、ID コードが確認できていない部品がある場合にも、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、遊技盤 5 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することができる。

20

【 2 1 3 7 】

また、扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 について、参照テーブルに記憶されている ID コードと、扉枠トップユニット 3 0 0 に取り付けられている扉枠トップ中継基板の ID コードと、が一致している場合には、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、扉枠トップ中継基板を介して、例えば、扉枠トップユニット 3 0 0 の扉枠トップ装飾基板や、扉枠右サイドユニット 3 4 0 の扉枠右サイド装飾基板に搭載されている各種 LED を発光制御することができるのに対し、一致していない場合には、その機種シリーズが一致しない（正規の関係にない）扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがなく、その各種 LED が消灯した状態になる。また、扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 が取り付けられておらず、扉枠トップ中継基板の ID コードが確認できていない場合には、扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがない。

30

40

【 2 1 3 8 】

同様に、演出操作ユニット 2 5 0 について、参照テーブルに記憶されている ID コードと、演出操作ユニット 2 5 0 に取り付けられている操作部中継基板の ID コードと、が一致している場合には、通常の演出（変動中の演出や非変動中の演出）の実行時において、操作部中継基板を介して、例えば、前装飾基板 3 2 1、後装飾基板 3 2 2 に搭載されている各種 LED を発光制御することができるのに対し、一致していない場合には、その機種シリーズが一致しない（正規の関係にない）演出操作ユニット 2 5 0 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがなく、その各種 LED が消灯した状態になる。また、演出操作ユニット 2 5 0 が取り付けられおらず、操作部中継基板の ID コードが

50

確認できていない場合には、演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがない。

【 2139 】

また、所定の実行条件の成立時には、遊技盤 5 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御するときに、遊技盤 5 の周辺に位置する部材として、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 の発光基板に搭載されている各種 LED と、演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED と、の発光制御を協働して行っている。これにより、遊技盤 5 だけでなく、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 を用いた一体的な発光演出を実行することができる。ただし、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 のうち、遊技盤 5 に対して ID コードが一致しない部品については、その一致しない部品の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがないことから、発光演出に参加することができない。同様に、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 のうち、扉枠 3 に取り付けられておらず、ID コードが確認できていない部品については、その確認できていない部品の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御することがないことから、発光演出に参加することができない。

10

【 2140 】

なお、上記したように、所定の実行条件の成立時には、遊技盤 5 の発光基板に搭載されている各種 LED を発光制御するときに、遊技盤 5 の周辺に位置する部材として、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 の発光基板に搭載されている各種 LED と、演出操作ユニット 250 の発光基板に搭載されている各種 LED と、の発光制御を協働して行っているが、扉枠 3 の発光基板に搭載されている各種 LED についても、発光制御を協働して行うことができる。これにより、遊技盤 5、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 だけでなく、扉枠 3 を用いた一体的な発光演出を実行することができる。

20

【 2141 】

[ 枠飾り部材（リユース可能製品）の動作確認について ]

近年、遊技機の性能の向上に伴い、常に新規の部品を調達して遊技機を製造する場合、遊技機製造に掛かるコストが高額になる虞がある。そうしたコスト増を抑制するために、遊技機の一部である特定装飾部品については、一部あるいは全ての部品（駆動関連、発光関連等の部品も含む）をリユースすることが考えられる。例えば、遊技盤 5 については、扉枠 3 に対して簡単に着脱することが可能であるが、上記した枠飾り部材についても同様に、扉枠 3 に対して簡単に着脱することを可能とし、リユースが可能な部品として用いることができる。ところで、このようなリユースが可能な部品については、出荷元での点検時において、正常に動作する部品であるか否かを見極める必要があることから、そのリユースが可能な部品の動作状態を個別に確認する必要がある。しかしながら、リユースが可能な部品を脱着する際に、リユースが可能な部品が遊技盤 5 に取り付けられている等して、扉枠 3 に対して遊技盤 5 を一旦取り外すことが必要となる場合や、リユースが可能な部品を脱着した後において、電源を切断した後再び電源を投入した状況のみ、リユースが可能な部品の動作状態を確認可能とした場合には、リユースが可能な部品を脱着するごとに、毎回、遊技盤 5 の取り外しや、電源断することが必要となることから、リユースが可能な部品の動作状態を確認する際の手間がかかるものになってしまう。この点、本例では、遊技盤 5 の取り外しや、電源断についての手間を省くようにして、リユースが可能な部品の動作状態についての確認の効率性を向上させて、利便性の高いパチンコ機 1 を提供することとしている。

30

40

【 2142 】

上記した枠飾り部材については、パチンコ機 1 の一部である特定装飾部品であるものの、遊技盤 5 上に取り付けられた部品ではなく、扉枠 3 に取り付けられた部品である。このため、枠飾り部材については、扉枠 3 に対して遊技盤 5 を取り外すことなく、扉枠 3 に対

50

して遊技盤5を取り付けたままで、扉枠3に対して着脱することが可能になっている。また、枠飾り部材として、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や演出操作ユニット250の夫々の着脱については、ホール管理者の取付作業を緩和する点からも工具レスの係止部による取付構造を採用することとしている。工具レスの係止部としては、例えば、手回し用の摘みを頭部に設けた手ネジや、図示しないがレバーを上又は下に動かすワンタッチ操作で着脱可能な周知のパチン錠や、レバーの回転で着脱可能な周知のクレセント錠、などが例示できる。このように、枠飾り部材については、扉枠3に対して簡単に脱着することが可能であり、枠飾り部材の動作状態を確認する際の手間がかからないものとなっている。

#### 【2143】

また、枠飾り部材については、電源投入前であっても、電源投入後であっても着脱することが可能である。しかしながら、電源投入状態において電源を遮断した後に、枠飾り部材を脱着し、再び電源を投入することで、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認するようになると、その動作状態を確認する際の手間がかかるものになってしまう。このため、本例では、電源投入状態において、枠飾り部材を脱着するよりも前に特定の操作をした場合には、電源を切断した後に再び電源を投入するという操作をせずに、枠飾り部材を脱着した後において、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することを可能にした特殊な状態（リユース確認状態）に移行するようにしている。また、電源投入状態においては、特定の操作としてリユース許可スイッチを操作したか否かを監視するようにし、電源投入後に所定期間（例えば3秒）が経過した時点での判定タイミングにおいて、その判定タイ

20

具体的には、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングでリユース許可スイッチの操作情報を参照し、その操作情報が「操作あり」の操作情報の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチがON操作された場合等）には、リユース確認状態を開始し、そのリユース確認状態において枠飾り部材を脱着することで、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することを可能にしている。一方、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングでリユース許可スイッチの操作情報を参照し、その操作情報が「操作なし」の操作情報の場合（例えば、判定タイミングよりも後にリユース許可スイッチがON操作された場合等）には、リユース確認状態を開始せず通常状態のままで、その通常状態において枠飾り部材を脱着したとしても、その脱着した

30

枠飾り部材の動作状態を確認することができないようにしている。なお、電源投入後から所定期間が経過するまでの間には、リユース許可スイッチのON操作が受付可能であることを作業者に通知するため、その旨を外部に通知するようにしてもよい。

#### 【2144】

ここで、本例では、電源投入時操作の態様として、以下の電源投入パターンA～Cが設けられている。電源投入パターンAは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないで電源スイッチ751を操作した場合であり、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化することがない。また、電源投入パターンBは、RAMクリアスイッチ743をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、ラムクリアを実行し、遊技に関する情報を初期化している。

40

また、電源投入パターンCは、RAMクリアスイッチ743をON操作しないものの、球抜スイッチ742をON操作しながら電源スイッチ751を操作した場合であり、上述した球抜処理を実行している。このような電源投入パターンCでは、ラムクリアを実行せず、遊技に関する情報を初期化しないものの、球抜処理中の遊技の進行については停止している。そして、上記の判定タイミングにおいて、その判定タイミング以前にリユース許可スイッチをON操作したか否かの判定については、電源投入パターンA、Bで電源投入した場合に実行しているが、電源投入パターンCで電源投入した場合に実行しないようにしている。つまり、電源投入パターンCで電源投入した場合には、球抜処理を実行するだけで、リユース確認状態を開始することがなく、枠飾り部材の動作状態を確認することができないようにしている。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 4 5 】

上記した特定の操作について具体的に説明すると、パチンコ機 1 の裏面側には、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態とOFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入してON 状態とOFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）としてリユース許可スイッチが主制御基板 1 3 1 0 に設けられている。また、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミング以前には、リユース許可スイッチをON 操作するとともにリユース許可スイッチの操作情報として主制御基板 1 3 1 0 に入力し、主制御基板 1 3 1 0 がリユース許可スイッチの操作情報の入力回数を記憶している。そして、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングでは、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶を主制御基板 1 3 1 0 が参照し、その参照した操作情報の入力回数の記憶が「1 回」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが 1 回ON 操作された場合等）には、リユース確認状態 A を開始し、操作情報の入力回数の記憶が「2 回以上」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが 2 回ON 操作された場合等）には、リユース確認状態 B を開始するものとしている。そして、これらのリユース確認状態については、一定時間の経過したタイミングで終了させてもよいが、一定時間の経過でなく、作業者の終了操作（例えば、リユース確認状態の開始時に操作される操作部と同じ操作部の操作。）で任意で終了させるものであるほうが望ましい。これにより、リユース確認状態の発生期間を任意にでき、作業者が枠飾り部材を脱着して、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認する際の利便性を向上させることができる。なお、本例では、リユース確認状態 A とリユース確認状態 B のいずれを開始するかについては、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数によって決定しているが、別の操作態様によって決定するようにしてもよい。

10

20

## 【 2 1 4 6 】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 は、扉枠トップユニット 3 0 0 及び扉枠右サイドユニット 3 4 0 や扉枠右サイドユニット 3 4 0 などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視している。本例では、枠飾り部材の各々については、ドロワコネクタを用いてパチンコ機 1 の本体枠 4 や扉枠 3 に接続されている。そして、ドロワコネクタによる電氣的な接続が遮断されている場合には、枠飾り部材がパチンコ機 1 から離脱したり、位置ズレしたりしており、周辺制御基板 1 5 1 0 は、枠飾り部材が未接続であると判断している。つまり、例えば、電源投入状態において、作業者が枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 において、枠飾り部材が未接続であると判断するようにし、再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 において、枠飾り部材が接続されていると判断している。なお、本例とは異なり、枠飾り部材の各々が正規の位置に位置しているか否かの検出スイッチを設けるようにし、周辺制御基板 1 5 1 0 に配線で接続されている検出スイッチがOFF である場合には、枠飾り部材がパチンコ機 1 から離脱したり、位置ズレしたりしており、周辺制御基板 1 5 1 0 は、枠飾り部材が未接続であると判断するようにしてもよい。

30

## 【 2 1 4 7 】

以下では、まず、通常営業時において扉枠 3 を開放して枠飾り部材を脱着した場合について、枠飾り部材の動作状態を中心としてパチンコ機 1 の挙動を説明する。通常営業時には、電源投入状態において、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチが操作されていない場合であり、リユース確認状態ではなく通常状態において枠飾り部材を脱着することとしている。それに続いて、リユース確認状態において扉枠 3 を開放して枠飾り部材を脱着した場合について、枠飾り部材の動作状態を中心としてパチンコ機 1 の挙動を説明する。リユース確認状態とは、電源投入状態において、電源投入後に所定期間が経過した判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチが操作されている場合であり、リユース確認状態に移行した後に枠飾り部材を脱着することとしている。

40

## 【 2 1 4 8 】

50

(通常営業時における枠飾り部材の脱着)

図117は、通常営業時において扉枠3を開放して枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機1の挙動を示すタイムチャートである。まず、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作しないことで、通常状態からリユース確認状態に移行せず、通常状態のまま枠飾り部材を脱着した場合について説明する。また、通常営業時の枠飾り部材の脱着については、枠飾り部材のLEDが発光しなくなるなど枠飾り部材に不具合(異常や故障等)が発生した場合において、扉枠3を開放して枠飾り部材を取り外した後に、枠飾り部材が未接続のまま扉枠3を一旦閉鎖するようにし、再び扉枠3を開放して同じ枠飾り部材あるいは別の枠飾り部材を取り付けることを想定している。

【2149】

図117に示すように、まず、タイミングtsで電源投入した後は、主制御基板1310及び周辺制御基板1510の電源投入時処理を行い、主制御基板1510側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。なお、通常状態では、後述するタイミングt2等で枠飾り部材を取り外したか否かにかかわらず、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。また、周辺制御基板1510は、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や演出操作ユニット250などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視しているが、タイミングtsで電源投入した後において、後述するタイミングtxが到来するまでの間には、枠飾り部材が取り外されておらず、枠飾り部材が接続されていると判断している。

【2150】

また、周辺制御基板1510は、枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り内LED(ランプA)や、枠飾り部材以外の各種装飾基板に搭載されている枠飾り外LED(ランプB)、液晶表示装置1600やスピーカなどを制御しているが、これらの周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtsで電源投入した後において、通常時の動作を実行するようにしている。また、ランプBとしては、枠飾り部材以外の部材として、一部の部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り外LED1と、それ以外の部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り外LED2と、に分類することができ、枠飾り外LED1については、扉枠3の開放の有無や、枠飾り部材の装着の有無にかかわらず、通常時の動作を実行するようにしている。ここで、通常時の動作では、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出(例えば、デモ演出)に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出(変動パターンに基づく演出)に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信したときには、演出表示装置1600では、装飾図柄の変動表示を含む演出表示(例えば、リーチ演出)などを実行し、ランプA(枠飾り内LED)やランプB(枠飾り外LED1)、ランプB(枠飾り外LED2)では、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動してLEDが点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して音声を出力するようにしている。

【2151】

また、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtsで電源投入した後において、通常時の動作を実行しているが、そのような部材については、設定調節ボタン204を操作することで音量や光量に変化するものとしている。具体的には、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整するようにし、実行中の音量や光量に反映されるようにしている。ただし、周辺制

10

20

30

40

50

御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B ( 枠飾り外 LED 1 ) については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変化することがないようにしている。

【 2152 】

また、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して所定の信号を出力することが可能であり、それらの信号をホールコンピュータで受信することで、ホール側でもパチンコ機 1 の挙動を把握できるようにしている。ここでは、扉枠 3 を閉鎖した状態であるため、後述する扉枠開放信号を出力しておらず、また、後述するリユース確認状態でない通常状態であるため、後述するリユース確認信号を出力していない。

【 2153 】

そして、タイミング  $t_s$  で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング  $t_z 1$  の時点では、タイミング  $t_z 1$  よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられている。つまり、判定タイミングでは、タイミング  $t_s$  からタイミング  $t_z 1$  までの間にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定している。ここでは、タイミング  $t_z 1$  よりも前にリユース許可スイッチを操作していないため、タイミング  $t_z 1$  の時点でリユース確認状態に移行することがなく、その後に通常状態を継続している。そして、パチンコ機 1 の挙動についても、タイミング  $t_z 1$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング  $t_z 1$  の後においても、通常時の動作を実行している。

【 2154 】

そして、タイミング  $t_z 1$  でリユース許可スイッチを操作していないと判定した後に、タイミング  $t_z 2$  の時点で、リユース許可スイッチを操作したとしても、通常状態からリユース確認状態に移行することがなく、その後に通常状態を継続している。つまり、タイミング  $t_z 2$  でのリユース許可スイッチの操作については、無効なものとして扱っている。そして、パチンコ機 1 の挙動についても、タイミング  $t_z 2$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング  $t_z 2$  の後においても、通常時の動作を実行している。

【 2155 】

次いで、タイミング  $t_1$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、扉枠 3 の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310 a へ入力され、扉枠 3 の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。このとき、タイミング  $t_s$  で電源投入した後には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、通常時の動作を実行しているが、タイミング  $t_1$  の時点で、周辺制御基板 1510 が扉枠開放コマンドを受信することに基づいて、開放時の動作を実行している。

【 2156 】

具体的には、周辺制御基板 1510 が扉枠開放コマンドを受信したときに、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) やランプ B ( 枠飾り外 LED 2 ) では、開放時の発光として、単色で、強い輝度で LED が点灯や点滅を行うようにし、演出表示装置 1600 では、開放時の表示として、「扉枠が開いています」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、開放音として、「扉枠が開いています」という音声出力するようにしている。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B ( 枠飾り外 LED 1 ) については、開放時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。

【 2157 】

また、タイミング  $t_1$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、ランプ B ( 枠飾り外 LED 1 ) を除いて開放時の動作を実行しているが、その開放時の動作では、LED などの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、開放時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変化することがない。具体的には、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的

10

20

30

40

50

に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、演出表示装置 1600 については、設定調節ボタン 204 を操作したときに、光量が変化するものとしてもよい。

#### 【2158】

また、タイミング t1 の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミング t2 で扉枠 3 が閉鎖された後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

10

#### 【2159】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング tx の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が未接続であると判断している。このとき、タイミング t1 で扉枠 3 を開放した後には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行しているが、タイミング tx の時点で、枠飾り部材を取り外した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することが可能であるものの、枠飾り未接続時の動作よりも優先して開放時の動作を実行している。そして、枠飾り未接続時の動作については、扉枠 3 を閉鎖して開放時の動作を終了した後において実行している。このように、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を優先して実行すると、扉枠 3 の開放が外部に通知されないでホール管理者が気付かないままに、パチンコ機 1 の裏面側で不正な行為が行われる可能性があるが、開放時の動作を優先して実行することで、そのような状況が発生することを防止することができる。なお、通常状態では、タイミング t2 で枠飾り部材を取り外した否かにかかわらず、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

20

#### 【2160】

ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、演出表示装置 1600 については、開放時の動作に付加して枠飾り未接続時の動作を実行している。具体的には、演出表示装置 1600 では、開放時の表示として、「扉枠が開いています」というメッセージを表示するだけでなく、枠飾り未接続時の表示として、「枠飾り部材が未接続です」というメッセージを表示している。つまり、通常状態では、枠飾り未接続時の動作を実行しない状態での枠飾り部材の取り外しを許容していない。また、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

30

#### 【2161】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング t2 の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。このとき、タイミング tx で枠飾り部材を取り外した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作よりも優先して開放時の動作を実行しているが、タイミング t2 の時点で、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信することに基づいて、開放時の動作を終了し、枠飾り未接続時の動作を実行している。

40

#### 【2162】

具体的には、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信したときに、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、枠飾り未接続時の発光として、単色（開放時の発光色とは異なる

50

る色)で、強い輝度でLEDが点灯や点滅を行うようにし、演出表示装置1600では、枠飾り未接続時の表示として、「枠飾り部材が未接続です」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、枠飾り未接続報知音として、「枠飾り部材が未接続です」という音声を出力するようにしている。ただし、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、ランプB(枠飾り外LED1)については、枠飾り未接続時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。また、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、ランプB(枠飾り外LED2)については、扉枠閉鎖コマンドを受信してから所定期間(例えば、10秒)、閉鎖時の発光を実行するようにし、その所定期間が経過した後に、枠飾り未接続時の発光を実行するようにしている。これにより、扉枠3の開閉時間が短いものであったとしても、閉鎖時の発光を実行することで、ホール側で扉枠3の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

10

#### 【2163】

また、タイミングt2の時点で、通常状態において扉枠3を閉鎖した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、ランプB(枠飾り外LED1)を除いて枠飾り未接続時の動作を実行しているが、その枠飾り未接続時の動作では、LEDなどの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、枠飾り未接続時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン204を操作したとしても音量や光量が変化することがない。具体的には、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、演出表示装置1600については、設定調節ボタン204を操作したときに、光量が変化するものとしてもよい。

20

#### 【2164】

次いで、タイミングt3の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けるために再び扉枠3を開放した場合には、タイミングt1の時点で、通常状態において扉枠3を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外している状況において、再び扉枠3を開放した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作よりも優先して開放時の動作を実行している。ただし、ランプA(枠飾り内LED)については、枠飾り部材を取り外したことから、開放時の動作を実行することがない。また、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、演出表示装置1600については、開放時の動作に付加して枠飾り未接続時の動作を実行している。

30

#### 【2165】

次いで、扉枠3を開放した後、タイミングtyの時点で、通常状態において再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が接続されたと判断している。このとき、タイミングt2で扉枠3を開放した後は、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を実行しているが、タイミングtyの時点で、枠飾り部材を取り付けた後も、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を継続している。ただし、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、演出表示装置1600については、タイミングtyの時点で、枠飾り部材を取り付けた後も、開放時の動作に付加して枠飾り未接続時の動作を継続している。また、枠飾り部材を取り付けた後、後述するタイミングt4の時点で、扉枠3を閉鎖した後は、開放時の動作を終了するが、通常時の動作に戻ることがなく、枠飾り未接続時の動作を継続している。これにより、通常状態において枠飾り部材を取り外した場合には、再び枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続になった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。

40

#### 【2166】

また、タイミングtyの時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプA(枠飾り内LED)については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開

50



始されているものの、その後点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としている。これにより、通常状態において枠飾り部材を取り外した場合には、再び枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続になった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。また、本例では、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前に、リユース許可スイッチを操作しておらず、タイミング  $t_z 1$  の後に通常状態のままでリユース確認状態に移行していないが、そのような通常状態において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）としても、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができないようにしている。つまり、通常状態では、枠飾り部材を取り付けることでの枠飾り部材の動作を許容していない。

#### 【2167】

10

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング  $t_4$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310 a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。このとき、タイミング  $t_y$  で枠飾り部材を取り付けた後には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行しているが、タイミング  $t_4$  の時点で、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信することに基づいて、開放時の動作を終了し、通常時の動作を実行している。ただし、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、扉枠閉鎖コマンドを受信してから所定期間（例えば、10 秒）、閉鎖時の発光を実行するようにし、その所定期間が経過した後に、通常時の発光を実行する

20

#### 【2168】

また、詳しくは上記したが、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング  $t_4$  の時点で、扉枠 3 を閉鎖した後は、開放時の動作を終了するが、通常時の動作に戻ることがなく、枠飾り未接続時の動作を継続している。また、タイミング  $t_y$  の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、消灯した状態としているが、タイミング  $t_4$  の時点で、扉枠 3 を閉鎖した後も、その消灯した状態を継続するようにしている。このような場合、その後電源を入れ直さなければ、消灯した状態を解除することがなく、点灯することがないため、脱着した枠飾り部材の動作状態を確認する際の手間がかかるものとなっている。

30

#### 【2169】

（リユース確認状態 A における枠飾り部材の脱着その 1）

図 118 は、リユース確認状態 A における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。まず、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作することで、通常状態からリユース確認状態 A に移行した後に、枠飾り部材を脱着した場合について説明する。また、リユース確認状態 A における枠飾り部材の脱着については、リユースが可能な部品として用いられる複数の枠飾り部材の動作状態を確認する場合にお

40

#### 【2170】

図 118 に示すように、まず、タイミング  $t_s$  で電源投入した後は、図 117 に示したタイミング  $t_s$  で電源投入した場合と同じ挙動を示している。例えば、タイミング  $t_s$  で電源投入した後は、主制御基板 1310 及び周辺制御基板 1510 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1510 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球の発射が

50

でき、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、周辺制御基板 1510 は、扉枠トップユニット 300 及び扉枠右サイドユニット 340 や演出操作ユニット 250 などの枠飾り部材と電気的に接続されているか否かを監視しているが、タイミング  $t_s$  で電源投入した後において、後述するタイミング  $t_x$  が到来するまでの間には、枠飾り部材が取り外されておらず、枠飾り部材が接続されていると判断している。また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング  $t_s$  で電源投入した後において、通常時の動作を実行している。

#### 【2171】

そして、タイミング  $t_s$  で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング  $t_z 1$  の時点では、タイミング  $t_z 1$  よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられている。つまり、判定タイミングでは、タイミング  $t_s$  からタイミング  $t_z 1$  までの間にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定している。ここでは、タイミング  $t_z 1$  よりも前のタイミング  $t_x 3$  の時点で、リユース許可スイッチを操作することで、タイミング  $t_z 1$  の時点で、通常状態からリユース確認状態 A に移行している。なお、主制御基板 1310 は、タイミング  $t_z 1$  でリユース確認状態 A に移行した後は、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としている。つまり、リユース確認状態 A では、遊技者がハンドル 160 を操作したとしても、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができず、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、通常の遊技が行われることによって阻害されることを防止することができる。なお、リユース確認状態 A では、後述するタイミング  $t_z 4$  で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間を継続するものとしている。

#### 【2172】

また、タイミング  $t_z 1$  でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認時の動作を実行している。具体的には、タイミング  $t_z 1$  でリユース確認状態 A に移行した後に、演出表示装置 1600 では、リユース確認時の表示として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、リユース確認音として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」という音声を出力するようにしている。一方、周辺制御基板 1510 が動作指示する部材のうち、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、リユース確認時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。このように、タイミング  $t_z 1$  でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材だけが、リユース確認時の動作を実行しているが、リユース確認状態 A への移行については、作業者がリユース許可スイッチを操作することに起因するものであり、外部に向けて認識しやすく報知する必要がないことから、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、リユース確認時の動作を実行しないものとしている。また、このようなリユース確認時の動作については、後述するタイミング  $t_z 4$  で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了するまでの間、継続するものとしている。

#### 【2173】

また、タイミング  $t_z 1$  でリユース確認状態 A に移行した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材については、リユース確認時の動作を実行しているが、そのような部材については、LED などの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、リユース確認時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変化することがない。具体的には

10

20

30

40

50

、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、後述するタイミングtz4で再びリユース許可スイッチを操作することにより、リユース確認状態Aから通常状態に移行して通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。一方、タイミングtz1でリユース確認状態Aに移行した後にも、通常時の動作を実行している部材として、ランプA（枠飾り内LED）やランプB（枠飾り外LED2）については、設定調節ボタン204を操作することで光量に変化するものとしているが、ランプB（枠飾り外LED1）については、LEDの光量を一定とし、設定調節ボタン204を操作したとしても光量に変化することがないようにしている。このように、本例では、LEDの光量を一定とした部材が設けられていることから、LEDの光量を一定としない部材に対して光量に変化しているか否かを容易に判別することができる。なお、演出表示装置1600については、設定調節ボタン204を操作したときに、光量に変化するものとしてもよい。

10

#### 【2174】

また、タイミングtz1でリユース確認状態Aに移行した後は、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してリユース確認信号を出力するようにし、ホール側でリユース確認状態Aへの移行があった旨を把握できるようにしている。このようなリユース確認信号については、後述するタイミングtz4で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態Aを終了したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。なお、リユース確認信号については、リユース確認状態Aを終了した後、所定期間（例えば、30秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了してもよい。これにより、リユース確認状態Aへの移行期間が短いものであったとしても、ホール側でリユース確認状態Aへの移行があった旨を気付きやすくすることができる。

20

#### 【2175】

次いで、タイミングt1の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を開放した場合には、扉枠3の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、扉枠3の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板1510へ向けて出力している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミングt1の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングt1の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミングt1の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を開放した場合には、周辺制御基板1510が扉枠開放コマンドを受信するものの、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミングt1の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態Aには、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、開放時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

30

#### 【2176】

また、タイミングt1の時点で、リユース確認状態Aにおいて扉枠3を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠3の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミングt2で扉枠3が閉鎖された後、所定期間（例えば、30秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠3の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠3の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

40

#### 【2177】

次いで、扉枠3を開放した後、タイミングtxの時点で、リユース確認状態Aにおいて枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が未接続

50

であると判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_x$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_x$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_x$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。また、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した場合には、枠飾り部材が取り外されているものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_x$  の前後で変化しないものとしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り未接続時の動作を実行しない状態での枠飾り部材の取り外しを許容している。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、枠飾り未接続時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

10

## 【2178】

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_x$  の前後で変化していないが、ランプ A (枠飾り内 LED) については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

## 【2179】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_2$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

20

30

## 【2180】

次いで、タイミング  $t_3$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けるために再び扉枠 3 を開放した場合には、タイミング  $t_1$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外している状況において、再び扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_3$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_3$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_3$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

40

## 【2181】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング  $t_y$  の時点で、リユース確認状態 A において再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1510 において、枠飾り部材が接続されたと判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_y$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_y$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_y$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

## 【2182】

50

また、タイミング  $t_y$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A (枠飾り内 LED) については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されるようになり、通常時の動作を実行している。詳しくは上記したが、通常時の動作では、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出 (例えば、デモ演出) に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出 (変動パターンに基づく演出) に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信したときには、ランプ A (枠飾り内 LED) では、演出表示装置 1600 で実行される演出表示に連動して LED が点灯や点滅を行うようにしている。ただし、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A (枠飾り内 LED) への配線が断線して電気が供給されない状況や、ランプ A (枠飾り内 LED) のそのものが故障した状況などの不具合が発生している場合には、通常時の動作を実行することがなく、LED が点灯や点滅を行うことがない。

10

#### 【2183】

本例では、タイミング  $t_z1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作しない場合には、通常状態のままでリユース確認状態に移行せず、枠飾り部材を取り外した後に再び枠飾り部材を取り付けたとしても、その後に点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としていたが、タイミング  $t_z1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 1 回操作した場合には、リユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミング  $t_z1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 1 回操作することを条件として、リユース確認状態 A に移行しているが、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた (脱着した) ときには、その取り付けた (脱着した) 枠飾り部材の動作状態を確認することができるようにしている。

20

#### 【2184】

また、本例では、タイミング  $t_x$  ~ タイミング  $t_y$  までの期間、すなわちリユース確認状態 A において枠飾り部材の脱着のために枠飾り部材を取り外している期間には、ランプ A (枠飾り内 LED) については、LED が点灯や点滅を行うことがない。しかしながら、このような期間において、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、ランプ A (枠飾り内 LED) に対する光量に反映されることがない状態としている。このような内部的に調整された音量や光量については、後述するタイミング  $t_y$  で再び枠飾り部材を取り付けることにより、LED の点灯や点滅が可能になったときに、その内部的に調整された光量に基づいて、ランプ A (枠飾り内 LED) に対する光量に反映されることとなる。このように、本例では、後述するタイミング  $t_y$  で再び枠飾り部材を取り付けた際に、内部的に調整されている光量をリセットして初期状態に戻すといったことがなく、その内部的に調整されている光量そのまま反映されることから、取り付けた (脱着した) 枠飾り部材のランプ A (枠飾り内 LED) に対する光量が正常に変化するものであるか否かを容易に判別することができる。なお、枠飾り部材を取り外している期間であるか否かにかかわらず、ランプ B (枠飾り外 LED 1) については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても光量が変わることがないようにしている。このため、タイミング  $t_y$  で再び枠飾り部材を取り付けた際に、ランプ B (枠飾り外 LED 1) と比較して、枠飾り部材のランプ A (枠飾り内 LED) に対する光量が正常に変化しているか否かを容易に判別することができる。

30

40

#### 【2185】

上記したランプ A (枠飾り内 LED) については、枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り内 LED であり、枠飾り部材に設けられているものであるが、枠飾り部材

50

には、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) とは別に、枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている枠飾り内 LED 2 ( ランプ A' ) を設けるようにしてもよい。そして、ランプ A' ( 枠飾り内 LED 2 ) については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変わることがないようにしている。これにより、ランプ A' ( 枠飾り内 LED 2 ) については、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) と同じく枠飾り部材に設けられていることから、タイミング t y で再び枠飾り部材を取り付けた際に、枠飾り部材のランプ A' ( 枠飾り内 LED 2 ) と比較して、枠飾り部材を取り外している期間に内部的に調整されている光量で、枠飾り部材のランプ A ( 枠飾り内 LED ) に対する光量が正常に変化しているか否かを容易に判別することができる。

#### 【 2 1 8 6 】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング t 4 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、タイミング t 2 の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り付けた後、扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング t 4 の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング t 4 の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング t 4 の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

#### 【 2 1 8 7 】

次いで、扉枠 3 を閉鎖した後、タイミング t z 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態 A を終了して通常状態に移行している。ここで、通常状態とは、タイミング t s で電源投入した後の通常状態と同じである。つまり、主制御基板 1310 は、タイミング t z 4 で通常状態に移行した後は、主制御基板 1310 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間としている。また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング t z 4 で通常状態に移行した後において、通常時の動作を実行している。このように、本例では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認が終了した後は、リユース確認状態 A から再び通常状態に戻すことができることから、枠飾り部材の動作状態の確認に続いて、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等の確認を行うことができる。

#### 【 2 1 8 8 】

なお、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) が通常時の動作を実行しているが、タイミング t y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときには通常時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後に動作許可スイッチを操作することで、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) が通常時の動作を実行するようにしてもよい。動作許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部 ( ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等 ) として主制御基板 1310 に設けられている。また、タイミング t y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けてから、動作許可スイッチを操作するまでの間には、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、動作許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

#### 【 2 1 8 9 】

上記した動作許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが動作許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、タイミング t y の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときには通常時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後にリユース許可スイッチを操作することで、ランプ A

10

20

30

40

50

( 枠飾り内 L E D ) が通常時の動作を実行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、ランプ A ( 枠飾り内 L E D ) が通常時の動作を実行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

#### 【 2 1 9 0 】

また、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A ( 枠飾り内 L E D ) が通常時の動作を実行しているが、タイミング t y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けたときには通常時の動作を実行せず、タイミング t 2 の時点で、開放中の扉枠 3 を閉鎖することで、ランプ A ( 枠飾り内 L E D ) が通常時の動作を実行するようにしてもよい。このとき、タイミング t y の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けてから、開放中の扉枠 3 を閉鎖するまでの間には、ランプ A ( 枠飾り内 L E D ) が待機時の動作として、例えば、L E D が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、扉枠 3 を閉鎖することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

10

#### 【 2 1 9 1 】

また、本例では、タイミング t z 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前には、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが不能な期間とし、タイミング t z 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するときには、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間としているが、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングであっても、遊技許可スイッチを操作することで、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。遊技許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部 ( O N 状態と O F F 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して O N 状態と O F F 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等 ) として主制御基板 1 3 1 0 に設けられている。これにより、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間では、ハンドル 1 6 0 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、抽選を行って特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができることから、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等の確認については、遊技許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

20

30

#### 【 2 1 9 2 】

上記した遊技許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが遊技許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングにてリユース許可スイッチを操作することで、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間に移行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

40

#### 【 2 1 9 3 】

上記では、電源投入後における所定の判定タイミングで、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「 1 回」の場合 ( 例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが 1 回 O N 操作された場合等 ) には、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を脱着しているが、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「 2 回以上」の場合 ( 例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが

50

2回ON操作された場合等)には、通常状態からリユース確認状態Bに移行し、そのリユース確認状態Bにおいて枠飾り部材を脱着することを可能にしている。ここで、リユース確認状態Aでは、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが不能な期間としているが、リユース確認状態Bでは、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。また、リユース確認状態Bについては、それ以外の点で、リユース確認状態Aにおけるパチンコ機1の挙動と同じ挙動を示している。例えば、タイミングtz1の判定タイミングの時点で、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「2回以上」であることを条件として、リユース確認状態Bに移行した場合にも、そのリユース確認状態Bにおいて枠飾り部材を取り付けた(脱着した)ときに、その取り付けた(脱着した)枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。

10

#### 【2194】

図119は、リユース確認状態Bにおける扉枠3の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠3の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機1の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、リユース確認状態Aと異なる点を中心に記載している。

#### 【2195】

図119に示すように、タイミングtsで電源投入した後は、主制御基板1310及び周辺制御基板1510の電源投入時処理を行い、主制御基板1510側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。そして、タイミングtsで電源投入した後に、所定期間が経過したタイミングtz1の時点では、タイミングtz1よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられているが、その判定タイミングでは、タイミングtsからタイミングtz1までの間にリユース許可スイッチを操作した回数についても判定している。ここでは、タイミングtz1よりも前に、リユース許可スイッチを2回操作することで、タイミングtz1の時点で、通常状態からリユース確認状態Bに移行している。そして、リユース確認状態Aでは、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。つまり、リユース確認状態Aでは、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。なお、リユース確認状態Aでは、タイミングtz4で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態Aを終了するまでの間、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

20

30

#### 【2196】

また、タイミングtz1の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを2回操作した場合には、リユース確認状態Bに移行し、そのリユース確認状態Bにおいて枠飾り部材を取り外した後、タイミングtyの時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態Bでは、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミングtz1の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを2回操作することを条件として、リユース確認状態Bに移行しているが、そのリユース確認状態Bにおいて枠飾り部材を取り付けた(脱着した)ときには、その取り付けた(脱着した)枠飾り部材の動作状態を確認することができるようにしている。

40

#### 【2197】

本例では、タイミングtz1の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを2回操作した場合には、リユース確認状態Bに移行しているが、そのリユース確認状態Bについては、主制御基板1310側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。このため、リユース確認状態Bでは、正常に遊技(主遊技)が進行するかどうか等の確認を行うことができる。つまり、リユース確認状態Bでは、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしているが、正常に遊技(主遊技)が進行するかどうか等の確認についても、リユース確認状態Bから

50



再び通常状態に戻すのを待たずに、同時期に行うことができ、複数の枠飾り部材の動作状態の確認を含めたパチンコ機 1 の点検に対する効率化を図ることができる。

【 2 1 9 8 】

( リユース確認状態 A における枠飾り部材の脱着その 2 )

図 1 2 0 は、リユース確認状態 A における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。まず、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作することで、通常状態からリユース確認状態 A に移行した後に、枠飾り部材を脱着した場合について説明する。また、枠飾り部材の脱着については、リユースが可能な部品として用いられる複数の枠飾り部材の動作状態を確認する場合において、扉枠 3 を開放して枠飾り部材を取り外した後に、扉枠 3 を閉鎖しないまま、別の枠飾り部材を取り付けたり、同じ枠飾り部材を再確認のために再度取り付けたりすることを想定している。

10

【 2 1 9 9 】

図 1 2 0 に示すように、タイミング  $t_s$  で電源投入した後は、所定の作業を経て、タイミング  $t_x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外しているが、そのような期間においては、図 1 1 8 に示したタイミング  $t_s$  で電源投入した後に、タイミング  $t_x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外すまでの期間と同じ挙動を示している。つまり、タイミング  $t_s$  で電源投入した後は、タイミング  $t_z 3$  の時点で、リユース許可スイッチを操作し、タイミング  $t_z 1$  の時点で、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、タイミング  $t_1$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放し、タイミング  $t_x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外すという点で、図 1 1 8 に示した作業と同じ作業を行っており、パチンコ機 1 の挙動は、同じ挙動を示している。

20

【 2 2 0 0 】

本例では、扉枠 3 を開放した後、タイミング  $t_x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外しているが、枠飾り部材を取り外した後に扉枠 3 を閉鎖することなく、その扉枠 3 の開放中において、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けている。このように、扉枠 3 の開放中において、タイミング  $t_y$  の時点で、リユース確認状態 A において再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 において、枠飾り部材が接続されたと判断している。

30

【 2 2 0 1 】

そして、扉枠 3 の開放中において、タイミング  $t_y$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されるようになり、通常時の動作を実行している。詳しくは上記したが、通常時の動作では、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出 ( 例えば、デモ演出 ) に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板 1 5 1 0 が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出 ( 変動パターンに基づく演出 ) に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が変動パターンコマンドを受信したときには、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) では、演出表示装置 1 6 0 0 で実行される演出表示に連動して LED が点灯や点滅を行うようにしている。ただし、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) への配線が断線して電気が供給されない状況や、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) のそのものが故障した状況などの不具合が発生している場合には、通常時の動作を実行することがなく、LED が点灯や点滅を行うことがない。

40

【 2 2 0 2 】

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_y$  の前後で変化しないものとしてしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_y$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_y$  の後にお

50

いても、リユース確認時の動作を継続している。

#### 【 2 2 0 3 】

本例では、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作しない場合には、通常状態のままでリユース確認状態に移行せず、再び枠飾り部材を取り付けたとしても、その後点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としていたが、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを1回操作した場合には、リユース確認状態 A に移行し、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを1回操作することを条件として、リユース確認状態 A に移行しているが、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができるようにしている。また、本例では、扉枠 3 の開放中において、タイミング  $t_x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外し、その扉枠 3 の開放中において、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けた場合にも、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することが可能になっている。つまり、タイミング  $t_x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けるまでの間に、必ずしも扉枠 3 を閉鎖して再び開放するといった作業を行う必要がない。このように、一回の扉枠 3 の開放中において、リユース確認状態 A において枠飾り部材を脱着した場合にも、その脱着した枠飾り部材の動作状態を確認することが可能であることから、複数の枠飾り部材の動作状態の確認に対する効率化を図ることができる。

10

20

#### 【 2 2 0 4 】

また、本例では、タイミング  $t_x$  ~ タイミング  $t_y$  までの期間、すなわちリユース確認状態 A において枠飾り部材の脱着のために枠飾り部材を取り外している期間には、ランプ A（枠飾り内 LED）については、LED が点灯や点滅を行うことがない。しかしながら、このような期間において、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、ランプ A（枠飾り内 LED）に対する光量に反映されることがない状態としている。このような内部的に調整された音量や光量については、後述するタイミング  $t_y$  で再び枠飾り部材を取り付けることにより、LED の点灯や点滅が可能になったときに、その内部的に調整された光量に基づいて、ランプ A（枠飾り内 LED）に対する光量に反映されることとなる。このように、本例では、後述するタイミング  $t_y$  で再び枠飾り部材を取り付けた際に、内部的に調整されている光量をリセットして初期状態に戻すといったことがなく、その内部的に調整されている光量そのまま反映されることから、取り付けた（脱着した）枠飾り部材のランプ A（枠飾り内 LED）に対する光量が正常に変化するものであるか否かを容易に判別することができる。なお、枠飾り部材を取り外している期間であるか否かにかかわらず、ランプ B（枠飾り外 LED 1）については、LED の光量を一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても光量が変わることがないようにしている。このため、タイミング  $t_y$  で再び枠飾り部材を取り付けた際に、ランプ B（枠飾り外 LED 1）と比較して、枠飾り部材のランプ A（枠飾り内 LED）に対する光量が正常に変化しているか否かを容易に判別することができる。

30

40

#### 【 2 2 0 5 】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング  $t_2$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310 a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1510 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の拳動については、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認

50

時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

#### 【2206】

次いで、再び扉枠 3 を開放した後、その扉枠 3 の開放中において、別の枠飾り部材に脱着する場合には、上記したタイミング  $t_1$  ~ タイミング  $t_2$  までの期間が繰り返されることとなる。つまり、タイミング  $t_1'$  の時点で、扉枠 3 を開放し、タイミング  $t_x'$  の時点で、枠飾り部材を取り外し、タイミング  $t_y'$  の時点で、別の枠飾り部材を取り付け、タイミング  $t_2'$  の時点で、扉枠 3 を閉鎖するという点で、上記したタイミング  $t_1$  ~ タイミング  $t_2$  までの期間と同じ作業を行っており、パチンコ機 1 の挙動は、同じ挙動を示している。

10

#### 【2207】

次いで、扉枠 3 を閉鎖した後、タイミング  $t_z 4$  の時点で、再びリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態 A を終了して通常状態に移行している。ここで、通常状態とは、タイミング  $t_s$  で電源投入した後の通常状態と同じである。つまり、主制御基板 1310 は、タイミング  $t_z 4$  で通常状態に移行した後は、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、タイミング  $t_z 4$  で通常状態に移行した後に、通常時の動作を実行している。このように、本例では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認が終了した後は、リユース確認状態 A から再び通常状態に戻すことができることから、枠飾り部材の動作状態の確認に続いて、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。

20

#### 【2208】

上記では、電源投入後における所定の判定タイミングで、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「1回」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが1回ON操作された場合等）には、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を脱着しているが、リユース許可スイッチの操作情報の入力回数の記憶が「2回以上」の場合（例えば、判定タイミングよりも前あるいは判定タイミングと同時にリユース許可スイッチが2回ON操作された場合等）には、通常状態からリユース確認状態 B に移行し、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を脱着することを可能にしている。ここで、リユース確認状態 A では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としているが、リユース確認状態 B では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、リユース確認状態 B については、それ以外の点で、リユース確認状態 A におけるパチンコ機 1 の挙動と同じ挙動を示している。例えば、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを2回操作することを条件として、リユース確認状態 B に移行した場合にも、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。

30

40

#### 【2209】

図 121 は、リユース確認状態 B における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を脱着した場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、リユース確認状態 A と異なる点を中心に記載している。

#### 【2210】

図 121 に示すように、タイミング  $t_s$  で電源投入した後は、主制御基板 1310 及

50

び周辺制御基板 1510 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1510 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。そして、タイミング  $t_s$  で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング  $t_z 1$  の時点では、タイミング  $t_z 1$  よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられているが、その判定タイミングでは、タイミング  $t_s$  からタイミング  $t_z 1$  までの間にリユース許可スイッチを操作した回数についても判定している。ここでは、タイミング  $t_z 1$  よりも前に、リユース許可スイッチを 2 回操作することで、タイミング  $t_z 1$  の時点で、通常状態からリユース確認状態 B に移行している。そして、リユース確認状態 B では、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、リユース確認状態 B では、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。なお、リユース確認状態 B では、タイミング  $t_z 4$  で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 B を終了するまでの間、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

10

#### 【2211】

また、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作した場合には、リユース確認状態 B に移行し、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、通常時の動作を実行するようにしている。つまり、リユース確認状態 B では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材の動作を許容している。そして、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作することを条件として、リユース確認状態 B に移行しているが、そのリユース確認状態 B において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときには、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認することができるにしている。

20

#### 【2212】

本例では、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを 2 回操作した場合には、リユース確認状態 B に移行しているが、そのリユース確認状態 B については、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。このため、リユース確認状態 B では、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。つまり、リユース確認状態 B では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしているが、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認についても、リユース確認状態 B から再び通常状態に戻すのを待たずに、同時期に行うことができ、複数の枠飾り部材の動作状態の確認を含めたパチンコ機 1 の点検に対する効率化を図ることができる。

30

#### 【2213】

（判定タイミングにて枠飾り部材が未接続である場合における枠飾り部材の取り付けについて）

図 122 は、判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。上記では、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作し、且つ、所定の判定タイミングにて枠飾り部材が接続されていると判定した場合に、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。一方、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作したとしても、所定の判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した場合には、通常状態からリユース確認状態 A に移行することがない。そして、その後に枠飾り部材を取り付けた場合であっても、LED が点灯や点滅を行うことがなく、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材の動作状態を確認できないようにしている。そのような具体例について、以下に説明する。

40

50

## 【 2 2 1 4 】

図 1 2 2 に示すように、まず、タイミング t s で電源投入した後は、図 1 1 7 に示したタイミング t s で電源投入した場合と略同じ挙動を示している。例えば、タイミング t s で電源投入した後は、主制御基板 1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 の電源投入時処理を行い、主制御基板 1 5 1 0 側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル 1 6 0 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、周辺制御基板 1 5 1 0 は、演出操作ユニット 2 5 0 や演出操作ユニット 2 5 0 などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視しているが、タイミング t s で電源投入した後において、後述するタイミング t x が到来するまでの間には、枠飾り部材が未接続であると判断している。つまり、ランプ A（枠飾り内 LED）については、枠飾り部材が未接続であることから、LED が点灯や点滅を行うことがない。また、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、タイミング t s で電源投入した後において、通常時の動作を実行している。

10

## 【 2 2 1 5 】

そして、タイミング t s で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング t z 1 の時点では、タイミング t z 1 よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられているが、その判定タイミングでは、枠飾り部材が未接続であるか否かについても判定している。そして、タイミング t z 1 よりも前に、リユース許可スイッチを操作した状況において、判定タイミングにて枠飾り部材が接続されていると判定した場合には、通常状態からリユース確認状態 A に移行しているが、判定タイミングにて枠飾り部材が未接続であると判定した場合には、通常状態からリユース確認状態 A に移行することがなく、その後通常状態を継続している。なお、通常状態では、タイミング t z 1 等で枠飾り部材が未接続であるか否かにかかわらず、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間を継続するものとしている。

20

## 【 2 2 1 6 】

また、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認未作動時の動作を実行している。具体的には、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後に、演出表示装置 1 6 0 0 では、リユース確認未作動時の表示として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができません」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、リユース確認未作動音として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができません」という音声を出力するようにしている。一方、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示する部材のうち、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）については、リユース確認未作動時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。このように、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち一部の部材だけが、リユース確認未作動時の動作を実行しているが、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定したことについては、作業者がリユース許可スイッチを操作することに起因するものであり、外部に向けて認識しやすく報知する必要がないことから、ランプ A（枠飾り内 LED）やランプ B（枠飾り外 LED 1）、ランプ B（枠飾り外 LED 2）では、リユース確認未作動時の動作を実行しないものとしている。また、このようなりユース確認未作動時の動作については、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けたか否かや、扉枠 3 を開閉したか否かにかかわらず、継続するものとしている。

30

40

## 【 2 2 1 7 】

また、タイミング t z 1 で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち一部の部材については、リユース確認未動作時の

50

動作を実行しているが、そのような部材については、LEDなどの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン204を操作したとしても音量や光量が変化することがない。具体的には、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。一方、タイミングtz1で枠飾り部材が未接続であると判定した後にも、通常時の動作を実行している部材として、ランプB（枠飾り外LED2）については、設定調節ボタン204を操作することで光量が変化するものとしているが、ランプB（枠飾り外LED1）については、LEDの光量を一定とし、設定調節ボタン204を操作したとしても光量が変化することがないようにしている。このように、本例では、LEDの光量を一定とした部材が設けられていることから、LEDの光量を一定としない部材に対して光量が変化しているか否かを容易に判別することができる。なお、演出表示装置1600については、設定調節ボタン204を操作したときに、光量が変化するものとしてもよい。

10

#### 【2218】

また、タイミングtz1で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してリユース確認信号を出力していない。

#### 【2219】

次いで、タイミングt1の時点で、通常状態において扉枠3を開放した場合には、扉枠3の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、扉枠3の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板1510へ向けて出力している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミングt1の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングt1の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミングt1の後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。つまり、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態において扉枠3を開放した場合には、周辺制御基板1510が扉枠開放コマンドを受信するものの、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミングt1の前後で変化しないものとしている。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態には、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認が、開放時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

20

30

#### 【2220】

また、タイミングt1の時点で、通常状態において扉枠3を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠3の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミングt2で扉枠3が閉鎖された後、所定期間（例えば、30秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠3の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠3の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

40

#### 【2221】

次いで、扉枠3を開放した後、タイミングtyの時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板1510において、枠飾り部材が接続されたと判断している。そして、パチンコ機1の挙動については、タイミングtyの前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミングtyの後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミングtyの後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。

#### 【2222】

また、タイミングtyの時点で、通常状態において枠飾り部材を取り付けた場合には、

50

ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されているものの、その後点灯や点滅を行うことがなく、消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態において枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続であった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。また、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、LED が点灯や点滅を行うとすると、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等を確認したい作業者にとっては、その確認が阻害されてしまう可能性がある。この点、本例では、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作し、その判定タイミングにて枠飾り部材を未接続とした場合には、その後枠飾り部材を取り付けたとしても、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、LED が点灯や点滅を行うことがなく、そのような確認が阻害されることを防止することができる。一方、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作し、その判定タイミングにて枠飾り部材が接続されている場合には、その後枠飾り部材を取り付けたときに、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、LED が点灯や点滅を行うものである。このため、リユースが可能な部品としての枠飾り部材の動作状態を確認したいのか、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等のみを確認したいのか、によって、作業者が判定タイミングの時点で選択できるものとなっている。

10

#### 【 2 2 2 3 】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング  $t_2$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1 5 1 0 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未作動時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、リユース確認未作動時の動作を継続している。つまり、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態には、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

20

30

#### 【 2 2 2 4 】

次いで、タイミング  $t_3$  の時点で、通常状態において枠飾り部材を取り外すために再び扉枠 3 を開放した場合には、タイミング  $t_1$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り付けている状況において、再び扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_3$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_3$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未作動時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_3$  の後においても、リユース確認未作動時の動作を継続している。

40

#### 【 2 2 2 5 】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング  $t_x$  の時点で、通常状態において再び枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 において、枠飾り部材が未接続であると判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_x$  の前後で変化しないものとしている。つまり、扉枠 3 を開放した後、再び枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作

50

を実行することがなく、タイミング  $t_x$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_x$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_x$  の後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。

【2226】

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_x$  の前後で変化していないが、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

【2227】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_4$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合には、タイミング  $t_2$  の時点で、通常状態において扉枠 3 を閉鎖した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外した後、扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_4$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち、通常時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_4$  の後においても、通常時の動作を継続するようにし、リユース確認未動作時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_4$  の後においても、リユース確認未動作時の動作を継続している。

【2228】

本例では、タイミング  $t_z 1$  で枠飾り部材が未接続であると判定した後は、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認未作動時の動作を実行しているが、そのようなリユース確認未作動時の動作については、その後に枠飾り部材を取り付けたか否かや、扉枠 3 を開閉したか否かにかかわらず、継続するものとしている。これにより、タイミング  $t_z 1$  で枠飾り部材が未接続であると判定した後に枠飾り部材を取り付けたとしても、枠飾り部材が未接続であった痕跡を残すことができ、枠飾り部材の着脱を用いての不正な行為が行われることを防止することができる。また、先に説明したように、枠飾り部材が接続されている状況において、タイミング  $t_z 1$  でリユース許可スイッチを操作していないと判定した場合には、その後に枠飾り部材が取り外されると、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行するようにしていたが、本例では、枠飾り部材が未接続である状況において、タイミング  $t_z 1$  でリユース許可スイッチを操作していると判定した場合には、その後に枠飾り部材が取り外されたとしても、周辺制御基板 1510 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行していない。これにより、枠飾り部材が未接続であると判定した後の通常状態には、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等の確認が、枠飾り未接続時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。また、本例では、リユース確認未作動時の動作については、枠飾り部材の動作確認を行うことができない旨を伝えることが目的であり、先に説明した枠飾り未接続時の動作とは異なるものとしているが、これらの動作については、共通化するようにしてもよい。

【2229】

( リユース確認状態 A にて枠飾り部材を脱着した場合におけるエラー発光の確認について )

図 123 は、エラー状態且つリユース確認状態 A における扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り外して次の扉枠 3 の開放中に枠飾り部材を取り付けた場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。上記では、所定の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作した場合に、通常状態からリユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた ( 脱着した ) ときに、その取り付けた ( 脱着した ) 枠飾り部材の動作状態の確認を可能にしている。一方、パチンコ機 1 に対する磁気や振動、電波を検知するなど、異常を検知した場合には、エラー状態に移行している。そして、このようなエラー状態では、枠飾り部材の LED がエラー発光するものであるが

10

20

30

40

50



、枠飾り部材の動作状態の確認としては、正常に枠飾り部材のLEDがエラー発光するかどうかについても確認が必要となる。この点、本例では、リユース確認状態Aと、エラー状態とを同時期に発生させた場合には、その状態において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときに、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材のLEDがエラー発光することを確認できるようにしている。そのような具体例について、以下に説明する。

#### 【2230】

本例では、エラー検出部として、パチンコ機1に磁石を近づけることでパチンコ機1に加えられる磁気を検知する磁気センサによって、磁気を検知する構成や、パチンコ機1をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機1に加えられる振動を検知する振動センサによって、振動を検知する構成や、パチンコ機1に不正な電波が照射されることでパチンコ機1に加えられる電波を検知する電波センサによって、電波を検知する構成を有している。そして、主制御基板1310は、タイミングtsで電源投入した以降は、パチンコ機1に対する磁気や振動、電波を検知しているか否かを監視している。

10

#### 【2231】

図123に示すように、まず、タイミングtsで電源投入した後は、図117に示したタイミングtsで電源投入した場合と同じ挙動を示している。例えば、タイミングtsで電源投入した後は、主制御基板1310及び周辺制御基板1510の電源投入時処理を行い、主制御基板1510側での遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、電源投入後の通常状態では、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、周辺制御基板1510は、扉枠トップユニット300及び扉枠右サイドユニット340や演出操作ユニット250などの枠飾り部材と電氣的に接続されているか否かを監視しているが、タイミングtsで電源投入した後において、後述するタイミングtxが到来するまでの間には、枠飾り部材が取り外されておらず、枠飾り部材が接続されていると判断している。また、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、タイミングtsで電源投入した後において、通常時の動作を実行している。

20

#### 【2232】

そして、タイミングtsで電源投入した後に、タイミングt0の時点で、磁気を検知するための磁気センサや振動を検知するための振動センサ、電波を検知するための電波センサの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されたときには、主制御基板1310は、磁気や振動、電波の異常を検知しており、それぞれ、異常の発生に基づく異常報知の実行を伝えるための異常報知コマンドを周辺制御基板1510に向けて出力している。このとき、タイミングtsで電源投入した後は、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、通常時の動作を実行しているが、タイミングt0の時点で、周辺制御基板1510が異常報知コマンドを受信することに基づいて、エラー状態が発生する。エラー状態では、周辺制御基板1510が通常時の動作を実行せず、エラー時の動作を実行するようにしている。なお、主制御基板1310は、タイミングt0で周辺制御基板1510に異常報知コマンドを送信した後も異常が発生していない状態と同じく、遊技状態を通常状態に制御し、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。

30

40

#### 【2233】

具体的には、周辺制御基板1510が異常報知コマンドを受信したときに、ランプA（枠飾り内LED）やランプB（枠飾り外LED2）では、エラー発光として、単色で、強い輝度でLEDが点灯や点滅を行うようにし、演出表示装置1600では、エラー表示として、「磁気エラーが発生しました」や「振動エラーが発生しました」や「電波エラーが発生しました」というメッセージを表示するようにし、スピーカからは、エラー音として、「磁気エラーが発生しました」や「振動エラーが発生しました」や「電波エラーが発生

50

しました」という音声を出力するようにしている。また、本例では、磁気、振動、電波を検知した場合とで、例えば、メッセージの表示、LEDの発光色や報知音を異ならせるなど、異常報知に対応する動作を異ならせることで、磁気や振動、電波のいずれを検知したかを把握できるようにしている。ただし、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、ランプB（枠飾り外LED1）については、エラー時の動作を実行することなく、通常時の動作を継続している。

#### 【2234】

また、タイミング $t_0$ の時点で、異常を検知した場合には、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、ランプB（枠飾り外LED1）を除いてエラー時の動作を実行しているが、そのエラー時の動作では、LEDなどの光量を一定とし、スピーカからの音量を一定としている。このため、エラー時の動作を実行している部材については、設定調節ボタン204を操作したとしても音量や光量が変わることがない。具体的には、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、演出表示装置1600については、設定調節ボタン204を操作したときに、光量が変わるものとしてもよい。

#### 【2235】

また、タイミング $t_0$ の時点で、異常を検知した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してエラー信号を出力するようにし、ホール側で異常を検知した旨を把握できるようにしている。

#### 【2236】

次いで、タイミング $t_s$ で電源投入した後に、所定期間が経過したタイミング $t_z1$ の時点では、タイミング $t_z1$ よりも前にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定する判定タイミングが設けられている。つまり、判定タイミングでは、タイミング $t_s$ からタイミング $t_z1$ までの間にリユース許可スイッチを操作したか否かを判定している。ここでは、タイミング $t_z1$ よりも前のタイミング $t_x3$ の時点で、リユース許可スイッチを操作することで、タイミング $t_z1$ の時点で、通常状態からリユース確認状態Aに移行している。なお、主制御基板1310は、タイミング $t_z1$ でリユース確認状態Aに移行した後は、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としている。つまり、リユース確認状態Aでは、遊技者がハンドル160を操作したとしても、遊技領域5aへ遊技球の発射ができず、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。これにより、リユース確認状態Aには、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、通常の遊技が行われることによって阻害されることを防止することができる。なお、リユース確認状態Aでは、後述するタイミング $t_z4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態Aを終了するまでの間、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間を継続するものとしている。

#### 【2237】

また、タイミング $t_z1$ でリユース確認状態Aに移行した後は、周辺制御基板1510が動作指示している部材のうち一部の部材を用いて、リユース確認時の動作を実行している。具体的には、タイミング $t_z1$ でリユース確認状態Aに移行した後に、演出表示装置1600では、リユース確認時の表示として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」というメッセージを、エラー表示に付加して表示するようにしている。スピーカからは、リユース確認音として、「枠飾り部材の動作確認を行うことができます」という音声を出力するようにしている。一方、周辺制御基板1510が動作指示する部材のうち、ランプA（枠飾り内LED）やランプB（枠飾り外LED2）、スピーカについては、エラー時の動作を継続するようにしている。また、このようなリユース確認時の動作については、後述するタイミング $t_z4$ で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認

10

20

30

40

50

状態 A を終了するまでの間、継続するものとしている。

【 2 2 3 8 】

また、タイミング  $t_z 1$  でリユース確認状態 A に移行した後は、外部端子板からは、ホールコンピュータに対してリユース確認信号を出力するようにし、ホール側でリユース確認状態 A への移行があった旨を把握できるようにしている。このようなリユース確認信号については、後述するタイミング  $t_z 4$  で再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態 A を終了したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。なお、リユース確認信号については、リユース確認状態 A を終了した後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了してもよい。これにより、リユース確認状態 A への移行期間が短いものであったとしても、ホール側でリユース確認状態 A への移行があった旨を気付きやすくすることができる。

10

【 2 2 3 9 】

次いで、タイミング  $t 1$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、扉枠 3 の開放を検知するための開放スイッチの信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力され、扉枠 3 の開放を伝えるための扉枠開放コマンドを周辺制御基板 1 5 1 0 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t 1$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング  $t 1$  の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t 1$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が扉枠開放コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング  $t 1$  の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、開放時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

20

【 2 2 4 0 】

また、タイミング  $t 1$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合には、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して扉枠開放信号を出力するようにし、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を把握できるようにしている。このような扉枠開放信号については、後述するタイミング  $t 2$  で扉枠 3 が閉鎖された後、所定期間（例えば、30 秒）が経過したときに、ホールコンピュータに対する出力を終了している。これにより、扉枠 3 の開閉時間が短いものであったとしても、ホール側で扉枠 3 の開放があった旨を気付きやすくすることができる。

30

【 2 2 4 1 】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング  $t x$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 において、枠飾り部材が未接続であると判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t x$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング  $t x$  の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t x$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。また、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した場合には、枠飾り部材が取り外されているものの、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、枠飾り未接続時の動作を実行することがなく、タイミング  $t 1$  の前後で変化しないものとしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り未接続時の動作を実行しない状態での枠飾り部材の取り外しを許容している。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、枠飾り未接続時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

40

【 2 2 4 2 】

50

なお、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_x$  の前後で変化していないが、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、枠飾り部材を取り外したことから、その後に LED が点灯や点滅を行うことがないものとなっている。

#### 【 2 2 4 3 】

次いで、枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_2$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、扉枠 3 の閉鎖を検知するための閉鎖スイッチの信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力され、扉枠 3 の閉鎖を伝えるための扉枠閉鎖コマンドを周辺制御基板 1 5 1 0 へ向けて出力している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_2$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。つまり、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が扉枠閉鎖コマンドを受信するものの、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_2$  の前後で変化しないものとしている。これにより、リユース確認状態 A には、枠飾り部材の脱着や、枠飾り部材の動作状態の確認が、閉鎖時の動作が実行されることによって阻害されることを防止することができる。

10

#### 【 2 2 4 4 】

次いで、タイミング  $t_3$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けるために再び扉枠 3 を開放した場合には、タイミング  $t_1$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を開放した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り外している状況において、再び扉枠 3 を開放した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、開放時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_3$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_3$  の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_3$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

20

#### 【 2 2 4 5 】

次いで、扉枠 3 を開放した後、タイミング  $t_y$  の時点で、リユース確認状態 A において再び枠飾り部材を取り付けた場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 において、枠飾り部材が接続されたと判断している。そして、パチンコ機 1 の挙動については、タイミング  $t_y$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_y$  の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_y$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

30

#### 【 2 2 4 6 】

また、タイミング  $t_y$  の時点で、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた場合には、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) については、枠飾り部材を取り付けることで電気の供給が開始されるようになるが、その動作については、通常時の動作ではなく、エラー時の動作を実行している。詳しくは上記したが、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) におけるエラー時の動作では、エラー発光として、単色で、強い輝度で LED が点灯や点滅を行うようにしている。ただし、枠飾り部材を取り付けた場合において、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) への配線が断線して電気が供給されない状況や、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) のそのものが故障した状況などの不具合が発生している場合には、エラー時の動作を実行することがなく、LED が点灯や点滅を行うことがない。

40

#### 【 2 2 4 7 】

本例では、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態 A に移行し、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材がエラー発光している場合には、枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_y$  の時点で

50

、再び枠飾り部材を取り付けることで、エラー時の動作を再開するようにしている。つまり、リユース確認状態 A では、枠飾り部材を取り付けることで枠飾り部材を対象としてエラー時の動作を再開することを許容している。そして、タイミング  $t_z 1$  の判定タイミングよりも前にリユース許可スイッチを操作することを条件として、リユース確認状態 A に移行しているが、そのリユース確認状態 A において枠飾り部材を取り付けた（脱着した）ときには、その取り付けた（脱着した）枠飾り部材が正常にエラー発光するかどうかを確認することができるようにしている。

【 2 2 4 8 】

次いで、枠飾り部材を取り付けた後、タイミング  $t_4$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合には、タイミング  $t_2$  の時点で、リユース確認状態 A において扉枠 3 を閉鎖した場合と略同じ挙動を示している。つまり、枠飾り部材を取り付けた後、扉枠 3 を閉鎖した場合には、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、閉鎖時の動作を実行することがなく、タイミング  $t_4$  の前後で変化しないものとしている。例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材のうち、エラー時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_4$  の後においても、エラー時の動作を継続するようにし、リユース確認時の動作を実行している部材については、タイミング  $t_4$  の後においても、リユース確認時の動作を継続している。

【 2 2 4 9 】

次いで、扉枠 3 を閉鎖した後、タイミング  $t_z 4$  の時点で、再びリユース許可スイッチを操作した場合には、リユース確認状態 A を終了して通常状態に移行している。ここで、通常状態とは、タイミング  $t_1$  でリユース確認状態 A に移行する前の通常状態と同じである。つまり、主制御基板 1 3 1 0 は、タイミング  $t_z 4$  で通常状態に移行した後は、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。また、周辺制御基板 1 5 1 0 が動作指示している部材については、タイミング  $t_z 4$  で通常状態に移行した後において、エラー状態に基づくエラー時の動作を実行している。このように、本例では、リユースが可能な部品としての枠飾り部材を脱着しつつ、その枠飾り部材の動作状態の確認が終了した後は、リユース確認状態 A から再び通常状態に戻すことができることから、枠飾り部材の動作状態の確認に続いて、正常に遊技（主遊技）が進行するかどうか等の確認を行うことができる。

【 2 2 5 0 】

なお、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行しているが、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときにはエラー時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後に動作許可スイッチを操作することで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行するようにしてもよい。動作許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板 1 3 1 0 に設けられている。また、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けてから、動作許可スイッチを操作するまでの間には、ランプ A（枠飾り内 LED）が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、動作許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

【 2 2 5 1 】

上記した動作許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが動作許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、タイミング  $t_y$  の時点で、再び枠飾り部材を取り付けたときにはエラー時の動作を実行せず、枠飾り部材を取り付けた後にリユース許可スイッチを操作することで、ランプ A（枠飾り内 LED）がエラー時の動作を実行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成し

10

20

30

40

50

てもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) がエラー時の動作を実行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

【 2 2 5 2 】

また、本例では、リユース確認状態 A において枠飾り部材を取り外した後、タイミング t<sub>y</sub> の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けることで、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) がエラー時の動作を実行しているが、タイミング t<sub>y</sub> の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けたときにはエラー時の動作を実行せず、タイミング t<sub>2</sub> の時点で、開放中の扉枠 3 を閉鎖することで、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) がエラー時の動作を実行するようにしてもよい。このとき、タイミング t<sub>y</sub> の時点で、扉枠 3 の開放中に再び枠飾り部材を取り付けてから、開放中の扉枠 3 を閉鎖するまでの間には、ランプ A ( 枠飾り内 LED ) が待機時の動作として、例えば、LED が点灯した状態や消灯した状態としている。これにより、枠飾り部材の動作状態の確認については、扉枠 3 を閉鎖することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

10

【 2 2 5 3 】

また、本例では、タイミング t<sub>z</sub> 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前には、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが不能な期間とし、タイミング t<sub>z</sub> 4 の時点で、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するときには、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間としているが、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングであっても、遊技許可スイッチを操作することで、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。遊技許可スイッチについては、パチンコ機 1 の裏面側に設けられ、遊技者が触れることができない作業用の操作部 ( ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等 ) として主制御基板 1 3 1 0 に設けられている。これにより、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間では、ハンドル 1 6 0 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球の発射ができ、始動入賞があったときに、抽選を行って特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができることから、正常に遊技 ( 主遊技 ) が進行するかどうか等の確認については、遊技許可スイッチを操作することによりホール管理者が任意で開始することができ、利便性の向上を図ることができる。

20

30

【 2 2 5 4 】

上記した遊技許可スイッチについては、リユース許可スイッチとは別個に設けられているが、リユース許可スイッチが遊技許可スイッチの機能を兼用するようにしてもよい。つまり、再びリユース許可スイッチを操作してリユース確認状態を終了するよりも前のタイミングにてリユース許可スイッチを操作することで、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間に移行するようにしてもよい。また、リユース許可スイッチについては、複数の選択肢のなかから 1 つの選択肢を選択しうるように構成してもよく、リユース確認状態を開始するための選択肢と、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を進行させることが可能な期間に移行するための選択肢と、を有するように構成してもよい。

40

【 2 2 5 5 】

[ 設定値の設定変更や確認表示 ]

以下の例では、第四実施形態のパチンコ機 1 として、上述した各実施形態のパチンコ機 1 に対して設定機能を追加したものについて説明する。本例のパチンコ機 1 は、当落の確率に関する設定値を有し、電源投入時等に所定の操作を行うことで、その設定値の設定変更を行ったり、設定値の確認表示を行ったりすることを可能にしている。

【 2 2 5 6 】

まず、主制御基板 1 3 1 0 は、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 7 4 0 に対して双方向通信で接続されていると共に、周辺制御基板 1 5 1 0 に対して出力信号のみの一方

50

で接続されている。また、主制御基板 1 3 1 0 は、一般入賞口センサ 3 0 0 1、ゲートセンサ 2 0 1 1、第一始動口センサ 2 1 0 1、第二始動口センサ 2 4 0 1、大入賞口センサ 2 4 0 2、等からの遊技球 B の検知信号が入力される。また、主制御基板 1 3 1 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を開閉するための始動口ソレノイド 2 4 1 2、大入賞口 2 0 0 5 を開閉するためのアタッカソレノイド 2 4 1 4、等へ駆動信号を出力する。

#### 【 2 2 5 7 】

また、主制御基板 1 3 1 0 には、設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有する設定キースイッチと共に、単色（例えば、赤色）に発光することができる設定変更許可ランプや、小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメント LED 表示器単体（1つの7セグメント LED）で構成される設定表示器が配置されている。なお、設定表示器には、パチンコ機 1 の設定値を表示することを可能としている。

10

#### 【 2 2 5 8 】

設定キースイッチについては、設定キースイッチの設定キーシリンダの前面に形成される差し込み口に設定キーが差し込まれる準備が整っている位置（例えば、矩形状を有する差し込み口の長手方向が上下方向へ沿う位置）において、初期位置として設定キースイッチを OFF とする状態となっている。設定キーシリンダが初期位置にあるときにおいて、差し込み口に金属製の設定キーを差し込むことができるとともに、差し込み口から金属製の設定キーを抜き取ることができるようになっている。なお、本実施形態では、遊技盤 5 の後側を覆う裏カバー 6 4 0 がパチンコ機 1 から何らかの理由により外れた状態であって、差し込み口に設定キーが差し込まれた状態のまま、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖したとしても、遊技ホールの島設備に背向かいで列設される他のパチンコ機の部材（又は遊技ホールの島設備の部材）と設定キーとが互いに干渉せずに損傷しないように設定キースイッチの奥行き方向の距離寸法を採用している。

20

#### 【 2 2 5 9 】

また、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって 6 0 度回動操作されて ON 操作されることにより設定キースイッチを設定キー ON とすることができ、この設定キー ON の信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU へ入力される。また、設定キースイッチを設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチを OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって 6 0 度回転操作されて OFF 操作されることにより設定キースイッチを OFF とすることができる。この OFF の信号が主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU へ入力される。

30

#### 【 2 2 6 0 】

次に、主制御基板 1 3 1 0 の設定キースイッチ、及び設定表示器について簡単に説明する。ここでは、まず、設定値の設定変更を行う場合について説明し、現在の設定値の確認表示を行う場合について説明する。なお、設定キーは、設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なキーであるため、遊技ホールの店長を含め限られた者のみ所持が許可され、2～3人に限定されている。

#### 【 2 2 6 1 】

まず、設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、主制御基板 1 3 1 0 の設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって 6 0 度回動操作されて ON 操作されることで設定キースイッチが設定キー ON され、かつ、枠制御基板 7 4 0 の RAM クリアスイッチ 7 4 1 の押圧操作部が操作されているという「予め定めた設定値変更許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機 1 が電源投入されていない状態（パチンコ機 1 の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込んで時計方向へ向かって 6 0 度回動操作して ON 操作することにより設定キースイッチを設定キー ON し、続いて R

40

50

A Mクリアスイッチ741の押圧操作部を操作しながら、電源スイッチ751を操作してパチンコ機1の電源投入を行うこととなる。

【2262】

設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって60度回動操作してON操作することにより設定キースイッチを設定キーONとする。続いてRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を操作しながら、電源スイッチ751を操作してパチンコ機1の電源投入を行う。これにより、RAMクリアスイッチ741と設定キーのON信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPUは、その内蔵されているRAMの特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチの設定キーシリンダがON操作された時点における設定値1～設定値6のうち設定されている値）を設定表示器に表示し、設定変更許可ランプを消灯した状態から点灯する状態へと切り替える。

10

【2263】

設定値の設定変更を行う者は、枠制御基板740のRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を押圧操作すると、RAMクリアスイッチ741からの検出信号が枠制御基板740から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。設定値の設定変更を行う者がRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を押圧操作するごとに、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ741からの検出信号に基づいて、現状の設定値から値1ずつ増加し、最大値である設定値6に達すると、初期値である設定値1へ戻り、再び値1ずつ増加し、設定値を設定表示器に表示する制御を行う。

20

【2264】

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

30

【2265】

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

【2266】

次に、現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されてON操作されることで設定キースイッチが設定キーONされ、かつ、RAMクリアスイッチ741の押圧操作部が操作されていないという「予め定めた設定値表示許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込んで時計方向へ向かって60度回動操作してON操作することにより設定キースイッチを設定キーONし、続いてRAMクリアスイッチ741の押圧操作部を操作することなく、電源スイッチ751を操作してパチンコ機1の電源投入を行うこととなる。

40

【2267】

50



現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機 1 が電源投入されていない状態（パチンコ機 1 の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に金属製の設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって 60 度回転操作して ON 操作することにより設定キースイッチを設定キー ON とする。続いて RAM クリアスイッチ 741 の押圧操作部を操作することなく、電源スイッチ 751 を操作してパチンコ機 1 の電源投入を行う。これにより、設定キー ON の信号が主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力される。主制御 MPU は、その内蔵されている RAM の特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチの設定キーシリンダが ON 操作された時点における設定値 1～設定値 6 のうち設定されている値）を設定表示器に表示する。このとき、設定変更許可ランプを消灯した状態が維持され、また現在設定されている設定値の確認表示を行う者が RAM クリアスイッチ 741 の押圧操作部を押圧操作しても、この押圧操作に対応して設定値が全く変更されないし、設定表示器に表示された内容も変更されない。

10

## 【 2268 】

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

20

## 【 2269 】

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

## 【 2270 】

なお、「予め定めた設定値変更許可条件」は、上述したように、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって 60 度回転操作されて ON 操作されることで設定キー ON 操作され、かつ、RAM クリアスイッチ 741 の押圧操作部が操作されていることが必要であるのに対して、「予め定めた設定値表示許可条件」は、上述したように、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって 60 度回転操作されて ON 操作されることで設定キー ON 操作され、かつ、RAM クリアスイッチ 741 の押圧操作部が操作されていないことが必要である。このように、「予め定めた設定値変更許可条件」と「予め定めた設定値表示許可条件」とは、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、かつ、設定キースイッチの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって 60 度回転操作されて ON 操作されることで設定キー ON 操作されているという点で共通する要件があり、「予め定めた設定値変更許可条件」には「パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時に、RAM クリアスイッチ 741 の押圧操作部が操作されていること」を要件とするのに対して、「予め定めた設定値表示許可条件」には「パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時に、RAM クリアスイッチ 741 の押圧操作部が操作されていないこと」を要件とする点で相違する。

30

40

## 【 2271 】

50

ここで、設定値について簡単に説明すると、本例の「設定値」とは、上述した第一特別図柄の抽選結果および第二特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球の球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されているものである。本実施形態では、設定値として、設定値1（大当たり確率は1/319）、設定値2（大当たり確率は1/310）、設定値3（大当たり確率は1/300）、設定値4（大当たり確率は1/290）、設定値5（大当たり確率は1/280）、及び設定値6（大当たり確率は1/270）が予め用意されており、設定値1から設定値6へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定されている。主制御基板1310の主制御MPUは、設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブル（例えば、大当たり当選したことを示す大当たり判定値の割合が規定される大当たり判定テーブル等）を選択したり、設定値と対応付けた各種振り分け率で用いられる各種テーブル（例えば、振り分ける時間が規定される振り分けテーブル、モータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動を管理するブロック等）を選択したりする。設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブルには、各種判定値には所定の割合で割り振られている。なお、各種抽選判定で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定され、各種振り分け率で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定されているものもあれば、一の電氣的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルと他の電氣的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルとの関係性に基づいて値が異なるように設定されているものもある。また、上述した設定値としては、設定値1から設定値6までに亘る範囲の6つの設定値（整数）としていたが、これと比べて少ない範囲のものでもあってもよいし、多い範囲のものであってもよい。例えば、設定値1～設定値4までに亘る範囲の4つの設定値（整数）としてもよいし、設定値1～設定値8までに亘る範囲の8つの設定値（整数）としてもよい。

#### 【2272】

本例では、設定値として、設定値1～6が予め用意されており、各々で大当たり確率が異なるように設定されているが、複数の設定値を設定可能にしながらも、その全ての設定値が同一（大当たり確率が同一）となるように設定することを可能にしている。例えば、6つの設定値を設定可能にしながらも、全ての設定値が設定値1となるように1段階での設定を可能にしている。このように、全ての設定値が設定値1である場合には、設定変更状態において、設定値の変更が可能な状態が発生し、設定値が切り替えられたとしても、設定値1から設定値1に切り替えられるだけであり、設定値が変更されないものとなる。また、設定確認状態において、設定値の確認が行われたとしても、常に、設定値1が確認されるものとなる。ここで、パチンコ機1としては、設定値の変更（大当たり確率の変更）が必要となるパチンコ機1と、設定値の変更（大当たり確率の変更）が必要でないパチンコ機1と、があるが、全ての設定値を同一にすることを可能にすることで、設定値の変更が必要かどうかにかかわらず、制御プログラムを共通化して用いることができる。また、設定値の変更（大当たり確率の変更）が必要でないパチンコ機1については、設定キースイッチ等の構成を残したままで、6つの設定値を設定可能にせず、1つの設定値のみを設定可能とし、1段階での設定が達成されるものであってもよい。

#### 【2273】

また、設定値の設定変更や設定値の確認表示中では、主制御基板1310は、遊技を行うことができない状態、例えば、遊技球Bが第一始動口2003等の各種入球口に入球したとしても図柄の変動表示が開始されない状態に制御している。また、枠制御基板740は、遊技球の循環を行うことができない状態、例えば、ハンドル160を操作しても球発射ユニット550から遊技球Bが発射されない状態や、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の各種制御を停止して、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）を行わない状態に制御している。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示中に遊技や球循環が進行すると、その設定値に関する作業が阻害される可能性があるが、遊技や

球循環を停止することで、そのような状況の発生を防止することができる。そしてその後、設定値の設定変更や設定値の確認表示を終了して、設定表示器に設定値が表示されない状態になると、遊技や球循環を行うことができる状態、例えば、ハンドル160を操作することにより球発射ユニット550から遊技球Bが発射される状態や、遊技球Bが第一始動口2003等の各種入球口に入球することにより図柄の変動表示が開始される状態、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の各種制御を開始して、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）を行う状態に制御することとなる。

#### 【2274】

ただし、設定値の設定変更や設定値の確認表示中では、球循環を行うことができる状態、例えば、ハンドル160を操作することにより球発射ユニット550から遊技球Bが発射される状態や、計数ボタンスイッチ180に操作による精算処理、球発射ユニット550、球揚上ユニット650、球送ユニット700、等の各種制御を開始して、循環球経路ユニット600における遊技球Bの管理（監視）を行う状態に制御してもよい。これにより、設定値の設定変更や設定値の確認表示の終了後において、迅速に遊技を開始することができる。

10

#### 【2275】

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

20

#### 【2276】

また、主制御基板1310には、設定表示器とは別に、小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメントLED表示器が6つ一列に連なって構成されるベースモニタが配置されている。ここで、設定表示器には、パチンコ機1の設定値を表示することを可能とするのに対し、ベースモニタには、詳しくは後述するが、入球数に対する払出数（入球数に対する賞球個数）の割合の算出結果を表示することを可能にしているが、ベースモニタのみを設けるようにし、パチンコ機1の設定値を表示する機能と、入球数に対する払出数の割合の算出結果を表示する機能と、を兼用するようにしてもよい。このような場合、ベースモニタには、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）や設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）で、パチンコ機1の設定値を表示するのに対し、変更許可状態や確認表示状態を除いた状態で、入球数に対する払出数の割合の算出結果を表示するようにしている。これにより、部品点数を削減することができ、コストダウンを図ることができる。

30

#### 【2277】

また、上述した実施形態では、RAMクリアスイッチ741を枠制御基板740に設けるようにしており、設定値に関する操作関連部位（設定キースイッチや設定表示器、RAMクリアスイッチ741）を枠制御基板740と主制御基板1310とに分散して配置するようにしてある。このようにすることで、設定値を変更するには異なる位置に設けられた複数の操作部の操作が必要になり、設定値に関する操作関連部位を一の基板に集約して配置する場合に比べて不正な設定変更等を困難にでき、不正対策の面で効果的である。なお、RAMクリアスイッチ741を枠制御基板740ではなく、設定キースイッチや設定表示器が設けられる主制御基板1310に集約して設けるようにしてもよく、この場合には、分散して配置する場合に比べて不正対策の効果は劣るものの、その配置関係から各種の操作部位や確認部位が一見して認識しやすくなり、設定値の設定・確認の際の操作効率を向上させることができる。

40

#### 【2278】

50

[ ベースモニタの管理 ]

次に、第四実施形態のパチンコ機 1 のベースモニタについて説明する。上述した他の実施形態では、循環球経路ユニット 600 に設けられているアウト球センサ 605 により検知されることでカウントされた遊技球 B の球数を表示するものとしてベースモニタ（四つの 7 セグメント LED）を説明したが、第四実施形態のベースモニタには、遊技の進行に伴い増加する入球数や払出数（賞球個数）を計数して、ベース値（入球数に対する払出数の割合）を表示するものとしている。なお、四つの 7 セグメント LED を有する点等、ベースモニタに関する基本構成は他の実施形態と共通である。

【 2 2 7 9 】

遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5 a には、遊技球 B が入球しうる複数の入球口が設けられている。複数の入球口のうち、入球により賞球を払い出す（賞球個数を付与する）対象である入賞口としては、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B を受入可能に常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口 2001 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している普通入賞口 2002 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に設けられており遊技球 B を受入可能に常時開口している第一始動口 2003 と、遊技球 B が普通入賞口 2002 に受入れられることにより抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球 B の受入れが可能となる第二始動口 2004 と、第一始動口 2003 への遊技球 B の受入れにより抽選される第一特別図柄又は第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選される第二特別図柄に応じて遊技球 B の受入れが可能となる大入賞口 2005 や役物入賞口 2006 と、を備えている。なお、一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、役物入賞口 2006 に入球した遊技球 B は、それぞれ一般入賞口センサ 3001、普通入賞口センサ 3002、第一始動口センサ 2101、第二始動口センサ 2401、大入賞口センサ 2402、役物入賞口センサ 2501 で検出されている。

【 2 2 8 0 】

また、複数の入球口のうち、入賞口に入球しなかった遊技球 B を回収するアウト口としては、遊技領域 5 a 内における最も下流に設けられており、遊技球 B を受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出するアウト口 2020 と、遊技領域 5 a 内におけるアウト口 2020 よりも上流に設けられており、遊技球 B を受入可能に常時開口していると共に、受入れた遊技球 B を戻すことなく遊技領域 5 a 外に排出する二つのサブアウト口 2021 と、を備えている。

【 2 2 8 1 】

そして、複数の入球口のうち、アウト口 2020 やサブアウト口 2021 を通って遊技パネル 1100 の後側へ排出された遊技球 B は、循環球経路ユニット 600 におけるアウト球受口 600 a へ排出され、アウト球受口 600 a に受けられることでアウト球通路 601 を流通してアウト球センサ 605 により一つずつ検知（カウント）される。一方、一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、役物入賞口 2006 のような入賞口に入れられて表ユニット 2000 及び裏ユニット 3000 から下方へ排出された遊技球 B は、循環球経路ユニット 600 におけるセーフ球受口 600 b へ排出され、セーフ球受口 600 b に受けられることでセーフ球通路 602 を流通してセーフ球センサ 606 により一つずつ検知（カウント）される。

【 2 2 8 2 】

主制御 MPU は、遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5 a に設けられる入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）、つまり遊技領域 5 a 内から排出される遊技球 B の球数を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に入球した遊技球 B の球数として、セーフ球センサ 606 で検出された遊技球 B の球数と、入賞口に入球しなかった遊技球 B を回収するアウト口に入球した遊技球 B の球数として、アウト球センサ 605 で検出された遊技球 B の球数と、の合計を入球数として計数している。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 8 3 】

また、主制御 M P U は、入賞口への入球により賞球として払い出される（付与される）遊技球 B の球数（以下、払出数と称す）を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に対応して所定数の遊技球 B（例えば、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への入球に対して 3 個など）を払い出すことが予め決められており、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に対応する検出センサで検出されたときに、その所定数の遊技球 B の球数を、払出数として計数している。例えば、一般入賞口 2 0 0 1 へ遊技球 B が入球したときには、1 0 個の遊技球 B を払い出し、普通入賞口 2 0 0 2 へ遊技球 B が入球したときには、1 個の遊技球 B を払い出し、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球 B が入球したときには、3 個の遊技球 B を払い出し、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 へ遊技球 B が入球したときには、1 0 個の遊技球 B を払い出し、それら賞球として払い出される遊技球 B の球数を、払出数として計数している。なお、本例のパチンコ機 1 では、実玉での払い出しは伴わないため、賞球として払い出される（付与される）遊技球 B の球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算するものとしている。

10

## 【 2 2 8 4 】

そして、主制御 M P U は、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として、内蔵されている R A M の特定領域に格納するとともに、ベースモニタに表示するようにしている。なお、入球数に対する払出数の割合の算出式としては、「ベース値 = (払出数 ÷ 入球数) × 1 0 0」が挙げられる。例えば、入球数に対する払出数の割合が多くなり過ぎている場合には、入球口のうち、入球により賞球を払い出す対象である入賞口ばかりに入球している可能性があり、ベースモニタに表示される情報を監視することで、不正行為により入賞口に入球させていないかなどを把握することができる。

20

## 【 2 2 8 5 】

なお、本例では、複数の遊技状態のうち、低確率非時短状態である場合のみ、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）と、を計数するようにし、ベースモニタへの表示に反映させている。ここで、低確率時短状態（時短状態）や高確率時短状態（確変状態）では、第二始動口 2 0 0 4 に頻繁に入球することから、賞球として払い出される遊技球 B の球数も多くなり、入球数に対する払出数の割合が多くなる傾向にある。つまり、入球数に対する払出数の割合が多くなるか否かは、低確率時短状態（時短状態）や高確率時短状態（確変状態）としている期間に左右されることになるが、そのような期間を除外することで、不正行為などがなければ、入球数に対する払出数の割合を一定の範囲内に収めることができる。

30

## 【 2 2 8 6 】

また、ベースモニタには、入球数に対する払出数の割合を表示しているが、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）と、をそれぞれ表示することを可能にしてもよい。

## 【 2 2 8 7 】

また、ベースモニタについては、主制御 M P U で入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果を、内蔵されている R A M の特定領域に格納するとともに、そのベースモニタに表示するようにしている。また、R A M の特定領域に記憶されている情報（入球数に対する払出数の割合）については、電源投入時に R A M クリアスイッチ 7 4 1 を操作していたとしても、その情報がクリアされることがない。ただし、入球数に対する払出数の割合については、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 6 0 0 0 0 球に到達するごとに、新たに入球数に対する払出数の割合を算出するようにし、古くなった入球数に対する払出数の割合の算出結果については、所定回数の算出結果までを履歴として保存するようにしている。このようなベースモニタの仕様において、例えば、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する時点から、少なくとも入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 1 0 0 0 球に到達するまでの間、その新たな入球数に対する払出数の割合に関する表示の実行を制限するようにしてもよい。これは、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する直後においては、入球により賞球を

40

50

払い出す対象である入賞口に入球する状況が続いて、基準値よりも入球数に対する払出数の割合が高くなったり、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に入球しない状況が続いて、基準値よりも入球数に対する払出数の割合が低くなったりする等、偏りが生じやすくなっている。このため、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する直後においては、ベースモニタ情報コマンドから得られる情報が信頼性の低いものであると判断し、入球数に対する払出数の割合に関する表示を実行しないこととすればよい。

#### 【 2 2 8 8 】

また、本例では、アウト口 2 0 2 0 やサブアウト口 2 0 2 1 に回収された遊技球 B については、本体枠 4 側に設けられたアウト球センサ 6 0 5 により検知（カウント）され、一般入賞口 2 0 0 1、普通入賞口 2 0 0 2、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、役物入賞口 2 0 0 6 のような入賞口に入球した遊技球 B については、本体枠 4 側に設けられたセーフ球センサ 6 0 6 により検知（カウント）されているが、これらのセンサについては、遊技盤 5 側に設けられてもよい。また、アウト口 2 0 2 0 やサブアウト口 2 0 2 1 に回収された遊技球 B と、各種入賞口に入球した遊技球 B と、が合流するように通路を形成し、その通路上に 1 つのセンサを設けるようにし、その 1 つのセンサの検知により入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を計数するようにしてもよい。

10

#### 【 2 2 8 9 】

また、本例では、ベースモニタについては、主制御基板 1 3 1 0 に配置されているが、枠制御基板 7 4 0 に配置されてもよい。このような場合、入球数に対する払出数の割合については、主制御基板 1 3 1 0 側で算出し、その算出結果を、枠制御基板 7 4 0 を介してベースモニタに表示しているが、別の手法を用いてもよい。例えば、所定のタイミングで、入球数や払出数に関するコマンドを主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて送信するようにし、枠制御基板 7 4 0 では、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果を、ベースモニタに表示するようにしてもよい。このように、枠制御基板 7 4 0 側でベースモニタ関連の制御の一部を担うことで、主制御基板 1 3 1 0 側の制御負担を軽減することができる。

20

#### 【 2 2 9 0 】

また、本例では、アウト球センサ 6 0 5 やセーフ球センサ 6 0 6 を用いて入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を算出しているが、別の構成により、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を算出するようにしてもよい。例えば、枠制御基板 7 4 0 側で入球数に対する払出数の割合を算出する場合等は、球発射ユニット 5 5 0 における発射減算センサ 5 5 4 の検知結果に基づいて遊技領域 5 a に発射された遊技球の数を算出し、この数値（遊技領域 5 a に発射された遊技球の数）を「入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）」に代替するようにしてもよい。なお、ここでいう「遊技領域に発射された遊技球の数」には、上述したファール球として処理された球数は除くことが好ましい。このようにした場合、枠制御基板 7 4 0 側でのベース値の演算は、「ベース値 = (払出数 ÷ 遊技領域に発射された遊技球の数) × 1 0 0)」等が例示できる。このように、枠制御基板 7 4 0 側でベースモニタ関連の制御の一部を担うことでも、主制御基板 1 3 1 0 側の制御負担を軽減することができる。

30

40

#### 【 2 2 9 1 】

##### [ 新たな態様の遊技管理 ]

近年では、新たな不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与された場合でも、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が遊技者に付与されてしまった場合と見分けがつかず、遊技ホール側が不正行為者に対する遊技停止を促すことが困難な場合があり、遊技機の管理がし難いという問題が生じている。また、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が正規の遊技者に付与されてしまう場合もあり、所謂「のめり込み」等についても問題が生じている。そこで、これら問題を解決する一実施形態として、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることを目的とし、上述したベース値を演算、表示する制御

50

とは別に、「所定期間の出玉量」を新たに抽出して遊技進行に反映させる新たな遊技制御について、以下に説明する。なお、説明の便宜上、以下では第四実施形態のパチンコ機 1 を基本に説明する。

**【 2 2 9 2 】**

( 所定期間の出玉量の抽出 )

本例のパチンコ機 1 は、所定期間の出玉量 ( 差玉量 ) として、以下の 2 種類の出玉量 A、出玉量 B を主制御基板 1 3 1 0 が演算して導出可能にしている。

**【 2 2 9 3 】**

まず、主制御 M P U は、ハンドル 1 6 0 の操作により遊技領域 5 a に発射される遊技球 B の球数 ( 発射数 ) を計数している。具体的には、ハンドル 1 6 0 を操作して遊技領域 5 a に遊技球 B が発射される際には、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 5 5 4 が検知しているが、その遊技球 B の球数 ( ファール球として処理された球数を除く ) を、出玉量 A、B の演算用の「発射数」として計数している。なお、発射数の計数は、別の手法でもよく、例えば、発射減算センサ 5 5 4 とは別のセンサを搭載し、遊技領域 5 a に進入した遊技球を検知して計数するようにしてもよい。

**【 2 2 9 4 】**

また、主制御 M P U は、入賞口への入球により賞球として払い出される ( 付与される ) 遊技球 B の球数 ( 払出数 ) を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す ( 付与する ) 対象である入賞口に対応して所定数の遊技球 B ( 例えば、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 への入球に対して 3 個など ) を払い出す ( 付与する ) ことが予め決められており、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に対応する検出センサで検出されたときに、その所定数の遊技球 B の球数を、出玉量 A、B の演算用の「払出数 ( 付与数 ) 」として計数している。例えば、一般入賞口 2 0 0 1 へ遊技球 B が入球したときには、1 5 個の遊技球 B を払い出し、普通入賞口 2 0 0 2 へ遊技球 B が入球したときには、1 個の遊技球 B を払い出し、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球 B が入球したときには、3 個の遊技球 B を払い出し、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 へ遊技球 B が入球したときには、1 5 個の遊技球 B を払い出し、それら賞球として払い出される遊技球 B の球数を、出玉量 A、B の演算用の払出数として計数している。なお、本例のパチンコ機 1 では、実玉での払い出しは伴わないため、賞球個数として付与される遊技球 B の球数が出玉量 A、B の演算用の払出数として計数される。

**【 2 2 9 5 】**

そして、主制御 M P U は、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作により遊技者が精算可能な通常を持ち球数 ( 持ち球数表示部 1 4 0 に表示される持ち球数 ) とは別に、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内で発射数と払出数との差分を算出し、その算出結果を出玉量 A、B を算出するための値として「打ち止め用カウンタ」に記憶保持可能になっている。打ち止め用カウンタの値は、内蔵されている R A M の特定領域に格納している。なお、発射数と払出数との差分の算出式としては、「打ち止め用カウンタの値 = 払出数 - 発射数」が挙げられる。例えば、打ち止め用カウンタの値が多くなり過ぎている場合には、遊技者の入れ替わりの有無を問わず、パチンコ機 1 から大量の出玉が付与されていることを把握することができる。また、本例のパチンコ機 1 では、遊技球 B の発射により遊技者 A の通常を持ち球数を減算するとともに、賞球の払い出しにより遊技者 A の通常を持ち球数を加算して、遊技者 A の通常を持ち球数 ( 持ち球数表示部 1 4 0 に表示される持ち球数 ) の増減を管理しているが、上述した通り、打ち止め用カウンタの値は、通常を持ち球数とは別に R A M の特定領域に格納 ( 記憶 ) されて主制御 M P U に管理されるものとなっている。この打ち止め用カウンタの値についても、遊技球 B の発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるものであり、この点については、通常を持ち球数の増減を管理する処理と類似している。しかしながら、打ち止め用カウンタの値は、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作により遊技者が精算可能なものではなく、この点で通常を持ち球数と大きく相違する。以下では、打ち止め用カウンタの値を用いて算出される出玉量 A、B について説明する。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 9 6 】

出玉量 A は、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内で打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値と、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内で打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での値との差分である。つまり、主制御 MPU は、このような打ち止め用カウンタの推移を記憶しておき、打ち止め用カウンタの最大値と最小値の差分を算出し、その算出結果を出玉量 A として随時更新し、内蔵されている RAM の特定領域に格納している。そして、出玉量 A については、後述する所定のクリア条件が成立することでクリアし、初期値である 0 に戻されるものとしている。なお、後述するクリア条件には「持ち球の精算（計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作）」は含まないようにしており、遊技者 A の精算後に遊技者 B が遊技を開始した場合にも、クリア条件が成立していない限りは、遊技者 A と遊技者 B の双方の遊技進行過程における出玉量 A が累積されるかたちで記憶保持される（維持される）ように構成されている。これにより、一の遊技機が一の遊技者に対して想定外に大量の出玉が付与された場合だけでなく、一の遊技機が複数の遊技者に対して想定外に大量の出玉を付与している場合も把握することができる。

10

## 【 2 2 9 7 】

出玉量 B は、予め定められた初期値である 0 と、後述する所定のクリア条件が成立するまでの期間内にて打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分である。つまり、主制御 MPU は、このような打ち止め用カウンタの推移を記憶しておき、初期値である 0 を起点とし、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値の差分（すなわち 0 以上の差分）を算出し、その算出結果を出玉量 B として随時更新し、内蔵されている RAM の特定領域に格納している。そして、出玉量 B については、後述する所定のクリア条件が成立することでクリアし、初期値である 0 に戻されるものとしている。なお、後述するクリア条件には「持ち球の精算（計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作）」は含まないようにしており、遊技者 A の精算後に遊技者 B が遊技を開始した場合にも、クリア条件が成立していない限りは、遊技者 A と遊技者 B の双方の遊技進行過程における出玉量 B が累積されるかたちで記憶保持される（維持される）ように構成されている。これにより、一の遊技機が一の遊技者に対して想定外に大量の出玉が付与された場合だけでなく、一の遊技機が複数の遊技者に対して想定外に大量の出玉を付与している場合も把握することができる。

20

30

## 【 2 2 9 8 】

図 1 2 4 は、打ち止め用カウンタの推移に対して算出される出玉量の一例を示すタイムチャートである。ここでは、打ち止め用カウンタが初期値である 0 からスタートし、遊技を行うことで打ち止め用カウンタが増減を繰り返す場合の具体例について説明する。

## 【 2 2 9 9 】

図 1 2 4 に示すように、打ち止め用カウンタについては、初期値である 0 からスタートした後、初期値である 0 を起点として - 2 0 0 0 に減少し、3 0 0 0 に増加し、- 4 0 0 0 に減少し、2 0 0 0 に増加し、- 5 0 0 0 に減少し、4 0 0 0 に増加し、2 5 0 0 に減少するように推移している。このような場合、出玉量 A については、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での 4 0 0 0 と、打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での - 4 0 0 0 との差分として、8 0 0 0 が算出されて記憶保持される。一方、出玉量 B は、打ち止め用カウンタが初期値である 0 を起点とし、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での 4 0 0 0 として、4 0 0 0 が算出されて記憶保持される。なお、出玉量 A、B は、差分の最大値が記憶保持され、差分の最大値が新たに算出されることで、記憶保持される出玉量 A、B が更新されることとなる。

40

## 【 2 3 0 0 】

本例では、出玉量として、2 種類の出玉量 A、出玉量 B を主制御基板 1 3 1 0 が演算しているが、いずれを採用するかは、ホール側の運営スタイルに合わせてホール側が自由に選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機 1 の裏面側（例えば、主制御基板 1 3 1 0）において、ホール管理者が操作可能な操作スイッチ A が設けられており、そ

50



の操作スイッチ A を操作することで、出玉量 A、出玉量 B のいずれかを選択するものとしている。一方、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 の制御負担を考慮して、出玉量 A、出玉量 B のいずれか一方のみを採用して搭載するようにしてもよい。また、出玉量 A、出玉量 B のいずれかを選択する場合の操作スイッチ A の操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。

**【 2 3 0 1 】**

また、上述したベース値の演算については、入球数に対する払出数の割合を算出しているのに対し、出玉量の演算については、発射数と払出数との差分を算出しているが、これらの演算プログラムについては、主制御 MPU における別プログラムで実行するようにしている。これにより、ベース値の演算が正常に行われなくても、出玉量の演算に影響を与えることがなく、後述する所定のクリア条件を含め、ベース値や出玉量の初期化に係る処理等の制御も別々に行うことを容易にすることができる。また、機種ごとに、出玉量の演算プログラムを書き換えることが容易となり、例えば、出玉量 A、出玉量 B のうちいずれを採用するかを機種ごとに簡単に変更することができるようになる。

10

**【 2 3 0 2 】**

また、上述したベース値については、ベースモニタに表示しているが、出玉量については、ベース値とは異なり、不正防止の観点から、常時は表示しないことが望ましい。ただし、ホール管理者が所定の操作（例えば電源投入に専用のスイッチ操作が行われたときなど）を行ったときには、出玉量を所定の表示器（例えば演出表示装置 1 6 0 0 や、遊技機裏面側に設けた専用の表示装置）に表示するようにしてもよい。

20

**【 2 3 0 3 】**

また、本例では、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 側で演算しているが、別の手法を用いてもよい。例えば、枠制御基板 7 4 0 側に打ち止め用カウンタを設け、所定のタイミングで、発射数や払出数に関するコマンドを主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて送信するようにし、枠制御基板 7 4 0 では、打ち止め用カウンタを管理し、その打ち止め用カウンタの増減から出玉量を算出するようにしてもよい。また、主制御基板 1 3 1 0 側に打ち止め用カウンタを設け、所定のタイミングで、打ち止め用カウンタに関するコマンドを主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて送信するようにし、枠制御基板 7 4 0 では、受信した打ち止め用カウンタの増減から出玉量を算出するようにしてもよい。また、制御負担を軽減する観点から、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 側で演算しているのに対し、上述したベース値については、枠制御基板 7 4 0 側で演算するようにしてもよい。また、制御負担を軽減する観点から、通常の持ち球数と、打ち止め用カウンタの管理とを主制御基板 1 3 1 0 側と枠制御基板 7 4 0 側とで別々に演算するようにしてもよい。

30

**【 2 3 0 4 】**

また、出玉量の演算については、発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタを用いて算出しているが、これとは別に、上述したベース値で用いられた入球数を用いて、「入球数と払出数との差分」を打ち止め用カウンタに記憶保持して出玉量を演算するようにしてもよい。つまり、出玉量 A、B の演算用の「発射数」については、「入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）」に代替するようにしてもよい。このようにした場合、打ち止め用カウンタの値は、「打ち止め用カウンタの値 = 払出数 - 入球数」等が例示できる。このように、打ち止め用カウンタに記憶保持する値として、上述したベース値で用いられた入球数を用い、主制御基板 1 3 1 0 側でベースモニタ関連の制御の一部と共通化することでも、主制御基板 1 3 1 0 側の制御負担を軽減することができる。なお、パチンコ機 1 では、ハンドル 1 6 0 の操作により遊技領域 5 a に発射された遊技球が、入球口（入賞口、アウト口）に入球して外部に排出される構成であるところ、発射数と入球数は略同じ値を示すはずであり、結果として発射数と入球数とのいずれを用いたとしても、出玉量については略同じ値を示すこととなる。

40

**【 2 3 0 5 】**

50

## (遊技の制限)

本例のパチンコ機 1 は、上述した出玉量（出玉量 A、B）が特定値に達したときに、以下の 3 種類の制限パターンのいずれかを実行し、主制御基板 1310 が打ち止め状態にして遊技の制限を実行可能にしている。なお、出玉量が特定値に達したときには、以降の遊技の制限を実行しているが、遊技状態（高確率状態や時短状態、記憶されている保留数の情報、変動中の図柄に関する情報）などの遊技に関する情報については、クリアしないで保持するようにしている。そして、詳しくは後述するが、遊技に関する情報については、電源遮断後の再投入時において、維持するか又はクリアするかを選択しうるように構成している。

## 【2306】

まず、特定値については、予め定められた 50000 発、80000 発、100000 発のいずれかを選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機 1 の裏面側（例えば、主制御基板 1310）において、ホール管理者が操作可能な操作スイッチ B が設けられており、その操作スイッチ B を操作することで、50000 発、80000 発、100000 発のいずれかを選択するものとしている。ここでは、特定値として低い値を選択するほど、遊技の制限を実行する可能性が高いものとなり、特定値として高い値を選択するほど、遊技の制限を実行する可能性が低いものとなる。なお、特定値については、各種処理プログラムを記憶する ROM の容量抑制の観点から、いずれか 1 つのみを採用するようにしてもよい。また、選択される特定値は、出玉量 A、B で共通に用いられるものでもよいし、出玉量 A、B で別々に選択可能にしても良い。また、特定値を複数のいずれかに

## 【2307】

また、制限パターンについては、遊技の制限内容が異なる制限パターン 1～3 のいずれかを選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機 1 の裏面側（例えば、主制御基板 1310）において、ホール管理者が操作可能な操作スイッチ C が設けられており、その操作スイッチ C を操作することで、制限パターン 1～3 のいずれかを選択するものとしている。なお、制限パターンについては、各種処理プログラムを記憶する ROM の容量抑制の観点から、制限パターン 1～3 のいずれか 1 つのみを採用するようにしてもよい。また、制限パターンを複数のいずれかに選択する場合の操作スイッチ C の操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。

## 【2308】

制限パターン 1 は、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」を伴う打ち止め状態を行うパターンである。「遊技停止」した場合には、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができるが、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。つまり、遊技球の発射が許可されているものの、実行中の主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を強制的に停止させて、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態となる。

## 【2309】

制限パターン 2 は、出玉量が特定値に達したときに、「発射停止」を伴う打ち止め状態を行うパターンである。「発射停止」した場合には、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができない。ただし、仮に始動入賞があったときには、遊技球の払い出しがあり、特別図柄の変動表示を開始することができ、通常の遊技を行うことができる状態としている。つまり、遊技球の発射が許可されていないことから、そもそも始動入賞することがなく、実行中の主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）の進行までは許容するものの、それ以降には主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進

10

20

30

40

50

行させることができない状態となる。なお、「発射停止」の具体的な状況としては、枠制御基板 740 が遊技球の循環を行うことができない状態、例えば、ハンドル 160 を操作しても球発射ユニット 550 から遊技球 B が発射されない状態や、球発射ユニット 550、球揚上ユニット 650、球送ユニット 700、等の各種制御を停止して、循環球経路ユニット 600 における遊技球 B の管理（監視）を行わない状態に制御することが例示できる。

#### 【2310】

制限パターン 3 は、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」と「発射停止」の両方を伴う打ち止め状態を行うパターンである。「遊技停止」と「発射停止」した場合には、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球の発射ができないだけでなく、仮に始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄の変動表示を開始することができず、通常の遊技を行うことができない状態としている。つまり、遊技球の発射が許可されておらず、実行中の主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）も強制的に停止させて、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態となる。

10

#### 【2311】

本例では、制限パターン 1～3 のいずれにおいても、計数ボタンスイッチ 180 に操作による精算処理は不能にせずに行うことができる（許容する）ものとなっている。これにより、制限パターン 1～3 のいずれかによって遊技者による遊技継続が出来なくなった場合であっても、計数ボタンスイッチ 180 を操作して精算処理を実行することができるので、遊技者を混乱させることを抑止できる。ただし、不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与されていることを警戒することを考慮して、制限パターン 1～3 のいずれにおいても、計数ボタンスイッチ 180 に操作による精算処理も不能にしておくようにしてもよい。このような場合には、不正行為でないことが確認された後にホール管理者による所定の操作（例えば枠制御基板 740 に設けた予備計数ボタンスイッチの操作等）で計数ボタンスイッチ 180 の操作を有効にできるようにしておく（精算処理を実行可能にしておく）ことが考えられる。

20

#### 【2312】

また、上述した、制限パターン 1～3 のいずれかが適用されている間は「打ち止め状態」として後述するクリア条件が成立するまで強制的に継続するようになっている。後述するクリア条件は遊技者側の何らかの操作で成立するものは除外され、遊技者が解除することはできないようになっている。なお、上述した通り、打ち止め状態では遊技者側で計数ボタンスイッチ 180 を操作して精算処理を実行することは許容するようにした場合であっても、計数ボタンスイッチ 180 が操作されて精算処理が実行された後も打ち止め状態が継続するようになっている。また、精算処理が実行された以後に打ち止め状態が継続する場合には、新たな遊技者が遊技を開始することができないように、新たな遊技者の通常の持ち球数の加算や、遊技球貸出装置 8 からのデータ転送を受付不能にしておくことが好ましい。さらに、そのような場合には、持ち球数表示部 140 の表示態様を、例えば「EEEE」等の打ち止め状態に対応した受付不能態様で制御するようにし、新たな遊技者に遊技開始できないことを知らせるようにしておくことが考えられる。

30

40

#### 【2313】

本例では、出玉量が特定値に達したときに、制限パターン 1～3 のいずれかに基づいて遊技の制限を実行する打ち止め状態を発生させることで、不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与されることがなく、不正行為を防止することができる。また、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が正規の遊技者に付与されることがなく、所謂「のめり込み」等についての問題が生じることを防止することができる。これにより、大量の出玉を付与した遊技機の管理の適正化を図ることができる。

#### 【2314】

また、本例では、打ち止め状態にて制限する遊技の制限内容として、「遊技停止」、「発射停止」、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行うパターンを挙げているが、出玉量

50

が特定値に達した後に、出玉を増加しにくくする制限内容であれば、これらの手法に限られない。例えば、別の制限内容として、出玉量が特定値に達した後に開始される全ての特別図柄の変動表示にかかる時間（変動時間）を長いものとし、始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示の結果が表示されるまでの時間がかかるものとし、遊技進行を制限するようにしてもよい。また、遊技状態として低確率状態、低確率状態よりも当選確率が高められた高確率状態のうちいずれかに制御する遊技機において、高確率状態にするべき当選になったか否かにかかわらず、出玉量が特定値に達した後は強制的に低確率状態にのみ制御するものとし、遊技進行を制限するようにしてもよい。これらの場合、遊技の制限前と比べて、当選するまでの時間がかかるものとなることから、以降は得られる出玉量が増加しにくくなり、遊技を継続しようとする意欲を減退させることができる。また、出玉量が特定値に達した後は、「遊技停止」や「発射停止」を行わないものの、出玉量が特定値に達したことに対応する特殊報知を演出表示装置1600や他の演出装置を用いて行うようにしてもよい。このような場合、特殊報知によって演出の進行が阻害されることとなり、遊技を継続しようとする意欲を減退させることができる。また、特殊報知を行う場合には、演出表示装置1600の全画面で特殊な画像を表示するようにし、従来の演出表示が一切視認できないようにすることが好ましく、こうした場合には、演出の進行が大きく阻害されることとなり、遊技を継続しようとする意欲をより効果的に減退させることができる。

10

#### 【2315】

また、本例では、上述した出玉量が特定値に達したとしても、後述するクリア条件が成立するまでは出玉量の情報を消去せずに記憶保持するようにしている。なお、出玉量が特定値に達した後は、出玉量A、Bの更新（打ち止め用カウンタの更新）を強制的に停止させるようにしてもよいし、停止させることなく引き続き演算するようにしても良い。また、例えば、出玉量A、Bの更新（打ち止め用カウンタの更新）を停止させることなく引き続き行う場合には、上述した「発射停止」が行われないうちに何らかの不具合や不正によって遊技球が発射されて打ち止め用カウンタが減少傾向に作用してしまったことが考えられる。そのような場合には、打ち止め用カウンタが特定値を下回ってくる可能性があるが、それらを考慮して、一旦出玉量が特定値に達した後は、それ以降に打ち止め用カウンタの減少が生じたとしても打ち止め状態を終了させることなく継続させるようにしておくことが好ましい。

20

30

#### 【2316】

（出玉量及び遊技の制限のクリア）

本例のパチンコ機1は、出玉量が特定値に達したときに打ち止め状態を発生させるようにしているが、「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、電源遮断後の再投入時において、遊技ホール側で維持するか又はクリアするかを選択可能にしている。

#### 【2317】

まず、電源投入時操作の態様としては、以下の5種類の電源投入パターンが設けられている。電源投入パターン1は、電源投入時（電源スイッチ751の操作時）において、RAMクリアスイッチ741および設定キースイッチをON操作しない場合であり、設定値の設定変更や確認表示を行うことなく、電源遮断時の遊技状態（遊技情報）が初期化されることなく維持されている。

40

#### 【2318】

電源投入パターン2は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741をON操作し、設定キースイッチをON操作しない場合であり、設定値の設定変更や確認表示を行うことはないが、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行し、電源遮断時の遊技状態を初期化している。ただし、設定値に関する情報については、ラムクリアで初期化することがない。

#### 【2319】

電源投入パターン3は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741をON操作

50

し、設定キースイッチをON操作する場合であり、設定値の設定変更を行った後に、主制御基板1310に内蔵されているRAMを初期化するラムクリアを実行し、電源遮断時の遊技状態を初期化している。ただし、設定値に関する情報については、ラムクリアで初期化することがない。

#### 【2320】

電源投入パターン4は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741をON操作しないで、設定キースイッチをON操作する場合であり、設定値の確認表示を行った後に、電源遮断時の遊技状態が初期化されることなく維持されている。

#### 【2321】

電源投入パターン5は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741および設定キースイッチをON操作しない点で、電源投入パターン1と同じであるが、枠制御基板740に設けられている球抜スイッチ742をON操作する場合であり、設定値の設定変更や確認表示を行うことなく、電源遮断時の遊技状態（遊技情報）を維持している。ここで、球抜スイッチ742をON操作した場合には、上述した球抜処理が実行されて封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部（球受トレイ720）へ抜くことができる。なお、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741や設定キースイッチをON操作されており、且つ、球抜スイッチ742もON操作している場合は、設定値の設定変更や確認表示、ラムクリアが行われることなく、上述した球抜処理が優先的に実行されるものとなっている。

#### 【2322】

このように、電源投入パターン1～5のうち、電源投入パターン2、3については、電源投入時にRAMクリアスイッチ741をON操作することで、電源遮断時の遊技状態を初期化しているのに対し、電源投入パターン1、4、5については、電源投入時にRAMクリアスイッチ741をON操作しないことで、電源遮断時の遊技状態を維持している。なお、電源遮断時の遊技状態とは、高確率状態や時短状態、当り遊技状態などの遊技状態の他に、実行中の特別図柄の変動表示の有無、保留の有無、などが含まれる。そして、電源投入パターン2、3で電源投入した場合には、電源遮断時の遊技状態に復帰しないが、電源投入パターン1、4、5で電源投入した場合には、電源遮断時の遊技状態に復帰することとなる。

#### 【2323】

図125は、「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア条件を示すテーブルである。本例では、クリア条件が異なる制限クリアパターンテーブル1～3のいずれかを選択しうるように構成している。具体的には、パチンコ機1の裏面側（例えば、主制御基板1310）において、ホール管理者が操作可能な制限クリアパターン選択スイッチが設けられており、その制限クリアパターン選択スイッチを操作することで、制限クリアパターンテーブル1～3のいずれかを選択するものとしている。なお、制限クリアパターンテーブルについては、各種処理プログラムを記憶するROMの容量抑制の観点から、制限クリアパターンテーブル1～3のいずれか1つのみを採用するようにしてもよい。また、制限クリアパターンテーブル1～3を選択する場合の制限クリアパターン選択スイッチの操作については、電源投入時のみ判定して何れが選択されているかを反映するものでもよいし、電源投入後にも随時判定して何れが選択されているかを随時（リアルタイムに）反映するものでもよい。また、図125の「出玉量」については、「打ち止め用カウンタの値」も包含するものであり、本例では、出玉量が維持される場合には、打ち止め用カウンタの値も維持され、出玉量がクリアされる場合には、打ち止め用カウンタの値もクリアされるものとなっている。

#### 【2324】

図125(A)には、制限クリアパターン選択スイッチが「1」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル1を示している。電源投入パターン1は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持

10

20

30

40

50

している。このような打ち止め状態が維持されている場合には、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることができない状態が維持されることとなる。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 にも「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示するようにしている。

#### 【2325】

電源投入パターン 2 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。具体的には、上述した制限パターン 1 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」を解除し、制限パターン 2 で遊技が制限されている場合には、「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「発射停止」を解除し、制限パターン 3 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」および「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」および「発射停止」を解除し、いずれの場合にも、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

10

20

#### 【2326】

電源投入パターン 3 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

30

#### 【2327】

電源投入パターン 4 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

40

#### 【2328】

電源投入パターン 5 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示するようにしている。

#### 【2329】

50

このように、制限クリアパターンテーブル1では、電源投入時において、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合のみ、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）している。一方、電源投入時において、電源投入パターン1、4、5のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持している。これによれば、電源遮断時の遊技状態だけでなく、出玉量および打ち止め状態を一括してクリアすることから、出玉量および打ち止め状態をクリアするかどうかのホール管理者の操作ミスが発生しにくくすることができる。

#### 【2330】

図125(B)には、制限クリアパターン選択スイッチが「2」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル2を示している。電源投入パターン1～5のうち、電源投入パターン2～5については、制限クリアパターンテーブル1と同じであるため、説明を省略する。

#### 【2331】

電源投入パターン1は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、クリア（初期化）している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを黄色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示するようにしている。

#### 【2332】

このように、電源投入パターン1は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持する点で、電源投入パターン4と同じであるが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）する点で、電源投入パターン4とは異なっている。つまり、制限クリアパターンテーブル2では、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持した場合に、電源投入パターン1のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）するか、電源投入パターン4のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するか、をホール管理者が選択することができる。また、電源投入パターン1は、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741および設定キースイッチをON操作する必要がないことから、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア（初期化）については、ホール管理者が簡単な作業で行うことができる。

#### 【2333】

図125(C)には、制限クリアパターン選択スイッチが「3」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル3を示している。電源投入パターン1～5のうち、電源投入パターン1、3～5については、制限クリアパターンテーブル1と同じであるため、説明を省略する。

#### 【2334】

電源投入パターン2は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600には「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示

10

20

30

40

50

するようにしている。

【 2 3 3 5 】

このように、電源投入パターン 2 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）する点で、電源投入パターン 3 と同じであるが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持する点で、電源投入パターン 3 とは異なっている。つまり、制限クリアパターンテーブル 3 では、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合に、電源投入パターン 2 のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するか、電源投入パターン 3 のように「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）するか、をホール管理者が選択することができる。また、電源投入パターン 3 で電源投入した場合のみ、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）することが可能であり、電源投入パターン 3 については、電源投入時において、RAM クリアスイッチ 7 4 1 および設定キースイッチをいずれも ON 操作する必要があることから、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア（初期化）については、ホール管理者の厳格な管理のもとで行うことができる。

10

【 2 3 3 6 】

なお、本例では、出玉量については、所定の電源投入パターンで電源投入することで、クリア（初期化）することを可能にしているが、別例として、単位時間（例えば、3 時間）ごとに、クリア（初期化）することを可能にしてもよい。これによれば、単位時間（例えば、3 時間）ごとに、出玉量をクリア（初期化）しないとすると、出玉量が特定値に達するか否かの点で、前の遊技者の遊技による出玉量が、次の遊技者に影響を及ぼすことになるが、単位時間（例えば、3 時間）ごとに、出玉量をクリア（初期化）することで、前の遊技者の遊技による出玉量が、次の遊技者に影響を及ぼしにくくすることができる。

20

【 2 3 3 7 】

（遊技の制限の詳細）

本例のパチンコ機 1 は、出玉量が特定値に達したときに、主制御基板 1 3 1 0 が遊技の制限を実行する打ち止め状態を開始しているが、その詳細について以下に説明する。

30

【 2 3 3 8 】

図 1 2 6 は、出玉量が特定値に達して遊技が制限された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、タイミング  $t_1$  の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断したときに、打ち止めフラグが ON になったと判断し、打ち止め状態に移行した場合について説明している。また、出玉量が特定値に達したときには、打ち止め状態における遊技の制限として、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン 3 が選択されている。また、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターンを選択している。

40

【 2 3 3 9 】

図 1 2 6 に示すように、タイミング  $t_1$  よりも前には、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技状態を通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御し、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、打ち止め状態でない通常状態では、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。

【 2 3 4 0 】

また、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ C（機

50



能表示ユニット1400の発光基板に搭載されているLED)、スピーカ、可動体については、タイミングt1よりも前に、通常時の動作を実行するようにしている。なお、ランプCは、主制御基板1310が制御しているのに対し、それ以外の部材は、周辺制御基板1510が制御している。ここで、ランプCについては、遊技の進行に伴い、機能表示ユニット1400における複数のLEDが点灯や点滅を行うようにしている。一方、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出(例えば、デモ演出)に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出(変動パターンに基づく演出)に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信したときには、演出表示装置1600では、装飾図柄の変動表示を含む演出表示(例えば、リーチ演出)などを実行し、ランプA、Bでは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動してLEDが点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して音声を出力するようにし、可動体では、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して所定の動作を行うようにしている。

#### 【2341】

また、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して所定の信号を出力することが可能であり、それらの信号をホールコンピュータで受信することで、ホール側でもパチンコ機1の挙動を把握できるようにしている。例えば、始動入賞があったとき、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されているとき、異常が検出されたときなどに、それらの対応する信号を出力している。

#### 【2342】

また、タイミングt1よりも前には、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを可能にしている。

#### 【2343】

また、ベースモニタには、入球口(入賞口、アウト口)に入球した遊技球Bの球数(入球数)と、賞球として払い出される遊技球Bの球数(払出数)とを計数し、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として表示しているが、タイミングt1よりも前には、そのような演算を行うことを可能にしている。

#### 【2344】

また、タイミングt1よりも前には、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数が加算され、打ち止め用カウンタも更新されることを可能にしている。

#### 【2345】

次に、タイミングt1よりも前のタイミングtxの時点で、主制御基板1310が入賞口への入球を検出したときには、周辺制御基板1510が演出表示装置1600などの一部の部材を用いて、事前告知時の動作を実行している。ここで、タイミングtxでの入賞口への入球については、タイミングt1での入賞口への入球よりも1つ前の入球であり、タイミングtxでの入賞口への入球に基づいて賞球を払い出した(賞球個数を付与した)としても、出玉量が特定値に達しないが、タイミングt1での入賞口への入球に基づいて賞球を払い出したとき(賞球個数を付与したとき)には、出玉量が特定値に達するようになっている。

#### 【2346】

事前告知時の動作については、演出表示装置1600と、ランプBとを用いて実行している。具体的には、演出表示装置1600では、事前告知表示として、「遊技制限まで残り+〇〇発」というメッセージを表示するようにし、ランプBでは、事前告知発光として、LEDが点滅を行うようにしている。これにより、近い時期に遊技が制限される旨を遊技者が把握することができる。また、事前告知時の動作については、演出表示装置160

10

20

30

40

50

0 などの一部の部材だけが用いられることから、当該入賞に基づく変動演出については、実行することができ、その変動演出に対する興味が失われることがない。

【 2 3 4 7 】

なお、本例では、タイミング t 1 での入賞口への入球よりも 1 つ前に入球した時点で、事前告知時の動作を実行しているが、それよりも前の入球（例えば、5 つ前の入球）から実行する等、特定値に達するよりも前のタイミングであれば、事前告知時の動作はどのようなタイミングで実行しても良い。また、タイミング t 1 での入賞口への入球よりも前において、所定回数の入球や特別図柄の変動表示があるごとに、事前告知時の動作を実行するようにしてもよい。また、事前告知時の動作の別例として、電源投入してから一定時間あるいは、電源投入後の常時に、その時の出玉量に基づいて「遊技制限まで残り + ○○発」を表示して、打ち止め状態とされるまでの目安を遊技者に認識させるようにしても良い。

10

【 2 3 4 8 】

次に、タイミング t 1 の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断するが、主制御基板 1 3 1 0 がその入賞口への入球を検出したときには、打ち止めフラグを ON とし、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン 3 が適用された「打ち止め状態」に移行している。そして、打ち止め状態では、遊技球の発射が不能とされ、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な打ち止め状態としている。つまり、打ち止め状態では、特別図柄の変動表示や大当たり遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

20

【 2 3 4 9 】

また、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A ~ C、スピーカ、可動体については、タイミング t 1 から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行している。具体的には、演出表示装置 1 6 0 0 では、進行不能表示として、「遊技制限中」というメッセージを表示するようにし、ランプ A、B では、進行不能用の発光として、単色で、LED が点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、進行不能用の音として、「1 日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を出力するようにしている。

【 2 3 5 0 】

また、ランプ C では、機能表示ユニット 1 4 0 0 として、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などを備えているが、それらの全ての LED が点灯するようにしている。ただし、別例として、機能表示ユニット 1 4 0 0 に、打ち止め報知専用の LED を設けるようにし、打ち止め状態では、その打ち止め報知専用の LED を点灯し、それ以外の LED を消灯するようにしてもよい。

30

【 2 3 5 1 】

また、可動体については、タイミング t 1 から所定時間が経過した後に、動作することがない動作不能状態にしている。例えば、タイミング t 1 から所定時間が経過するよりも前に、可動体が動作中である場合には、タイミング t 1 から所定時間が経過した時点で、可動体を動作途中で強制停止している。ただし、別例として、可動体については、タイミング t 1 から所定時間が経過した後に、初期位置でない可動体を初期位置に戻してから、可動体を停止するようにしてもよい。これにより、タイミング t 1 から所定時間が経過した時点で、可動体が演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の前方に位置していたとしても、タイミング t 1 から所定時間が経過した後に、可動体が初期位置に戻ることとなり、演出表示装置 1 6 0 0 で実行されている進行不能表示を見逃しにくくすることができる。

40

【 2 3 5 2 】

なお、本例では、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行しているが、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A ~ C、スピーカ、可動体については、タイミング t 1 から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行している。これは、タイミング t 1 の時点で、入賞口への入球があった場合には、その後に入賞口への入球に基づく賞球が払い出され

50

ることになるが、タイミング t 1 から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行することで、入賞口への入球に基づく賞球が払い出されるのを待って、進行不能時の動作を実行することができ、違和感が生じることを防止することができる。ただし、演出表示装置 1600、ランプ A～C、スピーカ、可動体については、タイミング t 1 の時点から、進行不能時の動作を実行するようにしてもよい。

#### 【2353】

また、外部端子板からは、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行するとともに、セキュリティ信号を出力している。このセキュリティ信号については、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中であるときに出力するものであり、打ち止め状態に移行した場合にも、同じセキュリティ信号を出力している。つまり、打ち止め状態では、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、打ち止め状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、打ち止め状態に移行している旨を把握することができる。

10

#### 【2354】

また、本例では、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行するとともに、セキュリティ信号を出力しているが、タイミング t 1 の時点で、例えば、異常の検出に基づくセキュリティ信号が出力中である場合には、その出力中のセキュリティ信号を終了させて新たにセキュリティ信号を出力することがなく、出力中のセキュリティ信号を継続して出力するようにしている。これにより、ホール側では、異常の検出が終了したとの誤認を生じることがない。

20

#### 【2355】

また、本例では、外部端子板から、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号の他に、遊技状態、入賞口への入球、賞球の払い出しなどを伝える各種信号を出力している。そして、タイミング t 1 の時点で、そのような各種信号が出力中である場合には、その出力中の各種信号を終了させてから、セキュリティ信号を出力するようにしている。これにより、ホール側では、打ち止め状態に移行している旨を確実に把握することができる。

#### 【2356】

また、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球を発射することを不能にしている。ただし、本例では、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン 3 が選択されている場合であり、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」のみを行い、「発射停止」を行わない制限パターン 1 が選択されている場合には、打ち止め状態に移行した後において、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球を発射することを可能にすることとなる。

30

#### 【2357】

また、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。ただし、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）については、計数の対象とし、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことで、ベースモニタに表示されているベース値に反映するようにしてもよい。

40

#### 【2358】

また、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、タイミング t 1 よりも前に入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算することを可能にしている。これにより、出玉量が特定値になるまでの遊技球の球数の分だけは、遊技者が賞球を得ることができる。一方、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後に、入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊

50

技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。ただし、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。

**【 2 3 5 9 】**

なお、本例では、タイミング t 1 の時点で、入賞口への入球を検出したときに、その入賞口への入球に基づく賞球が払い出されていないものの、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断し、打ち止め状態に移行しているが、別の手法を採用してもよい。例えば、タイミング t 1 の時点で、入賞口への入球を検出したときは、打ち止め状態に移行しないで、その入賞口への入球に基づく賞球の払い出しが完了して出玉量が特定値に達したときに、打ち止め状態に移行するようにしてもよい。これにより、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しが完了し、出玉量が特定値に達するのを待って、打ち止め状態に移行することができ、違和感が生じることを防止することができる。

10

**【 2 3 6 0 】**

また、本例では、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、磁気や振動などの異常を検出したか否かの異常判定を行っていない。つまり、打ち止め状態に移行した後は、異常を検出したとしても、異常判定を行っていないことから、異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行していない。このように、打ち止め状態に移行した後は、異常報知よりも優先して、打ち止め状態に対応する進行不能時の動作を実行することで、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め状態に移行した旨を確実に認識させることができる。ただし、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、磁気や振動などの異常を検出しないように構成してもよく、そもそも異常を検出しない場合にも同じく、異常が発生したとしても、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行することがない。

20

**【 2 3 6 1 】**

次に、打ち止め状態に移行した後、タイミング t 2 の時点で、電源を遮断し、その後のタイミング t 3 の時点で、電源を再投入している。本例では、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターンを選択している。このため、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後は、通常状態（打ち止め状態でない状態）に戻すことがなく、タイミング t 1 ~ t 2 と同じく、打ち止め状態を維持している。

30

**【 2 3 6 2 】**

また、打ち止め状態の態様としては、タイミング t 1 ~ t 2 における打ち止め状態と同じ態様を維持している。つまり、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後は、打ち止め状態を維持することから、例えば、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間とし、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A ~ C、スピーカ、可動体については、進行不能時の動作を実行している。これにより、電源遮断後の再投入時において、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め状態に復帰した旨を認識させることができる。なお、本例では、図示は省略するが、進行不能時の動作を実行する前に、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を一時的に表示するようにしている。また、ランプ A ~ C については、電源の再投入時に選択されている電源投入パターンに対応する発光色で LED が発光するようにしている。なお、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示する期間については省略するようにしてもよい。

40

**【 2 3 6 3 】**

50

なお、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後は、演出表示装置 1 6 0 0 では、進行不能表示として、「遊技制限中」というメッセージを表示しているが、タイミング t 1 ~ t 2 における打ち止め状態とは、メッセージ内容を変更してもよい。また、「遊技制限中」の表示と同時、あるいはそれに先立って、「出玉量、打ち止め状態は維持されています」という表示を行うようにしており、次の営業日等に電源が投入された際に、前日からの引き続きであることをホール管理者に認識させることができ、突然に打ち止め状態となっている状況でホール管理者が混乱することを抑制できる。

#### 【 2 3 6 4 】

また、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においては、スピーカから、通常の電源投入音を出力している。しかしながら、本例では、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後において、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力しているものの、通常の電源投入音を出力していない。このように、電源の再投入時に打ち止め状態に復帰した場合には、通常の電源投入音よりも優先して、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声出力することで、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め状態に復帰した旨を確実に認識させることができる。

10

#### 【 2 3 6 5 】

また、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においては、可動体については、その可動体が正常に動作するか否かや、初期位置に合わせるための初期動作を行っている。しかしながら、本例では、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後において、可動体については、動作を停止しており、初期動作を行っていない。このように、電源の再投入時に打ち止め状態に復帰した場合には、可動体が初期動作を行わないことで、通常状態（打ち止め状態でない状態）に戻されていない旨を認識させることができる。ただし、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後において、可動体については、初期動作を行うようにしてもよい。

20

#### 【 2 3 6 6 】

図 1 2 7 は、電源遮断後の再投入時に遊技の制限を解除した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。上記の説明では、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持しているが、本例では、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）している。具体的には、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）することとなる電源投入パターンを選択している。ここでは、タイミング t 2 の時点で、電源を遮断するまでは、上記の説明と同じであるため、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入する以降について説明している。

30

#### 【 2 3 6 7 】

図 1 2 7 に示すように、打ち止め状態で電源遮断した後、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入しているが、その電源遮断後の再投入時には、電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）することとなる電源投入パターンを選択している。このため、タイミング t 3 の時点で、電源を再投入した後は、打ち止めフラグが OFF になり、打ち止め状態を維持しないが、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰するよりも前には、通常状態（打ち止め状態でない状態）への復帰を待機する復帰待ち状態に制御している。そして、復帰待ち状態では、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としている。つまり、打ち止め状態では、特別図柄の変動表示や大当り遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

40

#### 【 2 3 6 8 】

50

また、演出表示装置 1600、ランプ A～C、スピーカ、可動体については、タイミング t3 の時点で、復帰時の動作を実行している。具体的には、演出表示装置 1600 では、復帰表示として、「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージを表示するようにし、ランプ A～C では、復帰用発光として、電源の再投入時に選択されている電源投入パターンに対応する発光色で LED が発光するようにし、スピーカからは、復帰音として、「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにしている。

【2369】

また、可動体については、タイミング t3 の時点で、動作することがない動作不能状態にしている。

【2370】

また、外部端子板からは、打ち止め状態に移行した場合と同じく、タイミング t3 の時点で、セキュリティ信号を出力している。つまり、復帰待ち状態では、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、復帰待ち状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、打ち止め状態が解除される可能性を把握することができる。

【2371】

また、タイミング t3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球を発射することを不能にしている。なお、詳しくは上記したが、出玉量が特定値に達したときに、「遊技停止」のみを行い、「発射停止」を行わない制限パターン 1 が選択されている場合には、打ち止め状態に移行した後において、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球を発射することを可能にしているが、このような場合にも、タイミング t3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、遊技者がハンドル 160 を操作したときに、遊技領域 5a へ遊技球を発射することを不能にしている。

【2372】

また、タイミング t3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。

【2373】

また、タイミング t3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、入賞口への入球を検出したとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。ただし、タイミング t3 の時点で、復帰待ち状態に移行した後は、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。

【2374】

次に、タイミング t3 から所定時間（例えば 5 秒）が経過した後のタイミング t4 では、復帰待ち状態を終了し、主制御基板 1310 側での遊技状態を通常状態（打ち止め状態でない状態）に移行している。ここでは、通常状態（打ち止め状態でない状態）の態様として、タイミング t1 よりも前の通常状態（打ち止め状態でない状態）と同じ態様にしており、打ち止め状態における遊技の制限が解除されている。なお、復帰待ち状態を終了させるタイミングは、タイミング t3 から所定時間（例えば 5 秒）が経過することに限らず、ホール管理者が所定の再開操作を行うことを契機としてもよい。再開操作としては、例えば、タイミング t3 における電源投入の操作が電源投入パターン 3 の場合、設定キースイッチを初期位置（つまり、設定キースイッチを OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって 60 度回転操作して OFF 操作することが例示でき

10

20

30

40

50

る。

【2375】

なお、タイミングt4の時点で、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰した後は、ランプA～Cでは、電源投入時の初期発光を実行している。なお、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においても同様に、ランプA～Cでは、電源投入時の初期発光を実行している。

【2376】

また、タイミングt4の時点で、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰した後は、スピーカからは、通常の電源投入音を出力している。なお、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においても同様に、スピーカからは、通常の電源投入音を出力している。

10

【2377】

また、タイミングt4の時点で、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰した後は、可動体については、その可動体が正常に動作するか否かや、初期位置に合わせるための初期動作を行っている。なお、打ち止め状態における電源遮断後の再投入でなく、通常の電源投入時においても同様に、可動体の初期動作を行っている。ただし、可動体については、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰よりも前のタイミングt3の時点で、初期動作を行うようにしてもよい。これにより、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰するよりも前に、可動体の初期動作を完了することができ、その復帰直後から、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を行うことができる。

20

【2378】

また、外部端子板からは、復帰待ち状態におけるタイミングt3の時点で、セキュリティ信号を出力しているが、タイミングt4から所定時間が経過するまでの間には、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰しているものの、セキュリティ信号の出力を継続している。これにより、復帰待ち状態が短時間で終了したとしても、ホールコンピュータに対するセキュリティ信号の出力を継続することから、ホール側では、打ち止め状態が解除される可能性を把握することができる。

【2379】

なお、本例では、打ち止め状態で電源遮断した後、タイミングt3の時点で、電源を再投入しているが、その電源遮断後の再投入時には、復帰待ち状態に制御した後、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰している。ただし、別例として、電源遮断後の再投入時には、復帰待ち状態に制御することなく、通常状態（打ち止め状態でない状態）に復帰するようにしてもよい。これにより、電源遮断後の再投入時には、その直後から、遊技を開始することができる。

30

【2380】

（大当り遊技中や特別図柄の変動表示中に出玉量が特定値に達する場合における演出例）  
本例では、出玉量が特定値に達したときに、遊技の制限を実行している。その出玉量のうち、出玉量Aについては、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値と、打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での値との差分であり、出玉量Bについては、予め定められた初期値である0と、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分であり、いずれも、持ち球数がもっとも多くなった時点での値が関与している。そして、大当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が入球したときや、特別図柄の変動表示中や非変動表示中に大入賞口2005以外の入賞口（一般入賞口2001、普通入賞口2002、第一始動口2003、第二始動口2004）に遊技球が入球したときには、賞球の払い出しにより払出数が増加して打ち止め用カウンタが増加することから、それらの入球したタイミングで、出玉量が特定値に達することが確定し、遊技の制限を実行することとなる。ここでは、まず、大当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例について説明し、続いて、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例について説明する。

40

50

## 【 2 3 8 1 】

図 1 2 8 は、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。なお、本例では、上述した「特定値」として 8 0 0 0 0 が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン 1 あるいは制限パターン 3 が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン 1 が設定されていれば、出玉量が特定値（8 0 0 0 0 発）に達したときに「遊技停止」を伴う打ち止め状態となり、制限パターン 3 が設定されていれば、出玉量が特定値（8 0 0 0 0 発）に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。また、本例では、特別図柄の抽選結果が大当りになった場合に、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 を開閉する 1 0 ラウンドの大当り遊技を付与し、大当り遊技の終了後には高確率状態を付与するものとしている。

## 【 2 3 8 2 】

図 1 2 8 ( A ) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出（変動パターンに基づく演出）を実行し、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中において、特別図柄の抽選結果が当りになることで、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「7 7 7」を表示している。また、演出表示装置 1 6 0 0 の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われているが、特別図柄の抽選結果が当りになることで、第二装飾図柄の停止図柄として「○」を表示している。また、演出表示装置 1 6 0 0 の左下領域では、第一始動口 2 0 0 3 または第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。また、演出表示装置 1 6 0 0 の右下領域では、「連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、大当り遊技中に演出表示装置 1 6 0 0 よりも右側の遊技領域 5 a に設けられる大入賞口 2 0 0 5 への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。

## 【 2 3 8 3 】

図 1 2 8 ( B ) に示すように、大当り遊技の開始時には、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、「スペシャルボーナス！Vを狙え！」のメッセージを表示し、大当り遊技中に大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 の開閉を開始するとともに、大当り遊技中に第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。

## 【 2 3 8 4 】

図 1 2 8 ( C ) に示すように、大当り遊技の実行中には、演出表示装置 1 6 0 0 の左上領域において、現在のラウンド数を表示するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、「連荘モード」中に大入賞口 2 0 0 5 へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数を表示している。ここでは、現在のラウンド数として「3 R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「1 8 0 0 0 発 G E T」を表示している。

## 【 2 3 8 5 】

本例では、主制御基板 1 3 1 0 側で出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を主制御基板 1 3 1 0 側で監視するようにし、その残り球数が「+ 1 5 0 0 発」となる大入賞口 2 0 0 5 への遊技球の入球時に事前フラグを ON として、その事前フラグの ON 情報を主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 側に送信するようにしている。そして、周辺制御基板 1 5 1 0 側では、事前フラグの ON 情報を受けて、出玉量が特定値に達するまでの間（残り球数が 0 になるまでの間）、事前告知時の動作を継続して実行している。なお、出玉量の演算については、主制御基板 1 3 1 0 側で発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタに基づいて算出している。つまり、出玉量が特定値に達するまでの残り球数については、発射数が多くなるほど残り球数が増加し、払出数が多くなるほど残り球数が減少することとなる。また、事前告知時の動作については、出玉量が特定値に達するよりも前の所定の数値（本例では、



出玉量が特定値に達するまでの残り球数が1500発の状態、つまり出玉量が78500発に達した状態)になった後、出玉量が特定値に達するまでの間、継続して実行することで、遊技者が遊技の制限に関する情報を見逃すことがない。

#### 【2386】

また、本例では、一旦事前告知を行った場合には、その後に出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値(残り1500発)を上回った場合であっても、事前告知を終了することなく出玉量が特定値に達するまで継続することとしている。具体的に、事前フラグのON情報を主制御基板1310から周辺制御基板1510側に送信した後に発射数だけが增加して、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値(残り1500発)を上回った場合であっても、主制御基板1310側では、事前フラグをOFFにすることなくONを維持したままにしている。これにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が1500発の状態に達した後に、残り球数が1500発を上回り、その後再び残り球数が1500発の状態に達した場合等であっても、主制御基板1310側で事前フラグの切り替えが頻発せず、何度も事前フラグのON情報を周辺制御基板1510側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避できる。

#### 【2387】

図128(D)に示すように、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+1500発」となった場合には、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。ここでは、現在のラウンド数として最終の「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「18800発GET」を表示している。そして、演出表示装置1600には、事前告知表示を表示するよりも前から継続して、左上領域に現在のラウンド数、上領域に「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数、右上領域に第二装飾図柄の停止図柄、右下領域に「右打」の矢印を表示しているが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の大当り遊技に関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「現在のラウンド数」、「トータルの賞球数」、「右打」の矢印については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになってい

#### 【2388】

図128(E)に示すように、大当り遊技の終了時には、演出表示装置1600の中央領域において、「連荘モード継続!(10回目)」のメッセージを表示し、大当り遊技の終了後に再び高確率状態が継続する旨(「連荘モード」が継続する旨)を伝えている。ここで、大当り遊技終了時にも、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。なお、この「連荘モード継続!(10回目)」のメッセージを表示についても遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、こうした情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになってい

#### 【2389】

10

20

30

40

50

図128(F)に示すように、「連荘モード」中には、再び特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行すると、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の左下領域では、4つの保留表示が表示されているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、その態様を変化させることが可能になっている。また、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置1600の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示している。なお、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン204の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間の経過後に消去されるようになっている。

#### 【2390】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置1600には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示、左領域に音量や光量に対応する画像を表示しているが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメッセージ、「右打」の矢印、「保留表示」、「音量や光量に対応する画像」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっていく。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の変動遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、変動遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。なお、可動体については、変動遊技中に演出表示装置1600の前面に向けて動作することが可能であるが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示の表示中においては、その前面に向けて可動体を動作するようにしてもよい。これにより、変動遊技中における遊技の興趣が低下することを防止することができる。

#### 【2391】

図128(G)に示すように、「連荘モード」中において、再び特別図柄の抽選結果が当りになったときには、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「777」を表示している。ここでも、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、装飾図柄の停止図柄である「777」の表示(重要な情報表示の一種)とは重ならないように表示されており、装飾図柄の停止図柄である「777」の表示を遊技者が視認可能にしている。

#### 【2392】

図128(H)に示すように、再び大当り遊技を開始するときには、演出表示装置1600の中央領域において、「スペシャルボーナス!Vを狙え!」のメッセージを表示し、大当り遊技中に大入賞口2005や役物入賞口2006の開閉を開始するとともに、大当り遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。この時点では、前回の当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。ここでも、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、「スペシャルボーナス!Vを狙え!」のメッセージ(重要な情報表示の一種)とは重ならないように表示されており、「スペシャルボーナス!Vを狙え!」のメッセージを遊技者が視認可能にしている。

#### 【2393】

10

20

30

40

50

図128(I)に示すように、大当り遊技の実行中には、演出表示装置1600の左上領域において、現在のラウンド数を表示するとともに、演出表示装置1600の中央領域において、「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数を表示している。ここでは、現在のラウンド数として「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「19900発GET」を表示している。この時点では、大当り遊技中における賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達するまでの残り球数が減少し、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示している。

【2394】

本例では、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を監視しているが、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、残り球数が「+0発」になる場合には、出玉量が特定値に達することで打ち止めフラグをONとし、所定のクリア条件が成立するまでの間、打ち止め状態に移行するとともに、進行不能時の動作を実行している。そして、打ち止め状態に移行した時点で、実行中の大当り遊技を停止(中断)することで大入賞口2005を強制的に閉鎖するようにし、それ以上に大入賞口2005へ遊技球が入球することがなく、遊技の制限を開始している。

10

【2395】

図128(J)に示すように、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になった時点(打ち止め状態への移行時)では、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示を所定時間(本例では5秒)表示している。ここでは、現在のラウンド数として「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「19915発GET」を表示している。そして、「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示が表示されてから所定時間(本例では5秒)が経過すると、図128(K)に示す打ち止め状態に対応する画像が表示される。

20

【2396】

本例では、大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出される賞球の分だけ、演出表示装置1600に表示されているトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されているが、トータルの賞球数や事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達することとなる大入賞口2005へ遊技球が入球した時点でなく、その賞球の分がトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されてから所定時間(本例では5秒)が経過するまでの間、継続して表示している。これにより、出玉量が特定値に達したか否かに関する情報を見逃すことがなくなり、その後打ち止め状態が開始される理由を遊技者に確実に認知させることができる。また、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になる直前には、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示しているが、大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出される賞球(本例では15個)の分については、賞球数が特定値に達するまでの残り球数を超えたとしても、その超過分の賞球(本例では5個)を払い出すようにしている。これにより、大入賞口2005へ遊技球が入球したにもかかわらず、賞球数が特定値を超えた分だけ賞球が払い出されないといったことがなく、遊技者が不満を生じにくくすることができる。ただし、不正防止の観点で出玉量を監視することを重視する場合には、賞球数が特定値を超えた分については、超過分の賞球を払い出さないようにしてもよい。

30

40

【2397】

上記では、トータルの賞球数や事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達した時点でなく、その賞球の分がトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されるまでの間、継続して表示しているが、出玉量が特定値に達した時点で、終了するようにし、打ち止め状態に対応する画像を表示してもよい。つまり、図128(J)に示す画像を表示せず、後述する図128(K)に示す画像に進行してもよい。これにより、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行するが、それと同時に、打ち止め状態に対応する

50

画像を表示することで、打ち止め状態に移行した旨を即座に把握することができる。

【 2 3 9 8 】

また、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行し、遊技の制限を実行することから、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、打ち止め状態に対応する画像が表示された後には遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。また、その他の状況下においても、遊技球の発射を促進する表示（例えば右打ち表示、左打ち表示、Vを狙え！の表示等）を行っているときに、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で遊技球の発射を促進する表示は遊技者が視認できないようにしている（消去している）。

【 2 3 9 9 】

図 1 2 8 ( K ) に示すように、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限 8 0 0 0 0 発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ 1 8 0 のことである。また、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 では、現在のラウンド数や第二装飾図柄の停止図柄、トータルの賞球数や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

【 2 4 0 0 】

上記では、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 では、現在のラウンド数や第二装飾図柄の停止図柄、トータルの賞球数や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達することで、全てが認識不能となるように実行している。ただし、出玉量が特定値に達したときには、遊技に関する情報のうち、一部の情報については認識不能となるようにし、それ以外の情報については認識可能となるようにしてもよい。例えば、トータルの賞球数や事前告知表示については、遊技の制限を実行するか否かの情報であることから、認識不能となるようにし、現在のラウンド数や第二装飾図柄の停止図柄については、認識可能となるようにしてもよい。これにより、どのような状況下で出玉量が特定値に達したのかを、出玉量が特定値に達した後にも把握することができる。

【 2 4 0 1 】

本例では、打ち止め状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に所定の電源投入パターンで再投入する必要がある。ここでは、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル 1 における電源投入パターン 1、4、5、制限クリアパターンテーブル 2 における電源投入パターン 4、5、制限クリアパターンテーブル 3 における電源投入パターン 1、4、5 を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル 1 における電源投入パターン 2、3、制限クリアパターンテーブル 2 における電源投入パターン 2、3、制限クリアパターンテーブル 3 における電源投入パターン 3 を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル 2 における電源投入パターン 1、制限クリアパターンテーブル 3 における電源投入パターン 2 を選択した場合）について説明する。

## 【 2 4 0 2 】

まず、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合には、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されておらず、演出表示装置 1 6 0 0 では、図 1 2 8 ( K ) に示す画像を再び表示するようにしている。なお、本例では、図示は省略するが、図 1 2 8 ( K ) に示す画像を表示する前に、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を一時的に表示するようになっている。ここで、演出表示装置 1 6 0 0 に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像を表示する専用の期間は省略するようにしてもよいが、出玉量と打ち止め状態の維持をホール管理者に認識させることを重視して、専用の期間は省略しつつも、図 1 2 8 ( K ) に示す画像とともに演出表示装置 1 6 0 0 に「出玉量、打ち止め状態は維持されています」というメッセージ画像も表示するようにしてもよい。

10

## 【 2 4 0 3 】

また、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア（初期化）されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。ここで、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）するときには、出玉量の演算に関する打ち止め用カウンタ、払出数、発射数などの情報を全てクリア（初期化）している。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時において、そのような中断した際の大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報が失われることで、低確率状態で開始するものとしている。このため、図 1 2 8 ( L ) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 では、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。

20

## 【 2 4 0 4 】

一方、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア（初期化）されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においても、中断した際の大当り遊技に関する情報や、大当り遊技後の「連荘モード」（高確率状態）に関する情報を維持することで、中断されたときの状態で遊技を再開するものとしている。このため、図 1 2 8 ( L' ) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 では、大当り遊技の最終ラウンドが終了したエンディング期間である、「連荘モード」（高確率状態）に関する画像に復帰して表示するようにしている。なお、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、電源遮断後の再投入後に遊技復帰させる前に、前回の遊技途中に復帰することを示す特別な復帰報知（遊技制限前の状態に復帰する旨の画像、音声）を行うようにしても良い。この特別な復帰報知は、上述した図 1 2 5 のタイミング t 3 ~ タイミング t 4 の復帰待ち状態における復帰表示や復帰用発光、復帰音に相当し、上述したように、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力することや、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました」というメッセージ画像を表示すること等が例示できる。

30

40

## 【 2 4 0 5 】

図 1 2 9 は、特別図柄の変動表示中に一般入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉

50

量が特定値に達する場合における具体的な演出例である。なお、本例では、上述した「特定値」として80000が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン1あるいは制限パターン3が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン1が設定されていれば、出玉量が特定値(80000発)に達したときに「遊技停止」を伴う打ち止め状態となり、制限パターン3が設定されていれば、出玉量が特定値(80000発)に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。

#### 【2406】

図129(A)に示すように、演出表示装置1600では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行し、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、  
10  
或いは、第一V入賞口2007や第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中において、特別図柄の抽選結果が当りになることで、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「777」を表示している。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われているが、特別図柄の抽選結果が当りになることで、第二装飾図柄の停止図柄として「○」を表示している。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。また、演出表示装置1600の右下領域では、「  
20  
連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、大当たり遊技中に演出表示装置1600よりも右側の遊技領域5aに設けられる大入賞口2005への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。

#### 【2407】

図129(B)に示すように、大当たり遊技の開始時には、演出表示装置1600の中央領域において、「スペシャルボーナス!Vを狙え!」のメッセージを表示し、大当たり遊技中に大入賞口2005や役物入賞口2006の開閉を開始するとともに、大当たり遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。

#### 【2408】

図129(C)に示すように、大当たり遊技の実行中には、演出表示装置1600の左上領域において、現在のラウンド数を表示するとともに、演出表示装置1600の中央領域  
30  
において、「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数を表示している。ここでは、現在のラウンド数として「3R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「17500発GET」を表示している。

#### 【2409】

本例では、主制御基板1310側で出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を主制御基板1310側で監視するようにし、その残り球数が「+1500発」となる大入賞口2005への遊技球の入球時に事前フラグをONとして、その事前フラグのON情報を主制御基板1310から周辺制御基板1510側に送信するようにしている。そして、周辺制御基板1510側では、事前フラグのON情報を受けて、出玉量が特定値に達するまでの間、事前告知時の動作を継続して実行している。なお、出玉量の演算については、主制御基板1310側で発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタに基づいて算出している。つまり、出玉量が特定値に達するまでの残り球数については、発射数が多くなるほど残り球数が増加し、払出数が多くなるほど残り球数が減少することとなる。また、事前告知時の動作については、出玉量が特定値に達するよりも前の所定の数値(本例では、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が1500発の状態、つまり出玉量が78500発に達した状態)になった後、出玉量が特定値に達するまでの間、継続して実行することで、遊技者が遊技の制限に関する情報を見逃すことがない。

#### 【2410】

また、本例では、一旦事前告知を行った場合には、その後に出玉量が特定値に達するま  
50

での残り球数が所定の数値（残り1500発）を下回った場合であっても、事前告知を終了することなく出玉量が特定値に達するまで継続することとしている。具体的に、事前フラグのON情報を主制御基板1310から周辺制御基板1510側に送信した後に発射数だけが增加して、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が所定の数値（残り1500発）を下回った場合であっても、主制御基板1310側では、事前フラグをOFFにすることなくONを維持したままにしている。これにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が1500発の状態に達した後に、残り球数が1500発を下回り、その後再び残り球数が1500発の状態に達した場合等であっても、主制御基板1310側で事前フラグの切り替えが頻発せず、何度も事前フラグのON情報を周辺制御基板1510側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避できる。

10

#### 【2411】

図129(D)に示すように、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+1500発」となった場合には、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。ここでは、現在のラウンド数として最終の「10R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「18800発GET」を表示している。そして、演出表示装置1600には、事前告知表示を表示するよりも前から継続して、左上領域に現在のラウンド数、上領域に「連荘モード」中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出されたトータルの賞球数、右上領域に第二装飾図柄の停止図柄、右下領域に「右打」の矢印を表示しているが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の大当り遊技に関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「現在のラウンド数」、「トータルの賞球数」、「右打」の矢印については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっていいる。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の大当り遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、大当り遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。なお、可動体については、大当り遊技中に演出表示装置1600の前面に向けて動作することが可能であるが、「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示の表示中においては、その前面に向けて可動体を動作するようにしてもよい。これにより、大当り遊技中における遊技の興趣が低下することを防止することができる。

20

30

#### 【2412】

図129(E)に示すように、大当り遊技の終了時には、演出表示装置1600の中央領域において、「連荘モード継続!(10回目)」のメッセージを表示し、大当り遊技の終了後に再び高確率状態が継続する旨(「連荘モード」が継続する旨)を伝えている。ここで、大当り遊技終了時にも、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+1500発」という事前告知表示を表示している。なお、この「連荘モード継続!(10回目)」のメッセージを表示についても遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、こうした情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっていいる。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。

40

#### 【2413】

図129(F)に示すように、「連荘モード」中には、再び特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行すると、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の左下領域では、4つの保留表示が表示されているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、そ

50

の様相を変化させることが可能になっている。また、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置1600の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示している。なお、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン204の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間の経過後に消去されるようになっている。

#### 【2414】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、大当り遊技中と同じく「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置1600には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示、左領域に音量や光量に対応する画像を表示しているが、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメッセージ、「右打」の矢印、「保留表示」、「音量や光量に対応する画像」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の変動遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、変動遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。なお、可動体については、変動遊技中に演出表示装置1600の前面に向けて動作することが可能であるが、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示の表示中においては、その前面に向けて可動体を動作するようによい。これにより、変動遊技中における遊技の興趣が低下することを防止することができる。

#### 【2415】

本例では、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を監視しているが、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、残り球数が「+0発」になる場合には、出玉量が特定値に達すること打ち止めフラグをONとし、所定のクリア条件が成立するまでの間、打ち止め状態に移行するとともに、進行不能時の動作を実行している。そして、打ち止め状態に移行した時点で、実行中の特別図柄の変動表示が進行しないように変動時間の計時を停止（中断）して、遊技を強制的に停止するようにし、遊技の制限を開始している。ここで、実行中の特別図柄の変動表示が進行しないように変動時間の計時を停止（中断）した場合の機能表示ユニット1400について説明する。機能表示ユニット1400は、第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器におけるLEDが点滅（変動表示中の制御態様）を継続している（変動時間は計時されないのでクリア条件が成立まで点滅し続ける）。ただし、機能表示ユニット1400は、第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器におけるLEDが点滅でなく、全点灯や全消灯してもよい。この場合、第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器のLEDに限らず、機能表示ユニット1400における他のLED（状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別保留数表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などのLED）も全点灯や全消灯するようにしている。また、機能表示ユニット1400に打ち止め報知専用のLEDを設ける場合には、その打ち止め報知専用のLEDを点灯し、それ以外のLEDを消灯するようによい。なお、変動時間の計時を停止（中断）した場合の残りの変動時間については、主制御基板1310に内蔵されているRAMに記憶されている。

#### 【2416】

図129（G）に示すように、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が

10

20

30

40

50



「+0発」になった時点では、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示を所定時間（本例では5秒）表示している。ここでは、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になる直前には、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を行っているが、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になった時点で、その装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄（本例では、「767」）で強制的に停止するとともに、第二装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄（本例では、「×」）で強制的に停止するようにしている。そして、「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示が表示されてから所定時間（本例では5秒）が経過すると、図129（H）に示す打ち止め状態に対応する画像が表示される。

10

## 【2417】

本例では、一般入賞口2001へ遊技球が入球することにより払い出される賞球の分だけ、演出表示装置1600に表示されている事前告知表示の内容に反映されているが、事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達することとなる一般入賞口2001へ遊技球が入球した時点でなく、その賞球の分が事前告知表示の内容に反映されてから所定時間（本例では5秒）が経過するまでの間、継続して表示している。これにより、出玉量が特定値に達したか否かに関する情報を見逃すことがなり、その後打ち止め状態が開始される理由を遊技者に確実に認知させることができる。また、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になる直前には、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示しているが、一般入賞口2001へ遊技球が入球することにより払い出される賞球（本例では15個）の分については、賞球数が特定値に達するまでの残り球数を超えたとしても、その超過分の賞球（本例では5個）を払い出すようにしている。これにより、一般入賞口2001へ遊技球が入球したにもかかわらず、賞球数が特定値を超えた分だけ賞球が払い出されないといったことがなく、遊技者が不満を生じにくくすることができる。ただし、不正防止の観点で出玉量を監視することを重視する場合には、賞球数が特定値を超えた分については、超過分の賞球を払い出さないようにしてもよい。

20

## 【2418】

上記では、事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達した時点でなく、その賞球の分が事前告知表示の内容に反映されるまでの間、継続して表示しているが、出玉量が特定値に達した時点で、終了するようにし、打ち止め状態に対応する画像を表示してもよい。つまり、図129（G）に示す画像を表示せず、後述する図129（H）に示す画像に進行してもよい。これにより、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行するが、それと同時に、打ち止め状態に対応する画像を表示することで、打ち止め状態に移行した旨を即座に把握することができる。

30

## 【2419】

また、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め状態に移行し、遊技の制限を実行することから、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、打ち止め状態に対応する画像が表示された後には遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。また、その他の状況下においても、遊技球の発射を促進する表示（例えば右打ち表示、左打ち表示、Vを狙え！の表示等）を行っているときに、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で遊技球の発射を促進する表示は遊技者が視認できないようにしている（消去している）。

40

## 【2420】

図129（H）に示すように、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限80000発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ180のことである。また、出玉量が特定値に達したとき、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄

50

の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

#### 【2421】

上記では、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達することで、全てが認識不能となるように実行している。ただし、出玉量が特定値に達したときには、遊技に関する情報のうち、一部の情報については認識不能となるようにし、それ以外の情報については認識可能となるようにしてもよい。例えば、事前告知表示については、遊技の制限を実行するか否かの情報であることから、認識不能となるようにし、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示については、認識可能となるようにしてもよい。これにより、どのような状況下で出玉量が特定値に達したのかを、出玉量が特定値に達した後にも把握することができる。

10

#### 【2422】

ここで、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001へ遊技球が入球することにより出玉量が特定値に達した場合には、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することにより出玉量が特定値に達した場合と同じく、進行不能時の動作を実行するようにし、打ち止め状態に対応する画像を表示する等している。このように、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行する場合には、その契機がいずれの場合であっても、共通の報知を行うようにしており、打ち止め状態に移行した旨を確実に把握させることができる。

20

#### 【2423】

本例では、打ち止め状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に所定の電源投入パターンで再投入する必要がある。ここでは、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル1における電源投入パターン1、4、5、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン4、5、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン1、4、5を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル1における電源投入パターン2、3、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン2、3、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン3を選択した場合）、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合（本例では、制限クリアパターンテーブル2における電源投入パターン1、制限クリアパターンテーブル3における電源投入パターン2を選択した場合）について説明する。

30

40

#### 【2424】

まず、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態を維持する電源投入パターンを選択した場合には、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されておらず、演出表示装置1600では、図129（H）に示す画像を再び表示するようにしている。

#### 【2425】

また、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア（初期化）されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。ここで、出玉量およ

50

び打ち止め状態をクリア（初期化）するときには、出玉量の演算に關与する打ち止め用カウンタ、払出数、発射数などの情報を全てクリア（初期化）している。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」（高確率状態）に関する情報、保留に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時において、そのような中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」（高確率状態）に関する情報、保留に関する情報が失われることで、低確率状態で、保留がない状態で開始するものとしている。このため、図129（I）に示すように、演出表示装置1600では、保留表示がなく、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。

#### 【2426】

一方、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持するとともに、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、出玉量および打ち止め状態がクリア（初期化）されることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」（高確率状態）に関する情報、保留に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においても、そのような中断した際の残りの変動時間に関する情報や、「連荘モード」（高確率状態）に関する情報、保留に関する情報を維持することで、高確率状態で、保留があり、且つ、前回の変動の途中の状態再開するものとしている。つまり、打ち止め状態に移行する時点で、変動時間の計時を停止（中断）した場合は残りの変動時間については、主制御基板1310に内蔵されているRAMに記憶されているが、電源の再投入後には、その残りの変動時間の分だけ、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を実行するものとしている。このため、図129（I'）に示すように、演出表示装置1600では、「連荘モード」（高確率状態）に関する画像に復帰して表示し、保留に関する情報に基づいて装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を再開するようにしている。なお、出玉量および打ち止め状態をクリア（初期化）する電源投入パターンを選択した場合には、電源遮断後の再投入後に各種演出表示を復帰させる前に、前回の遊技途中に復帰することを示す特別な復帰報知（遊技制限前の状態に復帰する旨の画像、音声）を行うようにしても良い。

#### 【2427】

また、上記では、大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、直ちに打ち止め状態が発生するようにしたが、別例として、大当り遊技中に大当り遊技の終了まで遅延させるようにしても良い。すなわち、大当り遊技における複数のラウンドの途中で、出玉量が特定値に達した場合には、最終のラウンドが終了するまでの間、大当り遊技を継続するようにしてもよい。このような場合、出玉量が特定値に達した後も、賞球の払い出しにより出玉量が増加するが、そのような出玉量の増加については許容している。また、大当り遊技が終了するのを待って、「遊技停止」や「発射停止」を伴う打ち止め状態になる。これにより、大当り遊技の途中で遊技が制限されることがなく、賞球の獲得に不利益が生じないことから、遊技者が不満を生じにくくすることができる。

#### 【2428】

また、上記した第四実施形態では、遊技機外に実球としての賞球を払い出すことなく遊技球を循環使用するタイプの遊技機（所謂、封入式遊技機、管理遊技機）にて説明したが、上述した「出玉量（出玉量A、B）に基づき打ち止め状態を発生させる技術」は、こうしたタイプの遊技機に限らず、従来タイプの遊技機（遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機）に適用するようにしてもよい。また、従来タイプの遊技機に適用する場合には、打ち止め状態の発生タイミングや打ち止め状態中の遊技制御を以下のようにしておくことか好ましい。

#### 【2429】

すなわち、従来タイプの遊技機は、棹制御基板740に代えて払出制御基板を有してお

10

20

30

40

50

り、その払い出し制御基板は、遊技機裏面側の球タンクに貯留された遊技球を賞球として遊技機外に払い出す払出装置を制御可能であるのが一般である。そして、遊技機全面側の球受皿に払い出された賞球を実玉で遊技者に付与することになるが、このような構成の場合、各種の入賞口に遊技球が入賞して賞球が払い出されるまでの間に、遊技球を循環使用するタイプの遊技機よりも大きいタイムラグが生じてしまう。特に、大当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が複数入賞して多くの賞球が未払出とされて記憶されている状況も発生することが考えられ、そうした場合には、上述した打ち止め状態の開始以後にも多くの賞球が未払出とされて記憶されたままになる可能性がある。そして、このような場合には、上述した第四実施形態と同様に、打ち止め状態の開始に伴い主制御基板1310側での遊技（主遊技）を停止させるのと同時に払出制御基板での払出処理も停止させてしまう

10

#### 【2430】

まず、1つ目のパターンとしては、打ち止め用カウンタの演算対象となる「払出数」を実際に払い出された個数とする。具体的には、球受皿に向けて払出装置が送り出した遊技球の個数を検出する球センサを設け、その球センサの検知結果を「払出数」に反映させる。これにより、主制御基板1310での賞球情報に基づいて打ち止め用カウンタを演算するのとは比べると、未払出の賞球を減らすことができる。

20

#### 【2431】

また、2つ目のパターンとしては、打ち止め状態で遊技停止させても「未払出の賞球の払い出し」に限っては継続する。そして、未払出の賞球が無くなった時点で完全に遊技停止する。なお、2つ目のパターンについては、1つ目のパターンと併用してもよい。

#### 【2432】

（制限クリアパターンテーブル4の追加）

上記では、「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」のクリア条件が異なる制限クリアパターンテーブルとして、制限クリアパターンテーブル1～3が設けられているが、これとは別に、制限クリアパターンテーブル4を設けるようにしてもよい。このような場合にも、ホール管理者が操作可能な制限ク

30

#### 【2433】

図130は、制限クリアパターン選択スイッチが「4」の場合に選択される制限クリアパターンテーブル4である。この制限クリアパターンテーブル4が選択されている場合、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、電源遮断後の再投入時において、遊技ホール側で維持するか又はクリアするかを選択可能にしているが、「打ち止め状態が開始される前に算出された出玉量」については、電源遮断後の再投入時において、必ずクリアする

40

#### 【2434】

電源投入パターン1は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを緑色で発光するようにし、スピーカから「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600には「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている（後

50

述するクリア通知 1、進行不能通知に相当)。また、これら報知に加えて、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示すクリア方法通知を付加するようにしてもよい。

【 2 4 3 5 】

電源投入パターン 2 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。具体的には、上述した制限パターン 1 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」を解除し、制限パターン 2 で遊技が制限されている場合には、「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「発射停止」を解除し、制限パターン 3 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」および「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」および「発射停止」を解除し、いずれの場合にも、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている（後述するクリア通知 2 に相当）。

10

【 2 4 3 6 】

電源投入パターン 3 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。（後述するクリア通知 2 に相当）。

20

【 2 4 3 7 】

電源投入パターン 4 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている（後述するクリア通知 1、遊技不能通知に相当）。また、これら報知に加えて、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示すクリア方法通知を付加するようにしてもよい。

30

【 2 4 3 8 】

電源投入パターン 5 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている。

40

【 2 4 3 9 】

このように、制限クリアパターンテーブル 4 では、電源投入時において、電源投入パターン 1、4 のように電源遮断時の遊技状態を維持するか、電源投入パターン 2、3 のよう

50

に電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）するか、のいずれが選択されている場合であっても、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア（初期化）している。これにより、開店時などの電源投入時において、出玉量のクリアをホール管理者がし忘れることがなく、開店直後に出玉量が特定値に達して打ち止め状態が発生するといったことを防止することができる。なお、電源投入時において、電源投入パターン5が選択されている場合には、上述した球抜処理が実行されるだけで、遊技が開始されないことから、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア（初期化）しないで維持している。

#### 【2440】

また、制限クリアパターンテーブル4では、電源投入時において、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合のみ、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）している。一方、電源投入時において、電源投入パターン1、4のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持している。つまり、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、電源遮断後の再投入時において、遊技ホール側で維持するか又はクリアするかを選択することが可能になっている。例えば、既に打ち止め状態が発生している場合において、遊技の制限を解除したいときには、電源遮断後、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアするように電源投入時操作を行えばよく、遊技の制限を維持したいときには、電源遮断後、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するように電源投入時操作を行えばよいこととなる。なお、電源投入時において、電源投入パターン5が選択されている場合には、上述した球抜処理が実行されるだけで、遊技が開始されないことから、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）しないで維持している。

#### 【2441】

（異常検知した場合における出玉量に関する報知）

本例では、電源投入中において、磁気や振動などの異常を検出することを可能とし、異常を検出したか否かの異常判定を行っている。また、異常の種類によっては、異常を検出したときに遊技の進行を停止し、電源を再投入しなければ、遊技を再開できないようにしている。しかしながら、電源を再投入した場合、例えば、制限クリアパターンテーブル4からも明らかのように、電源投入時操作の態様によっては、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」や「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）することになってしまう。このため、出玉量が特定値に近づいて打ち止め状態に移行する手前の段階や、打ち止め状態中において、わざと異常を発生させることで、ホール管理者に電源を再投入させ、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」や「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）させようとする新たな不正が行われる可能性がある。本例では、このような新たな不正を防ぐため、異常を検出したときに「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」や「打ち止め状態中の遊技の制限」に関する報知を実行する場合について、以下に説明する。

#### 【2442】

また、本例では、電源投入中において、異常を検出したか否かの異常判定を行っているが、異常の種類としては、軽度の異常であるか、重度の異常であるか、を検出している。また、軽度の異常の検知としては、外枠2に対する本体枠4の開放や、本体枠4に対する扉枠3の開放、枠飾り部材が取り外されている状態などが含まれている。そして、軽度の異常を検知した場合には、遊技の進行を停止していない。また、軽度の異常を検知した場合には、軽度の異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行しているが、所定期間（例えば、30秒）が経過するなどのエラー終了条件が成立することで、その異常報知を終了するようにしている。つまり、軽度の異常を検知した場合には、不正な行為により外枠2に対する本体枠4の開放などが行われた可能性があるものの、外枠2に対する本体枠4の開放などが行われているか否かの確認が容易であるため、所定のタイミングで異常報知を終了するようにしている。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 4 3 】

一方、重度の異常の検知としては、パチンコ機 1 に対する磁気や振動、電波を検知することなどが含まれている。本例のパチンコ機 1 には、磁気を検知するための磁気センサや振動を検知するための振動センサ、不正な電波を検知するための電波センサが設けられており、それぞれのセンサが磁気や振動、電波を検知することを可能にしている。そして、重度の異常を検知した場合には、ホール管理者の作業ではなく、不正な行為により磁気や振動、電波が与えられた可能性が高いことから、遊技の進行を停止するようにしている。また、重度の異常を検知した場合には、重度の異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行しているが、所定期間（例えば、30 秒）が経過したとしても、その異常報知を終了することがない。このため、重度の異常が発生した場合には、ホール管理者が電源を遮断することで、異常報知を終了する必要があり、その後電源を再投入することで、遊技の進行を再開できるようにしている。

10

## 【 2 4 4 4 】

なお、異常報知については、演出表示装置 1600 などのパチンコ機 1 の前面側の部材だけでなく、本体枠 4 の裏面側や遊技盤 5 の裏面側などのパチンコ機 1 の裏面側の部材を用いて、実行している。これにより、例えば、パチンコ機 1 の裏面側に対してホール管理者が作業中であっても、異常が発生したことを把握することができる。

## 【 2 4 4 5 】

図 131 ~ 図 133 は、軽度の異常や重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。本例では、通常状態や打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動、通常状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動、打ち止め状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動、を順に説明する。なお、通常状態とは、出玉量が特定値に達するよりも前の打ち止め状態でない状態であり、特別図柄の変動表示中や、大当り遊技の実行中、特別図柄の変動表示や大当り遊技が実行されていない待機状態、のいずれであってもよい。

20

## 【 2 4 4 6 】

また、タイミング t 1 の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断したときに、打ち止めフラグが ON になったと判断し、打ち止め状態に移行した場合については、既に図 126 を用いて説明している。つまり、出玉量が特定値に達するよりも前の打ち止め状態でない状態（通常状態）や、打ち止め状態のうち、軽度の異常や重度の異常が発生していない場合におけるパチンコ機の挙動については、既に説明していることから、ここでは、説明を省略している。ただし、図 126 では、タイミング t 1 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、磁気や振動などの異常を検出したか否かの異常判定を行っていないが、本例では、打ち止め状態中においても異常判定を行い、異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するものとしている。

30

## 【 2 4 4 7 】

また、本例では、出玉量が特定値に達したときには、打ち止め状態における遊技の制限として、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン 3 が選択されている。また、電源遮断後の再投入時においては、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにし、電源投入パターンとして、出玉量はクリアするが打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターン 1、4 が選択されている場合と、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン 2、3 が選択されている場合と、について説明している。

40

## 【 2 4 4 8 】

図 131 は、通常状態や打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

## 【 2 4 4 9 】

まず、打ち止め状態に移行するタイミング t 1 よりも前には、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

50

## 【 2 4 5 0 】

ここでは、通常状態（打ち止め状態でない状態）中におけるタイミング  $t_x$  の時点で、軽度の異常を検知した場合について説明する。軽度の異常を検知した場合には、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するようにし、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカ、外部端子板については、異常報知として、エラー発生時の動作を実行している。一方、遊技の進行など、異常報知を実行する以外の点については、タイミング  $t_x$  よりも前における軽度の異常を検知していない状況から変化しておらず、通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動を維持するものとしている。

10

## 【 2 4 5 1 】

具体的には、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発生時の動作を実行している。例えば、軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知している場合、演出表示装置 1600 では、エラー表示 A として、「ドア開放エラー」というメッセージを表示するのに加え、現状況表示 A として、遊技を制限するまでの残りの出玉量（出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量）を示すように「遊技制限まで残り + ○○発」というメッセージを表示するようにしている。具体的には、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量が 5000 発に達した後に事前告知表示を実行するものであるが、その事前告知表示の非実行中であっても、例えば、出玉量が特定値に達するまでの出玉量が 50000 発であるときに軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、現状況表示 A として、「遊技制限まで残り + 50000 発」というメッセージを表示するようにしている。なお、現況表示 A としては、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量を示しているが、その時点での出玉量を示すようにしてもよい。

20

## 【 2 4 5 2 】

上記したように、通常状態（打ち止め状態でない状態）中に軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、エラー表示 A だけでなく、現状況表示 A を表示するようにし、遊技を制限するまでの残りの出玉量（出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量）を示している。このとき、電源を遮断すると、軽度の異常の検知が解消されるものの、制限クリアパターンテーブル 4 における電源投入パターン 1 ~ 4 で電源を再投入した際に、出玉量がクリアされてしまう。この点、本例では、遊技を制限するまでの残りの出玉量をホール管理者が把握したうえで、電源を再投入してよいかどうかを判断することができる。

30

## 【 2 4 5 3 】

なお、打ち止め状態に移行するタイミング  $t_1$  よりも前には、出玉量が特定値に近づいた旨を知らせるため、周辺制御基板 1510 が演出表示装置 1600 などの一部の部材を用いて、事前告知時の動作を実行可能にしている。具体的には、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として、「遊技制限まで残り + ○○発」というメッセージを特定の表示領域に表示するようにしている。この特定の表示領域は、演出表示装置 1600 における表示領域の一部に設定され、出玉量が特定値に近づいた場合の表示に用いられる表示領域であり、ホール管理者が見落とさないように如何なる遊技状態においても不変とされる固定領域とされている。そして、このような事前告知表示の実行中に軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、現状況表示 A として、事前告知表示と同じデータを流用して表示するようにしてもよい。また、事前告知表示を流用して現状況表示 A を表示する場合には、他の演出画像を表示するレイヤよりも上位（前面側）のレイヤで表示するように構成されており、本例では現状況表示 A を最上位レイヤとして表示するようにし、異常報知の実行中に確実に継続して認識できるように表示制御するものとしている。これにより、現状況表示 A が認識できなくなることを防止することができる。

40

## 【 2 4 5 4 】

50



また、本例では、事前告知時の開始動作（事前告知開始時の動作）については、演出表示装置 1600 を用いた事前告知表示に加えて、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）で、事前告知発光として LED が所定の期間（例えば 2 秒）点滅を行うようにしている。これにより、出玉量が特定値に近づいた旨を認識しやすくしている。

#### 【2455】

また、本例では、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量が 5000 発に達した後、事前告知表示を実行するものであるが、その事前告知表示については、詳しくは後述するが、残りの出玉量が 5000 発を上回ることで終了するものとしている。また、事前告知表示については、所定時間が経過したり、管理者操作によっては、消去することを不能にしている。一方で、軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、現状表示 A を実行するものであるが、その現状表示 A については、残りの出玉量が変化したとしても終了することがない。また、現状表示 A については、例えば、エラー表示 A を終了するまでの所定時間が経過したり、異常が解消される管理者操作によっては、消去することを可能にしている。これにより、事前告知表示であるか、現状表示 A であるかを判別できなくなることがない。

10

#### 【2456】

また、本例では、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行しているが、パチンコ機 1 の前面側の表示部材でなく、本体枠 4 の裏面側や遊技盤 5 の裏面側などのパチンコ機 1 の裏面側の表示部材を用いて、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量を示すようにしてもよい。また、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行する場合であっても、現状表示 A として、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量、あるいは、出玉量に応じて暗号化したもの（例えば、残りの出玉量が 0 ~ 5000 の間では A の表示など）を表示するようにしてもよい。これにより、ホール管理者だけが現状表示 A を確認することができ、わざと異常を発生させることで出玉量を知ろうとする不正を防ぐことができる。

20

#### 【2457】

また、本例では、軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行しているが、例えば、従来タイプの遊技機（遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機）で上皿が一杯になるなど、頻繁に生ずる作業上の異常（エラー）が発生した場合には、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行しないようにしている。これにより、現状表示 A が頻発して表示されるのを防止することができる。

30

#### 【2458】

また、本例では、軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行しているが、例えば、ラムエラーが発生した場合にも、重度の異常が発生したとして、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行している。ただし、ラムエラーが発生した場合には、出玉量に関する記憶自体が異常である可能性もあるため、演出表示装置 1600 にて現状表示 A を実行しないようにしてもよい。

40

#### 【2459】

また、ランプ A、B では、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発光として、単色で、LED が点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、エラー音として、「ドア開放エラーです」という音声を出力するようにしている。

#### 【2460】

また、外部端子板からは、タイミング  $t_x$  の時点で、セキュリティ信号を出力している。これにより、軽度の異常を検知した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、軽度の異常が発生している旨を把握することができる。

#### 【2461】

50

また、本例では、タイミング  $t_x$  の時点で、異常報知を開始しているが、所定期間（例えば、30秒）が経過することで、異常報知を終了するものとしている。つまり、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカ、外部端子板については、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、所定期間が経過するよりも前に、外枠2に対する本体枠4の閉鎖など、軽度の異常が解消したことを検知した場合には、その時点で、異常報知を終了するものとしている。

#### 【2462】

次に、タイミング  $t_1$  の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断するが、主制御基板1310がその入賞口への入球を検出したときには、打ち止めフラグをONとし、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン3が適用された「打ち止め状態」に移行している。打ち止め状態の挙動については、前述したとおりである。

10

#### 【2463】

ここでは、打ち止め状態中におけるタイミング  $t_y$  の時点で、軽度の異常を検知した場合について説明する。軽度の異常を検知した場合には、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するようにし、演出表示装置1600については、異常報知として、エラー発生時の動作を実行している。一方、遊技の進行を不能にするなど、異常報知を実行する以外の点については、タイミング  $t_y$  よりも前における軽度の異常を検知していない状況から変化しておらず、打ち止め状態の挙動を維持するものとしている。

20

#### 【2464】

具体的には、演出表示装置1600については、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発生時の動作を実行している。例えば、軽度の異常として、外枠2に対する本体枠4の開放を検知している場合、演出表示装置1600では、エラー表示Aとして、「ドア開放エラー」というメッセージを表示するのに加え、現状況表示Bとして、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨（出玉量が特定値に達した後である旨）を示すように「遊技制限に達しています」というメッセージを表示するようにしている。

#### 【2465】

上記したように、打ち止め状態中に軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置1600では、エラー表示Aだけでなく、現状況表示Bを表示するようにし、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨（出玉量が特定値に達した後である旨）を示している。このとき、電源を再投入すると、軽度の異常の検知が解消されるものの、制限クリアパターンテーブル4における電源投入パターン1、4で電源を再投入した際に、打ち止め状態中の遊技の制限を維持する一方で、電源投入パターン2、3で電源を再投入した際に、打ち止め状態中の遊技の制限がクリアされてしまう。この点、本例では、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨をホール管理者が把握したうえで、いずれの電源投入パターンで電源を再投入してよいかどうかを判断することができる。

30

#### 【2466】

なお、本例では、演出表示装置1600のみを用いて異常報知を実行するようにし、演出表示装置1600以外の部材については、進行不能時の動作を優先して実行するようにしている。これにより、打ち止め状態中に軽度の異常を検知した場合であっても、既に打ち止め状態に移行して遊技が制限されている旨を容易に把握することができる。

40

#### 【2467】

また、本例では、打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、現状況表示Bを実行するものであるが、その現状況表示Bについては、その後に出玉量の変化したとしても終了することがない。また、現状況表示Bについては、例えば、エラー表示Aを終了するまでの所定時間が経過したり、異常が解消される管理者操作によっては、消去することを可能にしている。これにより、現状況表示Bが必要以上に表示されるのを防止することができる。

#### 【2468】

50

また、本例では、打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、演出表示装置 1600 にて現状況表示 B を実行しているが、例えば、従来タイプの遊技機（遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機）で上皿が一杯になるなど、頻繁に生ずる作業上の異常（エラー）が発生した場合には、演出表示装置 1600 にて現状況表示 B を実行しないようにしている。これにより、現状況表示 B が頻発して表示されるのを防止することができる。

**【2469】**

また、本例では、打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、演出表示装置 1600 にて現状況表示 B を実行しているが、例えば、ラムエラーが発生した場合にも、重度の異常が発生したとして、演出表示装置 1600 にて現状況表示 B を実行している。ただし、ラムエラーが発生した場合には、打ち止め状態に関する記憶自体が異常である可能性もあるため、演出表示装置 1600 にて現状況表示 B を実行しないようにしてもよい。

10

**【2470】**

また、スピーカについては、タイミング t1 から所定時間が経過した後に、進行不能時の動作を実行しており、進行不能用の音として、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を出力している。ただし、このような進行不能用の音については、出力を開始してから所定期間（例えば、30秒）が経過することで、終了するようにしてもよい。これにより、打ち止め状態に移行した後に、進行不能用の音を出力し続けることがなく、他のパチンコ機 1 で遊技する遊技者に対して妨げとなることを防止することができる。

20

**【2471】**

また、外部端子板からは、打ち止め状態に移行するタイミング t1 の時点から、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしているが、タイミング tx の時点で、軽度の異常を検知した場合には、その出力中のセキュリティ信号を終了させて新たにセキュリティ信号を出力することがなく、出力中のセキュリティ信号を継続して出力するようにしている。これにより、ホール側では、打ち止め状態が終了したとの誤認を生じることがない。

**【2472】**

また、本例では、タイミング ty の時点で、異常報知を開始しているが、所定期間（例えば、30秒）が経過することで、異常報知を終了するものとしている。つまり、演出表示装置 1600 については、進行不能時の動作に戻すようにしている。ただし、所定期間が経過するよりも前に、外枠 2 に対する本体枠 4 の閉鎖など、軽度の異常が解消したことを検知した場合には、その時点で、異常報知を終了するものとしている。

30

**【2473】**

次に、打ち止め状態に移行した後、タイミング t2 の時点で、電源を遮断し、その後のタイミング t3 の時点で、電源を再投入している。本例では、電源の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにしている。

**【2474】**

まず、タイミング t3 の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン 2、3 が選択されている場合について説明する。電源投入パターン 2、3 が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。このため、電源投入パターン 2、3 のいずれが選択されている場合にも、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアすることで、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。つまり、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

40

50

## 【 2 4 7 5 】

演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 2 を実行している。例えば、演出表示装置 1 6 0 0 では、初期表示として、予め決められている装飾図柄の組み合わせを表示するのに加え、クリア通知 2 として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知 2 については、電源遮断時に打ち止め状態でないときに、打ち止め状態をクリアした旨を通知しなくてもよいし、出玉量をクリアした旨や、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

10

## 【 2 4 7 6 】

また、ランプ A、B では、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 2 として、赤色で、LED が点灯や点滅を行うようにしている。

## 【 2 4 7 7 】

また、スピーカからは、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 2 として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」という音声を出力するようにしている。

## 【 2 4 7 8 】

また、本例では、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 2 を開始しているが、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで、クリア通知 2 を終了するものとしている。つまり、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、通常時の動作については、クリア通知 2 を終了するよりも前に開始してもよい。また、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されているクリア通知 2 については、所定期間が経過した後も、継続して表示してもよい。そして、このようなクリア通知 2 については、管理者操作により消去することを可能にしてもよい。これにより、管理者操作によりクリア通知 2 を消去しなければ、クリア通知 2 が表示されたままであり、不正行為を行いにくすることができる。

20

## 【 2 4 7 9 】

次に、タイミング t 3' の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持することとなる電源投入パターン 1、4 が選択されている場合について説明する。電源投入パターン 1、4 が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。このため、電源投入パターン 1、4 のいずれが選択されている場合にも、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持することで、打ち止め状態の挙動を維持している。つまり、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を再開させることが不能になっている。打ち止め状態の挙動については、前述したとおりである。

30

40

## 【 2 4 8 0 】

演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 を実行している。例えば、演出表示装置 1 6 0 0 では、クリア通知 1 として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知 1 については、電源遮断時に打ち止め状態であるときに、打ち止め状態を維持した旨を通知してもよいし、出玉量をクリアした旨だけでなく、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

50

## 【 2 4 8 1 】

また、ランプ A、B では、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 として、緑色で、LED が点灯や点滅を行うようにしている。

## 【 2 4 8 2 】

また、スピーカからは、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」という音声を出力するようにしている。

## 【 2 4 8 3 】

また、本例では、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 1 を開始しているが、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで、クリア通知 1 を終了するものとしている。つまり、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、進行不能時の動作に戻すようにしている。ただし、進行不能時の動作については、クリア通知 1 を終了するよりも前に開始してもよい。

10

## 【 2 4 8 4 】

具体的には、演出表示装置 1600 では、進行不能通知（進行不能表示）として、「遊技制限中」というメッセージを表示するようにしている。これに加え、演出表示装置 1600 では、クリア方法通知（クリア方法表示）として、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示すように「ラムクリアすれば通常状態になります」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時にラムクリアを伴う電源投入パターン 2、3 を選択しなければ、打ち止め状態をクリアできない旨を、ホール管理者が把握することができる。

20

## 【 2 4 8 5 】

また、スピーカについては、進行不能時の動作を実行するときに、進行不能通知（進行不能用の音）として、「1 日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を出力している。ただし、このような進行不能用の音については、出力を開始してから所定期間（例えば、30 秒）が経過することで、終了してもよい旨を上述したが、打ち止め状態中に進行不能用の音の出力を終了したとしても、タイミング t 3' の時点で電源を再投入した場合には、再び進行不能用の音を出力するようにしてもよい。このような場合、タイミング t 3' から所定時間が経過することで、進行不能用の音の出力を終了するものとなる。これにより、電源の再投入時には、再び進行不能用の音を出力することから、打ち止め状態がクリアされておらず、遊技が制限されている旨を容易に把握することができる。

30

## 【 2 4 8 6 】

なお、本例では、電源の再投入時に電源投入パターン 1、4 が選択されている場合、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持するため、クリア通知 1 を終了した後に進行不能通知やクリア方法通知を実行しており、進行不能通知やクリア方法通知よりも優先してクリア通知 1 を実行している。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。また、別例として、クリア通知 1 と並行して進行不能通知やクリア方法通知を実行してもよいし、クリア通知 1 と進行不能通知やクリア方法通知を交互に切り替えて実行するようにしてもよい。また、クリア通知 1 と並行して進行不能通知やクリア方法通知を実行する場合、複数の部材のうちの一部の部材でクリア通知 1 を実行し、残りの部材で進行不能通知やクリア方法通知を実行してもよいし、同じ部材でありながらも、一部の領域でクリア通知 1 を実行し、残りの領域で進行不能通知やクリア方法通知を実行するようにしてもよい。また、クリア通知 1 と並行して進行不能通知やクリア方法通知を実行する場合であっても、クリア通知 1 については、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで終了するものとしてよい。また、クリア方法通知についても、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで終了するものとしてよい。

40

## 【 2 4 8 7 】

図 132 は、通常状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示す

50

タイムチャートである。

【2488】

まず、重度の異常を検出するタイミング  $t_x$  よりも前には、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

【2489】

ここでは、通常状態（打ち止め状態でない状態）中におけるタイミング  $t_x$  の時点で、重度の異常を検知した場合について説明する。重度の異常を検知した場合には、遊技球の発射が不能とされ、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な状態としている。つまり、重度の異常が発生した場合には、特別図柄の変動表示や大当り遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

10

【2490】

また、重度の異常を検知した場合には、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するようにし、演出表示装置 1600、ランプ A～C、スピーカ、可動体、外部端子板については、異常報知として、エラー発生時の動作を実行している。

【2491】

具体的には、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発生時の動作を実行している。例えば、重度の異常として、磁気を検知している場合、演出表示装置 1600 では、エラー表示 B として、「磁気異常」というメッセージを表示するのに加え、現状況表示 A として、遊技を制限するまでの残りの出玉量（出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量）を示すように「遊技制限まで残り + ○○発」というメッセージを表示するようにしている。

20

【2492】

上記したように、通常状態（打ち止め状態でない状態）中に重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、エラー表示 B だけでなく、現状況表示 A を表示するようにし、遊技を制限するまでの残りの出玉量（出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量）を示している。このとき、電源を遮断すると、重度の異常の検知が解消されるものの、制限クリアパターンテーブル 4 における電源投入パターン 1～4 で電源を再投入した際に、出玉量がクリアされてしまう。この点、本例では、遊技を制限するまでの残りの出玉量をホール管理者が把握したうえで、電源を再投入してよいかどうかを判断することができる。

30

【2493】

なお、打ち止め状態に移行するよりも前には、出玉量が特定値に近づいた旨を知らせるため、周辺制御基板 1510 が演出表示装置 1600 などの一部の部材を用いて、事前告知時の動作を実行可能にしている。具体的には、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として、「遊技制限まで残り + ○○発」というメッセージを特定の表示領域に表示するようにしている。この特定の表示領域は、演出表示装置 1600 における表示領域の一部に設定され、出玉量が特定値に近づいた場合の表示に用いられる表示領域であり、ホール管理者が見落とさないように如何なる遊技状態においても不変とされる固定領域とされている。そして、このような事前告知表示の実行中に重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、現状況表示 A として、事前告知表示と同じデータを流用して表示するようにしてもよい。また、事前告知表示を流用して現状況表示 A を表示する場合には、他の演出画像を表示するレイヤよりも上位（前面側）のレイヤで表示するように構成されており、本例では現状況表示 A を最上位レイヤとして表示するようにし、異常報知の実行中に確実に継続して認識できるように表示制御するものとしている。これにより、現状況表示 A が認識できなくなることを防止することができる。

40

【2494】

また、ランプ A、B では、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発光として、単色で、L E

50

Dが点灯や点滅を行うようにしている。

【2495】

また、ランプCでは、機能表示ユニット1400として、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などを備えているが、それらの全てのLEDが点灯するようにしている。ただし、別例として、機能表示ユニット1400に、異常報知専用のLEDを設けるようにし、重度の異常を検知した場合には、その異常報知専用のLEDを点灯し、それ以外のLEDを消灯するようにしてもよい。

【2496】

また、スピーカからは、エラー音として、「磁気異常が発生しました」という音声を出力するようにしている。 10

【2497】

また、可動体については、タイミングtxの時点で、動作することがない動作不能状態にしている。例えば、タイミングtxの時点で、可動体が動作中である場合には、可動体を動作途中で強制停止している。ただし、別例として、可動体については、タイミングtxの後に、初期位置でない可動体を初期位置に戻してから、可動体を停止するようにしてもよい。これにより、タイミングtxの時点で、可動体が演出表示装置1600の表示領域の前方に位置していたとしても、タイミングtxの後に、可動体が初期位置に戻ることとなり、演出表示装置1600で実行されているエラー表示Bや現状況表示Aを見逃しにくくすることができる。 20

【2498】

また、外部端子板からは、タイミングtxの時点で、セキュリティ信号を出力している。これにより、重度の異常を検知した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、重度の異常が発生している旨を把握することができる。

【2499】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを不能にしている。

【2500】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。ただし、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）については、計数の対象とし、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことで、ベースモニタに表示されているベース値に反映するようにしてもよい。 30

【2501】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、タイミングtxよりも前に入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算することを可能にしている。これにより、出玉量が特定値になるまでの遊技球の球数の分だけは、遊技者が賞球を得ることができる。一方、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した後に、入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。ただし、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。 40

【2502】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、異常報知として、エ 50

ラー発生時の動作を実行しているが、その後タイミング  $t_y$  の時点で、別の重度の異常を検知した場合には、そのエラー発生時の動作を変化させず、継続して実行するようにしている。ただし、タイミング  $t_x$  の時点で、重度の異常を検知した後は、別の重度の異常を検知しないように構成してもよい。

【2503】

また、本例では、タイミング  $t_x$  の時点で、異常報知を開始しているが、所定期間（例えば、30秒）が経過したとしても、その異常報知を終了することがない。このため、重度の異常が発生した場合には、ホール管理者が電源を遮断することで、異常報知を終了する必要があり、その後電源を再投入することで、遊技の進行を再開できるようにしている。

【2504】

次に、通常状態（打ち止め状態でない状態）中に重度の異常を検知した後、タイミング  $t_2$  の時点で、電源を遮断して異常報知を終了するようにし、その後のタイミング  $t_3$  の時点で、電源を再投入している。本例では、電源の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル4を用いるようにしている。

【2505】

まず、タイミング  $t_3$  の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン2、3が選択されている場合について説明する。電源投入パターン2、3が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。本例では、タイミング  $t_2$  での電源の遮断時に、そもそも打ち止め状態でない状態であることから、その後のタイミング  $t_3$  の時点で、電源を再投入したときには、電源投入パターン2、3が選択されているか否かにかかわらず、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。つまり、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

【2506】

演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、タイミング  $t_3$  の時点で、クリア通知2を実行している。例えば、演出表示装置1600では、初期表示として、予め決められている装飾図柄の組み合わせを表示するのに加え、クリア通知2として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知2については、電源遮断時に打ち止め状態でないことから、打ち止め状態をクリアした旨を通知しなくてもよいし、出玉量をクリアした旨や、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

【2507】

また、ランプA、Bでは、タイミング  $t_3$  の時点で、クリア通知2として、赤色で、LEDが点灯や点滅を行うようにしている。

【2508】

また、スピーカからは、タイミング  $t_3$  の時点で、クリア通知2として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」という音声を出力するようにしている。

【2509】

また、本例では、タイミング  $t_3$  の時点で、クリア通知2を開始しているが、所定期間（例えば、10秒）が経過することで、クリア通知2を終了するものとしている。つまり、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては

10

20

30

40

50



、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、通常時の動作については、クリア通知 2 を終了するよりも前に開始してもよい。また、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されているクリア通知 2 については、所定期間が経過した後にも、継続して表示してもよい。そして、このようなクリア通知 2 については、管理者操作により消去することを可能にしてもよい。これにより、管理者操作によりクリア通知 2 を消去しなければ、クリア通知 2 が表示されたままであり、不正行為を行いにくくすることができる。

#### 【 2 5 1 0 】

次に、タイミング t 3' の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持することとなる電源投入パターン 1、4 が選択されている場合について説明する。電源投入パターン 1、4 が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。本例では、タイミング t 2 での電源の遮断時に、そもそも打ち止め状態でない状態であることから、その後のタイミング t 3 の時点で、電源を再投入したときには、電源投入パターン 1、4 が選択されているか否かにかかわらず、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。つまり、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

10

#### 【 2 5 1 1 】

演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 を実行している。例えば、演出表示装置 1 6 0 0 では、クリア通知 1 として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知 1 については、電源遮断時に打ち止め状態であるときに、打ち止め状態を維持した旨を通知してもよいし、出玉量をクリアした旨だけでなく、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

20

#### 【 2 5 1 2 】

また、ランプ A、B では、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 として、緑色で、LED が点灯や点滅を行うようにしている。

30

#### 【 2 5 1 3 】

また、スピーカからは、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」という音声を出力するようにしている。

#### 【 2 5 1 4 】

また、本例では、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 1 を開始しているが、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで、クリア通知 1 を終了するものとしている。つまり、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、通常時の動作については、クリア通知 1 を終了するよりも前に開始してもよい。

40

#### 【 2 5 1 5 】

図 1 3 3 は、打ち止め状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

#### 【 2 5 1 6 】

まず、重度の異常を検出するタイミング t x よりも前には、打ち止め状態に制御している。打ち止め状態の挙動については、前述したとおりである。

#### 【 2 5 1 7 】

ここでは、打ち止め状態中におけるタイミング t x の時点で、重度の異常を検知した場

50

合について説明する。重度の異常を検知した場合には、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するようにし、演出表示装置 1600 については、異常報知として、エラー発生時の動作を実行している。一方、遊技の進行を不能にするなど、異常報知を実行する以外の点については、タイミング  $t_x$  よりも前における重度の異常を検知していない状況から変化しておらず、打ち止め状態の挙動を維持するものとしている。

**【2518】**

具体的には、演出表示装置 1600 については、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発生時の動作を実行している。例えば、重度の異常として、磁気を検知している場合、演出表示装置 1600 では、エラー表示 B として、「磁気異常」というメッセージを表示するのに加え、現状表示 B として、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨（出玉量が特定値に達した後である旨）を示すように「遊技制限に達しています」というメッセージを表示するようにしている。

10

**【2519】**

上記したように、打ち止め状態中に重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、エラー表示 B だけでなく、現状表示 B を表示するようにし、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨（出玉量が特定値に達した後である旨）を示している。このとき、電源を再投入すると、重度の異常の検知が解消されるものの、制限クリアパターンテーブル 4 における電源投入パターン 1、4 で電源を再投入した際に、打ち止め状態中の遊技の制限を維持する一方で、電源投入パターン 2、3 で電源を再投入した際に、打ち止め状態中の遊技の制限がクリアされてしまう。この点、本例では、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨をホール管理者が把握したうえで、いずれの電源投入パターンで電源を再投入してよいかどうかを判断することができる。

20

**【2520】**

また、本例では、演出表示装置 1600 のみを用いて異常報知を実行するようにし、演出表示装置 1600 以外の部材については、進行不能時の動作を優先して実行するようにしている。これにより、打ち止め状態中に重度の異常を検知した場合であっても、既に打ち止め状態に移行して遊技が制限されている旨を容易に把握することができる。

**【2521】**

また、外部端子板からは、打ち止め状態に移行するタイミング  $t_1$  の時点から、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしているが、タイミング  $t_x$  の時点で、重度の異常を検知した場合には、その出力中のセキュリティ信号を終了させて新たにセキュリティ信号を出力することがなく、出力中のセキュリティ信号を継続して出力するようにしている。これにより、ホール側では、打ち止め状態が終了したとの誤認を生じることがない。

30

**【2522】**

また、本例では、タイミング  $t_x$  の時点で、異常報知を開始しているが、所定期間（例えば、30 秒）が経過したとしても、その異常報知を終了することがない。このため、重度の異常が発生した場合には、ホール管理者が電源を遮断することで、異常報知を終了する必要があり、その後電源を再投入することで、遊技の進行を再開できるようにしている。

40

**【2523】**

次に、打ち止め状態中に重度の異常を検知した後、タイミング  $t_2$  の時点で、電源を遮断して異常報知を終了するようにし、その後のタイミング  $t_3$  の時点で、電源を再投入している。本例では、電源の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにしている。

**【2524】**

まず、タイミング  $t_3$  の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン 2、3 が選択されている場合について説明する。電源投入パターン 2、3 が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止

50

め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。このため、電源投入パターン2、3のいずれが選択されている場合にも、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアすることで、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。つまり、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

#### 【2525】

演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、タイミングt3の時点で、クリア通知2を実行している。例えば、演出表示装置1600では、初期表示として、予め決められている装飾図柄の組み合わせを表示するのに加え、クリア通知2として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知2については、電源遮断時に打ち止め状態でないときに、打ち止め状態をクリアした旨を通知しなくてもよいし、出玉量をクリアした旨や、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

10

#### 【2526】

また、ランプA、Bでは、タイミングt3の時点で、クリア通知2として、赤色で、LEDが点灯や点滅を行うようにしている。

20

#### 【2527】

また、スピーカからは、タイミングt3の時点で、クリア通知2として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」という音声を出力するようにしている。

#### 【2528】

また、本例では、タイミングt3の時点で、クリア通知2を開始しているが、所定期間（例えば、10秒）が経過することで、クリア通知2を終了するものとしている。つまり、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、演出表示装置1600に表示されているクリア通知2については、所定期間が経過した後も、継続して表示するようにしてもよい。また、このようなクリア通知2については、管理者操作により消去することを可能にしてもよい。これにより、管理者操作によりクリア通知2を消去しなければ、クリア通知2が表示されたままであり、不正行為を行いにくくすることができる。

30

#### 【2529】

次に、タイミングt3'の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持することとなる電源投入パターン1、4が選択されている場合について説明する。電源投入パターン1、4が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持している。このため、電源投入パターン1、4のいずれが選択されている場合にも、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持することで、打ち止め状態の挙動を維持している。つまり、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を再開させることが不能になっている。打ち止め状態の挙動については、前述したとおりである。

40

#### 【2530】

演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、タイミングt3'の時点で、クリア通知1を実行している。例えば、演出表示装置1600では、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアし

50

ました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知 1 については、電源遮断時に打ち止め状態であるときに、打ち止め状態を維持した旨を通知してもよいし、出玉量をクリアした旨だけでなく、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

【 2 5 3 1 】

また、ランプ A、B では、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 として、緑色で、LED が点灯や点滅を行うようにしている。

【 2 5 3 2 】

また、スピーカからは、タイミング t 3' の時点で、クリア通知 1 として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」という音声を出力するようにしている。

10

【 2 5 3 3 】

また、本例では、タイミング t 3 の時点で、クリア通知 1 を開始しているが、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで、クリア通知 1 を終了するものとしている。つまり、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、進行不能時の動作に戻すようにしている。ただし、進行不能時の動作については、クリア通知 1 を終了するよりも前に開始してもよい。

【 2 5 3 4 】

20

具体的には、演出表示装置 1600 では、進行不能通知（進行不能表示）として、「遊技制限中」というメッセージを表示するようにしている。これに加え、演出表示装置 1600 では、クリア方法通知（クリア方法表示）として、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示すように「ラムクリアすれば通常状態になります」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時にラムクリアを伴う電源投入パターン 2、3 を選択しなければ、打ち止め状態をクリアできない旨を、ホール管理者が把握することができる。

【 2 5 3 5 】

また、スピーカについては、進行不能時の動作を実行するときに、進行不能通知（進行不能用の音）として、「1 日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を出力している。ただし、このような進行不能用の音については、出力を開始してから所定期間（例えば、30 秒）が経過することで、終了してもよい旨を上述したが、打ち止め状態中に進行不能用の音の出力を終了したとしても、タイミング t 3' の時点で電源を再投入した場合には、再び進行不能用の音を出力するようにしてもよい。このような場合、タイミング t 3' から所定時間が経過することで、進行不能用の音の出力を終了するものとなる。これにより、電源の再投入時には、再び進行不能用の音を出力することから、打ち止め状態がクリアされておらず、遊技が制限されている旨を容易に把握することができる。

30

【 2 5 3 6 】

なお、本例では、電源の再投入時に電源投入パターン 1、4 が選択されている場合、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持するため、クリア通知 1 を終了した後に進行不能通知やクリア方法通知を実行しており、進行不能通知やクリア方法通知よりも優先してクリア通知 1 を実行している。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。また、別例として、クリア通知 1 と並行して進行不能通知やクリア方法通知を実行してもよいし、クリア通知 1 と進行不能通知やクリア方法通知を交互に切り替えて実行するようにしてもよい。また、クリア通知 1 と並行して進行不能通知やクリア方法通知を実行する場合、複数の部材のうちの一部の部材でクリア通知 1 を実行し、残りの部材で進行不能通知やクリア方法通知を実行してもよいし、同じ部材でありながらも、一部の領域でクリア通知 1 を実行し、残りの領域で進行不能通知やクリア方法通知を実行するようにしてもよい。また、クリア通知 1 と並行して進行不能通知や

40

50

クリア方法通知を実行する場合であっても、クリア通知 1 については、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで終了するものとしてよい。

【2537】

（打ち止め準備状態を設けた場合：打ち止め準備状態中に異常検知した場合における出玉量に関する報知）

上記では、出玉量が特定値に達したときに、主制御基板 1310 が打ち止め状態にして遊技の制限を実行しているが、大当り遊技（当り遊技）中に、出玉量が特定値に達したときには、大当り遊技が終了するまでの間、打ち止め状態にせず、大当り遊技が終了することで、打ち止め状態に移行するように構成してもよい。例えば、大当り遊技における途中のラウンドで出玉量が特定値に達したときには、直ぐには打ち止め状態にせず、大当り遊技における最後のラウンドが終了することで、打ち止め状態に移行している。つまり、大当り遊技中に、出玉量が特定値に達したときには、特定値を超えて出玉を獲得することが可能になっている。このように、大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した時点で、大当り遊技を終了しないことで、遊技者の不満を軽減することができる。

10

【2538】

本例では、大当り遊技中に、出玉量が特定値に達したときには、打ち止め準備状態に移行し、打ち止め状態に移行することが確定しているものの、大当り遊技を継続するようにしている。そして、打ち止め準備状態については、打ち止め状態と同じく、電源遮断後の再投入時において、維持するか又はクリアするかを選択しうるように構成している。

【2539】

具体的には、制限クリアパターンテーブル 4 では、電源投入時において、電源投入パターン 2、3 のように電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合のみ、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）しているが、打ち止め準備状態についても、クリア（初期化）している。一方、電源投入時において、電源投入パターン 1、4 のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持しているが、打ち止め準備状態についても、維持している。つまり、打ち止め準備状態については、打ち止め状態と同じく、電源遮断後の再投入時において、維持するか又はクリアするかを選択することが可能になっている。例えば、大当り遊技中に、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生している場合において、その打ち止め準備状態をクリアしたいときには、電源遮断後、打ち止め準備状態をクリアするように電源投入時操作を行えばよいが、このような電源投入時操作に伴い、実行中であつた大当り遊技がクリアされることとなる。一方、打ち止め準備状態を維持したいときには、電源遮断後、打ち止め準備状態を維持するように電源投入時操作を行えばよいが、このような電源投入時操作に伴い、実行中であつた大当り遊技が再開されることとなる。なお、電源投入時において、電源投入パターン 5 が選択されている場合には、上述した球抜処理が実行されるだけで、遊技が開始されないことから、打ち止め準備状態をクリア（初期化）しないで維持している。

20

30

【2540】

図 134 は、打ち止め準備状態中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【2541】

まず、大当り遊技中におけるタイミング  $t_1$  の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断するが、主制御基板 1310 がその入賞口への入球を検出したときには、打ち止めフラグを ON とし、打ち止め準備状態に移行している。なお、打ち止め準備状態に移行するタイミング  $t_1$  よりも前には、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御し、大当り遊技が実行されている。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

40

【2542】

また、打ち止め準備状態では、実行中の大当り遊技を継続している。また、打ち止め準備状態では、タイミング  $t_1$  から所定時間が経過した後に、演出表示装置 1600 を用いて、既に出玉量が特定値に達したことを外部に伝える待機報知を実行している。例えば、

50

演出表示装置 1600 では、実行中の大当り遊技に関する表示（通常表示）を表示するのに加え、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示するようにしている。このように、打ち止め準備状態では、大当り遊技が終了するときに打ち止め状態に移行する旨を、予告的に案内するようにしている。

#### 【2543】

一方、大当り遊技の進行など、待機報知を実行する以外の点については、タイミング  $t_1$  よりも前の状況から変化しておらず、通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動を維持するものとしている。

#### 【2544】

なお、本例では、演出表示装置 1600 のみを用いて待機報知を実行するようにし、演出表示装置 1600 以外の部材については、通常時の動作を優先して実行するようにしている。これにより、打ち止め準備状態では、実行中の大当り遊技に関する情報を容易に把握することができる。

#### 【2545】

次に、打ち止め準備状態中におけるタイミング  $t_x$  の時点で、軽度の異常を検知した場合について説明する。軽度の異常を検知した場合には、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するようにし、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカ、外部端子板については、異常報知として、エラー発生時の動作を実行している。一方、大当り遊技の進行など、異常報知を実行する以外の点については、タイミング  $t_x$  よりも前における軽度の異常を検知していない状況から変化しておらず、通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動を維持するものとしている。

#### 【2546】

具体的には、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発生時の動作を実行している。例えば、軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知している場合、演出表示装置 1600 では、エラー表示 A として、「ドア開放エラー」というメッセージを表示するのに加え、現状表示 C として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示するようにしている。

#### 【2547】

上記したように、打ち止め準備状態中に軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、エラー表示 A だけでなく、現状表示 C を表示するようにし、既に出玉量が特定値に達したことを示している。このとき、電源を遮断すると、軽度の異常の検知が解消されるものの、制限クリアパターンテーブル 4 における電源投入パターン 1、4 で電源を再投入した際に、打ち止め準備状態を維持する一方で、電源投入パターン 2、3 で電源を再投入した際に、打ち止め準備状態がクリアされてしまう。この点、本例では、既に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している旨をホール管理者が把握したうえで、いずれの電源投入パターンで電源を再投入してよいかどうかを判断することができる。

#### 【2548】

なお、打ち止め準備状態中には、演出表示装置 1600 で、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示しているが、このような打ち止め準備状態中に軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 では、現状表示 C として、待機表示と同じデータを流用して表示するようにしてもよい。また、待機表示を流用して現状表示 C を表示する場合には、現状表示 C を最上位レイヤとして表示するようにし、異常報知の実行中に継続して認識できるように表示制御するものとしている。これにより、現状表示 C が認識できなくなることを防止することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 4 9 】

また、本例では、打ち止め準備状態中に軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、現状表示Cを実行するものであるが、その現状表示Cについては、その後に出玉量に変化したとしても終了することがない。また、現状表示Cについては、例えば、エラー表示Aを終了するまでの所定時間が経過したり、異常が解消される管理者操作によっては、消去することを可能にしている。これにより、現状表示Cが必要以上に表示されるのを防止することができる。

## 【 2 5 5 0 】

また、本例では、打ち止め準備状態中に軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、演出表示装置1600にて現状表示Cを実行しているが、例えば、従来タイプの遊技機（遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機）で上皿が一杯になるなど、頻繁に生ずる作業上の異常（エラー）が発生した場合には、演出表示装置1600にて現状表示Cを実行しないようにしている。これにより、現状表示Cが頻発して表示されるのを防止することができる。

10

## 【 2 5 5 1 】

また、本例では、打ち止め準備状態中に軽度の異常が発生した場合や、後述する重度の異常が発生した場合には、演出表示装置1600にて現状表示Cを実行しているが、例えば、ラムエラーが発生した場合にも、重度の異常が発生したとして、演出表示装置1600にて現状表示Cを実行している。ただし、ラムエラーが発生した場合には、打ち止め準備状態に関する記憶自体が異常である可能性もあるため、演出表示装置1600にて現状表示Cを実行しないようにしてもよい。

20

## 【 2 5 5 2 】

また、ランプA、Bでは、タイミング $t_x$ の時点で、エラー発光として、単色で、LEDが点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、エラー音として、「ドア開放エラーです」という音声を出力するようにしている。

## 【 2 5 5 3 】

また、外部端子板からは、タイミング $t_x$ の時点で、セキュリティ信号を出力している。これにより、軽度の異常を検知した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、軽度の異常が発生している旨を把握することができる。

30

## 【 2 5 5 4 】

また、本例では、タイミング $t_x$ の時点で、異常報知を開始しているが、所定期間（例えば、30秒）が経過することで、異常報知を終了するものとしている。つまり、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカ、外部端子板については、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、所定期間が経過するよりも前に、外枠2に対する本体枠4の閉鎖など、軽度の異常が解消したことを検知した場合には、その時点で、異常報知を終了するものとしている。

## 【 2 5 5 5 】

次に、タイミング $t_z$ の時点で、大当り遊技が終了したと判断するが、大当り遊技状態が終了した後は、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン3が適用された「打ち止め状態」に移行している。打ち止め状態の挙動については、前述したとおりである。

40

## 【 2 5 5 6 】

また、打ち止め状態に移行した後、タイミング $t_2$ の時点で、電源を遮断し、その後のタイミング $t_3$ の時点で、電源を再投入している。本例では、電源の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル4を用いるようにしている。ここでは、タイミング $t_3$ の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン2、3が選択されている場合と、タイミング $t_3'$ の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンと

50

しては、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持することとなる電源投入パターン 1、4 が選択されている場合と、を示しているが、これらの挙動については、図 1 3 1 で説明したとおりである。

【 2 5 5 7 】

図 1 3 5 は、打ち止め準備状態中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【 2 5 5 8 】

まず、重度の異常を検出するタイミング  $t_x$  よりも前には、打ち止め準備状態に制御し、大当り遊技が実行されている。打ち止め準備状態の挙動については、前述したとおりである。

【 2 5 5 9 】

ここでは、打ち止め準備状態中におけるタイミング  $t_x$  の時点で、重度の異常を検知した場合について説明する。重度の異常を検知した場合には、遊技球の発射が不能とされ、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な状態としている。つまり、重度の異常が発生した場合には、実行中の大当り遊技を停止するようにしている。

【 2 5 6 0 】

また、重度の異常を検知した場合には、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行するようにし、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A ~ C、スピーカ、可動体、外部端子板については、異常報知として、エラー発生時の動作を実行している。

【 2 5 6 1 】

具体的には、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発生時の動作を実行している。例えば、重度の異常として、磁気を検知している場合、演出表示装置 1 6 0 0 では、エラー表示 B として、「磁気異常」というメッセージを表示するのに加え、現状況表示 C として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示するようにしている。

【 2 5 6 2 】

上記したように、打ち止め準備状態中に重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1 6 0 0 では、エラー表示 A だけでなく、現状況表示 C を表示するようにし、既に出玉量が特定値に達したことを示している。このとき、電源を遮断すると、重度の異常の検知が解消されるものの、制限クリアパターンテーブル 4 における電源投入パターン 1、4 で電源を再投入した際に、打ち止め準備状態を維持する一方で、電源投入パターン 2、3 で電源を再投入した際に、打ち止め準備状態がクリアされてしまう。この点、本例では、既に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している旨をホール管理者が把握したうえで、いずれの電源投入パターンで電源を再投入してよいかどうかを判断することができる。

【 2 5 6 3 】

なお、打ち止め準備状態中には、演出表示装置 1 6 0 0 で、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示しているが、このような打ち止め準備状態中に重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1 6 0 0 では、現状況表示 C として、待機表示と同じデータを流用して表示するようにしてもよい。また、待機表示を流用して現状況表示 C を表示する場合には、現状況表示 C を最上位レイヤとして表示するようにし、異常報知の実行中に継続して認識できるように表示制御するものとしている。これにより、現状況表示 C が認識できなくなることを防止することができる。

【 2 5 6 4 】

また、ランプ A、B では、タイミング  $t_x$  の時点で、エラー発光として、単色で、LED が点灯や点滅を行うようにしている。

【 2 5 6 5 】

10

20

30

40

50



また、ランプCでは、機能表示ユニット1400として、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などを備えているが、それらの全てのLEDが点灯するようにしている。ただし、別例として、機能表示ユニット1400に、異常報知専用のLEDを設けるようにし、重度の異常を検知した場合には、その異常報知専用のLEDを点灯し、それ以外のLEDを消灯するようにしてもよい。

【2566】

また、スピーカからは、エラー音として、「磁気異常が発生しました」という音声を出力するようにしている。

【2567】

また、可動体については、タイミングtxの時点で、動作することがない動作不能状態にしている。例えば、タイミングtxの時点で、可動体が動作中である場合には、可動体を動作途中で強制停止している。ただし、別例として、可動体については、タイミングtxの後に、初期位置でない可動体を初期位置に戻してから、可動体を停止するようにしてもよい。これにより、タイミングtxの時点で、可動体が演出表示装置1600の表示領域の前方に位置していたとしても、タイミングtxの後に、可動体が初期位置に戻ることとなり、演出表示装置1600で実行されているエラー表示Bや現状況表示Cを見逃しにくくすることができる。

【2568】

また、外部端子板からは、タイミングtxの時点で、セキュリティ信号を出力している。これにより、重度の異常を検知した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、重度の異常が発生している旨を把握することができる。

【2569】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、遊技者がハンドル160を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを不能にしている。

【2570】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。ただし、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）については、計数の対象とし、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことで、ベースモニタに表示されているベース値に反映するようにしてもよい。

【2571】

また、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、タイミングtxよりも前に入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算することを可能にしている。これにより、出玉量が特定値になるまでの遊技球の球数の分だけは、遊技者が賞球を得ることができる。一方、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した後に、入賞口への入球を検出したものについては、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。ただし、タイミングtxの時点で、重度の異常を検知した場合には、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。

【2572】

また、本例では、タイミングtxの時点で、異常報知を開始しているが、所定期間（例えば、30秒）が経過したとしても、その異常報知を終了することがない。このため、重度の異常が発生した場合には、ホール管理者が電源を遮断することで、異常報知を終了す

10

20

30

40

50

る必要があり、その後に電源を再投入することで、遊技の進行を再開できるようにしている。

#### 【2573】

次に、打ち止め準備状態中に重度の異常を検知した後、タイミングt2の時点で、電源を遮断して異常報知を終了するようにし、その後のタイミングt3の時点で、電源を再投入している。本例では、電源の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル4を用いるようにしている。

#### 【2574】

まず、タイミングt3の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン2、3が選択されている場合について説明する。電源投入パターン2、3が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているため、実行中であつた大当り遊技に関する情報がクリアされている。また、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」については、クリア（初期化）し、打ち止め準備状態についても、クリア（初期化）している。このため、電源投入パターン2、3のいずれが選択されている場合にも、打ち止め準備状態をクリアすることで、通常状態（打ち止め状態でない状態）に制御している。つまり、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を再開させることが可能になっている。ただし、実行中であつた大当り遊技については、再開することがない。通常状態（打ち止め状態でない状態）の挙動については、前述したとおりである。

#### 【2575】

演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、タイミングt3の時点で、クリア通知2を実行している。例えば、演出表示装置1600では、初期表示として、予め決められている装飾図柄の組み合わせを表示するのに加え、クリア通知2として、出玉量および打ち止め準備状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量および打ち止め準備状態をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知2については、電源遮断時に打ち止め準備状態でないときに、打ち止め準備状態をクリアした旨を通知しなくてもよいし、出玉量をクリアした旨や、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。また、クリア通知2については、打ち止め状態をクリアした場合と、打ち止め準備状態をクリアした場合とで、共通の通知を実行しているが、別の通知を実行するようにしてもよい。

#### 【2576】

また、ランプA、Bでは、タイミングt3の時点で、クリア通知2として、赤色で、LEDが点灯や点滅を行うようにしている。

#### 【2577】

また、スピーカからは、タイミングt3の時点で、クリア通知2として、出玉量および打ち止め準備状態をクリアした旨を示すように「制限クリアしました」という音声を出力するようにしている。

#### 【2578】

また、本例では、タイミングt3の時点で、クリア通知2を開始しているが、所定期間（例えば、10秒）が経過することで、クリア通知2を終了するものとしている。つまり、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、通常時の動作については、クリア通知2を終了するよりも前に開始してもよい。また、演出表示装置1600に表示されているクリア通知2については、所定期間が経過した後も、継続して表示してもよい。そして、このようなクリア通知2については、管理者操作により消去することを可能にしてもよい。これにより、管理者操作によりクリア通知2を消去しなければ、クリア通知2が表示さ

10

20

30

40

50

れたままであり、不正行為を行いにくくすることができる。

【2579】

次に、タイミングt 3'の時点で、電源を再投入するが、電源投入パターンとしては、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持することとなる電源投入パターン1、4が選択されている場合について説明する。電源投入パターン1、4が選択されている場合には、電源遮断時の遊技状態を維持しているため、実行中であつた大当り遊技に関する情報が維持されている。また、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア(初期化)し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持し、打ち止め準備状態についても、維持している。このため、電源投入パターン1、4のいずれが選択されている場合にも、打ち止め準備状態を維持している。つまり、打ち止め準備状態では、実行中であつた大当り遊技が再開されることとなる。打ち止め準備状態の挙動については、前述したとおりである。

10

【2580】

演出表示装置1600、ランプA(枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、スピーカについては、タイミングt 3'の時点で、クリア通知1を実行している。例えば、演出表示装置1600では、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。ただし、クリア通知1については、電源遮断時に打ち止め状態であるときに、打ち止め状態を維持した旨を通知してもよいし、出玉量をクリアした旨だけでなく、クリアした時点での出玉量を通知するようにしてもよい。

20

【2581】

また、ランプA、Bでは、タイミングt 3'の時点で、クリア通知1として、緑色で、LEDが点灯や点滅を行うようにしている。

【2582】

また、スピーカからは、タイミングt 3'の時点で、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示すように「出玉量をクリアしました」という音声出力するようにしている。

【2583】

また、本例では、タイミングt 3の時点で、クリア通知1を開始しているが、所定期間(例えば、10秒)が経過することで、クリア通知1を終了するものとしている。つまり、演出表示装置1600、ランプA(枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、スピーカについては、通常時の動作に戻すようにしている。ただし、通常時の動作については、クリア通知1を終了するよりも前に開始してもよい。

30

【2584】

具体的には、演出表示装置1600では、再開されている大当り遊技に関する表示(通常表示)を表示するのに加え、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示するようにしている。これに加え、演出表示装置1600では、クリア方法表示として、ホール管理者向けに打ち止め準備状態のクリア方法を示すように「ラムクリアすれば通常状態になります」というメッセージを表示するようにしている。これにより、電源の再投入時にラムクリアを伴う電源投入パターン2、3を選択しなければ、打ち止め準備状態をクリアできない旨を、ホール管理者が把握することができる。ただし、クリア方法通知については、打ち止め準備状態から打ち止め状態に移行するのを待って、実行するようにしてもよい。

40

【2585】

なお、本例では、電源の再投入時に電源投入パターン1、4が選択されている場合、クリア通知1を終了した後に、演出表示装置1600では、通常表示(再開されている大当り遊技に関する表示)や待機表示を表示しているが、通常表示や待機表示については、ク

50

リア通知 1 と並行して実行するようにしてもよい。これにより、大当り遊技の再開にあたって、遊技者が出玉の獲得を逃さないように防止することができる。

【 2 5 8 6 】

また、本例では、出玉量をクリアするが打ち止め準備状態は維持するため、クリア通知 1 を終了した後に待機表示通知やクリア方法通知を実行しており、待機表示通知やクリア方法通知よりも優先してクリア通知 1 を実行している。これにより、電源の再投入時に出玉量をクリアした旨を、ホール管理者が確認することができる。また、別例として、クリア通知 1 と並行して待機表示通知やクリア方法通知を実行してもよいし、クリア通知 1 と待機表示通知やクリア方法通知を交互に切り替えて実行するようにしてもよい。また、クリア通知 1 と並行して待機表示通知やクリア方法通知を実行する場合、複数の部材のうち 10 の一部の部材でクリア通知 1 を実行し、残りの部材で待機表示通知やクリア方法通知を実行してもよいし、同じ部材でありながらも、一部の領域でクリア通知 1 を実行し、残りの領域で待機表示通知やクリア方法通知を実行するようにしてもよい。また、クリア通知 1 と並行して待機表示通知やクリア方法通知を実行する場合であっても、クリア通知 1 については、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで終了するものとしてよい。また、クリア方法通知についても、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで終了するものとしてよい。

【 2 5 8 7 】

図 1 3 6 は、通常状態や打ち止め状態中に軽度の異常が発生した場合における具体的な演出例である。なお、本例では、上述した「特定値」として 1 0 0 0 0 0 が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン 3 が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン 3 が設定されていれば、出玉量が特定値（1 0 0 0 0 0 発）に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。 20

【 2 5 8 8 】

図 1 3 6 ( A ) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出（変動パターンに基づく演出）を実行し、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置 1 6 0 0 の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われている。また、演出表示装置 1 6 0 0 の左下領域では、第一始動口 2 0 0 3 または第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。 30

【 2 5 8 9 】

図 1 3 6 ( B ) に示すように、通常状態中に軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知した場合には、装飾図柄の変動表示を継続するが、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域では、エラー表示 A として、本体枠 4 が開放している旨を示す「ドア開放エラー。係員をお呼びください」というメッセージを表示している。また、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域では、現状況表示 A として、遊技を制限するまでの残りの出玉量（出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量）を示す「遊技制限まで残り + 4 2 0 0 0 発」というメッセージを表示している。これらのエラー表示 A および現状況表示 A については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示されている。また、現状況表示 A については、遊技に関する情報表示やエラー表示 A とは重ならない位置に表示されている。これにより、軽度の異常が発生した時点では、遊技を制限するまでの残りの出玉量を確実に把握することができる。 40

【 2 5 9 0 】

図 1 3 6 ( C ) に示すように、外枠 2 に対する本体枠 4 の閉鎖など、所定のエラー終了条件が成立すると、演出表示装置 1 6 0 0 では、エラー表示 A および現状況表示 A を消去している。

【 2 5 9 1 】

図 1 3 6 ( D ) に示すように、出玉量が特定値に近づくと、例えば、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 5 0 0 発」になった時点で、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域では、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を示す「遊技制 50

限まで残り+500発」という事前告知表示を表示している。なお、事前告知表示については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。

【2592】

図136(E)に示すように、出玉量が特定値に達すると、打ち止め状態に移行して遊技の制限を実行するが、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限100000発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ180のことである。また、出玉量が特定値に達したとき、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし(視認できないようにし)、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

10

【2593】

上記では、出玉量が特定値に達したよりも前に、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達することで、全てが認識不能となるように実行している。ただし、出玉量が特定値に達したときには、遊技に関する情報のうち、一部の情報については認識不能となるようにし、それ以外の情報については認識可能となるようにしてもよい。例えば、事前告知表示については、遊技の制限を実行するか否かの情報であることから、認識不能となるようにし、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示については、認識可能となるようにしてもよい。これにより、どのような状況下で出玉量が特定値に達したのかを、出玉量が特定値に達した後も把握することができる。

20

【2594】

図136(F)に示すように、打ち止め状態中に軽度の異常として、外枠2に対する本体枠4の開放を検知した場合には、装飾図柄の変動表示を継続するが、演出表示装置1600の中央領域では、エラー表示Aとして、本体枠4が開放している旨を示す「ドア開放エラー。係員をお呼びください」というメッセージを表示している。また、演出表示装置1600の上領域では、現状表示Bとして、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨(出玉量が特定値に達した後である旨)を示す「遊技制限に達しています」というメッセージを特定の表示領域に表示している。この特定の表示領域は、演出表示装置1600における表示領域の一部に設定され、上述した事前告知表示や現状表示Aにも用いられる表示領域であり、ホール管理者が見落とさないように如何なる遊技状態においても不変とされる固定領域とされている。そして、これらのエラー表示Aおよび現状表示Bについては、打ち止め状態に対応する画像表示などの他の演出画像を表示するレイヤよりも上位(前面側)のレイヤで表示するように構成されており、本例ではエラー表示Aおよび現状表示Bを最上位レイヤとして表示している。また、現状表示Bについては、打ち止め状態に対応する画像表示(メッセージ)やエラー表示Aとは重ならない位置に表示されている。これにより、軽度の異常が発生した時点では、遊技を制限している旨を確実に把握することができる。

30

40

【2595】

図136(G)に示すように、外枠2に対する本体枠4の閉鎖など、所定のエラー終了条件が成立すると、演出表示装置1600では、エラー表示Aおよび現状表示Bを消去している。

50

## 【 2 5 9 6 】

本例では、打ち止め状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に所定の電源投入パターンで再投入する必要がある。ここでは、制限クリアパターンテーブル4を用い、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン2、3を選択した場合と、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン1、4を選択した場合について説明する。

## 【 2 5 9 7 】

まず、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン2、3を選択した場合には、打ち止め状態がクリアされることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されている。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においては、そのような中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報をクリアすることで、低確率状態で、保留がない状態で開始するものとしている。このため、図136(H-1)に示すように、演出表示装置1600では、保留表示がなく、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、クリア通知2として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示す「制限クリアしました」というメッセージを表示している。このクリア通知2については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示され、遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を確実に把握することができる。

10

20

## 【 2 5 9 8 】

一方、打ち止め状態に移行した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン1、4を選択した場合には、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されていない。このため、演出表示装置1600では、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示す「出玉量をクリアしました」というメッセージを表示した後、図136(H-2)に示す画像を再び表示するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、クリア方法表示として、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示す「ラムクリアすれば通常状態になります」というメッセージを表示している。このクリア方法表示については、打ち止め状態に対応する画像表示よりも上位レイヤに表示され、打ち止め状態に対応する画像表示(メッセージ)とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、遊技の制限を解除するためにラムクリアを伴う電源の再投入が必要である旨を確実に把握することができる。

30

## 【 2 5 9 9 】

図137は、通常状態や打ち止め状態中に重度の異常が発生した場合における具体的な演出例である。なお、本例では、上述した「特定値」として100000が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン3が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン3が設定されていれば、出玉量が特定値(100000発)に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。

40

## 【 2 6 0 0 】

まず、通常状態中に重度の異常が発生した場合について説明する。図137(A)に示すように、演出表示装置1600では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行し、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われている。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。

50

## 【 2 6 0 1 】

図 1 3 7 ( B ) に示すように、通常状態中に重度の異常として、磁気を検知した場合には、装飾図柄の変動表示を停止し、遊技の進行が不能とされるエラー状態が発生するが、演出表示装置 1 6 0 0 では、エラー表示 B として、磁気を検知した旨を示す「磁気異常」というメッセージを表示し、それに伴い「係員をお呼び下さい。」「電源再投入で復帰 & 制限初期化されます。」というメッセージを表示している。また、磁気を検知したとき、演出表示装置 1 6 0 0 では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、磁気を検知した後に「磁気異常」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、磁気を検知してエラー状態が発生している旨を把握することができる。また、電源を再投入しなければエラー状態が解消されない旨や、電源を再投入した際には遊技の制限が解除される旨を把握することができる。

10

## 【 2 6 0 2 】

また、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域では、現状況表示 A として、遊技を制限するまでの残りの出玉量（出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量）を示す「遊技制限まで残り + 4 2 0 0 0 発」というメッセージを表示している。これらのエラー表示 B および現状況表示 A については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示されている。また、現状況表示 A については、エラー表示 B（メッセージ）とは重ならない位置に表示されている。これにより、重度の異常を検知した時点では、遊技を制限するまでの残りの出玉量を確実に把握することができる。

20

## 【 2 6 0 3 】

本例では、重度の異常に関するエラー状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に電源を再投入する必要がある。ここでは、制限クリアパターンテーブル 4 を用い、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン 2、3 を選択した場合と、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン 1、4 を選択した場合について説明する。

## 【 2 6 0 4 】

まず、エラー状態が発生した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン 2、3 を選択した場合には、エラー状態がクリアされることで、遊技の開始が可能になっている。また、エラー状態が発生した時点で中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報については、エラー状態が発生した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においては、そのような中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報をクリアすることで、低確率状態で、保留がない状態で開始するものとしている。このため、図 1 3 7 ( C - 1 ) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 では、保留表示がなく、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。また、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域では、クリア通知 2 として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示す「制限クリアしました」というメッセージを表示している。このクリア通知 2 については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示され、遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。ただし、本例では、エラー状態が発生した時点で、打ち止め状態でないため、クリア通知 2 として、打ち止め状態をクリアした旨を表示しなくてもよいし、クリア通知 2 として、出玉量をクリアした旨や、クリアした時点での出玉量を表示するようにしてもよい。

30

40

## 【 2 6 0 5 】

同様に、エラー状態が発生した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン 1、4 を選択した場合には、エラー状態がクリアされることで、遊技の開始が可能になっている。ただし、エラー状態が発生した時点で中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留

50

に関する情報については、エラー状態が発生した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においても、そのような中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報を維持することで、保留があり、且つ、前回の変動の途中の状態を再開するものとしている。このため、図137(C-2)に示すように、演出表示装置1600では、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を再開するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示す「出玉量クリアしました」というメッセージを表示している。このクリア通知1については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示され、遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、出玉量をクリアした旨を確実に把握することができる。なお、本例では、クリア通知1を終了するよりも前に、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を再開しているが、クリア通知1を終了した後に、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

10

#### 【2606】

次に、打ち止め状態中に重度の異常が発生した場合について説明する。図137(A')に示すように、出玉量が特定値に達すると、打ち止め状態に移行して遊技の制限を実行するが、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限100000発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ180のことである。また、出玉量が特定値に達したとき、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし(視認できないようにし)、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。

20

#### 【2607】

図137(B')に示すように、打ち止め状態中に重度の異常として、磁気を検知した場合には、演出表示装置1600では、エラー表示Bとして、磁気を検知した旨を示す「磁気異常」というメッセージを表示し、それに伴い「係員をお呼び下さい。」、「電源再投入で復帰&制限初期化されます。」というメッセージを表示している。また、磁気を検知したとき、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像を表示しているが、そのような画像については、磁気を検知した後に「磁気異常」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし(視認できないようにし)、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、磁気を検知してエラー状態が発生している旨を把握することができる。また、電源を再投入しなければエラー状態が解消されない旨や、電源を再投入した際には遊技の制限が解除される旨を把握することができる。

30

#### 【2608】

また、演出表示装置1600の上領域では、現状況表示Bとして、既に打ち止め状態に移行して遊技を制限している旨(出玉量が特定値に達した後である旨)を示す「遊技制限に達しています」というメッセージを特定の表示領域に表示している。この特定の表示領域は、演出表示装置1600における表示領域の一部に設定され、上述した事前告知表示や現状況表示Aにも用いられる表示領域であり、ホール管理者が見落とさないように如何なる遊技状態においても不変とされる固定領域とされている。そして、これらのエラー表示Bおよび現状況表示Bについては、打ち止め状態に対応する画像表示などの他の演出画像を表示するレイヤよりも上位(前面側)のレイヤで表示するように構成されており、本例ではエラー表示Bおよび現状況表示Bを最上位レイヤとして表示している。また、現状況表示Bについては、エラー表示B(メッセージ)とは重ならない位置に表示されている。これにより、重度の異常が発生した時点では、遊技を制限している旨を確実に把握することができる。

40

50



## 【 2 6 0 9 】

本例では、重度の異常に関するエラー状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に電源を再投入する必要がある。ここでは、制限クリアパターンテーブル4を用い、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン2、3を選択した場合と、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン1、4を選択した場合について説明する。

## 【 2 6 1 0 】

まず、打ち止め状態中にエラー状態が発生した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン2、3を選択した場合には、エラー状態がクリアされるとともに、打ち止め状態がクリアされることで、打ち止め状態としての遊技の制限が解除され、遊技の開始が可能になっている。また、打ち止め状態に移行する時点で中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報については、打ち止め状態に移行した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においては、そのような中断した際の残りの変動表示に関する情報や、保留に関する情報をクリアすることで、低確率状態で、保留がない状態で開始するものとしている。このため、図137(C'-1)に示すように、演出表示装置1600では、保留表示がなく、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、クリア通知2として、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を示す「制限クリアしました」というメッセージを表示している。このクリア通知2については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示され、遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を確実に把握することができる。

## 【 2 6 1 1 】

一方、打ち止め状態中にエラー状態が発生した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン1、4を選択した場合には、エラー状態をクリアするものの、打ち止め状態としての遊技の制限が解除されていない。このため、演出表示装置1600では、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示す「出玉量をクリアしました」というメッセージを表示した後、図137(C'-2)に示す画像を再び表示するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、クリア方法表示として、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示す「ラムクリアすれば通常状態になります」というメッセージを表示している。このクリア方法表示については、打ち止め状態に対応する画像表示よりも上位レイヤに表示され、打ち止め状態に対応する画像表示(メッセージ)とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、遊技の制限を解除するためにラムクリアを伴う電源の再投入が必要である旨を確実に把握することができる。

## 【 2 6 1 2 】

図138は、打ち止め準備状態中に軽度の異常や重度の異常が発生した場合における具体的な演出例である。なお、本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入球したタイミングで出玉量が特定値に達することで、打ち止め準備状態に移行し、大当り遊技の終了後に、打ち止め状態に移行する。また、本例では、上述した「特定値」として10000が設定され、上述した「制限パターン」として、制限パターン3が選択されているときの例である。すなわち、制限パターン3が設定されていれば、出玉量が特定値(10000発)に達したときに「遊技停止」と「発射停止」を伴う打ち止め状態となるものである。また、本例では、特別図柄の抽選結果が大当りになった場合に、大入賞口2005や役物入賞口2006を開閉する10ラウンドの大当り遊技を付与するものとしている。

## 【 2 6 1 3 】

図138(A)に示すように、演出表示装置1600では、特別図柄の変動表示に対応した変動演出(変動パターンに基づく演出)を実行し、演出表示装置1600の中央領域

において、装飾図柄の変動表示を行っている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一V入賞口2007や第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中において、特別図柄の抽選結果が当りになることで、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の停止図柄として「777」を表示している。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示が行われているが、特別図柄の抽選結果が当りになることで、第二装飾図柄の停止図柄として「○」を表示している。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示している。また、演出表示装置1600の右下領域では、「連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、大当り遊技中に演出表示装置1600よりも右側の遊技領域5aに設けられる大入賞口2005への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。

10

## 【2614】

また、出玉量が特定値に近づくと、例えば、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+1400発」になった時点で、演出表示装置1600の上領域では、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を示す「遊技制限まで残り+1400発」という事前告知表示を表示している。なお、事前告知表示については、実行中の大当り遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。

## 【2615】

図138(B)に示すように、大当り遊技の開始時には、演出表示装置1600の中央領域において、「スペシャルボーナス!Vを狙え!」のメッセージを表示し、大当り遊技中に大入賞口2005や役物入賞口2006の開閉を開始するとともに、大当り遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008へ遊技球が入球することを狙うべき旨を伝えている。

20

## 【2616】

図138(C)に示すように、大当り遊技中に大入賞口2005へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になった時点(打ち止め準備状態への移行時)では、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示を所定時間(本例では5秒)表示している。ここでは、現在のラウンド数として「8R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「19900発GET」を表示している。そして、「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示が表示されてから所定時間(本例では5秒)が経過すると、図138(D)に示す待機表示が表示される。

30

## 【2617】

本例では、大入賞口2005へ遊技球が入球することにより払い出される賞球の分だけ、演出表示装置1600に表示されているトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されているが、トータルの賞球数や事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達することとなる大入賞口2005へ遊技球が入球した時点でなく、その賞球の分がトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されてから所定時間(本例では5秒)が経過するまでの間、継続して表示している。これにより、出玉量が特定値に達したか否かに関する情報を見逃すことがなくなり、その後打ち止め状態が開始される理由を遊技者に確実に認知させることができる。

40

## 【2618】

上記では、トータルの賞球数や事前告知表示の内容については、出玉量が特定値に達した時点でなく、その賞球の分がトータルの賞球数や事前告知表示の内容に反映されるまでの間、継続して表示しているが、出玉量が特定値に達した時点で、終了するようにし、待機表示を表示してもよい。これにより、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め準備状態に移行するが、それと同時に、待機表示を表示することで、打ち止め準備状態に移行した旨を即座に把握することができる。

50

## 【 2 6 1 9 】

また、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め準備状態に移行するが、実行中の大当り遊技については継続することから、遊技者が遊技球の発射を継続するように、遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については継続して表示するようにしている。

## 【 2 6 2 0 】

図 1 3 8 ( D ) に示すように、打ち止め準備状態に移行した後は、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域において、待機表示を表示している。具体的には、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示す「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。これにより、打ち止め準備状態では、大当り遊技が終了するときに打ち止め状態に移行して遊技が制限される旨を把握することができる。なお、待機表示については、実行中の大当り遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。これにより、打ち止め準備状態に移行した旨と、実行中の大当り遊技に関する情報のいずれも把握することができる。ここでは、現在のラウンド数として「9 R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「1 9 9 1 5 発 G E T」を表示している。

10

## 【 2 6 2 1 】

図 1 3 8 ( E ) に示すように、打ち止め準備状態中に軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知した場合には、大当り遊技を継続するが、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域では、エラー表示 A として、本体枠 4 が開放している旨を示す「ドア開放エラー。係員をお呼びください」というメッセージを表示している。また、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域では、現状表示 C として、待機表示の内容を継続し、既に出玉量が特定値に達したことを示す「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。これらのエラー表示 A および現状表示 C については、大当り遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示されている。また、現状表示 C については、大当り遊技に関する情報表示やエラー表示 A (メッセージ) とは重ならない位置に表示されている。これにより、軽度の異常が発生した時点では、既に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態である旨を確実に把握することができる。

20

## 【 2 6 2 2 】

図 1 3 8 ( F ) に示すように、外枠 2 に対する本体枠 4 の閉鎖など、所定のエラー終了条件が成立すると、演出表示装置 1 6 0 0 では、エラー表示 A を消去しているが、現状表示 C については待機表示として継続して表示している。ここでは、現在のラウンド数として「1 0 R」を表示するとともに、トータルの賞球数として「2 0 0 2 0 発 G E T」を表示している。

30

## 【 2 6 2 3 】

図 1 3 8 ( G ) に示すように、大当り遊技の終了時には、大当り遊技の終了に伴うエンディング表示を実行し、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、「当り終了！お疲れ様！特別特典をダウンロードしてね！」のメッセージを表示している。また、演出表示領域 1 6 0 0 の右下領域には、カメラで読み取りが可能なコードを表示し、そのコードを読み取ることで、特別特典をダウンロードすることが可能になっている。この特別特典については、大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合のみ、得られるようにすることで、打ち止め状態に移行して遊技が制限されることの遊技者の不満を軽減することができる。なお、大当り遊技の終了時には、待機表示を表示していないが、表示するようにしてもよい。

40

## 【 2 6 2 4 】

図 1 3 8 ( H ) に示すように、大当り遊技の終了後には、打ち止め状態に移行して遊技の制限を実行するが、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像が表示される。打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1 日の出玉制限 1 0 0 0 0 0 発に達したので遊技を制限しています。」「係員をお呼び下さい。」「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ 1 8 0 のことである。また、演出表示装置 1 6 0 0 では、「遊技制限」というメッセージを表示

50

した時点で、大当り遊技の終了に伴うエンディング表示を表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

#### 【2625】

ただし、演出表示装置1600では、大当り遊技の終了に伴うエンディング表示中に表示されていたコードについては、打ち止め状態に対応する画像を表示した後も、継続して表示するようにしている。また、大当り遊技の終了に伴うエンディング表示中に表示されていたコードについては、打ち止め状態に対応する画像（メッセージ）とは重ならない位置に表示されている。これにより、打ち止め状態に移行した後であっても、急がずにコードを読み取ることができ、特別特典のダウンロードをもらい損ねることがないようにすることができる。

10

#### 【2626】

次に、打ち止め準備状態中に重度の異常が発生した場合について説明する。図138（E'）に示すように、打ち止め準備中に重度の異常として、磁気を検知した場合には、実行中の大当り遊技を停止し、遊技の進行が不能とされるエラー状態が発生するが、演出表示装置1600では、エラー表示Bとして、磁気を検知した旨を示す「磁気異常」というメッセージを表示し、それに伴い「係員をお呼び下さい。」「電源再投入で復帰&制限初期化されます。」というメッセージを表示している。また、磁気を検知したとき、演出表示装置1600では、大当り遊技に関する情報表示を表示しているが、そのような大当り遊技に関する情報表示については、磁気を検知した後に「磁気異常」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、磁気を検知してエラー状態が発生している旨を把握することができる。また、電源を再投入しなければエラー状態が解消されない旨や、電源を再投入した際には遊技の制限が解除される旨を把握することができる。

20

#### 【2627】

また、演出表示装置1600の上領域では、現状況表示Cとして、待機表示の内容を継続し、既に出玉量が特定値に達したことを示す「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。これらのエラー表示Bおよび現状況表示Cについては、大当り遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示されている。また、現状況表示Cについては、エラー表示B（メッセージ）とは重ならない位置に表示されている。これにより、重度の異常が発生した時点では、既に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態である旨を確実に把握することができる。

30

#### 【2628】

本例では、重度の異常に関するエラー状態が終了するための所定のクリア条件が成立するためには、電源遮断後に電源を再投入する必要がある。ここでは、制限クリアパターンテーブル4を用い、電源投入時における電源投入パターンとして、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン2、3を選択した場合と、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン1、4を選択した場合について説明する。

40

#### 【2629】

まず、打ち止め準備状態中にエラー状態が発生した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリアし、出玉量および打ち止め状態をクリアする電源投入パターン2、3を選択した場合には、エラー状態がクリアされることで、遊技の開始が可能になっているが、打ち止め準備状態についてもクリアされることで、打ち止め準備状態の終了後に予定していた打ち止め状態としての遊技の制限を実行しないものとなっている。また、エラー状態が発生した時点で中断した際の残りの大当り遊技に関する情報や、保留に関する情報については、エラー状態が発生した後や、電源遮断時に保持されているが、

50

電源遮断後の再投入時においては、そのような中断した際の残りの大当り遊技に関する情報や、保留に関する情報をクリアすることで、低確率状態で、保留がない状態で開始するものとしている。このため、図138(F'-1)に示すように、演出表示装置1600では、保留表示がなく、装飾図柄が初期図柄で停止している初期画像を表示するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、クリア通知2として、出玉量および打ち止め準備状態をクリアした旨を示す「制限クリアしました」というメッセージを表示している。このクリア通知2については、装飾図柄などの遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示され、遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、出玉量および打ち止め準備状態をクリアした旨を確実に把握することができる。

10

#### 【2630】

一方、打ち止め準備状態中にエラー状態が発生した後、電源遮断後の再投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持し、出玉量をクリアするが打ち止め状態は維持する電源投入パターン1、4を選択した場合には、エラー状態がクリアされることで、遊技の開始が可能になっているが、打ち止め準備状態についてはクリアされていない。また、エラー状態が発生した時点で中断した際の残りの大当り遊技に関する情報や、保留に関する情報については、エラー状態が発生した後や、電源遮断時に保持されているが、電源遮断後の再投入時においても、そのような中断した際の残りの大当り遊技に関する情報や、保留に関する情報を維持することで、中断した大当り遊技を再開することが可能になっている。このため、演出表示装置1600では、クリア通知1として、出玉量をクリアした旨を示す「出玉量をクリアしました」というメッセージを表示した後、図138(F'-2)に示す画像を再び表示するようにしている。また、演出表示装置1600の上領域では、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示す「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示するだけでなく、クリア方法表示として、ホール管理者向けに打ち止め準備状態のクリア方法を示す「ラムクリアすれば通常状態になります」というメッセージを表示している。このクリア方法表示については、大当り遊技に関する情報表示よりも上位レイヤに表示され、大当り遊技に関する情報表示とは重ならない位置に表示されている。これにより、電源を再投入した時点では、打ち止め準備状態をクリアするためにラムクリアを伴う電源の再投入が必要である旨を確実に把握することができる。

20

#### 【2631】

(打ち止め用カウンタの別例1)

上記では、「打ち止め用カウンタ」については、電源投入時に「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)した場合、初期値として0を設定し、遊技球Bの発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるように構成している。そして、打ち止め用カウンタが0である時点から、発射数のみが増加したときには、0からマイナス方向にカウントしている。これに対し、別例1では、「打ち止め用カウンタ」については、電源投入時に「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)した場合、初期値として0でない規定値(例えば、100000)を設定するように構成している。このような場合、電源投入時に打ち止め用カウンタが初期値である100000からスタートし、遊技球Bの発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるように構成している。

30

40

#### 【2632】

具体的には、出玉量Aについては、打ち止め用カウンタが初期値である100000を起点とし、所定のクリア条件が成立するまでの期間内で打ち止め用カウンタがもっとも少なくなった時点での値と、所定のクリア条件が成立するまでの期間内で打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分として算出している。

#### 【2633】

また、出玉量Bについては、打ち止め用カウンタが初期値である100000を起点とし、初期値である100000と、所定のクリア条件が成立するまでの期間内にて打ち止

50

め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分として算出している。なお、別例 1 では、出玉量 A、B として、差分の最大値が記憶保持され、差分の最大値が新たに算出されることで、記憶保持される出玉量 A、B が更新される点で、初期値が 0 である場合と同じである。

【2634】

別例 1 では、出玉量（出玉量 A、B）が特定値に達したときに、打ち止め状態にして遊技の制限を実行しているが、例えば、特定値として 100000 発を選択している場合には、打ち止め用カウンタが初期値である 100000 を起点とし、特定値の分の +100000 を足して打ち止め用カウンタが 200000 になった時点で、出玉量 B が特定値に達したと判断している。

10

【2635】

また、別例 1 では、「打ち止め用カウンタ」については、初期値である 100000 を起点とするだけでなく、0 を最低値とするように構成している。つまり、打ち止め用カウンタが 0 になった時点から、さらに発射数のみが増加したとしても、0 からマイナス方向にカウントすることがなく、0 の状態を維持するように構成している。これにより、出玉量 B については、打ち止め用カウンタが 0 に達した後に発射数のみが増加したとしても、その 0 の時点から打ち止め用カウンタが 200000 になった時点で、出玉量 B が特定値に達したと判断されるため、0 からマイナス方向にカウントする場合よりも早く出玉量 B が特定値に達することとなる。つまり、遊技の制限を実行する打ち止め状態を早期に発生可能とすることで、不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与されることや、当落

20

【2636】

（打ち止め用カウンタの別例 2）

別例 2 では、「打ち止め用カウンタ」については、電源投入時に「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア（初期化）した場合、初期値として 0 を設定し、0 を最低値とするように構成している。このような場合、電源投入時に打ち止め用カウンタが初期値である 0 からスタートし、遊技球 B の発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるが、打ち止め用カウンタが 0 になった時点から、さらに発射数のみが増加したとしても、0 からマイナス方向にカウントすることがなく、0 の状態を維持するように構成している。

30

【2637】

また、別例 2 では、打ち止め用カウンタから出玉量 C が算出されている。出玉量 C については、打ち止め用カウンタが初期値である 0 を起点とし、初期値である 0 と、所定のクリア条件が成立するまでの期間内にて打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値との差分として算出している。なお、別例 2 では、出玉量 C として、差分の最大値が記憶保持され、差分の最大値が新たに算出されることで、記憶保持される出玉量 C が更新される点で、最低値 = 0 を設けない場合と同じである。そして、出玉量 C が特定値に達したときには、打ち止め状態にして遊技の制限を実行している。

【2638】

40

また、別例 2 では、出玉量 C が特定値に達したときに、打ち止め状態にして遊技の制限を実行しているが、例えば、特定値として 100000 発を選択している場合には、打ち止め用カウンタが初期値である 0 を起点とし、特定値の分の +100000 を足して打ち止め用カウンタが 100000 になった時点で、出玉量 C が特定値に達したと判断している。

【2639】

また、別例 2 では、「打ち止め用カウンタ」については、初期値である 0 を起点とするだけでなく、0 を最低値とするように構成しているが、出玉量 C については、打ち止め用カウンタが 0 に達した後に発射数のみが増加したとしても、その 0 の時点から打ち止め用カウンタが 100000 になった時点で、出玉量 C が特定値に達したと判断されるため、

50

0 からマイナス方向にカウントする場合よりも早く出玉量 C が特定値に達することとなる。つまり、遊技の制限を実行する打ち止め状態を早期に発生可能とすることで、不正行為等により大量の出玉が不正行為者に付与されることや、当落に関する確率の偏りにより大量の出玉が正規の遊技者に付与されることがないようにすることができる。

#### 【2640】

なお、「打ち止め用カウンタ」については、遊技球 B の発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるが、打ち止め状態にして遊技の制限を実行する特定値よりも初期値を大きい値とし、遊技球 B の発射により加算されるとともに賞球の払い出しにより減算されるように構成してもよい。このような場合、例えば、特定値として 100000 発を選択している場合には、打ち止め用カウンタが初期値である 100000 を起点とし、特定値の分の +100000 を減算して打ち止め用カウンタが 0 になった時点で、出玉量が特定値に達したと判断している。また、別例 2 に適用した場合には、例えば、電源投入時に打ち止め用カウンタが初期値である 100000 からスタートし、遊技球 B の発射により加算されるとともに賞球の払い出しにより減算されるが、打ち止め用カウンタが 100000 になった時点から、さらに発射数のみが増加したとしても、100000 からプラス方向にカウントすることがなく、100000 の状態を維持するように構成すればよい。

10

#### 【2641】

(事前告知表示の推移について)

本例では、「打ち止め用カウンタ」については、電源投入時に「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)した場合、初期値として 0 を設定し、遊技球 B の発射により減算されるとともに賞球の払い出しにより加算されるように構成している。また、特定値としては、100000 発を選択し、打ち止め用カウンタが 100000 になった時点で、出玉量が特定値に達したと判断し、打ち止め状態にして遊技の制限を実行している。また、出玉量が特定値に達するよりも前には、所定の数値(本例では、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が 5000 発の状態、つまり出玉量が 95000 発に達した状態)になった後、出玉量が特定値に達するまでの間、事前告知時の動作として、演出表示装置 1600 に事前告知表示(本例では、「遊技制限まで残り+〇〇発」)を表示している。また、事前告知表示が行われるときに、ランプ B では、事前告知発光として LED が所定の期間(例えば 2 秒)点滅を行う。

20

30

#### 【2642】

具体的には、主制御基板 1310 側で出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するよりも前に、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を主制御基板 1310 側で監視するようにし、その残り球数が「+5000 発」となる大入賞口 2005 などの入賞口への遊技球の入球時に事前フラグを ON として、その事前フラグの ON 情報を主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 側に送信するようにしている。そして、周辺制御基板 1510 側では、事前フラグの ON 情報を受けると、演出表示装置 1600 で事前告知表示(本例では、「遊技制限まで残り+〇〇発」)を開始し、出玉量が特定値に達するまでの間、継続して実行している。なお、出玉量の演算については、主制御基板 1310 側で発射数と払出数との差分である打ち止め用カウンタに基づいて算出している。つまり、出玉量が特定値に達するまでの残り球数については、発射数が多くなるほど出玉量が減少して残り球数が増加し、払出数が多くなるほど出玉量が増加して残り球数が減少することとなる。

40

#### 【2643】

そして、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+5000 発」になったときには、演出表示装置 1600 で事前告知表示を開始しているが、その後に出玉量が減少して残り球数が増加することにより残り球数が「+5000 発」を超えて事前告知表示を終了したり、再び出玉量が増加して残り球数が減少することにより残り球数が「+5000 発」に達して事前告知表示を開始したりすると、主制御基板 1310 側で事前フラグの切り替えが頻発し、何度も事前フラグの ON 情報を周辺制御基板 1510 側に送信されてしまう。また、事前告知表示を表示したり表示しなかつたりでは、遊技状態の把握が困難になっ

50

てしまう。この点、本例では、演出表示装置 1600 で事前告知表示を開始した場合、その後に出玉量が減少して残り球数が増加したとしても、残り球数が「+5000 発」を超える所定の数値（本例では、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が 5100 発の状態、つまり出玉量が 94900 発に達した状態）に達するまでの間、その事前告知表示を終了しないようにしている。これにより、主制御基板 1310 側で事前フラグの切り替えが頻発せず、何度も事前フラグの ON 情報が周辺制御基板 1510 側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避することができる。また、事前告知表示をなるべく継続して表示することで、遊技状態の把握が困難になることを防止することができる。本例では、事前告知表示を開始した後における事前告知表示の推移について、以下に説明する。

10

**【2644】**

図 139 は、事前告知表示を開始した後における事前告知表示の推移を示すタイムチャートである。本例では、出玉量が 95000 発（残り球数が 5000 発）の付近を増減している状況について説明している。

**【2645】**

（A）において、出玉量が増加するなかで、出玉量が 95000 発（残り球数が 5000 発）に達した場合には、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知開始コマンドを送信し、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り +5000 発」の表示を開始している。このとき、ランプ B では、事前告知発光として LED が所定の期間（例えば 2 秒）点滅を行う。

20

**【2646】**

そして、事前告知表示を開始した後、出玉量が増加すると、出玉量が 100 発増加するごとに、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知更新コマンドを送信し、演出表示装置 1600 では、事前告知表示の表示内容を更新している。例えば、出玉量が 100 発増加したときには、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り +4900 発」の表示に更新し、さらに出玉量が 100 発増加したときには、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り +4800 発」の表示に更新している。ここでは、出玉量が 100 発増加したときに、事前告知表示の表示内容を更新し、出玉量が 1～99 発増加しただけでは、事前告知表示の表示内容を更新していない。これにより、事前告知表示の表示内容については、出玉量が増加したときにリアルタイムで更新されておらず、何度も事前告知更新コマンドが周辺制御基板 1510 側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避することができる。なお、ランプ B では、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が 5000 発の状態、つまり出玉量が 95000 発に達した状態になったときのみ、事前告知発光として LED が所定の期間（例えば 2 秒）点滅を行うこととしており、出玉量が 100 発増加して事前告知表示の表示内容が更新されるときには、ランプ B ではその更新に対応した何らの発光も行わないようにしている。

30

**【2647】**

（B）において、事前告知表示を開始した後、出玉量が減少するなかで、出玉量が 95000 発を下回った（残り球数が 5000 発を超えた）場合には、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知終了コマンドを送信せず、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り +5000 発」の表示を継続して表示している。そして、再び出玉量が増加するなかで、出玉量が 95000 発（残り球数が 5000 発）を超えて、その後に出玉量が減少するなかで、出玉量が 95000 発を下回っている（残り球数が 5000 発を超えている）が、その出玉量が 95000 発（残り球数が 5000 発）の時点で、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知開始コマンドや事前告知終了コマンドを送信せず、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り +5000 発」の表示を継続して表示している。これにより、事前告知表示を開始した後は、何度も事前告知開始コマンドや事前告知終了コマンドが周辺制御基板 1510 側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避する

40

50



ことができる。また、ランプ B では、事前告知開始コマンドに応じた発光は行うものの、事前告知終了コマンドに応じた発光は行わないようにしており、遊技機に異常が生じたかのように外部に誤解させることを抑制している。

**【 2 6 4 8 】**

( C ) において、事前告知表示を開始した後、出玉量が減少するなかで、出玉量が 9 4 9 0 0 発 ( 残り球数が 5 1 0 0 発 ) に達した場合には、主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 に事前告知終了コマンドを送信し、演出表示装置 1 6 0 0 では、事前告知表示を終了している。ここでは、事前告知表示を開始した後、出玉量が 1 0 0 発減少したときに、事前告知表示を終了し、出玉量が 1 ~ 9 9 発減少しただけでは、事前告知表示を終了していない。つまり、事前告知表示を開始した後、出玉量が 9 9 発減少するまでの間は、出玉量が 9 5 0 0 0 発を下回ったとしても事前告知表示を終了しない終了抑制期間として、これにより、事前告知表示を開始した後は、出玉量の多少の減少を許容してなるべく事前告知表示を継続して表示することで、遊技状態の把握が困難になることを防止することができる。なお、本例では、事前告知表示の継続表示を許容する「終了抑制期間」として「出玉量が 1 ~ 9 9 発減少するまでの間」としているが、これに限定されるものではなく、「出玉量が 1 ~ 1 9 9 発減少するまでの間」や「出玉量が 1 ~ 4 9 発減少するまでの間」等、遊技機の性能に応じて出玉量の減少幅を適宜設定すればよい。

10

**【 2 6 4 9 】**

なお、本例では、事前告知開始時の動作については、演出表示装置 1 6 0 0 を用いた事前告知表示とランプ B を用いた事前告知発光を実行しているが、事前告知開始時の動作については、演出表示装置 1 6 0 0 を用いた事前告知表示のみとして、事前告知発光を行わないようにしてもよい。これにより、上述した終了抑制期間を超えて出玉量が増減して事前告知開始コマンドが数回送信される場合にランプ B が何度も発光して遊技機に異常が生じたかのように外部に誤解させることを抑制できる。

20

**【 2 6 5 0 】**

( D ) において、再び出玉量が増加するなかで、出玉量が 9 5 0 0 0 発 ( 残り球数が 5 0 0 0 発 ) に達した場合には、主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 に事前告知開始コマンドを送信し、演出表示装置 1 6 0 0 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り + 5 0 0 0 発」の表示を開始している。

**【 2 6 5 1 】**

( E ) において、事前告知表示を開始した後、出玉量が減少するなかで、出玉量が 9 4 9 0 0 発 ( 残り球数が 5 1 0 0 発 ) に達した場合には、主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 に事前告知終了コマンドを送信しているが、例えば、一時的に停電が発生したり、主制御基板 1 3 1 0 と周辺制御基板 1 5 1 0 との接続不良等の何らかの理由で、周辺制御基板 1 5 1 0 側で事前告知終了コマンドを正常に受信できない ( 周辺制御基板 1 5 1 0 側で事前告知終了コマンドを取りこぼす ) イレギュラーが発生することが考えられる。このようなイレギュラーが発生した場合には、通常であれば、出玉量が 9 4 9 0 0 発 ( 残り球数が 5 1 0 0 発 ) に達したことを契機とした事前告知終了コマンドの再送信等を行うことが考えられるが、本例では、この契機での再送信をあえて行わずに演出表示装置 1 6 0 0 では事前告知表示を終了させないようにしている。つまり、このようなイレギュラーが生じた場合、出玉量が 9 4 9 0 0 発 ( 残り球数が 5 1 0 0 発 ) に達して事前告知表示を終了すべきタイミングが到来しても、事前告知表示として「遊技制限まで残り + 5 0 0 0 発」の表示を継続して表示するようにしている。これにより、事前告知終了コマンドが遊技進行中の予期せぬタイミング ( 例えば遊技球が発射されていないときや、アウト口に一切入球していないとき等 ) に再送信されて遊技者に違和感を与えることを抑制することとしている。

30

40

**【 2 6 5 2 】**

( F ) において、事前告知表示が終了しない上述のイレギュラーが発生している状況で、さらに出玉量が減少するなかで、出玉量が 9 4 8 0 0 発 ( 残り球数が 5 2 0 0 発 ) に達した場合には、主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 に事前告知終了コマンドを

50

送信し、演出表示装置 1600 では、事前告知表示を終了している。本例では、事前告知表示が終了するべきタイミングで終了しないことを想定して、出玉量が 94900 発（残り球数が 5100 発）に達したタイミングだけでなく、出玉量が 94800 発（残り球数が 5200 発）や出玉量が 94700 発（残り球数が 5300 発）に達したタイミングでも、予備的に主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知終了コマンドを送信するようにしている。これにより、一時的に周辺制御基板 1510 側で事前告知終了コマンドを受信できず、事前告知表示が終了しないイレギュラーが発生したとしても、違和感のない別タイミングで事前告知表示を終了させることができるとともに、事前告知表示を終了せずに表示し続けることを確実に防止することができる。

#### 【2653】

10

なお、本例では、予備的に事前告知終了コマンドを送信する契機としては、「出玉量が 94900 発（残り球数が 5100 発）に達したタイミング～出玉量が 94500 発（残り球数が 5500 発）に達したタイミング」までで 100 発単位のタイミングを設定しているが、他の契機で事前告知表示を終了させるようにしてもよい。例えば、ホール管理者による終了操作（例えば電源投入状態で RAM クリアスイッチ 741 や設定キースイッチを操作したり、本体枠 4 や扉枠 3 を開放する等の操作）が行われることで事前告知終了コマンドを強制送信するようにして、本来終了しているべき時期で事前告知表示を強制的に終了させるようにしてもよい。

#### 【2654】

20

また、本例では、一時的に停電が発生したり、主制御基板 1310 と周辺制御基板 1510 との接続不良等の何らかの理由で、周辺制御基板 1510 側で事前告知終了コマンドを正常に受信できない（周辺制御基板 1510 側で事前告知終了コマンドを取りこぼす）イレギュラーが発生した場合に、上述したように他の契機で事前告知終了コマンドを予備的に送信する処理を行うが、周辺制御基板 1510 側で事前告知更新コマンドを正常に受信できない（周辺制御基板 1510 側で事前告知更新コマンドを取りこぼす）イレギュラーが発生した場合に、他の契機で事前告知更新コマンドを予備的に送信する処理は行わないようにしている。例えば、事前告知表示を開始した後、出玉量が 100 発増加して出玉量が 95100 発（残り球数が 4900 発）に達した場合には、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知更新コマンドを送信するが、この事前告知更新コマンドを周辺制御基板 1510 側で受信できないイレギュラーが発生した場合には、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで残り + 5000 発」の表示を継続し、その後に出玉量がさらに 100 発増加して出玉量が 95200 発（残り球数が 4800 発）に達した場合には、出玉量が 95200 発（残り球数が 4800 発）に達したことに対応する事前告知更新コマンドを周辺制御基板 1510 側に送信して、事前告知表示として「遊技制限まで残り + 4800 発」の表示に更新するようにしている。これにより、出玉量が一気に増加したように遊技者に感じさせることができ、イレギュラーを利用して遊技興趣の向上を図ることができる。また、ランプ B では、事前告知開始コマンドに応じた発光は行うものの、事前告知更新コマンドに応じた発光は行わないようにしており、遊技機に異常が生じたかのように外部に誤解させることを抑制している。

30

#### 【2655】

40

なお、何らかの異常により出玉量が特定値に達するまで周辺制御基板 1510 側で事前告知表示の更新が進行しない可能性もあるため、そのような場合には、例えば、ホール管理者による更新操作（例えば電源投入状態で RAM クリアスイッチ 741 や設定キースイッチを操作したり、本体枠 4 や扉枠 3 を開放する等の操作。上述した終了操作とは異なる契機が望ましい。）が行われることを契機に事前告知更新コマンドを強制送信するようにして、強制的に事前告知表示を更新させるようにしてもよい。

#### 【2656】

(G)において、再び出玉量が増加するなかで、出玉量が 95000 発（残り球数が 5000 発）に達した場合には、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に事前告知開始コマンドを送信し、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として「遊技制限まで

50

残り+5000発」の表示を開始している。

【2657】

(H)において、事前告知表示を開始した後、出玉量が100発増加して出玉量が95100発(残り球数が4900発)に達した場合には、主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前告知更新コマンドを送信し、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新している。

【2658】

(I)において、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新した後、出玉量が減少するなかで、出玉量が95100発を下回った(残り球数が4900発を超えた)場合には、主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前告知降格コマンドを送信せず、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示を継続して表示している。これにより、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新した後は、何度も事前告知更新コマンドや事前告知降格コマンドが周辺制御基板1510側に送信されてしまうことを抑制し、制御負担および制御複雑化を回避することができる。なお、本例では、出玉量が増加(残り球数が減少)した場合に用いられる事前告知更新コマンドと、出玉量が減少(残り球数が増加)した場合に用いられる事前告知降格コマンドと、を別のコマンドとしているが、事前告知表示の表示内容を示すコマンドとして共通化してもよい。

【2659】

(J)において、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新した後、出玉量が減少するなかで、出玉量が95000発を下回った(残り球数が5000発を超えた)場合には、主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前告知降格コマンドを送信し、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+5000発」の表示に更新している。ここでは、出玉量が95100発(残り球数が4900発)の時点で、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新した後、出玉量が100発減少したときに、事前告知表示の表示内容を更新し、出玉量が1~99発減少しただけでは、事前告知表示の表示内容を更新していない。つまり、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新した後、出玉量が99発減少するまでの間は、事前告知表示の表示内容を更新しない降格抑制期間としている。これにより、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」の表示に更新した後は、なるべく継続して表示することで、遊技状態の把握が困難になることを防止することができる。

【2660】

本例では、(G)~(H)において、出玉量が増加するなかで、出玉量が95000発(残り球数が5000発)から95100発(残り球数が4900発)に移行するまでの間には、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+5000発」を表示しているが、(I)~(J)において、出玉量が減少するなかで、出玉量が95100発(残り球数が4900発)から95000発(残り球数が5000発)に移行するまでの間には、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+4900発」を表示している。このように、出玉量の区間が同じであっても、出玉量が増加する過程であるか、出玉量が減少する過程であるかによって、事前告知表示の表示内容を異ならせることで、一旦表示された事前告知表示の表示内容を、なるべく継続して表示することができる。

【2661】

(K)において、事前告知表示として「遊技制限まで残り+5000発」の表示に更新した後、出玉量が減少するなかで、出玉量が94900発(残り球数が5100発)に達した場合には、主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前告知終了コマンドを送信し、演出表示装置1600では、事前告知表示を終了している。

【2662】

本例では、(G)~(H)において、出玉量が増加するなかで、出玉量が95000発

10

20

30

40

50

(残り球数が5000発)から95100発(残り球数が4900発)に移行するまでの間には、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+5000発」を表示しているが、(J)~(K)において、出玉量が減少するなかで、出玉量が95000発(残り球数が5000発)から94900発(残り球数が5100発)に移行するまでの間には、演出表示装置1600では、事前告知表示として「遊技制限まで残り+5000発」を表示している。このように、出玉量の区間が異なるとしても、出玉量が増加する過程であるか、出玉量が減少する過程であるかによって、事前告知表示の表示内容を同じとすることで、一旦表示された事前告知表示の表示内容を、なるべく継続して表示することができる。

#### 【2663】

なお、本例では、上述したように事前告知表示の実行中に重度の異常を検知した場合には、演出表示装置1600では、現状表示Aとして、事前告知表示と同じデータを流用して表示するようにしているが、事前告知表示の終了や降格を抑制している間において重度の異常を検知した場合には、現状表示Aを事前告知表示と同じデータを流用しつつも、現状表示Aの表示内容は、ホール管理者に向けて正確な出玉量を示すかたちで表示するように制御することが望ましい。このようにすることで、イレギュラーな状況が起きていても、現状表示Aを通じてホール管理者が正確な出玉量を認識することができる。

#### 【2664】

また、上記した各例では、遊技の進行過程で演出表示装置1600の最上位レイヤにて事前告知表示のメッセージを特定の表示領域に表示するようにしており、他の演出画像により事前告知表示の視認性が阻害されないものとしているが、演出面に関する遊技者による調整操作を反映させる調整画像(例えば音量や光量に対応する画像、その他の調整に関する画像等)を表示する所定領域が特定の表示領域と前後方向で重なる位置に設けられる場合には、少なくとも事前告知表示が表示されている間、調整画像の視認性が事前告知表示により阻害されてしまい、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。これを解消するため、例えば、上記した各例にて、調整画像を表示する所定領域を特定の表示領域と前後方向で一切重ならない位置に設けるようにすること等が例示できる。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても調整画像の視認性が確保でき、遊技興趣が低下してしまうことを回避できる。また、調整画像を表示する所定領域の一部が特定の表示領域と前後方向で重なるように設けるのであれば、少なくとも遊技者による調整操作の結果が確認できる程度に調整画像を事前告知表示からずらして表示する(例えば、調整画像がレベルゲージ方式であればレベルゲージの変化が把握できる程度に重ならないように表示し、調整画像が数値方式であればいずれの数値であるのかが把握できる程度に重ならないように表示)ことも例示でき、この場合にも遊技興趣が低下してしまうことを回避できる。

#### 【2665】

また、上記した各例では、遊技の進行過程で演出表示装置1600の最上位レイヤにて事前告知表示のメッセージを特定の表示領域に表示するようにしており、他の演出画像により事前告知表示の視認性が阻害されないものとしているが、事前告知表示は遊技が進行していない待機状態に移行した後にも継続して表示することが望ましい。これにより、新規の遊技者が遊技開始前に出玉量等に関する情報を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避できる。また、事前告知表示は演出表示装置1600の最上位レイヤにて表示されるものであるため、待機状態にて行われるデモンストレーション画像(例えば演出説明や宣伝用の画像等)の視認性を阻害してしまい、デモンストレーション画像を確認したい遊技者のニーズを満足させることができない懸念もある。これを解消するため、例えば、上記した各例にて、デモンストレーション画像が行われる全期間あるいは一部の期間で特定の表示領域における事前告知表示を視認できないように非表示にしておき、且つ、少なくとも新規の遊技者が所定の操作を行うこと(例えばハンドル160の操作前の接触や、調整操作あるいは他のボタン等の操作等)を契機に特定の表示領域における事前告知表示の表示を再開すること等が例示できる。これにより、デモンストレーション画像を確認したい遊技者のニーズを満足させつつ、新規の遊技者が遊技開始前に出玉量等に関する情

10

20

30

40

50

報を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避できる。

【 2 6 6 6 】

(制限クリアパターンテーブル4の変形例)

詳しくは上記したが、制限クリアパターンテーブル4では、電源投入時に電源投入パターン1～4のいずれが選択されている場合であっても、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)している。具体的に、制限クリアパターンテーブル4では、電源投入時において、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア(初期化)した場合のみ、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア(初期化)しているが、出玉量をクリアすることに伴って、打ち止め準備状態についても、クリア(初期化)している。一方、電源投入時において、電源投入パターン1、4のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持しているが、出玉量をクリアすることに伴わず、打ち止め準備状態についても、維持している。つまり、打ち止め準備状態については、打ち止め状態と同じく、電源遮断後の再投入時において、維持するか又はクリアするかを選択することが可能になっている。例えば、大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生している場合において、その打ち止め準備状態をクリアしたいときには、電源遮断後、打ち止め準備状態の開始条件を満たしている出玉量をクリアするように電源投入時操作を行えばよいが、制限クリアパターンテーブル4では、このような電源投入時操作に伴い、実行中であつた大当り遊技がクリアされることとなる。一方、打ち止め準備状態を維持したいときには、電源遮断後、打ち止め準備状態の開始条件を満たしている出玉量を維持するように電源投入時操作を行えばよいが、このような電源投入時操作に伴い、実行中であつた大当り遊技が再開されることとなる。

10

20

【 2 6 6 7 】

このように上記の制限クリアパターンテーブル4では、電源投入時操作に伴い、実行中であつた大当り遊技を再開させるためには、打ち止め準備状態を維持する必要があり、電源投入時操作に伴い、実行中であつた大当り遊技を再開するようにしながらも、打ち止め準備状態のみをクリアすることができなかつた。このような構成の場合、例えば遊技機の開発段階での試射試験等の状況下で大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生した場合に、打ち止め状態を開始させずに継続して試射試験を行いたい状況であっても、打ち止め準備状態のみをクリアすることができず、その後の打ち止め状態の発生によって試射試験の継続的実施が阻害されてしまう虞があつた。また、打ち止め準備状態をクリアしようとしても、打ち止め準備状態と共に大当り遊技もクリアされてしまい、この場合も試射試験の継続実施が阻害されてしまう虞があつた。こうした事情等を鑑み、本例では、電源投入時操作に伴い、電源遮断前に実行中であつた大当り遊技を再開するようにしながらも、打ち止め準備状態のみをクリアする構成について、制限クリアパターンテーブル4の変形例として、以下に説明する。

30

【 2 6 6 8 】

図140は、電源投入時における制限クリアパターンテーブル4の変形例である。本例では、制限クリアパターン選択スイッチの位置が「4」の場合に用いられる制限クリアパターンテーブル4として、制限クリアパターンテーブル4(a)と制限クリアパターンテーブル4(b)とを設けており、打ち止め準備状態中に特殊外部信号が出力されているか否かによって、制限クリアパターンテーブル4(a)と制限クリアパターンテーブル4(b)の何れかをを用いるかを変更するように制御している。そして、打ち止め準備状態中に特殊外部信号が出力されており、電源投入時にその旨を判定した場合のみ、電源投入時操作に伴い、電源遮断前に実行中であつた大当り遊技を再開するようにしながらも、打ち止め準備状態のみがクリアされることを可能にしている。ここで、「特殊外部信号」とは、主制御基板1310に実装される特定の回路を通じて出力されるものであり、所定の出力要件を満たすことで主制御基板1310から外部の試験装置等の外部機器に向けて出力される信号であればよい。本例では、主制御基板1310上に形成される特定の回路として空きの試験用回路を設定し、その空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されているこ

40

50

とを検出することを以て「特定の出力要件を満たす」こととし、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されている状況下であれば、外部の試験装置に向けて特殊外部信号を常時に出力する構成としている。また、特殊外部信号は、主制御基板 1 3 1 0 から外部端子板を介して外部に出力するようにしてもよいし、主制御基板 1 3 1 0 から外部端子板を介さずに直接に外部に出力するようにしてもよい。

#### 【 2 6 6 9 】

図 1 4 0 ( A ) には、制限クリアパターンテーブル 4 の変形例として、打ち止め準備状態中に特殊外部信号が出力されている状況下で電源遮断され、その後に電源再投入された場合に選択されるテーブルである制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) を示している。なお、本例では、電源投入時の処理における各種のクリア処理に先立って主制御基板 1 3 1 0 からの特殊外部信号の出力有無を判定するようにしており、この判定結果に基づいて、制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) と制限クリアパターンテーブル 4 ( b ) を選択することとしている。

10

#### 【 2 6 7 0 】

制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) の電源投入パターン 1 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア ( 初期化 ) している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持しているが、打ち止め準備状態については、クリア ( 初期化 ) している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を緑色 ( 打ち止め状態を維持した場合。打ち止め準備状態をクリアした場合には赤色 ) で発光するようにし、スピーカから「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています ( 打ち止め準備状態をクリアしました ) 。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています ( 打ち止め準備状態をクリアしました ) 。」というメッセージ画像を表示するようにしている ( クリア通知 1、進行不能通知に相当 )。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態を維持した旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め準備状態をクリアした旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。また、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、これら報知に加えて、上述の打ち止め状態のクリア方法を示すクリア方法通知を付加するようにしてもよい。

20

30

#### 【 2 6 7 1 】

制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) の電源投入パターン 2 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア ( 初期化 ) しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」についても、クリア ( 初期化 ) している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」および打ち止め準備状態についても、クリア ( 初期化 ) している。具体的には、上述した制限パターン 1 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」を解除し、制限パターン 2 で遊技が制限されている場合には、「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「発射停止」を解除し、制限パターン 3 で遊技が制限されている場合には、「遊技停止」および「発射停止」しているが、打ち止め状態がクリアされることで、「遊技停止」および「発射停止」を解除し、いずれの場合にも、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技 ( 主遊技 ) を再開させることが可能になっている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態 ( 打ち止め準備状態 ) をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態 ( 打ち止め準備状態 ) をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている ( クリア通知 2 に相当 )。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態をクリアした旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止

40

50

め準備状態をクリアした旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。

【 2 6 7 2 】

制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) の電源投入パターン 3 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態をクリア ( 初期化 ) しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」についても、クリア ( 初期化 ) している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」および打ち止め準備状態についても、クリア ( 初期化 ) している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態 ( 打ち止め準備状態 ) をクリアしました。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態 ( 打ち止め準備状態 ) をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。(クリア通知 2 に相当)。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態をクリアした旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め準備状態をクリアした旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。

10

【 2 6 7 3 】

制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) の電源投入パターン 4 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア ( 初期化 ) している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持しているが、打ち止め準備状態については、クリア ( 初期化 ) している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を緑色 ( 打ち止め状態を維持した場合。打ち止め準備状態をクリアした場合には赤色 ) で発光するようにし、スピーカから「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています ( 打ち止め準備状態をクリアしました ) 。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量をクリアしました。打ち止め状態は維持されています ( 打ち止め準備状態をクリアしました ) 。」というメッセージ画像を表示するようにしている ( クリア通知 1、遊技不能通知に相当)。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態を維持した旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め準備状態をクリアした旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。また、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、これら報知に加えて、上述の打ち止め状態のクリア方法を示すクリア方法通知を付加するようにしてもよい。

20

30

【 2 6 7 4 】

制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) の電源投入パターン 5 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」についても、維持している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」および打ち止め準備状態についても、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を青色で発光するようにし、スピーカから「出玉量、打ち止め状態 ( 打ち止め準備状態 ) は維持されています。」という音声出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 には「出玉量、打ち止め状態 ( 打ち止め準備状態 ) は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態を維持した旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め準備状態をクリアした旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。

40

【 2 6 7 5 】

このように、特殊外部信号が出力されている状況下で用いられる制限クリアパターンテ

50

ーブル4(a)では、電源投入時において、電源投入パターン1、4のように電源遮断時の遊技状態を維持するか、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア(初期化)するか、のいずれが選択されている場合であっても、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)している。これにより、遊技機の開発段階での試射試験等の状況下における電源投入時において、打ち止め準備状態のみをクリアすることができ、その後の打ち止め状態の発生によって試射試験の継続的実施が阻害されてしまうことを回避することができる。なお、電源投入時において、電源投入パターン5が選択されている場合には、上述した球抜処理が実行されるだけで、遊技が開始されないことから、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)しないで維持している。

10

## 【2676】

また、特殊外部信号が出力されている状況下で用いられる制限クリアパターンテーブル4(a)では、電源投入時において、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア(初期化)した場合のみ、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア(初期化)している。一方、電源投入時において、電源投入パターン1、4のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持している。つまり、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、遊技機の開発段階での試射試験等の状況下における電源遮断後の再投入時において、開発者側で維持するか又はクリアするかを選択することが可能になっている。例えば、既に打ち止め状態が発生している場合において、遊技の制限を解除したいときには、電源遮断後、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアするように電源投入時操作を行えばよく、遊技の制限を維持したいときには、電源遮断後、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するように電源投入時操作を行えばよいこととなる。なお、電源投入時において、電源投入パターン5が選択されている場合には、上述した球抜処理が実行されるだけで、遊技が開始されないことから、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア(初期化)しないで維持している。

20

## 【2677】

また、特殊外部信号が出力されている状況下で用いられる制限クリアパターンテーブル4(a)では、電源投入時において、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア(初期化)した場合には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)するだけでなく、打ち止め準備状態をクリア(初期化)している。一方、電源投入時において、電源投入パターン1、4のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合にも、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア(初期化)するだけでなく、打ち止め準備状態をクリア(初期化)している。これにより、遊技機の開発段階での試射試験等の状況下において、打ち止め準備状態をクリアする際に、遊技状態もクリアするか否か選択可能になり、試射試験ではない通常の運用時(遊技ホールでの運用時等)に適した態様にする事が可能となる。

30

## 【2678】

図140(B)には、制限クリアパターンテーブル4の変形例として、打ち止め準備状態中に特殊外部信号が出力されていない状況下で電源遮断され、その後に電源再投入された場合に選択されるテーブルである制限クリアパターンテーブル4(b)を示している。なお、ここでの電源投入パターン2、3、5については、上述した制限クリアパターンテーブル4(a)と同じであるため、説明を省略している。

40

## 【2679】

制限クリアパターンテーブル4(b)の電源投入パターン1は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア(初期化)している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」および打ち止め準備状態については、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを緑色で発光するようにし、スピーカから

50



「出玉量をクリアしました。打ち止め状態（打ち止め準備状態）は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量をクリアしました。打ち止め状態（打ち止め準備状態）は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている（クリア通知 1、進行不能通知に相当）。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態を維持した旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め準備状態を維持した旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。また、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、これら報知に加えて、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示すクリア方法通知を付加するようにしてもよい。

#### 【2680】

制限クリアパターンテーブル 4（b）の電源投入パターン 4 は、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）している。また、「打ち止め状態中の遊技の制限」におよび打ち止め準備状態については、維持している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から所定期間が経過するまでの間、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を緑色で発光するようにし、スピーカから「出玉量をクリアしました。打ち止め状態（打ち止め準備状態）は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 には「出玉量をクリアしました。打ち止め状態（打ち止め準備状態）は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている（クリア通知 1、遊技不能通知に相当）。より詳細には、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め状態を維持した旨を報知し、打ち止め準備状態中に電源を遮断した場合には、電源投入時に打ち止め準備状態を維持した旨を報知し、これ以外の場合には、出玉量をクリアした旨のみを報知するようにしている。また、打ち止め状態中に電源を遮断した場合には、これら報知に加えて、ホール管理者向けに打ち止め状態のクリア方法を示すクリア方法通知を付加するようにしてもよい。

#### 【2681】

このように、特殊外部信号が出力されていない状況下で用いられる制限クリアパターンテーブル 4（b）では、電源投入時において、電源投入パターン 2、3 のように電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア（初期化）するだけでなく、打ち止め準備状態をクリア（初期化）している。一方、電源投入時において、電源投入パターン 1、4 のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア（初期化）しているものの、出玉量のクリアに左右されることなく打ち止め準備状態を維持している。例えば、試射試験ではない通常の運用時（遊技ホールでの運用時等）における大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生している場合において、遊技者の不正行為により重度の異常（磁気や振動、電波の検知等）が発生し、その重度の異常を解消したいときには、電源遮断後、重度の異常を解消するように電源投入時操作を行えばよいが、このような電源投入時操作として電源投入パターン 1、4 を選択したとしても、打ち止め準備状態が維持されることとなる。つまり、実行中であつた大当り遊技が再開されるものの、打ち止め準備状態を維持した場合には、再開した大当り遊技の終了時に打ち止め状態に移行するようになる。このように、打ち止め準備状態中において、不正行為者等がわざと重度の異常を発生させることで、ホール管理者に電源を再投入させ、打ち止め準備状態をクリア（初期化）させようとする新たな不正が行われる可能性があるが、重度の異常の解消に寄与する電源投入の場合には、打ち止め準備状態の不正なクリアを回避し、再開した大当り遊技が終了した時点で、遊技を終了させることで、そのような新たな不正を防止することができる。このように、特殊外部信号が出力されていない状況下で用いられる制限クリアパターンテーブル 4（b）では、制限クリアパターンテーブル 4（a）を用いる場合とは異なり、試射試験ではない通常の運用時（遊技ホールでの運用時等）に適した態様にするこ

10

20

30

40

50

## 【 2 6 8 2 】

なお、上述の例では、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されている状況下で特殊外部信号を常時に出力する構成としたが、特殊外部信号の出力時間が必要以上に長くなると主制御基板 1 3 1 0 の制御負荷が大きくなってしまふという別の問題もある。こうした点を鑑み、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されている状況下で特殊外部信号を常時に出力する構成ではなく、予め定められた出力開始条件の成立により必要な時期に限り特殊外部信号を出力する構成としても良い。この点について図 1 4 0 ( C ) ( D ) を用いて以下に説明する。

## 【 2 6 8 3 】

図 1 4 1 は、打ち止め準備状態および打ち止め状態の開始前に特殊外部信号の出力を開始することを示すタイムチャートである。このうち、図 1 4 1 ( A ) は、打ち止め準備状態および打ち止め状態の開始前に電源遮断され、上述の制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) における電源投入パターン 1、4 で電源投入された時のタイムチャートである。また、図 1 4 1 ( B ) は、打ち止め準備状態の開始後に電源遮断され、上述の制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) における電源投入パターン 1、4 で電源投入された時のタイムチャートである。

## 【 2 6 8 4 】

まず、図 1 4 1 ( A ) について説明する。図 1 4 1 ( A ) では、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されている状況でありながら常時に特殊外部信号を出力するものではなく、打ち止め準備状態および打ち止め状態の開始前の特定タイミング (  $t_1$  ) で特殊外部信号の出力を開始するようにしている。本例の特定タイミング (  $t_1$  ) は、上述した事前告知表示の実行条件と同じタイミングとなるように設定されている。すなわち、上述した通り、遊技進行過程での入賞に伴う出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 1 5 0 0 発」となった場合には、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り + 1 5 0 0 発」という事前告知表示を表示しているが、この事前告知表示を表示するタイミングと同じく特定値に達するまでの残り球数が「+ 1 5 0 0 発」となった場合に特殊外部信号を出力するようにしている。ここで、仮に事前告知表示を表示するタイミングで外部端子板を介して所定の外部信号を出力することも考えられるため、そうした所定の外部信号と特殊外部信号との混同を避けるため、本例では、主制御基板 1 3 1 0 から外部端子板を介さずに直接に外部に特殊外部信号を出力するようにすることが好ましい。

## 【 2 6 8 5 】

特定タイミング (  $t_1$  ) で特殊外部信号の出力が開始されると、遊技機の開発段階での試射試験等の状況下においては、特殊外部信号を受けた試験機器等の動作により、打ち止め準備状態および打ち止め状態の発生が近づいていることが把握可能になる。これにより、特殊外部信号の出力を把握した段階で電源遮断 (  $t_2$  ) し、上述の制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) における電源投入パターン 1、4 で電源投入する (  $t_3$  ) ことで、遊技状態をクリア ( 初期化 ) することなく、打ち止め準備状態および打ち止め状態の発生を回避することが可能になる。

## 【 2 6 8 6 】

また、制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) における電源投入パターン 1、4 での電源投入後 (  $t_3$  ) は、所定時間の経過で特殊外部信号の出力を終了するようにしている。本例では、電源投入時の処理における各種のクリア処理に先立って主制御基板 1 3 1 0 からの特殊外部信号の出力有無を判定するようにしているため、特殊外部信号の出力終了時期は、この判定が行われた後であればいつでもよい。ただし、制限クリアパターンテーブル 4 ( a ) における電源投入パターン 1、4 での電源投入後 (  $t_3$  ) に必要以上に長い時間、特殊外部信号の出力が継続してしまうと、打ち止め準備状態および打ち止め状態の発生を誤って判断してしまう可能性があるため、電源投入後は比較的早い段階 ( 例えば 5 秒以内 ) で特殊外部信号の出力を終了させることが望ましい。なお、特殊外部信号の出力を把握した段階で電源遮断 (  $t_2$  ) したものの、誤った電源投入パターンにより電源投入を行

10

20

30

40

50

ってしまい出玉量が維持されてしまった場合は、引き続き継続して特殊外部信号を出力するようにしておくことが好ましい。これにより、誤った電源投入後に長期に特殊外部信号が出力されることで、出玉量のクリア（初期化）が行われていないことを把握でき、再度の電源遮断の作業に誘導することが可能になる。

**【2687】**

このように、打ち止め準備状態や打ち止め状態の開始前である特定タイミング（ $t_1$ ）で特殊外部信号を出力可能に構成しておくことで、特殊外部信号の常時出力を回避でき、主制御基板1310の制御負荷の抑制を図ることが可能になる。また、打ち止め準備状態や打ち止め状態の開始が近づいたことを、事前告知表示とともに特殊外部信号を通じて早期に外部から把握でき、遊技機の開発段階での試射試験等の円滑な運用を図ることが可能になる。また、主制御基板1310が特殊外部信号を外部に出力するようにしているため、遊技機の開発段階で事前告知表示が未完成の状態であっても特定タイミングさえ設定されていれば、打ち止め準備状態や打ち止め状態の開始が近づいたことを、特殊外部信号を通じて早期に外部から把握できるため、この点でも遊技機の開発段階での試射試験等の円滑な運用を図ることが可能になる。

**【2688】**

次に、図141（B）について説明する。図141（B）では、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されている状況にて、打ち止め準備状態の開始前の特定タイミング（ $t_1$ ）で特殊外部信号の出力を開始し、打ち止め準備状態の開始後に電源遮断を行っている。

**【2689】**

具体的には、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されている状況でありながら常時に特殊外部信号を出力するものではなく、打ち止め準備状態の開始前の特定タイミング（ $t_1$ ）で特殊外部信号の出力を開始しているが、大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生した後（ $t_2$ ）にも、特殊外部信号の出力を継続するようにしている。ここで、打ち止め準備状態では、外部端子板を介して所定の外部信号を出力することも考えられるため、そうした所定の外部信号と特殊外部信号との混同を避けるため、本例では、主制御基板1310から外部端子板を介さずに直接に外部に特殊外部信号を出力するようにすることが好ましい。なお、打ち止め準備状態では、上述した通り、演出表示装置1600において、実行中の大当り遊技に関する表示（通常表示）を表示するのに加え、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」という待機表示を表示するようにしている。

**【2690】**

大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生した後（ $t_2$ ）には、大当り遊技が終了した時点で、打ち止め状態に移行するが、その打ち止め準備状態中にも特殊外部信号の出力を継続することで、遊技機の開発段階での試射試験等の状況下においては、特殊外部信号を受けた試験機器等の動作により、打ち止め状態の発生が近づいていることが把握可能になる。これにより、打ち止め準備状態中に特殊外部信号の出力を把握した段階で電源遮断（ $t_3$ ）し、上述の制限クリアパターンテーブル4（a）における電源投入パターン1、4で電源投入する（ $t_4$ ）ことで、遊技状態をクリア（初期化）することなく、打ち止め準備状態をクリアし、打ち止め状態の発生を回避することが可能になる。

**【2691】**

そして、打ち止め準備状態中に特殊外部信号の出力を把握した段階で電源遮断（ $t_3$ ）し、上述の制限クリアパターンテーブル4（a）における電源投入パターン1、4で電源投入（ $t_4$ ）したときには、打ち止め準備状態をクリアした際に、電源遮断前に実行中であった大当り遊技をクリアすることがなく、電源投入時の処理における各種のクリア処理の後に、電源遮断前に実行中であった大当り遊技を再開するようにしている。これにより、遊技機の開発段階での試射試験等の状況下で大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態が発生した場合であっても、打ち止め準備状態のみのクリアを可能にする

10

20

30

40

50

ことで、試射試験の継続的実施が阻害されることがない。

【2692】

また、制限クリアパターンテーブル4(a)における電源投入パターン1、4での電源投入後(t4)は、上述と同じく、所定時間の経過で特殊外部信号の出力を終了するようにしているが、電源投入時の処理における各種のクリア処理に先立って主制御基板1310からの特殊外部信号の出力有無を判定するようにしているため、特殊外部信号の出力終了時期は、この判定が行われた後であればいつでもよい。

【2693】

このように、打ち止め準備状態の開始前だけでなく、打ち止め準備状態の開始後にも特殊外部信号の出力を継続するように構成しておくことで、打ち止め状態の開始が近づいたことを、待機表示とともに特殊外部信号を通じて早期に外部から把握でき、遊技機の開発段階での試射試験等の円滑な運用を図ることが可能になる。

10

【2694】

なお、特定タイミング(t1)は、上述した事前告知表示の実行条件と同じタイミングでなくてもよく、打ち止め準備状態や打ち止め状態が開始されるよりも前であれば、事前告知表示の実行条件よりも前のタイミングであってもよいし、事前告知表示の実行条件よりも後のタイミングであってもよい。

【2695】

また、上述の図141(A)、(B)のような態様に限らず、例えば、空きの試験用回路に試験用電子部品が実装されているか否かを問わず、主制御基板1310に実装される出力開始スイッチのON操作/OFF操作に伴い、特殊外部信号の出力/非出力を切り替えられるようにしてもよい。具体的に、打ち止め準備状態中に出力開始スイッチをON操作したときには、特定の出力要件を満たし、特殊外部信号を出力するが、打ち止め準備状態中でない状態で出力開始スイッチをON操作したときには、打ち止め準備状態の開始前の特定タイミング(t1)が到来した後であれば、特定の出力要件を満たし、特殊外部信号を出力することとなる。このような場合にも、特殊外部信号の常時出力を回避でき、主制御基板1310の制御負荷の抑制を図ることが可能になる。

20

【2696】

(出玉量の減算調整について)

詳しくは上記したが、大当たり遊技(当り遊技)中に当り出玉量が特定値に達したときには、打ち止め準備状態に移行し、大当たり遊技が終了するまでの間、打ち止め状態にせず、大当たり遊技が終了することで、打ち止め状態に移行するように構成している。例えば、大当たり遊技における途中のラウンドで出玉量が特定値に達したときには、直ぐには打ち止め状態にせず打ち止め準備状態に移行し、大当たり遊技における最後のラウンドが終了することで、打ち止め状態に移行している。つまり、大当たり遊技中に当り出玉量が特定値に達したときには、特定値を超えて出玉を獲得することが可能になっている。

30

【2697】

ところで、「大当たりと判定される複数の保留が記憶されていて、そのうちの先の保留消化に伴う大当たり遊技終了後に後の保留消化に伴う大当たり遊技の実行も確定している(期待度の高い表示態様の保留表示が複数個表示されることにより複数回の大当たりの発生が遊技者に認識可能になっている)」という状況や、「大当たりが確変大当たりとなることで大当たり遊技の終了後に高確率状態(連荘モード等)に移行することが確定している」という状況や、「大当たり遊技中に第一V入賞口2007や第二V入賞口2008に遊技球が入球して大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行することが確定している」という状況等の場合には、大当たり遊技の実行中であっても、次回の大当たりを獲得しうることが確定している。しかしながら、大当たり遊技中に次回の大当たりが確定しているにもかかわらず、大当たり遊技中に当り出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している場合には、大当たり遊技が終了した時点で、打ち止め状態に移行して遊技を行うことができないため、次回の大当たりに関する利益を獲得することができず、遊技者の不満が大きいものとなっていた。本例では、大当たり遊技中に当り出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している場合において、

40

50

ホール管理者が特定の操作を行ったときには、出玉量（打ち止め用カウンタの値）を減算調整し、出玉量が特定値に達する前の状態（通常状態）に戻すことで打ち止め準備状態を解消し、大当り遊技の終了後に次回の大当りを獲得しうるようにした構成について、以下に説明する。

**【2698】**

まず、パチンコ機1の裏面側には、出玉量（打ち止め用カウンタの値）を減算調整するための出玉量減算スイッチが設けられている。この出玉量減算スイッチは、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON状態とOFF状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入してON状態とOFF状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板1310に設けられている。そして、出玉量減算スイッチを操作したとき（例えば、3秒以上ON状態にしてからOFF状態に切り替える操作等）には、その操作信号が主制御基板1310に入力され、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算することを可能にしている。つまり、打ち止め用カウンタがもっとも多くなった時点での値に対して所定の出玉量（例えば、1500発）の分を減算することを可能にしている。

10

**【2699】**

本例では、大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している場合において、その打ち止め準備状態中には、出玉量減算スイッチの操作を有効とし、ホール管理者が出玉量減算スイッチを操作すると、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算し、出玉量が特定値を下回るようにしている。このとき、打ち止め準備状態への移行時にオンとされていた打ち止めフラグをオフとし、打ち止め準備状態を解消して通常状態に戻すようにしている。例えば、「特定値」として100000が設定され、大当り遊技中に出玉量が特定値（100000発）に達したときには、打ち止め準備状態に移行するが、ホール管理者が出玉量減算スイッチを操作すると、所定の出玉量として1500発を減算することで出玉量が98500発となり、特定値（100000発）を下回るようになっている。ここで、特定値を下回るように出玉量を減算したときに、打ち止め準備状態は解消しつつも、実行中の大当り遊技や次回の大当りを獲得するための情報は解消されないようにされている。また、特定値を下回るように出玉量を減算した後は、その減算した出玉量を起点として、出玉量のカウンタを再開するようにしている。

20

30

**【2700】**

このように、大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している場合であっても、ホール管理者が出玉量減算スイッチを操作することで、打ち止め準備状態を解消し、再び出玉量が特定値に達しない限りは、大当り遊技の終了後にも、遊技を継続することが可能になっている。これにより、上述したような大当り遊技中に次回の大当りが確定している場合であっても、大当り遊技の終了後に遊技を継続することができるため、次回の大当りに関する利益を獲得することができ、遊技者の不満を解消することができる。なお、大当り遊技の終了後に遊技が継続されているが、例えば、次回の大当り遊技中に再び出玉量が特定値に達したときには、打ち止め準備状態に移行するし、大当り遊技中でない状態で再び出玉量が特定値に達したときには、打ち止め状態に移行するものとなっている。

40

**【2701】**

一方、打ち止め準備状態中でない状態では、出玉量減算スイッチの操作を無効とし、ホール管理者が出玉量減算スイッチを操作したとしても、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算することがない。このため、打ち止め状態中に減算スイッチを操作したとしても、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算することがなく、出玉量が特定値を下回ることがない。つまり、通常状態に戻さず、打ち止め状態を維持することから、遊技を再開することができない。このような場合には、打ち止め状態中に電源を遮断し、電源の再投入時において、出玉量をクリアするとともに、打ち止め状態をクリアする必要がある。

50

## 【 2 7 0 2 】

なお、打ち止め準備状態中に出玉量減算スイッチを操作したときには、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算しているが、減算される出玉量については、1回分の大当り遊技で獲得しうる出玉量相当としている。本例では、1回の大当り遊技で獲得しうる出玉量が1500発程度とされており、出玉量減算スイッチを操作したときに減算される出玉量が1500発に設定されている。これにより、大当り遊技中に打玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行している場合において、打ち止め準備状態中に打玉量減算スイッチを操作すると、打ち止め準備状態を解消し、その大当り遊技中には、再び出玉量が特定値に達することがなく、打ち止め準備状態に移行しないものとなっている。つまり、上述したような大当り遊技中に次回の大当りが確定している場合であっても、大当り遊技の終了後に遊技を継続することができ、次回の大当りに関する利益を獲得することができる。また、出玉量減算スイッチを操作したときに減算される出玉量が1回分の大当り遊技で獲得しうる出玉量相当であることから、次回の大当り遊技では、再び出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行する可能性が高く、その次回の大当り遊技が終了する時点で、打ち止め状態に移行し、遊技を終了させることができる。

10

## 【 2 7 0 3 】

また、大当り遊技中に打玉量が特定値に達したときには、打ち止め準備状態に移行するが、打ち止め準備状態に移行した後は、大当り遊技中における出玉量（打ち止め用カウンタの値）をカウントしないように構成している。つまり、出玉量については、特定値を超えてカウントしないように構成している。このため、打ち止め準備状態中に打玉量減算スイッチを操作したときには、現在の出玉量である特定値に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算し、出玉量が特定値を下回るようにしている。ただし、出玉量については、打ち止め準備状態に移行した後も、大当り遊技中における出玉量（打ち止め用カウンタの値）をカウントするように構成してもよい。つまり、出玉量については、特定値を超えてカウントするように構成してもよい。このような構成では、打ち止め準備状態中に打玉量減算スイッチを操作したときには、特定値を超えている現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算し、出玉量が特定値を下回るようにしている。

20

## 【 2 7 0 4 】

また、打ち止め準備状態中に打玉量減算スイッチを操作したときには、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算しているが、別例として、打ち止め準備状態中に電源を遮断した後、電源の再投入時に打玉量減算スイッチを操作したときには、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算するように構成してもよい。このような構成では、電源の再投入時において、打ち止め準備状態が維持されている場合であっても、電源の再投入時に打玉量減算スイッチを操作することで、現在の出玉量に対して所定の出玉量（例えば、1500発）を減算し、出玉量が特定値を下回るようにしている。つまり、電源の再投入時に打玉量減算スイッチを操作したときには、打ち止め準備状態が解消されている状態で、電源遮断時に実行中であった大当り遊技を再開することができる。このように、出玉量減算スイッチの操作を有効とするためには、電源のオンオフを必要とすることで、打ち止め準備状態の解消については、ホール管理者が厳格に管理することができる。

30

40

## 【 2 7 0 5 】

また、打ち止め準備状態中に打玉量減算スイッチを操作して次回の大当り遊技の獲得が可能になり、その次回の大当り遊技が実行された場合に、再び同様の遊技状況（その次の大当り遊技の獲得が確定しているにもかかわらず大当り遊技中に打玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行してしまう状況）が発生することも考えられる。このような場合も考慮し、打ち止め準備状態中における出玉量減算スイッチの操作受付回数（減算回数）は制限しないようにして、打ち止め準備状態毎に操作受付可能にしておくことが好ましい。これにより、出玉量減算スイッチの操作後に同様の遊技状況が発生したとしても遊技者に不満を与えないように適格にホール管理者が管理することができる。ただし、一の打ち

50

止め準備状態中に出玉量減算スイッチの操作を複数回受け付けて必要以上に出玉量の減算が行われてしまうことを防ぐため、一の打ち止め準備状態中に対して出玉量減算スイッチの操作受付回数（減算回数）は1回のみを制限することが望ましい。

**【2706】**

また、打ち止め準備状態中に出玉量減算スイッチを操作する際にはホール管理者による作業が必要になるため、一旦遊技者による遊技を止めることとなるが、その作業間にも大当り遊技は進行してしまうことから作業間に出玉獲得ができずに遊技者に損害を与えてしまう虞がある。これを回避するため、例えば、打ち止め準備状態中に出玉量減算スイッチを操作する際に、大当り遊技を含めた遊技の進行を停止する制御を行うようにしてもよい。例えば、出玉量減算スイッチに対して3秒以上ON状態にしてからOFF状態に切り替える操作が行われることで出玉量の減算が行われるのであれば、少なくとも出玉量減算スイッチをON状態にしている間は、大当り遊技を含めた遊技の進行を停止することが例示できる。また、大当り遊技の解除ではないことを遊技者に認識させ得るために、出玉量減算スイッチをON状態にしている間は、大当り遊技を含めた遊技の進行を一時的に停止していることに対応する固有の報知を行うようにして、外部にも認識させるようにしておくことが好ましい。

10

**【2707】**

なお、打ち止め準備状態中に出玉量減算スイッチを操作して減算されることとなる出玉量は、上述した「1回分の大当り遊技で獲得しうる出玉量相当」に限らず、遊技スペック等に応じて適宜設定してもよい。例えば、1回の大当り遊技後（例えば出玉量が500発）に4回の大当り遊技の実行が確約されるような遊技性（例えば5回セットの大当り遊技等）の場合には、1回の出玉量減算スイッチの操作により、次回1回分の大当り遊技で獲得しうる出玉量（500発）を超える値（例えば、4回分の大当り遊技で獲得しうる出玉量相当である「2000発」）を減算するようにしても良い。これにより、遊技者の不満を解消することができる。

20

**【2708】**

（打ち止め状態のクリア後における打ち止め類似状態への移行について）

詳しくは上記したが、制限クリアパターンテーブル4では、電源投入時に電源投入パターン1～4のいずれが選択されている場合であっても、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」をクリア（初期化）している。また、制限クリアパターンテーブル4では、電源投入時において、電源投入パターン2、3のように電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）した場合のみ、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）している。一方、電源投入時において、電源投入パターン1、4のように電源遮断時の遊技状態を維持した場合には、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持している。つまり、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、電源遮断後の再投入時において、維持するか又はクリアするかを選択することが可能になっている。例えば、既に打ち止め状態が発生している場合において、遊技の制限を解除したいときには、電源遮断後、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアするように電源投入時操作を行えばよく、遊技の制限を維持したいときには、電源遮断後、「打ち止め状態中の遊技の制限」を維持するように電源投入時操作を行えばよいこととなる。

30

40

**【2709】**

しかしながら、既に打ち止め状態が発生していることに気付かずに、電源遮断後、ホール管理者が誤って「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアするように電源投入時操作を行ってしまうと、打ち止め状態については継続したいにもかかわらず、打ち止め状態が解消されて遊技の再開が可能になってしまう可能性があった。本例では、既に打ち止め状態が発生している場合において、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアするように電源投入時操作を行ったときには、その時点で打ち止め状態をクリアするものの、直ぐには通常状態に戻さず、打ち止め状態と同様に遊技を制限する打ち止め類似状態に移行するようにし、ホール管理者が特定の操作を行うまでの間、打ち止め類似状態を継続するようにした構成について、以下に説明する。

50

## 【 2 7 1 0 】

まず、パチンコ機 1 の裏面側には、打ち止め類似状態を終了するための打ち止め類似状態終了スイッチが設けられている。この打ち止め類似状態終了スイッチは、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態とOFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入してON 状態とOFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として主制御基板 1 3 1 0 に設けられている。そして、打ち止め類似状態中に打ち止め類似状態終了スイッチを操作したときには、その操作信号が主制御基板 1 3 1 0 に入力され、打ち止め類似状態では遊技を制限しているものの、打ち止め類似状態を解消して通常状態に戻し、遊技の再開を可能にしている。なお、打ち止め類似状態中には、打ち止め類似状態終了スイッチの操作を有効としているが、打ち止め状態中には、打ち止め類似状態終了スイッチの操作を無効とし、打ち止め状態中に打ち止め類似状態終了スイッチを操作したとしても、打ち止め状態を解消することがない。また、打ち止め類似状態終了スイッチについては、上述した出玉量減算スイッチと兼用するようにしてもよい。

10

## 【 2 7 1 1 】

図 1 4 2 は、電源投入時に打ち止め状態をクリアした後に打ち止め類似状態が発生する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

## 【 2 7 1 2 】

まず、タイミング t 1 の時点で、入賞口への入球に基づく賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると判断するが、主制御基板 1 3 1 0 がその入賞口への入球を検出したときには、打ち止めフラグをON とし、「遊技停止」と「発射停止」の両方を行う制限パターン 3 が適用された「打ち止め状態」に移行している。打ち止め状態の挙動については、前述したとおりである。

20

## 【 2 7 1 3 】

具体的には、打ち止め状態では、遊技球の発射が不能とされ、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能になっている。つまり、打ち止め状態では、特別図柄の変動表示や大当り遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

## 【 2 7 1 4 】

次に、打ち止め状態に移行した後、タイミング t 2 の時点で、電源を遮断し、その後のタイミング t 3 の時点で、電源を再投入している。本例では、電源の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにし、電源投入パターンとしては、出玉量および打ち止め状態をクリアすることとなる電源投入パターン 2、3 が選択されている。このため、電源の再投入時には、電源遮断時の遊技状態をクリア（初期化）しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」についても、クリア（初期化）している。

30

## 【 2 7 1 5 】

本例では、電源の再投入時において、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）しているが、直ぐには通常状態に戻さず、打ち止め状態と同様に遊技を制限する打ち止め類似状態に移行している。このような打ち止め類似状態では、打ち止め状態と同じく、遊技球の発射が不能とされ、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能になっている。つまり、打ち止め類似状態では、特別図柄の変動表示や大当り遊技を実行することがなく、仮に始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。このように、既に打ち止め状態が発生していることに気付かずに、電源遮断後、ホール管理者が誤って「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリアするように電源投入時操作を行ったとしても、打ち止め類似状態に移行し、ホール管理者が打ち止め類似状態終了スイッチを操作するまでの間、打ち止め状態と同様に遊技を制限することで、遊技の再開については、ホール管理者が厳格に管理することができる。

40

## 【 2 7 1 6 】

打ち止め類似状態では、外部に報知する態様として、打ち止め状態とは異なる態様で報

50



知している。具体的には、打ち止め類似状態において、例えば、演出表示装置 1600、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、打ち止め類似状態終了スイッチを操作するまでの間、一時的に遊技を制限している旨を通知している。このように、打ち止め類似状態では、打ち止め状態とは異なる態様で報知することで、打ち止め状態中であるのか、打ち止め状態中に電源を遮断した後であるのか、を確実に認識することができる。なお、電源の再投入時には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）していることから、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨についても通知している。

#### 【2717】

10

なお、打ち止め類似状態の挙動については、外部に報知する態様を除いて、打ち止め状態の挙動と略同じである。具体的には、打ち止め類似状態において、可動体については、動作することがない動作不能状態にしている。また、打ち止め類似状態において、外部端子板からは、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、打ち止め類似状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、打ち止め類似状態に移行している旨を把握することができる。

#### 【2718】

また、打ち止め類似状態では、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベースモニタに表示されているベース値に反映しないようにしている。

20

#### 【2719】

また、打ち止め類似状態では、入賞口への入球を検出したとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。ただし、打ち止め類似状態では、入賞口への入球を検出しないように構成してもよく、そもそも入賞口への入球を検出しない場合にも同じく、入賞口への入球があったとしても、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数に加算することもない。また、打ち止め類似状態では、計数ボタンスイッチ 180 の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能な期間としている。

30

#### 【2720】

また、打ち止め類似状態では、磁気や振動などの異常を検出したか否かの異常判定を行っていない。つまり、打ち止め類似状態では、異常を検出したとしても、異常判定を行っていないことから、異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行していない。このように、打ち止め類似状態では、異常報知よりも優先して、打ち止め類似状態に関する報知を実行することで、遊技者やホール管理者に対して、打ち止め類似状態に移行した旨を確実に認識させることができる。ただし、打ち止め類似状態では、磁気や振動などの異常を検出しないように構成してもよく、そもそも異常を検出しない場合にも同じく、異常が発生したとしても、その異常が発生したことを外部に伝える異常報知を実行することがない。

40

#### 【2721】

次に、打ち止め類似状態に移行した後、タイミング t4 の時点で、打ち止め類似状態終了スイッチを操作している。本例では、打ち止め類似状態中に打ち止め類似状態終了スイッチを操作したときに、打ち止め類似状態を解消して通常状態に戻し、打ち止め類似状態における遊技の制限を解除している。通常状態の挙動については、前述したとおりである。

#### 【2722】

具体的には、通常状態では、遊技球の発射が可能とされ、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、通常状態では、打ち止め類似状態や打ち止め状態とは異なり、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を

50

開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。

【 2723 】

なお、電源の再投入時には、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」及び「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）していることから、出玉量および打ち止め状態をクリアした旨を通知しているが、そのような通知については、打ち止め類似状態中に打ち止め類似状態終了スイッチを操作し、通常状態に戻した時点で実行するようにしてもよい。これにより、電源の再投入時において、出玉量および打ち止め状態をクリアしているものの、打ち止め類似状態に移行し、打ち止め状態と同様に遊技を制限していることに対し、違和感が生じることを防止することができる。

10

【 2724 】

（事前告知表示や進行不能表示の視認性について）

上記した各例では、遊技の進行過程で演出表示装置1600の最上位レイヤにて事前告知表示のメッセージを特定の表示領域に表示するようにしており、他の演出画像により事前告知表示の視認性が阻害されないものとしているが、演出面に関する遊技者による調整操作を反映させる調整画像（例えば音量や光量に対応する画像、その他の調整に関する画像等）を表示する所定領域が特定の表示領域と前後方向で重なる位置に設けられる場合には、少なくとも事前告知表示が表示されている間、調整画像の視認性が事前告知表示により阻害されてしまい、遊技興趣を低下させてしまう虞がある。このような場合に、特定の表示領域における事前告知表示を視認できないように非表示にしておくことを一例として

20

【 2725 】

図143は、待機状態中に事前告知表示や進行不能表示が表示されている場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

【 2726 】

まず、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量が所定値（例えば、5000発）に達した後は、事前告知表示を表示しているが、その事前告知表示については、出玉量が特定値に達するまでの間、特別図柄の変動表示中だけでなく、待機状態である特別図柄の非変動表示中にも継続して表示している。また、詳しくは上記したが、演出表示装置1600では、事前告知表示として、「遊技制限まで残り+〇〇発」というメッセージを特定の表示領域に表示するようにしている。この特定の表示領域は、演出表示装置1600における表示領域の一部に設定され、出玉量が特定値に近づいた場合の表示に用いられる表示領域であり、ホール管理者が見落とさないように如何なる遊技状態においても不変とされる固定領域とされている。

30

【 2727 】

また、事前告知表示や進行不能表示については、演出表示装置1600の上位レイヤにて表示している。ここで、本例の演出表示装置1600では、少なくとも上位レイヤ、中位レイヤ、下位レイヤを含む複数のレイヤを重ねて表示することが可能であり、「上位レイヤ>中位レイヤ>下位レイヤ」という関係のなかで上位のレイヤの表示物であるほど前面側に表示されるようにして、優先して視認しうるようになっている。これにより、上位レイヤに表示される事前告知表示や進行不能表示の視認性は、中位レイヤおよび下位レイヤに表示される表示物により阻害されることがない。

40

【 2728 】

また、特別図柄の非変動表示中には、特別図柄が確定停止してから所定時間（例えば30秒）が経過するまでの間、待機表示1（待機演出1）として、装飾図柄の停止図柄を表示しているが、その装飾図柄の停止図柄については、演出表示装置1600の下位レイヤにて表示している。なお、装飾図柄については、特別図柄の変動表示中であるか特別図柄の非変動中であるかにかかわらず、演出表示装置1600の下位レイヤにて表示している

50

。また、待機表示 1 のうち装飾図柄の停止図柄が表示されている所定領域については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域に対し、特定の表示領域外とし、特定の表示領域と前後方向で一切重ならない位置に設けられている。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても装飾図柄の停止図柄の視認性を確保でき、特別図柄の非変動表示中である旨を把握することができる。なお、待機表示 1 のうち装飾図柄の停止図柄が表示されている所定領域については、一部が特定の表示領域と前後方向で重なる位置に設けられてもよく、例えば、装飾図柄の停止図柄については、その装飾図柄の停止図柄が確認できる程度に事前告知表示からずらして表示するようにしてもよい。

#### 【 2 7 2 9 】

また、特別図柄の非変動表示中には、特別図柄の変動表示中と同じく、設定調節ボタン 204 の操作により音量や光量の調整を可能にし、音量や光量の調整中には、その調整中の音量や光量に対応する調整画像を表示している。なお、調整画像については、設定調節ボタン 204 の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間（例えば 3 秒）の経過後に消去されるようになっている。ここでは、特別図柄の非変動表示中のタイミング t 1 で、設定調節ボタン 204 の操作があった場合には、調整画像を表示しているが、その調整画像については、演出表示装置 1600 の中位レイヤにて表示している。また、調整画像が表示されている所定領域については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域に対し、特定の表示領域外とし、特定の表示領域と前後方向で一切重ならない位置に設けられている。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても調整画像の視認性を確保でき、遊技興趣が低下してしまうことを回避することができる。なお、調整画像が表示されている所定領域については、一部が特定の表示領域と前後方向で重なる位置に設けられてもよく、例えば、調整画像がレベルゲージ方式であればレベルゲージの変化が把握できる程度に重ならないように表示し、調整画像が数値方式であればいずれの数値であるのかが把握できる程度に重ならないように表示するなど、少なくとも遊技者による調整操作の結果が確認できる程度に事前告知表示からずらして表示するようにしてもよい。

#### 【 2 7 3 0 】

また、事前告知表示や進行不能表示は、周辺制御基板 1510 が行う画像変換処理（モザイク処理、グレースケール処理、拡大・縮小処理等）の対象外になっている。つまり、事前告知表示や進行不能表示以外の演出画像については、周辺制御基板 1510 が行う画像変換処理の対象であり、演出の進行に伴い、演出画像の態様が変化することを許容しているが、事前告知表示や進行不能表示については、周辺制御基板 1510 が行う画像変換処理の対象外であり、演出が進行したとしても、演出画像の態様が変化することを許容していない。これにより、事前告知表示や進行不能表示が表示されている間には、その事前告知表示や進行不能表示に対する視認性が変化することがなく、出玉量等に関する情報を見落としてしまうことを回避することができる。

#### 【 2 7 3 1 】

次いで、特別図柄の変動表示の終了後であるタイミング t 3 で、特別図柄が確定停止してから所定時間（例えば 30 秒）が経過したときには、デモンストレーション画像（例えば演出説明や宣伝用の画像等）を表示するデモンストレーション期間を開始している。このデモンストレーション期間については、特別図柄の変動表示を開始すると、終了するものとしている。また、デモンストレーション期間に移行した後にも、事前告知表示を継続して表示している。これにより、新規の遊技者が遊技開始前に出玉量等に関する情報を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

#### 【 2 7 3 2 】

また、デモンストレーション期間中には、待機表示 2（待機演出 2）として、以下の内容のデモンストレーション画像を表示している。具体的には、まず、演出表示装置 1600 を用いてパチンコ機 1 の演出説明、宣伝用の画像の表示（ムービー）を実行するようにし、その終了段階では、パチンコ機 1 の機種タイトルのロゴ表示を実行している。そして、機種タイトルのロゴ表示の終了後には、演出表示装置 1600 において、パチンコ機 1 を製造したメーカーのロゴ表示を実行するようにし、その後、過度に遊技にのめり込むこ

とを防止するための「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージ（例えば「パチンコは適度に楽しむものです。のめり込みに注意しましょう」の文字表示）の表示を実行している。このような注意喚起メッセージを表示することで、その後の遊技において、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。

#### 【2733】

本例では、上記の待機表示2については、演出表示装置1600の下位レイヤにて表示している。そして、例えば、注意喚起メッセージが表示されている所定領域については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域に対し、特定の表示領域外とし、特定の表示領域と前後方向で一切重ならない位置に設けられている。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても注意喚起メッセージの視認性を確保でき、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを確実に防止することができる。なお、注意喚起メッセージが表示されている所定領域については、その所定領域の一部が特定の表示領域と前後方向で重なる位置に設けられてもよく、例えば、注意喚起メッセージについては、所定領域と特定の表示領域とが重なっていたとしても、その注意喚起メッセージの内容が確認できる程度に事前告知表示から上下方向あるいは左右方向にずらして表示するようにしてもよい。また、例えば、注意喚起メッセージが表示されている所定領域については、後述の調整画像が表示されることとなる表示領域外としてもよい。これにより、調整画像が表示されている場合であっても注意喚起メッセージの視認性を確保でき、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを確実に防止することができる。

#### 【2734】

また、別例として、上記の待機表示2については、演出表示装置1600の上位レイヤに表示するようにしてもよい。この場合、注意喚起メッセージが表示される所定領域と、事前告知表示が表示される特定の表示領域とが同一のレイヤに表示されることとなるが、所定領域と特定の表示領域とが一切重ならないように上下方向あるいは左右方向にずらして設けておくことが望ましい。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても注意喚起メッセージの視認性を確保でき、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを確実に防止することができる。なお、注意喚起メッセージが表示される所定領域の一部が特定の表示領域と重なるように設けられてもよく、例えば、注意喚起メッセージについては、所定領域と特定の表示領域と重なっていたとしても、その注意喚起メッセージの内容が確認できる程度に事前告知表示から上下方向あるいは左右方向にずらして表示するようにしてもよい。

#### 【2735】

また、デモンストレーション期間中のタイミングt4で、設定調節ボタン204の操作があった場合には、調整画像を表示しているが、その調整画像については、上述したとおり、演出表示装置1600の中位レイヤにて表示している。また、調整画像が表示されている所定領域については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域に対し、特定の表示領域外とし、特定の表示領域と前後方向で一切重ならない位置に設けられている。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても調整画像の視認性を確保でき、遊技興趣が低下してしまうことを回避することができる。なお、デモンストレーション期間中に設定調節ボタン204の操作があった場合には、待機状態を継続しつつ、そのデモンストレーション期間を終了するようにしてもよいが、デモンストレーション期間の終了後の待機状態でも、事前告知表示については継続して表示することとなる。

#### 【2736】

また、デモンストレーション期間中には、遊技盤5に設けられた可動体を初期位置から出現位置に移動し、演出表示装置1600の画面の前方に出現するようにしてもよいが、演出表示装置1600の画面の前方に可動体が出現したとしても、事前告知表示が表示されている特定の表示領域の前方には位置しないことが好ましい。これにより、デモンストレーション期間中に可動体が動作する場合であっても事前告知表示の視認性を確保することができる。

#### 【2737】

50

次いで、タイミング t 6 の時点で、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、待機状態を終了して、遊技の進行を不能とする打ち止め状態に移行する。上述した通り、各入賞口への入賞により生ずる賞球に基づく演算で出玉量が特定値に達すると、打ち止め状態になって遊技が制限されるが、本例では、こうした遊技の制限を、特別図柄の変動表示中や当り遊技中に限らず、待機状態中であっても制御するようにしている。これにより、例えば、待機状態にて発射された遊技球が一般入賞口 2 0 0 1 等に入賞し、該入賞により出玉量が特定値に達した場合、遊技が進行していない状態でありながらも遊技の制限を実行し、待機状態から打ち止め状態に直に移行させて、特別図柄の変動表示中や当り遊技中に打ち止め状態とされることを事前に回避することが可能になる。

**【 2 7 3 8 】**

10

待機状態から打ち止め状態に直に移行した場合、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像として、進行不能表示を表示している。進行不能表示としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限〇〇〇発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。また、進行不能表示については、上述の通り、演出表示装置 1 6 0 0 の上位レイヤにて表示している。これにより、進行不能表示の視認性が阻害されることがなく、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができる。

**【 2 7 3 9 】**

また、本例の進行不能表示については、演出表示装置 1 6 0 0 の上位レイヤにて、不透明の暗転表示（例えば黒色の背景画像）からなる画面上にメッセージを表示するようにしている。この暗転表示は、演出表示装置 1 6 0 0 の略全面で行われる。これにより、上位レイヤよりも下位のレイヤに表示される画面については、上位レイヤにおける暗転表示により視認不能となっている。具体的には、タイミング t 6 の時点で、打ち止め状態に移行した後も、演出表示装置 1 6 0 0 の下位レイヤにて待機表示 2 としてのデモンストレーション画像を継続して表示しているが、演出表示装置 1 6 0 0 の上位レイヤにて演出表示装置 1 6 0 0 の略全面を用いて進行不能表示が表示されていることで、デモンストレーション画像については視認不能となっている。これにより、打ち止め状態に移行した後は、進行不能表示の表示中にデモンストレーション期間であることを遊技者が認識することがなく、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を確実に把握することができる。なお、打ち止め状態に移行した後は、特別図柄を変動表示していない待機状態が所定期間（例えば 3 0 秒）経過したか否かにかかわらず、そもそも演出表示装置 1 6 0 0 の下位レイヤにてデモンストレーション画像を継続して表示しないように強制終了させてもよい。

20

30

**【 2 7 4 0 】**

また、進行不能表示の表示中のタイミング t 7 で、設定調節ボタン 2 0 4 の操作があった場合には、設定調節ボタン 2 0 4 の操作自体は受付可能であり、演出表示装置 1 6 0 0 の中位レイヤにて調整画像を表示しているが、演出表示装置 1 6 0 0 の上位レイヤにて演出表示装置 1 6 0 0 の略全面を用いて進行不能表示が表示されていることで、調整画像については視認不能となっている。なお、進行不能表示の表示中には、調整画像を表示しないだけで、設定調節ボタン 2 0 4 の操作により内部的に音量や光量の調整操作を受付可能にしている。ただし、進行不能表示の表示中には、音声や発光に関連する制御として打ち止め状態に基づく制御が優先して実行され、設定調節ボタン 2 0 4 の操作を受けた音量や光量の調整が反映されないようになっている。なお、別例として、進行不能表示の表示中に設定調節ボタン 2 0 4 の操作を受けた音量や光量の調整が反映されるようにしてもよく、例えば、後述する報知態様に関与する音量や光量を除いては、音量や光量の調整が反映されるようにしてもよい。

40

**【 2 7 4 1 】**

また、本例では、タイミング t 6 の時点で、打ち止め状態に移行した後も、演出表示装置 1 6 0 0 の下位レイヤにて待機表示 2 としてのデモンストレーション画像を継続して

50

表示しているが、進行不能表示の表示中に設定調節ボタン204の操作があった場合に、下位レイヤにて継続しているデモンストレーション画像を終了させるようにしてもよい。これにより、周辺制御基板1510の制御負荷を軽減できる。なお、下位レイヤにて継続しているデモンストレーション画像を終了させる条件としては、設定調節ボタン204の操作に限らず、第一演出ボタン251や第二演出ボタン252の操作やハンドル160の操作であってもよい。また、進行不能表示の表示中に設定調節ボタン204、第一演出ボタン251や第二演出ボタン252の操作やハンドル160の操作が行われた場合（下位レイヤにて継続しているデモンストレーション画像を終了させる条件である所定の操作が行われた場合）には、それに応じて専用の音声や発光、表示等の報知を何ら行わないようにすることが望ましい。すなわち、各操作に応じた専用の音声や発光、表示等の報知を行うようにすると、遊技者が「遊技を行うことができるのか」と誤解してしまう虞があるが、この点で各操作に応じた専用の音声や発光、表示等の報知を一切行わないようにしておくことで、そうした誤解を招く恐れを防ぐことができる。なお、遊技機の種別が前述した所謂、封入式遊技機、管理遊技機の場合には、設定調節ボタン204、第一演出ボタン251や第二演出ボタン252の操作やハンドル160の操作に応じた専用の音声や発光、表示等の報知は行わないものの、計数ボタンスイッチ180の操作に限っては、正常な遊技終了に関する案内を明確にする点からも、その操作に応じた専用の音声や発光、表示等の報知を実行するようにしてもよい。

10

#### 【2742】

次に、打ち止め状態の実行中における発光や音声に関する報知態様について、図143を用いて説明する。本例では、打ち止め状態へ移行したとき、演出表示装置1600だけでなく、演出表示装置1600以外の報知部材も用いて、打ち止め状態に移行した旨を外部に積極的に知らせるように強調態様で報知しているが、打ち止め状態を解消しない限り、その強調態様で報知し続けると、周囲の遊技者に対して遊技の妨げとなる虞がある。ここでは、こうした懸念を解消するために、打ち止め状態の実行中における発光や音声に関する報知を特異な態様で変化させるように制御する構成について、以下に説明する。

20

#### 【2743】

まず、タイミングt6の時点で、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、遊技の進行を不能とする打ち止め状態に移行し、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像として、演出表示装置1600の略全面を用いて進行不能表示を表示している。このとき、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、進行不能時の動作を実行するのに伴い、報知態様Aとして、予め定められた特定の光量（例えば最大光量）と予め定められた特定の音量（例えば最大音量）とからなる強調態様での報知を、設定調節ボタン204の操作による設定状況に拘らず強制的に実行している。より具体的には、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、白色単色発光で、LEDが点滅や点灯を特定の光量（例えば最大光量）で行うようにし、スピーカからは、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を特定の音量（例えば最大音量）で出力している。これにより、ホール管理者に向けて、打ち止め状態に移行した旨を明確に知らせることができる。なお、打ち止め状態に関連する強調態様での報知は、異常等の他のエラー時に行われる報知の態様とは異なる態様としておくことが好ましい。

30

40

#### 【2744】

そして、報知態様Aとしての強調態様での報知を開始した後、所定期間（例えば、15秒）が経過したタイミングt8の時点で、演出表示装置1600については、演出表示装置1600の略全面を用いて進行不能表示を維持するものの、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、報知態様Bとして、光量や音量を抑制した抑制態様での報知に移行している。具体的には、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）について

50

は、LEDが白色単色発光を継続しつつも、特定の光量（例えば最大光量）での点滅や点灯を行わないようにし（特定の光量よりも小さい光量で点滅や点灯を行うようにし）、さらに、スピーカからは、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声自体を出力しないようにして、何らの音も聞こえない無音状態（非可聴状態）にしている。これにより、打ち止め状態中であっても、強調態様での報知を終了し、周囲の遊技者に対して遊技の妨げとなることを防止することができる。また、打ち止め状態となって遊技されなくなった遊技機が過剰に電力を消費してしまうことも回避できる。

【2745】

なお、抑制態様については、強調態様よりも光量や音量を抑制したものであればよく、例えば、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、強調態様とは発光色のパターンを変更して複数色発光でLEDが点滅や点灯を行うようにしたり、スピーカからは、特定の音量よりも小さい音量で、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声や所定のBGMを出力するようにしてもよい。このようにしておくことで、打ち止め状態となって遊技されなくなった遊技機であっても、装飾効果を保つことができ、遊技ホール全体の活気づけの役割を担わせることができる。なお、打ち止め状態となって遊技されなくなった遊技機での装飾効果は不要であり、一層の省エネ効果を求めるのであれば、抑制態様については、光量や音量を完全に抑制してもよく、例えば、演出表示装置1600については、演出表示装置1600の略全面を用いて進行不能表示を維持するものの、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については消灯状態にし、さらに、スピーカからは何らの音も聞けない無音状態（非可聴状態）にしてもよい。また、所定の抑制態様選択スイッチを設け、管理者による抑制態様選択スイッチの操作によって、抑制態様としてどのような設定にするかを変更（選択）できるようにしてもよい。

【2746】

また、報知態様Bとしての抑制態様での報知を開始した後のタイミングt9で、設定調節ボタン204の操作があった場合には、演出表示装置1600については、進行不能表示を維持したままで、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、報知態様Aとして、光量や音量を強調した強調態様での報知を再び実行するように移行している。また、ハンドル160への接触があり、ハンドルタッチセンサ162が遊技者の接触を検知した場合にも同様に、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、報知態様Aとして、光量や音量を強調した強調態様での報知を再び実行するように移行している。これにより、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始しようとしても、強調態様での報知に移行し、打ち止め状態である旨に気付かせることができる。なお、ハンドル160へ接触しながら回転操作したとしても、上述の制限パターン3で遊技が制限されている場合には、打ち止め状態中に「遊技停止」および「発射停止」しているため、遊技領域5aに向けて遊技球を発射することがない。

【2747】

また、報知態様Aとしての強調態様での報知を再び開始した後、所定期間（例えば、15秒）が経過したタイミングt10の時点で、演出表示装置1600については、進行不能表示を維持するものの、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、報知態様Bとして、光量や音量を抑制した抑制態様での報知を再び実行するように移行している。これにより、誤って設定調節ボタン204の操作や、ハンドル160への接触があったとしても、強調態様での報知を終了し、周囲の遊技者に対して遊技の妨げとなることを防止することができる。なお、本例では、報知態様A（強調態様）から報知態様B（抑制態様）に移行させるまでの時間を、タイミングt6～タイミングt8までの時間と、タイミングt9～タイミングt10までの時間で同じ所定時間（15秒）としたが、タ

10

20

30

40

50

イミング t 6 ~ タイミング t 8 までの時間と、タイミング t 9 ~ タイミング t 10 までの時間とを異なる時間としても良い。例えば、タイミング t 6 ~ タイミング t 8 までの時間は、周囲への周知化を目的としていることから比較的長い時間（15秒）に設定することが望ましい一方で、タイミング t 9 ~ タイミング t 10 までの時間は、新規の遊技者が打ち止め状態であること及び省エネ期間の拡大を目的に、タイミング t 6 ~ タイミング t 8 よりも短時間（例えば5秒）に設定すること等が例示できる。

【2748】

また、報知態様 A（強調態様）から報知態様 B（抑制態様）に移行させる所定条件は、上述した所定期間の経過に限らず、管理者による操作等を条件にしても良い。例えば、所定の抑制態様設定スイッチを設け、報知態様 A（強調態様）中における管理者による抑制態様設定スイッチの操作によって、報知態様 B（抑制態様）に強制的に変更できるようにしてもよい。

10

【2749】

上記のように、打ち止め状態の実行中には、所定期間が経過するなどの所定条件が成立すると、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、報知態様が変化するようにしている。これに対し、ランプ C では、機能表示ユニット 1400 として、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などを備えているが、打ち止め状態中にそれらの全ての LED が点灯するようにし、所定条件が成立したとしても、報知態様が変わらないようにしている。これにより、報知態様が変わったとしても、ランプ C を用いた報知により、打ち止め状態が解消されていない旨を把握することができる。

20

【2750】

また、タイミング t 6 の時点で、打ち止め状態への移行直後に報知態様 A を実行する場合と、タイミング t 10 の時点で、設定調節ボタン 204 の操作や、ハンドル 160 への接触があることにより報知態様 A を実行する場合とで、いずれも強調態様で、共通の報知を実行している。これにより、制御プログラムの共通化を図ることができる。

【2751】

なお、別例として、タイミング t 10 の時点で、設定調節ボタン 204 の操作や、ハンドル 160 への接触があった場合には、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、報知態様 C として、報知態様 A や報知態様 B とは別の態様での報知に移行するようにしてもよい。このような構成であっても、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始しようとしたときに、報知態様 A や報知態様 B とは別の態様での報知に移行し、打ち止め状態である旨に気付かせることができる。

30

【2752】

次に、特別図柄の非変動表示中（待機状態中）におけるハンドル接触演出の実行可否について、図 143 を用いて説明する。本例では、特別図柄の非変動表示中に新たにハンドル 160 への接触があった場合に、ハンドル接触演出を実行可能とし、遊技開始の興趣を高めるようにしている。

40

【2753】

まず、打ち止め状態でない状態における特別図柄の非変動表示中（待機状態中）については、デモンストレーション期間中であるか否かにかかわらず、新たにハンドル 160 への接触があった場合に、ハンドル接触演出を実行可能な期間として設定されている。例えば、事前告知表示の表示中のタイミング t 1 で、新たにハンドル 160 への接触があった場合には、ハンドル接触演出を開始し、所定期間（例えば、5秒）にわたって、ハンドル接触演出を実行している。このハンドル接触演出では、演出表示装置 1600 を用いて、ハンドル 160 への接触に対応する接触時専用画像（例えば、遊技開始を印象付ける特定キャラクタの動画表示等）を表示しているが、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭

50



載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、スピーカについてもハンドル160への接触に対応する特定の演出処理(例えば、遊技開始を印象付ける音声や発光等)を実行可能にしている。なお、ハンドル160への接触に対応する接触時専用画像については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域外であり、且つ、上述した下位レイヤに表示されている。

#### 【2754】

一方、打ち止め状態における進行不能表示の表示中については、新たにハンドル160への接触があった場合に、ハンドル接触演出を実行不能な期間として設定されている。つまり、進行不能表示の表示中に新たにハンドル160への接触があったとしても、演出表示装置1600では、ハンドル160への接触に対応する接触時専用画像を表示することがなく、ハンドル接触演出の実行を制限している。これにより、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始しようとしても、通常時のハンドル接触演出が実行されない。すなわち、通常時のハンドル接触演出が行われないことを以て打ち止め状態である旨に気付かせることができる。なお、上述したように、接触時専用画像は、下位レイヤに表示されるようにしているため、接触時専用画像の表示有無による制御複雑化を回避することを目的として、進行不能表示の表示中に新たにハンドル160への接触があった場合に、接触時専用画像を下位レイヤに表示するようにしても良い。接触時専用画像を下位レイヤに表示したとしても、演出表示装置1600の上位レイヤにて演出表示装置1600の略全面を用いて進行不能表示が表示されている場合、遊技者は接触時専用画像を視認できず、通常時のハンドル接触演出が行われないことを以て打ち止め状態である旨に気付かせることができる。なお、ハンドル160へ接触しながら回転操作したとしても、上述の制限パターン3で遊技が制限されている場合には、打ち止め状態中に「遊技停止」および「発射停止」しているため、遊技領域5aに向けて遊技球を発射することがない。

10

20

#### 【2755】

また、詳しくは上記したが、進行不能表示の表示中に新たにハンドル160への接触があった場合には、ランプA(枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、スピーカについては、報知態様Bから報知態様A(別例として報知態様C)へ変化させることが可能であり、強調態様での報知に移行している。これにより、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始しようとしても、強調態様での報知を実行し、打ち止め状態である旨に気付かせることができる。

30

#### 【2756】

また、事前告知表示の表示中のタイミングt5で、新たにハンドル160への接触があった場合には、ハンドル接触演出を開始しているが、ハンドル接触演出が終了するよりも前のタイミングt6の時点で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行すると、ハンドル接触演出の実行途中で終了し、演出の最後まで実行しないようにしている。つまり、打ち止め状態に移行した後は、ハンドル160への接触に対応する接触時専用画像を視認困難にしている。これにより、ハンドル接触演出に注目していたとしても、打ち止め状態に移行し、遊技を継続することができない旨に気付かせることができる。

40

#### 【2757】

なお、本例では、打ち止め状態中において、遊技機側から遊技球貸出装置8へのデータ転送は受付可能であるが、新たな遊技者の通常の持ち球数の加算や、遊技球貸出装置8から遊技機側へのデータ転送を受付不能にしておき、新たな遊技者が遊技を開始することができないようにしている。そして、新たな遊技者が通常の持ち球数を加算しようとする行為(球貸し操作)があった場合には、所定の報知態様で報知している。例えば、進行不能表示の表示中に新たにハンドル160への接触があった場合と同じく、ランプA(枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、スピーカについては、報知態様Bから報知態様A(別例として報知態様C)へ変化させるようにし、強調態様での報知に移行している。これにより、新規

50

の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始しようとしても、球貸し操作時に通常の持ち球数が加算されないことで、遊技を開始することができず、加えて強調態様での報知を実行することで、打ち止め状態である旨に気付かせることができる。なお、打ち止め状態中において、新たな遊技者の通常の持ち球数の加算や、遊技球貸出装置 8 からのデータ転送を受付不能にする場合には、持ち球数表示部 1 4 0 の表示態様を、例えば「E E E E」等の打ち止め状態に対応した受付不能態様で制御するようにし、事前にその旨を知らせるようにすることが好ましい。

【 2 7 5 8 】

また、別例としては、打ち止め状態中において、新たな遊技者の通常の持ち球数の加算や、遊技球貸出装置 8 から遊技機側へのデータ転送を受付可能にしてもよい。このような場合にも、新たな遊技者が通常の持ち球数を加算しようとする行為（球貸し操作）があった場合には、所定の報知態様で報知している。例えば、進行不能表示の表示中に新たにハンドル 1 6 0 への接触があった場合と同じく、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、報知態様 B から報知態様 A（別例として報知態様 C）へ変化させるようにし、強調態様での報知に移行している。これにより、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始しようとしたとき、球貸し操作時に通常の持ち球数が加算されるものの、強調態様での報知を実行することで、打ち止め状態である旨に気付かせることができる。

【 2 7 5 9 】

また、別例として、特別図柄の非変動表示中（待機状態中）に、デモンストレーション期間内の所定期間に遊技盤 5 に設けられた可動体を初期位置から出現位置に移動し、演出表示装置 1 6 0 0 の画面の前方で所定の動作期間に亘って待機させる（動作期間の経過後は可動体を出現位置から初期位置に戻す）ようにして、所謂「客寄せ動作」等を行うようにしてもよいが、こうした客寄せ動作についても上述したハンドル接触演出と同様に一部を制限するようにしてもよい。例えば、事前告知表示の表示中のタイミング t 5 で、遊技盤 5 に設けられた可動体を初期位置から出現位置に移動させる動作（客寄せ動作）を行うように予め設定されている場合には、タイミング t 5 から所定の動作期間に亘って客寄せ動作を行うが、動作期間が経過するよりも前のタイミング t 6 の時点で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行すると、動作期間の途中で終了し、可動体を出現位置から初期位置に強制的に戻して、客寄せ動作を短縮するようにしている。つまり、打ち止め状態に移行した後は、客寄せ動作を実行しないようにしている。これにより、客寄せ動作を実行していたとしても、打ち止め状態に移行し、遊技を継続することができない旨に気付かせることができる。

【 2 7 6 0 】

次に、演出変更操作の受付可否について、図 1 4 3 を用いて説明する。本例では、特別図柄の変動表示中と、特別図柄の非変動表示中と、当り遊技中（大当り遊技中）とのいずれにおいても、設定調節ボタン 2 0 4 の長押し操作があった場合に、「以降の演出において第一演出ボタン 2 5 1 や第二演出ボタン 2 5 2 の操作が要求されたときに第一演出ボタン 2 5 1 や第二演出ボタン 2 5 2 が操作されずとも操作したものとみなすオートボタン機能を有効にするオートボタンモード」への変更や、「演出表示装置 1 6 0 0 での 3 D 画像表示を有効にする 3 D 表示モード」への変更を可能とし、遊技者のニーズに合った遊技環境を提供するようにしている。なお、オートボタンモードへの変更や 3 D 表示モードへの変更があった後、再び設定調節ボタン 2 0 4 の長押し操作があった場合には、その変更を解除して通常モードに変更するようにしている。

【 2 7 6 1 】

まず、一例として、打ち止め状態でない状態における特別図柄の非変動表示中に設定調節ボタン 2 0 4 の長押し操作があった場合について説明する。打ち止め状態でない状態における特別図柄の非変動表示中については、デモンストレーション期間中であるか否かにかかわらず、設定調節ボタン 2 0 4 の長押し操作に対する受付を有効とし、オートボタン

モードへの変更や3D表示モードへの変更を可能にしている。例えば、事前告知表示の表示中のタイミングt1で、設定調節ボタン204の長押し操作を開始した場合には、演出表示装置1600では、長押し操作の受付中に対応する画像や音声からなる受付中演出（例えば、「5秒間押し続ければオートボタンモードと3D表示モードに変更します」等の表示や音声）を実行している。そして、タイミングt2の時点で、設定調節ボタン204の長押し操作の期間が所定期間（例えば、5秒）に達すると、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を行い、演出表示装置1600では、長押し操作の受付済に対応する画像や音声からなる受付済演出（例えば、「オートボタンモードと3D表示モードに変更しました」等の表示や音声）を実行している。なお、受付中演出や受付済演出の画像表示については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域外であり、且つ、演出表示装置1600の中位レイヤに表示されている。

10

#### 【2762】

また、図示していないが、打ち止め状態でない状態における特別図柄の変動表示中や当り遊技中（大当り遊技中）に設定調節ボタン204の長押し操作があった場合についても、特別図柄の非変動表示中と同様の態様で設定調節ボタン204の長押し操作に対する受付を有効とし、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を可能にしており、受付中演出や受付済演出も実行するように制御している。なお、特別図柄の変動表示中に設定調節ボタン204の長押し操作があった場合には、その特別図柄の変動表示中に限らず、その特別図柄の変動表示終了後や次の特別図柄の変動表示開始後に跨がって長押し操作の継続受付を可能にしており、特別図柄の変動表示終了に伴って長押し操作が途中で強制解除されないようにしている。

20

#### 【2763】

また、特別図柄の変動表示中や特別図柄の非変動表示中、当り遊技中（大当り遊技中）において、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を行った後には、以降の演出においてオートボタンモードや3D表示モードに対応するように変更するとともに、オートボタンモードや3D表示モードが設定されていることを示す設定中演出（設定中画像）を実行しているが、その状態で出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行すると、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を強制解除し、以降の設定中演出（設定中画像）の実行を制限している。つまり、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行すると、設定調節ボタン204に対する何らの操作も伴うことなく設定済のオートボタンモードや3D表示モードを強制的に解除し、いずれのモードにも対応しない通常の態様で上述した進行不能表示等が実行されることとなる。また、設定中演出（設定中画像）については、受付中演出や受付済演出の画像と同様に、遊技不能表示が表示されている特定の表示領域外であり、且つ、演出表示装置1600の中位レイヤに表示されている。これにより、3D表示等で進行不能表示が行われてしまうことを回避し、且つ、設定中演出（設定中画像）で遊技不能表示が視認困難となることを回避でき、遊技者に不快感や嫌悪感を与えることなく打ち止め状態の報知を適切に実行することができる。

30

#### 【2764】

次に、特別図柄の変動表示中や特別図柄の非変動表示中、当り遊技中（大当り遊技中）において、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更のために設定調節ボタン204の長押し操作を行っている途中の状態が出玉量が特定値に達した場合について説明する。図143を用いて打ち止め状態でない状態における特別図柄の非変動表示中を例に説明すると、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更のために設定調節ボタン204の長押し操作を行っている途中であるタイミングt6の時点（例えば設定調節ボタン204の長押し操作を3秒間行った状態）で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行する場合、タイミングt6の時点で設定調節ボタン204の長押し操作の継続受付を遮断して、以降の操作受付を強制的に不能にしている。また、受付中演出や受付済演出は、その実行途中で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行する場合、打ち止め状態に移行した時点で演出を強制的に終了するようにしている。つまり、それ以降に設定調節ボタン204の長押し操作が行われて5秒間以上に達したとしても、オートボタン

40

50

モードへの変更や3D表示モードへの変更が行われないうように制限している。これにより、打ち止め状態に移行するよりも前に設定調節ボタン204の長押し操作があったとしても、その長押し操作の途中で打ち止め状態に移行した場合には、打ち止め状態に移行した後において受付中演出、受付済演出、および設定中演出のいずれも実行せず、遊技者に不快感や嫌悪感を与えることなく打ち止め状態の報知を適切に実行することができる。

【2765】

一方、打ち止め状態における進行不能表示の表示中については、設定調節ボタン204の長押し操作に対する受付を無効とし、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を行わないように制限している。つまり、進行不能表示の表示中に設定調節ボタン204の長押し操作があったとしても、演出表示装置1600では、受付中演出、受付済演出、および設定中演出を実行しないように制限している。これにより、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま設定調節ボタン204の長押し操作があったとしても、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更に関する報知は実行せず、遊技可能であると誤解させることを回避することができる。

10

【2766】

また、特別図柄の変動表示中や特別図柄の非変動表示中、当り遊技中（大当り遊技中）において、既に設定されているオートボタンモードの解除や3D表示モードの解除のために設定調節ボタン204の長押し操作を行っている途中の状態では、出玉量が特定値に達した場合においては、次のように制御することとしている。すなわち、オートボタンモードの解除や3D表示モードの解除のために設定調節ボタン204の長押し操作を行っている途中であるタイミングt6の時点（例えば設定調節ボタン204の長押し操作を3秒間行った状態）で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行する場合、タイミングt6の時点で設定調節ボタン204の長押し操作の継続受付を遮断して、上記と同様に以降の操作受付を強制的に不能にしている。また、受付中演出や受付済演出も、その実行途中で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行する場合、上記と同様に打ち止め状態に移行した時点で演出を強制的に終了するようにしている。ただし、既に設定されているオートボタンモードの解除や3D表示モードの解除のために設定調節ボタン204の長押し操作を行っている途中の状態では、設定調節ボタン204の長押し操作の継続受付が遮断されたとしても、出玉量が特定値に達することに基づいてオートボタンモードの解除や3D表示モードの解除を行うように制御している。つまり、打ち止め状態に移行するよりも前に設定調節ボタン204の長押し操作（解除のための操作）があった場合には、その長押し操作の途中で打ち止め状態に移行することで、打ち止め状態に移行した後において受付中演出、受付済演出、および設定中演出のいずれも実行されることはないが、オートボタンモードの解除や3D表示モードの解除は強制的に実行されることとなる。これにより、打ち止め状態の報知が特殊なモードを反映した歪な態様になることを防止し、遊技者に不快感や嫌悪感を与えることを回避することができる。

20

30

【2767】

また、詳しくは上記したが、進行不能表示の表示中に設定調節ボタン204の操作（長押し操作）があった場合には、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、スピーカについては、報知態様Bから報知態様A（別例として報知態様C）へ変化させることが可能であり、強調態様での報知に移行している。これにより、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま設定調節ボタン204の長押し操作があったとしても、強調態様での報知を実行し、打ち止め状態である旨に気付かせることができる。

40

【2768】

また、事前告知表示の表示中のタイミングt5で、設定調節ボタン204の長押し操作を開始した場合には、演出表示装置1600では、受付中演出の画像を表示しているが、設定調節ボタン204の長押し操作の期間が所定期間（例えば、5秒）に達するよりも前のタイミングt6の時点で、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行すると、受付中演出の画像の表示を途中で終了し、受付中演出の画像の表示が最後まで実行されないよう

50

にしている。つまり、打ち止め状態に移行した後は、受付中演出の画像の表示を視認できないようにしている。また、打ち止め状態に移行した後は、設定調節ボタン204の長押し操作に対する受付を無効とすることから、打ち止め状態に移行する前から長押し操作を継続していたとしても、長押し操作の期間が所定期間（例えば、5秒）に達したタイミングt7の時点で、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を行うことがなく、演出表示装置1600では、受付済演出の画像を表示することがない。これにより、設定調節ボタン204の長押し操作を継続していたとしても、打ち止め状態に移行し、遊技を継続することができない旨に気付かせることができる。

#### 【2769】

なお、大当り遊技中に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行したときには、打ち止め状態における進行不能表示の表示中とは異なり、設定調節ボタン204の長押し操作に対する受付を有効とし、オートボタンモードへの変更や3D表示モードへの変更を可能にしている。このため、事前告知表示の表示中に設定調節ボタン204の長押し操作を開始し、長押し操作の期間が所定期間（例えば、5秒）に達するよりも前に打ち止め準備状態に移行した場合には、受付中演出を実行途中で終了することがなく、打ち止め準備状態に移行した後に長押し操作の期間が所定期間（例えば、5秒）に達することで、オートボタンへの変更や3D表示への変更を行い、演出表示装置1600では、受付済演出の画像を表示している。これにより、設定調節ボタン204の長押し操作中に出玉量が特定値に達したときに、打ち止め状態または打ち止め準備状態のいずれに移行したかを把握することができ、打ち止め準備状態に移行した後は、対応演出の実行により、遊技者のニーズに合わせた遊技を行うことができる。

#### 【2770】

なお、上述では、設定調節ボタン204の長押し操作によってオートボタンモードや3D表示モードへの他モードへの変更を例示したが、設定調節ボタン204の長押し操作によって変更可能な他モードはこれらのモードに限定されるものではない。例えば、他モードとしては「予告演出やリーチ演出が異なる態様で実行される別演出モード」への変更等であってもよい。また、設定調節ボタン204の長押し操作によって他モードに変更することを例示したが、他モードへの変更の契機となる遊技者操作は設定調節ボタン204への長押し操作に限らず、「設定調節ボタン204や他のボタンへの短押し操作」であってもよい。

#### 【2771】

また、オートボタンモードや3D表示モードへの他モードへの変更を反映するタイミングは、上記した例に限らず、例えば次の特別図柄の変動開始まで変更を保留しておき、次の特別図柄の変動開始を契機に他モードへの変更を反映するようにしてもよい。このような場合、他モードへの変更が保留されてから次の特別図柄の変動開始までの間に出玉量が特定値に達して打ち止め状態となることで、次の特別図柄の変動開始自体が実行されないことから他モードへの変更の反映を不能にでき、上述と同等の効果を得ることができる。また、こうした場合は、出玉量が特定値に達して打ち止め状態となることで他モードへの変更を保留していることに関する情報も消去するようにすれば、周辺制御基板1510の制御負荷を軽減できる。

#### 【2772】

（打ち止め状態への移行後における可動体の動作について）

詳しくは上記したが、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001などに遊技球が入球したタイミングで、賞球の払い出しにより出玉量が特定値に達すると、打ち止め状態に移行し、遊技の制限を実行している。そして、打ち止め状態に移行した場合には、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像として、「遊技制限」というメッセージを表示することで、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を報知している。しかしながら、特別図柄の変動表示中には、変動演出の一環として、特別図柄の変動表示の開始時に決められた演出パターンで、裏前昇降装飾体ユニット3310や裏後昇降装飾体3410などの可動体を待機位置にある状態から、演出表示装置1600の表示画

10

20

30

40

50

面の前方に位置する演出位置に移動させることを可能にしている。このため、特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行した時点で、特別図柄の変動表示を停止するのに対し、打ち止め状態に移行した後において、特別図柄の変動表示の開始時に決められた演出パターンで可動体が動作するようにすると、その可動体によって演出表示装置1600に表示されている表示内容（打ち止め状態に対応する画像）が隠されてしまい視認することができず、遊技の制限が実行されている旨が把握し難いものになってしまう。また、特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行した時点で、特別図柄の変動表示を停止するだけでなく、可動体を強制的に停止するようにした場合には、可動体が演出位置にある状態で停止してしまったときに、その可動体によって演出表示装置1600に表示されている表示内容（打ち止め状態に対応する画像）が隠されてしまい視認することができず、遊技の制限が実行されている旨が把握し難いものになってしまう。そこで、本例では、打ち止め状態に移行した後において、可動体が演出位置にある状態で停止することがなく、新たに可動体が演出位置に移動することがないようにした構成について、以下に説明する。

10

#### 【2773】

本例の遊技盤5には、演出表示装置1600の表示画面の前方に出現可能な可動体として、裏前昇降装飾体ユニット3310と裏後昇降装飾体3410が設けられている。そして、裏前昇降装飾体ユニット3310や裏後昇降装飾体3410は、通常の状態では、演出表示装置1600の表示画面の上側に位置する待機位置で待機しているが、特別図柄の変動表示中における所定のタイミングで、それぞれの可動体が待機位置と、演出表示装置1600の表示画面の前方に位置する演出位置との間で演出動作を実行することが可能になっている。

20

#### 【2774】

まず、特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行しない場合における可動体の動作について説明する。図144は、特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行しない場合における可動体の動作を示すタイムチャートである。

#### 【2775】

主制御基板1310は、各種始動口への入球を検出し、その各種始動口への入球に基づいて特別図柄の変動表示を開始するときには、抽選結果に基づいて複数の変動パターンから1つの変動パターンを決定し、機能表示ユニット1400における第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器において、その変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、変動パターンを決定したときには、変動パターンコマンドとして主制御基板1310から周辺制御基板1510に送信し、周辺制御基板1510では、変動パターンに対応する演出パターンを決定している。演出パターンについては、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の内容が設定されており、変動演出としては、演出表示装置1600を用いての装飾図柄の変動表示や、リーチ演出などの演出、ランプを用いての発光、スピーカからの音声出力などを実行するものとなっている。また、変動演出としては、裏前昇降装飾体ユニット3310や裏後昇降装飾体3410などの可動体の動作についても実行可能であり、可動体の動作タイミングや動作内容が設定されている動作スケジュールを実行するように指示している。この動作スケジュールについては、可動体の動作タイミングが到来すると、周辺制御基板1510側で可動体を動作する可動処理を実行し、所定の動作内容を開始するものとなっている。なお、動作スケジュールとしては、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）の動作タイミングや動作内容が設定されている動作スケジュールXと、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）の動作タイミングや動作内容が設定されている動作スケジュールYと、が設定されている。また、変動パターンや演出パターン、動作スケジュールについては、特別図柄の変動表示の開始時に決定されるものであり、特別図柄の変動表示の開始後には、その変動パターンや演出パターン、動作スケジュールに従って実行するものとなっている。また、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）や裏後昇降装飾体3410（可動体Y）は、特別図柄の抽選結果が当りの場合に選択される変動パターン（演出パターン）と、特別図柄の抽選結果が外れの場合の一部で選択される変動パターン（演出パターン）が決定されたときに動作可能とされ、該

30

40

50

動作によって遊技者に当りに関する期待感を与えることが可能なものとなっている。

【 2 7 7 6 】

図 1 4 4 に示すように、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 1 を決定した場合には、その変動パターン 1 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、特別図柄の変動表示の開始時において、周辺制御基板 1 5 1 0 では、変動パターン 1 に対応する演出パターン 1 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 1 に基づいて変動演出を実行している。また、演出パターン 1 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 1 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 1 を実行するように指示しているが、それらの動作スケジュールには、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が動作するように設定されておらず、特別図柄の変動表示中において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が動作待機するものとなっている。

10

【 2 7 7 7 】

そして、タイミング t 1 で、特別図柄の変動表示を終了し、次の特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 2 を決定した場合には、その変動パターン 2 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミング t 1 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、変動パターン 2 に対応する演出パターン 2 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 2 に基づいて変動演出を実行している。また、タイミング t 1 で、演出パターン 2 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 2 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 2 を実行するように指示している。これらの動作スケジュールのうち、動作スケジュール X 2 には、変動表示の開始から所定期間 (例えば、2 0 秒) が経過したタイミング t x で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が演出動作を実行するように設定されているのに対し、動作スケジュール Y 2 には、変動表示の開始から所定期間 (例えば、2 5 秒) が経過したタイミング t y で、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が演出動作を実行するように設定されている。なお、タイミング t y は、タイミング t x よりも遅いタイミングであり、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) の演出動作が完了した後に到来するようにしている。そして、特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行しない場合には、タイミング t x で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が演出動作を実行し、タイミング t y で、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が演出動作を実行している。

20

30

【 2 7 7 8 】

次に、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合について説明する。図 1 4 5 は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合を示すタイムチャートである。

【 2 7 7 9 】

図 1 4 5 に示すように、タイミング t 1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 2 を決定した場合には、その変動パターン 2 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミング t 1 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、変動パターン 2 に対応する演出パターン 2 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 2 に基づいて変動演出を実行している。また、タイミング t 1 で、演出パターン 2 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 2 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 2 を実行するように指示している。

40

【 2 7 8 0 】

そして、タイミング t x が到来するよりも前のタイミング t 2 で、特別図柄の変動表示中に一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球が入球するなどし、打ち止め状態に移行した場合には、打ち止め状態フラグを ON とし、変動パターン 2 に基づいて実行中の特別図柄の変動表示

50

を強制停止している。また、タイミング  $t_2$  で、周辺制御基板 1510 では、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出を強制停止している。このとき、演出表示装置 1600 では、変動演出に対応する画像を打ち止め状態に対応する画像に強制変更している。また、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X2 や、裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y2 についても、強制停止し、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) を動作禁止の状態としている。このため、タイミング  $t_2$  で、打ち止め状態に移行した後、タイミング  $t_x$  が到来したとしても、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作を実行することがなく、タイミング  $t_y$  が到来したとしても、裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を実行することがないものとなっている。

10

#### 【2781】

このように、特別図柄の変動表示の開始時において、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) の演出動作を実行するタイミング  $t_x$  や、裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) の演出動作を実行するタイミング  $t_y$  を決定しながらも、タイミング  $t_x$  が到来するよりも前のタイミング  $t_2$  で、打ち止め状態に移行した場合には、タイミング  $t_x$  が到来したときに、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作を実行することがなく、タイミング  $t_y$  が到来したときに、裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を実行することがない。これにより、打ち止め状態に移行した場合には、演出表示装置 1600 では、打ち止め状態に対応する画像として、「遊技制限」というメッセージを表示しているが、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) の演出動作によって演出表示装置 1600 に表示されている表示内容 (打ち止め状態に対応する画像) が隠されることがなく、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを防止することができる。

20

#### 【2782】

なお、上述した実施例では、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X2 や、裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y2 を強制停止しているが、別例として、それらの動作スケジュール自体は強制停止しないで継続するようにしつつ、動作スケジュールとは独立した制御によって可動体 X、Y の動作を停止させるようにしてもよい。例えば、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) を強制的に動作禁止の状態とするため、動作禁止フラグをオンとし、この動作禁止フラグの状態に応じて可動体 X、Y を動作させるか否かを決定するようにしても良い。このような場合には、打ち止め状態への移行後にも進行する動作スケジュールにてタイミング  $t_x$  が到来したとしても、動作禁止フラグがオンであることに基づいて裏前昇降装飾体ユニット 3310 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作を実行することを禁止し、タイミング  $t_y$  が到来したとしても、動作禁止フラグがオンであることに基づいて裏後昇降装飾体 3410 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を実行することを禁止することができ、打ち止め状態への移行に伴い動作スケジュールを変更することが不要になり、遊技設計が複雑化することを回避することが可能になる。

30

40

#### 【2783】

また、上述した実施例では、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、変動演出に対応する画像を打ち止め状態に対応する画像に強制変更しているが、変動演出に対応する画像を強制停止しないで継続するようにしつつ、演出表示装置 1600 における上位レイヤ (変動演出に対応する画像を表示するレイヤよりも上位のレイヤ) に打ち止め状態に対応する画像を表示することで、演出表示装置 1600 では、打ち止め状態に対応する画像のみが視認しうるようにしてもよい。

#### 【2784】

50



また、上述した実施例では、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを懸念して、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出の全てを強制停止しているが、別例として、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出の全てを強制停止しないで、実行中の変動演出の一部を継続するようにしてもよい。すなわち、「音、光、画像、可動体」からなる変動演出を構成する演出要素のうちの一部の演出要素のみ通常通りの制御を実行するようにしてもよい。例えば、変動演出を構成する演出要素の「音、光、画像、可動体」のうち「音、光、画像」のみを強制停止する場合について例示すると、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、演出パターンに基づいた変動演出のうち可動体 X、Y での演出を継続するようにしながらも、その変動演出に対応する画像については打ち止め状態に対応する画像に強制的に変更することで、演出表示装置 1600 では、打ち止め状態に対応する画像のみが視認しうようになる。この場合、上記したように遊技の制限が実行されている旨が可動体 X、Y での演出動作によって把握できなくなる可能性があるが、本別例では、可動体 X、Y での演出動作によって阻害されることのない「音」あるいは「光」といった演出要素により遊技の制限が実行されている旨を予備的に報知するようにしている。具体的に、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、変動演出に対応する音とは異なる警告音を出力するように制御変更して「音」による警告を行ったり、変動演出に対応する光とは異なる警告発光を実行するように制御変更して「光」による警告を行うことが例示できる。これにより、実行中の変動演出の全てを強制停止しない場合であっても、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを回避できる。

10

20

#### 【2785】

また、上述した実施例では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合について説明しているが、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）とは別の可動体として、動作可能な第一演出ボタン 251 を設ける場合は次のような構成を採用してもよい。すなわち、第一演出ボタン 251 の内部あるいは外部に設けられるバイブレータ装置（振動モータ等）によって第一演出ボタン 251 に対するバイブレーション動作（振動）を可能にした場合、周辺制御基板 1510 では、特別図柄の抽選結果が当りの場合に選択される変動パターン（演出パターン）と、特別図柄の抽選結果が外れの場合の一部で選択される変動パターンが決定されたときに、該変動パターンに対応して設定された演出パターンに応じて第一演出ボタン 251（可動体）に対応する動作スケジュールを実行し、当り時および外れ時の一部で特別図柄の変動表示中における予め決められた所定の振動タイミングで第一演出ボタン 251（可動体）をバイブレーション動作（振動）させて遊技者に当りに関する期待感を与えることが例示できる。このような構成で特別図柄の変動表示中における第一演出ボタン 251 の振動タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合には、以降に演出パターンや動作スケジュールを継続して実行しているか否かに拘わらず、第一演出ボタン 251 を振動しないようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後に演出表示装置 1600 に打ち止め状態に対応する画像が表示されているなかでバイブレータ装置（振動モータ等）が作動してしまい遊技者に違和感を与えることを抑止することができる。

30

40

#### 【2786】

また、上述した実施例では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合について説明しているが、大当り遊技中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合にも、以降に可動体を動作しないようにしてもよい。具体的には、大当り遊技中の演出パターンに応じて可動体の動作スケジュールを実行し、大当り遊技中における予め決められた所定の動作タイミングで可動体を動作させている。このような構成で大当り遊技中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合には、以降に演出パターンや動作スケジュールを継続して実行しているか否かに拘わらず、可動体が動作しないようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後に演出表示装置 1600 に

50

打ち止め状態に対応する画像が表示されているなかで可動体が動作してしまい遊技者に違和感を与えることを抑止することができる。

【 2787 】

次いで、打ち止め状態の発生中において、タイミング t 3 で、電源を遮断した後、タイミング t 4 で、電源を再投入した場合について説明する。ここでは、電源遮断後の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにし、電源投入パターンとして、出玉量はクリアするが打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターン 1、4 が選択されている場合について説明している。

【 2788 】

タイミング t 4 で、電源の再投入時に電源投入パターン 1、4 が選択されている場合には、出玉量はクリアするが打ち止め状態を維持している。また、打ち止め状態を維持した状況において、変動パターンに基づく特別図柄の変動表示については、強制停止を維持している。また、周辺制御基板 1510 では、打ち止め状態を維持した状況において、演出パターンに基づく変動演出については、強制停止を維持し、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対する動作スケジュールについても、強制停止を維持している。ただし、タイミング t 4 で、電源の再投入時には、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対し、特別図柄の変動に関与しない動作スケジュール Z を実行するように指示し、少なくとも電源の再投入時のタイミング t 4 でそれらの可動体が初期動作を実行するようにしている。

【 2789 】

また、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）の初期動作では、それぞれの可動体が待機位置から演出位置に正常に移動するか否かや、待機位置に正常に復帰するか否かの動作を実行している。具体的には、動作スケジュール Z には、電源の再投入から所定期間（例えば、5 秒）が経過したときに、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）が初期動作を実行するように設定されているのに対し、電源の再投入から所定期間（例えば、10 秒）が経過したときに、裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）が初期動作を実行するように設定されている。なお、裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）の初期動作は、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）の初期動作が完了した後に実行するようにしている。

【 2790 】

このように、電源の再投入時に打ち止め状態を維持し、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）の強制停止を維持する場合であっても、それらの可動体の初期動作については、実行するように許容している。これにより、電源の再投入前の打ち止め状態の前後で、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）が待機位置にない不具合が発生していたとしても、それらの可動体が初期動作により待機位置に復帰するようになり、それらの可動体が待機位置にない不具合の発生によって演出表示装置 1600 に表示されている表示内容（打ち止め状態に対応する画像）が隠されたままとなることがなく、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを防止することができる。

【 2791 】

一方、タイミング t 4 で、電源の再投入時に電源投入パターン 2、3 が選択されている場合には、出玉量および打ち止め状態をクリアしている。このような場合にも、電源の再投入時において、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対して動作スケジュール Z を実行するように指示し、それらの可動体が初期動作を実行するようにしている。そして、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）の初期動作の完了後には、変動パターンに基づく特別図柄の変動表示について、強制停止を解除し、実行待機するものとしている。また、周辺制御基板 1510 では、演出パターンに基づく変動演出について、強制停止を解除し、実行待機するものとし、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降

装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する動作スケジュールについても、強制停止を解除し、動作待機するものとしている。

【 2 7 9 2 】

なお、上述した実施例では、電源の再投入時に打ち止め状態を維持し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の強制停止を維持する場合には、それらの可動体の初期動作を実行するようにしているが、可動体が待機位置に位置する場合には制御負荷を重視して可動体の初期動作を実行しないように制限してもよい。また、可動体が待機位置に位置しない場合でも以下の理由から可動体の初期動作を実行しないように制限してもよい。すなわち、可動体が待機位置に位置しないにもかかわらず可動体の初期動作を実行しない場合は、電源の再投入前に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が待機位置にない不具合が発生したときに、電源の再投入後に、それらの可動体が待機位置にない状態を保持することができ、それらの可動体に対して不具合が発生している旨をホール管理者に把握させることができる。ただし、この場合は、可動体が待機位置にない不具合の発生によって演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている表示内容 (打ち止め状態に対応する画像) が隠されたままとなる懸念が生ずるため、演出表示装置 1 6 0 0 における表示領域のうちの可動体が阻害することのない表示領域に打ち止め状態に対応する画像を表示するようにしたり、演出表示装置 1 6 0 0 以外の別の装置を用いて打ち止め状態に対応する報知を行うようにすることが望ましい。

10

【 2 7 9 3 】

次に、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合について説明する。図 1 4 6 は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合を示すタイムチャートである。

20

【 2 7 9 4 】

図 1 4 6 に示すように、タイミング t 1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 2 を決定した場合には、その変動パターン 2 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミング t 1 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、変動パターン 2 に対応する演出パターン 2 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 2 に基づいて変動演出を実行している。また、タイミング t 1 で、演出パターン 2 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 2 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 2 を実行するように指示している。

30

【 2 7 9 5 】

また、特別図柄の変動表示中において、タイミング t x が到来したときには、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 に基づいて、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作を実行している。そして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する演出動作の実行中において、タイミング t 2 で、特別図柄の変動表示中に一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球が入球するなどし、打ち止め状態に移行した場合には、打ち止め状態フラグを ON とし、変動パターン 2 に基づいて実行中の特別図柄の変動表示を強制停止している。また、タイミング t 2 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出を強制停止している。このとき、演出表示装置 1 6 0 0 では、変動演出に対応する画像を打ち止め状態に対応する画像に強制変更している。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 についても、強制停止している。しかしながら、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の演出動作については、タイミング t 2 で、予め決められていた演出動作の途中で終了することがなく、予め決められていた演出動作が完了するまで実行を継続している。そして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作が完了し、裏前

40

50

昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) を待機位置に復帰させるのを待って、動作禁止の状態としている。

【 2 7 9 6 】

一方、打ち止め状態に移行するタイミング  $t_2$  の時点では、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を開始しておらず、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) を動作禁止の状態とし、その後にタイミング  $t_y$  が到来したとしても、図 1 4 5 で示したように裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を実行することがないものとなっている。

【 2 7 9 7 】

このように、タイミング  $t_x$  で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作を開始した後、その演出動作の実行中のタイミング  $t_2$  で、打ち止め状態に移行した場合には、予め決められていた演出動作の途中で終了することがなく、予め決められていた演出動作が完了するまで実行を継続している。これにより、打ち止め状態に移行した場合には、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像として、「遊技制限」というメッセージを表示しているが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が待機位置でない位置で強制停止することがなく、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている表示内容(打ち止め状態に対応する画像)が継続して隠されることがなく、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを防止することができる。また、特別図柄の変動表示の開始時において、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の演出動作を実行するタイミング  $t_y$  を決定しながらも、打ち止め状態に移行するタイミ

10

20

【 2 7 9 8 】

そして、打ち止め状態の発生中において、タイミング  $t_3$  で、電源を遮断した後、タイミング  $t_4$  で、電源を再投入した場合の挙動については、前述したとおりである。

【 2 7 9 9 】

なお、上述した実施例では、打ち止め状態に移行するタイミング  $t_2$  の時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の演出動作を途中で終了することがなく、予め決められていた演出動作が完了するまで実行を継続することで、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が待機位置に復帰するようにしているが、待機位置に復帰させる方法については、これに限られない。例えば、別例として、打ち止め状態に移行するタイミング  $t_2$  の時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の演出動作を完了するまで動作させずに、実行中の動作途中で強制的に終了するようにし、強制的に終了して裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が待機位置にない状況において、待機位置に復帰するための専用の動作スケジュールを別途実行することで、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が待機位置に復帰するようにしてもよい。

30

40

【 2 8 0 0 】

また、上述した実施例では、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 を強制停止しているが、別例として、それらの動作スケジュール自体は強制停止しないで継続するようにつつ、動作スケジュールとは独立した制御によって可動体 X、Y の動作を停止させるようにしてもよい。例えば、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) を強制的に動作禁止の状態とするため、動作禁止フラグをオンとし、可動体 X に対して実行中の演出動

50

作を除いては、この動作禁止フラグの状態に応じて可動体 X、Y を動作させるか否かを決定するようにしても良い。このような場合には、打ち止め状態への移行後にも進行する動作スケジュールにてタイミング  $t_y$  が到来したとしても、動作禁止フラグがオンであることに基づいて裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を実行することを禁止することができ、打ち止め状態への移行に伴い動作スケジュールを変更することが不要になり、遊技設計が複雑化することを回避することが可能になる。

#### 【2801】

また、上述した実施例では、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、変動演出に対応する画像を打ち止め状態に対応する画像に強制変更しているが、変動演出に対応する画像を強制停止しないで継続するようにしつつ、演出表示装置 1 6 0 0 における上位レイヤ (変動演出に対応する画像を表示するレイヤよりも上位のレイヤ) に打ち止め状態に対応する画像を表示することで、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像のみが視認しうるようにしてもよい。

10

#### 【2802】

また、上述した実施例では、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを懸念して、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、可動体 X に対して実行中の演出動作を除いては、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出を強制停止している。つまり、変動演出を構成する演出要素の「音、光、画像、可動体」のうちの「音、光、画像」のみを強制停止している。このため、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、演出パターンに基づいた変動演出のうちの可動体 X で実行中の演出を継続するようにしながらも、その変動演出に対応する画像については打ち止め状態に対応する画像に強制的に変更することで、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像のみが視認しうるようになる。この場合、上記したように遊技の制限が実行されている旨が可動体 X で実行中の演出動作によって把握できなくなる可能性があるが、本例では、可動体 X で実行中の演出動作によって阻害されることのない「音」あるいは「光」といった演出要素により遊技の制限が実行されている旨を予備的に報知するようにしている。具体的に、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  の時点で、変動演出に対応する音とは異なる警告音を出力するように制御変更して「音」による警告を行ったり、変動演出に対応する光とは異なる警告発光を実行するように制御変更して「光」による警告を行うことが例示できる。これにより、可動体 X に対して実行中の演出動作が完了まで継続する場合であっても、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを回避できる。

20

30

#### 【2803】

また、上述した実施例では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、その動作中の可動体については動作が完了するまで実行を継続し、以降に可動体を動作しない場合について説明しているが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) とは別の可動体として、動作可能な第一演出ボタン 2 5 1 を設ける場合は次のような構成を採用してもよい。すなわち、第一演出ボタン 2 5 1 の内部あるいは外部に設けられるバイブレータ装置 (振動モータ等) によって第一演出ボタン 2 5 1 に対するバイブレーション動作 (振動) を可能にした場合、周辺制御基板 1 5 1 0 では、特別図柄の抽選結果が当りの場合に選択される変動パターン (演出パターン) と、特別図柄の抽選結果が外れの場合の一部で選択される変動パターンが決定されたときに、該変動パターンに対応して設定された演出パターンに応じて第一演出ボタン 2 5 1 (可動体) に対応する動作スケジュールを実行し、当り時および外れ時の一部で特別図柄の変動表示中における予め決められた所定の振動タイミングで第一演出ボタン 2 5 1 (可動体) をバイブレーション動作 (振動) させて遊技者に当りに関する期待感を与えることが例示できる。このような構成で特別図柄の変動表示中における第一演出ボタン 2 5 1 の振動中に打ち止め状態に移行した場合には、以降に演出パターンや動作スケジュールを継続して実行しているか否かに拘わらず、その振動中の第一演出ボタン 2 5 1 については動作が完了するまで実行を継続し、新たに第一演出ボタン 2 5 1 が振動しないようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後に演出表示装置 1 6 0 0 に打ち止

40

50

め状態に対応する画像が表示されているなかでバイブレータ装置（振動モータ等）が継続して作動してしまい遊技者に違和感を与えることを抑止することができる。

【2804】

また、上述した実施例では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、その動作中の可動体については動作が完了するまで実行を継続し、以降に可動体を動作しない場合について説明しているが、大当り遊技中等における可動体の動作中に打ち止め状態に移行した場合にも、その動作中の可動体については動作が完了するまで実行を継続し、以降に可動体を動作しないようにしてもよい。具体的には、大当り遊技中の演出パターンに応じて可動体の動作スケジュールを実行し、大当り遊技中における予め決められた所定の動作タイミングで可動体を動作させている。このような構成で大当り遊技中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行した場合には、以降に演出パターンや動作スケジュールを継続して実行しているか否かに拘わらず、その動作中の可動体については動作が継続するまで継続し、新たに可動体が動作しないようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後に演出表示装置1600に打ち止め状態に対応する画像が表示されているなかで可動体が継続して動作してしまい遊技者に違和感を与えることを抑止することができる。

【2805】

次に、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合について説明する。上記では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合には、演出パターンに基づく変動演出を強制停止するとともに、可動体の動作タイミングが到来したとしても、可動体に対して予め決められていた演出動作を実行しないようにしている。しかしながら、このような場合には、実行中の変動演出が途中で終了してしまい、可動体の演出動作を心待ちにしていた遊技者の落胆が大きいという欠点があった。図147は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合を示すタイムチャートである。

【2806】

図147に示すように、タイミングt1で、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン2を決定した場合には、その変動パターン2に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミングt1で、周辺制御基板1510では、変動パターン2に対応する演出パターン2を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン2に基づいて変動演出を実行している。また、タイミングt1で、演出パターン2を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対して動作スケジュールX2を実行し、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して動作スケジュールY2を実行するように指示している。

【2807】

そして、タイミングtxが到来するよりも前のタイミングt2で、特別図柄の変動表示中に一般入賞口2001に遊技球が入球するなどし、打ち止め状態に移行した場合には、打ち止め状態フラグをONとし、変動パターン2に基づいて実行中の特別図柄の変動表示を強制停止している。しかしながら、タイミングt2で、周辺制御基板1510では、演出パターン2に基づいて実行中の変動演出を強制停止せず、変動演出が完了するまで実行を継続している。つまり、演出表示装置1600では、打ち止め状態に対応する画像に変更せず、変動演出に対応する画像を継続している。また、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対して実行中の動作スケジュールX2や、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して実行中の動作スケジュールY2についても、強制停止せず、それらの動作スケジュールが完了するまで実行を継続している。このため、タイミングt2で、打ち止め状態に移行した後、タイミングtxが到来したときに、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対して予め決められていた演出動作を実行し、タイミングtyが到来したときに、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して予め決められていた演出動作を実行するものとなっている。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 0 8 】

そして、タイミング t 2 で、打ち止め状態に移行した後、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出が完了したときには、強制停止とし、新たに変動演出を実行することがない。このとき、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像の表示を開始している。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 が完了したときには、強制停止とし、それらの可動体が動作することがないように動作禁止の状態としている。

## 【 2 8 0 9 】

このように、特別図柄の変動表示の開始時において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) の演出動作を実行するタイミング t x や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の演出動作を実行するタイミング t y を決定した場合には、タイミング t x が到来するよりも前のタイミング t 2 で、打ち止め状態に移行したとしても、タイミング t x が到来したときに、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作を実行し、タイミング t y が到来したときに、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作を実行するようにしている。これにより、変動演出の開始後において、可動体の演出動作を心待ちにしていた遊技者にとっては、変動演出の実行中に打ち止め状態に移行したとしても、少なくとも可動体の演出動作を最後まで楽しむことができ、遊技者の落胆を抑制することができる。

## 【 2 8 1 0 】

そして、打ち止め状態の発生中において、タイミング t 3 で、電源を遮断した後、タイミング t 4 で、電源を再投入した場合の挙動については、前述したとおりである。

## 【 2 8 1 1 】

なお、上述した実施例では、タイミング t 2 で、打ち止め状態に移行した後、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 が完了したときに、強制停止とし、その可動体が動作することがないように動作禁止の状態としているが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 が完了するよりも前に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作の実行が完了した時点で、動作スケジュール X 2 を強制停止とし、その可動体が動作することがないように動作禁止の状態としてもよい。同様に、タイミング t 2 で、打ち止め状態に移行した後、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 が完了したときに、強制停止とし、その可動体が動作することがないように動作禁止の状態としているが、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 が完了するよりも前に、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して予め決められていた演出動作の実行が完了した時点で、動作スケジュール Y 2 を強制停止とし、その可動体が動作することがないように動作禁止の状態としてもよい。

## 【 2 8 1 2 】

また、上述した実施例では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合について説明しているが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) とは別の可動体として、動作可能な第一演出ボタン 2 5 1 を設ける場合は次のような構成を採用してもよい。すなわち、第一演出ボタン 2 5 1 の内部あるいは外部に設けられるバイブレータ装置 (振動モータ等) によって第一演出ボタン 2 5 1 に対するバイブレーション動作 (振動) を可能にした場合、周辺制御基板 1 5 1 0 では、特別図柄の抽選結果が当りの場合に選択される変動パターン (演出パターン) と、特別図柄の抽選結果が外れの場合の一部で選択される変動パターンが決定されたときに、該変動パターンに対応して設定された演出パターンに応じて第一演出ボタン 2 5 1 (可動体) に対応する動作スケジュールを実行し、当り時および外れ時の一部で特別図柄の変動表示中における予め決められた所定の振動タイミングで第一演出ボタン 2 5 1 (可動体) をバイブレーション動作 (振動)

させて遊技者に当りに関する期待感を与えることが例示できる。このような構成で特別図柄の変動表示中における第一演出ボタン251の振動タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合には、以降に演出パターンや動作スケジュールを継続し、予め決められた所定の振動タイミングで第一演出ボタン251を振動するようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後に演出表示装置1600に打ち止め状態に対応する画像が表示されているなかで、パイプレータ装置（振動モータ等）の作動については最後まで楽しむことができ、遊技者の落胆を抑制することができる。

#### 【2813】

また、上述した実施例では、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合について説明しているが、大当り遊技中等における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合にも、以降に可動体を動作するようにしてもよい。具体的には、大当り遊技中の演出パターンに応じて可動体の動作スケジュールを実行し、大当り遊技中における予め決められた所定の動作タイミングで可動体を動作させている。このような構成で大当り遊技中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行した場合には、以降に演出パターンや動作スケジュールを継続し、予め決められた所定の動作タイミングで可動体を動作するようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後に演出表示装置1600に打ち止め状態に対応する画像が表示されているなかで、可動体の動作については最後まで楽しむことができ、遊技者の落胆を抑制することができる。

#### 【2814】

次に、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合については、上記で説明したが、ここでは、そのような場合における演出表示装置1600の表示画面と可動体の動作との関係について説明する。図148は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作しない場合における具体的な演出例である。

#### 【2815】

図148(A)に示すように、特別図柄の変動表示を実行するときには、演出パターンに基づいて変動演出を実行し、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示しているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、その態様を変化させることが可能になっている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一V入賞口2007や第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中であり、演出表示装置1600の右下領域では、「連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、「連荘モード」中に演出表示装置1600よりも右側の遊技領域5aに設けられる第二始動口2004への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。なお、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置1600の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示可能にしている。そして、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン204の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間の経過後に消去されるようになっている。

#### 【2816】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置1600には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示を表示しているが、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表

10

20

30

40

50



示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメッセージ、「右打」の矢印、「保留表示」、「音量や光量に対応する画像」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の変動遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、変動遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。

#### 【2817】

図148(B)に示すように、特別図柄の変動表示中において、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対して予め決められていた演出動作を実行すると、その可動体が待機位置から演出位置に移動し、演出表示装置1600の表示画面の前方に位置するようになっている。また、演出表示装置1600には、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に重ならない領域において、エフェクトを表示するようにし、その可動体が演出動作を実行している旨を効果的にアピールしている。また、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示や、第二装飾図柄の変動表示については、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に重ならない領域に表示するようにし、その可動体に対する演出動作の実行中に出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行するかどうかを分かりやすいものとしている。なお、事前告知表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく事前告知表示の内容が認識できる程度であれば、事前告知表示の少なくとも一部に裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)が重なるようにしてもよい。

#### 【2818】

図148(C)に示すように、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対する演出動作の実行中において、一般入賞口2001へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になった時点で、打ち止め状態に移行し、演出表示装置1600の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示を所定時間(本例では5秒)表示している。ここでは、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になる直前には、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を行っているが、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+0発」になった時点で、その装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄(本例では、「767」)で強制的に停止するとともに、第二装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄(本例では、「x」)で強制的に停止するようにしている。ただし、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示については、強制的に停止しないようにしてもよい。

#### 【2819】

なお、打ち止め状態に移行した後は、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。そして、「遊技制限まで残り+0発」という事前告知表示が表示されてから所定時間(本例では5秒)が経過すると、図148(D)に示す打ち止め状態に対応する画像を表示している。

#### 【2820】

図148(D)に示すように、打ち止め状態に移行した時点で、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対して実行中の演出動作については、予め決められていた演出動作の途中で終了することがなく、予め決められていた演出動作が完了するまで実行を継続している。ただし、打ち止め状態に移行した時点で、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に設けられる発光体については、変動演出に対応する発光の途中で終了し、消灯、または、打ち止め状態に対応する発光のいずれかを実行するように制御している。これにより、打ち止め状態に移行した時点では、演出表示装置1600の表示画面の前方に裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)が位置することで、打ち止め状態に対応

する画像の一部しか視認することができないが、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）の発光が変化することで、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを回避することができる。なお、本例では、打ち止め状態に移行した時点で、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に設けられる発光体については、変動演出に対応する発光の途中で終了しているが、予め決められていた演出動作が完了するまでの間、変動演出に対応する発光を継続するようにしてもよい。このような場合には、打ち止め状態への移行に伴い発光パターンを変更することが不要になり、遊技設計が複雑化することを回避することが可能になる。

#### 【2821】

図148（E）に示すように、予め決められていた演出動作が完了したときには、その可動体が待機位置に復帰し、演出表示装置1600の表示画面の前方に位置しておらず、打ち止め状態に対応する画像の全部を視認することができるようになる。ここでは、打ち止め状態に対応する画像としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限80000発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。なお、ここでの精算ボタンとは、精算処理を実行するための計数ボタンスイッチ180のことである。また、出玉量が特定値に達したとき、演出表示装置1600では、装飾図柄の停止図柄、第二装飾図柄の停止図柄、保留表示や事前告知表示を表示しているが、そのような遊技に関する情報については、出玉量が特定値に達した後に「遊技制限」というメッセージを表示した時点で、表示しないようにし（視認できないようにし）、暗転した画面上にメッセージを表示するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができ、ホール管理者の操作によらなければ遊技の制限を解除できない旨を把握することができる。また、計数ボタンスイッチ180の操作により遊技者の持ち球数を精算することが可能である旨を把握することができる。

#### 【2822】

また、打ち止め状態に移行した後、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対する演出動作の実行中において、「遊技制限」というメッセージについては、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に重ならない領域に表示するようにし、その可動体に対する演出動作の実行中に少なくとも打ち止め状態に移行した旨を認識しうるものとしてしている。なお、「遊技制限」というメッセージについては、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく打ち止め状態に移行した旨を認識できる程度であれば、「遊技制限」というメッセージの少なくとも一部に裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）が重なるようにしてもよい。

#### 【2823】

また、上記では、打ち止め状態に移行するよりも前に、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対して演出動作を実行しているときには、演出表示装置1600のうち、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に重ならない領域において、エフェクトを表示していたが、打ち止め状態に移行した後に、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対して演出動作を実行しているときには、演出表示装置1600のうち、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に重ならない領域において、エフェクトを表示していない。これにより、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）に対して演出動作を実行しているときに、打ち止め状態に対応する画像が視認できない状況であったとしても、エフェクトが表示されているかどうかによって、打ち止め状態に移行する前の演出動作であるか、打ち止め状態に移行した後の演出動作であるかを把握することができる。

#### 【2824】

また、上記では、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にしていたが、特別図柄の変動表示中に打ち止め状態に移行した後においても、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にし、音量や光量の調整中には、演出表示装置1600において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示可能にしている。ただし、打ち止め状態に移行した後には、設定調節ボタン

204の操作により音量や光量の調整を可能にしながらも、調整中の音量や光量に対応する画像を表示しないようにしてもよい。これにより、打ち止め状態に移行した後において、打ち止め状態に対応する画像が視認しがたくなることを防止することができる。また、打ち止め状態に移行した後には、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を不能にし、音量や光量に対応する画像を表示しないようにしてもよい。これにより、打ち止め状態に移行した後において、音量や光量の変化することがなく、打ち止め状態に対応する画像が視認しがたくなることや、打ち止め状態に対応する音声認識しがたくなることを防止することができる。

#### 【2825】

また、打ち止め状態に移行するよりも前に、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して演出動作を実行するように決定していたとしても、打ち止め状態に移行した時点で、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して演出動作を開始していなければ、打ち止め状態に移行した後において、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して予め決められていた演出動作を実行することがない。これにより、裏後昇降装飾体3410（可動体Y）の演出動作によって演出表示装置1600に表示されている表示内容（打ち止め状態に対応する画像）が隠されることがなく、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを防止することができる。

#### 【2826】

次に、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合については、上記で説明したが、ここでは、そのような場合における演出表示装置1600の表示画面と可動体の動作との関係について説明する。図149は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合における具体的な演出例である。

#### 【2827】

図149（A）に示すように、特別図柄の変動表示を実行するときには、演出パターンに基づいて変動演出を実行し、演出表示装置1600の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置1600の左下領域では、第一始動口2003または第二始動口2004に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示しているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、その態様を変化させることが可能になっている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一V入賞口2007や第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中であり、演出表示装置1600の右下領域では、「連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、「連荘モード」中に演出表示装置1600よりも右側の遊技領域5aに設けられる第二始動口2004への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。なお、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン204の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置1600の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示可能にしている。そして、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン204の操作により表示が開始され、表示開始から一定時間の経過後に消去されるようになっている。

#### 【2828】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置1600には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示を表示しているが、「遊技制限まで残り+10発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメッセージ、「右打」の矢印、「保留表示」、「音量や

10

20

30

40

50

光量に対応する画像」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の変動遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、変動遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。

#### 【 2 8 2 9 】

図 1 4 9 ( B ) に示すように、特別図柄の変動表示中において、一般入賞口 2 0 0 1 へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「 + 0 発」になった時点で、打ち止め状態に移行し、演出表示装置 1 6 0 0 の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示を表示している。ここでは、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「 + 0 発」になる直前には、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を行っているが、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「 + 0 発」になった時点で、そのうち第二装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄（本例では、「×」）で強制的に停止するようにしている。一方、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「 + 0 発」になった時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続するようにし、装飾図柄の変動表示については、強制的に停止しないで継続するようにしている。ただし、第二装飾図柄の変動表示についても、強制的に停止しないで継続してもよく、このような場合には、装飾図柄の変動表示が停止するときに、第二装飾図柄の変動表示が停止するよ

10

20

#### 【 2 8 3 0 】

なお、打ち止め状態に移行した後は、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。

#### 【 2 8 3 1 】

図 1 4 9 ( C ) に示すように、打ち止め状態に移行した後において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) に対して予め決められていた演出動作を実行すると、その可動体が待機位置から演出位置に移動し、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置するようにしている。また、演出表示装置 1 6 0 0 には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) に重ならない領域において、エフェクトを表示するようにし、その可動体が演出動作を実行している旨を効果的にアピールしている。また、「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示や、第二装飾図柄の変動表示については、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) に重ならない領域に表示するようにし、既に打ち止め状態に移行している旨を把握できるようにしている。なお、事前告知表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく事前告知表示の内容が認識できる程度であれば、事前告知表示の少なくとも一部に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) が重なるようにしてもよい。

30

#### 【 2 8 3 2 】

図 1 4 9 ( D ) に示すように、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) に続いて、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に対して予め決められていた演出動作を実行すると、その可動体が待機位置から演出位置に移動し、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置するようにしている。また、演出表示装置 1 6 0 0 には、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に重ならない領域において、エフェクトを表示するようにし、その可動体が演出動作を実行している旨を効果的にアピールしている。また、「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示や、第二装飾図柄の変動表示については、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に重ならない領域に表示するようにし、既に打ち止め状態に移行している旨を把握できるようにしている。なお、事前告知表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく事前告知表示の内容が認識できる程度であれば、事前告知表示の少なくとも一部に裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) が重なるように

40

50

してもよい。

【 2 8 3 3 】

図 1 4 9 ( E ) に示すように、演出パターンに基づいた変動演出の実行が完了した時点で、装飾図柄の変動表示については、所定の停止図柄 ( 本例では、「 7 6 7 」 ) で停止するようにしている。そして、装飾図柄の変動表示が停止されてから所定時間 ( 本例では 5 秒 ) が経過すると、図 1 4 9 ( F ) に示す打ち止め状態に対応する画像を表示している。打ち止め状態に対応する画像については、前述したとおりである。本例では、打ち止め状態に移行した時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続するようにし、直ぐには打ち止め状態に対応する画像を表示していないが、そのような期間には、「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示や、強制的に停止した第二装飾図柄の変動表示を表示して

10

【 2 8 3 4 】

上記したように、本例では、打ち止め状態に移行した時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像を表示しておらず、「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示や、強制的に停止した第二装飾図柄の変動表示によって、遊技の制限が実行されている旨を報知している。この場合、遊技の制限が実行されている旨が可動体 X、Y での演出動作によって把握できなくなる可能性があるため、例えば、可動体 X、Y での演出動作によって阻害されることのない「音」あるいは「光」といった演出要素により遊技の制限が実行されている旨を予備的に報知するようしてもよい。具体的に、打ち止め状態に移行した時点で、変動演出に対応する音とは異なる警告音を出力するように制御変更して「音」による警告を行ったり、変動演出に対応する光とは異なる警告発光を実行するように制御変更して「光」による警告を行うことが例示できる。これにより、打ち止め状態に移行した後において、可動体 X、Y に対して予め決められていた演出動作を実行する場合であっても、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを回避できる。

20

【 2 8 3 5 】

次に、上記では、打ち止め状態に移行した時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続するようにし、演出パターンに基づいた変動演出の実行が完了した時点で、打ち止め状態に対応する画像を表示しているが、別例として、打ち止め状態に移行した時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続するようにしながらも、その変動演出に対応する画像よりも上位レイヤに、打ち止め状態に対応する画像を表示するようにしてもよい。図 1 5 0 は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作タイミングよりも前に打ち止め状態に移行し、以降に可動体を動作する場合における具体的な演出の別例である。

30

【 2 8 3 6 】

図 1 5 0 ( A ) に示すように、特別図柄の変動表示を実行するときには、演出パターンに基づいて変動演出を実行し、演出表示装置 1 6 0 0 の中央領域において、装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置 1 6 0 0 の右上領域では、第二装飾図柄の変動表示を行っている。また、演出表示装置 1 6 0 0 の左下領域では、第一始動口 2 0 0 3 または第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が入球したものの特別図柄の変動表示が待機されている分だけ保留表示を表示しているが、当りの可能性が高い保留表示に対しては、その態様を変化させることが可能になっている。ここでは、特別図柄の抽選結果に応じて、或いは、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、等により高確率状態が継続する「連荘モード」中であり、演出表示装置 1 6 0 0 の右下領域では、「連荘モード」中である旨を示す「連荘モード」のメッセージを表示するとともに、「連荘モード」中に演出表示装置 1 6 0 0 よりも右側の遊技領域 5 a に設けられる第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の入球を狙うように指示する「右打」の矢印を表示している。なお、装飾図柄の変動表示中においては、設定調節ボタン 2 0 4 の操作により音量や光量の調整を可能にしているが、音量や光量の調整中には、演出表示装置 1 6 0 0 の左領域において、その調整中の音量や光量に対応する画像を表示可能にしている。そして、調整中の音量や光量に対応する画像は、設定調節ボタン 2 0 4 の操作により表示が開始され、表示開始から一定

40

50

時間の経過後に消去されるようになっている。

【 2 8 3 7 】

また、「連荘モード」中における装飾図柄の変動表示中には、「遊技制限まで残り + 10 発」という事前告知表示を表示している。そして、演出表示装置 1600 には、中央領域に装飾図柄の変動表示、右上領域に第二装飾図柄の変動表示、右下領域に「連荘モード」のメッセージおよび「右打」の矢印、左下領域に保留表示を表示しているが、「遊技制限まで残り + 10 発」という事前告知表示については、背景画像に重なるように表示されるものの、それら実行中の変動遊技などに関する重要な情報表示とは重ならないように表示されている。具体的に、本例では、「装飾図柄の変動表示」、「第二装飾図柄の変動表示」、「連荘モード」のメッセージ、「右打」の矢印、「保留表示」、「音量や光量に対応する画像」については、遊技者に認知させるべき重要な情報表示であるため、これらの情報表示とは重ならない位置に事前告知表示が表示されるようになっている。なお、これら情報表示については、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく情報表示の内容が認識できる程度であれば、情報表示の少なくとも一部に事前告知表示が重なるようにしてもよい。これにより、実行中の変動遊技に関する情報表示を見逃すことがなく、変動遊技中における遊技をスムーズに行うことができる。

10

【 2 8 3 8 】

図 150 ( B ) に示すように、特別図柄の変動表示中において、一般入賞口 2001 へ遊技球が入球することに基づく賞球の払い出しにより、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 0 発」になった時点で、打ち止め状態に移行し、演出表示装置 1600 の上領域において、事前告知時の動作として、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示を表示している。ここでは、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 0 発」になる直前には、装飾図柄の変動表示や第二装飾図柄の変動表示を行っているが、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 0 発」になった時点で、そのうち第二装飾図柄の変動表示を所定の停止図柄（本例では、「×」）で強制的に停止するようにしている。一方、出玉量が特定値に達するまでの残り球数が「+ 0 発」になった時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続するようにし、装飾図柄の変動表示については、強制的に停止しないで継続するようにしている。ただし、第二装飾図柄の変動表示についても、強制的に停止しないで継続してもよく、このような場合には、装飾図柄の変動表示が停止するときに、第二装飾図柄の変動表示が停止するようにしている。

20

30

【 2 8 3 9 】

なお、打ち止め状態に移行した後は、遊技者が誤って遊技球を発射しないように、遊技球の発射を促進する「右打」の矢印については遊技者が視認できないようにすることが好ましく、本例では消去するようにしている。そして、「遊技制限まで残り + 0 発」という事前告知表示が表示されてから所定時間（本例では 5 秒）が経過すると、変動演出に対応する画像よりも上位レイヤに、図 150 ( C ) に示す打ち止め状態に対応する画像を表示している。打ち止め状態に対応する画像については、前述したとおりである。

【 2 8 4 0 】

図 150 ( D ) に示すように、打ち止め状態に移行した後において、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）に対して予め決められていた演出動作を実行すると、その可動体が待機位置から演出位置に移動し、演出表示装置 1600 の表示画面の前方に位置するようにしている。また、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）に対する演出動作の実行中において、「遊技制限」というメッセージについては、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）に重ならない領域に表示するようにし、その可動体に対する演出動作の実行中に少なくとも打ち止め状態に移行した旨を認識しうるものとしている。なお、「遊技制限」というメッセージについては、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく打ち止め状態に移行した旨を認識できる程度であれば、「遊技制限」というメッセージの少なくとも一部に裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）が重なるようにしてもよい。

40

50

## 【 2 8 4 1 】

図 1 5 0 ( E ) に示すように、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) に続いて、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に対して予め決められていた演出動作を実行すると、その可動体が待機位置から演出位置に移動し、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置するようにしている。また、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に対する演出動作の実行中において、「遊技制限」というメッセージについては、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に重ならない領域に表示するようにし、その可動体に対する演出動作の実行中に少なくとも打ち止め状態に移行した旨を認識しうるものとしている。なお、「遊技制限」というメッセージについては、その全てが重なってしまい遊技者が視認不能になるものでなく打ち止め状態に移行した旨を認識できる程度であれば、「遊技制限」というメッセージの少なくとも一部に裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) が重なるようにしてもよい。

10

## 【 2 8 4 2 】

なお、打ち止め状態に移行した後において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に設けられる発光体については、変動演出に対応する発光の途中で終了し、消灯、または、打ち止め状態に対応する発光のいずれかを実行するように制御している。これにより、打ち止め状態に移行した後には、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) 裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) が位置したときに、打ち止め状態に対応する画像の一部しか視認することができないが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) の発光が変化することで、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを回避することができる。なお、本例では、打ち止め状態に移行した後において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に設けられる発光体については、変動演出に対応する発光の途中で終了しているが、予め決められていた演出動作が完了するまでの間、変動演出に対応する発光を継続するようにしてもよい。このような場合には、打ち止め状態への移行に伴い発光パターンを変更することが不要になり、遊技設計が複雑化することを回避することが可能になる。

20

## 【 2 8 4 3 】

また、本例では、打ち止め状態に移行した時点で、演出パターンに基づいた変動演出を継続しているが、演出表示装置 1 6 0 0 では、変動演出に対応する画像よりも上位レイヤに打ち止め状態に対応する画像を表示し、遊技の制限が実行されている旨を報知している。この場合、遊技の制限が実行されている旨が可動体 X、Y での演出動作によって把握できなくなる可能性があるため、例えば、可動体 X、Y での演出動作によって阻害されることのない「音」あるいは「光」といった演出要素により遊技の制限が実行されている旨を予備的に報知するようしてもよい。具体的に、打ち止め状態に移行した時点で、変動演出に対応する音とは異なる警告音を出力するように制御変更して「音」による警告を行ったり、変動演出に対応する光とは異なる警告発光を実行するように制御変更して「光」による警告を行うことが例示できる。これにより、打ち止め状態に移行した後において、可動体 X、Y に対して予め決められていた演出動作を実行する場合であっても、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを回避できる。

30

40

## 【 2 8 4 4 】

図 1 5 0 ( F ) に示すように、演出パターンに基づいた変動演出の実行が完了した時点で、装飾図柄の変動表示については、所定の停止図柄(本例では、「7 6 7」)で停止するようにしているが、その変動演出に対応する画像よりも上位レイヤに、打ち止め状態に対応する画像を表示しているため、装飾図柄の変動表示が停止した旨を認識することがない。

## 【 2 8 4 5 】

なお、打ち止め状態に移行するよりも前に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 ( 可動体 Y ) に対して演出動作を実行しているときには、演出表示装置 1 6 0 0 のうち、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 ( 可動体 X ) や裏後昇降

50

装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に重ならない領域において、エフェクトを表示しているが、打ち止め状態に移行した後に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して演出動作を実行しているときには、演出表示装置 1 6 0 0 のうち、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に重ならない領域において、エフェクトを表示していない。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して演出動作を実行しているときに、打ち止め状態に対応する画像が視認できない状況であったとしても、エフェクトが表示されているかどうかによって、打ち止め状態に移行する前の演出動作であるか、打ち止め状態に移行した後の演出動作であるかを把握することができる。

10

## 【 2 8 4 6 】

(打ち止め状態への移行後における可動体を用いた祝い動作について)

上記では、打ち止め状態に移行した時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 を強制停止し、打ち止め状態に移行した後に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の演出動作を実行しない構成について説明している。このような構成では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が演出動作を実行しないことで、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている表示内容(打ち止め状態に対応する画像)が視認しやすくなる反面、出玉量が特定値に達したにもかかわらず、何らの特別な演出動作も実行されないことで、今後の遊技で出玉量が特定値に達することを目指すとする意欲が生じるものではなかった。そこで、本例では、打ち止め状態に移行した後に、打ち止め状態に達した遊技者に対する特別な通知の役割として所定の祝い動作を実行するようにし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対しては、特別図柄の変動表示中とは異なる演出パターンで動作するようにした構成について、以下に説明する。

20

## 【 2 8 4 7 】

本例では、打ち止め状態に移行する直前において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が演出動作を実行しているか否かにかかわらず、打ち止め状態に移行した時点で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の演出動作を強制停止するものとしている。そして、打ち止め状態に移行した後は、可動裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の両方を用いて、打ち止め状態に移行したことを祝うための祝い動作を実行するようにしている。なお、祝い動作に用いられる可動体は、遊技盤 5 に設けられる可動体(主に装飾に用いられる可動装飾体)の一部を適用しても良いし、全ての可動体(主に装飾に用いられる可動装飾体)を適用するようにしてもよい。仮に遊技盤 5 に設けられる全ての可動体を適用するようにした場合には、遊技者が打ち止め状態への移行前に動作態様を認識できていない可動体があった場合であっても、その動作態様を認識させることが可能になり、未体験の可動演出があるままで打ち止め状態になってしまうことを回避して遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

40

## 【 2 8 4 8 】

まず、特別図柄の変動表示中における可動体の非動作中(初期位置に位置する状態)に打ち止め状態に移行し、以降に可動体の祝い動作を実行する場合について説明する。図 1 5 1 は、特別図柄の変動表示中における可動体の非動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体の祝い動作を実行する場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、特別図柄の変動表示中に可動体が非動作中である場合について説明するが、打ち止め状態に移行する時点(直前)で可動体が非動作中であればよく、特別図柄の非変動表示中に可動体が非動作中である場合にも、打ち止め状態に移行した後に、同じ挙動を示すように制御されるものとなっている。

## 【 2 8 4 9 】

50



図 1 5 1 に示すように、タイミング t 1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 2 を決定した場合には、その変動パターン 2 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミング t 1 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、変動パターン 2 に対応する演出パターン 2 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 2 に基づいて変動演出を実行している。また、タイミング t 1 で、演出パターン 2 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 2 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 2 を実行するように指示している。

#### 【 2 8 5 0 】

そして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が非動作中であるタイミング t 2 で、特別図柄の変動表示中に一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球が入球するなどして賞球が付与されて打ち止め状態に移行した場合には、打ち止め状態フラグを ON とし、変動パターン 2 に基づいて実行中の特別図柄の変動表示を強制停止している。また、タイミング t 2 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、打ち止め状態フラグが ON になったことを受けて所定の演出禁止フラグを ON にし、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出を強制停止している。具体的には、演出禁止フラグが ON になることを契機にして、演出表示装置 1 6 0 0 では、変動演出に対応する画像を打ち止め状態に対応する画像に強制変更している。また、タイミング t 2 で演出禁止フラグが ON になることを契機にして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 についても強制停止し、打ち止め状態に移行した後は、動作スケジュール X 2 や動作スケジュール Y 2 に基づく演出動作を実行しないようにしている。

#### 【 2 8 5 1 】

また、打ち止め状態に移行したタイミング t 2 で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 についても強制停止した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の両方を用いて、打ち止め状態に達した遊技者に対する特別な通知である祝い動作の実行を開始している。すなわち、タイミング t 2 で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する演出動作を禁止して打ち止め状態に移行した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して特別な動作スケジュール X 3 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して特別な動作スケジュール Y 3 を実行するように指示している。これらの特別な動作スケジュール X 3 や動作スケジュール Y 3 については、打ち止め状態に移行するよりも前における特別図柄の変動表示の開始時に設定されることはなく、特別図柄の変動表示中に実行されることのないものとなっている。

#### 【 2 8 5 2 】

具体的には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 3 を実行したときには、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置にある場合には、タイミング t A で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 1 の祝い動作 (祝い動作の前半) を実行するものとなっている。同様に、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 3 を実行したときには、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置にある場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後のタイミング t B で、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 2 の祝い動作 (祝い動作の後半) を実行するものとなっている。

## 【 2 8 5 3 】

このように、打ち止め状態に移行した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して祝い動作を実行することで、出玉量が特定値に達したことに対して満足感を得ることができ、今後の遊技においても出玉量が特定値に達することを狙おうとする意欲を生じさせることができる。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後に、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する第 2 の祝い動作を連続して実行することで、長期の動作を楽しませるとともに、遊技者が打ち止め状態への移行前に動作態様を認識できていない可動体があった場合であっても、その動作態様を認識させることが可能になり、未体験の可動演出があるままで打ち止め状態になってしまうことを回避して遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、打ち止め状態に移行した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する祝い動作を除いて、打ち止め状態に対応する動作を実行するようにし、例えば、演出表示装置 1 6 0 0 では、打ち止め状態に対応する画像として、「遊技制限」というメッセージを表示していることから、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する祝い動作を実行したとしても、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを防止することができる。

10

## 【 2 8 5 4 】

また、本例では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作の動作時間と、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する第 2 の祝い動作時間とをそれぞれ「5 秒間」に設定 (初期位置確認の時間は除いた最短時間) しており、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) とによる一連の祝い動作として最短で 1 0 秒間を確保するようにしている。これにより、打ち止め状態への移行後において、遊技者が遊技盤 5 に着目する所定の期間 (本例では 1 0 秒) を確保でき、打ち止め状態の直後に持ち球の精算操作に伴う精算処理期間内で遊技者が退屈となる時間を与えることを回避し、好適に遊技者をその場に滞在させることができる。なお、本例では、遊技機外に実球としての賞球を払い出すことなく遊技球を循環使用するタイプの遊技機 (所謂、封入式遊技機、管理遊技機) にて説明したが、上述した「出玉量 (出玉量 A、B) に基づき打ち止め状態を発生させる技術」は、こうしたタイプの遊技機に限らず、従来タイプの遊技機 (遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機) に適用するようにしてもよい。すなわち、従来タイプの遊技機は、枠制御基板 7 4 0 に代えて払出制御基板を有しており、その払い出し制御基板は、遊技機裏面側の球タンクに貯留された遊技球を賞球として遊技機外に払い出す払出装置を制御可能であるのが一般である。そして、遊技機全面側の球受皿に払い出された賞球を実玉で遊技者に付与することになるが、このような構成の場合、各種の入賞口に遊技球が入賞して賞球が払い出されるまでの間に、遊技球を循環使用するタイプの遊技機よりも大きいタイムラグが生じてしまう。特に、大当り遊技中に大入賞口 2 0 0 5 に遊技球が複数入賞して多くの賞球が未払出とされて記憶されている状況も発生することが考えられ、そうした場合には、上述した打ち止め状態の開始時点で多くの賞球が未払出で、打ち止め状態の開始以後に多くの未払出の賞球が払い出される可能性がある。この点、本例では、打ち止め状態への移行後において、遊技者が遊技盤 5 に着目する所定の期間 (本例では 1 0 秒) を確保でき、打ち止め状態の直後に未払出の賞球を払い出す期間内で遊技者が退屈となる時間を与えることを回避し、好適に遊技者をその場に滞在させることができる。

20

30

40

## 【 2 8 5 5 】

なお、初期位置確認については、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作よりも前に実行するようにし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) の初期位置確認を完了した後に、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の初期位置確認を実行している。なお、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の初期位置確認については、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する第 2 の祝い動作よりも前に 2 回目の初

50

期位置確認を実行するようにしてもよい。また、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の初期位置確認については、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作よりも前に実行せず、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後にのみ実行するようにしてもよい。

**【 2 8 5 6 】**

また、初期位置確認では、それぞれの可動体が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認しているが、可動体が初期位置にない場合には、可動体を初期位置に戻すための復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行している。この復帰処理 (複数回のリトライ動作) については、可動体が初期位置に戻るまでの間、複数回実行するようにし、可動体が初期位置に戻った時点で、その後可動体に対して祝い動作を実行するようにしている。一方、復帰処理 (複数回のリトライ動作) を複数回実行したにもかかわらず、可動体が初期位置に戻らなかった場合には、その後可動体に対して祝い動作を実行しないようにしている。また、例えば、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置に戻らなかった場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作だけでなく、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する第 2 の祝い動作についても実行しないようにしている。これにより、打ち止め状態に移行した後における祝い動作が不完全なかたちで実行されることを防止することができる。

10

**【 2 8 5 7 】**

また、打ち止め状態に移行した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して祝い動作を実行しているが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に搭載されている LED については、祝い動作に対応する動作ではなく、打ち止め状態に対応する動作を実行している。例えば、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に搭載されている LED については、打ち止め状態に対応する動作として、遊技盤 5 に設けられている他の LED と協調して発光するようにしたり、消灯するようにしたりしてもよい。一方、特別図柄の変動表示中における可動体の動作時においては、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に搭載されている LED が、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する演出動作と協調して発光するようにし、外部に向けて可動体の演出動作中である旨を報知している。このように、打ち止め状態に移行した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して祝い動作を実行するものの、それらの可動体の祝い動作と協調して発光しないことで、遠方からは祝い動作中である旨を把握することが困難であり、遊技者のみが祝い動作を楽しむことができる。

20

30

**【 2 8 5 8 】**

また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に搭載されている LED については、初期位置確認による動作中も打ち止め状態に対応する動作 (遊技盤 5 に設けられている他の LED との協調した発光あるいは消灯) を実行するようにしている。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置に戻らなかった場合には、前述したように第 1 の祝い動作や第 2 の祝い動作は実行しないものの、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に搭載されている LED については、打ち止め状態に対応する動作を継続して実行するようにしている。これにより、仮に不具合により祝い動作が実行できなかった場合であっても、外部からは祝い動作が非実行となっていることを分かり難くでき、遊技者に嫌悪感に与えることを回避することができる。

40

**【 2 8 5 9 】**

また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に搭載されている LED については、特別図柄の変動表示中に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する演出動作と協調して発光している場合に、設定調節ボタン 2 0 4 の操作によって LED の光量を変更可

50

能であるが、打ち止め状態に移行した後は設定調節ボタン204の操作の受け付けを不能とし、打ち止め状態に対応する動作中のLEDの光量を変更不能にしている。これにより、打ち止め状態にあるなかで設定調節ボタン204の操作と称してパチンコ機1を殴打する悪質な行為が行われることを未然に回避することができる。

#### 【2860】

また、別例として、遊技盤5（遊技領域5a）の外側の領域である扉枠3に特別図柄の抽選結果が当りである場合に特別図柄の変動表示中に動作可能な特殊可動体（例えば、当り変動中にのみ突出動作する一発告知用の可動体など）が設けられている場合、打ち止め状態に移行した後において、扉枠3に設けられている特殊可動体に対しては祝い動作を実行しないようにしている（特殊可動体を祝い動作の対象外にしている）。つまり、打ち止め状態に移行した後において、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）や裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対しては、祝い動作を実行しているのに対し、扉枠3に設けられている特殊可動体に対しては、祝い動作を実行しないようにしている。一方、特別図柄の変動表示中における可動体の動作時においては、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）や裏後昇降装飾体3410（可動体Y）だけでなく、扉枠3に設けられている特殊可動体に対しても演出動作を実行可能としている。このように、打ち止め状態に移行した後は、遊技盤5に設けられている可動体に対して祝い動作を実行するものの、遊技盤5（遊技領域5a）の外側の領域である扉枠3に設けられている特殊可動体に対して祝い動作を実行しないことで、遠方からは祝い動作中である旨を把握することが困難であり、遊技者のみが祝い動作を楽しむことができるようにするとともに、当り時を告知する特殊可動体が動作して遊技者に不信感を与えることを回避することができる。また、扉枠3に設けられる特殊可動体が外部から接触可能な態様で設けられている場合には、上述したように特殊可動体を祝い動作の対象外にしておくことで、打ち止め状態であるにもかかわらず特殊可動体が動作してしまい、遊技者が特殊可動体に接触してしまう危険性を回避することができる。

#### 【2861】

また、扉枠3に設けられている可動体として、上述の特殊可動体とは別に遊技者が操作可能な第一演出ボタン251を設ける場合は次のような構成を採用してもよい。すなわち、第一演出ボタン251の内部あるいは外部に設けられるパイプレータ装置（振動モータ等）によって第一演出ボタン251に対するパイプレーション動作（振動）を可能にした場合、周辺制御基板1510では、特別図柄の抽選結果が当りの場合に選択される変動パターン（演出パターン）と、特別図柄の抽選結果が外れの場合の一部で選択される変動パターンが決定されたときに、該変動パターンに対応して設定された演出パターンに応じて第一演出ボタン251（可動体）に対応する動作スケジュールを実行し、当り時および外れ時の一部で特別図柄の変動表示中における予め決められた所定の振動タイミングで第一演出ボタン251（可動体）をパイプレーション動作（振動）させて遊技者に当りに関する期待感を与えることが例示できる。このような構成で特別図柄の変動表示中における第一演出ボタン251の非動作中に打ち止め状態に移行した場合には、演出パターンや動作スケジュールを強制停止し、以降に第一演出ボタン251を振動しないようにしている。また、特別図柄の変動表示中における第一演出ボタン251のパイプレーション動作中に打ち止め状態に移行した場合には、実行中のパイプレーション動作を強制停止し、以降に第一演出ボタン251を振動しないようにしている。このように、打ち止め状態に移行した後は、祝い動作として、第一演出ボタン251（可動体）をパイプレーション動作（振動）しないことで、遊技盤5に設けられている可動体の祝い動作のみに注目させることができる。

#### 【2862】

また、本例では、打ち止め状態に移行した後において、実行中の動作スケジュールX3や動作スケジュールY3が終了し、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）や裏後昇降装飾体3410（可動体Y）に対して祝い動作が完了した後も、上述した動作禁止フラグをONのままとし、裏前昇降装飾体ユニット3310（可動体X）や裏後昇降装飾

10

20

30

40

50

体 3 4 1 0 (可動体 Y) が動作禁止の状態を継続することとしている。これにより、例えば、打ち止め状態ではない遊技進行過程における待機状態中にデモンストレーション演出の一環として裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) をデモンストレーション動作させる仕様の場合等に、打ち止め状態中にあるなかで周辺制御基板 1 5 1 0 が誤って待機状態中の制御を行い、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) をデモンストレーション動作させてしまうことを事前に回避することができる。

#### 【 2 8 6 3 】

また、前述した初期位置確認の動作に類似して、特別図柄の変動表示中や非変動表示中に何からの要因で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に位置ズレが生じる等して初期位置に戻っていない場合には、通常時の復帰条件 (始動口への入賞や、特別図柄の変動停止から所定時間の経過等) の成立に基づいて、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) を初期位置に戻す復帰処理 (複数回のリトライ動作) を行うようにしているが、本例では、打ち止め状態中においては復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行しないこととしている。すなわち、祝い動作が正常に完了した後の打ち止め状態中に何からの要因で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に位置ズレが生じる等して初期位置に戻っていない場合には、その後上記の復帰条件を満たす事象が生じた (始動口への入賞や、特別図柄の変動停止から所定時間の経過等) としても、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) を初期位置に戻す復帰処理 (複数回のリトライ動作) を行わず、それら可動体が初期位置にない状態を維持するようにしている。これにより、打ち止め状態中に可動体が動作 (復元動作) し続けて遊技者の離席を躊躇させてしまうような状況になることを回避することができる。ただし、可動体の祝い動作が完了した後、打ち止め状態中に所定時間 (例えば、数分) が経過したときには、可動体が初期位置 (待機位置) にあるか否かを再び確認する初期位置確認を実行するようにし、祝い動作の直後を除く期間に可動体が初期位置に戻っていない場合には、上述の復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行し、遊技者が既に離席したと思われる打ち止め状態中のタイミングで可動体を初期位置に戻すようにしてもよい。これにより、打ち止め状態中に可動体が動作 (復元動作) し続けて遊技者の離席を躊躇させてしまうような状況になることを回避するとともに、打ち止め状態の解消後の遊技再開時に各種制御をスムーズに行うことができる。

#### 【 2 8 6 4 】

次いで、打ち止め状態の発生中において、タイミング t 3 で、電源を遮断した後、タイミング t 4 で、電源を再投入した場合について説明する。ここでは、電源遮断後の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにし、電源投入パターンとして、出玉量はクリアするが打ち止め状態を維持することとなる電源投入パターン 1、4 が選択されている場合について説明している。

#### 【 2 8 6 5 】

タイミング t 4 で、電源の再投入時に電源投入パターン 1、4 が選択されている場合には、出玉量はクリアするが打ち止め状態を維持している。また、打ち止め状態を維持した状況において、変動パターンに基づく特別図柄の変動表示については、強制停止を維持している。また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、打ち止め状態を維持した状況において、演出パターンに基づく変動演出については、強制停止を維持し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する動作スケジュールについても、強制停止を維持している。ただし、タイミング t 4 で、電源の再投入時には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対し、特別図柄の変動に関与しない動作スケジュール Z を実行するように指示し、少なくとも電源の再投入時のタイミング t 4 でそれらの可動体が初期動作を実行するようにしている。

#### 【 2 8 6 6 】

また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期動作を実行する前には、まず、それらの可動体が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する上述の初期位置確認を実行している。そして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置にある場合には、初期動作として、それぞれの可動体が待機位置から演出位置に正常に移動するか否かや、待機位置に正常に復帰するか否かの動作を実行している。具体的には、動作スケジュール Z には、電源の再投入から所定期間 (例えば、5 秒) が経過したときに、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期動作を実行するように設定されているのに対し、電源の再投入から所定期間 (例えば、10 秒) が経過したときに、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期動作を実行するように設定されている。なお、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の初期動作は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) の初期動作が完了した後に実行するようにしている。

10

**【 2 8 6 7 】**

このように、電源の再投入時に打ち止め状態を維持し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の強制停止を維持する場合であっても、それらの可動体の初期位置確認や初期動作については、実行するように許容している。これにより、電源の再投入前の打ち止め状態の前後で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が待機位置にない不具合が発生していたとしても、それらの可動体が初期位置確認により待機位置に復帰させた後に可動体の動作確認を実行することができ、それらの可動体が待機位置にない不具合の発生によって演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている表示内容 (打ち止め状態に対応する画像) が隠されたままとなることがなく、遊技の制限が実行されている旨が把握できなくなることを防止することができる。

20

**【 2 8 6 8 】**

一方、タイミング t 4 で、電源の再投入時に電源投入パターン 2、3 が選択されている場合には、出玉量および打ち止め状態をクリアしている。このような場合にも、電源の再投入時において、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Z を実行するように指示し、それらの可動体が初期動作を実行するようにしている。そして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の初期動作の完了後には、変動パターンに基づく特別図柄の変動表示について、強制停止を解除し、実行待機するものとしている。また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、演出パターンに基づく変動演出について、強制停止を解除し、実行待機するものとし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する動作スケジュールについても、強制停止を解除し、動作待機するものとしている。

30

**【 2 8 6 9 】**

なお、上述した実施例では、電源の再投入時に打ち止め状態を維持し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の強制停止を維持する場合には、それらの可動体の初期動作を実行するようにしているが、可動体が待機位置に位置する場合には制御負荷を重視して可動体の初期動作を実行しないように制限してもよい。また、可動体が待機位置に位置しない場合でも以下の理由から可動体の初期動作を実行しないように制限してもよい。すなわち、可動体が待機位置に位置しないにもかかわらず可動体の初期動作を実行しない場合は、電源の再投入前に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が待機位置にない不具合が発生したときに、電源の再投入後に、それらの可動体が待機位置にない状態を保持することができ、それらの可動体に対して不具合が発生している旨をホール管理者に把握させることができる。ただし、この場合は、可動体が待機位置にない不具合の発生によって演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている表示内容 (打ち止め状態に対応する画像) が隠されたままとなる懸念が生ずるため、演出表示装置 1 6 0 0 における表示領域のうちの可動体が阻害することのない表示領域に打ち止め状態に対応する画像を表示するようしたり、

40

50

演出表示装置 1600 以外の別の装置を用いて打ち止め状態に対応する報知を行うようにすることが望ましい。

【2870】

また、上述した実施例では、打ち止め状態に移行した後において、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対して祝い動作を実行しているが、それらの祝い動作については、可動体の初期動作における動作処理（動作スケジュール）と同じ動作処理（動作スケジュール）を実行するようにしてもよい。このように、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対する動作処理（動作スケジュール）を共通化することで、可動体の演出動作に必要な記憶容量が増加することを回避することができる。ただし、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に搭載されている LED について、打ち止め状態に移行した後における可動体の祝い動作時には、打ち止め状態に対応する動作（遊技盤 5 に設けられている他の LED との協調した発光あるいは消灯）を実行するのに対し、電源の再投入時における可動体の初期動作時には、初期動作に対応する動作（例えば、初期動作と協調して発光）を実行している。これにより、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対して、打ち止め状態に移行した後における可動体の祝い動作時であるのか、電源の再投入時における可動体の初期動作時であるのか把握できなくなることを防止することができる。

10

【2871】

次に、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体の祝い動作を実行する場合について説明する。図 152 は、特別図柄の変動表示中における可動体の動作中に打ち止め状態に移行し、以降に可動体の祝い動作を実行する場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、特別図柄の変動表示中に可動体が動作中である場合について説明するが、打ち止め状態に移行する時点（直前）で可動体が動作中であればよく、特別図柄の非変動表示中に可動体が動作中である場合、例えば、デモンストレーション演出の実行中に可動体がデモンストレーション動作している場合などにも、打ち止め状態に移行した後において、同じ挙動を示すように制御されるものとなっている。

20

【2872】

図 152 に示すように、タイミング t1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 2 を決定した場合には、その変動パターン 2 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミング t1 で、周辺制御基板 1510 では、変動パターン 2 に対応する演出パターン 2 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 2 に基づいて変動演出を実行している。また、タイミング t1 で、演出パターン 2 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）に対して動作スケジュール X2 を実行し、裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対して動作スケジュール Y2 を実行するように指示している。そして、特別図柄の変動表示中において、タイミング tx が到来したときには、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）に対して実行中の動作スケジュール X2 に基づいて、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）に対して予め決められていた演出動作を実行している。

30

40

【2873】

そして、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）が動作中であるタイミング t2 で、特別図柄の変動表示中に一般入賞口 2001 に遊技球が入球するなどして賞球が付与されて打ち止め状態に移行した場合には、打ち止め状態フラグを ON とし、変動パターン 2 に基づいて実行中の特別図柄の変動表示を強制停止している。また、タイミング t2 で、周辺制御基板 1510 では、打ち止め状態フラグが ON になったことを受けて上述した演出禁止フラグを ON にし、演出パターン 2 に基づいて実行中の変動演出を強制停止している。具体的には、演出禁止フラグが ON になることを契機にして、演出表示装置 1600 では、変動演出に対応する画像を打ち止め状態に対応する画像に強制変更している。また、タイミング t2 で演出禁止フラグが ON になることを契機にして、裏前昇降装飾体ユ

50

ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 についても強制停止し、打ち止め状態に移行した後は、動作スケジュール X 2 や動作スケジュール Y 2 に基づく演出動作を実行しないようにしている。このとき、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) については、動作中に強制停止しているため、初期位置でない位置 (演出位置) で動作停止している。

#### 【 2 8 7 4 】

そして、打ち止め状態に移行したタイミング t 2 で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 についても強制停止した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) と裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の両方を用いて、祝い動作の実行を開始している。すなわち、タイミング t 2 で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する演出動作を禁止して打ち止め状態に移行した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して特別な動作スケジュール X 3 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して特別な動作スケジュール Y 3 を実行するように指示している。これらの特別な動作スケジュール X 3 や動作スケジュール Y 3 については、打ち止め状態に移行するよりも前における特別図柄の変動表示の開始時に設定されることはなく、特別図柄の変動表示中に実行されることのないものとなっている。

#### 【 2 8 7 5 】

具体的には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 3 を実行したときには、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作に先行して先ず裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行しているが、打ち止め状態に移行したタイミング t 2 で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が動作中に強制停止している場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置でない位置 (演出位置) であると判断し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) を初期位置に戻すための復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行している。そして、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置に戻った場合には、タイミング t A で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 1 の祝い動作 (祝い動作の前半) を実行するものとなっている。一方、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 3 を実行したときには、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置にある場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後のタイミング t B で、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 2 の祝い動作 (祝い動作の後半) を実行するものとなっている。

#### 【 2 8 7 6 】

ところで、図 1 4 6 の説明では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が動作中であるタイミング t 2 で、打ち止め状態に移行した場合には、予め決められていた演出動作の途中で終了することがなく、予め決められていた演出動作が完了するまで実行を継続している。このような構成で祝い動作を実行する場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作が完了した後に、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して特別な動作スケジュール X 3 を実行し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 1 の祝い動作を実行することも可能である。しかしながら、このような構成では、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して予め決められていた演出動作が完了するまでの間、打ち止め状態への移行後における祝い動作が遅延することとなり、打ち止め状態への移行後に直ぐには、祝い動作を

10

20

30

40

50



楽しむことができない。この点、本例では、打ち止め状態に移行したタイミング  $t_2$  で、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）が動作中に強制停止するようにしたため、打ち止め状態への移行後に直ぐに、祝い動作を楽しむことができる。

#### 【2877】

なお、上述の別例のように、扉枠 3 に上述の特殊可動体（例えば、当り変動中にのみ突出動作する一発告知用の可動体など）が設けられている場合、打ち止め状態に移行した後において、扉枠 3 に設けられている特殊可動体に対しては祝い動作を実行しないようにしている（特殊可動体を祝い動作の対象外にしている）が、打ち止め状態に移行した時点で、扉枠 3 に設けられている特殊可動体が動作中である場合にも、その扉枠 3 に設けられている特殊可動体を強制停止するようにしている。なお、扉枠 3 に設けられている特殊可動体の動作中に強制停止した場合には、特殊可動体が初期位置でない位置（演出位置）のままであると、遊技者が特殊可動体に接触してしまう危険性があるため、打ち止め状態に移行した後において、特殊可動体を初期位置に戻すための復帰処理を実行することが望ましい。

10

#### 【2878】

また、扉枠 3 に設けられている可動体として、上述の特殊可動体とは別に遊技者が操作可能な第一演出ボタン 251 を設ける場合は次のような構成を採用してもよい。すなわち、第一演出ボタン 251 の内部あるいは外部に設けられるパイプレータ装置（振動モータ等）によって第一演出ボタン 251 に対するパイプレーション動作（振動）を可能にした場合、周辺制御基板 1510 では、特別図柄の抽選結果が当りの場合に選択される変動パターン（演出パターン）と、特別図柄の抽選結果が外れの場合の一部で選択される変動パターンが決定されたときに、該変動パターンに対応して設定された演出パターンに応じて第一演出ボタン 251（可動体）に対応する動作スケジュールを実行し、当り時および外れ時の一部で特別図柄の変動表示中における予め決められた所定の振動タイミングで第一演出ボタン 251（可動体）をパイプレーション動作（振動）させて遊技者に当りに関する期待感を与えることが例示できる。このような構成で特別図柄の変動表示中における第一演出ボタン 251 のパイプレーション動作中に打ち止め状態に移行した場合には、実行中のパイプレーション動作を強制停止し、以降に第一演出ボタン 251 を振動しないようにしている。このように、打ち止め状態に移行した後には、祝い動作として、第一演出ボタン 251（可動体）をパイプレーション動作（振動）しないことで、遊技盤 5 に設けられている可動体の祝い動作のみに注目させることができる。

20

30

#### 【2879】

また、打ち止め状態に移行した後において、実行中の動作スケジュール X3 や動作スケジュール Y3 が終了し、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）に対して祝い動作が完了した後も、上述した動作禁止フラグを ON のままとし、裏前昇降装飾体ユニット 3310（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3410（可動体 Y）が動作禁止の状態を継続することとしている。そして、打ち止め状態の発生中において、タイミング  $t_3$  で、電源を遮断した後、タイミング  $t_4$  で、電源を再投入した場合の挙動については、前述したとおりである。

#### 【2880】

次に、打ち止め状態に移行する以前に可動体が初期位置ではない位置で異常停止し、その可動体の異常停止中に打ち止め状態に移行し、可動体が初期位置に戻るか否かに応じて以降に可動体の祝い動作を実行する場合について説明する。図 153 は、可動体の異常停止中に打ち止め状態に移行し、可動体が初期位置に戻った時点で可動体の祝い動作を実行する場合を示すタイムチャートであり、図 154 は、可動体の異常停止中に打ち止め状態に移行し、可動体が初期位置に戻らなかった場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、特別図柄の変動表示中に可動体が異常停止中である場合について説明するが、打ち止め状態に移行する時点（直前）で可動体が異常停止中であればよく、特別図柄の非変動表示中に可動体が異常停止中である場合にも、打ち止め状態に移行した後において、同じ挙動を示すように制御されるものとなっている。

40

50

## 【 2 8 8 1 】

まず、打ち止め状態ではない状況下における裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の基本的な動作について説明する。裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) については、可動体の初期動作時や、可動体の演出動作時において、初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で動作するものであるが、その動作終了時において、初期位置に戻らず、初期位置でない位置で異常停止してしまう場合がある。また、特別図柄の変動表示中や非変動表示中に何からの要因で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に位置ズレが生じる等して初期位置に戻らず異常停止している場合がある。これらの場合、前述した演出禁止フラグが ON 状態となって演出動作が禁止されるが、通常時の復帰条件 (始動口への入賞や、特別図柄の変動停止から所定時間の経過等) の成立に基づいて、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) を初期位置に戻す復帰処理 (複数回のリトライ動作) を行い、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置に戻ったことが検出されることで演出禁止フラグが OFF 状態になるようにしている。しかしながら、そのような復帰処理 (複数回のリトライ動作) が行われても裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) や裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が依然として初期位置に戻らない場合もあり、そうした場合は、復帰処理 (複数回のリトライ動作) を終了して異常停止したままの状態 (演出禁止フラグは ON 状態) とし、以後は復帰条件が再度成立したとしても再度の復帰処理 (複数回のリトライ動作) は行わないこととしている。以下では、打ち止め状態に移行する時点 (直前) で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X)、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) の一方あるいは両方が異常停止している場合について説明する。

10

20

## 【 2 8 8 2 】

まず、打ち止め状態に移行する時点 (直前) で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) だけが異常停止している場合について説明する。図 1 5 3 に示すように、タイミング t 1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、変動パターン 2 を決定した場合には、その変動パターン 2 に基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、タイミング t 1 で、周辺制御基板 1 5 1 0 では、変動パターン 2 に対応する演出パターン 2 を決定し、特別図柄の変動表示中には、その演出パターン 2 に基づいて変動演出を実行している。また、タイミング t 1 で、演出パターン 2 を決定した場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 2 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 2 を実行するように指示している。ただし、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) については、異常停止しているため、前述した演出禁止フラグが ON になっており、動作スケジュール X 2 や動作スケジュール Y 2 に基づく演出動作を実行しないようにしている。

30

## 【 2 8 8 3 】

そして、打ち止め状態に移行したタイミング t 2 で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して実行中の動作スケジュール X 2 や、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して実行中の動作スケジュール Y 2 についても強制停止した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して特別な動作スケジュール X 3 を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して特別な動作スケジュール Y 3 を実行するように指示している。これらの特別な動作スケジュール X 3 や動作スケジュール Y 3 については、打ち止め状態に移行するよりも前における特別図柄の開始時に設定されることはなく、特別図柄の変動表示中に実行されることのないものとなっている。

40

## 【 2 8 8 4 】

具体的には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して動作スケジュール X 3 を実行したときには、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作に先行して先ず裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行しているが、打ち止め状態に移行した

50

タイミング t 2 で裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が異常停止している場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置でない位置 (演出位置) であると判断し、通常時の復帰条件が成立しているか否かに拘わらず、タイミング t 2 (打ち止め状態の開始) を条件にした特殊契機の復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行するようにしている。そして、特殊契機の復帰処理 (複数回のリトライ動作) によって裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置に戻った場合には、タイミング t A で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 1 の祝い動作 (祝い動作の前半) を実行するものとなっている。一方、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 3 を実行したときには、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行し、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置にある場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後のタイミング t B で、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 2 の祝い動作 (祝い動作の後半) を実行するものとなっている。

10

#### 【 2 8 8 5 】

一方、図 1 5 4 に示すように、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対して特殊契機の復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行したにもかかわらず、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置に戻らなかった場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が第 1 の祝い動作を実行しないようにしている。また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置に戻らなかった場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作だけでなく、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する第 2 の祝い動作についても実行しないようにしている。すなわち、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置に戻らなかった場合には、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が正常であるか否かに拘わらず、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) に対する第 2 の祝い動作が実行不能とされることとなる。これにより、打ち止め状態に移行した後における祝い動作が不完全なかたちで実行されることを防止することができる。

20

#### 【 2 8 8 6 】

次に、打ち止め状態に移行する時点 (直前) で、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) だけが異常停止している場合について説明する。図 1 5 3 を用いた実施形態に類似するため図示は省略するが、具体的には、裏前昇降装飾体ユニット 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して動作スケジュール Y 3 を実行したときには、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作に先行して先ず裏前昇降装飾体ユニット 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) にあるか否かを確認する初期位置確認を実行しているが、打ち止め状態に移行したタイミングで裏前昇降装飾体ユニット 3 4 1 0 (可動体 Y) が異常停止している場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置でない位置 (演出位置) であると判断し、通常時の復帰条件が成立しているか否かに拘わらず、打ち止め状態の開始を条件にした特殊契機の復帰処理 (複数回のリトライ動作) を実行するようにしている。そして、特殊契機の復帰処理 (複数回のリトライ動作) によって裏前昇降装飾体ユニット 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置に戻った場合には、正常な状態で待機していた裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 1 の祝い動作 (祝い動作の前半) を実行し、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0 (可動体 X) に対する第 1 の祝い動作が完了した後のタイミングで、裏後昇降装飾体 3 4 1 0 (可動体 Y) が初期位置 (待機位置) と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第 2 の祝い動作 (祝い動作の後半) を実行するものとなっている。

30

40

#### 【 2 8 8 7 】

一方、裏前昇降装飾体ユニット 3 4 1 0 (可動体 Y) に対して特殊契機の復帰処理 (複

50

数回のリトライ動作)を実行したにもかかわらず、裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)が初期位置に戻らなかった場合には、裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)に対する第2の祝い動作だけでなく、それに先行する裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対する第1の祝い動作も実行しないようにしている。すなわち、裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)が初期位置に戻らなかった場合には、裏後昇降装飾体3310(可動体X)が正常であるか否かに拘わらず、裏後昇降装飾体3310(可動体X)に対する第1の祝い動作すらも実行不能とされることとなる。これにより、打ち止め状態に移行した後における祝い動作が不完全なかたちで実行されることを防止することができる。

#### 【2888】

次に、打ち止め状態に移行する時点(直前)で、裏後昇降装飾体3310(可動体X)と裏後昇降装飾体3410(可動体Y)の両方が異常停止している場合について説明する。図153を用いた実施形態に類似するため図示は省略するが、具体的には、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対する動作スケジュールX3と裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)に対する動作スケジュールY3とを実行したときには、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対する第1の祝い動作に先行して先ず裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)、裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)の順に初期位置(待機位置)にあるか否かを確認する初期位置確認を実行しているが、打ち止め状態に移行したタイミングで両方の可動体が異常停止している場合には、先に裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)が初期位置でない位置(演出位置)であると判断し、通常時の復帰条件が成立しているか否かに拘わらず、打ち止め状態の開始を条件にした特殊契機の復帰処理(複数回のリトライ動作)を裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対して実行するようにしている。そして、特殊契機の復帰処理(複数回のリトライ動作)によって裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)が初期位置に戻った場合には、次に裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)が初期位置でない位置(演出位置)であると判断し、裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)に対して特殊契機の復帰処理(複数回のリトライ動作)を実行するようにしている。そして、いずれの可動体も初期位置に復帰した場合には、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)に対する第1の祝い動作を実行し、それが完了した後のタイミングで、裏後昇降装飾体3410(可動体Y)が初期位置(待機位置)と、演出表示装置1600の表示画面の前方に位置する演出位置との間で第2の祝い動作を実行するものとなっている。

#### 【2889】

一方、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)と裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)に対して特殊契機の復帰処理(複数回のリトライ動作)を実行したにもかかわらず、いずれかの可動体が初期位置に戻らなかった場合には、復帰できなかった可動体の祝い動作だけでなく、復帰できた可動体の祝い動作も含めて、一連の祝い動作を実行しないようにしている。すなわち、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)と裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)のいずれかが初期位置に戻らなかった場合、あるいは、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)と裏前昇降装飾体ユニット3410(可動体Y)の両方が初期位置に戻らなかった場合には、一部の可動体が正常であるか否かに拘わらず、一連の祝い動作が実行不能とされることとなる。これにより、打ち止め状態に移行した後における祝い動作が不完全なかたちで実行されることを防止することができる。

#### 【2890】

また、打ち止め状態に移行した後において、特殊契機の復帰処理(複数回のリトライ動作)によって裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)が初期位置に戻ったか否かにかかわらず、実行中の動作スケジュールX3や動作スケジュールY3が終了したときにも、上述した動作禁止フラグをONのままとし、裏前昇降装飾体ユニット3310(可動体X)や裏後昇降装飾体3410(可動体Y)が動作禁止の状態を継続することとしている。そして、打ち止め状態の発生中において、タイミングt3で、電源を遮断した後、タイ

10

20

30

40

50

ミング t 4 で、電源を再投入した場合の挙動については、前述したとおりである。

【 2 8 9 1 】

また、本例では、打ち止め状態に移行する時点（直前）で、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）が異常停止している場合には、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）に搭載されている LED については、異常発光ではなく正常な発光（特別図柄の変動表示中に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）に対する演出動作と協調する発光）を可能にしている。そして、その状態で打ち止め状態に移行した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）に搭載されている LED については、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）が異常停止しているか否かに拘わらず、打ち止め状態に対応する動作（遊技盤 5 に設けられている他の LED との協調した発光あるいは消灯）を実行可能にしている。これにより、仮に不具合により祝い動作が実行できなかった場合であっても、外部からは祝い動作が非実行となっていることを分かり難くでき、遊技者に嫌悪感に与えることを回避することができる。

10

【 2 8 9 2 】

また、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）に搭載されている LED については、前述した通り、特別図柄の変動表示中に裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）に対する演出動作と協調して発光している場合に、設定調節ボタン 2 0 4 の操作によって LED の光量を変更可能であるが、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）が異常停止している場合にも、設定調節ボタン 2 0 4 の操作によって LED の光量を変更可能とされている。また、打ち止め状態に移行した後は、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）に搭載されている LED については、裏前昇降装飾体ユニット 3 3 1 0（可動体 X）や裏後昇降装飾体 3 4 1 0（可動体 Y）が異常停止しているか否かに拘わらず、打ち止め状態に対応する動作（遊技盤 5 に設けられている他の LED との協調した発光あるいは消灯）を実行している。ただし、前述と同様に、打ち止め状態に移行した後は設定調節ボタン 2 0 4 の操作の受け付けを不能とし、打ち止め状態に対応する動作中の LED の光量を変更不能にしている。これにより、打ち止め状態にあるなかで設定調節ボタン 2 0 4 の操作と称してパチンコ機 1 を殴打する悪質な行為が行われることを未然に回避することができる。

20

30

【 2 8 9 3 】

（打ち止め状態の発生前後における遊技盤の着脱について）

次に、本体枠 4 に対して、遊技盤 5 のうち、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A や、打ち止め状態が発生している遊技盤 B を着脱して交換した場合について説明する。なお、上述した他の実施形態では、出玉量については、主制御基板 1 3 1 0 において、出玉量を演算するものとして説明しているが、本例では、枠制御基板 7 4 0 側に打ち止め用カウンタを設け、所定のタイミングで、発射数や払出数に関するコマンドを主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて送信するようにし、枠制御基板 7 4 0 では、打ち止め用カウンタを管理し、その打ち止め用カウンタの増減から出玉量を算出するものとしている。

40

【 2 8 9 4 】

本例では、主制御基板 1 3 1 0 でなく枠制御基板 7 4 0 において、打ち止め用カウンタから算出される出玉量を管理（算出や保持）している。具体的には、枠制御基板 7 4 0 は、所定のクリア条件が成立するまでの期間内で発射数と払出数との差分を算出し、その算出結果を出玉量（出玉量 A、B）を算出するための値として「打ち止め用カウンタ」に記憶保持可能になっている。打ち止め用カウンタの値は、内蔵されている RAM の特定領域に格納している。なお、発射数と払出数との差分の算出式としては、「打ち止め用カウンタの値 = 払出数 - 発射数」が挙げられる。例えば、打ち止め用カウンタの値が多くなり過ぎている場合には、遊技者の入れ替わりの有無を問わず、パチンコ機 1 から大量の出玉が

50

付与されていることを把握することができる。

【 2 8 9 5 】

また、本例では、枠制御基板 7 4 0 において、打ち止め用カウンタから算出される出玉量を管理（算出や保持）しているが、所定のタイミングで、出玉量に関するコマンドを枠制御基板 7 4 0 から主制御基板 1 3 1 0 に向けて送信するようにし、主制御基板 1 3 1 0 では、出玉量が特定値になった場合に、打ち止め状態に移行して遊技を制限するようにしている。また、主制御基板 1 3 1 0 は、打ち止め状態が発生したときに、打ち止め状態フラグのオン情報を記憶保持可能になっている。打ち止め状態フラグのオンオフは、内蔵されている R A M の特定領域に格納している。このため、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A は、電源の遮断時において、打ち止め状態フラグのオフ情報を記憶保持するようにし、本体枠 4 に対して遊技盤 A を取り外した後に別の本体枠 4 に対して遊技盤 A を取り付けたとしても、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）しない電源投入時においては、打ち止め状態でない状態（通常状態）を維持するようにしている。一方、打ち止め状態が発生している遊技盤 B は、電源の遮断時において、打ち止め状態フラグのオン情報を記憶保持するようにし、本体枠 4 に対して遊技盤 B を取り外した後に別の本体枠 4 に対して遊技盤 B を取り付けたとしても、「打ち止め状態中の遊技の制限」をクリア（初期化）しない電源投入時においては、打ち止め状態を維持するようにしている。

10

【 2 8 9 6 】

ところで、出玉量が枠制御基板 7 4 0 で管理されている場合には、本体枠 4 に対して遊技盤 5 を交換したとしても、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 7 4 0 は交換されないことから、遊技盤 5 を交換したにも拘わらず交換前の遊技盤 5 の出玉量に関する情報が交換後の遊技盤 5 に反映されてしまう可能性があり、遊技盤 5 の交換時における信頼性や利便性が低下してしまう、という問題があった。例えば、枠制御基板 7 4 0 で管理されている交換前の遊技盤 5 の出玉量を交換後の遊技盤 5 に伝達してしまうと、交換後の遊技盤 5 の出玉量に関する情報の信頼性が損なわれてしまう。本例では、出玉量が枠制御基板 7 4 0 で管理されている場合において、遊技盤 5 の交換時における信頼性や利便性の低下を回避する手法について、以下に説明する。

20

【 2 8 9 7 】

図 1 5 5 は、電源の遮断時に遊技盤 5 を交換した場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。なお、本例では、特定値として 1 0 0 0 0 が設定されており、出玉量が 1 0 0 0 0 になった場合に、打ち止め状態に移行して遊技を制限するようにしている。なお、交換前の遊技盤 5 と交換後の遊技盤 5 は、同一の遊技盤 5（同一のスペックおよび同一の演出からなる同一シリーズの遊技盤）であることを前提とする。

30

【 2 8 9 8 】

また、本例では、電源遮断後の再投入時において、制限クリアパターンテーブルとして制限クリアパターンテーブル 4 を用いるようにし、電源投入パターンとして電源投入パターン 1 が選択されている場合について説明している。詳しくは上述したが、電源投入パターン 1 では、電源投入時において、電源遮断時の遊技状態を維持しているが、「打ち止め状態が開始される前や、打ち止め状態が開始された以降の出玉量」については、クリア（初期化）し、一方で、「打ち止め状態中の遊技の制限」については、維持するものとして

40

【 2 8 9 9 】

また、本例では、主制御基板 1 3 1 0 において、C P U（主制御 M P U）に固有の C P U 番号（固有情報）が予め記憶されている。この C P U 番号は、同一の遊技盤 5 であっても主制御基板 1 3 1 0 ごとに固有の C P U 番号が付されており、外部装置を用いても書き換えることができない。また、枠制御基板 7 4 0 は、主制御基板 1 3 1 0 から C P U 番号を受信し、枠制御基板 7 4 0 に内蔵されている R A M に記憶するようにしている。この枠制御基板 7 4 0 に記憶されている C P U 番号については、電源のオンオフや、電源投入時

50

にRAMクリアスイッチ741の操作があったとしても、クリア（初期化）せずに保持するようにしている。そして、枠制御基板740において、主制御基板1310から受信したCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致していると判定した場合には、本体枠4に対して遊技盤5が交換されていないと判断している。一方、枠制御基板740において、主制御基板1310から受信したCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致していると判定した場合には、本体枠4に対して遊技盤5が交換されていないと判断している。

#### 【2900】

まず、電源の遮断時において、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤A1を取り外し、打ち止め状態が発生していない遊技盤A2に交換した場合について、  
図155（A）を参照して説明する。まず、タイミングt1から、電源を遮断するタイミングt2までの間には、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤A1が取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤A1や本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板740で管理されている出玉量が10000未満であり、遊技盤A1の主制御基板1310では、打ち止め状態が発生しておらず、遊技の進行が可能になっている。

10

#### 【2901】

そして、タイミングt2で電源を遮断し、打ち止め状態が発生していない遊技盤A1を取り外し、遊技盤A1とは別の、打ち止め状態が発生していない遊技盤A2を取り付けているが、タイミングt3で電源をオンにすることで、遊技盤A2や本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。また、タイミングt3で、電源のオン時に電源投入パターン1を選択している場合、主制御基板1310では、遊技盤A2の交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生していない状態（通常状態）を維持し、遊技の進行が可能になっている。また、タイミングt3で、枠制御基板740で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤A2に対しては、出玉量が0から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板740で管理されている出玉量をクリアし、交換前の遊技盤A1の出玉量に関する情報を引き継がないようにしている。

20

#### 【2902】

次いで、電源の遮断時において、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤Aを取り外し、打ち止め状態が発生している遊技盤Bに交換した場合について、図155（B）を参照して説明する。まず、タイミングt1から、電源を遮断するタイミングt2までの間には、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤Aが取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤Aや本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板740で管理されている出玉量が10000未満であり、遊技盤Aの主制御基板1310では、打ち止め状態が発生しておらず、遊技の進行が可能になっている。

30

#### 【2903】

そして、タイミングt2で電源を遮断し、打ち止め状態が発生していない遊技盤Aを取り外し、遊技盤Aとは別の、打ち止め状態が発生している遊技盤Bを取り付けているが、タイミングt3で電源をオンにすることで、遊技盤Bや本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。また、タイミングt3で、電源のオン時に電源投入パターン1を選択している場合、主制御基板1310では、遊技盤A2の交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生している状態を維持し、遊技の進行が制限されている。また、タイミングt3で、枠制御基板740で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤Bに対しては、出玉量が0から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板740で管理されている出玉量をクリアしているが、主制御基板1310で管理されている打ち止め状態に関する情報については、クリアしないようにし、交換時に打ち止め状態がクリアされることを防止することができる。

40

#### 【2904】

50

次いで、電源の遮断時において、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B を取り外し、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A に交換した場合について、図 155 (C) を参照して説明する。まず、タイミング t 1 から、電源を遮断するタイミング t 2 までの間には、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B が取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤 B や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板 740 で管理されている出玉量が 100000 に到達しており、遊技盤 B の主制御基板 1310 では、打ち止め状態が発生し、遊技の進行が制限されている。

#### 【2905】

そして、タイミング t 2 で電源を遮断し、打ち止め状態が発生している遊技盤 B を取り外し、遊技盤 B とは別の、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A を取り付けているが、タイミング t 3 で電源をオンにすることで、遊技盤 A や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、タイミング t 3 で、電源のオン時に電源投入パターン 1 を選択している場合、主制御基板 1310 では、遊技盤 A 2 の交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生していない状態（通常状態）を維持し、遊技の進行が可能になっている。また、タイミング t 3 で、枠制御基板 740 で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤 A に対しては、出玉量が 0 から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板 740 で管理されている出玉量をクリアし、交換前の遊技盤 B の出玉量に関する情報を引き継ぐことができなく、交換時に打ち止め状態が発生することを防止することができる。

#### 【2906】

次いで、電源の遮断時において、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 1 を取り外し、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 2 に交換した場合について、図 155 (D) を参照して説明する。まず、タイミング t 1 から、電源を遮断するタイミング t 2 までの間には、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 1 が取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤 B 1 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板 740 で管理されている出玉量が 100000 に到達しており、遊技盤 B 1 の主制御基板 1310 では、打ち止め状態が発生し、遊技の進行が制限されている。

#### 【2907】

そして、タイミング t 2 で電源を遮断し、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 1 を取り外し、遊技盤 A とは別の、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 2 を取り付けているが、タイミング t 3 で電源をオンにすることで、遊技盤 B 2 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、タイミング t 3 で、電源のオン時に電源投入パターン 1 を選択している場合、主制御基板 1310 では、遊技盤 A 2 の交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生している状態を維持し、遊技の進行が制限されている。また、タイミング t 3 で、枠制御基板 740 で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤 B 2 に対しては、出玉量が 0 から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板 740 で管理されている出玉量をクリアしているが、主制御基板 1310 で管理されている打ち止め状態に関する情報については、クリアしないようにし、交換時に打ち止め状態がクリアされることを防止することができる。

#### 【2908】

図 156 は、電源の遮断前に遊技盤 5 を交換した場合におけるパチンコ機 1 の挙動を示すタイムチャートである。なお、本例では、特定値として 100000 が設定されており、出玉量が 100000 になった場合に、打ち止め状態に移行して遊技を制限するようにしている。

#### 【2909】

まず、電源の遮断前において、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A 1 を取り外し、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A 2 に交換した場合について、図 156 (A) を参照して説明する。まず、タイミング t 1 で、本体枠 4 に対して、打ち



止め状態が発生していない遊技盤 A 1 が取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤 A 1 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量が 1 0 0 0 0 0 未満であり、遊技盤 A 1 の主制御基板 1 3 1 0 では、打ち止め状態が発生しておらず、遊技の進行が可能になっている。

#### 【 2 9 1 0 】

そして、電源を遮断するタイミング t 2 よりも前に、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A 1 を取り外しているが、電源がオンのままであることで、本体枠 4 のみ通電した状態であり、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量に関する情報を維持している。そしてその後、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A 2 を取り付けられているが、電源がオンのままであることで、遊技盤 A 2 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤 A 2 の交換前（取り付け前）の遊技状態としては、打ち止め状態が発生していない状態（通常状態）であるが、電源がオンのままで遊技盤 A 2 を取り付けると、主制御基板 1 3 1 0 では、特殊打ち止め状態を発生させ、遊技の進行が制限されている。なお、特殊打ち止め状態は、遊技の進行が制限される点で、打ち止め状態と同じであり、電源のオンオフ（電源投入パターン 1）により特殊打ち止め状態が解消される点で、打ち止め状態とは異なる。つまり、遊技盤 A 2 の交換時に、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量をクリアしておらず、交換前の遊技盤 A 1 の出玉量に関する情報を引き継いでしまうが、特殊打ち止め状態を発生させることで、その誤った情報を引き継いで遊技が進行することを防止することができる。

#### 【 2 9 1 1 】

そして、タイミング t 2 で電源を遮断し、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A 2 を取り付けたままで、タイミング t 3 で電源をオンにすることで、遊技盤 A 2 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤 A 2 の交換時において、電源のオンオフを伴わない場合には、特殊打ち止め状態が発生しているが、電源のオンオフを伴う場合には、特殊打ち止め状態が発生していない。また、タイミング t 3 で、電源のオン時に電源投入パターン 1 を選択している場合、主制御基板 1 3 1 0 では、遊技盤 A 2 の交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生していない状態（通常状態）を維持し、遊技の進行が可能になっている。また、タイミング t 3 で、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤 A 2 に対しては、出玉量が 0 から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量をクリアし、交換前の遊技盤 A 1 の出玉量に関する情報を引き継がないようにしている。

#### 【 2 9 1 2 】

次いで、電源の遮断前において、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A を取り外し、打ち止め状態が発生している遊技盤 B に交換した場合について、図 1 5 6 ( B ) を参照して説明する。まず、タイミング t 1 で、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A が取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤 A や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量が 1 0 0 0 0 0 未満であり、遊技盤 A の主制御基板 1 3 1 0 では、打ち止め状態が発生しておらず、遊技の進行が可能になっている。

#### 【 2 9 1 3 】

そして、電源を遮断するタイミング t 2 よりも前に、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤 A を取り外しているが、電源がオンのままであることで、本体枠 4 のみ通電した状態であり、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量に関する情報を維持している。そしてその後、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B を取り付けられているが、電源がオンのままであることで、遊技盤 B や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤 B の交換前（取り付け前）の遊技状態としては、打ち止め状態が発生している状態であるが、電源がオンのままで遊技盤 B を取り付けることで、主制御基板 1 3 1 0 では、特殊打ち止め状態を発生させ、遊技の進行が制限されている。なお、特殊打ち止め状態は、遊技の進行が制限される点で、打ち止め状態と同

10

20

30

40

50

じであり、電源のオンオフ（電源投入パターン1）により特殊打ち止め状態が解消される点で、打ち止め状態とは異なる。つまり、遊技盤Bの交換時に、枠制御基板740で管理されている出玉量をクリアしておらず、交換前の遊技盤Aの出玉量に関する情報を引き継いでしまうが、特殊打ち止め状態を発生させることで、その誤った情報を引き継いで遊技が進行することを防止することができる。

【2914】

そして、タイミングt2で電源を遮断し、打ち止め状態が発生している遊技盤Bを取り付けたままで、タイミングt3で電源をオンにすることで、遊技盤Bや本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤Bの交換時において、電源のオンオフを伴わない場合には、特殊打ち止め状態が発生しているが、電源のオンオフを伴う場合には、特殊打ち止め状態が発生していない。また、タイミングt3で、電源のオン時に電源投入パターン1を選択している場合、主制御基板1310では、遊技盤Bの交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生している状態を維持し、遊技の進行が制限されている。また、タイミングt3で、枠制御基板740で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤Bに対しては、出玉量が0から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板740で管理されている出玉量をクリアしているが、主制御基板1310で管理されている打ち止め状態に関する情報については、クリアしないようにし、交換時に打ち止め状態がクリアされることを防止することができる。

【2915】

次いで、電源の遮断前において、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤Bを取り外し、打ち止め状態が発生していない遊技盤Aに交換した場合について、図156（C）を参照して説明する。まず、タイミングt1で、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤Bが取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤Bや本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板740で管理されている出玉量が100000に到達しており、遊技盤Bの主制御基板1310では、打ち止め状態が発生し、遊技の進行が制限されている。

【2916】

そして、電源を遮断するタイミングt2よりも前に、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤Bを取り外しているが、電源がオンのままであることで、本体枠4のみ通電した状態であり、枠制御基板740で管理されている出玉量に関する情報を維持している。そしてその後、本体枠4に対して、打ち止め状態が発生していない遊技盤Aを取り付けているが、電源がオンのままであることで、遊技盤Bや本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤Aの交換前（取り付け前）の遊技状態としては、打ち止め状態が発生していない状態（通常状態）であるが、電源がオンのままで遊技盤Aを取り付けることで、主制御基板1310では、特殊打ち止め状態を発生させ、遊技の進行が制限されている。なお、特殊打ち止め状態は、遊技の進行が制限される点で、打ち止め状態と同じであり、電源のオンオフ（電源投入パターン1）により特殊打ち止め状態が解消される点で、打ち止め状態とは異なる。つまり、遊技盤Aの交換時に、枠制御基板740で管理されている出玉量をクリアしておらず、交換前の遊技盤Bの出玉量に関する情報を引き継いでしまうが、特殊打ち止め状態を発生させることで、その誤った情報を引き継いで遊技が進行することを防止することができる。

【2917】

そして、タイミングt2で電源を遮断し、打ち止め状態が発生していない遊技盤Aを取り付けたままで、タイミングt3で電源をオンにすることで、遊技盤Aや本体枠4のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤Aの交換時において、電源のオンオフを伴わない場合には、特殊打ち止め状態が発生しているが、電源のオンオフを伴う場合には、特殊打ち止め状態が発生していない。また、タイミングt3で、電源のオン時に電源投入パターン1を選択している場合、主制御基板1310では、遊技盤Aの交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生していない状態（通常状態）を維持し

10

20

30

40

50

、遊技の進行が可能になっている。また、タイミング t 3 で、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤 A に対しては、出玉量が 0 から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量をクリアし、交換前の遊技盤 B の出玉量に関する情報を引き継ぐことができなく、交換時に打ち止め状態が発生することを防止することができる。

**【 2 9 1 8 】**

次いで、電源の遮断前において、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 1 を取り外し、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 2 に交換した場合について、図 1 5 6 ( D ) を参照して説明する。まず、タイミング t 1 で、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 1 が取り付けられているが、電源がオンであることで、遊技盤 B 1 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。また、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量が 1 0 0 0 0 0 に到達しており、遊技盤 B 1 の主制御基板 1 3 1 0 では、打ち止め状態が発生し、遊技の進行が制限されている。

**【 2 9 1 9 】**

そして、電源を遮断するタイミング t 2 よりも前に、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 1 を取り外しているが、電源がオンのままであることで、本体枠 4 のみ通電した状態であり、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量に関する情報を維持している。そしてその後、本体枠 4 に対して、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 2 を取り付けられているが、電源がオンのままであることで、遊技盤 B 2 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤 B 2 の交換前（取り付け前）の遊技状態としては、打ち止め状態が発生している状態であるが、電源がオンのままで遊技盤 B 2 を取り付けることで、主制御基板 1 3 1 0 では、特殊打ち止め状態を発生させ、遊技の進行が制限されている。なお、特殊打ち止め状態は、遊技の進行が制限される点、各種の調整操作（音量や光量の調整等）が不能とされる点、外部端子板によりホールコンピュータへ情報が外部出力される点で、打ち止め状態と同じであり、電源のオンオフ（電源投入パターン 1 ）により特殊打ち止め状態が解消される点で、打ち止め状態とは異なる。つまり、遊技盤 B 2 の交換時に、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量をクリアしておらず、交換前の遊技盤 B 2 の出玉量に関する情報を引き継いでしまうが、特殊打ち止め状態を発生させることで、その誤った情報を引き継いで遊技が進行することを防止することができる。

**【 2 9 2 0 】**

そして、タイミング t 2 で電源を遮断し、打ち止め状態が発生している遊技盤 B 2 を取り付けてたままで、タイミング t 3 で電源をオンにすることで、遊技盤 B 2 や本体枠 4 のいずれにも通電した状態になっている。このとき、遊技盤 B 2 の交換時において、電源のオンオフを伴わない場合には、特殊打ち止め状態が発生しているが、電源のオンオフを伴う場合には、特殊打ち止め状態が発生していない。また、タイミング t 3 で、電源のオン時に電源投入パターン 1 を選択している場合、主制御基板 1 3 1 0 では、遊技盤 B 2 の交換前（取り付け前）の遊技状態として、打ち止め状態が発生している状態を維持し、遊技の進行が制限されている。また、タイミング t 3 で、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量については、クリア（初期化）し、交換後の遊技盤 B 2 に対しては、出玉量が 0 から開始されるものとなっている。つまり、電源のオン時に、枠制御基板 7 4 0 で管理されている出玉量をクリアしているが、主制御基板 1 3 1 0 で管理されている打ち止め状態に関する情報については、クリアしないようにし、交換時に打ち止め状態がクリアされることを防止することができる。

**【 2 9 2 1 】**

以上に示したように、上述した実施形態では、出玉量が枠制御基板 7 4 0 で管理されている場合に本体枠 4 に対して遊技盤 5 を交換したとしても、交換前の遊技盤 5 の出玉量に関する情報が交換後の遊技盤 5 に反映されてしまうことを回避し、遊技盤 5 の交換時ににおける信頼性や利便性の低下を回避することができる。

**【 2 9 2 2 】**

また、上述では電源の遮断前において、本体枠4に対して各種の遊技盤の着脱を行った場合に特殊打ち止め状態が発生する点について説明したが、特殊打ち止め状態中は以下に例示するような動作で制御するようにしてもよい。例えば、出玉量が100000に達することで生ずる打ち止め状態中には、図128(K)等で前述したように、演出表示装置1600で打ち止め状態に対応する画像(「遊技制限」、「1日の出玉制限〇〇発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージ)を表示するようにしているが、特殊打ち止め状態では、出玉量が100000に達していない状況も考えられるため、誤認を防止することを目的としてこれらの表示のうちの少なくとも一部を実行しないように抑制するようにしてもよい。特に、前述した画像のうちの「遊技制限」および「1日の出玉制限〇〇発に達したので遊技を制限しています。」の表示は実行しないようにし、それとは異なる表示として「仮遊技制限」、「出玉制限ではありませんが、念のため遊技を制限しています。」という代替メッセージの表示を行うようにしてもよい。また、特殊打ち止め状態においても遊技者による遊技中に何らかの要因で起こり得ることは考えられるため、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージは、出玉量が100000に達することで生ずる打ち止め状態中と共通して実行可能にしておいてもよい。

10

## 【2923】

また、出玉量が100000に達することで生ずる打ち止め状態中と特殊打ち止め状態中の何れにおいても遊技の進行を制限するようにしているが、その制限内容を以下のようにしてもよい。具体的には、出玉量が100000に達することで生ずる打ち止め状態と特殊打ち止め状態中の何れにおいても、その開始時に実行中の特別図柄の変動表示があったとしても、特別図柄の変動表示を進行しないように変動時間の計時を停止(中断)して、遊技を強制的に停止するようにし、遊技の制限を開始している。ここで、少なくとも特殊打ち止め状態については、遊技の制限が開始され後にも特別図柄の変動表示に係る各種の遊技情報(中断させた残りの変動時間等)を記憶するようにしておき、電源のオンオフ(電源投入パターン1)により特殊打ち止め状態が解消された場合に、特別図柄の変動表示を再開できるようにすれば、遊技盤5の交換時における信頼性や利便性の低下を一層好適に回避することができる。また、出玉量が100000に達することで生ずる打ち止め状態と特殊打ち止め状態は、特別図柄の変動表示中だけでなく、普通図柄の変動表示中や大当たり遊技の進行中にも生じうるものであり、そうした場合に打ち止め状態と特殊打ち止め状態中の何れが生じたとしても、普通図柄の変動表示や大当たり遊技の進行状態(現在のラウンド数や大入賞口2005の開放時間)の計時を停止(中断)して、遊技を強制的に停止するようにし、遊技の制限を開始している。これについても、少なくとも特殊打ち止め状態については、遊技の制限が開始され後にも普通図柄の変動表示に係る各種の遊技情報(中断させた残りの変動時間等)や大当たり遊技に係る各種の遊技情報(中断させた残りの開放時間等)を記憶するようにしておき、電源のオンオフ(電源投入パターン1)により特殊打ち止め状態が解消された場合に、普通図柄の変動表示や大当たり遊技を再開できるようにすれば、遊技盤5の交換時における信頼性や利便性の低下を一層好適に回避することができる。

20

30

## 【2924】

また、上述した特殊打ち止め状態中には、遊技進行を制限するとともに、枠制御基板740での出玉量の管理も停止するようにすることが好ましい。すなわち、特殊打ち止め状態中に出玉量を変動しないようにしておくことで、特殊打ち止め状態中に出玉量が100000に達して別の打ち止め状態が発生したり、特殊打ち止め状態中に出玉量が95000を下回って事前の報知(事前告知表示など)が解消されてしまったりすることを回避できる。

40

## 【2925】

また、出玉量が100000に達することで生ずる打ち止め状態中と特殊打ち止め状態中の何れにおいても機能表示ユニット1400の表示態様を通常の遊技中とは異なるように制御するようにしてもよい。具体的には、出玉量が100000に達することで生ずる打ち

50

止め状態中には、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別保留数表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などの全てのLEDを全点灯させる場合には、特殊打ち止め状態中には、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別保留数表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器などの全てのLEDを全消灯するようにすること等が例示できる。また、機能表示ユニット1400に打ち止め報知専用のLEDを設ける場合には、出玉量が10000に達することで生ずる打ち止め状態中には、その打ち止め報知専用のLEDを点灯し、それ以外のLEDを消灯するようにするが、特殊打ち止め状態中には、その打ち止め報知専用のLEDも含めて全てのLEDを消灯するようにすること等が例示できる。これにより、機能表示ユニット1400を確認することでも、出玉量が10000に達することで生ずる打ち止め状態と特殊打ち止め状態のいずれが発生しているのかを区別可能になり、遊技盤5の交換時における信頼性や利便性の低下を一層好適に回避することができる。

10

#### 【2926】

(打ち止め状態への移行後における省エネモードについて)

本例では、特別図柄が確定停止してから新たな特別図柄の変動表示が開始されることなく所定時間(例えば30秒)が経過したときには、所定のデモンストレーション演出(例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示)を開始しているが、デモンストレーション演出を開始してから更に一定の時間が経過した後(例えば、デモンストレーション演出が2回繰り返された後)には、待機電力の省電力化を図るための省エネモードに移行することを可能にしている。このような省エネモードでは、デモンストレーション演出を実行しないだけでなく、音声の出力停止や一部のランプの消灯などを行うようにし、演出表示装置1600では、省エネモードが実行されている旨を報知している。しかしながら、省エネモードについては、通常の待機状態(打ち止め状態でない待機状態)だけでなく、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行した後も同じ態様で実行可能にすると、省エネモード中の状態が打ち止め状態であるかどうか分からなくなり、遊技の制限が実行されている旨が把握し難いものとなってしまふ。そこで、本例では、通常の待機状態中および打ち止め状態中に省エネモードに移行することを可能にしながらも、通常の待機状態であるか打ち止め状態であるかによって省エネモード中の態様を異ならせるようにした構成について、以下に説明する。

20

30

#### 【2927】

まず、省エネモードについて説明する。本例では、特別図柄の非変動表示中(遊技が実行されていない状態)の状態を省エネモードにするか否かは、遊技ホールの営業形態に応じて管理者側で任意に設定可能とされている。具体的には、周辺制御基板1510に設けられる省エネモード設定スイッチがON操作された状態で特別図柄の非変動表示中に省エネモードが開始可能とされており、省エネモード設定スイッチがOFF操作された状態では、特別図柄の非変動表示中に省エネモードが開始不能とされている。なお、本例では、後述するように、省エネモード設定スイッチがON操作された状態にてデモンストレーション演出が実行された後に省エネモードに移行することとしているが、これに限定されるものではなく、別例として、省エネモード設定スイッチを設けずにデモンストレーション演出が実行された後に必ず省エネモードに移行するにしてもよい。

40

#### 【2928】

次に、本例におけるデモンストレーション演出と省エネモードの関係について説明する。本例では、省エネモード設定スイッチがON操作された状態での特別図柄の非変動表示中には、通常の待機状態を経て省エネモードを開始するようにしている。ここで、本例の「通常の待機状態」としては、打ち止め状態でない待機状態であって、演出表示装置1600にて装飾図柄の停止図柄が表示される期間と、演出表示装置1600や他の装置が所定のデモンストレーション演出に対応する動作(例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示や発光)を行う期間を包含した状態である。デモンストレーション演出の詳細については

50

後述する。本例では、省エネモード設定スイッチがON操作された状態の場合には、予め定められた複数回のデモンストレーション演出が終了することに基づいて省エネモードに移行するようにしている。なお、省エネモードでは、デモンストレーション演出を実行することがなく、演出表示装置1600や他の装置は、省エネモードに対応する動作で制御されることとなる。

#### 【2929】

また、遊技の進行に伴い、出玉量が特定値に達した場合には、遊技の進行を不能とする打ち止め状態に移行している。このような打ち止め状態では、デモンストレーション演出に対応する動作よりも優先して、打ち止め状態に対応する動作を実行し、打ち止め状態が実行されている旨を確実に報知している。また、省エネモード設定スイッチがON操作された状態では、打ち止め状態中であっても省エネモードを開始可能であるが、打ち止め状態ではないときに省エネモードを開始するタイミングとは別のタイミングで省エネモードを開始するようにしている。すなわち、打ち止め状態中に省エネモードを開始する場合には、後述する打ち止め状態の報知態様が報知態様Bに移行してから所定時間（例えば5分）が経過したときに、省エネモードに移行するようにしている。そして、打ち止め状態中に省エネモードに移行した場合には、演出表示装置1600や他の装置に対して、通常の待機状態を経て省エネモードに移行した場合とは異なる態様で省エネモードに対応する動作を実行するものとしている。

10

#### 【2930】

図157は、通常の待機状態、省エネモード、打ち止め状態における発光や音声に関する報知態様を比較するテーブルである。本例では、打ち止め状態中に省エネモードに移行することを可能とし、省エネモードへの移行前には、打ち止め状態中に省エネモードが併発していないが、省エネモードへの移行後には、打ち止め状態中に省エネモードが併発するものとしている。

20

#### 【2931】

まず、通常の待機状態としては、デモンストレーション演出の非実行時（待機演出1の実行時）と、デモンストレーション演出の実行時（待機演出2の実行時）とがある。具体的には、通常の待機状態では、特別図柄が確定停止してから所定時間（例えば30秒）が経過するまでの間、デモンストレーション演出を実行しないで装飾図柄の停止図柄が表示されたままとされる待機演出1を実行し、特別図柄が確定停止してから所定時間（例えば30秒）が経過したときには、装飾図柄の停止図柄を消去して1回目のデモンストレーション演出（待機演出2）を開始している。そして、1回目のデモンストレーション演出が終了した後、再び所定時間（例えば30秒）が経過するまでの間、デモンストレーション演出を実行しないで装飾図柄の停止図柄が表示されたままとされる待機演出1を実行し、所定時間（例えば30秒）が経過したときには、2回目のデモンストレーション演出（待機演出2）を開始している。なお、省エネモード設定スイッチがON操作された状態では、2回目のデモンストレーション演出が終了した後に省エネモードに移行する。また、省エネモード設定スイッチがOFF操作された状態では、2回目のデモンストレーション演出が終了した後に再び待機演出1を経て3回目のデモンストレーション演出を行うようにしており、以後、待機演出1とデモンストレーション演出が繰り返し行われるようになっている。

30

40

#### 【2932】

上述したように、デモンストレーション演出の非実行時には、待機表示1（待機演出1）として、装飾図柄の停止図柄を表示しているが、待機表示1については、演出表示装置1600の下位レイヤにて表示している。ここで、本例の演出表示装置1600では、少なくとも上位レイヤ、中位レイヤ、下位レイヤを含む複数のレイヤを重ねて表示することが可能であり、「上位レイヤ>中位レイヤ>下位レイヤ」という関係のなかで上位のレイヤの表示物であるほど前面側に表示されるようにして、優先して視認しうるようになっている。

#### 【2933】

50

一方、デモンストレーション演出の実行時には、待機表示 2（待機演出 2）として、以下の内容のデモンストレーション画像を表示している。具体的には、まず、演出表示装置 1600 を用いてパチンコ機 1 の演出説明、宣伝用の画像の表示（ムービー）を実行するようにし、その終了段階では、パチンコ機 1 の機種タイトルのロゴ表示を実行している。そして、機種タイトルのロゴ表示の終了後には、演出表示装置 1600 において、パチンコ機 1 を製造したメーカーのロゴ表示を実行するようにし、その後、過度に遊技にのめり込むことを防止するための「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージ（例えば「パチンコは適度に楽しむものです。のめり込みに注意しましょう」の文字表示）の表示を実行している。このような注意喚起メッセージを表示することで、その後の遊技において、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。なお、待機表示 2 については、演出表示装置 1600 の下位レイヤにて表示している。 10

#### 【2934】

また、通常の待機状態のうち待機表示 1（待機演出 1）が行われる期間には、スピーカから所定の音声が出力されるが、待機表示 1（待機演出 1）が終了した後は、スピーカから音声を非出力とし、消音している。つまり、待機表示 1（待機演出 1）が行われる期間には、待機表示 1（待機演出 1）に対応する BGM 等の音声が出力されているが、待機表示 1（待機演出 1）が終了して待機表示 2（待機演出 2）が行われる期間には、無音とされている。

#### 【2935】

また、通常の待機状態では、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、通常報知態様で LED が点灯や点滅を行うようにしている。具体的には、デモンストレーション演出の非実行時には、通常報知態様として、待機演出 1 に対応する報知態様で LED が点滅や点灯を行うのに対し、デモンストレーション演出の実行時には、通常報知態様として、デモンストレーション演出（待機演出 2）に対応する報知態様で LED が点滅や点灯を行うようにしている。また、ランプ C については、ランプ A、B の輝度との比較において、予め定められた特定の輝度で発光することで基準となる輝度を確認することができる基準輝度確認用態様で LED が発光を行うようにしている。つまり、ランプ A、B については、設定調節ボタン 204 の操作による設定状況によって、輝度が変化するのに対し、ランプ C については、設定調節ボタン 204 の操作による設定状況にかかわらず、輝度が変化しないことで、ランプ A、B の輝度が変化しているのかどうかを判断しやすいものとなっている。また、ランプ C については、デモンストレーション演出を実行していないときにも基準輝度確認用態様で LED が発光を行うようにしてもよいが、常に発光させることによる負荷を考慮して、特定の発光開始操作が行われた場合に基準輝度確認用態様での発光を開始可能にしてもよい。例えば、特定の発光開始条件が満たされた場合（例えば設定調節ボタン 204 の操作やその他の操作を受け付けた場合等）に基準輝度確認用態様の発光を開始するようにし、所定時間の経過で基準輝度確認用態様の発光を終了して消灯するようにしてもよい。また、ランプ C を構成する LED を複数設けるようにしておき、ランプ C を構成する LED の一部が故障しても、ランプ C を構成する他の LED によって、ランプ A、B の輝度が変化しているのかどうかを判断する役割を担保できるようにしてもよい。 20 30 40

#### 【2936】

次に、省エネモードでは、省エネモードに対応する画像として、省エネ表示を表示しているが、省エネ表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示している。このとき、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。また、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、LED が消灯するようにしている。なお、ランプ C については、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様で LED が発光可能にしている。

#### 【2937】

次に、打ち止め状態中に省エネモードが併発していない場合には、打ち止め状態に対応する画像として、進行不能表示を表示しているが、進行不能表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示している。また、打ち止め状態に移行した時点では、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、報知態様 A として、予め定められた特定の光量（例えば最大光量）と予め定められた特定の音量（例えば最大音量）とからなる強調態様での報知を実行しているが、所定期間（例えば、15 秒）が経過した時点で、報知態様 B として、光量や音量を抑制した抑制態様での報知に移行するようにしている。具体的には、所定期間（例えば、15 秒）が経過した時点で、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。なお、ランプ C については、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様で LED を発光可能にしてもよいが、打ち止め状態という性質上、設定調節ボタン 204 の操作がされないことを考慮して、特定の発光開始条件が満たされるか否かに拘わらず、ランプ C は消灯状態を継続するようにしてもよい。

10

#### 【2938】

次に、打ち止め状態中に省エネモードが併発している場合には、打ち止め状態に対応する画像として、進行不能表示を表示するのに加えて、省エネモードに対応する画像として、省エネ表示を表示しているが、進行不能表示および省エネ表示については、いずれも演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示しており、いずれの表示も視認可能になっている。このとき、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。また、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、LED が消灯するようにしている。なお、ランプ C については、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様で LED を発光可能にしてもよいが、打ち止め状態という性質上、設定調節ボタン 204 の操作がされないことを考慮して、特定の発光開始条件が満たされるか否かに拘わらず、ランプ C は消灯状態を継続するようにしてもよい。

20

#### 【2939】

図 158 は、打ち止め状態中に省エネモードに移行する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。以下では、省エネモード設定スイッチが ON 操作された状態を前提として説明する。

#### 【2940】

まず、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量が所定値（例えば、5000 発）に達した後は、事前告知表示を表示しているが、その事前告知表示については、出玉量が特定値に達するまでの間、特別図柄の変動表示中だけでなく、特別図柄の非変動表示中にも継続して表示している。また、特別図柄の非変動表示中のうち通常の待機状態中だけでなく、省エネモード中にも継続して表示している。また、詳しくは上記したが、演出表示装置 1600 では、事前告知表示として、「遊技制限まで残り + ○○ 発」というメッセージを特定の表示領域 1 に表示するようにしている。この特定の表示領域 1 は、演出表示装置 1600 における表示領域の一部に設定され、出玉量が特定値に近づいた場合の表示に用いられる表示領域であり、ホール管理者が見落とさないように如何なる遊技状態においても不変とされる固定領域とされている。

30

40

#### 【2941】

また、事前告知表示や進行不能表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示している。ここで、本例の演出表示装置 1600 では、少なくとも上位レイヤ、中位レイヤ、下位レイヤを含む複数のレイヤを重ねて表示することが可能であり、「上位レイヤ > 中位レイヤ > 下位レイヤ」という関係のなかで上位のレイヤの表示物であるほど前面側に表示されるようにして、優先して視認しうるようになっている。これにより、上位レイヤに表示される事前告知表示や進行不能表示の視認性は、中位レイヤおよび下位レイヤに表示される表示物により阻害されることがない。

#### 【2942】

また、事前告知表示や進行不能表示については、周辺制御基板 1510 が行う画像変換

50



処理（モザイク処理、グレースケール処理、拡大・縮小処理等）の対象外になっている。つまり、事前告知表示や進行不能表示以外の演出画像については、周辺制御基板 1510 が行う画像変換処理の対象であり、演出の進行に伴い、演出画像の態様が変化することを許容しているが、事前告知表示や進行不能表示については、周辺制御基板 1510 が行う画像変換処理の対象外であり、演出が進行したとしても、演出画像の態様変化することを許容していない。これにより、事前告知表示や進行不能表示が表示されている間には、その事前告知表示や進行不能表示に対する視認性が変化することがなく、出玉量等に関する情報を見落としを回避することができる。

#### 【2943】

次いで、特別図柄が確定停止した後は、通常の待機状態にしているが、タイミング t 10  
1 の時点で、特別図柄が確定停止してから新たに特別図柄が変動表示されずに所定時間（例えば30秒）が経過したときには、待機表示 2（待機演出 2）として、デモンストレーション画像（例えば演出説明や宣伝用の画像等）を表示するデモンストレーション期間（デモンストレーション演出が実行される期間）を開始している。このデモンストレーション期間については、特別図柄の変動表示等を開始すると（第一始動口 2003 や第二始動口 2004、大入賞口 2005 への入賞が生ずると）、デモンストレーション期間を終了して変動演出や当り中の演出等を開始するものとしている。一方、遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作することによっても、デモンストレーション期間を終了して待機表示 1（待機演出 1）に移行するものとしている。また、デモン  
20  
ストレーション期間に移行した後も、事前告知表示を継続して表示している。これにより、新規の遊技者が遊技開始前に出玉量等に関する情報を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

#### 【2944】

本例では、待機表示 2 については、演出表示装置 1600 の下位レイヤにて表示している。そして、例えば、注意喚起メッセージが表示されている所定領域については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域 1 に対し、特定の表示領域 1 外とし、特定の表示領域 1 と前後方向で一切重ならない位置に設けられている。これにより、事前告知表示が表示されている間であっても注意喚起メッセージの視認性を確保でき、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを確実に防止することができる。なお、注意喚起メッセージが表示されている所定領域については、その所定領域の一部が特定の表示領域 1 と前後方向で重なる位置に設けられてもよく、例えば、注意喚起メッセージについては、所定領域と特定の表示領域 1 とが重なっていたとしても、その注意喚起メッセージの内容が確認できる程度に事前告知表示から上下方向あるいは左右方向にずらして表示するようにしてもよい。  
30

#### 【2945】

また、デモンストレーション期間においては、スピーカからの音声が出力されず無音とされている。また、デモンストレーション期間において、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、通常報知態様として、待機表示 2（待機演出 2）に対応する報知態様で LED が点灯や点滅を行うようにしている。また、デモンストレーション期間において、ランプ C については、待機表示 2（待機演出 2）に関係なく、基準輝度確認用態様として、特定の輝度で LED を発光可能にしている。  
40

#### 【2946】

次いで、タイミング t 2 の時点で、デモンストレーション期間（2 回目のデモンストレーション演出）が終了したときには、音声およびランプの省電力化を強める省エネモードに移行するようにし、演出表示装置 1600 では、省エネモードに対応する画像として、省エネ表示を表示している。省エネ表示としては、「省エネモード中」というメッセージを表示している。この省エネモードについては、特別図柄の変動表示を開始すると、省エネモードを終了して変動演出を開始するものとしている。一方、遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作することによっても、省エネモードを終了して通常の待機状態に移行するものとしている。なお、省エネモード中に特別図柄の変動  
50

表示が行われない一般入賞口2001等への入賞があった場合には、賞球の付与は行われるものの、通常の待機状態に移行しないようになっている。また、省エネモードに移行した後も、事前告知表示を継続して表示している。これにより、新規の遊技者が遊技開始前に出玉量等に関する情報を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

**【2947】**

本例では、省エネ表示については、事前告知表示と同じく、演出表示装置1600の上位レイヤにて表示している。ただし、省エネ表示が表示されている特定領域2については、事前告知表示が表示されている特定の表示領域1に対し、特定の表示領域1外とし、特定の表示領域1とは異なる位置に設けられている。これにより、演出表示装置1600の上位レイヤにて事前告知表示が表示されている間であっても省エネ表示の視認性を確保でき、省エネモードが実行されている旨を確実に知らせることができる。

10

**【2948】**

また、本例では、デモンストレーション期間に実行されていた待機表示2については、省エネモードに移行した時点で、終了するようにしている。待機表示2については、演出表示装置1600の下位レイヤに表示しているため、例えば、省エネモードに移行した後に継続して表示するようにしても、上位レイヤに表示されている省エネ表示が視認できなくなることがないが、省エネモードに移行した時点で終了することで、周辺制御基板1510の制御負担を軽減することができる。

**【2949】**

また、省エネモード中において、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。つまり、スピーカからは、何らの音も聞こえない無音状態（非可聴状態）にしている。また、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）やランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、LEDが消灯するようにしている。これにより、所定時間にわたって遊技されていない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。なお、ランプCについては、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様でLEDを発光可能にしている。これにより、ランプCについては、ランプA、BのようにLEDが消灯しておらず、遊技機が正常に稼働している旨を把握することができる。

20

**【2950】**

また、本例では、省エネモードが開始されるよりも前（タイミングt1～t2の期間）に遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作したときには、省エネモードの実行を制限することが可能になっている。具体的には、2回目のデモンストレーションが終了することで省エネモードの開始条件が成立し、省エネモードに移行するようにしているが、省エネモードが開始されるよりも前のデモンストレーション期間に遊技者が操作部を操作したときには、そのデモンストレーション期間が強制的に終了となることで省エネモードの開始条件が成立せず、省エネモードに移行することがない。これにより、通常の待機状態において、省エネモードに移行したくない場合には、省エネモードが開始されるよりも前に操作部を操作すればよく、省エネモードが望まずに実行されることを防止することができる。

30

**【2951】**

次いで、省エネモード中のタイミングt3の時点で、第一始動口2003や第二始動口2004に入賞して特別図柄の変動表示を開始すると、省エネモードを終了し、特別図柄の変動表示に対応した変動演出（変動パターンに基づく演出）を実行している。この変動演出では、装飾図柄の変動表示を表示しているが、装飾図柄の変動表示については、演出表示装置1600の下位レイヤにて表示している。また、変動演出を開始した後も、事前告知表示を継続して表示している。これにより、近い時期に遊技が制限される旨を遊技者が把握することができる。

40

**【2952】**

また、特別図柄の変動表示中において、スピーカからは、所定のBGMとして、変動演

50

出に対応する音声が出力されている。また、特別図柄の変動表示中において、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、通常報知態様として、変動演出に対応する報知態様で LED が点灯や点滅を行うようにしている。また、特別図柄の変動表示中において、ランプ C については、変動演出に関係なく、基準輝度確認用態様として、特定の輝度で LED を発光可能にしている。

#### 【2953】

次いで、特別図柄の変動表示中のタイミング t 4 の時点で、第一始動口 2003 や第二始動口 2004 等の入賞口への入賞により出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行すると、特別図柄の変動表示や変動演出を終了して、遊技の進行を不能とする打ち止め状態に移行する。上述した通り、各入賞口への入賞により生ずる賞球に基づく演算で出玉量が特定値に達すると、打ち止め状態になって遊技が制限されるが、本例では、こうした遊技の制限を、特別図柄の変動表示中に制御するようにしている。

10

#### 【2954】

そして、タイミング t 4 の時点で、打ち止め状態に移行した場合、演出表示装置 1600 では、打ち止め状態に対応する画像として、進行不能表示を表示している。進行不能表示としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限〇〇〇発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。また、進行不能表示については、上述の通り、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示している。これにより、進行不能表示の視認性が阻害されることがなく、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を把握することができる。

20

#### 【2955】

また、本例の進行不能表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて、不透明の暗転表示（例えば黒色の背景画像）からなる画面上にメッセージを表示するようにしている。この暗転表示は、演出表示装置 1600 の略全面で行われる。これにより、上位レイヤよりも下位のレイヤに表示される画面については、上位レイヤにおける暗転表示により視認不能となっている。具体的には、タイミング t 4 の時点で、打ち止め状態に移行した後も、演出表示装置 1600 の下位レイヤにて待機表示 2 としてのデモンストレーション画像を表示可能としているが、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて演出表示装置 1600 の略全面を用いて進行不能表示が表示されていることで、デモンストレーション画像については視認不能となっている。これにより、打ち止め状態に移行した後は、進行不能表示の表示中にデモンストレーション期間であることを遊技者が認識することができなく、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を確実に把握することができる。なお、打ち止め状態に移行した後は、特別図柄を変動表示していない通常の待機状態が所定期間（例えば 30 秒）経過したか否かにかかわらず、そもそも演出表示装置 1600 の下位レイヤにてデモンストレーション画像を表示しないように制限してもよい。

30

#### 【2956】

また、打ち止め状態に移行した後は、演出表示装置 1600 では、打ち止め状態に対応する画像として、演出表示装置 1600 の略全面を用いて進行不能表示を表示している。このとき、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、進行不能時の動作を実行するのに伴い、報知態様 A として、予め定められた特定の光量（例えば最大光量）と予め定められた特定の音量（例えば最大音量）とからなる強調態様での報知を、設定調節ボタン 204 の操作による設定状況に拘らず強制的に実行している。具体的には、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、白色単色発光で、LED が点滅や点灯を特定の光量（例えば最大光量）で行うようにし、スピーカからは、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を特定の音量（例えば最大音量）で出力している。これにより、ホール管理者に向けて、打ち止め状態に移行した旨を明確に知

40

50

らせることができる。なお、打ち止め状態に関連する強調態様での報知は、異常等の他のエラー時に行われる報知の態様とは異なる態様としておくことが好ましい。

【2957】

そして、報知態様Aとしての強調態様での報知を開始した後、所定期間（例えば、15秒）が経過したタイミングt5の時点で、演出表示装置1600については、演出表示装置1600の略全面を用いて進行不能表示を維持するものの、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、報知態様Bとして、光量を抑制した抑制態様での報知に移行している。具体的には、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、LEDが白色単色発光を継続しつつも、特定の光量（例えば最大光量）での点滅や点灯を行わないようにしている（特定の光量よりも小さい光量で点滅や点灯を行うようにしている）。また、スピーカからは、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声自体を出力しないようにして、何らの音も聞こえない無音状態（非可聴状態）にしている。これにより、打ち止め状態中であっても、強調態様での報知を終了し、周囲の遊技者に対して遊技の妨げとなることを防止することができる。

10

【2958】

なお、本例の抑制態様については、強調態様よりも光量を抑制したものであればよく、例えば、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、強調態様とは発光色のパターンを変更して複数色発光でLEDが点滅や点灯を行うようにしてもよい。これにより、打ち止め状態となって遊技されなくなった遊技機であっても、装飾効果を保つことができ、遊技ホール全体の活気づけの役割を担わせることができる。

20

【2959】

また、打ち止め状態に移行した後、ランプCについては、ランプA、Bが報知態様Aとしての強調態様であるか、報知態様Bとしての抑制態様であるかにかかわらず、基準輝度確認用態様として、特定の輝度でLEDを発光可能にしている。これにより、ランプA、Bについては、特定の輝度であるランプCと比較して、報知態様Aとしての強調態様であるか、報知態様Bとしての抑制態様であるかを判断しやすいものとなっている。

【2960】

次いで、タイミングt6の時点で、ランプA、Bが報知態様Bとしての抑制態様に移行してから所定時間（例えば5分）が経過したときには、音声およびランプの省電力化を強める省エネモードを打ち止め状態中に併発させるようにし、演出表示装置1600では、省エネモードに対応する画像として、省エネ表示を表示している。省エネ表示としては、「省エネモード中」というメッセージを表示している。打ち止め状態中に省エネモードを併発させた後には、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することができず、始動入賞があったとしても省エネモードを終了させることができないが、遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作することによっても、省エネモードを終了することができないようにしている。ただし、省エネモードに移行した後も、進行不能表示を継続して表示するようにしておくことで、省エネモードが発生していたとしても、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

30

40

【2961】

本例では、省エネ表示については、進行不能表示と同じく、演出表示装置1600の上位レイヤにて表示している。ただし、省エネ表示が表示されている特定領域2については、進行不能表示が表示されている特定の表示領域1に対し、特定の表示領域1外とし、特定の表示領域1とは異なる位置に設けられている。これにより、演出表示装置1600の上位レイヤにて進行不能表示が表示されている間であっても省エネ表示の視認性を確保でき、省エネモードが実行されている旨を確実に知らせることができる。

【2962】

50

なお、本例の省エネ表示については、進行不能表示と同じく、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示しているが、「上位レイヤ > 中位レイヤ > 下位レイヤ」という関係のなかで中位レイヤにて表示するようにしてもよい。このような場合、本例の進行不能表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて、不透明の暗転表示（例えば黒色の背景画像）からなる画面上にメッセージを表示するようにしているため、中位レイヤに表示されている省エネ表示については、上位レイヤにおける暗転表示により視認することが不能になっている。

**【2963】**

また、本例の省エネ表示については、進行不能表示と同じく、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示しているが、省エネ表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示するのに対し、進行不能表示については、「上位レイヤ > 中位レイヤ > 下位レイヤ」という関係のなかで中位レイヤにて表示するようにしてもよい。これにより、演出表示装置 1600 の中位レイヤにて進行不能表示が表示されている間であっても省エネ表示の視認性を確保でき、省エネモードが実行されている旨を確実に知らせることができる。なお、演出表示装置 1600 の中位レイヤにて進行不能表示が表示されている特定の表示領域 1 については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて省エネ表示が表示されている特定の表示領域 2 に対し、特定の表示領域 2 外とし、特定の表示領域 2 と前後方向で一切重ならない位置に設けられることが好ましい。これにより、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて省エネ表示が表示されている間であっても進行不能表示の視認性を確保でき、遊技が制限されている旨を確実に知らせることができる。また、演出表示装置 1600 の中位レイヤにて進行不能表示が表示されている特定の表示領域 1 については、その特定の表示領域 1 の一部が特定の表示領域 2 と前後方向で重なる位置に設けられてもよく、例えば、進行不能表示については、特定の表示領域 1 と特定の表示領域 2 とが重なっていたとしても、その進行不能表示の内容が確認できる程度に省エネ表示から上下方向あるいは左右方向にずらして表示するようにしてもよい。

**【2964】**

また、本例では、デモンストレーション期間に実行されていた待機表示 2 については、省エネモードに移行した時点で、終了するようにしている。待機表示 2 については、演出表示装置 1600 の下位レイヤに表示しているため、例えば、省エネモードに移行した後に継続して表示するようにしても、上位レイヤに表示されている省エネ表示が視認できなくなることはないが、省エネモードに移行した時点で終了することで、周辺制御基板 1510 の制御負担を軽減することができる。

**【2965】**

また、本例の進行不能表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて、不透明の暗転表示（例えば黒色の背景画像）からなる画面上にメッセージを表示するようにしている。この暗転表示は、演出表示装置 1600 の略全面で行われる。これにより、上位レイヤよりも下位のレイヤに表示される画面については、上位レイヤにおける暗転表示により視認不能となっている。具体的には、タイミング t4 の時点で、打ち止め状態に移行した後も、演出表示装置 1600 の下位レイヤにて待機表示 2 としてのデモンストレーション画像を継続して表示しているが、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて演出表示装置 1600 の略全面を用いて進行不能表示が表示されていることで、デモンストレーション画像については視認不能となっている。これにより、打ち止め状態に移行した後は、進行不能表示の表示中にデモンストレーション期間であることを遊技者が認識することがなく、出玉量が特定値に達して遊技の制限が実行されている旨を確実に把握することができる。なお、打ち止め状態に移行した後は、特別図柄を変動表示していない通常の待機状態が所定期間（例えば 30 秒）経過したか否かにかかわらず、そもそも演出表示装置 1600 の下位レイヤにてデモンストレーション画像を継続して表示しないように強制終了させてもよい。

**【2966】**

また、省エネモード中において、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。

つまり、スピーカからは、何らの音も聞こえない無音状態（非可聴状態）にしている。また、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、LED が消灯するようにしている。これにより、打ち止め状態にあって遊技することができない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。なお、ランプ C については、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様で LED を発光可能にしている。これにより、ランプ C については、ランプ A、B のように LED が消灯しておらず、遊技機が正常に稼働している旨を把握することができる。

#### 【2967】

このように、打ち止め状態中に省エネモードに移行した場合には、通常の待機状態中に省エネモードに移行した場合と同じく、スピーカからは、音声を非出力として消音し、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）やランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、LED が消灯するようにし、省電力化している。一方、通常の待機状態中に省エネモードに移行した場合には、演出表示装置 1600 に省エネ表示が表示されているが、打ち止め状態中に省エネモードに移行した場合には、演出表示装置 1600 に省エネ表示だけでなく、省エネ表示とは異なる領域（特定の表示領域 1）に進行不能表示が表示されている。これにより、省エネモード中において、通常の待機状態で遊技の開始が可能であるか、打ち止め状態で遊技が制限されているかを判別することができ、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

#### 【2968】

また、本例では、打ち止め状態中において、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）については、報知態様 A（強調態様）から報知態様 B（抑制態様）に移行し、打ち止め状態中に省エネモードを併発させた後に LED が消灯するようにしている。また、打ち止め状態中において、スピーカからは、報知態様 A（強調態様）から消音し、打ち止め状態中に省エネモードを併発させた後に消音を継続するようにしている。このように、打ち止め状態中には、段階的に各種演出部材の省電力化を実行することで、省電力化の際に打ち止め状態の終了時であるとの勘違いを防止しながらも、打ち止め状態にあって遊技することができない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。

#### 【2969】

また、本例では、打ち止め状態中に省エネモードを併発させた後には、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することができず、始動入賞があったとしても省エネモードを終了させることができないものであり、遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作することによっても、省エネモードを終了することができないようにしている。つまり、打ち止め状態中に省エネモード（省電力化状態）を併発して省電力化した後には、省エネモードを併発するよりも前の省電力化していない状態への復帰が不能とされている。これにより、省電力化していない状態へ復帰して打ち止め状態が終了したかのように思わせることがなく、打ち止め状態中であるかどうかについて、遊技者が把握しがたくなることを防止することができる。

#### 【2970】

また、本例では、打ち止め状態中に省エネモードが開始されるよりも前（タイミング  $t_4 \sim t_6$  の期間）に遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作したとしても、省エネモードの実行を制限することが不能になっている。具体的には、ランプ A、B が報知態様 B としての抑制態様に移行してから所定時間（例えば 5 分）が経過することで打ち止め状態中に省エネモードの開始条件が成立し、打ち止め状態中に省エネモードに移行するようにしているが、打ち止め状態中に省エネモードが開始されるよりも前に遊技者が操作部を操作したとしても、打ち止め状態中における省エネモードの開始条件の成立には関係がなく、打ち止め状態中に省エネモードに移行するものとしている。なお、詳しくは上記したが、通常の待機状態においては、省エネモードが開始されるより

10

20

30

40

50

も前（タイミング  $t_1 \sim t_2$  の期間）に遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作したときに、省エネモードの実行を制限することが可能になっている。このように、打ち止め状態中には、省エネモードの実行を制限しないで必ず実行することで、打ち止め状態にあって遊技することができない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。

【2971】

また、上述した例では、打ち止め状態中に省エネモードを併発させた後には、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することができず、始動入賞があったとしても省エネモードを終了させることができないものであり、遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作することによっても、省エネモードを終了することができないようにしている。つまり、打ち止め状態中に省エネモード（省電力化状態）を併発して省電力化した後には、省エネモードを併発するよりも前の省電力化していない状態への復帰が不能とされているが、これに代えて以下のように省エネモードを併発するよりも前の省電力化していない状態への復帰を抑制するようにしても良い。すなわち、打ち止め状態中に省エネモードを併発させた後には、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することはできず、始動入賞があったとしても省エネモードを終了させることができないものの、遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作したことに応じて省エネモードのみを終了できるようにしてもよい。ここで、遊技者が操作部（ハンドル 160 や演出操作ユニット 250 等）を操作したことに応じて打ち止め状態中に併発していた省エネモードを終了させた場合は、打ち止め状態における報知態様 A を改めて実行するようにしても良く、これにより新規の遊技者に対して打ち止め状態である旨を確実に認識させることができる。また、打ち止め状態中に併発していた省エネモードを終了した後も、進行不能表示は継続して表示されるため、省エネモードが終了したとしても、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

【2972】

上記した例では、省エネモード設定スイッチが ON 操作された状態にて、打ち止め状態中に省エネモードに移行することで、待機電力の省電力化を強めるようにしているが、別例として、省エネモード設定スイッチが ON 操作された状態でありながらも、打ち止め状態中に省エネモードに移行させず、別の制御により音声およびランプの省電力化を強めるようにし、待機電力の省電力化を図るようにしてもよい。このような別例について、以下に説明する。

【2973】

図 159 は、打ち止め状態中に報知態様 C に移行する場合における発光や音声に関する報知態様を比較するテーブルである。別例では、打ち止め状態中に省エネモードを併発することがないものの、打ち止め状態中に省エネモードに類似した態様に報知態様が変化するものとしている。なお、通常の待機状態や省エネモードについては、打ち止め状態中に省エネモードに移行する場合と同じであるため、説明を省略している。

【2974】

別例の打ち止め状態中では、打ち止め状態に対応する画像として、進行不能表示を表示しているが、進行不能表示については、演出表示装置 1600 の上位レイヤにて表示している。また、打ち止め状態に移行した時点では、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED）、スピーカについては、報知態様 A として、予め定められた特定の光量（例えば最大光量）と予め定められた特定の音量（例えば最大音量）とからなる強調態様での報知を実行しているが、所定期間（例えば、15 秒）が経過した時点で、報知態様 B として、光量や音量を抑制した抑制態様での報知に移行するようにしている。具体的には、所定期間（例えば、15 秒）が経過した時点で、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。

【2975】

そして、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）、ランプ B（

遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED ) については、報知態様 B に移行してから所定時間 (例えば、5 分) が経過した時点で、報知態様 B よりもさらに光量を抑制した報知態様 C に移行し、LED が消灯するようにしている。このとき、スピーカからは、音声を非出力とし、消音した状態を継続している。なお、ランプ C については、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様で LED を発光可能にしてもよいが、打ち止め状態という性質上、設定調節ボタン 204 の操作がされないことを考慮して、特定の発光開始条件が満たされるか否かに拘わらず、ランプ C は消灯状態を継続するようにしてもよい。

【2976】

図 160 は、打ち止め状態中に報知態様 C に移行する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。以下では、省エネモード設定スイッチが ON 操作された状態を前提として説明する。なお、タイミング t4 の時点で、出玉量が特定値に達して遊技の制限を実行するまでの挙動については、打ち止め状態中に省エネモードに移行する場合と同じであるため、説明を省略している。

10

【2977】

まず、タイミング t4 の時点で、打ち止め状態に移行した後は、特別図柄を変動表示していない通常の待機状態が所定期間 (例えば 30 秒) 経過したか否かにかかわらず、そもそも演出表示装置 1600 の下位レイヤにてデモンストレーション画像を表示しないように制限している。デモンストレーション画像 (待機表示 1) については、演出表示装置 1600 の下位レイヤに表示しているため、例えば、打ち止め状態に移行した後に表示可能にしても、上位レイヤに表示されている進行不能表示が視認できなくなることがないが、打ち止め状態に移行した時点で制限することで、周辺制御基板 1510 の制御負担を軽減することができる。

20

【2978】

また、打ち止め状態に移行した後は、演出表示装置 1600 では、打ち止め状態に対応する画像として、演出表示装置 1600 の略全面を用いて進行不能表示を表示している。このとき、ランプ A (枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED)、ランプ B (遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED)、スピーカについては、進行不能時の動作を実行するのに伴い、報知態様 A として、予め定められた特定の光量 (例えば最大光量) と予め定められた特定の音量 (例えば最大音量) とからなる強調態様での報知を、設定調節ボタン 204 の操作による設定状況に拘らず強制的に実行している。具体的には、ランプ A (枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED)、ランプ B (遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED) については、白色単色発光で、LED が点滅や点灯を特定の光量 (例えば最大光量) で行うようにし、スピーカからは、「1 日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を特定の音量 (例えば最大音量) で出力している。これにより、ホール管理者に向けて、打ち止め状態に移行した旨を明確に知らせることができる。なお、打ち止め状態に関連する強調態様での報知は、異常等の他のエラー時に行われる報知の態様とは異なる態様としておくことが好ましい。

30

【2979】

そして、報知態様 A としての強調態様での報知を開始した後、所定期間 (例えば、15 秒) が経過したタイミング t5 の時点で、演出表示装置 1600 については、演出表示装置 1600 の略全面を用いて進行不能表示を維持するものの、ランプ A (枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED)、ランプ B (遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED) については、報知態様 B として、光量を抑制した抑制態様での報知に移行している。具体的には、ランプ A (枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED)、ランプ B (遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED) については、LED が白色単色発光を継続しつつも、特定の光量 (例えば最大光量) での点滅や点灯を行わないようにしている (特定の光量よりも小さい光量で点滅や点灯を行うようにしている)。また、スピーカからは、「1 日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声自体を出力しないようにして、何らの音も聞こえない無音状態 (非可聴状態) にしている。これにより、打ち止め状態中であっても、強調態様での報知を終了し、周囲の遊技者に対し

40

50



て遊技の妨げとなることを防止することができる。

【2980】

なお、本例の抑制態様については、強調態様よりも光量を抑制したものであればよく、例えば、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、強調態様とは発光色のパターンを変更して複数色発光でLEDが点滅や点灯を行うようにしてもよい。これにより、打ち止め状態となって遊技されなくなった遊技機であっても、装飾効果を保つことができ、遊技ホール全体の活気づけの役割を担わせることができる。

【2981】

また、打ち止め状態に移行した後、ランプCについては、ランプA、Bが報知態様Aとしての強調態様であるか、報知態様Bとしての抑制態様であるかにかかわらず、基準輝度確認用態様として、特定の輝度でLEDを発光可能にしている。これにより、ランプA、Bについては、特定の輝度であるランプCと比較して、報知態様Aとしての強調態様であるか、報知態様Bとしての抑制態様であるかを判断しやすいものとなっている。

【2982】

次いで、タイミングt6の時点で、ランプA、Bが報知態様Bとしての抑制態様に移行してから所定時間（例えば5分）が経過したときには、演出表示装置1600については、演出表示装置1600の略全面を用いて進行不能表示を維持するものの、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、報知態様Cとして、報知態様Bよりもさらに光量を抑制し、LEDが消灯するようにしている。これにより、打ち止め状態にあって遊技することができない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。また、スピーカからは、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声自体を出力しないようにして、何らの音も聞こえない無音状態（非可聴状態）を継続している。なお、ランプCについては、通常の待機状態と同じく、基準輝度確認用態様として、特定の輝度でLEDを発光可能にしている。これにより、ランプCについては、ランプA、BのようにLEDが消灯しておらず、遊技機が正常に稼働している旨を把握することができる。

【2983】

このように、打ち止め状態中に報知態様Cに移行した場合には、通常の待機状態中に省エネモードに移行した場合と同じく、スピーカからは、音声を非出力として消音し、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）やランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、LEDが消灯するようにし、省電力化している。一方、通常の待機状態中に省エネモードに移行した場合には、演出表示装置1600に省エネ表示が表示されているが、打ち止め状態中に報知態様Cに移行した場合には、演出表示装置1600に進行不能表示が表示されている。これにより、音声の出力停止やランプの消灯などが行われている期間において、通常の待機状態で遊技の開始が可能であるか、打ち止め状態で遊技が制限されているかを判別することができ、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

【2984】

また、本例では、打ち止め状態中において、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）については、報知態様A（強調態様）から報知態様B（抑制態様）に移行し、さらに報知態様C（消灯）に移行するようにしている。また、打ち止め状態中において、スピーカからは、報知態様A（強調態様）から消音するようにしている。このように、打ち止め状態中には、段階的に各種演出部材の省電力化を実行することで、省電力化の際に打ち止め状態の終了時であるとの勘違いを防止しながらも、打ち止め状態にあって遊技することができない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。

【2985】

10

20

30

40

50

また、本例では、打ち止め状態中に報知態様Cに移行した後は、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することができず、始動入賞があったとしても報知態様Cを終了させることができないものであり、遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作することによっても、報知態様Cを終了することができないようにしている。つまり、打ち止め状態中に報知態様C（省電力化状態）に移行して省電力化した後は、報知態様Cに移行するよりも前の省電力化していない状態（報知態様Aや報知態様B）への復帰が不能とされている。これにより、省電力化していない状態へ復帰して打ち止め状態が終了したかのように思わせることがなく、打ち止め状態中であるかどうかについて、遊技者が把握しがたくなることを防止することができる。

**【2986】**

10

また、本例では、打ち止め状態中に報知態様Cに移行するよりも前（タイミングt4～t6の期間）に遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作したとしても、報知態様Cへの移行を制限することが不能になっている。具体的には、ランプA、Bが報知態様Bとしての抑制態様に移行してから所定時間（例えば5分）が経過することで打ち止め状態中に報知態様Cの開始条件が成立し、打ち止め状態中に報知態様Cに移行するようにしているが、打ち止め状態中に報知態様Cに移行するよりも前に遊技者が操作部を操作したとしても、打ち止め状態中における報知態様Cの開始条件の成立には関係がなく、打ち止め状態中に報知態様Cに移行するものとしている。なお、詳しくは上記したが、通常の待機状態においては、省エネモードが開始されるよりも前（タイミングt1～t2の期間）に遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作したときに、省エネモードの実行を制限することが可能になっている。このように、打ち止め状態中には、報知態様Cへの移行を制限しないで必ず実行することで、打ち止め状態にあって遊技することができない遊技機が過剰に電力を消費してしまうことを回避することができる。

20

**【2987】**

また、上述した例では、打ち止め状態中に報知態様Cに移行した後は、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することができず、始動入賞があったとしても報知態様Cを終了させることができないものであり、遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作することによっても、報知態様Cを終了することができないようにしている。つまり、打ち止め状態中に報知態様C（省電力化状態）を併発して省電力化した後は、報知態様Cに移行するよりも前の省電力化していない状態（報知態様Aや報知態様B）への復帰が不能とされているが、これに代えて以下のように報知態様Cに移行するよりも前の省電力化していない状態への復帰を抑制するようにしても良い。すなわち、打ち止め状態中に報知態様Cに移行した後は、打ち止め状態中であるために特別図柄の変動表示を開始することはできず、始動入賞があったとしても報知態様Cを終了させることができないものの、遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作したことに応じて報知態様Cのみを終了できるようにしてもよい。ここで、遊技者が操作部（ハンドル160や演出操作ユニット250等）を操作したことに応じて打ち止め状態中に報知態様Cを終了させた場合は、打ち止め状態における報知態様Aを改めて実行するようにしても良く、これにより新規の遊技者に対して打ち止め状態である旨を確実に認識させることができる。また、打ち止め状態中に報知態様Cを終了した後も、進行不能表示は継続して表示されるため、報知態様Cが終了したとしても、新規の遊技者が打ち止め状態である旨を認識しないまま遊技を開始してしまうことを回避することができる。

30

40

**【2988】**

（打ち止め状態への強制的な移行について）

上述した通り、各入賞口への入賞により生ずる賞球に基づく演算で出玉量が特定値に達すると、打ち止め状態になって遊技が制限されるが、出玉量が特定値に達する直前の状況（例えば、出玉量が特定値に達するまでの残り個数が、1回の当り遊技の出玉量（1500個等）に満たない個数の場合など）にある遊技機については、新規の遊技者が遊技を開

50

始すると、早々に打ち止め状態に移行してしまう可能性がある。このため、出玉量が特定値に達する直前の状況にある遊技機については、管理者が意図的に打ち止め状態へ移行させるようにし、新規の遊技者が遊技開始早々に打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが考えられる。ただし、管理者が意図的に打ち止め状態へ移行させるには、遊技球を入賞させ、該入賞により出玉量が特定値に達するようにすることが必要になるが、各入賞口への入賞により特別図柄の変動表示や当り遊技を発生させると各種の演出（変動演出や当り遊技中の入賞に伴う演出など）の発生により周囲に目立ってしまい他の遊技者に不信感を与えてしまう虞がある。また、そうした作業は管理者への負担が大きいものになってしまう。そこで、本例では、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合に、他の遊技者に不信感を与えることを抑制するとともに管理者の負担を軽減する態様で容易に打ち止め状態を発生させることを可能にした構成について、以下に説明する。

10

**【2989】**

本例では、上述したように容易に打ち止め状態を発生させる管理者作業として、遊技盤5に設けられた賞球追加スイッチを操作する第1の管理者作業と、遊技盤5に設けられた賞球追加口に遊技球を入球させる第2の管理者作業の2パターンの管理者作業が設けられている。いずれの作業も当該遊技機の電源が投入されている状態であれば常時実行可能としている。以下、各作業について説明する。

**【2990】**

まず、第1の管理者作業について説明する。本例では、上記の遊技盤5の主制御基板1310に押下可能な賞球追加スイッチ（図示せず）が実装されており、本体枠4を開放することで操作可能になる。本体枠4が開放された状態でこの賞球追加スイッチが所定時間（本例では3秒）に亘って長押しされると、枠制御基板740（あるいは払出制御基板）側の制御を介さずに主制御基板1310側の制御により所定個数の賞球を強制的に付与して、出玉量の演算に反映させることとしている。この賞球数については、100個が設定されている。つまり、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球が受入れられたときには、賞球数が1個であり、当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が受入れられたときには、賞球数が10個または13個であるのに対し、賞球追加スイッチが操作されたときには、賞球数が100個であり、第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005よりも多くの賞球数が設定されている。これにより、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合に、管理者が賞球追加スイッチを1回操作することで、出玉量を一気に増大させることが可能であり、出玉量が特定値に達するまでの差分に対応する必要回数を操作することにより出玉量が特定値に達して打ち止め状態に早々に移行させることができる。なお、賞球追加スイッチは、遊技盤5の主制御基板1310に実装されるものに限らず、枠制御基板740（あるいは払出制御基板）に実装されるようにしてもよく、その場合には、枠制御基板740（あるいは払出制御基板）側から主制御基板1310側に操作情報および所定個数の賞球付与に関する情報を伝達して、出玉量の演算に反映させることとすればよい。

20

30

**【2991】**

次に、第2の管理者作業について説明する。上記した遊技盤5については、遊技領域5a内に打込まれた遊技球を受け入れた際に賞球を付与可能な各種の入賞口（第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005など）が備えられているが、本例では、これらの入賞口とは別に、打ち止め状態の発生を容易化するための賞球追加口（図示せず）が設けられている。この賞球追加口については、他の入賞口と同様に遊技領域5a内に設けられており、大入賞口2005等のような可変式ではなく常時開口しているものとされ、上方の入口部分からの入球が可能な構成（所謂ポケット式）とされている。ただし、賞球追加口は、その入口部分が所定部材によって閉鎖された態様（例えば、障害釘や樹脂壁が配置されて入球が阻害された態様）とされており、これにより、遊技者の発射操作を伴う通常の遊技で遊技領域5a内に打込まれた遊技球は賞球追加口に受入不能または受入困難としている。つまり、賞球追加口は他の入賞口に比べて入球可能性が低いものであり、遊技者の発射操作を伴う通常の遊技では、遊技球が賞球追加口に入賞する可能性が極め

40

50

て低く、通常の遊技中に賞球追加口に遊技球が入賞してしまうことを抑制している。また、上述したように賞球追加口の入口部分は所定部材（障害釘や樹脂壁など）によって閉鎖されているものの、その所定部材は、賞球追加口の入口部分の上方に1.5個分の遊技球が位置できるスペースを空けて配置されており、遊技球の流下方向に対する入球は阻害するものの、賞球追加口の前からの入球は阻害しないよう構成されている。これにより、賞球追加口には、扉枠3を開放した状態で管理者による手入れによって入球させることが可能とされる。

【2992】

第2の管理者作業として、扉枠3を開放した状態で管理者が賞球追加口に遊技球を1個入球させると、第1の管理者作業と同様に所定個数（100個）の賞球が付与されるように設定されている。なお、賞球追加口への入球時は、通常の賞球処理と同様に、枠制御基板740（あるいは払出制御基板）側から主制御基板1310側へ所定個数の賞球付与に関する情報を伝達して、出玉量の演算に反映させることとしている。また、第1の管理者作業で上述したときと同様に、第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球が受入れられたときには、賞球数が1個であり、当り遊技中に大入賞口2005に遊技球が受入れられたときには、賞球数が10個または13個であるのに対し、賞球追加口に遊技球が受入れられたときには、賞球数が100個であり、第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005よりも多くの賞球数が設定されている。これにより、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合に、管理者が賞球追加口に遊技球を1個入球させることで、出玉量を一気に増大させることが可能であり、出玉量が特定値に達するまでの差分に対応する必要個数を入球させることにより出玉量が特定値に達して打ち止め状態に早々に移行させることができる。

【2993】

本例では、第1の管理者操作（賞球追加スイッチの操作）や第2の管理者操作（賞球追加口への入球）に伴い付与される特別な賞球は、プログラム変更等の制御複雑化を回避するために、できるだけ通常の賞球処理内で制御するようにしている。すなわち、本例では、この特別な賞球を通常の賞球処理内で制御するため、前述した主制御基板1310や枠制御基板740を用いたベース値に関する演算にもそのまま反映されることとなる。このため、第1の管理者操作（賞球追加スイッチの操作）や第2の管理者操作（賞球追加口への入球）に伴い付与される特別な賞球の個数（所定個数）は、前述した100個に限らず、1000個あるいは10000個といった個数にしてもよいが、出玉量が特定値に達するまでに必要となる個数以上の賞球付与によりベース値が異常値になってしまう影響を考慮して、本例では前述した「100個」としており、ベース値が異常値になってしまう影響をできるだけ抑制することとしている。なお、ベース値が異常値になってしまう影響を抑制するのであれば、特別な賞球の個数を100個よりも少ない個数に減少させてもよいが、特別な賞球を付与する際の作業性（作業回数）を考慮して、少なくとも第一始動口2003や第二始動口2004に遊技球が受入れられたときに付与される賞球数よりも多い個数にしておくことが好ましい。

【2994】

また、第1の管理者操作（賞球追加スイッチの操作）や第2の管理者操作（賞球追加口への入球）を用いた打ち止め状態への移行については、特別図柄の変動表示中や当り遊技中に限らず、特別図柄の変動表示が行われていない非遊技中における遊技待機状態中（通常の待機状態中や省エネモード中）であっても制御するようにしている。これにより、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合に、通常の待機状態中や省エネモード中において、管理者が賞球追加スイッチを操作したり賞球追加口に遊技球を入賞させたりすることで、特別な賞球により出玉量を増加させて特定値に達するようにすることができ、このような場合、特別図柄の変動表示や当り遊技を発生させることなく通常の待機状態や省エネモードから直接的に打ち止め状態に移行して遊技の制限を実行することが可能になる。このように、通常の待機状態中や省エネモード中に第1の管理者操作（賞球追加スイッチの操作）や第2の管理者操作（賞球追加口への入球）を行い、特別な賞球により出玉量を

10

20

30

40

50

増加させて打ち止め状態に移行させることが可能であることから、打ち止め状態に移行する際に特別図柄の変動表示や当り遊技を発生させる必要がなく、管理者の作業にかかる負担を小さくすることができる。また、出玉量が特定値に達する直前の状況にある遊技機については、このような管理者操作により打ち止め状態に移行させることで、新規の遊技者が遊技して早々に打ち止め状態に移行してしまう、といった事態を事前に回避することができる。

#### 【2995】

また、賞球追加口への入賞時には、該入賞を報知しないようにしている。例えば、第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005への入賞時には、スピーカから入球音を出力し、該入賞を報知しているが、賞球追加口への入賞時には、スピーカから入球音を出力することがなく、該入賞を報知しないようにしている。また、賞球追加口への入賞時には、賞球の付与以外は何らの演出も行われないようにしている。例えば、第一始動口2003や第二始動口2004への入賞時には、演出表示装置1600やランプ、スピーカ等を用いて装飾図柄の変動表示に関する変動演出が行われ、大入賞口2005への入賞時には、演出表示装置1600やランプ、スピーカ等を用いて当り中の演出が行われているが、賞球追加口への入賞時には、変動演出や当り中の演出等が行われることがなく、何らの演出も行われないようにしている。これにより、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合に、管理者が賞球追加口に遊技球を入賞させたとしても、周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生に係る作業を行うことが可能になる。

#### 【2996】

また、本例では、前述した待機演出2（デモンストレーション期間）や省エネモードを実行しているときに、第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005への入賞が生ずると、待機演出2や省エネモードを終了して変動演出や当り中の演出等を開始するものとしている。しかしながら、待機演出2（デモンストレーション期間）や省エネモードを実行しているときに、賞球追加口への入賞が生じた場合には、待機演出2や省エネモードを終了させないようにするとともに、上述のように賞球追加口への入賞に伴う報知を行うことなく各制御を継続するようにしている。これにより、待機演出2や省エネモードを実行している状態において、管理者が賞球追加口に遊技球を入賞させたとしても、出玉量が特定値に達しなかった場合には、待機演出2や省エネモードを終了させずに待機演出2や省エネモードの動作が継続することとなり、この点でも周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生に係る作業を行うことが可能になる。

#### 【2997】

なお、上述したように、いずれの作業も当該遊技機の電源が投入されている状態であれば常時実行可能としているが、不正に第1の管理者作業あるいは第2の管理者作業が行われた場合を想定して、第1の管理者作業と第2の管理者作業のいずれも無効化する所定の状態（作業無効化状態）を発生可能としても良い。作業無効化状態は、電源投入時操作の態様として所定の態様で電源投入が行われた場合に発生することを可能にしている。本例では、上記の遊技盤5の主制御基板1310に、賞球追加スイッチとは別に押下可能な作業無効化スイッチが実装されており、所定の態様での電源投入として、作業無効化スイッチが押下された状態での電源投入が設定されることで作業無効化状態が発生可能とされる。そして、作業無効化状態が発生した後は、電源が投入されている状態で所定の解除操作（本例では作業無効化スイッチの再度の押下操作）、あるいは電源の再投入が行われなければ、第1の管理者作業あるいは第2の管理者作業を有効にせず無効化することを可能にしている。このように作業無効化状態を発生させることで、不正に第1の管理者作業あるいは第2の管理者作業が行われても賞球の追加がされることを防止し、不正に賞球を増加させる不正行為を抑制することができる。

#### 【2998】

また、賞球追加口に対して不正入賞が疑われる場合には、エラー報知を行うようにしている。具体的には、本例では、賞球追加口に対する入賞時は、上述したように何らの演出も行わないようにしているが、明らかに不正と疑われるような特定の状況下（例えば、出

玉量が特定値に達するまで残り個数が1500個以上の場合等)にて、賞球追加口に対して短期間に多数(本例では1分間以内に15個)の遊技球が入賞したことを検知した場合には、1回の当り遊技の出玉量に匹敵する程度の追加賞球が行われることを異常とみなし、演出表示装置1600やランプ、スピーカ等を用いて不正な賞球増を通知するエラー報知を行うようにしている。上述したように、賞球追加口については、遊技領域5a内に打込まれた遊技球を受入不能または受入困難としているため、通常の遊技では、賞球追加口に対して短期間に多数の遊技球が入賞するはずがない。この点、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合に、管理者が賞球追加口に5~10個の遊技球を入賞させただけでは、不正な賞球増を通知するエラー報知を行うことがないのに対し、通常の遊技において、賞球追加口に対して短期間に多数の遊技球が入賞したときには、不正な賞球増を通知するエラー報知を行うことで、不正入賞により利益を得ようとする行為を防止することができる。なお、賞球追加スイッチに対して不正操作が疑われる場合にも、上述と同様に不正な賞球増を通知するエラー報知を行うようにしてもよい。

10

#### 【2999】

また、本例では、打ち止め状態への移行については、本体枠4や扉枠3の閉鎖中に限らず、本体枠4や扉枠3の開放中であっても制御するようにしている。例えば、通常の遊技では、本体枠4の閉鎖中において、第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005に遊技球を入賞させ、該入賞により出玉量が特定値に達するようにすることができるのに対し、本例の第1の管理者作業においては、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合には、本体枠4を開放したうえで、管理者が賞球追加スイッチを操作し、該操作に係る賞球追加により出玉量が特定値に達するようにすることができる。また、通常の遊技では、扉枠3の閉鎖中において、第一始動口2003や第二始動口2004、大入賞口2005に遊技球を入賞させ、該入賞により出玉量が特定値に達するようにすることができるのに対し、本例の第2の管理者作業においては、出玉量が特定値に達する直前の状況にある場合には、扉枠3を開放したうえで、管理者が賞球追加口に遊技球を入賞させ、該入賞に係る賞球追加により出玉量が特定値に達するようにすることができる。このような場合、本体枠4や扉枠3を閉鎖することなく打ち止め状態に移行して遊技の制限を実行することが可能になる。このように本体枠4や扉枠3の開放中であっても打ち止め状態に移行させることで、第1の管理者作業や第2の管理者作業を行っている管理者に打ち止め状態への移行を把握させ易くすることが可能になり、管理者の作業にかかる負担を小さくすることができる。

20

30

#### 【3000】

ここで、通常の遊技中には、本体枠4や扉枠3が開放状態(特定状態)とされると、音、光、映像を用いて本体枠4や扉枠3の開放に関する通知(通常報知態様での特定報知)を行い、外部に伝えている。しかしながら、上述したように周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生に係る作業(第1の管理者作業や第2の管理者作業)を行うことを考慮し、本例では、少なくとも前述した待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモードを実行しているときに、第1の管理者作業や第2の管理者作業が行われる場合には、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知に関し、通常の遊技中よりも抑制された態様にする特殊な処理を行うようにしている。具体的には待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモードを実行しているときに、本体枠4や扉枠3が開放状態とされても、待機演出2や省エネモードを終了させないようにするとともに、通常の遊技中に行う本体枠4や扉枠3の開放に関する通知(音、光、映像を用いるもの全て。通常報知態様での特定報知)は一切行わずに各制御を継続するようにしている。これにより、待機演出2や省エネモードを実行している状態において、管理者が第1の管理者作業や第2の管理者作業を行ったとしても、出玉量が特定値に達しなかった場合には、待機演出2や省エネモードを終了させずに待機演出2や省エネモードの動作が継続することとなり、周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生に係る作業を行うことが可能になる。また、待機演出2や省エネモード中に管理者が第1の管理者作業や第2の管理者作業を行ったとしても、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知が行われず、周囲に目立つことなく管理者が打ち止め

40

50

状態の発生に係る作業を行うことが可能になる。

【3001】

また、通常の遊技中に打ち止め状態へ移行した場合、その打ち止め状態への移行後には、本体枠4や扉枠3が開放状態（特定状態）とされていたとしても、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を通常の遊技中よりも抑制された態様にする特殊な処理を行うようにしている。具体的には、通常の遊技中に本体枠4や扉枠3が開放状態とされて打ち止め状態に移行した場合、通常の遊技に関する変動演出等が終了して打ち止め状態に関する報知が行われるものの、その打ち止め状態への移行後には、通常の遊技中に行う本体枠4や扉枠3の開放に関する通知（音、光、映像を用いるもの全て。通常報知態様での特定報知）は一切行わないようにしている。これにより、通常の遊技中に本体枠4や扉枠3が開放状態とされて管理者が第1の管理者作業や第2の管理者作業を行ったとしても、打ち止め状態への移行後には、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知が行われず、周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生後に係る作業を行うことが可能になる。

10

【3002】

同様に、待機演出2や省エネモードから打ち止め状態へ移行した場合、その打ち止め状態への移行後には、本体枠4や扉枠3が開放状態（特定状態）とされていたとしても、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を通常の遊技中よりも抑制された態様にする特殊な処理を、打ち止め状態中に引き続き行うようにしている。具体的には、待機演出2（デモンストレーション期間）や省エネモードを実行しているときに、本体枠4や扉枠3が開放状態とされて打ち止め状態に移行した場合、待機演出2や省エネモードが終了して打ち止め状態に関する報知が行われるものの、その打ち止め状態への移行前後の期間には、通常の遊技中に行う本体枠4や扉枠3の開放に関する通知（音、光、映像を用いるもの全て。通常報知態様での特定報知）は一切行わないようにしている。これにより、待機演出2や省エネモードから打ち止め状態に移行する過程において、管理者が第1の管理者作業や第2の管理者作業を行ったとしても、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知が行われず、周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生に係る作業を行うことが可能になる。

20

【3003】

また、本体枠4や扉枠3の閉鎖中に打ち止め状態に移行した後は、音、光、映像を用いて打ち止め状態に関する通知（抑制後報知）を実行しているが、本体枠4や扉枠3の開放中に打ち止め状態に移行した場合や、打ち止め状態中に閉鎖している本体枠4や扉枠3を開放した場合には、通常の遊技中に行う本体枠4や扉枠3の開放に関する通知（音、光、映像を用いるもの全て。通常報知態様での特定報知）は一切行わないものの、本体枠4や扉枠3の閉鎖中と同じく、打ち止め状態に関する通知（抑制後報知）は実行するようにしている。このように打ち止め状態中でありながらも本体枠4や扉枠3の開放中である場合には、打ち止め状態に関する通知のみが実行されることで、本体枠4や扉枠3が開放中に第1の管理者作業や第2の管理者作業を行っている管理者に打ち止め状態への移行を把握させ易くすることが可能になり、管理者の作業にかかる負担を小さくすることができる。

30

【3004】

なお、上記では、待機演出2（デモンストレーション期間）や省エネモード、打ち止め状態中に、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を一切行わないようにするものを例示したが、これとは別に、周囲に目立たない態様で本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を行うようにしてもよい。例えば、別例では、管理者が第1の管理者作業や第2の管理者作業を行う際に、待機演出2（デモンストレーション期間）や省エネモード、打ち止め状態に関する動作中でありながらも、本体枠4や扉枠3の開放中に関する動作（本体枠4や扉枠3の開放に関する通知）を実行するようにしてもよい。また、通常の遊技中であれば、打ち止め状態に移行した後は、音、光、映像を用いて打ち止め状態に関する動作を実行しているが、打ち止め状態中でありながらも本体枠4や扉枠3の開放中である場合には、上記の演出要素の一部の演出要素については本体枠4や扉枠3の開放中に関する動作にも並行して用いるようにしてもよい。例えば、打ち止め状態中でありながらも本体枠4や扉枠

40

50

3の開放中である場合には、上記の演出要素のうち外部からの目立ち度合が低い演出要素である演出表示装置1600(映像)に限っては、打ち止め状態に対応する画像(進行不能表示)を行いつつも、本体枠4や扉枠3の開放中に対応する画像(開放通知表示)を、進行不能表示が表示されている領域とは異なる領域に表示するようにしてもよい。そして、開放中の本体枠4や扉枠3を閉鎖した場合には、演出表示装置1600における開放通知表示を終了させて、打ち止め状態に関する動作(進行不能表示)のみが行われるようにすればよい。このような場合、演出表示装置1600に限っては、打ち止め状態に関する動作スケジュールに並行して本体枠4や扉枠3の開放中に対応する画像制御が実行されるようにでき、扉枠3を閉鎖した時点で、打ち止め状態に関する動作のみを実行することとなる。このようにすることで、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知が行われたとしても、周囲に目立つことなく管理者が打ち止め状態の発生に係る作業を行うことが可能になる。

10

#### 【3005】

また、上記では、待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中に、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を一切行わないようにするものを例示したが、磁石を用いたり振動を与えたりして各種入賞口に遊技球を入賞させる等の不正防止の観点や、遊技機を叩いて衝撃を与えたりして一部の部材に不具合を生じさせる等の不具合防止の観点から、不正な磁気や振動等を検出した特定状態であることに関する通知については、通常の遊技と同様に待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中に周囲に目立つように行うようにしている。なお、本例では、通知の優先度は「本体枠4や扉枠3の開放に関する通知>特定状態であることに関する報知」にしているため、通知の優先度に従うならば、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を行わない場合に、上記した特定状態であることに関する報知も行わないように構成されるが、待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中は、通知の優先度に従わない制御を行うことにより、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を行わないものの、通常の遊技と同様に上記した特定状態であることに関する通知を行うようにしている。以上のようにすることで、待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中であっても不正や不具合を外部に通知し、不正や不具合を発生させる行為の抑制を図ることができる。

20

#### 【3006】

また、上記では、待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中に、本体枠4や扉枠3の開放に関する通知を一切行わないようにするものを例示したが、開放に関する通知に限らず、第1の管理者作業や第2の管理者作業に伴い発生する可能性のある通知については、周囲に目立たないようにすることを目的に、開放に関する通知と同様に待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中に抑制するようにしておいても良い。例えば、通常の遊技中に遊技球の払い出し関連のエラー報知(皿満タンエラーなど)を行うものの場合、第1の管理者作業や第2の管理者作業による賞球追加に伴い生ずる遊技球の払い出し関連のエラー報知(皿満タンエラーなど)については、上記した開放に関する通知と同様に、待機演出2(デモンストレーション期間)や省エネモード、打ち止め状態中に不実行、あるいは抑制して実行するようにしてもよい。

30

40

#### 【3007】

図161は、省エネモード中に第1の管理者作業や第2の管理者作業が行われて打ち止め状態に移行する場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。以下では、省エネモード設定スイッチがON操作された状態を前提として説明する。なお、タイミングt2~t3の時点で、省エネモード中に賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じて打ち止め状態に移行する点を除いては、図158に示した特別図柄の変動表示中に各入賞口に入賞して打ち止め状態に移行する場合と同じであるため、説明を省略している。

#### 【3008】

50



まず、省エネモード中のタイミング t 3 の時点で、賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じたとしても、出玉量が特定値に達しなかった場合には、何らの演出も行うことなく、省エネモードに関する動作を継続している。このように、賞球追加スイッチの操作時または賞球追加口への入賞時には、賞球の付与以外は何らの演出も行われな

#### 【 3 0 0 9 】

また、図示していないが、仮にタイミング t 3 の時点で省エネモードが発生しておらず、通常の待機状態中であっても同じである。つまり、通常の待機状態中において、賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じたとしても、出玉量が特定値に達しな

10

#### 【 3 0 1 0 】

詳しくは上記したが、省エネモード中において、演出表示装置 1 6 0 0 には、上位レイヤの特定領域 2 に省エネ表示を表示し、出玉量が特定値に達するまでの残りの出玉量が所定値（例えば、5 0 0 0 発）に達した後である場合に上位レイヤの特定領域 1 に事前告知表示を表示している。また、省エネモード中において、スピーカからは、音声を非出力とし、消音している。つまり、スピーカからは、何らの音も聞こえない無音状態（非可聴状態）にしている。また、ランプ A（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED）

20

#### 【 3 0 1 1 】

次いで、省エネモード中のタイミング t 4 の時点で、賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じ、出玉量が特定値に達した場合には、遊技の制限を実行することとなるが、この場合には、省エネモードに関する動作を終了させて、遊技の進行を不能とする打ち止め状態に移行する。上述した通り、各入賞口への入賞により生ずる賞球に基づ

30

#### 【 3 0 1 2 】

また、図示していないが、仮にタイミング t 4 の時点で省エネモードが発生しておらず、通常の待機状態中であっても同じである。つまり、通常の待機状態中において、賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じたとしても、出玉量が特定値に達した場合には、遊技の制限を実行することとなるが、この場合には、通常の待機状態に関する動作を終了させて、遊技の進行を不能とする打ち止め状態に移行する。上述した通り、各入賞口への入賞により生ずる賞球に基づ

40

50

了条件とされていない賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じ、これらによる賞球追加により出玉量が特定値に達するようにすることもでき、このような場合、特別図柄の変動表示等の各種演出を発生させることなく通常の待機状態から直接的に遊技の制限を実行することが可能になる。このように通常の待機状態から打ち止め状態に直接的に移行させることで、出玉量が特定値に達する直前の状況にある遊技機を遊技者が遊技して早々に打ち止め状態に移行してしまう、といった事態を事前に回避することができる。

#### 【3013】

また、打ち止め状態に移行した後については、図158に示した特別図柄の変動表示中に各入賞口に入賞して打ち止め状態に移行する場合と同じであるため、説明を省略している。なお、打ち止め状態に移行した後については、図160に示した特別図柄の変動表示中に各入賞口に入賞して打ち止め状態に移行するように、打ち止め状態中に省エネモードに移行させず、別の制御により音声およびランプの省電力化を強めるようにしてもよい。また、打ち止め状態に移行した後については、賞球追加スイッチの操作または賞球追加口への入賞が生じたとしても、賞球を付与することがない。

10

#### 【3014】

また、本体枠4に対して扉枠3を閉鎖したままで、管理者が賞球追加口に遊技球を入賞可能にしてもよい。具体的には、扉枠3において、賞球追加口にアクセス可能な開口部を設けるようにし、通常時には開口部を所定の閉鎖部材（本例では透明な板状の平板部材）によって外部から視認可能な状態で閉鎖し、第2の管理者作業時には閉鎖部材を開放状態にして開口部を開放して管理者が開口部を介して賞球追加口に遊技球を入賞させることを可能にしている。また、閉鎖部材を開放状態にして開口部を開放する際には、管理者が所有する鍵が必要とされており、その鍵を鍵穴に挿入して回動させることで、閉鎖部材を開放部から離脱させるようにすることを可能にしている。これにより、第2の管理者作業時に扉枠3を開放する必要がなく、周囲に目立つことなく管理者が作業を行うことが可能になる。

20

#### 【3015】

また、賞球追加口は管理者作業を行う対象とされる点を鑑みれば、遊技盤5における外部から把握できる位置にしておくことが好ましいが、不正対策の観点から鑑みれば、外部から分かり難い位置にしておくことが好ましい。そこで、例えば、賞球追加口を配置する箇所としては、他の入球口が設けられる部材に一体化しておくとともに、他の入球口の前面側にのみ所定のシンボルやマーキング等の特殊な表記（たとえばIN等の入球が可能であることを示す文字等）を記しておく一方で、賞球追加口の前面側には特殊な表記を何ら記さないようにしておくことが好ましい。これにより、賞球追加口を外部から把握できるものの、分かり難い位置にしておくことが可能になり、管理者作業及び不正対策の両面で効果的に作用させることができる。また、賞球追加口を外部（特に遊技者）から分かり難い位置にしておく際には、賞球追加口の配置する部材を、LED等の発光部を有さずに発光装飾を受けない非発光装飾部材として設けておくことが好ましい。

30

#### 【3016】

また、上記では、賞球追加口を遊技盤5に1つ設ける構成を例示したが、遊技球入球させる管理者作業をより迅速（円滑に）行う点を鑑みて、賞球追加口を遊技盤5に複数設ける構成としてもよい。また、賞球追加口を遊技盤5に複数設ける構成とする場合、上記した特殊な表記は、複数の賞球追加口の各々のいずれにも記さないようにしておけばよい。また、賞球追加口を遊技盤5に複数設ける構成とする場合は、複数の賞球追加口を一の部材に纏めて配置しユニット化し、且つ、隣接させる等して比較的近い位置関係にしておくようにすれば、管理者作業の利便性を一層高めることが可能になる。

40

#### 【3017】

[各種当り遊技中に出現量が特定値に達した場合について]

上記では、大当り遊技中に出現量が特定値に達した場合に、直ぐには打ち止め状態へ移行せず、大当り遊技の終了後に打ち止め状態へ移行するようにしてもよい旨を記載してい

50

る。すなわち、大当り遊技における複数のラウンドの途中で、出玉量が特定値に達した場合には、最終のラウンドが終了するまでの間、大当り遊技を継続することが可能であり、出玉量が特定値に達した後にも遊技を継続してその大当り遊技で付与される賞球を遊技者に獲得させることが可能になっている。ところで、パチンコ機 1 には、賞球を付与する当り遊技として、様々な種類の当り遊技を搭載することが可能であるが、当り遊技の種類によって、その当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合における打ち止め状態の発生タイミングを異なるものとするのが可能になっている。本例では、各種当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態がどのタイミングで発生するのかについて、以下に説明する。

#### 【3018】

本例では、上述した遊技盤 5 において、以下の遊技仕様を用いている。まず、第一始動口 2003 に遊技球が受け入れられると、第一特別図柄の抽選が実行される。第一特別図柄の抽選では、第一始動口 2003 への入球時に取得した第一特別乱数と所定の小当り判定値とが  $1/150$  の確率で一致するようにし、所定の当落判定処理にて第一特別乱数と所定の小当り判定値とが一致したことが判定されることを条件に、「小当り」（上述の「役物当り」に相当）に当選するものとしている。また、第一特別図柄の抽選では、第一始動口 2003 への入球時に取得した第一特別乱数と所定の当落判定処理にて第一特別乱数と所定の小当り判定値とが一致したことが判定されることを条件に、「大当り B」に当選するものとしている。

#### 【3019】

具体的には、「小当り」に当選した場合に、役物入賞口 2006 を所定の小当り開閉パターン（例えば 0.3 秒の開放と 1 秒の閉鎖を 5 回ずつ繰り返す開閉パターン）で開閉させて遊技球が役物入賞口 2006 に入球可能（容易）な小当り遊技に制御し、役物入賞口 2006 に入球した遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球した場合には、引き続き「大当り A」を付与するものとしている。一方、小当り遊技において、遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球せずに上述の小当り開閉パターンを終了した場合には、「大当り A」を付与することがなく、大当り遊技を開始することがない。そして、第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球して「大当り A」を付与した場合には、大入賞口 2005 を長時間（例えば 29 秒）に亘って継続して開放した後又は大入賞口 2005 に遊技球が 10 個入賞することで閉鎖させる大当り開閉パターンを 10 回繰り返すことで遊技球が大入賞口 2005 に入球可能（容易）な 10 ラウンドの大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が 50 回実行されるまでの間、当該変動表示の実行期間を通常よりも短縮させる時短状態（低確率時短状態）に制御している。なお、1 個の遊技球が大入賞口 2005 に入球した場合には、15 個の遊技球を付与する（払い出す）仕様とし、1 回の「小当り」および「大当り A」の大当り遊技においては、大入賞口 2005 への入球とその他の入賞口への入球による約 1500 発の遊技球が付与される（払い出される）見込みとなっている。

#### 【3020】

また、「大当り B」に当選した場合には、大入賞口 2005 を長時間（例えば 29 秒）に亘って継続して開放した後又は大入賞口 2005 に遊技球が 10 個入賞することで閉鎖させる大当り開閉パターンを 20 回繰り返すことで遊技球が大入賞口 2005 に入球可能（容易）な 20 ラウンドの特殊大当り遊技に制御し、特殊大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が 50 回実行されるまでの間、当該変動表示の実行期間を通常よりも短縮させる時短状態（低確率時短状態）に制御している。ただし、20 ラウンドの特殊大当り遊技については、前半の 10 ラウンドを実行した後に、大入賞口 2005 が他のラウンド間よりも長時間（本例では 10 秒間）閉鎖された状態とされる所定のブレイク期間が経過することで、後半の 10 ラウンドを実行するものとしている。なお、1 個の遊技球が大入賞口 2005 に入球した場合には、15 個の遊技球を付与する（払い出す）仕様とし、「大当り B」の特殊大当り遊技状態においては、大入賞口

10

20

30

40

50

2005への入球とその他の入賞口への入球による前半の10ラウンドにおける約1500発と、後半の10ラウンドにおける約1500発による合計で約3000発の遊技球が付与される（払い出される）見込みとなっている。

### 【3021】

一方、第二始動口2004に遊技球が受け入れられると、第二特別図柄の抽選が実行される。第二特別図柄の抽選では、第二始動口2004への入球時に取得した第二特別乱数と所定の大当り判定値とが1/300の確率で一致するようにし、所定の当落判定処理にて第二特別乱数と所定の大当り判定値とが一致したことが判定されることを条件に、「大当りC」に当選するものとしている。

### 【3022】

具体的には、「大当りC」に当選した場合に、大入賞口2005を長時間（例えば29秒）に亘って継続して開放した後又は大入賞口2005に遊技球が10個入賞することで閉鎖させる開閉パターンを10回繰り返すことで遊技球が大入賞口2005に入球可能（容易）な10ラウンドの大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が100回実行されるまでの間、当該変動表示の実行期間を通常よりも短縮させる時短状態（低確率時短状態）に制御している。なお、1個の遊技球が大入賞口2005に入球した場合には、15個の遊技球を付与する（払い出す）仕様とし、「大当りC」の大当り遊技状態においては、大入賞口2005への入球とその他の入賞口への入球による1500発の遊技球が付与される見込みとなっている。

### 【3023】

（小当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合について）

まず、小当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合について説明する。図162は、小当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、小当り遊技中に出玉量が特定値（本例では100000）に達した場合に、小当たり遊技中のいずれのタイミングで特定値に達したか否かに拘わらず、その小当り遊技が完了するまでの間、小当り開閉パターンを継続して行い、役物入賞口2006に入球した遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球するか否かの遊技が継続するようにし、上述の小当り開閉パターンの実行中に役物入賞口2006に入球した遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球した場合には、引き続き大当り遊技に制御することが可能になっている。

### 【3024】

図162（A）は、小当り遊技中に出玉量が特定値に達した後、役物入賞口2006に入球した遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球して大当り遊技に制御する場合を示すタイムチャートである。図162（A）に示すように、タイミングt1で、特別図柄の変動表示の開始時において、「小当り」に当選したことを決定している場合には、「小当り」時の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、特別図柄の変動表示中には、「小当り」時の演出パターンに基づいて変動演出を実行するようにし、変動演出では、抽選の結果が大当りや小当りになるか否かを示す演出を実行している。なお、特別図柄の変動表示中には、出玉量が100000未満であり、この段階では、主制御基板1310で打ち止めフラグがONになっていないことから、打ち止め状態が発生しておらず、通常通りの遊技の進行が可能になっている。

### 【3025】

そして、特別図柄の変動表示の結果として、「小当り」を示す停止図柄を表示した後は、遊技球が役物入賞口2006に入球可能（容易）な小当り遊技に制御し、役物入賞口2006に入球した遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球した場合には、「大当りA」を付与するものとしている。また、小当り遊技中には、通常の遊技中の演出とは異なる小当り演出を実行するようにし、小当り演出では、役物入賞口2006への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、役物入賞口2006に入球した遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球した場合に、「大当りA」を付与する旨を示す演出（音声および演出画像）を実行している。また、小当り遊

10

20

30

40

50

技中には、役物入賞口 2006 あるいは他の入賞口に入球して出玉量を増加させることが可能であり、役物入賞口 2006 あるいは他の入賞口に入球して出玉量が 100000 に到達すると、主制御基板 1310 で打ち止めフラグ ON にする制御が行われる。ただし、本例では、小当り遊技中に出玉量が 100000 に到達して打ち止めフラグが ON になったとしても直ちに打ち止め状態を発生しないように打ち止め状態の発生タイミングを遅延させるように制御し、少なくとも実行中の小当り遊技を途中で終了させずに継続して進行することが可能になっている。このように、本例では、小当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態の発生タイミングを遅延させて小当り遊技の継続を可能にすることで、小当り遊技の結果（第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球して「大当り A」を付与するか否か）を含め、賞球の獲得に不利益が生じることがなく、遊技者に不満を与え難くすることができる。

10

#### 【3026】

そして、小当り遊技中であるタイミング tL1 で、役物入賞口 2006 に入球した遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球することで、「大当り A」を付与する場合には、遊技球が大入賞口 2005 に入球可能（容易）な 10 ラウンドの大当り遊技が引き続き行われるように制御している。また、大当り遊技中には、通常の遊技中の演出および小当り演出とは異なる大当り演出を実行するようにし、大当り演出では、大賞口 2005 への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、大当り遊技中にしか表示されない特別な映像を表示する等の特別な演出（音声および演出画像）を実行している。なお、既に小当り遊技中において、出玉量が 100000 に到達し、主制御基板 1310 で打ち止めフラグを ON にしているが、本例では、小当り遊技中に遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球した場合には、小当り遊技の終了時点で打ち止め状態を発生させず、且つ、その後の大当り遊技中にも打ち止め状態を発生させないように打ち止め状態の発生タイミングをさらに遅延させるように制御し、小当り遊技から引き続き行われる大当り遊技の進行が可能になっている。このように、小当り遊技中に出玉量が 100000 に到達したときには、その小当り遊技中に遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球した場合には、打ち止め状態の発生をさらに遅延させて大当り遊技の実行も可能にすることで、小当り遊技から大当り遊技に亘る一連の遊技の結果を含め、賞球の獲得に不利益が生じることがなく、遊技者に不満を与え難くすることができる。

20

30

#### 【3027】

そして、タイミング tN で、大当り遊技が完了した後は、所定のエンディング期間を発生させ、大当りエンディング演出を実行するようにし、大当りエンディング演出では、大当り遊技の終了を示すとともに、大賞口 2005 への入球によって大当り遊技中に付与された出玉量を示す演出表示（今回の当り遊技での出玉量画像）と後述の注意喚起メッセージとを演出表示装置 1600 にて実行している。本例では、上述した通り、「大当り A」の大当り遊技において、約 1500 発程度の遊技球を付与することが可能であり、大当り遊技中に上限に達するまで大賞口 2005 への入球があった場合には、大当り遊技中に付与された出玉量として、約 1500 程度の出玉量が示されることとなる。なお、既に小当り遊技中において、出玉量が 100000 に到達し、主制御基板 1310 で打ち止めフラグを ON にしているものの、上述の通り、小当り遊技の終了時点および大当り遊技中に打ち止め状態を発生しないように打ち止め状態の発生タイミングを遅延させているが、本例では、大当り遊技における最終ラウンド（10 ラウンド目）の大賞口 2005 の開放の終了とともに大当り演出が終了するタイミング tN が到来しても直ちに打ち止め状態を発生させておらず、その後のエンディング期間が経過したタイミング tL2 で、打ち止め状態を発生するようにしている。このように、打ち止め状態の発生タイミングをエンディング期間の終了後まで遅延させ、大当りエンディング演出を打ち止め状態が発生するよりも前に実行可能に制御することで、大賞口 2005 の開放の終了後にも遊技者をその場に滞在させ、遊技者に大当りエンディング演出を認知させることができる。

40

#### 【3028】

50

また、エンディング期間に行われる大当りエンディング演出中には、演出表示装置 1600にて今回の当り遊技での出玉量を示す演出表示（出玉量画像）の終了後に、「のめり込み防止表示 A」として、過度に遊技にのめり込むことを防止するための「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージ（例えば「パチンコは適度に楽しむものです。のめり込みに注意しましょう」の文字表示）の表示を実行している。本例では、「大当り A」の大当り遊技において、約 1500 発程度の遊技球を付与するものの、その大当り遊技後に打ち止め状態に移行するため、その後別パチンコ機に移動して遊技者が過度に遊技にのめり込みかねないが、打ち止め状態に移行する前に「のめり込み防止表示 A」を表示することで、打ち止め状態に移行した後に遊技者が他のパチンコ機で過度に遊技にのめり込むことがないように注意喚起することができる。このように、注意喚起メッセージの実行期間を含めた大当りエンディング演出については、打ち止め状態が発生するよりも前に実行するように制御することで、「のめり込み防止表示 A」を確認する機会を確保することができ、好適に遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。

10

**【3029】**

なお、タイミング tL2 で、打ち止め状態に移行した後は、周辺制御基板 1510 で所定の演出禁止フラグを ON にし、実行中の演出（大当りエンディング演出等）を強制停止するようにしている。例えば、演出禁止フラグが ON になることを契機にして、演出表示装置 1600 では、のめり込み防止表示 A から上述した打ち止め状態に対応する各種画像に強制変更している。

20

**【3030】**

図 162 (B) は、小当り遊技中に出玉量が特定値に達した後、役物入賞口 2006 に入球するか否かにかかわらず、遊技球が第一 V 入賞口 2007 および第二 V 入賞口 2008 に入球しないで小当り開閉パターンが終了して小当り遊技を完了し、その後大当り遊技に制御することがない場合を示すタイムチャートである。図 162 (B) に示すように、タイミング t1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、「小当り」に当選したことを決定している場合には、「小当り」時の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、特別図柄の変動表示中には、「小当り」時の演出パターンに基づいて変動演出を実行するようにし、変動演出では、抽選の結果が大当りや小当りになるか否かを示す演出を実行している。なお、特別図柄の変動表示中には、出玉量が 100000 未満であり、この段階では、主制御基板 1310 で打ち止めフラグが ON になっていないことから、打ち止め状態が発生しておらず、通常通りの遊技の進行が可能になっている。

30

**【3031】**

そして、特別図柄の変動表示の結果として、「小当り」を示す停止図柄を表示した後は、遊技球が役物入賞口 2006 に入球可能（容易）な小当り遊技に制御し、役物入賞口 2006 に入球した遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球した場合には、「大当り A」を付与するものとしている。また、小当り遊技中には、通常の遊技中の演出とは異なる小当り演出を実行するようにし、小当り演出では、役物入賞口 2006 への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、役物入賞口 2006 に入球した遊技球が第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球した場合に、「大当り A」を付与する旨を示す演出（音声および演出画像）を実行している。また、小当り遊技中には、役物入賞口 2006 あるいは他の入賞口に入球して出玉量を増加させることが可能であり、役物入賞口 2006 あるいは他の入賞口に入球して出玉量が 100000 に到達すると、主制御基板 1310 で打ち止めフラグ ON にする制御が行われる。ただし、本例では、小当り遊技中に出玉量が 100000 に到達して打ち止めフラグが ON になったとしても直ちに打ち止め状態が発生しないように打ち止め状態の発生タイミングを遅延させるように制御し、少なくとも実行中の小当り遊技を途中で終了させずに継続して進行することが可能になっている。このように、本例では、小当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態の発生タイミングを遅延させて小当り遊技の継続を可能にすることで、小当り遊技の結果（第一 V 入賞口 2007 または第二 V 入賞口 2008 に入球して「大当り A」に移行するか否か）を含め、賞球の獲得に不利益が生じることがなく、

40

50

遊技者に不満を与え難くすることができる。

【3032】

そして、タイミングtNで、小当り遊技が完了するまでの間に、役物入賞口2006に入球するか否かにかかわらず、遊技球が第一V入賞口2007および第二V入賞口2008に入球せずに小当り開閉パターンが終了した場合には、「大当りA」を付与することがなく、大当り遊技を開始することがない。また、小当り遊技が完了した後は、所定のエンディング期間を発生させ、小当りエンディング演出を実行するようにし、小当りエンディング演出では、小当り遊技の終了を示すとともに、遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球しなかった旨を示す演出を実行している。なお、既に小当り遊技中において、出玉量が100000に到達し、主制御基板1310で打ち止めフラグをONにしているが、小当り遊技中に打ち止め状態を発生しないようにし、その後のエンディング期間が経過した後のタイミングtL3で、打ち止め状態を発生するようにしている。このように、打ち止め状態の発生タイミングをエンディング期間の終了後まで遅延させ、小当りエンディング演出を打ち止め状態が発生するよりも前に実行可能に制御することで、役物入賞口2006の開放の終了後にも遊技者をその場に滞在させ、遊技者に小当りエンディング演出を認知させることができる。

10

【3033】

また、大当りエンディング演出中には、演出表示装置1600にて今回の当り遊技での出玉量を示す演出表示（出玉量画像）と「のめり込み防止表示A」を表示しているが、本例では、小当りエンディング演出中には、そのような出玉量を示す演出表示（出玉量画像）と「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージの表示を実行しておらず、小当り遊技の終了を示す終了画像（「残念・・・」の画像表示）を行うこととしている。本例では、小当り遊技中に遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球した場合には、「大当りA」の大当り遊技を実行し、約1500発程度の遊技球を付与することが可能であるが、小当り遊技中に遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球しなかった場合には、「大当りA」の大当り遊技を実行せず、約1500発程度の遊技球を付与することがない。このように、小当り遊技中に遊技球が第一V入賞口2007または第二V入賞口2008に入球しなかった場合には、賞球も少ない状況下であることから、打ち止め状態に移行した後に他のパチンコ機で引き続き遊技にのめり込むことがなく、注意喚起を行っていない。また、本例では、大当りエンディング演出の実行時間（例えば10秒）に比べて小当りエンディング演出の実行時間（例えば5秒）を短く設定しており、小当り遊技後には大当り遊技後に比べて早期に打ち止め状態に移行することを可能にしている。

20

30

【3034】

なお、タイミングtL3で、打ち止め状態に移行した後は、周辺制御基板1510で所定の演出禁止フラグをONにし、実行中の演出（小当たりエンディング演出等）を強制停止するようにしている。例えば、演出禁止フラグがONになることを契機にして、演出表示装置1600では、終了画像から上述した打ち止め状態に対応する各種画像に強制変更している。

【3035】

また、本例では、タイミングtNで、小当り遊技が完了するまでの間に、役物入賞口2006に入球するか否かにかかわらず、遊技球が第一V入賞口2007および第二V入賞口2008に入球せずに小当り開閉パターンが終了して「大当りA」を付与しない場合に、小当り遊技が完了した後に所定のエンディング期間を発生させて小当りエンディング演出を実行しているが、別例として、小当り遊技が完了した後に所定のエンディング期間を発生させないように制御し、小当りエンディング演出そのものを不実行にし、小当り遊技の終了後に直ちに打ち止め状態を発生させるようにしてもよい。このような実施態様でも、上述と同等の効果を発揮できる。

40

【3036】

また、本例では、大当り遊技が完了した後の大当りエンディング演出中に、演出表示装

50

置 1 6 0 0 にて「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージを表示しているが、演出表示装置 1 6 0 0 に表示される注意喚起メッセージについては、打ち止め状態への移行前の関連表示とは重ならない位置に表示するようにしている。具体的には、出玉量が特定値に達するよりも前には、上述した事前告知表示のように、出玉量が特定値に達するまでの残り球数を伝える「遊技制限まで残り+〇〇発」というメッセージを表示している。また、出玉量が特定値に達しながらも実行中の小当り遊技や大当り遊技を継続している状態では、上述した打ち止め準備状態での待機報知のように、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。そして、演出表示装置 1 6 0 0 では、「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージを表示する際に、打ち止め状態への移行前の関連表示として表示されている事前告知表示や、打ち止め準備状態での待機報知とは重ならない位置に表示するようにしている。これにより、「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージの表示タイミングで、打ち止め状態への移行前の関連表示を見逃すことがなくなり、打ち止め状態への移行前の関連表示として表示されている事前告知表示や、打ち止め準備状態での待機報知の内容を遊技者に確実に認知させることができる。

10

### 【 3 0 3 7 】

また、本例では、出玉量が特定値に達して打ち止め状態に移行した場合には、遊技を制限しているが、打ち止め状態とは別の要因によっても、遊技を制限する場合がある。打ち止め状態とは別の要因としては、例えば、詳しくは上述したが、本体枠 5 に通電している状態で遊技盤 5 を交換した場合には、特殊打ち止め状態に移行して遊技を制限している。そして、小当り遊技中に、打ち止め状態とは別の要因によって遊技を制限した場合には、電源をオンオフする必要があるが、電源をオンオフ（電源パターン 1）した場合には、遊技の制限を解消し、実行中の小当り遊技を再開することが可能になっている。また、小当り遊技中に既に出玉量が特定値に達して打ち止めフラグを ON にした後、打ち止め状態とは別の要因によって遊技を制限した場合には、電源をオンオフ（電源パターン 1）した後も打ち止めフラグを ON にした状態を維持したままで、実行中の小当り遊技を再開するようにしている。このため、再開された小当り遊技の終了後、あるいは、再開された小当り遊技中に第一 V 入賞口 2 0 0 7 または第二 V 入賞口 2 0 0 8 に入球したときには小当り遊技に引き続いて行われる大当り遊技の終了後に、打ち止め状態に移行することが可能になっている。これにより、小当り遊技中に、打ち止め状態とは別の要因によって遊技を制限した場合であっても、電源をオンオフ（電源パターン 1）した後に、賞球の獲得に不利益が生じることがなく、遊技者に不満を与え難くすることができる。

20

30

### 【 3 0 3 8 】

同様に、詳しくは後述するが、例えば、枠制御基板 7 4 0 は、RAM に正常でない値が含まれる等の RAM エラーを検知した場合や、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の RAM エラー以外のエラーを検知した場合に、遊技を停止している。このうち、小当り遊技中に、打ち止め状態とは別の要因として、枠制御基板 7 4 0 で「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の RAM エラー以外のエラーを検知することによって遊技を制限した場合には、エラーの原因を解消した後に電源をオンオフする必要があるが、エラーの原因を解消した後に電源をオンオフ（電源パターン 1）した場合には、遊技の制限を解消し、実行中の小当り遊技を再開することが可能になっている。また、小当り遊技中に既に出玉量が特定値に達して打ち止めフラグを ON にした後、打ち止め状態とは別の要因として、枠制御基板 7 4 0 で「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の RAM エラー以外のエラーを検知することによって遊技を制限した場合には、エラーの原因を解消して電源をオンオフ（電源パターン 1）した後も打ち止めフラグを ON にした状態を維持したままで、実行中の小当り遊技を再開するようにしている。このため、再開された小当り遊技の終了後、あるいは、再開された小当り遊技中に第一 V 入賞口 2 0 0 7 または第二 V 入賞口 2 0 0 8 に入球したときには小当り遊技に引き続いて行われる大当り遊技の終了後に、打ち止め状

40

50



態に移行することが可能になっている。これにより、小当り遊技中に、打ち止め状態とは別の要因として、枠制御基板 740 で「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の RAM エラー以外のエラーを検知することによって遊技を制限した場合であっても、エラーの原因を解消して電源をオンオフ（電源パターン 1）した後に、賞球の獲得に不利益が生じることがなく、遊技者に不満を与え難くすることができる。

### 【3039】

また、大当り遊技が完了した後の大当りエンディング演出中に、演出表示装置 1600 にて「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージを表示しているが、大当り遊技が終了した後の所定期間内（例えば、30 変動以内の連荘など）に再度、大当り遊技を発生させた場合には、その再度の大当り遊技が完了した後の大当りエンディング演出中には、演出表示装置 1600 にて今回の当り遊技での出玉量を示す演出表示（出玉量画像）を表示するものの、「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージについては表示しないように制限している。例えば、大当り遊技が終了した後の所定期間として、短い期間で「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージが繰り返されると、注意喚起に慣れてしまい、今後の遊技で遊技者ののめり込みを防止する効果が得られなくなってしまう可能性があるが、大当り遊技が終了した後の所定期間内の再度の大当り遊技では、「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージを表示しないことで、そのような効果を維持することができる。また、本例では、大当り遊技が完了した後に所定のエンディング期間を発生させて大当りエンディング演出を実行しているが、別例として、大当り遊技が終了した後の所定期間内（例えば、30 変動以内の連荘など）に再度、大当り遊技を発生させないように制御し、大当りエンディング演出そのものを不実行にし、「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージを表示しないようにしてもよい。このような実施態様でも、上述と同等の効果を発揮できる。

### 【3040】

（特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合について）

次いで、「大当り B」の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合について説明する。図 163 は、特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達しない場合を示すタイムチャートであり、図 164 は、特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、20 ラウンドの特殊大当り遊技については、前半の 10 ラウンドを実行した後に、所定のブレイク期間（大入賞口 2005 が他のラウンド間よりも長時間（本例では 10 秒間）閉鎖された状態の期間）が経過することで、後半の 10 ラウンドを実行するものとしている。そして、20 ラウンドの特殊大当り遊技のうち、前半の 10 ラウンド中に出玉量が特定値に達した場合には、前半の 10 ラウンドの終了後に打ち止め状態に移行して後半の 10 ラウンドを実行しないが、後半の 10 ラウンド中に出玉量が特定値に達した場合には、後半の 10 ラウンドの終了後に打ち止め状態に移行することが可能になっている。

### 【3041】

図 163 は、特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達しない場合を示すタイムチャートである。図 163 に示すように、タイミング t1 で、特別図柄の変動表示の開始時において、「大当り B」に当選したことを決定している場合には、「大当り B」時の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、特別図柄の変動表示中には、「大当り B」時の演出パターンに基づいて変動演出を実行するようにし、変動演出では、抽選の結果が大当りや小当りになるか否かを示す演出を実行している。

### 【3042】

そして、特別図柄の変動表示の結果として、「大当り B」を示す停止図柄を表示した場合には、遊技球が大入賞口 2005 に入球可能（容易）な 20 ラウンドの特殊大当り遊技に制御している。まず、20 ラウンドの特殊大当り遊技のうち、前半の 10 ラウンド（前半の特殊大当り遊技）を実行するが、前半の特殊大当り遊技中には、通常の遊技中の演出と

は異なる特殊大当り演出を実行するようにし、特殊大当り演出では、大賞口2005への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、特殊大当り遊技中の前半にしか表示されない特別な映像を演出表示装置1600に表示する等の特別な演出（音声および演出画像）を実行している。

#### 【3043】

そして、タイミングtL1で、前半の10ラウンドが終了して前半の特殊大当り遊技が完了した後は、所定のブレイク期間を発生させ、休憩演出を実行するようにし、休憩演出では、前半の特殊大当り遊技の終了を示すとともに、後半の特殊大当り遊技を開始するまでの待機状態であることを示す演出（例えば「前半終了！10秒後に後半再開！」というメッセージ画像を演出表示装置1600に表示する演出等）を実行している。なお、本例では、前半の10ラウンドと、後半の10ラウンドとの間で、ブレイク期間を発生させるようにしているが、20ラウンドを連続して実行するようにすると、大入賞口2005への入球を狙い続けることで遊技者が疲れてしまう可能性があり、そのようなブレイク期間を発生させることとしている。また、特殊大当り遊技の途中でブレイク期間が発生する場合であっても一の大当り遊技であることを明確にするために以下のように構成するようにしても良い。例えば、特殊大当り演出中の演出音として、特殊大当り演出用の特殊BGMを出力するようにし、この特殊BGMの出力を、特殊大当り遊技の前半、ブレイク期間、特殊大当り遊技の後半に亘って継続して出力することが例示できる。これにより、長期の特殊大当り遊技がブレイク期間を挟んで実行される場合であっても、一連の当り遊技である印象が低減することを回避することができる。

10

20

#### 【3044】

そして、所定のブレイク期間が経過した後は、20ラウンドの特殊大当り遊技のうち、後半の10ラウンド（後半の特殊大当り遊技）を実行するが、後半の特殊大当り遊技中には、通常の遊技中の演出とは異なる特殊大当り演出を実行するようにし、特殊大当り演出では、大賞口2005への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、特殊大当り遊技中の後半にしか表示されない特別な映像を演出表示装置1600に表示する等の特別な演出（音声および演出画像）を実行している。なお、本例では、特殊大当り遊技中の前半に表示される映像と特殊大当り遊技中の後半に表示される映像は、一の大当り遊技であることを明確にするために互いに関連する映像にしており、特殊大当り遊技中の後半に表示される映像は、特殊大当り遊技中の前半に表示される映像の続きの映像としている。具体的には、特殊大当り遊技中の前後半で同一のキャラクタを登場させる紹介ムービーを表示するとともに、特殊大当り遊技中の前後半で出玉量画像の継続表示を行うようにしている。

30

#### 【3045】

そして、後半の10ラウンドが終了して後半の特殊大当り遊技が完了した後は、所定のエンディング期間を発生させ、特殊大当りエンディング演出を実行するようにし、特殊大当りエンディング演出では、特殊大当り遊技の終了を示すとともに、大賞口2005への入球によって特殊大当り遊技中に付与された出玉量を示す獲得出玉表示（今回の当り遊技での出玉量画像）と後述の注意喚起メッセージとを演出表示装置1600にて実行している。本例では、上述した通り、「大当りB」の特殊大当り遊技において、前半の10ラウンドにおける約1500発と、後半の10ラウンドにおける約1500発による合計で約3000発の遊技球を付与することが可能であり、特殊大当り遊技中に上限に達するまで大賞口2005への入球があった場合には、「3000GET!!」という獲得出玉表示が演出表示装置1600で実行されることとなる。

40

#### 【3046】

また、特殊大当りエンディング演出中における獲得出玉表示の終了後は、演出表示装置1600に「のめり込み防止表示B」として、過度に遊技にのめり込むことを防止するための「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージ（例えば「パチンコは適度に楽しむものです。のめり込むなよ！」の文字表示）の表示等を含む注意喚起報知を実行している。本例では、「大当りB」の特殊大当り遊技において、約3000発の遊技球を付与す

50

ることが可能であり、特殊大当り遊技中に上限に達するまで大賞口2005への入球があった場合には、遊技者が過度に遊技にのめり込みかねないが、特殊大当りエンディング演出中に「のめり込み防止表示B」を表示することで、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。また、「大当りA」の大当り遊技に制御した場合には、大当りエンディング演出中に「のめり込み防止表示A」を表示しているが、特殊大当りエンディング演出中における「のめり込み防止表示B」は、「のめり込み防止表示A」とは異なる態様で実行することとしている。すなわち、「大当りB」の特殊大当り遊技に制御した場合には、「大当りA」の大当り遊技に制御した場合よりも出玉量が多くなり、遊技者が過度に遊技にのめり込んでいる可能性が高くなっている。このため、「のめり込み防止表示B」としては、「のめり込み防止表示A」よりも強い注意喚起態様にすることが好ましく、本例では、メッセージの表示内容を「のめり込み防止表示A」とは異なる命令口調の態様にするとともに、メッセージの表示箇所を「のめり込み防止表示A」の表示箇所（例えば演出表示装置1400の下部）よりも目立つ位置（演出表示装置1400の中央）にし、さらに、メッセージの表示時間を「のめり込み防止表示A」よりも長い時間にしておくことで、好適に遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。なお、「のめり込み防止表示A」と「のめり込み防止表示B」を相違させる態様は上記に限定されるものではなく、メッセージの表示内容、メッセージの表示箇所、メッセージの表示時間のうちの一部のみを相違させる態様としてもよい。

10

#### 【3047】

なお、タイミングtL2でエンディング期間が経過すると、特殊大当りエンディング演出が終了し、時短状態に対応する画像に切り替わって特別図柄の変動表示を実行することが可能になっている。

20

#### 【3048】

図164(A)は、前半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。図164(A)に示すように、タイミングt1で、特別図柄の変動表示の開始時において、「大当りB」に当選したことを決定している場合には、「大当りB」時の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行している。また、特別図柄の変動表示中には、「大当りB」時の演出パターンに基づいて変動演出を実行するようにし、変動演出では、抽選の結果が大当りや小当りになるか否かを示す演出を実行している。なお、特別図柄の変動表示中には、出玉量が100000未満であり、この段階では、主制御基板1310で打ち止めフラグがONになっていないことから、打ち止め状態が発生しておらず、通常通りの遊技の進行が可能になっている。

30

#### 【3049】

そして、特別図柄の変動表示の結果として、「大当りB」を示す停止図柄を表示した後は、遊技球が大入賞口2005に入球可能（容易）な20ラウンドの特殊大当り遊技に制御している。まず、20ラウンドの特殊大当り遊技のうち、前半の10ラウンド（前半の特殊大当り遊技）を実行するが、前半の特殊大当り遊技中に実行される特殊大当り演出では、大賞口2005への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、特殊大当り遊技中の前半にしか表示されない特別な映像を演出表示装置1600に表示する等の特別な演出（音声および演出画像）を実行している。また、前半の特殊大当り遊技中には、大入賞口2005あるいは他の入賞口に入球して出玉量を増加させることが可能であり、大入賞口2005あるいは他の入賞口に入球して出玉量が100000に到達すると、主制御基板1310で打ち止めフラグONにする制御が行われる。ただし、本例では、前半の特殊大当り遊技中に出玉量が100000に到達して打ち止めフラグがONになったとしても直ちに打ち止め状態が発生しないように打ち止め状態の発生タイミングを遅延させるように制御し、少なくとも特殊大当り遊技の前半終了時までは遊技の進行が継続可能になっている。このように、本例では、前半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態の発生タイミングを遅延させて前半の特殊大当り遊技の継続を可能にすることで、賞球の獲得に不利益が生じることを抑制し、遊技者に不満を与え難くすることができる。

40

50

## 【 3 0 5 0 】

そして、前半の特殊大当り遊技中であるタイミング t 2 で、出玉量が特定値に達した場合には、前半の特殊大当り遊技の終了時点であるタイミング t L 1 まで打ち止め状態の発生タイミングを遅延させるように制御し、その遅延させている間に遊技の進行が継続可能になるものの、その後には、ブレイク期間を発生させず、後半の特殊大当り遊技を開始することがない。また、既に前半の特殊大当り遊技中において、出玉量が 1 0 0 0 0 0 に到達し、主制御基板 1 3 1 0 で打ち止めフラグを ON にしているが、前半の特殊大当り遊技の終了時点であるタイミング t L 1 で、打ち止め状態を発生するようにしており、これはタイミング t 2 からタイミング t L 1 までの間の出玉量の多少に影響を受けることなく強制的に制御することとしている。このように、前半の特殊大当り遊技中に 10 出玉量が特定値に達した場合には、その後の出玉量に拘わらず予め定められた発生タイミングで打ち止め状態に移行して後半の特殊大当り遊技を実行しないことで、出玉量が特定値から大きく乖離することを防止することができる。

## 【 3 0 5 1 】

また、前半の特殊大当り遊技の終了前には、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」として、過度に遊技にのめり込むことを防止するための「のめり込み防止」に関する注意喚起メッセージ（例えば「パチンコは適度に楽しむものです。のめり込みに注意しましょう」の文字表示）の表示を強制的に差し込んで実行している。上述したように、前半の特殊大当り遊技中に 20 出玉量が特定値に達していない場合には、前半の特殊大当り遊技の終了後にブレイク期間を挟んで後半の特殊大当り遊技を開始するため、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」を表示していないが、前半の特殊大当り遊技中に 30 出玉量が特定値に達した場合には、前半の特殊大当り遊技の終了後にブレイク期間を挟むことなく後半の特殊大当り遊技を開始しないで打ち止め状態に移行するため、打ち止め状態に移行するよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」を表示することとしている。本例では、「大当り B」の前半の特殊大当り遊技において、「大当り A」の大当り遊技と同程度に、約 1 5 0 0 発程度の遊技球を付与するものの、その前半の特殊大当り遊技後に打ち止め状態に移行するため、その後に別のパチンコ機に移動して遊技者が過度に遊技にのめり込みかねないが、打ち止め状態に移行する前に「のめり込み防止表示 A」を表示することで、打ち止め状態に移行した後に遊技者が他のパチンコ機で過度に遊技にのめり込むことがないように注意喚起することができる。このように、注意喚起メ 30 ヌッセージについては、打ち止め状態が発生するよりも前に実行するように制御することで、「のめり込み防止表示 A」を確認する機会を確保することができ、好適に遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。

## 【 3 0 5 2 】

なお、タイミング t L 1 で、打ち止め状態に移行した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 で所定の演出禁止フラグを ON にし、実行中の演出（前半の特殊大当り遊技中に実行される特殊大当り演出や「のめり込み防止表示 A」）を終了させるように強制停止するようにしている。例えば、演出禁止フラグが ON になることを契機にして、演出表示装置 1 6 0 0 40 では、のめり込み防止表示 A から上述した打ち止め状態に対応する各種画像に強制変更している。

## 【 3 0 5 3 】

図 1 6 4 ( B ) は、前半の特殊大当り遊技の終了後のブレイク期間中に 40 出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。図 1 6 4 ( B ) に示すように、前半の 1 0 ラウンドが終了して前半の特殊大当り遊技が完了するまでの間に、出玉量が特定値に達していない場合には、前半の特殊大当り遊技の終了後に大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖した状態にして、大入賞口 2 0 0 5 へ入球することがないブレイク期間を発生させているが、本例では、ブレイク期間中に 50 出玉量が特定値の間近である場合（例えば、9 9 9 0 0 を超えている場合）には、ブレイク期間中に大入賞口 2 0 0 5 以外の入賞口に入球して出玉量が増加することで、出玉量が特定値に達する可能性がある。

## 【 3 0 5 4 】

10

20

30

40

50

そして、前半の特殊大当り遊技の終了後のブレイク期間中であるタイミング t 2 で、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で打ち止め状態を発生させ、後半の特殊大当り遊技を開始することがない。具体的には、ブレイク期間において、大入賞口 2 0 0 5 以外の入賞口に入球して出玉量を増加させることが可能であり、大入賞口 2 0 0 5 以外の入賞口に入球して出玉量が 1 0 0 0 0 0 に到達すると、主制御基板 1 3 1 0 で打ち止めフラグを ON にしているが、この場合では、ブレイク期間の中途であっても出玉量が 1 0 0 0 0 0 に到達した時点で打ち止め状態を発生するようにしている。このように、ブレイク期間中に、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で打ち止め状態に移行して後半の特殊大当り遊技を実行しないことで、出玉量が特定値から大きく乖離することを防止することができる。

10

#### 【 3 0 5 5 】

また、上述したように、前半の特殊大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態に移行するよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」の表示を強制的に差し込んで実行しているが、前半の特殊大当り遊技の終了後のブレイク期間中に、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態に移行するよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」の表示を実行していない。本例では、「大当り B」の前半の特殊大当り遊技において、「大当り A」の大当り遊技と同程度に、約 1 5 0 0 発程度の遊技球を付与するものの、後半の特殊大当り遊技が実行されずに打ち止め状態に移行するため、その後、別のパチンコ機に移動して遊技者が過度に遊技にのめり込みかねないが、前半の特殊大当り遊技の終了後においては、大入賞口 2 0 0 5 へ入球することがないブレイク期間を発生させることで、打ち止め状態に移行した後に遊技者が他のパチンコ機で過度に遊技にのめり込むことを防止することが可能になっている。このように、ブレイク期間中に、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態に移行するよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」の表示を実行しないとしても、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。

20

#### 【 3 0 5 6 】

なお、本例では、前半の特殊大当り遊技中に、出玉量が特定値に達していない場合には、前半の特殊大当り遊技の終了前に「のめり込み防止表示 A」を表示していないが、「のめり込み防止表示 A」を表示するかどうかのタイミングで、出玉量が特定値の間近である場合（例えば、9 9 9 0 0 を超えている場合）には、出玉量が特定値に達していないとしても、前半の特殊大当り遊技の終了前に「のめり込み防止表示 A」を表示するようにしてもよい。例えば、「のめり込み防止表示 A」を表示するかどうかのタイミングで、出玉量が特定値の間近である場合（例えば、9 9 9 0 0 を超えている場合）には、前半の特殊大当り遊技の終了前に「のめり込み防止表示 A」を表示している期間中において、出玉量が特定値に達して前半の特殊大当り遊技の終了後に打ち止め状態が発生する可能性がある。しかしながら、このような場合にも、前半の特殊大当り遊技の終了前に「のめり込み防止表示 A」を表示することで、遊技者が過度に遊技にのめり込むことを防止することができる。

30

#### 【 3 0 5 7 】

また、本例では、ブレイク期間中に、出玉量が特定値の間近である場合（例えば、9 9 9 0 0 を超えている場合）には、ブレイク期間中に大入賞口 2 0 0 5 以外の入賞口に入球して出玉量が増加することで、出玉量が特定値に達する可能性があるが、このような場合には、ブレイク期間中に大入賞口 2 0 0 5 以外の入賞口に入球しないように、遊技者に遊技球の発射を抑制させることを目的として発射指示の態様を変更する（例えば、前半の特殊大当り遊技中に実行した発射指示の映像や音声等をブレイク期間中は実行しないようにする）ようにしてもよい。これにより、ブレイク期間中に、出玉量が特定値の間近である場合（例えば、9 9 9 0 0 を超えている場合）であっても、そのブレイク期間中に、出玉量が特定値に達することがなく、ブレイク期間が経過した後に後半の特殊大当り遊技を開始することで、賞球の獲得に不利益が生じることを抑制し、遊技者に不満を与え難くすることができる。なお、後半の特殊大当り遊技が開始された際には、遊技者に遊技球の発射を促進

40

50

させることを目的として再度発射指示の態様を変更する（例えば、前半の特殊大当り遊技中に実行した発射指示の映像や音声等を再度出力する）ようにすることが好ましい。

#### 【3058】

また、図示は省略するが、前半の特殊大当り遊技の終了後に大入賞口2005を閉鎖した状態にして、大入賞口2005へ入球することがないブレイク期間を発生させているにもかかわらず、大入賞口2005を不正に開放させてブレイク期間中に大入賞口2005へ不正に遊技球を入球させた場合には、以下のように構成するようによい。例えば、ブレイク期間中に大入賞口2005への不正な遊技球入球を検出した場合には、その入球を無効なものとして賞球の付与を行わず、且つ、「ブレイク期間中エラー」を発生させて特殊なエラー報知を行うとともに遊技の進行（ブレイク期間の進行）を停止させるように制御するように構成し、ブレイク期間中における大入賞口2005への不正入球を抑止できるようにしてもよい。また、「ブレイク期間中エラー」は、電源をオンオフ（電源パターン1）することで解消可能にしておくことで、電源のオンオフに伴い出玉量がクリアされてしまうことを回避することができる。

#### 【3059】

なお、タイミングt2で、打ち止め状態に移行した後は、周辺制御基板1510で所定の演出禁止フラグをONにし、実行中の演出（休憩演出）を終了させるように強制停止するようにしている。例えば、演出禁止フラグがONになることを契機にして、演出表示装置1600では、休憩演出から上述した打ち止め状態に対応する各種画像に強制変更している。

#### 【3060】

図164（C）は、後半の特殊大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した場合を示すタイムチャートである。図164（C）に示すように、前半の10ラウンドが終了して前半の特殊大当り遊技が完了するまでの間や、ブレイク期間に、出玉量が特定値に達していない場合には、ブレイク期間の経過後に後半の10ラウンド（後半の特殊大当り遊技）を実行するが、後半の特殊大当り遊技中に実行される特殊大当り演出では、大賞口2005への入球を狙うように音声および演出画像で指示し、特殊大当り遊技中の後半にしか表示されない特別な映像を演出表示装置1600に表示する等の特別な演出（音声および演出画像）を実行している。また、後半の特殊大当り遊技中には、大入賞口2005あるいは他の入賞口に入球して出玉量を増加させることが可能であり、大入賞口2005あるいは他の入賞口に入球して出玉量が100000に到達すると、主制御基板1310で打ち止めフラグをONにする制御が行われる。ただし、本例では、後半の特殊大当り遊技中に、出玉量が100000に到達して打ち止めフラグがONになったとしても直ちに打ち止め状態を発生しないように打ち止め状態の発生タイミングを遅延させるように制御し、少なくとも特殊大当り遊技の後半終了時までには遊技の進行が継続可能になっている。このように、後半の特殊大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態の発生タイミングを遅延させて後半の特殊大当り遊技の継続を可能にすることで、賞球の獲得に不利益が生じることを抑制し、遊技者に不満を与え難くすることができる。

#### 【3061】

そして、後半の特殊大当り遊技中であるタイミングt2で、出玉量が特定値に達した場合には、後半の特殊大当り遊技の終了時点であるタイミングtL2まで打ち止め状態の発生タイミングを遅延させるように制御し、その遅延させている間に遊技の進行が継続可能になるものの、その後には、エンディング期間を発生させず、特殊大当りエンディング演出を実行することがない。また、既に後半の特殊大当り遊技中において、出玉量が100000に到達し、主制御基板1310で打ち止めフラグをONにしているが、後半の特殊大当り遊技の終了時点であるタイミングtL2で、打ち止め状態を発生するようになっている。これはタイミングt2からタイミングtL1までの間、出玉量の多少に影響を受けることなく強制的に制御することとしている。このように、後半の特殊大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した場合には、その後の出玉量に拘わらず予め定められた発生タイミングで打ち止め状態に移行して特殊大当りエンディング演出を実行しないものとしている。

## 【 3 0 6 2 】

また、上述したように、後半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達していない場合には、後半の特殊大当り遊技が完了した後に、エンディング期間を発生させ、そのエンディング期間内における特殊大当りエンディング演出の実行後に「のめり込み防止表示 B」の表示を実行しているが、後半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合には、後半の特殊大当り遊技が完了した後に、エンディング期間そのものを発生させず、特殊大当りエンディング演出を実行していないことから、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 B」の表示を実行していない。本例では、「大当り A」の大当り遊技において、約 1 5 0 0 発程度の遊技球を付与することが可能であるが、「大当り B」の前半および後半の特殊大当り遊技中に出玉量と比較すると、遊技者が満足感を得ることができない。また、「大当り B」の前半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達して後半の特殊大当り遊技を実行していない場合にも、前半の特殊大当り遊技において、約 1 5 0 0 発程度の遊技球を付与することが可能であるが、前半および後半の特殊大当り遊技中に出玉量と比較すると、遊技者が満足感を得ることができない。このように、「大当り A」の大当り遊技の終了後に打ち止め状態に移行する場合や、「大当り B」の前半の特殊大当り遊技の終了後に打ち止め状態に移行する場合には、大当り遊技中に出玉量が遊技者が満足できないため、打ち止め状態に移行した後に別のパチンコ機に移動して遊技者が過度に遊技にのめり込む恐れがあり、打ち止め状態に移行するよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 A」の表示を実行するものとしている。一方、「大当り B」の前半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達しないで、後半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合、前半および後半の特殊大当り遊技において、約 3 0 0 0 発程度の遊技球を付与することが可能であるため、後半の特殊大当り遊技の終了後に打ち止め状態に移行したとしても、遊技者が満足感を得ることができる。このように、後半の特殊大当り遊技の終了後に打ち止め状態に移行する場合には、打ち止め状態に移行するよりも前に、演出表示装置 1 6 0 0 に「のめり込み防止表示 B」の表示を実行しないとしても、遊技者が過度に遊技にのめり込むことがなく、遊技者が満足感を得た状態で打ち止め状態を受け入れることができる。

10

20

## 【 3 0 6 3 】

なお、タイミング t L 2 で、打ち止め状態に移行した後は、周辺制御基板 1 5 1 0 で所定の演出禁止フラグを ON にし、実行中の演出（後半の特殊大当り遊技中に実行される特殊大当り演出）を終了させるように強制停止するようにしている。例えば、演出禁止フラグが ON になることを契機にして、演出表示装置 1 6 0 0 では、後半の特殊大当り遊技中に実行される特殊大当り演出から上述した打ち止め状態に対応する各種画像に強制変更している。

30

## 【 3 0 6 4 】

なお、別例として、後半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達する場合における特殊大当り遊技の完了後にも上述のエンディング期間を発生させるようにし、後半の特殊大当り遊技中に出玉量が特定値に達する場合のエンディング期間では特殊大当りエンディング演出だけを実行し、「のめり込み防止表示 B」の実行期間を削除して「のめり込み防止表示 B」を実行しないようにしてもよい。このような態様でも上述と同様の効果を奏することができる。

40

## 【 3 0 6 5 】

また、上述の例では、ブレイク期間中であるタイミング t 2 で、出玉量が特定値に達した場合には、ブレイク期間の中途であっても出玉量が 1 0 0 0 0 0 に到達した時点で打ち止め状態を発生するようにしていたが、仮に、ブレイク期間が開始された直後（遊技者がブレイク期間の開始を認識していないタイミング等）で出玉量が特定値に達した場合等は、突然に打ち止め状態に移行すると「前半の特殊大当り遊技の途中で打ち止め状態になってしまった」と遊技者に誤認させる恐れがある。こうした事象を考慮し、別例として、ブレイク期間中に出玉量が特定値に達した場合には、所定の待機時間（例えば 3 秒）が経過した後に打ち止め状態に移行させ、遊技者にブレイク期間の開始（前半の特殊大当り遊技

50

の終了)を確実に認識させるようにしておくこととしてもよい。なお、所定の待機時間としては、ブレイク期間が無意味に長期化することを回避するために、ブレイク期間の最大時間(上記の例では10秒)よりも短い時間としておくことが好ましい。

#### 【3066】

また、上述の例では、ブレイク期間の終了条件を所定期間(10秒)の経過とする例を示したが、別例として、ブレイク期間の終了時期を遊技者が任意に決定できるようにしてもよい。例えば、ブレイク期間終了用の所定動作(例えばブレイク期間中に遊技球を発射するためのハンドル160から一旦手を離して再度発射ハンドル160に接触する動作の検出、あるいは、大賞口2005とは別に設けた当り再開用入球口へ遊技球を入球させる動作)が行われるまではブレイク期間を継続させることとし、ブレイク期間終了用の所定動作が行われたことを検出することに基づいてブレイク期間を終了させるようにしてもよい。この場合、個々の遊技者に合わせた十分な休息期間を確保でき、長期の特殊大当り遊技の進行を適切に実行することが可能になる。

10

#### 【3067】

また、上述の例では、ブレイク期間において、大入賞口2005以外の入賞口に入球して出玉量が増加することで、出玉量が特定値に達する可能性があるが、別例として、遊技盤5において、大入賞口2005以外の入賞口として、各種始動口よりも入球することで多くの賞球を付与することが可能な特別入賞口を設けるようにし、ブレイク期間内に遊技進行をさせることなく出玉量を特定値に達することができるようにしてもよい。例えば、特別入賞口については、各種始動口とは異なり、入球したとしても特別図柄や普通図柄の変動表示を実行することがなく、入球することで賞球として100個の遊技球を付与するものとしている。これにより、ブレイク期間中に、出玉量が特定値の間近である場合(例えば、99900を超えている場合)には、ブレイク期間中に特別入賞口に入球させることで出玉量が特定値に達するように狙うことができ、何らかの事情で早々に打ち止め状態に移行して特殊大当り遊技を終了させたい場合など、遊技者のニーズに合わせることが可能になる。なお、特別入賞口は、遊技盤5を流下した遊技球がブレイク期間中にのみ入球可能になるように特別入賞口に開閉可能な特別開閉部材を設けておく構成しておくことが好ましい。ただし、特別開閉部材等の追加で制御が複雑化することを鑑み、特別入賞口に特別開閉部材を設けず、ブレイク期間中以外にも特別入賞口に入球可能に常時開放させておくこととしてもよく、この場合は、各種始動口への入球頻度よりも特別入賞口への入球頻度の方が低くなるように構成しておくことが好ましい。また、ブレイク期間以外でも遊技盤5を流下した遊技球が特別入賞口に入球すること自体を懸念するのであれば、遊技盤5を流下した遊技球が特別入賞口に入球することを著しく困難にするように特別入賞口の入球入口部分に多数の遊技釘等を配置しておき、特別入賞口への入球は遊技者の依頼に基づきホール管理者による手入力で実施できるように特別入賞口の入球入口は常時開放させておくようにしてもよい。

20

30

#### 【3068】

また、上述した例において、各大当り遊技の終了後には、所定回数の時短状態に制御するようにしており、一般的には、大当り遊技中に大当り遊技終了後の状態を遊技者に通知する状態通知演出(例えば「時短〇〇回GET!」の表示等)を行うことが知られている。しかしながら、上記したように大当り遊技中に、出玉量が特定値に達すると打ち止め状態に移行し、その大当り遊技を以て遊技が終了になってしまうこととなり、状態通知演出を実行してしまうと遊技者に残念感を与えてしまう虞がある。こうした事象を考慮し、大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した場合には、その大当り遊技中に状態通知演出を遊技者が認識できないものとしている。具体的には、大当り遊技中に、出玉量が特定値に達した場合には、大当り遊技中に状態通知演出そのものを不実行にし、大当り遊技終了後の状態を遊技者に通知しない演出に変更するように制御するものとしている。また、この演出変更によっては制御が複雑になってしまうことを考慮し、別例として、大当り遊技中に状態通知演出を実行するが、演出表示装置1600では、所定の表示物によって状態通知演出の表示の全部あるいは一部を隠すようにし、遊技者に視認不能あるいは視認困難となるよう

40

50



にしてもよい。詳しくは上記したが、出玉量が特定値に達しながらも実行中の大当り遊技を継続している状態（打ち止め準備状態）では、既に出玉量が特定値に達したことを外部に伝える待機報知を実行しており、例えば、演出表示装置1600では、実行中の大当り遊技に関する表示（通常表示）を表示するのに加え、待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「大当り終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示するようにしている。そして、このような待機表示によって状態通知演出の表示を隠すようにしてもよく、具体的には、状態通知演出の表示よりも上位レイヤにて待機表示を表示するとともに、状態通知演出の表示と重なる位置に待機表示を表示することで、状態通知演出の表示を隠すことが可能になっている。このように、大当り遊技中に出玉量が特定値に達した場合には、大当り遊技中に状態通知演出の実行を抑制して大当り遊技終了後の状態を遊技者に明確に知らせないことで、遊技者に残念感を与えることを抑制することができる。

10

## 【3069】

## [サイドユニットの他の変形例]

次に、上記とは更に異なる他の形態のサイドユニット2800Hについて、主に図165乃至図167等を参照して説明する。図165は、更に異なる他の形態のサイドユニット2800Hの裏側を示す概略斜視図である。図166は、図165に示す磁気センサ1030Hの近傍が拡大された拡大側面図である。図167は、図165に示す球センサ2815Hの近傍が拡大された拡大平面図である。ここでは、上記のサイドユニット2800やサイドユニット2800B乃至サイドユニット2800Gと同じ構成については同じ符号を付して説明は省略する。

20

## 【3070】

サイドユニット2800Hは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延出している。また、サイドユニット2800Hは、遊技球Bを常時受入可能に開口している複数（本実施形態では、3つ）の一般入賞口2001を備えている。

## 【3071】

本実施形態のサイドユニット2800Hは、遊技パネル1100において障害釘が植設される平板状のパネル板1110に前方から取付けられるユニット本体2810Aと、ユニット本体2810Aの後側に取付けられるユニットカバー2820と、ユニット本体2810Aとユニットカバー2820との間に設けられるLED基板と、一般入賞口2001の近傍の不正な磁気（磁力線）を検知する磁気センサ1030Hと、一般入賞口2001に受入れられて通路出口2812bから排出された遊技球Bを検知する球センサ2815Hと、を更に備えている。

30

## 【3072】

ユニット本体2810A及びユニットカバー2820の間には、LED基板に加えて磁気センサ1030H及び球センサ2815Hが設けられている（図165では省略）。ユニット本体2810A及びユニットカバー2820は、透明な合成樹脂により形成されており、例えば、LED基板、磁気センサ1030H及び球センサ2815H等がユニット外部から目視可能である。

40

## 【3073】

サイドユニット2800HのLED基板は、遊技者側を向く表実装面に、複数のLEDが設けられるとともに、表実装面とは逆の裏実装面に、接続用コネクタのソケットが設けられている。該接続用コネクタのソケットには、サブ配線2805aの一端に設けられた接続用コネクタのピンが差し込まれており、サブ配線2805aの他端が周辺制御基板1510に接続されている。すなわち、サイドユニット2800HのLED基板は、サブ配線2805aを介して周辺制御基板1510に接続されている。

## 【3074】

サブ配線2805aは、例えば、絶縁体と保護被覆で覆われた電線であり、本実施形態では、3本のサブ配線2805aを介してLED基板と周辺制御基板1510とが接続さ

50

れている。詳しくは、LED基板から延びる3本のサブ配線2805aは、ユニットカバー2820の後部に形成された開口(図示省略)を介して、サイドユニット2800Hの外部へと延びて周辺制御基板1510に接続されている。また、サイドユニット2800Hの外部へと延びる3本のサブ配線2805aは、球センサ2815H及び磁気センサ1030Hの後方を迂回するように、サイドユニット2800Hの後方に引き出された後、始動口ユニット2100に向かって遊技機1の中央方向(図示左方向)に引き回されている。

#### 【3075】

磁気センサ1030Hは、上述した図77(f)に示すように、磁気を検知するためのセンサ本体1031と、センサ本体1031が実装されている表面が白色のセンサ基板1032と、センサ基板1032及びセンサ本体1031を覆っているセンサケース1033と、を備えている。センサ基板1032には、センサ本体1031の他に、IC、トランジスタ、抵抗器、ダイオード、接続用コネクタ1032Hのソケット等が実装されている。接続用コネクタ1032Hのソケットには、メイン配線2805bの一端に設けられた接続用コネクタ1032Hのピンが差し込まれており、メイン配線2805bの他端が主制御基板1310に接続されている。すなわち、センサ基板1032は、メイン配線2805bを介して主制御基板1310に接続されている。

10

#### 【3076】

メイン配線2805bは、例えば、絶縁体と保護被覆で覆われた電線であり、本実施形態では、2本のメイン配線2805bを介して磁気センサ1030Hと主制御基板1310とが接続されている。詳しくは、主制御基板1310から延びる2本のメイン配線2805bの一端に設けられた接続用コネクタ1032Hのピンが、ユニットカバー2820の後部に形成された開口(図示省略)を介して、センサ基板1032に実装された接続用コネクタ1032Hのソケットに差し込まれている。また、磁気センサ1030Hから後方に延びる2本のメイン配線2805bは、磁気センサ1030Hを迂回するように折り返され、磁気センサ1030Hの側方を前方へと延びて、始動口ユニット2100に向かって遊技機1の中央方向(図示左方向)へと引き回されている。なお、接続用コネクタ1032Hのソケットに差し込まれた接続用コネクタ1032Hのピンの一部は、ユニットカバー2820の開口を介してユニットカバー2820の後面よりも後方に突出している。

20

30

#### 【3077】

球センサ2815Hには、例えば、「発光部と受光部とを有するフォトセンサ」、「誘導電流の変化を検知する誘電センサ」、「遊技球の接触を検知する接触センサ」、「磁気の変化を検知する磁気センサ」、及び「静電気容量の変化を検知する静電容量センサ」のうちいずれかのセンサが採用されればよい。また、球センサ2815Hは、センサ基板を有しており、該センサ基板には、接続用コネクタ2815Haのソケットが実装されている。接続用コネクタ2815Haのソケットには、メイン配線2805cの一端に設けられた接続用コネクタ2815Haのピンが差し込まれており、メイン配線2805cの他端が主制御基板1310に接続されている。すなわち、球センサ2815Hは、メイン配線2805cを介して主制御基板1310に接続されている。

40

#### 【3078】

メイン配線2805cは、例えば、絶縁体と保護被覆で覆われた電線であり、本実施形態では、2本のメイン配線2805cを介して球センサ2815Hと主制御基板1310とが接続されている。詳しくは、2本のメイン配線2805bの一端に設けられた接続用コネクタ2815Haのピンが、球センサ2815に設けられた接続用コネクタ2815Haのソケットに差し込まれている。また、2本のメイン配線2805cは、ユニットカバー2820の側部に形成された開口を介して、球センサ2815Hの側方(図示右方)に引き出された後、球センサ2815H及び磁気センサ1030Hの後方を迂回するように、始動口ユニット2100に向かって折り返されて、遊技機1の中央方向(図示左方向)に引き回されている。なお、接続用コネクタ2815Haのソケットに差し込まれた接

50

続用コネクタ 2 8 1 5 H a のピンは、上述した接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンとは異なり、ユニットカバー 2 8 2 0 内に位置しており、ユニットカバー 2 8 2 0 の開口を介してユニットカバー 2 8 2 0 の外方に突出していない。

#### 【 3 0 7 9 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 H では、一般入賞口 2 0 0 1 に受け入れられた遊技球 B は、一般入賞口 2 0 0 1 を形成している球受部 2 8 1 1 b によってパネル板 1 1 1 0 の前面よりも後方の球通路 2 8 1 2 a へと誘導され、球通路 2 8 1 2 a によりパネル板 1 1 1 0 の板厚内においてパネル板 1 1 1 0 の面に沿って流下し、後方へ向かって開口している通路出口 2 8 1 2 b から排出された後に、球センサ 2 8 1 5 H により検知される。また、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 H では、例えば、一般入賞口 2 0 0 1 に対する不正等の目的でサイドユニット 2 8 0 0 H に磁石が近づけられた際に、該磁石が磁気センサ 1 0 3 0 H によって検知される。

10

#### 【 3 0 8 0 】

また、上述したメイン配線 2 8 0 5 b、2 8 0 5 c 及びサブ配線 2 8 0 5 a の各配線は、配線が延びる経路に沿って合流した後に、例えば、結束バンド等の結束部材 2 8 2 0 g によって束状にまとめられるとともに、ユニットカバー 2 8 2 0 に形成された開口部 2 8 2 0 f を介してユニットカバー 2 8 2 0 に固定される態様であってもよく、例えば、各配線に直接的に作用する外力によって、接続用コネクタのピンが接続用コネクタのソケットから抜けることを抑制することができる。また、各配線は、ユニットカバー 2 8 2 0 の裏面又は側面に沿って平面上を延びた後に、結束部材 2 8 2 0 g によって束状にまとめられることにより、各配線に直接的に作用する外力によって、接続用コネクタのピンが接続用コネクタのソケットから抜けることをより一層抑制することができる。

20

#### 【 3 0 8 1 】

ここで、上述した磁気センサ 1 0 3 0 H や球センサ 2 8 1 5 H 等の電子部品は、例えば、損傷等の不具合が生じた際に正常な電子部品に交換されることがあり、このような作業の際には、電子部品に設けられた接続用コネクタのソケットに、配線に設けられた接続用コネクタのピンが繰り返し抜き差しされる場合がある。このような場合に、電子部品側の接続用コネクタのソケットと配線側の接続用コネクタのピンとの嵌め合いが弱くなり、遊技機に加えらるる振動等の外力によって、電子部品の接続用コネクタのソケットから配線の接続用コネクタのピンが抜けるおそれがある。また、電子部品の接続用コネクタのソケットから配線の接続用コネクタのピンが抜けた場合には、演出又は遊技に不具合が生じ、ひいては遊技客の遊技興趣を低下させるおそれがある。

30

#### 【 3 0 8 2 】

[ 接続用コネクタのピンに配線が当接する態様 ]

主に図 1 6 6 に示すように、サイドユニット 2 8 0 0 H において、球センサ 2 8 1 5 H から延びる 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c は、磁気センサ 1 0 3 0 H の接続用コネクタ 1 0 3 2 H のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンに当接するように配されている。詳しくは、接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンの少なくとも一部は、接続用コネクタ 1 0 3 2 H のソケットに差し込まれた状態において、磁気センサ 1 0 3 0 H を収納するユニットカバー 2 8 2 0 の外部に突出している。一方で、球センサ 2 8 1 5 H から延びてユニットカバー 2 8 2 0 の外部に配された 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c は、磁気センサ 1 0 3 0 H から延びる 2 本のメイン配線 2 8 0 5 b を挟み込むように、接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンの外側頂部に当接するように設けられている。

40

#### 【 3 0 8 3 】

本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 H では、球センサ 2 8 1 5 H から延びるメイン配線 2 8 0 5 c が磁気センサ 1 0 3 0 H に差し込まれた接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンに当接するように配されているため、接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンが接続用コネクタ 1 0 3 2 H のソケットから抜けるような外力が接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンに加えられた場合であっても、接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピンに当接する 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c によって、接続用コネクタ 1 0 3 2 H のソケットから接続用コネクタ 1 0 3 2 H のピ

50

ンが抜けることを抑制でき、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【3084】

なお、本実施形態のサイドユニット2800Hでは、球センサ2815Hから延びるメイン配線2805cが2本であり、磁気センサ1030Hに差し込まれた接続用コネクタ1032のピンが設けられたメイン配線2805bの数と同数である態様を示したが、球センサ2815Hから延びるメイン配線2805cの数は、磁気センサ1030Hに差し込まれた接続用コネクタ1032のピンが設けられたメイン配線2805bの数よりも多い態様であるのが好ましく、球センサ2815Hから延びる多数のメイン配線2805cが磁気センサ1030Hに差し込まれた接続用コネクタ1032Hのピンに当接するように配されるため、接続用コネクタ1032Hのソケットから接続用コネクタ1032Hのピンが抜けることをより一層抑制することができる。

10

【3085】

また本実施形態では、球センサ2815Hから延びる2本のメイン配線2805cは、磁気センサ1030Hから延びる2本のメイン配線2805bを挟み込むように配されているが、球センサ2815Hから延びる2本のメイン配線2805cは、磁気センサ1030Hから延びる2本のメイン配線2805bのいずれか一方側で、接続用コネクタ1032Hのピンに当接するように配されてもよく、接続用コネクタ1032Hのソケットから接続用コネクタ1032Hのピンが抜けることを抑制することができる。

【3086】

また本実施形態では、サイドユニット2800Hにおいて、磁気センサ1030Hに接続用コネクタ1032のソケットが設けられ、メイン配線2805bに接続用コネクタ1032のピンが設けられる態様を示したが、磁気センサ1030Hに接続用コネクタ1032のピンが設けられ、メイン配線2805bに接続用コネクタ1032のソケットが設けられる態様であってもよく、この態様の場合には、球センサ2815Hから延びる2本のメイン配線2805cが、接続用コネクタ1032Hのソケットに当接するように設けられることによって、接続用コネクタ1032Hのソケットから接続用コネクタ1032Hのピンが抜けることを抑制することができる。

20

【3087】

また、球センサ2815Hと主制御基板1310とを接続するメイン配線2805cは、磁気センサ1030Hと主制御基板1310とを接続するメイン配線2805bと表面色が異なることが望ましい。本実施形態では、球センサ2815Hに接続されるメイン配線2805cは、白色、黄色、桃色や水色等の明色の表面色を有し、磁気センサ1030Hに接続されるメイン配線2805bは、黒色、茶色や紺色等の暗色の表面色を有している。メイン配線2805bの表面色とメイン配線2805cの表面色とが異なることにより、特にメイン配線2805bとメイン配線2805cとが並べて設けられる位置において、任意のメイン配線が磁気センサ1030Hに接続されたメイン配線2805bであるか球センサ2815Hに接続されたメイン配線2805cであるかを容易に視認することができる。なお、球センサ2815Hに接続されるメイン配線2805cは、暗色の表面色を有し、磁気センサ1030Hに接続されるメイン配線2805bは、明色の表面色を有する態様であってもよい。

30

40

【3088】

また本実施形態では、サイドユニット2800Hにおいて、磁気センサ1030Hの接続用コネクタ1032Hのソケットに差し込まれた接続用コネクタ1032Hのピンに当接する配線が、球センサ2815Hと主制御基板1310とを接続するメイン配線2805cである態様について示したが、磁気センサ1030Hの接続用コネクタ1032Hのソケットに差し込まれた接続用コネクタ1032Hのピンに当接する配線は、例えば、サイドユニット2800HのLED基板から延びる3本のサブ配線2805aであってもよく、3本のサブ配線2805aが接続用コネクタ1032Hのピンに当接するように設け

50

られることによって、接続用コネクタ 1032H のソケットから接続用コネクタ 1032H のピンが抜けることを抑制することができる。

【3089】

また本実施形態では、サイドユニット 2800H において、主制御基板 1310 に接続される磁気センサ 1030H の接続用コネクタ 1032H のソケットに差し込まれる接続用コネクタ 1032H のピンに、球センサ 2815H のメイン配線 2805c が当接する態様について示したが、主制御基板 1310 に接続される磁気センサ 1030H に替えて、サブ配線 2805a を介して周辺制御基板 1510 に接続されるサイドユニット 2800 の LED 基板である態様であってもよく、LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットに差し込まれた接続用コネクタのピンに、メイン配線 2805c が当接することにより、LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットから接続用コネクタのピンが抜けることを抑制することができる。また、LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットに差し込まれた接続用コネクタのピンに、他の電子部品と周辺制御基板 1510 とを接続する他のサブ配線が当接する態様であってもよく、LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットに差し込まれた接続用コネクタのピンに他のサブ配線が当接することにより、LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットから接続用コネクタのピンが抜けることを抑制することができる。

10

【3090】

[ 接続用コネクタのピンから延びる配線に他の配線が当接する態様 ]

主に図 167 に示すように、サイドユニット 2800H において、サイドユニット 2800H の LED 基板から延びる 3 本のサブ配線 2805a は、球センサ 2815H の接続用コネクタ 2815Ha のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 2815Ha のピンから延びる 2 本のメイン配線 2805c に当接するように配され、球センサ 2815H の接続用コネクタ 2815Ha のソケットから接続用コネクタ 2815Ha のピンが抜けることを抑制している。

20

【3091】

詳しくは、接続用コネクタ 2815Ha のピンは、接続用コネクタ 2815Ha のソケットに差し込まれた状態において、球センサ 2815H を収納するユニットカバー 2820 内に位置しており、接続用コネクタ 2815Ha のピンから延びる 2 本のメイン配線 2805c は、ユニットカバー 2820 の開口からサイドユニット 2800H の外部に延びている。このような 2 本のメイン配線 2805c は、接続用コネクタ 2815Ha のピンから接続用コネクタ 2815Ha のピンの抜き差し方向に沿ってユニットカバー 2820 の外部まで延び、その後、ユニットカバー 2820 の表面に沿って屈曲されて主制御基板 1310 との接続方向へと延びている。

30

【3092】

一方で、3 本のサブ配線 2805a は、ユニットカバー 2820 の外部でユニットカバー 2820 の表面に沿って屈曲する 2 本のメイン配線 2805c に、屈曲する円弧の外側から当接するように設けられている。なお、これら 3 本のサブ配線 2805a 及び 2 本のメイン配線 2805c は、3 本のサブ配線 2805a が 2 本のメイン配線 2805c に当接した後に、例えば、結束バンド等の結束部材 2820g によって束状にまとめられるとともに、ユニットカバー 2820 に形成された開口部 2820f を介してユニットカバー 2820 に固定される態様であってもよく、例えば、各配線に直接的に作用する外力によって、接続用コネクタのピンが接続用コネクタのソケットから抜けることを抑制することができる。

40

【3093】

本実施形態のサイドユニット 2800H では、LED 基板から延びる 3 本のサブ配線 2805a が、球センサ 2815H に差し込まれた接続用コネクタ 2815Ha のピンから延びる 2 本のメイン配線 2805c に当接するように設けられているため、接続用コネクタ 2815Ha のピンが接続用コネクタ 2815Ha のソケットから抜けるような外力が接続用コネクタ 2815Ha のピンに加えられた場合であっても、接続用コネクタ 281

50

5 H a のピンから延びる 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c に当接する 3 本のサブ配線 2 8 0 5 a によって、接続用コネクタ 2 8 1 5 H a のソケットから接続用コネクタ 2 8 1 5 H a のピンが抜けることを抑制でき、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 3 0 9 4 】

なお、本実施形態のサイドユニット 2 8 0 0 H では、サイドユニット 2 8 0 0 H の L E D 基板から延びるサブ配線 2 8 0 5 a が 3 本であり、球センサ 2 8 1 5 H に差し込まれた接続用コネクタ 2 8 1 5 H a のピンが設けられたメイン配線 2 8 0 5 c の数よりも多い態様を示したが、サイドユニット 2 8 0 0 H の L E D 基板から延びるサブ配線 2 8 0 5 a の数は、球センサ 2 8 1 5 H に差し込まれた接続用コネクタ 2 8 1 5 H a のピンが設けられたメイン配線 2 8 0 5 c の数と同数又は少なくともよく、接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のソケットから接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のピンが抜けることを抑制することができる。

10

【 3 0 9 5 】

また本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 H において、球センサ 2 8 1 5 H に接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のソケットが設けられ、メイン配線 2 8 0 5 c に接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のピンが設けられる態様を示したが、球センサ 2 8 1 5 H に接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のピンが設けられ、メイン配線 2 8 0 5 c に接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のソケットが設けられる態様であってもよく、接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のソケットから接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のピンが抜けることを抑制することができる。

【 3 0 9 6 】

また、球センサ 2 8 1 5 H と主制御基板 1 3 1 0 とを接続するメイン配線 2 8 0 5 c は、サイドユニット 2 8 0 0 の L E D 基板と周辺制御基板 1 5 1 0 とを接続するサブ配線 2 8 0 5 a と表面色が異なることが望ましい。本実施形態では、メイン配線 2 8 0 5 c は、白色、黄色、桃色や水色等の明色の表面色を有し、サブ配線 2 8 0 5 a は、黒色、茶色や紺色等の暗色の表面色を有している。メイン配線 2 8 0 5 c の表面色とサブ配線 2 8 0 5 a の表面色とが異なることにより、特にメイン配線 2 8 0 5 b とサブ配線 2 8 0 5 a とが並べて設けられる位置において、任意のメイン配線がメイン配線 2 8 0 5 c であるかサブ配線 2 8 0 5 a であるかを容易に視認することができ、例えば、球センサ 2 8 1 5 H 及びサイドユニット 2 8 0 0 の L E D 基板の交換作業等を容易にすることができる。なお、メイン配線 2 8 0 5 c は、暗色の表面色を有し、サブ配線 2 8 0 5 a は、明色の表面色を有する態様であってもよい。また、メイン配線 2 8 0 5 c とサブ配線 2 8 0 5 a とは、任意のメイン配線がメイン配線 2 8 0 5 c であるかサブ配線 2 8 0 5 a であるかを容易に視認することができるとの観点から、各々の直径が異なる態様であってもよく、各配線の重要性の観点から、メイン配線 2 8 0 5 c の直径が、サブ配線 2 8 0 5 a の直径よりも大きいことが望ましい。

20

30

【 3 0 9 7 】

また本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 H において、球センサ 2 8 1 5 H から延びる 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c に、サイドユニット 2 8 0 0 H の L E D 基板から延びるサブ配線 2 8 0 5 a が当接する態様について示したが、球センサ 2 8 1 5 H から延びる 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c に当接する配線は、例えば、磁気センサ 1 0 3 0 H と主制御基板 1 3 1 0 とを接続する 2 本のメイン配線 2 8 0 5 b であってもよく、2 本のメイン配線 2 8 0 5 b が 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c に当接するように設けられることによって、接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のソケットから接続用コネクタ 2 8 0 5 H a のピンが抜けることを抑制することができる。

40

【 3 0 9 8 】

また本実施形態では、サイドユニット 2 8 0 0 H において、球センサ 2 8 1 5 H と主制御基板 1 3 1 0 とを接続する 2 本のメイン配線 2 8 0 5 c に、サイドユニット 2 8 0 0 H の L E D 基板から延びるサブ配線 2 8 0 5 a が当接する態様について示したが、球センサ 2 8 1 5 H に替えて、サブ配線を介して周辺制御基板 1 5 1 0 に接続されるサイドユニット 2 8 0 0 の他の L E D 基板を採用する態様であってもよく、L E D 基板から延びるサブ

50

配線 2805a が他の LED 基板から延びるサブ配線に当接することにより、他の LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットから接続用コネクタのピンが抜けることを抑制することができる。また、他の LED 基板から延びるサブ配線に磁気センサ 1030H や球センサ 2815H から延びる 2 本のメイン配線を当接させる態様であってもよく、他の LED 基板に設けられた接続用コネクタのソケットから接続用コネクタのピンが抜けることを抑制することができる。

#### 【3099】

また本実施形態では、サイドユニット 2800H が有する構成として、接続用コネクタのピンに配線が当接する態様、及び接続用コネクタのピンから延びる配線に他の配線が当接する態様について示したが、これらの態様は、例えば、球センサや磁気センサを有する始動口ユニット 2100 のように、配線で接続される複数の電子部品を有する他のユニットでも実施可能である。なお、配線で接続される電子部品を 1 つのみ有するユニットや、複数の電子部品を有するユニットであっても各配線の引き回しが困難な場合には、例えば、別のユニットから延びる配線を用いることで、接続用コネクタのピンに配線を当接させる態様、及び接続用コネクタのピンから延びる配線に配線を当接させる態様は実施可能である。

10

#### 【3100】

上述の接続用コネクタのピンに配線が当接する態様、及び接続用コネクタのピンから延びる配線に他の配線が当接する態様では、接続用コネクタのピンから延びる配線を介して伝達される信号の種類と、接続用コネクタのピンが抜けることを抑制する配線を介して伝達される信号の種類とが、互いに異なる種類の信号であることが望ましい。

20

#### 【3101】

詳しくは、本実施形態では、球センサ 2815H から延びる 2 本のメイン配線 2805c が、磁気センサ 1030H の接続用コネクタ 1032H のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 1032H のピンに当接するように配される態様について示したが、球センサ 2815H が遊技球 B を検出した時の信号は、遊技球 B の通過に合わせて瞬時に変化するので、磁気センサ 1030H が磁気を検出した時の信号は、磁気を検出している間、変化した状態を維持する。このように、互いに異なる種類の信号を伝達する配線を利用する場合において、配線が並行して配され、かつ大電流の信号を伝達する場合には、互いに影響するノイズに関して考慮する必要があるが、従来、不正防止の観点から磁気センサ 1030H が球センサ 2815H に近接するように設けられ、かつ磁気センサ 1030H から延びる配線及び球センサ 2815H から延びる配線が比較的小さな電流の信号を伝達する配線であることから、上述の接続用コネクタのピンに配線が当接する態様では、例えば、ノイズの影響を考慮した特別な配線を用いることなく、また、例えば、接続用コネクタ 1032H のピンの抜けを抑制する新たな部材を設けることなく、接続用コネクタ 1032H のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 1032H のピンの抜けを抑制することができるとともに、生産性の低下を抑制することもできる。

30

#### 【3102】

また、接続用コネクタのピンから延びる配線に他の配線が当接する態様でも同様に、例えば、ノイズの影響を考慮した特別な配線を用いることなく、また、例えば、接続用コネクタ 1032H のピンの抜けを抑制する新たな部材を設けることなく、接続用コネクタ 1032H のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 1032H のピンの抜けを抑制することができるとともに、生産性の低下を抑制することもできる。

40

#### 【3103】

また、上述の接続用コネクタのピンに配線が当接する態様、及び接続用コネクタのピンから延びる配線に他の配線が当接する態様において、磁気センサ 1030H に接続されるピン、球センサ 2815H から延びる配線、及び LED 基板から延びる配線等が例示されたが、接続用コネクタのピンに配線が当接する態様、及び接続用コネクタのピンから延びる配線に他の配線が当接する態様では、例えば、可動装飾体を可動させる駆動モータに接続されるピンや駆動モータから延びる配線のように大電流の信号を伝達するものでなけれ

50

ば、演出操作ユニット250の演出ボタンの操作を検出するメカセンサ（接点式）に接続されるピンや配線、非接触に遊技者の動きを検出する測距センサ（赤外線センサ）に接続されるピンや配線、又は可動装飾体の原点の位置を検出するフォトセンサに接続されるピンや配線等を用いることもできる。

#### 【3104】

[始動口ユニットの変形例]

次に、上記とは異なる形態の始動口ユニット2100Aについて、主に図168乃至図170等を参照して説明する。図168は、異なる形態の始動口ユニット2100Aの裏側を示す概略斜視図である。図169は、図168に示す第二始動口センサ2401Aの近傍が拡大された拡大背面図である。図170は、メイン配線の他の態様を示す概略背面図である。ここでは、上記の始動口ユニット2100と同じ構成については同じ符号を付して説明は省略する。

10

#### 【3105】

始動口ユニット2100Aは、遊技者がハンドル160を操作することで遊技球Bが打ち込まれる遊技領域5a内において、遊技領域5aの中央下部、かつサイドユニット2800Hの右方に取り付けられている。始動口ユニット2100Aは、遊技球Bが1つのみ受け入れ可能な幅で上方へ向かって常時開口している1つの始動口2003Aと、始動口2003Aに受け入れられた遊技球Bを順に左右方向に分岐させる分岐部2111と、分岐部2111を収納するとともに始動口2003Aに受け入れられた遊技球Bの通路を形成するユニット本体2115と、を有している。

20

#### 【3106】

ユニット本体2115は、分岐部2111に加えて、後述する第一始動口センサ2112、第二始動口センサ2113及び磁気センサ2114を収納する。ユニット本体2115は、透明な合成樹脂により形成されており、第一始動口センサ2112、第二始動口センサ2113及び磁気センサ2114等がユニット本体2115の外部から目視可能である。また、ユニット本体2115の内部には、始動口2003Aに受け入れられた遊技球Bを分岐部2111へと誘導する通路と、分岐部2111によって正面視左方（図示右方）に分岐された遊技球Bを第一始動口センサ2112へと誘導した後、ユニット本体2115の外部へと排出させる左側（図示右側）の通路と、分岐部2111によって正面視右方（図示左方）に分岐された遊技球Bを第二始動口センサ2113へと誘導した後、ユニット本体2115の外部へと排出させる右側（図示左側）の通路と、が形成されている。

30

#### 【3107】

始動口ユニット2100Aは、分岐部2111によって図示右方へと分岐された遊技球Bを検知する第一始動口センサ2112と、分岐部2111によって図示左方へと分岐された遊技球Bを検知する第二始動口センサ2113と、始動口2003Aの近傍の磁気を検知し得る磁気センサ2114と、を更に有している。

#### 【3108】

第一始動口センサ2112により遊技球Bが検知されると、持ち球数に所定個数の遊技球Bが加算される特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第一特別図柄の保留数が4未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第一特別図柄の抽選が実行される。同様に、第二始動口センサ2113により遊技球Bが検知されると、持ち球数に所定個数の遊技球Bが加算される特典が付与されると共に、所定条件を充足している状態（例えば、第二特別図柄の保留数が4未満の状態）で、遊技者に有利となる有利遊技状態の発生を可能としている第二特別図柄の抽選が実行される。また、磁気センサ2114は、始動口2003Aの近傍の不正な磁気（磁力線）を検知する。

40

#### 【3109】

始動口ユニット2100Aは、第一始動口センサ2112、第二始動口センサ2113及び磁気センサ2114の各々と主制御基板1310とを接続する接続手段2116を有している。なお、第一始動口センサ2112及び第二始動口センサ2113からのそれぞれ

50



れの検出信号は、中継基板等の他の基板を介すことなく、主制御基板 1 3 1 0 に直接入力され、主制御入力回路を介して主制御 M P U の所定の入力ポートの入力端子に入力される。

### 【 3 1 1 0 】

接続手段 2 1 1 6 は、第一始動口センサ 2 1 1 2 と主制御基板 1 3 1 0 との間に配される 2 本のメイン配線 2 1 1 6 a と、メイン配線 2 1 1 6 a の端部に取り付けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 b のピンと、第一始動口センサ 2 1 1 2 に取り付けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 b のソケットと、を有している。また、接続手段 2 1 1 6 は、第二始動口センサ 2 1 1 3 と主制御基板 1 3 1 0 との間に配される 2 本のメイン配線 2 1 1 6 c と、メイン配線 2 1 1 6 c の端部に取り付けられた接続用コネクタのピンと、第二始動口センサ 2 1 1 2 に取り付けられた接続用コネクタのソケットと、磁気センサ 2 1 1 4 と主制御基板 1 3 1 0 との間に配される 2 本のメイン配線 2 1 1 6 d と、メイン配線 2 1 1 6 d の端部に取り付けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンと、磁気センサ 2 1 1 4 に取り付けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットと、を有している。

10

### 【 3 1 1 1 】

各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d は、例えば、絶縁体と保護被覆で覆われた電線であり、ユニット本体 2 1 1 5 の裏面に形成された略溝状の配線経路 2 1 1 5 a に沿って引き回されている。なお、配線経路 2 1 1 5 a において、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d が合流した後、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d は、例えば、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定され、例えば、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d に直接的に作用する外力によって、接続用コネクタのピンが接続用コネクタのソケットから抜けることを抑制することができる。

20

### 【 3 1 1 2 】

ユニット本体 2 1 1 5 の配線経路 2 1 1 5 a は、第一始動口センサ 2 1 1 2、第二始動口センサ 2 1 1 3、磁気センサ 2 1 1 4、遊技球 B を分岐部 2 1 1 1 へと誘導する通路、遊技球 B を第一始動口センサ 2 1 1 2 へと誘導する通路、及び遊技球 B を第二始動口センサ 2 1 1 3 へと誘導する通路等を迂回するように、通路ユニット本体 2 1 1 5 の裏面部に形成されている。配線経路 2 1 1 5 a は、ユニット本体 2 1 1 5 の裏面部に略溝状に形成されており、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d は、ユニット本体 2 1 1 5 の裏面よりも内側で配線経路 2 1 1 5 a に沿って引き回されている。ユニット本体 2 1 1 5 は、第一始動口センサ 2 1 1 2 の近傍において、略溝状の配線経路 2 1 1 5 a の側壁部の一部を形成する壁状の接触部材 2 1 1 5 b を更に有している。

30

### 【 3 1 1 3 】

#### [ 配線の屈曲部に作用する接触部材 ]

図 1 6 9 に示すように、メイン配線 2 1 1 6 a は、第一始動口センサ 2 1 1 2 の接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンから、ユニット本体 2 1 1 5 の配線経路 2 1 1 5 a を介して主制御基板 1 3 1 0 に向かって延びている。詳しくは、メイン配線 2 1 1 6 a は、第一始動口センサ 2 1 1 2 の近傍において、接続用コネクタ 2 1 1 6 e の抜き差し方向とは別の方向に屈曲する屈曲部 2 1 1 6 a 1 を有しており、屈曲部 2 1 1 6 a 1 は、メイン配線 2 1 1 6 a の端部に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンから配線経路 2 1 1 5 a に向かって形成されている。

40

### 【 3 1 1 4 】

ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 b は、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に作用して、第一始動口センサ 2 1 1 2 に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットからメイン配線 2 1 1 6 a に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができ、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。具体的には、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 b は、配線経路 2 1 1 6 a に沿って延びるメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に、屈曲部 2 2 1 1 6 a 1 の径方向の外側から当接しており、接続用コ

50

ネクタ 2 1 1 6 e のピンが接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットから抜けるような外力が接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンに加えられた場合であっても、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に接触部材 2 1 1 5 b が当接するため、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力がメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 の撓みによって吸収され、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットから接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができる。

#### 【3 1 1 5】

また、屈曲部 2 1 1 2 6 a 1 は、接触部材 2 1 1 5 b に圧接される態様がより好ましく、屈曲部 2 1 1 6 a 1 の変形によって接触部材 2 1 1 5 b との接触面積が増加し、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力がメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 の撓みによってより一層吸収され、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットから接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができる。

10

#### 【3 1 1 6】

なお、本実施形態では、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 b が、配線経路 2 1 1 6 a に沿って延びるメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に屈曲部 2 1 1 6 a 1 の径方向の外側から当接する態様について示したが、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 b は、配線経路 2 1 1 6 a に沿って延びるメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に、屈曲部 2 1 1 6 a 1 の径方向の外側に近接する態様であってもよく、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンが接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットから抜けるような外力が接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンに加えられた場合であっても、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に接触部材 2 1 1 5 b が近接するため、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力によりメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 と接触部材 2 1 1 5 b とが当接し、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力がメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 の撓みによって吸収され、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットから接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制できる。

20

#### 【3 1 1 7】

また本実施形態では、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 b は、メイン配線 2 1 1 6 a の接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンの抜き差し方向上に位置していない。このため、第一始動口センサ 2 1 1 2 の接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットにメイン配線 2 1 1 6 a の接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンを抜き差しする際に、接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンと接触部材 2 1 1 5 b とが接触することを抑制でき、第一始動口センサ 2 1 1 2 の接続用ネクタ 2 1 1 6 e のソケットからメイン配線 2 1 1 6 a の接続用ネクタ 2 1 1 6 e のピンを容易に抜き差しすることができる。

30

#### 【3 1 1 8】

また本実施形態では、配線経路 2 1 1 5 a において、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d が合流した後、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d は、例えば、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定される態様について示したが、メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d の各々が複数本設けられる場合に、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d の少なくとも一部が合流した後、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定される態様であってもよいし、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d 毎に、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定される態様であってもよい。

40

#### 【3 1 1 9】

また本実施形態では、接触部材 2 1 1 5 b がユニット本体 2 1 1 5 に形成される態様について示したが、接触部材 2 1 1 5 b は、始動口ユニット 2 1 0 0 A が遊技盤 5 (詳しくは、遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0) に取り付けられた際に、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に作用するように遊技盤 5 に設けられる態様であってもよい。

#### 【3 1 2 0】

50

具体的には、始動口ユニット 2 1 0 0 A の左方に隣接するサイドユニット 2 8 0 0 H の右側端部に、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に作用する接触部材 2 1 1 5 b に相当する接触部が形成されている態様であってもよいし、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に作用する接触部材 2 2 1 5 b に相当する接触部を設ける態様であってもよいし、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 に、メイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に作用する接触部材 2 2 1 5 b に相当する接触部を設ける態様であってもよく、第一始動口センサ 2 1 1 2 に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットからメイン配線 2 1 1 6 a に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができ、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、接触部材 2 1 1 5 b がユニット本体 2 1 1 5 に形成される態様は、接触部材 2 1 1 5 b が始動口ユニット 2 1 0 0 A の外部に形成される態様に比して、接触部材 2 1 1 5 b を形成可能な範囲が広く、接触部材 2 1 1 5 b を形成する際の設計容易性に優れる。一方で、接触部材 2 1 1 5 b が始動口ユニット 2 1 0 0 A の外部に形成される態様は、接触部材 2 1 1 5 b がユニット本体 2 1 1 5 に形成される態様に比して、新たに接触部材 2 1 1 5 b を形成する必要がなく、接触部材 2 1 1 5 b を形成する際の形成容易性に優れる。

10

### 【 3 1 2 1 】

また本実施形態では、接触部材 2 1 1 が始動口ユニット 2 1 0 0 A のメイン配線 2 1 1 6 a の屈曲部 2 1 1 6 a 1 に作用する態様について示したが、この態様は、例えば、LED 基板、磁気センサ 1 0 3 0 H、及び球センサ 2 8 1 5 H を有するサイドユニット 2 8 0 0 H のように他のユニットにおいて、メイン配線又はサブ配線の屈曲部に接触部材が作用する態様であってもよく、電子部品に設けられた接続用コネクタのソケットからメイン配線又はサブ配線に設けられた接続用コネクタのピンが抜けることを抑制することができ、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

### 【 3 1 2 2 】

[ 配線の迂回部に作用する接触部材 ]

図 1 7 0 に示すように、本実施形態のメイン配線 2 1 1 6 a は、第一始動口センサ 2 1 1 2 に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットに差し込まれた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンの近傍において、主制御基板 1 3 1 0 に向かう方向とは別の方向（本実施形態では、逆の方向）に迂回された後に主制御基板 1 3 1 0 との接続方向に転換された迂回部 2 1 1 6 a 2 を有している。

30

### 【 3 1 2 3 】

ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 c は、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に作用して、第一始動口センサ 2 1 1 2 に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットからメイン配線 2 1 1 6 a に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができ、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。具体的には、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 c は、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に、迂回部 2 2 1 1 6 a 2 の径方向の外側から当接しており、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットから抜けるような外力が接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンに加えられた場合であっても、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に接触部材 2 1 1 5 c が当接するため、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力がメイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 の撓みによって吸収され、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットから接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができる。

40

### 【 3 1 2 4 】

また、迂回部 2 1 1 2 6 a 2 は、接触部材 2 1 1 5 c に圧接される態様がより好ましく、迂回部 2 1 1 6 a 2 の変形によって接触部材 2 1 1 5 c との接触面積が増加し、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力がメイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 の撓みによってより一層吸収され、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットから接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができる。

50

## 【 3 1 2 5 】

なお、本実施形態では、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 c が、配線経路 2 1 1 6 a に沿って延びるメイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に、迂回部 2 1 1 6 a 2 の径方向の外側から当接する態様について示したが、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 c は、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に、迂回部 2 1 1 6 a 2 の径方向の外側に近接する態様であってもよく、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットから抜けるような外力が接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンに加えられた場合であっても、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に接触部材 2 1 1 5 c が近接するため、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力によってメイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 と接触部材 2 1 1 5 c とが当接し、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンに加わる外力がメイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 の撓みによって吸収され、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットから接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができる。

## 【 3 1 2 6 】

また本実施形態では、ユニット本体 2 1 1 5 に形成された接触部材 2 1 1 5 c は、メイン配線 2 1 1 6 a の接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンの抜き差し方向上に位置していない。このため、第一始動口センサ 2 1 1 2 の接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットにメイン配線 2 1 1 6 a の接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンを抜き差しする際に、接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンと接触部材 2 1 1 5 c とが接触することを抑制でき、第一始動口センサ 2 1 1 2 の接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットからメイン配線 2 1 1 6 a の接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンを容易に抜き差しすることができる。

## 【 3 1 2 7 】

また本実施形態では、配線経路 2 1 1 5 a において、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d が合流した後、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d は、例えば、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定される態様について示したが、メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d の各々が複数本設けられる場合に、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d の少なくとも一部が合流した後、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定される態様であってもよいし、各メイン配線 2 1 1 6 a、2 1 1 6 c、2 1 1 6 d 毎に、結束バンド等の結束部材によって束状にまとめられ、ユニット本体 2 1 1 5 に固定される態様であってもよい。

## 【 3 1 2 8 】

また本実施形態では、接触部材 2 1 1 5 c がユニット本体 2 1 1 5 に形成される態様について示したが、接触部材 2 1 1 5 c は、始動口ユニット 2 1 0 0 A が遊技盤 5 (詳しくは、遊技盤 5 における遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0) に取り付けられた際に、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に作用するように遊技盤 5 に設けられる態様であってもよい。

## 【 3 1 2 9 】

具体的には、始動口ユニット 2 1 0 0 A の左方に隣接するサイドユニット 2 8 0 0 H の右側端部に、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に作用する接触部材 2 2 1 5 c に相当する接触部が形成される態様であってもよいし、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に作用する接触部材 2 1 1 5 c に相当する接触部を設ける態様であってもよいし、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 に、メイン配線 2 1 1 6 a の迂回部 2 1 1 6 a 2 に作用する接触部材 2 1 1 5 c に相当する接触部を設ける態様であってもよく、第一始動口センサ 2 1 1 2 に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のソケットからメイン配線 2 1 1 6 a に設けられた接続用コネクタ 2 1 1 6 e のピンが抜けることを抑制することができ、ひいては演出又は遊技に生じる不具合を抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、接触部材 2 1 1 5 c がユニット本体 2 1 1 5 に形成される態様は、接触部材 2 1 1 5 c が始動口ユニット 2 1 0 0 A の外部に形成される態様に比して、接触部材 2 1 1 5 c を形成可能な範

囲が広く、接触部材 2 1 1 5 c を形成する際の設計容易性に優れる。一方で、接触部材 2 1 1 5 c が始動口ユニット 2 1 0 0 A の外部に形成される態様は、接触部材 2 1 1 5 c がユニット本体 2 1 1 5 に形成される態様に比して、新たに接触部材 2 1 1 5 c を形成する必要がなく、接触部材 2 1 1 5 c を形成する際の形成容易性に優れる。

### 【 3 1 3 0 】

なお、上述した、一方の電子部品の被接続部材に差し込まれた接続部材から延びる配線が、他方の電子部材の被接続部材に差し込まれた接続部材又は接続部材から延びる配線に作用する態様では、例えば、始動口ユニット 2 1 0 0 A のようなユニットにおいて、配線経路の末端に位置する電子部品の被接続部材に差し込まれた接続部材の抜けを抑制することが困難であるが、上述した配線の屈曲部又は迂回部に作用する接触部材の態様では、例えば、始動口ユニット 2 1 0 0 A のようなユニットにおいて、配線経路の末端に位置する電子部品の被接続部材に差し込まれた接続部材であっても、接続部材の抜けを好適に抑制することができる。

10

### 【 3 1 3 1 】

[ ベースモニタにおけるベース値の扱いについて ]

次に、第五実施形態のパチンコ機 1 のベースモニタについて説明する。上述した他の実施形態では、ベースモニタ（四つの 7 セグメント LED）が主制御基板 1 3 1 0 に配置されているものとして説明したが、第五実施形態のベースモニタは、枠制御基板 7 4 0 に配置されているものとしている。なお、四つの 7 セグメント LED を有する点等、ベースモニタに関する基本構成は他の実施形態と共通である。

20

### 【 3 1 3 2 】

本例では、主制御基板 1 3 1 0 でなく枠制御基板 7 4 0 において、ベースモニタに表示されるベース値を管理（算出や保持）している。まず、枠制御基板 7 4 0 は、遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5 a に設けられる入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）、つまり遊技領域 5 a 内から排出される遊技球 B の球数を計数している。具体的には、入球により賞球を払い出す対象である入賞口に入球した遊技球 B の球数として、セーフ球センサ 6 0 6 で検出された遊技球 B の球数と、入賞口に入球しなかった遊技球 B を回収するアウト口に入球した遊技球 B の球数として、アウト球センサ 6 0 5 で検出された遊技球 B の球数と、の合計を入球数として計数している。これらセーフ球センサ 6 0 6 やアウト球センサ 6 0 5 は、枠制御基板 7 4 0 に接続されている。

30

### 【 3 1 3 3 】

また、主制御基板 1 3 1 0 は、入球により賞球を払い出す（付与する）対象である入賞口に対応する検出センサで検出されたときに、その所定数の遊技球 B の球数を賞球コマンドとして、枠制御基板 7 4 0 に送信している。例えば、一般入賞口 2 0 0 1 へ遊技球 B が入球したときには、10 個の遊技球 B を払い出し、普通入賞口 2 0 0 2 へ遊技球 B が入球したときには、1 個の遊技球 B を払い出し、第一始動口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球 B が入球したときには、3 個の遊技球 B を払い出し、大入賞口 2 0 0 5 や役物入賞口 2 0 0 6 へ遊技球 B が入球したときには、10 個の遊技球 B を払い出すことが予め決められている。そして、枠制御基板 7 4 0 は、賞球コマンドを受信することに基づいて、入賞口への入球により賞球として払い出される（付与される）遊技球 B の球数（以下、払出数と称す）を計数している。なお、本例のパチンコ機 1 では、実玉での払い出しは伴わないため、枠制御基板 7 4 0 が賞球コマンドを受信することに基づいて、賞球として払い出される（付与される）遊技球 B の球数の分だけ、遊技者の持ち球数に加算するものとしている。

40

### 【 3 1 3 4 】

そして、枠制御基板 7 4 0 は、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として、内蔵されている RAM の特定領域に格納するとともに、枠制御基板 7 4 0 に配置されているベースモニタに表示するようにしている。なお、入球数に対する払出数の割合の算出式としては、ベース値 = (払出数 ÷ 入球数) × 100 が挙げられる。例えば、入球数に対する払出数の割合が多くなり過ぎている場合には、入球口のうち、入球に

50

より賞球を払い出す対象である入賞口ばかりに入球している可能性があり、ベースモニタに表示される情報を監視することで、不正行為により入賞口に入球させていないかなどを把握することができる。

#### 【3135】

また、ベース値については、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 60000 球に到達するごとに、新たに入球数に対する払出数の割合を算出するようにし、古くなった入球数に対する払出数の割合の算出結果については、所定回数の算出結果までを履歴として保存している。具体的には、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 60000 球に到達するまでの現在のベース値 B L の他に、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3 の 3 区間を履歴として保存している。そして、ベース値については、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 60000 球に到達するごとに、現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2 が、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3 に移行し、元のベース値 B 3 については破棄するようにしている。また、ベースモニタにおいては、現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3 を一定間隔（例えば、3 秒）ごとに切り替えて表示するようにしている。また、ベースモニタにおいては、四つの 7 セグメント LED のうち、2 つの 7 セグメント LED を用いていずれの区間のベース値であるかを示し、他の 2 つの 7 セグメント LED を用いて表示中の区間に対応するベース値（入球数に対する払出数の割合の算出結果）を表示するようにしている。また、ベースモニタは、小数点付き（いわゆる、ドット付き）の 7 セグメント LED であり、ベース値の区間を示す 7 セグメント LED と、表示中の区間に対応するベース値を示す 7 セグメント LED との間には、ドットを点灯するようにしている。例えば、現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3 を表示する際には、四つの 7 セグメント LED において、「B L . 2 1」、「B 1 . 1 9」、「B 2 . 1 7」、「B 3 . 2 0」等の情報を一定間隔（例えば、3 秒）ごとに切り替えて表示するようにしている。このように、本実施形態では、ベース値を管理する制御を遊技盤 5 側（主制御基板 1310）ではなく本体枠 4 側（枠制御基板 740）に設けることで、遊技盤 5 における主制御基板 1310 の処理負担を軽減することが可能になる。また、ベースモニタ（四つの 7 セグメント LED）を遊技盤 5 側（主制御基板 1310）ではなく本体枠 4 側（枠制御基板 740）に設けることで、本体枠 4 に対して遊技盤 5 を交換する際に本体枠 4 側のベースモニタを流用可能にして、遊技盤 5 のコストの減少を図ることが可能になる。

#### 【3136】

ところで、従来のように、遊技盤 5 に設けられている主制御基板 1310 にベースモニタが設けられ、ベースモニタに表示されるベース値が主制御基板 1310 で管理されている場合には、本体枠 4 に対して遊技盤 5 を交換すると、その後は交換後の遊技盤 5 の主制御基板 1310 側で初期状態から新たにベース値が管理されるようになっていた。しかしながら、本実施形態のように、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 740 にベースモニタが設けられ、ベースモニタに表示されるベース値が枠制御基板 740 で管理されている場合には、本体枠 4 に対して遊技盤 5 を交換したとしても、本体枠 4 に設けられている枠制御基板 740 は交換されないことから、遊技盤 5 を交換したにも拘わらず交換前の遊技盤 5 のベース値の情報の一部が交換後の遊技盤 5 に反映されてしまう可能性があり、遊技盤 5 の交換時における信頼性や利便性が低下してしまう、という問題があった。例えば、枠制御基板 740 で管理される過去のベース値 B 1 ~ B 3 など、交換前の遊技盤 5 におけるベース値を交換後の遊技盤 5 に伝達してしまうと、交換後の遊技盤 5 におけるベース値の内容の信頼性が損なわれてしまう。本例では、ベースモニタに表示されるベース値が枠制御基板 740 で管理されている場合において、遊技盤 5 の交換時における信頼性や利便性の低下を回避する手法について、以下に説明する。

#### 【3137】

本例では、主制御基板 1310 において、CPU（主制御 MPU）に固有の CPU 番号

10

20

30

40

50

(固有情報)が予め記憶されている。このCPU番号は、同一シリーズの遊技盤5であっても主制御基板1310ごとに固有のCPU番号が付されており、外部装置を用いても書き換えることができない。また、枠制御基板740は、主制御基板1310からCPU番号を受信し、枠制御基板740に内蔵されているRAMに記憶するようにしている。この枠制御基板740に記憶されているCPU番号については、電源のオンオフや、電源投入時にRAMクリアスイッチ741の操作があったとしても、クリア(初期化)せずに保持するようにしている。同様に、枠制御基板740に記憶されているベース値についても、電源のオンオフや、電源投入時にRAMクリアスイッチ741の操作があったとしても、クリア(初期化)せずに保持するようにしている。そして、枠制御基板740は、主制御基板1310からCPU番号を受信したときに、そのCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致しているか否かを判定するようにし、その判定結果に基づいて、枠制御基板740に記憶されているベース値をクリア(初期化)するか否かを決定している。

10

### 【3138】

具体的には、枠制御基板740において、主制御基板1310から受信したCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致していると判定した場合には、本体枠4に対して遊技盤5が交換されていないと判断し、枠制御基板740に記憶されているベース値をクリアすることなく維持するようにしている。より詳細には、ベース値として記憶されている現在のベース値BL、前回のベース値B1、前々回のベース値B2、前々々回のベース値B3のいずれも維持するようにしている。これにより、同一の遊技盤5が装着されたまま電源投入された場合や、遊技盤5として本体枠4に装着されている遊技盤Aを電源遮断中に取り外し、その後に遊技盤Aを再び取り付けて電源投入した場合等、前回の電源投入から今回の電源投入までの間で別の遊技盤に交換されていない状況においては、ベース値が維持された状態から継続してベース値を計数するようになり、ベース値が意図せずにクリアされることがなく、ベース値を継続して伝達することができる。

20

### 【3139】

一方、枠制御基板740において、主制御基板1310から受信したCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致していないと判定した場合には、本体枠4に対して遊技盤5が交換されていると判断し、枠制御基板740に記憶されているベース値をクリアする(初期状態にする)ようにしている。例えば、遊技盤5として本体枠4に装着されている遊技盤Aを取り外し、その後に別のCPU番号を有する遊技盤Bを取り付けた場合には、枠制御基板740に記憶されているベース値をクリアするようにしている。より詳細には、ベース値として記憶されている現在のベース値BL、前回のベース値B1、前々回のベース値B2、前々々回のベース値B3のいずれもクリアするようにしている。これにより、遊技盤5の交換後において、交換前の遊技盤5におけるベース値を伝達することがなく、ベース値が初期化された状態から新たにベース値を計数するようになり、交換後の遊技盤5におけるベース値を正しく伝達することができる。つまり、遊技盤5を交換したにも拘わらず交換前の遊技盤5のベース値の情報の一部が交換後の遊技盤5に反映されてしまう可能性がなくなり、遊技盤5の交換時における信頼性や利便性が低下することを回避できる。

30

40

### 【3140】

なお、遊技盤5の交換としては、同じ機種シリーズに対応する遊技盤5、異なる機種シリーズに対応する遊技盤5のいずれに交換する場合であっても、遊技盤5に設けられている主制御基板1310が変更されることから、枠制御基板740において、主制御基板1310から受信したCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致していないと判定することとなる。

### 【3141】

また、枠制御基板740において、主制御基板1310から受信したCPU番号と、枠制御基板740に記憶されているCPU番号と、が一致していないと判定した場合には、

50

枠制御基板 740 に記憶されているベース値をクリアすることに加え、その受信した CPU 番号を、枠制御基板 740 に内蔵されている RAM に新たに記憶するようにしている。本例では、枠制御基板 740 の RAM に記憶可能な CPU 番号の個数は「1 個」としており、主制御基板 1310 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致していないと判定した場合には、枠制御基板 740 に記憶されているベース値をクリアすることに加え、その受信した CPU 番号を、枠制御基板 740 に内蔵されている RAM に上書きするかたちで新たに記憶するようにしている。これにより、CPU 番号をクリアする処理を不要にでき、制御を簡素化できる。なお、本例とは別例として、枠制御基板 740 の RAM に記憶可能な CPU 番号の個数を「複数個（たとえば 2 個）」としてもよく、このような場合には、メンテナンス等で取り外した遊技盤 5 を他の本体枠 4 に誤って装着してしまった場合でもベース値をクリアしないように担保しておくことができ、利便性を向上させることができる。ただし、枠制御基板 740 の RAM に記憶可能な CPU 番号の個数を「複数個（たとえば 2 個）」にする場合には、ラムクリア等を契機に、記憶されている複数個の CPU 番号の一部あるいは全部を任意でクリアする処理を別途設けることが望ましい。

10

#### 【3142】

また、本例では、電源投入中に本体枠 4 に装着されている遊技盤 5 が取り外れてしまった場合について、以下の制御が行われる。すなわち、電源投入中に本体枠 4 に装着されている遊技盤 5 を取り外した時点では、枠制御基板 740 が CPU 番号を受信することがなく、このタイミングでは枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と一致しているか否かの判定を実行しないようにしており、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号やベース値については、クリアせずに維持するようにしている。このため、例えば、遊技盤 5 として本体枠 4 に装着されている遊技盤 A が何らかの要因で電源投入中に本体枠 4 から取り外れてしまったとき（本体枠 4 の通電が継続しているなかで遊技盤 5 の通電が遮断されてしまったとき等）でも、枠制御基板 740 が CPU 番号を受信することがなく、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号やベース値についてはクリアされることなく維持することができる。これにより、意図せずに遊技盤 5 が取り外れてしまった場合であっても、ベース値が維持された状態から継続してベース値を計数することができる。

20

#### 【3143】

加えて、遊技盤 5 として本体枠 4 に装着されている遊技盤 A が何らかの要因で電源投入中に本体枠 4 から取り外れてしまった後に再び本体枠 4 に遊技盤 A が取り付けられたとき（本体枠 4 の通電が継続しているなかで遊技盤 5 の通電が再開されたとき等）には、主制御基板 1310 から再び CPU 番号が送信されることとなる。ただし、主制御基板 1310 から再び送信された CPU 番号を枠制御基板 740 が受信したとき（枠制御基板 740 側からすると、電源投入後に 2 回目の CPU 番号を受信したとき）には、枠制御基板 740 が受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致しているか否かの判定を再実行しないようにしている。これにより、意図せずに遊技盤 5 が取り外れてしまい、その後同一の遊技盤 5 が再装着された場合には、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号やベース値についてはクリアされることなく維持することができ、ベース値が維持された状態から継続してベース値を計数することができる。なお、別例として、主制御基板 1310 から再び送信された CPU 番号を枠制御基板 740 が受信したとき（枠制御基板 740 側からすると、電源投入後に 2 回目の CPU 番号を受信したとき）に、枠制御基板 740 が受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致しているか否かの判定を枠制御基板 740 側で再実行するようにしてもよい。このように判定を再実行する場合でも、その再実行した判定結果が「一致」とされた場合には、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号やベース値についてはクリアされることなく維持するようにしておくことで、ベース値が維持された状態から継続してベース値を計数することができる。

30

40

#### 【3144】

また、本例では、枠制御基板 740 の RAM に記憶可能な CPU 番号の個数は「1 個」

50



としているため、例えば、電源投入中に、遊技盤 5 として本体枠 4 に装着されている遊技盤 A を取り外し、その後遊技盤 B を取り付けてから取り外し、再び遊技盤 A を取り付けた場合には、遊技盤 B を取り付けた時点で、主制御基板 1310 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致していないと判定することになり、枠制御基板 740 に記憶されているベース値がクリアされることとなる。つまり、電源投入中に枠制御基板 740 側で複数の異なる CPU 番号を受信した場合には、明らかな異常あるいは不正が予見できるため、遊技盤 A を取り外した後に、再び遊技盤 A を取り付けた場合であっても、その直前に遊技盤 A が取り付けられていない場合には、最初に遊技盤 A が装着されていた時点でのベース値を維持しないようにしている。

#### 【3145】

10

(遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 への交換時)

図 171 は、電源の遮断時に遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、タイミング t1 で電源を遮断するよりも前に、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されており、タイミング t1 で電源を遮断した後に、遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換し、タイミング t2 で電源投入したときに、枠制御基板 740 において、主制御基板 1310 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致していないと判定した場合について説明している。なお、本例では、遊技盤 5 を交換する際に、遊技盤 A 1 と同じ機種シリーズに対応する遊技盤 A 2 に交換された場合について説明しているが、遊技盤 A 1 とは異なる機種シリーズに対応する遊技盤 B に交換された場合についても、枠制御基板 740 において、主制御基板 1310 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致していないと判定することから、同じ挙動を示すようになっている。

20

#### 【3146】

図 171 に示すように、タイミング t1 で電源を遮断するよりも前には、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されており、主制御基板 1310 側での遊技(主遊技)を進行させることが可能な期間としている。つまり、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されている状態において、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。

30

#### 【3147】

また、各種入賞口に対応する検出センサについては、有効とし、入球により賞球を払い出す(付与する)ことを可能としている。また、各種入賞口へ入球した遊技球 B を回収する際には、セーフ球センサ 606 で検出され、各種入賞口に入球しないでアウト口に入球した遊技球 B を回収する際には、アウト球センサ 605 で検出されるように構成しているが、これらのセーフ球センサ 606 やアウト球センサ 605 については、有効としている。詳しくは上記したが、これらの検出センサで検出された情報については、ベースモニタに表示されるベース値の算出に用いられている。

#### 【3148】

また、演出表示装置 1600 については、通常時の動作として、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出(例えば、デモ演出)に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出(変動パターンに基づく演出)に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信したときには、演出表示装置 1600 では、装飾図柄の変動表示を含む演出表示(例えば、リーチ演出)などを実行するようにしている。

40

#### 【3149】

また、外部端子板(遊技球貸出装置接続端子板 765)からは、ホールコンピュータに対して所定の信号を出力することが可能であり、それらの信号をホールコンピュータで受

50

信することで、ホール側でもパチンコ機 1 の挙動を把握できるようにしている。例えば、始動入賞があったとき、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されているとき、異常が検出されたときなどに、それらに対応する信号を出力している。

【 3 1 5 0 】

また、タイミング t 1 よりも前には、遊技者がハンドル 1 9 5 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを可能にしている。

【 3 1 5 1 】

また、タイミング t 1 よりも前には、枠制御基板 7 4 0 は、遊技盤 A 1 の主制御基板 1 3 1 0 から CPU 番号を受信し、枠制御基板 7 4 0 に内蔵されている RAM に記憶するようにしている。この枠制御基板 7 4 0 に記憶されている CPU 番号については、タイミング t 1 で電源を遮断した後も、所定のバックアップ電源（図示しない）によりクリアせずに保持するようにし、遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換して後述するタイミング t 2 で電源を投入した時点でも、クリアせずに保持するようにしている。

【 3 1 5 2 】

また、タイミング t 1 よりも前には、枠制御基板 7 4 0 は、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として、内蔵されている RAM の特定領域に格納するとともに、枠制御基板 7 4 0 に設けられるベースモニタに表示するようにしている。つまり、タイミング t 1 で電源を遮断するよりも前には、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）や、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）を計数し、入球数に対する払出数の割合を算出することを可能とし、ベースモニタに表示されるベース値に反映することを可能にしている。このベース値については、タイミング t 1 で電源を遮断した後も、クリアせずに保持するようにし、遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換して後述するタイミング t 2 で電源を投入した時点でも、クリアせずに保持するようにしている。

【 3 1 5 3 】

また、タイミング t 1 よりも前には、枠制御基板 7 4 0 は、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数や持ち球数 X に加算することを可能にしている。この持ち球数や持ち球数 X については、タイミング t 1 で電源を遮断した後も、所定のバックアップ電源（図示しない）によりクリアせずに保持するようにし、遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換して後述するタイミング t 2 で電源を投入した時点でも、クリアせずに保持するようにしている。また、タイミング t 2 で電源を投入した後は、枠制御基板 7 4 0 は、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作により持ち球数を精算することを可能にしている。

【 3 1 5 4 】

次に、タイミング t 1 で電源を遮断した後は、遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換している。そして、本体枠 4 に対して遊技盤 A 2 が装着されている状態で、タイミング t 2 で電源を投入している。

【 3 1 5 5 】

まず、電源投入時であるタイミング t 2 では、主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて CPU 番号を送信し、枠制御基板 7 4 0 は、その受信した CPU 番号と、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている CPU 番号と、が一致しているか否かを判定している。ここでは、タイミング t 2 で電源を投入するよりも前に、遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換していることから、枠制御基板 7 4 0 は、主制御基板 1 3 1 0 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている CPU 番号と、が一致していないと判定し、その判定結果によって、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値をクリアするようにしている。

【 3 1 5 6 】

ここで、主制御基板 1 3 1 0 から枠制御基板 7 4 0 に向けて CPU 番号を送信するタイ

10

20

30

40

50

ミングについては、電源投入直後の予め定めた特定タイミング  $t_2$  としている。つまり、電源投入直後の特定タイミング  $t_2$  が到来すると、枠制御基板 740 が CPU 番号を受信し、その CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致しているか否かを判定している。また、特定タイミング  $t_2$  は、後述する電源投入パターンがいずれであるかに拘らず同一のタイミングであり、例えば、ラムクリアを伴う電源投入時に RAM クリアスイッチ 741 を操作することによりラムクリアを実行する場合にはラムクリアの開始前、電源投入時に球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を操作することにより持ち球数をクリアする場合には持ち球数のクリアの開始前、電源投入時に球抜きスイッチ 742 を操作することにより球抜きモードを開始する場合には球抜きモードの開始前、電源投入時に RAM クリアスイッチ 741 および設定キースwitch を操作することにより設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）を開始する場合には変更許可状態の開始前にしておくことで、制御が複雑化することを防止できる。

10

#### 【3157】

なお、別例として、主制御基板 1310 から枠制御基板 740 に向けて CPU 番号を送信するタイミングについては、電源投入直後の予め定めた特定タイミング  $t_2$  の他、枠制御基板 740 側での CPU 番号の確認のため、特定タイミング  $t_2$  の後にも、主制御基板 1310 から枠制御基板 740 に向けて CPU 番号を再度送信するようにしてもよい。そして、主制御基板 1310 から再び送信された CPU 番号を枠制御基板 740 が受信したとき（枠制御基板 740 側からすると、電源投入後に 2 回目の CPU 番号を受信したとき）に、枠制御基板 740 が受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致しているか否かの判定を枠制御基板 740 側で再実行するようにしてもよい。このように判定を再実行する場合でも、その再実行した判定結果が「一致」とされた場合には、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号やベース値についてはクリアされることなく維持するようにしている。一方、再実行した判定結果が「不一致」とされた場合には、明らかな異常あるいは不正が予見できるため、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号やベース値についてはクリアするようにしている。

20

#### 【3158】

また、タイミング  $t_2$  で電源を投入した後は、本体枠 4 に対して遊技盤 A 2 が装着されており、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、本体枠 4 に対して遊技盤 A 2 が装着されている状態において、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。

30

#### 【3159】

また、各種入賞口に対応する検出センサについては、有効とし、入球により賞球を払い出す（付与する）ことを可能としている。また、各種入賞口へ入球した遊技球 B を回収する際には、セーフ球センサ 606 で検出され、各種入賞口に入球しないでアウト口に入球した遊技球 B を回収する際には、アウト球センサ 605 で検出されるように構成しているが、これらのセーフ球センサ 606 やアウト球センサ 605 については、有効としている。詳しくは上記したが、これらの検出センサで検出された情報については、ベースモニタに表示されるベース値の算出に用いられている。

40

#### 【3160】

また、演出表示装置 1600 については、タイミング  $t_2$  の時点で、枠制御基板 740 に記憶されているベース値をクリアしたことに対応する表示を実行するようにしている。このような表示については、所定期間にわたって実行するようにし、所定期間の経過後には、通常時の動作として、例えば、周辺制御基板 1510 が変動パターンコマンドを受信したときには、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などを実行するようにしている。ただし、所定期間が経過するまでの間には、枠制御基板 740 に記憶されているベース値をクリアしたことに対応する表示と、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などの通常時の動作と、を同時に実行するようにしてもよい

50

## 【 3 1 6 1 】

また、外部端子板からは、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値をクリアしたことに対応して、セキュリティ信号を出力している。このセキュリティ信号については、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中であるときに出力するものであり、ベース値をクリアした場合にも、同じセキュリティ信号を出力している。つまり、ベース値をクリアした場合には、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、ベース値をクリアした場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、ベース値をクリアした旨を把握することができる。また、セキュリティ信号については、後述するタイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達した時点で、出力を停止するようにしているが、別例として、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達するか否かに関係なく、タイミング t 3 よりも前やタイミング t 3 よりも後に出力を停止するように予め定められた時間で出力停止するようにしてもよい。なお、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達する前にセキュリティ信号を停止した場合には、その停止後にセキュリティ信号を出力すべき他の条件（異常の検出等）が成立したことに基づいて再度セキュリティ信号を出力するようにしてもよく、このようにすることで、新たな不正行為（例えば、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達する前の期間内に不正入球させる不正行為等）の監視の精度等も向上させることができる。

## 【 3 1 6 2 】

なお、本例では、外部端子板から、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号の他に、遊技状態、入賞口への入球、賞球の払い出しなどを伝える各種信号を出力しているが、タイミング t 3 でセキュリティ信号の出力を停止した後だけでなく、タイミング t 2 ~ t 3 の期間にも、それらの信号を出力することを可能にしている。

## 【 3 1 6 3 】

また、タイミング t 2 で電源を投入した後は、遊技者がハンドル 1 9 5 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを可能にしている。

## 【 3 1 6 4 】

また、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 は、交換後の遊技盤 A 2 の主制御基板 1 3 1 0 から CPU 番号を受信し、その受信した遊技盤 A 2 の CPU 番号と、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている遊技盤 A 1 の CPU 番号と、が一致していないと判定することにより、その受信した遊技盤 A 2 の CPU 番号を、枠制御基板 7 4 0 に内蔵されている RAM に新たに記憶するようにしている。

## 【 3 1 6 5 】

また、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 は、交換後の遊技盤 A 2 の主制御基板 1 3 1 0 から CPU 番号を受信し、その受信した遊技盤 A 2 の CPU 番号と、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている遊技盤 A 1 の CPU 番号と、が一致していないと判定することにより、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値をクリアするようにしている。より詳細には、ベース値として記憶されている現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3 のいずれもクリアするようにしている。これにより、遊技盤 A 2 の交換後において、交換前の遊技盤 A 1 におけるベース値を伝達することがなく、ベース値が初期化された状態から新たにベース値を計数するようになり、交換後の遊技盤 A 2 におけるベース値を正しく伝達することができる。

## 【 3 1 6 6 】

また、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 は、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値をクリアしているが、タイミング t 2 の後には、枠制御基板 7 4 0 は、少なくとも入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を計数するよう

にし、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するか否かを監視している。そして、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）や、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）を計数するものの、入球数に対する払出数の割合の算出対象とはせず、ベースモニタに表示されるベース値に反映しないようにしている。このことの詳細については、後述する。

【3167】

そして、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）や、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）を計数し、入球数に対する払出数の割合を算出することを可能とし、ベースモニタに表示されるベース値に反映することを可能にしている。

10

【3168】

また、タイミング t 1 ~ t 2 の期間に遊技盤 A 1 から遊技盤 A 2 に交換しているが、タイミング t 2 の時点で、持ち球数や持ち球数 X については、クリアせずに保持するようにしている。そして、タイミング t 2 で電源を投入した後は、枠制御基板 740 は、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数や持ち球数 X に加算することを可能にしている。また、タイミング t 2 で電源を投入した後は、枠制御基板 740 は、計数ボタンスイッチ 180 の操作により持ち球数を精算することを可能にしている。

20

【3169】

（遊技盤 A 1 の脱着時）

図 172 は、電源の遮断時に遊技盤 A 1 が脱着された場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、タイミング t 1 で電源を遮断するよりも前に、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されており、タイミング t 1 で電源を遮断した後に、遊技盤 A 1 の点検などのために一旦取り外し、その後に再び遊技盤 A 1 を取り付け、タイミング t 2 で電源投入したときに、枠制御基板 740 において、主制御基板 1310 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致していると判定した場合について説明している。なお、本例では、タイミング t 1 で電源を遮断するよりも前については、図 171 と同じ挙動であるため、説明を省略している。

30

【3170】

図 172 に示すように、タイミング t 1 で電源を遮断した後は、遊技盤 A 1 の点検などのために一旦取り外し、その後に再び遊技盤 A 1 を取り付けている。そして、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されている状態で、タイミング t 2 で電源を投入している。

【3171】

まず、電源投入時であるタイミング t 2 では、主制御基板 1310 から枠制御基板 740 に向けて CPU 番号を送信し、枠制御基板 740 は、その受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致しているか否かを判定している。ここでは、タイミング t 2 で電源を投入するよりも前に、再び遊技盤 A 1 を取り付けていることから、枠制御基板 740 は、主制御基板 1310 から受信した CPU 番号と、枠制御基板 740 に記憶されている CPU 番号と、が一致していると判定し、その判定結果によって、枠制御基板 740 に記憶されているベース値を維持するようにしている。

40

【3172】

また、タイミング t 2 で電源を投入した後は、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されており、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、本体枠 4 に対して遊技盤 A 1 が装着されている状態において、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行

50

うことができる。

【 3 1 7 3 】

また、各種入賞口に対応する検出センサについては、有効とし、入球により賞球を払い出す（付与する）ことを可能としている。また、各種入賞口へ入球した遊技球 B を回収する際には、セーフ球センサ 6 0 6 で検出され、各種入賞口に入球しないでアウト口に入球した遊技球 B を回収する際には、アウト球センサ 6 0 5 で検出されるように構成しているが、これらのセーフ球センサ 6 0 6 やアウト球センサ 6 0 5 については、有効としている。詳しくは上記したが、これらの検出センサで検出された情報については、ベースモニタに表示されるベース値の算出に用いられている。

【 3 1 7 4 】

また、演出表示装置 1 6 0 0 については、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値を維持したことに対応する表示を実行するようにしている。このような表示については、所定期間にわたって実行するようにし、所定期間の経過後には、通常時の動作として、例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が変動パターンコマンドを受信したときには、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などを実行するようにしている。ただし、所定期間が経過するまでの間には、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値を維持したことに対応する表示と、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などの通常時の動作と、を同時に実行するようにしてもよい。

【 3 1 7 5 】

また、外部端子板からは、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値をクリアしていないことから、セキュリティ信号を出力していない。そして、タイミング t 2 で電源を投入した後は、遊技状態、入賞口への入球、賞球の払い出しなどを伝える各種信号を出力することを可能にしている。

【 3 1 7 6 】

なお、別例として、外部端子板からは、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値を維持したことに対応して、セキュリティ信号を出力してもよい。このセキュリティ信号については、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中であるときに出力するものであり、ベース値を維持した場合にも、同じセキュリティ信号を出力している。つまり、ベース値を維持した場合には、異常の検出や、設定値の設定変更や設定値の確認表示中でないにもかかわらず、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、ベース値を維持した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、ベース値を維持した旨を把握することができる。また、セキュリティ信号については、後述するタイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達した時点で、出力を停止するようにしてもよいし、タイミング t 3 よりも前に、出力を停止するようにしてもよい。

【 3 1 7 7 】

また、タイミング t 2 で電源を投入した後は、遊技者がハンドル 1 9 5 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを可能にしている。

【 3 1 7 8 】

また、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 は、再び取り付けた遊技盤 A 1 の主制御基板 1 3 1 0 から CPU 番号を受信し、その受信した遊技盤 A 1 の CPU 番号と、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている遊技盤 A 1 の CPU 番号と、が一致していると判定することにより、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている遊技盤 A 1 の CPU 番号を維持するようにしている。

【 3 1 7 9 】

また、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 7 4 0 は、再び取り付けた遊技盤 A 1 の主制御基板 1 3 1 0 から CPU 番号を受信し、その受信した遊技盤 A 1 の CPU 番号と、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている遊技盤 A 1 の CPU 番号と、が一致していると判定することにより、枠制御基板 7 4 0 に記憶されているベース値を維持するようにしている。よ

10

20

30

40

50

り詳細には、ベース値として記憶されている現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3 のいずれも維持するようにしている。これにより、再び取り付けた遊技盤 A 1 については、ベース値が維持された状態から継続してベース値を計数するようになり、ベース値を正しく伝達することができる。

#### 【3180】

また、タイミング t 2 の時点で、枠制御基板 740 は、枠制御基板 740 に記憶されているベース値を維持しているが、タイミング t 2 の後には、枠制御基板 740 は、少なくとも入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を計数するようにし、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するか否かを監視している。そして、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミ  
10  
ング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）や、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）を計数するものの、入球数に対する払出数の割合の算出対象とはせず、ベースモニタに表示されるベース値に反映しないようにしている。

#### 【3181】

そして、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）や、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）を計数し、入球数  
20  
に対する払出数の割合を算出することを可能とし、ベースモニタに表示されるベース値に反映することを可能にしている。

#### 【3182】

また、タイミング t 1 ~ t 2 の期間に遊技盤 A 1 の点検などのために一旦取り外し、その後再び遊技盤 A 1 を取り付けているが、タイミング t 2 の時点で、持ち球数や持ち球数 X については、クリアせずに保持するようにしている。そして、タイミング t 2 で電源を投入した後は、枠制御基板 740 は、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数や持ち球数 X に加算することを可能にしている。また、タイミング t 2 で電源を投入した後は、枠制御基板 740 は、計数ボタンスイッチ 180 の操作により持ち球数を精算することを可能にしている。  
30

#### 【3183】

[ 封入球の補充許容時期について ]

本例では、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）については、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、入球数に対する払出数の割合の算出対象とはせず、ベースモニタに表示されるベース値に反映しないようにしているが、その理由について、以下に説明する。

#### 【3184】

詳しくは上記したが、本例では、本体枠 4 における循環経路 R 内では、多数（例えば、40 ~ 60 個）の遊技球 B が一列に並んでいる状態で貯留されており、内部において循環  
40  
するようにしている。そして、ゲージ部 620 の三つのシールや封入球量検知処理において、封入されている遊技球 B の量（球数）が適量であるか否かを確認可能にしている。具体的には、循環球経路ユニット 600 の球貯留通路 604 において、一列に並んでいる遊技球 B の最後部が、循環球過少センサ 621 と循環球過多センサ 622 との間に位置している場合には、循環球過少センサ 621 が ON で循環球過多センサ 622 が OFF となり、遊技球 B の量が適量であると判断している。また、球貯留通路 604 において一列に並んでいる遊技球 B の最後部が、循環球過少センサ 621 よりも下流に位置している場合には、循環球過少センサ 621 が OFF で循環球過多センサ 622 が OFF のとなり、遊技球 B の量が過少であると判断している。また、球貯留通路 604 において一列に並んでいる遊技球 B の最後部が、循環球過少センサ 621 及び循環球過多センサ 622 を越えて循  
50

環球過多センサ 6 2 2 よりも上流に位置している場合には、循環球過少センサ 6 2 1 が ON で循環球過多センサ 6 2 2 が ON となり、遊技球 B の量が過多であると判断している。

【 3 1 8 5 】

そして、本体枠 4 における循環経路 R 内において、遊技球 B がない、あるいは、遊技球 B の量が過少である場合には、遊技球 B の補充が必要になるが、本例では、アウト口 1 0 0 8 や入賞口（一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5）を介して、遊技球 B を補充することができる。なお、本体枠 4 に対して遊技盤 5 が取り外されている場合には、アウト球受口 6 0 0 a やセーフ球受口 6 0 0 b が露出しており、そのアウト球受口 6 0 0 a やセーフ球受口 6 0 0 b を介して、遊技球 B を補充することができる。

10

【 3 1 8 6 】

一方、本体枠 4 における循環経路 R 内において、遊技球 B の量が過多であるなど、外部へ遊技球 B を排出したい場合には、球抜シャッター 6 1 5 を手前に引いて球抜口 6 1 3 p を開いて、枠制御基板 7 4 0 に設けられている球抜スイッチ 7 4 2 を ON にした状態で電源投入することで、球受トレイ 7 2 0 へ遊技球 B を抜くことができる。

【 3 1 8 7 】

ところで、枠制御基板 7 4 0 は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）や、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）を計数しているが、アウト口 1 0 0 8 や入賞口を介してホール管理者が遊技球 B を補充する際に、入球数に対する払出数の割合の算出対象としてベース値に反映するようにすると、ベース値が、遊技

20

【 3 1 8 8 】

この点、本例では、図 1 7 1 や図 1 7 2 のタイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達するまでの間、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）については、入球数に対する払出数の割合の算出対象とはせず、ベース値に反映しないようにしている。つまり、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達するまでの間には、アウト口 1 0 0 8 や入賞口を介して遊技球 B を補充したとしても、入球数に対する払出数の割合の算出対象とはせず、ベース値に反映しないようにしている。これにより、アウト口 1 0 0 8 や入賞口を介して遊技球 B を補充した場合であっても、遊技に

30

【 3 1 8 9 】

上記では、ベース値に反映させない期間として、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 3 0 0 球に到達するまでの間としているが、このような遊技球 B の球数（入球数）については、本体枠 4 における循環経路 R 内に貯留することが可能な球数（40～60個）、すなわちアウト口 1 0 0 8 や入賞口を介して遊技球 B を補充することが可能な球数よりも多くなるようにしている。これにより、本体枠 4 における循環経路 R 内に遊技球 B がない状態から、アウト口 1 0 0 8 や入賞口を介して遊技球 B を補充したとしても、ベース値に対して、それらの遊技に

40

【 3 1 9 0 】

なお、本例では、アウト口 1 0 0 8 と入賞口のうち、アウト口 1 0 0 8 のほうが開口が大きく、遊技球 B を入球させやすい。また、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、

50



タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間については、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間であり、入賞口へ遊技球 B が入球すると、特別図柄の変動表示の開始や、賞球の払い出し（付与）が行われてしまう。このため、ホール管理者が遊技球 B を補充する際には、アウト口 1008 と入賞口のうち、アウト口 1008 を介して遊技球 B を補充することが好ましい。

#### 【3191】

また、本例では、ベース値に反映させない期間として、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間としており、ホール管理者が電源を投入した直後において、アウト口 1008 や入賞口を介して遊技球 B を補充することとしている。ただし、別例として、パチンコ機 1 の裏面側において、遊技者が触れることができない作業用の操作部（ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするボタンや、キー挿入して ON 状態と OFF 状態とを切り替え可能にするキースイッチ等）として補充許可スイッチを設けるようにし、電源投入後に補充許可スイッチを操作したときには、その後に入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、アウト口 1008 や入賞口を介して遊技球 B を補充したとしても、入球数に対する払出数の割合の算出対象とはせず、ベース値に反映しないようにしてもよい。これにより、電源投入時でなくても、ホール管理者が適宜、アウト口 1008 や入賞口を介して遊技球 B を補充することができる。

#### 【3192】

また、本例では、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、ベースモニタには、ベース値を表示せず、枠制御基板 740 に記憶されているベース値をクリアしたことに対応して、特別表示を表示するようにしている。このとき、詳しくは上記したが、タイミング t 2 ~ t 3 の期間には、例えば、アウト球センサ 605 やセーフ球センサ 606 により遊技球 B が検知されたときに、ベースモニタにおける四つの 7 セグメント LED のいずれかに「8 .」を所定時間（例えば、0.5 秒）表示するようにしてもよい。これにより、タイミング t 2 ~ t 3 の期間には、ベースモニタの表示によって、不正にアウト口 1008 や入賞口に遊技球 B を入球させているか否かを、パチンコ機 1

#### 【3193】

また、本例では、アウト口 1008 に回収された遊技球 B については、本体枠 4 側に設けられたアウト球センサ 605 により検知（カウント）され、一般入賞口 2001、普通入賞口 2002、第一始動口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、役物入賞口 2006 のような入賞口に入球した遊技球 B については、本体枠 4 側に設けられたセーフ球センサ 606 により検知（カウント）されているが、これらのセンサについては、遊技盤 5 側に設けられてもよい。また、アウト口 1008 に回収された遊技球 B と、各種入賞口に入球した遊技球 B と、が合流するように通路を形成し、その通路上に 1 つのセンサを設けるようにし、その 1 つのセンサの検知により入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）を計数するようにしてもよい。

#### 【3194】

また、本例では、タイミング t 2 で電源を投入した時点から、タイミング t 3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、ベースモニタには、ベース値を表示していない。これ以外にも、詳しくは上記において、「入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 6000 球に到達するごとに、新たに入球数に対する払出数の割合を算出するようにし、例えば、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する時点から、少なくとも入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 1000 球に到達するまでの間、その新たな入球数に対する払出数の割合に関する表示の実行を制限するようにしてもよい。」旨を

記載したが、そのような期間については、ベースモニタにベース値を表示していないだけで、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）については、入球数に対する払出数の割合の算出対象としている。このため、そのような期間において、アウト口 1008 や入賞口を介して遊技球 B を補充すると、ベース値に対して、遊技に關与しない入球情報が含まれてしまい、遊技球 B を補充する期間としては適していない。このため、新たに入球数に対する払出数の割合を算出する時点から、少なくとも入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 1000 球に到達するまでの間には、遊技球 B の補充に不適な期間であることを管理者に知らせる報知を行うようにしてもよい。例えば、ベースモニタには、ベース値を表示せず、遊技球 B の補充に不適な期間であることに対応して、特殊表示を表示するようにしてもよい。

10

### 【3195】

上記において、電源を投入した時点で、枠制御基板 740 に記憶されているベース値をクリアした場合には、新たに 60000 球ごとのベース値の算出を開始するようにしているが、電源を投入してから、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、入球数に対する払出数の割合の算出対象とせず、300 球を超えてから、入球数に対する払出数の割合の算出対象としている。具体的には、電源を投入してから、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間は、「入球数に対する払出数の割合の算出対象とせず、且つ、ベースモニタにベース値を表示していない」状態とし、300 球を超えてから 1000 球に到達するまでの間は、「入球数に対する払出数の割合の算出対象とし、且つ、ベースモニタにベース値を表示していない」状態としている。これらの状態に応じて、ベースモニタに表示される表示態様を異ならせることで、いずれの状態であるのかをホール管理者が判別することができる。

20

### 【3196】

また、本例では、本体枠 4 における循環経路 R 内で遊技球 B が循環するパチンコ機 1 を採用しているが、遊技島などの外部から遊技球 B が供給されるパチンコ機である場合には、タイミング t2 で電源を投入した時点から、タイミング t3 で入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）が 300 球に到達するまでの間、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）については、入球数に対する払出数の割合の算出対象とし、ベース値に反映するようにしてよい。

30

### 【3197】

[ 球数記憶・表示クリアスイッチの操作について ]

次に、球数記憶・表示クリアスイッチ 743 の操作による持ち球数の扱いについて説明する。まず、扉枠 3 には、遊技者が操作可能な計数ボタンスイッチ 180 が設けられている。詳しくは上記したが、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で、計数ボタンスイッチ 180 を押圧操作することで、持ち球数に関する情報を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができる。このような持ち球数については、枠制御基板 740 に内蔵されている RAM に記憶されている。

### 【3198】

ところで、パチンコ機 1 の動作確認として、例えば、ホール管理者が入賞口に遊技球 B を入球させ、正常に遊技が進行するかどうかを確認した場合には、遊技球 B の払い出し（付与）によって、持ち球数に加算されることとなるが、このような持ち球数については、遊技者に付与されたものでないため、計数ボタンスイッチ 180 の操作によって持ち球数を精算する以外の方法で、ホール管理者がクリアすることを可能にすることが望ましい。この点、本例では、枠制御基板 740 において、ホール管理者が操作可能な球数記憶・表示クリアスイッチ 743 が設けられている。このような球数記憶・表示クリアスイッチ 743 については、電源投入時に操作することで、枠制御基板 740 に記憶されている持ち球数をクリアすることができる。つまり、枠制御基板 740 に記憶されている持ち球数については、電源遮断後の電源投入時に球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を操作するかどうかによって、維持するか又はクリアするかを選択可能にすることで、利便性の向上を図

40

50

ることができる。

【3199】

図173は、枠制御基板の拡大図である。

【3200】

図173に示すように、枠制御基板740には、左から順に、RAMに記憶されている情報を消去（ラムクリア）するためのRAMクリアスイッチ741、RAM等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に扉枠3の持ち球数表示部140での表示をクリアするための球数記憶・表示クリアスイッチ743、封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部（球受トレイ720）へ抜く際に使用する球抜スイッチ742、が設けられている。これらのスイッチは、パチンコ機1の裏面側に設けられており、ホール管理者が操作することが可能になっている。

10

【3201】

また、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742については、片手で複数のスイッチを操作できる程度に隣接して設けられている。また、電源スイッチ751は、電源基板750に設けられているが、その電源スイッチ751についても、枠制御基板740に設けられているRAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742に近接して設けられている。このため、電源投入時には、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742のうちの所望するスイッチの操作が容易となっている。

【3202】

図174は、持ち球数のクリア条件を示すテーブルである。本例では、電源投入時操作の態様として、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742のうちのON操作したスイッチの組み合わせを異ならせることが可能であり、以下の8種類の電源投入パターンが設けられている。このうち、電源投入時に球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作している場合に、持ち球数のクリアが実行されるものとなっている。

20

【3203】

ここで、枠制御基板740は、RAMに持ち球数を記憶しているが、電源遮断時において、その持ち球数を維持（バックアップ）している。また、枠制御基板740は、RAMに正常でない値が含まれる等のRAMエラーを検知した場合に、エラー情報AとしてRAMに記憶し、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のRAMエラー以外のエラー（枠制御基板740側で把握可能なエラー）を検知した場合に、エラー情報BとしてRAMに記憶している。このうち、エラー情報Aについては、電源遮断時に維持（バックアップ）しているが、エラー情報Bについては、維持（バックアップ）していない。また、枠制御基板740は、各種エラーを検知している場合に、エラー情報Aやエラー情報Bに関するエラー信号をRAMに記憶している。このうち、エラー情報Aに関するエラー信号については、電源遮断時に維持（バックアップ）しているが、エラー情報Bに関するエラー信号については、維持（バックアップ）していない。このため、エラー情報Bに係るエラーについては、電源再投入によってRAMに記憶されていたエラー情報Bが消去されて解消されることとなるが、電源の再投入後に同様のエラーが再度検知された場合には再発生することとなる。なお、枠制御基板740に記憶されているエラー信号は、遊技球貸出装置接続端子板765を介して遊技球貸出装置8へ出力するものであり、さらに、遊技球貸出装置8を介して遊技ホールのホールコンピュータ等の外部装置へ出力するものである。

30

40

【3204】

電源投入パターンAは、電源投入時（電源スイッチ751の操作時）において、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742をいずれもON操作しない場合であり、枠制御基板740に記憶されている持ち球数を維持している。また、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号については、維持しているのに対し、エラー情報Bや、エラー情報Bに関するエラー信号については、クリアし

50

ている。つまり、RAMエラーを検知した場合には、電源遮断後の電源投入後にもエラー情報Aを維持することで、RAMエラーが継続している旨を把握するようにし、エラー情報Aに関するエラー信号を外部装置へ出力している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを青色で発光するようにし、スピーカから「持ち球数は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDについては、いずれのスイッチもON操作していない通常の電源投入であることに対応する発光色として、青色で発光している。

#### 【3205】

電源投入パターンBは、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742のうち、RAMクリアスイッチ741をON操作した場合であり、枠制御基板740に記憶されている持ち球数を維持している。また、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号については、クリアするようにし、エラー情報Bや、エラー情報Bに関するエラー信号についても、クリアしている。つまり、RAMエラーを検知した場合であっても、電源遮断後の電源投入後にRAMクリアスイッチ741をON操作することで、RAMエラーを解消し、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号をクリアすることとしている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを黄色で発光するようにし、スピーカから「持ち球数は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDについては、RAMクリアスイッチ741をON操作することに対応する発光色として、黄色で発光している。

#### 【3206】

電源投入パターンCは、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742のうち、球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作した場合であり、枠制御基板740に記憶されている持ち球数をクリアしている。また、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号については、維持しているのに対し、エラー情報Bや、エラー情報Bに関するエラー信号については、クリアしている。つまり、RAMエラーを検知した場合には、電源遮断後の電源投入後にもエラー情報Aを維持することで、RAMエラーが継続している旨を把握するようにし、エラー情報Aに関するエラー信号を外部装置へ出力している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを赤色で発光するようにし、スピーカから「持ち球数をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDについては、球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作することに対応する発光色として、赤色で発光している。なお、枠制御基板740に持ち球数が記憶されていない状況で電源が遮断され、次の電源投入時において球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作した場合には、持ち球数が記憶されているときと同じ処理が行われるようになっており、制御の複雑化を回避するようにしている。

#### 【3207】

電源投入パターンDは、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742のうち、RAMクリアスイッチ741と球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作した場合であり、枠制御基板740に記憶されている持ち球数をクリアしている。また、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号については、クリアするようにし、エラー情報Bや、エラー情報Bに関するエラー信号についても、クリアしている。つまり、RAMエラーを検知した場合であっても、電源遮断後の電源投入後にRAMクリアスイッチ741をON操作することで、RAM

10

20

30

40

50

Mエラーを解消し、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号をクリアすることとしている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを赤色と黄色で交互に点滅発光するようにし、スピーカから「持ち球数をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを赤色と黄色で交互に点滅発光することで、RAMクリアスイッチ741と球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作した旨を報知することができる。

### 【3208】

電源投入パターンEは、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜きスイッチ742のうち、球抜きスイッチ742をON操作した場合であり、枠制御基板740に記憶されている持ち球数を維持している。また、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号については、維持しているのに対し、エラー情報Bや、エラー情報Bに関するエラー信号については、クリアしている。つまり、RAMエラーを検知した場合には、電源遮断後の電源投入後にもエラー情報Aを維持することで、RAMエラーが継続している旨を把握するようにし、エラー情報Aに関するエラー信号を外部装置へ出力している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを緑色で発光するようにし、スピーカから「持ち球数は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDについては、球抜きスイッチ742をON操作することに対応する発光色として、緑色で発光している。そして、球抜きスイッチ742をON操作した場合には、上述した球抜き処理が実行されて封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜き口613pから外部(球受トレイ720)へ抜くことができる。なお、球抜きスイッチ742のON操作により行われる球抜き処理は、枠制御基板740に持ち球数が記憶されている状況では実行されず、枠制御基板740に持ち球数が記憶されていない状況(持ち球数0)でのみ実行される。このため、上述した「持ち球数は維持されています。」の報知は、球抜き処理が実行される場合には実質的に持ち球数が0を示す報知となり、球抜き処理が実行されない場合には実質的に持ち球数が1以上を示す報知となる。また、このような場合には、外部に知らせる報知態様として、スピーカから「球抜きは無効にされました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「球抜きは無効にされました。」というメッセージ画像を表示するようによい。

### 【3209】

電源投入パターンFは、電源投入時において、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜きスイッチ742のうち、球抜きスイッチ742とRAMクリアスイッチ741をON操作した場合であり、枠制御基板740に記憶されている持ち球数を維持している。また、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号については、クリアするようにし、エラー情報Bや、エラー情報Bに関するエラー信号についても、クリアしている。つまり、RAMエラーを検知した場合であっても、電源遮断後の電源投入後にRAMクリアスイッチ741をON操作することで、RAMエラーを解消し、エラー情報Aや、エラー情報Aに関するエラー信号をクリアすることとしている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを緑色と黄色で交互に点滅発光するようにし、スピーカから「持ち球数は維持されています。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数は維持されています。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを緑色と黄色で交互に点滅発光することで、球抜きスイッチ742とRAMクリアスイッチ741をON操作した旨を報知することができる。そして、球抜きスイッチ742とRAMクリアスイッチ741をON操作した場合には、ラムクリアを実行した後に、上述した球抜き処理が実行されて

10

20

30

40

50

封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 600 の球抜口 613 p から外部（球受トレー 720）へ抜くことができる。なお、球抜処理については、ラムクリアと同時期に実行されるようにしてもよい。なお、上述した通り、球抜スイッチ 742 の ON 操作により行われる球抜処理は、枠制御基板 740 に持ち球数が記憶されている状況では実行されず、枠制御基板 740 に持ち球数が記憶されていない状況（持ち球数 0）でのみ実行されるものである。このため、電源投入パターン F の場合であって、枠制御基板 740 に持ち球数が記憶されている状況下では、球抜処理は実行せず（球抜スイッチ 742 の ON 操作を無効とし）、RAM クリアスイッチ 741 の ON 操作によるラムクリアのみが実行されることとなる。また、このような場合には、外部に知らせる報知態様として、スピーカから「球抜きは無効にされました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 にも「球抜きは無効にされました。」というメッセージ画像を表示するようにしてもよい。

### 【3210】

電源投入パターン G は、電源投入時において、RAM クリアスイッチ 741、球数記憶・表示クリアスイッチ 743、球抜スイッチ 742 のうち、球抜スイッチ 742 と球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を ON 操作した場合であり、枠制御基板 740 に記憶されている持ち球数をクリアしている。また、エラー情報 A や、エラー情報 A に関するエラー信号については、維持しているのに対し、エラー情報 B や、エラー情報 B に関するエラー信号については、クリアしている。つまり、RAM エラーを検知した場合には、電源遮断後の電源投入後にもエラー情報 A を維持することで、RAM エラーが継続している旨を把握するようにし、エラー情報 A に関するエラー信号を外部装置へ出力している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色で発光するようにし、スピーカから「持ち球数をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 にも「持ち球数をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED については、球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を ON 操作することに対応する発光色として、赤色で発光している。そして、球抜スイッチ 742 と球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を ON 操作した場合には、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを優先し、上述した球抜処理については実行していない。つまり、球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を ON 操作した場合には、球抜スイッチ 742 の ON 操作を無効とし、球抜スイッチ 742 を ON 操作することに対応する発光色として緑色で発光していない。このような場合には、外部に知らせる報知態様として、スピーカから「球抜きは無効にされました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 にも「球抜きは無効にされました。」というメッセージ画像を表示するようにしてもよい。

### 【3211】

電源投入パターン H は、電源投入時において、RAM クリアスイッチ 741、球数記憶・表示クリアスイッチ 743、球抜スイッチ 742 の全てを ON 操作した場合であり、枠制御基板 740 に記憶されている持ち球数をクリアしている。また、エラー情報 A や、エラー情報 A に関するエラー信号については、クリアするようにし、エラー情報 B や、エラー情報 B に関するエラー信号についても、クリアしている。つまり、RAM エラーを検知した場合であっても、電源遮断後の電源投入後に RAM クリアスイッチ 741 を ON 操作することで、RAM エラーを解消し、エラー情報 A や、エラー情報 A に関するエラー信号をクリアすることとしている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色と黄色で交互に点滅発光するようにし、スピーカから「持ち球数をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1600 にも「持ち球数をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色と黄色で交互に点滅発光することで、RAM クリアスイッチ 741 と球数記憶・表示クリアスイッチ 743 を ON 操作した旨を報知することができる。そして

、球抜スイッチ 7 4 2 と球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作した場合には、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを優先し、上述した球抜処理については実行していない。つまり、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作した場合には、球抜スイッチ 7 4 2 の ON 操作を無効とし、球抜スイッチ 7 4 2 を ON 操作することに対応する発光色として緑色で発光していない。このような場合には、外部に知らせる報知態様として、スピーカから「球抜きは無効にされました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 にも「球抜きは無効にされました。」というメッセージ画像を表示するようにしてもよい。

#### 【 3 2 1 2 】

上記した電源投入パターン G , H については、球抜スイッチ 7 4 2 と球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作しているが、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを優先し、上述した球抜処理については実行していない。これは、球抜処理が実行されて封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 6 0 0 の球抜口 6 1 3 p から外部（球受トレイ 7 2 0 ）へ抜くと、持ち球があったとしても、遊技球 B を発射して遊技を行うことができないため、持ち球数のクリアを優先することとしている。

10

#### 【 3 2 1 3 】

なお、上記では、球抜スイッチ 7 4 2 と球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作した場合に、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを優先し、上述した球抜処理については実行していないが、球抜処理については実行するようにしてもよい。このような別例について、電源投入パターン G' , H' として以下に説明する。

20

#### 【 3 2 1 4 】

電源投入パターン G' は、電源投入時において、RAM クリアスイッチ 7 4 1、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3、球抜スイッチ 7 4 2 のうち、球抜スイッチ 7 4 2 と球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作した場合であり、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている持ち球数をクリアしている。また、エラー情報 A や、エラー情報 A に関するエラー信号については、維持しているのに対し、エラー情報 B や、エラー情報 B に関するエラー信号については、クリアしている。つまり、RAM エラーを検知した場合には、電源遮断後の電源投入後にもエラー情報 A を維持することで、RAM エラーが継続している旨を把握するようにし、エラー情報 A に関するエラー信号を外部装置へ出力している。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を緑色と赤色で交互に点滅発光するようにし、スピーカから「持ち球数をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置 1 6 0 0 にも「持ち球数をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を緑色と赤色で交互に点滅発光することで、球抜スイッチ 7 4 2 と球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作した旨を報知することができる。そして、球抜スイッチ 7 4 2 と球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作した場合には、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを実行した後に、上述した球抜処理が実行されて封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 6 0 0 の球抜口 6 1 3 p から外部（球受トレイ 7 2 0 ）へ抜くことができる。

30

40

#### 【 3 2 1 5 】

電源投入パターン H' は、電源投入時において、RAM クリアスイッチ 7 4 1、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3、球抜スイッチ 7 4 2 の全てを ON 操作した場合であり、枠制御基板 7 4 0 に記憶されている持ち球数をクリアしている。また、エラー情報 A や、エラー情報 A に関するエラー信号については、クリアするようにし、エラー情報 B や、エラー情報 B に関するエラー信号についても、クリアしている。つまり、RAM エラーを検知した場合であっても、電源遮断後の電源投入後に RAM クリアスイッチ 7 4 1 を ON 操作することで、RAM エラーを解消し、エラー情報 A や、エラー情報 A に関するエラー信号をクリアすることとしている。また、外部に知らせる報知態様としては、電源投入時から、遊技盤 5 や扉枠 3 の各種装飾基板に搭載されている LED を赤色と緑色と黄色で交互

50

に点滅発光するようにし、スピーカから「持ち球数をクリアしました。」という音声を出力するようにし、演出表示装置1600にも「持ち球数をクリアしました。」というメッセージ画像を表示するようにしている。このように、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLEDを赤色と黄色で交互に点滅発光することで、RAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜スイッチ742の全てをON操作した旨を報知することができる。そして、球抜スイッチ742と球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作した場合には、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを実行した後に、上述した球抜処理が実行されて封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部(球受トレイ720)へ抜くことができる。

### 【3216】

10

上記した電源投入パターンG', H'については、球抜スイッチ742と球数記憶・表示クリアスイッチ743をON操作した場合に、持ち球があるか否かにかかわらず、持ち球数のクリアを実行した後に、上述した球抜処理を実行している。これにより、球抜処理が実行されて封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部(球受トレイ720)へ抜くときには、既に持ち球がなく、強制的に遊技球Bを発射することができない状態とすることができる。

### 【3217】

[ベースモニタへの遊技停止に関する情報の表示について]

詳しくは上記したが、第五実施形態のベースモニタは、枠制御基板740に配置されており、ベース値を表示することを可能にしている。ベース値としては、入球口(入賞口、アウト口)に入球した遊技球Bの球数(入球数)が60000球に到達するまでの現在のベース値BLの他に、前回のベース値B1、前々回のベース値B2、前々々回のベース値B3の3区間を履歴として保存している。そして、ベース値については、入球口(入賞口、アウト口)に入球した遊技球Bの球数(入球数)が60000球に到達するごとに、現在のベース値BL、前回のベース値B1、前々回のベース値B2が、前回のベース値B1、前々回のベース値B2、前々々回のベース値B3に移行し、元のベース値B3については破棄するようにしている。また、ベースモニタにおいては、現在のベース値BL、前回のベース値B1、前々回のベース値B2、前々々回のベース値B3を一定間隔(例えば、3秒)ごとに切り替えて表示するようにしている。また、ベースモニタにおいては、四つの7セグメントLEDのうち、2つの7セグメントLEDを用いていずれの区間のベース値であるかを示し、他の2つの7セグメントLEDを用いて表示中の区間に対応するベース値(入球数に対する払出数の割合の算出結果)を表示するようにしている。また、ベースモニタは、小数点付き(いわゆる、ドット付き)の7セグメントLEDであり、ベース値の区間を示す7セグメントLEDと、表示中の区間に対応するベース値を示す7セグメントLEDとの間には、ドットを点灯するようにしている。例えば、現在のベース値BL、前回のベース値B1、前々回のベース値B2、前々々回のベース値B3を表示する際には、四つの7セグメントLEDにおいて、「BL.21」、「B1.19」、「B2.17」、「B3.20」等の情報を一定間隔(例えば、3秒)ごとに切り替えて表示するようにしている。

20

30

### 【3218】

40

ところで、第五実施形態のベースモニタには、ベース値の他にも、遊技停止に関する情報を表示可能にしている。例えば、枠制御基板740は、RAMに正常でない値が含まれる等のRAMエラーを検知した場合や、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のRAMエラー以外のエラーを検知した場合に、遊技を停止しているが、第五実施形態では、そのような遊技を停止する状況になった場合に、ベースモニタでベース値の表示を行わないように制限し、遊技を停止する状況になっていることを示す「エラー情報A、Bに関する表示」をベースモニタに表示するようにしている。すなわち、遊技を停止する状況になった場合は、ベースモニタでのベース値の表示が終了し、エラー情報A、Bに関する表示に強制的に変更されることとなる。具体的には、ベースモニタに表示されるエラー情報A、Bに関する表示として、RAM

50



エラーを検知した場合には「E1」、「発射球切れ」のエラーを検知した場合には「E2」、「揚上入口球切れ」のエラーを検知した場合には「E3」、「揚上球ガミエラー」のエラーを検知した場合には「E4」、「遊技球過少」のエラーを検知した場合には「E5」、「遊技球過多」のエラーを検知した場合には「E6」を表示するようにしている。これらのエラーが発生した場合には、夫々のエラーの原因を除去・解消する作業を行ったうえで電源をオンオフすることで、ベース値の表示を復帰するとともに遊技を再開することが可能になっている。これにより、遊技を停止する状況となっている場合にベースモニタを確認することで、遊技を停止する状況の要因を把握、確認可能になり、利便性を向上することができる。

#### 【3219】

なお、ベースモニタでベース値の表示を行わないように制限している間は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）が増加したとしても、ベース値の計数および更新を行わないようにすることが望ましい。なお、「ベース値の計数および更新を行わない」とは、入球口（入賞口、アウト口）への入球検知を行わないことや、入球口（入賞口、アウト口）への入球検知を行うものの、その検出に伴う各種の計数処理や更新処理を行わないことが例示できる。このようにすることにより、ベース値の復帰時に、ベースモニタを用いて遊技を停止する状況となっていることを示している間の入球口（入賞口、アウト口）への入球状況が反映されてしまうことを回避し、ベース値に対する遊技機の信頼性が低下することを回避することができる。

#### 【3220】

また、詳しくは上述したが、出玉量が特定値になった場合には、打ち止め状態に移行して遊技を制限（停止）している。なお、出玉量については、主制御基板1310でなく枠制御基板740で管理してもよい旨を上述している。このような打ち止め状態については、RAMに正常でない値が含まれる等のRAMエラーを検知した場合や、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のRAMエラー以外のエラーを検知した場合と同じく、遊技を停止するものであるが、打ち止め状態は所謂エラーとは異なり正常な遊技進行の中で発生し得るものでもあるため、打ち止め状態が発生した場合には、ベースモニタにエラー情報として表示しないようにしている。これにより、遊技が停止した場合には、ベースモニタによって、打ち止め状態が原因であるか、打ち止め状態以外のエラーが原因であるかを確認することができる。また、打ち止め状態中には、「RAMエラー」、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のエラーを検知しないようにしておくことで、打ち止め状態中に他の要因による遊技停止の状況が重なって発生してしまうことを抑制し、打ち止め状態による遊技停止中にベースモニタの表示が変更されることを防止することができる。

#### 【3221】

なお、上記では、RAMに正常でない値が含まれる等のRAMエラーを検知した場合や、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のRAMエラー以外のエラーを検知して遊技を停止する状況になった場合に、ベースモニタでのベース値の表示が終了し、エラー情報A、Bに関する表示に強制的に変更されるようにしたが、特定の要因により遊技を停止する状況になった場合にだけベースモニタでエラー情報A、Bに関する表示を強制的に表示するようにしても良い。例えば、上記のエラーのなかでの解消の難易度や重要度の高いもの（例えばRAMエラー、「揚上球ガミエラー」などの単に球補給しても解消できずに詳細確認を要するもの等）の場合に、ベースモニタにエラー情報A、Bに関する表示を行うようにし、それ以外の解消の難易度や重要度の低いもの（例えば、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「遊技球過少」、「遊技球過多」など単に球補給すれば解消するもの等）の場合に、遊技を停止する状況にするもののベースモニタにはエラー情報A、Bに関する表示を行わないようにしてもよい。これにより、遊技を停止する状況になっていることと、ベースモニタの表示内容とを併せた状況判断により、遊技を停止する状況の重要度を管理者が把握することを可能に

10

20

30

40

50

でき、利便性を向上することができる。なお、上記のように、解消の難易度や重要度の高いもの（例えばRAMエラー、「揚上球ガミエラー」などの単に球補給しても解消できずに詳細確認を要するもの等）の場合であっても、それ以外の解消の難易度や重要度の低いもの（例えば、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「遊技球過少」、「遊技球過多」など単に球補給すれば解消するもの等）の場合であっても、ベース値の計数および更新を行わないようにしておくことが好ましい。

#### 【3222】

また、「遊技を停止する状況」として複数の状況が並行して発生した場合には、予め定められた優先順位の設定に従って最も優先順位の高いエラー情報A、Bに関する表示のみをベースモニタに強制的に表示するようにしてもよい。この場合、最も優先順位の高いエラー情報の要因が解消された場合には、そのエラー情報に関する表示を消去し、次点で高い優先順位のエラー情報に関する表示がベースモニタに表示されるように更新することが好ましい。また、別例として、予め定められた優先順位の設定に従って全てのエラー情報に関する表示を一定時間ごとに切り替えるかたちで順次にベースモニタに表示するようにしてもよい。

10

#### 【3223】

また、上記では、遊技を停止する状況になった場合に、ベースモニタでベース値の表示を行わないように制限し、遊技を停止する状況になっていることを示すエラー情報A、Bに関する表示をベースモニタに強制的に表示するようにしていたが、これとは別に、遊技を停止する状況になっているなかで管理者による所定の表示切替作業が行われた場合にのみ、ベースモニタでベース値の表示を行わないように制限し、遊技を停止する状況になっていることを示すエラー情報A、Bに関する表示をベースモニタに任意で（選択的に）表示するようにしてもよい。例えば、ベースモニタにおいて、常にはベース値を表示しているが、遊技を停止している場合には、表示切替作業としてRAMクリアスイッチ741を押下したときに、RAMクリアスイッチ741を押下している間に限り、ベース値に代えてエラー情報A、Bに関する表示を行うようにし、RAMクリアスイッチ741の押下を解除することでエラー情報A、Bに関する表示に代えてベース値を表示する（ベース値に復帰させる）ことが例示できる。このような構成の場合は、遊技を停止している場合であっても、RAMクリアスイッチ741を押下していなければ、エラー情報A、Bに関する表示を行わず、ベース値を継続して表示している。これにより、遊技が停止した場合であっても、ベース値を確認することができ、ホール管理者が必要に応じてRAMクリアスイッチ741を押下することで、エラーの原因を確認することができる。

20

30

#### 【3224】

また、別例として、表示切替作業としてRAMクリアスイッチ741を押下したときに、RAMクリアスイッチ741を押下してから所定の切替時間（例えば3秒）に亘ってベース値に代えてエラー情報A、Bに関する表示を行うようにし、所定の切替時間の経過によりエラー情報A、Bに関する表示に代えてベース値を表示する（ベース値に復帰させる）ことも例示できる。このような構成の場合は、エラー情報A、Bに関する表示を確認するにあたってRAMクリアスイッチ741を押下し続ける必要がなくなり、RAMクリアスイッチ741を押下することでのエラーの原因の確認を容易にすることができる。

40

#### 【3225】

なお、表示切替作業としては、RAMクリアスイッチ741の押下に限らず、扉枠3の開放や本体枠4の開放、その他のスイッチの押下等で代用するようにしてもよい。ただし、遊技者側から容易にエラー情報A、Bに関する表示を確認できることは望ましくないため、表示切替作業はパチンコ機1の裏面側に対する作業（遊技盤5の裏面側あるいは本体枠4の裏面側に設けられるスイッチの押下等）であることが好ましい。

#### 【3226】

上記では、遊技を停止している場合には、RAMクリアスイッチ741の押下等の表示切替作業が行われたときに、ベース値に代えてエラー情報A、Bに関する表示を行うようにしているが、更なる別例として、以下のように構成してもよい。すなわち、ベースモニ

50

タにおいては、常には現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3を一定間隔（例えば、3秒）ごとに切り替えて表示するようにしているが、遊技を停止している場合には、これらのベース値の一定間隔（例えば、3秒）ごとの切り替えに加えるかたちでエラー情報 A、Bに関する表示を所定時間（例えば、3秒）に亘って切り替えて表示するようにしてもよい。例えば、遊技を停止している場合には、現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3、エラー情報 A、Bに関する表示を一定間隔（例えば、3秒）ごとに切り替えて表示するように構成することが例示できる。これにより、遊技が停止した場合であっても、ベース値だけでなく、ホール管理者がエラーの原因についても確認することができる。なお、ベース値の切り替えにエラー情報 A、Bに関する表示を加えるにあたっては、現在のベース値 B Lの前後いずれかの順になる箇所にエラー情報 A、Bに関する表示を加えるようにすることが好ましく、これにより、最も確認頻度の高い現在のベース値 B Lと同時期にエラー情報 A、Bに関する表示を短期間で認識させることができ、利便性を向上させることができる。

10

#### 【3227】

また、ベース値の切り替えにエラー情報 A、Bに関する表示を加える場合において、「遊技を停止する状況」として複数の状況が並行して発生した場合には、予め定められた優先順位の設定に従って最も優先順位の高いエラー情報に関する表示から順にベースモニタに表示するようにしてもよい。例えば、「遊技を停止する状況」として複数の状況が並行して発生している場合には、現在のベース値 B L、前回のベース値 B 1、前々回のベース値 B 2、前々々回のベース値 B 3、エラー情報 A、Bに関する表示 1（優先順位高）、エラー情報 A、Bに関する表示 2（優先順位低）を一定間隔（例えば、3秒）ごとに切り替えて表示するように構成することが例示できる。この場合、最も優先順位の高いエラー情報 A、Bの要因が解消された場合には、そのエラー情報 A、Bに関する表示を消去し、次点で高い優先順位のエラー情報に関する表示が繰り上がるかたちでベースモニタに表示されるように更新することが好ましい。

20

#### 【3228】

また、ベース値の切り替えにエラー情報 A、Bに関する表示を加える場合においても、上述した打ち止め状態については、RAMに正常でない値が含まれる等のRAMエラーを検知した場合や、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のRAMエラー以外のエラーを検知した場合と同じく、遊技を停止するものであるが、打ち止め状態は所謂エラーとは異なり正常な遊技進行の中で発生し得るものでもあるため、打ち止め状態が発生した場合には、ベース値の切り替えにエラー情報 A、Bに関する表示を加えないようにしている。これにより、遊技が停止した場合には、ベースモニタによって、打ち止め状態が原因であるか、打ち止め状態以外のエラーが原因であるかを確認することができる。また、打ち止め状態中には、「RAMエラー」、「発射球切れ」、「揚上入口球切れ」、「揚上球ガミエラー」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等のエラーを検知しないようにしておくことで、打ち止め状態に他の要因による遊技停止の状況が重なることを抑制し、打ち止め状態による遊技停止中にベースモニタの表示が変更されることを防止することができる。

30

40

#### 【3229】

[ 計数ボタンスイッチの操作について ]

次に、計数ボタンスイッチ 180の操作による持ち球数の精算について説明する。まず、扉枠 3には、遊技者が操作可能な計数ボタンスイッチ 180が設けられている。そして、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で、計数ボタンスイッチ 180を押圧操作することで、持ち球数に関する情報を遊技球貸出装置 8へ送って精算することができる。このような持ち球数については、枠制御基板 740に内蔵されているRAMに記憶されている。

#### 【3230】

本例のパチンコ機 1は、遊技者のハンドル 160への接触（タッチ）をハンドルタッチセンサ 162が検知し、ハンドルタッチセンサ 162が遊技者の接触を検知している時に

50

、ハンドル160を回動させると、ハンドル回転センサ163の検知が受けられ、ハンドル160の回転角度に応じた強さで発射ソレノイド553の駆動が制御されて、遊技球Bを打込むことができる。そして、球発射台552b上における遊技球Bが発射されたときには、その球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知して、遊技者の持ち球数を1個減算するようにしている。しかしながら、発射ソレノイド553の駆動が制御されてから、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知するまでの間に、計数ボタンスイッチ180が操作されて全ての持ち球数が精算されると、持ち球数がゼロになり、発射減算センサ554が検知した時点で、持ち球数を1個減算することができず、不具合が生じてしまう。

### 【3231】

また、球発射ユニット550（球発射台552b）から発射されたにも関わらず遊技盤5の遊技領域5aに打ち込まれなかった遊技球Bは、ファール球としてファールユニット570により回収された後にファール球センサ607に検知され、遊技者の持ち球数が1個加算するようにしている。しかしながら、球発射台552bから遊技球Bが発射されてから、ファール球としてファール球センサ607が検知するまでの間に、計数ボタンスイッチ180が操作されて全ての持ち球数が精算されると、持ち球数の精算後に持ち球数が1になり、遊技者の精算操作が煩雑になってしまう。この点、本例では、ハンドルタッチセンサ162によるハンドル160への接触が検知されている間だけでなく、ハンドル160への接触が非検知となってから所定時間（例えば、1200ms）が経過するまでの間、及び、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知してから所定時間（例えば、1200ms）が経過するまでの間には、持ち球数の精算を禁止する計数禁止状態に制御している。そして、計数禁止状態が解除された後には、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。これにより、発射ソレノイド553の駆動が制御されてから、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知するまでの間には、計数禁止状態に制御されていることから、計数ボタンスイッチ180を操作したとしても持ち球数が精算されることがなく、持ち球数のカウントに不具合が生じることを防止することができる。また、本例では、球発射台552bから遊技球Bが発射されてからファール球が発生した際の「球発射台552bからファール球センサ607に検出されるまでの最長時間」よりも長くなるように上述した所定時間（1200ms）が設定されている。このため、球発射台552bから遊技球Bが発射されてからファール球が発生したとしても、ファール球が発生した時点では、計数禁止状態に制御されていることから、計数ボタンスイッチ180を操作したとしても持ち球数が精算されることがなく、持ち球数の精算後に持ち球数が1個増加することを防止することができる。これらにより、持ち球数の精算に関する信頼性の向上を図ることができる。

### 【3232】

図175は、持ち球数が精算可能な計数許可状態の発生条件の成立を示すタイムチャートである。まず、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知した後に、ハンドルタッチセンサ162によるハンドル160への接触が非検知となり、その後、所定時間（例えば、1200ms）が経過することで計数許可状態の発生条件が成立する場合について、図175（A）を参照して説明する。

### 【3233】

まず、ハンドルタッチセンサ162は、遊技者のハンドル160への接触（タッチ）を検知すると、ONになる。そして、ハンドルタッチセンサ162が遊技者の接触を検知している時に、ハンドル160を回動させると、ハンドル回転センサ163の検知が受けられ、ハンドル160の回転角度に応じた強さで遊技球Bが打ち込まれるように、タイミングt1で発射ソレノイド553がONになる。そして、タイミングt1で発射ソレノイド553がONになると、球発射台552b上における遊技球Bが発射されるが、その球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知すると、タイミングt2で発射減算センサ554がOFFになる。この発射減算センサ554がOFFになったタイミングt2で、遊技者の持ち球数を1個減算している。そして、タイミン

10

20

30

40

50

グ t 2 で発射減算センサ 5 5 4 が O F F になると、球発射台 5 5 2 b に遊技球 B を供給し、再び発射減算センサ 5 5 4 が O N になる。

【 3 2 3 4 】

ここで、枠制御基板 7 4 0 は、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O N になっている間、及び、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから O F F のままで 1 2 0 0 m s が経過するまでの間には、持ち球数の精算を禁止する計数禁止状態に制御している。一方、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから O F F のままで 1 2 0 0 m s が経過すると、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。つまり、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから 1 2 0 0 m s 未満で O N になった場合には、計数禁止状態を継続することとしている。ただし、計数許可状態を開始するためには、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから O F F のままで 1 2 0 0 m s が経過するまでの間に、発射減算センサ 5 5 4 が O N から O F F にならないこと（球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 5 5 4 が検知しないこと）が条件となっている。

10

【 3 2 3 5 】

また、枠制御基板 7 4 0 は、発射減算センサ 5 5 4 が O F F になってから 1 2 0 0 m s が経過するまでの間には、持ち球数の精算を禁止する計数禁止状態に制御している。一方、発射減算センサ 5 5 4 が O F F になってから 1 2 0 0 m s が経過すると、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。つまり、発射減算センサ 5 5 4 が O F F になってから 1 2 0 0 m s 未満で再び O N から O F F になった場合には、計数禁止状態を継続することとしている。ただし、計数許可状態を開始するためには、発射減算センサ 5 5 4 が O F F になってから 1 2 0 0 m s が経過するまでの間に、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O N にならないこと（ハンドル 1 6 0 への接触を検知しないこと）が条件となっている。

20

【 3 2 3 6 】

また、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が遊技者の接触を検知している時に、ハンドル 1 6 0 を回動し続けると、6 0 0 m s の間隔で遊技球 B が発射されることとなる。これに対し、本例では、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから O F F のままで 1 2 0 0 m s が経過するまでの間や、発射減算センサ 5 5 4 が O F F になってから 1 2 0 0 m s が経過するまでの間において、計数禁止状態に制御しているが、この 1 2 0 0 m s については、遊技球 B の発射間隔である 6 0 0 m s よりも長くなるように設定されている。つまり、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから O F F のままで 1 2 0 0 m s が経過するまでの間や、発射減算センサ 5 5 4 が O F F になってから 1 2 0 0 m s が経過するまでの間には、遊技球 B の発射が完全に停止しているか否かを監視するようにし、遊技球 B の発射が完全に停止しているとの判断を待って、計数許可状態に移行するようにしている。

30

【 3 2 3 7 】

そして、タイミング t 3 で発射ソレノイド 5 5 3 が O N になると、球発射台 5 5 2 b 上における遊技球 B が発射されるが、その球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 5 5 4 が検知すると、タイミング t 4 で発射減算センサ 5 5 4 が O F F になる。この発射減算センサ 5 5 4 が O F F になったタイミング t 4 で、遊技者の持ち球数を 1 個減算している。そして、タイミング t 4 で発射減算センサ 5 5 4 が O F F になると、球発射台 5 5 2 b に遊技球 B を供給し、再び発射減算センサ 5 5 4 が O N になるが、タイミング t 4 で発射減算センサ 5 5 4 が O F F になった後には、ハンドル 1 6 0 への接触を止めることで、タイミング t 5 でハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になる。そして、タイミング t 5 でハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になってから O F F のままで 1 2 0 0 m s が経過すると、タイミング t 6 で計数許可フラグを O N とし、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。ただし、タイミング t 5 でハンドルタッチセンサ 1 6 2 が O F F になった後には、発射減算センサ 5 5 4 が O N から O F F になっていない（球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 5 5 4 が検知していない）。

40

【 3 2 3 8 】

50

そして、計数許可状態において、ハンドル160への接触を検知してハンドルタッチセンサ162がONになると、計数許可フラグをOFFとし、再び計数禁止状態に制御している。

#### 【3239】

上記においては、発射ソレノイド553の駆動が制御されてから、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知するまでの間には、計数禁止状態に制御されていることから、計数ボタンスイッチ180を操作したとしても持ち球数が精算されることがなく、持ち球数のカウントに不具合が生じることを防止することができる。また、本例では、球発射台552bから遊技球Bが発射されてからファール球が発生した際の「球発射台552bからファール球センサ607に検出されるまでの最長時間」よりも長くなるように上述した所定時間として1200msが設定されている。このため、球発射台552bから遊技球Bが発射されてからファール球が発生したとしても、ファール球が発生した時点では、計数禁止状態に制御されていることから、計数ボタンスイッチ180を操作したとしても持ち球数が精算されることがなく、持ち球数の精算後に持ち球数が1個増加することを防止することができる。

10

#### 【3240】

また、前述した通り、ハンドル160には、遊技者による押圧操作により発射ソレノイド553の駆動を停止させる発射停止スイッチ161が設けられているが、本例では、ハンドルタッチセンサ162が遊技者の接触を検知しているときに発射停止スイッチ161が操作されたとしても、ハンドルタッチセンサ162のONの検出を継続しており、ハンドルタッチセンサ162がONになっている期間として処理している。これにより、一連の発射操作中に発射停止スイッチ161が操作されている期間を含めて上述した計数禁止状態に制御することができ、上述と同様の効果を行うことができる。また、ハンドルタッチセンサ162が遊技者の接触を検知していないときに発射停止スイッチ161のみが操作された場合は、遊技者による発射の意思は無い（意図せずに発射停止スイッチ161に触れてしまった）もの見なし、ハンドルタッチセンサ162がOFFになっている期間として処理している。これにより、一連の発射操作が無く発射停止スイッチ161だけが操作されている期間を含めて上述した計数許可状態に制御することができ、上述と同様の効果を行うことができる。なお、別例として、ハンドルタッチセンサ162が遊技者の接触を検知しているときに発射停止スイッチ161が操作された場合に、ハンドルタッチセンサ162をONからOFFにして、ハンドルタッチセンサ162がOFFになっている期間として処理するようにしてもよい。これにより、ハンドル160の操作を継続しつつ（ハンドル160の回転量を変化させずに）一時的に持ち球数の精算を希望する場合等でも、上述した計数許可状態に移行させることができ、遊技者のニーズに合わせた利便性の向上を図ることができる。

20

30

#### 【3241】

なお、本例では、ハンドルタッチセンサ162がONになっている間、及び、ハンドルタッチセンサ162がOFFになってからOFFのままで1200msが経過するまでの間には、持ち球数の精算を禁止する計数禁止状態に制御しているが、ハンドルタッチセンサ162でなく、ハンドル160の回動を検知するハンドル回転センサ163がONになっている間、及び、ハンドル回転センサ163がOFFになってからOFFのままで1200msが経過するまでの間において、計測禁止状態に制御するようにしてもよい。このような場合にも、同様の効果を奏することができる。

40

#### 【3242】

次に、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知するよりも前に、ハンドルタッチセンサ162によるハンドル160への接触が非検知となり、発射減算センサ554の検知後に所定時間（例えば、1200ms）が経過することで計数許可状態の発生条件が成立する場合について、図175（B）を参照して説明する。

#### 【3243】

50

まず、ハンドルタッチセンサ 162 は、遊技者のハンドル 160 への接触（タッチ）を検知すると、ON になる。そして、ハンドルタッチセンサ 162 が遊技者の接触を検知している時に、ハンドル 160 を回動させると、ハンドル回転センサ 163 の検知が受けられ、ハンドル 160 の回転角度に応じた強さで遊技球 B が打ち込まれるように、タイミング t1 で発射ソレノイド 553 が ON になる。そして、タイミング t1 で発射ソレノイド 553 が ON になると、球発射台 552 b 上における遊技球 B が発射されるが、その球発射台 552 b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 554 が検知すると、タイミング t3 で発射減算センサ 554 が OFF になる。この発射減算センサ 554 が OFF になったタイミング t3 で、遊技者の持ち球数を 1 個減算している。

【3244】

10

そして、タイミング t1 で発射ソレノイド 553 が ON になってから、タイミング t3 で発射減算センサ 554 が OFF になるまでの間に、ハンドル 160 への接触を止めることで、タイミング t2 でハンドルタッチセンサ 162 が OFF になる。そして、タイミング t3 で発射減算センサ 554 が OFF になってから、再び発射減算センサ 554 が ON から OFF になることなく 1200 ms が経過すると、タイミング t4 で計数許可フラグを ON とし、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。ただし、タイミング t3 で発射減算センサ 554 が OFF になった後には、ハンドルタッチセンサ 162 が ON になっていない（ハンドル 160 への接触を検知していない）。

【3245】

20

なお、タイミング t3 で発射減算センサ 554 が OFF になった後には、ハンドルタッチセンサ 162 が ON になっていないが、タイミング t4 で 1200 ms が経過するよりも前に、ハンドルタッチセンサ 162 が ON になると、その 1200 ms の計数を終了するものとしている。このとき、タイミング t4 では、計数許可状態に制御することがない。ただし、ハンドル 160 への接触が 4 ms 未満であり、ハンドルタッチセンサ 162 の ON 状態が 4 ms 未満である場合には、1200 ms の計数を継続するようにし、タイミング t4 で計数許可状態に制御している。また、計数許可状態において、ハンドル 160 への接触を検知してハンドルタッチセンサ 162 が ON になったとしても、そのハンドルタッチセンサ 162 の ON 状態が 4 ms 未満である場合には、計数許可フラグを ON のままとし、計数許可状態を継続している。このように、ハンドル 160 への短期間の接触については、遊技者が意図せずハンドル 160 に接触してしまった可能性があり、その短期間の接触を除外するようにしている。

30

【3246】

なお、本例では、発射減算センサ 554 が OFF になってから 1200 ms が経過するまでの間には、持ち球数の精算を禁止する計数禁止状態に制御しているが、発射減算センサ 554 が OFF になった後に、球発射台 552 b に遊技球 B を供給し、再び発射減算センサ 554 が ON になってから 1200 ms が経過するまでの間において、計測禁止状態に制御するようにしてもよい。このような場合にも、同様の効果を奏することができる。

【3247】

次に、持ち球数については、計数許可状態において、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で、計数ボタンスイッチ 180 を押圧操作することで、持ち球数に関する情報を遊技球貸出装置 8 へ送って精算することができる。このとき、計数ボタンスイッチ 180 の操作態様が短押しであるか、長押しであるかによって、精算される持ち球数が異なるようにしている。具体的には、計数ボタンスイッチ 180 の押下時間が 500 ms 未満である場合には、短押しであると判断し、持ち球数のうち 1 個を精算するように制御している。一方、計数ボタンスイッチ 180 の押下時間が 500 ms 以上である場合には、長押しであると判断し、持ち球数のうち 250 個を精算するように制御している。ただし、持ち球数が 250 個未満の状態では、500 ms 以上の押下があった場合には、全ての持ち球数を精算するように制御している。これにより、持ち球数を精算する際には、出来るだけ早く精算を完了することができ、利便性の向上を図ることができる。

40

【3248】

50

図176は、計数ボタンスイッチの操作時におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。まず、計数ボタンスイッチ180の短押しがあった場合について、図176(A)を参照して説明する。

#### 【3249】

まず、計数許可状態において、計数ボタンスイッチ180を操作すると、計数ボタンスイッチ180がONになる。そして、計数ボタンスイッチ180の押下時間が500ms未満である場合には、短押しであると判断し、計数ボタンスイッチ180の押下を止めた後に、持ち球数のうち1個を精算するように制御している。また、計数ボタンスイッチ180の押下を開始してから、持ち球数の1個の精算が完了するまでの間には、ハンドル160の操作による遊技球Bの発射を不能にしている。このように、持ち球数の精算中においては、遊技球Bの発射を不能にすることで、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知して持ち球数を減算することがなく、持ち球数のカウントに不具合が生じることを防止することができる。

10

#### 【3250】

また、計数ボタンスイッチ180の押下時間が500ms未満である短押しが、2回連続して押下された場合には、1回目の押下を止めた後に、持ち球数のうち2個を精算するように制御している。ここでは、1回目の押下を止めた後、持ち球数の1個の精算が完了するよりも前に、2回目の押下があった場合であり、最初の1個目の精算から継続して、2個目の精算を行うようにしている。また、計数ボタンスイッチ180の1回目の押下を開始してから、持ち球数の2個の精算が完了するまでの間には、ハンドル160の操作による遊技球Bの発射を不能にしている。

20

#### 【3251】

次に、計数ボタンスイッチ180の長押しがあった場合について、図176(B)を参照して説明する。

#### 【3252】

まず、計数許可状態において、計数ボタンスイッチ180を操作すると、計数ボタンスイッチ180がONになる。そして、計数ボタンスイッチ180の押下時間が500ms以上である場合には、500msの時点で長押しであると判断し、その時点で持ち球数のうち250個を精算するように制御している。また、計数ボタンスイッチ180の押下を開始してから、持ち球数の250個の精算が完了するまでの間には、ハンドル160の操作による遊技球Bの発射を不能にしている。このように、持ち球数の精算中においては、遊技球Bの発射を不能にすることで、球発射台552bから遊技球Bが発射されたことを発射減算センサ554が検知して持ち球数を減算することがなく、持ち球数のカウントに不具合が生じることを防止することができる。

30

#### 【3253】

また、計数ボタンスイッチ180の押下時間が500ms以上である場合には、500msの時点で長押しであると判断し、その時点で持ち球数のうち250個を精算するように制御し、その後継続して300msの押下があるごとに長押しであると判断し、最初の250個の精算から継続して、順次250個の精算を行うようにしている。このように、2回目以降の長押しの判断については、1回目の長押しの判断よりも短い300msとすることで、短時間で持ち球数がゼロに近づくように精算することができる。また、計数ボタンスイッチ180の押下を開始してから、長押しの回数分だけ持ち球数の250個の精算が完了するまでの間には、ハンドル160の操作による遊技球Bの発射を不能にしている。

40

#### 【3254】

なお、本例では、計数ボタンスイッチ180の押下を開始してから、その押下時間に対応する持ち球数の精算が完了するまでの間において、ハンドル160の操作による遊技球Bの発射を不能にしているが、計数ボタンスイッチ180の押下時間に対応する持ち球数の精算を開始してから完了するまでの期間のみ、ハンドル160の操作による遊技球Bの発射を不能にしてもよい。このような場合にも、同様の効果を奏することができる。

50



## 【 3 2 5 5 】

また、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の押下時間が 5 0 0 m s 未満である場合には、短押しであると判断し、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の押下を止めた後に、スピーカから「ピ」という音声を出力している。また、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の押下時間が 5 0 0 m s 以上である場合には、5 0 0 m s の時点で長押しであると判断し、スピーカから「持ち球の精算中です」という音声を出力している。そして、5 0 0 m s の時点で長押しであると判断してから押下を継続している場合に、持ち球数の精算が完了するまでの間、スピーカから「持ち球の精算中です」という音声を繰り返している。このように、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の押下が短押しであるか、長押しであるかによって、スピーカからの出力音を異ならせることで、持ち球数が 1 個精算されるのか、2 5 0 個精算されるのかを明確に把握することができる。

## 【 3 2 5 6 】

また、詳しくは後述するが、本例では、本体枠 4 から遊技盤 5 が取り外されている状態であっても、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作による持ち球数の精算を可能にしている。一方で、上述した計数ボタンスイッチ 1 8 0 に対する短押し時や長押し時の音声の出力は、枠制御基板 7 4 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 への操作情報の伝達に基づき、周辺制御基板 1 5 1 0 側の制御によって行われる。このため、本体枠 4 から遊技盤 5 が取り外されている状態では、周辺制御基板 1 5 1 0 が作動しない状態になるため、計数ボタンスイッチ 1 8 0 に対する短押し時や長押し時の音声の出力が不能となってしまう。そこで、本例では、計数ボタンスイッチ 1 8 0 に対する短押し時や長押し時に、周辺制御基板 1 5 1 0 側での通知とは別で枠制御基板 7 4 0 側での通知も行うようになっている。

## 【 3 2 5 7 】

すなわち、本例の計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、LED を内蔵しており、枠制御基板 7 4 0 が計数ボタンスイッチ 1 8 0 の LED を発光制御している。そして、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の発光色によって、持ち球数の精算の可否や精算状況を示すようにしている。具体的には、計数ボタンスイッチ 1 8 0 は、持ち球数がゼロである場合に青色で発光し、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作した場合に赤色で発光し、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作していない場合に緑色で発光するようにしている。これにより、精算可能な持ち球数があるか否かや、持ち球数の精算中であるか否かを直感的に把握することができる。また、持ち球がある（持ち球数 > 0）状態で計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作していない場合において、計数ボタンスイッチ 1 8 0 に対する短押し時には緑色で単発光（例えば 1 秒で点灯して消灯する発光態様）するようにし、計数ボタンスイッチ 1 8 0 に対する長押し時には緑色で複数回発光（例えば 1 秒の点灯・消灯を繰り返す発光態様）するようにしている。このため、本体枠 4 から遊技盤 5 が取り外されている状態であっても、持ち球数が 1 個精算されるのか、2 5 0 個精算されるのかを計数ボタンスイッチ 1 8 0 そのものを用いて明確に把握することができる。なお、詳しくは上記したが、計数禁止状態中において、計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作したとしても、持ち球数を精算することがないが、このような場合にも、計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作したと判断し、計数ボタンスイッチ 1 8 0 を赤色で発光するようにしている。

## 【 3 2 5 8 】

上記した計数ボタンスイッチ 1 8 0 の発光は、周辺の部材によって発光色が反射するように構成されている。具体的には、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の後方の立壁が、発光色が反射するように白色で構成されている。これにより、ホール管理者が遠方からであっても、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の発光色を確認することができ、持ち球の精算に関する不正が行われていないかどうかを監視することができる。なお、本例では、計数ボタンスイッチ 1 8 0 に LED が内蔵されているが、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の近傍に LED を設けるようにし、その LED の発光色によって、持ち球数の精算の可否を示すようにしてもよい。

## 【 3 2 5 9 】

10

20

30

40

50

また、扉枠 3 には、持ち球数を表示する持ち球数表示部 1 4 0 が設けられている。そして、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の押圧操作により持ち球数を精算する際には、持ち球数表示部 1 4 0 に表示されている持ち球数が減算されて表示されるようになっている。この持ち球数表示部 1 4 0 は、6 桁の 7 セグメント LED により構成されている。つまり、持ち球数表示部 1 4 0 には、持ち球数として 6 桁の個数までを表示することが可能になっている。

#### 【 3 2 6 0 】

また、電源投入時に球抜スイッチ 7 4 2 を ON 操作した場合には、上述した球抜処理が実行されて封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 6 0 0 の球抜口 6 1 3 p から外部（球受トレイ 7 2 0）へ抜くことができるが、その球抜処理中には、持ち球数表示部 1 4 0 に持ち球数を表示せず、「 - 」という特別表示を実行している。なお、球抜処理中には、遊技球 B の発射が停止されていないものの、遊技が停止されて、例えば、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄に関する抽選や変動表示を行うことができない等、通常の遊技を行うことができない状態としている。また、球抜スイッチ 7 4 2 を ON 操作して電源を投入する時点で、持ち球数がゼロであることを条件に、球抜処理を開始するようにしている。このため、球抜処理中には、持ち球数がゼロであり、持ち球数表示部 1 4 0 に持ち球数を表示しないことによる弊害が発生しないようになっている。

#### 【 3 2 6 1 】

また、持ち球数表示部 1 4 0 は、エラーが発生した場合に、持ち球数の表示を継続し、エラー表示については実行していない。これにより、エラーの発生中であっても、持ち球数を確認することができる。ただし、遊技を停止するエラーが発生した場合には、持ち球数表示部 1 4 0 に持ち球数を表示せず、エラー表示を実行するようにしてもよい。このようなエラーが発生した場合には、遊技を停止するだけでなく、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を無効とし、持ち球数の精算を不能としている。つまり、遊技を停止するエラーが発生した場合には、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作が無効であることから、持ち球数を確認する必要がなく、持ち球数表示部 1 4 0 に持ち球数を表示しないことによる弊害が発生しないようになっている。

#### 【 3 2 6 2 】

具体的には、磁気センサ、電波センサ、振動センサなどで不正行為を検知した場合や、RAM に正常でない値が含まれる等の RAM エラーを検知した場合には、遊技を停止するエラーが発生したと判断し、持ち球数表示部 1 4 0 でエラー表示を実行し、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を無効としている。ただし、不正行為を検知した場合には、持ち球数表示部 1 4 0 でエラー表示を実行せず、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を有効とするのに対し、RAM エラーを検知した場合には、持ち球数表示部 1 4 0 でエラー表示を実行し、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を無効としてもよい。これにより、持ち球数表示部 1 4 0 でエラー表示を実行したときには、RAM エラーを検知した旨を把握することができる。また、RAM エラーを検知した場合には、持ち球数表示部 1 4 0 でエラー表示を実行せず、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を有効とするのに対し、不正行為を検知した場合には、持ち球数表示部 1 4 0 でエラー表示を実行し、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を無効としてもよい。これにより、不正行為を検知した場合には、その不正行為によって付与された可能性のある持ち球数が精算されることを防止することができる。

#### 【 3 2 6 3 】

また、枠制御基板 7 4 0 は、計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作したときに、持ち球数に関する情報を遊技球貸出装置 8 へ送って精算するようにしているが、遊技球貸出装置 8 との接続が未接続である場合に、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を無効としている。このような遊技球貸出装置 8 との未接続エラーが発生した場合には、枠制御基板 7 4 0 から主制御基板 1 3 1 0 へエラー情報を送信し、遊技を停止するようにしている。また、枠制御基板 7 4 0 は、主制御基板 1 3 1 0 との接続が未接続である場合に、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を無効としている。このような主制御基板 1 3 1 0 との未接続

エラーが発生した場合には、遊技を停止し、ベースモニタでエラー表示を実行している。また、ベースモニタは、4つの7セグメントLEDにより構成されており、主制御基板1310との未接続エラーが発生した場合において、表示中のベース値をエラー表示に切り替えるようにしている。なお、ベースモニタにおける7セグメントLEDの数を多くし、主制御基板1310との未接続エラーが発生した場合において、表示中のベース値とエラー表示とを同時に表示可能にしてもよい。例えば、ベースモニタにおける7セグメントLEDの数を多くする場合には、持ち球数表示部140と同数の6桁の7セグメントLEDにすること等が考えられ、これにより、枠制御基板740がベースモニタと持ち球数表示部140とで同様の表示（例えば、持ち球数の表示やエラー表示、あるいは球抜処理を示す表示等）を行うようにすることが可能になり、パチンコ機1の前面側からも背面側からも同様の表示を確認することが可能になり、いずれかに故障が生じた際の代替として利用できる。

10

#### 【3264】

##### [ 球抜スイッチの操作について ]

次に、球抜スイッチ742の操作による外部への遊技球Bの排出について説明する。まず、球抜スイッチ742は、枠制御基板740に設けられている。そして、電源投入時に球抜スイッチ742をON操作した場合には、上述した球抜処理が実行されるが、球抜スイッチ742をON操作して電源を投入する時点で、持ち球数がゼロであることを条件に、球抜処理を開始するようにしている。この球抜処理中には、本体枠4の循環経路R内に封入されている遊技球Bを循環球経路ユニット600の球抜口613pから外部（球受トレイ720）へ抜くことができる。また、球抜処理中には、遊技球Bの発射が停止されていないものの、遊技が停止されて、例えば、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄に関する抽選や変動表示を行うことができない等、通常の遊技を行うことができない状態としている。

20

#### 【3265】

具体的には、球抜処理中には、持ち球数がゼロでありながらも遊技球Bの発射が可能な特別モードに制御している。このような特別モードでは、球発射台552b上から遊技球Bを発射することが可能であり、球発射台552b上から発射された遊技球Bについては、扉枠3を開いていることでファールシャッター571が閉位置の状態となっていることから、ファールユニット570から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット600へ送られる。これにより、持ち球数がゼロでありながらも、球発射台552b上に遊技球Bがない状態にすることができる。また、球抜処理中には、遊技球Bの発射が可能であるものの、遊技が停止されていることで、球抜処理中におけるホール管理者の球抜き作業を阻害することがなく、利便性の向上を図ることができる。

30

#### 【3266】

図177は、電源投入時に球抜き状態に移行した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、タイミングt1で電源を遮断した後に、タイミングt2で電源投入時にRAMクリアスイッチ743をON操作することなく、球抜スイッチ742をON操作し、球抜き状態に移行した場合について説明している。

#### 【3267】

また、枠制御基板740は、循環系のエラーと、循環以外エラーを検知可能にしている。循環系のエラーとしては、「揚上球ガミエラー」等の揚上関連のエラーや、扉開放エラーが含まれる循環系のエラーAと、「揚上入口球切れ」、「発射球切れ」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の封入量関連のエラーが含まれる循環系のエラーBを検知可能にしている。また、循環以外エラーとしては、主制御基板1310との通信エラーが含まれる循環以外エラーCを検知可能にしている。

40

#### 【3268】

図177に示すように、タイミングt1で電源を遮断するよりも前には、主制御基板1310側での遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、正常状態において、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別

50

図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。

【3269】

また、各種入賞口に対応する検出センサについては、有効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す（付与する）ことを可能としている。

【3270】

また、タイミングt1よりも前には、枠制御基板740は、循環系のエラーA、B、循環以外のエラーCを検知したか否かの判定を可能にしている。そして、循環系のエラーA、B、循環以外のエラーCを検知したとの判定がなされた場合には、演出表示装置1600やランプA、B、スピーカなどを用いて、異常報知を実行するようにしている。このうち、循環系のエラーAを検知したとの判定がなされた場合には、タイミングt1で電源を遮断した時点、あるいは、後述するタイミングt2で電源を投入した時点で、循環系のエラーAに関する情報をクリアするようにしている。一方、循環系のエラーB、循環以外のエラーCを検知したとの判定がなされた場合には、その判定結果が枠制御基板740のRAMに記憶されており、タイミングt1で電源を遮断した後にも、クリアせずに保持するようにしているが、後述するタイミングt2で電源を投入した時点で、RAMクリアスイッチ743を操作したか否かによって保持するか又はクリアするかを決定するようにしている。

10

【3271】

また、演出表示装置1600、ランプA（枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプB（遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED）、ランプC（機能表示ユニット1400の発光基板に搭載されているLED）、スピーカ、可動体については、タイミングt1よりも前に、通常時の動作を実行するようにしている。なお、ランプCは、主制御基板1310が制御しているのに対し、それ以外の部材は、周辺制御基板1510が制御している。ここで、ランプCについては、遊技の進行に伴い、機能表示ユニット1400における複数のLEDが点灯や点滅を行うようにしている。一方、周辺制御基板1510が動作指示している部材については、特別図柄の変動表示が実行されていないときには、特別図柄の変動表示が開始されることを待機する状態での待機演出（例えば、デモ演出）に対応する動作を実行するようにし、特別図柄の変動表示が実行されているときには、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信することに基づいて、変動演出（変動パターンに基づく演出）に対応する動作を実行するようにしている。例えば、周辺制御基板1510が変動パターンコマンドを受信したときには、演出表示装置1600では、装飾図柄の変動表示を含む演出表示（例えば、リーチ演出）などを実行し、ランプA、Bでは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動してLEDが点灯や点滅を行うようにし、スピーカからは、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して音声を出力するようにし、可動体では、演出表示装置1600で実行される演出表示に連動して所定の動作を行うようにしている。

20

30

【3272】

また、外部端子板からは、ホールコンピュータに対して所定の信号を出力することが可能であり、それらの信号をホールコンピュータで受信することで、ホール側でもパチンコ機1の挙動を把握できるようにしている。例えば、始動入賞があったとき、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されているとき、異常が検出されたときなどに、それらに対応する信号を出力している。

40

【3273】

また、タイミングt1よりも前には、遊技者がハンドル195を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを可能にしている。

【3274】

また、ベースモニタには、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）とを計数し、入球数に対する払出数の割合を算出し、その算出結果をベース値として表示しているが、タイミングt

50

1 よりも前には、そのような演算を行うことを可能にしている。このベース値については、タイミング t 1 で電源を遮断した後にも、クリアせずに保持するようにし、後述するタイミング t 2 で電源を投入した時点でも、クリアせずに保持するようにしている。

**【 3 2 7 5 】**

また、タイミング t 1 よりも前には、枠制御基板 7 4 0 は、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数や持ち球数 X に加算することを可能にしている。この持ち球数や持ち球数 X については、タイミング t 1 で電源を遮断した後にも、クリアせずに保持するようにし、後述するタイミング t 2 で電源を投入した時点でも、クリアせずに保持するようにしている。また、タイミング t 1 よりも前には、枠制御基板 7 4 0 は、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作により持ち球数を精算することを可能にしている。

10

**【 3 2 7 6 】**

次に、タイミング t 1 で電源を遮断した後は、タイミング t 2 で電源投入時に球抜きスイッチ 7 4 2 を ON 操作することで、球抜きフラグを ON とし、球抜き状態に移行している。ここでは、球抜きスイッチ 7 4 2 を ON 操作して電源を投入するタイミング t 2 の時点で、持ち球数がゼロであるか否かを判定し、持ち球数がゼロである場合のみ、球抜き状態に移行している。そして、球抜き状態では、上述した球抜き処理が実行されて、本体枠 4 の循環経路 R 内に封入されている遊技球 B を循環経路ユニット 6 0 0 の球抜き口 6 1 3 p から外部（球受トレイ 7 2 0）へ抜くことを可能にしている。また、タイミング t 2 の時点では、RAM クリアスイッチ 7 4 3 を ON 操作しておらず、RAM クリアフラグを OFF

20

**【 3 2 7 7 】**

まず、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、遊技球 B の発射を可能にしながらも、主制御基板 1 3 1 0 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な遊技制限期間としている。つまり、タイミング t 1 で電源を遮断した後は、特別図柄の変動表示や大当たり遊技を実行することがなく、始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

**【 3 2 7 8 】**

また、各種入賞口に対応する検出センサについては、無効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す（付与する）ことを不能としている。これにより、球抜き状態では、遊技が停止されて、例えば、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄に関する抽選や変動表示を行うことができない等、通常の遊技を行うことができない状態とし、持ち球数の増減が発生しないようにすることができる。

30

**【 3 2 7 9 】**

また、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、枠制御基板 7 4 0 は、循環系のエラー A、B、循環以外エラー C を検知したか否かの判定のうち、循環系のエラー A を検知したか否かの判定を可能にしている。一方、循環系のエラー B、循環以外エラー C を検知したか否かの判定については、不能にしている。ここで、循環系のエラー A のうち、「揚上球ガミエラー」等の揚上関連のエラーについては、球抜き状態の発生時に揚上モータ 6 6 4 が作動するものの、揚上モータ 6 6 4 の作動に関連した異常が発生したままで揚上モータ 6 6 4 が作動すると、揚上モータ 6 6 4 等が破損する可能性があり、そのような判定を可能とすることで、揚上モータ 6 6 4 等が破損することを防止することができる。また、循環系のエラー A のうち、扉開放エラーについては、球抜き発生時に扉枠 3 を開放して、遊技盤 5 等に対する不正が行われる可能性があり、そのような判定を可能とすることで、不正が行われることを防止することができる。また、循環系のエラー B として、「揚上入口球切れ」、「発射球切れ」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の封入量関連のエラーについては、球抜き状態の発生時に外部（球受トレイ 7 2 0）へ遊技球 B を抜くと、封入されている遊技球 B が減少するものであり、そのような判定を不能とすることで、円滑に遊技球 B を抜くことができる。また、循環以外エラー C として、主制御基板 1 3 1 0 との通信エラーについては、そのような判定を不能とすることで、遊技盤 5 の主制

40

50

御基板 1310 との接続が未接続であったとしても、球抜き状態が発生することを可能にしている。

#### 【3280】

そして、循環系のエラー A を検知したとの判定がなされた場合には、演出表示装置 1600 やランプ A、B、スピーカなどを用いて、異常報知を実行するようにしている。ここで、循環系のエラー A を検知したとの判定がなされた場合には、後述するタイミング t3 で電源を遮断した時点、あるいは、後述するタイミング t4 で電源を投入した時点で、循環系のエラー A に関する情報をクリアしている。

#### 【3281】

なお、タイミング t1 よりも前において、循環系のエラー A を検知したとの判定がなされた場合には、タイミング t1 で電源を遮断した時点、あるいは、タイミング t2 で電源を投入した時点で、循環系のエラー A に関する情報をクリアしている。ただし、タイミング t2 の時点で、循環系のエラー A が解消していない場合には、再び循環系のエラー A を検知したとの判定がなされ、異常報知を実行することとなる。また、タイミング t1 よりも前において、循環系のエラー B、循環以外エラー C を検知したとの判定がなされた場合には、その判定結果が制御基板 740 の RAM に記憶されており、タイミング t2 で電源投入時に RAM クリアスイッチ 743 を操作していない場合には、循環系のエラー B、循環以外エラー C に関する情報をクリアせずに保持するようにしている。ただし、球抜き状態では、このような判定結果の記憶に基づいては、異常報知を実行していない。

#### 【3282】

また、演出表示装置 1600、ランプ A ( 枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED )、ランプ B ( 遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED )、ランプ C ( 機能表示ユニット 1400 の発光基板に搭載されている LED )、スピーカ、可動体については、タイミング t2 で、球抜き状態用の動作を実行するようにしている。具体的には、演出表示装置 1600 では、球抜き状態表示として、「球抜き状態の発生中です」というメッセージを表示するようにしている。また、ランプ A やランプ B については、球抜き状態用の発光として、緑色で発光するようにしている ( 図 173 の電源投入パターン F を参照 )。また、ランプ C については、機能表示ユニット 1400 のうち、特別図柄の変動表示や変動結果を示す図柄 LED や、遊技状態を示す状態 LED を含めて、LED が全点灯するようにしている。また、スピーカからは、球抜き状態用の音として、「球抜き状態の発生中です」という音声を出力するようにしている。

#### 【3283】

上記において、演出表示装置 1600、ランプ A ( 枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されている LED )、ランプ B ( 遊技盤 5 の各種装飾基板に搭載されている LED )、スピーカについては、球抜き状態用の動作時において、音量や光量を最大出力で一定とし、設定調節ボタン 204 を操作したとしても音量や光量が変化することがないようにしている。このように、音量や光量については最大出力とすることで、球抜き状態の発生に気づきやすくなり、不正に球抜き状態を発生させようとする行為を防止することができる。また、設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるものの、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、球抜き状態用の動作時に設定調節ボタン 204 を操作したときには、その操作自体を受け付けなくてもよい。また、演出表示装置 1600 については、設定調節ボタン 204 を操作したときに、光量が変化するものとしてもよい。

#### 【3284】

また、タイミング t2 で球抜き状態に移行した後は、可動体が動作しないようにしている。なお、通常の電源投入時には、可動体については、その可動体が正常に動作するかどうかや、初期位置に合わせるための初期動作を行っているが、本例では、球抜き状態の発生中に可動体が動作しないため、球抜き状態への移行時において、可動体の初期動作を行

10

20

30

40

50

っていない。つまり、球抜き状態への移行時において、可動体が初期位置にない場合には、球抜き状態の発生中において、その位置で停止したままの状態にしている。

【3285】

また、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、外部端子板からは、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、球抜き状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、球抜き状態が発生している旨を把握することができる。

【3286】

また、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、ホール管理者がハンドル 195 を操作したときに、遊技球 B の発射を可能にしている。なお、球抜き状態では、遊技球 B の発射を可能にしているが、扉枠 3 を開いていることでファールシャッター 571 が閉位置の状態となっており、球発射台 552 b 上から遊技球 B が発射されると、ファールユニット 570 から外部へ打ち出されることなくファール球として循環経路ユニット 600 へ送られる。これにより、球発射台 552 b 上に遊技球 B がない状態にすることができる。また、本例では、球抜き状態において、球発射台 552 b 上に遊技球 B がない状態にするために、ホール管理者がハンドル 195 を操作して遊技球 B を発射する必要があるが、ハンドル 195 の操作なしに遊技球 B を自動的に発射するようにしてもよい。

【3287】

また、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球 B の球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球 B の球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベース値に反映しないようにしている。ただし、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、タイミング t 1 よりも前のベース値をクリアせずに保持するようにしている。また、球抜き状態の発生中には、ベースモニタにベース値を表示せず、球抜き状態の発生中に対応して「-」という特別表示を実行している。

【3288】

また、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、入賞口への入球を検出しないことから、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数や持ち球数 X に加算することがない。ただし、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、タイミング t 1 よりも前の持ち球数や持ち球数 X をクリアせずに保持するようにしている。また、球抜き状態の発生中には、持ち球数表示部 140 に持ち球数を表示せず、球抜き状態の発生中に対応して「-」という特別表示を実行している。また、球抜き状態の発生中には、棹制御基板 740 は、計数ポタンスイッチ 180 の操作により持ち球数を精算することを不能にしている。このため、球抜き状態の発生中には、持ち球数の増減がなく、持ち球数表示部 140 に持ち球数を表示しないことによる弊害が発生しないようになっている。

【3289】

次に、タイミング t 3 で電源を遮断した後は、タイミング t 4 で電源投入時に球抜きスイッチ 742 を ON 操作しておらず、球抜きフラグを OFF とし、RAM クリアスイッチ 743 を ON 操作しておらず、RAM クリアフラグを OFF としている。これにより、タイミング t 4 で電源を投入した後は、タイミング t 1 で電源を遮断するよりも前と同じく、正常状態としている。

【3290】

なお、球抜き状態において、循環経路 R 内から球受トレイ 720 へ遊技球 B を抜いており、循環経路 R 内に遊技球 B がない、あるいは、少ない場合には、タイミング t 4 で電源を投入した後において、アウト球受口 600 a やセーフ球受口 600 b を介して、遊技球 B を補充する必要がある。

【3291】

また、タイミング t 3 よりも前において、循環系のエラー A を検知したとの判定がなされた場合には、タイミング t 3 で電源を遮断した時点、あるいは、タイミング t 4 で電源

10

20

30

40

50

を投入した時点で、循環系のエラー A に関する情報をクリアしている。ただし、タイミング t 4 の時点で、循環系のエラー A が解消していない場合には、再び循環系のエラー A を検知したとの判定がなされ、異常報知を実行することとなる。また、タイミング t 1 よりも前において、循環系のエラー B、循環以外エラー C を検知したとの判定がなされた場合には、その判定結果が枠制御基板 740 の RAM に記憶されており、タイミング t 2 で電源投入時に RAM クリアスイッチ 743 を操作していない場合には、循環系のエラー B、循環以外エラー C に関する情報をクリアせずに保持するようにしている。このような循環系のエラー B、循環以外エラー C に関する情報については、タイミング t 3 で電源を遮断した後に、タイミング t 4 で電源投入時に RAM クリアスイッチ 743 を操作していない場合において、クリアせずに保持するようにしている。そして、タイミング t 4 で電源を投入した後は、このような判定結果の記憶に基づいて、異常報知を実行するようにしている。

10

#### 【3292】

また、タイミング t 4 で電源を投入した後は、可動体については、その可動体が正常に動作するか否かや、初期位置に合わせるための初期動作を行っている。

#### 【3293】

図 178 は、電源投入時に球抜き状態に移行した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。ここでは、タイミング t 1 で電源を遮断した後に、タイミング t 2 で電源投入時に RAM クリアスイッチ 743 を ON 操作するとともに、球抜きスイッチ 742 を ON 操作し、球抜き状態に移行した場合について説明している。なお、タイミング t 1 で電源を遮断するよりも前については、図 177 と同じであるため、説明を省略する。

20

#### 【3294】

図 178 に示すように、タイミング t 1 で電源を遮断した後は、タイミング t 2 で電源投入時に球抜きスイッチ 742 を ON 操作することで、球抜きフラグを ON とし、球抜き状態に移行している。この球抜き状態では、上述した球抜き処理が実行されて、本体枠 4 の循環経路 R 内に封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 600 の球抜き口 613 p から外部（球受トレイ 720）へ抜くことを可能にしている。また、タイミング t 2 の時点では、RAM クリアスイッチ 743 を ON 操作することで、RAM クリアフラグを ON としている。

30

#### 【3295】

まず、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、遊技球 B の発射を可能にしながらも、主制御基板 1310 側での遊技（主遊技）を進行させることが不能な遊技制限期間としている。つまり、タイミング t 1 で電源を遮断した後は、特別図柄の変動表示や大当たり遊技を実行することがなく、始動入賞があったとしても、特別図柄の変動表示を新たに開始することがない。

#### 【3296】

また、各種入賞口に対応する検出センサについては、無効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す（付与する）ことを不能としている。これにより、球抜き状態では、遊技が停止されて、例えば、始動入賞があったとしても、遊技球の払い出しがなく、特別図柄に関する抽選や変動表示を行うことができない等、通常の遊技を行うことができない状態とし、持ち球数の増減が発生しないようにすることができる。

40

#### 【3297】

また、タイミング t 2 で球抜き状態に移行した後は、枠制御基板 740 は、循環系のエラー A、B、循環以外エラー C を検知したか否かの判定のうち、循環系のエラー A を検知したか否かの判定を可能にしている。一方、循環系のエラー B、循環以外エラー C を検知したか否かの判定については、不能にしている。ここで、循環系のエラー A のうち、「揚上球ガミエラー」等の揚上関連のエラーについては、球抜き状態の発生時に揚上モータ 664 が作動するものの、揚上モータ 664 の作動に関連した異常が発生したままで揚上モータ 664 が作動すると、揚上モータ 664 等が破損する可能性があり、そのよう

50



な判定を可能とすることで、揚上モータ664等が破損することを防止することができる。また、循環系のエラーAのうち、扉開放エラーについては、球抜き発生時に扉枠3を開放して、遊技盤5等に対する不正が行われる可能性があり、そのような判定を可能とすることで、不正が行われることを防止することができる。また、循環系のエラーBとして、「揚上入口球切れ」、「発射球切れ」、「遊技球過少」、「遊技球過多」等の封入量関連のエラーについては、球抜き状態の発生時に外部(球受トレイ720)へ遊技球Bを抜くと、封入されている遊技球Bが減少するものであり、そのような判定を不能にすることで、円滑に遊技球Bを抜くことができる。また、循環以外のエラーCとして、主制御基板1310との通信エラーについては、そのような判定を不能にすることで、遊技盤5の主制御基板1310との接続が未接続であったとしても、球抜き状態が発生することを可能にしている。

10

#### 【3298】

そして、循環系のエラーAを検知したとの判定がなされた場合には、演出表示装置1600やランプA、B、スピーカなどを用いて、異常報知を実行するようにしている。ここで、循環系のエラーAを検知したとの判定がなされた場合には、後述するタイミングt3で電源を遮断した時点、あるいは、後述するタイミングt4で電源を投入した時点で、循環系のエラーAに関する情報をクリアしている。

#### 【3299】

なお、タイミングt1よりも前において、循環系のエラーAを検知したとの判定がなされた場合には、タイミングt1で電源を遮断した時点、あるいは、タイミングt2で電源を投入した時点で、循環系のエラーAに関する情報をクリアしている。ただし、タイミングt2の時点で、循環系のエラーAが解消していない場合には、再び循環系のエラーAを検知したとの判定がなされ、異常報知を実行することとなる。また、タイミングt1よりも前において、循環系のエラーB、循環以外のエラーCを検知したとの判定がなされた場合には、その判定結果が枠制御基板740のRAMに記憶されているが、タイミングt2で電源投入時にRAMクリアスイッチ743を操作した場合には、循環系のエラーB、循環以外のエラーCに関する情報をクリアしている。

20

#### 【3300】

また、演出表示装置1600、ランプA(枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプC(機能表示ユニット1400の発光基板に搭載されているLED)、スピーカ、可動体については、タイミングt2で、球抜き状態用の動作と、ラムクリア状態用の動作を併せて実行するようにしている。具体的には、演出表示装置1600では、球抜き状態表示とラムクリア表示として、「球抜き状態の発生中です」と「ラムクリアしました」というメッセージを表示するようにしている。また、ランプAやランプBについては、球抜き状態用の発光とラムクリア状態用の発光として、緑色と黄色で交互に点滅発光するようにしている(図173の電源投入パターンGを参照)。また、ランプCについては、機能表示ユニット1400のうち、特別図柄の変動表示や変動結果を示す図柄LEDや、遊技状態を示す状態LEDを含めて、LEDが全点灯するようにしている。また、スピーカからは、球抜き状態用の音とラムクリア状態用の音として、「球抜き状態の発生中です」と「ラムクリア

30

40

#### 【3301】

上記において、演出表示装置1600、ランプA(枠飾り部材の各種装飾基板に搭載されているLED)、ランプB(遊技盤5の各種装飾基板に搭載されているLED)、スピーカについては、球抜き状態用の動作およびラムクリア状態時の動作時において、音量や光量を最大出力で一定とし、設定調節ボタン204を操作したとしても音量や光量が変化することがないようにしている。このように、音量や光量については最大出力とすることで、球抜き状態やラムクリアの発生に気付きやすくなり、不正に球抜き状態やラムクリアを発生させようとする行為を防止することができる。また、設定調節ボタン204を操作したときには、その操作を受け付けて内部的に音量や光量を調整することが可能であるも

50

の、実行中の音量や光量に反映されることがないようにしている。このような内部的に調整された音量や光量については、通常時の動作に戻されたときに、その内部的に調整された音量や光量に基づいて、実行中の音量や光量に反映されることとなる。なお、球抜き状態用の動作時に設定調節ボタン204を操作したときには、その操作自体を受け付けなないようにしてもよい。また、演出表示装置1600については、設定調節ボタン204を操作したときに、光量に変化するものとしてもよい。

#### 【3302】

また、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、可動体が動作しないようにしている。なお、通常の電源投入時には、可動体については、その可動体が正常に動作するかどうかや、初期位置に合わせるための初期動作を行っているが、本例では、球抜き状態の発生中に可動体が動作しないため、球抜き状態への移行時において、可動体の初期動作を行っていない。つまり、球抜き状態への移行時において、可動体が初期位置にない場合には、球抜き状態の発生中において、その位置で停止したままの状態にしている。

10

#### 【3303】

また、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、外部端子板からは、強制的にセキュリティ信号を出力する強制出力状態にしている。これにより、球抜き状態では、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、球抜き状態が発生している旨を把握することができる。

#### 【3304】

また、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、ホール管理者がハンドル195を操作したときに、遊技球Bの発射を可能にしている。なお、球抜き状態では、遊技球Bの発射を可能にしているが、扉枠3を開いていることでファールシャッター571が閉位置の状態となっており、球発射台552b上から遊技球Bが発射されると、ファールユニット570から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット600へ送られる。これにより、球発射台552b上に遊技球Bがない状態にすることができる。また、本例では、球抜き状態において、球発射台552b上に遊技球Bがない状態にするために、ホール管理者がハンドル195を操作して遊技球Bを発射する必要があるが、ハンドル195の操作なしに遊技球Bを自動的に発射するようにしてもよい。

20

#### 【3305】

また、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、入球口（入賞口、アウト口）に入球した遊技球Bの球数（入球数）と、賞球として払い出される遊技球Bの球数（払出数）とを計数の対象としていない。つまり、入球数に対する払出数の割合に関する演算を行うことを不能にし、ベース値に反映しないようにしている。ただし、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、タイミングt1よりも前のベース値をクリアせずに保持するようにしている。また、球抜き状態の発生中には、ベースモニタにベース値を表示せず、球抜き状態の発生中に対応して「-」という特別表示を実行している。

30

#### 【3306】

また、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、入賞口への入球を検出しないことから、賞球として所定数の遊技球を払い出すことがなく、遊技者の持ち球数や持ち球数Xに加算することができない。ただし、タイミングt2で球抜き状態に移行した後は、タイミングt1よりも前の持ち球数や持ち球数Xをクリアせずに保持するようにしている。また、球抜き状態の発生中には、持ち球数表示部140に持ち球数を表示せず、球抜き状態の発生中に対応して「-」という特別表示を実行している。また、球抜き状態の発生中には、枠制御基板740は、計数ボタンスイッチ180の操作により持ち球数を精算することを不能にしている。このため、球抜き状態の発生中には、持ち球数の増減がなく、持ち球数表示部140に持ち球数を表示しないことによる弊害が発生しないようになっている。

40

#### 【3307】

次に、タイミングt3で電源を遮断した後は、タイミングt4で電源投入時に球抜きスイッチ742をON操作しておらず、球抜きフラグをOFFとし、RAMクリアスイッチ

50

743をON操作しておらず、RAMクリアフラグをOFFとしている。これにより、タイミング4で電源を投入した後は、タイミングt1で電源を遮断するよりも前と同じく、正常状態としている。

#### 【3308】

なお、球抜き状態において、循環経路R内から球受トレイ720へ遊技球Bを抜いており、循環経路R内に遊技球Bがない、あるいは、少ない場合には、タイミングt4で電源を投入した後において、アウト球受口600aやセーフ球受口600bを介して、遊技球Bを補充する必要がある。

#### 【3309】

また、タイミングt3よりも前において、循環系のエラーAを検知したとの判定がなされた場合には、タイミングt3で電源を遮断した時点、あるいは、タイミングt4で電源を投入した時点で、循環系のエラーAに関する情報をクリアしている。ただし、タイミングt4の時点で、循環系のエラーAが解消していない場合には、再び循環系のエラーAを検知したとの判定がなされ、異常報知を実行することとなる。また、タイミングt1よりも前において、循環系のエラーB、循環以外エラーCを検知したとの判定がなされた場合には、その判定結果が制御基板740のRAMに記憶されているが、タイミングt2で電源投入時にRAMクリアスイッチ743を操作した場合には、循環系のエラーB、循環以外エラーCに関する情報をクリアしている。このため、タイミングt4で電源を投入した後は、タイミングt1よりも前における循環系のエラーB、循環以外エラーCに関する情報を保持していない。

#### 【3310】

また、タイミングt4で電源を投入した後は、可動体については、その可動体が正常に動作するか否かや、初期位置に合わせるための初期動作を行っている。

#### 【3311】

なお、本例では、球抜きスイッチ742をON操作して電源を投入する時点で、持ち球数がゼロであることを条件に、球抜き状態に移行するようにしている。そして、球抜き状態の発生中には、計数ボタンスイッチ180の操作により持ち球数を精算することを不能にしているが、球抜き状態へ移行するよりも前には、持ち球数をゼロにしているため、球抜き状態の発生中に持ち球数を精算することができないことにより問題が生じることを防止することができる。

#### 【3312】

また、本例では、電源投入時に球抜きスイッチ742をON操作してから電源を遮断するまでの間、上述した球抜き処理が実行されて、循環経路R内から球受トレイ720へ遊技球Bを抜くため、揚上モータ664が作動したままの状態となっている。この点、揚上モータ664の作動については、電源投入時に球抜きスイッチ742をON操作した後、例えば、300個の遊技球B(特定の個数)が循環したときや、10分(特定の時間)が経過したときに、作動を停止し、球抜き状態を終了するようにしてもよい。この特定の個数や、特定の時間については、循環経路R内に貯留されている遊技球Bの個数(40~60個)の全てを、循環経路R内から球受トレイ720へ抜くことが可能となるように設定されている。これにより、球抜き状態の開始後において、揚上モータ664が作動したままの状態とならず、長時間の作動による故障が発生することを防止することができる。なお、揚上モータ664の作動を停止した後も、球抜き状態と同じく遊技を開始できない状態とし、遊技を開始するためには、電源を遮断した後に再び電源を投入することが必要となっている。これにより、揚上モータ664の作動を停止した後であっても、球抜き状態が発生した旨を把握することができる。ただし、揚上モータ664の作動を停止した後は、電源を遮断した後に再び電源を投入することをせずに、遊技を開始することができる状態としてもよい。

#### 【3313】

また、本例では、電源投入時に球抜きスイッチ742をON操作することで、球抜き状態に移行しているが、通常時に球抜きスイッチ742をON操作した場合には、ベースモニタ

10

20

30

40

50

に持ち球数を表示するようにしている。これにより、持ち球数については、持ち球数表示部 140 に表示される持ち球数で確認することなく、パチンコ機 1 の裏面側から、ベースモニタに表示される持ち球数で確認することができる。なお、本例のベースモニタは、4 個の 7 セグメント LED から構成されているが、持ち球数表示部 140 と同じく、6 桁の 7 セグメント LED から構成し、持ち球数をいずれも同じ桁数（6 桁）で表示可能にすることが好ましい。

#### 【3314】

また、本例では、ベースモニタにベース値を表示する他に、通常時に球抜きスイッチ 742 を ON 操作した場合には、ベースモニタに持ち球数を表示している。これ以外にも、球抜き状態の発生中には、ベースモニタにベース値を表示せず、球抜き状態の発生中に対応して「-」という特別表示を実行している。また、枠制御基板 740 での異常判定において、循環系のエラー A、B、循環以外エラー C を検知した場合には、ベースモニタにベース値を表示せず、異常の種類を示すエラーコードを表示している。このような表示の優先順位としては、球抜き状態の発生中の表示 > 持ち球数の表示 > エラーコードの表示 > ベース値、としている。このため、本例では、例えば、球抜き状態の発生中には、循環系のエラー A を検知したか否かの判定を可能にしているが、そのような異常が発生したとしても、ベースモニタにエラーコードを表示せず、球抜き状態の発生中の表示を実行するようにしている。なお、別例として、球抜き状態の発生中に循環系のエラー A が発生した場合に、ベースモニタにエラーコードを表示するようにし、球抜き状態の発生中に循環系のエラー A が発生した旨を通知するようにしてもよい。この場合には、例えば、球抜き状態の発生中の表示と、エラーコードの表示とを交互に切り替え表示すること等が例示できる。また、球抜き状態の発生中に球抜きスイッチ 742 を ON 操作したとしても、ベースモニタに持ち球数を表示せず、球抜き状態の発生中の表示を実行するようにしている。これにより、球抜き状態が発生している旨を確実に知らせることができる。

#### 【3315】

[ファール球センサ周辺をカバーする磁気センサについて]

上記の実施形態では、パチンコ機 1 に使用する遊技球 B として、ステンレス鋼により形成されているステンレス球を使用することに限定するものではなく、従来と同様、遊技球 B として鉄球 SB を使用するようにしても良い旨を記載している。このように、遊技球 B として鉄球 SB を使用する場合、磁石 M による不正行為（所謂磁石ゴト）が可能になってしまうため、遊技盤 5 側には従来の磁石センサ（磁気センサ 1030）/電波センサによる不正検出が必要となる。また、本体枠 4 側にも遊技球 B の循環経路に対して不正行為が行われる可能性があるため、循環経路の周辺や、特に遊技者の持ち球数の加算/減算にかかわるセンサ（発射減算センサ 554、ファール球センサ 607、発射手前センサ 704、等）周辺をカバーするような磁石センサ（磁気センサ 1030）が必要となる。

#### 【3316】

本例では、磁気センサ 1030 がパチンコ機 1 に複数設けられた場合であり、磁気センサ 1030 としては、遊技盤 5 側に設けられた磁気センサ 1030 a と、本体枠 4 側に設けられた磁気センサ 1030 b と、が設けられた場合について説明する。ここで、磁気センサ 1030 a 及び磁気センサ 1030 b は、上記した磁気センサ 1030 の構成と同じである。例えば、磁気センサ 1030 a 及び磁気センサ 1030 b は、平面視が長方形で、当該長方形の短辺の長さよりも低い高さの直方体状に形成されており、直径 10 cm 程度の二つの球を組み合わせたヒョウタン型の検知領域 DA を有している点で、上記した磁気センサ 1030 の構成と同じである。

#### 【3317】

まず、遊技盤 5 側に設けられた磁気センサ 1030 a については、各種入賞口をカバーするように設けられており、例えば、第一始動口 2003 の近傍に設けられることで、第一始動口 2003 に対する不正な磁気を検知することを可能にしている。このような磁気センサ 1030 a は、遊技盤 5 側の主制御基板 1310 に接続されており、主制御基板 1310 において、磁気センサ 1030 a により磁気を検知したか否かの判定を実行してい

10

20

30

40

50

る。

### 【 3 3 1 8 】

図 1 7 9 は、ファール球センサの周辺に磁気センサが設けられた図である。図 1 7 9 に示すように、本体枠 4 側に設けられた磁気センサ 1 0 3 0 b は、少なくともファール球センサ 6 0 7 の周辺をカバーするように設けられており、ファール球センサ 6 0 7 に対する不正な磁気を検知することを可能にしている。このような磁気センサ 1 0 3 0 b は、本体枠 4 側の枠制御基板 7 4 0 に接続されており、枠制御基板 7 4 0 において、磁気センサ 1 0 3 0 b により磁気を検知したか否かの判定を実行している。

### 【 3 3 1 9 】

ところで、循環経路 R を本体枠 4 (遊技機枠) に持ったパチンコ機 1 の場合、特に不正の対象になり易いのは、循環球経路ユニット 6 0 0 におけるファール球センサ 6 0 7 の周辺である。まず、球発射台 5 5 2 b から遊技球 B が発射されたことを発射減算センサ 5 5 4 が検知した場合には、遊技者の持ち球数を 1 個減算するのに対し、ファールユニット 5 7 0 から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット 6 0 0 へ送られたことをファール球センサ 6 0 7 が検知した場合には、遊技者の持ち球数を 1 個加算する。このため、例えば、球発射台 5 5 2 b から発射された遊技球 B を磁石 M で吸着し、ファール球センサ 6 0 7 に誘導して何度も検知させて持ち球を複数個加算する、という不正を行うことが考えられる。また、球送ユニット 7 0 0 から落下 (供給) した遊技球 B を、発射減算センサ 5 5 4 で検出する前に磁石 M で吸着し、ファール球センサ 6 0 7 に流し込んでしまえば、持ち球は減算されることなしに加算されるという不正を行うことができる。この点、本例では、磁気センサ 1 0 3 0 b がファール球センサ 6 0 7 の周辺をカバーするように設けられることで、ファール球センサ 6 0 7 に対する不正な磁気を検知し、不正に持ち球数を加算しようとする行為を防止することができる。これにより、持ち球数に関する信頼性の向上を図ることができる。

### 【 3 3 2 0 】

図 1 8 0 は、磁気センサにより磁気を検知した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。まず、遊技盤 5 側に設けられた磁気センサ 1 0 3 0 a により磁気を検知した場合について、図 1 8 0 (A) を参照して説明する。

### 【 3 3 2 1 】

図 1 8 0 (A) に示すように、タイミング t 1 で遊技盤 5 側に設けられた磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合には、主制御基板 1 3 1 0 での遊技の実行を可能としながら、磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した旨を伝える磁気異常報知 A を実行している。また、枠制御基板 7 4 0 での持ち球数への加算や、持ち球数の精算についても、可能にしている。

### 【 3 3 2 2 】

具体的には、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合に、主制御基板 1 3 1 0 は、遊技 (主遊技) を進行させることが可能な期間としている。つまり、入賞口に対する磁気異常が発生した場合であっても、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、各種入賞口に対応する検出センサについては、有効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す (付与する) ことを可能としている。

### 【 3 3 2 3 】

また、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合に、周辺制御基板 1 5 1 0 は、演出表示装置 1 6 0 0、ランプ、スピーカ等を用いて、磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した旨を伝える磁気異常報知 A を実行している。これにより、磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した旨を把握し、不正行為が行われているかどうかを確認することができる。

### 【 3 3 2 4 】

また、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合に、外部端子板が

らは、セキュリティ信号を出力している。これにより、磁気センサ1030aが磁気を検知した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、磁気センサ1030aが磁気を検知した旨を把握することができる。

#### 【3325】

また、タイミングt1で磁気センサ1030aが磁気を検知した場合に、枠制御基板740は、遊技者がハンドル195を操作したときに、遊技領域5aへ遊技球を発射することを可能にしている。また、枠制御基板740は、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数や持ち球数Xに加算することを可能にしている。また、枠制御基板740は、計数ボタンスイッチ180の操作により持ち球数を精算することを可能にしている。

10

#### 【3326】

なお、本例では、磁気異常報知Aについては、タイミングt1で磁気センサ1030aが磁気を検知してから所定時間（例えば、3分）が経過したときに、終了するものとしている。ただし、別例として、磁気異常報知Aについては、電源遮断後に電源を再投入することで、終了するものとしてもよい。これにより、磁気センサ1030aが磁気を検知した旨を確実に把握させることができる。

#### 【3327】

また、本例では、タイミングt1で磁気センサ1030aが磁気を検知した場合に、主制御基板1310は、遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としているが、遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としてもよい。このとき、各種入賞口に対応する検出センサについては、無効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す（付与する）ことを不能としている。これにより、磁気センサ1030aが磁気を検知した後、不正行為が行われているかどうかを確認するまでは、不正な遊技が行われることを防止することができる。

20

#### 【3328】

次に、本体枠4側に設けられた磁気センサ1030bにより磁気を検知した場合について、図180(B)を参照して説明する。

#### 【3329】

図180(B)に示すように、タイミングt1で本体枠4側に設けられた磁気センサ1030bが磁気を検知した場合には、主制御基板1310での遊技の実行を可能としながら、磁気センサ1030bが磁気を検知した旨を伝える磁気異常報知Bを実行している。一方、枠制御基板740での遊技球Bの発射や持ち球数への加算については、可能にしているが、持ち球数の精算については、不能にしている。

30

#### 【3330】

具体的には、タイミングt1で磁気センサ1030bが磁気を検知した場合に、主制御基板1310は、遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としている。つまり、ファール球センサ607に対する磁気異常が発生した場合であっても、始動入賞があったときに、特別図柄の変動表示を開始することができ、特別図柄の変動表示が当り図柄で停止表示されたときに、大当り遊技を開始することができるという通常の遊技を行うことができる。また、各種入賞口に対応する検出センサについては、有効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す（付与する）ことを可能としている。

40

#### 【3331】

また、タイミングt1で磁気センサ1030bが磁気を検知した場合に、周辺制御基板1510は、演出表示装置1600、ランプ、スピーカ等を用いて、磁気センサ1030aが磁気を検知した旨を伝える磁気異常報知Bを実行している。これにより、磁気センサ1030bが磁気を検知した旨を把握し、不正行為が行われているかどうかを確認することができる。また、磁気センサ1030aが磁気を検知したか、磁気センサ1030bが磁気を検知したかによって、磁気異常報知を異ならせることで、どの領域に対して磁気を検知したかを把握することができる。

50

## 【 3 3 3 2 】

また、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合に、外部端子板からは、セキュリティ信号を出力している。これにより、磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合には、ホールコンピュータに対してセキュリティ信号が出力されて、ホール側では、磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した旨を把握することができる。

## 【 3 3 3 3 】

また、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合に、枠制御基板 7 4 0 は、遊技者がハンドル 1 9 5 を操作したときに、遊技領域 5 a へ遊技球を発射することを可能にしている。また、枠制御基板 7 4 0 は、入賞口への入球を検出したときに、賞球として所定数の遊技球を払い出すことを可能とし、賞球として払い出される遊技球の球数の分だけ、遊技者の持ち球数や持ち球数 X に加算することを可能にしている。

10

## 【 3 3 3 4 】

また、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合に、枠制御基板 7 4 0 は、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の操作により持ち球数を精算することを不能にしている。このように、ファール球センサ 6 0 7 に対する磁気を検知した場合には、持ち球数の増減が可能であるものの、持ち球数の精算が不能であることから、不正に持ち球数が加算されたかどうかを確認するまでは、不正に持ち球数を精算しようとする行為を防止することができる。

## 【 3 3 3 5 】

なお、本例では、磁気異常報知 B については、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知してから所定時間（例えば、3分）が経過したときに、終了するものとしている。ただし、別例として、磁気異常報知 B については、電源遮断後に電源を再投入することで、終了するものとしてもよい。これにより、磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した旨を確実に把握させることができる。また、磁気異常報知 A の実行時と、磁気異常報知 B の実行時とで、その報知に用いられる部材を異ならせてもよく、また、その報知の終了条件を異ならせるようにしてもよい。

20

## 【 3 3 3 6 】

また、本例では、タイミング t 1 で磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合に、主制御基板 1 3 1 0 は、遊技（主遊技）を進行させることが可能な期間としているが、遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間としてもよい。このとき、各種入賞口に対応する検出センサについては、無効とし、入球により特別図柄の変動表示の開始や、賞球を払い出す（付与する）ことを不能としている。これにより、磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した後、不正行為が行われているかどうかを確認するまでは、不正な遊技が行われることを防止することができる。

30

## 【 3 3 3 7 】

上記したように、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合には、磁気異常報知 A を実行しているが、磁気異常報知 A の実行中には、別例のように遊技（主遊技）を進行させることが不能な期間を発生させる等、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a に対応する制限を実行することが可能になっている。一方、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合には、磁気異常報知 B を実行しているが、磁気異常報知 B の実行中には、持ち球数の精算を不能にする等、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限を実行することが可能になっている。そして、磁気異常報知 A の実行中において、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合には、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a に対応する制限に加えて、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限を実行するようにしている。一方、磁気異常報知 B の実行中において、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合には、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限に加えて、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a に対応する制限を実行するようにしている。このように、一方の磁気センサが磁気を検知した後に、他方の磁気センサが磁気を検知した場合であっても、既に実行中の制限を緩和することがないことから、不正に対する抑止力を発揮することができる。

40

50

## 【 3 3 3 8 】

なお、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限については、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a に対応する制限よりも優先して実行するように構成してもよい。すなわち、磁気異常報知 A の実行中において、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b が磁気を検知した場合には、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a に対応する制限を終了して、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限に切り替えるようにしている。一方、磁気異常報知 B の実行中において、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a が磁気を検知した場合には、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限を継続して実行し、遊技盤 5 側の磁気センサ 1 0 3 0 a に対応する制限を新たに実行しないようにしている。このように、一方の磁気センサが磁気を検知した後に、他方の磁気センサが磁気を検知した場合であっても、本体枠 4 側の磁気センサ 1 0 3 0 b に対応する制限については優先することから、

10

## 【 3 3 3 9 】

[ 遊技盤が装着されていない状況における各種スイッチの操作時の挙動について ]

次に、本体枠 4 に対して遊技盤 5 が装着されていない状況において、本体枠 4 の枠制御基板 7 4 0 に設けられた R A M クリアスイッチ 7 4 1、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3、球抜スイッチ 7 4 2 を操作した場合について説明する。詳しくは上記したが、枠制御基板 7 4 0 には、R A M に記憶されている情報を消去（ラムクリア）するための R A M クリアスイッチ 7 4 1、R A M 等に記憶されている遊技者の持ち球数をクリアすると共に

20

## 【 3 3 4 0 】

ところで、R A M クリアスイッチ 7 4 1、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3、球抜スイッチ 7 4 2 については、電源投入時に O N 操作することが必要であり、その電源投入時において、本体枠 4 に対して遊技盤 5 が装着されていることが前提となっている。しかしながら、遊技盤 5 が装着されている状況では、本体枠 4 側のメンテナンスを行うことが

30

## 【 3 3 4 1 】

図 1 8 1 は、遊技盤が装着されていない状況で電源投入時に各種スイッチを操作した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。

40

50



## 【 3 3 4 2 】

図 1 8 1 ( A ) は、遊技盤 5 が装着されていない状況において、タイミング t 1 で電源投入時に R A M クリアスイッチ 7 4 1 を O N 操作した場合である。タイミング t 1 で電源投入時に R A M クリアスイッチ 7 4 1 を O N 操作した場合には、その R A M クリアスイッチ 7 4 1 の O N 操作を有効とし、枠制御基板 7 4 0 の R A M に記憶されている情報をクリアしている。つまり、R A M クリアスイッチ 7 4 1 は、電源投入時に遊技盤 5 が装着されているか否かにかかわらず、その R A M クリアスイッチ 7 4 1 の O N 操作を有効としている。これにより、電源投入時に遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、枠制御基板 7 4 0 の R A M に記憶されている情報をクリアすることができ、遊技盤 5 の装着後に、装着前の情報に基づいて、不正に遊技が行われることを防止することができる。

10

## 【 3 3 4 3 】

また、枠制御基板 7 4 0 の R A M に記憶されている情報のうち、持ち球数については、タイミング t 1 で電源投入時に R A M クリアスイッチ 7 4 1 を O N 操作したとしても、クリアせずに保持している。このような持ち球数については、電源投入時に遊技盤 5 が装着されているか否かにかかわらず、持ち球数表示部 1 4 0 に表示することが可能になっている。なお、持ち球数については、タイミング t 1 で電源投入時に R A M クリアスイッチ 7 4 1 と同時に球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を O N 操作することで、クリアすることを可能にしている。

## 【 3 3 4 4 】

図 1 8 1 ( B ) は、遊技盤 5 が装着されていない状況において、タイミング t 1 で電源投入時に球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を O N 操作した場合である。タイミング t 1 で電源投入時に球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 を O N 操作した場合には、その球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 の O N 操作を有効とし、枠制御基板 7 4 0 の R A M に記憶されている持ち球数をクリアしている。つまり、球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 は、電源投入時に遊技盤 5 が装着されているか否かにかかわらず、その球数記憶・表示クリアスイッチ 7 4 3 の O N 操作を有効としている。これにより、電源投入時に遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、管理者側で持ち球数をクリアすることができ、遊技盤 5 が装着されていない状況下や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況下において、不正に持ち球数が精算されることを防止したり、所有者が不明な持ち球（例えば 1 個だけ残っている持ち球等）をクリアしたりすることができる。

20

30

## 【 3 3 4 5 】

図 1 8 1 ( C ) は、遊技盤 5 が装着されていない状況において、タイミング t 1 で電源投入時に球抜きスイッチ 7 4 2 を O N 操作した場合である。タイミング t 1 で電源投入時に球抜きスイッチ 7 4 2 を O N 操作した場合には、その球抜きスイッチ 7 4 2 の O N 操作を有効とし、球抜き状態に移行し、循環経路 R 内に封入されている遊技球 B を循環球経路ユニット 6 0 0 の球抜き口 6 1 3 p から外部（球受トレイ 7 2 0 ）へ抜くことを可能にしている。つまり、球抜きスイッチ 7 4 2 は、電源投入時に遊技盤 5 が装着されているか否かにかかわらず、その球抜きスイッチ 7 4 2 の O N 操作を有効としている。これにより、電源投入時に遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、球抜き状態に移行し、循環経路 R 内に封入されている遊技球 B を外部（球受トレイ 7 2 0 ）へ抜くことができ、循環経路 R 内の点検などを容易に行うことができる。

40

## 【 3 3 4 6 】

また、球抜き状態中には、遊技盤 5 が装着されている状況で、遊技球 B の発射を可能にしているが、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、遊技球 B の発射を可能にしている。具体的には、球抜き状態中において、扉枠 3 を開いていることでファールシャッター 5 7 1 が閉位置の状態となっており、球発射台 5 5 2 b 上から遊技球 B が発射されると、ファールユニット 5 7 0 から外部へ打ち出されることなくファール球として循環球経路ユニット 6 0 0 へ送られる。これにより

50

、遊技盤 5 が装着されていない状況であっても、球発射台 5 5 2 b 上に遊技球 B がいない状態にすることができる。

【 3 3 4 7 】

なお、本例では、ハンドル 1 6 0 に関する構成として、ハンドルタッチセンサ 1 6 2 やハンドル回転センサ 1 6 3 を検知し、発射ソレノイド 5 5 3 の駆動を制御する発射制御部が設けられており、その発射制御部が枠制御基板 7 4 0 に接続されている。また、発射制御部は、遊技者のハンドル 1 6 0 への接触（タッチ）をハンドルタッチセンサ 1 6 2 が検知したときに、主制御基板 1 3 1 0 及び枠制御基板 7 4 0 に向けて検知信号を出力している。そして、主制御基板 1 3 1 0 は、検知信号が入力されたときに、発射制御部に向けて発射許可信号を出力し、同様に、枠制御基板 7 4 0 は、検知信号が入力されたときに、発射制御部に向けて発射許可信号を出力している。そして、発射制御部は、主制御基板 1 3 1 0 からの発射許可信号と、枠制御基板 7 4 0 からの発射許可信号のいずれもが入力されている期間において、ハンドル 1 6 0 の回転をハンドル回転センサ 1 6 3 が検知したときに、発射ソレノイド 5 5 3 の駆動が制御されて、遊技球 B を発射するようにしている。なお、主制御基板 1 3 1 0 において、遊技を停止する等のエラーが発生した場合には、発射制御部に向けて発射許可信号を出力せず、遊技球 B の発射を許可しないようにしている。同様に、枠制御基板 7 4 0 において、枠制御に関するエラーが発生した場合には、発射制御部に向けて発射許可信号を出力せず、遊技球 B の発射を許可しないようにしている。

10

【 3 3 4 8 】

上記の構成において、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況では、主制御基板 1 3 1 0 が接続されておらず、主制御基板 1 3 1 0 から発射許可信号を出力することができない。ただし、枠制御基板 7 4 0 からの発射許可信号は出力可能であるため、本例では、遊技盤 5 が装着されていない状況において、タイミング t 1 で電源投入時に球抜きスイッチ 7 4 2 を ON 操作した場合には、枠制御基板 7 4 0 からの発射許可信号の出力のみで遊技球 B の発射が許可された状態になるようにしている。これにより、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、遊技球 B の発射を可能にし、球発射台 5 5 2 b 上に遊技球 B がいない状態にすることができる。なお、別例として、遊技盤 5 が装着されていない状況では、主制御基板 1 3 1 0 からの発射許可信号に代えて、枠制御基板 7 4 0 から球抜き状態用の発射許可信号を出力するようにしてもよい。そして、このような別例の場合には、発射制御部は、枠制御基板 7 4 0 からの発射許可信号と、枠制御基板 7 4 0 からの球抜き状態用の発射許可信号のいずれもが入力されている期間において、ハンドル 1 6 0 の回転をハンドル回転センサ 1 6 3 が検知したときに、発射ソレノイド 5 5 3 の駆動が制御されて、遊技球 B を発射することが考えられる。これにより、上記と同様に、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入時に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、遊技球 B の発射を可能にし、球発射台 5 5 2 b 上に遊技球 B がいない状態にすることができる。

20

30

【 3 3 4 9 】

また、図 1 8 1 ( D ) は、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入後に遊技盤 5 に通電されていない状況において、タイミング t 1 で計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作した場合である。タイミング t 1 で計数ボタンスイッチ 1 8 0 を ON 操作した場合には、その計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を有効とし、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。つまり、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入後に遊技盤 5 に通電されていない状況において、計数ボタンスイッチ 1 8 0 の ON 操作を有効としている。これにより、遊技盤 5 が装着されていない状況や電源投入後に遊技盤 5 に通電されていない状況であっても、持ち球数を精算することができ、遊技者に不利益を与えることを防止することができる。

40

【 3 3 5 0 】

なお、計数ボタンスイッチ 1 8 0 については、本体枠 4 のメンテナンスを行う際の状況に応じて、別例として以下のように構成しても良い。

【 3 3 5 1 】

50

すなわち、図181(D')は、遊技盤5が装着されていない状況において、タイミングt1で電源投入した後に計数ボタンスイッチ180をON操作した場合である。タイミングt1で電源投入した後に計数ボタンスイッチ180をON操作した場合には、その計数ボタンスイッチ180のON操作を無効とし、持ち球数の精算を禁止する計数禁止状態に制御している。つまり、電源投入時に遊技盤5が装着されている場合には、その後の計数ボタンスイッチ180のON操作を有効とするのに対し、電源投入時に遊技盤5が装着されていない場合には、その後の計数ボタンスイッチ180のON操作を無効としている。これにより、遊技盤5が装着されていない状況下において、ホール管理者が点検を行っているなかで、不正に持ち球数が精算されることを防止することができる。

#### 【3352】

また、図181(E)は、遊技盤5が装着されている状況において、タイミングt1で電源投入した後に、本体枠4に対して遊技盤5を取り外し、その遊技盤5が装着されていない状況において、タイミングt2で計数ボタンスイッチ180をON操作した場合である。タイミングt2で計数ボタンスイッチ180をON操作した場合には、その計数ボタンスイッチ180のON操作を有効とし、持ち球数が精算可能な計数許可状態に制御している。つまり、電源投入時に遊技盤5が装着されていない場合には、その後の計数ボタンスイッチ180のON操作を無効とするのに対し、電源投入時に遊技盤5が装着されているものの、その後に遊技盤5を取り外した場合には、遊技盤5が装着されていない状況において、計数ボタンスイッチ180のON操作を有効としている。これにより、遊技盤5が装着されている状況下において、遊技者が遊技を行っているなかで、ホール管理者が点検のために遊技盤5を取り外したとしても、持ち球数を精算することができ、遊技者に不利益を与えることを防止することができる。

#### 【3353】

なお、遊技盤5が装着されている状況において、電源投入時にRAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜きスイッチ742をON操作した場合や、電源投入後に計数ボタンスイッチ180をON操作した場合には、遊技盤5側の周辺制御基板1510が動作指示する部材を用いて、それぞれラムクリアした旨や、持ち球数をクリアした旨、球抜き状態が発生した旨、持ち球数を精算した旨の報知を実行するようにしている。ここで、周辺制御基板1510が動作指示する部材としては、演出表示装置1600、遊技盤5や扉枠3の各種装飾基板に搭載されているLED、スピーカ等がある。しかしながら、遊技盤5が装着されていない状況では、各種スイッチをON操作したとしても、周辺制御基板1510が動作指示する部材を用いての報知を実行することができず、いずれの状態が発生したのかが分からなくなるという問題がある。

#### 【3354】

この点、本例では、電源投入時にRAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜きスイッチ742をON操作した場合や、電源投入後に計数ボタンスイッチ180をON操作した場合には、遊技盤5側の周辺制御基板1510が動作指示する部材とは別に、本体枠4側の枠制御基板740が動作指示する部材を用いて、それぞれラムクリアした旨や、持ち球数をクリアした旨、球抜き状態が発生した旨、持ち球数を精算した旨の報知を実行するようにしている。ここで、枠制御基板740が動作指示する部材としては、ベースモニタ、持ち球数表示部140、計数ボタンスイッチ180に内蔵されているLED等がある。例えば、電源投入時にRAMクリアスイッチ741、球数記憶・表示クリアスイッチ743、球抜きスイッチ742をON操作した場合には、持ち球数表示部140において、それぞれに対応する表示を実行している。また、電源投入時に球抜きスイッチ742をON操作した場合には、ベースモニタにも、球抜き状態の発生中の表示を実行している。また、計数ボタンスイッチ180のLEDについては、持ち球数の精算の可否や、計数ボタンスイッチ180の操作による精算状況を示すようにしている。このため、遊技盤5が装着されていない状況であっても、各種スイッチをON操作したときに、枠制御基板740が動作指示する部材を用いての報知については実行することができ、いずれの状態が発生したのかが明確となり、ホール管理者が混乱することを回避すること

10

20

30

40

50

ができる。

【 3 3 5 5 】

[ センター役物の改変例 ]

上述した実施形態では、センター役物 2 5 0 0 を 1 つの構成部材としてパネル板 1 1 1 0 に取り付けられる態様について説明したが、従来、新たに遊技盤 5 を作成する際に、新たなパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の形状に対応する新たなセンター役物 2 5 0 0 も作成する必要があると、遊技機設計を煩雑にさせていた。また、仮に、新たに遊技盤 5 を作成する際に、新たなパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の形状を過去のパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の形状と同一とした場合には、過去のセンター役物 2 5 0 0 を新たな遊技盤 5 に流用することが可能であるが、遊技球が流下する遊技領域 5 a が代り映えしないため、遊技客の遊技興趣の低下を招く恐れがあった。以下、これらの問題を解消することを目的に、センター役物 2 5 0 0 に改変を加えた態様について説明する。

【 3 3 5 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、センター役物 2 5 5 0 以外の構成について、上記実施形態のパチンコ機 1 と同様であるため、以下、センター役物 2 5 0 0 の構成について詳しく説明し、パチンコ機 1 の他の構成についての説明は省略する。

【 3 3 5 7 】

図 1 8 2 は、センター役物 2 5 0 0 を示す正面図である。図 1 8 2 に示すように、本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、正面視において、センター役物 2 5 0 0 の上部を構成する第 1 センター役物 2 5 0 0 a と、センター役物 2 5 0 0 の右部を構成する第 2 センター役物 2 5 0 0 b と、センター役物 2 5 0 0 の左部を構成する第 3 センター役物 2 5 0 0 c と、センター役物 2 5 0 0 の下部を構成する第 4 センター役物 2 5 0 0 d と、を備えている。すなわち、本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 は、4 つに分割された第 1 センター役物 2 5 0 0 a 乃至第 4 センター役物 2 5 0 0 d から形成されている。センター役物 2 5 0 0 は、第 1 センター役物 2 5 0 0 a と第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とがパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の縁部に沿って位置決めされ、第 1 センター役物 2 5 0 0 a と第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とがパネル板 1 1 1 0 に取り付けられることによって、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の形状に対応するように枠状に配置される。

【 3 3 5 8 】

図 1 8 3 は、第 1 センター役物 2 5 0 0 a 及び第 3 センター役物 2 5 0 0 c の一部を示す斜視図である。図 1 8 2 又は図 1 8 3 に示すように、第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、正面視において、左側の端部よりも右側の端部が上方に位置するような略円弧状に形成されており、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の上側縁部に沿って取り付けられて、センター役物 2 5 0 0 の上部を構成し得る。第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球が流下するルートと、センター役物 2 5 0 0 の左側を通過するルートとセンター役物 2 5 0 0 の右側を通過するルートとに分岐させる。

【 3 3 5 9 】

第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の上側縁部に沿って立壁状に延びる第 1 周壁部 2 5 0 1 a と、第 1 周壁部 2 5 0 1 a の外周から突出してパネル板 1 1 1 0 の前面に沿って平板状に延びる第 1 フランジ部 2 5 0 2 a と、第 1 周壁部 2 5 0 1 a の内周から突出する第 1 サポート部 2 5 0 3 a と、を有している。なお、第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、第 1 周壁部 2 5 0 1 a の後端部又は第 1 フランジ部 2 5 0 2 a の後面からパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に開口部 1 1 1 2 の上側縁部に沿って立壁状に延びる装飾壁部を更に有していてもよく、装飾壁部は、例えば、遊技客が第 1 センター役物 2 5 0 0 a と演出表示装置 1 6 0 0 との間から裏ユニット 3 0 0 0 内を目視することを困難とし、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 3 3 6 0 】

10

20

30

40

50

第1周壁部2501aは、センター役物2500の周壁部2501の一部を構成する。詳しくは、第1周壁部2501aは、パネル板1110の開口部1112の上側縁部に沿って延びるとともに、パネル板1110の前面から前方へ突出する幅を有する立壁状に形成されており、センター役物2500の周壁部2501の一部を構成する。第1周壁部2501aは、遊技領域5aを流下する遊技球と衝突することによって、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500aを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

#### 【3361】

第1周壁部2500aは、第1周壁部2501aの両端部の各々において立壁状に延びる第1調整壁部2504aを有している。第1調整壁部2504aは、第1周壁部2501aの各端部から第2センター役物2500b又は第3センター役物2500cに向かって延びている。第1調整壁部2504aは、前後方向の幅が第1周壁部2501aの前後方向の幅と略同一に形成されている。なお、第1調整壁部2504aは、第1周壁部2501aの端部から第2センター役物2500b又は第3センター役物2500cに向かって延びる態様であればよく、具体的には、正面視において左側の第1調整壁部2504aは、例えば、第2センター役物2500bに向かって下方から時計回りに左方までの範囲で延びる構成であればよい。また、正面視において右側の第1調整壁部2504aは、例えば、第3センター役物2500cに向かって右方から時計回りに下方までの範囲で延びる構成であればよい。

#### 【3362】

第1フランジ部2502aには、その裏面からパネル板1110に向かって突出する位置決めピンが形成されている。第1センター役物2500aは、第1フランジ部2502aの位置決めピンがパネル板1110の取付穴に嵌め合わされることによって、パネル板1110の開口部1112の縁部に対応するようにパネル板1110に対して位置決めされる。なお、第1フランジ部2502aは、位置決めピンに替えて取付穴が形成される態様であってもよく、又、位置決めピン及び取付穴の両方が形成される態様であってもよい。いずれの態様の場合であっても、第1センター役物2500aは、第1フランジ部2502aの位置決めピン又は取付穴とパネル板1110の位置決めピン又は取付穴とによって、パネル板1110の開口部1112の縁部に対応するようにパネル板1110に対して位置決めされる。また、位置決めピン及び取付穴は、第1センター役物2500aの裏面に形成される態様であればよく、例えば、第1周壁部2501aの裏側に形成される態様であってもよい。

#### 【3363】

第1フランジ部2502aは、第1センター役物2500aがパネル板1110に対して位置決めされた後に、ネジ等の固定部材によってパネル板1110に固定される。この結果、第1センター役物2500aが遊技盤5に取り付けられる。なお、第1フランジ部2502aは、第1センター役物2500aがパネル板1110に対して位置決めされた後に、パネル板1110をパネル板1110の後面に当接する所定の部材との間で挟み込むように、ネジ等の固定部材によって所定の部材と固定される態様であってもよく、第1センター役物2500aが遊技盤5に取り付けられる。

#### 【3364】

第1フランジ部2502aは、パネル板1110と平行な板状部と、該板状部から前方に向かって隆起するように形成された障害役物と、を有している。このような障害役物は、遊技領域5aを流下する遊技球が衝突した際に、該遊技球の進行方向を変化させることができ、遊技客の遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【3365】

第1フランジ部2502aの板状部及び第1サポート部2503aは、例えば、第1センター役物2500aの重量を軽減させる観点から、厚さがパネル板1110よりも薄く形成されるのが望ましい。具体的には、第1フランジ部2502aの板状部及び第1サポ

10

20

30

40

50

ート部 2503a は、厚さがパネル板 1110 の  $1/4 \sim 1/5$  であることが望ましく、第 1 センター役物 2500a の強度を十分に高めることができるとともに、第 1 センター役物 2500a が過度に重くなることを抑制することができる。

#### 【3366】

第 1 サポート部 2503a は、第 1 周壁部 2501a の内周において、部分的に設けられており、第 1 周壁部 2501a の強度を高めている。また、第 1 サポート部 2503a は、正面視において、第 1 周壁部 2501a から突出する形状が、第 1 周壁部 2501a の正面形状に倣った形状、若しくは、直線状に形成されており、第 1 サポート部 2503a が遊技者から目立ち難く構成され、第 1 サポート部 2503a を目視した遊技客の遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、第 1 サポート部 2503a は、第 1 周壁部 2501a からの突出量が、第 1 サポート部 2503a の厚さ～パネル板 1110 の厚さの範囲であるのが望ましく、具体的には、 $1.0\text{mm} \sim 10.0\text{mm}$  の範囲内としており、第 1 周壁部 2501a の強度を高める効果を十分に発揮させつつ第 1 サポート部 2503a が遊技者から目立ち難く構成されている。

10

#### 【3367】

本実施形態の第 1 センター役物 2500a は、第 1 センター役物 2500a の裏側に連結可能な第 1 線状部材 2505a を更に有している。第 1 線状部材 2505a は、一端が第 1 センター役物 2500a の裏側に着脱可能に連結され、他端が遊技盤 5 に着脱可能に連結される。第 1 線状部材 2505a は、例えば、金属線であり、他端が遊技者からは視認困難な遊技盤 5 の所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結され、一端が遊技者からは視認困難な第 1 センター役物 2500a の所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結される。具体的には、第 1 センター役物 2500a は、第 1 フランジ部 2502a の後部に設けられた第 1 連結部（図示省略）を有し、第 1 線状部材 2505a の一端は、第 1 連結部に着脱可能に連結される。また、遊技盤 5 は、例えば、裏ユニット 3000 に設けられた第 2 連結部（図示省略）を有し、第 1 線状部材 2505a の他端は、演出表示装置 1600 を避けて第 2 連結部に連結される。よって、第 1 線状部材 2505a は、第 1 センター役物 2500a が遊技盤 5 に取り付けられた後に、遊技者から視認困難な位置に配置される。なお、第 1 センター役物 2500a が透明である場合、第 1 線状部材 2505a は、パチンコ機 1 の前方から第 1 センター役物 2500a を介して目視可能に配置することもできる。

20

30

#### 【3368】

第 1 センター役物 2500a の第 1 連結部及び遊技盤 5 の第 2 連結部は、第 1 線状部材 2505a の一端又は他端をロックするロック機構を有する態様であってもよく、ロック機構は、第 1 センター役物 2500a の第 1 連結部及び遊技盤 5 の第 2 連結部から第 1 線状部材 2505a が容易に離脱することを防止できるとともに、例えば、遊技盤 5 を組付ける作業やパチンコ機 1 を管理する遊技ホールの管理者等によって操作され、第 1 センター役物 2500a の第 1 連結部及び遊技盤 5 の第 2 連結部から第 1 線状部材 2505a を容易に取り外すこともできる。なお、第 1 線状部材 2505a は、遊技盤 5 を分離する際の作業性の観点から、遊技盤 5 の第 2 連結部よりも先に第 1 センター役物 2500a の第 1 連結部から取り外されるのが好ましい。

40

#### 【3369】

第 1 線状部材 2505a は、第 1 センター役物 2500a がパネル板 1110 に対して位置決めされるよりも前に第 1 センター役物 2500a の第 1 連結部及び遊技盤 5 の第 2 連結部に連結される。この結果、例えば、第 1 センター役物 2500a をパネル板 1110 に対して位置決めする際に、第 1 センター役物 2500a が作業者の手から落下しても、第 1 センター役物 2500a と遊技盤 5 とが第 1 線状部材 2505a によって連結されているため、第 1 センター役物 2500a が床面等と衝突することを防止することができる。

#### 【3370】

第 1 線状部材 2505a は、第 1 センター役物 2500a が床面等と衝突することを防

50

止する観点から、例えば、パチンコ機 1 の下端から第 1 センター役物 2 5 0 0 a がパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされる位置までの長さよりも短く形成される。なお、第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、第 1 線状部材 2 5 0 5 a の落下の衝撃に対する強度を高める観点から、線径の大きな第 1 線状部材 2 5 0 5 a が設けられた態様、又は複数の第 1 線状部材 2 5 0 5 a が束ねて設けられた態様であってもよい。また、第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、第 2 センター役物 2 5 0 0 b 乃至第 4 センター役物 2 5 0 0 d に比して落下の衝撃により破損が生じるおそれのある部材を有しておらず、落下の衝撃から保護する重要度が低いため、例えば、第 1 センター役物 2 5 0 0 a をパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めして第 1 センター役物 2 5 0 0 a を遊技盤 5 に取り付ける際の作業性を向上させる観点から、第 1 センター役物 2 5 0 0 a は、第 1 線状部材 2 5 0 5 a を有しない態様であってもよい。

10

#### 【 3 3 7 1 】

第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、第二始動口 2 0 0 5 と、第二始動口 2 0 0 5 への遊技球 B の受入れにより抽選された第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球を受入可能に開閉する第二大入賞口 2 0 0 7 と、を備えている。第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、正面視において、上側の端部よりも下側の端部が左方に位置するような略円弧状に形成されており、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の右側縁部に沿って取り付けられて、センター役物 2 5 0 0 の右部を構成し得る。第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、遊技領域 5 a に打ち込まれてセンター役物 2 5 0 0 の右側を流下する遊技球のルートを形成する。

#### 【 3 3 7 2 】

第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の右側縁部に沿って立壁状に延びる第 2 周壁部 2 5 0 1 b と、第 2 周壁部 2 5 0 1 b の外周から突出して遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板状の第 2 フランジ部 2 5 0 2 b と、第 2 周壁部 2 5 0 1 b の内周から突出する第 2 サポート部 2 5 0 3 b と、第 2 センター役物 2 5 0 0 b の裏側に連結可能な第 2 線状部材 2 5 0 5 b と、を有している。なお、第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、第 2 周壁部 2 5 0 1 b の後端部又は第 2 フランジ部 2 5 0 2 b の後面からパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に開口部 1 1 1 2 の右側縁部に沿って立壁状に延びる装飾壁部を更に有していてもよく、装飾壁部は、例えば、遊技客が第 2 センター役物 2 5 0 0 b と演出表示装置 1 6 0 0 との間から裏ユニット 3 0 0 0 内を目視することを困難とし、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

30

#### 【 3 3 7 3 】

第 2 周壁部 2 5 0 1 b は、センター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 の一部を構成する。詳しくは、第 2 周壁部 2 5 0 1 b は、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の右側縁部に沿って延びるとともに、パネル板 1 1 1 0 の前面から前方へ突出する幅を有する立壁状に形成されており、センター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 の一部を構成している。第 2 周壁部 2 5 0 1 b は、遊技領域 5 a を流下する遊技球と衝突することによって、遊技領域 5 a を流下する遊技球が第 2 センター役物 2 5 0 0 b を介して枠状の周壁部 2 5 0 1 内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域 5 a を流下する遊技球がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に流入することを規制することができる。

#### 【 3 3 7 4 】

第 2 フランジ部 2 5 0 2 b には、その裏面からパネル板 1 1 1 0 に向かって突出する位置決めピンが形成されている。第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、第 2 フランジ部 2 5 0 2 b の位置決めピンがパネル板 1 1 1 0 の取付穴に嵌め合わされることによって、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の縁部に対応するようにパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされる。なお、第 2 フランジ部 2 5 0 2 b は、位置決めピンに替えて取付穴が形成される態様であってもよく、又、位置決めピン及び取付穴の両方が形成される態様であってもよい。いずれの態様の場合であっても、第 2 センター役物 2 5 0 0 b は、第 2 フランジ部 2 5 0 2 b の位置決めピン又は取付穴とパネル板 1 1 1 0 の位置決めピン又は取付穴とによって、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の縁部に対応するようにパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされる。また、位置決めピン及び取付穴は、第 2 センター役物 2 5 0 0 b の裏

40

50

面に形成される態様であればよく、例えば、第2周壁部2501bの裏側に形成される態様であってもよい。

【3375】

第2フランジ部2502bは、第2センター役物2500bがパネル板1110に対して位置決めされた後に、ネジ等の固定部材によってパネル板1110に固定される。この結果、第2センター役物2500bが遊技盤5に取り付けられる。なお、第2フランジ部2502bは、第2センター役物2500bがパネル板1110に対して位置決めされた後に、パネル板1110をパネル板1110の後面に当接する所定の部材との間で挟み込むように、ネジ等の固定部材によって所定の部材と固定される態様であってもよく、第2センター役物2500bが遊技盤5に取り付けられる。

10

【3376】

第2フランジ部2502bは、パネル板1110と平行に延びる板状部と、該板状部との間でパネル板1110に設けられた複数の障害釘を収容する収容部と、を有している。複数の障害釘は、センター役物2500の右側のルートを下流する遊技球が衝突した際に、遊技球の進行方向を変化させることができ、遊技客の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【3377】

第2フランジ部2502bの板状部及び第2サポート部2503bは、例えば、第2センター役物2500bの重量を軽減させる観点から、厚さがパネル板1110よりも薄く形成されるのが望ましい。具体的には、第2フランジ部2502bの板状部及び第2サポート部2503bは、厚さがパネル板1110の1/4~1/5であることが望ましく、第2センター役物2500bの強度を十分に高めることができるとともに、第2センター役物2500bが過度に重くなることを抑制することができる。

20

【3378】

第2サポート部2503bは、第2周壁部2501bの内周において、部分的に設けられており、第2周壁部2501bの強度を高めている。また、第2サポート部2503bは、正面視において、第2周壁部2501bから突出する形状が、第2周壁部2501bの正面形状に倣った形状、若しくは、直線状に形成されており、第2サポート部2503bが遊技者から目立ち難く構成され、第2サポート部2503bを目視した遊技客の遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、第2サポート部2503bは、第2周壁部2501bからの突出量が、第2サポート部2503bの厚さ~パネル板1110の厚さの範囲であるのが望ましく、具体的には、1.0mm~10.0mmの範囲内としており、第2周壁部2501bの強度を高める効果を十分に発揮させつつ第2サポート部2503bが遊技者から目立ち難く構成されている。

30

【3379】

第2線状部材2505bは、一端が第2センター役物2500bの裏側に着脱可能に連結され、他端が遊技盤5に着脱可能に連結される。第2線状部材2505bは、例えば、金属線であり、一端が遊技者からは視認困難な遊技盤5の所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結され、他端が遊技者からは視認困難な第2センター役物2500bの所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結される。具体的には、第2センター役物2500bは、第2フランジ部2502bの後部に設けられた第1連結部(図示省略)を有し、第2線状部材2505bの一端は、第1連結部に着脱可能に連結される。また、遊技盤5は、例えば、裏ユニット3000に設けられた第2連結部(図示省略)を有し、第2線状部材2505bの他端は、演出表示装置1600を避けて第2連結部に連結される。よって、第1線状部材2505aは、第1センター役物2500aが遊技盤5に取り付けられた後に、遊技者から視認困難な位置に配置される。なお、第2センター役物2500bが透明である場合、第2線状部材2505bは、パチンコ機1の前方から第2センター役物2500bを介して目視可能に配置することもできる。

40

【3380】

第2センター役物2500bの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部は、第2線状部材

50



2505bの一端又は他端をロックするロック機構を有する態様であってもよく、ロック機構は、第2センター役物2500bの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部から第2線状部材2505bが容易に離脱することを防止できるとともに、例えば、遊技盤5を組付ける作業やパチンコ機1を管理する遊技ホールの管理者等によって操作され、第2センター役物2500bの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部から第2線状部材2505bを容易に取り外すこともできる。なお、第2線状部材2505bは、遊技盤5を分離する際の作業性の観点から、遊技盤5の第2連結部よりも先に第2センター役物2500bの第1連結部から取り外されるのが好ましい。

#### 【3381】

第2線状部材2505bは、第2センター役物2500bがパネル板1110に対して位置決めされるよりも前に、第2センター役物2500bの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部に連結される。この結果、例えば、第2センター役物2500bをパネル板1110に対して位置決めする際に、第2センター役物2500bが作業者の手から落下しても、第2センター役物2500bが遊技盤5と第2線状部材2505bによって連結されているため、第2センター役物2500bが床面等と衝突することを防止することができる。

#### 【3382】

第2線状部材2505bは、第2センター役物2500bが床面等と衝突することを防止する観点から、例えば、パチンコ機1の下端から第2センター役物2500bがパネル板1110に対して位置決めされる位置までの長さよりも短く形成される。なお、第2センター役物2500bは、第2線状部材2505bの落下の衝撃に対する強度を高める観点から、線径の大きな第2線状部材2505bが設けられた態様、又は複数の第2線状部材2505bが束ねて設けられた態様であってもよい。

#### 【3383】

また、パチンコ機1を組付けた後に第2線状部材2505bを遊技盤5、及び第2センター役物2500bから取り外さない場合には、例えば、パチンコ機1の電源投入時に、第2線状部材2505bが遊技盤5及び第2センター役物2500bに連結されているかを判定し、第2線状部材2505bが遊技盤5及び第2センター役物2500bに連結されていないと判定された場合に、パチンコ機1の外部に第2線状部材2505bが連結されていないことをエラー報知する態様であってもよい。なお、第1センター役物2500aは、上記のように第2センター役物2500bに比して落下の衝撃により破損が生じるおそれのある部材を有していないため、パチンコ機1を組付けた後に第1線状部材2505aを遊技盤5、及び第1センター役物2500aから取り外さない場合に、例えば、パチンコ機1の電源投入時に、第1線状部材2505aが遊技盤5及び第1センター役物2500aに連結されているかを判定し、第1線状部材2505aが遊技盤5及び第1センター役物2500aに連結されていないと判定された場合であっても、パチンコ機1の外部に第1線状部材2505aが連結されていないことをエラー報知しない態様であることが望ましい。また、同様の観点から、第2センター役物2500bは、第1センター役物2500aよりも落下の衝撃から保護されることが望ましく、例えば、第2線状部材2505bは、第1線状部材2505aの線径よりも大きいことが望ましく、また、第2線状部材2505bが束ねて設けられる本数は、第1線状部材2505aが束ねて設けられる本数よりも多いことが望ましい。

#### 【3384】

以下では、遊技盤5を新規に作成する際に、パネル板1110の開口部1112に改変があった場合でも、同一形状の第1センター役物2500a、及び第2センター役物2500bを流用可能にした点について説明する。図184(a)~(c)は、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとを模式的に示す概略正面図である。図184(a)~(c)は、第1センター役物2500a及び第2センター役物2500bを、異なる開口部を有する夫々のパネル板に取り付けた態様を示す図であり、詳しくは、図184(a)は、上述した図182の態様のパネル板1110と同一形状の開口部111

10

20

30

40

50

2を有するパネル板1110に取り付けられた第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとを示す図である。また、図184(b)は、上述した図182のパネル板1110とは異なる形状(例えば、開口部の左右方向の幅を短くした形状)のパネル板に取り付けられた第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとを示す図である。また、図184(c)は、上述した図182のパネル板1110とは異なる形状(例えば、開口部の左右方向の幅を長くした形状)のパネル板に取り付けられた第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとを示す図である。

【3385】

図184(a)に示すように、本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが隣り合うようにパネル板1110に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aの右側の第1調整壁部2504aの先端と第2センター役物2500bの第2周壁部2501bの上側端部とが隙間なく当接するように、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとがパネル板1110に取り付けられる。この結果、図184(a)に示す第1センター役物2500aと第2センター役物2500bの態様では、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第2センター役物2500bを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

10

【3386】

また、図184(b)に示すように、本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが、上述のパネル板1110と異なる形状(例えば、開口部の左右方向の幅を短くした形状)のパネル板に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが左右方向に重畳するような場合であっても、第1調整壁部2504aが、第1フランジ部2502aのように外周に向かって突出する部分を有していないため、第1調整壁部2504aと第2周壁部2501bの上側端部とが左右方向に重畳するように、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとをパネル板に取り付けることができる。図184(b)に示す第1センター役物2500aと第2センター役物2500bの態様であっても、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第2センター役物2500bを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板の開口部に流入することを規制することができる。

20

30

【3387】

また、図184(c)に示すように、本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが、上述のパネル板1110と異なる形状(例えば、開口部の左右方向の幅を長くした形状)のパネル板に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが離間するような場合であっても、第1調整壁部2504aと第2周壁部2501bの上側端部とが所定の間隔の範囲内で離間するように、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとをパネル板に取り付けることができる。図184(c)に示す第1センター役物2500aと第2センター役物2500bの態様では、第1調整壁部2504aと第2周壁部2501bの上側端部との所定の間隔の最大値が、遊技球の直径である11.0mmよりも小さい値であればよく、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第2センター役物2500bを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板の開口部に流入することを規制することができる。

40

【3388】

本実施形態のセンター役物2500では、パネル板1110の開口部1112の形状に応じて、第1センター役物2500aの第1調整壁部2504aと第2センター役物2500bとが重畳するように、乃至第1センター役物2500aの第1調整部2504aと第2センター役物2500b所定の範囲内で離間するように第1センター役物2500a

50

と第2センター役物2500bとがパネル板1110に位置決めされるため、新たに遊技盤5を作成する際に、パネル板1110の開口部1112の開口の形状が変わっても、センター役物2500を流用することができ、よって、新たなパネル板に形成された開口部の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機1の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが、開口部の形状が異なる新たなパネル板に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域5aが変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。なお、第1センター役物2500aを流用せず新たな第1センター役物を作成する場合であっても、新たな第1センター役物の少なくとも第1調整壁部を、第2センター役物2500bの第2周壁部2501bの上側端部に対応する共通態様とすれば、第2センター役物2500bを流用することができる。また、第2センター役物2500bを流用せず新たな第2センター役物を作成する場合であっても、新たな第2センター役物の第2周壁部の少なくとも上側端部を、第1センター役物2500aの第1調整壁部2504aに対応する共通態様とすれば、第1センター役物2500aを流用することができる。これらの態様であっても、パチンコ機1の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第1センター役物2500a又は第2センター役物2500bのいずれかが異なることによって、遊技球が流下する遊技領域5aが変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

10

### 【3389】

第3センター役物2500cは、ゲート2002における遊技球Bの通過により抽選される普通図柄の抽選結果に応じて遊技球Bを受入可能に開閉する可変入賞口2003と、第一始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別図柄の抽選結果に応じて遊技球Bを受入可能に開閉する第一大入賞口2006と、を備えている。第3センター役物2500cは、正面視において、上下方向に延びる略円弧状に形成されており、パネル板1110の開口部1112の左側縁部に沿って取り付けられて、センター役物2500の左部を構成し得る。第3センター役物2500cは、遊技領域5aに打ち込まれてセンター役物2500の左側を流下する遊技球のルートを形成する。

20

### 【3390】

第3センター役物2500cは、パネル板1110の開口部1112の左側縁部に沿って立壁状に延びる第3周壁部2501cと、第3周壁部2501cの外周から突出してパネル板1110の前面に沿って平板状に延びる第3フランジ部2502cと、第3センター役物2500cの裏側に連結可能な第3線状部材2505cと、を有している。なお、第3センター役物2500cは、第3周壁部2501cの後端部又は第3フランジ部2502cの後面からパネル板1110の開口部1112内に開口部1112の左側縁部に沿って立壁状に延びる装飾壁部を更に有していてもよく、装飾壁部は、例えば、遊技客が第3センター役物2500cと演出表示装置1600との間から裏ユニット3000内を目視することを困難とし、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

### 【3391】

第3周壁部2501cは、センター役物2500の周壁部2501の一部を構成する。詳しくは、第3周壁部2501cは、パネル板1110の開口部1112の左側縁部に沿って延びるとともに、パネル板1110の前面から前方へ突出する幅を有する立壁状に形成されており、センター役物2500の周壁部2501の一部を構成する。第3周壁部2501cは、遊技領域5aを流下する遊技球と衝突することによって、遊技領域5aを流下する遊技球が第3センター役物2500cを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

40

### 【3392】

第3周壁部2500cは、第3周壁部2501cの両端部の各々において立壁状に延びる第3調整壁部2504cを有している。第3調整壁部2504cは、第3周壁部2501cの各端部から第1センター役物2500a又は第4センター役物2500dに向かっ

50

て延びている。第3調整壁部2504cは、前後方向の幅が第3周壁部2501cの前後方向の幅と略同一に形成されている。なお、第3調整壁部2504cは、第3周壁部2501cの端部から第1センター役物2500a又は第4センター役物2500dに向かって延びる態様であればよく、具体的には、正面視において上側の第3調整壁部2504cは、例えば、第1センター役物2500aに向かって上方から時計回りに右方までの範囲で延びる構成であればよい。また、正面視において下側の第3調整壁部2504cは、例えば、第4センター役物2500dに向かって右方から時計回りに下方までの範囲で延びる構成であればよい。

#### 【3393】

第3フランジ部2502cには、その裏面からパネル板1110に向かって突出する位置決めピンが形成されている。第3センター役物2500cは、第3フランジ部2502cの位置決めピンがパネル板1110の取付穴に嵌め合わされることによって、パネル板1110の開口部1112の縁部に対応するようにパネル板1110に対して位置決めされる。なお、第3フランジ部2502cは、位置決めピンに替えて取付穴が形成される態様であってもよく、又、位置決めピン及び取付穴の両方が形成される態様であってもよい。いずれの態様の場合であっても、第3センター役物2500cは、第3フランジ部2502cの位置決めピン又は取付穴とパネル板1110の位置決めピン又は取付穴とによって、パネル板1110の開口部1112の縁部に対応するようにパネル板1110に対して位置決めされる。また、位置決めピン及び取付穴は、第3センター役物2500cの裏面に形成される態様であればよく、例えば、第3周壁部2501cの裏側に形成される態様であってもよい。

#### 【3394】

第3フランジ部2502cは、第3センター役物2500cがパネル板1110に対して位置決めされた後に、ネジ等の固定部材によってパネル板1110に固定される。この結果、第3センター役物2500cが遊技盤5に取り付けられる。なお、第3フランジ部2502cは、第3センター役物2500cがパネル板1110に対して位置決めされた後に、パネル板1110をパネル板1110の後面に当接する所定の部材との間で挟み込むように、ネジ等の固定部材によって所定の部材と固定される態様であってもよく、第3センター役物2500cが遊技盤5に取り付けられる。

#### 【3395】

第3フランジ部2502cは、例えば、第3センター役物2500cの重量を軽減させる観点から、厚さがパネル板1110よりも薄く形成されるのが望ましい。具体的には、第3フランジ部2502cは、厚さがパネル板1110の $1/4 \sim 1/5$ であることが望ましく、第3センター役物2500cの強度を十分に高めることができるとともに、第3センター役物2500cが過度に重くなることを抑制することができる。

#### 【3396】

第3線状部材2505cは、一端が第3センター役物2500cに着脱可能に連結され、他端が遊技盤5に着脱可能に連結される。第3線状部材2505cは、例えば、金属線であり、一端が遊技者からは視認困難な第3センター役物2500cの所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結され、他端が遊技者からは視認困難な遊技盤5の所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結される。具体的には、第3センター役物2500cは、第3フランジ部2502cの後部に設けられた第1連結部(図示省略)を有し、第3線状部材2505cの一端は、第1連結部に着脱可能に連結される。また、遊技盤5は、例えば、裏ユニット3000に設けられた第2連結部(図示省略)を有し、第3線状部材2505cの他端は、演出表示装置1600を避けて第2連結部に連結される。よって、第3線状部材2505cは、第3センター役物2500cが遊技盤5に取り付けられた後に、遊技者から視認困難な位置に配置される。なお、第3センター役物2500cが透明である場合、第3線状部材2505cは、パチンコ機1の前方から第3センター役物2500cを介して目視可能に配置することもできる。

#### 【3397】

10

20

30

40

50

第3センター役物2500cの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部は、第3線状部材2505cの一端又は他端をロックするロック機構を有する態様であってもよく、ロック機構は、第3センター役物2500cの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部から第3線状部材2505cが容易に離脱することを防止できるとともに、例えば、遊技盤5を組付ける作業やパチンコ機1を管理する遊技ホールの管理者等によって操作され、第3センター役物2500cの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部から第3線状部材2505cを容易に取り外すこともできる。なお、第3線状部材2505cは、遊技盤5を分離する際の作業性の観点から、遊技盤5の第2連結部よりも先に第3センター役物2500cの第1連結部から取り外されるのが好ましい。

【3398】

第3線状部材2505cは、第3センター役物2500cがパネル板1110に対して位置決めされるよりも前に、第3センター役物2500cの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部に連結される。この結果、例えば、第3センター役物2500cをパネル板1110に対して位置決めする際に、第3センター役物2500cが作業者の手から落下しても、第3線状部材2505cによって第3センター役物2500cが遊技盤5と連結されているため、第3センター役物2500cが床面等と衝突することを防止することができる。

【3399】

第3線状部材2505cは、第3センター役物2500cが床面等と衝突することを防止する観点から、例えば、パチンコ機1の下端から第3センター役物2500cがパネル板1110に取り付けられる位置までの長さよりも短く形成される。なお、第3センター役物2500cは、第3線状部材2505cの落下の衝撃に対する強度を高める観点から、線径の大きな第3線状部材2505cが設けられた態様、又は複数の第3線状部材2505cが束ねて設けられた態様であってもよい。

【3400】

また、パチンコ機1を組付けた後に第3線状部材2505cを遊技盤5、及び第3センター役物2500cから取り外さない場合には、例えば、パチンコ機1の電源投入時に、第3線状部材2505cが遊技盤5及び第3センター役物2500cに連結されているかを判定し、第3線状部材2505cが遊技盤5及び第3センター役物2500cに連結されていないと判定された場合に、パチンコ機1の外部に第3線状部材2505cが連結されていないことをエラー報知する態様であってもよい。また、上述したように第3センター役物2500cは、第1センター役物2500aに比して落下の衝撃により破損が生じるおそれのある部材を有しているとの観点から、第3センター役物2500cは、第1センター役物2500aよりも落下の衝撃から保護されることが望ましく、例えば、第3線状部材2505cは、第1線状部材2505aの線径よりも大きいことが望ましく、また、第3線状部材2505cが束ねて設けられる本数は、第1線状部材2505aが束ねて設けられる本数よりも多いことが望ましい。

【3401】

以下では、遊技盤5を新規に作成する際に、パネル板1110の開口部1112に改変があった場合でも、同一形状の第1センター役物2500a、及び第3センター役物2500cを流用可能にした点について説明する。図185(a)～(c)は、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとを模式的に示す概略正面図である。図185(a)～(c)は、第1センター役物2500a及び第3センター役物2500cを、異なる開口部を有する夫々のパネル板に取り付けた態様を示す図であり、詳しくは、図185(a)は、上述した図182の態様のパネル板1110と同一形状の開口部1112を有するパネル板1110に取り付けられた第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとを示す図である。また、図185(b)は、上述した図182のパネル板1110とは異なる形状(例えば、開口部の上下方向の幅を短くした形状)のパネル板に取り付けられた第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとを示す図である。また、図185(c)は、上述した図182のパネル板1110とは異なる形

10

20

30

40

50

状（例えば、開口部の上下方向の幅を長くした形状）のパネル板に取り付けられた第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとを示す図である。

【3402】

図185(a)に示すように、本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが隣り合うようにパネル板1110に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aの第1調整壁部2504aの先端と第3センター役物2500cの第3調整壁部2504cの先端とが隙間なく当接するように、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとをパネル板1110に取り付けることができる。この結果、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第3センター役物2500cを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

10

【3403】

また、図185(b)に示すように、本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが、上述のパネル板1110と異なる形状（例えば、開口部の上下方向の幅を短くした形状）のパネル板に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが左右方向に重畳するような場合であっても、第1調整壁部2504aが外周に向かって突出する部分、及び第3調整壁部2504cが内周に向かって突出する部分を有していないため、第1調整壁部2504aと第3調整壁部2504cとが左右方向に重畳するように、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとをパネル板1110に取り付けることができる。図185(b)に示す第1センター役物2500aと第3センター役物2500cの態様であっても、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第3センター役物2500cを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。なお、第1調整壁部2504aが第1センター役物2500aから左方に向かって延び、第3調整壁部2504cが第3センター役物2500cから右方に向かって延びる場合であっても、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが、上述のパネル板1110と異なる形状（例えば、開口部の左右方向の幅を短くした形状）のパネル板に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが上下方向に重畳するような場合であっても、第1調整壁部2504aが内周に向かって突出する部分、及び第3調整壁部2504cが外周に向かって突出する部分を有していなければ、第1調整壁部2504aと第3調整壁部2504cとが上下方向に重畳するように、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとをパネル板に取り付けることができる。

20

30

【3404】

また、図185(c)に示すように、本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが、上述のパネル板1110と異なる形状（例えば、開口部の上下方向の幅を長くした形状）のパネル板に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが離間するような場合であっても、第1調整壁部2504aと第3調整壁部2504cとが所定の間隔の範囲内で離間するように、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとをパネル板1110に取り付けることができる。図185(c)に示す第1センター役物2500aと第3センター役物2500cの態様では、第1調整壁部2504aと第3調整壁部2504cとの所定の間隔の最大値が、遊技球の直径である11.0mmよりも小さい値であればよく、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第3センター役物2500cを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

40

【3405】

50

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の形状に応じて、第 1 センター役物 2 5 0 0 a の第 1 調整壁部 2 5 0 4 a と第 3 センター役物 2 5 0 0 c の第 3 調整壁部 2 5 0 4 c とが重畳するように、乃至第 1 センター役物 2 5 0 0 a の第 1 調整部 2 5 0 4 a と第 3 センター役物 2 5 0 0 c の第 3 調整壁部 2 5 0 4 c とが所定の範囲内で離間するように第 1 センター役物 2 5 0 0 a と第 3 センター役物 2 5 0 0 c とがパネル板 1 1 1 0 に位置決めされるため、新たに遊技盤 5 を作成する際に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の開口の形状が変わっても、センター役物 2 5 0 0 を流用することができ、よって、新たなパネル板に形成された開口部の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 1 センター役物 2 5 0 0 a と第 3 センター役物 2 5 0 0 c とが、開口部の形状が異なる新たなパネル板に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。なお、第 1 センター役物 2 5 0 0 a を流用せず新たな第 1 センター役物を作成する場合であっても、新たな第 1 センター役物の少なくとも第 1 調整壁部を、第 3 センター役物 2 5 0 0 c の第 3 調整壁部 2 5 0 4 c に対応する共通態様とすれば、第 3 センター役物 2 5 0 0 c を流用することができる。また、第 3 センター役物 2 5 0 0 c を流用せず新たな第 3 センター役物を作成する場合であっても、新たな第 3 センター役物の第 3 調整壁部を、第 1 センター役物 2 5 0 0 a の第 1 調整壁部 2 5 0 4 a に対応する共通態様とすれば、第 1 センター役物 2 5 0 0 a を流用することができる。これらの態様であっても、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 1 センター役物 2 5 0 0 a 又は第 3 センター役物 2 5 0 0 c のいずれかが異なることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

10

20

30

40

50

#### 【 3 4 0 6 】

第 4 センター役物 2 5 0 0 d は、正面視において、右側の端部よりも左側の端部が上方に位置するような略円弧状に形成されており、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の下側縁部に沿って取り付けられて、センター役物 2 5 0 0 の下部を構成し得る。第 4 センター役物 2 5 0 0 d は、遊技領域 5 a に打ち込まれてセンター役物 2 5 0 0 の左側を通過するルートを流下する遊技球が進入可能に開口するワープ入口と、ワープ入口に進入した遊技球 B を放出可能なワープ出口と、ワープ出口から放出された遊技球を左右方向に転動させた後に遊技領域 5 a 内へ放出可能なステージと、ステージの上方を覆うように設けられたステージカバーと、を有している。第 4 センター役物 2 5 0 0 d のステージは、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 4 の直上と対応した位置、つまり、第 4 センター役物 2 5 0 0 d を遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に位置決めした状態で左右方向の略中央の位置が、その左右両側よりも若干高くなるような波状（W 字状）に形成されている。また、ステージは、左右方向中央の左右両側よりも若干高くなっている部位と、その左右両側の最も低くなっている部位とが、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、それらの部位から遊技球を遊技領域 5 a 内へ放出させることができる。よって、ステージの中央から遊技球が放出されると、放出された遊技球は、極めて高い確率で第一始動口 2 0 0 4 に受入れられる。

#### 【 3 4 0 7 】

第 4 センター役物 2 5 0 0 d は、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の下側縁部に沿って立壁状に延びる第 4 周壁部 2 5 0 1 d と、第 4 周壁部 2 5 0 1 d の外周から突出してパネル板 1 1 1 0 の前面に沿って平板状に延びる第 4 フランジ部 2 5 0 2 d と、第 4 周壁部 2 5 0 1 d の内周から突出する第 4 サポート部 2 5 0 3 d と、を有している。なお、第 4 センター役物 2 5 0 0 d は、第 4 周壁部 2 5 0 1 d の後端部又は第 4 フランジ部 2 5 0 2 d の後面からパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 内に開口部 1 1 1 2 の下側縁部に沿って立壁状に延びる装飾壁部を更に有していてもよく、装飾壁部は、例えば、遊技客が第 4 センター役物 2 5 0 0 a d 演出表示装置 1 6 0 0 との間から裏ユニット 3 0 0 0 内を目視することを困難とし、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 3 4 0 8 】

第4周壁部2501dは、センター役物2500の周壁部2501の一部を構成する。詳しくは、第4周壁部2501dは、パネル板1110の開口部1112の下側縁部に沿って延びるとともに、パネル板1110の前面から前方へ突出する幅を有する立壁状に形成されており、センター役物2500の周壁部2501の一部を構成する。第4周壁部2501dは、遊技領域5aを流下する遊技球と衝突することによって、遊技領域5aを流下する遊技球が第4センター役物2500dを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

**【3409】**

第4周壁部2500aは、第4周壁部2501dの両端部の各々において立壁状に延びる第4調整壁部2504dを有している。第4調整壁部2504dは、第4周壁部2501dの各端部から第2センター役物2500b又は第3センター役物2500cに向かって延びている。第4調整壁部2504dは、前後方向の幅が第4周壁部2501dの前後方向の幅と略同一に形成されている。なお、第4調整壁部2504dは、第4周壁部2501aの端部から第2センター役物2500b又は第3センター役物2500cに向かって延びる態様であればよく、具体的には、正面視において左側の第4調整壁部2504dは、例えば、第3センター役物2500cに向かって上方から時計回りに右方までの範囲で延びる構成であればよい。また、正面視において右側の第4調整壁部2504dは、例えば、第2センター役物2500cに向かって上方から時計回りに右方までの範囲で延びる構成であればよい。ここで、第4センター役物2500dのステージカバーは、第4周壁部2501dの一部を構成しており、第4センター役物2500dのステージ上で跳ねた遊技球をステージ側へ跳ね返し、第4センター役物2500dの枠外から枠内へ遊技球が流入することを規制することができる。

**【3410】**

第4フランジ部2502dには、その裏面からパネル板1110に向かって突出する位置決めピンが形成されている。第4センター役物2500dは、第4フランジ部2502dの位置決めピンがパネル板1110の取付穴に嵌め合わされることによって、パネル板1110の開口部1112の縁部に対応するようにパネル板1110に対して位置決めされる。なお、第4フランジ部2502dは、位置決めピンに替えて取付穴が形成される態様であってもよく、又、位置決めピン及び取付穴の両方が形成される態様であってもよい。いずれの態様の場合であっても、第4センター役物2500dは、第4フランジ部2502dの位置決めピン又は取付穴とパネル板1110の位置決めピン又は取付穴とによって、パネル板1110の開口部1112の縁部に対応するようにパネル板1110に対して位置決めされる。また、位置決めピン及び取付穴は、第4センター役物2500dの裏面に形成される態様であればよく、例えば、第4周壁部2501dの裏側に形成される態様であってもよい。

**【3411】**

第4フランジ部2502dは、第4センター役物2500dがパネル板1110に対して位置決めされた後に、ネジ等の固定部材によってパネル板1110に固定される。この結果、第4センター役物2500dが遊技盤5に取り付けられる。なお、第4フランジ部2502dは、第4センター役物2500dがパネル板1110に対して位置決めされた後に、パネル板1110をパネル板1110の後面に当接する所定の部材との間で挟み込むように、ネジ等の固定部材によって所定の部材と固定される態様であってもよく、第4センター役物2500dが遊技盤5に取り付けられる。

**【3412】**

第4フランジ部2502d及び第4サポート部2503dは、例えば、第4センター役物2500dの重量を軽減させる観点から、厚さがパネル板1110よりも薄く形成されるのが望ましい。具体的には、第4フランジ部2502d及び第4サポート部2503dは、厚さがパネル板1110の1/4～1/5であることが望ましく、第4センター役物2500dの強度を十分に高めることができるとともに、第4センター役物2500dが



過度に重くなることを抑制することができる。

【3413】

第4サポート部2503dは、第4周壁部2501dの内周において、部分的に設けられており、第4周壁部2501dの強度を高めている。また、第4サポート部2503dは、正面視において、第4周壁部2501dから突出する形状が、第4周壁部2501dの正面形状に倣った形状、若しくは、直線状に形成されており、第4サポート部2503dが遊技者から目立ち難く構成され、第4サポート部2503dを目視した遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、第4サポート部2503dは、第4周壁部2501dからの突出量が、第4サポート部2503aの厚さ～パネル板1110の厚さの範囲であるのが望ましく、具体的には、1.0mm～10.0mmの範囲内としており、第4周壁部2501dの強度を高める効果を十分に発揮させつつ第4サポート部2503dが遊技者から目立ち難く構成されている。

10

【3414】

第4線状部材2505dは、一端が第4センター役物2500dに着脱可能に連結され、他端が遊技盤5に着脱可能に連結される。第4線状部材2505dは、例えば、金属線であり、一端が遊技者からは視認困難な第4センター役物2500dの所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結され、他端が遊技者からは視認困難な遊技盤5の所定の位置に設けられた連結部に着脱可能に連結される。具体的には、第4センター役物2500dは、第4フランジ部2502dの後部に設けられた第1連結部(図示省略)を有し、第4線状部材2505dの一端は、第1連結部に着脱可能に連結される。また、遊技盤5は、例えば、裏ユニット3000に設けられた第2連結部(図示省略)を有し、第4線状部材2505dの他端は、演出表示装置1600を避けて第2連結部に連結される。よって、第4線状部材2505dは、第4センター役物2500dが遊技盤5に取り付けられた後に、遊技者から視認困難な位置に配置される。なお、第4センター役物2500dが透明である場合、第4線状部材2505dは、パチンコ機1の前方から第4センター役物2500dを介して目視可能に配置することもできる。

20

【3415】

第4センター役物2500dの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部は、第4線状部材2505dの一端又は他端をロックするロック機構を有する態様であってもよく、ロック機構は、第4センター役物2500dの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部から第4線状部材2505dが容易に離脱することを防止できるとともに、例えば、遊技盤5を組付ける作業員やパチンコ機1を管理する遊技ホールの管理者等によって操作され、第4センター役物2500dの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部から第4線状部材2505dを容易に取り外すこともできる。なお、第4線状部材2505dは、遊技盤5を分離する際の作業性の観点から、遊技盤5の第2連結部よりも先に第4センター役物2500dの第1連結部から取り外されるのが好ましい。

30

【3416】

第4線状部材2505dは、第4センター役物2500dがパネル板1110に対して位置決めされるよりも前に、第4センター役物2500dの第1連結部及び遊技盤5の第2連結部に連結される。この結果、例えば、第4センター役物2500dをパネル板1110に対して位置決めする際に、第4センター役物2500dが作業員の手から落下しても、第4線状部材2505dによって第4センター役物2500dが遊技盤5と連結されているため、第4センター役物2500dが床面等と衝突することを防止することができる。

40

【3417】

第4線状部材2505dは、第4センター役物2500dが床面等と衝突することを防止する観点から、例えば、パチンコ機1の下端から第4センター役物2500dがパネル板1110に取り付けられる位置までの長さよりも短く形成される。なお、第4センター役物2500dは、第4線状部材2505dの落下の衝撃に対する強度を高める観点から、線径の大きな第4線状部材2505dが設けられた態様、又は複数の第4線状部材25

50

05dが束ねて設けられた態様であってもよい。

【3418】

また、パチンコ機1を組付けた後に第4線状部材2505dを遊技盤5、及び第4センター役物2500dから取り外さない場合には、例えば、パチンコ機1の電源投入時に、第4線状部材2505dが遊技盤5及び第4センター役物2500dに連結されているかを判定し、第4線状部材2505dが遊技盤5及び第4センター役物2500dに連結されていないと判定された場合に、パチンコ機1の外部に第4線状部材2505dが連結されていないことをエラー報知する態様であってもよい。また、上述したように第4センター役物2500dは、第1センター役物2500aに比して落下の衝撃により破損が生じるおそれのある部材を有しているとの観点から、第4センター役物2500dは、第1センター役物2500aよりも落下の衝撃から保護されることが望ましく、例えば、第4線状部材2505dは、第1線状部材2505aの線径よりも大きいことが望ましく、また、第4線状部材2505dが束ねて設けられる本数は、第1線状部材2505aが束ねて設けられる本数よりも多いことが望ましい。

10

【3419】

以下では、遊技盤5を新規に作成する際に、パネル板1110の開口部1112に改変があった場合でも、同一形状の第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dを流用可能にした点について説明する。

【3420】

本実施形態のセンター役物2500では、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとが隣り合うように、上述した図182の態様のパネル板1110と同一形状の開口部1112を有するパネル板1110に対して位置決めされた際に、第3センター役物2500cの第3調整壁部2504cと第4センター役物2500dの第4調整壁部2504cとが対向するように、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとをパネル板1110に取り付けることができる。この結果、遊技領域5aを流下する遊技球が第3センター役物2500c及び第4センター役物2500dを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

20

【3421】

また、本実施形態のセンター役物2500では、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとが、上述のパネル板1110と異なる形状（例えば、開口部の左右方向の幅を短くした形状）のパネル板1110に対して位置決めされた際に、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとが上下方向に重畳するような場合であっても、第3調整壁部2504c及び第4調整壁部2504dが、外周に向かって突出する部分を有していないため、第3調整壁部2504cと第4調整壁部2504dとが上下方向に重畳するように、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとをパネル板1110に取り付けることができる。このような第3センター役物2500cと第4センター役物2500dの態様であっても、遊技領域5aを流下する遊技球が第3センター役物2500c及び第4センター役物2500dを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。なお、第3調整壁部2504aが第3センター役物2500cから下方に向かって延び、第4調整壁部2504dが第4センター役物2500dから上方に向かって延びる場合であっても、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとが、上述のパネル板1110と異なる形状（例えば、開口部の左右方向の幅を短くした形状）のパネル板に対して位置決めされた際に、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとが左右方向に重畳するような場合であっても、第3調整壁部2504cが内周に向かって突出する部分、及び第4調整壁部2504dが外周に向かって突出する部分を有していなければ、第3調整壁部2504cと第4調整壁部2504dとが左右方向に重畳するように、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとをパネル板に取り付けることができる。

30

40

50

## 【 3 4 2 2 】

また、本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが、上述のパネル板 1 1 1 0 と異なる形状（例えば、開口部の左右方向の幅を長くした形状）のパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされた際に、第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが離間するような場合であっても、第 3 調整壁部 2 5 0 4 c と第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが所定の間隔の範囲内で離間するように、第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とをパネル板 1 1 1 0 に取り付けることができる。このような第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の態様では、第 3 調整壁部 2 5 0 4 c と第 4 調整壁部 2 5 0 4 d との所定の間隔の最大値が、遊技球の直径である 1 1 . 0 mm よりも小さい値であればよく、遊技領域 5 a を流下する遊技球が第 3 センター役物 2 5 0 0 c 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d を介して枠状の周壁部 2 5 0 1 内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域 5 a を流下する遊技球がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に流入することを規制することができる。

## 【 3 4 2 3 】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の形状に応じて、第 3 センター役物 2 5 0 0 c の第 3 調整壁部 2 5 0 4 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが重畳するように、乃至第 3 センター役物 2 5 0 0 c の第 3 調整部 2 5 0 4 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが所定の範囲内で離間するように第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とがパネル板 1 1 1 0 に位置決めされるため、新たに遊技盤 5 を作成する際に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の開口の形状が変わっても、センター役物 2 5 0 0 を流用することができ、よって、新たなパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 3 センター役物 2 5 0 0 c と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが、新たなパネル板 1 1 1 0 に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。なお、第 3 センター役物 2 5 0 0 c を流用せず新たな第 3 センター役物を作成する場合であっても、新たな第 3 センター役物の少なくとも第 3 調整壁部を、第 4 センター役物 2 5 0 0 c の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d に対応する共通態様とすれば、第 4 センター役物 2 5 0 0 d を流用することができる。また、第 4 センター役物 2 5 0 0 d を流用せず新たな第 4 センター役物を作成する場合であっても、新たな第 4 センター役物の第 4 調整壁部を、第 3 センター役物 2 5 0 0 c の第 3 調整壁部 2 5 0 4 c に対応する共通態様とすれば、第 3 センター役物 2 5 0 0 c を流用することができる。これらの態様であっても、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 3 センター役物 2 5 0 0 c 又は第 4 センター役物 2 5 0 0 d のいずれかが異なることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

## 【 3 4 2 4 】

また、本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 c とが隣り合うように、上述した図 1 8 2 の態様のパネル板 1 1 1 0 と同一形状の開口部 1 1 1 2 を有するパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされた際に、第 2 センター役物 2 5 0 0 b の第 2 周壁部 2 5 0 1 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが対向するように、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とをパネル板 1 1 1 0 に取り付けることができる。このような第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の態様では、遊技領域 5 a を流下する遊技球が第 2 センター役物 2 5 0 0 b 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d を介して枠状の周壁部 2 5 0 1 内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域 5 a を流下する遊技球がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に流入することを規制することができる。

## 【 3 4 2 5 】

また、本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 セ

ンター役物 2 5 0 0 d とが、上述のパネル板 1 1 1 0 と異なる形状（例えば、開口部の上下方向の幅を短くした形状）のパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされた際に、第 2 センター役物 2 5 0 0 a と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが重畳するような場合であっても、第 4 調整壁部 2 5 0 4 d が、外周に向かって突出する部分を有していないため、第 2 周壁部 2 5 0 1 b と第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが左右方向に重畳するように、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とをパネル板 1 1 1 0 に取り付けることができる。このような第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の態様であっても、遊技領域 5 a を流下する遊技球が第 2 センター役物 2 5 0 0 b 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d を介して枠状の周壁部 2 5 0 1 内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域 5 a を流下する遊技球がパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に流入することを規制

10

#### 【 3 4 2 6 】

また、本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが、上述のパネル板 1 1 1 0 と異なる形状（例えば、開口部の上下方向の幅を長くした形状）のパネル板 1 1 1 0 に対して位置決めされた際に、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが離間するような場合であっても、第 2 周壁部 2 5 0 1 b と第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが所定の間隔の範囲内で離間するように、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とをパネル板 1 1 1 0 に取り付けることができる。このような第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の態様では、第 2 周壁部 2 5 0 1 b と第 4 調整壁部 2 5 0 4 d との所定の間隔の

20

#### 【 3 4 2 7 】

本実施形態のセンター役物 2 5 0 0 では、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の形状に応じて、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 c の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが重畳するように、乃至第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d とが所定の範囲内で離間するように第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とがパネル板 1 1 1 0 に位置決めされるため、新たに遊技盤 5 を作成する際に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の開口の形状が変わっても、センター役物 2 5 0 0 を流用することができ、よって、新たなパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 2 センター役物 2 5 0 0 b と第 4 センター役物 2 5 0 0 d とが、新たなパネル板 1 1 1 0 に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。なお、第 2 センター役物 2 5 0 0 b を流用せず新たな第 2 センター役物を作成する場合であっても、新たな第 2 センター役物の第 2 周壁部の少なくとも下側端部を、第 4 センター役物 2 5 0 0 c の第 4 調整壁部 2 5 0 4 d に対応する共通態様とすれば、第 4 センター役物 2 5 0 0 d を流用することができる。また、第 4 センター役物 2 5 0 0 d を流用せず新たな第 4 センター役物を作成する場合であっても、新たな第 4 センター役物の第 4 調整壁部を、第 2 センター役物 2 5 0 0 b の第 2 周壁部 2 5 0 1 b の下側端部に対応する共通態様とすれば、第 2 センター役物 2 5 0 0 b を流用することができる。これらの態様であっても、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 2 センター役物 2 5 0 0 b 又は第 4 センター役物 2 5 0 0 d のいずれかが異なることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

30

40

#### 【 3 4 2 8 】

以上、遊技盤 5 を新規に作成する際に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 に改変があった場合でも、同一形状の第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、

50

第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dを流用可能にした点について説明したが、第1センター役物2500aにおいて第1調整壁部2504aを除く他の部分に設計変更、第2センター役物2500bにおいて第2調整壁部2504bを除く他の部分に設計変更、又は第4センター役物2500dにおいて第4調整壁部2504dを除く他の部分に設計変更がある場合であっても、センター役物2500を流用することができ、よって、新たなパネル板1110に形成された開口部1112の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機1の遊技機設計を容易にして利便性を向上できる。

#### 【3429】

図186は、センター役物2500の他の態様を示す正面図である。本実施形態では、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c及び第4センター役物2500dの4つに分割されたセンター役物2500の態様について説明したが、センター役物2500は、例えば、図186に示すように2つ、3つ又は5つ以上の複数に分割される態様であってもよく、本実施形態の4つに分割されたセンター役物2500の態様と同様に、新たに遊技盤5を作成する際にセンター役物2500を流用することができ、よって、新たなパネル板1110に形成された開口部1112の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機1の遊技機設計を容易にして利便性を高めることができるとともに、各センター役物2500a~2500dが、新たなパネル板1110に形成された開口部1112の形状に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域5aが変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

#### 【3430】

また、本実施形態では、パネル板1110の開口部1112の縁部に沿って枠状の周壁部2501を有するセンター役物2500の態様について説明したが、センター役物2500は、例えば、第1センター役物2500aの第1周壁部2501aの一部に遊技球が入球可能な入球口が形成され、第4センター役物2500dの第4周壁部2501dの一部に遊技球が流出可能な流出口が形成され、これら入球口と流出口とを連結し、入球口から入球して流出口から流出する遊技球のルート形成する第5センター役物を備える態様であってもよく、第5センター役物の周壁部の端部に調整壁部が形成されることによって、パネル板1110の開口部1112の形状に応じて、第5センター役物の調整壁部と他のセンター役物とが重畳するように、乃至第5センター役物の調整部と他のセンター役物とが所定の範囲内で離間するように第5センター役物と他のセンター役物2500とがパネル板1110に位置決めされるため、新たに遊技盤5を作成する際に、パネル板1110の開口部1112の開口の形状が変わっても、センター役物2500を流用することができ、よって、新たなパネル板1110に形成された開口部1112の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機1の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第5センター役物と他のセンター役物とが、新たなパネル板1110に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域5aが変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

#### 【3431】

また、本実施形態では、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dの各調整壁部を含む端部が左右方向及び上下方向に重畳する態様について説明したが、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dの各調整壁部を含む端部は、前後方向の幅を小さくすることによって、前後方向に重畳する態様であってもよく、パネル板1110の開口部1112の形状に応じて、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dの端部が前後方向に重畳するように、乃至第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dの端部が所定の範囲内で前後方向に離間するように第1セン

ター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c、及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d がパネル板 1 1 1 0 に位置決めされるため、新たに遊技盤 5 を作成する際に、パネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の開口の形状が変わっても、センター役物 2 5 0 0 を流用することができ、よって、新たなパネル板 1 1 1 0 に形成された開口部 1 1 1 2 の形状に対応する新たなセンター役物を作成する必要がなく、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c、及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d が、新たなパネル板 1 1 1 0 に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

#### 【 3 4 3 2 】

また、本実施形態では、流入規制部として周壁部 2 5 0 1 を有するセンター役物 2 5 0 0 が複数に分割された態様について説明したが、例えば、遊技領域 5 a の外周にて遊技球が遊技領域 5 a の外側へと流出することを規制する流出規制部を構成する、外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等の周壁部の端部に上述した調整壁部を設けてもよく、パネル板 1 1 1 0 の設計変更に応じて、外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等が重畳するように、乃至外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等が所定の範囲内で離間するように外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等がパネル板 1 1 1 0 に位置決めされるため、新たに遊技盤 5 を作成する際に、パネル板 1 1 1 0 の設計変更があっても、外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等を流用することができ、よって、新たなパネル板 1 1 1 0 に対応する新たな外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等を作成する必要がなく、パチンコ機 1 の遊技機設計を容易にして利便性を向上できるとともに、外レール 1 0 0 1、内レール 1 0 0 2、アウト誘導部 1 0 0 3、右下レール 1 0 0 4 の一部、及び右レール 1 0 0 5 等が、新たなパネル板 1 1 1 0 に対応するように位置決めされることによって、遊技球が流下する遊技領域 5 a が変化するため、遊技興趣の低下を抑制することもできる。

#### 【 3 4 3 3 】

##### [ センター役物の取り付け工程 ]

センター役物 2 5 0 0 は、例えば、第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d のうちいずれか 1 つずつ遊技盤 5 のパネル板 1 1 1 0 の開口部 1 1 1 2 の縁部に対して位置決めされた後に、任意の順番で第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d がパネル板 1 1 1 0 に取り付けられる。また、第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d は、いずれもパネル板 1 1 1 0 の前方からパネル板 1 1 1 0 に取り付けられる。なお、第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d のうち少なくとも 1 組が前後方向の重なりを有する場合には、より後方に位置するセンター役物から順にパネル板 1 1 1 0 に取り付けられる。

#### 【 3 4 3 4 】

以下、第 1 センター役物 2 5 0 0 a、第 2 センター役物 2 5 0 0 b、第 3 センター役物 2 5 0 0 c 及び第 4 センター役物 2 5 0 0 d がこの順番でパネル板 1 1 1 0 に取り付けられる工程について説明する。まず、遊技盤 5 の連結部に第 1 線状部材 2 5 0 5 a の一端が連結されて、この第 1 線状部材 2 5 0 5 a の他端が第 1 センター役物 2 5 0 0 a の連結部に連結される。この結果、第 1 センター役物 2 5 0 0 a が遊技板 1 1 1 0 に対して位置決めされて遊技板 1 1 1 0 に取り付けられるまでの間に、第 1 センター役物 2 5 0 0 a が作業者の手から落下しても、第 1 センター役物 2 5 0 0 a が床面等に落下することが防止さ

10

20

30

40

50

れる。

【3435】

その後、第1フランジ部2502aの裏面に形成された位置決めピンがパネル板1110の前面に形成された取付穴に嵌め合わされることによって、第1センター役物2500aがパネル板1110の開口部1112の上側の縁部に対応するように位置決めされる。そして、第1センター役物2500aの第1フランジ部2502aがネジ等の固定部材を介してパネル板1110に固定されることによって、第1センター役物2500aがパネル板1110に取り付けられる。なお、第1線状部材2505aは、第1センター役物2500aがパネル板1110に取り付けられた後に、第1センター役物2500aの連結部との連結が解除されてもよく、この連結が解除された後に、遊技盤5の連結部との連結も解除され、遊技盤5から取り外されてもよい。また、第1センター役物2500aが第1線状部材2505aを有していない態様では、第1センター役物2500aをパネル板1110に対して位置決めする際に、例えば、作業者の手が第1線状部材2505aに接触し、第1センター役物2500aがパネル板1110に対して位置ずれする等の不具合の発生を抑制でき、第1センター役物2500を取り付ける際の作業効率を向上でき、遊技盤5を新規の遊技盤に交換する際のパチンコ機1の利便性を向上することができる。

10

【3436】

次に、遊技盤5の連結部に第2線状部材2505bの一端が連結されて、この第2線状部材2505bの他端が第2センター役物2500bの連結部に連結される。この結果、第2センター役物2500bが遊技板1110に対して位置決めされて遊技板1110に取り付けられるまでの間に、第2センター役物2500bが作業者の手から落下しても、第2センター役物2500bが床面等に落下することが防止される。

20

【3437】

その後、第2フランジ部2502aの裏面に形成された位置決めピンがパネル板1110の前面に形成された取付穴に嵌め合わされることによって、第2センター役物2500bがパネル板1110の開口部1112の上側の縁部に対応するように位置決めされる。そして、第2センター役物2500bの第2フランジ部2502bがネジ等の固定部材を介してパネル板1110に固定されることによって、第2センター役物2500bがパネル板1110に取り付けられる。なお、第2線状部材2505bは、第2センター役物2500bがパネル板1110に取り付けられた後に、第2センター役物2500bの連結部との連結が解除されてもよく、この連結が解除された後に、遊技盤5の連結部との連結も解除され、遊技盤5から取り外されてもよい。

30

【3438】

本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとが隣り合うようにパネル板1110の開口部1112に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aの第1調整壁部2504aと第2センター役物2500bの第2周壁部2501bとが重なる態様から所定の間隔内で離間する態様にて、第1センター役物2500aと第2センター役物2500bとをパネル板1110に取り付けることができ、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第2センター役物2500bを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

40

【3439】

次に、遊技盤5の連結部に第3線状部材2505cの一端が連結されて、この第3線状部材2505cの他端が第3センター役物2500cの連結部に連結される。この結果、第3センター役物2500cが遊技板1110に対して位置決めされて遊技板1110に取り付けられるまでの間に、第3センター役物2500cが作業者の手から落下しても、第3センター役物2500cが床面等に落下することが防止される。

【3440】

その後、第3フランジ部2502cの裏面に形成された位置決めピンがパネル板111

50

0の前面に形成された取付穴に嵌め合わされることによって、第3センター役物2500cがパネル板1110の開口部1112の上側の縁部に対応するように位置決めされる。そして、第3センター役物2500cの第3フランジ部2502cがネジ等の固定部材を介してパネル板1110に固定されることによって、第3センター役物2500cがパネル板1110に取り付けられる。なお、第3線状部材2505cは、第3センター役物2500cがパネル板1110に取り付けられた後に、第3センター役物2500cの連結部との連結が解除されてもよく、この連結が解除された後に、遊技盤5の連結部との連結も解除され、遊技盤5から取り外されてもよい。

#### 【3441】

本実施形態のセンター役物2500では、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとが隣り合うようにパネル板1110の開口部1112に対して位置決めされた際に、第1センター役物2500aの第1調整壁部2504aと第3センター役物2500cの第3調整壁部2504cとが重なる態様から所定の範囲内で離間する態様にて、第1センター役物2500aと第3センター役物2500cとをパネル板1110に取り付けることができ、遊技領域5aを流下する遊技球が第1センター役物2500a及び第3センター役物2500cを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

#### 【3442】

次に、遊技盤5の連結部に第4線状部材2505dの一端が連結されて、この第4線状部材2505dの他端が第4センター役物2500dの連結部に連結される。この結果、第4センター役物2500dが遊技板1110に対して位置決めされて遊技板1110に取り付けられるまでの間に、第4センター役物2500dが作業者の手から落下しても、第4センター役物2500dが床面等に落下することが防止される。

#### 【3443】

その後、第4フランジ部2502aの裏面に形成された位置決めピンがパネル板1110の前面に形成された取付穴に嵌め合わされることによって、第4センター役物2500dがパネル板1110の開口部1112の上側の縁部に対応するように位置決めされる。そして、第4センター役物2500dの第4フランジ部2502dがネジ等の固定部材を介してパネル板1110に固定されることによって、第4センター役物2500dがパネル板1110に取り付けられる。なお、第4線状部材2505dは、第4センター役物2500dがパネル板1110に取り付けられた後に、第4センター役物2500dの連結部との連結が解除されてもよく、この連結が解除された後に、遊技盤5の連結部との連結も解除され、遊技盤5から取り外されてもよい。

#### 【3444】

本実施形態のセンター役物2500では、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとが隣り合うようにパネル板1110の開口部1112に対して位置決めされた際に、第3センター役物2500cの第3調整壁部2504cと第4センター役物2500dの第4調整壁部2504cとが重なる態様から所定の範囲内で離間する態様にて、第3センター役物2500cと第4センター役物2500dとをパネル板1110に取り付けることができ、遊技領域5aを流下する遊技球が第3センター役物2500c及び第4センター役物2500dを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112に流入することを規制することができる。

#### 【3445】

また、本実施形態のセンター役物2500では、第2センター役物2500bと第4センター役物2500dとが隣り合うようにパネル板1110の開口部1112に対して位置決めされた際に、第2センター役物2500bの第2周壁部2501bと第4センター役物2500dの第4調整壁部2504dとが重なる態様から所定の範囲内で離間する態様にて、第2センター役物2500bと第4センター役物2500dとをパネル板111

10

20

30

40

50



0に取り付けることができ、遊技領域5aを流下する遊技球が第2センター役物2500b及び第4センター役物2500dを介して枠状の周壁部2501内に流入することを規制でき、ひいては遊技領域5aを流下する遊技球がパネル板1110の開口部1112内に流入することを規制することができる。

#### 【3446】

また、本実施形態では、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dがパネル板1110の前側からパネル板1110に取り付けられる態様について説明したが、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dの各々は、第1フランジ部2502a、第2フランジ部2502b、第3フランジ部2502c、又は第4フランジ部2502dとの間でパネル板1110を挟み込んで、第1センター役物2500a、第2センター役物2500b、第3センター役物2500c、及び第4センター役物2500dをパネル板1110に固定する後固定部材を有する態様であってもよい。

#### 【3447】

本実施形態では、センター役物2500の改変例として、センター役物2500が複数に分割され、複数のセンター役物が互いに協働してパネル板1110の開口部1112内に遊技球が流入することを規制する態様について説明したが、複数に分割されたセンター役物2500の構成は、上述した本実施形態のパチンコ機1の各々の構成と組み合わせて実施することが可能であり、その場合のパチンコ機1も上述した複数に分割されたセンター役物2500の作用・効果を奏することができる。

#### 【3448】

##### [遊技盤の改変例1]

上述した実施形態では、パチンコ機1の遊技盤5に関する基本構成について説明したが、従来、遊技盤5の縁部が先鋭な角状に形成されており、遊技盤5を運搬する際に、遊技盤5を把持する作業者の手と遊技盤5の縁部とが接触して作業者に不快感（先鋭な角状の縁部との接触により手に痛みが生じたり、先鋭な角状の縁部との接触により手が負傷するおそれがある等）を与えるおそれがある。また、遊技盤5の把持位置を知らない作業者が遊技盤5を運搬する際に、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触し、障害釘Nが変形（遊技に支障が生じる程に折れ曲がる等）したり、障害釘Nに錆（障害釘Nに油脂が付着して錆が生じ易くなる等）が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれもある。以下、これらの問題を解消することを目的に、遊技盤5に改変を加えた遊技盤改変態様1について説明する。

#### 【3449】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技盤5以外の構成について、上述したパチンコ機1の構成と同様であるため、以下、遊技盤5の構成について詳しく説明し、パチンコ機1の他の構成についての説明は省略する。

#### 【3450】

遊技盤5は、例えば図137乃至図147に示すように、遊技球が流下可能な遊技領域5aと、遊技領域5aの外周を区画する正面視略四角形状の前構成部材1000と、遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と、遊技パネル1100の前面から取り付けられる表ユニット2000と、遊技パネル1100の後面から取り付けられる裏ユニット3000と、を備えている。

#### 【3451】

遊技領域5a内には、遊技パネル1100の前面に植設された複数の障害釘Nと、表ユニット2000の一般入賞口2001、第一始動口2004、ゲート2002、第二始動口2005、及び第一大入賞口2006等と、遊技領域5a内を流下する遊技球が遊技パネル1100の開口部1112内に流入することを規制するセンター役物2500の周壁部2501とが配されている。

#### 【3452】

10

20

30

40

50

図187は、遊技盤5を右前方から見た概略斜視図であり、図188は、遊技盤5を右後方から見た概略斜視図である。なお、図187において、遊技盤5の理解を容易にする観点から、遊技パネル1100の開口部1112内の裏ユニット3000の描写を省略している。図187又は図188に示すように、遊技盤5は、遊技領域5aが形成されてパチンコ機1に組付けられた際に、遊技者側を向く前面5xと、遊技者側とは反対側を向く後面5zと、前面5xと後面5zとの間を延びる側面5yと、前面5xから側面5yを介して後面5zへと連なる縁部5bと、縁部5bの少なくとも一部に形成される特定部5cと、を有している。

#### 【3453】

遊技盤5の縁部5bは、例えば、遊技盤5の外端部に形成される外側縁部5b1と、遊技盤5の内端部に形成される内側縁部5b2とを含んでいる。外側縁部5b1は、前方から順に並ぶ、前構成部材1000、遊技パネル1100、及び裏ユニット3000（詳しくは、前構成部材1000の前面、前構成部材1000の側面、遊技パネル1100の側面、裏ユニット3000の側面、及び裏ユニット3000の裏面）によって形成され、内側縁部5b2は、表ユニット2000（例えば、センター役物2500等）及び遊技パネル1100（詳しくは、表ユニット2000の前面、表ユニット2000の側面、表ユニット2000の裏面、遊技パネル1100の側面、及び遊技パネル1100の裏面）によって形成される。

#### 【3454】

##### [特定部の構成1]

特定部5cは、遊技盤5の縁部5bに形成され、作業者が遊技盤5を運搬する際に、作業者の手が特定部5cに接触するように、遊技盤5を把持しようとする作業者の手を誘導し得る。詳しくは、特定部5cは、遊技盤5の縁部5bが目視された際に遊技盤5の縁部5bに人の手形を連想させ、遊技盤5の把持位置を作業者に示唆する視覚的な誘導効果と、遊技盤5を把持した作業者の手に不快感を与える又は与えないとの触感の違いによって遊技盤5の把持位置を作業者に示唆する触感的な誘導効果とを有しており、遊技盤5の運搬を安全に行うことに寄与できる。

#### 【3455】

具体的には、特定部5cは、外側縁部5b1の所定の位置に形成される表面緩面部5c1、表面窪み部5c2、裏面窪み部5c3及び外側先鋭部5c4と、内側縁部5b2の所定の位置に形成される内側先鋭部5c5及び裏面緩面部5c6とを有しており、これらの構成要素が奏する視覚的又は触感的な誘導効果によって、遊技盤5の運搬を安全に行うことに寄与できる。

#### 【3456】

図189(a)は、図187のA-A'端面を示す端面図であり、図189(b)は、図189(a)に示す遊技盤5の他の態様を示す端面図である。図187乃至図189(a)に示すように、表面緩面部5c1は、遊技盤5の外側縁部5b1において、内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、前面5xと側面5yとを直線的に接続する。このように、前面5xと側面5yとを面取り状に滑らかに接続する表面緩面部5c1は、前面5xと側面5yとが交わって形成される先鋭な角部を外側縁部5b1の一部から取り除くことができる。すなわち、前面5xと側面5yとの間に表面緩面部5c1が形成されることによって、前面5xと側面5yとが交わって形成される先鋭な角部に替えて、前面5xと表面緩面部5c1及び側面5yと表面緩面部5c1が交わって形成される2つの鈍角な角部が形成される。

#### 【3457】

ここで、遊技盤5を把持しようとする作業者は、例えば、遊技盤5を把持した手から痛み等の不快感を感じないように、前面5xと側面5yとが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向にあり、表面緩面部5c1は、遊技盤5を把持しようとする作業者に目視されることによって、1つの先鋭な角部よりも2つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技盤5を把持し

10

20

30

40

50

ようとする作業者の手と接触することによって、1つの先鋭な角部よりも2つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、本実施形態の遊技盤5では、遊技盤5が作業者に運搬される際に、外側縁部5b1に手が接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3458】

本実施形態の表面緩面部5c1は、遊技盤5の外側縁部5b1において、左右の外側縁部5b1に一对に形成され、かつ遊技盤5の上部で互いに対向している。このような表面緩面部5c1は、作業者が遊技盤5を把持する際に、作業者の両手を左右の外側縁部5b1の表面緩面部5c1に誘導でき、遊技盤5の運搬をより安全に行うことができる。なお、遊技パネル1100の左辺に形成される左方の表面緩面部5c1は、遊技パネル1100の右辺に形成される右方の表面緩面部5c1よりも上下方向の長さが大きい。また、表面緩面部5c1は、左右の外側縁部5b1に形成される態様に限定されることなく、例えば、左右いずれか一方の外側縁部5b1、上下いずれか一方の外側縁部5b1、又は上下の外側縁部5b1に形成される態様であってもよいし、複数の表面緩面部5c1が形成される場合であっても、それらが互いに対向する態様でなくてもよい（例えば、隣接する辺に形成されるもの）。

#### 【3459】

表面緩面部5c1は、前構成部材1000の前面と側面とを滑らかに接続するように前構成部材1000のみに形成される態様であってもよいし、前構成部材1000の前面と遊技パネル1100の側面とを滑らかに接続するように、前構成部材1000及び遊技パネル1100に連続するように形成される態様であってもよい。また、表面緩面部5c1は、前構成部材1000が遊技パネル1100に組付けられた際に、前構成部材1000の前面と遊技パネル1100の外縁の前端とを滑らかに接続するように前構成部材1000に形成される態様であってもよい。

#### 【3460】

表面緩面部5c1は、遊技盤5がパチンコ機1に組付けられて、扉枠3が閉じられた際に、扉枠3における扉枠ベースユニット100の後方に位置するため、扉窓101aを通して遊技客から目視することが困難であり、遊技と無関係の表面緩面部5c1が視認されることによる遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、表面緩面部5c1は、遊技盤5がパチンコ機1に組付けられて、扉枠3が閉じられた際に、その一部が扉枠3における扉枠ベースユニット100の後方からはみ出して扉窓101aを通して遊技客から目視することが可能な態様とされてもよく、表面緩面部5c1の一部のみが目視されても遊技客からは表面緩面部5c1が手形を示唆するものであること、換言すると遊技と無関係であって遊技盤5の運搬に関わるものであることが認識できず、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【3461】

表面緩面部5c1は、例えば、外側縁部5b1において作業者の手が先鋭な角部と接触することなく表面緩面部5c1と接触できるとの観点、及び遊技盤5がパチンコ機1に組付けられた後に、表面緩面部5c1が扉枠3からはみ出して遊技客から目視されることにより遊技興趣が低下することを抑制するとの観点から、正面視において、左右方向の幅が、例えば1.0cm以上5.0cm以下であるのが望ましく、上下方向の幅が、例えば3.0cm以上であるのが望ましい。また、表面緩面部5c1の前後方向の奥行は、最も大きい部分で例えば0.5cm以上であるのが望ましく、前面5xと側面5yとが交わって形成される先鋭な角部を外側縁部5b1の一部から効果的に取り除くことができる。なお、表面緩面部5c1の上下方向の幅は、例えば、表面緩面部5c1が形成される外側縁部5b1の全域、すなわち、外側縁部5b1の上下方向の幅の全てに表面緩面部5c1が形

10

20

30

40

50

成される態様であってもよい。

【3462】

なお、本実施形態では、前面5xと側面5yとを滑らかに接続する直線状の平面で形成される表面緩面部5c1の態様について説明したが、表面緩面部5c1は、図189(b)に示すように、前面5xと側面5yとを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様であってもよい。前面5xと側面5yとを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様の表面緩面部5c1は、上述した前面5xと側面5yとを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様の表面緩面部5c1と同様の効果を奏することに加えて、曲面で形成される表面緩面部5c1が角部を有していないため、外側縁部5b1と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制する効果を高めることができ、遊技盤5の運搬をより一層安全に行うことができる。

10

【3463】

また、表面緩面部5c1の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面緩面部5c1の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤5を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技盤5の運搬をより一層安全に行うことができる。

【3464】

表面窪み部5c2は、遊技盤5の前面5x側の外側縁部5b1を形成する前構成部材1000に凹状に形成される。表面窪み部5c2は、人の手の親指を模式的に示唆するため、遊技盤5が運搬される際に、視覚的な誘導効果によって作業者の親指が表面窪み部5c2に添えられる。従って、遊技盤5が作業者に運搬される際に、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

20

【3465】

本実施形態の表面窪み部5c2は、表面緩面部5c1と隣り合うように形成される。このような表面窪み部5c2は、遊技盤5の前面5xにおいて、表面緩面部5c1とともに人の手の親指と手の平の一部とを含む模式的な手形を形成し、遊技盤5が運搬される際に、遊技盤5の縁部5bが目視されることによって、遊技盤5の外側縁部5b1に人の手形を連想させる把持位置を示唆して視覚的な誘導効果を発揮し、表面緩面部5c1に作業者の手の平を誘導するとともに、作業者の親指を表面窪み部5c2に誘導できる。従って、本実施形態の遊技盤5では、遊技盤5が作業者に運搬される際に、外側縁部5b1と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

30

【3466】

表面窪み部5c2は、正面視において、例えば、三角形状や矩形状等の多角形状、楕円状、又は人の親指を模した上下方向に長尺な形状となるように前構成部材1000を窪ませて形成される。このような形状の表面窪み部5c2は、上下方向に連続する表面緩面部5c1とともに、例えば、遊技盤5の前面5xに遊技盤5を把持する際の把持位置であるかのような手形を作業者に示すことができ、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置を示唆することができる。

40

【3467】

本実施形態の表面窪み部5c2は、遊技盤5の外側縁部5b1において、左右の外側縁部5b1に一对に形成され、かつ遊技盤5の上部で互いに対向している。このような表面窪み部5c2は、作業者が遊技盤5を把持する際に、作業者の両手を左右の外側縁部5b

50

1の表面窪み部5c2に誘導でき、遊技盤5の運搬をより安全に行うことができる。なお、表面窪み部5c2は、左右の外側縁部5b1に形成される態様に限定されることなく、例えば、左右いずれか一方の外側縁部5b1、上下いずれか一方の外側縁部5b1、又は上下の外側縁部5b1に形成される態様であってもよいし、複数の表面窪み部5c2が形成される場合であっても、それらが互いに対向する態様でなくともよい(例えば、隣接する辺に形成されるもの)。

#### 【3468】

表面窪み部5c2は、遊技盤5がパチンコ機1に組付けられて、扉枠3が閉じられた際に、扉枠3における扉枠ベースユニット100の後方に位置するため、扉窓101aを通して遊技客からは目視することが困難であり、遊技と無関係の表面窪み部5c2が視認されることによる遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、表面窪み部5c2は、遊技盤5がパチンコ機1に組付けられて、扉枠3が閉じられた際に、その一部が扉枠3における扉枠ベースユニット100の後方からはみ出して扉窓101aを通して遊技客から目視することが可能な態様とされてもよく、表面窪み部5c2の一部のみが目視されても遊技客からは表面窪み部5c2が手形を示唆するものであること、換言すると遊技と無関係であって遊技盤5の運搬に関わるものであることが認識できず、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

#### 【3469】

表面窪み部5c2は、例えば、視覚的な誘導効果を発揮して作業者の手が表面窪み部5c2に添えられるとの観点、及び遊技盤5がパチンコ機1に組付けられた後に、表面窪み部5c2が扉枠3からはみ出して遊技客から目視されることにより遊技興趣が低下することを抑制するとの観点から、正面視において、左右方向の幅が、例えば1.0cm以上5.0cm以下であるのが望ましく、上下方向の幅が、例えば2.0cm以上10.0cm以下であるのが望ましい。また、表面窪み部5c2は、前後方向の奥行が、例えば1.0cm以下であることが望ましく、遊技盤5がパチンコ機1に組付けられた後に、表面窪み部5c1が遊技客から目視されて遊技興趣が低下することを抑制することができる。なお、表面窪み部5c2は、その縁部が直線状の平面、又は円弧状の曲面で面取りされた態様であってもよく、表面窪み部5c2に添えられた作業者の手が表面窪み部5c2の縁部に形成される角部に接触することにより与える不快感を抑制することができる。

20

#### 【3470】

また、表面窪み部5c2の開口部の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様(例えば、ざらざらした梨地模様(梨肌状のパターン)や、細かな凹凸からなる幾何学模様等)が形成されてもよい。表面窪み部5c2の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤5を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技盤5の運搬をより一層安全に行うことができる。

30

#### 【3471】

裏面窪み部5c3は、前面開口の箱状に形成された裏ユニット3000の前端から外側に延びるフランジ部に形成されている。裏面窪み部5c3は、裏ユニット3000のフランジ部に、例えば、正面視において円形の凹状に形成されている。本実施形態では、裏ユニット3000のフランジ部に、上下方向に並設された4つの裏面窪み部5c3が形成されている。このような裏面窪み部5c3は、遊技盤5の外側縁部5b1に人の手の人差し指乃至小指の4本の指を含む模式的な手形を示す窪みを形成し、遊技盤5が運搬される際に、作業者の人差し指乃至子指が対応する裏面窪み部5c3に添えられる。よって、本実施形態の遊技盤5では、遊技盤5が作業者に運搬される際に、外側縁部5b1と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

40

50

## 【 3 4 7 2 】

裏面窪み部 5 c 3 は、本実施形態において、表面緩面部 5 c 1 又は表面窪み部 5 c 2 に対応するように、かつ遊技盤 5 を把持する作業者の人差し指乃至小指の 4 本の指に対応するように、裏ユニット 3 0 0 0 のフランジ部に形成されている。このような裏面窪み部 5 c 3 は、表面緩面部 5 c 1 及び表面窪み部 5 c 2 とともに、遊技盤 5 の外側縁部 5 b 1 に人の手の平の一部、及び親指乃至小指の 5 本の指を含む模式的な手形を示す窪みを形成し、遊技盤 5 が運搬される際に、表面緩面部 5 c 1 に作業者の手の平が、表面窪み部 5 c 2 に作業者の親指が誘導されるとともに、例えば、作業者の人差し指乃至子指が対応する裏面窪み部 5 c 3 に添えられる。よって、本実施形態の遊技盤 5 では、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、外側縁部 5 b 1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に遊技盤 5 の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

10

## 【 3 4 7 3 】

本実施形態では、特定部 5 c が裏ユニット 3 0 0 0 のフランジ部に上下方向に並設された 4 つの裏面窪み部 5 c 3 を有し、作業者の人差し指乃至小指を裏面窪み部 5 c 3 に誘導する態様について説明したが、特定部 5 c は、少なくとも 1 つの裏面窪み部 5 c 3 を有する態様であってもよく、裏ユニット 3 0 0 0 のフランジ部側に遊技盤 5 を把持する作業者の少なくとも人差し指乃至小指のいずれかを誘導することができる。

20

## 【 3 4 7 4 】

裏面窪み部 5 c 3 の正面視における形状は、円形の態様に限られることなく、作業者の各指を裏面窪み部 5 c 3 へと誘導可能な形状であればよく、三角形、矩形、及び多角形状のいずれかの形状であってもよく、円形の場合と同様の効果を発揮することができる。なお、裏面窪み部 5 c 3 は、上下方向に長尺に設けられることによって、作業者の指の 2 本、3 本、又は 4 本が 1 つの裏面窪み部 5 c 3 に添えられるような態様であってもよい。また、裏面窪み部 5 c 3 は、パネル板 1 1 1 0 の外端（周縁部）を残してパネル板 1 1 1 0 の裏面を窪ませる（例えば、パネル板 1 1 1 0 の周縁部を 1 c m 程残して内側の全部又は一部を窪ませる）ことによって、作業者の指がパネル板 1 1 1 0 の外端に係止可能に形成される態様であってもよい。

30

## 【 3 4 7 5 】

また、裏面窪み部 5 c 3 の縁部は、直線状の平面、又は円弧状の曲面で面取りされる態様であってもよく、裏面窪み部 5 c 3 に添えられる作業者の各指が裏面窪み部 5 c 3 の縁部に形成される角部に接触することにより与える不快感を抑制することができる。

## 【 3 4 7 6 】

本実施形態の裏面窪み部 5 c 3 は、遊技盤 5 の外側縁部 5 b 1 において、左右の外側縁部 5 b 1 に一対に形成され、かつ遊技盤 5 の上部で互いに対向している。このような裏面窪み部 5 c 3 は、作業者が遊技盤 5 を把持する際に、作業者の両手を左右の外側縁部 5 b 1 の裏面窪み部 5 c 3 に誘導でき、遊技盤 5 の運搬をより安全に行うことができる。なお、裏面窪み部 5 c 3 は、左右の外側縁部 5 b 1 に形成される態様に限定されることなく、例えば、左右いずれか一方の外側縁部 5 b 1、上下いずれか一方の外側縁部 5 b 1、又は上下の外側縁部 5 b 1 に形成される態様であってもよいし、複数の裏面窪み部 5 c 3 が形成される場合であっても、それらが互いに対向する態様でなくてもよい（例えば、隣接する辺に形成されるもの）。

40

## 【 3 4 7 7 】

裏面窪み部 5 c 3 の外径は、例えば 2 . 0 c m 以下であるのが望ましく、裏ユニット 3 0 0 0 のフランジ部の左右方向の幅を過度に大きくすることなく、裏面窪み部 5 c 3 を裏ユニット 3 0 0 0 のフランジ部に形成することができる。また、裏面窪み部 5 c 3 は、パチンコ機 1 の組付けに用いられることなく、パチンコ機 1 の組付けに用いられるネジ等の太さよりも大きな外径を有する。また、裏面窪み部 5 c 3 の前後方向の奥行は、図 1 8 9

50

(a)に示すように、例えば1.0mm以上であることが望ましく、裏面窪み部5c3に作業者の人差し指乃至小指を誘導することができる。なお、裏面窪み部5c3は、図189(b)に示すように、例えば裏ユニット3000のフランジ部を貫通して遊技パネル1100に至る奥行を有する態様であってもよく、作業者が人差し指乃至小指を裏面窪み部5c3に係止でき、作業者に遊技盤5をより確実に把持させることができる。

#### 【3478】

また、裏面窪み部5c3の開口部の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様(例えば、ざらざらした梨地模様(梨肌状のパターン)や、細かな凹凸からなる幾何学模様等)が形成されてもよい。裏面窪み部5c3の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤5を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技盤5の運搬をより一層安全に行うことができる。

10

#### 【3479】

外側先鋭部5c4は、遊技球が流下可能な遊技領域5aの外周を形成する前構成部材1000の内側の縁部に形成される。詳しくは、外側先鋭部5c4は、例えば、外レール1001において円弧状に配される金属レールを支持する本体部の内端かつ前端に形成され、外レール1001の表面と側面との角度が例えば90度以下の先鋭な角状に形成されている。このような外側先鋭部5c4は、前構成部材1000の内側の端部の全部又は前構成部材1000の内側の端部の一部に形成される態様であればよいが、本実施形態の外側先鋭部5c4は、前構成部材1000の内側の端部の一部に形成され、具体的には、遊技盤5の正面視において、表面緩面部5c1の内側に連なる位置に形成されている。

20

#### 【3480】

外側先鋭部5c4は、遊技盤5を運搬する作業者が遊技盤5を遊技盤5の外側から把持しようとする際に、すなわち、作業者が遊技盤5の外側縁部5b1を把持しようとする際に、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等に接触するよりも先に作業者の手と接触して、作業者に手が遊技盤5の先鋭な部分と接触していることを報知し、外側先鋭部5c4よりも先の遊技領域5a内に作業者が手を進めないようにすることができる。また、本実施形態の外側先鋭部5c4は、表面緩面部5c1の内側に連なる位置に形成されているため、表面緩面部5c1に誘導された作業者の手を外側先鋭部5c4よりも先の遊技領域5a内に進めないようにすることもできる。よって、本実施形態の遊技盤5では、遊技盤5が作業者に運搬される際に、遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と手とが接触して作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

30

#### 【3481】

図189(a)に示すように、遊技盤5の前面5x(前構成部材1000の前面)と前構成部材1000のレールを支持する側の側面とが形成する外側先鋭部5c4の角度は、直角であればよく、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等に接触するよりも先に作業者の手と接触し、遊技盤5の先鋭な部分に手が接触していることを作業者に報知でき、遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と手とが接触して作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

40

#### 【3482】

また、図189(b)に示すように、遊技盤5の前面5x(前構成部材1000の前面)に窪みを形成し、遊技盤5の前面5x(前構成部材1000の前面)と前構成部材10

50

00のレールを支持する側の側面とが形成する外側先鋭部5c4の角度は、鋭角な角状であってもよく、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等に接触するよりも先に作業者の手と接触し、遊技盤5の先鋭な部分に手が接触していることを作業者に報知でき、遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と手とが接触して作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3483】

内側先鋭部5c5は、遊技球が流下可能な遊技領域5a内において、遊技パネル1110の開口部1112の縁部の一部であり、遊技盤5の前面5x側の内側縁部5b2の一部に形成される。詳しくは、内側先鋭部5c5は、遊技パネル1100の開口部1112の縁部に沿って設けられたセンター役物2500の周壁部2501の前端側の一部に形成され、周壁部2501の前端面と前端面に連なる側面との角度が90度以下の先鋭な角状に形成されている。このような内側先鋭部5c5は、センター役物2500の周壁部2501の前端側の全部又はセンター役物2500の周壁部2501の前端側の一部に形成される態様であればよいが、本実施形態の内側先鋭部5c5は、センター役物2500の周壁部2501の一部に形成され、具体的には、遊技盤5の正面視において、表面緩面部5c1の内側に連なる位置に形成されている。

#### 【3484】

内側先鋭部5c5は、遊技盤5を運搬する作業者が遊技パネル1110の開口部1112内に手を入れて遊技盤5を把持しようとする際に、すなわち、作業者が遊技盤5の内側縁部5b2を把持しようとする際に、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等に接触するよりも先に作業者の手と接触して、作業者に手が遊技盤5の先鋭な部分と接触していることを報知し、内側先鋭部5c5よりも先の遊技領域5a内に作業者が手を進めないようにすることができる。よって、本実施形態の遊技盤5では、遊技盤5が作業者に運搬される際に、遊技領域5a内の障害釘N等と手とが接触して作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘N等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じるおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3485】

図189(a)に示すように、内側先鋭部5c5であるセンター役物2500の周壁部2501の前端部は、直角な角状であればよく、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘N等に接触するよりも先に作業者の手と接触し、遊技盤5の先鋭な部分に手が接触していることを作業者に報知でき、遊技領域5a内の障害釘N等と手とが接触して作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘N等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じるおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3486】

また、図189(b)に示すように、内側先鋭部5c5であるセンター役物2500の周壁部2501の前端部は、鋭角な角状であってもよく、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘N等に接触するよりも先に作業者の手と接触し、遊技盤5の先鋭な部分に手が接触していることを作業者に報知でき、遊技領域5a内の障害釘N等と手とが接触して作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤5の把持位置を知らない作業者に遊技盤5の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘N等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じるおそれも抑制でき、遊技盤5の運搬を安全に行うことができる。

10

20

30

40

50



## 【 3 4 8 7 】

裏面緩面部 5 c 6 は、図 1 8 9 ( a ) に示すように、遊技盤 5 の後面 5 z 側の内側縁部 5 b 2 において、遊技パネル 1 1 1 0 の側面と裏面とが連なる直角な角部を覆うように配されるセンター役物 2 5 0 0 のステージカバー 2 5 1 5 の側面と裏面とを滑らかに接続するような傾斜面状に形成されている。このように、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とを滑らかに接続する裏面緩面部 5 c 6 は、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とが交わって形成される先鋭な角部を内側縁部 5 b 2 の一部から取り除くことができる。すなわち、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面との間に裏面緩面部 5 c 6 が形成されることによって、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とが交わって形成される先鋭な角部に替えて、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面緩面部 5 c 6 及びセンター役物 2 5 0 0 の裏面と裏面緩面部 5 c 6 が交わって形成される 2 つの鈍角な角部が形成される。

10

## 【 3 4 8 8 】

上述したように、遊技盤 5 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技盤 5 を把持した手に痛みが生じないように、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向があり、裏面緩面部 5 c 6 は、内側縁部 5 b 2 において、遊技盤 5 を把持しようとする作業者に目視されることによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技盤 5 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、本実施形態の遊技盤 5 では、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、内側縁部 5 b 2 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に遊技盤 5 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じるおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

20

## 【 3 4 8 9 】

裏面緩面部 5 c 6 は、センター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 の後端側の全部又はセンター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 の後端側の一部に形成される態様であればよいが、本実施形態の裏面緩面部 5 c 6 は、センター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 の後端側において対向する位置に形成され、具体的には、遊技盤 5 の正面視において、表面緩面部 5 c 1 の内側に連なる位置に一对に形成されている。

30

## 【 3 4 9 0 】

裏面緩面部 5 c 6 は、例えば、内側縁部 5 b 2 において作業者の手が先鋭な角部と接触することなく裏面緩面部 5 c 6 と接触できるとの観点、及び遊技盤 5 がパチンコ機 1 に組付けられた後に、裏面緩面部 5 c 6 が遊技客から目視されることにより遊技興趣が低下することを抑制するとの観点から、正面視において、左右方向の幅が、例えば 0 . 5 c m 以上 2 . 0 c m 以下であるのが望ましく、周壁部 2 5 0 1 に沿って形成される幅が、例えば 3 . 0 c m 以上であるのが望ましい。なお、裏面緩面部 5 c 6 の周壁部 2 5 0 1 に沿って形成される幅は、例えば、周壁部 2 5 0 1 の全域、又は周壁部 2 5 0 1 に沿って複数個所形成される態様であってもよい。

## 【 3 4 9 1 】

なお、本実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される裏面緩面部 5 c 6 の態様について説明したが、裏面緩面部 5 c 6 は、図 1 8 9 ( b ) に示すように、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様であってもよい。センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様の裏面緩面部 5 c 6 は、上述したセンター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様の裏面緩面部 5 c 6 と同様の効果を奏することに加えて、曲面で形成される裏面緩面部 5 c 6 が角部を有していないため、内側縁部 5 b 2 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制する効果を高めることができ、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。

40

## 【 3 4 9 2 】

50

本実施形態では、内側先鋭部 5 c 5 及び裏面緩面部 5 c 6 がセンター役物 2 5 0 0 に形成される態様について説明したが、内側先鋭部 5 c 5 及び裏面緩面部 5 c 6 は、遊技盤 5 の内側縁部 5 b 2 の少なくとも一部を覆うセンター役物 2 5 0 0 に着脱可能なカバー体を設け、該カバー体に内側先鋭部 5 c 5 及び裏面緩面部 5 c 6 が形成される態様であってもよく、上述した内側先鋭部 5 c 5 及び裏面緩面部 5 c 6 と同様の作用・効果を奏することができる。なお、カバー体は、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面に後方からネジ等で着脱可能に設けられ、遊技盤 5 がパチンコ機 1 に組付けられた際に取り外されてもよいし、遊技に支障が無い場合には取り付けられたままの状態であってもよい。カバー体は、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面に後方からネジ等で取り付けられるため、例えばネジ等が緩んだ場合であっても、遊技領域 5 a 内を流下する遊技球に何ら影響を及ぼすことなく、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

**【 3 4 9 3 】**

また、本実施形態では、表面緩面部 5 c 1 及び表面窪み部 5 c 2 が前構成部材 1 0 0 0 の表面に形成される態様について説明したが、遊技盤 5 が前構成部材 1 0 0 0 を有さない場合には、表面緩面部 5 c 1 及び表面窪み部 5 c 2 が遊技パネル 1 1 0 0 のパネルホルダ 1 1 2 0 の表面に形成される態様であってもよく、更に、遊技パネル 1 1 0 0 がパネルホルダ 1 1 2 0 を有さない場合には、表面緩面部 5 c 1 及び表面窪み部 5 c 2 が遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成される態様であってもよく、上述した表面緩面部 5 c 1 及び表面窪み部 5 c 2 と同様の作用・効果を奏することができる。

**【 3 4 9 4 】**

また、本実施形態では、特定部 5 c は、表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 を有する態様について説明したが、特定部 5 c は、少なくとも表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 のうち、少なくともいずれか 1 つの構成を有する態様であればよく、特定部 5 c が有する各構成に対応した上述の作用・効果を奏することができる。

20

**【 3 4 9 5 】**

また、本実施形態では、特定部 5 c は、表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 を有し、これら表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 が、人の手形を模した形状となるように、遊技盤 5 の内側から外側の間で直線状に近接して形成される態様について説明したが、表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 は、各々距離を設けて遊技盤 5 の所定の位置に形成される態様であってもよく、遊技盤 5 が運搬される際に、視覚的な誘導効果は低下するものの、触感的な誘導効果によって、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

30

**【 3 4 9 6 】**

また、本実施形態では、特定部 5 c は、表面窪み部 5 c 2 に加えて、又は表面窪み部 5 c 2 に替えて、表面開口部を有する態様であってもよい。表面開口部は、遊技盤 5 の前面 5 x 側の外側縁部 5 b 1 を形成する前構成部材 1 0 0 0 に形成される開口部である。表面開口部は、人の手の親指を模式的に示唆するため、遊技盤 5 が運搬される際に、視覚的な誘導効果によって作業者の親指が表面開口部に係止される。従って、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に遊技盤 5 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。なお、表面開口部は、前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 を貫通する態様であってもよく、同様に遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

40

**【 3 4 9 7 】**

上記表面開口部は、表面緩面部 5 c 1 と隣り合うように形成される。このような表面開

50

口部は、遊技盤 5 の前面 5 x において、表面緩面部 5 c 1 とともに人の手の親指と手の平の一部とを含む模式的な手形を形成し、遊技盤 5 が運搬される際に、遊技盤 5 の縁部 5 b が目視されることによって、遊技盤 5 の外側縁部 5 b 1 に人の手形を連想させる把持位置を示唆して視覚的な誘導効果を発揮し、表面緩面部 5 c 1 に作業者の手の平を誘導するとともに、作業者の親指を表面開口部に係止させることができる。従って、本実施形態の遊技盤 5 では、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、外側縁部 5 b 1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に遊技盤 5 の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

10

**【 3 4 9 8 】**

上記表面開口部は、正面視において、例えば、三角形状や矩形等の多角形状、楕円状、又は人の親指を模した上下方向に長尺な形状の開口を有する。このような形状の表面開口部は、上下方向に連続する表面緩面部 5 c 1 とともに、例えば、遊技盤 5 の前面 5 x に遊技盤 5 を把持する際の把持位置であるかのような手形を作業者に示すことができ、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に遊技盤 5 の把持位置を示唆することができる。

**【 3 4 9 9 】**

上記表面開口部は、遊技盤 5 の外側縁部 5 b 1 において、左右の外側縁部 5 b 1 に一対に形成され、かつ遊技盤 5 の上部で互いに対向している。このような表面開口部は、作業者が遊技盤 5 を把持する際に、作業者の両手を左右の外側縁部 5 b 1 の表面開口部に誘導でき、遊技盤 5 の運搬をより安全に行うことができる。なお、表面開口部は、左右の外側縁部 5 b 1 に形成される態様に限定されることなく、例えば、左右いずれか一方の外側縁部 5 b 1、上下いずれか一方の外側縁部 5 b 1、又は上下の外側縁部 5 b 1 に形成される態様であってもよいし、複数の表面開口部が形成される場合であっても、それらが互いに対向する態様でなくてもよい（例えば、隣接する辺に形成されるもの）。

20

**【 3 5 0 0 】**

上記表面開口部は、遊技盤 5 がパチンコ機 1 に組付けられて、扉枠 3 が閉じられた際に、扉枠 3 における扉枠ベースユニット 1 0 0 の後方に位置するため、扉窓 1 0 1 a を通して遊技客からは目視することが困難であり、遊技と無関係の表面開口部が視認されることによる遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、表面開口部は、遊技盤 5 がパチンコ機 1 に組付けられて、扉枠 3 が閉じられた際に、その一部が扉枠 3 における扉枠ベースユニット 1 0 0 の後方からはみ出して扉窓 1 0 1 a を通して遊技客から目視することが可能な態様とされてもよく、表面開口部の一部のみが目視されても遊技客からは表面開口部が手形を示唆するものであること、換言すると遊技と無関係であって遊技盤 5 の運搬に関わるものであることが認識できず、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

**【 3 5 0 1 】**

上記表面開口部は、例えば、視覚的な誘導効果を発揮して作業者の手が表面開口部に添えられるとの観点、及び遊技盤 5 がパチンコ機 1 に組付けられた後に、表面開口部が扉枠 3 からはみ出して遊技客から目視されることにより遊技興趣が低下することを抑制するとの観点から、正面視において、左右方向の幅が、例えば 1 . 0 c m 以上 5 . 0 c m 以下であるのが望ましく、上下方向の幅が、例えば 2 . 0 c m 以上 1 0 . 0 c m 以下であるのが望ましい。なお、表面開口部は、その縁部が直線状の平面、又は円弧状の曲面で面取りされた態様であってもよく、表面開口部に添えられた作業者の手が表面開口部の縁部に形成される角部に接触することにより与える不快感を抑制することができる。

40

**【 3 5 0 2 】**

また、上記表面開口部の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面開口部の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤 5 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止め

50

として作用するため、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。

【3503】

[遊技板の改変例 1]

上述した実施形態では、パチンコ機 1 の遊技パネル 1100 に関する基本構成について説明したが、従来、遊技パネル 1100 の縁部が先鋭な角状に形成されており、遊技パネル 1100 を運搬する際に、遊技パネル 1100 を把持する作業者の手と遊技パネル 1100 の縁部とが接触して作業者に不快感（先鋭な角状の縁部との接触により手に痛みが生じたり、手が負傷するおそれがあるとの不安感等）を与えるおそれがあり、また、遊技パネル 1100 の把持位置を知らない作業者が遊技パネル 1100 を運搬する際に、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2500 等と接触して障害釘 N が変形し 10  
たり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2500 等が破損するおそれもあった。以下、これらの問題を解消することを目的に、遊技パネル 1100 に改変を加えた遊技パネル改変態様 1 について説明する。

【3504】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技パネル 1100 以外の構成について、上述したパチンコ機 1 の構成と同様であるため、以下、遊技パネル 1100 の構成について詳しく説明し、パチンコ機 1 の他の構成についての説明は省略する。

【3505】

遊技パネル 1100 は、例えば図 137 乃至図 147 に示すように、遊技球が流下可能な遊技領域 5 a と、前面に植設された複数の障害釘 N と、パネル板 1110 の開口部 11 20  
12 の縁部に沿って設けられたセンター役物 2500 と、を備えている。

【3506】

図 190 は、遊技パネル 1100 を右前方から見た概略斜視図であり、図 191 は、遊技パネル 1100 を右後方から見た概略斜視図である。図 190 又は図 191 に示すように、本実施形態の遊技パネル 1100 は、センター役物 2500 の周壁部 2501 の少なくとも一部を覆うカバー体 2516 を更に備えている。詳しくは、遊技パネル 1100 は、センター役物 2500 のステージカバー 2515 を上方及び後方から覆うように設けられたカバー体 2516 を備えている。カバー体 2516 は、例えば、ステージカバー 25 30  
15 に後方からネジ等で着脱可能であり、遊技パネル 1100 が遊技盤 5 に組付けられる際に取り外されてもよいし、遊技に支障が無い場合には、例えばネジ等が緩んだ場合であっても遊技領域 5 a 内を流下する遊技球に何ら影響を及ぼすことがなく、ステージカバー 2515 から取り外されなくてもよい。

【3507】

遊技パネル 1100 は、遊技領域 5 a が形成される側の前面 1100 x と、遊技領域 5 a が形成される側とは反対側の後面 1100 z と、前面 1100 x と後面 1100 z との間を延びる側面 1100 y と、前面 1100 x から側面 1100 y を介して後面 1100 z へと連なる縁部 1100 b と、縁部 1100 b の少なくとも一部に形成される特定部 1 30  
100 c と、を有している。

【3508】

遊技パネル 1100 の縁部 1100 b は、例えば、遊技パネル 1100 の外側の外側縁部 1100 b 1 と、遊技パネル 1100 の内側の内側縁部 1100 b 2 とを含んでいる。外側縁部 1100 b 1 は、前面 1100 x の外端部から側面 1100 y を介して後面 11 40  
00 z の外縁部に形成される。内側端部 1100 b 2 は、前面 1100 x の内端部から側面 1100 y を介して後面 1100 z の内端部に形成される。

【3509】

センター役物 2500 は、遊技領域 5 a 内を流下する遊技球が遊技パネル 1100 の開口部 1112 内に流入することを規制するように遊技パネル 1100 の前面 1100 x から前方に突出する周壁部 2501 と、普通図柄の抽選結果に応じて遊技球を受入れ可能な第一アタッカ部 2520 と、第一特別図柄又は第二特別図柄の抽選結果に応じて遊技球を受入れ可能な第二アタッカ部 2560 と、を有している。第一アタッカ部 2520 及び第 50

ニアタッカ部 2560 は、例えば、発光素子等が配された基板や配線等を内包するカバー体、及び電源供給や情報伝達に用いられる配線が接続されるソケット等のように、遊技パネル 1100 の後面 1100z から後方に突出する複数の後部突出体 2510 を有している。なお、後部突出体 2510 は、遊技パネル 1100 が遊技盤 5 に組付けられた際に、遊技パネル 1100 の後面 1100z に取り付けられる前面開放の箱状の裏ユニット 3000 内に収納される。

### 【3510】

#### [ 特定部の構成 2 ]

特定部 1100c は、遊技パネル 1100 の縁部 1100b に形成され、作業者が遊技パネル 1100 を運搬する際に、作業者の手が特定部 1100c に接触するように、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者を誘導し得る。詳しくは、特定部 1100c は、遊技パネル 1100 の縁部 1100b が目視された際に遊技パネル 1100 の縁部 1100b に人の手形を連想させ、遊技パネル 1100 の把持位置を作業者に示唆する視覚的な誘導効果と、遊技パネル 1100 を把持した作業者の手に不快感を与える又は与えないとの触感の違いによって遊技パネル 1100 の把持位置を作業者に示唆する触感的な誘導効果とを有しており、遊技パネル 1100 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

10

### 【3511】

具体的には、特定部 1100c は、外側縁部 1100b1 の所定の位置に形成される表面緩面部 1100c1、裏面緩面部 1100c2、及び裏面窪み部 1100c3 と、内側縁部 1100b2 の所定の位置に形成される内側緩面部 1100c4 及び外側緩面部 1100c5 と、を有している。

20

### 【3512】

図 192 は、図 190 の A - A' 断面を示す断面図である。図 190 乃至図 192 に示すように、表面緩面部 1100c1 は、遊技パネル 1100 の前面 1100x、詳しくは、遊技パネル 1100 のパネルホルダ 1120 の表面に形成される。表面緩面部 1100c1 は、遊技パネル 1100 の外側縁部 1100b1 の前面 1100x 側において、上下方向の内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、前面 1100x と側面 1100y とを直線的に接続する。このように、前面 1100x と側面 1100y とを面取り状に滑らかに接続する表面緩面部 1100c1 は、前面 1100x と側面 1100y とが交わって形成される先鋭な角部を外側縁部 1100b1 の一部から取り除くことができる。すなわち、前面 1100x と側面 1100y との間に表面緩面部 1100c1 が形成されることによって、前面 1100x と側面 1100y とが交わって形成される先鋭な角部に替えて、前面 1100x と表面緩面部 1100c1 及び側面 1100y と表面緩面部 1100c1 が交わって形成される 2 つの鈍角な角部が形成される。

30

### 【3513】

ここで、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル 1100 を把持した手から痛み等の不快感を感じないように、前面 1100x と側面 1100y とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向にあり、表面緩面部 1100c1 は、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者に目視されることによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができる。遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、本実施形態の遊技パネル 1100 では、遊技パネル 1100 が作業者に運搬される際に、外側縁部 1100b1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1100 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1100 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5a 内の障害釘 N やセンター役物 2500 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2500 等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル 1100 の運搬を安全に行うことができる。

40

50

## 【 3 5 1 4 】

本実施形態の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 において、上下の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に一対に形成され、かつ遊技パネル 1 1 0 0 の中央部で互いに対向している。このような表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、作業者が遊技パネル 1 1 0 0 を把持する際に、作業者の両手を上下の外側縁部 1 1 0 0 b 1 の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 に誘導でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより安全に行うことができる。なお、上方の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 の最上辺の左右方向の全部に形成され、下方の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、最下辺の左右方向の一部に形成されている。また、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、上下の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成される態様に限定されることなく、例えば、上下いずれか一方の外側縁部 1 1 0 0 b 1、左右いずれか一方の外側縁部 1 1 0 0 b 1、又は左右の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成される態様であってもよいし、複数の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が形成される場合であっても、それらが互いに対向する態様でなくてもよい（例えば、隣接する辺に形成されるもの）。

10

## 【 3 5 1 5 】

表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 がパチンコ機 1 に組付けられて、扉枠 3 が閉じられた際に、前構成部材 1 0 0 0 及び扉枠 3 における扉枠ベースユニット 1 0 0 の後方に位置するため、扉窓 1 0 1 a を通して遊技客から目視することが困難であり、遊技と無関係の表面緩面部 5 c 1 が視認されることによる遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、遊技盤 5 がパチンコ機 1 に組付けられて、扉枠 3 が閉じられた際に、その一部が扉枠 3 における扉枠ベースユニット 1 0 0 の後方からはみ出して扉窓 1 0 1 a を通して遊技客から目視することが可能な態様とされてもよく、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の一部のみが目視されても遊技客からは表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が手形を示唆するものであること、換言すると遊技と無関係であって遊技パネル 1 1 0 0 の運搬に関わるものであることが認識できず、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

## 【 3 5 1 6 】

表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、例えば、外側縁部 1 1 0 0 b 1 において作業者の手が先鋭な角部と接触することなく表面緩面部 1 1 0 0 c 1 と接触できるとの観点、及び遊技パネル 1 1 0 0 がパチンコ機 1 に組付けられた後に、前構成部材 1 0 0 0 が透明である場合に、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が扉枠 3 からはみ出して遊技客から目視されることにより遊技興趣が低下することを抑制するとの観点から、正面視において、上下方向の幅が、例えば 0 . 5 c m 以上 2 . 0 c m 以下であるのが望ましく、左右方向の幅が、例えば 3 . 0 c m 以上であるのが望ましい。また、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の前後方向の奥行は、最も大きい部分で例えば 0 . 5 c m 以上であるのが望ましく、前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とが交わって形成される先鋭な角部を外側縁部 1 1 0 0 b 1 の一部から効果的に取り除くことができる。なお、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の左右方向の幅は、例えば、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が形成される外側縁部 5 b 1 の全域、すなわち、外側縁部 5 b 1 の左右方向の幅の全てに表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が形成される態様であってもよい。

30

## 【 3 5 1 7 】

なお、本実施形態では、前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の態様について説明したが、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様であってもよい。前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、上述した前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 と同様の効果を奏することに加えて、曲面で形成される表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が角部を有していないため、外側縁部 1 1 0 0 b 1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制する効果を高めることができ、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことができる。

40

## 【 3 5 1 8 】

また、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、

50

しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面緩面部 1100c1 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1100 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1100 の運搬をより一層安全に行うことができる。

#### 【3519】

裏面緩面部 1100c2 は、遊技パネル 1100 の後面 1100z、詳しくは、遊技パネル 1100 のパネルホルダ 1120 の裏面に形成される。裏面緩面部 1100c2 は、遊技パネル 1100 の後面 1100z 側の外側縁部 1100b1 において、上下方向の内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、後面 1100z と側面 1100y とを直線的に接続する。このように、後面 1100z と側面 1100y とを面取り状に滑らかに接続する裏面緩面部 1100c2 は、後面 1100z と側面 1100y とが交わって形成される先鋭な角部を外側縁部 1100b1 の一部から取り除くことができる。すなわち、後面 1100z と側面 1100y との間に裏面緩面部 1100c2 が形成されることによって、後面 1100z と側面 1100y とが交わって形成される先鋭な角部に替えて、後面 1100z と裏面緩面部 1100c2 及び側面 1100y と裏面緩面部 1100c2 が交わって形成される 2 つの鈍角な角部が形成される。

#### 【3520】

よって、裏面緩面部 1100c2 は、外側縁部 1100b1 において、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者に目視されることにより、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができる。また、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。また、本実施形態の遊技パネル 1100 では、遊技パネル 1100 が作業者に運搬される際に、外側縁部 1100b1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1100 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1100 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5a 内の障害釘 N やセンター役物 2500 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2500 等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル 1100 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3521】

また、裏面緩面部 1100c2 は、外側縁部 1100b1 において表面緩面部 1100c1 に連ねて形成され、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者に目視されることにより、作業者を視覚的により一層誘導することができる。また、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、作業者を触感的により一層誘導することもでき、遊技パネル 1100 が作業者に運搬される際に、外側縁部 1100b1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1100 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1100 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5a 内の障害釘 N やセンター役物 2500 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2500 等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル 1100 の運搬をより一層安全に行うことができる。

#### 【3522】

本実施形態の裏面緩面部 1100c2 は、遊技パネル 1100 の外側縁部 1100b1 において、上下の外側縁部 1100b1 に一対に形成され、かつ遊技パネル 1100 の中央部で互いに対向している。このような裏面緩面部 1100c2 は、作業者が遊技パネル 1100 を把持する際に、作業者の両手を上下の外側縁部 1100b1 の裏面緩面部 1100c2 に誘導でき、遊技パネル 1100 の運搬をより安全に行うことができる。なお、裏面緩面部 1100c2 は、上下の外側縁部 1100b1 に形成される態様に限定されることなく、例えば、上下いずれか一方の外側縁部 1100b1、左右いずれか一方の外側

縁部 1 1 0 0 b 1、又は左右の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成される態様であってもよいし、複数の裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 が形成される場合であっても、それらが互いに対向する態様でなくてもよい（例えば、隣接する辺に形成されるもの）。

#### 【 3 5 2 3 】

裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 は、例えば、外側縁部 1 1 0 0 b 1 において作業者の手が先鋭な角部と接触することなく裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 と接触できるとの観点、及び遊技パネル 1 1 0 0 がパチンコ機 1 に組付けられた後に、前構成部材 1 0 0 0 が透明である場合に、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 が遊技客から目視されることにより遊技興趣が低下することを抑制するとの観点から、正面視において、上下方向の幅が、例えば 0 . 5 c m 以上 2 . 0 c m 以下であるのが望ましく、左右方向の幅が、例えば 3 . 0 c m 以上であるのが望ましい。また、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 の前後方向の奥行は、最も大きい部分で例えば 0 . 5 c m 以上であるのが望ましく、裏面 1 1 0 0 z と側面 1 1 0 0 y とが交わって形成される先鋭な角部を外側縁部 1 1 0 0 b 1 の一部から効果的に取り除くことができる。なお、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 の左右方向の幅は、例えば、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 が形成される外側縁部 5 b 1 の全域、すなわち、外側縁部 5 b 1 の左右方向の幅の全てに裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 が形成される態様であってもよい。

10

#### 【 3 5 2 4 】

なお、本実施形態では、後面 1 1 0 0 z と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 の態様について説明したが、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 は、後面 1 1 0 0 z と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様であってもよい。後面 1 1 0 0 z と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様の裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 は、上述した後面 1 1 0 0 z と側面 1 1 0 0 y とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様の裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 と同様の効果を奏することに加えて、曲面で形成される裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 が角部を有していないため、外側縁部 1 1 0 0 b 1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制する効果を高めることができ、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことができる。

20

#### 【 3 5 2 5 】

また、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1 1 0 0 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことができる。

30

#### 【 3 5 2 6 】

裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面 1 1 0 0 z、詳しくは、遊技パネル 1 1 0 0 のパネルホルダ 1 1 2 0 の裏面に形成される。裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成され、例えば、正面視において円形の凹状に形成されている。裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、本実施形態において、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 又は裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 に対応するように、かつ遊技パネル 1 1 0 0 を把持する作業者の人差し指乃至小指の 4 本の指に対応するように左右方向に 4 つ並設されている。このような裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 及び裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 とともに、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に人の手の平の一部、及び人差し指乃至小指の 4 本の指を含む模式的な手形を示す窪みを形成し、遊技パネル 1 1 0 0 が運搬される際に、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 及び裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 に作業者の手の平が誘導されるとともに、作業者の人差し指乃至小指が対応する裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 に添えられる。よって、本実施形態の遊技パネル 1 1 0 0 では、遊技パネル 1 1 0 0 が作業者に運搬される際に、外側縁部 1 1 0 0 b 1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置をより明確に示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の

40

50



障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【 3 5 2 7 】

本実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に、作業者の人差し指乃至小指の 4 本の指に対応するように左右方向に 4 つ並設された裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の態様について説明したが、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に、少なくとも 1 つ形成される態様であってもよく、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に遊技パネル 1 1 0 0 を把持する作業者の人差し指乃至小指のいずれかを誘導することができる。

10

#### 【 3 5 2 8 】

裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の正面視における形状は、円形の態様に限られることなく、作業者の各指を裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 へと誘導可能な形状であればよく、三角形状、矩形状、及び多角形状のいずれかの形状であってもよく、円形の場合と同様の効果を発揮することができる。なお、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、上下方向に長尺に設けられることによって、作業者の指の 2 本、3 本、又は 4 本が 1 つの裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 に添えられるような態様であってもよい。また、裏面窪み部 5 c 3 は、パネル板 1 1 1 0 の外端を残してパネル板 1 1 1 0 の裏面を窪ませることによって、作業者の指がパネル板 1 1 1 0 の外端に係止可能に形成される態様であってもよい。また、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の縁部は、直線状の平面、又は円弧状の曲面で面取りされる態様であってもよく、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 に添えられる作業者の各指が裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の縁部に形成される角部に接触することにより与える不快感を抑制することができる。

20

#### 【 3 5 2 9 】

本実施形態の裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 において、下方の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成されているが、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、下方の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成される態様に限定されることなく、例えば、左右いずれか一方の外側縁部 1 1 0 0 b 1、左右の外側縁部 1 1 0 0 b 1、上下いずれか一方の外側縁部 1 1 0 0 b 1、又は上下の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成される態様であってもよいし、複数の裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 が形成される場合に、それらが互いに対向する態様であってもよい。このような裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、作業者が遊技パネル 1 1 0 0 を把持する際に、作業者の両手を外側縁部 1 1 0 0 b 1 の一对の裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 に誘導でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより安全に行うことができる。

30

#### 【 3 5 3 0 】

裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の外径は、例えば 2 . 0 c m 以下であるのが望ましく、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の上下方向の幅を過度に大きくすることなく、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部 1 1 0 0 b 1 に形成することができる。また、裏面窪み部 5 c 3 は、パチンコ機 1 の組付けに用いられることなく、パチンコ機 1 の組付けに用いられるネジ等の太さよりも大きな外径を有する。また、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の前後方向の奥行は、例えば 1 . 0 m m 以上であることが望ましく、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 に作業者の人差し指乃至小指を誘導することができる。なお、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 は、例えば遊技パネル 1 1 0 0 を貫通する態様であってもよく、作業者が人差し指乃至小指を裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 に係止でき、作業者に遊技パネル 1 1 0 0 をより確実に把持させることができる。

40

#### 【 3 5 3 1 】

また、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の開口部の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1 1 0 0 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことができる。

#### 【 3 5 3 2 】

50

本実施形態では、表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2 及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 が遊技パネル 1 1 0 0 のパネルホルダ 1 1 2 0 に形成される態様について説明したが、遊技パネル 1 1 0 0 がパネルホルダ 1 1 2 0 を有さない場合には、表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 が遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 に形成される態様であってもよく、上述した表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 と同様の作用・効果を奏することができる。

#### 【 3 5 3 3 】

内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、遊技パネル 1 1 0 0 の内側縁部 1 1 0 0 b 2、詳しくは、カバー体 2 5 1 6 の後端部に形成される。内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、遊技パネル 1 1 0 0 の後面 1 1 0 0 z 側の内側縁部 1 1 0 0 b 2 において、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とを滑らかに接続する円弧状の曲面に形成されている。このように、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とを滑らかに接続する内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とが交わって形成される先鋭な角部を内側縁部 1 1 0 0 b 2 の一部から取り除くことができる。すなわち、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z との間に内側緩面部 1 1 0 0 c 4 が形成されることによって、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とが交わって形成される先鋭な角部が取り除かれる。

#### 【 3 5 3 4 】

遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に手を添える場合があり、このような場合には、遊技パネル 1 1 0 0 を把持した手に痛みが生じないように、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向があり、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、内側縁部 1 1 0 0 b 2 において、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者に目視されることによって、先鋭な角部よりも円弧状の曲面と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも円弧状の曲面と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、本実施形態の遊技パネル 1 1 0 0 では、遊技パネル 1 1 0 0 が作業者に運搬される際に、内側縁部 1 1 0 0 b 2 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じるおそれも抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【 3 5 3 5 】

内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、例えば、内側縁部 1 1 0 0 b 2 において作業者の手が先鋭な角部と接触することなく内側緩面部 1 1 0 0 c 4 と接触できるとの観点から、正面視において、上下方向の幅が、例えば 0 . 5 c m 以上であるのが望ましく、周壁部 2 5 0 1 に沿って形成される幅が、例えば 3 . 0 c m 以上であるのが望ましい。なお、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、例えば、周壁部 2 5 0 1 に沿って周壁部 2 5 0 1 の全域に形成されたカバー体 2 5 1 6 の全域に形成されてもよいし、カバー体 2 5 1 6 が周壁部 2 5 0 1 に沿って複数個所に設けられ、複数のカバー体 2 5 1 6 に形成されてもよい。

#### 【 3 5 3 6 】

なお、本実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の側面と裏面とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される内側緩面部 1 1 0 0 c 4 の態様について説明したが、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、カバー体 2 5 1 6 の側面と裏面とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様であってもよい。カバー体 2 5 1 6 の側面と裏面とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様の内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、1 つの先鋭な角部に替えて、2 つの鈍角を形成するため、内側縁部 5 b 2 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことができる。

#### 【 3 5 3 7 】

10

20

30

40

50

本実施形態では、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 がカバー体 2 5 1 6 に形成される態様について説明したが、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、センター役物 2 5 0 0 のステージカバー 2 5 1 5 に形成される態様であってもよく、上述した内側緩面部 1 1 0 0 c 4 と同様の作用・効果を奏することができる。

#### 【 3 5 3 8 】

外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の後端部に形成される。外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを滑らかに接続するような傾斜面状に形成されている。このように、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを滑らかに接続する外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とが交 10  
わって形成される先鋭な角部を取り除くことができる。すなわち、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面との間に外側緩面部 1 1 0 0 c 5 が形成されることによって、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とが交わって形成される先鋭な角部に替えて、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と外側緩面部 1 1 0 0 c 5 及びセンター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の裏面と外側緩面部 1 1 0 0 c 6 が交わって形成される 2 つの鈍角な角部が形成される。

#### 【 3 5 3 9 】

上述したように、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y から後面 1 1 0 0 z に手を添える場合があり、このような場合には、遊技パネル 1 1 0 0 を把持した手に痛みが生じないように、センター役物 2 5 0 20  
0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向があり、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者に目視されることによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができる。よって、本実施形態の遊技パネル 1 1 0 0 では、遊技パネル 1 1 0 0 が作業者に運搬される際に、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 30  
1 1 0 0 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じるおそれも抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【 3 5 4 0 】

外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、例えば、作業者の手が先鋭な角部と接触することなく外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と接触できるとの観点から、正面視において、上下方向の幅が、例えば 2 . 0 c m 以上であるのが望ましく、左右方向の幅が、例えば 0 . 5 c m 以上 3 . 0 c m 以下であるのが望ましい。なお、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 の上下方向の幅は、例えば、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面の全域、又はセンター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面の複数個所形成される態様であってもよい。

#### 【 3 5 4 1 】

なお、本実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される外側緩面部 1 1 0 0 c 5 の態様について説明したが、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様であってもよい。センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを滑らかに接続する円弧状の曲面で形成される態様の外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、上述したセンター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを滑らかに接続する直線状の平面で形成される態様の外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と同様の効果を奏することに加えて、曲面で形成される外側緩面部 1 1 0 0 c 5 が角部を有していないため、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 40  
1 0 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制する効果を高めることができ、遊技パ 50

ネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことができる。

【 3 5 4 2 】

また、本実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを接続する外側緩面部 1 1 0 0 c 5 の態様について説明したが、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の外側側面と裏面とを接続する態様であってもよく、上述したセンター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを接続する態様の外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と同様の効果を奏することができる。また、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面、及びセンター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の外側側面と裏面の両方に形成される態様であってもよい。

10

【 3 5 4 3 】

また、本実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の後部突出体 2 5 1 0 の内側側面と裏面とを接続する外側緩面部 1 1 0 0 c 5 の態様について説明したが、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 は、第一アタッカ部 2 5 2 0 の後部突出体 2 5 1 0 に形成される態様、第二アタッカ部 2 5 6 0 の後部突出体 2 5 1 0 に形成される態様、第一アタッカ部 2 5 2 0 と第二アタッカ部 2 5 6 0 との両方の後部突出体 2 5 1 0 に形成される態様、及びセンター役物 2 5 0 0 の第一アタッカ部 2 5 2 0 及び第 2 アタッカ部 2 5 6 0 を除く他の構成の後部突出体 2 5 1 0 に形成される態様であってもよい。

【 3 5 4 4 】

また、本実施形態では、特定部 1 1 0 0 c が、外側縁部 1 1 0 0 b 1 の所定の位置に形成される表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 と、内側縁部 1 1 0 0 b 2 の所定の位置に形成される内側緩面部 1 1 0 0 c 4 と、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と、を有する態様について説明したが、特定部 1 1 0 0 c は、表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3、内側緩面部 1 1 0 0 c 4、及び外側緩面部 1 1 0 0 c 5 のうち、少なくともいずれか 1 つの構成を有する態様であってもよく、特定部 1 1 0 0 c が有する各構成の上述した作用・効果を奏することができる。

20

【 3 5 4 5 】

また、本実施形態では、特定部 1 1 0 0 c は、外側縁部 1 1 0 0 b 1 の所定の位置に形成される表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 と、内側縁部 1 1 0 0 b 2 の所定の位置に形成される内側緩面部 1 1 0 0 c 4 と、外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と、を有し、これら表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 と、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 及び外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と、が、人の手形を模した形状となるように、遊技パネル 1 1 0 0 の内側から外側の間で近接して形成される態様について説明したが、表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、及び裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 と、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 及び外側緩面部 1 1 0 0 c 5 と、は、各々距離を設けて遊技パネル 1 1 0 0 の所定の位置に形成される態様であってもよく、遊技パネル 1 1 0 0 が運搬される際に、視覚的な誘導効果は低下するものの、触感的な誘導効果によって、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

30

40

【 3 5 4 6 】

なお、上記した例では遊技盤 5 の縁部 5 b の一部に特定部 5 c が形成されるものや遊技パネル 1 1 0 0 の縁部 1 1 0 0 b の少なくとも一部に特定部 1 1 0 0 c が形成されるものを示したが、特定部 5 c のうちの少なくとも表面緩面部 5 c 1 については遊技盤 5 の縁部 5 b すべてに形成されるようにしてもよいし、特定部 1 1 0 0 c のうちの少なくとも表面緩面部 1 1 0 0 c 1 については遊技パネル 1 1 0 0 の縁部 1 1 0 0 b すべてに形成されるようにしてもよい。また、遊技盤 5 の縁部 5 b の一部に表面緩面部 5 c 1 が形成される場合には、該表面緩面部 5 c 1 が形成されていない縁部 5 b の一部または全部にも表面緩面部 5 c 1 よりも傾斜角度が急（90°に近い角度）となるように内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状を有するようにしてもよいし、表面緩面

50

部 5 c 1 が形成されていない縁部 5 b には斜面形状を有しないように構成してもよい。同様に、遊技パネル 1 1 0 0 の縁部 1 1 0 0 b の一部に表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が形成される場合には、該表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が形成されていない縁部 1 1 0 0 b の一部または全部にも表面緩面部 1 1 0 0 c 1 よりも傾斜角度が急（90°に近い角度）となるように内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状を有するようにしてもよいし、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 が形成されていない縁部 1 1 0 0 b には斜面形状を有しないように構成してもよい。この場合には遊技者の手が誤って特定部 5 c、1 1 0 0 c が形成されていない縁部 5 b、1 1 0 0 b に接触した場合に違和感を与えるものの、怪我が発生することを抑制でき、特定部 5 c、1 1 0 0 c に安全に誘導することができるようになる。

10

## 【3547】

## [遊技盤の改変例 2]

上述した実施形態では、パチンコ機 1 の遊技盤 5 に関する基本構成及び遊技盤の改変例 1 について説明したが、従来、遊技盤 5 の縁部が先鋭な角状に形成されており、遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 を把持する作業者の手と遊技盤 5 の縁部とが接触して作業者に不快感（先鋭な角状の縁部との接触により手に痛みが生じたり、先鋭な角状の縁部との接触により手が負傷するおそれがある等）を与えるおそれがある。また、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触し、障害釘 N が変形（遊技に支障が生じる程に折れ曲がる等）したり、障害釘 N に錆（障害釘 N に皮脂が付着して錆が生じ易くなる等）が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれもあり、以下、これらの問題を更に解消することを目的に、遊技盤 5 に改変を加えた遊技盤の改変例 2 について説明する。

20

## 【3548】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技盤 5 以外の構成について、上述したパチンコ機 1 の構成と同様であるため、以下、遊技盤 5 の構成について詳しく説明し、パチンコ機 1 の他の構成についての説明は省略する。また、遊技盤 5 の構成について、上述した遊技盤の改変例 1 と同様の構成の説明については省略する。

## 【3549】

遊技盤 5 は、例えば図 1 3 7 乃至図 1 4 7 に示すように、遊技球が流下可能な遊技領域 5 a と、遊技領域 5 a の外周を区画する正面視略四角形状の前構成部材 1 0 0 0 と、遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面側に取り付けられるセンター役物 2 5 0 0 を有する表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面側に取り付けられる前面開放の箱状の裏ユニット 3 0 0 0 と、を備えている。

30

## 【3550】

遊技領域 5 a 内には、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に植設された複数の障害釘 N と、表ユニット 2 0 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 4、ゲート 2 0 0 2、第二始動口 2 0 0 5、及び第一大入賞口 2 0 0 6 等と、遊技領域 5 a 内を流下する遊技球が遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 内に流入することを規制するセンター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 とが配されている。

## 【3551】

図 1 9 3 は、遊技盤 5 を右前方から見た概略斜視図であり、図 1 9 4 は、遊技盤 5 を右後方から見た概略斜視図であり、図 1 9 5 は、図 1 9 3 の A - A' 断面を示す概略端面図である。なお、図 1 9 3 において、遊技盤 5 の理解を容易にする観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 内の裏ユニット 3 0 0 0 の描写を省略している。図 1 9 3 乃至図 1 9 5 に示すように、遊技盤 5 は、遊技領域 5 a が形成されてパチンコ機 1 に組付けられた際に、遊技者側を向く前側の前面 5 x と、前面 5 x から後方に延びる側面 5 y と、側面 5 y から前面 5 x と平行に延びる後面 5 z と、前面 5 x から側面 5 y を介して後面 5 z へと連なる縁部 5 b と、縁部 5 b の少なくとも一部に形成される特定部 5 c と、を有している。

40

## 【3552】

50

遊技盤 5 の縁部 5 b は、例えば、遊技盤 5 の外端部に形成される外側縁部 5 b 1 と、遊技盤 5 の内端部に形成される内側縁部 5 b 2 とを含んでいる。外側縁部 5 b 1 は、前方から後方へ順に並び、前構成部材 1 0 0 0、遊技パネル 1 1 0 0、及び裏ユニット 3 0 0 0 によって形成され、内側縁部 5 b 2 は、センター役物 2 5 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 によって形成されている。

#### 【 3 5 5 3 】

##### [ 特定部の構成 3 ]

特定部 5 c は、遊技盤 5 の縁部 5 b に形成され、作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 を把持しようとする作業者の手を誘導し得る。詳しくは、特定部 5 c は、遊技盤 5 の縁部 5 b が目視された際に遊技盤 5 の縁部 5 b に人の手形を連想させる等、遊技盤 5 の把持位置を作業者に示唆するような視覚的な誘導効果と、遊技盤 5 を把持した作業者の手に不快感を与える又は与えない等の触の違いによって遊技盤 5 の把持位置を作業者に示唆する触感的な誘導効果とを有しており、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

10

#### 【 3 5 5 4 】

具体的には、特定部 5 c は、外側縁部 5 b 1 の所定の位置に形成される表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3 及び外側先鋭部 5 c 4 と、内側縁部 5 b 2 の所定の位置に形成される内側先鋭部 5 c 5 及び裏面緩面部 5 c 6 と、前構成部材 1 0 0 0 の表面に形成された複数の凹凸が連続する凹凸面 5 p 1 と、前構成部材 1 1 0 0 の前面に形成された前面段差部 5 p 2 と、前構成部材 1 0 0 0 が配置されておらず遊技パネル 1 1 0 0 が遊技盤 5 の前面 5 x に露出する前面露出部 5 p 3 と、遊技パネル 1 1 0 0 の側面に沿って設けられた側面金属板 5 p 4 と、箱状の裏ユニット 3 0 0 0 の側面に前方から後方に向かって外側から内側へと段状に形成された裏段差部 5 p 5 と、を有しており、これらの構成要素が奏する視覚的又は触感的な誘導効果によって、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触を抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、特定部 5 c の表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 の構成は、上述した遊技盤の改変例 1 の構成と同様であるため、以下、特定部 5 c の他の構成について詳しく説明し、表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3、外側先鋭部 5 c 4、内側先鋭部 5 c 5、及び裏面緩面部 5 c 6 の構成についての説明は省略する。

20

#### 【 3 5 5 5 】

凹凸面 5 p 1 は、表面緩面部 5 c 1 の表面に形成される。凹凸面 5 p 1 は、例えば、シボ加工等の表面処理によって、光を攪乱可能な複数の微細な凹凸が連続するしわ模様形状が形成された面である。しわ模様形状は、ランダムな方向へ短く線状に伸びた複数の突条により形成され、例えば、ざらざらした梨地模様形状（梨肌状のパターン）や、細かな幾何学模様形状等である。このような凹凸面 5 p 1 は、作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく、作業者の手が表面緩面部 5 c 1 から滑らないように滑り止めとしても作用し、作業者の手から遊技盤 5 が滑り落ちることが抑制されるため、遊技盤 5 が落下することによる破損を防止できるし、作業者の手から遊技盤 5 が滑り落ちることによって作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触したり作業者の足に落下することを抑制できるため、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

30

40

#### 【 3 5 5 6 】

また、凹凸面 5 p 1 は、そのしわ模様形状によって遊技盤 5 を運搬する作業者の手を表面緩面部 5 c 1 に視覚的に誘導できるため、作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触を抑制できるとともに、凹凸面 5 p 1 が形成されていない平面に比べて、作業者の手が接触した後の汚れや傷等の汚点が目立ち難く、遊技者に汚点が視認されることによって遊技興趣が低下することも抑制できる。さらに、凹凸面 5 p 1 は、遊技盤 5 の複数個所から照射される光が表面緩面部 5 c 1 にて乱反射して艶消しの状態となるため、表面緩面部 5 c 1 で反射する光が過度に目立って遊技者の意識がメイン演出から表面緩面部 5 c 1 に外れることを抑制でき、遊技興趣の低下を更に抑制することができる。なお、凹凸面 5 p 1 は、微細な凹凸が複数連続して（全てが繋がって形成されるものに限らず、一部

50

のみが繋がるように形成されるものでもよいし、所定単位（１個でもよい）ごとに分割して形成されるものでもよい）形成されていればよく、凹凸の形状（大きさ（表面積）、凹凸度合い（突出量）、表面形状等）は全て同じであるものでもよいし、複数の異なる形状が混在するものでもよい。

【 3 5 5 7 】

なお、前構成部材 1 0 0 0 は、遊技者側を向く前側の前面 1 0 0 0 x と、前面 1 0 0 0 x と直交するように後方へと延びる側面 1 0 0 0 y とを有しており、表面緩面部 5 c 1 が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x と側面 1 0 0 0 y とを接続するように形成される場合や、また、表面緩面部 5 c 1 が形成されることによって前構成部材 1 0 0 0 に側面 1 0 0 0 y が形成されない態様であって、表面緩面部 5 c 1 が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x と前構成部材 1 0 0 0 の裏面とを接続するように形成される場合、及び前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x と遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y とを接続するように前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 に連続するように形成される場合であっても、凹凸面 5 p 1 は、表面緩面部 5 c 1 に形成されるのが望ましく、遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 が落下することによる破損を防止できるし、作業者の手から遊技盤 5 が滑り落ちることによって作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触したり作業者の足に落下することを抑制できるため、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 5 5 8 】

また、凹凸面 5 p 1 は、表面緩面部 5 c 1 の全面に形成される態様であってもよいし、表面緩面部 5 c 1 の一部にのみ形成される態様であってもよいし、表面緩面部 5 c 1 の複数個所に部分的に形成される態様であってもよく、遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 が落下することによる破損を防止できるし、作業者の手から遊技盤 5 が滑り落ちることによって作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触したり作業者の足に落下することを抑制できるため、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 5 5 9 】

また、凹凸面 5 p 1 は、表面緩面部 5 c 1 だけでなく、表面緩面部 5 c 1 に連続する前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x（傾斜を有しない平面部分）にも形成される態様であってもよい。前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x に形成された凹凸面 5 p 1 は、表面緩面部 5 c 1 と同様に、作業者の手が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x から滑らないように滑り止めとして作用し、作業者が誤って手を誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触させることを抑制でき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。

【 3 5 6 0 】

なお、凹凸面 5 p 1 を遊技盤 5 の側面 5 y（前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y 及び遊技パネル 1 1 0 0 の側面）に形成した場合に、凹凸面 5 p 1 が遊技盤 5 を把持する作業者の手と遊技盤 5 の側面 5 y との滑り止めとして作用するため、例えば、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が遊技盤 5 の側面 5 y に引っ掛かって、前構成部材 1 0 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 から前方に取り外されるような力が作用し、前構成部材 1 0 0 0 の外縁部が損傷するおそれがある。このような観点から、遊技盤 5 の側面 5 y（前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y 及び遊技パネル 1 1 0 0 の側面）は、凹凸面 5 p 1 のような細かな凹凸が形成されていない平面状であることが望ましい。ここで、遊技盤 5 の側面 5 y は、表面緩面部 5 c 1 が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x と側面 1 0 0 0 y とを接続するように形成される態様の場合、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y 及び遊技パネル 1 1 0 0 の側面から構成され、表面緩面部 5 c 1 が形成されることによって前構成部材 1 0 0 0 に側面 1 0 0 0 y が形成されない場合（表面緩面部 5 c 1 が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x と前構成部材 1 0 0 0 の裏面とを接続するように形成される場合、及び前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x と遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y とを接続するように前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 に連続するように形成される場合）、遊技パネル 1 1 0 0 の側面から構成される。

【 3 5 6 1 】

本実施形態の前構成部材 1 0 0 0 は、例えば、黒色や紺色や灰色等の不透明な暗色に形

成されるのが望ましい。前構成部材 1000 は、例えば、暗色の樹脂から形成されてもよいし、また、表面に暗色のシールや暗色のシート、暗色のフィルム等が貼り付けられてもよいし、暗色の塗料を用いて着色されてもよい。暗色の前構成部材 1000 は、例えば、白色や黄色等の明色のものに比して反射率が低いため、遊技盤 5 の複数個所から照射される光の前構成部材 1000 の表面での反射を抑制して遊技者の遊技興趣の低下を抑制できるとともに、遊技盤 5 を運搬する作業員に対する表面緩面部 5c1 に形成された凹凸面 5p1 の視認性を高めることができる。よって、遊技盤 5 を運搬する際に、作業員の手を凹凸面 5p1 が形成された前構成部材 1000 の表面緩面部 5c1 に誘導できる可能性を高め、作業員が誤って手を誘導釘 N やセンター役物 2500 と接触させることをより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。なお、前構成部材 1000 の表面に凹凸面 5p1 が形成されるものに限らず、凹凸面 5p1 と同様に表面に複数の微細な凹凸が形成されるシールやシート、フィルム等を貼着するものであってもよい。この場合にはシールやシート、フィルム等を通して前構成部材 1000 の暗色が視認されるようにしてもよいし、シールやシート、フィルム等を暗色に形成するようにしてもよい。

10

#### 【3562】

前構成部材 1000 の前面 1000x には、証紙が貼り付けられる証紙貼付部 1012 と、機能表示ユニット 1400 の発光部が露出する開口が形成されて機能表示ユニット 1400 の発光部の発光状態を示す状態ラベルが貼り付けられる機能表示形成部 1013 と、大当たり確率や確変割合等のパチンコ機 1 の機種情報を表示する表示ラベルが貼り付けられるラベル貼付部 1014 と、が更に形成されている。なお、表示ラベルは、シールやシート、フィルム等に大当たり確率や確変割合等のパチンコ機 1 の機種情報が印刷されて形成される。

20

#### 【3563】

証紙貼付部 1012 は、前構成部材 1000 の左下方に形成されており、詳しくは、前構成部材 1000 の前面 1000x において、その外周を段差部 1012a によって区画され、凹凸面 5p1 の凹凸度合いよりも大きい凹状に形成されている。また、証紙貼付部 1012 の段差部 1012a の角形状により、遊技盤 5 を運搬する作業員の手と接触した際に、作業員に証紙貼付部 1012 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、証紙の損傷を抑制することができる。さらに、証紙貼付部 1012 の表面は、凹凸面 5p1 のような表面処理がされていない平面状に形成されており、作業員が証紙貼付部 1012 の段差部 1012a に気付かない場合であっても表面処理がされた前構成部材 1000 の前面 1000x と証紙貼付部 1012 の平面状の表面との触感の違いによって、遊技盤 5 を運搬する際の作業員に証紙貼付部 1012 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、証紙の損傷を抑制することができる。また、証紙貼付部 1012 は、表面が平面状であることによって、証紙の貼り付けを容易にできるとともに、貼り付けられた証紙が剥がれにくいという効果も発揮し得る。

30

#### 【3564】

なお、証紙貼付部 1012 は、前構成部材 1000 の前面 1000x において、その外周を段差部 1012a によって区画され、凹凸面 5p1 の凹凸度合いよりも大きい突状に形成される態様であってもよく、突状の証紙貼付部 1012 と遊技盤 5 を運搬する作業員の手とが接触した際に、作業員に証紙貼付部 1012 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、証紙の損傷を抑制することができる。また、証紙貼付部 1012 は、表面が平面状に形成される場合に、凹凸度合いがない、すなわち、前構成部材 1000 の前面 1000x と面一に形成される態様であってもよく、平面状の証紙貼付部 1012 と遊技盤 5 を運搬する作業員の手とが接触した際に、作業員に証紙貼付部 1012 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、証紙の損傷を抑制することができる。また、証紙貼付部 1012 は、前構成部材 1000 の前面 1000x と異なる色（前構成部材 1000 が暗色である場合に、例えば、白色、黄色や桃色等の明色）で形成される態様（段差部 1012a のみが着色される態様、証紙を視認可能である半透明な明色のシールやシートで覆われる態様、及び証紙が明色で形成される態様等を含む）であってもよく、遊技盤 5 を運搬

40

50



する際に、作業者が目視によって証紙貼付部 1012 が触れてはいけない箇所であることを確認でき、証紙の損傷を抑制することができる。

【3565】

機能表示形成部 1013 は、前構成部材 1000 の左上方に形成されており、証紙貼付部 1012 と同様に、前構成部材 1000 の前面 1000x において、その外周が段差部 1013a によって区画され、凹凸面 5p1 の凹凸度合いよりも大きい凹状に形成されている。また、機能表示形成部 1013 の段差部 1013a の角形状により、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と接触した際に、作業者に機能表示形成部 1013 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、状態ラベル及び機能表示ユニット 1400 の発光部の損傷を抑制することができる。さらに、機能表示形成部 1013 の表面は、凹凸面 5p1 のような表面処理がされていない平面状に形成されており、作業者が機能表示形成部 1013 の段差部 1013a に気付かない場合であっても表面処理がされた前構成部材 1000 の前面 1000x と機能表示形成部 1013 の平面状の表面との触感の違いによって、遊技盤 5 を運搬する際の作業者に機能表示形成部 1013 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、状態ラベル及び機能表示ユニット 1400 の発光部の損傷を抑制することができる。また、機能表示形成部 1013 は、状態ラベルの貼り付けを容易にできるとともに、貼り付けられた状態ラベルが剥がれにくいという効果も発揮し得る。なお、状態ラベルは、機能表示ユニット 1400 の発光部が露出する開口を覆うように貼り付けられるとともに、少なくとも機能表示ユニット 1400 の発光部に対応する箇所が透明に形成されている。

10

20

【3566】

なお、機能表示形成部 1013 は、前構成部材 1000 の前面 1000x において、その外周を段差部 1013a によって区画され、凹凸面 5p1 の凹凸度合いよりも大きい突状に形成される態様であってもよく、突状の機能表示形成部 1013 と遊技盤 5 を運搬する作業者の手とが接触した際に、作業者に機能表示形成部 1013 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、状態ラベル及び機能表示ユニット 1400 の発光部の損傷を抑制することができる。また、機能表示形成部 1013 は、表面が平面状に形成される場合に、凹凸度合いがない、すなわち、前構成部材 1000 の前面 1000x と面に形成される態様であってもよく、平面状の機能表示形成部 1013 と遊技盤 5 を運搬する作業者の手とが接触した際に、作業者に機能表示形成部 1013 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、状態ラベル及び機能表示ユニット 1400 の発光部の損傷を抑制することができる。また、機能表示形成部 1013 は、前構成部材 1000 の前面 1000x と異なる色（前構成部材 1000 が暗色である場合に、例えば、白色、黄色や桃色等の明色）で形成される態様（段差部 1013a のみが着色される態様、状態ラベル及び発光部を視認可能である半透明な明色のシールやシートで覆われる態様、及び状態ラベルが明色で形成される態様等を含む）であってもよく、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が目視によって機能表示形成部 1013 が触れてはいけない箇所であることを確認でき、状態ラベル及び機能表示ユニット 1400 の発光部の損傷を抑制することができる。

30

【3567】

ラベル貼付部 1014 は、前構成部材 1000 の右上方に形成されており、証紙貼付部 1012 や機能表示形成部 1013 と同様に、前構成部材 1000 の前面 1000x において、その外周が段差部 1014a によって区画され、凹凸面 5p1 の凹凸度合いよりも大きい凹状に形成されている。また、ラベル貼付部 1014 の段差部 1014a は、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と接触した際に、作業者にラベル貼付部 1014 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、表示ラベルの損傷を抑制することができる。さらに、ラベル貼付部 1014 の表面は、凹凸面 5p1 のように表面処理がされていない平面状に形成されており、作業者がラベル貼付部 1014 の段差部 1014a に気付かない場合であっても表面処理がされた前構成部材 1000 の前面 1000x とラベル貼付部 1014 の平面状の表面との触感の違いによって、遊技盤 5 を運搬する際の作業者にラベル貼付部 1014 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、表示ラベルの損傷を抑制するこ

40

50

とができる。また、ラベル貼付部 1014 は、表示ラベルの貼り付けを容易にできるとともに、貼り付けられた表示ラベルが剥がれにくいという効果も発揮し得る。

【3568】

なお、ラベル貼付部 1014 は、前構成部材 1000 の前面 1000x において、その外周を段差部 1014a によって区画され、凹凸面 5p1 の凹凸度合いよりも大きい突状に形成される態様であってもよく、突状のラベル貼付部 1014 と遊技盤 5 を運搬する作業者の手とが接触した際に、作業者にラベル貼付部 1014 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、表示ラベルの損傷を抑制することができる。また、ラベル貼付部 1014 は、表面が平面状に形成される場合に、凹凸度合いがない、すなわち、前構成部材 1000 の前面 1000x と面一に形成される態様であってもよく、平面状のラベル貼付部 1014 と遊技盤 5 を運搬する作業者の手とが接触した際に、作業者にラベル貼付部 1014 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、表示ラベルの損傷を抑制することができる。また、ラベル貼付部 1014 は、前構成部材 1000 の前面 1000x と異なる色（前構成部材 1000 が暗色である場合に、例えば、白色、黄色や桃色等の明色）で形成される態様（段差部 1014a のみが着色される態様、表示ラベルを視認可能である半透明な明色のシールやシートで覆われる態様、及び表示ラベルが明色で形成される態様等を含む）であってもよく、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が目視によってラベル貼付部 1014 が触れてはいけない箇所であることを確認でき、表示ラベルの損傷を抑制することができる。

【3569】

前構成部材 1000 は、前構成部材 1000 の前面 1000x において、遊技領域 5a よりも外側の領域のうち遊技領域 5a に近接する位置に、前構成部材 1000 の前面 1000x から前方に突出する突状の突部 1015 を有している。突部 1015 は、遊技盤 5 を運搬する際の作業者が前構成部材 1000 の前面 1000x に沿わせて手を移動させた場合に当接するようになっており、突部 1015 よりも内側に触れてはいけない遊技領域 5a があることを報知して、作業者の手が障害釘 N やセンター役物 2500 等と接触することを抑制する。なお、前構成部材 1000 の突部 1015 は、遊技領域 5a よりも外側の領域のうち遊技領域 5a に近接する位置に形成される態様であればよく、例えば、遊技領域 5a の外周に沿って長尺な壁状に形成される態様、又は遊技領域 5a の外周に沿って部分的に複数形成される態様であってもよい。

【3570】

前面段差部 5p2 は、前構成部材 1000 の前面 1000x（傾斜を有しない平面部分）に形成される段差であり、本実施形態において、証紙貼付部 1012 と、機能表示形成部 1013 と、ラベル貼付部 1014 と、遊技領域 5a に近接する突部 1015 と、から構成されている。前面段差部 5p2 において、証紙貼付部 1012、機能表示形成部 1013、及びラベル貼付部 1014 は、その外側に前構成部材 1000 の前面 1000x からの突出量（凹凸度合い）が小さな凹凸面 5p1 の一部が位置し、その内側に突出量（凹凸度合い）が大きな突部 1015 が位置しており、前構成部材 1000 の前面 1000x（傾斜を有しない平面部分）において遊技盤 5 の外側から内側に向かって突出量（凹凸度合い）が大きくなる構成のため、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が前構成部材 1000 の前面 1000x に沿わせて手を移動させると、凹凸面 5p1、証紙貼付部 1012 と機能表示形成部 1013 とラベル貼付部 1014、突部 1015 の順に当接して移動がより制限されるようになり、遊技盤 5 の内側により触れてはいけない箇所があることを作業者に報知できるため、作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2500 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。なお、突部 1015 は、表面緩面部 5c1 に対応するように、表面緩面部 5c1 の内側に形成されることが望ましい。

【3571】

前面露出部 5p3 は、遊技盤 5 の前面 5x において、前構成部材 1000 が配置されおらず遊技パネル 1100 が前面 5x に露出している箇所であり、本実施形態では、遊技盤 5 の右下方の外縁部に形成されている。前面露出部 5p3 が形成されることにより、前

構成部材 1000 の前後方向の厚さだけ遊技盤 5 の外縁部の前後方向の厚さが減少し、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を把持することを容易にできるようになっている。これにより作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2500 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができるようになる。また、本例では特定部 5c が形成される遊技盤 5 の辺とは異なる辺（図 194 において特定部 5c の形成される側辺に隣接する底辺に形成されているが、特定部 5c の形成される辺に対向する辺に前面露出部 5p3 を形成するようにしてもよい）の縁部 5b に前面露出部 5p3 が設けられ、一方の手で特定部 5c を把持し、他方の手で前面露出部 5p3 を把持することが可能になっている。これにより、遊技盤 5 を堅持可能になり、遊技盤 5 が滑り落ちることを抑制して、安全に運搬することができるようになる。なお、前面露出部 5p3 は、遊技盤 5 の右下方の外縁部に形成される態様に限定されることなく、遊技盤 5 の少なくとも一部（例えば、遊技盤 5 の上下左右少なくとも一の外縁部）に形成される態様であればよく、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を把持することを容易にできる。また、前面露出部 5p3 は、遊技盤 5 の上下左右の対向する位置に対で形成される態様が望ましく、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を両手で把持することを容易にでき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。なお、上述した突部 1015 は、前面露出部 5p3 に対応するように、前面露出部 5p3 の内側に形成される態様であってもよく、前面露出部 5p3 を把持する作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2500 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

10

#### 【3572】

20

側面金属板 5p4 は、長尺な板状に形成されており、遊技パネル 1100 の側面に沿って設けられている。本実施形態の側面金属板 5p4 は、その長手方向が遊技パネル 1100 の上下方向に沿うように、遊技パネル 1100 の左右方向の側面に設けられている。このような側面金属板 5p4 は、遊技盤 5 の左右方向の外縁部の強度を増すことができ、遊技盤 5 の左右方向の外縁部が作業者によって把持されて遊技盤 5 が運搬される際に、遊技盤 5 の自重又は作業者が遊技盤 5 を把持する力によって遊技盤 5 の左右方向の外縁部が損傷することを防止でき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。なお、側面金属板 P4 は、その長手方向が遊技パネル 1100 の左右方向に沿うように遊技パネル 1100 の上下方向の側面に設けられる態様であってもよく、遊技盤 5 の上下方向の外縁部の強度が増し、遊技盤 5 の上下方向の外縁部が損傷することを防止でき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。また、側面金属板 5p4 は、アース線を接続することにより遊技盤 5（遊技盤 5 に設けられる電子部品等）を除電する機能を兼ねるようにしてもよい。

30

#### 【3573】

側面金属板 5p4 は、遊技パネル 1100 の外縁部の強度を増すことができるのであれば長尺な板状の形状に限定されることなく、例えば、所定の間隔を設けて複数の金属板が遊技パネル 1100 の側面に並設される態様であってもよい。なお、側面金属板 5p4 が部分的に複数設けられる場合に、側面金属板 5p4 は、表面緩面部 5c1 及び前面露出部 5p3 の外側に設けられず、表面緩面部 5c1 及び前面露出部 5p3 に対応する外側には、複数の側面金属板 5p4 によって形成される所定の間隔部分が位置する態様が望ましく、表面緩面部 5c1 及び前面露出部 5p3 に誘導される作業者の手と側面金属板 5p4 との接触を抑制でき、側面金属板 5p4 の縁に接触した作業者の手が負傷することを抑制できるとともに、側面金属板 5p4 に皮脂等が付着して側面金属板 5p4 に錆等が生じることも抑制することができる。また、側面金属板 5p4 は、遊技パネル 1100 の側面に接着剤にて貼り付けられる態様、遊技パネル 1100 の側面にネジ等の固定部材にて固定される態様、又は、遊技パネル 1100 の側面内に埋設される態様等で、遊技パネル 1100 の側面に設けられればよいが、例えば、遊技盤 5 を組付ける際の部品点数を削減する観点から、側面金属板 5p4 は遊技パネル 1100 の側面内に埋設される態様が望ましい。

40

#### 【3574】

50

裏段差部 5 p 5 は、箱状の裏ユニット 3 0 0 0 の側面において、前方から後方に向かって外側から内側へと段状に形成されている。このような裏段差部 5 p 5 は、遊技盤 5 を運搬する作業者が遊技盤 5 の外縁部を把持する際に、裏段差部 5 p 5 に指を引っ掛けることができ、作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。また、裏段差部 5 p 5 が形成されることにより、遊技盤 5 の外縁部の前後方向の厚さを裏段差部 5 p 5 から裏ユニット 3 0 0 0 の最後面までの前後方向の厚さだけ減少させ、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を把持することを容易にできるようになっている。これにより作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができるようになる。なお、裏段差部 5 p 5 は、遊技盤 5 を運搬する際に作業者が両手で遊技盤 5 を把持することを容易にできるとの観点から、裏ユニット 3 0 0 0 の上下左右の側面に対で形成される態様であるのが望ましいが、少なくとも上下左右いずれか一方の側面に形成される態様であってもよい。また、裏ユニット 3 0 0 0 の側面は、作業者が裏段差部 5 p 5 に指を引っ掛けることを容易にするとの観点から、後方に向かって外径が小さくなるように傾斜しているのが望ましい。また、裏段差部 5 p 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の側面に、部分的に複数形成される態様であってもよく、この場合に、裏段差部 5 p 5 の少なくとも 1 つは、前面露出部 5 p 3 に前後方向で対応するように形成されることが望ましい。このような裏段差部 5 p 5 は、前面露出部 5 p 3 とともに、遊技盤 5 の外縁部の前後方向の厚さをより一層減少させ、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を把持することをより一層容易にさせることができる。

10

20

#### 【 3 5 7 5 】

図 1 9 6 は、遊技盤 5 の一部を右前方から見た概略斜視図であり、図 1 9 7 は、遊技盤 5 の一部を右後方から見た概略斜視図である。詳しくは、図 1 9 6 には、前構成部材 1 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 の一部が記載されており、図 1 9 7 には、遊技盤 5 から前構成部材 1 0 0 0、センター役物 2 5 0 0、及び裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 の一部が記載されている。図 1 9 5 乃至図 1 9 7 に示すように、特定部 5 c は、凹凸面 5 p 1、前面段差部 5 p 2、前面露出部 5 p 3、側面金属板 5 p 4、及び裏段差部 5 p 5 に加えて、遊技パネル 1 1 0 0 の外側端部 1 1 0 0 b 1 から後方に突出する外縁壁部 5 p 6 と、外縁壁部 5 p 6 の頂部に連続するように形成された後方斜面部 5 p 7 と、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面 1 1 0 0 z から突出するように後方斜面部 5 p 7 よりも内側に形成された裏面段差部 5 p 8 と、を更に有しており、これらの構成要素が奏する視覚的又は触感的な誘導効果によって、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外されることにより前後方向の厚みが低下するため、遊技盤 5 を運搬する際に遊技盤 5 の外部から作用する力に対する強度が低下する傾向にあり、例えば、遊技盤 5 が運搬される際に、遊技パネル 1 1 0 0 の対向する外縁部が作業者に把持され、遊技パネル 1 1 0 0 に遊技パネル 1 1 0 0 を擦じる方向の力が加えられた場合には、遊技パネル 1 1 0 0 に撓みが生じ、障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等が損傷するおそれがある。

30

#### 【 3 5 7 6 】

外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁端部 1 1 0 0 b 1 から後方に突出するように、外縁端部 1 1 0 0 b 1 に沿って壁状に形成されている。外縁壁部 5 p 6 は、作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 の後面側に回した指を引っ掛け易く、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できるとともに、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が外縁壁部 5 p 6 に指を引っ掛けることができるため、作業者が遊技盤 5 を堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

40

#### 【 3 5 7 7 】

なお、外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁端部 1 1 0 0 b 1 の全周に沿って壁状に形成される態様に限定されることなく、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁端部 1 1 0 0 b 1 の一部に形成されるものであってもよく、外縁端部 1 1 0 0 b 1 の全周に沿って壁状に

50

形成される態様と同様に、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。また、外縁壁部 5 p 6 を設けることにより、外縁端部 1 1 0 0 b 1 の厚みが増して遊技パネル 1 1 0 0 の強度を高めることができ、遊技盤 5 が運搬される際に、遊技パネル 1 1 0 0 に遊技パネル 1 1 0 0 を挟む方向の力が加えられた場合であっても、遊技パネル 1 1 0 0 に生じる撓みを抑制し、障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等が遊技パネル 1 1 1 0 から外れ落ちたり、障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等に力が加わって破損することを抑制できる。また、本実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 は、パネル板 1 1 1 0 とパネルホルダ 1 1 2 0 とを組付けて形成される態様について説明したが、遊技パネル 1 1 0 0 は、パネル板 1 1 1 0 とパネルホルダ 1 1 2 0 とが一体に形成された態様（パネル板 1 1 1 0 のみによって遊技パネル 1 1 0 0 が構成される態様）であってもよく、同様の作用・効果を発揮することができる。

10

#### 【3578】

外縁壁部 5 p 6 は、作業者が遊技盤 5 の後面側に回した指を引っ掛け易くするとの観点から、外縁壁部 5 p 6 の最後方の頂部の幅（遊技パネル 1 1 0 0 の外側から内側に向かった幅）が 3.0 mm 以上であるのが望ましく、遊技盤 5 の形状が過大なものとならないとの観点から、10.0 mm 以下であるのが望ましい。また、外縁壁部 5 p 6 は、作業者が遊技盤 5 の後面側に回した指を係止し易くするとの観点、及び遊技盤 5 の形状が過大なものとならないとの観点から、突出量（遊技パネル 1 1 0 0 の裏面から外縁壁部 5 p 6 の最後方の頂部までの距離）が、5.0 mm 以上 20.0 mm 以下であるのが望ましい。

#### 【3579】

また、外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁端部 1 1 0 0 b 1 に部分的に形成される場合に、表面緩面部 5 c 1 に前後方向で対応する位置に形成されることが望ましく、作業者に表面緩面部 5 c 1 と外縁壁部 5 p 6 とを堅持させることができ、作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。なお、外縁壁部 5 p 6 の後端の頂部は、遊技盤 5 の前面 5 x と平行な平面状、遊技盤 5 の前面 5 x に対して傾斜する斜面状、又は遊技盤 5 の内外に延びる円弧を有する曲面状に形成されていればよいが、作業者が外縁壁部 5 p 6 へ指を引っ掛けた際に痛み等の不快感を減少させるとの観点から、先鋭な部分を有しない平面状又は曲面状に形成されることが望ましい。

20

#### 【3580】

後方斜面部 5 p 7 は、外縁壁部 5 p 6 の後端の頂部に連続するように形成されており、本実施形態の後方斜面部 5 p 7 は、外縁壁部 5 p 6 の内側に接続するように形成されている。後方斜面部 5 p 7 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられる作業者の指が添えられ、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられた作業者の指に作用する痛み等の不快感を低減させることができるため、作業者が遊技盤 5 をより確実に堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。また、後方斜面部 5 p 7 は、遊技パネル 1 1 0 0 の強度を増すことができ、遊技盤 5 が運搬される際に、遊技パネル 1 1 0 0 に遊技パネル 1 1 0 0 を挟む方向の力が加えられた場合であっても、遊技パネル 1 1 0 0 に生じる撓みを抑制し、障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等が損傷することを抑制できる。

30

#### 【3581】

また、後方斜面部 5 p 7 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外側から内側に向かって後方から前方へと傾斜している。よって、後方斜面部 5 p 7 は、作業者の指が添えられる際に作業者の指が衝突することなく、遊技盤 5 の後面側に回された作業者の指が添えられ易くなる。なお、後方斜面部 5 p 7 は、例えば、外縁壁部 5 p 6 の頂部の幅が十分に大きい場合、外縁壁部 5 p 6 の後端の頂部に連続するように、外縁壁部 5 p 6 の後側に接続するように（外縁壁部 5 p 6 の頂部から後方に突出するように）形成される態様であってもよく、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。また、後方斜面部 5 p 7 は、外縁壁部 5 p 6 の全周に沿って形成されてもよいし、外縁壁部 5 p 6 の一部に形成されてもよい。

40

50

## 【 3 5 8 2 】

後方斜面部 5 p 7 は、遊技盤 5 の後面側に回された作業者の指が添えられ易いとの観点、及び後方斜面部 5 p 7 を形成するスペースを確保するとの観点から、外縁壁部 5 p 6 に沿った幅が 30.0 mm 以上 100.0 mm 以下であることが望ましい。また、後方斜面部 5 p 7 は、遊技盤 5 の後面側に回された作業者の指が添えられ易いとの観点から、遊技盤 5 の外側から内側に向かって前後方向の高さが低くなるように傾斜して形成されることが望ましい。

## 【 3 5 8 3 】

なお、後方斜面部 5 p 7 は、外縁壁部 5 p 6 の頂部の内端と遊技パネル 1 1 0 0 の裏面とを接続するように直線状の平面に形成されている態様であってもよいし、外縁壁部 5 p 6 の頂部の内端と遊技パネル 1 1 0 0 の裏面とを接続するように円弧状の曲面に形成されている態様であってもよい。曲面で形成される後方斜面部 5 p 7 は、角部を有していないため、後方斜面部 5 p 7 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制する効果を高めることができ、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。また、後方斜面部 5 p 7 は、単一の面で形成される態様であってもよいし、例えば、外縁壁部 5 p 6 の頂部の内端から遊技パネル 1 1 0 0 の裏面に向かって延びる第 1 後方斜面と、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面と第 1 後方斜面とを接続する第 2 後方斜面のように複数の面で形成される態様であってもよい。後方斜面部 5 p 7 が複数の面で形成される場合に、外縁壁部 5 p 6 の頂部の内端から延びる面が遊技パネル 1 1 0 0 の裏面に向かって傾斜している態様であれば、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面から延びる面は、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面と直交する方向（前後方向）に沿って延びる態様であってもよい。

## 【 3 5 8 4 】

裏面段差部 5 p 8 は、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面において、後方斜面部 5 p 7 よりも内側かつ遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 よりも外側の位置に、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面 1 1 0 0 z から突出するように形成されている。裏面段差部 5 p 8 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に係止させようとする作業者の手と接触した場合、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に報知でき、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。また、裏面段差部 5 p 8 は、遊技パネル 1 1 0 0 の強度を増すことができ、遊技盤 5 が運搬される際に、遊技パネル 1 1 0 0 に遊技パネル 1 1 0 0 を擦る方向の力が加えられた場合であっても、遊技パネル 1 1 0 0 に生じる撓みを抑制し、障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等が損傷することを抑制できる。

## 【 3 5 8 5 】

裏面段差部 5 p 8 は、触感的な誘導効果を高めるとの観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に沿って連続して形成される態様が望ましいが、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に取り付けられる裏ユニット 3 0 0 0 を考慮した設計的観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に沿って部分的に形成される態様であってもよい。また、裏面段差部 5 p 8 は、少なくとも一部が遊技領域 5 a の外周に沿って形成されることが望ましく、遊技領域 5 a 本実施形態の裏面段差部 5 p 8 は、作業者の手が誘導される可能性が高い少なくとも 1 つの後方斜面部 5 p 7 の内側に遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に沿った一部に形成されており、裏面段差部 5 p 8 の触感的な誘導効果を高めるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 の設計容易性も高めることができる。なお、裏面段差部 5 p 8 の遊技パネル 1 1 0 0 の裏面からの高さは、触感的な誘導効果及び設計容易性の観点から、1.0 mm 以上 15.0 mm 以下であることが望ましい。

## 【 3 5 8 6 】

また、裏面段差部 5 p 8 は、遊技盤 5 を運搬する際に作業者の手と接触して、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に報知できればよく、後方

斜面部 5 p 7 よりも内側かつ遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 よりも外側の位置に、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面 1 1 0 0 z に凹状に形成される態様であってもよい。また、裏面段差部 5 p 8 は、遊技パネル 1 1 0 0 とは異なる色で着色される態様であってもよく、この場合、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に視覚的にも報知できる。また、裏面段差部 5 p 8 は、上述したように部分的に形成される場合に、外縁壁部に 5 p 6 に遊技盤 5 の内外で対応する位置に形成されることが望ましく、外縁壁部 5 p 6 に係止させようとする作業者の手と接触した際に、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に報知できる。

10

### 【 3 5 8 7 】

なお、上記した遊技盤 5 の縁部 5 b に形成される特定部 5 c の構成は、遊技パネル 1 1 0 0 の縁部 1 1 0 0 b に形成される特定部 1 1 0 0 c にも適用可能である。すなわち、凹凸面 5 p 1 が遊技パネル 1 1 0 0 の表面緩面部 1 1 0 0 c 1 及び遊技パネル 1 1 0 0 の前面に形成されてもよいし、前面段差部 5 p 2 が遊技パネル 1 1 0 0 の前面に形成されてもよい。

### 【 3 5 8 8 】

#### [ 遊技盤の改変例 3 ]

上述した実施形態では、パチンコ機 1 の遊技盤 5 に関する基本構成及び遊技盤の改変例 1 及び遊技盤の改変例 2 について説明したが、従来、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触し、障害釘 N が変形（遊技に支障が生じる程に折れ曲がる等）したり、障害釘 N に錆（障害釘 N に皮脂が付着して錆が生じ易くなる等）が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれがあり、以下、これらの問題を更に解消することを目的に、遊技盤 5 に改変を加えた遊技盤の改変例 3 について説明する。

20

### 【 3 5 8 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技盤 5 以外の構成について、上述したパチンコ機 1 の構成と同様であるため、以下、遊技盤 5 の構成について詳しく説明し、パチンコ機 1 の他の構成についての説明は省略する。また、遊技盤 5 の構成について、上述した遊技盤の改変例 1 及び遊技盤の改変例 2 と同様の構成の説明については省略する。

30

### 【 3 5 9 0 】

遊技盤 5 は、例えば図 1 3 7 乃至図 1 4 7 に示すように、遊技球が流下可能な遊技領域 5 a と、遊技領域 5 a の外周を区画する正面視略四角形状の前構成部材 1 0 0 0 と、遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面側に取り付けられるセンター役物 2 5 0 0 を有する表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面側に取り付けられる前面開放の箱状の裏ユニット 3 0 0 0 と、を備えている。

### 【 3 5 9 1 】

遊技領域 5 a 内には、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に植設された複数の障害釘 N と、表ユニット 2 0 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 4、ゲート 2 0 0 2、第二始動口 2 0 0 5、及び第一大入賞口 2 0 0 6 等と、遊技領域 5 a 内を流下する遊技球が遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 内に流入することを規制するセンター役物 2 5 0 0 の周壁部 2 5 0 1 とが配されている。

40

### 【 3 5 9 2 】

図 1 9 8 は、遊技盤 5 を右前方から見た概略斜視図であり、図 1 9 9 は、図 1 9 8 の A - A' 断面を示す概略端面図である。なお、図 1 9 8 において、遊技盤 5 の理解を容易にする観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 内の裏ユニット 3 0 0 0 の描写を省略している。図 1 9 8 及び図 1 9 9 に示すように、遊技盤 5 は、遊技領域 5 a が形成されてパチンコ機 1 に組付けられた際に、遊技者側を向く前側の前面 5 x と、前面 5 x から後方に延びる側面 5 y と、側面 5 y から前面 5 x と平行に延びる後面 5 z と、前面 5 x から側面 5 y を介して後面 5 z へと連なる縁部 5 b と、縁部 5 b の少なくとも一部に形成され

50

る特定部 5 c と、を有している。

【 3 5 9 3 】

遊技盤 5 の縁部 5 b は、例えば、遊技盤 5 の外端部に形成される外側縁部 5 b 1 と、遊技盤 5 の内端部に形成される内側縁部 5 b 2 とを含んでいる。外側縁部 5 b 1 は、前方から後方へ順に並ぶ、前構成部材 1 0 0 0、遊技パネル 1 1 0 0、及び裏ユニット 3 0 0 0 によって形成され、内側縁部 5 b 2 は、センター役物 2 5 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 によって形成されている。

【 3 5 9 4 】

[ 特定部の構成 4 ]

特定部 5 c は、遊技盤 5 の縁部 5 b に形成され、作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 を把持しようとする作業者の手を誘導し得る。詳しくは、特定部 5 c は、遊技盤 5 の縁部 5 b が目視された際に遊技盤 5 の縁部 5 b に人の手形を連想させる等、遊技盤 5 の把持位置を作業者に示唆するような視覚的な誘導効果と、遊技盤 5 を把持した作業者の手に不快感を与える又は与えない等の触の違いによって遊技盤 5 の把持位置を作業者に示唆する触感的な誘導効果とを有しており、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

10

【 3 5 9 5 】

具体的には、特定部 5 c は、表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2、裏面窪み部 5 c 3 及び外側先鋭部 5 c 4 と、内側縁部 5 b 2 の所定の位置に形成される内側先鋭部 5 c 5、裏面緩面部 5 c 6、凹凸面 5 p 1、前面段差部 5 p 2、前面露出部 5 p 3、側面金属板 5 p 4、及び裏段差部 5 p 5、外縁壁部 5 p 6、後方斜面部 5 p 7、及び裏面段差部 5 p 8 を有しており、これらの構成要素が奏する視覚的又は触感的な誘導効果によって、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触を抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、前面段差部 5 p 2 を除く他の構成は、上述した遊技盤の改変例 1 及び遊技盤の改変例 2 の構成と同様であるため、以下、特定部 5 c の前面段差部 5 p 2 の構成について詳しく説明し、前面段差部 5 p 2 を除く他の構成についての説明は省略する。

20

【 3 5 9 6 】

また、本例では機能表示形成部 1 0 1 3 の周囲に前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x から突出する凸状の突部 1 0 1 3 b を有している。前構成部材 1 0 0 0 の突部 1 0 1 3 b は、遊技盤 5 を運搬する際の作業者が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x に沿わせて手を移動させた場合に当接するようになっており、突部 1 0 1 3 b よりも内側に触れてはいけな機能表示形成部 1 0 1 3 があることを報知して、作業者の手が機能表示形成部 1 0 1 3 と接触することを抑制する。なお、証紙貼付部 1 0 1 2 やラベル貼付部 1 0 1 4 の周囲にも前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x から突出する凸状の突部を有するようにしてもよい。また、遊技盤の改変例 2 と同様に証紙貼付部 1 0 1 2、機能表示形成部 1 0 1 3、およびラベル貼付部 1 0 1 4 の周囲に突部を形成しないものであっても証紙貼付部 1 0 1 2 や機能表示形成部 1 0 1 3、ラベル貼付部 1 0 1 4 があることを報知するようにしてもよい。

30

【 3 5 9 7 】

前面段差部 5 p 2 は、前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x ( 傾斜を有しない平面部分 ) に形成される段差であり、本実施形態では、証紙貼付部 1 0 1 2 の段差部 1 0 1 2 a、機能表示形成部 1 0 1 3 の段差部 1 0 1 3 a、及びラベル貼付部 1 0 1 4 の段差部 1 0 1 4 a に加えて、機能表示形成部 1 0 1 3 よりも遊技盤 5 の内側に位置し、かつ遊技領域 5 a よりも遊技盤 5 の外側に位置する突部 1 0 1 5 と、から構成されている。

40

【 3 5 9 8 】

突部 1 0 1 5 は、機能表示形成部 1 0 1 3 と遊技領域 5 a との間を遊技領域 5 a の外周に沿って延びる長尺な突状に形成されている。突部 1 0 1 5 は、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x に沿わせて手を移動させると突部 1 0 1 5 に当接して移動が制限されるようにするものであり、遊技盤 5 の内側に触れてはいけな箇所 ( 遊技領域 5 a ) があることを作業者に報知して、作業者の手が誘導釘 N やセンタ

50



一役物 2500 と接触することを抑制できるため、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。なお、突部 1015 は、遊技領域 5 a の外端（前構成部材 1000 の内端部）に沿って形成される態様（外側先鋭部 5 c 4 と一体に形成される態様）であってもよく、突部 1015 の内側に触れてはいけない箇所（遊技領域 5 a）があることを作業者に報知できる。また、突部 1015 は、表面緩面部 5 c 1 に対して遊技盤 5 の内側に形成されることが望ましく、遊技盤 5 を運搬する際に、表面緩面部 5 c 1 に誘導されて遊技盤 5 の前面 5 x に沿って移動された作業者の手と接触して、遊技盤 5 の内側により触れてはいけない箇所があることを作業者に報知でき、作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2500 と接触することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3599】

10

本実施形態の前構成部材 1000 において、突部 1015 の前構成部材 1000 の前面 1000 x からの突出量（凹凸度合い）は、凹凸面 5 p 1 の突出量（凹凸度合い）よりも大きく、突部 1015 の外側には、凹凸面 5 p 1 の少なくとも一部が形成されている。すなわち、遊技盤 5 の前面 5 x の所定箇所（例えば特定部 5 c が形成される前面 5 x から遊技領域 5 に亘る領域）において、遊技盤 5 の外側から内側に向かって突出量（凹凸度合い）が大きくなることによって、遊技盤 5 を運搬する際の作業者に、遊技盤 5 の内側により触れてはいけない箇所があることを報知でき、作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2500 と接触することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3600】

なお、上記した遊技盤 5 の縁部 5 b に形成される特定部 5 c の構成は、遊技パネル 1100 の縁部 1100 b に形成される特定部 1100 c にも適用可能である。すなわち、凹凸面 5 p 1 が遊技パネル 1100 の表面緩面部 1100 c 1 及び遊技パネル 1100 の前面に形成されてもよいし、前面段差部 5 p 2 が遊技パネル 1100 の前面に形成されてもよい。

20

#### 【3601】

##### [小括 A]

A 1：遊技機は、外枠と、外枠に開閉可能に設けられた本体枠と、本体枠に着脱可能に設けられた遊技盤とを備え、遊技盤は、前面側に遊技球が流下可能な遊技領域が形成される板状の遊技板と、遊技板の後面に取り付けられる箱状の後構成部と、遊技板の外縁から後方に突出する遊技板外縁壁部とを有し、後構成部は、遊技板外縁壁部の内側に取り付けられる。

30

#### 【3602】

具体的には、遊技機であるパチンコ機 1 は、矩形の枠状に形成された外枠 2 と、外枠 2 に開閉可能に設けられた本体枠 4 と、本体枠 4 に着脱可能に設けられた遊技盤 5 とを備える。遊技盤 5 は、前面側に遊技球が流下可能な遊技領域 5 a が形成される板状の遊技板である遊技パネル 1100 と、遊技パネル 1100 の後面に取り付けられる箱状の後構成部である裏ユニット 3000 と、遊技パネル 1100 の外縁から後方に突出する遊技板外縁壁部である外縁壁部 5 p 6 とを有しており、外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1100 に取り付けられた裏ユニット 3000 の外側に位置するため、作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 の後面側に回した指を外縁壁部 5 p 6 に引っ掛け易く、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができるとともに、裏ユニット 3000 が取り外された場合にも、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が外縁壁部 5 p 6 に指を引っ掛けることができるため、作業者が遊技盤 5 を堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

40

#### 【3603】

A 2：遊技盤は、遊技板外縁壁部の後方の頂部に連続する斜面部を更に有している。具体的には、遊技盤 5 は、外縁壁部 5 p 6 の後方の頂部に連続する傾斜部である後方斜面部 5 p 7 を更に有しているため、裏ユニット 3000 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられる作業者の指が後方斜面部 5 p 7 に添えられて、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられた作業者の指に作用する痛み等の不快感を低減させることができ、作業者が遊技盤 5 をより確実に堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層

50

寄与できる。また、後方斜面部 5 p 7 は、遊技パネル 1 1 0 0 の強度を増すことができ、遊技盤 5 が運搬される際に、遊技パネル 1 1 0 0 に遊技パネル 1 1 0 0 を擦る方向の力が加えられた場合であっても、遊技パネル 1 1 0 0 に生じる撓みを抑制し、障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等が損傷することを抑制できる。

【 3 6 0 4 】

A 3 : 斜面部は、遊技盤の外側から内側に向かって後方から前方へと傾斜する斜面を有している。具体的には、後方斜面部 5 p 7 は、遊技盤の外側から内側に向かって後方から前方へと傾斜しているため、作業者の指が添えられる際に作業者の指が衝突することなく、遊技盤 5 の後面側に回された作業者の指が添えられ易くなる。

【 3 6 0 5 】

A 4 : 遊技盤は、傾斜部の内側で遊技板の裏面から突出する突出部を更に有している。具体的には、遊技盤 5 は、後方傾斜部の内側で遊技パネル 1 1 0 0 の裏面から突出する突出部である裏面段差部 5 p 8 を更に有しているため、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に係止させようとする作業者の手が裏面段差部 5 p 8 と接触した場合、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に報知でき、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 6 0 6 】

A 5 : 遊技盤は、前構成部に覆われておらず遊技板の一部が遊技盤の前面に露出する露出部を更に有する。具体的には、遊技盤 5 は、前構成部材 1 0 0 0 に覆われておらず遊技パネル 1 1 0 0 の一部が遊技盤 5 の前面 5 x に露出する露出部である前面露出部 5 p 3 を更に有しているため、前構成部材 1 0 0 0 の前後方向の厚さだけ遊技盤 5 の外縁部の前後方向の厚さが減少し、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を把持することを容易にできるようになっている。これにより作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができるようになる。

【 3 6 0 7 】

A 6 : 露出部は、遊技盤の上下左右のいずれかの対向する縁部に対で形成されている。具体的には、前面露出部 5 p 3 は、例えば、遊技盤 5 の上下の対向する外縁縁部に対で形成されており、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を両手で把持することを容易にできるようになっている。これにより作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができるようになる。

【 3 6 0 8 】

A 7 : 遊技盤は、遊技板の側面に沿って設けられた金属部材を更に有している。具体的には、遊技盤 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の側面に沿って設けられた金属部材である側面金属板 5 p 4 を更に有しているため、遊技盤 5 の左右方向の外縁部の強度を増すことができ、遊技盤 5 の左右方向の外縁部が作業者によって把持されて遊技盤 5 が運搬される際に、遊技盤 5 の自重又は作業者が遊技盤 5 を把持する力によって遊技盤 5 の左右方向の外縁部が損傷することを防止でき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。

【 3 6 0 9 】

A 8 : 遊技盤は、遊技板の前面と側面とを滑らかに接続する緩面を更に有している。具体的には、遊技盤 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の表面と側面とを滑らかに接続する緩面である表面緩面部 1 1 0 0 c 1 を更に有しているため、前構成部材 1 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもでき、遊技パネル 1 1 0 0 の外側縁部と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、前構成部材 1 0 0 0 が

10

20

30

40

50

取り外された遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 6 1 0 】

A 9 : 遊技盤は、後構成部の側面に形成され、遊技盤の前方から後方に向かって外側から内側へと段状の段差部を更に有している。具体的には、遊技盤 5 は、裏ユニット 3 0 0 0 の側面に形成され、遊技盤 5 の前方から後方に向かって外側から内側へと段状の段差部である裏段差部 5 p 5 を更に有しているため、遊技盤 5 を運搬する作業者が遊技盤 5 の外縁部を把持する際に、裏段差部 5 p 5 に指を引っ掛けることができ、作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。また、裏段差部 5 p 5 が形成されることにより、遊技盤 5 の外縁部の前後方向の厚さを裏段差部 5 p 5 から裏ユニット 3 0 0 0 の最後面までの前後方向の厚さだけ減少させ、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が遊技盤 5 を把持することを容易にできる、作業者の手が誤って誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することが抑制されて、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができるようになる。

【 3 6 1 1 】

[ 小括 B ]

B 1 : 遊技機は、外枠と、外枠に開閉可能に設けられた本体枠と、本体枠に着脱可能に設けられた遊技盤とを備え、遊技盤は、前面側に遊技球が流下可能な遊技領域が形成される板状の遊技板と、遊技板の前面に取り付けられて遊技領域の外周を区画する前構成部と、前構成部の前面に形成された複数の凹凸部とを有し、複数の凹凸部は、所定の凹凸度合いで形成される特定凹凸部と、前構成部の前面にて特定凹凸部よりも内側に位置しかつ特定凹凸部よりも大きい凹凸度合いで形成される特別凹凸部とを有する。

【 3 6 1 2 】

具体的には、遊技機であるパチンコ機 1 は、矩形の枠状に形成された外枠 2 と、外枠 2 に開閉可能に設けられた本体枠 4 と、本体枠 4 に着脱可能に設けられた遊技盤 5 とを備える。遊技盤 5 は、前面側に遊技球が流下可能な遊技領域 5 a が形成される板状の遊技板である遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取り付けられて遊技領域 5 a の外周を区画する前構成部である前構成部材 1 0 0 0 と、前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x に形成された複数の凹凸部とを有している。複数の凹凸部は、所定の凹凸度合いで形成される特定凹凸部である凹凸面 5 p 1 と、前構成部の前面にて凹凸面 5 p 1 よりも内側に位置しかつ凹凸面 5 p 1 よりも大きい凹凸度合いで形成される前面段差部 5 p 2 とを有するため、遊技盤 5 を運搬する際の作業者に、遊技盤 5 の内側により触れてはいけない箇所があることを報知でき、作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 6 1 3 】

B 2 : 遊技盤は、遊技盤の前面と側面とを滑らかに接続する緩面を更に有し、特定凹凸部は、緩面にも形成されている。具体的には、遊技盤 5 は、遊技盤 5 の前面 5 x と側面 5 y とを滑らかに接続する緩面である表面緩面部 5 c 1 を更に有し、凹凸面 5 p 1 は、表面緩面部 5 c 1 にも形成されているため、表面緩面部 5 c 1 に誘導された作業者の手と凹凸面 5 p 1 とが接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく、また、作業者の手が表面緩面部 5 c 1 から滑らないように滑り止めとしても作用し、作業者の手から遊技盤 5 が滑り落ちることが抑制され、遊技盤 5 が落下することによる破損を防止できるし、作業者の手から遊技盤 5 が滑り落ちることによって作業者の手が誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触したり作業者の足に落下することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 6 1 4 】

また、緩面は、遊技盤の上下左右のうちいずれか一方の縁部に形成されている。具体的には、表面緩面部 5 c 1 は、遊技盤 5 の上下左右のうちいずれか一方の外縁縁部 5 b 1 に

形成されていることによって、表面緩面部 5 c 1 が形成されるスペースを減少でき、遊技盤 5 の設計容易性を高めることができる。

【 3 6 1 5 】

B 3 : 前構成部材は、不透明な暗色である。具体的には、前構成部材 1 0 0 0 は、例えば、暗色の樹脂から形成されてもよいし、また、表面に暗色のシールや暗色のシート、暗色のフィルム等が貼り付けられてもよいし、暗色の塗料を用いて着色されてもよく、暗色の前構成部材 1 0 0 0 は、例えば、白色や黄色等の明色のものに比して反射率が低いため、遊技盤 5 の複数個所から照射される光の前構成部材 1 0 0 0 の表面での反射を抑制して遊技者の遊技興趣の低下を抑制できるとともに、遊技盤 5 を運搬する作業員に対する凹凸面 5 p 1 の視認性を高めることができ、遊技盤 5 を運搬する際に、作業員の手を凹凸面 5 p 1 が形成された前構成部材 1 0 0 0 の表面緩面部 5 c 1 に誘導できる可能性を高め、作業員が誤って手を誘導釘 N やセンター役物 2 5 0 0 と接触させることをより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。

10

【 3 6 1 6 】

B 4 : 遊技盤は、前構成部の表面に特定凹凸部の所定の凹凸よりも表面積が大きい凹部を更に有し、凹部は、凹部の前面に貼着される少なくとも 1 つのラベルを有している。また、遊技盤は、凹部に形成された開口を介して光を照射する発光部を更に有している。具体的には、遊技盤 5 は、前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x に凹凸面 5 p 1 の所定の凹凸よりも表面積が大きい凹部である機能表示形成部 1 0 1 3 を更に有し、機能表示形成部 1 0 1 3 は、機能表示形成部 1 0 1 3 の前面に貼着される少なくとも 1 つのラベルである状態ラベルを有している。また、遊技盤 5 は、機能表示形成部 1 0 1 3 に形成された開口を介して光を照射する発光部を更に有している。よって、機能表示形成部 1 0 1 3 の段差部 1 0 1 3 a の角形状により、遊技盤 5 を運搬する作業員の手と接触した際に、作業員に機能表示形成部 1 0 1 3 が触れてはいけない箇所であることを報知でき、状態ラベル及び機能表示ユニット 1 4 0 0 の発光部の損傷を抑制することができる。

20

【 3 6 1 7 】

B 5 : 遊技盤の側面は、特定凹凸部が形成されていない平面状に形成されている。具体的には、遊技盤 5 の側面は、凹凸面 5 p 1 が形成されていない平面状に形成されており、凹凸面 5 p 1 を遊技盤 5 の側面 5 y ( 前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y 及び遊技パネル 1 1 0 0 の側面 ) に形成した場合のように、凹凸面 5 p 1 が遊技盤 5 を把持する作業員の手と遊技盤 5 の側面 5 y との滑り止めとして作用し、例えば、遊技盤 5 を把持する作業員が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業員の手が遊技盤 5 の側面 5 y に引っ掛かって、前構成部材 1 0 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 から前方に取り外されるような力が作用し、前構成部材 1 0 0 0 の外縁部が損傷するおそれを解消することができる。

30

【 3 6 1 8 】

[ 前構成部材の改変例 1 ]

上述した実施形態では、パチンコ機 1 の前構成部材 1 0 0 0 に関する基本構成について説明したが、前構成部材 1 0 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 に組付けられる ( 以下、取り付けられると記載される場合がある。 ) 部材であり、前構成部材 1 0 0 0 の後面部には遊技パネルに対する位置決めのための複数の位置決めピンが形成されており、従来、前構成部材 1 0 0 0 の組付け作業 ( 以下、取付作業と記載される場合がある。 ) において、前構成部材 1 0 0 0 を把持した作業員の手が位置決めピンに接触して作業員に不快感を与えるおそれがあった。また、遊技パネル 1 1 0 0 に組付けられるよりも前の前構成部材 1 0 0 0 は、例えば作業台や床面等の平面上に載置される場合があり、前構成部材 1 0 0 0 の後面部等が作業台や床面等と接触して損傷するおそれもあった。以下、このような問題を解消することを目的に、前構成部材 1 0 0 0 に改変を加えた態様について説明する。

40

【 3 6 1 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 以外の構成について、上述したパチンコ機 1 の構成と同様であるため、以下、前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 の構成について詳しく説明し、パチンコ機 1 の他の構成についての

50

説明は省略する。図200は、遊技盤5の一部を示す前方からの斜視図であり、詳しくは、遊技パネル1100と、遊技パネル1100に組付けられるよりも前の前構成部材1000の一部とを示す前方からの斜視図である。図201は、遊技盤5の一部を示す後方からの斜視図であり、詳しくは、遊技パネル1100と、遊技パネル1100に組付けられるよりも前の前構成部材1000の一部とを示す後方からの斜視図である。

#### 【3620】

図200及び図201に示すように、遊技盤5は、前側に遊技領域5aが形成されて遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と、遊技パネル1100の前面部に組付けられて遊技領域5aの外周を区画する板状の前構成部材1000と、を備えている。前構成部材1000及び遊技パネル1100は、各々の外形が正面視略四角形状に形成されている。

10

#### 【3621】

前構成部材1000は、上述したように、正面視において、左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び、中央上端を通り右斜め上部まで延びた外レール1001と、アウト誘導部1003の右端から前構成部材1000の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール1004と、右下レール1004の右端から前構成部材1000の右辺に沿って外レール1001の上端の下側まで延びており上部が前構成部材1000の内側へ湾曲している右レール1005と、を有しており、さらに、外レール1001、右レール1005、及び右下レール1004の外側に設けられた板状のパネル飾り部1020を有している。パネル飾り部1020は、正面視左下方に位置する左下パネル飾り部1021と、正面視左上方に位置する左上パネル飾り部1022と、正面視右上方に位置する右上パネル飾り部1023と、正面視右下方に位置する右下パネル飾り部1024とから構成されている。

20

#### 【3622】

左下パネル飾り部1021は、前構成部材1000の下辺及び左辺と外レール1001の円弧とによって、正面視略三角形形状に形成されている。左下パネル飾り部1021には、平面状の表面を有しており証紙の貼り付けを容易にできる証紙貼付部1012や、遊技盤5を運搬する際の作業者が前構成部材1000に沿わせて手を移動させた場合に当接し、内側に触れてはいけない遊技領域5aがあることを報知する突部1015等が形成されている。

30

#### 【3623】

左上パネル飾り部1022は、前構成部材1000の左辺及び上辺と外レール1001の円弧とによって、正面視略三角形形状に形成されている。左上パネル飾り部1022には、機能表示ユニット1400が取付けられる機能表示ユニット取付部1011や、機能表示ユニット1400の発光部の発光状態を示す状態ラベルが貼り付けられる機能表示形成部1013等が形成されている。

#### 【3624】

右上パネル飾り部1023は、前構成部材1000の上辺及び右辺と外レール1001及び右レール1005の円弧とによって、正面視略三角形形状に形成されている。右上パネル飾り部1023には、大当り確率や確変割合等のパチンコ機1の機種情報を表示する表示ラベルが貼り付けられるラベル貼付部1014等が形成されている。表示ラベルは、シールやシート、フィルム等に大当り確率や確変割合等のパチンコ機1の機種情報が印刷されて形成される。

40

#### 【3625】

右下パネル飾り部1024は、前構成部材1000の右辺、前構成部材1000の下辺、右下レール1004の直線、及び右下レール1004の直線と前構成部材1000の下辺とを結ぶ直線によって、正面視略四角形状に形成されている。右下パネル飾り部1024には、例えば、パチンコ機1が検査済みであることを示す検査済ラベルが貼り付けられる検査済ラベル貼付部1014a等が形成されている。

#### 【3626】

50

前構成部材 1000 のパネル飾り部 1020 には、裏面から遊技パネル 1100 に向かって突出する複数の位置決めピン 1017、1018 が形成されている。前構成部材 1000 は、パネル飾り部 1020 の複数の位置決めピン 1017、1018 が遊技パネル 1100 の複数の取付穴 1127、1128 に嵌め合わされることによって、予め設定された位置に対応するように遊技パネル 1100 に対して位置決めされる。なお、パネル飾り部 1020 は、複数の位置決めピン 1017、1018 の一部に替えて取付穴が形成される態様であってもよく、前構成部材 1000 は、パネル飾り部 1020 の位置決めピン又は取付穴と遊技パネル 1100 の位置決めピン又は取付穴とによって、予め設定された位置に対応するように遊技パネル 1100 に対して位置決めされてもよい。

#### 【3627】

図 202 は、図 201 に示す前構成部材 1000 の一部を示す拡大斜視図である。図 203 は、平面上に載置された前構成部材の一部を示す側面図である。図 202 及び図 203 に示すように、パネル飾り部 1020 の後面部に形成された複数の位置決めピン 1017、1018 は、複数の第 1 位置決めピン 1017 と、第 1 位置決めピン 1017 よりも短い少なくとも 1 つの第 2 位置決めピン 1018 とから構成されている。

#### 【3628】

パネル飾り部 1020 は、遊技パネル 1100 に組付けられるよりも前に、例えば作業台や床面等の平面上に載置された場合であっても、パネル飾り部 1020 の後面部から後方に延びる複数の第 1 位置決めピン 1017 が平面に当接するため、前構成部材 1000 の後部と平面とが接触することを抑制することができる。すなわち、第 1 位置決めピン 1017 を支点として前構成部材 1000 を作業台や床面等の平面上に載置でき、前構成部材 1000 の後面部が平面に接触して損傷することを抑制でき、前構成部材 1000 の組付け作業性を向上させることができる。

#### 【3629】

本実施形態の第 1 位置決めピン 1017 は、左下パネル飾り部 1021、左上パネル飾り部 1022、右上パネル飾り部 1023、及び右下パネル飾り部 1024 の各々の後面部に 1 つ形成されており、前構成部材 1000 の後面から先端までの長さが等しくなるように形成されている。このような、第 1 位置決めピン 1017 によれば、前構成部材 1000 が作業台や床面等の平面上に載置された際に、第 1 位置決めピン 1017 によって前構成部材 1000 をバランス良く支持することができ、前構成部材 1000 の後面部が平面に接触して損傷することをより一層抑制でき、前構成部材 1000 の組付け作業性を向上させることができる。

#### 【3630】

なお、パネル飾り部 1020 に形成される第 1 位置決めピン 1017 の位置は、前構成部材 1000 が平面上に載置された際に、第 1 位置決めピン 1017 が前構成部材 1000 をバランスよく支持できればよく、左下パネル飾り部 1021、左上パネル飾り部 1022、右上パネル飾り部 1023、及び右下パネル飾り部 1024 のうちの少なくとも 2 つ以上のパネル飾り部に第 1 位置決めピン 1017 が形成されるのが好ましく、正面視略四角形状のパネル飾り部 1020 の各々の端部に形成されるのがより好ましい。また、パネル飾り部 1020 に形成される第 1 位置決めピン 1017 の数は、前構成部材 1000 が平面上に載置された際に、第 1 位置決めピン 1017 が前構成部材 1000 をバランスよく支持できればよく、少なくとも 2 つの第 1 位置決めピン 1017 が形成される態様であればよい。

#### 【3631】

図 204 (a) は、第 1 位置決めピン 1017 を示す斜視図である。図 204 (a) に示すように、第 1 位置決めピン 1017 は、パネル飾り部 1020 の後面部から後方に延びる円柱状の軸心部と、軸心部の先端側の先端部と、軸心部から放射状に外側に延びる板状のリブと、を有している。本実施形態の第 1 位置決めピン 1017 は、第 1 位置決めピン 1017 の基部の断面が略十字形状となるように 4 つのリブを有している。このようなリブは、軸心部の強度を高めることができ、前構成部材 1000 が作業台や床面等の平面

10

20

30

40

50

に載置された際に、第1位置決めピン1017に曲げ方向の外力が作用しても、第1位置決めピン1017が損傷することを抑制することができる。

#### 【3632】

第1位置決めピン1017の先端部は、パネル飾り部1020の後面と平行な平面状に形成されている。このような第1位置決めピン1017は、前構成部材1000が作業台や床面等の平面上に載置された際に、作業台や床面等の平面に対する第1位置決めピン1017の設置面積を増加させ、前構成部材1000をバランス良く支持することができ、前構成部材1000の後面部が平面に接触して損傷することをより一層抑制できる。また、平面状の先端部を有する第1位置決めピン1017は、前構成部材1000が作業者に把持された際に、作業者の手が第1位置決めピン1017に接触しても先鋭な位置決めピンに比して作業者に与える不快感を低減でき、前構成部材1000の組付け作業性をより一層向上させることができる。なお、第1位置決めピン1017の先端部は、丸みを帯びた半球状に形成されてもよく、作業者の手が第1位置決めピン1017に接触した際の作業者の不快感をより一層低減させることができる。

10

#### 【3633】

図204(b)は、変形例である第1位置決めピン1017aを示す斜視図である。図204(b)に示すように、第1位置決めピン1017の変形例である第1位置決めピン1017aの先端部は、円柱状の軸心部と軸心部から延びるリブとによって略十字状の平面に形成されている。このような第1位置決めピン1017aは、前構成部材1000が作業台や床面等の平面上に載置された際に、作業台や床面等の平面に対する第1位置決めピン1017aの設置面積をより一層増加させ、前構成部材1000をバランス良く支持することができる。なお、本実施形態では、第1位置決めピン1017が4つのリブを有し、少なくとも基部の断面が略十字状であるが、第1位置決めピン1017は、少なくとも1つのリブを有する態様であればよく、例えば、リブが1つの場合には、第1位置決めピン1017の形成容易性が向上されるのに対し、リブが6つの場合には、作業台や床面等の平面に対する第1位置決めピン1017の設置面積をより一層増加させることができる。

20

#### 【3634】

なお、第1位置決めピン1017は、いわゆるボス状に形成されてもよい。このような第1位置決めピン1017は、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされる際に遊技パネル1100の取付穴を貫通し、遊技パネル1100の裏面部に取付られる部材の取付穴として用いることができる。詳しくは、前構成部材1000と遊技パネル1100の裏面部に取り付けられる部材とで遊技パネル1100を前後方向から挟み込むように、と遊技パネル1100の裏面部に取り付けられる部材が第1位置決めピン1017にネジ等の固定部材により固定される。

30

#### 【3635】

第1位置決めピン1017の長さは、後述する第2位置決めピン1018の長さよりも長く形成されており、前構成部材1000が作業台や床面等の平面上に載置された際に、第2位置決めピン1018が平面と接触することを抑制することができ、第2位置決めピン1018が平面と接触して損傷することを抑制することができる。また、第2位置決めピン1018の形成に用いる樹脂素材の量を低減させることができるとともに、第2位置決めピン1018の形成容易性を向上させることもできる。具体的には、第1位置決めピン1017の長さは、10.0mm程度であるのが好ましく、遊技パネル1100の厚みである10.0mmを超えない範囲であって、作業台や床面等の平面上に載置された前構成部材1000を作業者が容易に把持できればよく、つまり、作業台や床面等の平面上に載置された前構成部材1000と平面との間に作業者の指先が容易に入り込めればよく、遊技パネル1100の厚みと同じ長さに形成されている。

40

#### 【3636】

第1位置決めピン1017の基部の径は、後述する第2位置決めピン1018の基部の径よりも大きく形成されており、前構成部材1000が作業台や床面等の平面上に載置され

50

た際に、第1位置決めピン1017に曲げ方向の外力が作用しても、第1位置決めピン1017が損傷することを抑制することができる。また、第2位置決めピン1018の形成に用いられる樹脂素材の量を低減させることができるとともに、第2位置決めピン1018の形成容易性を向上させることもできる。具体的には、第1位置決めピン1017の基部の径は、6.0mm程度であるのが好ましく、作業台や床面等の平面に載置された前構成部材1000の安定性を確保できるとともに、第1位置決めピン1017に曲げ方向の外力が作用しても、第1位置決めピン1017が損傷することを抑制することができる。なお、第1位置決めピン1017は、例えば、基部の径に対して先端部の径が小さい先細り形状に形成されてもよいし、基部の径と先端部の径とが略同一の柱状に形成されてもよい。

10

#### 【3637】

なお、前構成部材1000が遊技パネル1100に組付けられた後、遊技盤5として運搬される場合に、前構成部材1000の上部側が作業者に把持され易い傾向にあることから、左上パネル飾り部1022や右上パネル飾り部1023に形成される第1位置決めピン1017の基部の径は、左下パネル飾り部1021や右下パネル飾り部1024に形成される第1位置決めピン1017の基部の径よりも大きく形成されることが好ましく、左上パネル飾り部1022や右上パネル飾り部1023に形成される第1位置決めピン1017の強度が高められ、遊技盤5の運搬の際に前構成部材1000が破損することを抑制することができる。

#### 【3638】

本実施形態の第2位置決めピン1018は、左下パネル飾り部1021に1つ、右下パネル飾り部1024に2つ形成されており、パネル飾り部1020の後面から先端までの長さが等しくなるように形成されている。このような、第2位置決めピン1018によれば、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされた際に、例えば前構成部材1000の自重により生じる撓みによって遊技パネル1100に対するパネル飾り部1020の位置がずれることを抑制することができる。なお、パネル飾り部1020に形成される第2位置決めピン1018の位置は、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされた際に、遊技パネル1100に対する前構成部材1000の位置がずれることを抑制することができればよく、左下パネル飾り部1021、左上パネル飾り部1022、右上パネル飾り部1023、及び右下パネル飾り部1024のうちの少なくとも1つ以上

20

30

#### 【3639】

また、第2位置決めピン1018は、第1位置決めピン1017の近傍に形成される態様であってもよく、第1位置決めピン1017による位置決め精度を向上させることができる。また、第2位置決めピン1018は、パネル飾り部1020に形成される2つの第1位置決めピン1017の間に略等間隔で形成される態様であってもよく、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされた際に、遊技パネル1100に対する前構成部材1000の位置がずれることをバランスよく抑制することができる。なお、第2位置決めピン1018は、パネル飾り部1020に形成される2つの第1位置決めピン1017の間に略等間隔で複数形成される態様であってもよく、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされた際に、遊技パネル1100に対する前構成部材1000の位置がずれることをより一層バランスよく抑制することができる。

40

#### 【3640】

第2位置決めピン1018は、パネル飾り部1020の後面部から後方に延びる円柱状の軸心部と、軸心部の先端側の先端部と、を有している。第2位置決めピン1018は、第1位置決めピン1017のようなリブを有していないため、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされる際に、遊技パネル1100の取付穴に容易に嵌め合わせることができ、前構成部材1000の遊技パネル1100に対する組付け容易性を向上させることができる。

50



## 【3641】

第2位置決めピン1018の先端部は、丸みを帯びた半球状に形成されており、作業者の手が第2位置決めピン1018に接触した際に作業者に与える不快感を低減させることができる。なお、第2位置決めピン1018の先端部は、先鋭又は平面状に形成されてもよく、前構成部材1000が遊技パネル1100に位置決めされる際に、遊技パネル1100の取付穴に容易に嵌め合わせることができ、前構成部材1000の遊技パネル1100に対する組付け容易性をより一層向上させることができる。

## 【3642】

第2位置決めピン1018の長さは、第1位置決めピン1017の長さよりも短く形成されており、前構成部材1000が作業台や床面等の平面上に載置された際に、第2位置決めピン1018が平面と接触することを抑制することができ、第2位置決めピン1018が平面と接触して損傷することを抑制することができる。また、第2位置決めピン1018の形成に用いる樹脂素材の量を低減させることができるとともに、第2位置決めピン1018の形成容易性を向上させることもできる。具体的には、第2位置決めピン1018の長さは第1位置決めピン1017の長さの $1/2$ 以下であるのが好ましく、第2位置決めピン1018の長さは第1位置決めピン1017の長さの $1/3$ 以下であるのがより好ましい。このような第2位置決めピン1018は、前構成部材1000が作業台や床面等の平面上に載置された際に、第2位置決めピン1018が平面と接触することをより一層抑制することができる。より詳しくは、第2位置決めピン1017の長さは、5.0mm程度であるのが好ましい。

## 【3643】

第2位置決めピン1018の基部の径は、第1位置決めピン1017の基部の径よりも小さく形成されており、第2位置決めピン1018の形成に用いられる樹脂素材の量を低減させることができるとともに、第2位置決めピン1018の形成容易性を向上させることもできる。具体的には、第2位置決めピン1018の基部の径は第1位置決めピン1017の基部の径の $1/2$ 以下であるのが好ましく、第2位置決めピン1018の基部の径は第1位置決めピン1017の基部の径の $1/3$ 以下であるのがより好ましい。このような第2位置決めピン1018は、前構成部材1000を遊技パネル1100に対して位置決めする際に、遊技パネル1100の取付穴に容易に嵌め合わせることができるとともに、第2位置決めピン1018の形成に用いる樹脂素材の量を低減させることもできる。より詳しくは、第2位置決めピン1017の基部の径は、2.0mm程度であるのが好ましい。

## 【3644】

なお、遊技パネル1100には、前構成部材1000の第1位置決めピン1017及び第2位置決めピン1018に対応する複数の取付穴が形成されるが、第1位置決めピン1017に対応する取付穴は、例えば第1位置決めピン1017の基部の径に応じた円筒状の穴であってもよいし、リブの形状に応じた断面を有する穴であってもよい。詳しくは、遊技パネル1100の取付穴のうち第1位置決めピン1017に対応する取付穴は、第1位置決めピン1017のリブの形状が略十字状の断面を有する場合に、これに対応するように略十字状の断面を有する穴であってもよく、第1位置決めピン1017との嵌め合いを強化でき、遊技パネル1100に対する前構成部材1000の位置決め精度を向上させることができる。

## 【3645】

遊技パネル1100は、上述したように、パネル板1110と、パネル板1110の周囲に組付けられたパネルホルダ1120とを有しているが、遊技パネル1100は、パネル板1110とパネルホルダ1120とが一体に形成された板状部材である態様であってもよい。遊技パネル1100が板状部材である態様では、遊技パネル1100の強度が高められるのに対し、遊技パネル1100がパネル板1110にパネルホルダ1120を組付けて構成される態様では、遊技パネル1100の形成に用いられる樹脂材料を低減させ

ることができる。

【3646】

[前構成部材の改変例2]

上述した実施形態では、左下パネル飾り部1021、左上パネル飾り部1022、右上パネル飾り部1023、及び右下パネル飾り部1024が一体に形成されたパネル飾り部1020を有する前構成部材1000の態様について説明したが、前構成部材1000は、複数に分割されて形成されて遊技パネル1100に組付けられて一体化されるパネル飾り部1020を有する態様であってもよく、以下、このような前構成部材1000の態様について、詳細に説明する。

【3647】

上述された実施形態のパネル飾り部1020は、正面視略四角形状に一体に形成された左下パネル飾り部1021、左上パネル飾り部1022、右上パネル飾り部1023、及び右下パネル飾り部1024を有する態様であるのに対し、本実施形態のパネル飾り部1020は、任意の位置で少なくとも2つに分割された飾り部を有しており、各々の飾り部が遊技パネル1100に組付けられた後に、正面視略四角形状に一体化される態様である。本実施形態では、左下パネル飾り部1021と左上パネル飾り部1022との間、及び右上パネル飾り部1023と右下パネル飾り部1024との間で分割され、左下パネル飾り部1021と、右下パネル飾り部1024と、左上パネル飾り部1022及び右上パネル飾り部1023（以下、上パネル飾り部と記載する場合がある。）との3つに分割された態様のパネル飾り部1020の構成について詳細に説明する。

【3648】

左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の各々には、少なくとも1つの第1位置決めピン1017が形成されている。第1位置決めピン1017が1つ形成される場合には、第1位置決めピン1017は、左下パネル飾り部1021又は右下パネル飾り部1024の重心付近に形成されることが望ましく、第1位置決めピン1017を支点として左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024を作業台や床面等の平面に載置することができ、左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の後面部と平面とが接触して、左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の後面部が損傷することを抑制することができる。

【3649】

また、第1位置決めピン1017が2つ形成される場合には、第1位置決めピン1017は、左下パネル飾り部1021又は右下パネル飾り部1024の重心を通過する直線上に重心を挟んで形成されることが望ましく、2つの第1位置決めピン1017を支点として左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024を作業台や床面等の平面に安定的に載置することができ、左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の後面部と平面とが接触して、左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の後面部が損傷することをより一層抑制することができる。また、第1位置決めピン1017が3つ以上の複数形成される場合には、第1位置決めピン1017は、左下パネル飾り部1021又は右下パネル飾り部1024の重心の周囲に略等間隔で形成されることが望ましく、3つ以上の複数の第1位置決めピン1017を支点として左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024を作業台や床面等の平面により一層安定的に載置することができ、左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の後面部と平面とが接触して、左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の後面部が損傷することを抑制することができる。

【3650】

左下パネル飾り部1021及び右下パネル飾り部1024の各々には、少なくとも1つの第2位置決めピン1018が形成されている。少なくとも1つの第2位置決めピン1018は、第1位置決めピン1017の近傍に形成されることが望ましく、左下パネル飾り部1021又は右下パネル飾り部1024が遊技パネル1100に位置決めされた際に、第1位置決めピン1027による位置決め精度を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【3651】

パネル飾り部1020の上パネル飾り部には、少なくとも1つの第1位置決めピン1017が形成されている。第1位置決めピン1017が1つ形成される場合には、第1位置決めピン1017は、上パネル飾り部の重心付近に形成されることが望ましく、第1位置決めピン1017を支点として上パネル飾り部を作業台や床面等の平面に載置することができ、上パネル飾り部の後面部と平面とが接触して上パネル飾り部の後面部が損傷することを抑制することができる。

## 【3652】

また、第1位置決めピン1017が2つ形成される場合には、第1位置決めピン1017は、上パネル飾り部の重心を通過する直線上に重心を挟んで形成されることが望ましく、2つの第1位置決めピン1017を支点として上パネル飾り部を作業台や床面等の平面に安定的に載置することができ、上パネル飾り部の後面部と平面とが接触して上パネル飾り部の後面部が損傷することをより一層抑制することができる。また、第1位置決めピン1017が3つ以上の複数形成される場合には、第1位置決めピン1017は、上パネル飾り部の重心の周囲に略等間隔で形成されることが望ましく、3つ以上の複数の第1位置決めピン1017を支点として上パネル飾り部を作業台や床面等の平面により一層安定的に載置することができ、上パネル飾り部の後面部と平面とが接触して上パネル飾り部の後面部が損傷することを抑制することができる。

## 【3653】

パネル飾り部1020の上パネル飾り部には、少なくとも1つの第2位置決めピン1018が形成されている。少なくとも1つの第2位置決めピン1018は、第1位置決めピン1017の近傍に形成されることが望ましく、上パネル飾り部が遊技パネル1100に位置決めされた際に、第1位置決めピン1017による位置決め精度を向上させることができる。なお、第2位置決めピン1018は、2つの第1位置決めピン1017の間に形成されてもよいし、第1位置決めピン1017を挟むように2つ形成されてもよく、上パネル飾り部が遊技パネル1100に位置決めされた際に、位置決め精度をバランス良く向上させることができる。

## 【3654】

上述した実施形態では、正面視略四角形状に一体に形成されたパネル飾り部1020を有する前構成部材1000、及び複数に分割されたパネル飾り部1020を有する前構成部材1000において、パネル飾り部1020に形成される第1位置決めピン1017及び第2位置決めピン1018の構成について説明したが、以下、第1位置決めピン1017が形成されたパネル飾り部1020を有する前構成部材1000の前面部の構成について、詳細に説明する。

## 【3655】

従来、パチンコ機1の組付け工程において、遊技パネル1100に組付けられるよりも前の複数のパネル飾り部1020は、作業台や床面等の平面に上下方向に沿って重ねて載置される場合があり、一方のパネル飾り部1020の上に他方のパネル飾り部1020が重ねて載置された際に、一方のパネル飾り部1020の前面部と他方のパネル飾り部1020の後面部とが接触し、一方及び他方のパネル飾り部1020が損傷するおそれがあった。特に、他方のパネル飾り部1020に形成された複数の位置決めピン1017、1018が一方のパネル飾り部1020の前面部にて摺動した際に、一方のパネル飾り部1020の前面部が損傷するおそれがあった。

## 【3656】

本実施形態の前構成部材1000(パネル飾り部1020)の前面部には、上述された表面緩面部5c1や表面窪み部5c2に加えて、第1位置決めピン1017が嵌合可能な嵌合窪み部1019が形成されている。嵌合窪み部1019は、パネル飾り部1020の前面部の第1位置決めピン1017に対向する位置(第1位置決めピン1017の軸心と嵌合窪み部1019の中心とが一致する位置)に形成されており、第1位置決めピン1017の先端部の径に応じた円筒状の窪みであってもよいし、第1位置決めピン1017の

10

20

30

40

50

リップの形状に応じた断面を有する窪みであってもよい。

【3657】

パネル飾り部1020の嵌合窪み部1019によれば、遊技パネル1100に組付けられるよりも前の複数のパネル飾り部1020が作業台や床面等の平面に重ねて載置される際に、第1位置決めピン1017によって平面に支持される一方のパネル飾り部1020上に、一方のパネル飾り部1020の嵌合窪み部1019に他方のパネル飾り部1020の第1位置決めピン1017が嵌め合わされるように他方のパネル飾り部1020を重ねて載置できる。このため、他方のパネル飾り部1020の第1位置決めピン1017が一方のパネル飾り部1020の前面部にて摺動することが抑制され、一方のパネル飾り部1020の前面部が損傷することを抑制できるとともに、一方のパネル飾り部1020上に他方のパネル飾り部1020を安定的に載置することもできる。

【3658】

パネル飾り部1020の嵌合窪み部1019の径は、第1位置決めピン1017を嵌め合わせ際の容易性と嵌め合わされた第1位置決めピン1017の摺動を抑制するとの観点から、第1位置決めピン1027の先端部の径よりも大きいのが好ましい。また、パネル飾り部1020の嵌合窪み部1019の深さは、重ねて載置された前構成部材1000の前面部と後面部とが接触することを抑制するとの観点から、第1位置決めピン1017の長さよりも浅く形成されるのが好ましい。

【3659】

なお、パネル飾り部1020の嵌合窪み部1019は、パネル飾り部1020が分割された態様であるか否かに関わらず、パネル飾り部1020に形成された全ての第1位置決めピン1017に対応するように形成されることが望ましく、複数のパネル飾り部1020が作業台や床面等の平面に重ねて載置される際に、パネル飾り部1020の前面部が損傷することを抑制することができる。

【3660】

[前構成部材の改変例3]

上述した実施形態では、複数の位置決めピン1017、1018が形成されたパネル飾り部1020を有する前構成部材1000の態様について説明したが、前構成部材1000を遊技パネル1100に取り付ける取付作業において、前構成部材1000は、例えば、作業台や収納箱等の保管場所に載置された状態から作業者によって持ち上げられたり、遊技パネル1100に対して位置決めされたり、作業者によって把持される部材であり、従来、前構成部材1000の損傷を抑制するとの観点から、作業者は前構成部材1000を容易に把持することが困難であり、作業台や収納箱等の保管場所に載置された前構成部材1000を持ち上げたり、前構成部材1000を遊技パネル1100に対して位置決めしたり等の取付作業の作業性が低下するおそれがあった。以下、このような問題を解消することを目的に、前構成部材1000に改変を加えた態様について説明する。

【3661】

本実施形態のパチンコ機1は、前構成部材1000及び遊技パネル1100以外の構成について、上述したパチンコ機1の構成と同様であるため、以下、前構成部材1000及び遊技パネル1100の構成について詳しく説明し、パチンコ機1の他の構成についての説明は省略する。図205は、前構成部材1000が取り付けられた遊技パネル1100の一部を示す斜視図である。

【3662】

遊技盤5は、前側に遊技領域5aが形成されて遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と、遊技パネル1100の前面部に取り付けられて遊技領域5aの外周を区画する板状の前構成部材1000と、を備えている。前構成部材1000及び遊技パネル1100は、各々の外形が正面視略四角形状に形成されている。

【3663】

図205に示すように、前構成部材1000は、遊技パネル1100の前面との間に一部が外部に開放された空間を形成する外壁部を有しており、外壁部は、少なくとも遊技パ

ネル 1 1 0 0 の前面と平行な板状部を有している。以下、このような構成について、前構成部材 1 0 0 0 の右下パネル飾り部 1 0 2 4 について詳細に説明する。

【 3 6 6 4 】

前構成部材 1 0 0 0 の右下パネル飾り部 1 0 2 4 は、遊技パネル 1 1 0 0 の前面との間に一部が外部に開放された空間 1 0 2 4 b を形成する外壁部 1 0 2 4 a を有しており、外壁部 1 0 2 4 a は、少なくとも遊技パネル 1 1 0 0 の前面と平行な板状部 1 0 2 4 c を有している。本実施形態の外壁部 1 0 2 4 a は、遊技パネル 1 1 0 0 の前面から前方に起立するように形成された正面視円弧状の円弧部と、円弧部の前端から遊技パネル 1 1 0 0 の前面と平行に延びる板状部 1 0 2 4 c と、を有している。

【 3 6 6 5 】

本実施形態の前構成部材 1 0 0 0 の右下パネル飾り部 1 0 2 4 によれば、前構成部材 1 0 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取り付ける取付作業において、例えば、作業台や収納箱等の保管場所に載置された前構成部材 1 0 0 0 を作業者が持ち上げる際に、空間 1 0 2 4 b を介して板状部 1 0 2 4 c に作業者が指を引っ掛けることができ、作業者が前構成部材 1 0 0 0 を容易に持ち上げることができる。また、前構成部材 1 0 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取り付ける取付作業において、例えば、前構成部材 1 0 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に位置決めする際に、空間 1 0 2 4 b を介して板状部 1 0 2 4 c に作業者が指を引っ掛けることができ、遊技パネル 1 1 0 0 に対して前構成部材 1 0 0 0 を容易に着脱することができる。よって、前構成部材 1 0 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取り付ける取付作業の作業性を向上させることができる。

【 3 6 6 6 】

右下パネル飾り部 1 0 2 4 が取り付けられた遊技パネル 1 1 0 0 には、円弧部及び板状部 1 0 2 4 c を有する外壁部 1 0 2 4 a と遊技パネル 1 1 0 0 の前面とによって、右下パネル飾り部 1 0 2 4 の下辺から右辺までの角部の側面が開放された空間 1 0 2 4 b が形成される。このような空間 1 0 2 4 b は、作業者が前構成部材 1 0 0 0 を把持する際に、空間 1 0 2 4 b を介して作業者が指を下方又は右方から板状部 1 0 2 4 c に引っ掛けることができ、作業者は前構成部材 1 0 0 0 をより一層容易に持ち上げることができる。なお、空間 1 0 2 4 b は、例えば、外壁部 1 0 2 4 a が板状部 1 0 2 4 c と遊技パネル 1 1 0 0 の前面から前方に起立するように形成された正面視コ字状のコ字状部とを有し、右下パネル飾り部 1 0 2 4 の右辺の側面が開放された空間であってもよいし、右下パネル飾り部 1 0 2 4 の下辺の側面が開放された空間であってもよく、外壁部 1 0 2 4 a の強度を高めることができるとともに、該空間 1 0 2 4 b を介して作業者が指を下方又は右方から板状部 1 0 2 4 c に引っ掛けることができ、作業者は前構成部材 1 0 0 0 を容易に持ち上げることができる。

【 3 6 6 7 】

本実施形態の空間 1 0 2 4 b は、右下パネル飾り部 1 0 2 4 の右下の角部に形成されているが、正面視において、右下パネル飾り部 1 0 2 4 の下端の中央部や右下パネル飾り部 1 0 2 4 の右端の中央部に形成さえる態様であってもよく、各空間 1 0 2 4 b を介して作業者が指を下方又は右方から板状部 1 0 2 4 c に引っ掛けることができ、作業者は前構成部材 1 0 0 0 を容易に持ち上げることができる。

【 3 6 6 8 】

前構成部材 1 0 0 0 の右下パネル飾り部 1 0 2 4 は、板状部 1 0 2 4 c の近傍に形成された取付孔 1 0 2 4 d をさらに有している。取付孔 1 0 2 4 d は、位置決めされた前構成部材 1 0 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に固定するためのビス等の固定部材が取り付けられる孔であり、固定部材が挿し入れられる筒部と、筒部の後端側に形成され固定部材の頭部が係合する底部とを有しており、底部の中央部には固定部材の軸部が挿通する孔が形成されている。本実施形態では、遊技パネル 1 1 0 0 に対して位置決めされた前構成部材 1 0 0 0 は、取付孔 1 0 2 4 d に挿し入れられるビス等の固定部材によって遊技パネル 1 1 0 0 の前面部に固定される。

【 3 6 6 9 】

10

20

30

40

50

前構成部材 1000 は、遊技パネル 1100 に位置決めされた後に固定部材等で固定されることによって遊技パネル 1100 に取り付けられるが、遊技パネル 1100 に取り付けられた前構成部材 1000 は、例えば、固定部材から離れた位置に前方への外力が作用した場合に、前構成部材 1000 に大きな撓みが生じ、遊技パネル 1100 に対して前構成部材 1000 が位置ずれするおそれがあり、前構成部材 1000 の右下パネル飾り部 1024 は、板状部 1024c を有しているため、例えば、本体枠 4 を開閉する際に板状部 1024c に作業者の指等が引っ掛かり、板状部 1024c を介して前構成部材 1000 に前方への外力が作用するおそれがある。本実施形態の前構成部材 1000 では、右下パネル飾り部 1024 の取付孔 1024d は、板状部 1024c の近傍に形成されているため、板状部 1024c を介して前構成部材 1000 に前方への外力が作用した場合であつても、外力による前構成部材 1000 の撓みを抑制でき、前構成部材 1000 が遊技パネル 1100 に対して位置ずれすることを抑制することができる。

10

#### 【3670】

右下パネル飾り部 1024 の板状部 1024c は、後面開放の箱状に形成されてもよい。後面開放の箱状に形成された板状部 1024c は、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に取り付け取付作業において、例えば、作業者が前構成部材 1000 を持ち上げる際に、空間 1024b 及び板状部 1024c 内の空間を介して作業者が板状部 1024c に強固に指を引っ掛けることができ、作業者が前構成部材 1000 をより一層容易に持ち上げることができ、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に取り付け取付作業の作業性を向上させることができる。

20

#### 【3671】

また、後面開放の箱状に形成された板状部 1024c は、対抗する面を接続する少なくとも一つのリブを有する態様であってもよい。このような板状部 1024c は、リブによって強度が向上されるため、例えば、作業者の指が板状部 1024c 内の空間を介して板状部 1024c に強固に引っ掛けられた場合であっても、板状部 1024c が損傷することを抑制することができる。

#### 【3672】

また、前構成部材 1000 には、少なくとも右下パネル飾り部 1024 の板状部 1024c の前面部に、複数の微細な凹凸が連続する凹凸面が形成されてもよい。凹凸面は、例えば、シボ加工等の表面処理によって、光を攪乱可能な複数の微細な凹凸が連続するしわ模様形状が形成された面である。しわ模様形状は、ランダムな方向へ短く線状に延びた複数の突条により形成され、例えば、ざらざらした梨地模様形状（梨肌状のパターン）や、細かな幾何学模様形状等である。このような凹凸面は、作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく、作業者の手が板状部 1024c の前面部から滑らないように滑り止めとしても作用し、作業者の手から前構成部材 1000 が滑り落ちることが抑制され、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に取り付け取付作業の作業性を向上させることができる。なお、前構成部材 1000 の前面部に形成される複数の微細な凹凸が連続する凹凸面は、例えば、作業者が前構成部材 1000 の前面部に素手で触れた際に、油脂等の汚れが前構成部材 1000 の前面部に付着しても、前構成部材 1000 の前面部の汚れを目立たなくすることができ、遊技者に目視された場合でも遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

40

#### 【3673】

なお、前構成部材 1000 の右下パネル飾り部 1024 が、外壁部 1024a、空間 1024b、板状部 1024c 及び取付孔 1024d を有する態様について説明したが、例えば、右上パネル飾り部 1023 が、外壁部 1024a、空間 1024b、板状部 1024c 及び取付孔 1024d と同様の外壁部 1023a、空間 1023b、板状部 1023c 及び取付孔 1023d を有する態様であってもよいし、左下パネル飾り部 1021 及び左上パネル飾り部 1022 が、外壁部 1024a、空間 1024b、板状部 1024c 及び取付孔 1024d と同様の外壁部、空間、板状部及び取付孔を有する態様であってもよい。

50

## 【 3 6 7 4 】

また、本実施形態の前構成部材 1 0 0 0 において、右上パネル飾り部 1 0 2 3 の板状部 1 0 2 3 c は、遊技パネル 1 1 0 0 の右上端部を覆うように形成され、正面視において遊技パネル 1 1 0 0 の右上端部が目視不可能であるのに対し、右下パネル飾り部 1 0 2 4 の板状部 1 0 2 4 c は、遊技パネル 1 1 0 0 の右下端部が露出するように形成され、正面視において遊技パネル 1 1 0 0 の右下端部が目視可能である。遊技パネル 1 1 0 0 を覆うように形成された板状部は、正面視において遊技パネル 1 1 0 0 を目視不可能とし、例えば、パチンコ機 1 に対して不正を行う者に対して、前構成部材 1 0 0 0 を取り外す際の把持位置を不明瞭なものとすることができ、パチンコ機 1 のセキュリティ性を高めることができる。また、遊技パネル 1 1 0 0 を露出するように形成された板状部は、正面視において遊技パネル 1 1 0 0 を目視可能とし、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 から前構成部材 1 0 0 0 を取り外す作業員に対して、前構成部材 1 0 0 0 を取り外す際の把持位置を報知することができるとともに、上述した証紙貼付部 1 0 1 2 が形成される場合に、作業員から証紙貼付部 1 0 1 2 が目視可能となるため、証紙貼付部 1 0 1 2 に貼り付けられた証紙が作業員により汚損されることを抑制することもできる。

10

## 【 3 6 7 5 】

## [ 前構成部材の改変例 4 ]

上述した実施形態では、パチンコ機 1 の前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 に関する構成について説明したが、前構成部材 1 0 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 に組付けられる（以下、取り付けられると記載される場合がある。）部材であり、従来、遊技パネル 1 1 0 0 に前構成部材 1 0 0 0 を取り付け構成される遊技盤 5 を作業員が運搬する際に、前構成部材 1 0 0 0 の前面 1 0 0 0 x で滑った作業員の手が遊技領域 5 a 内の障害釘や役物等と接触して、障害釘が変形したり、障害釘に錆が生じたり、役物等が破損するおそれがあった。また、遊技盤 5 の運搬において、遊技盤 5 を把持する作業員が遊技盤 5 から手を離間させる際に、作業員の手が前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y に引っ掛かり、遊技パネル 1 1 0 0 から前方に取り外されるような力が前構成部材 1 0 0 0 に作用し、前構成部材 1 0 0 0 にひび割れ等の損傷が生じるおそれもあった。以下、これらのような問題を解消することを目的に、前構成部材 1 0 0 0 に更に改変を加えた態様について説明する。

20

## 【 3 6 7 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 以外の構成について、上述したパチンコ機 1 の構成と同様であるため、以下、前構成部材 1 0 0 0 及び遊技パネル 1 1 0 0 の構成について詳しく説明し、パチンコ機 1 の他の構成についての説明は省略する。図 2 0 6 は、遊技盤 5 を示す前方からの斜視図であり、詳しくは、遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 に取り付けられた前構成部材 1 0 0 0 とを示す前方からの斜視図である。図 2 0 7 は、遊技盤 5 を示す前方からの分解斜視図であり、詳しくは、遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 に取り付けられるよりも前の前構成部材 1 0 0 0 とを示す前方からの分解斜視図である。

30

## 【 3 6 7 7 】

図 2 0 6 及び図 2 0 7 に示すように、遊技盤 5 は、遊技球が流下可能な遊技領域 5 a が形成される遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前側に設けられた前構成部材 1 0 0 0 とを有している。遊技パネル 1 1 0 0 は、上述したように、パネル板 1 1 1 0 と、パネル板 1 1 1 0 の周囲に組付けられたパネルホルダ 1 1 2 0 とを有しており、外形が正面視略四角形の板状に形成されている。このように、遊技パネル 1 1 0 0 がパネル板 1 1 1 0 にパネルホルダ 1 1 2 0 を組付けて構成される態様では、遊技パネル 1 1 0 0 の形成に用いられる樹脂材料を低減させることができる。なお、遊技パネル 1 1 0 0 は、パネル板 1 1 1 0 とパネルホルダ 1 1 2 0 とが一体に形成された板状部材であってもよく、遊技パネル 1 1 0 0 の強度を高めることができる。

40

## 【 3 6 7 8 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 は、上述の図 1 9 0 乃至図 1 9 2 に示すような表面緩面部 1

50

1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 や内側緩面部 1 1 0 0 c 4 を有する態様であってもよく、以下、図 1 9 0 乃至図 1 9 2 を参照し、表面緩面部 1 1 0 0 c 1、裏面緩面部 1 1 0 0 c 2、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 や内側緩面部 1 1 0 0 c 4 を有する態様の遊技パネル 1 1 0 0 の構成について詳細に説明する。

### 【3679】

表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の前面 1 1 0 0 x において、内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とを接続している。遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 を把持した手から痛み等の不快感を感じないように、前面 1 1 0 0 x と側面 1 1 0 0 y とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向にあり、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 は、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者に目視されることによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも 2 つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、遊技パネル 1 1 0 0 が作業者に運搬される際に、作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

### 【3680】

また、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1 1 0 0 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。なお、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y にしわ模様を形成した場合に、しわ模様が遊技盤 5 を把持する作業者の手と遊技盤 5 の側面 5 y との滑り止めとして作用し、例えば、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y に引っ掛かって、前構成部材 1 0 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 から前方に取り外されるような力が作用し、前構成部材 1 0 0 0 の外縁部が損傷するおそれがある。このような観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y は、しわ模様を形成することなく平面状であることが望ましい。また、一方で、表面緩面部 1 1 0 0 c 1 の表面には、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成され、遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y には、しわ模様を形成することなく平面状とすることにより、作業者が把持したときに手の平に感じる感触と指先に感じる感触とが異なるため、自分が握り易く感じる位置、握り方にしっかり握り直すことができ、遊技盤 5 を安全に運ぶことができる。また、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y については遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y との位置関係にもよるが、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y と（区画部材の側面と）遊技パネル 1 1 0 0 の前面 1 1 0 0 x （遊技板の前面）とからなる段差（特定段差部）の形状から、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y が遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y に近い、もしくは面一とした場合には、作業者が把持したときに手の平に感じる感触と指先に感じる感触とが異なるため、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y にもしわ模様を形成することなく平面状であることが望ましい。なお、前述したように、遊技パネル 1 1 0 0 がパネル板 1 1 1 0 にパネルホルダ 1 1 2 0 を組付けて構成される態様では、パネルホルダ 1 1 2 0 の側面（パネル板 1 1 1 0 の側面を覆う箇所）にはしわ模様を形成することなく平面状であることが望ましいと言える。

### 【3681】

10

20

30

40

50



裏面緩面部 1100c2 は、遊技パネル 1100 の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1100 の後面 1100z において、内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、後面 1100z と側面 1100y とを接続している。裏面緩面部 1100c2 は、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者に目視されることにより作業者の手を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1つの先鋭な角部よりも2つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。また、本実施形態の遊技パネル 1100 では、遊技パネル 1100 が作業者に運搬される際に、外側縁部 1100b1 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1100 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1100 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5a 内の障害釘 N やセンター役物 2500 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2500 等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル 1100 の運搬を安全に行うことができる。なお、裏面緩面部 1100c2 は、表面緩面部 1100c1 に前後方向で対応するように連ねて形成されることが望ましく、作業者に対する誘導効果が増すため、遊技パネル 1100 の運搬をより一層安全に行うことができる。

#### 【3682】

また、裏面緩面部 1100c2 の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。裏面緩面部 1100c2 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1100 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1100 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3683】

裏面窪み部 1100c3 は、遊技パネル 1100 の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1100 の後面 1100z において、円形の凹状に形成されている。裏面窪み部 1100c3 は、表面緩面部 1100c1 や裏面緩面部 1100c2 に前後方向で対応するように形成され、表面緩面部 1100c1 や裏面緩面部 1100c2 を把持する作業者の人差し指乃至小指の4本の指に対応している。このような裏面窪み部 1100c3 は、表面緩面部 1100c1 及び裏面緩面部 1100c2 とともに、遊技パネル 1100 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、裏面窪み部 1100c3 の開口の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。裏面窪み部 1100c3 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1100 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1100 の運搬をより一層安全に行うことに寄与できる。

#### 【3684】

内側緩面部 1100c4 は、遊技パネル 1100 の内側部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1100 の後面 1100z において、側面 1100y と後面 1100z とを滑らかに接続する円弧状の曲面に形成されている。遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル 1100 の開口部 1112 に手を添える場合があり、遊技パネル 1100 を把持した手に痛みが生じないように、側面 1100y と後面 1100z とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向があり、内側緩面部 1100c4 は、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者に目視されることによって、先鋭な角部よりも円弧状の曲面と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル 1100 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1つの先鋭な角部よりも円弧状の曲面と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、本実施形態の遊技パネル 1100 では、遊技パネル 1100 が作業者に運搬される際に、内側縁部 1100b2 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1100 の把持位置を知らない作業者に

遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じるおそれも抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

【 3 6 8 5 】

また、遊技パネル 1 1 0 0 は、上述の図 1 9 6 及び図 1 9 7 に示すように、外縁壁部 5 p 6、後方斜面部 5 p 7 や裏面段差部 5 p 8 を更に有する態様であってもよく、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。以下、図 1 9 6 及び図 1 9 7 を参照し、外縁壁部 5 p 6、後方斜面部 5 p 7 や裏面段差部 5 p 8 を更に有する態様の遊技パネル 1 1 0 0 について詳細に説明する。

10

【 3 6 8 6 】

外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の後端から後方に突出して外縁部に沿って延びる壁状に形成されている。外縁壁部 5 p 6 は、作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 の後面側に回した指を引っ掛け易く、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できるとともに、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が外縁壁部 5 p 6 に指を引っ掛けることができるため、作業者が遊技盤 5 を堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。なお、外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部の全周に沿って延びる壁状に形成されてもよいし、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部の一部に形成されるものであってもよい。また、外縁壁部 5 p 6 は、表面緩面部 5 c 1 等と前後方向で対応する位置に形成されることが望ましく、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

20

【 3 6 8 7 】

後方斜面部 5 p 7 は、外縁壁部 5 p 6 の後端の頂部に連続するように形成されればよく、例えば、外縁壁部 5 p 6 の内側に接続するように形成されている。後方斜面部 5 p 7 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられる作業者の指が添えられ、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられた作業者の指に作用する痛み等の不快感を低減させることができるため、作業者が遊技盤 5 をより確実に堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

【 3 6 8 8 】

裏面段差部 5 p 8 は、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面において、後方斜面部 5 p 7 よりも内側かつ遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 よりも外側の位置に、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面 1 1 0 0 z から突出するように形成されている。裏面段差部 5 p 8 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に係止させようとする作業者の手と接触した場合、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に報知でき、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。裏面段差部 5 p 8 は、触感的な誘導効果を高めるとの観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に沿って連続して形成される態様が望ましい。

30

【 3 6 8 9 】

前構成部材 1 0 0 0 は、図 2 0 6 又は図 2 0 7 に示すように、遊技領域 5 a の外周外側に位置するように設けられており、遊技領域 5 a の外周を区画する。前構成部材 1 0 0 0 は、上述したように、パネル飾り部 1 0 2 0 を有しており、パネル飾り部 1 0 2 0 は、遊技領域 5 a の外周外側で複数に分割されている。本実施形態のパネル飾り部 1 0 2 0 は、遊技盤 5 の正面視において、左下方に位置する左下パネル飾り部 1 0 2 1 と、上方に位置する上パネル飾り部 1 0 2 2 と、右下方に位置する右下パネル飾り部 1 0 2 3 とから構成されている。なお、パネル飾り部 1 0 2 0 は、左下パネル飾り部 1 0 2 1、上パネル飾り部 1 0 2 2 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 の 3 つに分割される態様に限定されるものではなく、2 つ又は 4 つ以上の複数に分割される態様であってもよい。

40

【 3 6 9 0 】

50

左下パネル飾り部 1021 は、前構成部材 1000 の下辺及び左辺と遊技領域 5 a とによって、正面視略三角形に形成されている。左下パネル飾り部 1021 には、例えば、平面状の表面を有しており証紙の貼り付けを容易にできる証紙貼付部 1012 や、遊技盤 5 を運搬する際の作業者が前構成部材 1000 に沿わせて手を移動させた場合に当接し、内側に触れてはいけない遊技領域 5 a があることを報知する突部 1015 等が形成されている。なお、左下パネル飾り部 1021 の上端部には、上パネル飾り部 1022 の左側の下端部に突き合わされる接合部が形成されており、左下パネル飾り部 1021 及び上パネル飾り部 1022 を遊技パネル 1100 へ容易に取り付けることができる。

#### 【3691】

上パネル飾り部 1022 は、前構成部材 1000 の左辺、右辺及び上辺と遊技領域 5 a とによって、正面視略 U 字状に形成されている。上パネル飾り部 1022 には、例えば、上述の機能表示ユニット 1400 が取付けられる機能表示ユニット取付部 1011 や、機能表示ユニット 1400 の発光部の発光状態を示す状態ラベルが貼り付けられる機能表示形成部 1013 や、大当り確率や確変割合等のパチンコ機 1 の機種情報を表示する表示ラベルが貼り付けられるラベル貼付部 1014 等が形成されている。表示ラベルは、シールやシート、フィルム等に大当り確率や確変割合等のパチンコ機 1 の機種情報が印刷されて形成される。なお、上パネル飾り部 1022 の左側の下端部には、左下パネル飾り部 1021 の上端部に突き合わされる接合部が形成されており、左下パネル飾り部 1021 及び上パネル飾り部 1022 を遊技パネル 1100 へ容易に取り付けることができる。また、上パネル飾り部 1022 の右側の下端部には、右下パネル飾り部 1023 の上端部に係合される係合部が形成されており、上パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1023 を遊技パネル 1100 へ容易に取り付けることができる。

#### 【3692】

右下パネル飾り部 1023 は、前構成部材 1000 の右辺及び下辺と遊技領域 5 a とによって、正面視略四角形状に形成されている。右下パネル飾り部 1023 には、例えば、パチンコ機 1 が検査済みであることを示す検査済ラベルが貼り付けられる検査済ラベル貼付部 1014 a 等が形成されている。なお、右下パネル飾り部 1023 の上端部には、上パネル飾り部 1022 の右側の下端部に係合される係合部が形成されており、右下パネル飾り部 1023 及び上パネル飾り部 1022 を遊技パネル 1100 へ容易に取り付けることができる。

#### 【3693】

左下パネル飾り部 1021、上パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1023 は、各々に形成された位置決めピン等によって遊技パネル 1100 に対して位置決めされた後、ネジやビス等の固定部材 1020 a によって遊技パネル 1100 に固定されて遊技パネル 1100 に取り付けられる。

#### 【3694】

また、左下パネル飾り部 1021、上パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1022 のうちの少なくとも 1 つは（本実施形態では左下パネル飾り部 1021 及び右下パネル飾り部 1023 は）、前面 1021 x、1023 x にシボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されている。また、左下パネル飾り部 1021 の側面 1021 y 及び右下パネル飾り部 1023 の側面 1023 y には、しわ模様が形成されていない。

#### 【3695】

本実施形態では、左下パネル飾り部 1021 の前面 1021 x 及び右下パネル飾り部 1023 の前面 1023 x にしわ模様が形成されているため、遊技盤 5 を把持しようとする作業者に目視されることにより作業者の手を左下パネル飾り部 1021 及び右下パネル飾り部 1023 に視覚的に誘導することができるとともに、遊技盤 5 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用し、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘やセンター役物等と接触して障害釘が変形したり、障害釘に錆が生じたり、センター役物等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を

10

20

30

40

50

安全に行うことができる。また、左下パネル飾り部 1 0 2 1 の側面 1 0 2 1 y 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 の側面 1 0 2 3 y にしわ模様が形成されていないため、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y ( 左下パネル飾り部 1 0 2 1 の側面 1 0 2 1 y 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 の側面 1 0 2 3 y ) に引っ掛かることを抑制し、前構成部材 1 0 0 0 ( 左下パネル飾り部 1 0 2 1 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 ) にひび割れ等の損傷が生じることを抑制することができる。

【 3 6 9 6 】

また本実施形態では、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、作業者によって把持される前構成部材 1 0 0 0 のパネル飾り部 1 0 2 0 ( 左下パネル飾り部 1 0 2 1 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 ) にひび割れ等の損傷が生じた場合であっても、前構成部材 1 0 0 0 のパネル飾り部 1 0 2 0 の全体を交換することなく、左下パネル飾り部 1 0 2 1 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 のうちの損傷が生じた部材のみを交換すればよく、遊技盤 5 の修復を容易にでき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

10

【 3 6 9 7 】

なお、本実施形態では、前構成部材 1 0 0 0 のパネル飾り部 1 0 2 0 のうち左下パネル飾り部 1 0 2 1 の前面 1 0 2 1 x 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 の前面 1 0 2 3 x にしわ模様を形成しているが、更に上パネル飾り部 1 0 2 2 の前面 1 0 2 2 x にもしわ模様を形成してもよいし、左下パネル飾り部 1 0 2 1 の前面 1 0 2 1 x 及び右下パネル飾り部 1 0 2 3 の前面 1 0 2 3 x に換えて上パネル飾り部 1 0 2 2 の前面 1 0 2 2 x にのみしわ模様を形成してもよく、遊技盤 5 を把持しようとする作業者に目視されることにより作業者の手を上パネル飾り部 1 0 2 2 に視覚的に誘導することができるとともに、遊技盤 5 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用し、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘やセンター役物等と接触して障害釘が変形したり、障害釘に錆が生じたり、センター役物等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。この態様の場合には、上パネル飾り部 1 0 2 2 の側面 1 0 2 2 y にしわ模様を形成しないことが望ましく、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y ( 上パネル飾り部 1 0 2 2 の側面 1 0 2 2 y ) に引っ掛かることを抑制し、前構成部材 1 0 0 0 ( 上パネル飾り部 1 0 2 2 ) にひび割れ等の損傷が生じることを抑制することができる。また、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、作業者によって把持される前構成部材 1 0 0 0 のパネル飾り部 1 0 2 0 ( 上パネル飾り部 1 0 2 2 ) にひび割れ等の損傷が生じた場合であっても、前構成部材 1 0 0 0 のパネル飾り部 1 0 2 0 の全体を交換することなく、上パネル飾り部 1 0 2 2 のみを交換すればよく、遊技盤 5 の修復を容易にでき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

20

30

【 3 6 9 8 】

また、上パネル飾り部 1 0 2 2 には、パチンコ機 1 において遊技盤 5 が開閉される際の開閉軸側に、上パネル飾り部 1 0 2 2 の本体部を前後方向に貫通するように形成された機能表示ユニット取付部 1 0 1 1 が形成されており、機能表示ユニット取付部 1 0 1 1 には、上パネル飾り部 1 0 2 2 が遊技パネル 1 1 0 0 に取り付けられるよりも前に、機能表示ユニット 1 4 0 0 の本体 1 4 0 1 が嵌め合わされるように上パネル飾り部 1 0 2 2 の後方から取り付けられる。なお、機能表示ユニット 1 4 0 0 の上パネル飾り部 1 0 2 2 への取り付けには、例えば、ネジやビス等の固定部材が用いられてもよい。このような上パネル飾り部 1 0 2 2 では、機能表示ユニット 1 4 0 0 から後方に配線 1 4 0 2 が延びており、上パネル飾り部 1 0 2 2 又は上パネル飾り部 1 0 2 2 が取り付けられた遊技パネル 1 1 0 0 を運搬する際に、作業者の手が機能表示ユニット 1 4 0 0 の前面や配線 1 4 0 2 と接触し、機能表示ユニット 1 4 0 0 や配線 1 4 0 2 が損傷するおそれがあるが、本実施形態の上パネル飾り部 1 0 2 2 は、上述したように上パネル飾り部 1 0 2 2 の前面にしわ模様が形成されているため、作業者の手が上パネル飾り部 1 0 2 2 の前面で滑って機能表示ユニット 1 4 0 0 の前面と接触することを抑制できるとともに、仮に機能表示ユニット 1 4 0 0

40

50

が損傷した場合であっても、前構成部材 1 0 0 0 が複数の部材片から構成されているため、前構成部材 1 0 0 0 全体を遊技パネル 1 1 0 0 から取り外すことなく、上パネル飾り部 1 0 2 2 のみを交換又は上パネル飾り部 1 0 2 2 のみを取り外して機能表示ユニット 1 4 0 0 を交換すればよく、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

#### 【 3 6 9 9 】

図 2 0 8 は、他の態様の右下パネル飾り部 1 0 2 3 を示す斜視図である。図 2 0 8 に示すように、機能表示ユニット 1 4 0 0 は、右下パネル飾り部 1 0 2 3 に取り付けられる態様であってもよい。この態様の右下パネル飾り部 1 0 2 3 には、パチンコ機 1 において遊技盤 5 が開閉される際の開閉軸側とは逆の旋回側に、機能表示ユニット取付部 1 0 1 1 が形成され、例えば、上述の検査済ラベル貼付部 1 0 1 4 a に換えて機能表示ユニット取付部 1 0 1 1 が形成される。また、機能表示ユニット 1 4 0 0 の本体 1 4 0 1 内には LED やパネル中継基板との間を電氣的に接続する配線 1 4 0 2 が接続可能なコネクタが実装された LED 基板が設けられており、このコネクタを外すことにより簡単に電氣的に切り離せるようになっている。そのため、ビス止めされた状態のまま機能表示ユニット 1 4 0 0 ごと右下パネル飾り部 1 0 2 3 を遊技板から簡単に取り外すことができるようになっている。このような右下パネル飾り部 1 0 2 3 の態様では、右下パネル飾り部 1 0 2 3 の前面にしわ模様が形成されているため、作業者の手が右下パネル飾り部 1 0 2 3 の前面で滑って機能表示ユニット 1 4 0 0 の前面と接触することを抑制できるとともに、仮に機能表示ユニット 1 4 0 0 が損傷した場合であっても、前構成部材 1 0 0 0 が複数の部材片から構成されているため、前構成部材 1 0 0 0 全体を遊技パネル 1 1 0 0 から取り外すことなく、右下パネル飾り部 1 0 2 3 のみを交換又は上パネル飾り部 1 0 2 2 のみを取り外して機能表示ユニット 1 4 0 0 を交換すればよく、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、機能表示ユニット 1 4 0 0 は、上述の上パネル飾り部 1 0 2 3 や右下パネル飾り部 1 0 2 3 の態様と同様に左下パネル飾り部 1 0 2 1 に設けられてもよい。

#### 【 3 7 0 0 】

また、前構成部材 1 0 0 0 を分割したことにより、それぞれのパネル飾り部が簡単に取り外し可能になっていることから、遊技パネル 1 1 0 0 に取り付けられて両者が重なる位置には、メーカー情報（例えばロット番号）を記すための情報領域を設けてもよい。このような情報領域を設ける場合に、少なくとも情報領域が設けられている箇所を覆うパネル飾り部については、黒色の樹脂から形成されることが望ましく、情報領域に記されたメーカー情報が遊技者から視認されないようになっている。遊技者が知りえない情報領域に記されたメーカー情報を見たいときには、対応するパネル飾り部を取り外して簡単に視認することができるようになっており、例えば不具合が生じた場合に、例示したロット番号から追跡調査を行うことが可能である。また、パネル飾り部を透明な樹脂から形成する場合には、パネル飾り部にシボ加工等の表面処理によってしわ模様を形成してもよく、しわ模様による滑り止めの効果に加え、しわ模様により情報領域に記されたメーカー情報を視認し難くすることができる。なお、パネル飾り部は、黒色等の暗色の透光性を有する樹脂で形成してもよく、このような場合に、情報領域に記される情報を視認し難くするとの観点から、情報領域に記す情報の色は、黒色や灰色等の暗色であることが望ましく、パネル飾り部の前面にシボ加工等の表面処理によってしわ模様を形成すればより効果的である。

#### 【 3 7 0 1 】

また、前構成部材 1 0 0 0 を構成する左下パネル飾り部 1 0 2 1、上パネル飾り部 1 0 2 2 又は右下パネル飾り部 1 0 2 3 には、上述の図 1 8 7 乃至図 1 8 9 に示すような表面緩面部 5 c 1、表面窪み部 5 c 2 又は外側先鋭部 5 c 4 が形成されてもよく、これらの構成要素が奏する視覚的又は触感的な誘導効果によって、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

#### 【 3 7 0 2 】

表面緩面部 5 c 1 は、左下パネル飾り部 1 0 2 1、上パネル飾り部 1 0 2 2 又は右下パネル飾り部 1 0 2 3 の外縁部において、内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、前面と側面とを直線的に接続する。表面緩面

10

20

30

40

50

部 5 c 1 は、遊技盤 5 を把持しようとする作業者に目視されることによって、表面緩面部 5 c 1 に作業者の手を視覚的及び感知的に誘導することができ、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、作業者に与える不快感を抑制できるとともに把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

【 3 7 0 3 】

また、表面緩面部 5 c 1 の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面緩面部 5 c 1 の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤 5 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。

10

【 3 7 0 4 】

表面窪み部 5 c 2 は、左下パネル飾り部 1 0 2 1、上パネル飾り部 1 0 2 2 又は右下パネル飾り部 1 0 2 3 の前面に凹状又は孔状に形成される。表面窪み部 5 c 2 は、人の手の親指を模式的に示唆するため、遊技盤 5 が運搬される際に、視覚的な誘導効果によって作業者の親指が表面窪み部 5 c 2 に添えられる。従って、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、遊技盤 5 の把持位置を知らない作業者に遊技盤 5 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、表面窪み部 5 c 2 は、表面緩面部 5 c 1 と隣り合うように形成されるのが好ましい。

20

【 3 7 0 5 】

また、表面窪み部 5 c 2 の開口部の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面窪み部 5 c 2 の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤 5 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技盤 5 の運搬をより一層安全に行うことができる。

【 3 7 0 6 】

外側先鋭部 5 c 4 は、左下パネル飾り部 1 0 2 1、上パネル飾り部 1 0 2 2 又は右下パネル飾り部 1 0 2 3 の内縁部に形成される。詳しくは、外側先鋭部 5 c 4 は、例えば、外レール 1 0 0 1 において円弧状に配される金属レールを支持する本体部の内端かつ前端に形成され、外レール 1 0 0 1 の表面と側面との角度が例えば 9 0 度以下の先鋭な角状に形成されている。このような外側先鋭部 5 c 4 は、前構成部材 1 0 0 0 の内側の端部の全部又は前構成部材 1 0 0 0 の内側の端部の一部に形成される態様であればよく、遊技盤 5 を運搬する際に、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等に接触するよりも先に作業者の手と接触して、外側先鋭部 5 c 4 よりも先の遊技領域 5 a 内に作業者が手を進めないようにすることができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

30

40

【 3 7 0 7 】

図 2 0 9 は、他の態様の右下パネル飾り部 1 0 2 3 を示す斜視図である。図 2 0 9 に示すように、右下パネル飾り部 1 0 2 3 は、遊技パネル 1 1 0 0 の前面との間に一部が外部に開放された空間 1 0 2 3 b を形成する外壁部 1 0 2 3 a を有してもよい。外壁部 1 0 2 3 a は、少なくとも遊技パネル 1 1 0 0 の前面と平行な板状部 1 0 2 3 c を有している。このような右下パネル飾り部 1 0 2 3 によれば、前構成部材 1 0 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取り付ける取付作業において、例えば、作業台や収納箱等の保管場所に載置された前構成部材 1 0 0 0 を作業者が持ち上げる際に、空間 1 0 2 3 b を介して板状部 1 0 2 3 c

50

に作業者が指を引っ掛けることができ、作業者が前構成部材 1000 を容易に持ち上げることができる。また、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に取り付ける取付作業において、例えば、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に位置決めする際に、空間 1023b を介して板状部 1023c に作業者が指を引っ掛けることができ、遊技パネル 1100 に対して前構成部材 1000 を容易に着脱することができる。よって、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に取り付ける取付作業の作業性を向上させることができる。なお、板状部 1023c については、遊技盤 5 の本体枠 4 への着脱作業においても重要な部材であり、特に遊技盤 5 を本体枠 4 から取り外す作業において、引っ掛けた指が板状部 1023c から外れ難くなるように、縁に返し（右下パネル飾り部 1023 の後面から遊技パネル 1100 の前面側に向けて縁を L 字状に形成）を設けてもよく、指先により力が入り易くなり、遊技盤 5 を本体枠 4 から安全に取り外すことができる。また、板状部 1023c に替えて遊技パネル 1100 に当接する右下パネル飾り部 1023 は、少なくとも正面視において底辺となる側壁の端部の一部に、指先が入る程度に切り欠いた切欠き部（図示しない）を形成するようにしてもよい。該切欠き部は、返しが設けられたのと同様な形状に形成され、指先により力が入り易くなり、遊技盤 5 を本体枠 4 から安全に取り外すことができる。このように板状部 1023c や切欠き部には着脱作業においてストレスが加わることから、少なくとも右下パネル飾り部 1023 は、板状部 1023c や切欠き部の近傍で遊技パネル 1100 に取り付けビスで固定されるようになっている。仮に必要以上にストレスが加わり破損するような事態が生じた場合に、前述したように前構成部材 1000 に機能表示ユニット 1400 のような電氣的部材が取り付けられていたとしても、機能表示ユニット 1400 ごと遊技パネル 1100 から簡単に取り外して新しいものに交換することができる。

#### 【3708】

さらに右下パネル飾り部 1023 の板状部 1023c の前面部には、複数の微細な凹凸が連続する凹凸面が形成されてもよい。凹凸面は、例えば、シボ加工等の表面処理によって、光を攪乱可能な複数の微細な凹凸が連続するしわ模様形状が形成された面である。しわ模様形状は、ランダムな方向へ短く線状に延びた複数の突条により形成され、例えば、ざらざらした梨地模様形状（梨肌状のパターン）や、細かな幾何学模様形状等である。このような凹凸面は、作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく、作業者の手が板状部 1024c の前面部から滑らないように滑り止めとしても作用し、作業者の手から前構成部材 1000 が滑り落ちることが抑制され、前構成部材 1000 を遊技パネル 1100 に取り付ける取付作業の作業性を向上させることができる。なお、前構成部材 1000 の前面部に形成される複数の微細な凹凸が連続する凹凸面は、例えば、作業者が前構成部材 1000 の前面部に素手で触れた際に、油脂等の汚れが前構成部材 1000 の前面部に付着しても、前構成部材 1000 の前面部の汚れを目立たなくすることができる。遊技者に目視された場合でも遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、遊技盤 5 の本体枠 4 への着脱作業においても同様な効果を奏するものである。

#### 【3709】

##### [前構成部材の改変例 5]

上述した実施形態では、パチンコ機 1 の前構成部材 1000 及び遊技パネル 1100 に関する構成について説明したが、前構成部材 1000 が遊技パネル 1100 に組付けられる（以下、取り付けられると記載される場合がある。）部材であり、従来、遊技パネル 1100 に前構成部材 1000 が取り付けられた遊技盤 5 を作業者が運搬する際に、前構成部材 1000 の前面 1000x で滑った作業者の手が遊技領域 5a 内の障害釘や役物等と接触して、障害釘が変形したり、障害釘に錆が生じたり、役物等が破損するおそれがあった。また、遊技盤 5 の運搬において、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が前構成部材 1000 の側面 1000y に引っ掛かって遊技パネル 1100 から前方に取り外されるような力が前構成部材 1000 に作用し、前構成部材 1000 にひび割れ等の損傷が生じるおそれもあった。以下、これらのような問題を解消することを目的に、前構成部材 1000 に更に改変を加えた態様について説明す

る。

#### 【3710】

本実施形態のパチンコ機1は、前構成部材1000及び遊技パネル1100以外の構成について、上述したパチンコ機1の構成と同様であるため、以下、前構成部材1000及び遊技パネル1100の構成について詳しく説明し、パチンコ機1の他の構成についての説明は省略する。図210は、遊技盤5の開閉軸側を示す前方からの斜視図であり、詳しくは、遊技パネル1100の開閉軸側と、遊技パネル1100に取り付けられた前構成部材1000の開閉軸側とを示す前方からの斜視図である。

#### 【3711】

図210に示すように、遊技盤5は、遊技球が流下可能な遊技領域5aが形成される遊技パネル1100と、遊技パネル1100の前側に設けられた前構成部材1000とを有している。遊技パネル1100は、上述したように、パネル板1110と、パネル板1110の周囲に組付けられたパネルホルダ1120とを有しており、外形が正面視略四角形の板状に形成されている。このように、遊技パネル1100がパネル板1110にパネルホルダ1120を組付けて構成される態様では、遊技パネル1100の形成に用いられる樹脂材料を低減させることができる。なお、遊技パネル1100は、パネル板1110とパネルホルダ1120とが一体に形成された板状部材であってもよく、遊技パネル1100の強度を高めることができる。

#### 【3712】

また、遊技パネル1100は、上述の図190乃至図192に示すような表面緩面部1100c1、裏面緩面部1100c2、裏面窪み部1100c3や内側緩面部1100c4を有する態様であってもよく、以下、図190乃至図192を参照し、表面緩面部1100c1、裏面緩面部1100c2、裏面窪み部1100c3や内側緩面部1100c4を有する態様の遊技パネル1100の構成について詳細に説明する。

#### 【3713】

表面緩面部1100c1は、遊技パネル1100の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル1100の前面1100xにおいて、内側から外側に向かって前後方向の奥行きが順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、前面1100xと側面1100yとを接続している。遊技パネル1100を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル1100を把持した手から痛み等の不快感を感じないように、前面1100xと側面1100yとが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向にあり、表面緩面部1100c1は、遊技パネル1100を把持しようとする作業者に目視されることによって、1つの先鋭な角部よりも2つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル1100を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1つの先鋭な角部よりも2つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、遊技パネル1100が作業者に運搬される際に、作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル1100の把持位置を知らない作業者に遊技パネル1100の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル1100の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3714】

また、表面緩面部1100c1の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面緩面部1100c1の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル1100を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル1100の運搬を安全に行うことができる。なお、遊技パネル1100の側面1100yにしわ模様を形成した場合に、しわ模様が遊技盤5を把持する作業者の手と遊技盤5の側面5yとの滑り止めとして作用し、例えば、遊技盤5を把持する作業者が遊技盤5の外縁部から手を離間させる

10

20

30

40

50



際に、作業者の手が遊技パネル1100の側面1100yに引っ掛かって、前構成部材1000が遊技パネル1100から前方に取り外されるような力が作用し、前構成部材1000の外縁部が損傷するおそれがある。このような観点から、遊技パネル1100の側面1100yは、しわ模様を形成することなく平面状であることが望ましい。また、一方で、表面緩面部1100c1の表面には、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成され、遊技パネル1100の側面1100yには、しわ模様を形成することなく平面状とすることにより、作業者が把持したときに手の平に感じる感触と指先に感じる感触とが異なるため、自分が握り易く感じる位置、握り方にしっかり握り直すことができ、遊技盤5を安全に運ぶことができる。また、前構成部材1000の側面1000yについては遊技パネル1100の側面1100yとの位置関係にもよるが、前構成部材1000の側面1000yと（区画部材の側面と）遊技パネル1100の前面1100x（遊技板の前面）とからなる段差（特定段差部）の形状から、前構成部材1000の側面1000yが遊技パネル1100の側面1100yに近い、もしくは面一とした場合には、作業者が把持したときに手の平に感じる感触と指先に感じる感触とが異なるため、前構成部材1000の側面1000yにもしわ模様を形成することなく平面状であることが望ましい。なお、前述したように、遊技パネル1100がパネル板1110にパネルホルダ1120を組付けて構成される態様では、パネルホルダ1120の側面（パネル板1110の側面を覆う箇所）にはしわ模様を形成することなく平面状であることが望ましいと言える。

10

#### 【3715】

20

裏面緩面部1100c2は、遊技パネル1100の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル1100の後面1100zにおいて、内側から外側に向かって前後方向の奥行が順次大きくなるような傾斜面状に形成されており、後面1100zと側面1100yとを接続している。裏面緩面部1100c2は、遊技パネル1100を把持しようとする作業者に目視されることにより作業者の手を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル1100を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1つの先鋭な角部よりも2つの鈍角な角部と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。また、本実施形態の遊技パネル1100では、遊技パネル1100が作業者に運搬される際に、外側縁部1100b1と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル1100の把持位置を知らない作業者に遊技パネル1100の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域5a内の障害釘Nやセンター役物2500等と接触して障害釘Nが変形したり、障害釘Nに錆が生じたり、センター役物2500等が破損するおそれも抑制でき、遊技パネル1100の運搬を安全に行うことができる。なお、裏面緩面部1100c2は、表面緩面部1100c1に前後方向で対応するように連ねて形成されることが望ましく、作業者に対する誘導効果が増すため、遊技パネル1100の運搬をより一層安全に行うことができる。

30

#### 【3716】

また、裏面緩面部1100c2の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。裏面緩面部1100c2の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル1100を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル1100の運搬を安全に行うことができる。

40

#### 【3717】

裏面窪み部1100c3は、遊技パネル1100の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル1100の後面1100zにおいて、円形の凹状に形成されている。裏面窪み部1100c3は、表面緩面部1100c1や裏面緩面部1100c2に前後方向で対応するように形成され、表面緩面部1100c1や裏面緩面部1100c2を把持する作業者の人差し指乃至小指の4本の指に対応している。このような裏面窪み部1100c3は、表面緩面部1100c1及び裏面緩面部1100c2とともに、遊技パネル1100

50

の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の開口の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。裏面窪み部 1 1 0 0 c 3 の表面に形成されたしわ模様は、遊技パネル 1 1 0 0 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬をより一層安全に行うことに寄与できる。

#### 【3718】

内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、遊技パネル 1 1 0 0 の内側部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の後面 1 1 0 0 z において、側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とを滑らかに接続する円弧状の曲面に形成されている。遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者は、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に手を添える場合があり、遊技パネル 1 1 0 0 を把持した手に痛みが生じないように、側面 1 1 0 0 y と後面 1 1 0 0 z とが交わって形成される先鋭な角部と手とが接触することを避ける傾向があり、内側緩面部 1 1 0 0 c 4 は、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者に目視されることによって、先鋭な角部よりも円弧状の曲面と手とが接触するように作業者を視覚的に誘導することができるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 を把持しようとする作業者の手と接触することによって、1 つの先鋭な角部よりも円弧状の曲面と手とが接触するように作業者を触感的に誘導することもできる。よって、本実施形態の遊技パネル 1 1 0 0 では、遊技パネル 1 1 0 0 が作業者に運搬される際に、内側縁部 1 1 0 0 b 2 と手とが接触する作業者に与える不快感を抑制できるとともに、遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を知らない作業者に遊技パネル 1 1 0 0 の把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じるおそれも抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 の運搬を安全に行うことができる。

#### 【3719】

遊技パネル 1 1 0 0 は、上述の図 1 9 6 及び図 1 9 7 に示すように、外縁壁部 5 p 6、後方斜面部 5 p 7 や裏面段差部 5 p 8 を更に有する態様であってもよく、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。以下、図 1 9 6 及び図 1 9 7 を参照し、外縁壁部 5 p 6、後方斜面部 5 p 7 や裏面段差部 5 p 8 を更に有する態様の遊技パネル 1 1 0 0 の構成について詳細に説明する。

#### 【3720】

外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部に形成されればよく、例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の後端から後方に突出して外縁部に沿って延びる壁状に形成されている。外縁壁部 5 p 6 は、作業者が遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 の後面側に回した指を引っ掛け易く、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できるとともに、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、作業者が外縁壁部 5 p 6 に指を引っ掛けることができるため、作業者が遊技盤 5 を堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。なお、外縁壁部 5 p 6 は、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部の全周に沿って延びる壁状に形成されてもよいし、遊技パネル 1 1 0 0 の外縁部の一部に形成されるものであってもよい。また、外縁壁部 5 p 6 は、表面緩面部 5 c 1 等と前後方向で対応する位置に形成されることが望ましく、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

#### 【3721】

後方斜面部 5 p 7 は、外縁壁部 5 p 6 の後端の頂部に連続するように形成されればよく、例えば、外縁壁部 5 p 6 の内側に接続するように形成されている。後方斜面部 5 p 7 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられる作業者の指が添えられ、外縁壁部 5 p 6 に引っ掛けられた作業者の指に作用する痛み等の不快感を低減させることができるため、作業者が遊技盤 5 をより確実に堅持でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

#### 【3722】

裏面段差部 5 p 8 は、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面において、後方斜面部 5 p 7 よりも内

10

20

30

40

50

側かつ遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 よりも外側の位置に、遊技パネル 1 1 0 0 の裏面 1 1 0 0 z から突出するように形成されている。裏面段差部 5 p 8 は、裏ユニット 3 0 0 0 が取り外された遊技盤 5 を運搬する際に、外縁壁部 5 p 6 に係止させようとする作業者の手と接触した場合、裏面段差部 5 p 8 よりも内側には遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 を介して障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等の触れられたくない箇所があることを作業者に報知でき、遊技盤 5 を運搬する作業者の手と障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 との接触をより一層抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことができる。裏面段差部 5 p 8 は、触感的な誘導効果を高めるとの観点から、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 1 2 に沿って連続して形成される態様が望ましい。

#### 【 3 7 2 3 】

10

図 2 1 0 に示すように、前構成部材 1 0 0 0 は、遊技領域 5 a の外周外側に位置するように設けられており、遊技領域 5 a の外周を区画する。前構成部材 1 0 0 0 は、前構成部材 1 0 0 0 の外縁部において、内側から外側に向かって前後方向の奥行きが順次大きくなるような傾斜面状に形成された表面緩面部 5 c 1 を有している。表面緩面部 5 c 1 は、遊技盤 5 を把持しようとする作業者に目視されることによって、表面緩面部 5 c 1 に作業者の手を視覚的及び感知的に誘導することができ、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、作業者に与える不快感を抑制できるとともに把持位置を示唆することができ、作業者の手が遊技領域 5 a 内の障害釘 N やセンター役物 2 5 0 0 等と接触して障害釘 N が変形したり、障害釘 N に錆が生じたり、センター役物 2 5 0 0 等が破損するおそれも抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

20

#### 【 3 7 2 4 】

また、表面緩面部 5 c 1 の表面には、例えば、シボ加工等の表面処理によって、しわ模様（例えば、ざらざらした梨地模様（梨肌状のパターン）や、細かな凹凸からなる幾何学模様等）が形成されてもよい。表面緩面部 5 c 1 の表面に形成されたしわ模様は、遊技盤 5 を運搬する際の作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく滑り止めとして作用するため、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

#### 【 3 7 2 5 】

なお、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y にしわ模様を形成した場合に、しわ模様が遊技盤 5 を把持する作業者の手と遊技盤 5 の側面 5 y との滑り止めとして作用し、例えば、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y に引っ掛かって、前構成部材 1 0 0 0 が遊技パネル 1 1 0 0 から前方に取り外されるような力が作用し、前構成部材 1 0 0 0 の外縁部が損傷するおそれがある。このような観点から、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y は、しわ模様を形成することなく平面状であることが望ましい。

30

#### 【 3 7 2 6 】

また、遊技盤 5 の側面 5 y（前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y と遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y）には、前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y と遊技パネル 1 1 0 0 の前面 1 1 0 0 x とが接続された段差部 5 c 7 が形成されている。このような段差部 5 c 7 は、遊技盤 5 の運搬において、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y に引っ掛かった場合であっても作業者の手が前構成部材 1 0 0 0 に強く接触することを抑制でき、遊技パネル 1 1 0 0 から前方に取り外されるような力が前構成部材 1 0 0 0 に作用することを抑制し、前構成部材 1 0 0 0 にひび割れ等の損傷が生じることを抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、段差部 5 c 7 は、遊技盤 5 の側面 5 y（前構成部材 1 0 0 0 の側面 1 0 0 0 y と遊技パネル 1 1 0 0 の側面 1 1 0 0 y）の少なくとも一部に形成される態様であってもよく、例えば、表面緩面部 5 c 1 に前後方向で対応する範囲に形成されればよく、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。

40

#### 【 3 7 2 7 】

なお、段差部 5 c 7 は、本体枠 4 に取り付けられた遊技盤 5 が本体枠 4 とともに開閉される開閉軸側又は開閉軸側とは逆の旋回側のうち少なくともいずれか一方の側に形成され

50

る態様であってもよく、特に開閉軸側に形成された場合には、遊技盤 5 を本体枠 4 に取り付けの際に、本体枠 4 と遊技盤 5 との間の小さな隙間から遊技盤 5 の側面 5 y に引っ掛かることなく作業者が手を抜きやすく、遊技盤 5 の取り付け作業を安全に行うことにも寄与することができる。

#### 【3728】

また、遊技盤 5 の側面 5 y (前構成部材 1000 の側面 1000 y と遊技パネル 1100 の側面 1100 y) には、上述のしわ模様が形成されず、段差部 5 c 7 を構成する遊技パネル 1100 の前面 1100 x にもしわ模様が形成されないことが望ましく、遊技盤 5 を運搬する際に、遊技盤 5 の側面 5 に作業者の手が引っ掛かり、前構成部材 1000 に遊技パネル 1100 から取り外されるような力が作用することを抑制でき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことにより一層寄与できる。

10

#### 【3729】

また、前構成部材 1000 は、上述の図 206 乃至図 208 に示すように、パネル飾り部 1020 を有しており、パネル飾り部 1020 は、遊技領域 5 a の外周外側で複数に分割されてもよい。本実施形態のパネル飾り部 1020 は、遊技盤 5 の正面視において、左下方に位置する左下パネル飾り部 1021 と、上方に位置する上パネル飾り部 1022 と、右下方に位置する右下パネル飾り部 1023 とから構成されてもよい。このような態様では、遊技盤 5 が作業者に運搬される際に、作業者によって把持される前構成部材 1000 のパネル飾り部 1020 にひび割れ等の損傷が生じた場合であっても、前構成部材 1000 のパネル飾り部 1020 の全体を交換することなく、左下パネル飾り部 1021、上

20

#### 【3730】

パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1023 のうちの損傷が生じた部材のみを交換すればよく、遊技盤 5 の修復を容易にでき、遊技盤 5 の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、パネル飾り部 1020 は、左下パネル飾り部 1021、上パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1023 の 3 つに分割される態様に限定されるものではなく、2 つ又は 4 つ以上の複数に分割される態様であってもよい。

左下パネル飾り部 1021、上パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1023 のうちの少なくとも 1 つは、前面にシボ加工等の表面処理によって、しわ模様 (例えば、ざらざらした梨地模様 (梨肌状のパターン) や、細かな凹凸からなる幾何学模様等) が形成されており、遊技盤 5 を把持しようとする作業者に目視されることにより作業者の手を左下

30

#### 【3731】

パネル飾り部 1021、上パネル飾り部 1022 及び右下パネル飾り部 1023 の側面には、しわ模様が形成されておらず、遊技盤 5 を把持する作業者が遊技盤 5 の外縁部から手を離間させる際に、作業者の手が前構成部材 1000 の側面 1000 y に引っ掛かることを抑制し、前構成部材 1000 にひび割れ等の損傷が生じることを抑制することができる。

また、上パネル飾り部 1022 には、パチンコ機 1 において遊技盤 5 が開閉される際の開閉軸側に、上パネル飾り部 1022 の本体部を前後方向に貫通するように形成された機能表示ユニット取付部 1011 が形成されており、機能表示ユニット取付部 1011 には、上パネル飾り部 1022 が遊技パネル 1100 に取り付けられるよりも前に、機能表示ユニット 1400 の本体 1401 が嵌め合わされるように上パネル飾り部 1022 の後方から取り付けられる。なお、機能表示ユニット 1400 の上パネル飾り部 1022 への取り付けには、例えば、ネジやビス等の固定部材が用いられてもよい。このような上パネル飾り部 1022 では、機能表示ユニット 1400 から後方に配線 1402 が延びており、上パネル飾り部 1022 又は上パネル飾り部 1022 が取り付けられた遊技パネル 110

40

50

0を運搬する際に、作業者の手が機能表示ユニット1400の前面や配線1402と接触し、機能表示ユニット1400や配線1402が損傷するおそれがあるが、本実施形態の上パネル飾り部1022は、上述したように上パネル飾り部1022の前面にしわ模様が形成されているため、作業者の手が上パネル飾り部1022の前面で滑って機能表示ユニット1400の前面と接触することを抑制できるとともに、仮に機能表示ユニット1400が損傷した場合であっても、前構成部材1000が複数の部材片から構成されているため、前構成部材1000全体を遊技パネル1100から取り外すことなく、上パネル飾り部1022のみを交換又は上パネル飾り部1022のみを取り外して機能表示ユニット1400を交換すればよく、遊技盤5の運搬を安全に行うことに寄与できる。

### 【3732】

また、上述の図208に示すように、機能表示ユニット1400は、右下パネル飾り部1023に取り付けられる態様であってもよい。この態様の右下パネル飾り部1023には、パチンコ機1において遊技盤5が開閉される際の開閉軸側とは逆の旋回側に、機能表示ユニット取付部1011が形成され、例えば、上述の検査済ラベル貼付部1014aに換えて機能表示ユニット取付部1011が形成される。また、機能表示ユニット1400の本体1401内にはLEDやパネル中継基板との間を電氣的に接続する配線1402が接続可能なコネクタが実装されたLED基板が設けられており、このコネクタを外すことにより簡単に電氣的に切り離せるようになっている。そのため、ビス止めされた状態のまま機能表示ユニット1400ごと右下パネル飾り部1023を遊技パネル1100から簡単に取り外すことができるようになっている。このような右下パネル飾り部1023の態様では、右下パネル飾り部1023の前面にしわ模様が形成されているため、作業者の手が右下パネル飾り部1023の前面で滑って機能表示ユニット1400の前面と接触することを抑制できるとともに、仮に機能表示ユニット1400が損傷した場合であっても、前構成部材1000が複数の部材片から構成されているため、前構成部材1000全体を遊技パネル1100から取り外すことなく、右下パネル飾り部1023のみを交換又は上パネル飾り部1022のみを取り外して機能表示ユニット1400を交換すればよく、遊技盤5の運搬を安全に行うことに寄与できる。なお、機能表示ユニット1400は、上述の上パネル飾り部1023や右下パネル飾り部1023の態様と同様に左下パネル飾り部1021に設けられてもよい。

### 【3733】

また、前構成部材1000を分割したことにより、それぞれのパネル飾り部が簡単に取り外し可能になっていることから、遊技パネル1100に取り付けられて両者が重なる位置には、メーカー情報（例えばロット番号）を記すための情報領域を設けてもよい。このような情報領域を設ける場合に、少なくとも情報領域が設けられている箇所を覆うパネル飾り部については、黒色の樹脂から形成されることが望ましく、情報領域に記されたメーカー情報が遊技者から視認されないようになっている。遊技者が知りえない情報領域に記されたメーカー情報を見たいときには、対応するパネル飾り部を取り外して簡単に視認することができるようになっており、例えば不具合が生じた場合に、例示したロット番号から追跡調査を行うことが可能である。また、パネル飾り部を透明な樹脂から形成する場合には、パネル飾り部にシボ加工等の表面処理によってしわ模様に形成してもよく、しわ模様による滑り止めの効果に加え、しわ模様により情報領域に記されたメーカー情報を視認し難くすることができる。なお、パネル飾り部は、黒色等の暗色の透光性を有する樹脂で形成してもよく、このような場合に、情報領域に記される情報を視認し難くするとの観点から、情報領域に記す情報の色は、黒色や灰色等の暗色であることが望ましく、パネル飾り部の前面にシボ加工等の表面処理によってしわ模様に形成すればより効果的である。

### 【3734】

また、上述の図209に示すように、右下パネル飾り部1023は、遊技パネル1100の前面との間に一部が外部に開放された空間1023bを形成する外壁部1023aを有してもよい。外壁部1023aは、少なくとも遊技パネル1100の前面と平行な板状部1023cを有している。このような右下パネル飾り部1023によれば、前構成部材

10

20

30

40

50

1000を遊技パネル1100に取り付ける取付作業において、例えば、作業台や収納箱等の保管場所に載置された前構成部材1000を作業者が持ち上げる際に、空間1023bを介して板状部1023cに作業者が指を引っ掛けることができ、作業者が前構成部材1000を容易に持ち上げることができる。また、前構成部材1000を遊技パネル1100に取り付ける取付作業において、例えば、前構成部材1000を遊技パネル1100に位置決めする際に、空間1023bを介して板状部1023cに作業者が指を引っ掛けることができ、遊技パネル1100に対して前構成部材1000を容易に着脱することができる。よって、前構成部材1000を遊技パネル1100に取り付ける取付作業の作業性を向上させることができる。なお、板状部1023cについては、遊技盤5の本体枠4への着脱作業においても重要な部材であり、特に遊技盤5を本体枠4から取り外す作業において、引っ掛けた指が板状部1023cから外れ難くなるように、縁に返し(右下パネル飾り部1023の後面から遊技パネル1100の前面側に向けて縁をL字状に形成)を設けてもよく、指先により力が入り易くなり、遊技盤5を本体枠4から安全に取り外すことができる。また、板状部1023cに替えて遊技パネル1100に当接する右下パネル飾り部1023は、少なくとも正面視において底辺となる側壁の端部の一部に、指先が入る程度に切り欠いた切欠き部(図示しない)を形成するようにしてもよい。該切欠き部は、返しが設けられたのと同様な形状に形成され、指先により力が入り易くなり、遊技盤5を本体枠4から安全に取り外すことができる。このように板状部1023cや切欠き部には着脱作業においてストレスが加わることから、少なくとも右下パネル飾り部1023は、板状部1023cや切欠き部の近傍で遊技パネル1100に取り付けビスで固定されるようになっている。仮に必要以上にストレスが加わり破損するような事態が生じた場合に、前述したように前構成部材1000に機能表示ユニット1400のような電氣的部材が取り付けられていたとしても、機能表示ユニット1400ごと遊技パネル1100から簡単に取り外して新しいものに交換することができる。

10

20

### 【3735】

さらに右下パネル飾り部1023の板状部1023cの前面部には、複数の微細な凹凸が連続する凹凸面が形成されてもよい。凹凸面は、例えば、シボ加工等の表面処理によって、光を攪乱可能な複数の微細な凹凸が連続するしわ模様形状が形成された面である。しわ模様形状は、ランダムな方向へ短く線状に延びた複数の突条により形成され、例えば、ざらざらした梨地模様形状(梨肌状のパターン)や、細かな幾何学模様形状等である。このような凹凸面は、作業者の手と接触した際に、作業者に痛み等の不快感を与えることなく、作業者の手が板状部1024cの前面部から滑らないように滑り止めとしても作用し、作業者の手から前構成部材1000が滑り落ちることが抑制され、前構成部材1000を遊技パネル1100に取り付ける取付作業の作業性を向上させることができる。なお、前構成部材1000の前面部に形成される複数の微細な凹凸が連続する凹凸面は、例えば、作業者が前構成部材1000の前面部に素手で触れた際に、油脂等の汚れが前構成部材1000の前面部に付着しても、前構成部材1000の前面部の汚れを目立たなくすることができる。また、遊技盤5の本体枠4への着脱作業においても同様な効果を奏するものである。

30

40

### 【3736】

[各種表記の改変例]

次に、上記とは更に異なる形態として、遊技盤への各種部材の組付けを容易にする構成について説明する。以下では、図78乃至図80、及び図84で説明したサイドユニット2200を改変したサイドユニット2200Aについて、図211(a)等を参照して説明する。なお、サイドユニット2200A以外の部材については、上述したサイドユニット2200を有する上記の実施形態と同じ構成については同じ符号を付して説明する。

### 【3737】

図211(a)は、サイドユニット2200Aの前面を示す正面図であり、図211(b)は、サイドユニット2200Aの後面を示す背面図であり、図212は、サイドユニット2200Aから後述するフィルム部材2203Aを離脱させた分解図である。図21

50

1 ( a ) 又は図 2 1 1 ( b ) に示すように、サイドユニット 2 2 0 0 A は、遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 の左方で内レール 1 0 0 2 に沿うように延出するサイドユニット本体 2 2 0 2 A と、サイドユニット本体 2 2 0 2 A に形成されて遊技球 B を常時受入可能に開口している 3 つの一般入賞口 2 0 0 1 A と、サイドユニット本体 2 2 0 2 A に形成されて遊技球 B を常時受入可能に開口している一つのサブアウト口 2 0 2 1 A とを備えている。また、サイドユニット本体 2 2 0 2 A の前面には、図 2 1 2 に示すように、所定のフィルム部材 2 2 0 3 A が貼り付けられるようになっている。サイドユニット 2 2 0 0 A は、一般入賞口 2 0 0 1 A やサブアウト口 2 0 2 1 A に受入れられた遊技球 B を、遊技パネル 1 1 0 0 の後方側に誘導するように流下させ、裏ユニット 3 0 0 0 の裏球誘導ユニット 3 1 0 0 に受け渡すことができる。

10

#### 【 3 7 3 8 】

サイドユニット本体 2 2 0 2 A は、透明又は半透明な合成樹脂を用いて形成されており、サイドユニット本体 2 2 0 2 A には、正面視において左方からサブアウト口 2 0 2 1 A 、 3 つの一般入賞口 2 0 0 1 A 及び棚部 2 2 0 1 A の順に形成されており、サブアウト口 2 0 2 1 A 、 3 つの一般入賞口 2 0 0 1 A 及び棚部 2 2 0 1 A の前方には、シール状のフィルム部材 2 2 0 3 A が貼付可能な平板状の前面部 2 2 0 4 A が形成されている。

#### 【 3 7 3 9 】

フィルム部材 2 2 0 3 A は、透光性を有する合成樹脂を用いたシート材で構成されている。フィルム部材 2 2 0 3 A の前面には、例えば図 2 1 2 に示すように、サイドユニット 2 2 0 0 A の前面の略全域を装飾する背景絵柄 2 2 0 7 A ( 本例では赤色と桃色の桜模様 ) と、一般入賞口 2 0 0 1 A に対応する位置 ( 一般入賞口 2 0 0 1 A の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部が一般入賞口 2 0 0 1 A と前後方向で重なる位置 ) に形成されて一般入賞口 2 0 0 1 A であることを示す入賞口表記 2 2 0 5 A ( 本例では黒色 1 色の「 I N 」という文字列のアルファベット表記 ) と、サブアウト口 2 0 2 1 A に対応する位置 ( サブアウト口 2 0 2 1 A の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部がサブアウト口 2 0 2 1 A と前後方向で重なる位置 ) に形成されてサブアウト口 2 0 2 1 A であることを示すアウト口表記 2 2 0 6 A ( 本例では黒色 1 色の「 O U T 」という文字列のアルファベット表記 ) と、が印刷されている。なお、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A は、一般入賞口 2 0 0 1 A やサブアウト口 2 0 2 1 A に対応していることが遊技者にわかるように設けられるものであれば、一般入賞口 2 0 0 1 A やサブアウト口 2 0 2 1 A と前後方向で重ならない位置に設けられるものであってもよい。

20

30

#### 【 3 7 4 0 】

図 2 1 3 は、本例のフィルム部材 2 2 0 3 A の構造詳細を示すものであり、フィルム部材 2 2 0 3 A を複数のフィルム層に分解した分解図である。図 2 1 3 に示すように、本例のフィルム部材 2 2 0 3 A は、最も前面側の第 1 フィルム層 2 2 0 3 A a と、第 1 フィルム層 2 2 0 3 A a よりも下層側に位置する第 2 フィルム層 2 2 0 3 A b と、第 2 フィルム層 2 2 0 3 A b よりも下層側に位置する第 3 フィルム層 2 2 0 3 A c とからなる 3 つの層を少なくとも有し、各フィルム層を重ねて一体化して一のシール状の部材になるように構成されている。このうち、第 1 フィルム層 2 2 0 3 A a は、透光性を有する合成樹脂製のシート材に入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A が印刷されたものである。また、第 2 フィルム層 2 2 0 3 A b は、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄 2 2 0 7 A ( 本例では赤色と桃色の桜模様 ) が印刷されたものである。また、第 3 フィルム層 2 2 0 3 A c は、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄 2 2 0 7 A を鮮明にするための白色の下地が全面に印刷されたものであり、その裏面側には、サイドユニット本体 2 2 0 2 A の前面部 2 2 0 4 A に貼り付け可能な糊剤が糊付けされている。つまり、本例のフィルム部材 2 2 0 3 A は、第 3 フィルム層 2 2 0 3 A c の白色の下地の前面に、第 2 フィルム層 2 2 0 3 A b の背景絵柄 2 2 0 7 A や、第 1 フィルム層 2 2 0 3 A a の入賞口表記 2 2 0 5 A 、 アウト口表記 2 2 0 6 A が重なるように構成されており、いずれも透光性を有するフィルム層とされることで、後方に LED などの発光体を有する装飾基板等を設けてサイドユニット 2 2 0 0 A を発光装飾することも可能とされ

40

50

る。なお、フィルム部材 2 2 0 3 A は、上述する 3 つのフィルム層を有する構成に限らず、3 つ以上のフィルム層でもよいし、2 つのフィルム層あるいは 1 つのフィルム層だけで構成されるものでもよい。2 つのフィルム層あるいは 1 つのフィルム層だけで構成する場合には、背景絵柄 2 2 0 7 A が印刷されたフィルム層に入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A を併せて印刷するものとしてもよい。

#### 【 3 7 4 1 】

図 2 1 4 は、図 2 1 1 と図 2 1 2 の入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A の表記態様の変形例を示す図である。図 2 1 1 と図 2 1 2 で示した例では、入賞口表記 2 2 0 5 A は、黒色 1 色の「IN」という文字列のアルファベット表記で形成されており、アウト口表記 2 2 0 6 A は、黒色 1 色の「OUT」という文字列のアルファベット表記で形成されている。図 2 1 4 で示す各変形例は、アルファベット表記である点は図 2 1 1 と図 2 1 2 で示した例と同様であるが、特に、図 2 1 4 で示す各変形例のうち図 2 1 4 ( a ) 乃至図 2 1 4 ( f ) に示す例は、内表記部 2 2 0 6 A a および外表記部 2 2 0 6 A b を有する点で相違している。具体的には、図 2 1 4 ( a ) 及び図 2 1 4 ( b ) に示す例では、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A は、対象のアルファベット表記(「IN」あるいは「OUT」)を模る黒色の内表記部 2 2 0 6 A a と、対象のアルファベット表記(「IN」あるいは「OUT」)を模る白色の外表記部 2 2 0 6 A b とからなり、外表記部 2 2 0 6 A b が内表記部 2 2 0 6 A a の外縁全周を囲うように形成されている。

10

#### 【 3 7 4 2 】

ここで、図 2 1 4 ( a ) 及び図 2 1 4 ( b ) を参考に、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A と背景絵柄 2 2 0 7 A の詳細について説明する。入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A は、上述した背景絵柄 2 2 0 7 A (本例では赤色と桃色の桜模様)の前面側、具体的には背景絵柄 2 2 0 7 A が設けられるフィルム層よりも上層側に位置していることから、各表記の色合いによっては背景絵柄 2 2 0 7 A に表記が溶け込んでしまい外部からの視認性が阻害されてしまう虞がある。この点、本例では、内表記部 2 2 0 6 A a と外表記部 2 2 0 6 A b とを互いに異なる色で形成するとともに、少なくとも外表記部 2 2 0 6 A b を背景絵柄 2 2 0 7 A に用いられる色と異なる色(本例では白色)で形成するようにしている。これにより、内表記部 2 2 0 6 A a (本例では黒色)の全周を囲う外表記部 2 2 0 6 A b (本例では白色)によって、背景絵柄 2 2 0 7 A と内表記部 2 2 0 6 A a とが連続しない緩衝領域を構成でき、背景絵柄 2 2 0 7 A と内表記部 2 2 0 6 A a との境界を鮮明にして、背景絵柄 2 2 0 7 A の前面側に位置する入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A の視認性を十分に確保することが可能となる。

20

30

#### 【 3 7 4 3 】

なお、背景絵柄 2 2 0 7 A と内表記部 2 2 0 6 A a と外表記部 2 2 0 6 A b の色は、上記した色の組み合わせに限らず、背景絵柄 2 2 0 7 A の前面側に位置する入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A の視認性を確保可能であれば、他の色の組み合わせにしてもよい。具体的には、背景絵柄 2 2 0 7 A が赤色や桃色の桜模様である場合に、図 2 1 4 ( c ) に示すように、外表記部 2 2 0 6 A b を黒色とし、内表記部 2 2 0 6 A a を白色としてもよいし、図 2 1 4 ( d ) に示すように、外表記部 2 2 0 6 A b を黒色とし、内表記部 2 2 0 6 A a を下地と同色としてもよい。また、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A は、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A の視認性を確保可能であれば、内表記部 2 2 0 6 A a と外表記部 2 2 0 6 A b とに加えて、複数の表記部から構成されても良く、例えば、内表記部 2 2 0 6 A a と外表記部 2 2 0 6 A b との間に少なくとも 1 つの中間表記部 2 2 0 6 A c を更に有してもよい。具体的には、背景絵柄 2 2 0 7 A が赤色や桃色の桜模様である場合に、図 2 1 4 ( e ) に示すように、外表記部 2 2 0 6 A b を黒色とし、内表記部 2 2 0 6 A a を青色とし、中間表記部 2 2 0 6 A c を白色としてもよいし、図 2 1 4 ( f ) に示すように、外表記部 2 2 0 6 A b を白色とし、内表記部 2 2 0 6 A a を青色とし、中間表記部 2 2 0 6 A c を黒色としてもよい。

40

#### 【 3 7 4 4 】

また、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A は、入賞口表記 2 2 0 5 A とア

50



ウト口表記 2206A の視認性を確保可能であれば、図 214 (g) (h) のように内表記部 2206A a および外表記部 2206A b を設けない構成としても良く、図 214 (g) に示すように、斜体の「OUT」であってもよいし、図 214 (h) に示すように、斜め方向に並ぶ文字列の「OUT」であってもよい。また、図示は省略するが、入賞口表記 2205A は、入球口が一般入賞口 2001A であることを遊技者に示すことができればよく、「イン」というカタカナ表記や、「いん」というひらがな表記や、「得」という漢字表記や、「○」等の図の表記であってもよい。また、アウト口表記 2206A も、アウト口がサブアウト口 2021A であることを遊技者に示すことができればよく、「アウト」というカタカナ表記や、「あうと」というひらがな表記や、「失」という漢字表記や、「×」等の図の表記であってもよい。

10

## 【3745】

上記のサイドユニット 2200A が遊技盤 5 に組付けられたパチンコ機 1 では、入賞口表記 2205A やアウト口表記 2206A を遊技客が視認することにより、遊技領域 5 a 内における一般入賞口 2001A の位置やサブアウト口 2021A の位置を容易に把握することができる。しかしながら、従来の遊技機では、入賞口表記 2205A やアウト口表記 2206A がサイドユニット 2200A を前面側から目視した場合に視認可能とされるだけであった。このため、例えば、遊技機の開発過程や製造過程で、遊技盤 5 への組付前にサイドユニット 2200A の裏側の球流路（一般入賞口 2001A の内部やサブアウト口 2021A の内部）の構造に異常があるか否かの点検・確認を行う際に、サイドユニット 2200A の裏側からではいずれの流路が一般入賞口 2001A やサブアウト口 2021A に通ずるものなのか識別するのに手間（例えば、都度裏返して表記を確認する必要がある等の手間）が掛かるといった問題があり、遊技機の開発過程や製造過程の作業効率が低下し、利便性の面で不十分であった。以下、このような問題を解消することを目的に、サイドユニット 2200A に改変を加えた態様について説明する。

20

## 【3746】

従来では、上述したフィルム部材 2203A が第 3 フィルム層 2203A c 等を有する場合には、その全面には下地が設けられており、第 2 フィルム層 2203A b の背景絵柄 2207A や、第 1 フィルム層 2203A a の入賞口表記 2205A、アウト口表記 2206A が下地の前面側に重なるように構成されているため、第 3 フィルム層 2203A c を裏面側から視認すると、第 3 フィルム層 2203A c が透光性を有していたとしても、入賞口表記 2205A およびアウト口表記 2206A の裏面側からの視認性が下地の色によって阻害され、視認不能あるいは視認困難とされてしまう。これに対し、本例のサイドユニット 2200A においては、上述したフィルム部材 2203A が貼り付けられたサイドユニット 2200A の裏側からの点検・確認を行う作業効率を向上させて利便性を高めることが可能なように、上述したフィルム部材 2203A のうちの第 3 フィルム層 2203A c の裏面に「裏入賞口表記 2205A a」および「裏アウト口表記 2206A a」を設けるようにしている。具体的に、裏入賞口表記 2205A a と裏アウト口表記 2206A a は、第 3 フィルム層 2203A c の白色の下地よりも下層側（例えば白色の下地の裏面）に印刷されたものであり、フィルム部材 2203A の裏面側（第 3 フィルム層 2203A c の裏面側）から白色の下地によって視認性が阻害されることなく目視可能とされており、フィルム部材 2203A がサイドユニット 2200A に貼り付けられた状態でも、透過性を有するサイドユニット 2200A を透して裏入賞口表記 2205A a と裏アウト口表記 2206A a がサイドユニット 2200A の裏面側から視認可能とされている。裏入賞口表記 2205A a は、一般入賞口 2001A に対応する位置（一般入賞口 2001A の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部が一般入賞口 2001A と前後方向で重なる位置）に配置されており、一般入賞口 2001A が存在する場所であること及び表面側に入賞口表記 2205A が位置することを、フィルム部材 2203A の裏面側からも示すことを可能にしている。また、裏アウト口表記 2206A a は、サブアウト口 2021A に対応する位置（サブアウト口 2021A の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部がサブアウト口 2021A と前後方向で重なる位置）に配置されており、サブアウト口 20

30

40

50

2 1 A が存在する場所であること及び表面側にアウト口表記 2 2 0 5 6 A が位置することを、フィルム部材 2 2 0 3 A の裏面側からも示すことを可能にしている。

【 3 7 4 7 】

また、本例の裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a は、図 2 1 1 に示すように黒色 1 色のアルファベット表記の「 I N 」と「 O U T 」という文字列で形成されている。この裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を構成する「 I N 」と「 O U T 」は、上述したフィルム部材 2 2 0 3 A ( もしくはサイドユニット 2 2 0 0 A ) を裏面側から視認した場合に正常に認識できる文字列として形成されており、フィルム部材 2 2 0 3 A ( もしくはサイドユニット 2 2 0 0 A ) の前面側からを基準にすると、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A を構成する文字列に対して同フォント且つ同色で反転させた態様となっており、入賞口表記 2 2 0 5 A と裏入賞口表記 2 2 0 5 A a 、および、アウト口表記 2 2 0 6 A と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が対応関係にあることを作業者に容易に伝達することが可能になる。

10

【 3 7 4 8 】

なお、別例として、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A を図 2 1 4 ( a ) 乃至 ( f ) の各変形例のいずれかに変更するようにしてもよいが、そのようにする場合は、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を次のように変更してもよい。例えば、入賞口表記 2 2 0 5 A とアウト口表記 2 2 0 6 A を図 2 1 4 ( a ) 乃至 ( f ) の各変形例のいずれかに変更する場合においては、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a は、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A を構成している内表記部 2 2 0 6 A a と外表記部 2 2 0 6 A b の関係を有さないようにするとともに、複数色ではなく単色 ( 例えば黒色の 1 色のみ ) で構成することが例示できる。具体的には、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a は、上記の例を参考にすると、その周囲が下地のみとされているため、あえて外表記部 2 2 0 6 A b を設けずに、下地の色とは異なる色のみで構成してもよく、このようにすることで、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a に内表記部 2 2 0 6 A a と外表記部 2 2 0 6 A b を設ける場合に比べて印刷態様の複雑化を回避することが可能になる。また、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a の視認態様 ( 1 色のみでの視認態様 ) と、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A の視認態様 ( 2 色での視認態様 ) とを異ならせておくことで、フィルム部材 2 2 0 3 A の表裏の違いを明確にし、フィルム部材 2 2 0 3 A をサイドユニット 2 2 0 0 A に貼り付ける際の表裏確認も容易にする、といった別例固有の効果を発揮することもできる。

20

30

【 3 7 4 9 】

なお、本例では、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が第 3 フィルム層 2 2 0 3 A c の白色の下地よりも下層に印刷されるものとしたが、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を設ける形態はこれに限定されるものではなく、以下のような態様にしてもよい。例えば、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 a を第 3 フィルム層 2 2 0 3 A c の白色の下地よりも上層に印刷し、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 a が位置する箇所のみ白色の下地を印刷せずに透明化しておく態様であってもよいし、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 が印刷された第 1 フィルム層 2 2 0 3 A a の後面に裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 a を印刷し、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が位置する箇所のみ第 3 フィルム層 2 2 0 3 A c の白色の下地を印刷せずに透明化しておく態様であってもよい。なお、下地の色も白色に限定されるものではなく、他の色であってもよい。

40

【 3 7 5 0 】

また、上述では裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A と同様の表記態様 ( アルファベット表記 ) で形成されるものを例示したが、これに限定されるものではなく、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A とは異なる表記態様としてもよい。例えば、入賞口表記 2 2 0 5 A や

50

アウト口表記 2 2 0 6 A をアルファベット表記としつつも、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a をカタカナ表記（「イン」、「アウト」等）としたり、ひらがな表記（「いん」、「あうと」等）としたり、漢字表記（「得」、「失」等）としたり、図形（「○」、「×」等）での表記としたりしてもよい。このようにすることでも、フィルム部材 2 2 0 3 A の表裏の違いを明確にし、フィルム部材 2 2 0 3 A をサイドユニット 2 2 0 0 A に貼り付ける際の表裏確認も容易にすることができる。なお、図形で表記する場合には、入賞口表記 2 2 0 5 A と裏入賞口表記 2 2 0 5 A a とが対応関係にあること、およびアウト口表記 2 2 0 6 A と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a とが対応関係にあることを伝達可能にしておくため、少なくとも裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a の表記態様は異なるようにしておくことが好ましく、例えば、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a には「」を採用し、裏アウト口表記 2 2 0 6 A a には「」を採用する等が例示できる。

#### 【 3 7 5 1 】

また、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a の表記態様は、上記したものに限らず、入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A と同類の表記態様でありながらも、そのフォントを異ならせたものとしてもよい。例えば、「O U T」と同一の文字列で表記される場合であっても、その文字列の大きさや形状、太字度合等を入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A と相違させ、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a と異なるようにしておくようにしてもよい。

#### 【 3 7 5 2 】

また、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a は、遊技者ではなく開発者や製造者あるいは管理者向けの用途であるため、サイドユニット 2 2 0 0 A の美観を考慮すると、遊技者側からはできるだけ視認困難にしておくことが好ましい。そこで、本例のサイドユニット 2 2 0 0 A は、フィルム部材 2 2 0 3 A が貼り付けられた状態において、遊技者目線（例えば上方から見下ろす目線）でサイドユニット 2 2 0 0 A を視認した際に裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が視認不能、或いは視認困難となるようにしている。以下、この点について説明する。

#### 【 3 7 5 3 】

具体的に、本例のサイドユニット 2 2 0 0 A は、サイドユニット 2 2 0 0 A の裏面側に左右方向に延びた板状の突出壁 2 2 0 8 A が後方に突出するように形成され、この突出壁 2 2 0 8 A を裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a の上方に位置するように構成されている。突出壁 2 2 0 8 A は、一般入賞口 2 0 0 1 A やサブアウト口 2 0 2 1 A に入球した遊技球が接触不能に設けることが好ましいが、仮に接触しうるように設ける場合には、遊技球の流下を阻害しない程度の突出量にし、且つ、接触した遊技球が停留しないような傾斜部を形成しておくことが望ましい。このようにサイドユニット 2 2 0 0 A の裏面側に突出壁 2 2 0 8 A を設けることで、遊技者が一般入賞口 2 0 0 1 A やサブアウト口 2 0 2 1 A の内方を入口部分から覗き込んだとしても、突出壁 2 2 0 8 A が内方の視認性を妨げて、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が視認不能あるいは視認困難とされ、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a によって、サイドユニット 2 2 0 0 A の美観性や遊技機全体の装飾性が低下することを抑制できる。

#### 【 3 7 5 4 】

また、突出壁 2 2 0 8 A を裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a の上方に位置するように設けることに代えて、突出壁 2 2 0 8 A を裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a と前後方向で重なるように設けてもよい。このような場合でも突出壁 2 2 0 8 A が内方の視認性を妨げて、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が視認不能あるいは視認困難とされ、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a によって、サイドユニット 2 2 0 0 A の美観性や遊技機全体の装飾性が低下することを抑制できる。ただし、突出壁 2 2 0 8 A を裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a と前後方向で重なるようにする場合には、サイドユニ

ット 2 2 0 0 A の裏面側から裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a が視認できなくなることを回避すべく、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a の少なくとも一部には突出壁 2 2 0 8 A が前後方向で重ならないようにしておくことが望ましい。

【 3 7 5 5 】

また、本例のサイドユニット 2 2 0 0 A は、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a によって、サイドユニット 2 2 0 0 A の美観性や遊技機全体の装飾性が低下することを回避するために以下のような構成も採用している。すなわち、サイドユニット 2 2 0 0 A の後方に複数の LED が実装されたサイドユニット装飾基板（図示省略）を設けるようにしており、このサイドユニット装飾基板に実装された複数の LED は、サイドユニット本体 2 2 0 2 A の前面に貼り付けられたフィルム部材 2 2 0 3 A に印刷された背景絵柄 2 2 0 7 A や入賞口表記 2 2 0 5 A に対して後方から光を照射可能にする一方で、フィルム部材 2 2 0 3 に印刷されたアウト口表記 2 2 0 6 A に対して後方から光を照射しないようになっている。これにより、遊技領域 5 a 内においてアウト口表記 2 2 0 6 A に相対して背景絵柄 2 2 0 7 A や入賞口表記 2 2 0 5 A を目立つようにし、遊技者にとって好ましくないサブアウト口 2 0 2 1 A に遊技者が注目することを抑制できる。この結果、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 3 7 5 6 】

また、別例として、サイドユニット装飾基板に実装された複数の LED は、サイドユニット本体 2 2 0 2 A の前面に貼り付けられたフィルム部材 2 2 0 3 A の全体に後方から光を照射可能にしてもよいが、その場合には、裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を用いてアウト口表記 2 2 0 6 A が発光装飾されることを抑制するようにしてもよい。例えば、少なくとも裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を透光性を有さない塗料（例えば透光性を有さないメッキ等）で印刷し、その裏アウト口表記 2 2 0 6 A a とアウト口表記 2 2 0 6 A とを前後方向で重なる位置関係で配置させるようにすること等が例示できる。このように構成することで、サイドユニット装飾基板に実装された複数の LED によりフィルム部材 2 2 0 3 A の全体に後方から光が照射されたとしても、透光性を有さない裏アウト口表記 2 2 0 6 A a そのものによって前方への透光を遮断でき、アウト口表記 2 2 0 6 A が発光装飾されることを回避することが可能になる。

【 3 7 5 7 】

以上のように、本実施形態のパチンコ機 1 では、サイドユニット 2 2 0 0 A の前面側から入賞口表記 2 2 0 5 A やアウト口表記 2 2 0 6 A を視認でき、サイドユニット 2 2 0 0 A の後面側から裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を視認できるため、遊技機の開発過程や製造過程で、遊技盤 5 への組付前にサイドユニット 2 2 0 0 A の裏側の球流路（一般入賞口 2 0 0 1 A の内部やサブアウト口 2 0 2 1 A の内部）の構造に異常があるか否かの点検・確認を行う際に、サイドユニット 2 2 0 0 A の裏側からではいずれの流路が一般入賞口 2 0 0 1 A やサブアウト口 2 0 2 1 A に通ずるものなのか容易に識別でき、遊技機の開発過程や製造過程の作業効率を向上させて利便性を高めることができる。

【 3 7 5 8 】

なお、上記の実施形態では、サイドユニット 2 2 0 0 A に一般入賞口 2 0 0 1 A とサブアウト口 2 0 2 1 A を設け、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a と裏アウト口表記 2 2 0 6 A a とを設けることとしたが、これに限定されるものではなく、サイドユニット 2 2 0 0 A に一般入賞口 2 0 0 1 A とサブアウト口 2 0 2 1 A を設けつつも、裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を設けずに裏入賞口表記 2 2 0 5 A a だけを設ける構成としたり、裏入賞口表記 2 2 0 5 A a を設けずに裏アウト口表記 2 2 0 6 A a だけを設ける構成としてもよい。また、一般入賞口 2 0 0 1 A を複数設けた場合やサブアウト口 2 0 2 1 A を複数設けた場合において、その全てに裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を設けるわけではなく、一部の入球口にのみ裏入賞口表記 2 2 0 5 A a や裏アウト口表記 2 2 0 6 A a を設けることとしてもよい。すなわち、遊技盤 5 への組付前にサイドユニット 2 2 0 0 A の

10

20

30

40

50

裏側の球流路の構造に異常があるか否かの点検・確認を行う箇所のうち、特に重要視する流路部分のみ裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a を設けるようにすることで、遊技機の開発過程や製造過程の作業効率を向上させつつも、フィルム部材 2203 A の構成が複雑化することを抑制することができる。

#### 【3759】

また、上記の実施形態では、一般入賞口 2001 A やサブアウト口 2021 A を設ける対象物としてサイドユニット 2200 A を例示したが、これに限定されるものではなく、他の部材に入賞口やアウト口を設け、且つ、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a に対応する表記を有するフィルム部材を対象部材に貼付可能にしつつ、その対象部材の裏面側から裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a に対応する表記を視認可能にする構成としてもよい。また、そのような対象部材としては、入賞口とサブアウト口の両方が形成されるものであってもよいし、入賞口とサブアウト口の内の一方のみが形成されるものであってもよい。このような構成でも上記と同等の効果を発揮することが可能となる。

10

#### 【3760】

また、上記の実施形態では、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a は、遊技者に視認された場合に遊技機的美観を害し、例えば、遊技者の遊技興趣を低下させるおそれがあるため、サイドユニット 2200 A の前面側から視認不可能であることが望ましい。本実施形態では、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a の裏面、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a に対応する位置の下地の裏面、背景絵柄 2207 A の裏面、入賞口表記 2205 A 又はアウト口表記 2206 A の裏面に透光性を有さない塗料（例えば透光性を有さないメッキ等）を用いることにより、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a がサイドユニット 2200 A の前面側から視認不可能に構成されている。なお、入賞口表記 2205 A やアウト口表記 2206 A の少なくとも一部は、サイドユニット 2200 A の後面側から視認可能であってもよい。例えば、入賞口表記 2205 A やアウト口表記 2206 A の後方に位置する下地、背景絵柄 2207 A、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a を透光性を有する塗料にて印刷することにより、入賞口表記 2205 A やアウト口表記 2206 A の少なくとも一部がサイドユニット 2200 A の後面側から視認可能となり、裏入賞口表記 2205 A a や裏アウト口表記 2206 A a とともに作業員に対して一般入賞口 2001 A やサブアウト口 2021 A の位置を示すことができる。

20

30

#### 【3761】

##### [ 各種表記の改変例 2 ]

上述した例では、遊技盤 5 への組付前にサイドユニット 2200 A の裏側の球流路の構造に異常があるか否かの点検・確認を行う作業性を向上させることができる態様について説明した。一方で、遊技機の開発過程や製造過程においては、遊技ホールに導入される遊技機に不具合があるか否かの点検・確認を行うために、試験的に遊技機を実際に稼働させる場合があり、このような場合には、コスト面等を考慮して、サイドユニット 2200 A にフィルム部材 2203 A を貼り付けていない状態で遊技機を稼働させることがある。そうした場合、サイドユニット 2200 A に一般入賞口 2001 A やサブアウト口 2021 A が設けられていたとしても、入賞口表記 2205 A やアウト口表記 2206 A を目安に一般入賞口 2001 A やサブアウト口 2021 A の位置を把握することはできないため、試験的に遊技機を稼働させるなかで生ずる一般入賞口 2001 A やサブアウト口 2021 A への入球の際に、それに伴う動作が適切であるか否かの確認に支障（例えば、払出を伴う入球なのか否か等）を与えるおそれがあった。そこで、以下では、こうした問題を解決するように前述したサイドユニット 2200 A をさらに改変させて利便性を高めたものについて説明する。以下に記載するサイドユニット 2200 B は、前述したサイドユニット 2200 A に改変を加えたものであり、サイドユニット 2200 A と同様の構成については、以下での説明は省略する。

40

#### 【3762】

50

図 2 1 5 ( a ) は、本例のサイドユニット 2 2 0 0 B の前面を示す正面図であり、図 2 1 5 ( b ) は、他の態様のサイドユニット 2 2 0 0 B の後面を示す背面図であり、詳しくは、図 2 1 5 ( a ) 及び図 2 1 5 ( b ) は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の前面にフィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられるよりも前のサイドユニット 2 2 0 0 B (フィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられていない状態のサイドユニット 2 2 0 0 B ) を示している。なお、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の前面に貼り付けられるよりも前のフィルム部材 2 2 0 3 B を、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の下方に示している。

#### 【 3 7 6 3 】

図 2 1 5 ( a ) 及び図 2 1 5 ( b ) に示すように、サイドユニット 2 2 0 0 B は、前述したサイドユニット 2 2 0 0 A と同様に、入賞口表記 2 2 0 5 B やアウト口表記 2 2 0 6 B、裏入賞口表記 2 2 0 5 B b や裏アウト口表記 2 2 0 6 B b を有するフィルム部材 2 2 0 3 B が貼付可能とされている。ただし、サイドユニット 2 2 0 0 B では、これらの表記がアルファベット表記で形成されておらず、「 」あるいは「 」の図形による表記で形成されている。具体的に、入賞口表記 2 2 0 5 B は、前述のような黒色の内表記部および白色の外表記部を有する「 」の図形による表記で形成され、裏入賞口表記 2 2 0 5 B b は黒色の 1 色のみからなる「 」の図形による表記で形成されている。また、アウト口表記 2 2 0 5 B は、前述のような黒色の内表記部および白色の外表記部を有する「 」の図形による表記で形成され、裏アウト口表記 2 2 0 5 B b は黒色の 1 色のみからなる「 」の図形による表記で形成されている。

#### 【 3 7 6 4 】

ここで、本例のサイドユニット 2 2 0 0 B について説明する。本例のサイドユニット 2 2 0 0 B は、前面部 2 2 0 4 B にフィルム部材 2 2 0 3 B を貼付可能であるとともに、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b 及び裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b を有しており、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b 及び裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、フィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられていない状態において、サイドユニット 2 2 0 0 B の前面側及び後面側から視認可能に形成されている。本実施形態の裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の裏面側から後方に突出するかたちで延出形成されたものであり、その形状は、入賞口表記 2 2 0 5 B やアウト口表記 2 2 0 6 B、裏入賞口表記 2 2 0 5 B b や裏アウト口表記 2 2 0 6 B b と対応関係になるものとされている。具体的に、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b は断面が「 」の形状とされる突出部位であり、入賞口表記 2 2 0 5 B や裏入賞口表記 2 2 0 5 B b に対応するものとなっている。また、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は断面が「 」の形状とされる突出部位であり、アウト口表記 2 2 0 6 B や裏アウト口表記 2 2 0 6 B b に対応するものとなっている。このような裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の裏面側に延出形成されるものであり、サイドユニット 2 2 0 0 B の裏面側から視認容易とされるが、サイドユニット本体 2 2 0 2 B を含めたサイドユニット 2 2 0 0 B の全体が透明な樹脂で形成されているため、サイドユニット 2 2 0 0 B を前面側から視認した場合にも、透明なサイドユニット本体 2 2 0 2 B を透して「 」あるいは「 」の形状をしている部位が把握できるようになっている。つまり、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の前面にフィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられる以前において、サイドユニット 2 2 0 0 B の裏面側からだけでなく前面側からも目視可能とされており、フィルム部材 2 2 0 3 B の入賞口表記 2 2 0 5 B やアウト口表記 2 2 0 6 B、裏入賞口表記 2 2 0 5 B b や裏アウト口表記 2 2 0 6 B b の代替として機能しうる。なお、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b 及び裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、一般入賞口 2 0 0 1 B やサブアウト口 2 0 2 1 B に入球した遊技球が接触不能に設けることが好ましいが、仮に接触してしまった場合でも、遊技球の流下を阻害しない程度の突出量にし、且つ、接触した遊技球が停留しないような傾斜部を形成しておくことが望ましい。

#### 【 3 7 6 5 】

上記のように、本例のサイドユニット 2 2 0 0 B は、入賞口表記 2 2 0 5 B やアウト口

表記 2 2 0 6 B、裏入賞口表記 2 2 0 5 B b や裏アウト口表記 2 2 0 6 B b と対応関係とされる裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b を設けることで、サイドユニット 2 2 0 0 B にフィルム部材 2 2 0 3 B を貼り付けていない状態で遊技機を試験的に稼働させる場合等であっても、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b によって一般入賞口 2 0 0 1 B やサブアウト口 2 0 2 1 B の位置を把握することができ、試験的に遊技機を稼働させるなかで生ずる各種の入球に伴う動作が適切であるか否かの確認を容易にして利便性を高めることが可能となる。

#### 【 3 7 6 6 】

本実施形態の裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の前面部 2 2 0 4 B にフィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられた後に、背景絵柄 2 2 0 7 B 又は入賞口表記 2 2 0 5 A と前後方向に重なるようにサイドユニット本体 2 2 0 2 B に形成される。このため、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b が形成されたことによりパチンコ遊技機 1 の美観が損なわれることを抑制できるとともに、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b が遊技者に視認されて遊技者の遊技興趣が低下することも抑制することができる。また、本実施形態の裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の前面部 2 2 0 4 B にフィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられた後に、背景絵柄 2 2 0 7 B 又は入賞口表記 2 2 0 5 A と前後方向に重なるようにサイドユニット本体 2 2 0 2 B に形成される。このため、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b が形成されたことによりパチンコ遊技機 1 の美観が損なわれることを抑制できるとともに、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b が遊技者に視認されて遊技者の遊技興趣が低下することも抑制することができる。

#### 【 3 7 6 7 】

入賞口表記部 2 2 0 5 B 及び裏入賞口表記部 2 2 0 5 B a は、上記した例では「○」の図で表記され、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b は、上述した例では「○」の断面を有してサイドユニット本体 2 2 0 2 B から後方に突出しており、同形態であったが、夫々対応関係でありながらも形状を相違させるものとしてもよい。具体的には、入賞口表記部 2 2 0 5 B 及び裏入賞口表記部 2 2 0 5 B a は、「IN」等の英字表記としたり、「イン」等のカタカナ表記としたり、「いん」等のひらがな表記としたり、「得」等の漢字表記としたり、「 」や「 」等の「○」以外の図で表記としてもよい。また、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b は、「 」や「 」等の「○」以外の断面を有してサイドユニット本体 2 2 0 2 B から後方に突出するように形成されてもよい。また、アウト口表記部 2 2 0 6 B 及び裏アウト口表記部 2 2 0 6 B a は、上記した例では「 」の図で表記され、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、上述した例では「 」の断面を有してサイドユニット本体 2 2 0 2 B から後方に突出しており、同形態であったが、夫々対応関係でありながらも形状を相違させるものとしてもよい。具体的には、アウト口表記部 2 2 0 6 B 及び裏アウト口表記部 2 2 0 6 B a は、「IN」等の英字表記としたり、「イン」等のカタカナ表記としたり、「いん」等のひらがな表記としたり、「得」等の漢字表記としたり、「○」や「 」等の「 」以外の図で表記としてもよい。また、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、「○」や「 」等の「 」以外の断面を有してサイドユニット本体 2 2 0 2 B から後方に突出するように形成されてもよい。

#### 【 3 7 6 8 】

本実施形態の裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b は、サイドユニット本体 2 2 0 2 B から後方に突出するように形成されているが、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B は、サイドユニット 2 2 0 0 B の一般入賞口 2 0 0 1 B に対応する位置（一般入賞口 2 0 0 1 B の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部が一般入賞口 2 0 0 1 B と前後方向で重なる位置）に、フィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられるよりも前のサイドユニット 2 2 0 0 B の前面側及び後面側から目視可能に形成され、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b が目視された際に一般入賞口 2 0 0 1 B を示すものであればよく、例えば、サイドユニット本体 2 2 0 2 B を貫通する孔として形成されてもよいし、サイドユニット本体 2 2 0 2 の後面部を窪ませた凹状に形成されてもよいし、サイドユニット本体 2 2 0 2 の前面部 2 2 0 4 B を窪ませた凹状に形成されてもよい。また、本実施形態の裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、サイドユニット

本体 2 2 0 2 B から後方に突出するように形成されているが、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B は、サイドユニット 2 2 0 0 B のサブアウト口 2 0 2 1 B に対応する位置（サブアウト口 2 0 2 1 B の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部がサブアウト口 2 0 2 1 B と前後方向で重なる位置）に、フィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられるよりも前のサイドユニット 2 2 0 0 B の前面側及び後面側から目視可能に形成され、裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b が目視された際にサブアウト口 2 0 2 1 B を示すものであればよく、例えば、サイドユニット本体 2 2 0 2 B を貫通する孔として形成されてもよいし、サイドユニット本体 2 2 0 2 の後面部を窪ませた凹状に形成されてもよいし、サイドユニット本体 2 2 0 2 の前面部 2 2 0 4 B を窪ませた凹状に形成されてもよい。また、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b をこれら別形態とした場合にも、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b と裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b の混同を回避するために夫々の形状は相違させておくことが好ましい。

#### 【 3 7 6 9 】

また、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、上述したサイドユニット本体 2 2 0 2 B を貫通する孔とする別形態、サイドユニット本体 2 2 0 2 の後面部を窪ませた凹状とする別形態、サイドユニット本体 2 2 0 2 の前面部 2 2 0 4 B を窪ませた凹状とする別形態の何れであっても、サイドユニット本体 2 2 0 2 B の前面部 2 2 0 4 B にフィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられた状態では、各形態の裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は背景絵柄 2 2 0 7 B 又は入賞口表記 2 2 0 5 A と前後方向に重なるようにしておくことが好ましい。このようにすることで、いずれの別形態を採用しても、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b が形成されたことによりパチンコ遊技機 1 の美観が損なわれることを抑制できるとともに、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b が遊技者に視認されて遊技者の遊技興趣が低下することも抑制することができる。

#### 【 3 7 7 0 】

また、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b および裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b の形態として、サイドユニット本体 2 2 0 2 B を貫通する孔とする別形態を採用する場合は、以下のようにしておくことが好ましい。すなわち、サイドユニット本体 2 2 0 2 B を貫通する孔とする別形態の詳細としては、サイドユニット本体 2 2 0 2 の前面部 2 2 0 4 B に所定形状（「 」や「 」の形状など）で前後に貫通する貫通孔を設ける具体例を例示できるが、前面部 2 2 0 4 B はフィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられる台座となることから、所定形状の貫通孔の開口面積はフィルム部材 2 2 0 3 B の貼着面積よりも小さくなるように形成しておき、前面部 2 2 0 4 B に対するフィルム部材 2 2 0 3 B の貼着強度を著しく低下させないようにしておくことが望ましい。加えて、前面部 2 2 0 4 B に形成する所定形状の貫通孔は、一般入賞口 2 0 0 1 B やサブアウト口 2 0 2 1 B に入球した遊技球が進入不能な形状（例えば遊技球よりも小さい円形や角形、星形等の歪な形状など）や開口面積（例えば遊技球の直径 1 1 mm よりも小さい開口面積）で形成しておき、貫通孔を介して遊技球がフィルム部材 2 2 0 3 B に接着してしまう等を回避できるようにしておくことが望ましい。

#### 【 3 7 7 1 】

また、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b や裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b は、上述した裏入賞口表記 2 2 0 5 B a や裏アウト口表記 2 2 0 6 B a と同様に、遊技者ではなく開発者や製造者あるいは管理者向けの用途であるため、サイドユニット 2 2 0 0 B の美観を考慮すると、遊技者側からはできるだけ視認困難にしておくことが好ましい。そこで、本例のサイドユニット 2 2 0 0 B は、フィルム部材 2 2 0 3 B が貼り付けられた状態において、遊技者目線でサイドユニット 2 2 0 0 B を視認した際に裏入賞口表記 2 2 0 5 B a 、裏アウト口表記 2 2 0 6 B a 、裏入賞口識別部 2 2 0 5 B b 及び裏アウト口識別部 2 2 0 6 B b が視認不能、或いは視認困難となるようにしている。以下、この点について説明する。

#### 【 3 7 7 2 】

具体的に、本例のサイドユニット 2 2 0 0 B には、サイドユニット 2 2 0 0 B の裏面側に左右方向に延びた板状の突出壁 2 2 0 8 B が後方に突出するように形成され、突出壁 2



208Bは、裏入賞口表記2205Ba、裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bb及び裏アウト口識別部2206Bbのうちの少なくとも一部の上に位置するように設けられている。突出壁2208Bは、一般入賞口2001Bやサブアウト口2021Bに入球した遊技球が接触不能に設けることが好ましいが、仮に接触しうるように設ける場合には、遊技球の流下を阻害しない程度の突出量にし、且つ、接触した遊技球が停留しないような傾斜部を形成しておくことが望ましい。このようにサイドユニット2200Bの裏面側に突出壁2208Bを設けることで、遊技者が一般入賞口2001Bやサブアウト口2021Bの内方を入口部分から覗き込んだとしても、突出壁2208Bが内方の視認性を妨げて、裏入賞口表記2205Ba、裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bb及び裏アウト口識別部2206Bbが視認不能あるいは視認困難とされ、裏入賞口表記2205Ba、裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bb及び裏アウト口識別部2206Bbによって、サイドユニット2200Aの美観性や遊技機全体の装飾性が低下することを抑制できる。

10

### 【3773】

また、本例のサイドユニット2200Bは、裏入賞口表記2205Ba、裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bb及び裏アウト口識別部2206Bbによって、サイドユニット2200Bの美観性や遊技機全体の装飾性が低下することを回避するために以下のような構成も採用している。すなわち、サイドユニット2200Bの後方に複数のLEDが実装されたサイドユニット装飾基板（図示省略）を設けるようにしており、このサイドユニット装飾基板に実装された複数のLEDは、サイドユニット本体2202Bの前面に貼り付けられたフィルム部材2203Bに印刷された背景絵柄2207Bや入賞口表記2205Bに対して後方から光を照射可能にする一方で、フィルム部材2203に印刷されたアウト口表記2206Bに対して後方から光を照射しないようになっている。これにより、遊技領域5a内においてアウト口表記2206Bに相対して背景絵柄2207Bや入賞口表記2205Aを目立つようにし、遊技者にとって好ましくないサブアウト口2021Bに遊技者が注目することを抑制できる。この結果、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

### 【3774】

また、別例として、サイドユニット装飾基板に実装された複数のLEDは、サイドユニット本体2202Bの前面に貼り付けられたフィルム部材2203Bの全体に後方から光を照射可能にしてもよいが、その場合には、裏アウト口表記2206Baを用いてアウト口表記2206Bが発光装飾されることを抑制するようにしてもよい。例えば、少なくとも裏アウト口表記2206Baを透光性を有さない塗料（例えば透光性を有さないメッキ等）で印刷し、その裏アウト口表記2206Baとアウト口表記2206Bとを前後方向で重なる位置関係で配置させるようにすること等が例示できる。このように構成することで、サイドユニット装飾基板に実装された複数のLEDによりフィルム部材2203Bの全体に後方から光が照射されたとしても、透光性を有さない裏アウト口表記2206Baそのものによって前方への透光を遮断でき、アウト口表記2206Bが発光装飾されることを回避することが可能になる。

30

### 【3775】

以上のように、本実施形態のパチンコ機1では、入賞口表記2205Bやアウト口表記2206B、裏入賞口表記2205Bbや裏アウト口表記2206Bbと対応関係とされる裏入賞口識別部2205Bbおよび裏アウト口識別部2206Bbをサイドユニット2200Bに設けることで、サイドユニット2200Bにフィルム部材2203Bを貼り付けていない状態で遊技機を試験的に稼働させる場合等であっても、裏入賞口識別部2205Bbおよび裏アウト口識別部2206Bbによって一般入賞口2001Bやサブアウト口2021Bの位置を把握することができ、試験的に遊技機を稼働させるなかで生ずる各種の入球に伴う動作が適切であるか否かの確認を容易にすることが可能となり、遊技機の試験過程の作業効率を向上させることができる。また、本実施形態のパチンコ機1では、サイドユニット2200Bの前面側から入賞口表記2205Bやアウト口表記2206B

40

50

を視認でき、サイドユニット 2200B の後面側から裏入賞口表記 2205Ba や裏アウト口表記 2206Ba を視認できるため、遊技機の開発過程や製造過程で、遊技盤 5 への組付前にサイドユニット 2200B の裏側の球流路（一般入賞口 2001B の内部やサブアウト口 2021B の内部）の構造に異常があるか否かの点検・確認を行う際に、サイドユニット 2200B の裏側からではいずれの流路が一般入賞口 2001B やサブアウト口 2021B に通ずるものなのか容易に識別でき、遊技機の開発過程や製造過程の作業効率を向上させて利便性を高めることができる。

#### 【3776】

なお、上記の実施形態では、サイドユニット 2200B に一般入賞口 2001B とサブアウト口 2021B を設け、入賞口表記 2205B、アウト口表記 2206B、裏入賞口表記 2205Ba、裏アウト口表記 2206Ba、裏入賞口識別部 2205Bb 及び裏アウト口識別部 2206Bb を設けることとしたが、これに限定されるものではなく、サイドユニット 2200B に一般入賞口 2001B とサブアウト口 2021B を設けつつも、裏アウト口表記 2206Ba や裏アウト口識別部 2206Bb を設けずに裏入賞口表記 2205Ba や裏入賞口識別部 2205Bb だけを設ける構成としたり、入賞口表記 2205B、裏入賞口表記 2205Ba や裏入賞口識別部 2205Bb を設けずにアウト口表記 2206B、裏アウト口表記 2206Ba や裏アウト口識別部 2206Ba だけを設ける構成としてもよい。また、一般入賞口 2001B を複数設けた場合やサブアウト口 2021B を複数設けた場合において、その全てに入賞口表記 2205B、裏入賞口表記 2205Ba、裏入賞口識別部 2205Bb や裏アウト口表記 2206Ba、裏アウト口識別部 2206Bb を設けるわけではなく、一部の入球口にのみ入賞口表記 2205B、裏入賞口表記 2205Ba、裏入賞口識別部 2205Bb や裏アウト口表記 2206Ba、裏アウト口識別部 2206Bb を設けることとしてもよい。すなわち、遊技盤 5 への組付前にサイドユニット 2200B の裏側の球流路の構造に異常があるか否かの点検・確認を行う箇所のうち、特に重要視する流路部分のみ裏入賞口表記 2205Ba や裏アウト口表記 2206Ba を設けるようにすることで、遊技機の開発過程や製造過程の作業効率を向上させつつも、フィルム部材 2203B の構成が複雑化することを抑制することができる。また、サイドユニット 2200B にフィルム部材 2203B を貼り付けていない状態で遊技機を試験的に稼働させる場合に、特に重要視する流路部分のみ裏入賞口識別部 2205Bb や裏アウト口識別部 2206Bb を設けるようにすることで、遊技機の試験過程の作業効率をより一層向上させて利便性を高めることができる。

#### 【3777】

また、上記の実施形態では、一般入賞口 2001B やサブアウト口 2021B を設ける対象物としてサイドユニット 2200B を例示したが、これに限定されるものではなく、他の部材に入賞口やアウト口を設け、且つ、裏入賞口表記 2205Ba や裏アウト口表記 2206Ba に対応する表記を有するフィルム部材を対象部材に貼付可能にしつつ、その対象部材の裏面側から裏入賞口表記 2205Ba や裏アウト口表記 2206Ba に対応する表記を視認可能にする構成とし、更に対象部材に、裏入賞口識別部 2205Bb や裏アウト口識別部 2206Bb を形成し、フィルム部材が貼り付けられるよりも前の対象部材の前面側及び後面側から裏入賞口識別部 2205Bb や裏アウト口識別部 2206Bb を視認可能にする構成としてもよい。また、そのような対象部材としては、入賞口とサブアウト口の両方が形成されるものであってもよいし、入賞口とサブアウト口の内の一方のみが形成されるものであってもよい。このような構成でも上記と同等の効果を発揮することが可能となる。

#### 【3778】

また、上記の実施形態では、裏入賞口表記 2205Ba や裏アウト口表記 2206Ba、裏入賞口識別部 2205Bb や裏アウト口識別部 2206Bb は、遊技者に視認された場合に遊技機的美観を害し、例えば、遊技者の遊技興趣を低下させるおそれがあるため、サイドユニット 2200B の前面側から視認不可能であることが望ましい。本実施形態では、裏入賞口表記 2205Ba や裏アウト口表記 2206Ba の裏面、裏入賞口表記 22

05Baや裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bbや裏アウト口識別部2206Bbに対応する位置の下地の裏面、背景絵柄2207Bの裏面、入賞口表記2205B又はアウト口表記2206Bの裏面に透光性を有さない塗料（例えば透光性を有さないメッキ等）を用いることにより、裏入賞口表記2205Baや裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bbや裏アウト口識別部2206Bbがサイドユニット2200Bの前面側から視認不可能に構成されている。なお、入賞口表記2205Bやアウト口表記2206Bの少なくとも一部は、サイドユニット2200Bの後面側から視認可能であってもよい。例えば、入賞口表記2205Bやアウト口表記2206Bの後方に位置する下地、背景絵柄2207B、裏入賞口表記2205Baや裏アウト口表記2206Baを透光性を有する塗料にて印刷することにより、入賞口表記2205Bやアウト口表記2206Bの少なくとも一部がサイドユニット2200Bの後面側から視認可能となり、裏入賞口表記2205Baや裏アウト口表記2206Ba、裏入賞口識別部2205Bbや裏アウト口識別部2206Bbとともに作業者に対して一般入賞口2001Bやサブアウト口2021Bの位置を示すことができる。

10

### 【3779】

上述の実施形態では、一般入賞口2001A、2001Bやサブアウト口2021A、2021Bが形成されたサイドユニット2200A、2200Bについて詳細に説明したが、本実施形態の表ユニット2000は、大入賞口2005及び一つのサブアウト口2021が形成されたアタッカユニット2400を有しており、アタッカユニット2400には、サイドユニット2200A、2200Bと同様に、サブアウト口2021についての

20

### 【3780】

また、上述の実施形態において、入賞口表記、裏入賞口表記や裏入賞口識別部、アウト口表記、裏アウト口表記や裏アウト口識別部を設ける位置について、一般入賞口2001又はサブアウト口2021の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部が一般入賞口2001又はサブアウト口2021と前後方向で重なる位置として説明したが、入賞口表記、裏入賞口表記や裏入賞口識別部、アウト口表記、裏アウト口表記や裏アウト口識別部を設ける位置は、一般入賞口2001又はサブアウト口2021に対応する位置であればよい。例えば、遊技領域5aに、複数の誘導釘N、前構成部材1000の一部や表ユニット2000の一部を用いて一般入賞口2001又はサブアウト口2021に遊技球Bを確実に誘導する誘導路を形成し、該誘導路の近傍（特に誘導路の始端の近傍、好ましくは、少なくとも一部が誘導路の始端と前後方向で重なる位置）に、入賞口表記、裏入賞口表記や裏入賞口識別部、アウト口表記、裏アウト口表記や裏アウト口識別部を設けてもよい。

30

### 【3781】

上記誘導路の近傍に形成された入賞口表記又はアウト口表記は、遊技球Bが誘導路の始端（例えば、一对の誘導釘Nの間）を通過した際に、誘導路の始端を通過した遊技球Bが遊技者の利益となること又は利益とならないことを遊技者に報知することができる。また、誘導路の近傍に形成された裏入賞口表記や裏アウト口表記は、裏入賞口表記や裏アウト口表記が形成された部材を遊技盤5に組付ける際に、部材の誘導路（誘導路の始端）に対応する位置を作業者に示すことができ、組付作業の作業効率を向上させることができる。また、誘導路の近傍に形成された裏入賞口識別部や裏アウト口識別部は、裏入賞口識別部や裏アウト口識別部が形成された部材にフィルム部材を貼り付けていない状態で遊技機を試験的に稼働させる場合等であっても、裏入賞口識別部や裏アウト口識別部によって誘導路（誘導路の始端）の位置を把握することができ、試験的に遊技機を稼働させるなかで生ずる各種の入球に伴う動作が適切であるか否かの確認を容易にすることが可能となる。

40

### 【3782】

[各種表記の改変例3]

50

次に、上記とは更に異なる形態として、複数の入賞口表記やアウト口表記がパチンコ機 1 特有の統一性や美観を害することを抑制する構成について説明する。以下では、図 2 1 1 乃至図 2 1 4 等で説明したアウト口表記 2 2 0 6 A、2 2 0 6 B を改変した複数のアウト口表記を有する表ユニット 2 0 0 0 C について、図 2 1 5 等を参照して説明する。なお、表ユニット 2 0 0 0 C 以外の構成については、上述した表ユニット 2 0 0 0 を有する上記の実施形態と同じ符号を付して説明する。

#### 【 3 7 8 3 】

図 2 1 6 は、表ユニット 2 0 0 0 C を有する遊技盤 5 を示す正面図である。図 2 1 6 に示すように、三つの一般入賞口 2 0 0 1 C 及び一つのサブアウト口 2 0 2 1 C が形成されたサイドユニット 2 2 0 0 C と、大入賞口 2 0 0 5 C 及び一つのサブアウト口 2 0 2 1 C が形成されたアタッカユニット 2 4 0 0 C とを有している。

10

#### 【 3 7 8 4 】

サイドユニット 2 2 0 0 C は、サイドユニット本体 2 2 0 2 C の前面に貼り付けられたフィルム部材 2 2 0 3 C を有しており、フィルム部材 2 2 0 3 C は、透光性を有する合成樹脂を用いてシート状に形成されている。フィルム部材 2 2 0 3 C には、サイドユニット 2 2 0 0 C の前面の略全域を装飾する背景絵柄 2 2 0 7 C と、サブアウト口 2 0 2 1 C に対応する位置（サブアウト口 2 0 2 1 C の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部がサブアウト口 2 0 2 1 C と前後方向で重なる位置）に形成されてサブアウト口 2 0 2 1 C であることを示すアウト口表記 2 2 0 6 C と、が印刷されている。なお、フィルム部材 2 2 0 3 C には、一般入賞口 2 0 0 1 C に対応する位置（一般入賞口 2 0 0 1 C の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部が一般入賞口 2 0 0 1 C と前後方向で重なる位置）に形成されて一般入賞口 2 0 0 1 C であることを示す入賞口表記が更に印刷されてもよい。

20

#### 【 3 7 8 5 】

フィルム部材 2 2 0 3 C は、上述したフィルム部材 2 2 0 3 A 等と同様に、例えば、前面側の第 1 フィルム層と、第 1 フィルム層よりも下層側に位置する第 2 フィルム層と、第 2 フィルム層よりも下層側に位置する第 3 フィルム層とからなる少なくとも 3 つの層を有しており、各フィルム層を重ねて一体化してシール状の部材になるように構成されている。第 1 フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に入賞口表記やアウト口表記 2 2 0 6 C が印刷され、第 2 フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄 2 2 0 7 C（本例では赤色と桃色の桜模様）が印刷され、第 3 フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄 2 2 0 7 C を鮮明にするための白色の下地が全面に印刷され、第 3 フィルム層の裏面側には、サイドユニット本体 2 2 0 2 C の前面に貼り付け可能な糊剤が糊付けされている。つまり、本例のフィルム部材 2 2 0 3 C は、第 3 フィルム層の白色の下地の前面に、第 2 フィルム層の背景絵柄 2 2 0 7 C や、第 1 フィルム層のアウト口表記 2 2 0 6 C が重なるように構成されており、いずれも透光性を有するフィルム層とされることで、後方に LED などの発光体を有する装飾基板等を設けてサイドユニット 2 2 0 0 C を発光装飾することも可能とされる。なお、フィルム部材 2 2 0 3 C は、上述する 3 つのフィルム層を有する構成に限らず、3 つ以上のフィルム層でもよいし、2 つのフィルム層あるいは 1 つのフィルム層だけで構成されるものでもよい。2 つのフィルム層あるいは 1 つのフィルム層だけで構成する場合には、背景絵柄 2 2 0 7 C が印刷されたフィルム層にアウト口表記 2 2 0 6 C を併せて印刷するものとしてもよい。

30

40

#### 【 3 7 8 6 】

アタッカユニット 2 4 0 0 C は、アタッカユニット本体 2 4 0 2 C の前面に貼り付けられたフィルム部材 2 4 0 3 C を有しており、フィルム部材 2 4 0 3 C は、上述のフィルム部材 2 2 0 3 C と同様に、透光性を有する合成樹脂を用いてシート状に形成されている。フィルム部材 2 4 0 3 C には、アタッカユニット 2 4 0 0 C の前面の略全域を装飾する背景絵柄 2 4 0 7 C と、サブアウト口 2 0 2 1 C に対応する位置（サブアウト口 2 0 2 1 C の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部がサブアウト口 2 0 2 1 C と前後方向で重なる位置）に形成されてサブアウト口 2 0 2 1 C であることを示すアウト口表記 2 4 0 6 C

50

と、が印刷されている。

【3787】

フィルム部材2403Cは、上述したフィルム部材2203C等と同様に、例えば、前面側の第1フィルム層と、第1フィルム層よりも下層側に位置する第2フィルム層と、第2フィルム層よりも下層側に位置する第3フィルム層とからなる少なくとも3つの層を有しており、各フィルム層を重ねて一体化してシール状の部材になるように構成されている。第1フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に入賞口表記やアウト口表記2406Cが印刷され、第2フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄2407C（本例では赤色と桃色の桜模様）が印刷され、第3フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄2407Cを鮮明にするための白色の下地が全面に印刷され、第3フィルム層の裏面側には、アタッカユニット本体2402Cの前面に貼り付け可能な糊剤が糊付けされている。つまり、本例のフィルム部材2403Cは、第3フィルム層の白色の下地の前面に、第2フィルム層の背景絵柄2407Cや、第1フィルム層のアウト口表記2406Cが重なるように構成されており、いずれも透光性を有するフィルム層とされることで、後方にLEDなどの発光体を有する装飾基板等を設けてアタッカユニット2400Cを発光装飾することも可能とされる。なお、フィルム部材2403Cは、上述する3つのフィルム層を有する構成に限らず、3つ以上のフィルム層でもよいし、2つのフィルム層あるいは1つのフィルム層だけで構成されるものでもよい。2つのフィルム層あるいは1つのフィルム層だけで構成する場合には、背景絵柄2407Cが印刷されたフィルム層にアウト口表記2406Cを併せて印刷するものとしてもよい。

10

20

【3788】

上述したように本実施形態のパチンコ機1では、パチンコ機1の通常の状態において、第一始動口2003Cに遊技球Bが受入れられるように、遊技者に対して遊技領域5aの左側を狙った遊技球Bの打込操作（以下、単に「左打ち」と記載する場合がある。）を行わせるのに対し、第一始動口2003Cへ遊技球Bが受入れられて、第一特別図柄の抽選結果として「当り」（例えば、「小当り」、「中当り」、「大当り」、「役物当り」、等）が抽選された結果発生する遊技者が有利な有利遊技状態において、大入賞口2005C等に遊技球Bが受入れられるように、遊技者に対して遊技領域5aの右側を狙った遊技球Bの打込操作（所謂、「右打ち」）を行わせる。従来の遊技機では、アウト口表記2206C、2406Cを遊技客が視認することにより、遊技領域5a内におけるサブアウト口2021Cの位置を容易に把握させることができる。しかしながら、サイドユニット2200Cに形成されるアウト口表記2206Cとアタッカユニット2400Cに形成されるアウト口表記2406Cの視認態様（文字の形状、文字色、文字サイズや文字の配列等）を同一態様してしまうと、遊技領域の各部位に多彩な装飾を施したとしてもアウト口表記2206Cによりパチンコ機1の美観を害するおそれがあり、遊技興趣を低下させるおそれがあった。また、装飾ランプ等の演出効果が大きいパチンコ機1の有利遊技状態において、遊技者が「右打ち」を行って遊技領域5aの右側のアタッカユニット2400Cに遊技球を入球させるべく意識が集中する際に、遊技者がサブアウト口2021Cの存在を十分に認識していない場合、遊技者に認識されないサブアウト口2021Cへの入球により

30

40

【3789】

図211に拡大して示すように、本実施形態のパチンコ機1では、遊技領域5aの左側に位置するサイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cと遊技領域5aの右側に位置するアタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cとで視認態様を異なるようにしている。サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cは、例えば、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記240

50

6 Cよりも目立ち難い表記態様で視認性が低くなるように構成されており、具体的には、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cは、下地や背景絵柄2207Cで中抜きされた中抜き文字にて「OUT」と表記されて下地や背景絵柄2207Cに溶け込むように形成されている。それに対して、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cは、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cよりも目立ちやすい表記態様で視認性が高くなるように構成されており、具体的には、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cは、下地や背景絵柄2407Cとは異なる色の太字にて「OUT」と表記されて下地や背景絵柄2407Cに溶け込まないように形成される。

#### 【3790】

10

なお、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cは、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cよりも目立ち難い表記態様で視認性が低くなるように構成されていればよく、例えば、下地や背景絵柄2207Cと同系色や暗色系等の目立ち難い色の太文字にて「OUT」と表記されることや、下地や背景絵柄2207Cと異なる色や明色系等の目立ち安い色であっても細文字にて「OUT」と表記されることが例示できる。また、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cとアタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cの両方が背景絵柄2207Cに溶け込むように形成されていたとしても、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cは、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cよりも目立ち難い態様（細文字等）であれば良い。また、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cは、英字にて「OUT」と表記されているが、例えば、文字ではなく「x」や「 」等の記号にて表記するようにして直感的に目立ち難くなるようにしてもよい。

20

#### 【3791】

また、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cは、サイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cよりも目立ち易い表記態様で視認性が高くなるように構成されていればよく、例えば、下地や背景絵柄2207Cと異なる色、明色系等の目立ち易い色や光を反射し易いメタリック色等の太文字にて「OUT」と表記されることや、下地や背景絵柄2407Cと異なる色で中抜きされた中抜き文字にて「OUT」と表記されること、太文字を更に他色にて縁取った文字によって「OUT」と表記されること等が例示でき、フィルム部材2203Cの下地や背景絵柄2207Cに溶け込まない工夫を施して形成されることが望ましい。また、アタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cは、英字にて「OUT」と表記されているが、例えば、カタカナにて「アウト」と表記されてもよいし、ひらがなにて「あうと」と表記されてもよく、直感的に目立ち易くしておくことが望ましい。

30

#### 【3792】

本実施形態のパチンコ機1では、遊技領域5aの左側に位置するサイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cと遊技領域5aの右側に位置するアタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cとが、異なる視認態様であるため、アウト口表記2206Cとアウト口表記2406Cとが遊技者に目視された場合であっても、アウト口表記2206Cとアウト口表記2406Cとが同一の表記ではないと遊技者に錯覚させることができるとともに各ユニットや遊技領域に応じた表記によって、遊技領域内の装飾が害されることを抑制し、遊技興趣の低下を抑制することができる。また、パチンコ機1の通常の状態において、遊技者が「左打ち」を行って遊技者の意識が集中する遊技領域5aの左側に設けられたサイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cと、パチンコ機1の有利遊技状態において、遊技者が「右打ち」を行って遊技者の意識が集中する遊技領域5aの右側に設けられたアタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cとが、異なる視認態様であるため、パチンコ機1の状態が通常の状態から有利遊技状態に遷移した際、又はパチンコ機1の状態が有利遊技状態から通常の状態に遷移した際に、遊技者に盤面が変化したように印象付けることができ、遊技興

40

50

趣の低下をより一層抑制することができる。

【3793】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技領域5aの左側に位置するサイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cと遊技領域5aの右側に位置するアタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cとを有しており、アウト口表記2206Cは、フィルム部材2203Cの下地や背景絵柄2207Cに溶け込むようにように表記されてアウト口表記2406Cよりも目立ち難いように形成されている。このため、装飾ランプ等の演出効果が小さいパチンコ機1の通常の状態において、遊技者が「左打ち」を行って遊技領域5aの左側に意識が集中してもサイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cが注視され難く、遊技者のパチンコ機1に対するパチンコ機1の統一性や美観を害することが抑制され、遊技興趣の低下を抑制することができる。また、装飾ランプ等の演出効果が大きいパチンコ機1の有利遊技状態において、遊技者が「右打ち」を行って遊技領域5aの右側に意識が集中してもアタッカユニット2400Cに形成されたアウト口表記2406Cを視認し易く、遊技者に認識されないサブアウト口2021Cに遊技球が入球し、遊技者のパチンコ機1に対する信頼性を害する(例えば、大当たり時の予測の出玉量と実際の出玉量の差が過大となる等)ことが抑制され、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【3794】

なお、上記の実施形態では、サイドユニット2200Cの前面にアウト口表記2206Cが印刷されたフィルム部材2203Cを貼り付ける構成を例示したが、アウト口表記2206Cが印刷されたフィルム部材2203Cは、サイドユニット2200Cの少なくとも一部の透明な部分を介して視認可能な遊技パネル1100の前面に貼り付けられる構成としてもよいし、アウト口表記2206Cが印刷されたフィルム部材を遊技領域5aの後端を形成する後端面に貼り付ける構成としてもよい。これらの構成によれば、サイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cがアタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cよりも後方に位置するため、装飾ランプ等の演出効果が小さいパチンコ機1の通常の状態において、遊技者が「左打ち」を行って遊技領域5aの左側に意識が集中してもサイドユニット2200Cに形成されたアウト口表記2206Cが注視され難く、遊技者のパチンコ機1に対するパチンコ機1の統一性や美観を害することが抑制され、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

30

【3795】

また、サイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cは、アタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cよりも目立ち難いものであればよく、例えば、アタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cの文字サイズをサイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cの文字サイズよりも大きくしてもよいし、アタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cのフォントをサイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cのフォントよりも目立つようなフォントで表記してもよいし、アタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cの文字列を縦書きや斜め方向に延びる表記としてもよい。

【3796】

また、サイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cと、アタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cは、フォントを相違させるものに限らず、サイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cがアタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cよりも目立ち難くなるように各表記の配置構成を変更してもよく、例えば、サイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cをサイドユニット2200Cに形成した所定の凹部内に設けるようにし、アタッカユニット2400Cのアウト口表記2406Cの配置箇所よりも前後方向で奥方になるようにサイドユニット2200Cのアウト口表記2206Cを配置するようにして、遊技者から遠ざけることで目立ち難くするようにしてもよい。

40

【3797】

50

また、本実施形態のサイドユニット 2200C やアタッカユニット 2400C は、上述したサイドユニット 2200A、2200B と同様に、サブアウト口 2021 についての裏アウト口表記や裏アウト口識別部（いずれも図示省略）が更に設けられてもよく、表ユニット 2000C の組付け作業やパチンコ機 1 の試験作業に対してサブアウト口 2021C の位置を示すことができる。また、本実施形態のサイドユニット 2200C やアタッカユニット 2400C は、一般入賞口 2001 についての入賞口表記、裏入賞口表記や裏入賞口識別部（いずれも図示省略）が更に設けられてもよく、表ユニット 2000C の組付け作業やパチンコ機 1 の試験作業に対して一般入賞口 2001C の位置を示すことができる。

#### 【3798】

また、上記の実施形態では、遊技領域 5a の左側に位置するサブアウト口 2021C を設ける対象物としてサイドユニット 2200C を例示し、遊技領域 5a の右側に位置するサブアウト口 2021C を設ける対象物としてアタッカユニット 2400C を例示したが、これに限定されるものではなく、表ユニット 2000C の他の部材にサブアウト口 2021C を設け、且つ、遊技領域 5a の左側又は右側の位置に対応するアウト口表記を有するフィルム部材を対象部材に貼付可能にする構成とする等、複数のアウト口表記のうちの一方を他方よりも視認性が低下あるいは向上させるように構成されていれば、上記と同等の効果を発揮することが可能となる。

#### 【3799】

##### [ 扉枠の改変例 ]

次に、上記とは更に異なる形態として、複数の入賞口表記やアウト口表記がパチンコ機 1 特有の統一性や美観を害することを抑制する構成について説明する。以下では、図 211 乃至図 216 等で説明したアウト口表記 2206A、2206B、2206C と同様に複数のアウト口表記を有する表ユニット 2000D と、表ユニット 2000D が組付けられた遊技盤 5 が取付けられた本体枠 4 に開閉可能に支持された扉枠 3D と、について、図 217 等を参照して説明する。なお、扉枠 3D 及び表ユニット 2000D 以外の構成については、上述した扉枠 3 及び表ユニット 2000 を有する上記の実施形態と同じ符号を付して説明する。

#### 【3800】

図 217 は、表ユニット 2000D が組付けられた遊技盤 5 を備えたパチンコ機 1 を示す正面図である。図 217 に示すように、表ユニット 2000D は、上述のアタッカユニット 2400 と同様なアタッカユニット 2400D の右端上方に設けられたアタッカ右上ユニット 2600D を有している。アタッカ右上ユニット 2600D は、一つのサブアウト口 2021D と、サブアウト口 2021D であることを示すアウト口表記 2606D が印刷されたフィルム部材 2603D と、を有している。

#### 【3801】

詳しくは、アタッカ右上ユニット 2600D は、アタッカ右上ユニット本体 2602D の前面部 2604D に貼り付けられたフィルム部材 2603D を有しており、フィルム部材 2603D は、透光性を有する合成樹脂を用いてシート状に形成されている。フィルム部材 2603D には、アタッカ右上ユニット 2600D の前面の略全域を装飾する背景絵柄 2607D と、サブアウト口 2021D に対応する位置（サブアウト口 2021D の近傍であり、好ましくは、少なくとも一部がサブアウト口 2021D と前後方向で重なる位置）に形成されてサブアウト口 2021D であることを示すアウト口表記 2606D と、が印刷されている。

#### 【3802】

フィルム部材 2603D は、上述したフィルム部材 2203A 等と同様に、例えば、前面側の第 1 フィルム層と、第 1 フィルム層よりも下層側に位置する第 2 フィルム層と、第 2 フィルム層よりも下層側に位置する第 3 フィルム層とからなる少なくとも 3 つの層を有しており、各フィルム層を重ねて一体化してシール状の部材になるように構成されている。第 1 フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材にアウト口表記 2606D

10

20

30

40

50



が印刷され、第2フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄2607D（本例では赤色と桃色の桜模様）が印刷され、第3フィルム層には、透光性を有する合成樹脂製のシート材に前述した背景絵柄2607Dを鮮明にするための白色の下地が全面に印刷され、第3フィルム層の裏面側には、アタッカ右上ユニット本体2602Dの前面に貼り付け可能な糊剤が糊付けされている。つまり、本例のフィルム部材2603Dは、第3フィルム層の白色の下地の前面に、第2フィルム層の背景絵柄2607Dや、第1フィルム層のアウト口表記2606Dが重なるように構成されており、いずれも透光性を有するフィルム層とされることで、後方にLEDなどの発光体を有する装飾基板等を設けてアタッカ右上ユニット2600Dを発光装飾することも可能とされる。なお、フィルム部材2603Dは、上述する3つのフィルム層を有する構成に限らず、3つ以上のフィルム層でもよいし、2つのフィルム層あるいは1つのフィルム層だけで構成されるものでもよい。2つのフィルム層あるいは1つのフィルム層だけで構成する場合には、背景絵柄2607Dが印刷されたフィルム層にアウト口表記2606Dを併せて印刷するものとしてもよい。

10

#### 【3803】

アタッカ右上ユニット2600Dに形成されたアウト口表記2606Dは、下地や背景絵柄2607Dとは異なる色の太字にて「OUT」と表記されており、下地や背景絵柄2607Dに溶け込まないように形成されている。なお、アタッカ右上ユニット2600Dに形成されるアウト口表記2606Dは、例えば、下地や背景絵柄2607Dと異なる色、明色系等の目立ち易い色や光を反射し易いメタリック色等の太文字にて「OUT」と表記されてもよいし、下地や背景絵柄2607Dと異なる色で中抜きされた中抜き文字にて「OUT」と表記されてもよいし、太文字を更に他色にて縁取った文字によって「OUT」と表記されてもよく、フィルム部材2603Dの下地や背景絵柄2607Dに溶け込まないように形成される。また、アタッカ右上ユニット2600Dに形成されたアウト口表記2606Dは、英字にて「OUT」と表記されているが、例えば、カタカナにて「アウト」と表記されてもよいし、ひらがなにて「あうと」と表記されてもよいし、「x」や「」等の記号にて表記されてもよい。

20

#### 【3804】

本実施形態の扉枠3Dは、上述の扉枠本体100と、扉枠本体100の前面において遊技窓101の上側に設けられた扉枠トップユニット300と、扉枠本体100の前面において遊技窓101の左側に設けられた扉枠左サイドユニット320と、扉枠本体100の前面における遊技窓101よりも右側に設けられている扉枠右サイドユニット340Dと、扉枠本体100の前面において下端から一定の高さで左右方向の全幅に亘って延出している扉枠幕板190と、扉枠本体100の前面における遊技窓101と扉枠幕板190との間の部位において前方へ突出している棚ユニット200と、棚ユニット200の左右方向中央に設けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット250と、を備えている。

30

#### 【3805】

上述したように本実施形態のパチンコ機1では、遊技領域5aに複数のサブアウト口2021Dが設けられるとともに、例えば、アタッカ右上ユニット2600Dの前面部2604Dに貼り付けられたフィルム部材2603Dにサブアウト口2021Dであることを示すアウト口表記2606Dが印刷されている。このため、パチンコ機1を遊技する遊技者は、アウト口表記2606Dを視認することにより、アウト口表記2606Dの近傍の入球口が賞球のないサブアウト口2021Dであることを把握することができる。しかしながら、従来の遊技機では、例えば、小冊子や雑誌等に掲載された遊技機の画像を視認する遊技者や機種が異なる複数の遊技機のうちから遊技を行う遊技機を選択するため島通路から遊技機を視認する遊技者のように遊技盤の前面を遠方から視認する遊技者に、遊技盤の前面に形成されたアウト口表記2606Dが視認可能であるため、アウト口表記2606Dの文字や記号が遊技者のパチンコ機1に対する統一性や美観を害するおそれがあり、遊技を開始する以前の遊技者の遊技興趣を低下させるおそれがあった。以下、このような問題を解消することを目的に、扉枠3Dに更に改変を加えた態様について説明する。

40

50

## 【3806】

本実施形態の扉枠3Dは、ホールにおける遊技島に対してパチンコ機1が取り付けられている状態で、扉枠右サイドユニット340Dを着脱することが可能に構成され、機種ごとに1つのグループとして、予め決められている遊技盤5と扉枠右サイドユニット340Dとをセットで設置することが可能になっている。具体的には、扉枠右サイドユニット340Dは、扉枠3Dの前面側に形成された所定の設置スペース（右側領域）に前方から嵌め込むことが可能であり、設置スペースに扉枠右サイドユニット340Dを嵌め込んだ状態にて扉枠3Dの裏面側に設けられる複数個の手ネジを締めることによって扉枠3Dの裏面側から設置スペースに固定されるように構成されている（図示省略）。つまり、新たな機種の遊技盤に変更するときには、ホールにおける遊技島に対してパチンコ機1が取り付けられている状態で、変更前の機種に対応する遊技盤と扉枠右サイドユニット340Dを工具レスの作業（手ネジを緩める）で取り外した後、新たな機種に対応する遊技盤と扉枠右サイドユニット340Dを取り付けることになる。このような構成にすることで、機種変更時に遊技性だけでなく遊技機外観も一新したい場合にコストを抑制でき、効率的に遊技性および遊技機外観を一新することができる。

10

## 【3807】

本実施形態の扉枠3Dは、アタッカ右上ユニット2600Dのアウト口表記2606Dの少なくとも一部と前後方向で重なるように設けられた扉枠右サイドユニット340Dの延設部344Dを有している。扉枠右サイドユニット340Dは、前述した通り扉枠3Dに対して着脱可能であり、アタッカ右上ユニット2600Dのアウト口表記2606Dは、扉枠3Dに扉枠右サイドユニット340Dが取り付けられた状態において、後述する延設部344Dによってパチンコ機1の前方から視認困難とされ、扉枠3Dから扉枠右サイドユニット340Dが取り外された状態においては、パチンコ機1の前方から視認容易とされる。このため、小冊子や雑誌等に掲載されたパチンコ機1の画像を視認する遊技者や機種が異なる複数のパチンコ機のうちから遊技を行うパチンコ機1を選択するため島通路からパチンコ機1を視認する遊技者のように遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者に、遊技盤5の前面に形成されたアウト口表記2606Dを視認困難とすることができ、アウト口表記2606Dの文字や記号が遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者のパチンコ機1に対する統一性や美観を害することなく、遊技を開始する以前の遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

30

## 【3808】

扉枠右サイドユニット340Dの延設部344Dは、詳しくは、透光性を有する半チューブ状の扉枠右サイド装飾体341Dの下部をパチンコ機1の前方から内側へと向かって円弧状に延設されており、アタッカ右上ユニット2600Dのアウト口表記2606Dの前方でアウト口表記2606Dの少なくとも一部（本実施形態では、全部。）と前後方向で重なるように設けられている。延設部344Dは、透光性を有しつつも表面は所定色や所定柄で装飾されており、延設部344Dを透して後方側を視認することは困難とされている。このため、小冊子や雑誌等に掲載されたパチンコ機1の画像を視認する遊技者や機種が異なる複数のパチンコ機のうちから遊技を行うパチンコ機1を選択するため島通路からパチンコ機1を視認する遊技者のように遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者に、遊技盤5の前面に形成されたアウト口表記2606Dを視認困難とすることができ、アウト口表記2606Dの文字や記号が遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者のパチンコ機1に対する統一性や美観を害することなく、遊技を開始する以前の遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。また、延設部344Dの裏面部は、遊技窓101と接することなく遊技窓101との間に所定の隙間（空間）を設けるように形成されている。このため、パチンコ機1の前方に着席した遊技者に対し、延設部344Dの裏面部と遊技窓101との間に設けられた隙間（空間）を介してアタッカ右上ユニット2600Dのアウト口表記2606Dを視認させることができ、遊技者に認識されないサブアウト口2021Dに遊技球が入球し、遊技者のパチンコ機1に対する信頼性を害する（例えば、大当たり時の予測の出玉量と実際の出玉量の差が過大となる等）ことが抑制され、遊技興趣の低下

40

50

を抑制することができる。

【3809】

なお、本実施形態のアタッカ右上ユニット2600Dには、サブアウト口2021Dとサブアウト口2021であることを示すアウト口表記2606Dとが形成されているが、アタッカ右上ユニット2600Dは、サブアウト口2021Dに加えて又はサブアウト口2021Dに替えて一般入賞口(図示省略)と一般入賞口であることを示す入賞口表記(図示省略)とが形成され、扉枠3Dは、アタッカ右上ユニット2600Dの入賞口表記の少なくとも一部と前後方向で重なるように設けられた扉枠右サイドユニット340Dの延設部344Dを有する態様であってもよい。このような態様のパチンコ機1では、小冊子や雑誌等に掲載されたパチンコ機1の画像を視認する遊技者や機種が異なる複数のパチンコ機のうちから遊技を行うパチンコ機1を選択するため島通路からパチンコ機1を視認する遊技者のように遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者に、遊技盤5の前面に形成された入賞口表記を視認困難とすることができ、入賞口表記の文字や記号が遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者のパチンコ機1に対する統一性や美観を害することなく、遊技を開始する以前の遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【3810】

また、アウト口表記2606Dは扉枠右サイドユニット340Dの延設部によって視認困難とされるものであるが、アウト口表記2606Dを扉枠右サイドユニット340Dの延設部によって視認困難にするために、アウト口表記2606Dの表記態様を扉枠右サイドユニット340Dの延設部の形状に合わせて他のアウト口表記と表記態様を異ならせるようにしておいてもよい。例えば、扉枠右サイドユニット340Dの延設部の遊技領域側への延設量を比較的小さい量に抑えておきたい場合には、アウト口表記2606Dの表記態様を横書き態様ではなく縦書き態様や斜め書き態様にしておき、扉枠右サイドユニット340Dの延設部の遊技領域側への延設量を比較的小さい量にすることができる。また、扉枠右サイドユニット340Dの後方のアウト口表記2606Dの表記態様を、他のアウト口表記に比べて小さいフォントにしておき、扉枠右サイドユニット340Dの延設部によって確実に視認困難とされるようにしておいてもよい。

20

【3811】

また、本実施形態では、遊技領域5aの右側に位置するサブアウト口2021D及びアウト口表記206Dを設ける対象物としてアタッカ右上ユニット2600Dを例示したが、これに限定されるものではなく、表ユニット2000Dの他の部材に上述の一般入賞口2001Dやサブアウト口2021Dと入賞口表記やアウト口表記とを設け、且つ、扉枠3Dの他の部材に上述の延設部を設ける構成としてもよい。例えば、アタッカ右上ユニット2600Dの上部に一般入賞口2001Dやサブアウト口2021Dと入賞口表記やアウト口表記とを設ける場合には、扉枠トップユニット300にパチンコ機1の前方から下方へと延びる円弧状の延設部を設けてもよいし、扉枠右サイドユニット340Dの上部にパチンコ機1の前方から内側へと延びる延設部を設けてもよい。また、サイド左上ユニットの上部に一般入賞口2001Dやサブアウト口2021Dと入賞口表記やアウト口表記とを設ける場合には、扉枠トップユニット300にパチンコ機1の前方から下方へと延びる円弧状の延設部を設けてもよいし、扉枠左サイドユニット320の上部にパチンコ機1の前方から内側へと延びる延設部を設けてもよい。また、また、サイドユニットに一般入賞口2001Dやサブアウト口2021Dと入賞口表記やアウト口表記とを設ける場合には、扉枠左サイドユニット320の下部にパチンコ機1の前方から内側へと延びる延設部を設けてもよいし、演出操作ユニット250Dと前後方向に少なくとも一部が重なるように入賞口表記やアウト口表記を設けてもよい。なお、扉枠左サイドユニット320や演出操作ユニット250Dと前後方向に少なくとも一部が重なるように入賞口表記やアウト口表記を設ける場合においても、上述した扉枠右サイドユニット340Dと同等の構成で、扉枠左サイドユニット320や演出操作ユニット250Dを着脱可能に構成しておくことが好ましい。

30

40

【3812】

50

ここで、演出操作ユニット250Dと前後方向に少なくとも一部が重なるように入賞口表記やアウト口表記を設ける場合の例について説明する。具体的には、着脱可能に設けられた演出操作ユニット250Dの上部（第一演出ボタン251Dや第二演出ボタン252Dを含む）は、パチンコ機1の正面視において、遊技盤5の下部の少なくとも一部と前後方向に重なるように設けられており、表ユニット2000Dのサイドユニットのアウト口表記の前面側に位置している。すなわち、演出操作ユニット250Dの上部は、パチンコ機1の正面視において、アウト口表記の少なくとも一部と前後方向に重なっており、小冊子や雑誌等に掲載されたパチンコ機1の画像を視認する遊技者や機種が異なる複数のパチンコ機のうちから遊技を行うパチンコ機1を選択するため島通路からパチンコ機1を視認する遊技者のように遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者に、遊技盤5の前面に形成されたアウト口表記を視認困難とすることができ、アウト口表記の文字や記号が遊技盤5の前面を遠方から視認する遊技者のパチンコ機1に対する統一性や美観を害することなく、遊技を開始する以前の遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。また、演出操作ユニット250Dの上部の裏面部と遊技窓101との間には、前後方向に所定の間隔（空間）を設けられており、パチンコ機1の前方に着席した遊技者に対し、演出操作ユニット250Dと遊技窓101との間に設けられた隙間（空間）を介してサイドユニットのアウト口表記を視認させることができ、遊技者に認識されないサブアウト口2021Dに遊技球が入球し、遊技者のパチンコ機1に対する信頼性を害することが抑制され、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

**【3813】**

20

また、演出操作ユニット250Dの上部は、第二操作ボタン252Dが作動して突出した際に、パチンコ機1の正面視において、突出した第二操作ボタン252Dがアウト口表記の少なくとも一部と前後方向に重なる態様であってもよく、パチンコ機1の特定の演出の際に、アウト口表記が遊技中の遊技者の視界に入ることを抑制でき、パチンコ機1の装飾や演出等によるパチンコ機1特有の統一性や美観が該されることを抑制し、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

**【3814】**

また、本実施形態のアタッカ右上ユニット2600Dや表ユニット2000Dの他の部材は、上述したサイドユニット2200A、2200Bと同様に、サブアウト口2021Dについての裏アウト口表記や裏アウト口識別部（いずれも図示省略）が更に設けられてもよく、表ユニット2000Dの組付け作業員やパチンコ機1の試験作業員に対してサブアウト口2021Dの位置を示すことができる。また、本実施形態のアタッカ右上ユニット2600Dや表ユニット2000Dの他の部材は、一般入賞口2001Dについての裏入賞口表記や裏入賞口識別部（いずれも図示省略）が更に設けられてもよく、表ユニット2000Dの組付け作業員やパチンコ機1の試験作業員に対して一般入賞口2001Dの位置を示すことができる。

30

**【3815】**

また、上述の扉枠右サイドユニット340Dや演出操作ユニット250Dは、着脱可能に構成されるが故に作業ミスによる装着忘れや位置ずれ等の管理上の問題が起こり得る。そこで、扉枠右サイドユニット340Dや演出操作ユニット250Dが正常に装着されていることを検出可能なセンサ部を設け、扉枠右サイドユニット340Dや演出操作ユニット250Dの装着忘れや位置ずれを検出可能に構成しておき、扉枠右サイドユニット340Dや演出操作ユニット250Dの装着忘れや位置ずれを検出した場合には、音声や光を用いて外部に対して特殊な報知を実行するようにしておいてもよい。ただし、遊技中に悪意のない衝撃（例えば演出操作ユニット250Dに対する操作等）で位置ずれ等が起きた場合に特殊な報知をすると、遊技者に懸念を与えかねないため、装着忘れや位置ずれを検出するタイミングとしては、電源投入時から一定時間（例えば5分）内として、一定時間を経過した以降は、装着忘れや位置ずれを検出したとしても特殊な報知を行わないようにしておくようにしてもよい。

40

**【3816】**

50

## [ 間違い探し演出 ]

本例では、遊技盤 5、及び遊技盤 5 に設けられた演出表示装置 1600 を用いた演出の一つとして、間違い探し演出を実行している。演出表示装置 1600 では、装飾図柄の変動表示や、それに伴う変動演出が実行されることから、演出表示装置 1600 に対して遊技者が注目するものとなっているが、例えば、変動演出の実行時においては、可動体などの変動演出に付随して動作する部材を除けば、演出表示装置 1600 だけで演出が完結してしまい、遊技盤 5 における演出表示装置 1600 外の領域に対しては、遊技者が注目し難いものとなっていた。この点、本例では、間違い探し演出の実行時において、演出表示装置 1600 には、遊技盤 5 を模写した盤面画像 A を表示するようにしているが、その盤面画像 A については、遊技盤 5 と殆ど同じであるが一部が異なるように表示するようにし、遊技盤 5 との相違点を見つけ出すための演出を実行している。これにより、間違い探し演出の実行時においては、演出表示装置 1600 だけでなく、演出表示装置 1600 外の領域に対しても遊技者に注目させることを可能にしている。なお、本例では、間違い探し演出として、演出表示装置 1600 に遊技盤 5 を模写した盤面画像 A を表示するようにし、遊技盤 5 との相違点を見つけ出すための演出を実行しているが、遊技盤 5 以外を対象として間違い探し演出を実行してもよく、演出表示装置 1600 にパチンコ機 1 の一部を模写した画像を表示するようにし、そのパチンコ機 1 の一部との相違点を見つけ出すための演出として実行するものとしてもよい。これによっても、間違い探し演出の実行時においては、演出表示装置 1600 だけでなく、演出表示装置 1600 外の領域に対して遊技者に注目させることができる。

10

20

## 【 3817 】

まず、間違い探し演出の概要について、図 218 を参照して説明する。図 218 は、間違い探し演出の概要を説明するための具体的な演出例である。なお、図 218 の遊技盤 5 は、先に説明した図 78 等の遊技盤 5 と同一の構成を有しており、図 78 等を用いて説明した部分については符号等の記載を省略する。

## 【 3818 】

図 218 に示すように、間違い探し演出の実行時には、演出表示装置 1600 において、遊技盤 5 を模写した盤面画像 A を表示しているが、その盤面画像 A については、遊技盤 5 と殆ど同じであるが一部が異なるように表示している。一般的に、「間違い探し」とは、お手本となる絵と、お手本とよく似た絵を見比べて異なる箇所を探し出す遊びである。本例では、その「間違い探し」を演出の一つとして採用したものであり、間違い探し演出の実行時においては、お手本となる「遊技盤 5 (パチンコ機 1)」と、お手本とよく似た「演出表示装置 1600 に表示される盤面画像 A」とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すものとしている。

30

## 【 3819 】

具体的には、演出表示装置 1600 に表示される盤面画像 A については、遊技盤 5 の実写画像を表示しているが、遊技盤 5 である旨を認識できるものであればよく、イラスト調や CG で表示するものであってもよい。そして、盤面画像 A については、「遊技盤 5 とは異なる箇所」を除いて、「所定の部材の態様 (色や形状、発光態様など)」、「所定の部材の位置 (設置箇所)」、「遊技盤 5 に付されている模様」などが、遊技盤 5 と一致するものとなっている。なお、所定の部材としては、遊技盤 5 に設けられている部材であればよく、例えば、遊技領域 5a 内に植設されている複数の障害釘、風車、可動装飾体、発光装飾体、ゲート 2010、第一始動口 2003 (始動口ユニット 2100)、第二始動口 2004 (第二始動口ユニット 2720)、大入賞口 2005 (アタッカユニット 2730)、一般入賞口 2001、アウト口 2020 やサブアウト口 2021 などを例示することができる。また、本例では、盤面画像 A については、静止画で表示しているが、画面内を移動するように動画で表示するものであってもよい。また、盤面画像 A を動画で表示している場合、移動中に盤面画像 A の一部が画面外となるように表示してもよく、また、盤面画像 A の拡大や縮小を伴うものであってもよい。このように、間違い探し演出の実行中において、盤面画像 A を動画で表示することで、盤面画像 A のあらゆる箇所に注目させる

40

50

ことができる。

#### 【3820】

また、間違い探し演出の「答え」となる「遊技盤5とは異なる箇所」は、遊技盤5に設けられているものであれば、いかなるものでも「答え」とすることができる。具体的には、演出表示装置1600に表示される盤面画像Aについては、「遊技盤5とは異なる箇所」として、「所定の部材を追加したもの、所定の部材を無くしたもの」、「所定の部材を別の部材に異ならせたもの」、「所定の部材の態様（色や形状、発光態様など）を異ならせたもの」、「所定の部材の位置（設置箇所）を異ならせたもの」、「遊技盤5に付されている模様を異ならせたもの」などを表示することができる。なお、所定の部材としては、遊技盤5に設けられている部材であればよく、例えば、遊技領域5a内に植設されている複数の障害釘、風車、可動装飾体、発光装飾体、ゲート2010、第一始動口2003（始動口ユニット2100）、第二始動口2004（第二始動口ユニット2720）、大入賞口2005（アタッカユニット2730）、一般入賞口2001、アウト口2020やサブアウト口2021などを例示することができる。

10

#### 【3821】

なお、間違い探し演出については、特別図柄の非変動表示中において、所定のデモンストレーション演出（客寄せ演出。例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示）の一つとして実行することが可能になっている。このように、特別図柄の非変動表示中に間違い演出を実行することで、特別図柄が変動表示されていない時間に対して「間違い探し」の楽しさを与えることができる。また、特別図柄の非変動表示中だけでなく、特別図柄の変動表示中にも間違い探し演出を実行することを可能にしてもよく、例えば、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行した場合には、変動表示の結果が導出されるまでの待ち時間を有効に活用することができる。

20

#### 【3822】

また、間違い探し演出の「答え」となる「遊技盤5とは異なる箇所」は、遊技盤5に設けられているものであればよいが、遊技者が視認できない位置に設けられる部材に関しては、間違い探し演出の「答え」にはしないことが望ましい。例えば、遊技盤5の後方に設けられる主制御基板1310や周辺制御基板1510などは、当該パチンコ機1の前方から遊技者が視認できない位置（管理者が本体枠4を開放状態にしなければ視認できない位置）に設けられる部材であるため、間違い探し演出の「答え」とした場合には、遊技者が「答え」にたどり着くことが困難である。このため、遊技者が視認できない位置に設けられる部材は、間違い探し演出の「答え」にはしないようにしている。

30

#### 【3823】

また、本例では、遊技盤5を例として用いているが、遊技盤5のうち半透明黒色で覆った部分については、間違い探し演出の「答え」となる箇所に設定しないことが望ましい。例えば、遊技盤5がパチンコ機1に取り付けられている状態で、遊技領域5aについては、遊技者が視認可能（視認容易）となる部位であるのに対し、遊技領域5a外の領域については、扉枠3と本体枠4とで挟持されている挟持部であり、遊技者が視認困難となる部位であることから、間違い探し演出の「答え」とした場合には、遊技者が「答え」にたどり着くことが困難である。このため、間違い探し演出の「答え」となる箇所については、遊技者が視認可能（視認容易）となる部位である遊技領域5a内に設定するようにし、半透明黒色で覆った部分のように遊技者が視認困難となる部位である遊技領域5a外の領域には設定しないようにしている。ただし、半透明黒色で覆った部分のように遊技領域5a外の領域については、遊技盤5の後方に設けられる部位とは異なり、遊技盤5の前方に設けられる部位であるため、扉枠3と本体枠4との隙間から遊技者の視認が不可能ではなく、間違い探し演出における難易度を上昇させる目的であれば、間違い探し演出の「答え」となる箇所に設定してもよい。

40

#### 【3824】

また、本例では、遊技盤5の半透明黒色で覆った部分を対象として、盤面画像Aにおいては、斜線模様で表示させている。このような盤面画像Aにおける斜線以外の部分につい

50

ては、遊技盤 5 における遊技領域 5 a に相当し、遊技者が遊技盤 5 を視認した際に視認可能（視認容易）な部位であるのに対し、盤面画像 A における斜線部分については、遊技盤 5 における遊技領域 5 a 外の領域に相当し、扉枠 3 と本体枠 4 とで挟持されている挟持部であることから、遊技者が遊技盤 5 を視認した際に視認困難な部位になっている。そして、間違い探し演出の実行中においては、盤面画像 A における斜線部分と斜線以外の部分とを遊技者が見比べることで、斜線部分が間違い探し演出の「答え」にならないことを、遊技者に報知することができる。このように、間違い探し演出において、「答え」にならない部分が存在することを報知できるのであれば、「答え」にならない部分を表示させてもよい。なお、間違い探し演出において、「答え」にならない部分を表示させる場合には、上記したような「盤面画像 A に斜線模様を表示する」に加えて、「斜線模様は答えにならない」旨のメッセージを表示させることが望ましい。

10

#### 【3825】

次に、間違い探し演出の一連の流れについて、図 2 1 9 乃至図 2 2 4 を参照して説明する。図 2 1 9 乃至図 2 2 4 は、間違い探し演出の一連の流れを説明するための具体的な演出例である。なお、本例では、間違い探し演出については、特別図柄の非変動表示中に客寄せ演出として発生させているが、上記した通り、特別図柄の変動表示中や非変動表示中など、いかなる状態であっても実行することが可能になっている。また、特別図柄が確定停止してから新たな特別図柄の変動表示が開始されることなく所定時間（例えば 30 秒）が経過したときには、所定のデモンストレーション演出（客寄せ演出。例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示）を実行しているが、本例では、そのデモンストレーション演出（客寄せ演出）の一つとして間違い探し演出を実行するものとしている。

20

#### 【3826】

図 2 1 9 に示すように、間違い探し演出の開始前には、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。具体的には、演出表示装置 1 6 0 0 において、画面中央付近には、装飾図柄を停止態様で表示しており、画面右上部には、第四図柄を停止態様で表示しており、画面下部には、演出操作ユニット 2 5 0 を操作することでメニュー画面が表示されることを遊技者に知らせるために「ボタン押下でメニュー画面を表示します。」というメッセージを表示している。なお、装飾図柄および第四図柄はいずれも、特別図柄の変動表示に同期して変動表示することが可能であり、特別図柄が停止表示されているときには停止態様で表示するものとなっている。また、待機画面においては、必要な情報を適宜表示すればよく、例えば、音量や光量の設定レベルを示すためのレベルゲージや、装飾図柄に係るキャラクタ、現在の遊技状態を示すためのステージやモードを表示するようにしてもよい。また、待機画面の表示中において、スピーカからは、メッセージに対応する音声や B G M などの音声を出力しないようにしている。ただし、待機画面の表示中であっても、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の終了直後である場合には、変動表示中の B G M を区切りまで継続して出力することが可能であり、遊技者操作があった場合には、通常時と同じく、その遊技者操作による効果音（音量調整音や光量調整音など）を出力することが可能になっている。

30

#### 【3827】

図 2 2 0 に示すように、間違い探し演出の開始時には、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の開始を報知する開始画面を表示している。具体的には、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出が開始されることを遊技者に知らせるために「間違い探し演出が始まるよ！画面に注目！」というメッセージを表示している。このように、間違い探し演出の開始を報知するとともに、画面を注視させる演出を実行することで、その後に行われる間違い探し演出に向けて遊技者が備えることができる。また、間違い探し演出の開始画面の表示中において、スピーカからは、メッセージに対応する音声として、「間違い探し演出が始まるよ！画面に注目！」という音声を出力している。これ以外の音声として、スピーカからは、間違い探し演出に対応する B G M や、遊技者の注目を集めるための効果音についても出力している。

40

#### 【3828】

50

なお、本例では、間違い探し演出の開始時において、間違い探し演出の開始を報知しており、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始直後から盤面画像 A を表示させてはいない。ただし、間違い探し演出の開始時においては、間違い探し演出の開始を報知しないで、突然間違い探し演出を発生させ、演出表示装置 1600 に盤面画像 A を表示するようにしてもよい。これにより、遊技者が間違い探し演出の発生に備えていない状態から、突然間違い探し演出が開始されるため、間違い探し演出の難易度を飛躍的に高めることができる。また、間違い探し演出の開始を報知する場合と、間違い探し演出の開始を報知しないで突然間違い探し演出を発生させる場合との複数のパターンを設けるようにしてもよい。これにより、間違い探し演出の発生が予告されるか、間違い探し演出が突然発生するかを遊技者が知ることができないため、常に間違い探し演出の発生に対して待機させることができる。

10

#### 【3829】

また、間違い探し演出の開始以降には、演出表示装置 1600 において、画面中央付近に表示されていた装飾図柄を非表示にする一方、画面右上部に表示されていた第四図柄は非表示にせず、そのまま表示を継続している。また、第四図柄は停止態様で表示されたままであるため、客寄せ演出として間違い探し演出が実行されていることを遊技者が把握することができる。なお、本例では、特別図柄の変動表示中における客寄せ演出として間違い探し演出が実行されているため、第四図柄は停止態様で表示されているが、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出が実行される場合には、特別図柄の変動表示中であることを把握できるように、第四図柄を変動態様で表示するようにしている。また、別例として、第四図柄を設けていない構成である場合には、装飾図柄を非表示にしないものの、画面中央付近のメッセージなどの視認が妨げられないように、画面中央付近から所定の位置（例えば、画面右上部）に変更するようにしてもよい。

20

#### 【3830】

なお、本例では、第一特別図柄と、第二特別図柄とが同時に変動表示を行うことがない（例えば、第二特別図柄の変動表示中には第一特別図柄の変動表示を行わないように制限する）が、第一特別図柄と、第二特別図柄とが同時に変動表示を行うことを可能にしてもよい。このような場合、例えば、第一特別図柄の非変動表示中であれば、第二特別図柄の変動表示中であっても客寄せ演出を実行することを可能とし、そのような客寄せ演出として間違い探し演出を実行するものとしてもよい。つまり、客寄せ演出として間違い探し演出が実行される場合には、演出表示装置 1600 において、第一特別図柄に対応する装飾図柄が停止態様で表示されていればよく、第二特別図柄に対応する装飾図柄については、変動態様で表示されていてもよい。また、本例では、特別図柄の変動表示中において、普通図柄の変動表示を同時に行うことを可能にしているが、例えば、特別図柄の非変動表示中であれば、普通図柄の変動表示中であっても客寄せ演出を実行することを可能とし、そのような客寄せ演出として間違い探し演出を実行するものとしている。つまり、客寄せ演出として間違い探し演出が実行される場合には、演出表示装置 1600 において、特別図柄に対応する装飾図柄が停止態様で表示されていればよく、普通図柄に対応する図柄（普通対応図柄）については、変動態様で表示されていてもよい。

30

#### 【3831】

図 221 に示すように、間違い探し演出の開始を報知した後は、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示している。問題画面としては、盤面画像 A を表示しているが、その盤面画像 A については、遊技盤 5 と殆ど同じであるが一部が異なるように表示している。また、演出表示装置 1600 においては、画面上部に「間違い探し演出中であることを示す問題文表示」として「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」というメッセージを表示している。また、間違い探し演出の問題画面の表示中において、スピーカからは、メッセージに対応する音声として、「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」という音声を出力している。これ以外の音声として、スピーカからは、間違い探し演出に対応する BGM や、遊技者の注目を集めるための効果音についても出力している。

40

50



## 【 3 8 3 2 】

本例では、「一部が異なるように表示されている箇所」として、盤面画像 A には、遊技盤 5 に設けられている複数の障害釘の全てを表示しないようにしている。そして、「遊技盤 5 には複数の障害釘が設けられているが、盤面画像 A には複数の障害釘が無くなっている」ことを遊技者が見つけた場合には、その箇所が間違い探し演出の答えであることを把握することができる。なお、「一部が異なるように表示されている箇所」については、上述の通り、遊技盤 5 に設けられている部品や部材であれば、いかなるものでも異ならせるように表示することができる。ただし、「一部が異なるように表示されている箇所」については、遊技者が視認困難となる箇所に設けられている部品や部材を対象にすると、「本物と異なるものを見分ける間違い探し」という演出において本来の効果を奏することができ 10  
ないため、遊技者が視認容易となる箇所に設けられている部品や部材を対象にすることが望ましい。具体的には、「遊技者が視認困難となる箇所に設けられている部品や部材」としては、以下のものを例示することができる。まず、遊技盤 5 の後方に設けられている部材、例えば、主制御基板 1 3 1 0 や周辺制御基板 1 5 1 0 などについては、遊技盤 5 がパチンコ機 1 に取り付けられている状態で視認することができない。また、遊技盤 5 の前方に設けられている部材であるものの、遊技領域 5 a 外の領域に設けられている部材、例えば、扉枠 3 と本体枠 4 とで挟持されている挟持部における部材（挟持部材）やシール部材などについては、遊技盤 5 がパチンコ機 1 に取り付けられている状態で視認することが 20  
できない。また、遊技盤 5 に設けられている部材のうち、遊技者が視認可能な状態と視認不可能な状態とに変化することが可能な可動部材についても、通常の状態では視認することができない。これらの部材については、「遊技者が視認困難となる箇所に設けられている部品や部材」であるため、「一部が異なるように表示されている箇所」の対象外とされている。

## 【 3 8 3 3 】

なお、本例では、間違い探し演出において、間違いとなる部分（一部が異なるように表示されている箇所）は、複数の障害釘が無くなっている点の一つとしているが、複数としてもよい。このような場合、間違いとなる部分が複数である旨を予め報知するようにしてもよいし、複数である旨を予め報知しないようにしてもよい。例えば、複数である旨を予め報知する場合には、間違いとなる部分の数を遊技者が事前に把握することができ、「間違い探し演出におけるヒント」として利用することができる。一方、複数である旨を予め 30  
報知しない場合には、間違い探し演出において幾つ間違いがあるのかを遊技者が把握できないことで、一つの間違いとなる部分を遊技者が見つけたとしても、さらに別の間違いとなる部分があるのではないかという思いから、新たな間違いを探すためにさらに画面を注視させることができるようになる。

## 【 3 8 3 4 】

また、本例では、演出表示装置 1 6 0 0 において、盤面画像 A を表示しているが、盤面画像 A 以外の表示として、画面上部に「間違い探し演出中であることを示す問題文表示」として「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」というメッセージを表示し、画面下部に「間違い探し演出の残り時間を示すメーター」を表示し、画面右上部に「第四図柄の停止図柄」を表示している。このような盤面画像 A 以外の表示については、盤 40  
面画像 A よりも上位レイヤに表示し、盤面画像 A の一部を被覆するように表示しており、被覆する背面部分に間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示す役割を併せ持っている。つまり、盤面画像 A 以外の表示については、被覆する背面部分に間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを遊技者が把握することができるので、「間違い探し演出におけるヒント」として利用することができる。

## 【 3 8 3 5 】

また、本例では、盤面画像 A において、遊技盤 5 に設けられている複数の障害釘の全てを表示しないものを例示しているが、盤面画像 A については、遊技盤 5 とは一部が異なるように表示するものであればよい。例えば、盤面画像 A においては、「遊技盤 5 に設けら 50  
れている部材の一部を表示しない」または「遊技盤 5 に設けられていないものを表示する

」ように構成してもよいし、遊技領域 5 a に複数の障害釘が植設されている位置を異ならせるように表示するなど、「遊技盤 5 に設けられている部材の一部が表示されているものの、遊技盤 5 に設けられている状態と、盤面画像 A に表示されている状態とで相違する」ように構成してもよい。

#### 【3836】

図 2 2 2 に示すように、間違い探し演出の問題画面の表示が終了した後には、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示している。具体的には、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の残り時間が 0 になったときに盤面画像 A を非表示にし、間違い探し演出の答え発表を予告するために「間違い探し演出終了！答えを発表します」というメッセージを表示している。なお、本例では、間違い探し演出の答え発表を表示するよりも前に、答え発表の予告表示を表示しているが、答え発表の予告表示を表示せず、答え発表を表示してもよい。また、後述するが、間違い探し演出の答えを発表せず、答えを入力可能な WEB サイトへのアクセスが可能なもの（例えば、URL や二次元コードなど）を表示してもよい。

10

#### 【3837】

なお、本例では、間違い探し演出の残り時間が 0 になったときに盤面画像 A を非表示にし、答え発表の予告表示を表示しているが、直ぐには答え発表の予告表示を表示しないようにしてもよい。具体的には、間違い探し演出の残り時間が 0 になったときには、「終了！」などのメッセージを画面内に大きく表示するようにし、その後に答え発表の予告表示を表示してもよい。また、間違い探し演出の残り時間が 0 になったときには、答え発表の予告表示を表示せず、所定時間（例えば、0.5 秒）が経過した後に答え発表の予告表示を表示してもよい。例えば、盤面画像 A の表示中（間違い探し演出の問題画面の表示中）においては、遊技者が間違い探しに集中して残り時間の確認が疎かになり、残り時間が 0 になったことに気付かない場合があるが、残り時間が 0 になったことに気付かないままで答え発表の予告表示が表示されると、興味が低下する恐れがある。この点、本例では、間違い探し演出の残り時間が 0 になったときに、直ぐには答え発表の予告表示を表示しないことで、答え発表の予告表示を表示するよりも前に残り時間が 0 になったことに気付かせることができ、興味の低下を抑制することができる。また、上記の構成では、間違い探し演出の残り時間が 0 になってから答え発表の予告表示を表示するまでの間、残り時間を示すメーターが 0 になったままで表示を継続してもよいし、残り時間を示すメーターの表示を消去してもよい。また、間違い探し演出の残り時間が 0 になってから答え発表の予告表示を表示するまでの間には、盤面画像 A の表示を継続するようにし、答え発表の予告表示の開始時点で非表示にすることが可能になっている。

20

30

#### 【3838】

また、上述したように、盤面画像 A の表示中（間違い探し演出の問題画面の表示中）において、スピーカからは、間違い探し演出に対応する BGM を出力していたが、残り時間が 0 になった後の答え発表の予告表示の表示中において、スピーカからは、その出力されていた BGM を出力しないようにしている。このとき、答え発表の予告表示の表示中においては、間違い探し演出に対応する BGM とは別の BGM を出力してもよいし、BGM を出力しないで非可聴状態にするようにしてもよい。例えば、BGM を非可聴状態にした場合には、答え発表が表示されるよりも前に、遊技者に緊張感を与えることができる。なお、BGM を非可聴状態にした場合であっても、遊技者操作があった場合には、通常時と同じく、遊技者操作による効果音（例えば、音量調整音や光量調整音など）を出力することが可能になっている。また、BGM を非可聴状態にした場合において、遊技者操作によらない効果音（例えば、間違い探し演出の終了を通知するブザー音や、遊技者に緊張感を付与する心音など）を出力することが可能になっている。

40

#### 【3839】

また、本例では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の残り時間が 0 になったときに盤面画像 A を非表示にし、間違い探し演出の答え発表の予告表示を表示しているが、間違い探し演出の答え発表の予告表示については、盤面画像 A を表示したままで、

50

盤面画像 A よりも上位レイヤに表示し、盤面画像 A の一部を被覆するように表示してもよい。例えば、盤面画像 A を非表示にしている場合には、間違い探し演出の残り時間が 0 になった後に、遊技者が間違いを探すことを不能にすることができる。一方、盤面画像 A の表示を継続している場合には、間違い探し演出の問題画面の表示が終了した後に、間違い探し演出の答え発表の予告表示へスムーズに表示の切り替えを行うことができる。

#### 【3840】

上記において、盤面画像 A を表示したままで、間違い探し演出の答え発表の予告表示を表示する場合には、間違い探しの答えとなる部分は、その予告表示により被覆されていることが望ましい。例えば、間違い探しの答えとなる部分について、答え発表の予告表示により被覆されていない場合には、間違い探し演出の残り時間が 0 になった後にも、遊技者が間違いを探すことが可能になってしまうが、答え発表の予告表示により被覆されている場合には、間違い探し演出の残り時間が 0 になった後に、遊技者が間違いを探すことを不能にすることができる。また、間違い探しの答えとなる部分について、答え発表の予告表示により被覆されている場合には、その旨を遊技者に報知する必要はない。このように、間違い探しの答えとなる部分が、答え発表の予告表示により被覆されている旨を遊技者に報知しないことで、「間違い探し演出の残り時間が 0 になったものの、盤面画像 A の表示が続いているため、まだ間違い探しを継続して行えるかもしれない」という期待感を与えることができる。

10

#### 【3841】

図 223 に示すように、間違い探し演出の答え発表の予告表示を表示した後は、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示している。具体的には、演出表示装置 1600 において、画面右側には、間違い探し演出の問題画面で表示されていた盤面画像 A として、複数の障害釘が設けられていないものを表示し、画面左側には、遊技盤 5 を模写した盤面画像 B として、複数の障害釘が設けられているものを表示している。つまり、盤面画像 B は、盤面画像 A と遊技盤 5 を模写している点で同じであるが、盤面画像 A が遊技盤 5 と一部が異なるように表示しているのに対し、遊技盤 5 と一部が異なるように表示しておらず、盤面画像 A における間違いとなる部分が存在しなくなっている点で異ならせている。このように、演出表示装置 1600 には、間違いとなる部分が存在している盤面画像 A と、間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B とを並べて表示することで、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が一目で見比べることができる。なお、盤面画像 B については、盤面画像 A における間違いとなる部分が判別できるものであればよく、詳しくは後述するが、それ以外の部分については、盤面画像 A と同じく一部簡略化することが可能になっている。

20

30

#### 【3842】

また、演出表示装置 1600 において、画面上側には、「答えは「釘が無くなっている」でした」というメッセージを表示し、画面下側には、「わかったかな？また挑戦してね」というメッセージを表示している。このように、演出表示装置 1600 には、間違い探し演出の「答え」をメッセージにより報知することで、遊技盤 5 と一部が異なるように表示されている盤面画像 A と、遊技盤 5 と同じとなるように表示されている盤面画像 B とを見比べなくても、間違い探し演出の「答え」を知ることができる。また、間違い探し演出の答え発表表示の表示中において、スピーカからは、メッセージに対応する音声として、「答えは「釘が無くなっている」でした」及び「わかったかな？また挑戦してね」という音声を出力している。これ以外の音声として、スピーカからは、答え発表表示に対応する BGM や、遊技者の注目を集めるための効果音についても出力している。

40

#### 【3843】

なお、本例では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面で表示されていた盤面画像 A (遊技盤 5 と一部が異なるように表示されている盤面画像 A) と、遊技盤 5 と同じとなるように表示されている盤面画像 B との両方を表示しているが、間違い探し演出の答えとなる部分を報知するものであればよい。例えば、盤面画像 A と盤面画像 B との表示位置を同じとし、それぞれの盤面画像を交互に表示してもよく、さらに、間違

50

い探し演出の答えとなる部分が点滅するように表示してもよい。これにより、盤面画像の表示領域を広く設けることができるし、間違い探し演出の答えとなる部分を遊技者が確認しやすくすることができる。また、間違い探し演出の問題画面で表示されていた盤面画像 A のみを表示して（又は、遊技盤 5 と同じとなるように表示されている盤面画像 B のみを表示して）、文字（メッセージ）や音声などで間違い探し演出の答えとなる部分を報知してもよい。このように、盤面画像 A と盤面画像 B との一方のみを表示している場合には、文字（メッセージ）や音声などで間違い探し演出の答えである部分を遊技者が把握することができるものの、自分の目で見比べることが難しくなることで、次回間違い探し演出が発生した際に再確認しようとする意欲が生じて、次回間違い探し演出にも注目させることができる。

10

**【 3 8 4 4 】**

本例では、演出表示装置 1 6 0 0 において、遊技盤 5 と同じとなるように表示されている盤面画像 B を表示しているが、その盤面画像 B については、答え発表表示において、遊技盤 5 と一部が異なるように表示されている盤面画像 A と見比べて、どの部位が答えであるかを発表するために必要なものである。しかしながら、盤面画像 B があまりにも精巧に描写された場合には、遊技盤 5 の設計図として用いることができてしまい、盤面画像 B が不正利用されてしまう虞がある。例えば、遊技盤 5 に設けられている所定部材の内部には、基板や電子部品、ハーネス、ケーブルなど、出玉や演出制御に関わる部材が遊技者から視認可能となる位置に設けられているが、それらの部材が盤面画像 B に描写されている場合には、答え発表表示において、遊技者が盤面画像 B に注視していることから、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認しやすくなり、不正な改造や操作を行う上での見本として用いられる可能性がある。この点、本例では、間違い探し演出の答えとならない部分において、基板や電子部品などが遊技者に視認不能となるように一部省略、あるいは遊技者に視認困難となるように一部簡略化して表示するようにしている。

20

**【 3 8 4 5 】**

具体的には、間違い探し演出の答えとなる部分については、遊技盤 5 に設けられている「複数の障害釘」としているが、答え発表表示においては、間違い探し演出の答えが「複数の障害釘」であることを明確にしていればよく、その他の部材（間違い探し演出の答えとならない部分）が精巧に描写されなくてもよい。例えば、所定の演出に併せて発光が可能な発光装飾体、ゲート 2 0 1 0、第一始動口 2 0 0 3（始動口ユニット 2 1 0 0）、第二始動口 2 0 0 4（第二始動口ユニット 2 7 2 0）、大入賞口 2 0 0 5（アタッカユニット 2 7 3 0）、一般入賞口 2 0 0 1、アウト口 2 0 2 0 やサブアウト口 2 0 2 1 などの部材については、内部に基板や電子部品などが設けられているが、その基板や電子部品などについては、遊技球が触れることのない位置に設けられているため、通常の遊技中において、遊技者が注視することがない。そして、答え発表表示において、盤面画像 B を表示する際には、間違い探し演出の答えとならない部材の内部に設けられている基板や電子部品などについては、省略して表示するようにしている。これにより、答え発表表示において、遊技者が盤面画像 B に注視したとしても、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認することができず、不正な改造や操作が行われることを防止することができる。

30

**【 3 8 4 6 】**

また、本例では、答え発表表示において、盤面画像 B を表示する際に、間違い探し演出の答えとならない部材の内部に設けられている基板や電子部品などについては、省略して表示しているが、簡略化して表示するようにしてもよい。例えば、基板や電子部品などには、製品番号が記載されているが、盤面画像 B を表示する際に、基板や電子部品などの形を描写するものの、製品番号については描写しないように簡略化してもよい。これにより、答え発表表示において、遊技者が盤面画像 B に注視したときに、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認することができるが、その製品番号までは確認することができず、不正な改造や操作が行われることを防止することができる。

40

**【 3 8 4 7 】**

また、本例では、答え発表表示において、盤面画像 B を表示する際に、間違い探し演出

50

の答えとならない部材の内部に設けられている基板や電子部品などについては、省略して表示しているが、それらを明瞭に確認できないようにすればよく、例えば、基板や電子部品などが含まれる部材を消去して表示しないようにしたり、基板や電子部品などが含まれる部材を対象にモザイクやボカシを入れて表示したりしてもよい。また、基板や電子部品などが含まれる部材を対象に、本来設けられていない別の基板や電子部品などを表示してもよい。また、画面内において、例えば、メッセージ表示などの別の表示物を表示させ、基板や電子部品などが含まれる部材については、その別の表示物によって被覆して隠すように表示してもよい。これらの方法によっても、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認することができないようになっている。

**【 3 8 4 8 】**

また、上記では、答え発表表示において、盤面画像 B を表示する際に、間違い探し演出の答えとならない部材の内部に設けられている基板や電子部品などについては、省略して表示しているが、盤面画像 B だけでなく盤面画像 A についても、それらの基板や電子部品などを省略または簡略化して表示してもよい。これにより、答え発表表示においては、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が見比べるために盤面画像 A にも注視しているが、その盤面画像 A に注視したとしても、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認することができず、不正な改造や操作が行われることを防止することができる。また、上述のように、答え発表表示において、盤面画像 B のみを表示して、文字（メッセージ）や音声などで間違い探し演出の答えとなる部分を報知した場合には、基板や電子部品などが描写されている盤面画像 A を表示していないため、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認することができず、不正な改造や操作が行われることを防止することができる。

**【 3 8 4 9 】**

なお、間違い探し演出の答えとなる部材の内部において、基板や電子部品などが設けられている場合には、盤面画像 A に「部材の内部に設けられている基板や電子部品がない」など、基板や電子部品などそのものが間違い探し演出の答えとなるように設定してもよい。このような場合には、上述のように、答え発表表示において、盤面画像 B のみを表示して、文字（メッセージ）や音声などで間違い探し演出の答えとなる部分を報知することが好ましく、これにより、基板や電子部品などが描写されている盤面画像 A を表示していないため、基板や電子部品などの位置を遊技者が確認することができず、不正な改造や操作が行われることを防止することができる。

**【 3 8 5 0 】**

図 2 2 4 に示すように、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示した後は、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。この特別図柄の非変動表示中の待機画面は、間違い探し演出の開始前に表示されていた待機画面と同じである。そして、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示した後、新たな特別図柄の変動表示が開始されることなく所定時間（例えば 3 0 秒）が経過したときには、再びデモンストレーション演出（客寄せ演出）として間違い探し演出を開始することが可能になっている。なお、間違い探し演出の答え発表表示を表示した後、間違い探し演出が完了した時点で、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すようにしているが、間違い探し演出の進行中であっても、所定の操作部（例えば、演出操作ユニット 2 5 0）が操作された場合や、所定の検知（例えば、入球検知（遊技球通過）センサ、扉開放センサ、磁気センサなどによる検知）が行われた場合には、間違い探し演出を中止し、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すことが可能になっている。

**【 3 8 5 1 】**

なお、本例では、特別図柄の非変動表示中にデモンストレーション演出（客寄せ演出）の一つとして間違い探し演出を実行しているため、間違い探し演出の実行中において、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始する場合には、直ちに間違い探し演出を中止し、特別図柄の変動表示に関する変動演出を開始するようにしている。

**【 3 8 5 2 】**

10

20

30

40

50

また、前述では、「第一特別図柄と、第二特別図柄とが同時に変動表示を行うことがない（例えば、第二特別図柄の変動表示中には第一特別図柄の変動表示を行わないように制限する）が、第一特別図柄と、第二特別図柄とが同時に変動表示を行うことを可能にしてもよい。このような場合、例えば、第一特別図柄の非変動表示中であれば、第二特別図柄の変動表示中であっても客寄せ演出を実行することを可能とし、そのような客寄せ演出として間違い探し演出を実行するものとしてもよい。」旨を記載している。このような構成である場合には、間違い探し演出の実行中において、第一特別図柄の非変動表示中であれば、第二特別図柄に対応する始動口に遊技球が入球して第二特別図柄の変動表示を開始したとしても、間違い探し演出を継続するものとしている。なお、第二特別図柄の変動表示や保留状況については、演出表示装置 1600 の所定の位置にて、あるいは演出表示装置 1600 とは別の表示装置にて表示を行うようにし、間違い探し演出の実行中においても遊技者が確認できるようにすることが望ましい。一方、間違い探し演出の実行中において、特別図柄の非変動表示中であれば、普通図柄に対応するゲート 2010 に遊技球が通過して普通図柄の変動表示を開始したとしても、間違い探し演出を継続するものとしている。なお、普通図柄の変動表示や保留状況については、演出表示装置 1600 の所定の位置にて、あるいは演出表示装置 1600 とは別の表示装置にて表示を行うようにし、間違い探し演出の実行中においても遊技者が確認できるようにすることが望ましい。

10

#### 【3853】

また、本例では、間違い探し演出の実行中において、各種始動口に入球したときに特別図柄の変動表示を開始するものとしているが、各種始動口に入球したとしても特別図柄の変動表示を開始しないように構成してもよい。また、間違い探し演出の実行中において、第一特別図柄に対応する始動口に遊技球が入球したとしても第一特別図柄の変動表示を開始しないようにし、第二特別図柄に対応する始動口に遊技球が入球したときには第二特別図柄の変動表示を開始するものの、間違い探し演出を継続するように構成してもよい。一方、間違い探し演出の実行中において、普通図柄に対応するゲート 2010 に遊技球が通過したときには普通図柄の変動表示を開始するものの、間違い探し演出を継続するように構成している。このような構成では、間違い探し演出の実行中において、各種始動口に入球（ゲート 2010 を通過）したとしても間違い探し演出を中止することがないため、遊技者が遊技球を発射しながらでも間違い探し演出を楽しむことができる。

20

#### 【3854】

なお、間違い探し演出の実行中において、各種始動口に入球したとしても特別図柄の変動表示を開始しないように構成した場合には、遊技者が始動口に入球させたにも関わらず、特別図柄の変動表示が開始されないで間違い探し演出を継続してしまい、間違い探し演出の展開を望まない遊技者の興趣が低下してしまう恐れがある。このため、間違い探し演出の実行中において、各種始動口に入球したとしても特別図柄の変動表示を開始しないように構成した場合には、一定時間が経過することで間違い探し演出が終了し、特別図柄の変動表示が開始される旨を報知する表示や音声を実行することが望ましい。また、遊技者操作によって間違い探し演出を強制的に終了させ、貯留された保留に応じて特別図柄の変動表示を開始させる構成にしてもよい。

30

#### 【3855】

また、各種始動口とは別の、遊技球が入球しやすい所定の入球口や入球領域（例えば、アウト口 1008 や一般入賞口 2001、スルーゲートなど）に遊技球が入球した場合に、間違い探し演出を強制的に終了させ、貯留された保留に応じて特別図柄の変動表示を開始させる構成にしてもよい。また、所定の入球口や入球領域に遊技球が入球した場合に、間違い探し演出が強制的に終了した場合には、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示してもよいし、待機画面とは別の終了表示画面を表示してもよい。ここで、待機画面とは別の終了表示画面としては、例えば、間違い探し演出が強制的に終了したことを報知する（注意する）内容の画面を表示してもよいし、間違い探し演出を強制的に終了することに成功したことを報知する内容（「スキップ機能発動！」など）の画面を表示してもよい。なお、そのような待機画面とは別の終了表示画面を表示させる場合には、終了表示画面を

40

50

表示した後に、待機画面へと移行させることが望ましい。また、終了表示画面の表示中においては、特別図柄の変動表示を開始しないように構成することが望ましい。このような構成では、終了表示画面中に特別図柄の変動表示が開始されないことを、画面内に所定のメッセージを表示して報知してもよいし、画面内に表示されている第四図柄が停止態様であることを通じて報知してもよい。また、各種始動口に遊技球を入球させた場合と、遊技球が入球しやすい所定の入球口や入球領域に遊技球を入球させた場合とでは、後者の方が間違い探し演出を早く終了させる構成とすることが望ましい。これは、各種始動口を間違い探し演出が早く終了する部材とした場合には、各種始動口が所定の入球口や入球領域よりも入球させにくい部位であり、遊技者が入球させるのに時間がかかり、「間違い探し演出を早く終了させる」という本来の目的を奏することができないためである。ただし、特定の始動口（例えば、第二始動口2004といった可変入賞口など）が所定の入球口や入球領域よりも入球させやすい部位に設けられているものであれば、この限りではない。

10

**【3856】**

また、本例では、間違い探し演出の実行中において、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始する場合には、間違い探し演出を中止しているが、所定の操作部（例えば、演出操作ユニット250）が操作された場合や、所定の検知（例えば、入球検知（遊技球通過）センサ、扉開放センサ、磁気センサなどによる検知）が行われた場合には、間違い探し演出を中止し、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すことを可能にしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、例えば、所定の操作部（例えば、演出操作ユニット250）を操作すればよく、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。また、所定の操作部が操作された場合や、所定の検知が行われた場合に、間違い探し演出を中止する際には、所定の表示画面を表示してもよい。ここで、所定の表示画面としては、例えば、所定の操作や所定の検知が行われたことに対応する画面を表示してもよく、当該パチンコ機1が間違い探し演出中であるため、所定の操作や所定の検知が実行されるような行為を抑制させるような画面を表示してもよい。

20

**【3857】**

本例では、間違い探し演出の問題画面の表示が終了した後、演出表示装置1600において、答え発表を予告した後に答え発表を表示し、間違い探し演出の答えを発表しているが、変形例として、間違い探し演出の答えを発表せず、答えを入力可能なWEBサイトへのアクセスが可能なもの（例えば、URLや二次元コードなど）を表示するように構成してもよい。このような変形例について、図225を参照して説明する。図225は、間違い探し演出の答えを発表しない変形例を説明するための具体的な演出例である。

30

**【3858】**

図225に示すように、間違い探し演出の問題画面の表示が終了した後は、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答えを発表せず、読み取ることで所定のサイトへアクセス可能な二次元コードと、該コードへアクセスすることを促すために「間違い探し演出終了！答えがわかった方は以下にアクセス！」というメッセージを表示している。この二次元コードは、当該パチンコ機1の販促用WEBページや、遊技情報を保存可能なデータサイトへ移行することが可能に設けられている。そして、遊技者が二次元コードを読み取ることで、そのような外部サイトに移行し、移行先の外部サイトにて、遊技者が間違い探し演出の答えを入力することが可能になっている。

40

**【3859】**

また、移行先の外部サイトにて、遊技者が間違い探し演出の答えを入力したときには、遊技者が所定の利益を獲得することが可能になっている。所定の利益としては、例えば、移行先の外部サイトにて利用できるポイントを獲得することができるものであってもよいし、当該パチンコ機1の出玉傾向や設定状況（設定値など）を確認することができるものであってもよい。このように、間違い探し演出の実行後においては、遊技者の利益となるものが得られる可能性があることで、間違い探し演出の実行中に答えを見つけようとする意欲が生じて、間違い探し演出そのものの興味を高めることができる。

**【3860】**

50

なお、間違い探し演出の問題画面の表示中においては、間違い探し演出の答えとなり得る複数の選択肢を表示するようにし、間違い探しの制限時間内に遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作することで、選択肢の中から答えと思われるものを選択するように構成してもよい。そして、選択肢から選択したものの答えが正解であった場合には、二次元コードを表示するようにしてもよい。一方、どの選択肢を選択した場合にも二次元コードを表示するようにし、移行先の外部サイトにて、選択肢から選択したものの答えが正解であるかどうかの答え合わせが可能な仕様にしてもよい。このような仕様では、移行先の外部サイトにて、選択肢から選択したものの答えが正解であった場合には、所定の利益（ポイントなど）を獲得することができ、不正解であった場合には、不正解である旨を告知したり、答えとなる部分のヒントを表示したりすることが可能になっている。これにより、遊技者は間違い探し演出を暇つぶしとして楽しむだけでなく、ポイント獲得や当該パチンコ機1の設定状況の把握などの利益のために取り組むことができ、間違い探し演出の興趣を高めることができる。

10

#### 【3861】

上記では、選択肢の中から選択する際には、操作手段の操作を必要としているが、間違い探しの制限時間内に選択肢に対応する入球口（例えば、選択肢A＝一般入賞口A、選択肢B＝一般入賞口B）へ遊技球を入球させることで、選択肢の中から答えと思われるものを選択するように構成してもよい。このような構成では、複数の選択肢の表示中において、「選択肢Aだと思ったらココ、選択肢Bだと思ったらココを狙ってね！」などのメッセージを表示したり、音声を出力したりすることで、遊技者が遊技球の打ち分けをスムーズに行えるようにすることが望ましい。これにより、遊技者に1球でも多く遊技球を発射させることができ、ホール管理者が効率的にアウト球を稼ぐ（無駄球を打たせる）ことができる。

20

#### 【3862】

また、上記では、選択肢から選択したものの答えが正解であった場合に、二次元コードを表示するようにしているが、二次元コードではなく、特別な画像（例えば、当該パチンコ機1に係るキャラクタや、通常では見ることが出来ないリアリティの高い画像など）を表示するように構成してもよい。

#### 【3863】

また、上記のように、選択肢から選択したものの答えが正解であった場合に、二次元コードを表示する構成である場合には、間違い探しの制限時間内に二次元コードを表示する仕様にしてもよいし、間違い探しの制限時間を超えて二次元コードを表示する仕様にしてもよい。例えば、間違い探しの制限時間内に二次元コードを表示する仕様では、遊技者がどの選択肢を選択したかに関わらず、演出時間が変更されないため、周辺制御基板1510における記憶容量を圧縮することができる。一方、間違い探しの制限時間を超えて二次元コードを表示する仕様では、二次元コードや特別な画像が表示されている時間が長くなり、遊技者が見る時間や撮影する時間を十分に確保することができ、興趣の向上を図ることができる。なお、間違い探しの制限時間を越えて二次元コードを表示する仕様では、二次元コードを表示する表示時間を別途設けるようにし（例えば、10秒間）、遊技者が選択肢を選択した時点から、設定された表示時間が経過するまでの間、二次元コードが表示されるようにすることが望ましい。また、二次元コードが表示されている間は、遊技者が二次元コードを読み取りやすくするために、間違い探しの問題画面（盤面画像A）は非表示にして、間違い探し演出を終了させることが望ましい。

30

40

#### 【3864】

また、遊技者が選択肢を選択する構成の変形例として、選択肢Aが間違い探し演出の答えとなる部位（遊技盤5と相違する部分）、選択肢Bが間違い探し演出の答えとはならない部位（遊技盤5とは相違しない部分）であった場合において、答えとはならない選択肢Bを選択した場合には間違い探しの問題画面（盤面画像A）の表示を継続し、一方で、答えとなる選択肢Aを選択した場合には間違い探しの問題画面（盤面画像A）の表示を終了し、所定の利益（二次元コードや、リアリティの高い画像などの特別な画像の表示）が実

50



行されるようにしてもよい。その際、答えとはならない選択肢 B を選択した場合には、「それじゃないよ!」、「違います!」などの表示および効果音で、遊技者の選択が不正解である旨を遊技者に伝えることが望ましい。これにより、遊技者が正解となる選択肢 A を選択できる確率が飛躍的に高まるため、遊技者が利益を獲得できる確率も高めることができる。なお、このような正解の選択肢を遊技者が選択した場合にのみ所定の利益が付与される構成にした場合でも、制限時間が 0 になったタイミングで間違い探し演出が終了するようにすることが望ましいが、この構成にした場合では、他の間違い探し演出よりも遊技者が正解にたどり着く可能性が高まるため、他の間違い探し演出よりも制限時間を短くしてもよい。

#### 【3865】

本例では、間違い探し演出の間違いとなる部分（一部が異なるように表示されている箇所）は、盤面画像 A において、遊技盤 5 に設けられている複数の障害釘が無くなっているものとしているが、前述の通り、間違いとなる部分（一部が異なるように表示されている箇所）は、遊技盤 5 に設けられているものであれば、いかなるものでも「答え」とすることができる。そして、前述したように、演出表示装置 1600 に表示される盤面画像 A については、「遊技盤 5 とは異なる箇所」として、「所定の部材を追加したもの、所定の部材を無くしたもの」、「所定の部材を別の部材に異ならせたもの」、「所定の部材の態様（発光態様など）を異ならせたもの」、「所定の部材の位置を異ならせたもの」、「遊技盤 5 に付されている模様を異ならせたもの」などを表示することができる。このような変形例について、図 226 乃至図 228 を参照して説明する。

#### 【3866】

図 226 は、発光装飾体の態様が異なるようにした変形例を説明するための具体的な演出例である。図 226 に示すように、遊技盤 5 における演出表示装置 1600 の右側には、所定の演出に併せて発光が可能な発光装飾体 2510A が設けられている。そして、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示する際に、遊技盤 5 に設けられている発光装飾体 2510A が点灯していないのに対し、「一部が異なるように表示されている箇所」として、盤面画像 A に表示されている発光装飾体を描写した箇所が点灯するようにしている。これにより、間違い探し演出において、遊技盤 5 と盤面画像 A を見比べることで、「遊技盤 5 に設けられている発光装飾体 2510A が点灯していないが、盤面画像 A に表示されている発光装飾体を描写した箇所が点灯している」ことを遊技者が見つけた場合には、その箇所が間違い探し演出の答えであることを把握することができる。

#### 【3867】

なお、本変形例では、遊技盤 5 に設けられている発光装飾体 2510A が点灯していないのに対し、盤面画像 A に表示されている発光装飾体を描写した箇所が点灯するようにしているが、遊技盤 5 に設けられている発光装飾体 2510A が点灯しているのに対し、盤面画像 A に表示されている発光装飾体を描写した箇所が点灯しないようにしてもよい。また、遊技盤 5 に設けられている発光装飾体 2510A と、盤面画像 A に表示されている発光装飾体を描写した箇所とのいずれも点灯するようにしつつ、それらの発光色が異なるようにしてもよい。また、前述した通り、遊技盤 5 に設けられている発光装飾体 2510A には、内部に基板や電子部品などが設けられているため、間違い探し演出においては、盤面画像 A に「発光装飾体の内部に設けられている基板や電子部品がない」など、基板や電子部品などそのものが間違い探し演出の答えとなるように設定してもよい。

#### 【3868】

図 227 は、遊技盤に付されている模様が異なるようにした変形例を説明するための具体的な演出例である。図 227 に示すように、遊技盤 5 における演出表示装置 1600 の下側には、第一始動口 2003（始動口ユニット 2100）が設けられているが、その第一始動口 2003 には、「GO」というマークが付されている。そして、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示する際に、遊技盤 5 には、第一始動口 2003 に「GO」というマークが付されているのに対し、盤面画像 A には、第一始動口

10

20

30

40

50

2003を描写した箇所に「GO」というマークが付されていない。これにより、間違い探し演出において、遊技盤5と盤面画像Aを見比べることで、「遊技盤5には、第一始動口2003に「GO」というマークが付されているが、盤面画像Aには、第一始動口2003を描写した箇所に「GO」というマークが付されていない」ことを遊技者が見つけた場合には、その箇所が間違い探し演出の答えであることを把握することができる。

#### 【3869】

なお、本変形例では、遊技盤5における所定の部材にマーク(模様)が付されているのに対し、盤面画像Aにおける所定の部材を描写した箇所にマーク(模様)が付されていないが、遊技盤5における所定の部材にマーク(模様)が付されていないのに対し、盤面画像Aにおける所定の部材を描写した箇所にマーク(模様)が付されているようにしてもよい。また、遊技盤5に設けられている所定の部材と、盤面画像Aに表示されている所定の部材を描写した箇所とのいずれもマーク(模様)が付されるようにしつつ、それらの塗色が異なるようにしてもよい。

10

#### 【3870】

図228は、所定の部材の有無が異なるようにした変形例を説明するための具体的な演出例である。図228に示すように、遊技盤5における演出表示装置1600の下側には、第一始動口2003(始動口ユニット2100)が設けられている。そして、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示する際に、遊技盤5には、第一始動口2003が設けられているのに対し、盤面画像Aには、第一始動口2003が無くなっている。これにより、間違い探し演出において、遊技盤5と盤面画像Aを見比べることで、「遊技盤5には、第一始動口2003が設けられているが、盤面画像Aには、第一始動口2003が無くなっている」ことを遊技者が見つけた場合には、その箇所が間違い探し演出の答えであることを把握することができる。

20

#### 【3871】

なお、本変形例では、遊技盤5には所定の位置に第一始動口2003が設けられているのに対し、盤面画像Aには所定の位置から第一始動口2003が無くなっているが、盤面画像Aには、所定の位置とは別の位置に第一始動口2003が描写されるようにしてもよい。また、盤面画像Aには、所定の位置に第一始動口2003とは一部が変形したものが描写されたり、第一始動口2003とは別の部材(例えば、第二始動口2004)が描写されたりしてもよい。また、遊技盤5には、所定の位置に何らの部材も設けられていないのに対し、盤面画像Aには、所定の位置に何らかの部材が描写されるようにしてもよい。

30

#### 【3872】

本例では、特別図柄の非変動表示中において、所定のデモンストレーション演出(客寄せ演出。例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示)の一つとして間違い探し演出を実行しているが、特別図柄の非変動表示中だけでなく、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行することが可能になっている。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行している場合には、各種始動口に入球すると、直ちに間違い探し演出を中止し、特別図柄の変動表示を開始しているが、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行している場合には、各種始動口に入球したとしても、既に特別図柄の変動表示中であるため、間違い探し演出を継続するものとしている。また、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行している場合には、特別図柄の変動表示中であることを把握できるように、第四図柄を変動態様で表示するようにしている。また、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行している場合には、間違い探し演出の答えとなり得る複数の選択肢を表示するようにし、間違い探しの制限時間内に遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作することで、選択肢の中から答えと思われるものを選択するように構成してもよい。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることが決定されており、且つ、選択肢から選択したものの答えが正解であった場合には、大当たりとなることを通知するようにしてもよい。これにより、選択肢から選択したものの答えが正解であったことの結果として大当たりを獲得できたかのように見せることができ、特別図柄の変動表示中に実行される間違い探し演出にも積極的に参加させることができる。

40

50

## 【 3 8 7 3 】

また、本例では、特別図柄の非変動表示中において、所定のデモンストレーション演出（客寄せ演出。例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示）の一つとして間違い探し演出を実行しているが、特別図柄の非変動表示中であればよく、例えば、大当り遊技中や小当り遊技中、大当り遊技の開始前や小当り遊技の開始前、大当り遊技の終了後や小当り遊技の終了後、大当り遊技後における有利遊技状態中（確変や時短）に間違い探し演出を実行することが可能になっている。このように、大当り遊技中などの利益付与時に間違い探し演出を実行することで、利益付与時における特典として遊技者に付与することができる。なお、デモンストレーション演出中に間違い探し演出を実行している場合には、各種始動口に入球すると、直ちに間違い探し演出を中止し、特別図柄の変動表示を開始しているが、例えば、大当り遊技中に間違い探し演出を実行している場合には、各種始動口に入球したとしても、特別図柄の変動表示を開始することができないため、間違い探し演出を継続するものとしている。また、例えば、大当り遊技中に間違い探し演出を実行している場合には、間違い探し演出の答えとなり得る複数の選択肢を表示するようにし、間違い探しの制限時間内に遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作することで、選択肢の中から答えと思われるものを選択するように構成してもよい。そして、大当り遊技後に有利遊技状態に制御することが決定されており、且つ、選択肢から選択したものの答えが正解であった場合には、大当り遊技後に有利遊技状態に制御するようにしてもよい。これにより、選択肢から選択したものの答えが正解であったことの結果として大当り遊技後の有利遊技状態を獲得できたかのように見せることができ、大当り遊技中に実行される間違い探し演出にも積極的に参加させることができる。

10

20

## 【 3 8 7 4 】

また、間違い探し演出の実行中に電源を遮断し、その後に電源を復帰させた場合には、間違い探し演出を再開しないようにしている。また、特別図柄の変動表示中や、大当り遊技中などの利益付与中に間違い探し演出を実行している場合において、その間違い探し演出の実行中に電源を遮断し、その後に電源を復帰させた場合には、特別図柄の変動表示や、大当り遊技中などの利益付与を再開させるものの、間違い探し演出については再開しないようにしている。例えば、電源を復帰させる際に、間違い探し演出の残り時間が短い状態で間違い探し演出を再開するようにすると、間違い探し演出の答えとなる部分を見つけることが困難であり、興味が低下してしまう恐れがある。この点、本例では、電源を復帰させる際に、間違い探し演出を再開しないことで、遊技者の意思に反して、間違い探し演出の答えとなる部分を見つけることが困難になることがなく、興味の低下を抑制することができる。

30

## 【 3 8 7 5 】

また、本例では、間違い探し演出の答え発表表示を表示した後、間違い探し演出が完了した時点で、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すようにしているが、間違い探し演出の進行中であっても、所定の操作部（例えば、演出操作ユニット250）が操作された場合や、所定の検知（例えば、入球検知（遊技球通過）センサ、扉開放センサ、磁気センサなどによる検知）が行われた場合には、間違い探し演出を中止し、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すことが可能になっている。ただし、間違い探し演出の問題画面を表示する前の段階（盤面画像Aを表示する前の段階）で、間違い探し演出の開始画面を表示している期間においては、所定の操作部が操作された場合や、所定の検知が行われた場合であっても、間違い探し演出を中止しないようにしている。例えば、間違い探し演出の開始画面を表示している期間において、所定の操作部が操作された場合に間違い探し演出を中止するようにすると、間違い探し演出の開始画面を表示するよりも前から所定の操作部を操作（連打）している遊技者にとっては、間違い探し演出が実行されなくなってしまう、興味が低下してしまう恐れがある。この点、本例では、間違い探し演出の開始画面を表示している期間において、所定の操作部が操作された場合に間違い探し演出を中止しないことで、遊技者の意思に反して、間違い探し演出が実行されなくなることがなく、興味の低下を抑制することができる。

40

50

## 【 3 8 7 6 】

なお、遊技盤 5 を模写した盤面画像 A には、演出表示装置 1 6 0 0 に相当する箇所が描写されているが、その箇所には、所定の画像や動画を表示させてもよい。ただし、盤面画像 A の内部（演出表示装置 1 6 0 0 に相当する箇所）にも盤面画像 A を表示させてしまうと、さらにその盤面画像 A の内部には別の盤面画像 A が表示されるというように、合わせ鏡のように繰り返す視覚効果によって遊技者を疲弊させてしまう可能性がある。このため、盤面画像 A における演出表示装置 1 6 0 0 に相当する箇所には、別の盤面画像 A を表示させないことが望ましい。また、盤面画像 A における演出表示装置 1 6 0 0 に相当する箇所に表示させるものとしては、遊技者に向けて、盤面画像 A における演出表示装置 1 6 0 0 に相当する箇所が間違い探し演出の対象とはならないことを報知するために、その箇所が間違い探し演出の対象とならないメッセージ、当該パチンコ機 1 の機種名やロゴ、キャラクタなどを表示させる程度にすることが望ましい。一方で、盤面画像 A における演出表示装置 1 6 0 0 に相当する箇所には、何も表示しないものにしてもよいし、黒塗りにしてもよい。

10

## 【 3 8 7 7 】

（間違い探し演出におけるヒント機能について）

上記では、間違い探し演出の実行時において、演出表示装置 1 6 0 0 に表示される盤面画像 A については、遊技盤 5 と一部が異なるように表示しているが、遊技盤 5 と殆ど同じであるため、盤面画像 A を注視するだけでは、遊技盤 5 と異なる箇所がどの部位であるのかを見つけ出すことが困難である場合があった。この点、本例では、間違い探し演出の実行中において、ヒント演出の実行を可能とし、ヒント演出の実行によっては、盤面画像 A に対して間違い探しの対象となる領域を狭くするなど、遊技盤 5 と異なる箇所がどの部位であるのかを見つけ出すことが容易となることを可能にしている。このような間違い探し演出の実行中におけるヒント演出について、図 2 2 9 乃至図 2 3 6 を参照して説明する。図 2 2 9 乃至図 2 3 6 は、ヒント演出を説明するための具体的な演出例である。

20

## 【 3 8 7 8 】

図 2 2 9 に示すように、ヒント演出の開始前（間違い探し演出の開始時）には、まず、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探しの対象となる遊技盤 5 の全体が描写されるように盤面画像 A を表示している。この段階では、「間違い探し演出中であることを示す問題文表示」や「間違い探し演出の残り時間を示すメーター」を表示しておらず、その他の文字やエフェクトなども表示しないようにしている。ただし、「装飾図柄の停止図柄」など、最低限必要な情報については、表示することを可能にしている。このように、盤面画像 A に対する視認が妨げられないことで、盤面画像 A の全体を最初に確認することができる。

30

## 【 3 8 7 9 】

図 2 3 0 ( A ) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 に盤面画像 A を表示した後は、間違い探し演出の問題画面を表示している。具体的には、盤面画像 A 以外の表示として、画面上部に「間違い探し演出中であることを示す問題文表示」として「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」というメッセージを表示し、画面下部に「間違い探し演出の残り時間を示すメーター」を表示している。このような盤面画像 A 以外の表示については、盤面画像 A よりも上位レイヤに表示し、盤面画像 A の一部を被覆するように表示しており、被覆する背面部分に間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示す役割を併せ持っている。そして、盤面画像 A については、一部が被覆されて視認可能な領域が狭くなっており、間違い探し演出の「答え」となる箇所を見つけ出すことが容易となっている。このように、盤面画像 A の一部を被覆することが可能なヒント演出 A のうち、問題文表示についてはヒント演出 A 1 として実行し、残り時間を示すメーターについてはヒント演出 A 2 として実行し、いずれも「間違い探し演出におけるヒント」として利用することができる。

40

## 【 3 8 8 0 】

なお、ヒント演出 A 1 については、遊技者操作により O N / O F F 設定を可能にしても

50

よい。例えば、ヒント演出 A 1 を OFF にした場合には、間違い探し演出の問題画面において、盤面画像 A のうち視認可能な領域を狭くしないようにすることで、間違い探し演出の難易度が高まった状態で間違い探しを楽しむことができる。ただし、ヒント演出 A 1 を OFF にした場合であっても、間違い探し演出の問題画面において、「間違い探し演出中であることを示す問題文表示」を表示しなければ間違い探し演出の進行中であるかどうか判然としないため、少なくとも問題文表示を表示することが望ましい。例えば、図 230 (B) に示すように、ヒント演出 A 1 を OFF にした場合には、問題文表示について、盤面画像 A よりも上位レイヤに表示しながらも半透明などにして、背面部分の盤面画像 A を視認可能にしている。これにより、問題文表示を表示したとしても、盤面画像 A のうち視認可能な領域が狭くならず、間違い探し演出における難易度が高まった状態を維持する

10

#### 【3881】

また、ヒント演出 A 1 については、遊技者操作によらず、ヒント演出 A 1 を ON にした状態で間違い探し演出の問題画面を表示するパターンと、ヒント演出 A 1 を OFF にした状態で間違い探し演出の問題画面を表示するパターンとをランダムに実行するようにしてもよい。このような場合、間違い探し演出の「答え」となる箇所が同じ箇所であっても、ヒント演出 A 1 を ON にした状態と、ヒント演出 A 1 を OFF にした状態とで間違い探し演出の難易度を異ならせることができ、一つの「答え」から複数の難易度をもつ間違い探し演出の問題を作成することができる。

#### 【3882】

また、ヒント演出 A の開始時には、スピーカから所定の効果音を出力するようにし、遊技者が「ヒント演出 A が開始されたこと」を把握し易くなっている。ただし、ヒント演出 A の開始時には、スピーカからヒント演出 A に係る効果音を出力しないように制限してもよい。このように、ヒント演出 A に係る効果音を出力しない場合には、いつヒント演出 A が開始されるかが、演出表示装置 1600 を注視しなければ分からないため、緊張感をもって間違い探し演出に参加することができる。

20

#### 【3883】

次に、ヒント演出については、ヒント演出 A 以外にも、盤面画像 A の一部を被覆するなどし、間違い探し演出の「答え」となる箇所を見つけ出すことが容易となる複数種類のヒント演出 B ~ D が設けられているが、それらのヒント演出 B ~ D について、順に説明する

30

#### 【3884】

まず、ヒント演出 B について、図 231 を参照して説明する。ヒント演出 B は、間違い探し演出の開始から所定時間が経過したとき（本例では、残り時間メーターが半分になったとき）に、間違い探し演出の「答え」となる箇所が含まれる盤面画像 A の所定の領域を指し示すことが可能な所定の表示物を表示する演出である。図 231 (A) に示すように、ヒント演出 B の実行時には、演出表示装置 1600 において、上記の問題文表示や残り時間を示すメーターの他に、画面中央に「右に注目してね」と内部に記載されている右向き矢印を表示している。このような右向き矢印については、盤面画像 A よりも上位レイヤに表示し、盤面画像 A の一部を被覆するように不透明で表示しており、ヒント演出 A と同じく、被覆する背面部分に間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示している。また、矢印の向きが右向きであり、間違い探し演出の「答え」が盤面画像 A の右側にあることを示している。

40

#### 【3885】

なお、ヒント演出 B については、ヒント演出 A と同じく、遊技者操作により ON / OFF 設定を可能にしてもよい。例えば、ヒント演出 B を OFF に設定することで、右向き矢印を非表示にすることができる。また、右向き矢印については、遊技者操作によらず、ヒント演出 B を ON にした状態で右向き矢印を表示するパターンと、ヒント演出 B を OFF にした状態で右向き矢印を表示するパターンとをランダムに実行するようにしてもよい。

#### 【3886】

50

また、本例では、間違い探し演出において、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーターを表示した後にヒント演出 B としての右向き矢印を表示しているが、これらの表示を同時に開始してもよいし、ヒント演出 B としての右向き矢印を表示した後にヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーターを表示するようにしてもよい。このように、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーターを表示するよりも前に、ヒント演出 B としての右向き矢印を表示している場合には、問題文表示が表示されて遊技者が間違い探しを開始する時点で、既に間違い探し演出の「答え」が盤面画像 A の右側にあることを知ることができ、遊技者が効率的に間違い探しを行うことができる。

#### 【3887】

10

また、本例では、ヒント演出 B において、右向き矢印を表示しているが、矢印の向きについては、間違い探し演出の「答え」となる箇所が含まれる盤面画像 A の所定の領域を指し示すものであればよい。このとき、盤面画像 A の所定の領域を指し示す矢印については、間違い探し演出の「答え」となる箇所を被覆しない位置に表示している。ただし、間違い探し演出においては、毎回、右向き矢印などの所定の向きの矢印だけを表示し、矢印の向きが同じとなるように表示するようにしてもよい。また、遊技者操作のうち、例えば、前後左右に並んだ四つの押しボタンから構成される設定調節ボタン 204 の操作によって入力された方向の矢印だけを表示するようにしてもよい。

#### 【3888】

20

また、本例では、ヒント演出 B としての右向き矢印については、非回転で表示しているが、所定期間で回転するように表示してもよく、その周期動作によって盤面画像 A の被覆する位置を変化させてもよい。例えば、4 秒に 1 回、1 秒間掛けて右向き矢印が時計回りに回転するように構成した場合には、4 秒間は盤面画像 A の所定位置が被覆されないように表示される一方で、周期動作（時計回りに回転）する 1 秒間は所定位置が被覆されるように表示されるものとなる。これにより、周期動作しないヒント演出 B よりも、若干ではあるが、間違い探し演出の難易度を上昇させることができるため、間違い探し演出の難易度調整を行いやすくなるという効果がある。また、上記のように、周期動作（時計回りに回転）する構成にした場合には、4 秒間は矢印が右を向くものの、周期動作する 1 秒間は右ではない方向を矢印が向くことになり、周期動作する 1 秒間において、ヒント演出 B が間違い探し演出の答えとなる部分を指し示さないため、周期動作しないヒント演出 B より

30

#### 【3889】

また、本例では、ヒント演出 B において、右向き矢印を表示しているが、矢印でなくてもよく、間違い探し演出の「答え」となる箇所が含まれる盤面画像 A の所定の領域を指し示すものであればよい。例えば、図 231 (B) に示すように、指示したい方向に指をさすピクトグラム（絵記号）を表示してもよいし、図 231 (C) に示すように、指示したい方向に頂点を向けた三角形やホームベース型の図形などを表示するようにしてもよい。

#### 【3890】

40

次いで、ヒント演出 C について、図 232 を参照して説明する。ヒント演出 C は、遊技者が任意のタイミング（本例では、残り時間を示すメーターが半分になったタイミング）で演出操作ユニット 250 などの操作手段を操作したときに、盤面画像 A の一部を被覆することが可能な所定の表示物を表示する演出である。図 232 (A) に示すように、ヒント演出 C の実行時には、演出表示装置 1600 において、上記の問題文表示や残り時間を示すメーターの他に、星形の図形を表示している。このような星形の図形については、盤面画像 A よりも上位レイヤに表示し、盤面画像 A の一部を被覆するように不透明で表示しており、ヒント演出 A と同じく、被覆する背面部分に間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示している。

#### 【3891】

ところで、ヒント演出 A やヒント演出 B については、通常、予め決められたタイミングで実行されるものであり、遊技者が任意のタイミングで実行することができない。このた

50

め、例えば、間違い探し演出の残り時間がなくなる寸前までは、ヒント演出 A やヒント演出 B を用いずに楽しんでいたものの、間違い探し演出の「答え」となる箇所が分からず、ヒント演出 A やヒント演出 B を用いたくなっても途中で開始することができず、最後まで「答え」となる箇所が分からないという可能性がある。この点、本例では、ヒント演出 C については、遊技者が任意のタイミングで実行することが可能であり、ヒント演出 C を用いたいかどうか必要に応じて途中で開始することができる。

**【 3 8 9 2 】**

また、ヒント演出 C については、遊技者が操作した時点から残り時間が 0 になるまでの間、星形の図形を表示している。ただし、ヒント演出 C (星形の図形) の表示時間については、変更してもよく、例えば、ヒント演出 C の表示時間を、遊技者が操作してから間違い探し演出が終了するまでの時間ではなく、遊技者が操作してから一定時間経過するまでの時間としてもよい。これにより、ヒント演出 C の表示時間については、盤面画像 A が間違い探し演出として表示されている時間よりも長くすることや、短くすることが可能となり、間違い探し演出の開始直後において遊技者が操作手段を操作し、ヒント演出 C を用いて間違い探し演出の「答え」となる箇所の見当を付けるのがよいか、間違い探し演出の残り時間が少なくなるまではヒント演出 C を用いずに間違い探し演出を楽しむのがよいかなど、遊技者の好みに応じて選択することができる。

**【 3 8 9 3 】**

また、ヒント演出 C の表示時間については、予め定められた時間であることが望ましいが、遊技者がヒント演出 C の表示時間を変更できるように構成してもよい。例えば、ヒント演出 C の表示時間が 3 秒間と設定されていた場合であっても、遊技者が操作手段を操作することで、5 秒間に延長させることができるように構成してもよい。これにより、遊技者が任意でヒント演出 C の表示時間を変更させることができるため、遊技者の練度に応じたヒント演出を提供することが可能となる。なお、ヒント演出 C の表示時間を延長させる操作手段は、ヒント演出 C を表示させるのに用いた操作手段と同じものでもよいし、別の操作手段でもよい。ヒント演出 C を表示させるのに用いた操作手段と同じものとした場合には、遊技者がヒント演出 C の表示時間を延長させるか、延長させないかの判断を直感的に行いやすくなる。一方で、ヒント演出 C を表示させる操作手段と別の操作手段によって、ヒント演出 C の表示時間を延長させるように構成した場合には、遊技者が、ヒント演出 C の表示時間を延長させたくないにも関わらず、誤って操作手段を操作してしまい、ヒント演出 C の表示時間が延長されてしまうという恐れをなくすることができる。なお、仮に、ヒント演出 C の表示時間を短縮可能にした場合、ヒント演出 C の表示を一瞬だけ行い、あたかもヒント演出 C を用いていないかのように間違い探し演出に興じるようになってしまうため、ヒント演出 C の表示時間は延長させることは可能であっても、短縮させることはできないようにすることが望ましい。

**【 3 8 9 4 】**

また、ヒント演出 C としての星形の図形については、間違い探し演出の開始直前 (盤面画像 A の表示前のタイミング。例えば、間違い探し演出の開始画面が表示されるタイミング) においても表示可能にしてもよい。これにより、間違い探し演出が開始されることを確認した段階で、遊技者が操作して予めヒント演出 C を表示させることで、間違い探し演出が開始された段階から有利な状況 (間違いとなる部分を見つけやすい状況) で間違い探しを楽しむことができる。なお、間違い探し演出が開始されてからヒント演出 C を表示させた場合でも、間違い探し演出の開始直前にヒント演出 C を表示させた場合でも、ヒント演出 C の表示時間については変更しないことが望ましい。これにより、間違い探し演出の開始前からヒント演出 C を表示させると、間違い探し演出が開始されてからヒント演出 C を表示させた場合に比べて、間違い探し演出中にヒント演出 C が表示される時間が短くなるため、遊技者にとっては間違い探し演出の開始前に表示させることのデメリットとなり、いつヒント演出 C を表示させるかの選択幅を広げることができる。

**【 3 8 9 5 】**

また、本例では、ヒント演出 C において、星形の図形を表示しているが、星形の図形で

10

20

30

40

50

なくともよく、ヒント演出Bでの説明のように、矢印、ピクトグラム（絵記号）、三角形やホームベース型の図形などを表示するようにしてもよい。ただし、ヒント演出Cで表示されるものが当該パチンコ機1に設けられる部材に酷似したものであった場合には、該ヒント演出Cで表示されるものが間違い探し演出の「答え」とであると遊技者に誤認させてしまうことが考えられるため、「ヒント演出Cとして表示されたもの」であることが分かるような表示であることが望ましい。

【3896】

また、ヒント演出Cについては、画面内における星形の図形を表示する位置を固定しておらず、その位置をランダムに表示することが可能になっている。このような星形の図形については、間違い探し演出の「答え」となる箇所やその近傍を被覆しない位置に表示しているが、盤面画像Aの一部を被覆する位置と、盤面画像Aの一部を被覆しない位置とのいずれに表示するようにしてもよい。このため、図232(B)に示すように、画面内における遊技者が意図しない位置に星形の図形が表示される場合がある。具体的には、ヒント演出Cの実行時において、星形の図形が盤面画像Aの左方の離れた位置に表示されており、盤面画像Aの一部を被覆していない。このように、ヒント演出Cを実行したとしても、星形の図形が盤面画像Aの一部を被覆していない場合には、間違い探し演出におけるヒントとして利用することができず、星形の図形がどの位置に表示されるかにも注目させることができる。

10

【3897】

また、ヒント演出Cとしての星形の図形については、盤面画像Aの一部を被覆するものの、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像を被覆しない位置に表示しているが、変形例のヒント演出C'として、盤面画像Aの一部だけでなく、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆する位置に表示することを可能にしてもよい。具体的には、ヒント演出C'としての星形の図形については、ヒント演出Aにおける問題文表示や残り時間を示すメーターよりも上位レイヤに表示し、問題文表示や残り時間を示すメーターを被覆する位置に表示することが可能になっている。図232(C)に示すように、(1)の箇所で星形の図形が、ヒント演出Aにおける問題文表示を被覆している場合には、具体的な問題文表示の内容を読み取ることが難しくなるようにすることができる。一方、(2)の箇所で星形の図形が、ヒント演出Aにおける残り時間を示すメーターを被覆している場合には、詳しい残り時間を把握することが難しくなるようにすることができる。このように、ヒント演出C'としての星形の図形については、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆する位置に表示することで、間違い探し演出における難易度を上昇させることができる。

20

30

【3898】

ところで、間違い探し演出に長けている遊技者にとっては、間違い探し演出の「答え」となる箇所を発見することが容易にできてしまい、興趣を低下させる要因となってしまう。この点、本例では、間違い探し演出の難易度を低下させるヒント演出Cだけでなく、間違い探し演出の難易度を上昇させるヒント演出C'も実行可能にすると、間違い探し演出に長けている遊技者であっても難易度が上昇された状態で間違い探し演出に挑戦することができ、興趣を向上させることができる。また、ヒント演出C及びヒント演出C'については、遊技者が操作手段を操作することで実行されるものであるため、間違い探し演出における難易度を上昇させたくない遊技者は、操作手段を操作しないことで、間違い探し演出における難易度が上昇していない状態で間違い探し演出を楽しむことができる。

40

【3899】

なお、ヒント演出Cまたはヒント演出C'のいずれを実行するか、つまり他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆するかどうかについては、遊技者が操作する操作部に応じて選択できるようにしてもよい。例えば、複数の操作部のうち第一の操作部（例えば、前後左右に並んだ四つの押しボタンから構成される設定調節ボタン204のうち上下方向のボタン）を操作した場合には、ヒント演出Cを実行して他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆しないように星

50



形の図形を表示し、間違い探し演出における難易度を易しくし、一方、第二の操作部（例えば、設定調節ボタン204のうち左右方向のボタン）を操作した場合には、ヒント演出C'を実行して他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆するように星形の図形を表示し、間違い探し演出における難易度を上昇させるようにしてもよい。これにより、ヒント演出Cを実行して難易度を易くしたい遊技者と、ヒント演出C'を実行して難易度を上昇させたい遊技者との両方の興趣を向上させることができる。

#### 【3900】

また、ヒント演出C及びヒント演出C'において、星形の図形が表示される位置については、管理者または遊技者が設定可能にすることが望ましい。例えば、ヒント演出Cにおいて、盤面画像Aの一部を被覆しない位置に星形の図形が表示されることを可能にするかどうかや、ヒント演出C'を実行して他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆するように星形の図形が表示されることを可能にするかどうかについては、適宜設定可能にすることが望ましい。なお、ヒント演出C'を実行して他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆するように星形の図形が表示されることを可能に設定した場合であっても、ヒント演出Cの実行を制限するものではなく、盤面画像Aの一部を被覆しない位置に星形の図形が表示されることや、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆するように星形の図形が表示されることが可能になっている。

#### 【3901】

また、ヒント演出C及びヒント演出C'における星形の図形については、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像よりも上位レイヤに表示しているため、上位レイヤに表示されている星形の図形が、遊技者操作で表示されているものであることを知らせることができる。なお、ヒント演出C及びヒント演出C'における星形の図形を表示した後に、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像を表示する場合であっても、遊技者操作で表示される星形の図形については、上位レイヤに表示することが望ましい。例えば、ヒント演出が表示された順とし、他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像を上位レイヤに表示すると、難易度を上昇させる目的でヒント演出C'における星形の図形を表示しているにもかかわらず、それよりも上位レイヤに表示される他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像によって星形の図形が被覆されてしまい、十分に難易度を上昇させることができなくなってしまう。この点、本例では、ヒント演出が表示された順にかかわらず、遊技者操作で表示される星形の図形が上位レイヤに表示されることで、ヒント演出C'によって他のヒント演出（ヒント演出Aやヒント演出B）に関する画像の一部を被覆することを可能とし、十分に難易度を上昇させることができる。

#### 【3902】

また、ヒント演出A及びヒント演出Bの開始時には、スピーカから所定の効果音を出力しているが、ヒント演出C及びヒント演出C'の開始時にも同じく、スピーカから所定の効果音を出力するようにし、遊技者の自らの操作によって「ヒント演出C（ヒント演出C'）が開始されたこと」を把握しやすくしている。また、ヒント演出C及びヒント演出C'の開始時には、スピーカから所定の効果音を出力しているが、ヒント演出C及びヒント演出C'の終了時には、ヒント演出C及びヒント演出C'の終了に係る効果音を出力しないように制限している。ただし、ヒント演出C及びヒント演出C'の終了時には、ヒント演出C及びヒント演出C'の終了に係る効果音を出力してもよく、このような構成では、ヒント演出C及びヒント演出C'の開始時に出力されている効果音とは別の効果音を出力することが望ましい。これにより、ヒント演出C及びヒント演出C'の終了時において、ヒント演出C及びヒント演出C'が開始されるとの勘違いが生じることを防止することができる。また、上述のように、遊技者が操作手段を操作することで、ヒント演出Cの表示時間を延長させるように構成した場合には、操作手段を操作した際に、スピーカからヒント演出Cの表示時間の延長に係る効果音（「延長しました！」など）を出力するようにし、遊技

者の自らの操作によって「ヒント演出Cの表示時間が延長されたこと」を把握し易くしている。

【3903】

次いで、ヒント演出Dについて、図233を参照して説明する。ヒント演出Dは、間違い探し演出が進行するのに伴い、盤面画像Aのうち間違い探し演出の「答え」となる箇所の近傍を拡大して表示する演出である。

【3904】

図233(A)に示すように、ヒント演出Dの開始前には、演出表示装置1600において、盤面画像Aの略全体を表示している。また、画面下方には、盤面画像Aよりも上位レイヤにおいて、ヒント演出Aとしての残り時間を示すメーターを表示している。本例では、ヒント演出Dにおける拡大表示の開始前に、残り時間を示すメーターなどの他のヒント演出を表示しているが、ヒント演出Dにおける拡大表示が完了した後に、残り時間を示すメーターなどの他のヒント演出を表示するようにしてもよい。このように、ヒント演出Dにおける拡大表示を最初に行う場合には、その拡大表示された領域に間違い探し演出の「答え」があることを最初から知ることができ、遊技者が効率的に間違い探しを行うことができる。

10

【3905】

図233(B)に示すように、ヒント演出Dを開始すると、盤面画像Aのうち間違い探し演出の「答え」となる箇所の近傍を拡大して表示している。この拡大表示については、時間が経過するのに伴い、盤面画像Aを徐々に拡大している。また、間違い探し演出の「答え」となる箇所の近傍を拡大して表示することで、それ以外の盤面画像Aの一部については、演出表示装置1600の画面外となり、画面内に表示されないものとなっている。この時点では、盤面画像Aの下部領域、例えば、遊技盤5におけるセンター役物2500のステージ2513に相当する箇所については、画面内に表示されないものとなっている。このように、ヒント演出Dにおける拡大表示を実行することで、その拡大表示された領域に間違い探し演出の「答え」があることを知ることができ、画面内に表示されなくなった領域には、間違い探し演出の「答え」がないことを知ることができる。

20

【3906】

図233(C)に示すように、ヒント演出Dを開始してから所定時間が経過すると、拡大表示を停止している。この時点では、盤面画像Aの下部領域に加え、左部領域、例えば、遊技盤5の左部領域に設けられている障害釘に相当する箇所については、画面内に表示されないものとなっている。このように、ヒント演出Dでは、時間が経過するのに伴い、盤面画像Aのうち画面内に表示される領域が狭くなることから、遊技者が効率的に間違い探しを行うことができる。

30

【3907】

なお、本例では、ヒント演出Dにおける拡大表示については、時間が経過するのに伴い、盤面画像Aを徐々に拡大しているが、所定時間が経過するごとに、盤面画像Aが拡大されたものを段階的に表示するようにしてもよい。また、本例では、間違い探し演出を開始し、残り時間の減算を開始した後に、ヒント演出Dにおける拡大表示を実行しているが、ヒント演出Dにおける拡大表示が完了した後に、間違い探し演出を開始し、残り時間の減算を開始するようにしてもよい。このように、ヒント演出Dにおける拡大表示を最初に行う場合には、その拡大表示された領域に間違い探し演出の「答え」があることを最初から知ることができ、遊技者が効率的に間違い探しを行うことができる。

40

【3908】

また、ヒント演出Dについては、他のヒント演出と同時に実行することが可能になっているが、他のヒント演出と同時に実行した場合について、図234を参照して説明する。図234(A)は、ヒント演出Dにおける拡大表示を開始する前の状態でヒント演出A～Cを実行している場合であり、図234(B)は、ヒント演出Dにおける拡大表示が完了した状態でヒント演出A～Cを実行している場合である。

【3909】

50

図 2 3 4 ( A ) に示すように、ヒント演出 D における拡大表示を開始する前には、演出表示装置 1 6 0 0 において、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーター、ヒント演出 B としての右向き矢印、ヒント演出 C としての星形の図形を所定の位置に表示している。このとき、ヒント演出 A ~ C の表示物については、盤面画像 A の一部を被覆している。

【 3 9 1 0 】

図 2 3 4 ( B ) に示すように、ヒント演出 D における拡大表示が完了したとき、演出表示装置 1 6 0 0 において、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーター、ヒント演出 B としての右向き矢印、ヒント演出 C としての星形の図形については、拡大表示を開始する前と同じ位置に表示している。このとき、ヒント演出 A ~ C の表示物については、盤面画像 A の一部を被覆しているが、拡大表示を開始する前とは異なる箇所を被覆している。つまり、ヒント演出 D における拡大表示の前後で、ヒント演出 A ~ C の表示物が表示されている位置が同じであるが、背面にある盤面画像 A を拡大したときには、ヒント演出 A ~ C の表示物によって盤面画像 A の被覆している箇所が変化している。このように、ヒント演出 D における拡大表示については、背面にある盤面画像 A を拡大しているが、拡大表示を完了した時点だけでなく、拡大表示を完了するよりも前に盤面画像 A の被覆している箇所についても、間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示している。

10

【 3 9 1 1 】

例えば、図 2 3 4 ( A ) に示すように、ヒント演出 D における拡大表示を開始する前には、ヒント演出 A としての問題文表示によって、盤面画像 A における遊技盤 5 の発射レール（外レール 1 0 0 1 や内レール 1 0 0 2 ）に相当する箇所が被覆されているのに対し、図 2 3 4 ( B ) に示すように、ヒント演出 D における拡大表示を完了したときには、ヒント演出 A としての問題文表示によって、その箇所が被覆されていない。このように、盤面画像 A における遊技盤 5 の発射レール（外レール 1 0 0 1 や内レール 1 0 0 2 ）に相当する箇所については、拡大表示が完了した時点で被覆されていないものの、拡大表示が完了するよりも前に被覆されているため、間違い探し演出における「答え」とはならないことを知らせることができる。

20

【 3 9 1 2 】

また、ヒント演出 D における拡大表示については、時間が経過するのに伴い、盤面画像 A を徐々に拡大しているため、ヒント演出 A ~ C の表示物によって盤面画像 A の被覆している箇所が徐々に変化している。これにより、ヒント演出 D における拡大表示の途中で盤面画像 A の被覆している箇所についても、間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示すものであるため、拡大表示の最初から最後までを遊技者に注目させることができる。

30

【 3 9 1 3 】

上記では、ヒント演出 D の他に、ヒント演出 A ~ C を同時に実行しているが、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーター、ヒント演出 B としての右向き矢印、ヒント演出 C（ヒント演出 C'）としての星形の図形については、それぞれが互いを被覆しないように表示している。これにより、それぞれの表示の本来の目的を害することがなく、例えば、ヒント演出 A としての問題文表示が被覆されていないことで、具体的な問題文表示の内容を読み取ることができ、ヒント演出 A としての残り時間を示すメーターが被覆されていないことで、詳しい残り時間を把握することができる。

40

【 3 9 1 4 】

一方、ヒント演出 A ~ C を同時に実行する場合において、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーター、ヒント演出 B としての右向き矢印、ヒント演出 C（ヒント演出 C'）としての星形の図形については、一方の表示物が他方の表示物を被覆するように表示してもよい。例えば、図 2 3 4 ( C ) に示すように、ヒント演出 B としての右向き矢印が、ヒント演出 A としての問題文表示の一部を被覆している場合には、被覆していない場合と比べて、問題文表示および右向き矢印によって盤面画像 A を被覆している領域

50

が狭くなることから、間違い探し演出における難易度を上昇させることができる。なお、右向き矢印については、問題文表示における文字を被覆しない位置に表示しているが、問題文表示における文字を被覆する位置に表示してもよい。また、ヒント演出 B としての右向き矢印が、ヒント演出 A としての残り時間を示すメーターを被覆する場合において、右向き矢印については、残り時間を把握することができない位置に表示してもよい。

【3915】

なお、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーター、ヒント演出 B としての右向き矢印、ヒント演出 C (ヒント演出 C') としての星形の図形のそれぞれを被覆し合うように表示する場合であっても、遊技者操作で表示される星形の図形については、上位レイヤに表示することが望ましい。また、ヒント演出 A としての問題文表示や残り時間を示すメーター、ヒント演出 B としての右向き矢印のそれぞれが互いを被覆しないように表示する場合であっても、ヒント演出 C (ヒント演出 C') としての星形の図形については、他のヒント演出 (ヒント演出 A やヒント演出 B) に関する画像を被覆することが可能であり、他のヒント演出 (ヒント演出 A やヒント演出 B) に関する画像よりも上位レイヤに表示するものとしている。これにより、上位レイヤに表示されている星形の図形が、遊技者操作で表示されているものであることを知らせることができる。

10

【3916】

次いで、前述のヒント演出 A ~ C については、ヒント演出 A ~ C の表示物が表示されている位置を固定しているが、本例では、ヒント演出 A ~ C の表示物が表示されている位置が移動する場合について、図 235 を参照して説明する。本例では、盤面画像 A が表示されている位置については、固定されている。

20

【3917】

図 235 (A) に示すように、ヒント演出 A ~ C の実行時には、演出表示装置 1600 において、盤面画像 A の一部を被覆することが可能な表示物として、ヒント演出 A としての問題文表示、ヒント演出 B としての右向き矢印、ヒント演出 C としての星形の図形を表示しているが、それらの表示物については、初期位置に表示している。そして、ヒント演出 A ~ C の表示物については、それぞれ初期位置から予め決められた位置に向けて移動することが可能になっている。なお、移動経路については、直線的な経路であってもよいし、ランダムに方向を変える経路であってもよい。

【3918】

図 235 (B) に示すように、ヒント演出 A ~ C の表示物については、それぞれ初期位置から右方向の位置に移動しているが、その移動については、間違い探し演出の残り時間が 0 になるよりも前に、停止するものとしている。このとき、ヒント演出 A ~ C の表示物については、盤面画像 A の一部を被覆しているが、初期位置に位置しているときとは異なる箇所を被覆している。つまり、ヒント演出 A ~ C の表示物が移動する前後で、ヒント演出 A ~ C の表示物によって盤面画像 A の被覆している箇所が変化している。このように、ヒント演出 A ~ C の表示物が移動したときには、その移動が完了した時点だけでなく、移動が完了するよりも前に盤面画像 A の被覆している箇所についても、間違い探し演出における「答え (間違いとなる部分)」がないことを示している。

30

【3919】

また、ヒント演出 A ~ C の表示物については、所定の移動経路を移動しているため、ヒント演出 A ~ C の表示物によって盤面画像 A の被覆している箇所が徐々に変化している。例えば、図 235 (C) に示すように、ヒント演出 A ~ C の表示物が右方向に直線的に移動している場合には、ヒント演出 A ~ C の表示物によって盤面画像 A の被覆している箇所が右方向に徐々に変化している。これにより、ヒント演出 A ~ C の表示物が移動する途中で盤面画像 A の被覆している箇所についても、間違い探し演出における「答え (間違いとなる部分)」がないことを示すものであるため、移動表示の最初から最後までを遊技者に注目させることができる。

40

【3920】

なお、本例では、ヒント演出 A ~ C の表示物については、それぞれ同じ方向である右方

50

向に移動しているが、それぞれの進行方向や移動経路に差異をもたせてもよい。例えば、ヒント演出 A ~ C の表示物のうち、ヒント演出 A としての問題文表示については下方方向に移動し、ヒント演出 B としての右向き矢印については右方向に移動し、ヒント演出 C としての星形の図形については初期位置から移動せずに固定することが可能になっている。そして、ヒント演出 A ~ C の表示物の進行方向を異ならせた場合には、ヒント演出 A ~ C の表示物が初期位置にある状態において、それぞれが互いを被覆しないように表示している場合であっても、移動後の状態では、一方の表示物が他方の表示物を被覆するように表示することが可能になっている。また、ヒント演出 A ~ C の表示物の進行方向を異ならせた場合には、ヒント演出 A ~ C の表示物が初期位置にある状態において、一方の表示物が他方の表示物を被覆するように表示している場合であっても、移動後の状態では、それぞれが互いを被覆しないように表示することが可能になっている。これにより、ヒント演出 A ~ C の表示物が移動する進行方向や移動経路によって、間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示す領域が変化するため、移動表示の最初から最後までを遊技者に注目させることができる。

10

### 【3921】

また、本例では、ヒント演出 A ~ C の表示物については、初期位置にある状態から表示物の向きが固定されて変化しないように表示しているが、初期位置にある状態から表示物の向きが変化するように表示してもよい。例えば、ヒント演出 C としての星形の図形については、初期位置にある状態において、一頂点が上に向く、上向き方向で表示しているが、星形の図形を回転するようにし、一頂点が下に向く、下向き方向に向きが変化するように表示することが可能になっている。これにより、星形の図形でありながらも、該星形の図形を中心として円を描き、該円形の全てにおいて、間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がないことを示すことができる。

20

### 【3922】

上記においては、例えば、ヒント演出 C としての星形の図形を上向き方向で表示しているときには、盤面画像 A における所定部材に相当する箇所を被覆しないように表示し、下向き方向で表示しているときには、盤面画像 A における所定部材に相当する箇所を被覆するように表示することが可能になっている。このように、ヒント演出 A ~ C については、その表示物の向きによって、盤面画像 A における所定部材に相当する箇所を被覆する状態と、被覆しない状態とに変化することが可能になっている。また、ヒント演出 A ~ C については、上位レイヤに表示される一方の表示物の向きによって、下位レイヤに表示される他方の表示物を被覆する状態と、被覆しない状態とに変化することが可能になっている。同様に、また、ヒント演出 A ~ C については、下位レイヤに表示される一方の表示物の向きによって、上位レイヤに表示される他方の表示物に被覆される状態と、被覆されない状態とに変化することが可能になっている。これにより、ヒント演出 A ~ C の実行時においては、その表示物の向きにも注目させることができる。

30

### 【3923】

また、ヒント演出 A ~ C の表示物については、初期位置にある状態から拡大や縮小によって大きさが変化するように表示してもよい。例えば、ヒント演出 B としての右向き矢印を拡大表示しているときには、盤面画像 A における所定部材に相当する箇所を被覆するように表示し、縮小表示しているときには、盤面画像 A における所定部材に相当する箇所を被覆しないように表示することが可能になっている。このように、ヒント演出 A ~ C については、その表示物の拡大や縮小によって、盤面画像 A における所定部材に相当する箇所を被覆する状態と、被覆しない状態とに変化することが可能になっている。また、ヒント演出 A ~ C については、上位レイヤに表示される一方の表示物の拡大や縮小によって、下位レイヤに表示される他方の表示物を被覆する状態と、被覆しない状態とに変化することが可能になっている。同様に、また、ヒント演出 A ~ C については、下位レイヤに表示される一方の表示物の拡大や縮小によって、上位レイヤに表示される他方の表示物に被覆される状態と、被覆されない状態とに変化することが可能になっている。これにより、ヒント演出 A ~ C の実行時においては、その表示物の拡大や縮小にも注目させることができる

40

50

## 【3924】

次に、間違い探し演出の終了後における終了表示について、図236を参照して説明する。本例では、間違い探し演出の残り時間が0になり、盤面画像Aの表示を終了したときには、演出表示装置1600において、間違い探し演出が終了した旨を知らせるための終了表示を表示しているが、間違い探し演出中に実行していたヒント演出について、終了表示中にヒント演出を非表示にする場合と、終了表示中にもヒント演出を継続して表示する場合と、のいずれを実行してもよい。

## 【3925】

まず、終了表示中にヒント演出を非表示にする場合について、以下に説明する。図236(A)に示すように、間違い探し演出の残り時間が0になり、盤面画像Aの表示を終了したときには、演出表示装置1600において、間違い探し演出中に実行していたヒント演出を非表示にして、間違い探し演出が終了した旨を知らせるための終了表示のみを表示している。具体的には、終了表示として、画面中央に「間違い探し終了！答えを発表します」というメッセージを表示している。このように、盤面画像Aの表示を終了すると同時に、間違い探し演出中に実行していたヒント演出を非表示にすることで、間違い探し演出が終了したことを一目で把握することができる。

## 【3926】

次に、終了表示中にヒント演出を継続して表示する場合について、以下に説明する。図236(B)に示すように、間違い探し演出の残り時間が0になり、盤面画像Aの表示を終了したときには、演出表示装置1600において、間違い探し演出中に実行していたヒント演出を継続して表示し、それらのヒント演出よりも上位レイヤにて、間違い探し演出が終了した旨を知らせるための終了表示を表示している。このとき、間違い探し演出中に実行していたヒント演出については、継続して表示しているが、間違い探し演出中に実行していないヒント演出については、表示していない。

## 【3927】

ところで、前述のように終了表示中にヒント演出を強制的に非表示にする場合には、間違い探し演出中にヒント演出を実行したかどうかの履歴が残らないものであった。昨今の遊技機業界では、遊技者が自身で成した出玉結果や出現しにくい演出の写真を撮影して保存したり、他の遊技者に共有したりすることがある。そのような間違い探し演出の結果を撮影保存したい遊技者がいた場合、終了表示中にヒント演出を非表示にする仕様であった場合には、ヒント演出を実行せずに難易度が高い状態で間違い探し演出の「答え」を見つけた場合であっても、ヒント演出の実行状況を保存できず、ヒント演出を実行した遊技者と差異がないために優越感に浸ることができない。この点、終了表示中においては、間違い探し演出中に実行していたヒント演出を継続して表示することで、間違い探し演出中におけるヒント演出の実行状況を示すことが可能になっている。このため、ヒント演出を実行していない遊技者にとっては、ヒント演出を実行していない旨を含めて撮影・保存ができ、ヒント演出を実行した遊技者との表示形式を差別化することができる。

## 【3928】

また、本例では、終了表示中において、間違い探し演出中に実行していたヒント演出の全てを表示しているが、間違い探し演出の終了と同時に非表示にするヒント演出と、間違い探し演出の終了後も表示を継続するヒント演出とがあってもよい。このとき、遊技者操作により星形の図形が表示されるヒント演出Cについては、間違い探し演出の終了後も表示を継続するものであることが望ましい。前述したように、難易度を易しくするヒント演出Cの他に、難易度を上昇させるヒント演出C'の実行を可能にした場合には、ヒント演出C'を実行したかどうか、いわば間違い探し演出の難易度を表すパラメータとなり得る。このため、間違い探し演出中にヒント演出C'を実行している場合には、間違い探し演出の終了後の終了表示中にも継続して表示することが望ましく、さらに、その際には、終了表示などの他の演出よりも上位レイヤに表示し、間違い探し演出中にヒント演出C'を実行していた旨を目立つようにすることが望ましい。また、間違い探し演出の終

10

20

30

40

50

了後に継続して表示されるヒント演出については、前述のように、ヒント演出 A ~ C の表示物が表示されている位置が大きく移動するものである場合、間違い探し演出の終了後の終了表示を大きく被覆してしまい、終了表示が表示された旨を遊技者に正しく知らせることができない虞がある。このため、ヒント演出 A ~ C の表示物が表示されている位置については、大きく移動しないもの（ほぼ初期位置にあるもの）であることが望ましい。なお、間違い探し演出の終了後に継続して表示されるヒント演出については、表示位置を移動しないことが望ましいが、ヒント演出の向き、その場での拡大や縮小に関しては、終了表示を大きく被覆することがない限りは、変化することを可能にしている。

#### 【3929】

また、本例では、間違い探し演出中にヒント演出 A ~ C を実行している場合には、ヒント演出 A ~ C の表示物によって盤面画像 A の一部を被覆することが可能になっているが、盤面画像 A の被覆する部分については、間違い探し演出における「答え（間違いとなる部分）」がない部分であれば、どの部分を被覆してもよいものとしている。このような盤面画像 A の被覆する部分としては、盤面画像 A における遊技者に注目させたくない箇所の一部、もしくは全部を被覆するように設定することが可能になっている。例えば、ヒント演出 A ~ C の表示物については、盤面画像 A における各種始動口に相当する箇所を被覆するように表示してもよい。前述したように、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行している場合には、各種始動口に入球したときに間違い探し演出を中止し、特別図柄の変動表示を開始してしまう。この点、盤面画像 A における各種始動口に相当する箇所を被覆した場合には、その被覆した箇所に注目し難くなるため、間違い探し演出を終了させたくないにも関わらず、間違い探し演出中に誤って始動口へ遊技球を入球させることを抑止することができる。

#### 【3930】

なお、盤面画像 A の被覆する部分としては、盤面画像 A における遊技者に注目させたい箇所を被覆しないように設定してもよい。例えば、遊技盤 5 において、入球することで間違い探し演出を中止する第一入球口（例えば、第一特別図柄に対応する始動口）と、入球したとしても間違い探し演出を継続する第二入球口（例えば、第二特別図柄に対応する始動口）とを設けるようにし、間違い探し演出中に表示されるヒント演出 A ~ C の表示物については、盤面画像 A における第一入球口に対応する箇所の一部や全部を被覆しないように表示してもよい。これにより、間違い探し演出の終了を望んでいる遊技者にとっては、盤面画像 A に対する視認により第一入球口に相当する箇所を簡単に見つけることができ、間違い探し演出中に第一入球口へ遊技球を入球させることができる。一方、間違い探し演出中に表示されるヒント演出 A ~ C の表示物については、盤面画像 A における第二入球口に対応する箇所の一部や全部を被覆するように表示してもよい。これにより、間違い探し演出の終了を望んでいる遊技者にとっては、盤面画像 A に対する視認により第二入球口に相当する箇所を見つける必要がなく、そのような第二入球口については、間違い探し演出を終了させることができない入球口であることを把握することができる。

#### 【3931】

（間違い探し演出のタイムチャート）

上記では、間違い探し演出における具体的な演出例を説明したが、次いで、そのような間違い探し演出が時間の経過とともにどのように進行するのかについて、図 237 に示すタイムチャートを参照して説明する。なお、間違い探し演出については、特別図柄の変動表示中や非変動表示中など、いかなる状態であっても実行することが可能になっているが、まず、特別図柄の非変動表示中にデモンストレーション演出（客寄せ演出）の一つとして間違い探し演出を実行している場合について説明し、その後、特別図柄の変動表示中に変動演出の一つとして間違い探し演出を実行している場合について説明する。

#### 【3932】

図 237 (A) は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、特別図柄が確定停止してから新たな特別図柄の変動表示が開始されることなく所定時間（例えば 30 秒）が経過したときには、所定のデモ

ンストレーション演出（客寄せ演出。例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示）を実行しているが、特別図柄の非変動表示中においては、そのデモンストレーション演出（客寄せ演出）の一つとして間違い探し演出を実行するものとしている。

#### 【3933】

図237(A)に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミングt1では、間違い探し演出の開始前であり、演出表示装置1600においては、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。また、待機画面の表示中において、装飾図柄については、画面中央付近に停止態様で表示し、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、待機画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）や、答え発表表示で盤面画像Aと見比べるための盤面画像B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像B）については、非表示としている。また、待機画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力しないようにしている。なお、本例では、待機画面の表示中において、BGMを出力しないようにし、遊技者操作があった場合に、通常時とは異なり、その遊技者操作による効果音（音量調整音や光量調整音など）を出力しないようにしている。

10

#### 【3934】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の開始画面を表示している。また、開始画面の表示中において、装飾図柄については、非表示としているが、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、開始画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）や、答え発表表示で盤面画像Aと見比べるための盤面画像B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像B）については、非表示としている。また、開始画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、開始画面の表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「間違い探し演出が始まるよ！画面に注目！」という音声を出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応するBGMや、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。なお、装飾図柄については、タイミングt2～t6における間違い探し演出の実行期間において、非表示とすることで、間違い探し演出に関する表示（例えば、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A）を視認しやすいものとしている。一方、第四図柄については、タイミングt2～t6における間違い探し演出の実行期間において、画面右上部に停止態様で表示することで、実行中の間違い探し演出が、特別図柄の非変動表示中の演出である旨を把握しやすいものとしている。

20

30

#### 【3935】

なお、第四図柄については、タイミングt2～t6における間違い探し演出の実行期間において、画面右上部に停止態様で表示しているが、別例として、タイミングt2～t6における間違い探し演出の実行期間のうち、タイミングt2～t3における間違い探し演出の開始画面の表示期間や、タイミングt3～t4における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、第四図柄を非表示とし、残りの期間においては、第四図柄を表示するようにしてもよい。このように、間違い探し演出の実行期間のうち、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）の表示期間や、その前期間においては、装飾図柄だけでなく第四図柄についても非表示とすることで、より一層、間違い探し演出に関する表示（例えば、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A）を視認しやすくすることができる。

40

#### 【3936】

また、本例では、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2で、演出表示装置1600において、間違い探し演出の開始画面を表示するようにし、間違い探し演出の開始画面では、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を非表示としているが、別例として、間違い探し演出の開始時には、間違い探し演出の開始画面を表示しないようにしてもよい。つまり、タイミングt2～t3に

50



おける間違い探し演出の開始画面の表示期間については、省略するようにし、間違い探し演出の開始時においては、タイミング t 3 から実行し、間違い探し演出の開始画面を表示することなく、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示するようにしてもよい。これにより、遊技者が間違い探し演出の発生に備えていない状態から、突然間違い探し演出が開始されるため、間違い探し演出の難易度を飛躍的に高めることができる。

**【 3 9 3 7 】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示している。また、問題画面の表示中において、装飾図柄については、非表示としているが、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、問題画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示することで、遊技盤 5（パチンコ機 1）と見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すものとしている。一方、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）については、非表示としている。また、問題画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、問題画面の表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」という音声を出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応する B G M や、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

10

20

**【 3 9 3 8 】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 4 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示している。また、答え発表の予告表示中において、装飾図柄については、非表示としているが、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、答え発表の予告表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）や、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）については、非表示としている。なお、盤面画像 A については、間違い探し演出の残り時間が 0 になって答え発表の予告表示を表示する時点で、非表示にすることで、残り時間が 0 になった後に間違いとなる部分を探すことができないものとしている。また、答え発表の予告表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。ただし、詳しくは上記したが、答え発表の予告表示中において、スピーカからは、タイミング t 4 まで出力されていた間違い探し演出に対応する B G M を出力しないようにしている。このとき、スピーカからは、間違い探し演出に対応する B G M とは別の B G M を出力してもよいし、B G M を出力しないで非可聴状態にするようにしてもよい。例えば、B G M を非可聴状態にした場合には、答え発表が表示されるよりも前に、遊技者に緊張感を与えることができる。なお、B G M を非可聴状態にした場合であっても、遊技者操作があった場合には、通常時と同じく、遊技者操作による効果音（例えば、音量調整音や光量調整音など）を出力することが可能になっている。また、B G M を非可聴状態にした場合において、遊技者操作によらない効果音（例えば、間違い探し演出の終了を通知するブザー音や、遊技者に緊張感を付与する心音など）を出力することが可能になっている。

30

40

**【 3 9 3 9 】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 5 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示している。また、答え発表表示中において、装飾図柄については、非表示としているが、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、答え発表表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）については、画面右側に表示し、盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）については、画面左側に表示している。なお、答え発表表示中にお

50

いては、間違いとなる部分が存在している盤面画像 A と、間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B とを並べて表示することで、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が一目で見比べることができる。また、答え発表表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、答え発表表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「答えは「釘が無くなっている」でした」及び「わかったかな？また挑戦してね」という音声を出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応する B G M や、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

#### 【 3 9 4 0 】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング t 6 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしている。具体的には、待機画面の表示中において、装飾図柄については、画面中央付近に停止態様で表示し、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、待機画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) や、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B (間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B) については、非表示としている。また、待機画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力しないようにしている。なお、本例では、待機画面の表示中において、B G M を出力しないようにし、遊技者操作があった場合に、通常時とは異なり、その遊技者操作による効果音 (音量調整音や光量調整音など) を出力しないようにしている。

#### 【 3 9 4 1 】

図 2 3 7 ( B ) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合を示すタイムチャートである。なお、本例では、特別図柄の変動表示中において、特別図柄の変動表示に基づく変動演出の一つとして間違い探し演出を実行するものとしている。

#### 【 3 9 4 2 】

図 2 3 7 ( B ) に示すように、特別図柄の変動表示中であるタイミング t 1 では、間違い探し演出の開始前であり、演出表示装置 1 6 0 0 においては、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示している。また、変動演出画面の表示中において、装飾図柄については、表示位置 A である画面中央付近に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置 A や表示位置 B とは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、変動演出画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) や、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B (間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B) については、非表示としている。また、変動演出画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、変動演出画面の表示中においては、変動演出に対応する B G M や、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

#### 【 3 9 4 3 】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の開始画面を表示している。また、開始画面の表示中において、装飾図柄については、表示位置 B である画面左上部に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置 A や表示位置 B とは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、開始画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) や、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B (間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B) については、非表示としている。また、開始画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、開始画面の表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「間違い探し演出が始まるよ！画面に注目！」という音声を出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応する B G M や、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。なお、装飾図柄については、タイミング t 2 ~

t 6における間違い探し演出の実行期間において、表示位置 A から表示位置 B に移動して小さく変動態様で表示することで、実行中の間違い探し演出が、特別図柄の変動表示中の演出である旨を把握させながらも、間違い探し演出に関する表示（例えば、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A）を視認しやすいものとしている。一方、第四図柄については、タイミング t 2 ~ t 6 における間違い探し演出の実行期間において、画面右上部の表示位置を変えないで変動態様で表示することで、実行中の間違い探し演出が、特別図柄の非変動表示中の演出である旨を把握しやすいものとしている。

【 3 9 4 4 】

なお、本例では、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の開始画面を表示するようにし、間違い探し演出の開始画面では、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を非表示としているが、別例として、間違い探し演出の開始時には、間違い探し演出の開始画面を表示しないようにしてもよい。つまり、タイミング t 2 ~ t 3 における間違い探し演出の開始画面の表示期間については、省略するようにし、間違い探し演出の開始時においては、タイミング t 3 から実行し、間違い探し演出の開始画面を表示することなく、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示するようにしてもよい。これにより、遊技者が間違い探し演出の発生に備えていない状態から、突然間違い探し演出が開始されるため、間違い探し演出の難易度を飛躍的に高めることができる。

【 3 9 4 5 】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示している。また、問題画面の表示中において、装飾図柄については、表示位置 B である画面左上部に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置 A や表示位置 B とは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、問題画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示することで、遊技盤 5（パチンコ機 1）と見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すものとしている。一方、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）については、非表示としている。また、問題画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、問題画面の表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」という音声を出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応する B G M や、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

【 3 9 4 6 】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 4 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示している。また、答え発表の予告表示中において、装飾図柄については、表示位置 B である画面左上部に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置 A や表示位置 B とは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、答え発表の予告表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）や、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）については、非表示としている。なお、盤面画像 A については、間違い探し演出の残り時間が 0 になって答え発表の予告表示を表示する時点で、非表示にすることで、残り時間が 0 になった後に間違いとなる部分を探すことができないものとしている。また、答え発表の予告表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。ただし、詳しくは上記したが、答え発表の予告表示中において、スピーカからは、タイミング t 4 まで出力されていた間違い探し演出に対応する B G M を出力しないようにしている。このとき、スピーカからは、間違い探し演出に対応する B G M とは別の B G M を出力してもよいし、B G M を出力しないで非可聴状態にするようにしてもよい。例えば、B G M を非可聴状態にした場合には、答え発表が表示されるよりも前に、遊技者に緊張感を与えるこ

10

20

30

40

50

とができる。なお、BGMを非可聴状態にした場合であっても、遊技者操作があった場合には、通常時と同じく、遊技者操作による効果音（例えば、音量調整音や光量調整音など）を出力することが可能になっている。また、BGMを非可聴状態にした場合において、遊技者操作によらない効果音（例えば、間違い探し演出の終了を通知するブザー音や、遊技者に緊張感を付与する心音など）を出力することが可能になっている。

#### 【3947】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt5では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示している。また、答え発表表示中において、装飾図柄については、表示位置Bである画面左上部に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置Aや表示位置Bとは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、答え発表表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）については、画面右側に表示し、盤面画像Aと見比べるための盤面画像B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像B）については、画面左側に表示している。なお、答え発表表示中においては、間違いとなる部分が存在している盤面画像Aと、間違いとなる部分が存在していない盤面画像Bとを並べて表示することで、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が一目で見比べることができる。また、答え発表表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、答え発表表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「答えは「釘が無くなっている」でした」及び「わかったかな？また挑戦してね」という音声出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応するBGMや、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

10

20

#### 【3948】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミングt6では、演出表示装置1600において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミングt1～t2での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしている。具体的には、変動演出画面の表示中において、装飾図柄については、表示位置Aである画面中央付近に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置Aや表示位置Bとは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、変動演出画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）や、答え発表表示で盤面画像Aと見比べるための盤面画像B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像B）については、非表示としている。また、変動演出画面の表示中において、スピーカからは、音声出力することが可能になっている。例えば、変動演出画面の表示中においては、変動演出に対応するBGMや、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

30

#### 【3949】

（間違い探し演出の演出スキップについて）

次に、特別図柄の非変動表示中には、デモンストレーション演出（客寄せ演出）の一つとして間違い探し演出を実行しているが、そのような間違い探し演出の実行中には、所定条件が成立することで、間違い探し演出を強制的に終了させることが可能になっている。詳しくは上記したが、間違い探し演出の実行中においては、所定の操作部（例えば、演出操作ユニット250）が操作された場合や、所定の検知（例えば、入球検知（遊技球通過）センサ、扉開放センサ、磁気センサなどによる検知）が行われた場合に、間違い探し演出を強制的に終了させることが可能になっている。また、各種始動口に入球した場合や、各種始動口とは別の、遊技球が入球しやすい所定の入球口や入球領域（例えば、アウト口1008や一般入賞口2001、スルーゲートなど）に遊技球が入球した場合に、間違い探し演出を強制的に終了させることが可能になっている。このような間違い探し演出を強制的に終了させる場合について、図238に示すタイムチャートを参照して説明する。

40

#### 【3950】

図238（A）は、間違い探し演出の実行中に所定条件が成立して間違い探し演出を強

50

制的に終了する場合を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了させる点を除いては、図 237 (A) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

【3951】

図 238 (A) に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、所定条件の成立が可能になっている。そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略 (スキップ) し、タイミング  $t_x$  からタイミング  $t_y$  へ移行するようにしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング  $t_4 \sim t_5$  までの答え発表の予告表示や、タイミング  $t_5 \sim t_6$  までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

10

【3952】

そして、タイミング  $t_6$  へ移行した後は、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、タイミング  $t_6$  へ移行した後は、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしている。ただし、タイミング  $t_x$  で、各種始動口に入球して間違い探し演出を強制的に終了させる場合には、タイミング  $t_6$  へ移行した後において、特別図柄の変動表示を開始することから、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始するものとしている。

20

【3953】

なお、間違い探し演出の問題画面の表示前において、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における間違い探し演出の開始画面の表示期間においては、所定条件が成立しないようになっている。つまり、間違い探し演出の問題画面の表示前には、所定条件が成立することがなく、間違い探し演出を強制的に終了させることができない。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示前において、遊技者の意思に反して、間違い探し演出を強制的に終了させてしまうことがなく、興趣の低下を抑制することができる。

30

【3954】

また、本例では、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  で、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示するようにし、間違い探し演出の開始画面では、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を非表示としているが、別例として、間違い探し演出の開始時には、間違い探し演出の開始画面を表示しないようにしてもよい。つまり、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における間違い探し演出の開始画面の表示期間については、省略するようにし、間違い探し演出の開始時においては、タイミング  $t_3$  から実行し、間違い探し演出の開始画面を表示することなく、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示するようにしてもよい。これにより、遊技者が間違い探し演出の発生に備えていない状態から、突然間違い探し演出が開始されるため、間違い探し演出の難易度を飛躍的に高めることができる。

40

【3955】

図 238 (B) は、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合 (変形例) を示すタイムチャートである。上記では、間違い探し演出を強制的に終了させた場合には、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、待機画面とは別の終了表示画面を表示してもよい。このような演出スキップ時の終了表示画面を表示する場合について、以下に説明する。

【3956】

50

図 2 3 8 ( B ) に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、所定条件の成立が可能になっている。そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略 ( スキップ ) し、タイミング  $t_x$  からタイミング  $t_y$  へ移行するようにしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング  $t_4 \sim t_5$  までの答え発表の予告表示や、タイミング  $t_5 \sim t_y$  までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

10

## 【 3 9 5 7 】

そして、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置 1 6 0 0 において、演出スキップ時の終了表示画面を表示している。ここで、演出スキップ時の終了表示画面としては、例えば、間違い探し演出が強制的に終了したことを報知する ( 注意する ) 内容の画面や、間違い探し演出を強制的に終了することに成功したことを報知する内容 ( 「スキップ機能発動！」など ) の画面を表示している。また、演出スキップ時の終了表示画面の表示中において、装飾図柄については、非表示としているが、第四図柄については、画面右上部に停止態様で表示している。また、演出スキップ時の終了表示画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A ( 間違いとなる部分が存在している盤面画像 A ) や、答え発表表示で盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B ( 間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B ) については、非表示としている。また、演出スキップ時の終了表示画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、演出スキップ時の終了表示画面の表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「スキップ機能発動！」などの音声を出力することが可能になっている。

20

## 【 3 9 5 8 】

そして、タイミング  $t_y$  で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後は、タイミング  $t_6$  へ移行し、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、タイミング  $t_6$  へ移行した後は、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしている。ただし、タイミング  $t_x$  で、各種始動口に入球して間違い探し演出を強制的に終了させる場合には、タイミング  $t_6$  へ移行した後において、特別図柄の変動表示を開始することから、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始するものとしている。

30

## 【 3 9 5 9 】

図 2 3 9 は、間違い探し演出の問題画面の表示中に選択肢を選択して演出スキップする場合 ( 変形例 ) を示すタイムチャートである。変形例として、間違い探し演出の問題画面の表示中においては、間違い探し演出の答えとなり得る複数の選択肢を表示するようにし、間違い探しの制限時間内に遊技者が演出操作ユニット 2 5 0 などの操作手段を操作することで、選択肢の中から答えと思われるものを選択するように構成してもよい。このような構成では、間違い探し演出の問題画面の表示中に選択肢を選択した時点で、タイミング  $t_5$  での答え発表表示まで演出スキップすることを可能にしている。このような間違い探し演出の問題画面の表示中に選択肢を選択した時点で、タイミング  $t_5$  での答え発表表示まで演出スキップする場合について、以下に説明する。

40

## 【 3 9 6 0 】

図 2 3 9 に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、複数の選択肢として、例えば、正解の選択肢 A と、不正解の選択肢 B を表示している。そして、タイミング  $t_3 \sim$

50

t 4における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング t xで遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作して選択肢 Aまたは選択肢 Bのいずれかを選択した場合には、タイミング t x ~ t 5までの演出を省略（スキップ）し、タイミング t xからタイミング t 5へ移行するようにしている。つまり、タイミング t xで選択肢 Aまたは選択肢 Bのいずれかを選択した場合には、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング t 4 ~ t 5までの答え発表の予告表示についても表示しないようにしている。これにより、選択肢 Aまたは選択肢 Bのいずれかを選択した遊技者にとっては、タイミング t 5での答え発表表示の開始を待たされることがなく、選択後に直ぐに、選択肢から選択したものの答えが正解であるかどうかを知ることができる。

#### 【3961】

そして、タイミング t 5へ移行した後は、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示している。ここで、答え発表表示としては、例えば、タイミング t xで正解の選択肢 Aを選択した場合には、「○」や「おめでとう」などの正解である旨のメッセージを表示し、タイミング t xで不正解の選択肢 Bを選択した場合には、「×」や「また挑戦してね」などの不正解である旨のメッセージを表示している。つまり、選択肢から選択したものの答えが正解であるかどうかによって、答え発表表示の表示内容を異ならせている。また、答え発表表示中において、装飾図柄については、表示位置 Bである画面左上部に変動態様で表示し、第四図柄については、表示位置 Aや表示位置 Bとは異なる画面右上部に変動態様で表示している。また、答え発表表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）については、画面右側に表示し、盤面画像 Aと見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）については、画面左側に表示している。なお、答え発表表示中においては、間違いとなる部分が存在している盤面画像 Aと、間違いとなる部分が存在していない盤面画像 Bとを並べて表示することで、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が一目で見比べることができる。また、答え発表表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、答え発表表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声を出力し、これ以外の音声として、間違い探し演出に対応する BGMや、遊技者の注目を集めるための効果音を出力することが可能になっている。

#### 【3962】

そして、タイミング t 5で間違い探し演出の答え発表表示を表示した後は、タイミング t 6へ移行し、演出表示装置1600において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、タイミング t 6へ移行した後は、タイミング t 1 ~ t 2での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしている。

#### 【3963】

（ヒント演出の実行について）

次に、詳しくは上記したが、間違い探し演出の実行中において、ヒント演出の実行を可能とし、ヒント演出の実行によっては、盤面画像 Aに対して間違い探しの対象となる領域を狭くするなど、遊技盤5と異なる箇所がどの部位であるのかを見つけ出すことが容易となることを可能にしている。具体的には、ヒント演出 Aは、盤面画像 Aの一部を被覆することが可能な演出であり、問題文表示についてはヒント演出 A1として実行し、残り時間を示すメーターについてはヒント演出 A2として実行している。また、ヒント演出 Bは、間違い探し演出の「答え」となる箇所が含まれる盤面画像 Aの所定の領域を指し示すことが可能な所定の表示物を表示する演出である。また、ヒント演出 Cは、遊技者が任意のタイミングで演出操作ユニット250などの操作手段を操作したときに、盤面画像 Aの一部を被覆することが可能な所定の表示物を表示する演出である。これらのヒント演出 A ~ Cについては、タイミング t 3 ~ t 4での間違い探し演出の問題画面の表示中において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）が表示されているなかで実行することが可能になっている。このような間違い探し演出の問題画面の表示中にヒント演出 A ~ Cを実行する場合について、図240に示すタ

10

20

30

40

50

タイムチャートを参照して説明する。

【3964】

図240(A)は、間違い探し演出の問題画面の表示中にヒント演出A～Cを同時に実行する場合を示すタイムチャートである。ここでは、間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、ヒント演出A～Cを同時に実行する場合について説明する。

【3965】

図240(A)に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミングt3では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミングt3～t4における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)を表示している。また、ヒント演出A(ヒント演出A1、ヒント演出A2)やヒント演出Bについては、予め決められたタイミングで実行されるが、本例では、タイミングt3における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、盤面画像Aよりも上位レイヤにて、ヒント演出Aやヒント演出Bを同時に表示している。また、ヒント演出Cについては、遊技者が任意のタイミングで実行することが可能であるが、本例では、タイミングt3における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作することで、盤面画像Aよりも上位レイヤにて、ヒント演出Cについても同時に表示している。このように、タイミングt3における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、ヒント演出A～Cのいずれも実行することで、盤面画像Aに対して間違い探しの対象となる領域を狭くする期間が長くなり、間違い探し演出が開始された段階から有利な状況(間違いとなる部分を見つけやすい状況)で間違い探しを楽しむことができる。

【3966】

なお、詳しくは上記したが、ヒント演出A～Cの開始時には、それぞれスピーカから所定の効果音を出力している。また、ヒント演出Cの終了時には、ヒント演出Cの終了に係る効果音を出力しないように制限している。ただし、ヒント演出Cの終了時には、ヒント演出Cの終了に係る効果音を出力してもよく、このような構成では、ヒント演出Cの開始時に出力されている効果音とは別の効果音を出力することが望ましい。これにより、ヒント演出Cの終了時において、ヒント演出Cが開始されるとの勘違いが生じることを防止することができる。

【3967】

そして、タイミングt4へ移行した時点で、間違い探し演出の問題画面の表示を終了しているが、その時点で、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)を非表示にするだけでなく、ヒント演出A～Cについても非表示にしている。つまり、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、ヒント演出A～Cを同時に開始するだけでなく、間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点で、ヒント演出A～Cを同時に終了するものとしている。

【3968】

図240(B)は、間違い探し演出の問題画面の表示中にヒント演出A～Cを順次に実行する場合を示すタイムチャートである。上記では、間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、ヒント演出A～Cを同時に実行しているが、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示の開始以降で、ヒント演出A～Cを順次に実行する場合について説明する。

【3969】

図240(B)に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミングt3では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミングt3～t4における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)を表示している。また、ヒント演出A(ヒント演出A1、ヒント演出A2)やヒント演出Bについては、予め決められたタイミングで実行されるが、本例では、タイミングt3における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、盤面画像Aよりも上位レイヤにて、ヒント演

10

20

30

40

50



出 A を表示し、その後のタイミング  $t \times 1$  の時点で、盤面画像 A よりも上位レイヤにて、ヒント演出 B を表示している。また、ヒント演出 C については、遊技者が任意のタイミングで実行することが可能であるが、本例では、タイミング  $t \times 1$  よりも後のタイミング  $t \times 2$  の時点で、遊技者が演出操作ユニット 250 などの操作手段を操作することで、盤面画像 A よりも上位レイヤにて、ヒント演出 C を表示している。このように、タイミング  $t \times 3$  における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点では、ヒント演出 A だけを実行しているが、その後において、ヒント演出 B やヒント演出 C を順次に行うことで、盤面画像 A に対して間違い探しの対象となる領域を段階的に狭くすることができ、間違い探し演出が開始された段階では有利な状況（間違いとなる部分を見つけやすい状況）でないが、その後有利な状況へと移行して遊技者の間違い探しをサポートすることができる。

10

**【3970】**

そして、タイミング  $t \times 4$  へ移行した時点で、間違い探し演出の問題画面の表示を終了しているが、その時点で、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を非表示にするだけでなく、ヒント演出 A ~ C についても非表示にしている。つまり、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示の開始以降で、ヒント演出 A ~ C を順次に行っているが、間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点で、ヒント演出 A ~ C を同時に終了するものとしている。

**【3971】**

図 241 は、間違い探し演出の問題画面の表示中に予め決められた時間だけヒント演出 C を実行する場合（変形例）を示すタイムチャートである。上記では、ヒント演出 C については、間違い探し演出の問題画面の表示中に遊技者が操作手段を操作した時点から、間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点までの間、表示するものとしているが、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示中に遊技者が操作手段を操作した時点から、予め決められた時間が経過するまでの間、表示する場合について説明する。なお、ヒント演出 C の表示時間については、タイミング  $t \times 3 \sim t \times 4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間よりも短いものとしている。

20

**【3972】**

図 241 に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t \times 3$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t \times 3 \sim t \times 4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示している。また、ヒント演出 C その 1 として、タイミング  $t \times 3$  における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、遊技者が演出操作ユニット 250 などの操作手段を操作した場合には、その時点で、盤面画像 A よりも上位レイヤにて、ヒント演出 C を表示している。そして、タイミング  $t \times 3$  から予め決められた時間が経過した時点で、タイミング  $t \times 4$  における間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点よりも前ではあるが、ヒント演出 C を非表示としている。

30

**【3973】**

また、ヒント演出 C その 2 として、タイミング  $t \times 3$  よりも後のタイミング  $t \times 1$  の時点で、遊技者が演出操作ユニット 250 などの操作手段を操作した場合には、その時点で、盤面画像 A よりも上位レイヤにて、ヒント演出 C を表示している。そして、タイミング  $t \times 1$  から予め決められた時間が経過した時点で、タイミング  $t \times 4$  における間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点よりも前ではあるが、ヒント演出 C を非表示としている。

40

**【3974】**

また、ヒント演出 C その 3 として、タイミング  $t \times 3$  よりも後のタイミング  $t \times 2$  の時点で、遊技者が演出操作ユニット 250 などの操作手段を操作した場合には、その時点で、盤面画像 A よりも上位レイヤにて、ヒント演出 C を表示している。そして、ヒント演出 C の表示中において、タイミング  $t \times 4$  における間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点になっているが、タイミング  $t \times 4$  より後においても、ヒント演出 C を継続し、タイミング  $t \times 2$  から予め決められた時間が経過した時点で、ヒント演出 C を非表示としている。こ

50

れにより、間違い探し演出の残り時間が少なくなった段階であっても、ヒント演出Cを開始することができ、遊技者の間違い探しをサポートすることができる。

【3975】

また、ヒント演出Cその4として、タイミングt3における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作した場合には、その時点で、盤面画像Aよりも上位レイヤにて、ヒント演出Cを表示している。そして、ヒント演出Cの実行中において、タイミングt3から予め決められた時間が経過するよりも前のタイミングt×1の時点で、遊技者が操作手段を操作した場合には、タイミングt×1から予め決められた時間が経過するまでの間、ヒント演出Cの表示時間を延長するものとしている。そして再び、ヒント演出Cの実行中において、タイミングt×1から予め決められた時間が経過するよりも前のタイミングt×2の時点で、遊技者が操作手段を操作した場合には、タイミングt×2から予め決められた時間が経過するまでの間、ヒント演出Cの表示時間を延長するものとしている。そして、ヒント演出Cの表示中において、タイミングt4における間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点になっているが、タイミングt4より後においても、ヒント演出Cを継続し、タイミングt×2から予め決められた時間が経過した時点で、ヒント演出Cを非表示としている。これにより、ヒント演出Cの表示時間が予め決められた時間ではあるが、遊技者が任意でヒント演出Cの表示時間を変更させることができ、遊技者の練度に応じたヒント演出を提供することができる。

10

【3976】

また、ヒント演出Cその5として、タイミングt3における間違い探し演出の問題画面の表示の開始時点で、遊技者が演出操作ユニット250などの操作手段を操作した場合には、その時点で、盤面画像Aよりも上位レイヤにて、ヒント演出Cを表示している。そして、タイミングt3から予め決められた時間が経過した時点で、タイミングt4における間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点よりも前ではあるが、ヒント演出Cを非表示としている。そして、タイミングt3から予め決められた時間が経過した後のタイミングt×2の時点で、遊技者が操作手段を操作した場合であっても、ヒント演出Cを再度表示しないものとしている。つまり、ヒント演出Cの終了後には、遊技者が操作手段を操作した場合であっても、ヒント演出Cを再度表示しないものとしている。これにより、ヒント演出Cの表示中において、操作手段を操作してヒント演出Cの表示期間を延長するかどうかを決める必要があり、緊張感をもってヒント演出Cを楽しませることができる。ただし、変形例として、ヒント演出Cの終了後において、タイミングt4における間違い探し演出の問題画面の表示の終了時点よりも前である限りは、遊技者が操作手段を操作した場合に、ヒント演出Cを再度表示するものとしてもよい。これにより、ヒント演出Cの表示中において、操作手段を操作してヒント演出Cの表示期間を延長するかどうかを決める必要がなく、ヒント演出Cの終了後であっても安心してヒント演出Cを楽しませることができる。

20

30

【3977】

(間違い探し演出の実行中におけるレインボー演出の制限について)

次に、間違い探し演出と、レインボー演出との関係について説明する。レインボー演出については、演出表示装置1600を用いてのレインボー表示や、扉枠3や遊技盤5に設けられている複数の発光部を用いてのレインボー発光によって、インパクトの強い演出を実行している。しかしながら、間違い探し演出の実行中にレインボー演出を実行すると、遊技者がレインボー演出に注目してしまい、盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)と、遊技盤5(パチンコ機1)とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞があった。そこで、本例では、間違い探し演出の実行中における一部の期間において、レインボー演出の実行を制限した場合について、図242に示すタイムチャートを参照して説明する。

40

【3978】

まず、レインボー演出においては、演出表示装置1600の表示領域を複数の表示領域

50

に分けて、複数の表示領域それぞれを異なる発光色で表示するレインボー表示を実行することが可能になっている。このようなレインボー表示では、複数の表示領域それぞれで表示されている発光色を「赤色 紫色 青色 緑色 オレンジ色 黄色 白色 赤色」の予め決められた順序で変更するようにし、所定時間が経過するまでの間、そのような規則的な変更を繰り返すようにしている。なお、レインボー表示を表示する対象としては、演出表示装置 1600 の表示領域の全部に表示される演出画像、例えば、背景画像を対象としてもよいし、演出表示装置 1600 の表示領域の一部に表示される演出画像、例えば、キャラクターやアイテム等の演出画像を対象としてもよい。

#### 【3979】

また、レインボー演出においては、扉枠 3 や遊技盤 5 に設けられている複数の発光部を用いて、複数の発光部それぞれを異なる発光色で発光するレインボー発光を実行することが可能になっている。このようなレインボー発光では、複数の発光部それぞれで発光している発光色を「赤色 紫色 青色 緑色 オレンジ色 黄色 白色 赤色」の予め決められた順序で変更するようにし、所定時間が経過するまでの間、そのような規則的な変更を繰り返すようにしている。

10

#### 【3980】

なお、演出表示装置 1600 を用いてのレインボー表示や、扉枠 3 や遊技盤 5 に設けられている複数の発光部を用いてのレインボー発光においては、7 色を同時期に出現させ、それぞれの発光色を規則的に切り替えるようにしているが、同時期に出現させる発光色としては、7 色である必要はなく、予め定められた 3 色以上の多色が同時期に出現するものであればよい。

20

#### 【3981】

また、レインボー演出については、特別図柄の変動表示中と、特別図柄の非変動表示中のいずれであっても実行することが可能になっている。そして、特別図柄の変動表示中にレインボー演出を実行する場合には、当りとなる可能性（期待度）が高いことを示唆する期待度演出として実行するものとしている。これにより、特別図柄の変動表示中にレインボー演出を実行する場合には、当りとなる可能性が高いことを知ることができ、遊技者の遊技意欲を高くすることができる。なお、特別図柄の変動表示中にレインボー演出を実行する場合には、当りとなることが確定する確定演出として実行してもよい。

#### 【3982】

一方、特別図柄の非変動表示中には、特別図柄が確定停止してから新たな特別図柄の変動表示が開始されることなく所定時間（例えば 30 秒）が経過したときに、所定のデモンストレーション演出（客寄せ演出。例えば演出説明や宣伝用の画像等の表示）を実行しているが、そのデモンストレーション演出の実行中において、レインボー演出を実行するものとしている。つまり、特別図柄の非変動表示中にレインボー演出を実行する場合には、特別図柄の変動表示中にレインボー演出を実行する場合とは異なり、当りとなる可能性（期待度）を示唆しない演出として実行するものとしている。しかしながら、特別図柄の非変動表示中にレインボー演出を実行する場合には、レインボー演出を実行する点で、特別図柄の変動表示中にレインボー演出を実行する場合と同じであり、当りとなる可能性を示唆しないものでありながらも、遊技者の遊技意欲を高くすることができる。

30

40

#### 【3983】

図 242 (A) は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合においてレインボー演出の実行可否を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (A) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【3984】

図 242 (A) に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態 A に制御されている。また、レインボー実行可能状

50

態 A では、特別図柄の非変動表示中のレインボー演出として、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行することが可能になっている。例えば、レインボー実行可能状態 A では、特別図柄の非変動表示中のうち、間違い探し演出を除いたデモンストラーション演出の実行中において、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行するものとしている。

**【3985】**

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング t 2 ~ t 3 における開始画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、開始画面の表示期間においては、特別図柄の非変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示する前であるため、レインボー演出の実行を制限している。これにより、開始画面の表示期間においては、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示した後に行わなければならない間違い探しに対して準備することができる。

10

**【3986】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、問題画面の表示期間においては、特別図柄の非変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているため、レインボー演出の実行を制限している。例えば、問題画面の表示としては、演出表示装置 1600 において、「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示すると、遊技者がレインボー演出に注目してしまい、盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）と、遊技盤 5（パチンコ機 1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞がある。この点、問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行しないことで、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探しに集中させることができる。

20

30

**【3987】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 4 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態に制御されている。また、レインボー実行可能状態では、間違い探し演出の実行中である旨を示すため、間違い探し演出の実行中にしか実行されないレインボー演出を実行することが可能になっている。なお、レインボー実行可能状態では、間違い探し演出の実行中のレインボー演出として、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行する点で、レインボー実行可能状態 A と同じである。例えば、答え発表の予告表示としては、演出表示装置 1600 において、「間違い探し演出終了！答えを発表します」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示している。これにより、答え発表の予告表示期間においては、遊技者がレインボー演出に注目して、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を非表示にした後にも間違い探し演出が継続している旨を知らせることができる。

40

**【3988】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 5 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、答え発表表示期間においては、特別

50

図柄の非変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）と、盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）を表示しているため、レインボー演出の実行を制限している。例えば、答え発表表示としては、演出表示装置 1600 において、「答えは「釘が無くなっている」でした」及び「わかったかな？また挑戦してね」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示すると、遊技者がレインボー演出に注目してしまい、盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）と、盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）とを見比べることが困難になる虞がある。この点、答え発表表示期間においては、レインボー演出を実行しないことで、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が見比べることに集中させることができる。

10

【3989】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング t6 では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t1 ~ t2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態 A に制御されている。

【3990】

図 242 (B) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合においてレインボー演出の実行可否を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (B) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

20

【3991】

本例では、後述するように、特別図柄の変動表示中のうち、間違い探し演出の開始前であるタイミング t1 ~ t2 における変動演出画面の表示期間において、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態 B に制御されている。そして、タイミング t1 ~ t2 における変動演出画面の表示期間において、レインボー演出を実行する場合には、当りとなる可能性（期待度）が高いことを示唆しているが、その後の間違い探し演出では、例えば、間違い探しの答えが正解であるかどうかによって、当りとなることが確定することを変動終了前に知らせるものとしてもよい。また、当りとなることが確定する確定演出としてレインボー演出を実行する場合には、その後の間違い探し演出では、例えば、間違い探しの答えが正解であるかどうかによって、確変当りや時短当りなどが確定することを変動終了前に知らせるものとしてもよい。また、間違い探し演出では、例えば、間違い探しの答えが正解であるかどうかによって、特別な画像（例えば、当該パチンコ機 1 に係るキャラクタや、通常では見ることが出来ないレアリティの高い画像など）を表示するようにし、レインボー演出の実行によって当りとなることが確定した後における暇つぶしの演出として間違い探し演出を実行するものとしてもよい。これにより、レインボー演出の実行後に間違い探し演出を実行した場合であっても、その間違い探し演出に注目させることができる。

30

【3992】

図 242 (B) に示すように、特別図柄の変動表示中であるタイミング t1 では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示しているが、タイミング t1 ~ t2 における変動演出画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態 B に制御されている。また、レインボー実行可能状態 B では、特別図柄の変動表示中のレインボー演出として、当りとなる可能性（期待度）を示唆するレインボー演出を実行することが可能になっている。例えば、レインボー実行可能状態 B では、特別図柄の変動表示中に基づく変動演出において、当りとなる可能性（期待度）を示唆するレインボー演出を実行するものとしている。

40

【3993】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング t2 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング t2 ~ t3 における開

50

始画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、開始画面の表示期間においては、特別図柄の変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示する前であるため、レインボー演出の実行を制限している。これにより、開始画面の表示期間においては、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示した後に行わなければならない間違い探しに対して準備することができる。

**【3994】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt3では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、問題画面の表示期間においては、特別図柄の変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているため、レインボー演出の実行を制限している。例えば、問題画面の表示としては、演出表示装置1600において、「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示すると、遊技者がレインボー演出に注目してしまい、盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）と、遊技盤5（パチンコ機1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞がある。この点、問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行しないことで、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探しに集中させることができる。

**【3995】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt4では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミングt4～t5における答え発表の予告表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態に制御されている。また、レインボー実行可能状態では、間違い探し演出の実行中である旨を示すため、間違い探し演出の実行中にしか実行されないレインボー演出を実行することが可能になっている。なお、レインボー実行可能状態では、間違い探し演出の実行中のレインボー演出として、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行する点で、レインボー実行可能状態Bとは異なるものである。例えば、答え発表の予告表示としては、演出表示装置1600において、「間違い探し演出終了！答えを発表します」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示している。これにより、答え発表の予告表示期間においては、遊技者がレインボー演出に注目して、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を非表示にした後にも間違い探し演出が継続している旨を知らせることができる。

**【3996】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt5では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミングt5～t6における答え発表表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、答え発表表示期間においては、特別図柄の変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）と、盤面画像Aと見比べるための盤面画像B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像B）を表示しているため、レインボー演出の実行を制限している。例えば、答え発表表示としては、演出表示装置1600において、「答えは「釘が無くなっている」でした」及び「わかったかな？また挑戦してね」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示すると、遊技者がレインボー演出に注目してしまい、盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）と、盤面画像B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像B）とを見

10

20

30

40

50

比べることが困難になる虞がある。この点、答え発表表示期間においては、レインボー演出を実行しないことで、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が見比べることに集中させることができる。

【3997】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミングt6では、演出表示装置1600において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミングt1～t2での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態Bに制御されている。

【3998】

図243は、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合（変形例）においてレインボー演出の実行可否を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する点については、図238（B）に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

10

【3999】

図243に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミングt1では、演出表示装置1600において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミングt1～t2における待機画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態Aに制御されている。また、レインボー実行可能状態Aでは、特別図柄の非変動表示中のレインボー演出として、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行することが可能になっている。例えば、レインボー実行可能状態Aでは、特別図柄の非変動表示中のうち、間違い探し演出を除いたデモンストレーション演出の実行中において、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行するものとしている。

20

【4000】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミングt2～t3における開始画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、開始画面の表示期間においては、特別図柄の非変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示する前であるため、レインボー演出の実行を制限している。これにより、開始画面の表示期間においては、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示した後に行わなければならない間違い探しに対して準備することができる。

30

【4001】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt3では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されている。つまり、問題画面の表示期間においては、特別図柄の非変動表示中であるものの、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているため、レインボー演出の実行を制限している。例えば、問題画面の表示としては、演出表示装置1600において、「盤面のどこかが変化しているよ！見つけられるかな？」というメッセージを表示しているが、そのようなメッセージ画像をレインボー表示で表示すると、遊技者がレインボー演出に注目してしまい、盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）と、遊技盤5（パチンコ機1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞がある。この点、問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行しないことで、遊技者がレインボー演出に注目することがなく、間違い探しに集中させることができる。

40

【4002】

50

そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略（スキップ）し、タイミング  $t_x$  からタイミング  $t_y$  へ移行するようにしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング  $t_4 \sim t_5$  までの答え発表の予告表示や、タイミング  $t_5 \sim t_y$  までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

**【4003】**

そして、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置 1600 において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、タイミング  $t_y \sim t_6$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態 に制御されている。また、レインボー実行可能状態 では、演出スキップの終了後である旨を示すため、演出スキップの終了後にしか実行されないレインボー演出を実行することが可能になっている。なお、レインボー実行可能状態 では、演出スキップの終了後のレインボー演出として、当りとなる可能性（期待度）を示唆しないレインボー演出を実行する点で、レインボー実行可能状態 A と同じである。例えば、演出スキップ時の終了表示画面としては、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出が強制的に終了したことを報知する（注意する）内容の画面や、間違い探し演出を強制的に終了することに成功したことを報知する内容（「スキップ機能発動！」など）の画面を表示しているが、演出スキップの終了後には、その背景画面をレインボー表示で表示している。これにより、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、遊技者がレインボー演出に注目して、正常に演出スキップを行うことができた旨を知らせることができる。

**【4004】**

そして、タイミング  $t_y$  で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後は、タイミング  $t_6$  へ移行し、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_6$  へ移行した後も継続して、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態 に制御されている。つまり、タイミング  $t_6$  へ移行した後は、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしているが、レインボー演出の実行可否については、レインボー実行可能状態 A に戻すことなく、レインボー実行可能状態 を継続するようにしている。例えば、演出スキップの終了後には、背景画面をレインボー表示で表示しているが、タイミング  $t_6$  へ移行した後も、背景画面をレインボー表示で表示している状態を継続するものとしている。そして、タイミング  $t_7$  で、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始し、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始した時点で、レインボー実行可能状態 を終了するものとしている。つまり、演出スキップの終了後には、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの間、レインボー実行可能状態 を継続するものとしている。これにより、演出スキップの終了後であっても、レインボー実行可能状態 を継続する限りは、演出スキップを行ったかどうかを確認することができる。なお、間違い探し演出については、演出スキップを行うことなく楽しんでもらいたい演出であることから、演出スキップが行われた場合には、レインボー実行可能状態 に制御して、ペナルティとしてレインボー演出を実行し、外部に向けて演出スキップが行われた旨を知らせるものとしてもよい。

**【4005】**

なお、本例では、レインボー実行可能状態 については、演出スキップの終了後、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの間、継続するものとしているが、別例として、演出スキップの終了後、一定時間（例えば、10秒）が経過するまでの間、継続するものとしてもよい。また、演出スキップが行われない場合には、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間において、レインボー実行可能状態 に制御されているが、演出

10

20

30

40

50



スキップの終了後、一定時間にわたってレインボー実行可能状態 に制御されている場合には、レインボー実行可能状態 におけるレインボー演出の実行時間よりもレインボー実行可能状態 におけるレインボー演出の実行時間のほうが長くなるものとしている。これにより、演出スキップが行われた場合には、レインボー実行可能状態 において、ペナルティとして実行されるレインボー演出の実行時間を十分に確保することができ、外部に向けて演出スキップが行われた旨を知らせることができる。

【4006】

また、本例では、レインボー実行可能状態 やレインボー実行可能状態 においては、レインボー演出を実行可能とし、必ずしもレインボー演出を実行するとは限らないが、別例として、レインボー実行可能状態 においては、レインボー演出を必ず実行するものとしてよい。これにより、演出スキップが行われた場合には、レインボー実行可能状態 において、ペナルティとしてレインボー演出を必ず実行することができ、外部に向けて演出スキップが行われた旨を知らせることができる。

10

【4007】

なお、レインボー実行不可状態では、レインボー演出の実行を制限しているが、扉枠3や遊技盤5に設けられている複数の発光部についても、少なくとも一部の発光を制限している。一方、レインボー実行不可状態の終了後におけるレインボー実行可能状態では、レインボー演出の実行を可能にするだけでなく、複数の発光部の全てに対して、発光を可能にしている。これにより、レインボー実行不可状態では、遊技者がレインボー演出に注目しただけでなく、複数の発光部の少なくとも一部が発光しないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、例えば、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているなかで、間違い探しに集中させることができる。

20

【4008】

また、詳しくは上記したが、間違い探し演出の問題画面の表示前において、タイミングt2～t3における間違い探し演出の開始画面の表示期間においては、所定条件が成立しないようになっている。つまり、間違い探し演出の問題画面の表示前には、所定条件が成立することがなく、間違い探し演出を強制的に終了させることができない。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示前において、遊技者の意思に反して、間違い探し演出を強制的に終了させてしまうことがなく、興趣の低下を抑制することができる。

30

【4009】

（間違い探し演出の実行中における発光部の態様変化について）

次に、間違い探し演出と、複数の発光部との関係について説明する。遊技盤5に設けられている複数の発光部に対しては、特別図柄の変動表示中であるか、特別図柄の非変動表示中であるかにかかわらず、それぞれが発光して発光演出を実行することが可能になっているが、間違い探し演出の実行中に複数の発光部を用いた発光演出を実行すると、遊技者が複数の発光部を用いた発光演出に注目してしまい、盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）と、遊技盤5（パチンコ機1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞があった。そこで、本例では、間違い探し演出の実行中における一部の期間において、複数の発光部を用いた発光演出の実行を制限した場合について、図244に示すタイムチャートを参照して説明する。

40

【4010】

まず、遊技盤5に設けられている複数の発光部としては、少なくとも発光部A～Cが設けられている。そして、発光部A～Cについては、特別図柄の変動表示中や、特別図柄の非変動表示中において、それぞれが所定の発光態様で発光することが可能になっている。また、詳しくは後述するが、発光部Aについては、間違い探し演出の実行中において、演出タイミングが進行するごとに発光態様が変化するように発光するものとしている。また、発光部Bについては、間違い探し演出の実行中において、その間違い探し演出の実行中である旨を示すため、発光態様が変化しないで発光するものとしている。また、発光部Cについては、間違い探し演出の実行中において、演出スキップが行われない場合には、発

50

光することがないが、演出スキップが行われた場合には、その演出スキップが行われた旨を示すため、所定の発光態様で発光するものとしている。

【4011】

図244(A)は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の発光部の発光態様を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図237(A)に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

【4012】

図244(A)に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミングt1では、演出表示装置1600において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミングt1～t2における待機画面の表示期間においては、発光部AがA発光1で発光している。また、タイミングt1では、発光部BがB発光1で発光しているが、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2よりも所定時間前のタイミングtzでは、発光部BがB発光1からB発光2へ移行している。このように、間違い探し演出の開始前においては、発光部Bの発光態様が変化することで、間違い探し演出の開始を事前に知らせることができる。

【4013】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミングt2～t3における開始画面の表示期間においては、発光部AがA発光2で発光し、発光部BがB発光2での発光を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)を表示する前であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部BがB発光2での発光を継続するものとしている。

【4014】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt3では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間においては、発光部AがA発光3で発光し、発光部BがB発光2での発光を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)の表示中であり、間違い探し演出の実行中であるため、発光部BがB発光2での発光を継続するものとしている。

【4015】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt4では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミングt4～t5における答え発表の予告表示期間においては、発光部AがA発光4で発光し、発光部BがB発光2での発光を継続している。つまり、答え発表の予告表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部BがB発光2での発光を継続するものとしている。

【4016】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt5では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミングt5～t6における答え発表表示期間においては、発光部AがA発光5で発光し、発光部BがB発光2での発光を継続している。つまり、答え発表表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部BがB発光2での発光を継続するものとしている。

【4017】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミングt6では、演出表示装置1600に

10

20

30

40

50

において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、発光部 A が A 発光 6 で発光し、発光部 B が B 発光 1 で発光している。なお、発光部 B については、間違い探し演出の開始前の発光である B 発光 1 に戻すようにしているが、発光部 A についても、間違い探し演出の開始前の発光である A 発光 1 に戻すようにしてもよい。

**【 4 0 1 8 】**

上記のように、発光部 A については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、演出タイミングが進行するごとに発光態様が A 発光 2、A 発光 3、A 発光 4、A 発光 5 の順で変化するものとしている。これにより、A 発光部によっては、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができる。また、発光部 B については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、演出タイミングが進行したとしても発光態様が変わることがなく、間違い探し演出の実行中である旨を示すため、発光態様が B 発光 2 で継続するものとしている。これにより、B 発光部によっては、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができないが、間違い探し演出の実行中である旨を知ることができる。また、間違い探し演出の実行中には、複数の発光部のうち、少なくとも発光部 B の発光態様が変わらないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、間違い探し演出を実行しているなかで、間違い探しに集中させることができる。

**【 4 0 1 9 】**

なお、本例では、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出が実行されているため、間違い探し演出の実行中に演出スキップを行うことが可能になっているが、間違い探し演出の実行中に演出スキップが行われない場合には、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、発光部 C が発光しないものとしている。これにより、間違い探し演出の実行中には、複数の発光部のうち、少なくとも発光部 C が発光しないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、間違い探し演出を実行しているなかで、間違い探しに集中させることができる。

**【 4 0 2 0 】**

また、発光部 B や発光部 C については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して非表示とされている。そして、盤面画像 A のうち、遊技盤 5 とは「一部が異なるように表示されている箇所」については、発光部 B や発光部 C の非表示を対象としないようにしている。例えば、盤面画像 A に対して、発光部 B や発光部 C を表示させ、遊技盤 5 に設けられている発光部 B や発光部 C とは発光態様が異なるようにした場合には、盤面画像 A に表示されている発光部 B や発光部 C に対する視認によって、間違い探し演出の実行中であるかどうかや、間違い探し演出の実行中に演出スキップが行われたかどうかの把握が困難になってしまう。この点、本例では、盤面画像 A に対して、発光部 B や発光部 C をそもそも非表示とすることで、そのような把握が困難になることを防止することができる。一方、発光部 A については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して表示されている。これにより、盤面画像 A に表示されている発光部 A に対する視認によっても、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができる。

**【 4 0 2 1 】**

また、発光部 B については、間違い探し演出の実行中に B 発光 2 で発光し、間違い探し演出の終了時であるタイミング t 6 で、間違い探し演出の開始前の発光である B 発光 1 に戻すようにしているが、別例として、タイミング t 6 へ移行した後も継続して、B 発光 2 での発光を継続してもよい。このような場合には、発光部 B については、タイミング t 6 へ移行した後に所定の終了条件が成立した時点で、B 発光 2 での発光を終了するものとしている。例えば、所定の終了条件としては、タイミング t 6 へ移行した後に所定時間が

経過した時点であってもよいし、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始し、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始した時点であってもよい。つまり、発光部 B については、タイミング t 6 へ移行した後に所定の終了条件が成立するまでの間、B 発光 2 での発光を継続するものとしている。これにより、間違い探し演出の終了後であっても、発光部 B において B 発光 2 での発光を継続する限りは、間違い探し演出を実行したかどうかを確認することができる。

#### 【4022】

図 244 (B) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の発光部の発光態様を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (B) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

10

#### 【4023】

図 244 (B) に示すように、特別図柄の変動表示中であるタイミング t 1 では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示しているが、タイミング t 1 ~ t 2 における変動演出画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 1 で発光している。また、タイミング t 1 では、発光部 B が B 発光 1 で発光しているが、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 よりも所定時間前のタイミング t z では、発光部 B が B 発光 1 から B 発光 2 へ移行している。このように、間違い探し演出の開始前においては、発光部 B の発光態様が変化することで、間違い探し演出の開始を事前に知らせることができる。

20

#### 【4024】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング t 2 ~ t 3 における開始画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 2 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示する前であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。

#### 【4025】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 3 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) の表示中であり、間違い探し演出の実行中であるため、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。

30

#### 【4026】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 4 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間においては、発光部 A が A 発光 4 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。つまり、答え発表の予告表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。

40

#### 【4027】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 5 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間においては、発光部 A が A 発光 5 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。つまり、答え発表表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表

50

示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。

【 4 0 2 8 】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング t 6 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、発光部 A が A 発光 6 で発光し、発光部 B が B 発光 1 で発光している。なお、発光部 B については、間違い探し演出の開始前の発光である B 発光 1 に戻すようにしているが、発光部 A についても、間違い探し演出の開始前の発光である A 発光 1 に戻すようにしてもよい。

10

【 4 0 2 9 】

上記のように、発光部 A については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、演出タイミングが進行するごとに発光態様が A 発光 2、A 発光 3、A 発光 4、A 発光 5 の順で変化するものとしている。これにより、A 発光部によっては、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができる。また、発光部 B については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、演出タイミングが進行したとしても発光態様が変化することがなく、間違い探し演出の実行中である旨を示すため、発光態様が B 発光 2 で継続するものとしている。これにより、B 発光部によっては、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができないが、間違い探し演出の実行中である旨を知ることができる。また、間違い探し演出の実行中には、複数の発光部のうち、少なくとも発光部 B の発光態様が変化しないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、間違い探し演出を実行しているなかで、間違い探しに集中させることができる。

20

【 4 0 3 0 】

なお、本例では、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出が実行されているため、間違い探し演出の実行中に演出スキップを行うことがなく、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、発光部 C が発光しないものとしている。これにより、間違い探し演出の実行中には、複数の発光部のうち、少なくとも発光部 C が発光しないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、間違い探し演出を実行しているなかで、間違い探しに集中させることができる。

30

【 4 0 3 1 】

また、発光部 B や発光部 C については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して非表示とされている。そして、盤面画像 A のうち、遊技盤 5 とは「一部が異なるように表示されている箇所」については、発光部 B や発光部 C の非表示を対象としないようにしている。例えば、盤面画像 A に対して、発光部 B や発光部 C を表示させ、遊技盤 5 に設けられている発光部 B や発光部 C とは発光態様が異なるようにした場合には、盤面画像 A に表示されている発光部 B や発光部 C に対する視認によって、間違い探し演出の実行中であるかどうかや、間違い探し演出の実行中に演出スキップが行われたかどうかの把握が困難になってしまう。この点、本例では、盤面画像 A に対して、発光部 B や発光部 C をそもそも非表示とすることで、そのような把握が困難になることを防止することができる。一方、発光部 A については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して表示されている。これにより、盤面画像 A に表示されている発光部 A に対する視認によっても、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができる。

40

【 4 0 3 2 】

図 2 4 5 は、間違い探し演出を強制的に終了した後を終了表示画面を表示する場合 (変形例) において複数の発光部の発光態様を示すタイムチャートである。なお、間違い探し

50

演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する点については、図 2 3 8 ( B ) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【 4 0 3 3 】

図 2 4 5 に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 1 で発光している。また、タイミング  $t_1$  では、発光部 B が B 発光 1 で発光しているが、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  よりも所定時間前のタイミング  $t_z$  では、発光部 B が B 発光 1 から B 発光 2 へ移行している。このように、間違い探し演出の開始前においては、発光部 B の発光態様が変化することで、間違い探し演出の開始を事前に知らせることができる。

10

#### 【 4 0 3 4 】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における開始画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 2 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A ( 間違いとなる部分が存在している盤面画像 A ) を表示する前であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。

20

#### 【 4 0 3 5 】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 3 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A ( 間違いとなる部分が存在している盤面画像 A ) の表示中であり、間違い探し演出の実行中であるため、光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。

#### 【 4 0 3 6 】

そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略 ( スキップ ) し、タイミング  $t_x$  からタイミング  $t_y$  へ移行するようにしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング  $t_4 \sim t_5$  までの答え発表の予告表示や、タイミング  $t_5 \sim t_y$  までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

30

#### 【 4 0 3 7 】

そして、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置 1 6 0 0 において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、タイミング  $t_y \sim t_6$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、発光部 A が A 発光 3 で発光し、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続している。ここで、発光部 A については、演出スキップが行われるよりも前に A 発光 3 で発光しているが、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出スキップの終了後である旨を示すため、演出スキップが行われるよりも前に実行されることのない A 発光 3 で発光するものとしている。また、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出スキップが行われたものの、間違い探し演出の実行中であるため、発光部 B が B 発光 2 での発光を継続するものとしている。また、発光部 C については、演出スキップが行われるよりも前に発光することがないが、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出スキップの終了後である旨を示すため、C 発光 1 で

40

50

発光するものとしている。

【4038】

上記のように、発光部 A については、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後において、演出スキップが行われるよりも前に実行されることのない A 発光で発光するものとしている。これにより、A 発光部によっては、演出スキップの終了後である旨を知ることができる。また、発光部 B については、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後において、演出スキップが行われたとしても発光態様に変化することがなく、間違い探し演出の実行中である旨を示すため、発光態様が B 発光 2 で継続するものとしている。これにより、B 発光部によっては、演出スキップの終了後である旨を知ることができないが、間違い探し演出の実行中である旨を知ることができる。また、間違い探し演出の実行中には、複数の発光部のうち、少なくとも発光部 B の発光態様に変化しないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、間違い探し演出を実行しているなかで、発光部 B 以外の領域が示す情報に集中させることができる。

10

【4039】

また、本例では、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出が実行されているため、間違い探し演出の実行中に演出スキップを行うことが可能になっているが、演出スキップが行われるよりも前には、発光部 C が発光しないのに対し、演出スキップの終了後には、発光部 C が C 発光 1 で発光するものとしている。これにより、C 発光部によっては、演出スキップの終了後である旨を知ることができる。また、演出スキップが行われるよりも前には、少なくとも発光部 C が発光しないことで遊技者が注目する領域を減らすことができ、間違い探し演出を実行しているなかで、発光部 C 以外の領域が示す情報に集中させることができる。

20

【4040】

そして、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後には、タイミング t 6 へ移行し、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、発光部 A が A 発光 6 で発光し、発光部 B が B 発光 1 で発光している。なお、発光部 B については、間違い探し演出の開始前の発光である B 発光 1 に戻すようにしているが、発光部 A についても、間違い探し演出の開始前の発光である A 発光 1 に戻すようにしてもよい。また、発光部 C については、タイミング t 6 へ移行した後も継続して、C 発光 1 での発光を継続している。つまり、タイミング t 6 へ移行した後は、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしているが、発光部 C については、非発光に戻すことなく、C 発光 1 を継続するようにしている。そして、発光部 C については、タイミング t 6 へ移行した後に所定の終了条件が成立した時点で、C 発光 1 での発光を終了するものとしている。例えば、所定の終了条件としては、タイミング t 6 へ移行した後に所定時間が経過した時点であってもよいし、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始し、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始した時点であってもよい。つまり、発光部 C については、演出スキップの終了後に所定の終了条件が成立するまでの間、C 発光 1 での発光を継続するものとしている。これにより、演出スキップの終了後であっても、発光部 C において C 発光 1 での発光を継続する限りは、演出スキップを行ったかどうかを確認することができる。なお、間違い探し演出については、演出スキップを行うことなく楽しんでもらいたい演出であることから、演出スキップが行われた場合には、発光部 C において、ペナルティとして C 発光 1 で発光するようにし、外部に向けて演出スキップが行われた旨を知らせるものとしてもよい。

30

40

【4041】

なお、発光部 B については、間違い探し演出の実行中に B 発光 2 で発光し、間違い探し演出の終了時であるタイミング t 6 で、間違い探し演出の開始前の発光である B 発光 1 に戻すようにしているが、別例として、タイミング t 6 へ移行した後も継続して、B 発光 2 での発光を継続してもよい。このような場合には、発光部 B については、タイミング t

50

6へ移行した後に所定の終了条件が成立した時点で、B発光2での発光を終了するものとしている。例えば、所定の終了条件としては、タイミングt6へ移行した後に所定時間が経過した時点であってもよいし、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始し、演出表示装置1600において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始した時点であってもよい。つまり、発光部Bについては、タイミングt6へ移行した後に所定の終了条件が成立するまでの間、B発光2での発光を継続するものとしている。これにより、間違い探し演出の終了後であっても、発光部BにおいてB発光2での発光を継続する限りは、間違い探し演出を実行したかどうかを確認することができる。

#### 【4042】

(間違い探し演出の実行中における可動体の動作態様変化について)

10

次に、間違い探し演出と、複数の可動体との関係について説明する。本例では、間違い探し演出の実行時のうち、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)と、遊技盤5(パチンコ機1)とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すものとしているが、遊技者が注目する領域が限られたものであると、間違い探し演出の「答え」となる箇所を発見することが容易にできしまい、興味を低下させる要因となってしまう。そこで、本例では、間違い探し演出の実行中における一部の期間において、複数の可動体のうち所定の可動体を用いた動作演出については実行することを可能とし、難易度が上昇している状態で間違い探し演出を楽しむものとした場合について、図246に示すタイムチャートを参照して説明する。

#### 【4043】

20

まず、遊技盤5に設けられている複数の可動体としては、少なくとも可動体A~Cが設けられている。そして、可動体A~Cについては、それぞれが初期位置と動作位置との間で動作することが可能であり、特別図柄の変動表示中や、特別図柄の非変動表示中において、それぞれが所定の動作態様で動作することが可能になっている。また、詳しくは後述するが、可動体Aについては、間違い探し演出の実行中のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像A)の表示期間において、その間違い探し演出の問題画面の表示中である旨を示すため、動作態様が変わらないで動作するものとしている。また、可動体Bについては、間違い探し演出の実行中において、その間違い探し演出の実行中である旨を示すため、動作態様が変わらないで動作するものとしている。また、可動体Cについては、間違い探し演出の実行中において、演出スキップが行われない場合には、動作することがないが、演出スキップが行われた場合には、その演出スキップが行われた旨を示すため、所定の動作態様で動作するものとしている。

30

#### 【4044】

図246(A)は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の可動体の動作態様を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図237(A)に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【4045】

図246(A)に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミングt1では、演出表示装置1600において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミングt1~t2における待機画面の表示期間においては、可動体Aが動作していない。また、タイミングt1では、可動体Bが動作していないが、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2よりも所定時間前のタイミングt2では、可動体Bが動作態様B1での動作を開始している。このように、間違い探し演出の開始前においては、可動体Bが動作態様B1での動作を開始することで、間違い探し演出の開始を事前に知らせることができる。また、タイミングt1~t2における待機画面の表示期間においては、可動体Cが動作態様C1で動作している。

40

#### 【4046】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2では、演出表示装置1600に

50



において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示する前であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 C が動作しないように切り替えている。

**【4047】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、可動体 A が動作態様 A で動作している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示するだけでなく、可動体 A が動作態様 A で動作するものとしている。また、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）の表示中であり、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 C が動作していない。

**【4048】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_4$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間においては、可動体 A が動作しないように切り替えている。また、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、答え発表の予告表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間においては、可動体 C が動作していない。

**【4049】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_5$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、答え発表表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間においては、可動体 C が動作していない。

**【4050】**

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング  $t_6$  では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、可動体 A が動作しないものとし、可動体 B が動作態様 B 2 での動作に切り替えるものとし、可動体 C が動作態様 C 1 での動作に切り替えるものとしている。なお、可動体 C については、間違い探し演出の開始前とは異なり、動作態様 B 2 での動作に切り替えるものとしているが、間違い探し演出の開始前のように動作しないものとしてもよい。

**【4051】**

上記のように、可動体 A については、間違い探し演出の実行中のうち、タイミング  $t_2$

10

20

30

40

50

～ t 3 における間違い探し演出の開始画面の表示期間においては、動作していないものの、タイミング t 3 ～ t 4 における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、動作態様 A で動作するものとしている。これにより、可動体 A によっては、間違い探し演出の問題画面の表示中であるかどうかを知ることができる。そして、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、可動体 A が動作態様 A で動作することから、遊技者が注目する領域を意図的に増やすことができ、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示しているなかで、間違い探しの難易度を上昇させることができる。また、可動体 B については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ～ t 6 において、演出タイミングが進行したとしても動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。これにより、可動体 B によっては、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができないが、間違い探し演出の実行中であるかどうかを知ることができる。

10

#### 【 4 0 5 2 】

なお、本例では、タイミング t 3 ～ t 4 における問題画面の表示期間において、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示したタイミングで、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するものとしているが、別例として、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示してから所定の時間 (例えば、2 ～ 3 秒) が経過したタイミングで、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するものとしてもよい。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、当初は可動体 A が動作していないが、途中から可動体 A が動作態様 A での動作を開始することから、遊技者が注目する領域を意図的に増やすことができ、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示しているなかで、間違い探しの難易度を上昇させることができる。

20

#### 【 4 0 5 3 】

また、本例では、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出が実行されているため、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップを行うことが可能になっているが、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われなかった場合には、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ～ t 6 において、可動体 C が動作しないものとしている。一方、詳しくは後述するが、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われた場合には、演出スキップの終了後において、可動体 C が動作態様 C で動作するものとしている。これにより、可動体 C によっては、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかを事後に知ることができる。

30

#### 【 4 0 5 4 】

また、可動体 A ～ C については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して非表示とされている。そして、盤面画像 A のうち、遊技盤 5 とは「一部が異なるように表示されている箇所」については、可動体 A ～ C の非表示を対象としないようにしている。例えば、盤面画像 A に対して、可動体 A ～ C を表示させ、遊技盤 5 に設けられている可動体 A ～ C とは動作態様が異なるようにした場合には、盤面画像 A に表示されている可動体 A ～ C に対する視認によって、間違い探し演出の問題画面の表示中であるかどうかや、間違い探し演出の実行中であるかどうか、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかの把握が困難になってしまう。この点、本例では、盤面画像 A に対して、可動体 A ～ C をそもそも非表示とすることで、そのような把握が困難になることを防止することができる。

40

#### 【 4 0 5 5 】

一方、可動体 A ～ C については、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 で、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して表示するようにつつ、その

50

動作態様については描写しないようにしてもよい。そして、盤面画像 A のうち、遊技盤 5 とは「一部が異なるように表示されている箇所」については、可動体 A ~ C の動作態様を対象としないようにしてもよい。例えば、盤面画像 A に対して、可動体 A ~ C を表示させ、遊技盤 5 に設けられている可動体 A ~ C とは動作態様が異なるようにした場合には、盤面画像 A に表示されている可動体 A ~ C に対する視認によって、間違い探し演出の問題画面の表示中であるかどうかや、間違い探し演出の実行中であるかどうか、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかの把握が困難になってしまう。この点、本例では、盤面画像 A に対して、可動体 A ~ C をそもそも非表示とすることで、そのような把握が困難になることを防止することができる。

【4056】

10

図 246 (B) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において複数の可動体の動作態様を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (B) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

【4057】

図 246 (B) に示すように、特別図柄の変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における変動演出画面の表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_1$  では、可動体 B が動作していないが、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  よりも所定時間前のタイミング  $t_z$  では、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を開始している。このように、間違い探し演出の開始前においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を開始することで、間違い探し演出の開始を事前に知らせることができる。また、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間においては、可動体 C が動作態様 C 1 で動作している。

20

【4058】

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示する前であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 C が動作しないように切り替えている。

30

【4059】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、可動体 A が動作態様 A で動作している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示するだけでなく、可動体 A が動作態様 A で動作するものとしている。また、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) の表示中であり、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 C が動作していない。

40

【4060】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_4$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間においては、可動体 A が動作しないように切り

50

替えている。また、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、答え発表の予告表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間においては、可動体 C が動作していない。

**【4061】**

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_5$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間においては、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続している。つまり、答え発表表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示した後であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間においては、可動体 C が動作していない。

10

**【4062】**

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング  $t_6$  では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、可動体 A が動作しないものとし、可動体 B が動作態様 B 2 での動作に切り替えるものとし、可動体 C が動作態様 C 1 での動作に切り替えるものとしている。なお、可動体 C については、間違い探し演出の開始前とは異なり、動作態様 B 2 での動作に切り替えるものとしているが、間違い探し演出の開始前のように動作しないものとしてもよい。

20

**【4063】**

上記のように、可動体 A については、間違い探し演出の実行中のうち、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における間違い探し演出の開始画面の表示期間においては、動作していないものの、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、動作態様 A で動作するものとしている。これにより、可動体 A によっては、間違い探し演出の問題画面の表示中であるかどうかを知ることができる。そして、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、可動体 A が動作態様 A で動作することから、遊技者が注目する領域を意図的に増やすことができ、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、間違い探しの難易度を上昇させることができる。また、可動体 B については、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_2 \sim t_6$  において、演出タイミングが進行したとしても動作態様 B 1 での動作を継続するものとしている。これにより、可動体 B によっては、間違い探し演出の演出タイミングが進行している旨を知ることができないが、間違い探し演出の実行中であるかどうかを知ることができる。

30

**【4064】**

なお、本例では、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間において、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示したタイミングで、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するものとしているが、別例として、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示してから所定の時間（例えば、2～3秒）が経過したタイミングで、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するものとしてもよい。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、当初は可動体 A が動作していないが、途中から可動体 A が動作態様 A での動作を開始することから、遊技者が注目する領域を意図的に増やすことができ、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、間違い探しの難易度を上昇させることができる

40

50

## 【 4 0 6 5 】

また、本例では、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出が実行されている場合には、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップを行うことが可能になっているが、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出が実行されている場合には、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップを行うことができない。このため、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出が実行されている場合には、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_2 \sim t_6$  において、可動体 C が動作しないものとしている。

## 【 4 0 6 6 】

また、可動体 A ~ C については、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  で、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して非表示とされている。そして、盤面画像 A のうち、遊技盤 5 とは「一部が異なるように表示されている箇所」については、可動体 A ~ C の非表示を対象としないようにしている。例えば、盤面画像 A に対して、可動体 A ~ C を表示させ、遊技盤 5 に設けられている可動体 A ~ C とは動作態様が異なるようにした場合には、盤面画像 A に表示されている可動体 A ~ C に対する視認によって、間違い探し演出の問題画面の表示中であるかどうかや、間違い探し演出の実行中であるかどうか、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかの把握が困難になってしまう。この点、本例では、盤面画像 A に対して、可動体 A ~ C をそもそも非表示とすることで、そのような把握が困難になることを防止することができる。

## 【 4 0 6 7 】

一方、可動体 A ~ C については、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  で、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) に対して表示するようにしつつ、その動作態様については描写しないようにしてもよい。そして、盤面画像 A のうち、遊技盤 5 とは「一部が異なるように表示されている箇所」については、可動体 A ~ C の動作態様を対象としないようにしてもよい。例えば、盤面画像 A に対して、可動体 A ~ C を表示させ、遊技盤 5 に設けられている可動体 A ~ C とは動作態様が異なるようにした場合には、盤面画像 A に表示されている可動体 A ~ C に対する視認によって、間違い探し演出の問題画面の表示中であるかどうかや、間違い探し演出の実行中であるかどうか、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかの把握が困難になってしまう。この点、本例では、盤面画像 A に対して、可動体 A ~ C をそもそも非表示とすることで、そのような把握が困難になることを防止することができる。

## 【 4 0 6 8 】

図 247 は、間違い探し演出を強制的に終了した後、終了表示画面を表示する場合(変形例)において複数の可動体の動作態様を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了した後、終了表示画面を表示する点については、図 238 (B) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

## 【 4 0 6 9 】

図 247 に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_1$  では、可動体 B が動作していないが、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  よりも所定時間前のタイミング  $t_z$  では、可動体 B が動作態様 B1 での動作を開始している。このように、間違い探し演出の開始前においては、可動体 B が動作態様 B1 での動作を開始することで、間違い探し演出の開始を事前に知らせることができる。また、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間においては、可動体 C が動作態様 C1 で動作している。

## 【 4 0 7 0 】

10

20

30

40

50

そして、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 A が動作していない。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 B が動作態様 B1 での動作を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示する前であるものの、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 C が動作しないように切り替えている。

**【4071】**

10

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_3$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、可動体 A が動作態様 A1 で動作している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示するだけでなく、可動体 A が動作態様 A1 で動作するものとしている。また、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間においては、可動体 B が動作態様 B1 での動作を継続している。つまり、開始画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) の表示中であり、間違い探し演出の実行中であるため、可動体 B が動作態様 B1 での動作を継続するものとしている。また、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間においては、可動体 C が動作していない。

20

**【4072】**

そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略 (スキップ) し、タイミング  $t_x$  からタイミング  $t_y$  へ移行するようにしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング  $t_4 \sim t_5$  までの答え発表の予告表示や、タイミング  $t_5 \sim t_y$  までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

30

**【4073】**

そして、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置 1600 において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、タイミング  $t_y \sim t_6$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、可動体 A が動作態様 A2 で動作し、可動体 B が動作しないように切り替えている。ここで、可動体 A については、演出スキップが行われるよりも前に動作態様 A1 で動作しているが、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出スキップの終了後である旨を示すため、演出スキップが行われるよりも前に実行されることのない動作態様 A2 での動作に切り替えるものとしている。また、可動体 B については、演出スキップが行われるよりも前に動作態様 B1 で動作しているが、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出スキップの終了後である旨を示すため、動作しないように切り替えるものとしている。また、可動体 C については、演出スキップが行われるよりも前に動作していないが、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出スキップの終了後である旨を示すため、動作態様 C で動作するものとしている。

40

**【4074】**

上記のように、可動体 A については、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われない場合には、タイミング  $t_3$  で間違い探し演出の問題画面の表示を終了した後において、動作していないが、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われた場合には、タイミング  $t_y$  で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後において

50

、演出スキップが行われるよりも前に実行されることのない動作態様 A 2 での動作に切り替えるものとしている。これにより、可動体 A によっては、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかを事後に知ることができる。また、可動体 B については、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われない場合には、タイミング t 3 で間違い探し演出の問題画面の表示を終了した後において、動作態様 B 1 での動作を継続しているが、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われた場合には、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後において、動作しないように切り替えるものとしている。これにより、可動体 B によっては、演出スキップに成功して間違い探し演出が終了したかどうかを知ることができる。

**【 4 0 7 5 】**

10

なお、本例では、可動体 A については、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した時点で、動作態様 A 1 から動作態様 A 2 へ切り替えるものとしているが、動作態様を切り替える際には、所定のインターバル期間（例えば、2～3秒）を設けるものとしている。つまり、可動体 A については、動作態様 A 1 での動作を終了した後に、所定のインターバル期間を経て、動作態様 A 2 での動作を開始するものとしている。これにより、可動体 A が動作態様 A 1 での動作を終了した後において、直ぐには動作態様 A 2 での動作を開始しないことから、動作態様 A 2 が切り替えられたかどうかを把握しやすいものとするることができる。また、動作態様を切り替える際に、可動体 A の動作が連続しないことから、可動体 A の動作にイレギュラーが発生してしまう可能性を低減させることができる。

**【 4 0 7 6 】**

20

また、本例では、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間において、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示したタイミングで、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するものとしているが、別例として、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示してから所定の時間（例えば、2～3秒）が経過したタイミングで、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するものとしてもよい。このような場合には、可動体 A が動作態様 A での動作を開始した後において、所定条件が成立することを可能とし、所定条件の成立によって演出スキップを行うことが可能になっている。つまり、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）が表示されただけの時点では、演出スキップを行うことができず、可動体 A が動作態様 A での動作を開始するのを待って、演出スキップを行うことが可能になっている。これにより、少なくとも可動体 A が動作態様 A での動作を開始するまでの間には、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、間違い探しを行わせることができ、演出スキップを行うかどうかについても考えさせえる時間とすることができる。

30

**【 4 0 7 7 】**

また、本例では、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出が実行されているため、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップを行うことが可能になっているが、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われない場合には、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 2 ~ t 6 において、可動体 C が動作しないものとしている。つまり、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われない場合には、タイミング t 3 で間違い探し演出の問題画面の表示を終了した後において、可動体 C が動作しないものとしている。一方、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われた場合には、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後において、可動体 C が動作態様 C で動作するものとしている。これにより、可動体 C によっては、間違い探し演出の問題画面の表示中に演出スキップが行われたかどうかを事後に知ることができる。

40

**【 4 0 7 8 】**

そして、タイミング t y で演出スキップ時の終了表示画面を表示した後には、タイミング t 6 へ移行し、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を

50

表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、可動体 B が動作態様 B 2 での動作に切り替えるものとし、可動体 C が動作態様 C 1 での動作に切り替えるものとしている。なお、発光部 C については、間違い探し演出の開始前とは異なり、動作態様 B 2 での動作に切り替えるものとしているが、間違い探し演出の開始前のように動作しないものとしてもよい。また、可動体 A については、タイミング  $t_6$  へ移行した後も継続して、動作態様 A 2 での動作を継続している。つまり、タイミング  $t_6$  へ移行した後は、タイミング  $t_1 \sim t_2$  での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにしているが、可動体 A については、非動作に戻すことなく、動作態様 A 2 での動作を継続するようにしている。そして、可動体 A については、タイミング  $t_6$  へ移行した後に所定の終了条件が成立した時点で、動作態様 A 2 での動作を終了するものとしている。例えば、所定の終了条件としては、タイミング  $t_6$  へ移行した後に所定時間が経過した時点であってもよいし、各種始動口に入球して特別図柄の変動表示を開始し、演出表示装置 1600 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を開始した時点であってもよい。つまり、可動体 A については、演出スキップの終了後に所定の終了条件が成立するまでの間、動作態様 A 2 での動作を継続するものとしている。これにより、演出スキップの終了後であっても、可動体 A において動作態様 A 2 での動作を継続する限りは、演出スキップを行ったかどうかを確認することができる。なお、間違い探し演出については、演出スキップを行うことなく楽しんでもらいたい演出であることから、演出スキップが行われた場合には、可動体 A において、ペナルティとして動作態様 A 2 で動作するようにし、外部に向けて演出スキップが行われた旨を知らせるものとしてもよい。

10

20

#### 【4079】

(間違い探し演出の実行中における異常報知について)

次に、間違い探し演出の実行中における異常報知について説明する。本例では、電源投入中において、磁気や振動などの異常を検出することを可能とし、異常を検出したか否かの異常判定を行っている。また、異常の種類によっては、異常を検出したときに遊技の進行を停止し、電源を再投入しなければ、遊技を再開できないようにしている。

#### 【4080】

具体的には、電源投入中において、異常を検出したか否かの異常判定を行っているが、異常の種類としては、軽度の異常であるか、重度の異常であるか、を検出している。また、軽度の異常の検知としては、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放や、本体枠 4 に対する扉枠 3 の開放、枠飾り部材が取り外されている状態などが含まれている。また、例えば、従来タイプの遊技機(遊技機外に実球としての賞球を払い出すタイプの遊技機)で上皿が一杯になるなどして、賞球を払い出せない状態についても含まれている。そして、軽度の異常を検知した場合には、遊技の進行を停止していない。また、軽度の異常を検知した場合には、軽度の異常が発生したことを外部に伝える軽度異常報知を実行しているが、所定期間(例えば、10秒)が経過するなどのエラー終了条件が成立することで、その軽度異常報知を終了するようにしている。つまり、軽度の異常を検知した場合には、不正な行為により外枠 2 に対する本体枠 4 の開放などが行われた可能性があるものの、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放などが行われているか否かの確認が容易であるため、所定のタイミングで軽度異常報知を終了するようにしている。

30

40

#### 【4081】

一方、重度の異常の検知としては、パチンコ機 1 に対する磁気や振動、電波を検知することなどが含まれている。本例のパチンコ機 1 には、磁気を検知するための磁気センサや振動を検知するための振動センサ、不正な電波を検知するための電波センサが設けられており、それぞれのセンサが磁気や振動、電波を検知することを可能にしている。そして、重度の異常を検知した場合には、ホール管理者の作業ではなく、不正な行為により磁気や振動、電波が与えられた可能性が高いことから、遊技の進行を停止するようにしている。また、重度の異常を検知した場合には、重度の異常が発生したことを外部に伝える重度異常報知を実行しているが、所定期間(例えば、10秒)が経過したとしても、その重度異

50



常報知を終了することがない。このため、重度の異常が発生した場合には、ホール管理者が電源を遮断することで、重度異常報知を終了する必要があり、その後に電源を再投入することで、遊技の進行を再開できるようにしている。

#### 【 4 0 8 2 】

なお、軽度異常報知や重度異常報知については、演出表示装置 1 6 0 0 などのパチンコ機 1 の前面側の部材だけでなく、本体枠 4 の裏面側や遊技盤 5 の裏面側などのパチンコ機 1 の裏面側の部材を用いて、実行している。これにより、例えば、パチンコ機 1 の裏面側に対してホール管理者が作業中であっても、異常が発生したことを把握することができる。

#### 【 4 0 8 3 】

図 2 4 8 ( A ) は、間違い探し演出中に軽度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 2 3 7 ( A ) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【 4 0 8 4 】

図 2 4 8 ( A ) に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  で、軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1 6 0 0、発光部、スピーカについては、軽度異常報知を実行している。一方、遊技の進行など、軽度異常報知を実行する以外の点については、タイミング  $t_z$  よりも前における軽度の異常を検知していない状況から変化しておらず、軽度の異常を検知する前の挙動を維持するものとしている。

#### 【 4 0 8 5 】

具体的には、タイミング  $t_z$  で軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1 6 0 0 において、表示中である待機画面に加えて、軽度異常報知として、軽度の異常の内容を示すように軽度異常表示を実行している。例えば、軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知している場合には、演出表示装置 1 6 0 0 において、軽度異常表示として「ドア開放エラー」というメッセージを表示している。なお、待機画面については、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の全面に表示されているのに対し、軽度異常表示については、待機画面よりも上位レイヤにて、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の一部（例えば、左上部）に表示されている。また、タイミング  $t_z$  で軽度の異常を検知した場合には、扉枠 3 に設けられている発光部において、軽度異常報知として、軽度の異常の内容に対応する軽度異常発光を実行している。例えば、軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知している場合には、扉枠 3 に設けられている発光部において、軽度異常発光として LED が黄色で点滅している。また、タイミング  $t_z$  で軽度の異常を検知した場合には、スピーカから、軽度異常報知として、軽度の異常の内容を示すように軽度異常音を出力している。例えば、軽度の異常として、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検知している場合には、スピーカから、軽度異常音として「ドア開放エラーです」という音声を出力している。

#### 【 4 0 8 6 】

また、軽度異常報知については、軽度の異常を検知したタイミング  $t_z$  の後、所定期間（例えば、10 秒）が経過することで、終了するものとしている。つまり、軽度異常報知の実行中においては、間違い探し演出の演出タイミングが進行したとしても、その時点で軽度異常報知を終了せず、所定期間が経過した時点で軽度異常報知を終了するものとしている。

#### 【 4 0 8 7 】

上記では、軽度の異常を検知したタイミングが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間である場合について説明したが、図示したように、軽度の異常を検知したタイミングが、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間や、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間であっても同様に、所定期間にわたって軽度異常報知を実行

10

20

30

40

50

している。また、図示しないが、軽度の異常を検知したタイミングが、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間や、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間であっても同様に、所定期間にわたって軽度異常報知を実行している。つまり、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_2 \sim t_6$  のどのタイミングであっても、軽度の異常を検知した場合には、所定期間にわたって軽度異常報知を実行している。

【4088】

また、軽度異常報知としての軽度異常表示については、演出表示装置 1600 の表示領域の一部（例えば、左上部）に表示されるため、軽度の異常を検知して軽度異常表示を表示したとしても、装飾図柄や第四図柄、間違い探し演出の演出タイミングに対応する画面については、視認可能になっている。特に、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間において、軽度異常報知を実行している場合には、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）に加えて、軽度異常報知としての軽度異常表示を実行しているが、その軽度異常表示については、盤面画像 A のうち、間違い探しの答えとなる部分を被覆しないように表示している。これにより、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、軽度の異常を検知して軽度異常報知を実行したとしても、間違い探しの答えとなる部分が隠されておらず、間違い探し演出中における間違い探しを継続することができる。

10

【4089】

また、軽度異常報知で用いられる部材としては、扉枠 3 に設けられている発光部を対象としているが、遊技盤 5 に設けられている発光部を対象外としている。具体的には、間違い探し演出の実行中に軽度の異常を検知した場合には、扉枠 3 に設けられている発光部において、軽度異常報知として、軽度の異常の内容に対応する軽度異常発光を実行しているが、遊技盤 5 に設けられている発光部においては、間違い探し演出の演出タイミングに対応する発光態様での発光（上述した発光部 A～C における演出タイミングに対応する発光態様での発光）を実行している。つまり、軽度異常報知で用いられる部材としては、発光部の全てでなく、一部のみが対象となっている。これにより、間違い探し演出を実行しているなかで、軽度の異常を検知して軽度異常報知を実行したとしても、間違い探し演出が進行しているかどうかを把握できない状況になることがなく、間違い探し演出中における間違い探しを継続することができる。

20

30

【4090】

また、軽度異常報知で用いられる部材としては、演出表示装置 1600 の他に、発光部やスピーカを対象としているが、遊技盤 5 に設けられている可動体については対象外としている。具体的には、間違い探し演出の実行中に軽度の異常を検知した場合には、遊技盤 5 に設けられている可動体においては、間違い探し演出の演出タイミングに対応する動作態様での動作（上述した可動体 A～C における演出タイミングに対応する動作態様での発光）を実行している。つまり、軽度異常報知で用いられる部材としては、遊技盤 5 に設けられている可動体が対象となっていない。これにより、間違い探し演出を実行しているなかで、軽度の異常を検知して軽度異常報知を実行したとしても、間違い探し演出が進行しているかどうかを把握できない状況になることがなく、間違い探し演出中における間違い探しを継続することができる。

40

【4091】

図 248 (B) は、間違い探し演出中に重度の異常が発生した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (A) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

【4092】

図 248 (B) に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1600 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  で、重度の異常

50

を検知した場合には、演出表示装置 1600、発光部、スピーカについては、重度異常報知を実行している。また、重度の異常を検知した時点で、遊技の進行を停止する遊技不可状態にし、重度異常報知を実行する以外の点については、重度の異常を検知する前の挙動を停止するものとしている。

#### 【4093】

具体的には、タイミング t<sub>z</sub> で重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 の表示領域の全面において、重度異常報知として、重度の異常の内容を示すように重度異常表示を実行している。例えば、重度の異常として、磁気センサが磁気を検知している場合には、演出表示装置 1600 において、重度異常表示として「磁気エラー」というメッセージを表示している。なお、上述した軽度異常表示については、演出表示装置 1600 の表示領域の一部（例えば、左上部）に表示されているのに対し、重度異常表示については、他の情報が視認しえないように演出表示装置 1600 の表示領域の全面に表示されている。また、タイミング t<sub>z</sub> で重度の異常を検知した場合には、扉枠 3 に設けられている発光部において、重度異常報知として、重度の異常の内容に対応する重度異常発光を実行している。例えば、重度の異常として、磁気センサが磁気を検知している場合には、重度異常発光として、遊技盤 5 に設けられている発光部において、LED が消灯し、扉枠 3 に設けられている発光部において、LED が赤色で点滅している。また、タイミング t<sub>z</sub> で重度の異常を検知した場合には、スピーカから、重度異常報知として、重度の異常の内容を示すように重度異常音を出力している。例えば、重度の異常として、磁気センサが磁気を検知している場合には、スピーカから、重度異常音として「磁気エラーです」という音声

#### 【4094】

また、重度異常報知については、重度の異常を検知したタイミング t<sub>z</sub> の後、所定期間（例えば、10 秒）が経過したとしても、その重度異常報知を終了することがない。そして、重度の異常が発生した場合には、ホール管理者が電源を遮断することで、重度異常報知を終了する必要があり、その後電源を再投入することで、遊技の進行を再開できるようにしている。

#### 【4095】

上記では、重度の異常を検知したタイミングが、タイミング t<sub>1</sub> ~ t<sub>2</sub> における待機画面の表示期間である場合について説明したが、重度の異常を検知したタイミングが、間違い探し演出の実行中のうち、タイミング t<sub>2</sub> ~ t<sub>3</sub> における開始画面の表示期間や、タイミング t<sub>3</sub> ~ t<sub>4</sub> における問題画面の表示期間、タイミング t<sub>4</sub> ~ t<sub>5</sub> における答え発表の予告表示期間、タイミング t<sub>5</sub> ~ t<sub>6</sub> における答え発表表示期間のいずれであっても同様に、その時点から重度異常報知を実行するものとしている。

#### 【4096】

また、重度異常報知としての重度異常表示については、演出表示装置 1600 の表示領域の全面に表示されるため、重度の異常を検知して重度異常表示を表示した時点で、装飾図柄や第四図柄、間違い探し演出の演出タイミングに対応する画面については、視認不能になっている。また、タイミング t<sub>3</sub> ~ t<sub>4</sub> における問題画面の表示期間において、上述した軽度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 の表示領域の一部において、軽度異常報知として軽度異常表示を実行しているのに対し、重度の異常を検知した場合には、演出表示装置 1600 の表示領域の全面において、重度異常報知として重度異常表示を実行している。つまり、重度の異常を検知した場合には、軽度の異常を検知した場合とは異なり、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）が視認しえないものとなっている。これにより、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、重度の異常を検知して重度異常報知を実行すると、重度の異常が発生して間違い探し演出における間違い探しを継続することができない旨を確実に把握させることができる。

#### 【4097】

10

20

30

40

50

また、上述した軽度異常報知で用いられる部材としては、扉枠 3 に設けられている発光部を対象とし、遊技盤 5 に設けられている発光部を対象外としているのに対し、重度異常報知で用いられる部材としては、扉枠 3 に設けられている発光部と、遊技盤 5 に設けられている発光部のいずれも対象としている。具体的には、間違い探し演出の実行中に上述した軽度の異常を検知した場合には、扉枠 3 に設けられている発光部において、軽度異常報知として軽度異常発光を実行しているのに対し、間違い探し演出の実行中に重度の異常を検知した場合には、扉枠 3 に設けられている発光部と、遊技盤 5 に設けられている発光部のいずれにおいても、重度異常報知として重度異常発光を実行している。つまり、重度異常報知で用いられる部材としては、発光部の一部でなく、全部が対象となっている。これにより、間違い探し演出を実行しているなかで、重度の異常を検知して重度異常報知を実行すると、重度の異常が発生して間違い探し演出における間違い探しを継続することができない旨を確実に把握させることができる。

【 4 0 9 8 】

また、上述した軽度異常報知で用いられる部材としては、演出表示装置 1 6 0 0 の他に、発光部やスピーカを対象とし、遊技盤 5 に設けられている可動体については対象外としているのと同様に、重度異常報知で用いられる部材としては、演出表示装置 1 6 0 0 の他に、発光部やスピーカを対象とし、遊技盤 5 に設けられている可動体については対象外としている。具体的には、間違い探し演出の実行中に重度の異常を検知した場合には、遊技盤 5 に設けられている可動体においては、重度異常報知に対応する動作を実行しないものとし、重度の異常を検知する前に動作している場合には、その動作を停止するものとしている。つまり、間違い探し演出の実行中に重度の異常を検知した場合には、遊技盤 5 に設けられている可動体が停止したものとなっている。これにより、間違い探し演出を実行しているなかで、重度の異常を検知して重度異常報知を実行すると、重度の異常が発生して間違い探し演出における間違い探しを継続することができない旨を確実に把握させることができる。

【 4 0 9 9 】

(間違い探し演出の実行中に出玉量が特定値に達した場合について)

次に、間違い探し演出の実行中に、出玉量が特定値に達した場合について説明する。詳しくは上記したが、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態へ移行して遊技を制限している。しかしながら、間違い探し演出の実行中に、出玉量が特定値に達した場合に、打ち止め状態へ移行して遊技を制限すると、間違い探し演出における間違い探しが途中で終了してしまい、遊技者にとって不満が残るものになってしまう。そこで、本例では、間違い探し演出の実行中に、出玉量が特定値に達した場合に、直ぐには打ち止め状態へ移行させず、打ち止め状態への移行を遅延させる場合について、以下に説明する。

【 4 1 0 0 】

図 2 4 9 ( A ) は、間違い探し演出の開始前に出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 2 3 7 ( A ) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

【 4 1 0 1 】

図 2 4 9 ( A ) に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  で、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止めフラグをオンとし、遊技の進行を不能とする打ち止め状態へ移行している。つまり、間違い探し演出の開始時であるタイミング  $t_2$  よりも前に、出玉量が特定値に達した場合には、間違い探し演出を開始することなく、その時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。

【 4 1 0 2 】

また、タイミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  の時点で、打ち止め状態に移行した場合には、演出表示装置 1 6 0 0 において、打ち止め状態

に対応する画像として、進行不能表示を表示している。詳しくは上記したが、進行不能表示としては、「遊技制限」というメッセージを表示し、それに伴い「1日の出玉制限〇〇〇発に達したので遊技を制限しています。」、「係員をお呼び下さい。」、「精算ボタンは有効です。」というメッセージを表示している。また、進行不能表示については、演出表示装置1600の上位レイヤにて、不透明の暗転表示（例えば黒色の背景画像）が表示領域の全面に表示されているため、打ち止め状態への移行前に表示されていた待機画面、装飾図柄や第四図柄が視認不能となっている。このため、進行不能表示の視認性が阻害されることがなく、打ち止め状態に移行した旨を確実に把握させることができる。

#### 【4103】

また、タイミング $t_1 \sim t_2$ における待機画面の表示期間におけるタイミング $t_z$ の時点で、打ち止め状態に移行した場合には、スピーカから、打ち止め状態に対応する音声として、「1日の出玉制限に達したので遊技を制限しています」という音声を特定の音量（例えば最大音量）で出力している。

#### 【4104】

図249(B)は、間違い探し演出の問題画面の表示中に、出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図237(A)に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【4105】

図249(B)に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング $t_3$ では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング $t_3 \sim t_4$ における問題画面の表示期間におけるタイミング $t_z$ で、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め準備フラグをオンとし、問題画面の表示が終了するまでの間、遊技の進行を可能とする打ち止め準備状態へ移行している。つまり、タイミング $t_3 \sim t_4$ における問題画面の表示期間において、出玉量が特定値に達した場合には、直ぐには打ち止め状態へ移行せず、問題画面の表示が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行するものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面として盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）が表示されているなかで、出玉量が特定値に達したとしても、間違い探し演出における間違い探しが途中で終了することがなく、遊技者にとって不満が生じにくいものとすることができる。

#### 【4106】

また、タイミング $t_3 \sim t_4$ における問題画面の表示期間におけるタイミング $t_z$ の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）に加えて、打ち止め準備状態に対応する画像である待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「間違い探し演出の終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。これにより、間違い探し演出が終了した時点で、打ち止め状態へ移行する旨を知らせることができる。また、待機表示については、演出表示装置1600の表示領域の一部（例えば、左上部）に表示するようにし、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）のうち、間違い探しの答えとなる部分を被覆しないように表示している。これにより、間違い探し演出の問題画面として盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているなかで、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行したとしても、間違い探しの答えとなる部分が隠されておらず、間違い探し演出中における間違い探しを継続することができる。

#### 【4107】

また、タイミング $t_3 \sim t_4$ における問題画面の表示期間におけるタイミング $t_z$ の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、スピーカから、打ち止め準備状態に対応する音声を出力しないで、間違い探し演出に対応する音声を出力している。なお、本例では、打ち止め準備状態については、演出表示装置1600のみを用いて報知し、スピーカや

10

20

30

40

50

ランプなどの演出表示装置 1600 以外の部材については、間違い探し演出に対応する動作を優先して実行するものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行したとしても、間違い探し演出が進行しているかどうかを把握できない状況になることがなく、間違い探し演出中における間違い探しを継続することができる。

#### 【4108】

そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  の時点で、打ち止め準備状態へ移行した場合には、問題画面の表示が終了したタイミング  $t_4$  の時点で、打ち止めフラグをオンとし、遊技の進行を不能とする打ち止め状態へ移行している。つまり、問題画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態への移行を遅延させて、問題画面の表示が終了したタイミング  $t_4$  の時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。なお、打ち止め状態へ移行した後においては、遊技の進行を不能とし、上述した打ち止め状態の挙動と同じ挙動を示すものとしている。

10

#### 【4109】

本例では、問題画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態への移行を遅延させているものの、問題画面の表示が終了したタイミング  $t_4$  の時点で、打ち止め状態へ移行するものとし、その後間違い探し演出として実行されるはずであった後続の演出については、実行しないものとしている。つまり、問題画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合には、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間や、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間における演出を実行しないで、間違い探し演出を終了するものとし、打ち止め状態へ移行している。例えば、問題画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合において、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間や、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間における演出が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行するようにすると、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が確認することができるものの、出玉量が特定値に達した後において打ち止め状態へ移行するまでの遅延期間が長くなってしまい、出玉量が特定値を大きく超えてしまう可能性がある。この点、本例では、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間や、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間における演出が終了するのを待たずに、打ち止め状態へ移行することで、出玉量が特定値を大きく超えてしまうことを防止することができる。なお、間違い探し演出を最後まで実行させたい遊技者にとっては、出玉量が特定値に近い段階で、出玉量が特定値を超えないように各種入賞口へ遊技球を入賞させないことで、間違い探し演出の実行中に打ち止め状態へ移行することがなく、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかの確認ができなくなることを防止することができる。

20

30

#### 【4110】

なお、上記では、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間において、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行した場合には、問題画面の表示が終了したタイミング  $t_4$  の時点で、打ち止め状態へ移行しているが、同様に、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間において、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行した場合にも、問題画面の表示が終了したタイミング  $t_4$  の時点で、打ち止め状態へ移行している。つまり、開始画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合にも、打ち止め状態への移行を遅延させて、問題画面の表示が終了したタイミング  $t_4$  の時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示するよりも前に、開始画面を表示して間違い探しに向けて準備しているなかで、出玉量が特定値に達したとしても、間違い探し演出における間違い探しが実行されないで終了することがなく、遊技者にとって不満が生じにくいものとすることができる。

40

#### 【4111】

また、本例では、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間において、出玉量

50

が特定値に達して打ち止め準備状態に移行した場合には、問題画面の表示が終了したタイミング t 4 の時点で、打ち止め状態へ移行しているが、別例として、答え発表表示が終了して間違い探し演出が終了したタイミング t 6 の時点で、打ち止め状態へ移行するようにしてもよい。同様に、タイミング t 2 ~ t 3 における開始画面の表示期間において、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態に移行した場合には、問題画面の表示が終了したタイミング t 4 の時点で、打ち止め状態へ移行しているが、別例として、答え発表表示が終了して間違い探し演出が終了したタイミング t 6 の時点で、打ち止め状態へ移行するようにしてもよい。つまり、開始画面の表示中や問題画面の表示中など、タイミング t 2 ~ t 4 の期間に出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行した場合には、答え発表表示が終了して間違い探し演出が終了したタイミング t 6 の時点で、打ち止め状態へ移行するようにしてもよい。これにより、開始画面の表示中や問題画面の表示中などで出玉量が特定値に達した場合には、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間における演出が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行することから、間違い探し演出が途中で終了することがなく、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が確認することができ、遊技者にとって不満が生じにくいものとする事ができる。

10

#### 【4112】

図 250 は、間違い探し演出の答え発表の予告表示中に出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (A) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

20

#### 【4113】

図 250 に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 4 では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間におけるタイミング t z で、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止めフラグをオンとし、遊技の進行を不能とする打ち止め状態へ移行している。つまり、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間において、出玉量が特定値に達した場合には、答え発表の予告表示を途中で中断し、その時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。なお、打ち止め状態へ移行した後においては、遊技の進行を不能とし、上述した打ち止め状態の挙動と同じ挙動を示すものとしている。

30

#### 【4114】

本例では、答え発表の予告表示中に出玉量が特定値に達した場合には、その時点で、打ち止め状態へ移行するものとし、その後間違い探し演出として実行されるはずであった後続の演出については、実行しないものとしている。つまり、答え発表の予告表示中に出玉量が特定値に達した場合には、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間の残り期間や、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間における演出を実行しないで、間違い探し演出を終了するものとし、打ち止め状態へ移行している。例えば、答え発表の予告表示中に出玉量が特定値に達した場合において、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間の残り期間や、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間における演出が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行するようにすると、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が確認することができるものの、出玉量が特定値に達した後において打ち止め状態へ移行するまでの遅延期間が長くなってしまい、出玉量が特定値を大きく超えてしまう可能性がある。この点、本例では、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間の残り期間や、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間における演出が終了するのを待たずに、打ち止め状態へ移行することで、出玉量が特定値を大きく超えてしまうことを防止することができる。なお、間違い探し演出を最後まで実行させたい遊技者にとっては、出玉量が特定値に近い段階で、出玉量が特定値を超えないように各種入賞口へ遊技球を入賞させないことで、間違い探し演出の実行中に打ち止め状態へ移行することがなく、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかの確認ができなくなることを防止することができる。

40

50

## 【 4 1 1 5 】

なお、上記では、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間において、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で、打ち止め状態へ移行しているが、同様に、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表の表示期間において、出玉量が特定値に達した場合にも、その時点で、打ち止め状態へ移行している。つまり、答え発表の表示中に、出玉量が特定値に達した場合にも、その時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。これにより、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）と、盤面画像 A と見比べるための盤面画像 B（間違いとなる部分が存在していない盤面画像 B）を表示しているが、出玉量が特定値に達した時点で、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表の表示期間の残り期間における演出が終了するのを待たずに、打ち止め状態へ移行することで、出玉量が特定値を大きく超えてしまうことを防止することができる。

10

## 【 4 1 1 6 】

また、本例では、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間において、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で、打ち止め状態へ移行しているが、別例として、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め準備状態へ移行し、答え発表表示が終了して間違い探し演出が終了したタイミング t 6 の時点で、打ち止め状態へ移行するようにしてもよい。同様に、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表の表示期間において、出玉量が特定値に達した場合には、その時点で、打ち止め状態へ移行しているが、別例として、出玉量が特定値に達した時点で、打ち止め準備状態へ移行し、答え発表表示が終了して間違い探し演出が終了したタイミング t 6 の時点で、打ち止め状態へ移行するようにしてもよい。つまり、答え発表の予告表示中や答え発表表示中など、タイミング t 4 ~ t 6 の期間に出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め準備状態へ移行し、答え発表表示が終了して間違い探し演出が終了したタイミング t 6 の時点で、打ち止め状態へ移行するようにしてもよい。これにより、答え発表の予告表示中や答え発表表示中などで出玉量が特定値に達した場合には、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間における演出が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行することから、間違い探し演出が途中で終了することがなく、間違い探し演出の「答え」がどの部位であったかを遊技者が確認することができる。

20

## 【 4 1 1 7 】

図 2 5 1 ( A ) は、間違い探し演出の問題画面の表示中に、出玉量が特定値に達すると同時に間違い探し演出を強制的に終了して終了表示画面を表示する場合（変形例）におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する点については、図 2 3 8 ( B ) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

30

## 【 4 1 1 8 】

詳しくは上記したが、間違い探し演出の実行中においては、各種始動口に入球した場合や、各種始動口とは別の、遊技球が入球しやすい所定の入球口や入球領域（例えば、アウト口 1 0 0 8 や一般入賞口 2 0 0 1、スルーゲートなど）に遊技球が入球した場合に、間違い探し演出を強制的に終了させることが可能になっている。このとき、間違い探し演出を強制的に終了させることとなる入球口のうち、入球することで賞球を付与する（払い出す）こととなる入球口（上記のなかでは、各種始動口や一般入賞口 2 0 0 1）に入球した場合には、間違い探し演出を強制的に終了すると同時に、賞球を付与する（払い出す）ことで出玉量が特定値に達する可能性がある。このような間違い探し演出の問題画面の表示中に、出玉量が特定値に達すると同時に間違い探し演出を強制的に終了して終了表示画面を表示する場合（変形例）について、以下に説明する。

40

## 【 4 1 1 9 】

図 2 5 1 ( A ) に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング t 3 ~ t 4 における間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、所定条件の成立が

50



可能になっている。そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略（スキップ）し、タイミング  $t_x$  からタイミング  $t_y$  へ移行するようにしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング  $t_4 \sim t_5$  までの答え発表の予告表示や、タイミング  $t_5 \sim t_y$  までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

#### 【4120】

また、所定条件の成立については、入球することで賞球を付与する（払い出す）こととなる入球口（例えば、各種始動口や一般入賞口 2001）への入球によって成立したものであり、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、所定条件が成立したタイミング  $t_x$  の時点で、賞球を付与する（払い出す）ことで出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め準備フラグをオンとし、後述する演出スキップ時の終了表示画面が終了するまでの間、遊技の進行を可能とする打ち止め準備状態へ移行している。つまり、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、所定条件が成立したタイミング  $t_x$  の時点で、賞球を付与する（払い出す）ことで出玉量が特定値に達した場合には、直ぐには打ち止め状態へ移行せず、演出スキップ時の終了表示画面が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行するものとしている。例えば、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、所定条件が成立したタイミング  $t_x$  の時点で、賞球を付与する（払い出す）ことで出玉量が特定値に達した場合において、直ぐには打ち止め状態へ移行するようにすると、間違い探し演出の問題画面の表示中に所定条件が成立したにもかかわらず、演出スキップ時の終了表示画面を表示しないで進行不能表示（打ち止め状態に対応する画像）が表示されることで、所定条件が成立したかどうか遊技者が混乱してしまう可能性がある。この点、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示中に所定条件が成立した場合には、その時点で出玉量が特定値に達したとしても、直ぐには打ち止め状態へ移行しないで演出スキップ時の終了表示画面が表示されることで、所定条件が成立したかどうか遊技者が混乱することがなく、所定条件が成立して間違い探し演出が強制的に終了した旨を確実に把握させることができる。

#### 【4121】

そして、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置 1600 において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、所定条件が成立したタイミング  $t_x$  の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、演出表示装置 1600 において、演出スキップ時の終了表示画面に加えて、打ち止め準備状態に対応する画像である待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「間違い探し演出の終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。これにより、演出スキップ時の終了表示画面が終了した時点で、打ち止め状態へ移行する旨を知らせることができる。なお、演出スキップ時の終了表示画面としては、例えば、間違い探し演出が強制的に終了したことを報知する（注意する）内容の画面や、間違い探し演出を強制的に終了することに成功したことを報知する内容（「スキップ機能発動！」など）の画面を表示している。そして、待機表示については、演出表示装置 1600 の表示領域の一部（例えば、左上部）に表示するようにし、演出スキップ時の終了表示画面のメッセージとなる部分を被覆しないように表示している。これにより、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行しているなかで、演出スキップ時の終了表示画面を表示したとしても、演出スキップ時の終了表示画面のメッセージとなる部分が隠されておらず、間違い探し演出が強制的に終了した旨を確実に把握させることができる。

#### 【4122】

また、演出スキップ時の終了表示画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、演出スキップ時の終了表示画面の表示中において

10

20

30

40

50

は、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「スキップ機能発動！」などの音声を出力することが可能になっている。このように、所定条件が成立したタイミング  $t_x$  の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、スピーカから、打ち止め準備状態に対応する音声を出力しないで、間違い探し演出（演出スキップ時の終了表示画面）に対応する音声を出力している。なお、本例では、打ち止め準備状態については、演出表示装置 1600のみを用いて報知し、スピーカやランプなどの演出表示装置 1600以外の部材については、間違い探し演出に対応する動作を優先して実行するものとしている。これにより、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行しているなかで、演出スキップ時の終了表示画面の表示中であるかどうかを把握できない状況になることがなく、間違い探し演出が強制的に終了した旨を確実に把握させることができる。

10

**【4123】**

そして、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、所定条件が成立したタイミング  $t_x$  の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、演出スキップ時の終了表示画面の表示が終了したタイミング  $t_7$  の時点で、打ち止めフラグをオンとし、遊技の進行を不能とする打ち止め状態へ移行している。つまり、間違い探し演出の問題画面の表示中に、出玉量が特定値に達すると同時に間違い探し演出を強制的に終了して演出スキップ時の終了表示画面を表示する場合には、打ち止め状態への移行を遅延させて、演出スキップ時の終了表示画面の表示が終了したタイミング  $t_7$  の時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。なお、打ち止め状態へ移行した後においては、遊技の進行を不能とし、上述した打ち止め状態の挙動と同じ挙動を示すものとしている。

20

**【4124】**

図 251 (B) は、演出スキップ時の終了表示画面の表示中に、出玉量が特定値に達した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する点については、図 238 (B) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

**【4125】**

図 251 (B) に示すように、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略（スキップ）し、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置 1600において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、タイミング  $t_y \sim t_7$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  で、出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め準備フラグをオンとし、演出スキップ時の終了表示画面の表示が終了するまでの間、遊技の進行を可能とする打ち止め準備状態へ移行している。つまり、タイミング  $t_y \sim t_7$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間において、出玉量が特定値に達した場合には、直ぐには打ち止め状態へ移行せず、演出スキップ時の終了表示画面の表示が終了するのを待って、打ち止め状態へ移行するものとしている。これにより、演出スキップ時の終了表示画面が表示されているなかで、出玉量が特定値に達したとしても、演出スキップ時の終了表示画面が途中で終了することがなく、間違い探し演出が強制的に終了した旨を確実に把握させることができる。

30

**【4126】**

また、タイミング  $t_y \sim t_7$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、演出表示装置 1600において、演出スキップ時の終了表示画面に加えて、打ち止め準備状態に対応する画像である待機表示として、既に出玉量が特定値に達したことを示すように「間違い探し演出の終了で今日は終わりだよ」というメッセージを表示している。これにより、演出スキップ時の終了表示画面が終了した時点で、打ち止め状態へ移行する旨を知らせることができる。なお、演出スキップ時の終了表示画面としては、例えば、間違い探し演出が強制的に終了したことを報知する（注意する）内容の画面や、間違い探し演出を強制的に終了することに成功したことを報知する内容（「スキップ機能発動！」など）の画面を表示している。そして、待機表示については、演出表示装置 1600の表示領域の一部（例えば、左

40

50

上部)に表示するようにし、演出スキップ時の終了表示画面のメッセージとなる部分を被覆しないように表示している。これにより、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているなかで、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行したとしても、演出スキップ時の終了表示画面のメッセージとなる部分が隠されておらず、間違い探し演出が強制的に終了した旨を確実に把握させることができる。

#### 【4127】

また、演出スキップ時の終了表示画面の表示中において、スピーカからは、音声を出力することが可能になっている。例えば、演出スキップ時の終了表示画面の表示中においては、画面上に表示されるメッセージに対応する音声として、「スキップ機能発動！」などの音声を出力することが可能になっている。このように、タイミング  $t_y \sim t_7$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、スピーカから、打ち止め準備状態に対応する音声を出力しないで、間違い探し演出(演出スキップ時の終了表示画面)に対応する音声を出力している。なお、本例では、打ち止め準備状態については、演出表示装置 1600のみを用いて報知し、スピーカやランプなどの演出表示装置 1600以外の部材については、間違い探し演出に対応する動作を優先して実行するものとしている。これにより、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているなかで、出玉量が特定値に達して打ち止め準備状態へ移行したとしても、演出スキップ時の終了表示画面の表示中であるかどうかを把握できない状況になることがなく、間違い探し演出が強制的に終了した旨を確実に把握させることができる。

10

20

#### 【4128】

そして、タイミング  $t_y \sim t_7$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間におけるタイミング  $t_z$  の時点で、打ち止め準備状態に移行した場合には、演出スキップ時の終了表示画面の表示が終了したタイミング  $t_7$  の時点で、打ち止めフラグをオンとし、遊技の進行を不能とする打ち止め状態へ移行している。つまり、演出スキップ時の終了表示画面の表示中に出玉量が特定値に達した場合には、打ち止め状態への移行を遅延させて、演出スキップ時の終了表示画面の表示が終了したタイミング  $t_7$  の時点で、打ち止め状態へ移行するものとしている。なお、打ち止め状態へ移行した後においては、遊技の進行を不能とし、上述した打ち止め状態の挙動と同じ挙動を示すものとしている。

#### 【4129】

(間違い探し演出の実行中に電源を遮断して再投入した場合について)

次に、間違い探し演出の実行中に電源を遮断して再投入した場合について説明する。本例では、間違い探し演出の実行時のうち、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) と、遊技盤 5 (パチンコ機 1) とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すものとしているが、予め決められた期間である間違い探し演出の問題画面の表示期間内に間違い探しの答えを見つけ出すことが難しい場合には、間違い探し演出の問題画面の表示期間中に電源を遮断し、電源を再投入するまでの間に、間違い探し演出の答えを考えようとする不正行為が行われる可能性があった。そこで、本例では、間違い探し演出の実行中に電源を遮断したとしても、電源の再投入後に間違い探し演出を再開することを制限した場合について、以下に説明する。なお、本例では、電源を再投入する際に、RAMクリアスイッチを操作しない(RAMをクリアしない)電源投入パターンで操作するものとしている。

30

40

#### 【4130】

図 252 (A) は、間違い探し演出の開始前に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (A) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【4131】

図 252 (A) に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング  $t_1$  では、演出表示装置 1600において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タ

50

イミング  $t_1 \sim t_2$  における待機画面の表示期間において、電源を遮断し、タイミング  $t_z$  で電源を再投入した場合には、主制御基板 1310 では、遊技の進行を可能とする遊技可能状態を開始し、周辺制御基板 1510 では、電源投入動作を実行している。電源投入動作としては、演出表示装置 1600 において、電源の投入があった旨を知らせるための電源投入表示として、「電源を投入しました」というメッセージを表示している。また、スピーカからは、「電源を投入しました」という音声を出力している。なお、演出表示装置 1600 においては、初期画面として、待機画面、装飾図柄や第四図柄の初期図柄についても表示している。

#### 【4132】

そして、タイミング  $t_z$  で電源を再投入した後は、タイミング  $t_2$  が到来した時点で、電源投入動作を終了し、間違い探し演出を開始している。つまり、間違い探し演出の開始前に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後のタイミング  $t_2$  の時点で、間違い探し演出を開始するものとし、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間におけるいずれの演出も実行するものとしている。これにより、間違い探し演出の開始前に電源を遮断した場合であっても、電源を再投入した後において、間違い探し演出の開始に影響を与えないことから、間違い探し演出における間違い探しを楽しみにしていた遊技者にとっては、不満が生じにくいものとする事ができる。

#### 【4133】

図 252 (B) は、間違い探し演出の開始画面の表示中に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 237 (A) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【4134】

図 252 (B) に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング  $t_2$  では、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング  $t_2 \sim t_3$  における開始画面の表示期間において、電源を遮断し、タイミング  $t_z$  で電源を再投入した場合には、主制御基板 1310 では、遊技の進行を可能とする遊技可能状態を開始し、周辺制御基板 1510 では、電源投入動作を実行している。電源投入動作としては、演出表示装置 1600 において、電源の投入があった旨を知らせるための電源投入表示として、「電源を投入しました」というメッセージを表示している。また、スピーカからは、「電源を投入しました」という音声を出力している。なお、演出表示装置 1600 においては、初期画面として、待機画面、装飾図柄や第四図柄の初期図柄についても表示している。

#### 【4135】

そして、タイミング  $t_z$  で電源を再投入した後は、タイミング  $t_3$  が到来した時点で、電源投入動作を終了し、間違い探し演出を再開している。より詳細には、電源を遮断した時点で、間違い探し演出の開始画面を途中で終了しているが、電源を再投入したタイミング  $t_z$  の時点で、開始画面を途中から再開することがなく、その後タイミング  $t_3$  が到来した時点で、間違い探し演出の問題画面から再開するものとしている。つまり、間違い探し演出の開始画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における問題画面の表示期間、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表表示期間におけるいずれの演出も実行するものとしている。これにより、間違い探し演出の開始画面の表示中に電源を遮断した場合であっても、電源を再投入した後において、間違い探し演出の問題画面として盤面画像 A (間違いとなる部分が存在している盤面画像 A) を表示させることができ、間違い探し演出における間違い探しを楽しみにしていた遊技者にとっては、不満が生じにくいものとする事ができる。

#### 【4136】

10

20

30

40

50

図 2 5 3 は、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 2 3 7 ( A ) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

【 4 1 3 7 】

図 2 5 3 に示すように、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間において、電源を遮断し、タイミング t z で電源を再投入した場合には、主制御基板 1 3 1 0 では、遊技の進行を可能とする遊技可能状態を開始し、周辺制御基板 1 5 1 0 では、電源投入動作を実行している。電源投入動作としては、演出表示装置 1 6 0 0 において、電源の投入があった旨を知らせるための電源投入表示として、「電源を投入しました」というメッセージを表示している。また、スピーカからは、「電源を投入しました」という音声を出力している。なお、演出表示装置 1 6 0 0 においては、初期画面として、待機画面、装飾図柄や第四図柄の初期図柄についても表示している。

10

【 4 1 3 8 】

そして、タイミング t z で電源を再投入した後は、タイミング t 4 が到来した時点で、電源投入動作を終了するものの、間違い探し演出を再開しないで、演出表示装置 1 6 0 0 においては、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すようにしている。より詳細には、電源を遮断した時点で、間違い探し演出の問題画面を途中で終了しているが、電源を再投入したタイミング t z の時点で、問題画面を途中から再開することがなく、その後タイミング t 4 が到来したとしても、残りの間違い探し演出については実行しないものとしている。つまり、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開しないだけでなく、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間におけるいずれの演出も実行しないものとしている。例えば、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合に、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開したり、答え発表の予告表示や答え発表の表示から間違い探し演出を再開したりすると、予め決められた期間である間違い探し演出の問題画面の表示期間内に間違い探しの答えを見つけ出すことが難しい場合には、間違い探しの答えをじっくりと考えるために、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断しようとする不正行為が行われる可能性がある。この点、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないことで、そのような不正行為が行われることを防止することができる。また、電源を再投入する前後では、遊技者が入れ替わっている可能性があるが、電源を再投入する前後で遊技者が入れ替わっている場合において、電源を遮断する前に表示されていた問題画面を把握していない遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

20

30

【 4 1 3 9 】

本例では、遊技盤 5 において、少なくとも間違い探し演出の実行中に発光することが可能な発光部が設けられている。詳しくは上記したが、遊技盤 5 に設けられている発光部 A ~ C のうち、少なくとも間違い探し演出の実行中に発光することが可能な発光部としては、発光部 B が相当している。このような発光部 B については、間違い探し演出のうち、間違い探し演出の開始画面の表示中にも発光するものとしている。そして、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないものとしているが、電源を再投入した後において、発光部 B の発光については再開するものとし、本来間違い探し演出を実行するはずであったタイミング t 6 が到来するまでの間、発光部 B の発光を継続するものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開しないも

40

50

の、発光部 B の発光については再開することから、電源を再投入した後であっても、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した旨を知ることができ、不正に間違い探し演出を終了させようとしたかどうかを確認することができる。

【 4 1 4 0 】

また、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、電源の投入があった旨を知らせるための電源投入動作を実行しているが、本来実行されるはずであった問題画面の表示終了であるタイミング t 4 が到来するまでの間、間違い探し演出の問題画面の表示とは別の、代替演出を実行するようにしてもよい。このような代替演出については、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間以外の期間として、例えば、タイミング t 1 ~ t 2 における待機画面の表示期間や、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間などの期間に電源を遮断した場合であっても、電源を再投入した後に実行することがないものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開しないものの、代替演出を実行することから、電源を再投入した後であっても、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した旨を知ることができ、不正に間違い探し演出を終了させようとしたかどうかを確認することができる。

【 4 1 4 1 】

また、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示中（タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間）に電源を遮断した場合には、特別図柄の非変動表示中の待機画面の表示中（タイミング t 1 ~ t 2 における待機画面の表示期間）に電源を遮断した場合と同じく、電源を再投入した後、演出表示装置 1 6 0 0 において、電源の投入があった旨を知らせるための電源投入表示として、「電源を投入しました」というメッセージを表示している。ただし、別例として、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、特別図柄の非変動表示中の待機画面の表示中に電源を遮断した場合は別の画面表示を表示するようにしてもよい。例えば、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、電源投入表示に加えて、「間違い探し演出の実行中に電源を遮断しました」などのメッセージを付加的に表示してもよいし、電源投入表示を表示しないで電源投入表示とは別の特別表示を表示して、その特別表示に「間違い探し演出の実行中に電源を遮断しました」などのメッセージを表示するようにしてもよい。このような構成では、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、特別図柄の非変動表示中の待機画面の表示中に電源を遮断した場合は別の画面表示を表示することから、間違い探し演出の実行中に電源を遮断したかどうかを事後に知ることができ、不正に間違い探し演出を終了させようとしたかどうかを確認することができる。なお、間違い探し演出の開始画面の表示中（タイミング t 2 ~ t 3 における問題画面の表示期間）に電源を遮断した場合には、間違い探し演出の問題画面の表示中（タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間）に電源を遮断した場合と同じく、電源を再投入した後において、特別図柄の非変動表示中の待機画面の表示中に電源を遮断した場合は別の画面表示を表示するようにしてもよい。このような構成でも同様に、間違い探し演出の実行中に電源を遮断したかどうかを事後に知ることができ、不正に間違い探し演出を終了させようとしたかどうかを確認することができる。

【 4 1 4 2 】

また、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間においては、各種始動口とは別の、遊技球が入球しやすい所定の入球口や入球領域（例えば、アウト口 1 0 0 8 や一般入賞口 2 0 0 1、スルーゲートなど）に対して入球した遊技球数、あるいは、その入球によって付与される（払い出される）賞球数を計数するようにし、その計数結果を演出表示装置 1 6 0 0 に表示してもよい。ただし、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、電源を遮断する前の計数結果を表示せず、計数結果をリセットした状態（すなわち、0 の状態）から新たに計数して表示するものとしている。また、電源を再投入した時点で、計数結果をリセットしているものの、その

旨については外部に表示しないようにしている。例えば、電源を再投入した時点で、計数結果をリセットした旨を表示すると、電源を再投入する前後で遊技者が入れ替わっている場合に、何がリセットされたのかが分からず混乱を招いたり、獲得できるはずであった賞球数が喪失されたと勘違いしたりすることで、トラブルが発生する可能性がある。この点、本例では、電源を再投入した時点で、計数結果をリセットした旨を表示しないことで、そのようなトラブルが発生することを防止することができる。

#### 【4143】

また、扉枠3や遊技盤5に設けられている可動体としては、それぞれが初期位置と動作位置との間で動作することが可能な複数の可動体が設けられているが、電源を再投入した際には、それらの可動体が初期動作を実行している。そして、可動体の初期動作では、可動体が初期位置に位置するように動作し、可動体が初期位置と動作位置との間で正常に動作するかどうかの確認を実行している。また、遊技盤5に設けられている可動体としては、演出表示装置1600の表示領域の周囲に設けられ、初期位置では表示領域外に位置し、動作位置では表示領域の前方に位置することが可能な可動体が設けられている。このような可動体についても、電源を再投入した際に、初期動作を実行しているが、初期動作については、電源を再投入してから所定期間（例えば、10秒）にわたって実行しているため、間違い探し演出の問題画面の表示中に可動体の初期動作を実行している可能性があり、可動体の初期動作によって間違い探し演出の問題画面の一部を視認しえない状況が発生している可能性がある。この点、本例では、間違い探し演出の問題画面として盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているなかで、可動体の初期動作を実行したとしても、盤面画像Aのうち、間違い探しの答えとなる部分を被覆しないようにしている。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示中に可動体の初期動作を実行したとしても、間違い探しの答えとなる部分が隠されることがなく、間違い探し演出中における間違い探しを継続することができる。

#### 【4144】

また、詳しくは上記したが、タイミングt1～t2における待機画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが可能なレインボー実行可能状態Aに制御されているが、タイミングt1～t2における待機画面の表示期間において、レインボー演出を実行しているなかで、電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、レインボー演出を再開しないものとしている。また、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間においては、レインボー演出を実行することが不能なレインボー実行不可状態に制御されているが、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間において、電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、レインボー演出を実行しないものとしている。これにより、間違い探し演出の実行中に電源を遮断した場合には、電源を再投入したとしても、直後にレインボー演出を実行することがなく、遊技者がレインボー演出に注目しないことで実行中の電源投入動作に気付かせることができ、電源を再投入した直後の状態である旨を確実に把握させることができる。なお、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているが、盤面画像Aに対しては、レインボー発光に用いられる発光部が描写されているものの、レインボー発光が描写されることはないものとしている。例えば、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間において、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているなかで、レインボー発光が描写されているとすると、盤面画像Aに描写されているレインボー発光に注目してしまい、間違い探しに集中することができない。この点、本例では、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているなかで、レインボー発光が描写されておらず、間違い探しに集中させることができる。

#### 【4145】

なお、上記では、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間において、電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、問題画面を途中から再開することがな

10

20

30

40

50

く、残りの間違い探し演出については実行していないが、同様に、タイミング  $t_4 \sim t_5$  における答え発表の予告表示期間において、電源を遮断した場合にも、電源を再投入した後において、答え発表の予告表示を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないものとしている。また、同様に、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における答え発表の表示期間において、電源を遮断した場合にも、電源を再投入した後において、答え発表の表示を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないものとしている。このように、間違い探し演出のうち、タイミング  $t_3$  で問題画面の表示が開始された以降に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、間違い探し演出を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないことで、間違い探しの答えをじっくりと考えるために、間違い探し演出の問題画面の表示中に電源を遮断しようとする不正行為が行われることを防止することができる。

10

#### 【4146】

図254は、演出スキップ時の終了表示画面の表示中に電源を遮断して再投入した場合におけるパチンコ機の挙動を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する点については、図238(B)に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【4147】

図254に示すように、タイミング  $t_3 \sim t_4$  における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、タイミング  $t_x \sim t_y$  までの演出を省略(スキップ)し、タイミング  $t_y$  へ移行した後は、演出表示装置1600において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、タイミング  $t_y \sim t_7$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間において、電源を遮断し、タイミング  $t_z$  で電源を再投入した場合には、主制御基板1310では、遊技の進行を可能とする遊技可能状態を開始し、周辺制御基板1510では、電源投入動作を実行している。電源投入動作としては、演出表示装置1600において、電源の投入があった旨を知らせるための電源投入表示として、「電源を投入しました」というメッセージを表示している。また、スピーカからは、「電源を投入しました」という音声を出力している。なお、演出表示装置1600においては、初期画面として、待機画面、装飾図柄や第四図柄の初期図柄についても表示している。

20

#### 【4148】

そして、タイミング  $t_z$  で電源を再投入した後は、タイミング  $t_7$  が到来した時点で、電源投入動作を終了するものの、間違い探し演出を再開しないで、演出表示装置1600においては、特別図柄の非変動表示中の待機画面に戻すようにしている。より詳細には、電源を遮断した時点で、演出スキップ時の終了表示画面を途中で終了しているが、電源を再投入したタイミング  $t_z$  の時点で、演出スキップ時の終了表示画面を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないものとしている。例えば、演出スキップ時の終了表示画面の表示中に電源を遮断した場合に、電源を再投入した後において、演出スキップ時の終了表示画面を途中から再開すると、電源を再投入する前後で遊技者が入れ替わっている可能性があり、電源を遮断する前に演出スキップを選択していない遊技者に対して不快感を与えかねない。この点、本例では、演出スキップ時の終了表示画面の表示中に電源を遮断した場合には、電源を再投入した後において、演出スキップ時の終了表示画面を途中から再開することがなく、残りの間違い探し演出については実行しないことで、そのような不快感を与えることを防止することができる。

30

40

#### 【4149】

(間違い探し演出の実行中における入賞音の出力制限について)

次に、間違い探し演出と、所定の入賞口へ遊技球が入球することでスピーカから出力される入賞音との関係について説明する。所定の入賞口へ遊技球が入球したときには、所定個数の賞球を付与する(払い出す)だけでなく、スピーカから所定の入賞音を出力することを可能にしている。しかしながら、間違い探し演出の実行中に入賞音を出力すると、遊技者が入賞音に注目してしまい、盤面画像A(間違いとなる部分が存在している盤面画像

50



A)と、遊技盤5(パチンコ機1)とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞があった。そこで、本例では、間違い探し演出の実行中における一部の期間において、入賞音の実行を制限した場合について、図255に示すタイムチャートを参照して説明する。

#### 【4150】

本例では、遊技盤5において、第一始動口2003や第二始動口2004などの各種始動口とは別に、一般入賞口A~C(一般入賞口2001)が設けられている。そして、各種始動口へ遊技球が入球したときには、特別乱数(第一特別図柄、第二特別図柄)を取得し、その特別乱数に基づいて抽選を行い、その抽選の結果に基づいて特別図柄の変動表示を実行するものとしているが、一般入賞口A~Cへ遊技球が入球したときには、特別図柄の変動表示を実行することがない。なお、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で各種始動口へ遊技球が入球したときには、所定数を上限として特別乱数に関する情報を保留として記憶し、特別図柄の変動表示を開始できる状態になったときに、その保留に基づいて特別図柄の変動表示を開始するものとしている。

10

#### 【4151】

まず、一般入賞口Aは、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で遊技球が入球した場合に、所定個数の賞球を付与する(払い出す)とともに、スピーカから入賞音Aを出力するものとしている。一方、一般入賞口Aは、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で遊技球が入球した場合に、スピーカから入賞音Aを出力しないで、所定個数の賞球を付与する(払い出す)ものとしている。これにより、特別図柄の変動表示を開始できない状態では、遊技者が入賞音Aに注目することがなく、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中の演出に注目させることができる。また、詳しくは後述するが、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合には、スピーカから入賞音Aを出力しないで、所定個数の賞球を付与する(払い出す)ものとしている。なお、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に付与される(払い出される)賞球数については、「10」としている。

20

#### 【4152】

また、一般入賞口Bは、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で遊技球が入球した場合に、所定個数の賞球を付与する(払い出す)ことがなく、スピーカから入賞音Bを出力しないものとしている。一方、一般入賞口Bは、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で遊技球が入球した場合に、所定個数の賞球を付与する(払い出す)とともに、スピーカから入賞音Bを出力するものとしている。これにより、入賞音Bを出力するかどうかによって、所定個数の賞球を付与する(払い出す)かどうかを確認することができる。また、詳しくは後述するが、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合には、所定個数の賞球を付与する(払い出す)とともに、スピーカから入賞音Bを出力するものとしている。なお、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に付与される(払い出される)賞球数については、「1」としている。つまり、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合であっても、遊技球の増減がないため、一般入賞口Bへ遊技球を入球させて不正に多くの賞球を得ようとする行為を防止することができる。

30

40

#### 【4153】

また、一般入賞口Cは、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で遊技球が入球した場合に、スピーカから入賞音を出力しないで、所定個数の賞球を付与する(払い出す)ものとしている。同様に、一般入賞口Cは、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で遊技球が入球した場合に、スピーカから入賞音を出力しないで、所定個数の賞球を付与する(払い出す)ものとしている。つまり、特別図柄の変動表示が開始可能な状態と、特別図柄の変動表示を開始できない状態のいずれであって

50

も、スピーカから入賞音を出力しないで、所定個数の賞球を付与する（払い出す）ものとしている。同様に、詳しくは後述するが、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合には、スピーカから入賞音を出力しないで、所定個数の賞球を付与する（払い出す）ものとしている。なお、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に付与される（払い出される）賞球数については、「10」としている。

#### 【4154】

なお、一般入賞口A～C（一般入賞口2001）とは別に、一般入賞口Dを設けるようにしてもよく、一般入賞口Dが設けられた場合には、以下の通りとなる。一般入賞口Dは、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で遊技球が入球した場合に、所定個数の賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音D1を出力するものとしている。同様に、一般入賞口Aは、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で遊技球が入球した場合に、所定個数の賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音D1を出力するものとしている。一方、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口Dへ遊技球が入球した場合には、所定個数の賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音D2を出力するものとしている。これにより、入賞音D2を出力するかどうかによって、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口Dへ遊技球が入球したかどうかを確認することができる。

#### 【4155】

また、本例では、第一始動口2003や第二始動口2004などの各種始動口とは別に、一般入賞口A～Cが設けられているが、一般入賞口A～Cのうち一般入賞口Aについては、遊技球が入球することで特別図柄の変動表示を開始することが可能な始動口Aであってもよい。具体的には、始動口Aは、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で遊技球が入球した場合に、所定個数の賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音Aを出力するものとしている。一方、始動口Aは、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で遊技球が入球した場合に、スピーカから入賞音Aを出力しないで、所定個数の賞球を付与する（払い出す）ものとしている。これにより、特別図柄の変動表示を開始できない状態では、遊技者が入賞音Aに注目することがなく、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中の演出に注目させることができる。そして、このような構成であっても、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、始動口Aへ遊技球が入球した場合には、スピーカから入賞音Aを出力しないで、所定個数の賞球を付与する（払い出す）ものとしている。なお、一般入賞口Aの代わりに始動口Aを用いるようにした場合には、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、特別図柄の変動表示を開始できない状態に設定することが望ましい。これにより、問題画面の表示期間において、始動口Aへ遊技球が入球した場合であっても、特別図柄の変動表示を開始することができないため、間違い探し演出における間違い探しが途中で終了することがなく、遊技者にとって不満が生じにくいものとすることができる。

#### 【4156】

図255(A)は、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において入賞音の出力可否を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図237(A)に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【4157】

図255(A)に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミングt1では、演出表示装置1600において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミングt1～t2における待機画面の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、入賞音Aを出力するものとし、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ことがなく、入賞音

10

20

30

40

50

Bを出力しないものとし、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。同様に、間違い探し演出の開始時であるタイミングt2では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミングt2～t3における開始画面の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、入賞音Aを出力するものとし、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ことがなく、入賞音Bを出力しないものとし、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。このように、待機画面の表示期間や、開始画面の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、入賞音Aを出力することで、一般入賞口Aへ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口Aへ遊技球が入球した旨を知ることができる。一方、待機画面の表示期間や、開始画面の表示期間においては、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与しない（払い出さない）ため、一般入賞口Bへ遊技球が入球した旨を知る必要がなく、入賞音Bを出力しないものとしている。

10

## 【4158】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt3では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミングt3～t4における問題画面の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、入賞音Aを出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音Bを出力するものとし、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。例えば、問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）を表示しているなかで、一般入賞口Aへ遊技球が入球して入賞音Aを出力すると、遊技者が入賞音Aに注目してしまい、盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）と、遊技盤5（パチンコ機1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞がある。この点、問題画面の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、入賞音Aを出力しないことで、遊技者が入賞音Aに注目することがなく、間違い探しに集中させることができる。一方、問題画面の表示期間においては、一般入賞口Bへの入球によって賞球を付与する（払い出す）ため、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、入賞音Bを出力するようにし、一般入賞口Bへ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口Bへ遊技球が入球した旨を知ることができる。

20

30

## 【4159】

なお、本例では、一般入賞口A～Cについては、間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像A（間違いとなる部分が存在している盤面画像A）に対していずれも描写されている。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、盤面画像Aに表示されている一般入賞口A～Cに対する視認によって、遊技盤5のどの位置を狙うべきなのかを把握することができる。また、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、上述したヒント演出A～Dの表示物によって、盤面画像Aの一部を被覆することが可能になっているが、盤面画像Aに表示されている一般入賞口Aについては、一部を被覆することが可能であるのに対し、盤面画像Aに表示されている一般入賞口Bについては、全部を被覆することがないものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、一般入賞口Bへの入球によって賞球を付与する（払い出す）ことを可能にしているが、その賞球の獲得を望んでいる遊技者にとっては、盤面画像Aに表示されている一般入賞口Bに対する視認が妨げられないことがなく、遊技盤5のどの位置を狙うべきなのかを簡単に把握することができる。なお、盤面画像Aに表示されている一般入賞口Bについても、一部を被覆するようにしてもよいが、このような場合には、盤面画像Aに表示されている一般入賞口Aよりも、一部を被覆している領域が狭くなるようにし、盤面画像Aに表示されている一般入賞口Bに対する視認が極力妨げられないものとしている。なお、一般入賞口Cについては、盤面画像Aに対して描写されているが、盤面画像A

40

50

に対して描写されないものとしてもよい。

【4160】

また、本例では、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に、問題画面の表示期間であるか否かにかかわらず、入賞音を出力しないものとしている。ただし、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合には、入賞音Cを出力しないようにし、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中など、特別図柄の変動表示を開始できない状態で一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合には、入賞音Cを出力するものとしてもよい。そして、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合には、入賞音Cを出力するものとしてもよい。これにより、入賞音Cを出力するかどうかによって、所定個数の賞球を付与する（払い出す）かどうかを確認することができる。

10

【4161】

また、本例では、入賞音Aや入賞音Bについては、それぞれ複数種類の入賞音が用意されている。ただし、入賞音Aについては、入賞音Bよりも多くの種類の入賞音が用意されている。これにより、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、入賞音Aを出力しているが、入賞音Aの種類が多いことで、特別図柄の変動表示が開始可能な状態で一般入賞口Aへ遊技球を入球させようとする意欲を生じさせることができる。一方、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、入賞音Bを出力しているが、入賞音Bの種類が少ないことで、入賞音Bの出力時において、一般入賞口Bへの入球に対応する入賞音であるのかどうか把握し難くなることを防止することができる。

20

【4162】

また、本例では、間違い探し演出のうち、少なくとも間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、入賞音Aを出力しないものとしているが、入賞音Aとは別の特別音声出力するようにしてもよい。例えば、特別音声としては、スピーカから「間違い探しの時間には一般入賞口Aを狙ってください」という音声出力することによって、一般入賞口Aよりも一般入賞口Bへの入球を狙うべきタイミングである旨を知らせるものとしている。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、入賞音Aとは別の特別音声出力することで、遊技者が一般入賞口Aへの入球を狙おうとはせず、一般入賞口Bへの入球を狙わせることができる。

30

【4163】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミングt4では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミングt4～t5における答え発表の予告表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、入賞音Aを出力するものとし、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ことがなく、入賞音Bを出力しないものとし、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。同様に、間違い探し演出の実行中であるタイミングt5では、演出表示装置1600において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミングt5～t6における答え発表表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、入賞音Aを出力するものとし、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ことがなく、入賞音Bを出力しないものとし、一般入賞口Cへ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。このように、答え発表の予告表示期間や、答え発表の表示期間においては、一般入賞口Aへ遊技球が入球した場合に、入賞音Aを出力することで、一般入賞口Aへ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口Aへ遊技球が入球した旨を知ることができる。一方、答え発表の予告表示期間や、答え発表の表示期間においては、一般入賞口Bへ遊技球が入球した場合に、賞球を付与しない（払い出さない）ため、一般入賞口Bへ遊技球が入球した旨を知る必要がなく、入賞音Bを出力しないものとしている。

40

50

## 【 4 1 6 4 】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング t 6 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、入賞音 A を出力するものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ことがなく、入賞音 B を出力しないものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。

## 【 4 1 6 5 】

図 2 5 5 ( B ) は、特別図柄の変動表示中に間違い探し演出を実行する場合において入賞音の出力可否を示すタイムチャートである。なお、特別図柄の非変動表示中に間違い探し演出を実行する点については、図 2 3 7 ( B ) に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

## 【 4 1 6 6 】

図 2 5 5 ( B ) に示すように、特別図柄の変動表示中であるタイミング t 1 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示しているが、タイミング t 1 ~ t 2 における変動演出画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。同様に、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング t 2 ~ t 3 における開始画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。このように、変動演出画面の表示期間や、開始画面の表示期間においては、特別図柄の変動表示中の変動演出として間違い探し演出を実行しているため、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないことで、遊技者が入賞音 A に注目することがなく、実行中の変動演出（間違い探し演出）に注目させることができる。一方、変動演出画面の表示期間や、開始画面の表示期間においては、一般入賞口 B への入球によって賞球を付与する（払い出す）ため、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、入賞音 B を出力するようにし、一般入賞口 B へ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口 B へ遊技球が入球した旨を知ることができる。

## 【 4 1 6 7 】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。例えば、問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、一般入賞口 A へ遊技球が入球して入賞音 A を出力すると、遊技者が入賞音 A に注目してしまい、盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）と、遊技盤 5（パチンコ機 1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞がある。この点、問題画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないことで、遊技者が入賞音 A に注目することがなく、間違い探しに集中させることができる。一方、問題画面の表示期間においては、一般入賞口 B への入球

10

20

30

40

50

によって賞球を付与する（払い出す）ため、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、入賞音 B を出力するようにし、一般入賞口 B へ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口 B へ遊技球が入球した旨を知ることができる。

#### 【 4 1 6 8 】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 4 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の答え発表を予告する予告表示を表示しているが、タイミング t 4 ~ t 5 における答え発表の予告表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。同様に、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 5 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の答え発表を行う答え発表表示を表示しているが、タイミング t 5 ~ t 6 における答え発表表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。このように、答え発表の予告表示期間や、答え発表の表示期間においては、特別図柄の変動表示中の変動演出として間違い探し演出を実行しているため、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないことで、遊技者が入賞音 A に注目することがなく、実行中の変動演出（間違い探し演出）に注目させることができる。一方、答え発表の予告表示期間や、答え発表の表示期間においては、一般入賞口 B への入球によって賞球を付与する（払い出す）ため、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、入賞音 B を出力するようにし、一般入賞口 B へ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口 B へ遊技球が入球した旨を知ることができる。

10

20

#### 【 4 1 6 9 】

そして、間違い探し演出の終了時であるタイミング t 6 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の変動表示中の変動演出画面を表示している。つまり、間違い探し演出の終了後には、タイミング t 1 ~ t 2 での間違い探し演出の開始前の状態に戻すようにし、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。

30

#### 【 4 1 7 0 】

図 2 5 6 は、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する場合（変形例）において入賞音の実行可否を示すタイムチャートである。なお、間違い探し演出を強制的に終了した後に終了表示画面を表示する点については、図 2 4 3 に示すタイムチャートと同じであるため、既に説明している部分については、説明を省略している。

#### 【 4 1 7 1 】

図 2 5 6 に示すように、特別図柄の非変動表示中であるタイミング t 1 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、特別図柄の非変動表示中の待機画面を表示しているが、タイミング t 1 ~ t 2 における待機画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、所定個数の賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ことがなく、入賞音 B を出力しないものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。同様に、間違い探し演出の開始時であるタイミング t 2 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の開始画面を表示しているが、タイミング t 2 ~ t 3 における開始画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、入賞音 A を出力するものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）こ

40

50

とがなく、入賞音 B を出力しないものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。このように、待機画面の表示期間や、開始画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力することで、一般入賞口 A へ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口 A へ遊技球が入球した旨を知ることができる。一方、待機画面の表示期間や、開始画面の表示期間においては、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与しない（払い出さない）ため、一般入賞口 B へ遊技球が入球した旨を知る必要がなく、入賞音 B を出力しないものとしている。

#### 【 4 1 7 2 】

そして、間違い探し演出の実行中であるタイミング t 3 では、演出表示装置 1 6 0 0 において、間違い探し演出の問題画面を表示しているが、タイミング t 3 ~ t 4 における問題画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。例えば、問題画面の表示期間においては、間違い探し演出の問題画面としての盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を表示しているなかで、一般入賞口 A へ遊技球が入球して入賞音 A を出力すると、遊技者が入賞音 A に注目してしまい、盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）と、遊技盤 5（パチンコ機 1）とを見比べて、遊技者が相違する点を見つけ出すことが困難になる虞がある。この点、問題画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないことで、遊技者が入賞音 A に注目することがなく、間違い探しに集中させることができる。一方、問題画面の表示期間においては、一般入賞口 B への入球によって賞球を付与する（払い出す）ため、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、入賞音 B を出力するようにし、一般入賞口 B へ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口 B へ遊技球が入球した旨を知ることができる。

#### 【 4 1 7 3 】

そして、タイミング t 3 ~ t 4 における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング t x で所定条件が成立した場合には、タイミング t x ~ t y までの演出を省略（スキップ）し、タイミング t x からタイミング t y へ移行するようにしている。つまり、タイミング t x で所定条件が成立した場合には、それ以降の間違い探し演出の演出内容を実行しないようにし、間違い探し演出の問題画面を消去するだけでなく、タイミング t 4 ~ t 5 までの答え発表の予告表示や、タイミング t 5 ~ t y までの答え発表表示についても表示しないようにしている。これにより、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、所定条件を成立させることで間違い探し演出を強制的に終了させることができ、遊技者のニーズにあった演出を楽しむことができる。

#### 【 4 1 7 4 】

なお、本例では、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、一般入賞口 A や一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、所定条件が成立せず、問題画面の表示期間を強制的に終了することがないが、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、所定条件が成立するようにし、間違い探し演出の表示期間を強制的に終了してもよい。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間においては、一般入賞口 B へ遊技球を入球させるかどうかによって、問題画面の表示期間を強制的に終了させるかどうかを選択することができ、間違い探し演出を必要としない遊技者にとっては、一般入賞口 B へ遊技球を入球させようとする意欲を生じさせることができる。

#### 【 4 1 7 5 】

また、本例では、タイミング t 3 ~ t 4 における間違い探し演出の問題画面の表示期間のうち、タイミング t x で所定条件が成立した場合には、問題画面の表示期間を強制的に終了して間違い探し演出の問題画面として表示されている盤面画像 A（間違いとなる部分が存在している盤面画像 A）を非表示としているが、そのような問題画面の表示期間を強

10

20

30

40

50

制的に終了する場合には、スピーカから終了音を出力することによって、問題画面を非表示として演出スキップが行われる旨を知ることができる。これにより、間違い探し演出の問題画面の表示期間において、間違い探しに興味がなく、演出表示装置 1600 の表示内容に注目していない遊技者であっても、スピーカから終了音出力されるかどうかによって、演出スキップが行われるかどうかを知ることができる。

#### 【4176】

そして、タイミング  $t_5$  へ移行した後は、演出表示装置 1600 において、演出スキップ時の終了表示画面を表示しているが、タイミング  $t_5 \sim t_6$  における演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとし、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）とともに、スピーカから入賞音 B を出力するものとし、一般入賞口 C へ遊技球が入球した場合に、入賞音を出力しないで、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。例えば、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、演出表示装置 1600 において、間違い探し演出が強制的に終了したことを報知する（注意する）内容の画面や、間違い探し演出を強制的に終了することに成功したことを報知する内容（「スキップ機能発動！」など）の画面を表示しているなかで、一般入賞口 A へ遊技球が入球して入賞音 A を出力すると、遊技者が入賞音 A に注目してしまい、正常に演出スキップを行うことができた旨を知ることが困難になる虞がある。この点、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、一般入賞口 A へ遊技球が入球した場合に、入賞音 A を出力しないことで、遊技者が入賞音 A に注目することがなく、正常に演出スキップを行うことができた旨を知ることができる。

10

20

#### 【4177】

なお、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、賞球を付与する（払い出す）ものとしている。つまり、タイミング  $t_x$  で所定条件が成立した場合には、予め決められた期間である問題画面の表示期間が短くなるため、問題画面の表示期間で一般入賞口 B へ遊技球が入球して賞球を付与する（払い出す）こととなる期待値が低くなってしまいが、賞球を付与する（払い出す）こととなる期間を延長することで、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においても賞球を付与する（払い出す）こととなり、遊技者の不満が発生し難くすることができる。そして、演出スキップ時の終了表示画面の表示期間においては、一般入賞口 B へ遊技球が入球した場合に、入賞音 B を出力することで、一般入賞口 B へ遊技球が入球したかどうかを視認しなくても、一般入賞口 B へ遊技球が入球したかどうかや、一般入賞口 B への入球によって賞球を付与する（払い出す）旨を知ることができる。

30

#### 【4178】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

#### 【4179】

すなわち、上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ機 1 やスロットマシンに適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、所謂、遊技者が遊技球 B に触れることのない、封入式遊技機や、管理遊技機と呼ばれる遊技機にも、応用可能である。

40

#### 【4180】

また、本実施形態では、セット板 1650 の中央に、演出表示装置 1600 を取り付けたものを示したが、これに限定するものではなく、セット板 1650 の中央に対して、偏芯した位置に演出表示装置 1600 を取付けてもよい。また、セット板 1650 に一つの演出表示装置 1600 を取付けたものを示したが、これに限定するものではなく、セット板 1650 に複数の演出表示装置を取付けるようにしてもよい。

#### 【符号の説明】

50



【 4 1 8 1 】

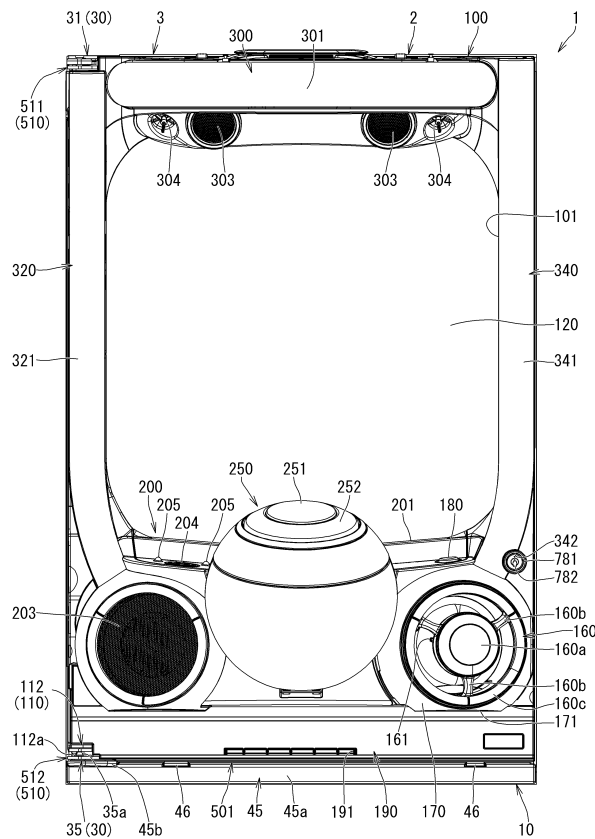
- 1 パチンコ機
- 2 外枠
- 3 扉枠
- 4 本体枠
- 5 遊技盤
- 5 a 遊技領域
- 5 c 7 段差部
- 1 0 0 0 前構成部材
- 1 0 2 0 パネル飾り部
- 1 0 2 1 左下パネル飾り部
- 1 0 2 2 上パネル飾り部
- 1 0 2 3 右下パネル飾り部
- 1 1 0 0 遊技パネル
- 1 1 1 0 パネル板
- 1 1 1 2 開口部
- 1 1 2 0 パネルホルダ
- 1 4 0 0 機能表示ユニット
- 2 0 0 0 表ユニット
- 3 0 0 0 裏ユニット
- N 障害釘

10

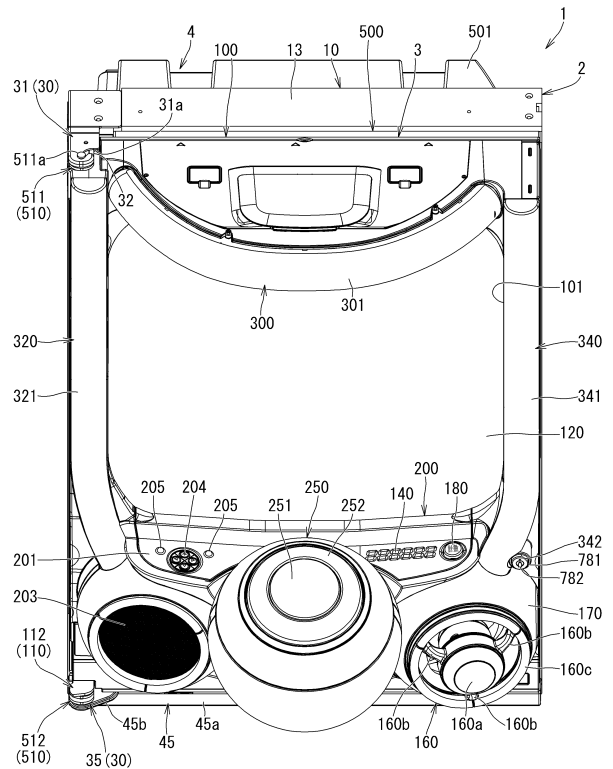
20

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

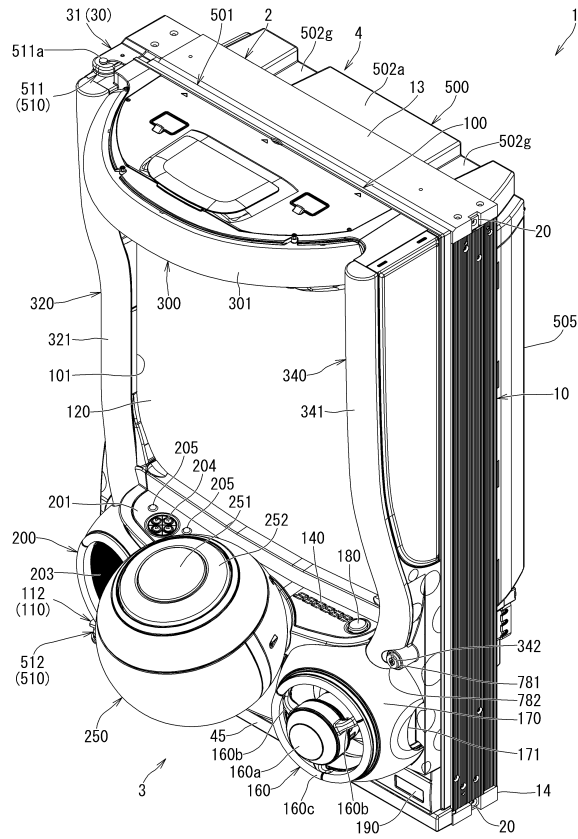


30

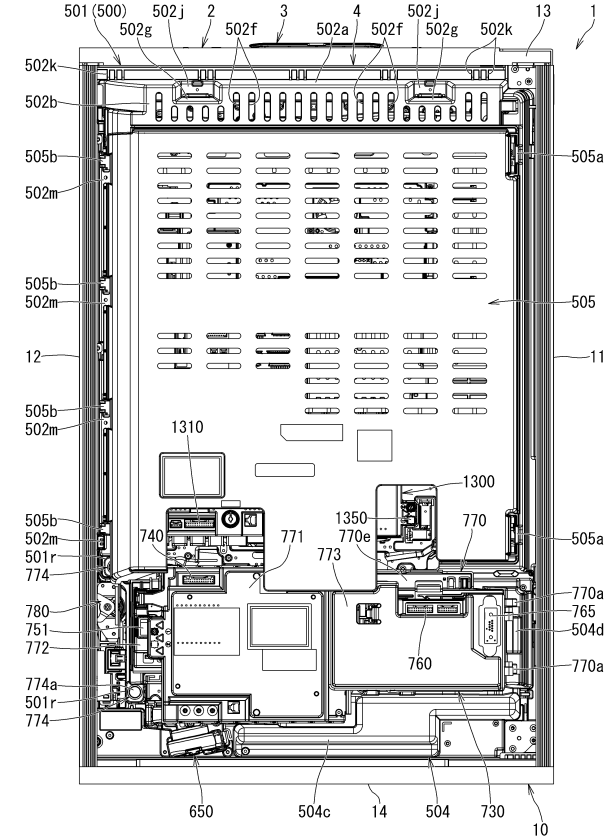
40

50

【 図 3 】



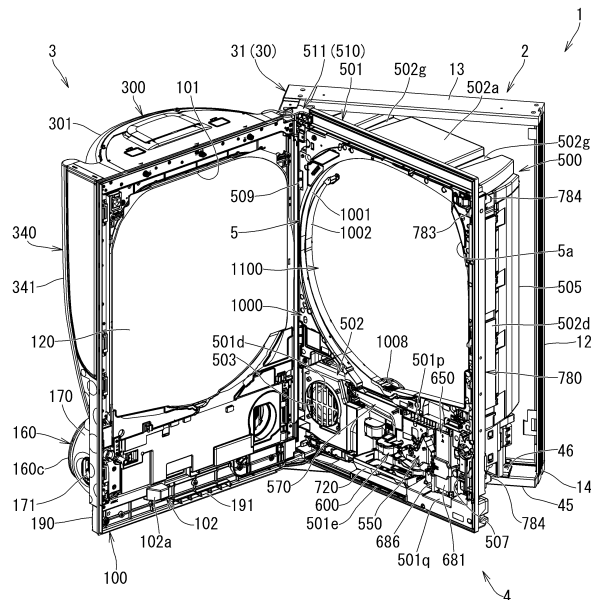
【 図 4 】



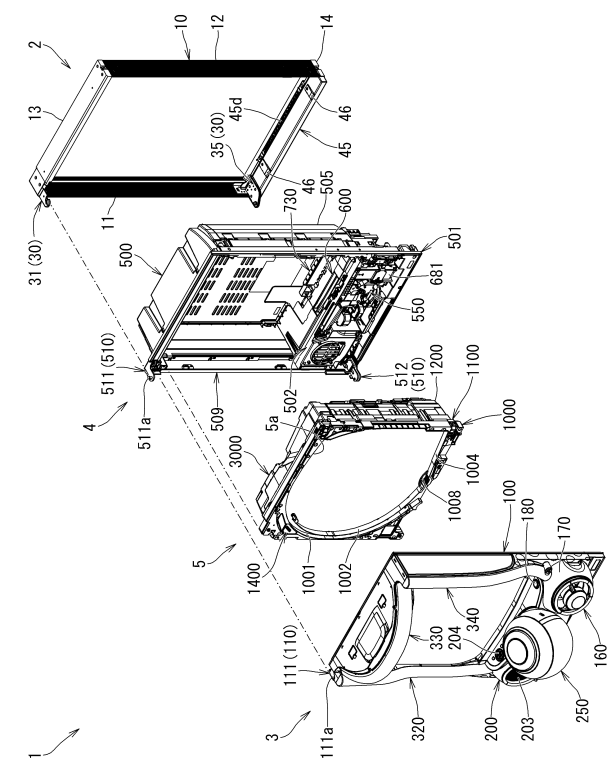
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】

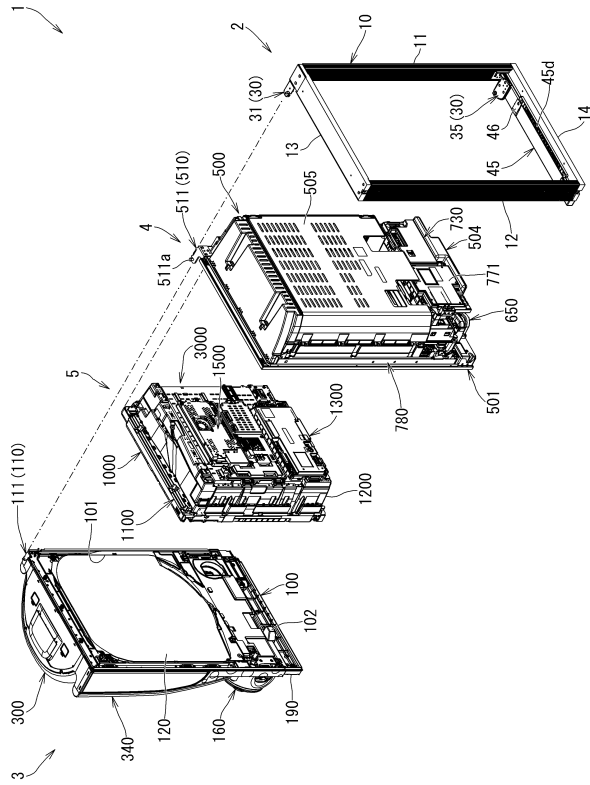


30

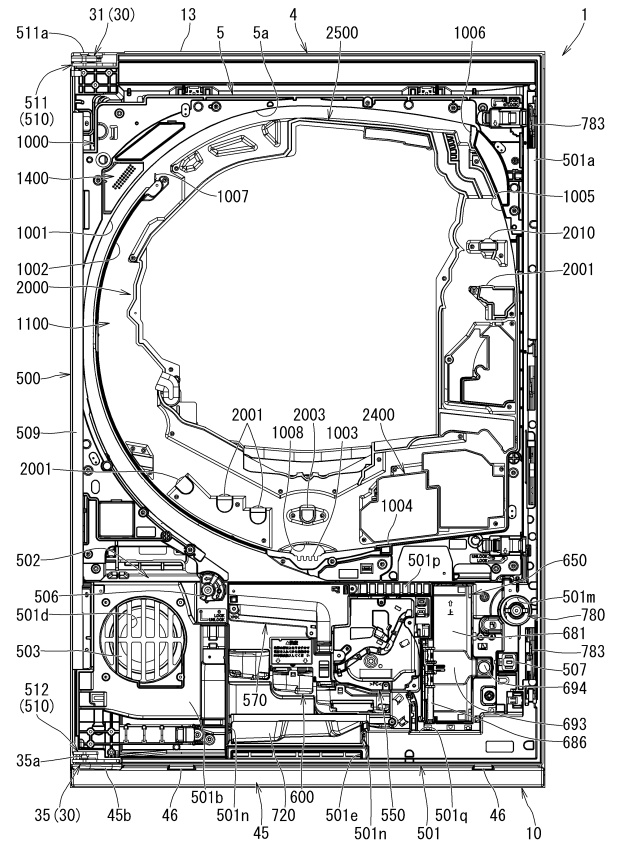
40

50

【 図 7 】



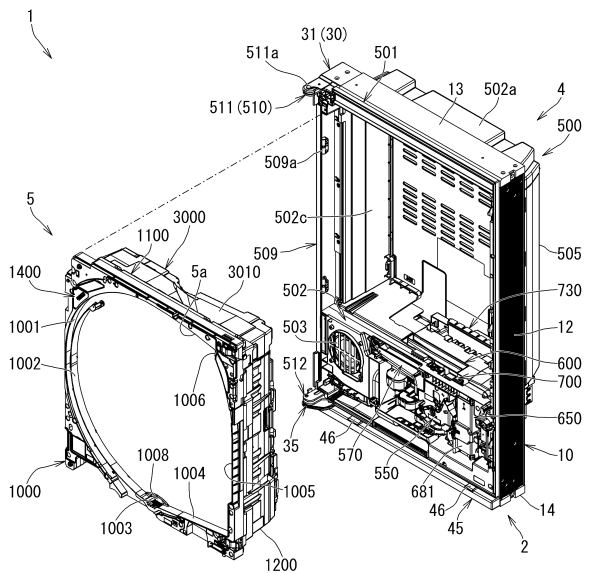
【 図 8 】



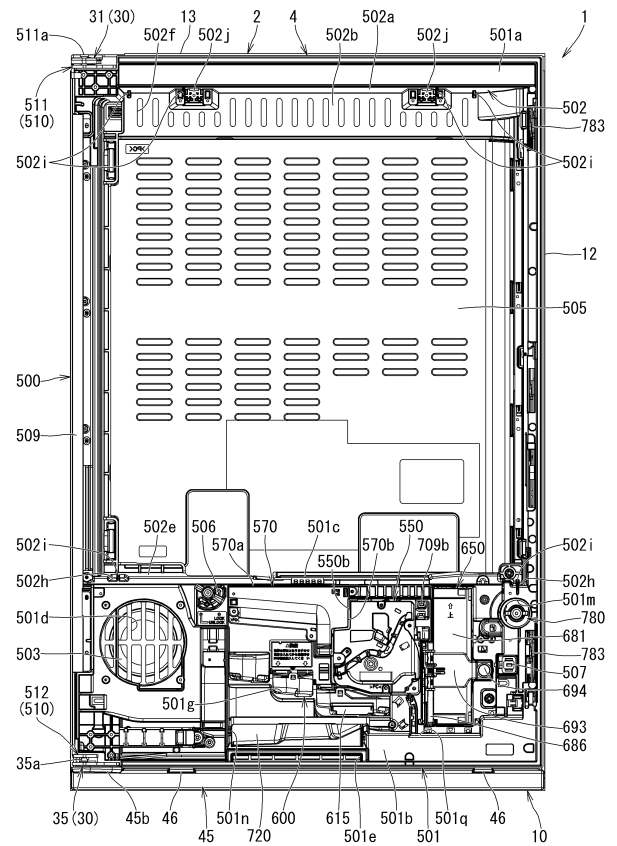
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

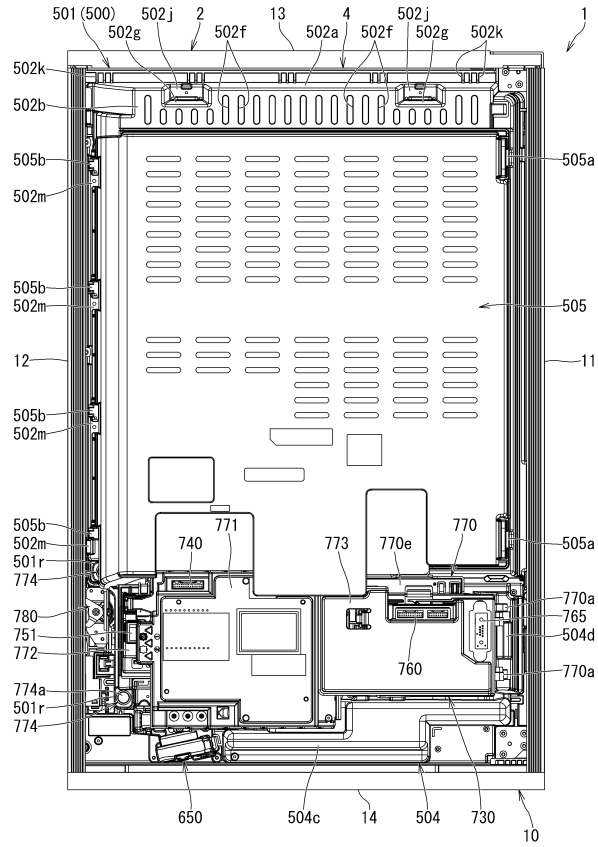


30

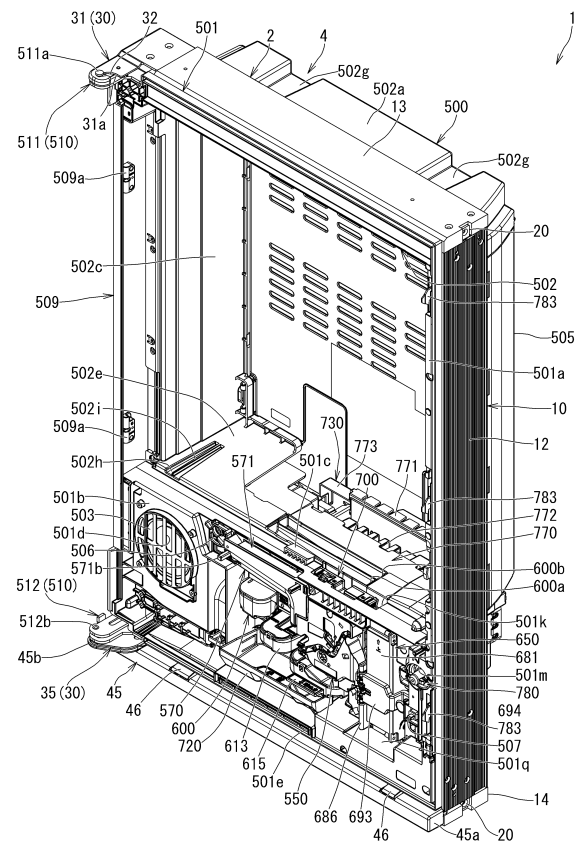
40

50

【 図 1 1 】



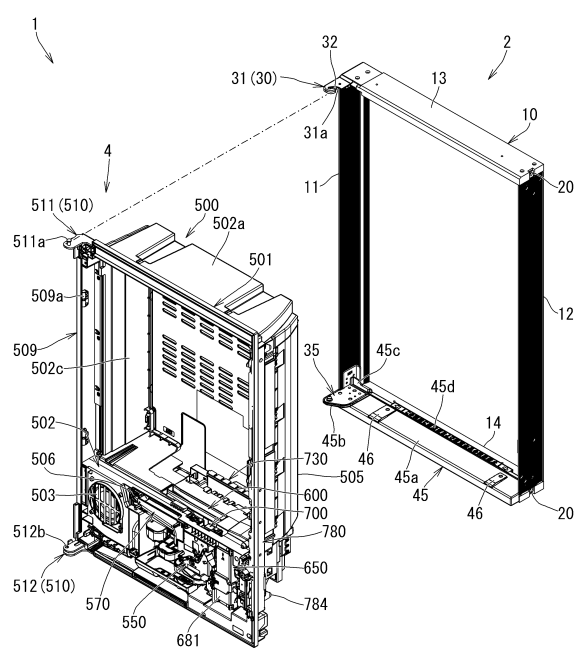
【 図 1 2 】



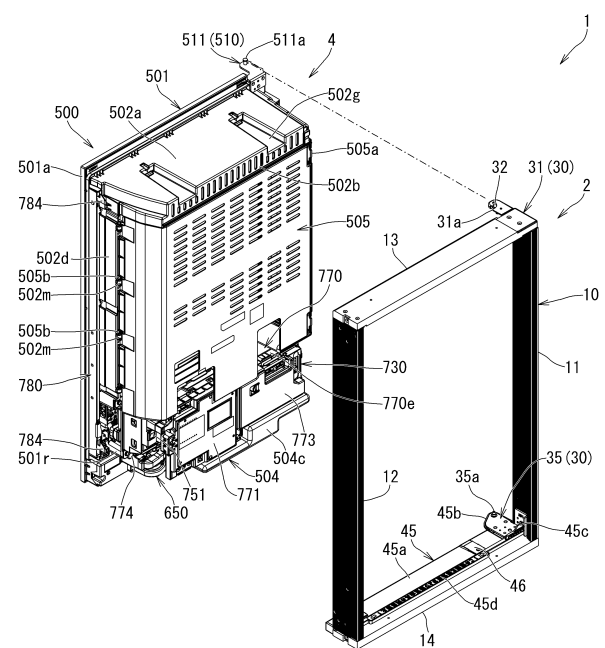
10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

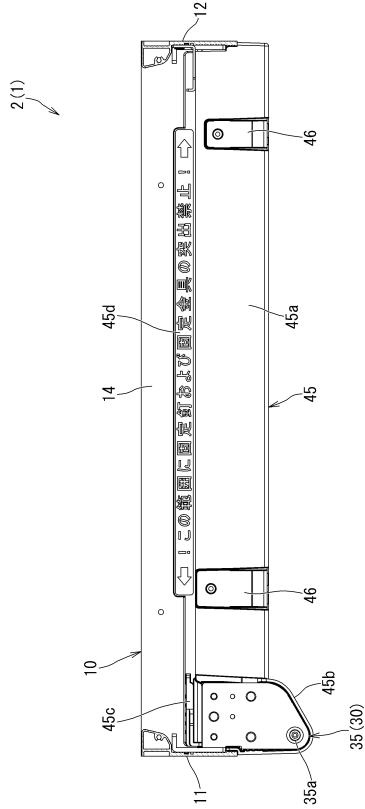


30

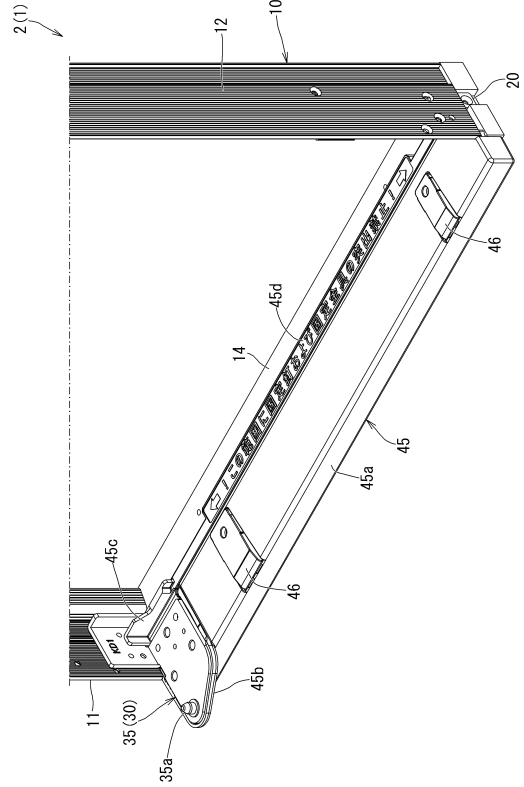
40

50

【 図 15 】



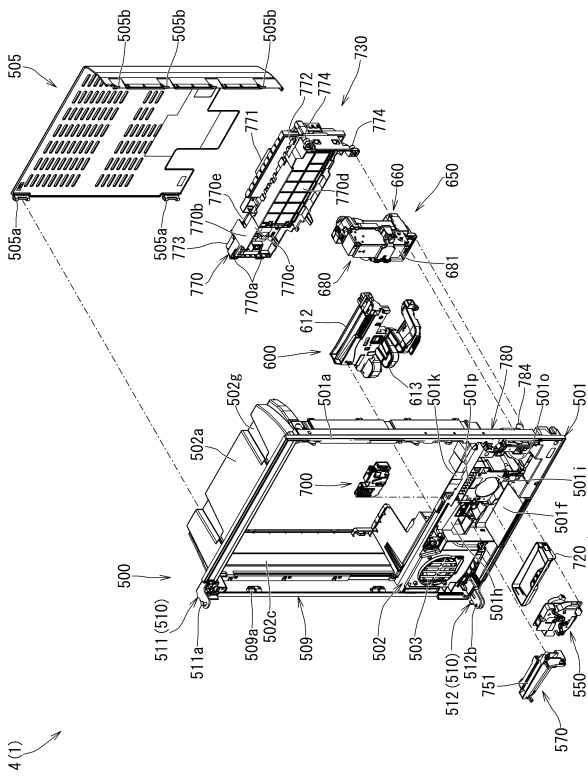
【 図 16 】



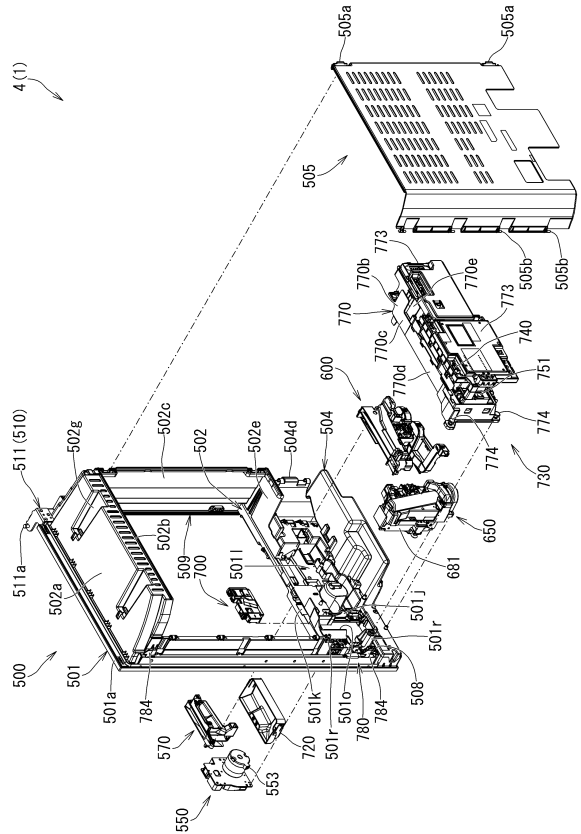
10

20

【 図 17 】



【 図 18 】

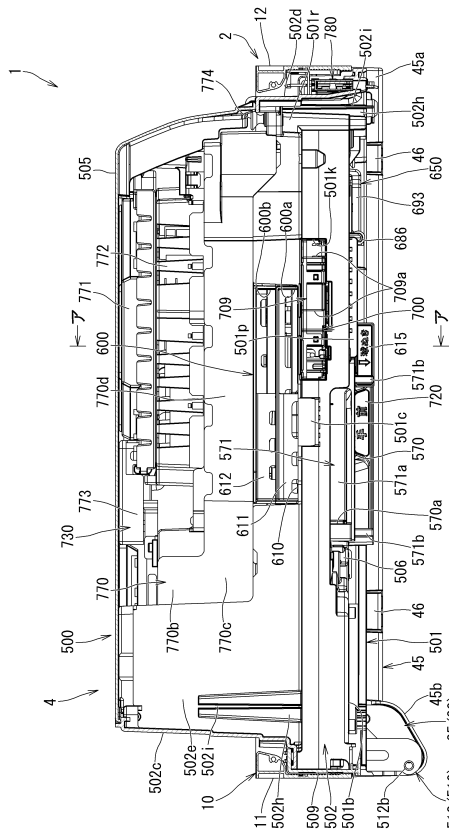


30

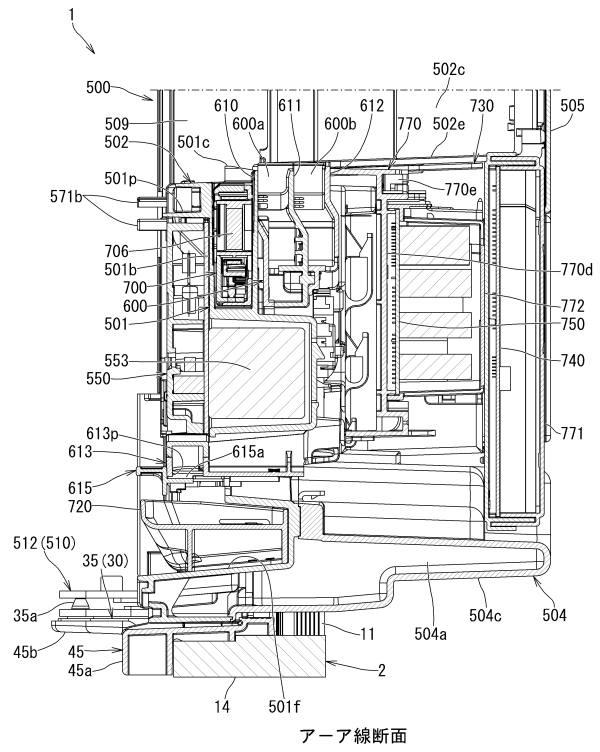
40

50

【図19】

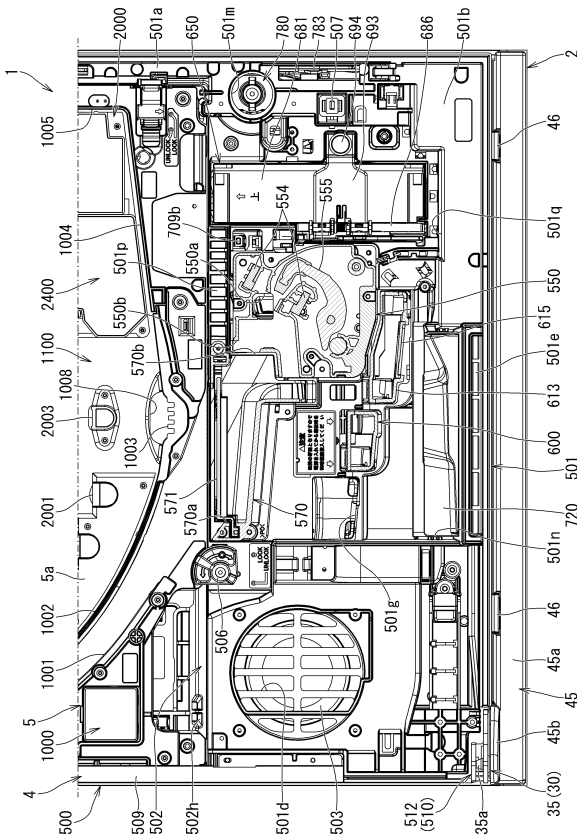


【図20】

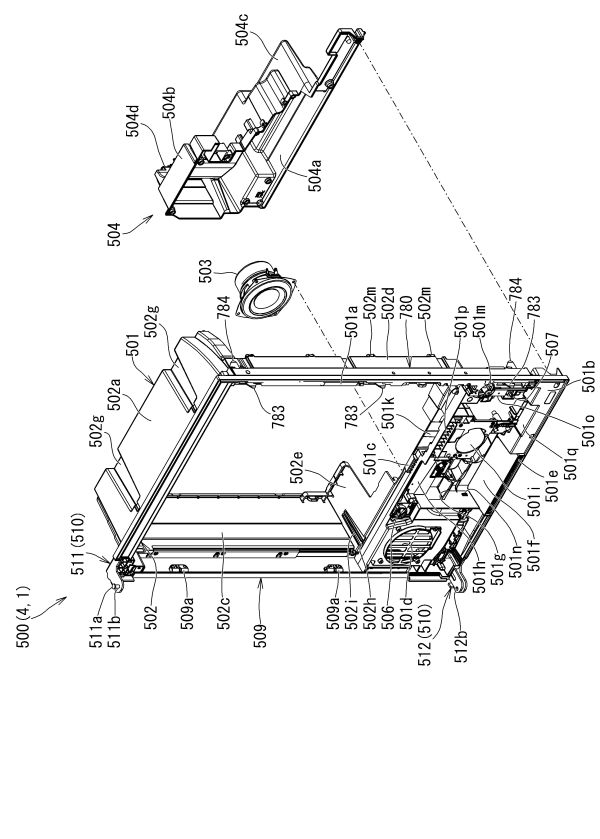


アール線断面

【図21】



【図22】



10

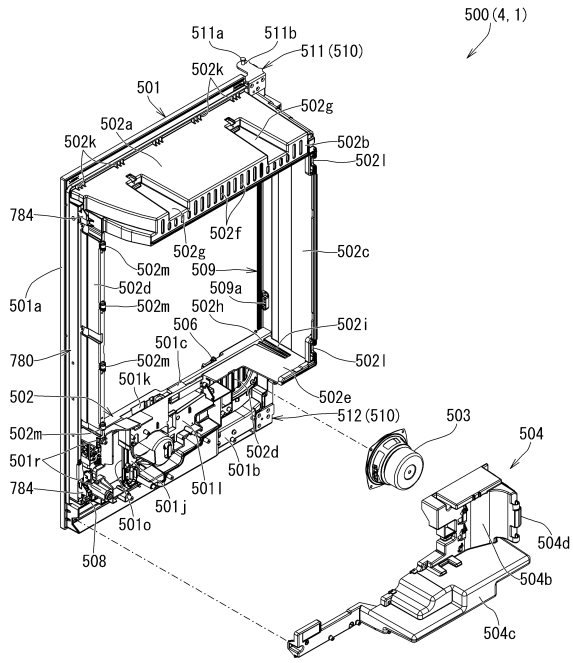
20

30

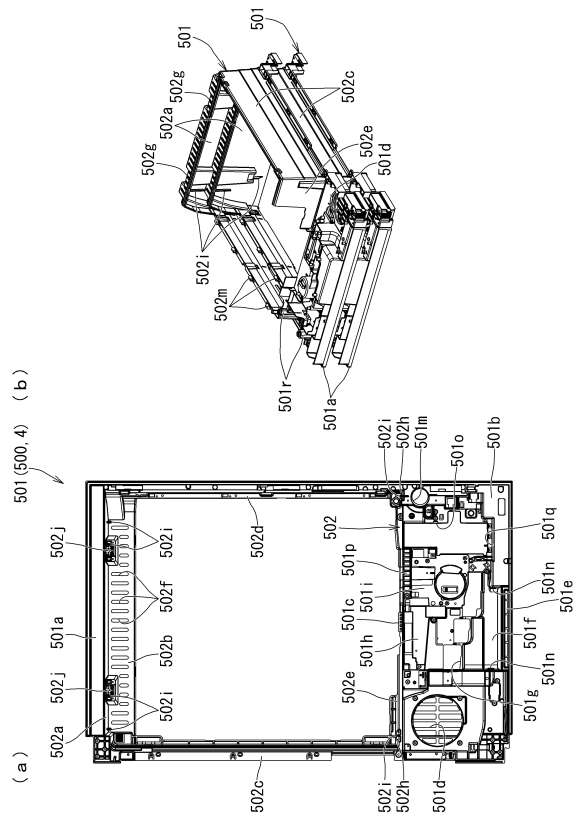
40

50

【 図 2 3 】



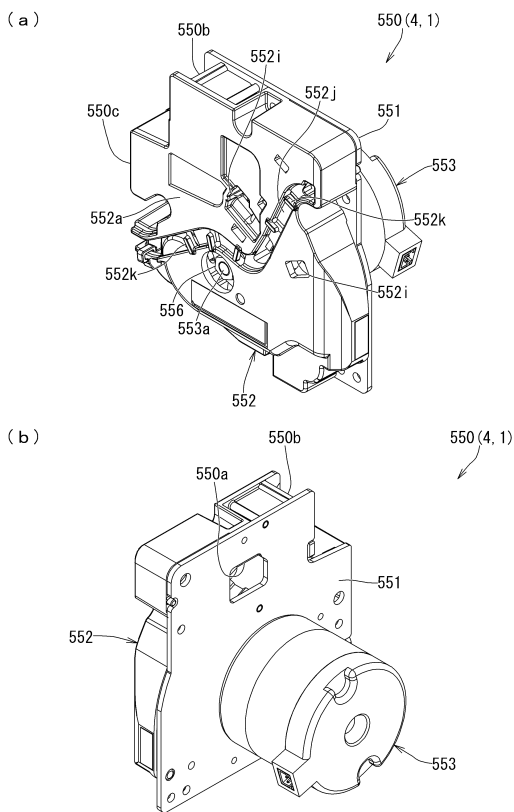
【 図 2 4 】



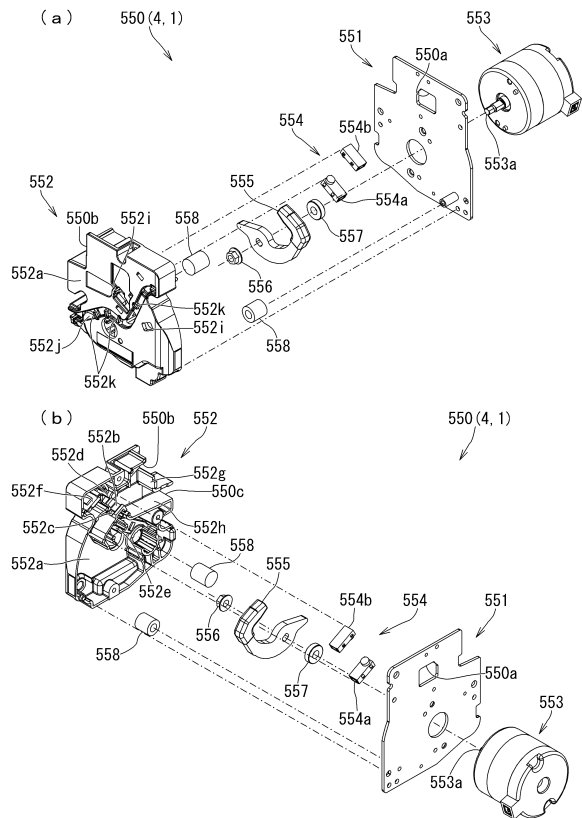
10

20

【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

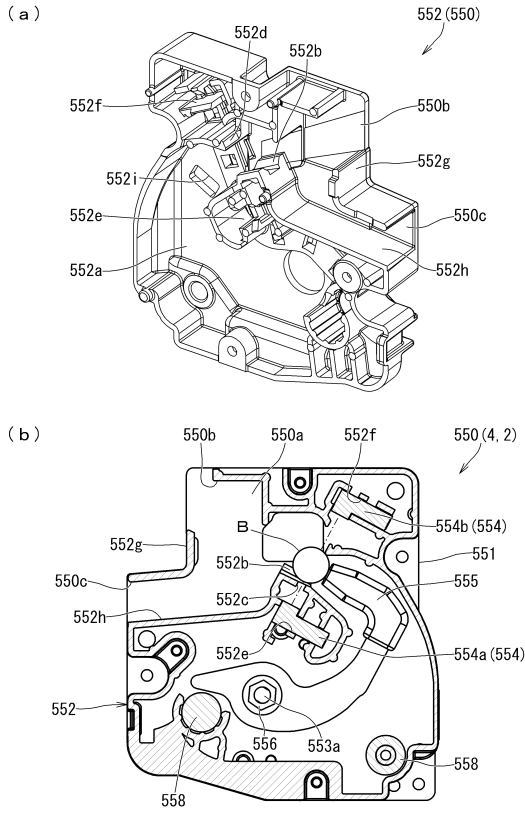


30

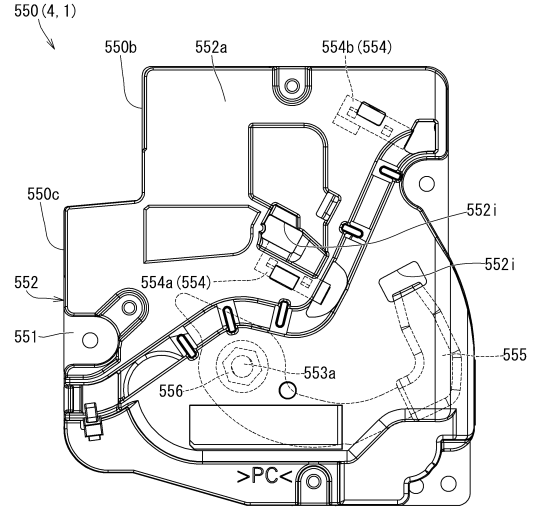
40

50

【 27 】



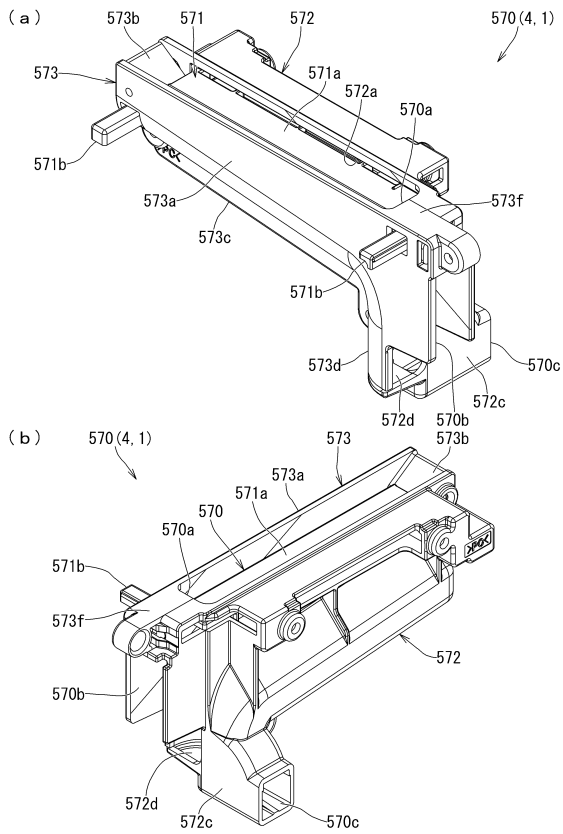
【 28 】



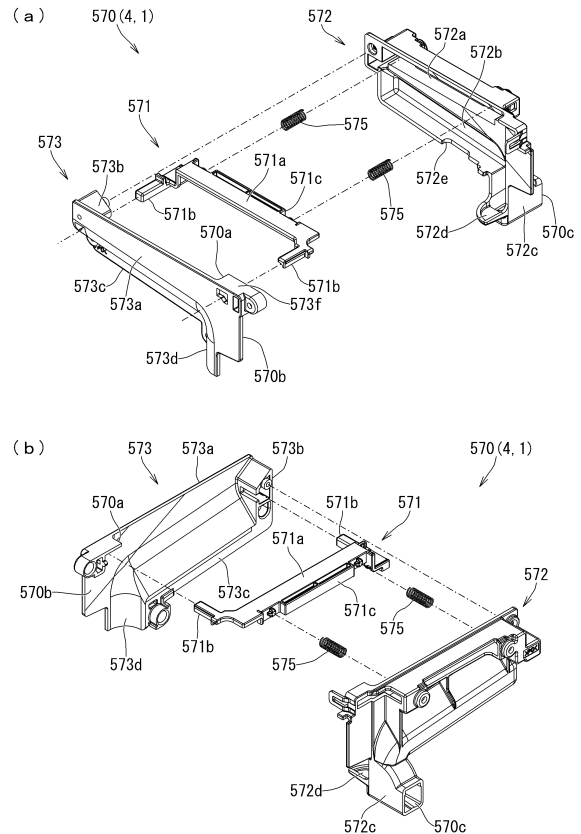
10

20

【 29 】



【 30 】



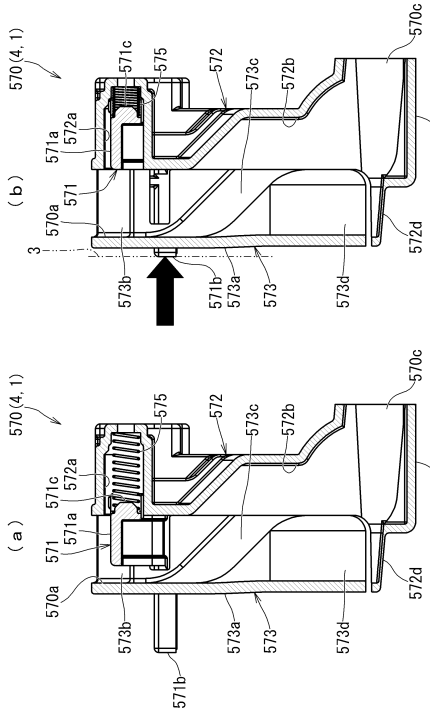
30

40

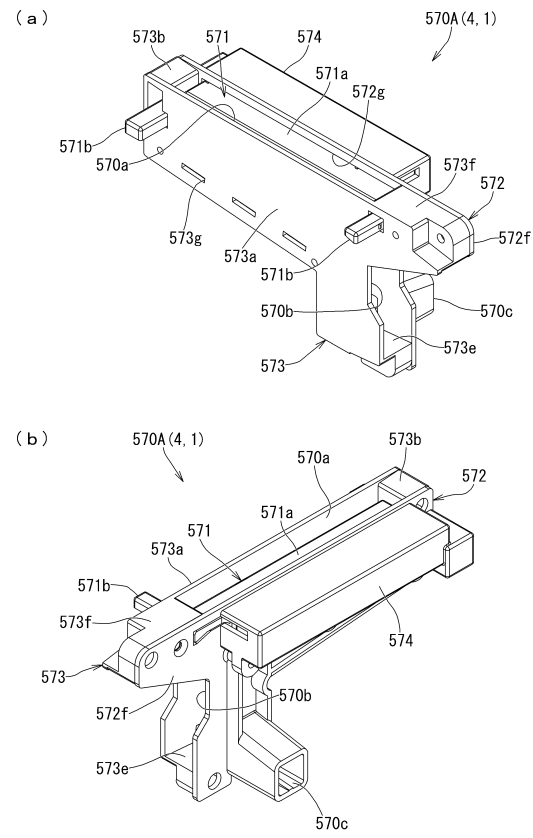
50



【 3 1 】



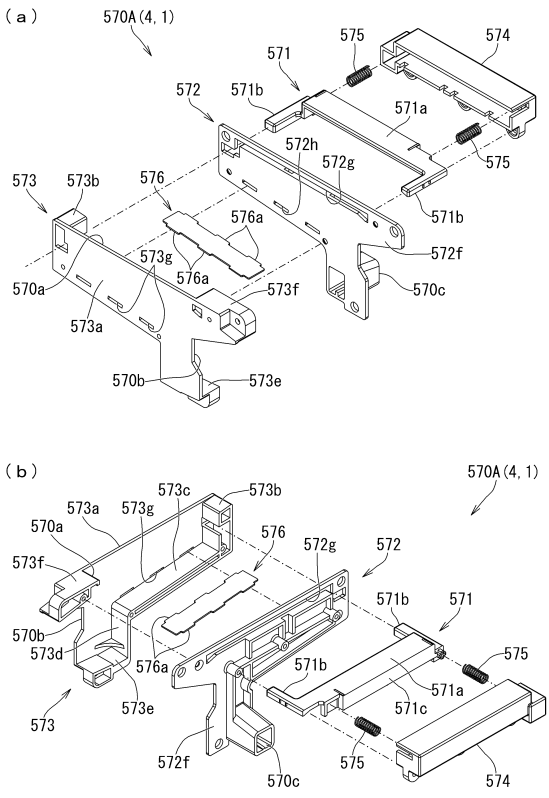
【 3 2 】



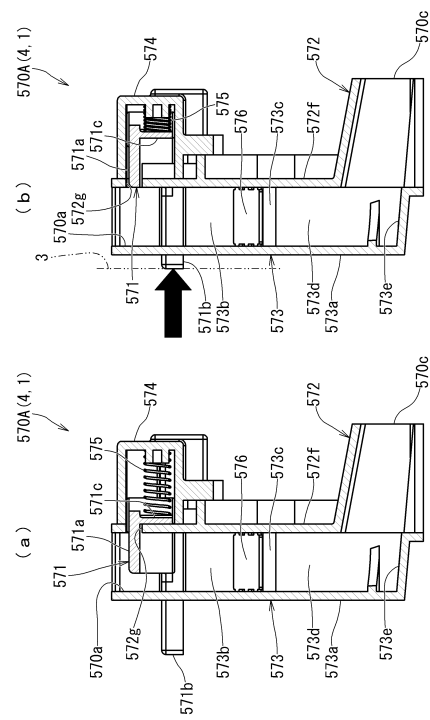
10

20

【 3 3 】



【 3 4 】

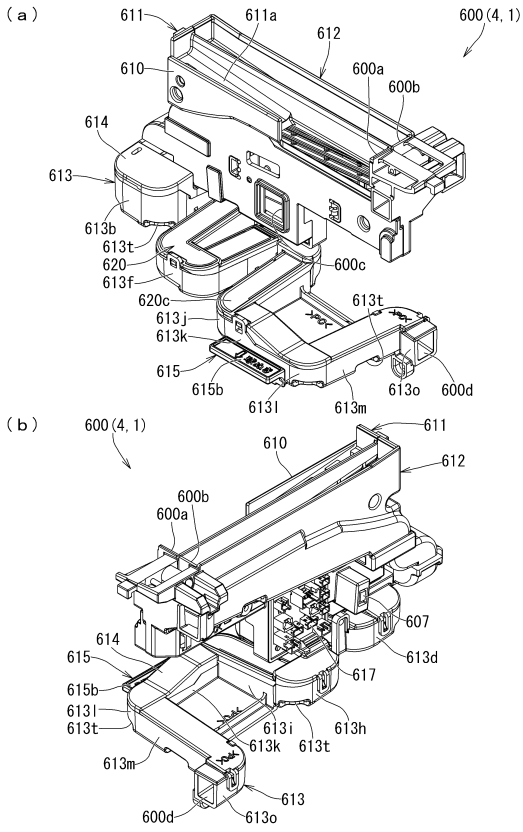


30

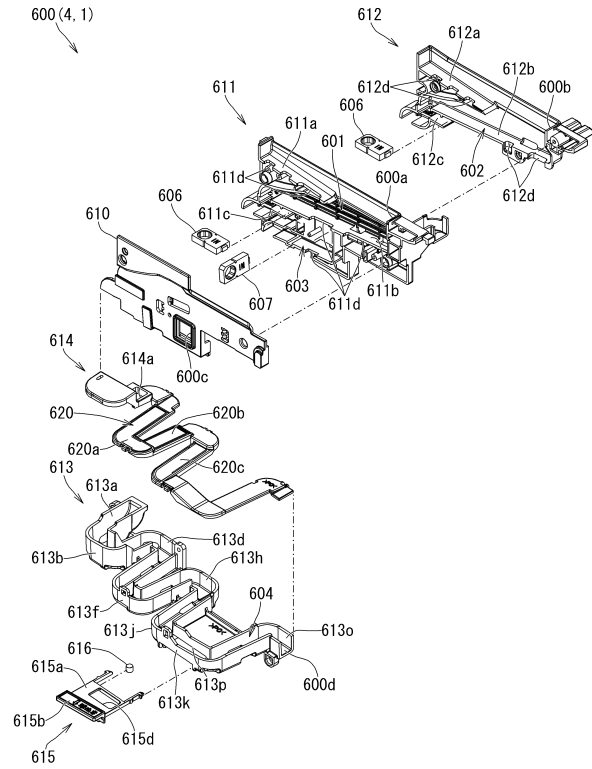
40

50

【図 35】



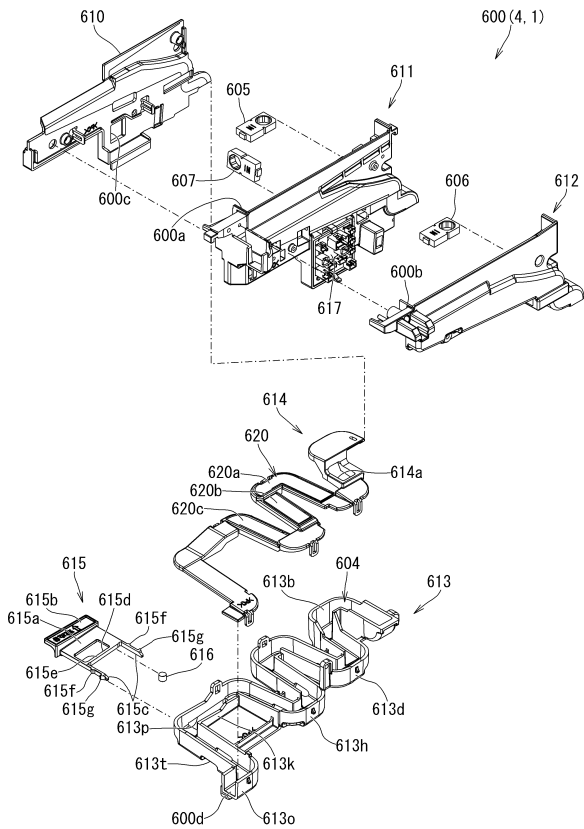
【図 36】



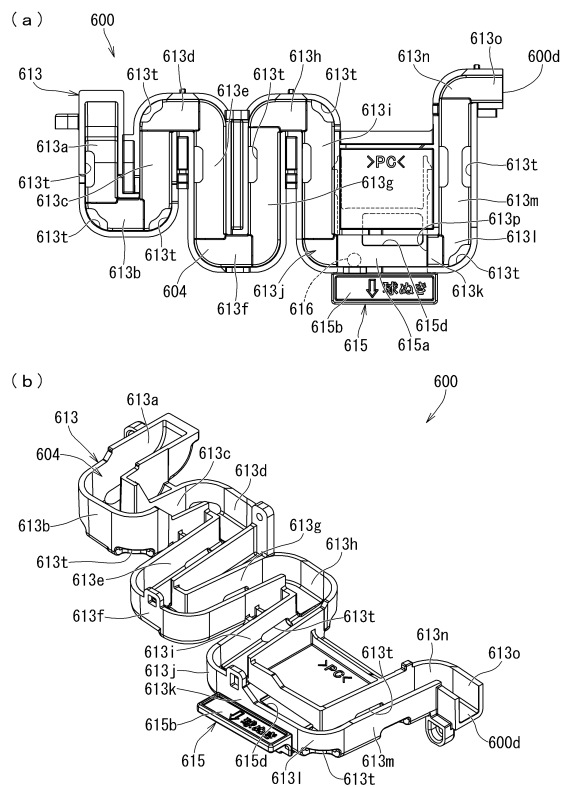
10

20

【図 37】



【図 38】

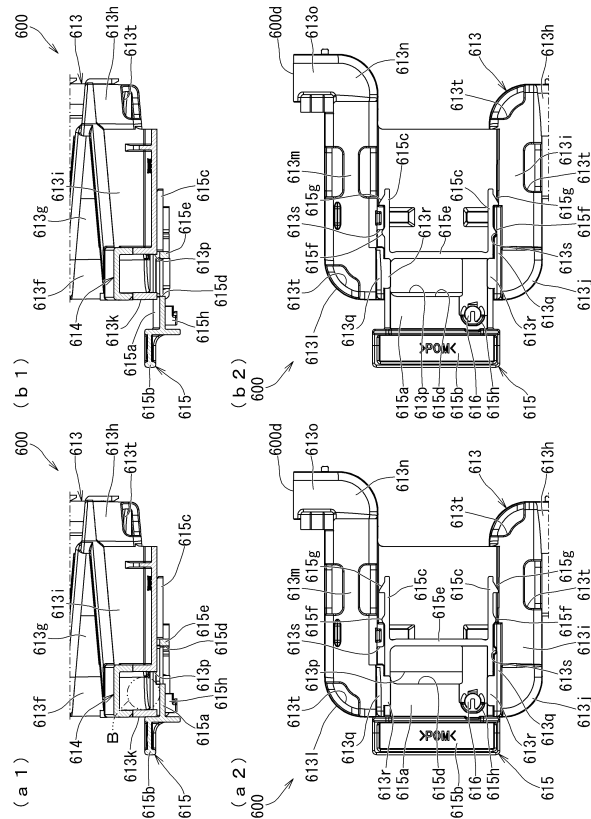


30

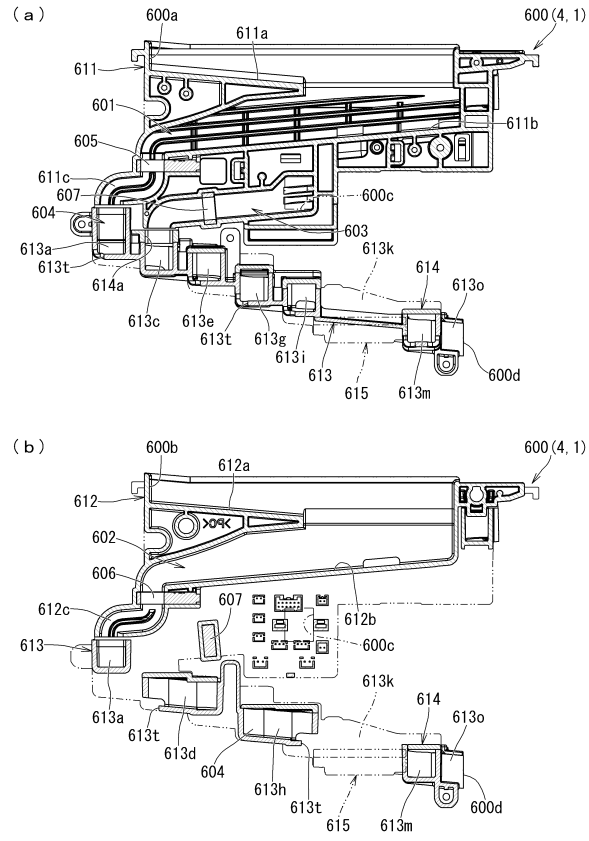
40

50

【 39 】



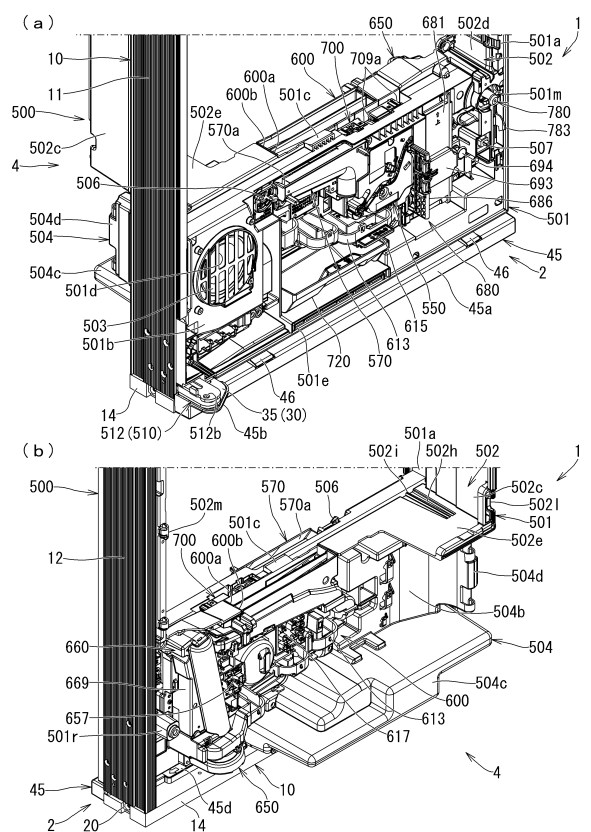
【 40 】



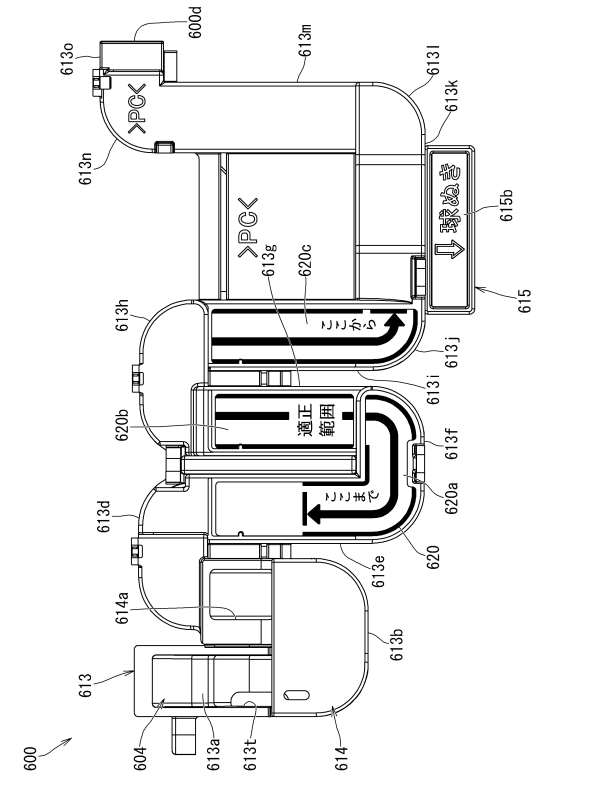
10

20

【 41 】



【 42 】

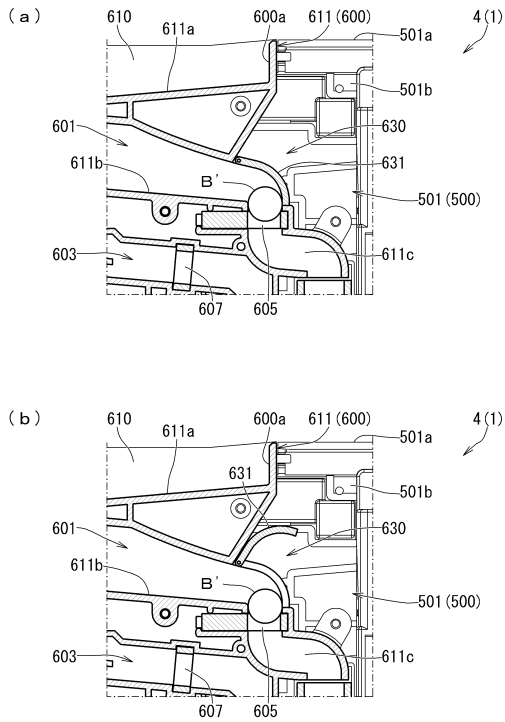


30

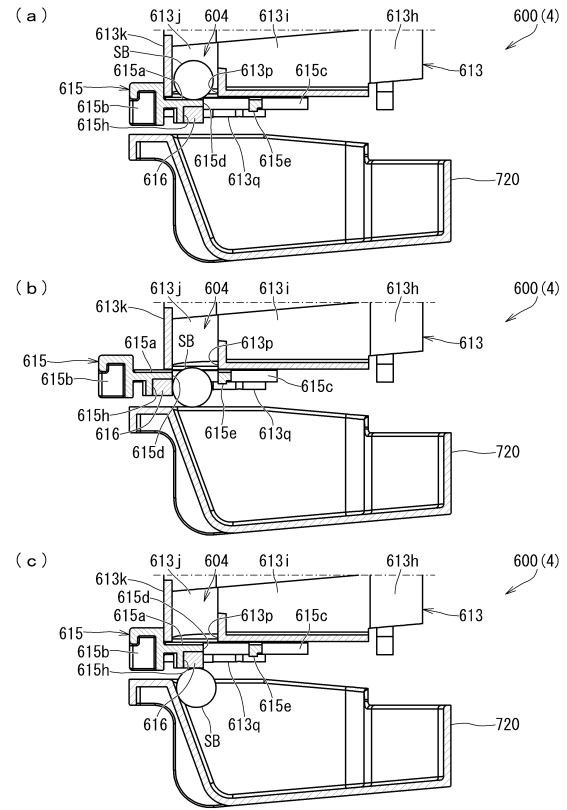
40

50

【 図 4 3 】



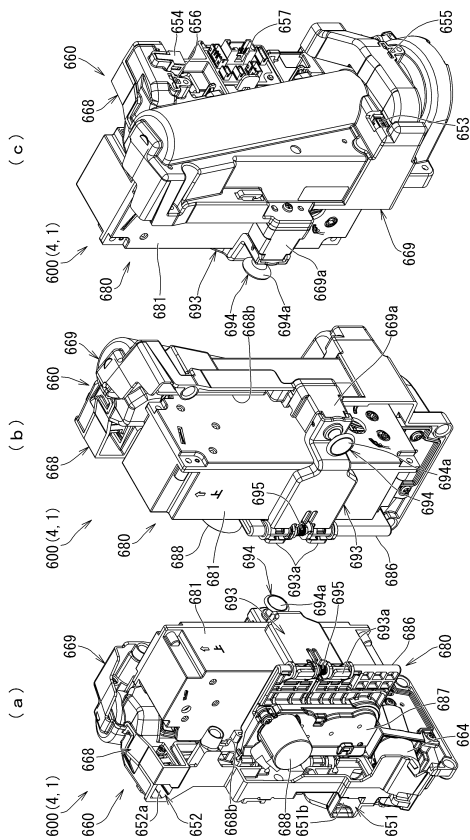
【 図 4 4 】



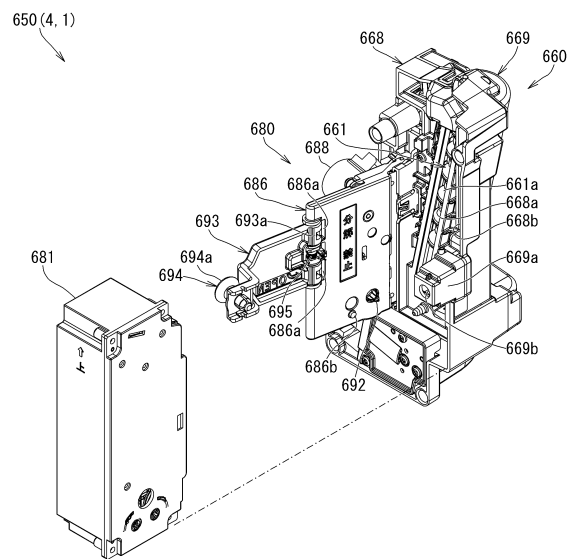
10

20

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

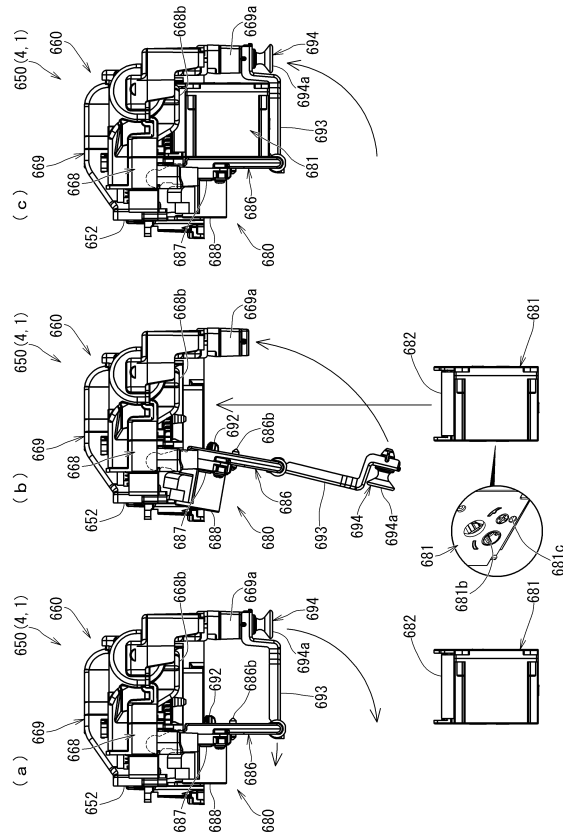


30

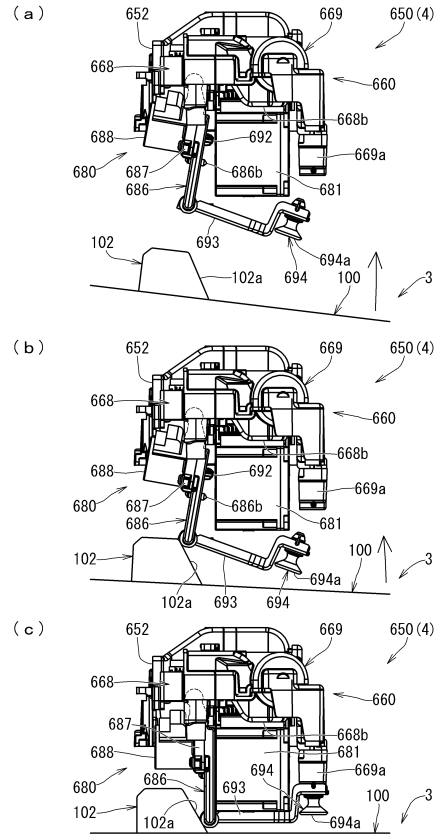
40

50

【 図 4 7 】



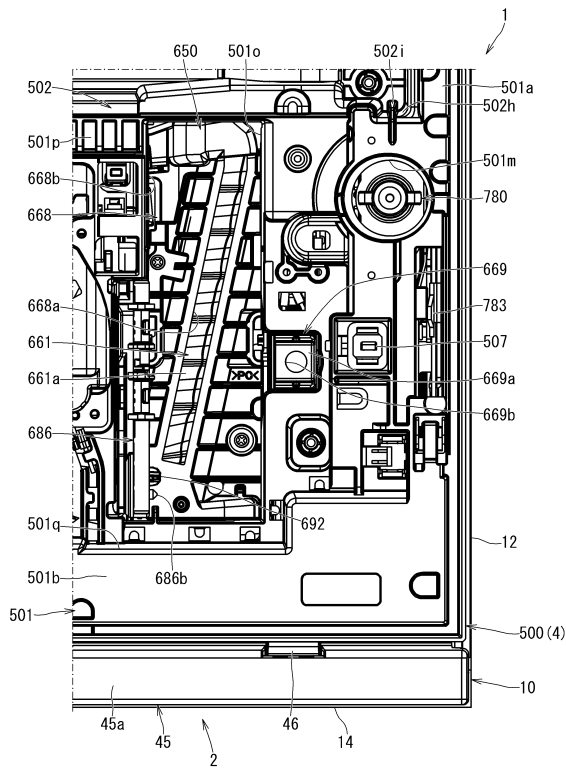
【 図 4 8 】



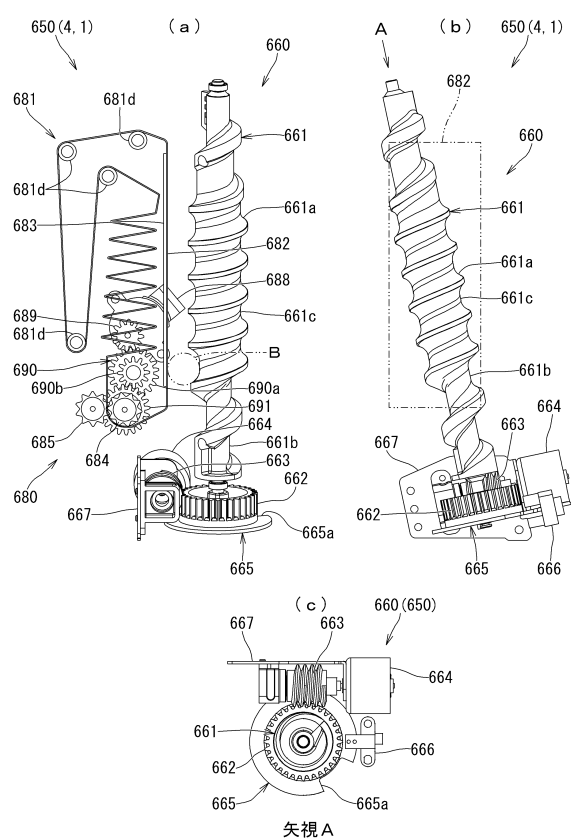
10

20

【 図 4 9 】



【 図 5 0 】

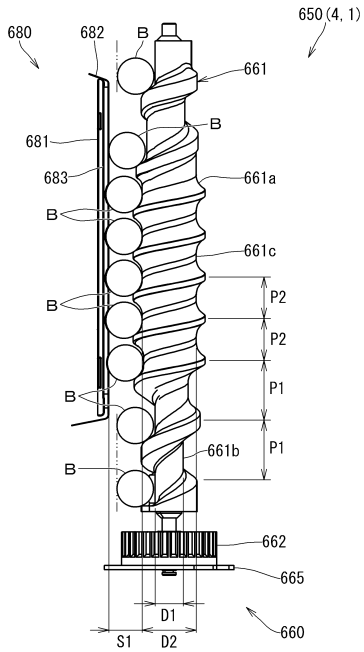


30

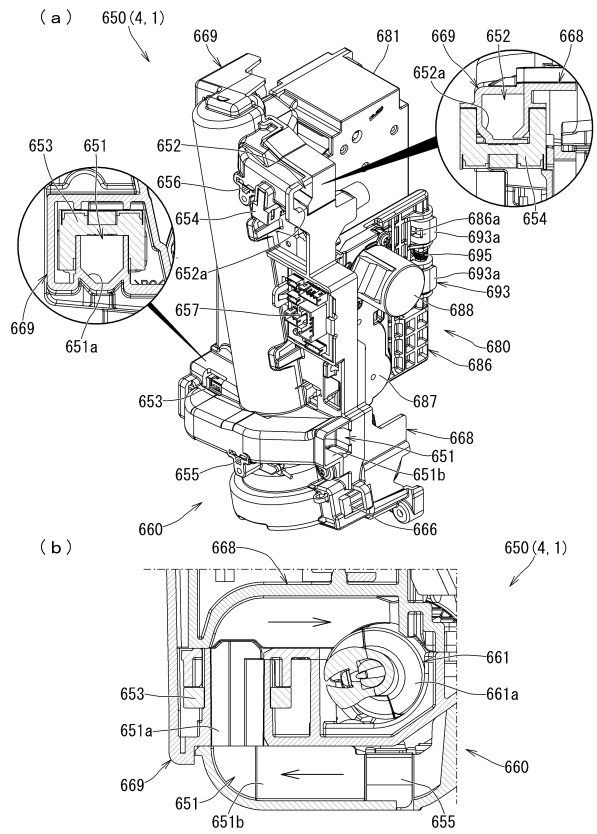
40

50

【 5 1 】



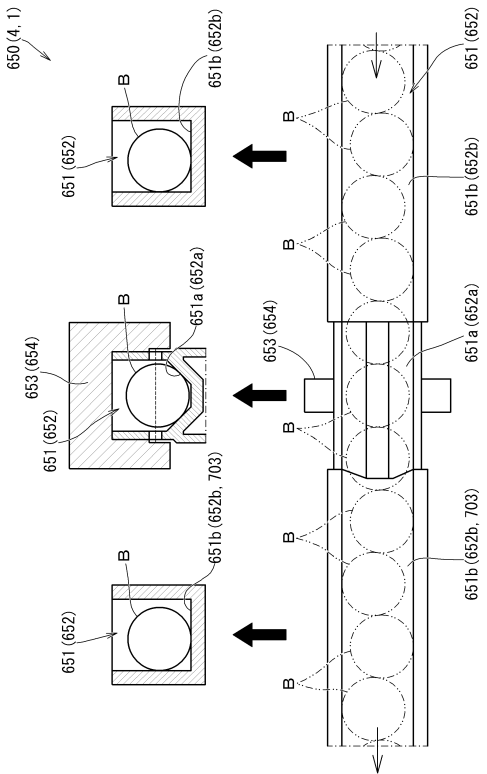
【 5 2 】



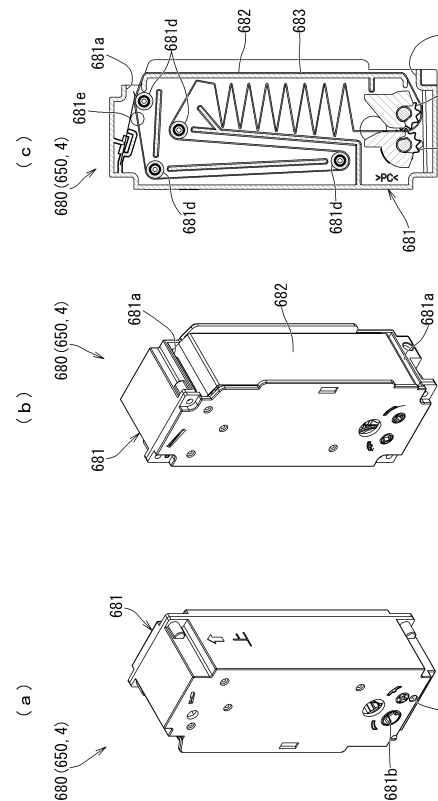
10

20

【 5 3 】



【 5 4 】



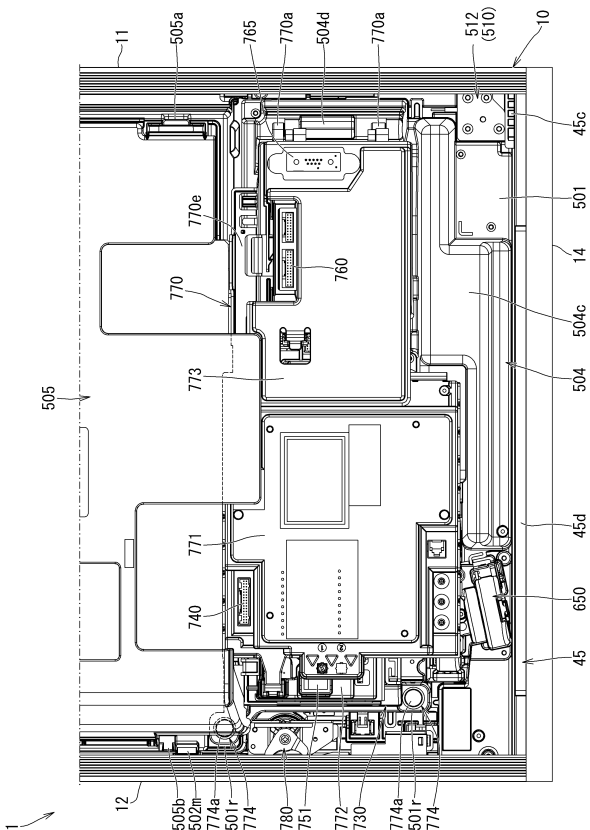
30

40

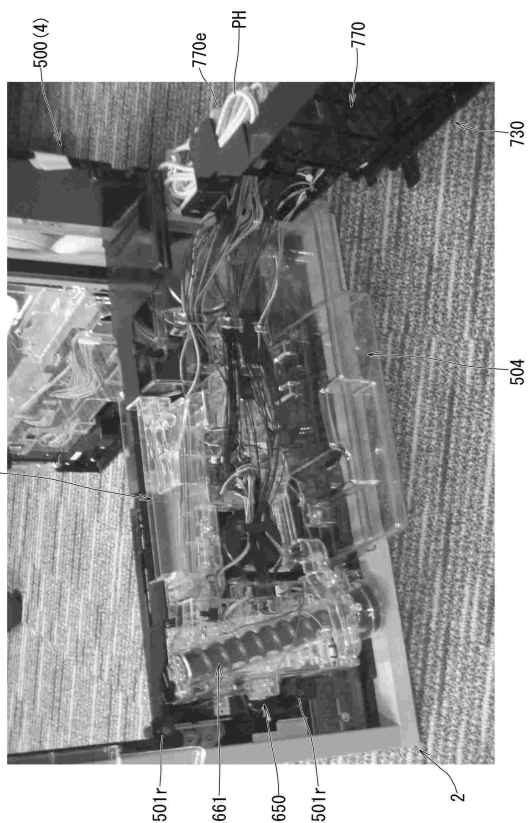
50



【 図 5 9 】



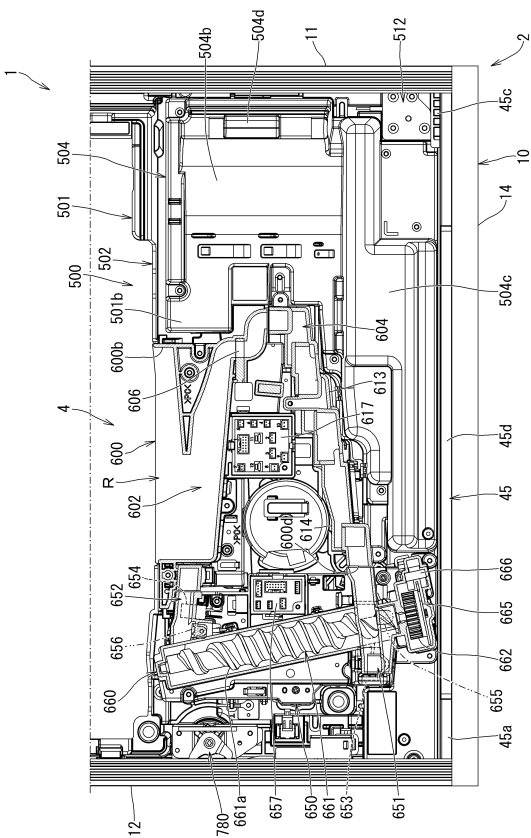
【 図 6 0 】



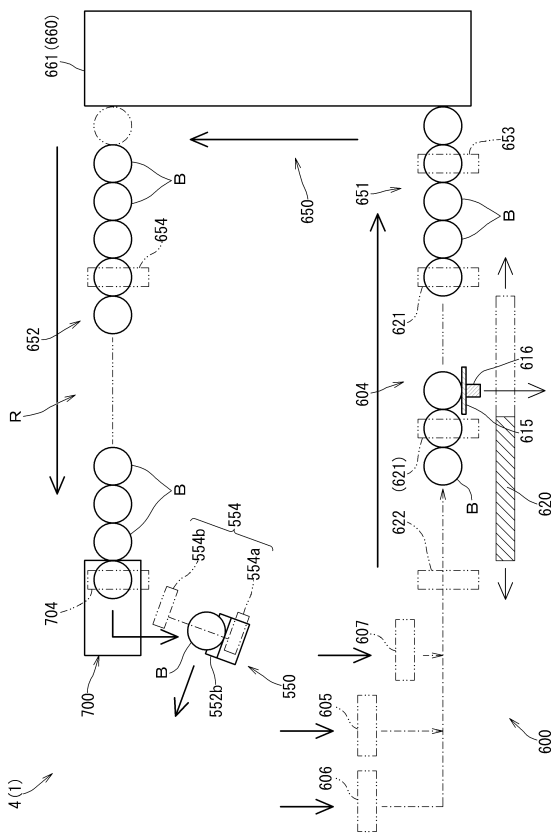
10

20

【 図 6 1 】



【 図 6 2 】



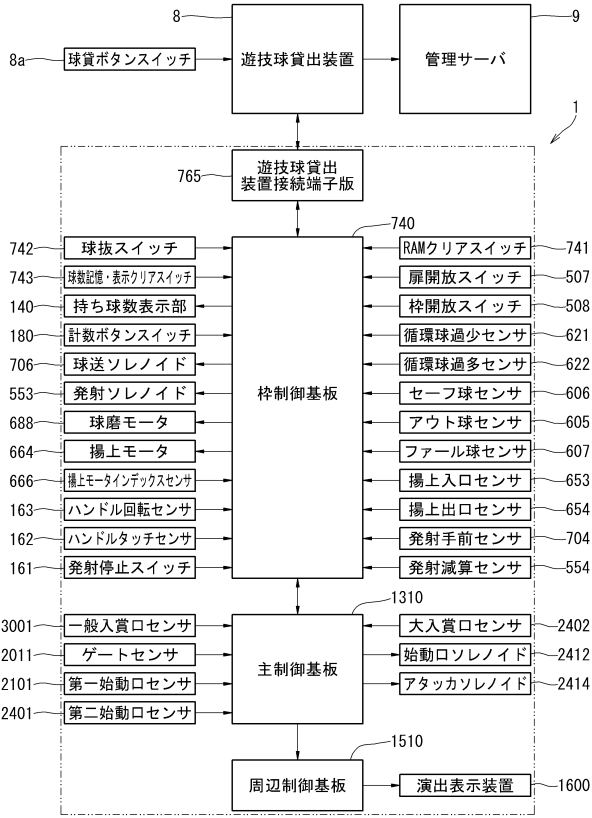
30

40

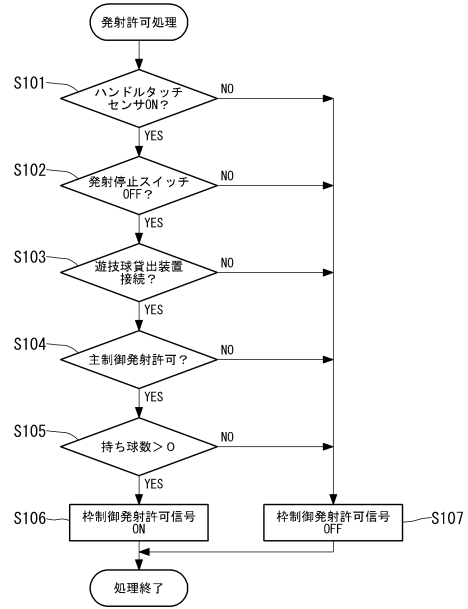
50



【図 6 3】



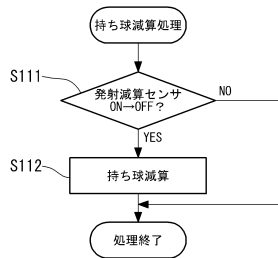
【図 6 4】



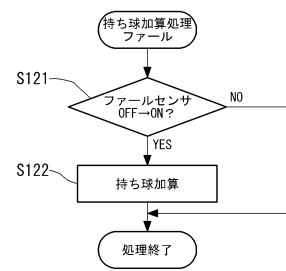
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

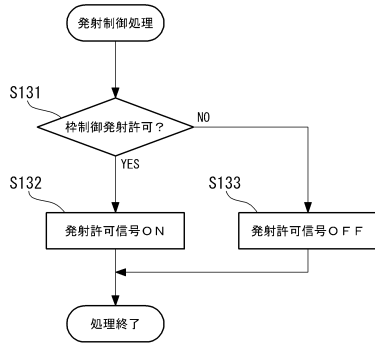


30

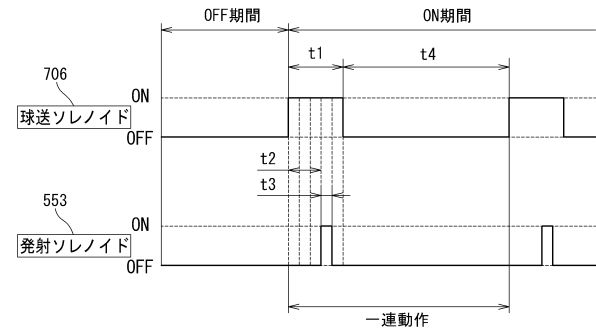
40

50

【図 67】

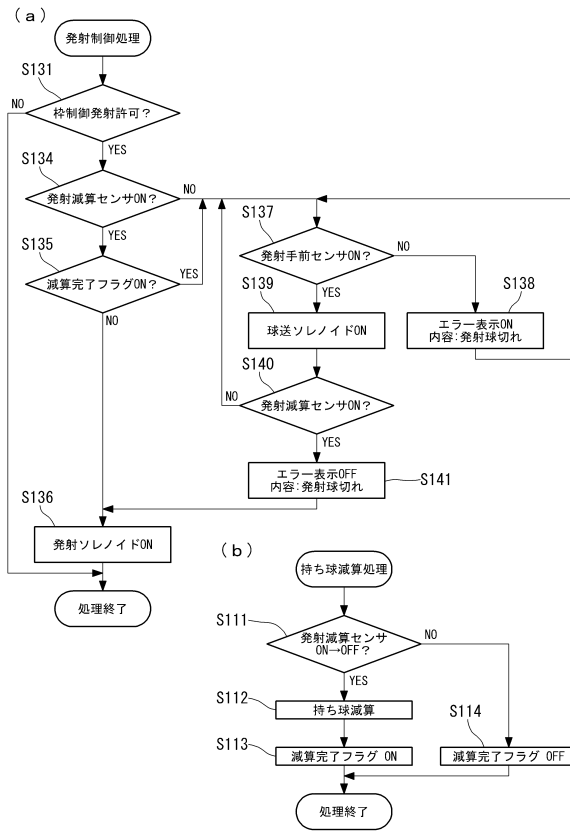


【図 68】



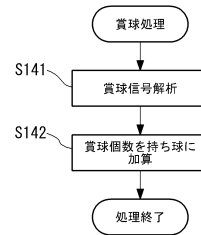
10

【図 69】



20

【図 70】

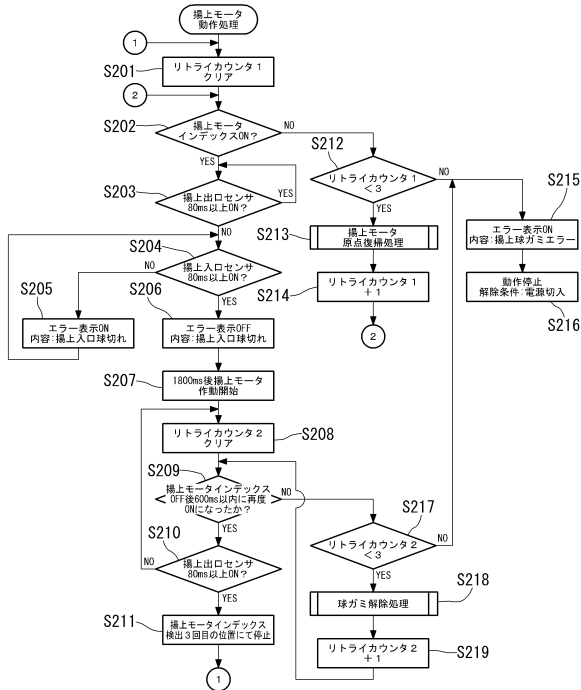


30

40

50

【 図 7 1 】



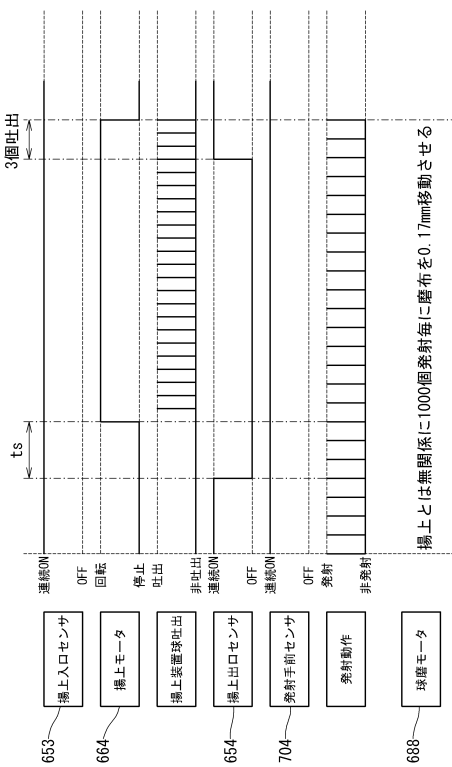
【 図 7 2 】

		揚上入口センサ	
		ON	OFF
揚上出口センサ	ON	揚上モータ停止	揚上モータ停止
	OFF	揚上モータ作動	揚上モータ停止

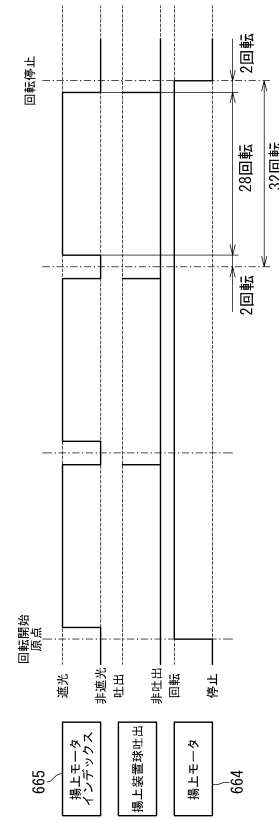
10

20

【 図 7 3 】



【 図 7 4 】

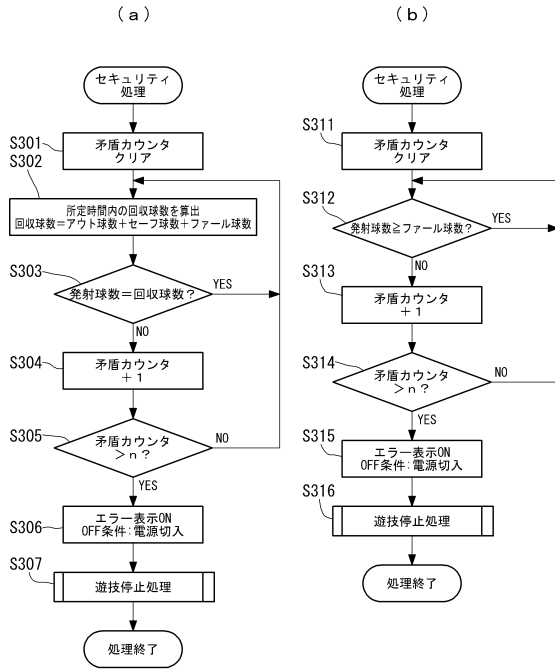


30

40

50

【 図 7 5 】



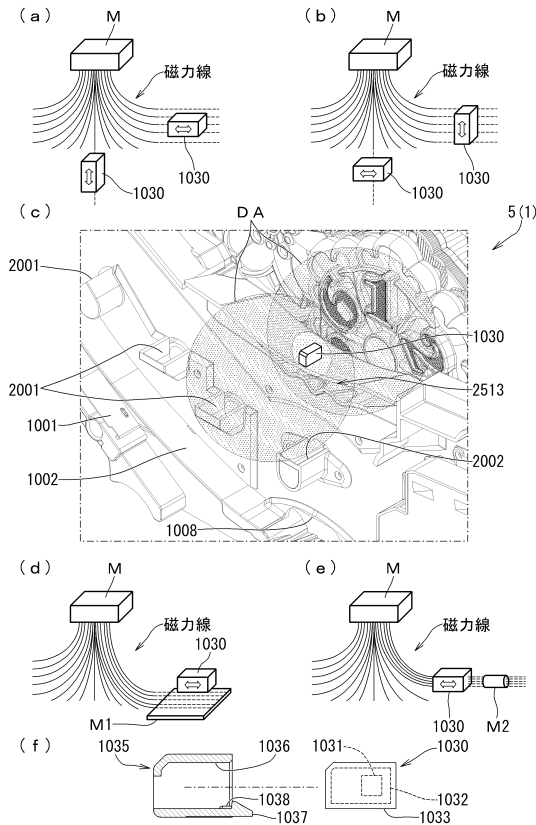
【 図 7 6 】

		循環過多センサ	
		ON	OFF
循環過多センサ	ON	遊技球過多	鉄球混入
	OFF	遊技球適量	遊技球過少

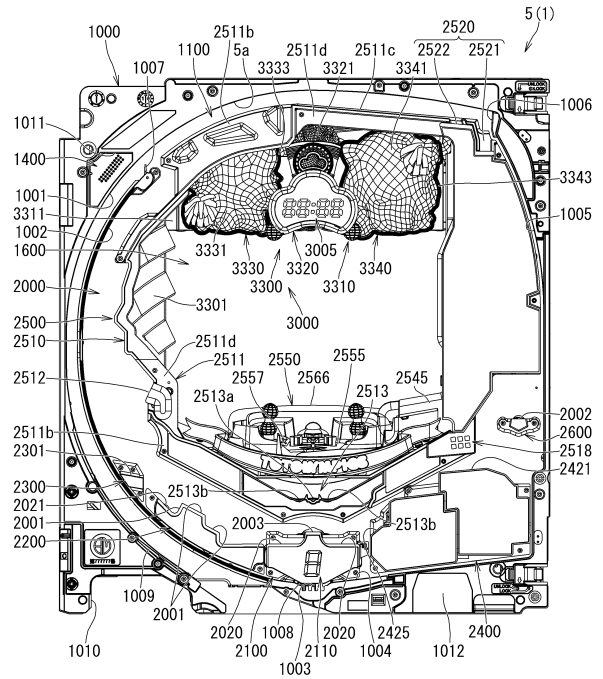
10

20

【 図 7 7 】



【 図 7 8 】

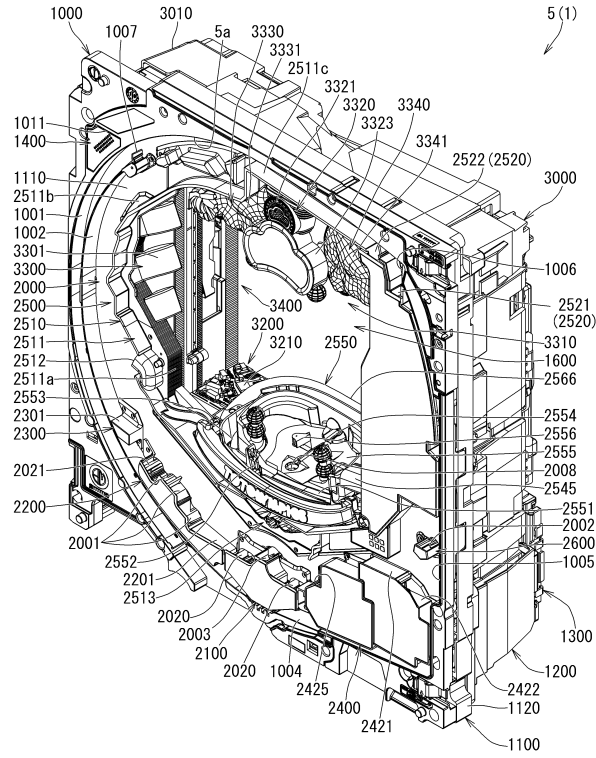


30

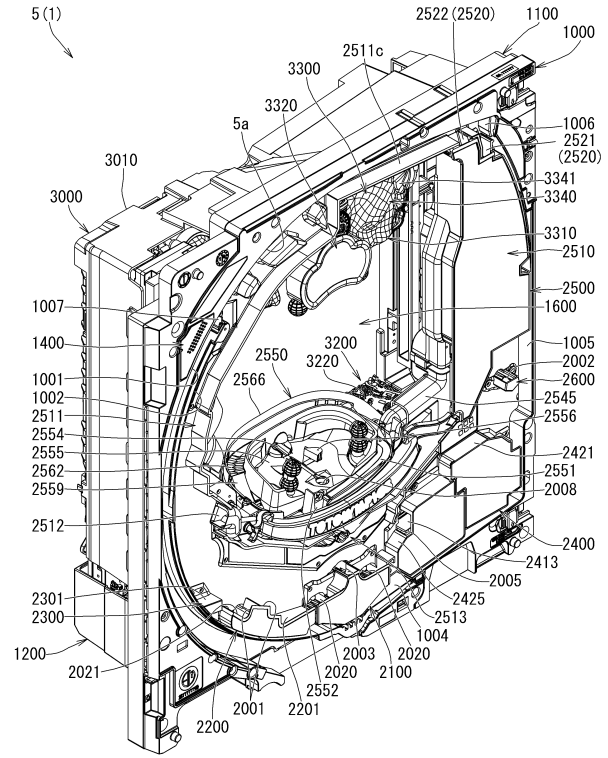
40

50

【 79 】



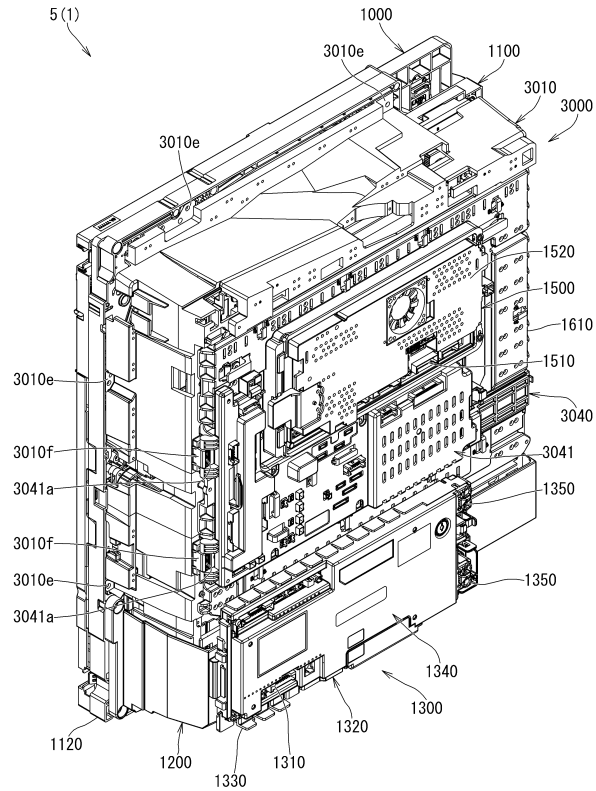
【 80 】



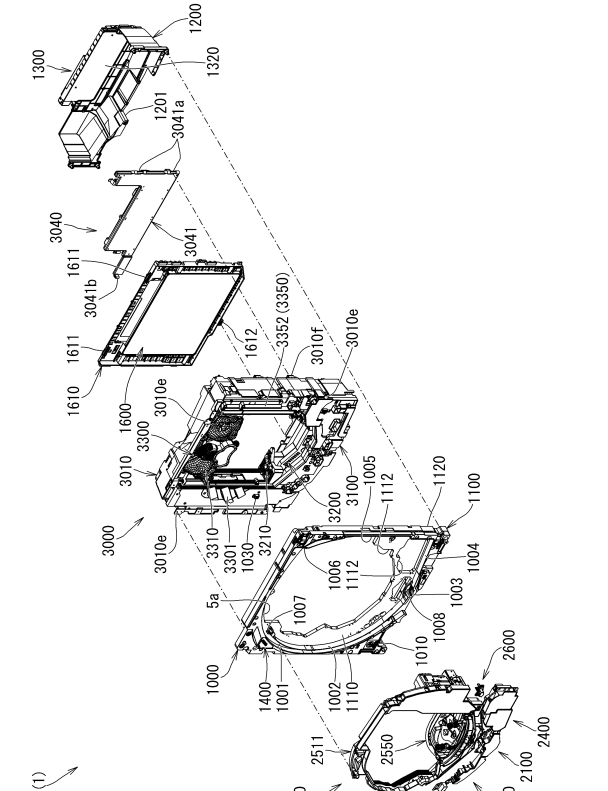
10

20

【 81 】



【 82 】

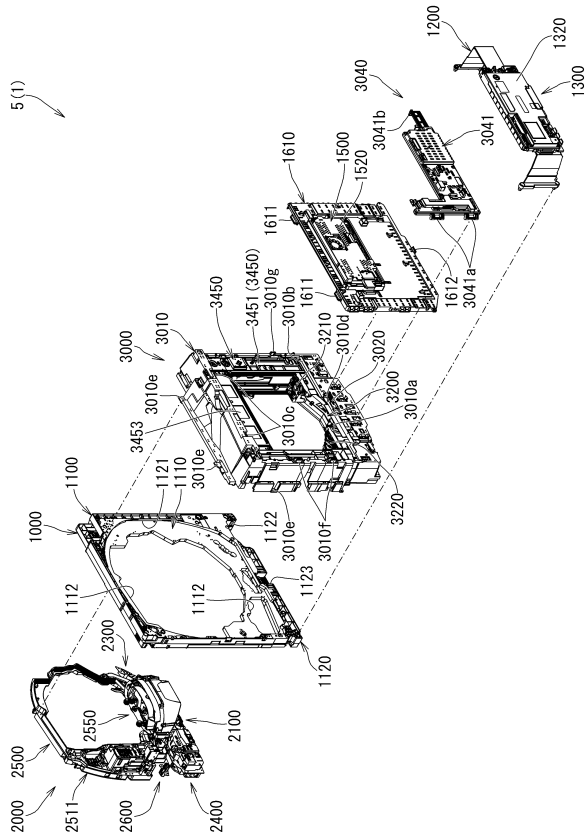


30

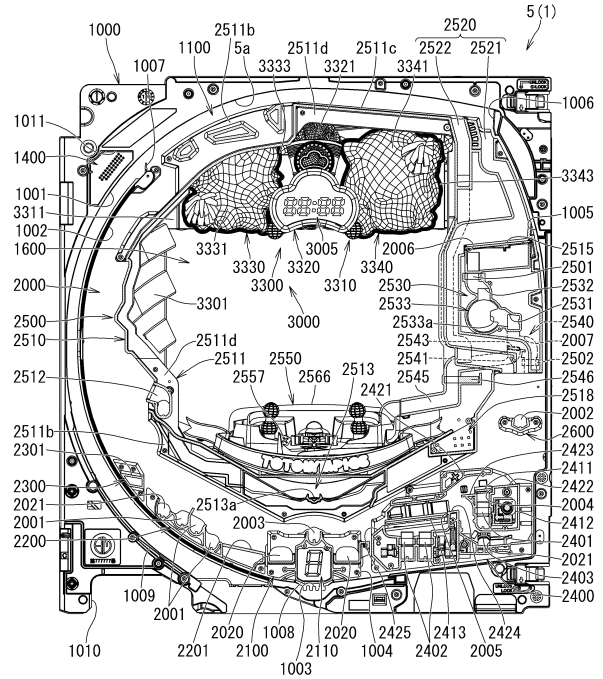
40

50

【 図 8 3 】



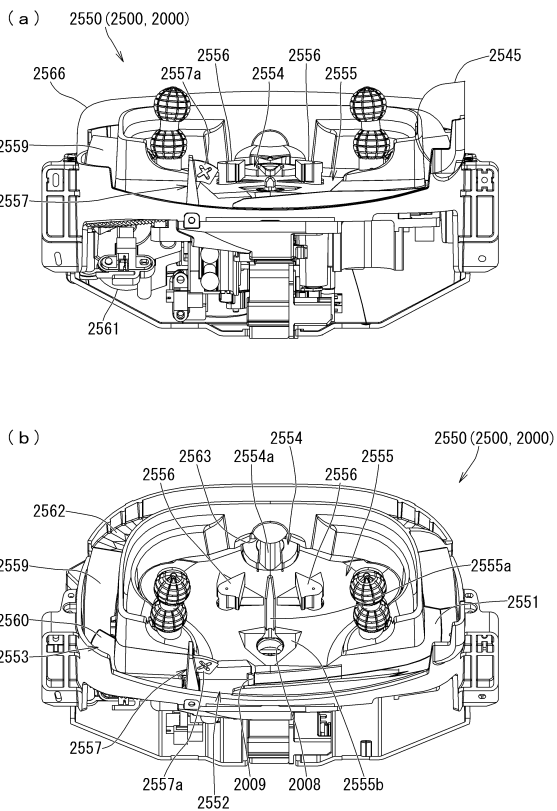
【 図 8 4 】



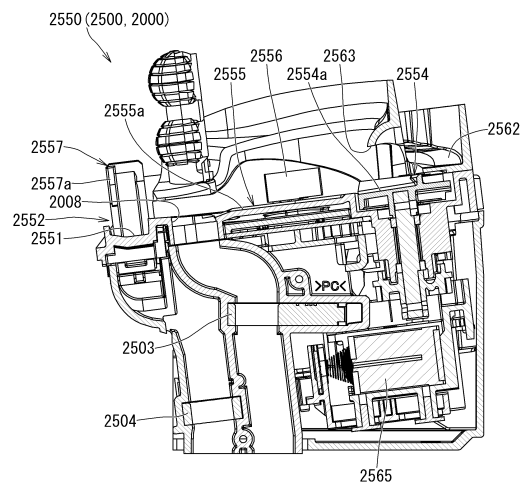
10

20

【 図 8 5 】



【 図 8 6 】

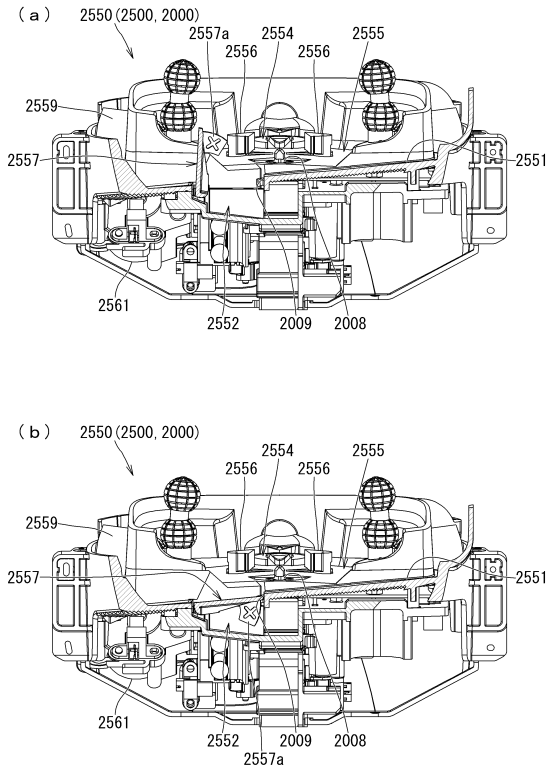


30

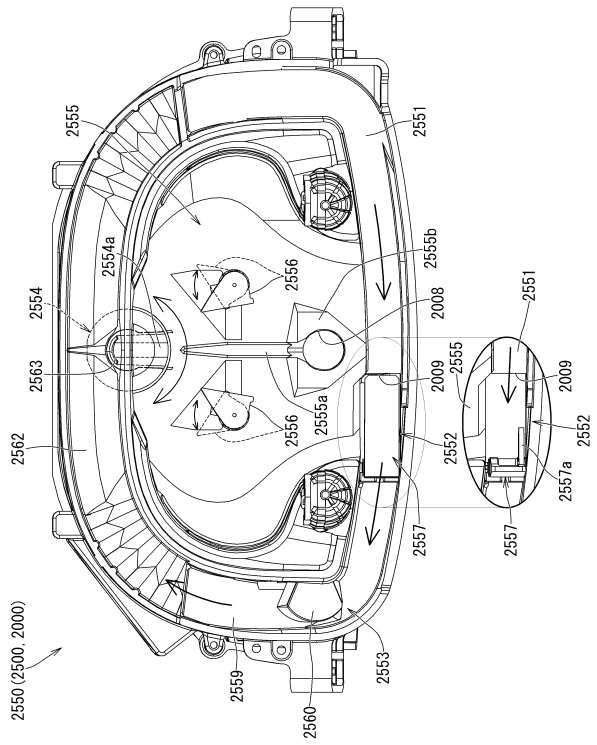
40

50

【 図 8 7 】



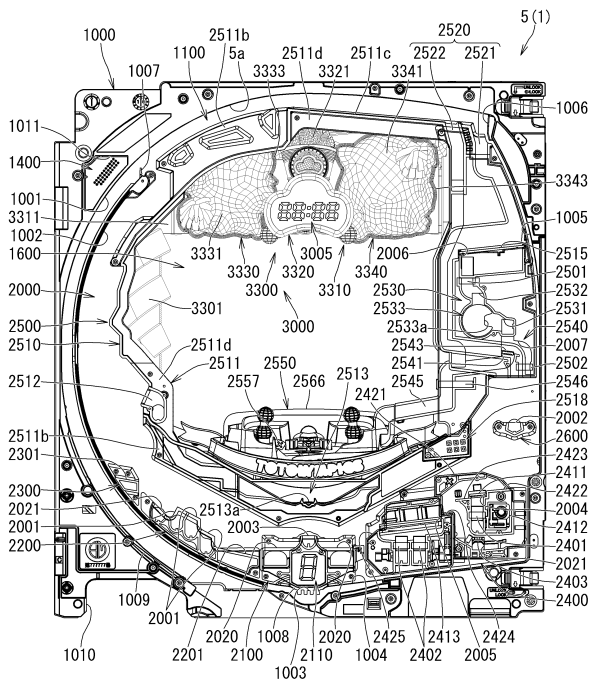
【 図 8 8 】



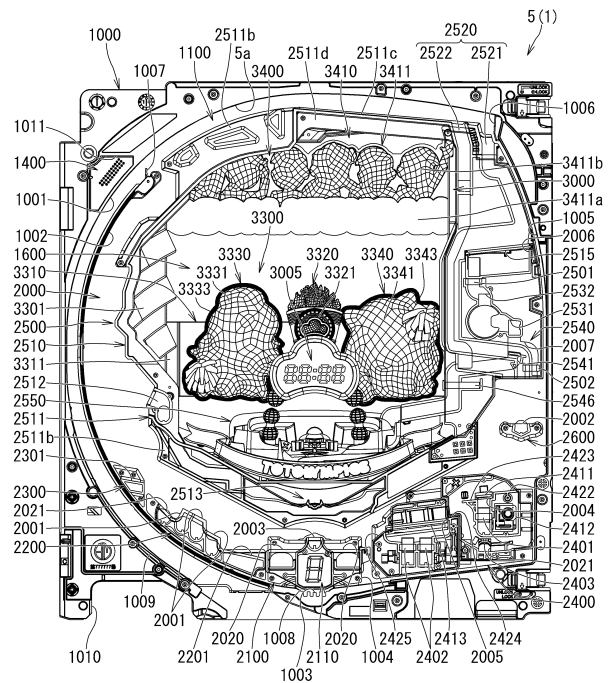
10

20

【 図 8 9 】



【 図 9 0 】

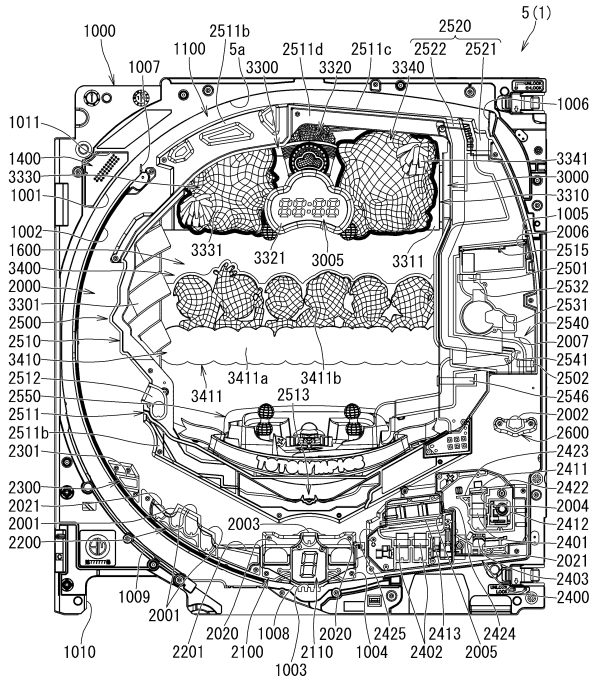


30

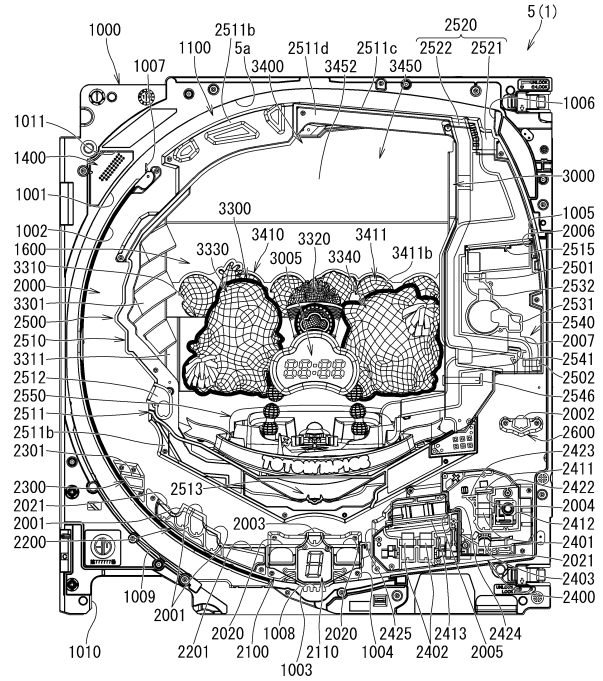
40

50

【図 9 1】



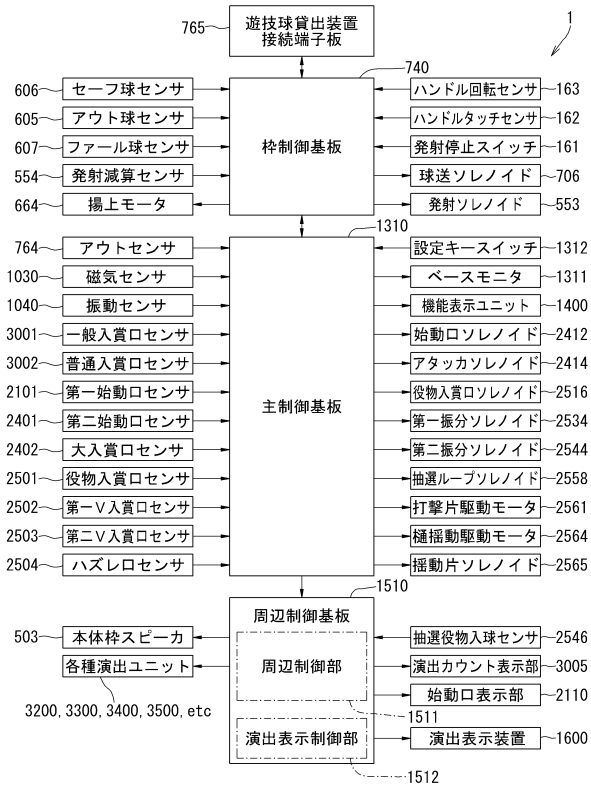
【図 9 2】



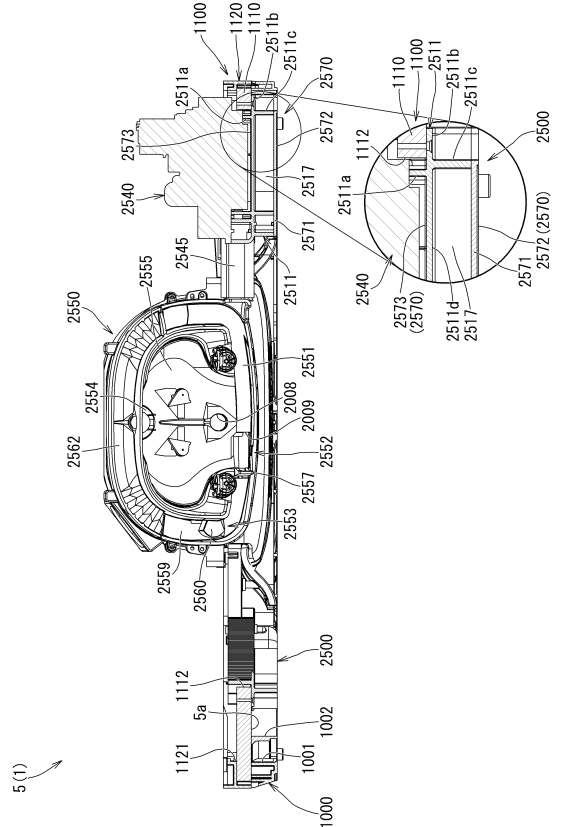
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】



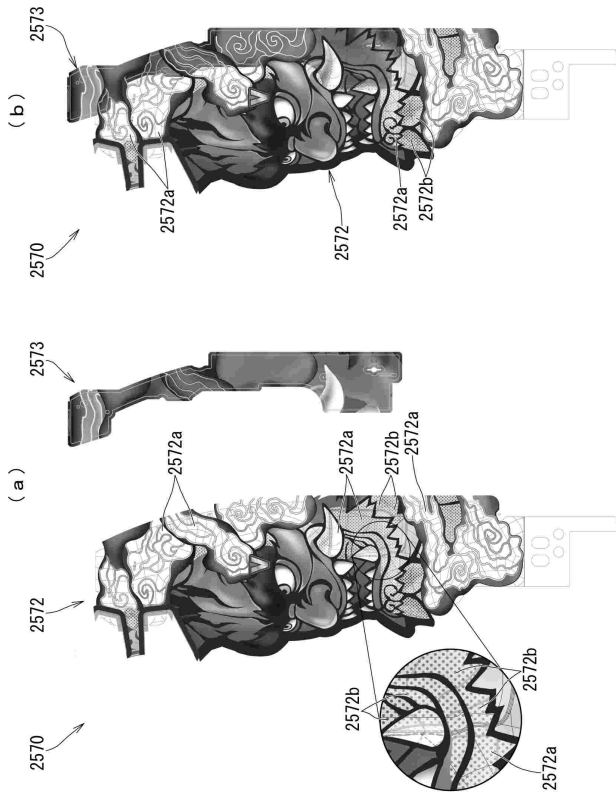
30

40

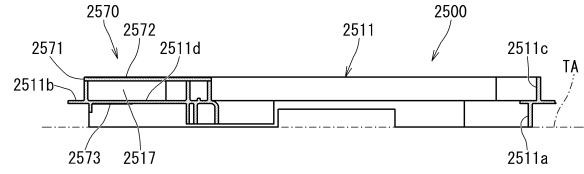
50



【 図 9 5 】



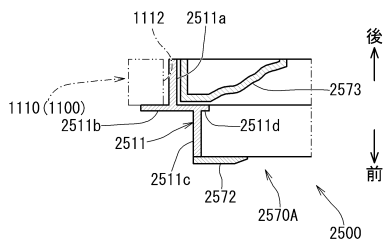
【 図 9 6 】



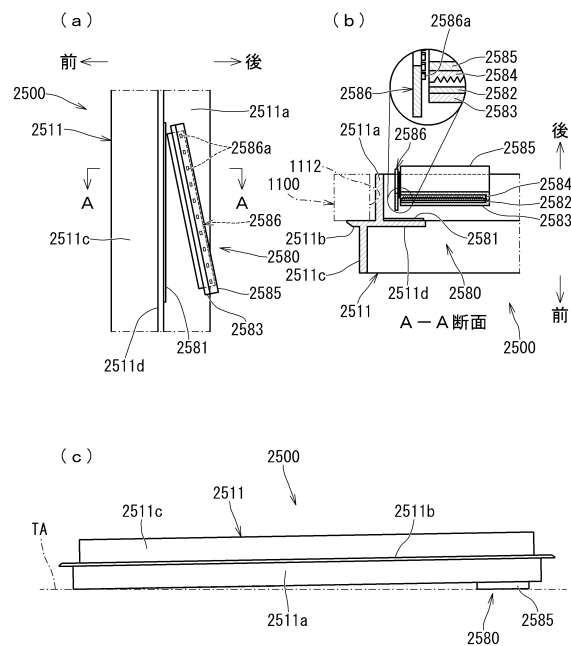
10

20

【 図 9 7 】



【 図 9 8 】

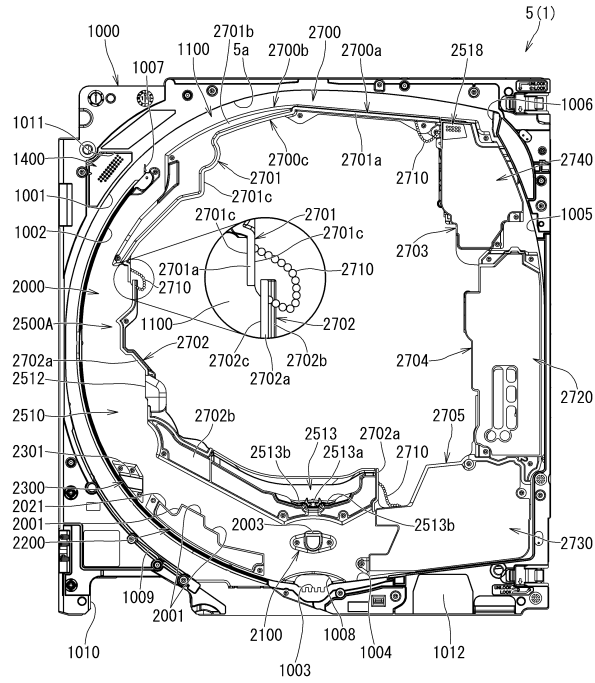


30

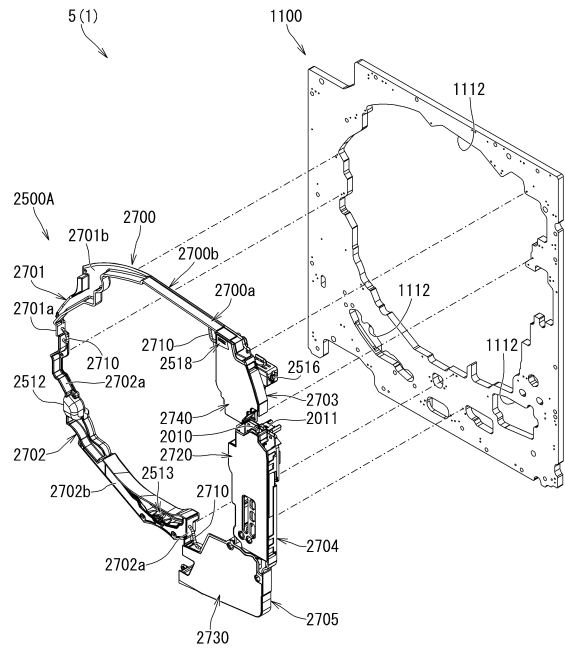
40

50

【 図 9 9 】



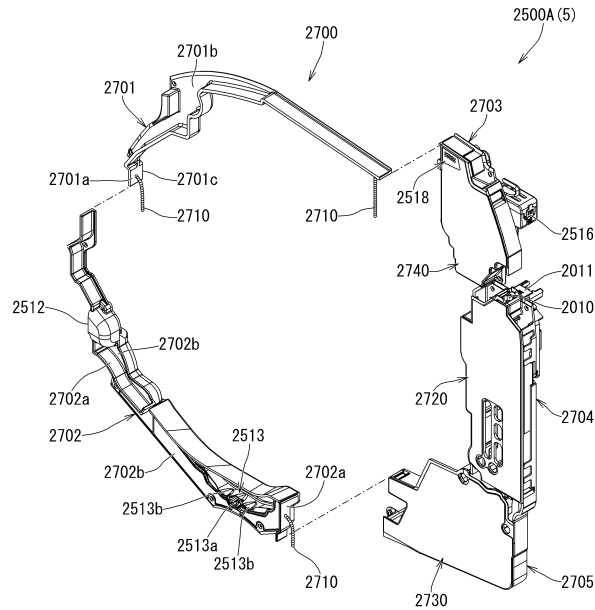
【 図 1 0 0 】



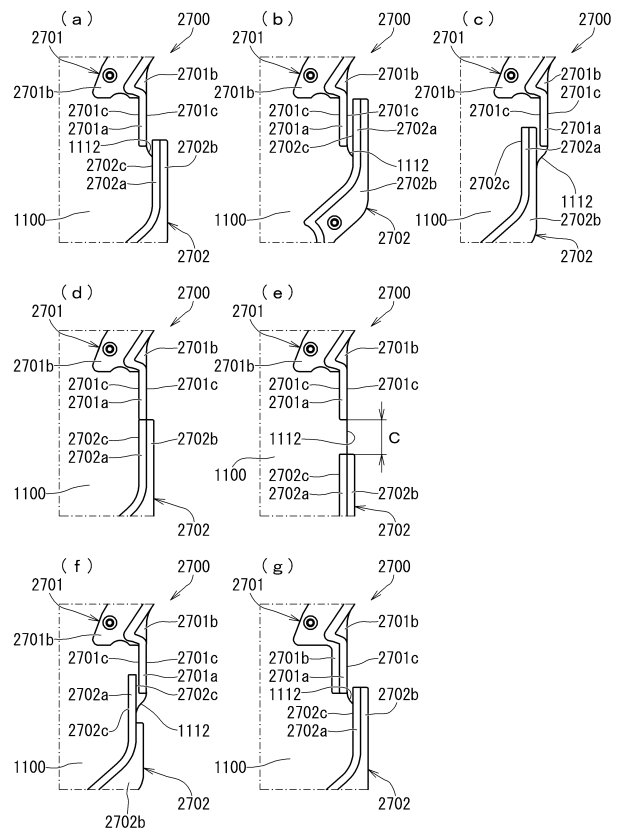
10

20

【 図 1 0 1 】



【 図 1 0 2 】

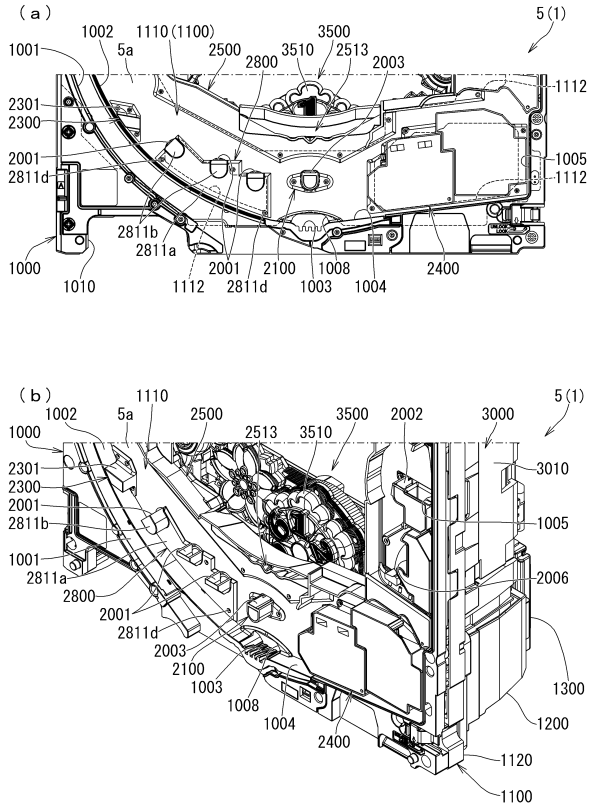


30

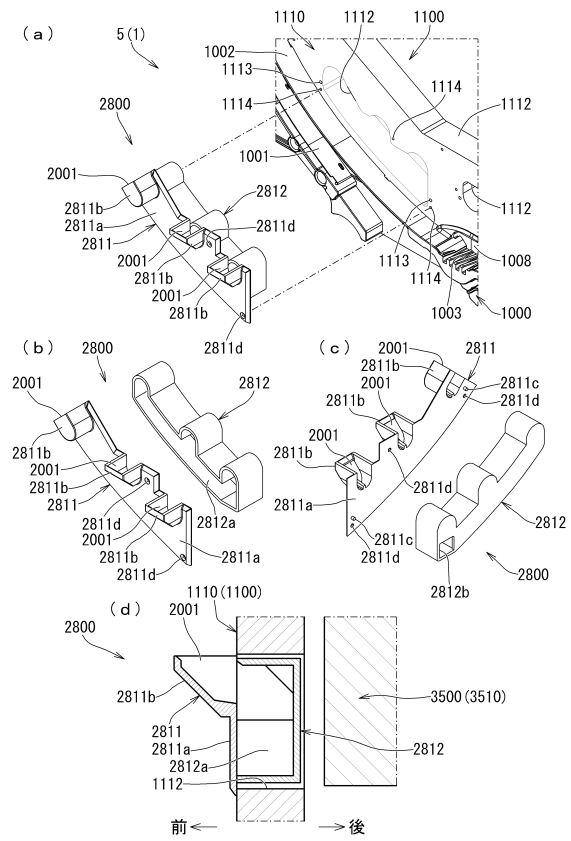
40

50

【図 103】



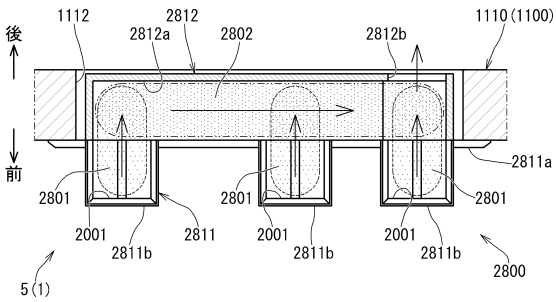
【図 104】



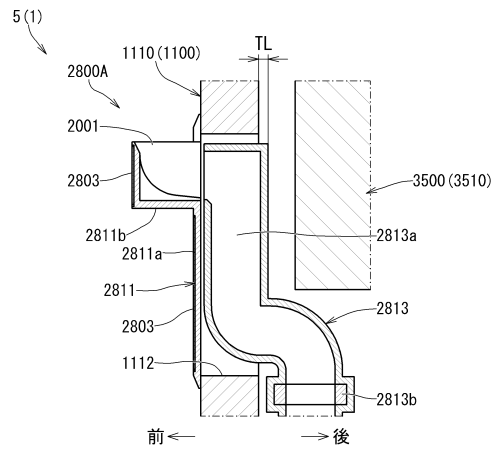
10

20

【図 105】



【図 106】

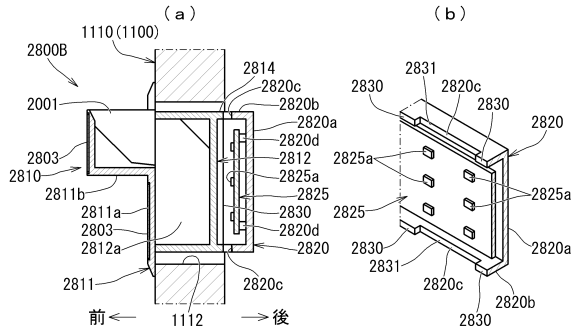


30

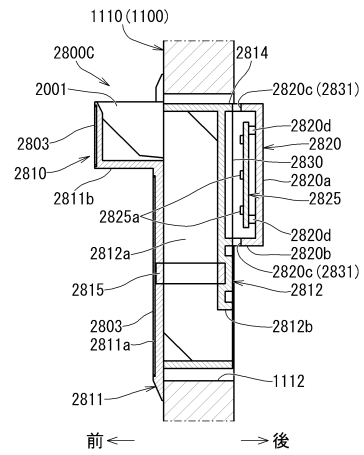
40

50

【図107】

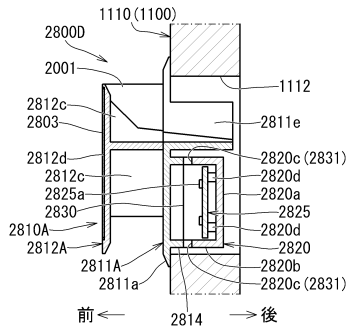


【図108】

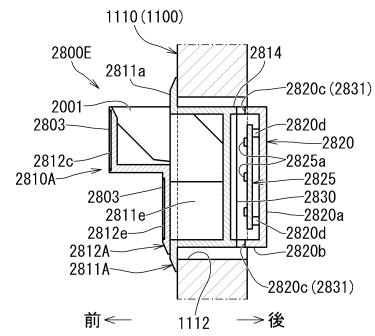


10

【図109】



【図110】



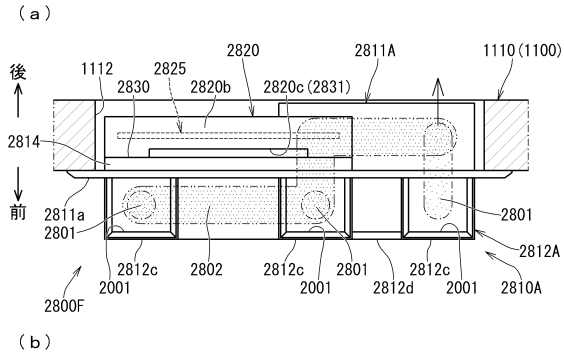
20

30

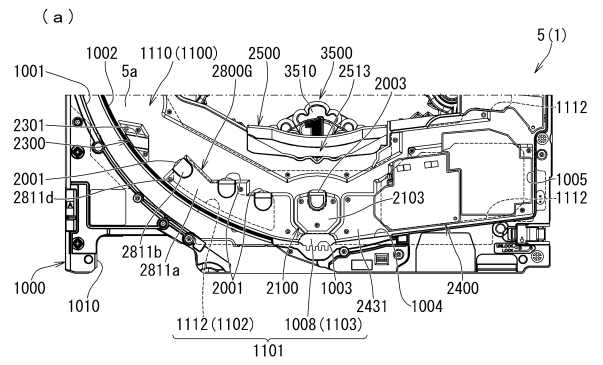
40

50

【図 1 1 1】



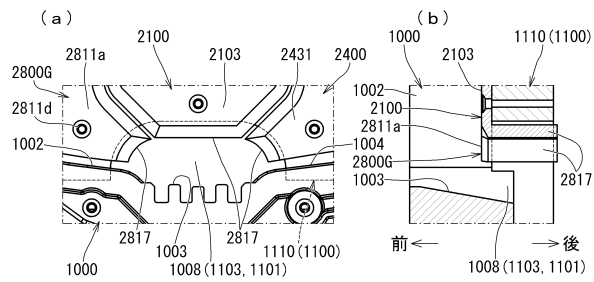
【図 1 1 2】



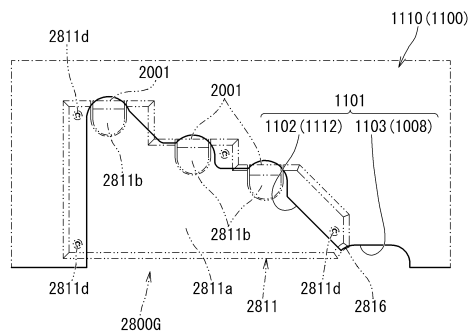
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



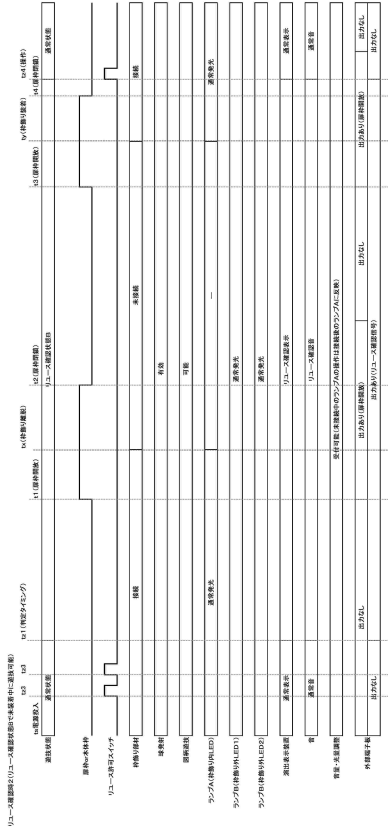
30

40

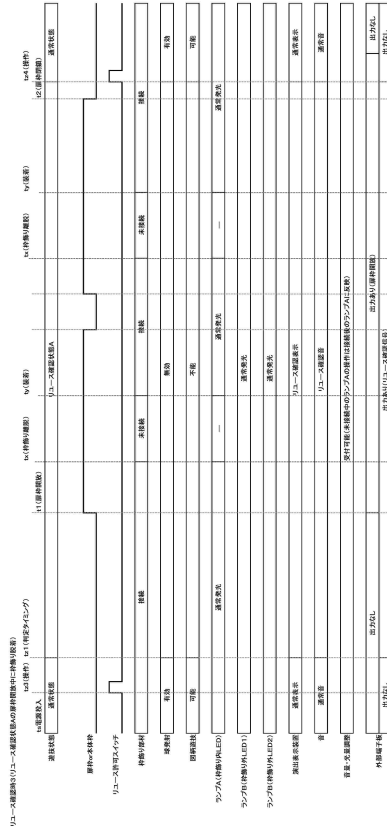
50



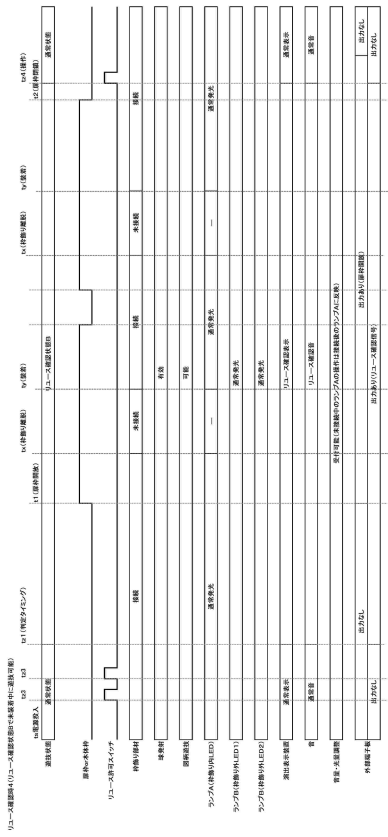
【図 1 1 9】



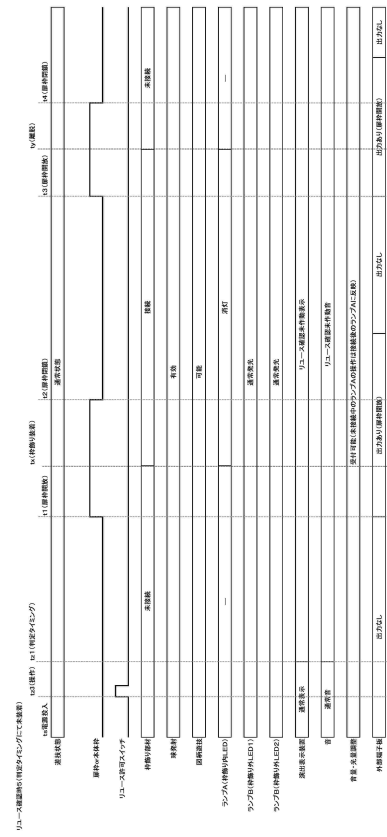
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

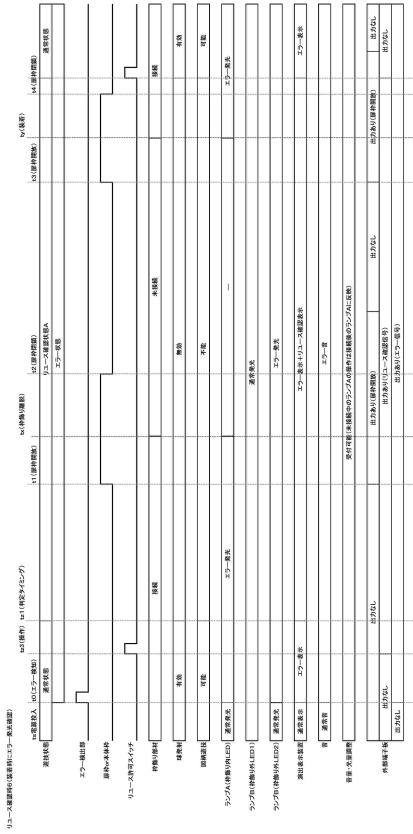
20

30

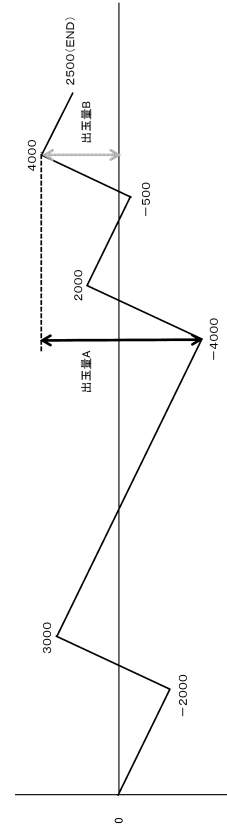
40

50

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



10

20

【図 1 2 5】

・出玉量、遊技制御時のクリア条件

(a) 非関クリアパターン選択スイッチの位置が「1」の場合 →ラムクリアを伴わない初期化

電源投入パターン	電源投入時情報の取得		遊技状態	出玉量	遊技制限	備考
	RAMクリアスイッチ	設定キー				
電源投入パターン1 (通常の電源投入)	なし	なし	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン2 (RAMクリア)	あり	なし	クリア	クリア	クリア	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態をクリアしました。
電源投入パターン3 (設定変更)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態をクリアしました。
電源投入パターン4 (設定変更)	なし	あり	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン5 (管理用強制復帰)	なし	なし	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。

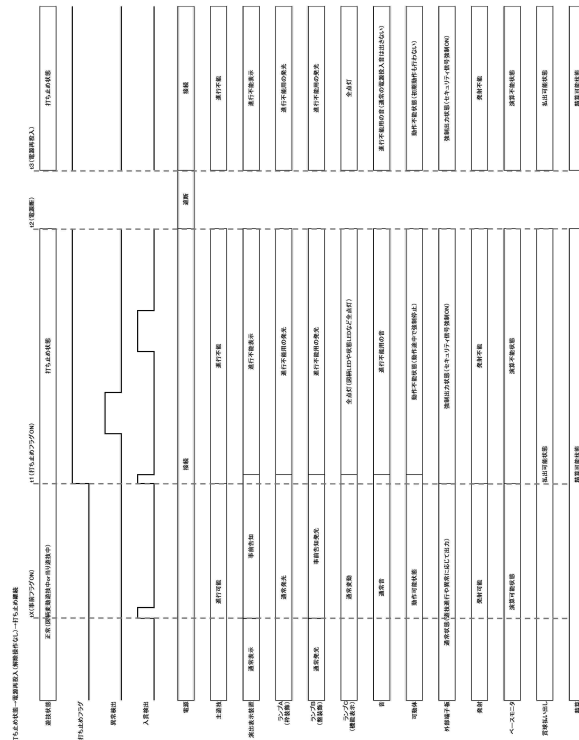
(b) 非関クリアパターン選択スイッチの位置が「2」の場合 →ラムクリアを伴わない場合に初期化/非初期化を選択可能

電源投入パターン	電源投入時情報の取得		遊技状態	出玉量	遊技制限	備考
	RAMクリアスイッチ	設定キー				
電源投入パターン1 (通常の電源投入)	なし	なし	維持	クリア	クリア	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態をクリアしました。
電源投入パターン2 (RAMクリア)	あり	なし	クリア	クリア	クリア	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態をクリアしました。
電源投入パターン3 (設定変更)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態をクリアしました。
電源投入パターン4 (設定変更)	なし	あり	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン5 (管理用強制復帰)	なし	なし	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。

(c) 非関クリアパターン選択スイッチの位置が「3」の場合 →ラムクリアを伴う場合に初期化/非初期化を選択可能

電源投入パターン	電源投入時情報の取得		遊技状態	出玉量	遊技制限	備考
	RAMクリアスイッチ	設定キー				
電源投入パターン1 (通常の電源投入)	なし	なし	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン2 (RAMクリア)	あり	なし	クリア	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン3 (設定変更)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態をクリアしました。
電源投入パターン4 (設定変更)	なし	あり	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。
電源投入パターン5 (管理用強制復帰)	なし	なし	維持	維持	維持	LED昇降: 消 表示/音声: 出玉量、打ち止め状態は維持されています。

【図 1 2 6】



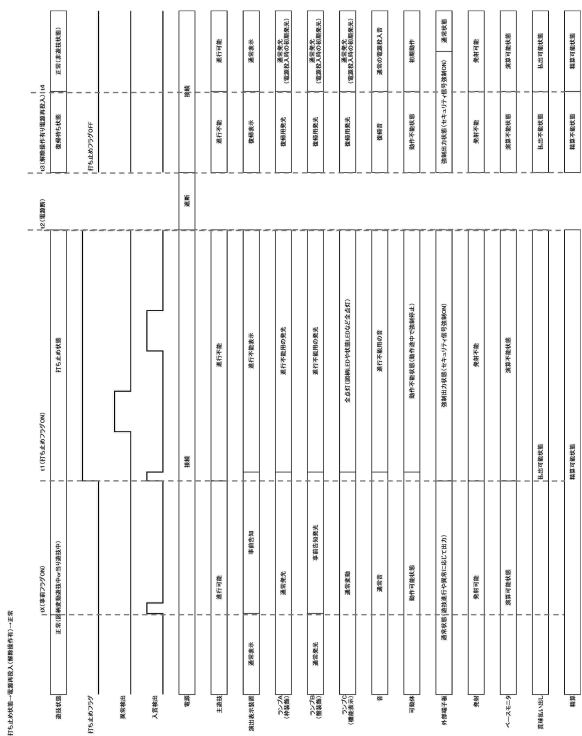
30

40

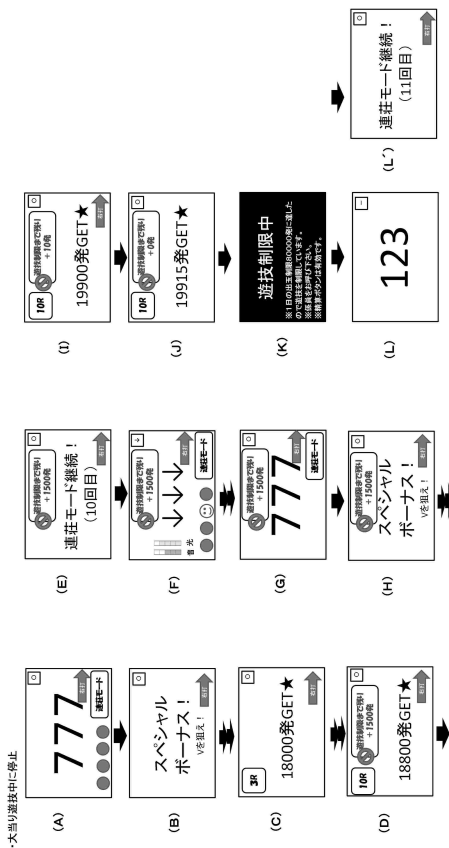
50



【図 1 2 7】



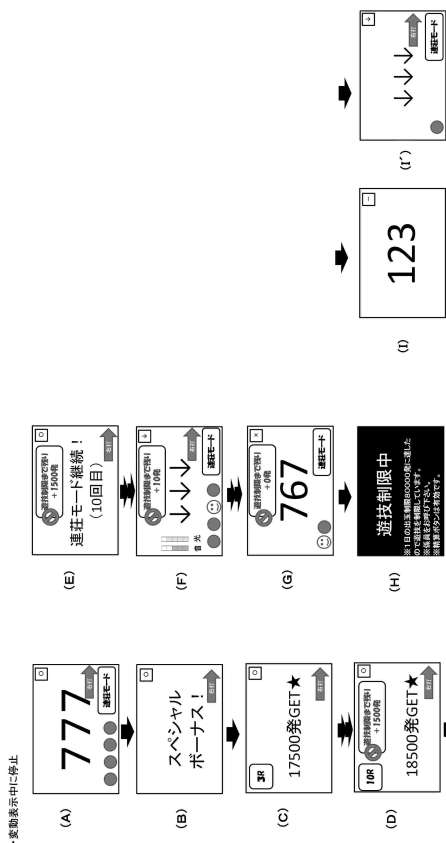
【図 1 2 8】



10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

※電動クリアターンで電動スイッチの回数が「4」の場合、出玉量は初回比、遊技制限は初回比、非初回比を単位可換。

電動投入パターン	電動投入パターンごとの電動スイッチの回数が「4」の場合		遊技状態	出玉量	遊技制限	特別図案
	FAMクリア	設定キー				
電動投入パターン1 (電動投入)	なし	なし	維持	クリア	維持	LED点光：青 表示/音声：出玉量 表示/音声：出玉量
電動投入パターン2 (FAMクリア)	あり	なし	クリア	クリア	クリア	LED点光：赤 表示/音声：出玉量 表示/音声：出玉量
電動投入パターン3 (設定キー)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	LED点光：赤 表示/音声：出玉量 表示/音声：出玉量
電動投入パターン4 (設定キー)	なし	あり	維持	クリア	維持	LED点光：青 表示/音声：出玉量 表示/音声：出玉量
電動投入パターン5 (電動投入)	なし	なし	維持	維持	維持	LED点光：青 表示/音声：出玉量 表示/音声：出玉量

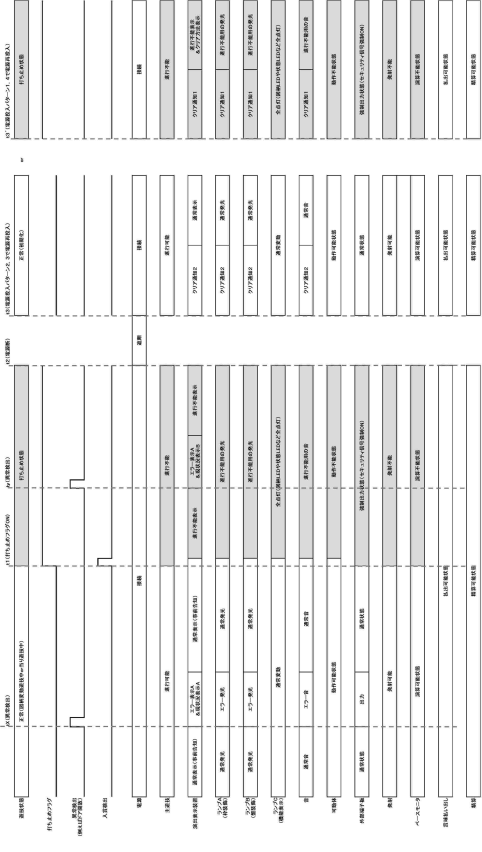
30

40

50

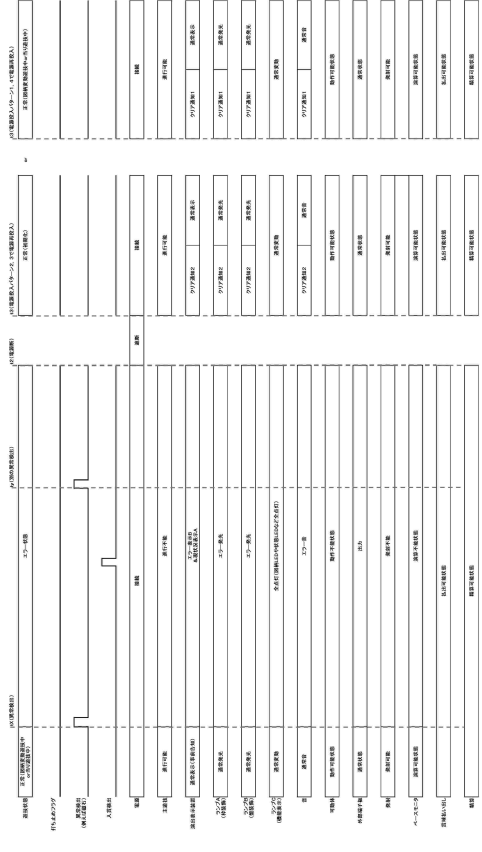
【 図 1 3 1 】

画像状態から印刷状態への画像抽出



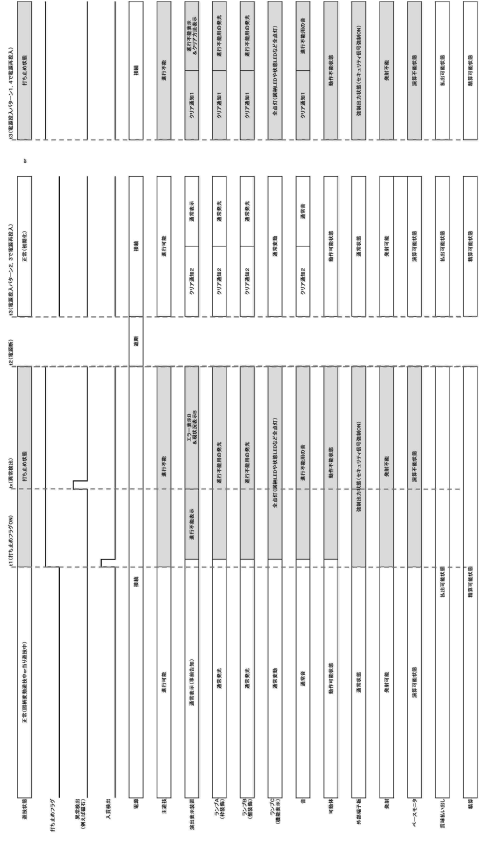
【 図 1 3 2 】

画像状態中に画像の検出抽出



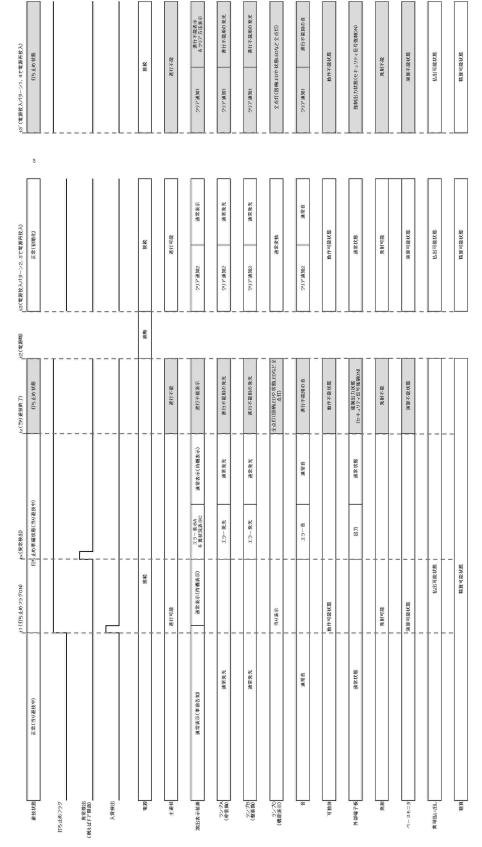
【 図 1 3 3 】

印刷状態から印刷状態への画像抽出

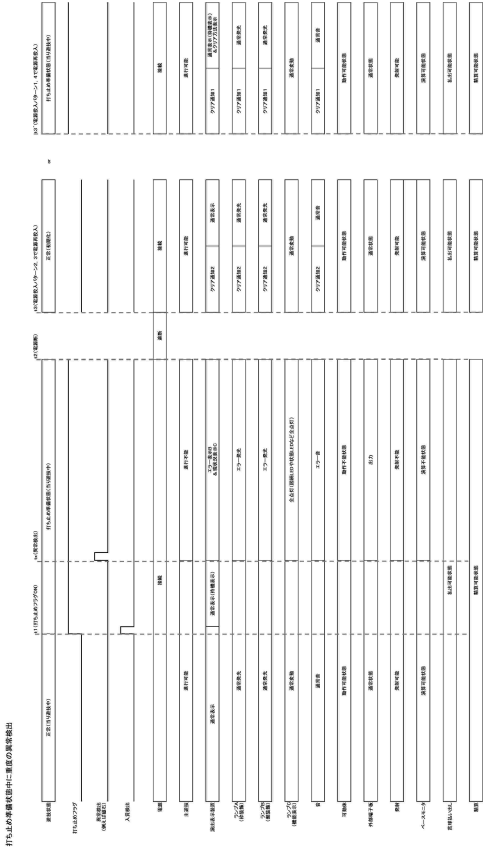


【 図 1 3 4 】

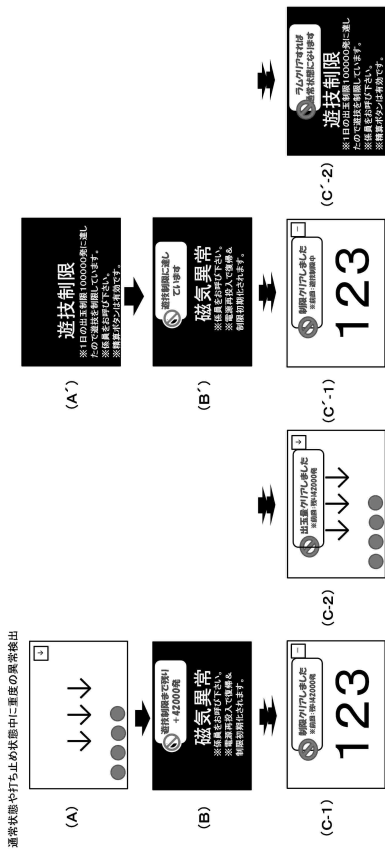
印刷状態から印刷状態への画像抽出



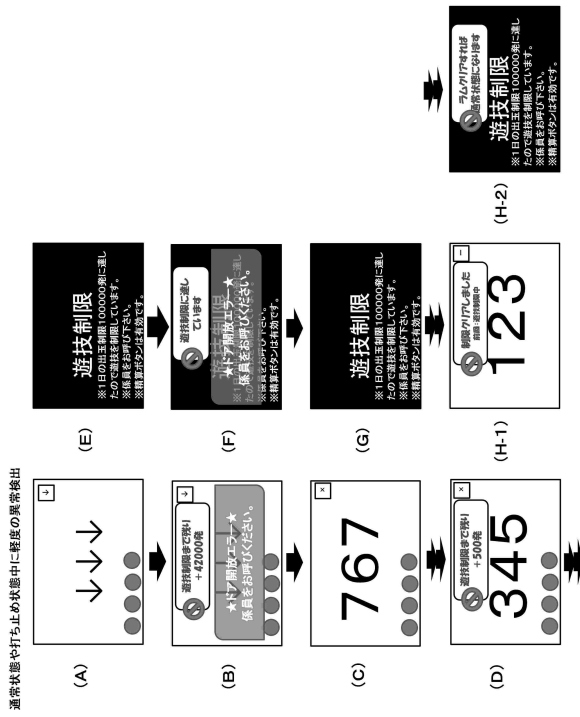
【 図 1 3 5 】



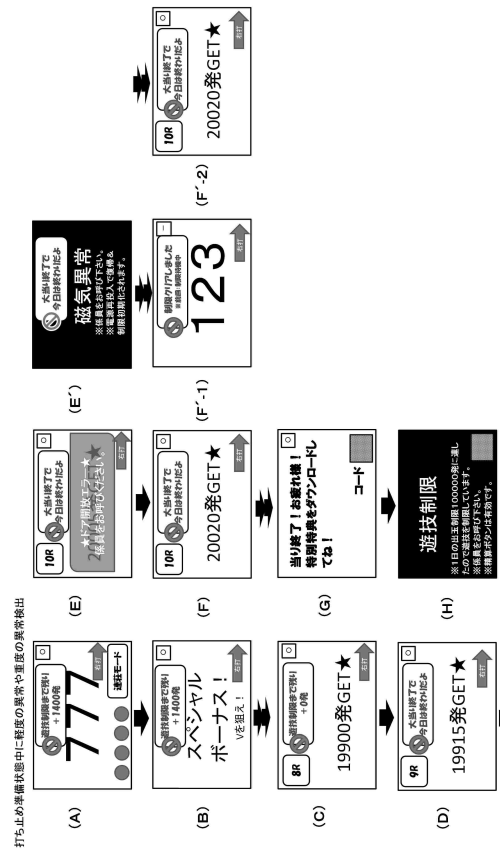
【 図 1 3 7 】



【 図 1 3 6 】



【 図 1 3 8 】



10

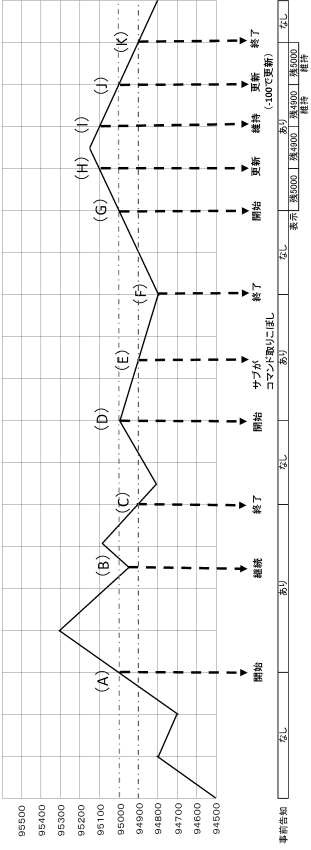
20

30

40

50

【 図 1 3 9 】



【 図 1 4 0 】

・外部出力番号の出力の有無（制限クリアハターン選択スイッチの加算が「4」の場合）

(A) 特殊外部番号の出力あり・・・制限クリアハターングループ4 (a)

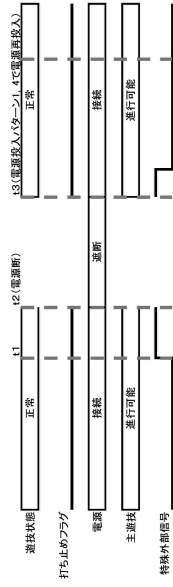
電源投入ハターン	電源投入制御者の状態		遊技状態	出立量	打ち止め等状態	打ち止め状態 (遊技制限)	強制状態
	RAMクリアスイッチ	設定キー					
電源投入ハターン1 (遊技状態)	なし	なし	維持	クリア	クリア	維持	なし
電源投入ハターン2 (RAMクリア)	あり	なし	クリア	クリア	クリア	クリア	なし
電源投入ハターン3 (設定変更)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	クリア	なし
電源投入ハターン4 (設定変更)	なし	あり	維持	クリア	クリア	維持	なし
電源投入ハターン5 (遊技状態維持)	なし	なし	維持	維持	維持	維持	なし

(B) 特殊外部番号の出力なし・・・制限クリアハターングループ4 (b)

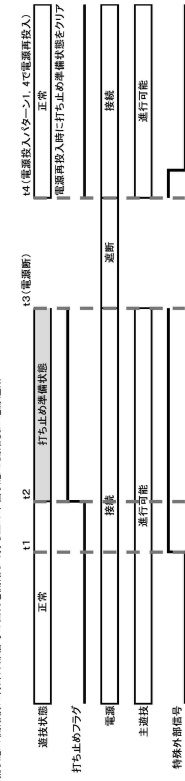
電源投入ハターン	電源投入制御者の状態		遊技状態	出立量	打ち止め等状態	打ち止め状態 (遊技制限)	強制状態
	RAMクリアスイッチ	設定キー					
電源投入ハターン1 (遊技状態)	なし	なし	維持	クリア	クリア	維持	なし
電源投入ハターン2 (RAMクリア)	あり	なし	クリア	クリア	クリア	クリア	なし
電源投入ハターン3 (設定変更)	あり	あり	クリア	クリア	クリア	クリア	なし
電源投入ハターン4 (設定変更)	なし	あり	維持	クリア	クリア	維持	なし
電源投入ハターン5 (遊技状態維持)	なし	なし	維持	維持	維持	維持	なし

【 図 1 4 1 】

(A) 打ち止め準備状態の開始前に特殊外部番号の出力を開始して打ち止め準備状態の開始前に電源変更

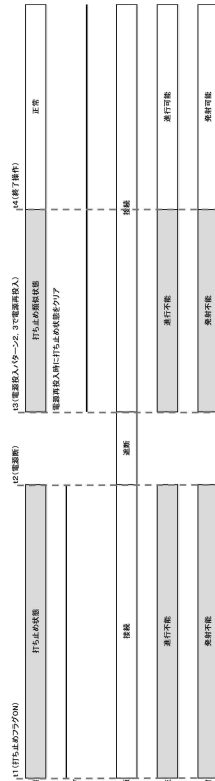


(B) 打ち止め準備状態の開始前に特殊外部番号の出力を開始して打ち止め準備状態の開始後に電源変更

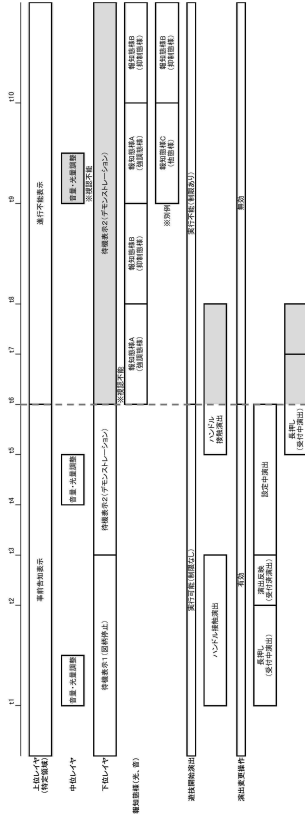


【 図 1 4 2 】

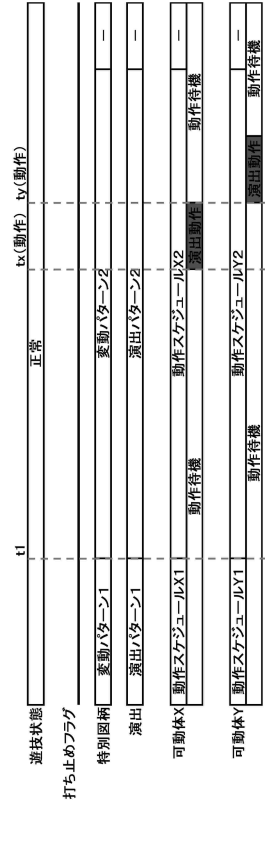
打ち止め準備状態のクリア後に打ち止め準備状態へ移行



【 図 1 4 3 】

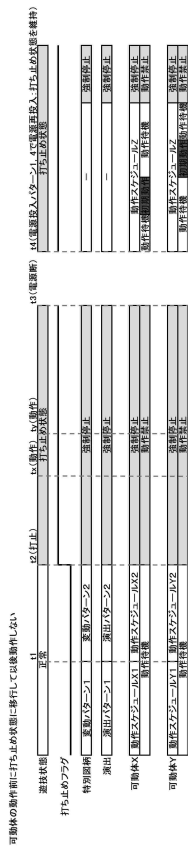


【 図 1 4 4 】

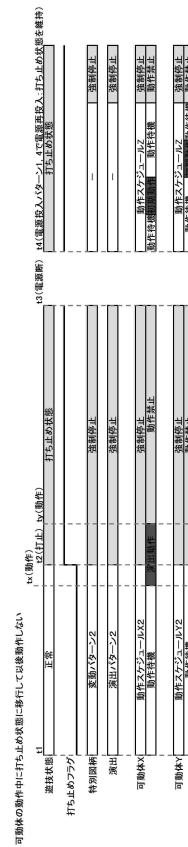


打ち止め状態に移行しない場合 (本来の演出)

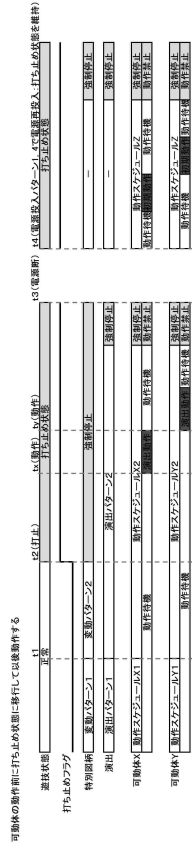
【 図 1 4 5 】



【 図 1 4 6 】

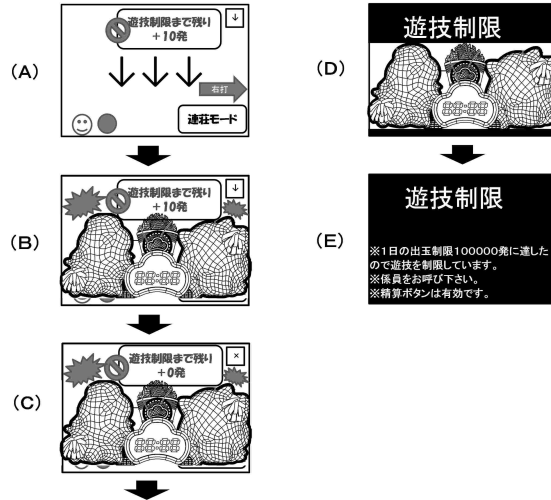


【図 147】



【図 148】

可動体の動作中に打ち止め状態に移行して以後動作しない

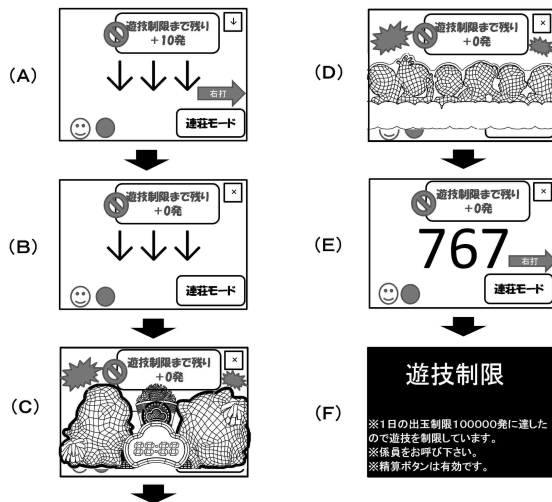


10

20

【図 149】

可動体の動作前に打ち止め状態に移行して以後動作する(移行時に演出表示を継続)

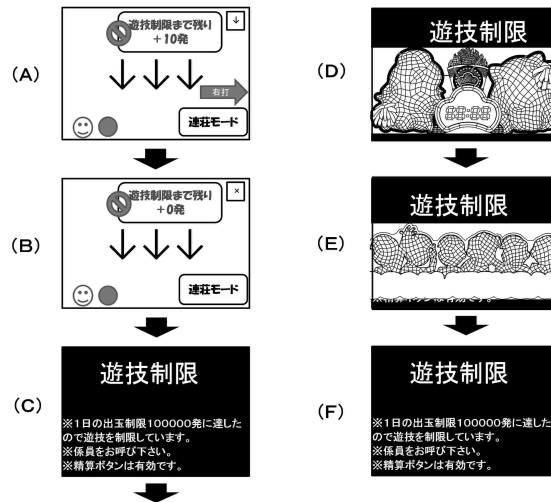


30

40

【図 150】

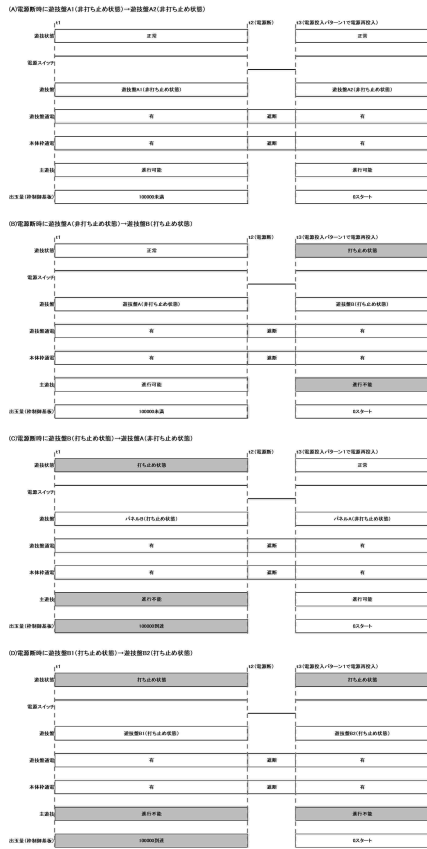
可動体の動作前に打ち止め状態に移行して以後動作する(移行時に打ち止め表示)



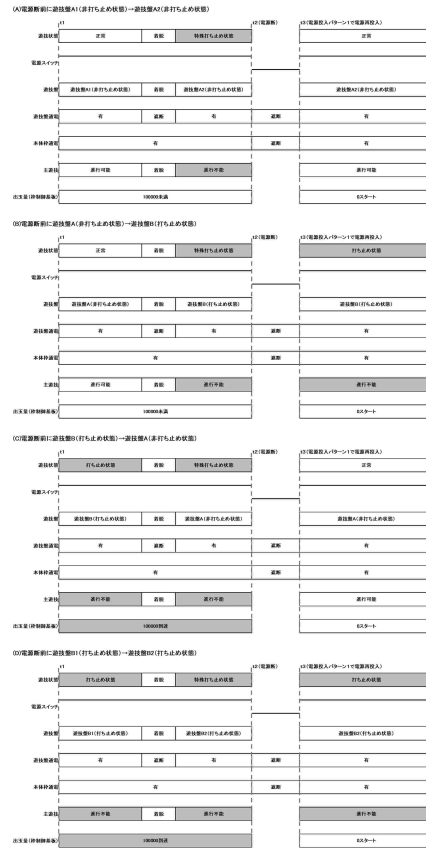
50



【 図 1 5 5 】



【 図 1 5 6 】



10

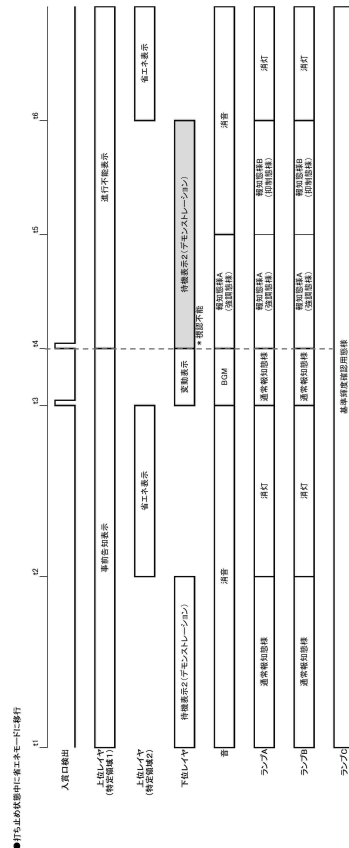
20

【 図 1 5 7 】

●打ち止め状態中に省エネモードに移行

	音	ランプA	ランプB	ランプC	演出表示装置
通常の特機状態	有一無	通常報知態様	通常報知態様	基準輝度 確認用態様	特機表示1、2 (下位レイヤ)
省エネモード	無	消灯	消灯		省エネ表示 (上位レイヤ)
打ち止め状態 (省エネモード併発無)	有一無	報知態様 A→B	報知態様 A→B		進行不能表示 (上位レイヤ)
打ち止め状態 (省エネモード併発有)	無	消灯	消灯		進行不能表示&省エネ表示 (上位レイヤ)

【 図 1 5 8 】



30

40

50



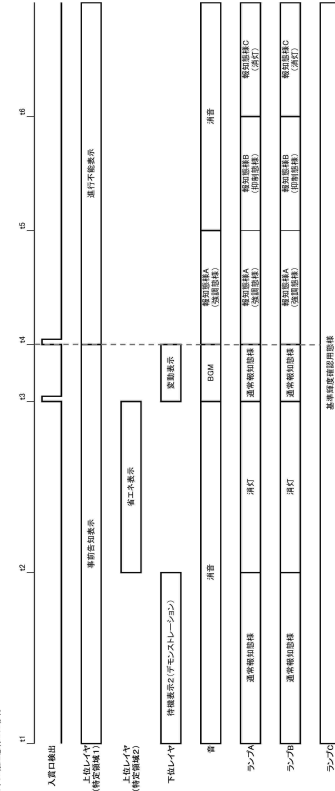
【 図 1 5 9 】

●打ち止め状態中に報知態様Cに移行

	音	ランプA	ランプB	ランプC	演出表示装置
通常の特機状態	有一無	通常報知態様	通常報知態様	基準輝度確認用態様	待機表示1、2 (下位レイヤ)
省エネモード	無	消灯	消灯		省エネ表示 (上位レイヤ)
打ち止め状態	有一無	報知態様 A→B→C	報知態様 A→B→C		進行不能表示 (上位レイヤ)

【 図 1 6 0 】

●打ち止め状態中に報知態様Cに移行

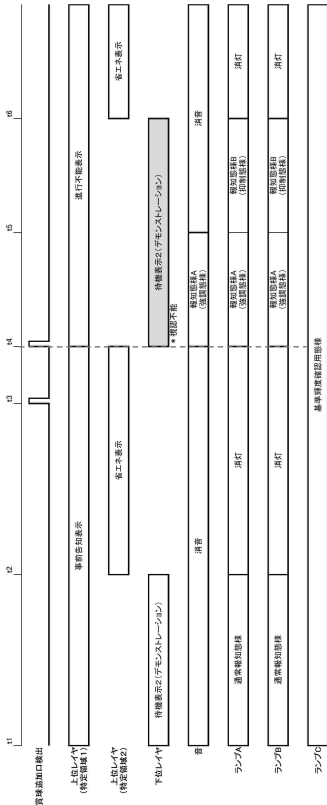


10

20

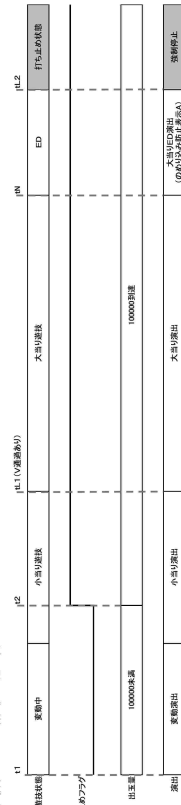
【 図 1 6 1 】

●音発生による打ち止め状態の発生

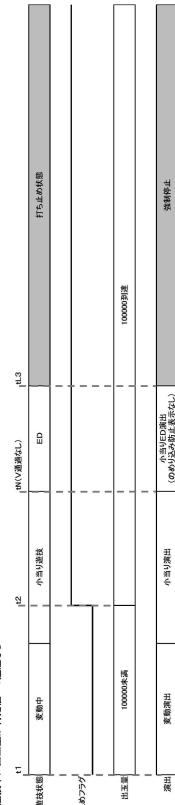


【 図 1 6 2 】

(A)小当り遊技中に止玉量が特定値-V超過あり



(B)小当り遊技中に止玉量が特定値-V超過なし

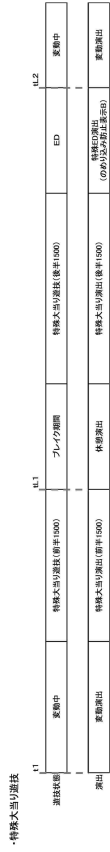


30

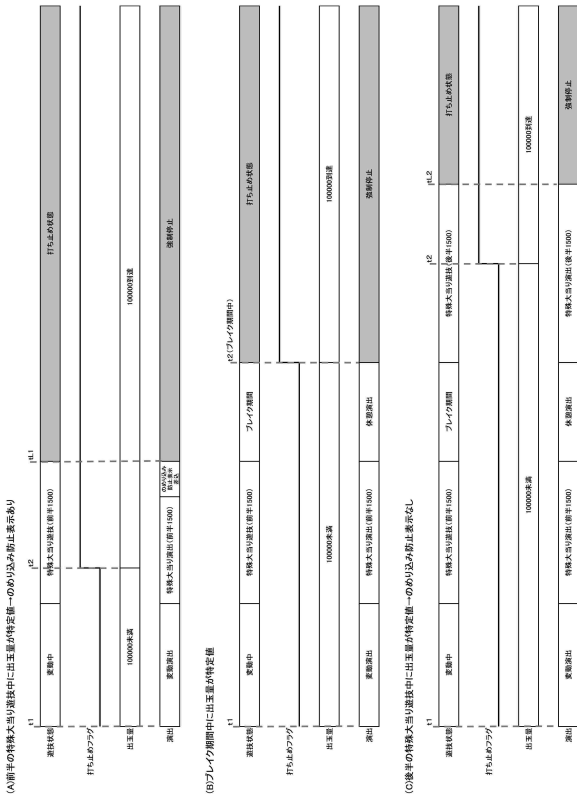
40

50

【図 163】



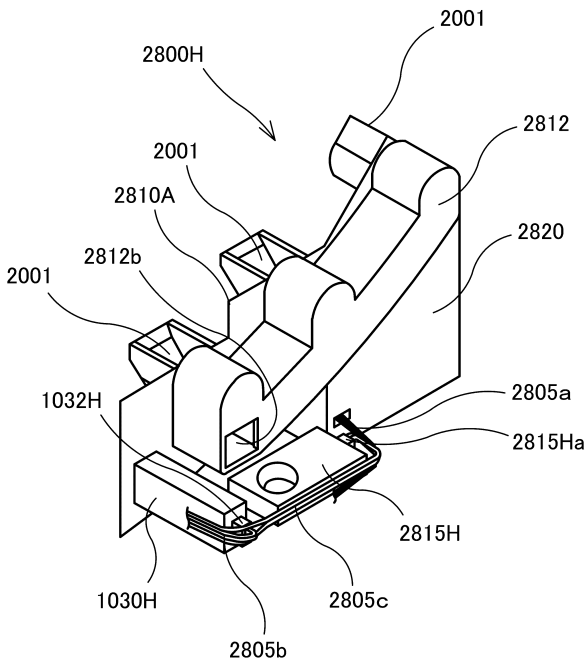
【図 164】



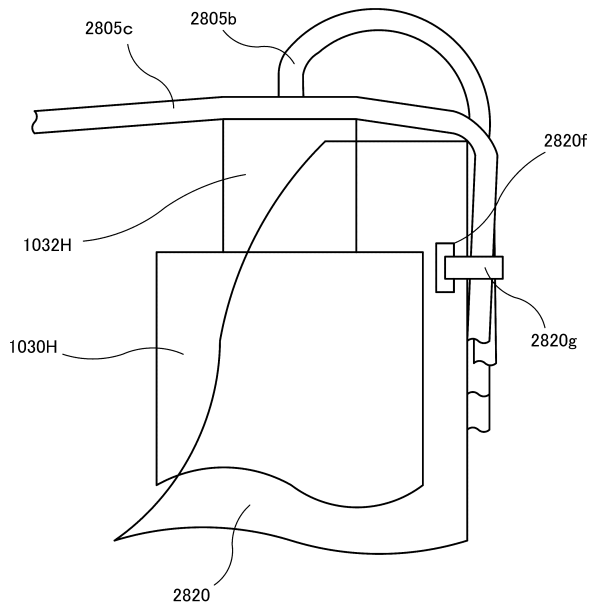
10

20

【図 165】



【図 166】

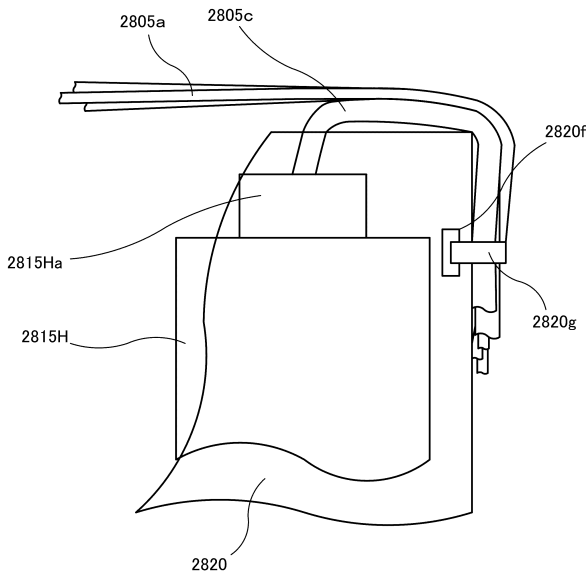


30

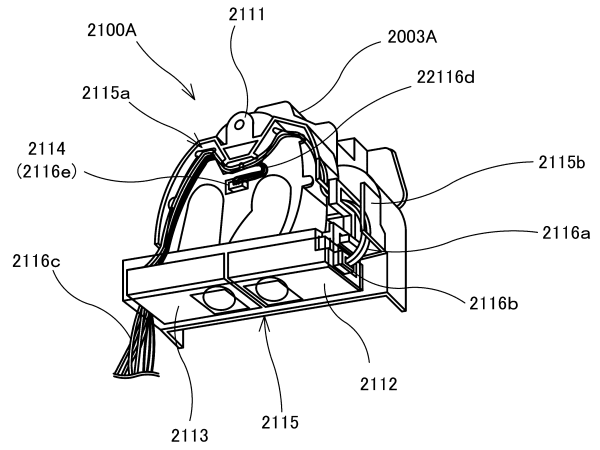
40

50

【 図 1 6 7 】



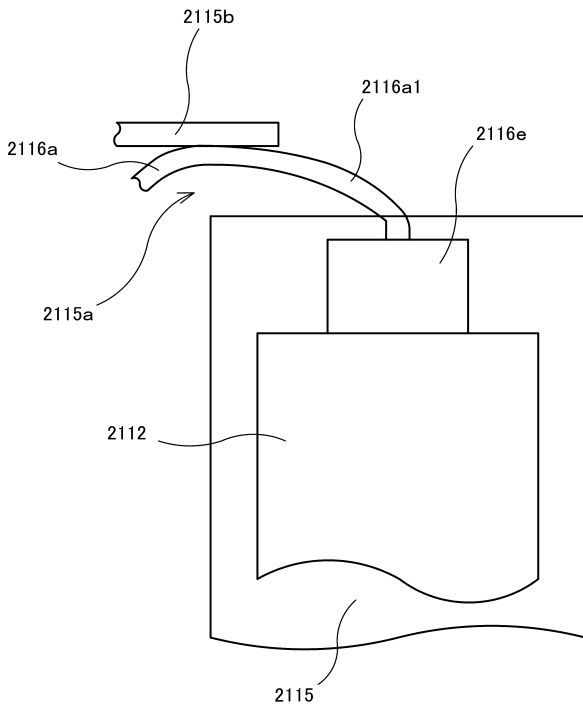
【 図 1 6 8 】



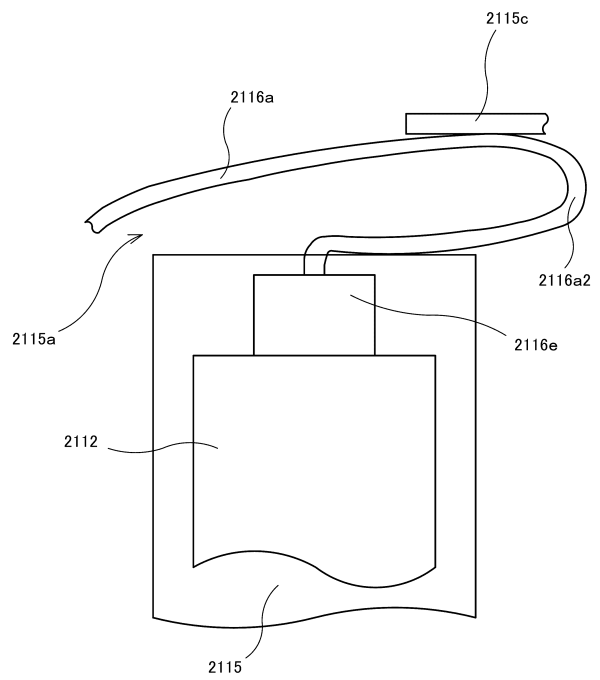
10

20

【 図 1 6 9 】



【 図 1 7 0 】



30

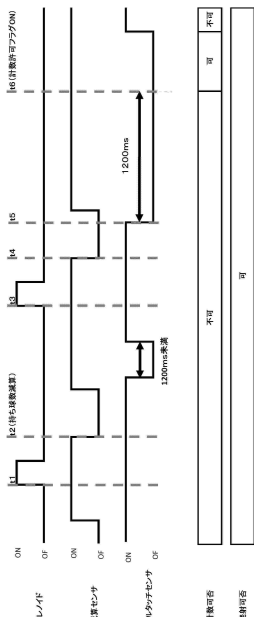
40

50

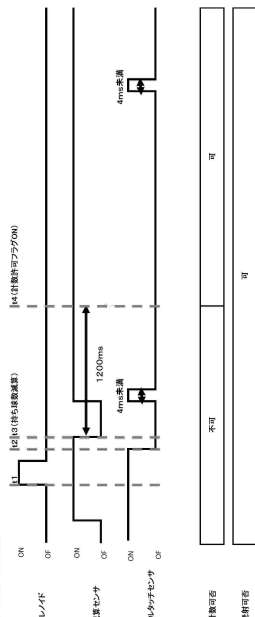


【 図 1 7 5 】

(A)計数許可状態の発生条件1



(B)計数許可状態の発生条件2



【 図 1 7 7 】

(A)電磁界	(B)電磁界	(C)電磁界	(D)電磁界
計測結果	計測結果	計測結果	計測結果
動作確認	動作確認	動作確認	動作確認
発射可否	発射可否	発射可否	発射可否
計数可否	計数可否	計数可否	計数可否
検出率	検出率	検出率	検出率
検出時間	検出時間	検出時間	検出時間
検出精度	検出精度	検出精度	検出精度
検出感度	検出感度	検出感度	検出感度
検出速度	検出速度	検出速度	検出速度
検出精度	検出精度	検出精度	検出精度
検出感度	検出感度	検出感度	検出感度
検出速度	検出速度	検出速度	検出速度
検出精度	検出精度	検出精度	検出精度
検出感度	検出感度	検出感度	検出感度
検出速度	検出速度	検出速度	検出速度

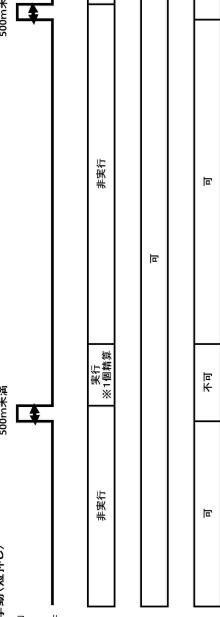
30

40

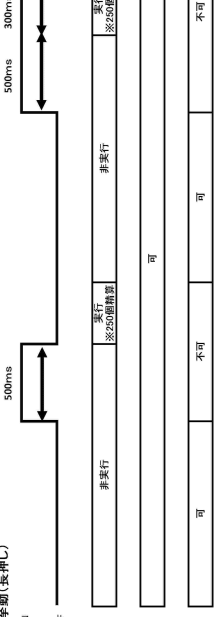
50

【 図 1 7 6 】

(A)計数スイッチON時の挙動(短押し)



(B)計数スイッチON時の挙動(長押し)



【 図 1 7 8 】

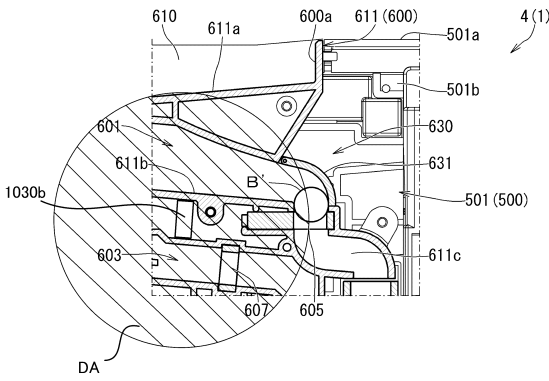
(A)電磁界	(B)電磁界	(C)電磁界	(D)電磁界
計測結果	計測結果	計測結果	計測結果
動作確認	動作確認	動作確認	動作確認
発射可否	発射可否	発射可否	発射可否
計数可否	計数可否	計数可否	計数可否
検出率	検出率	検出率	検出率
検出時間	検出時間	検出時間	検出時間
検出精度	検出精度	検出精度	検出精度
検出感度	検出感度	検出感度	検出感度
検出速度	検出速度	検出速度	検出速度
検出精度	検出精度	検出精度	検出精度
検出感度	検出感度	検出感度	検出感度
検出速度	検出速度	検出速度	検出速度

30

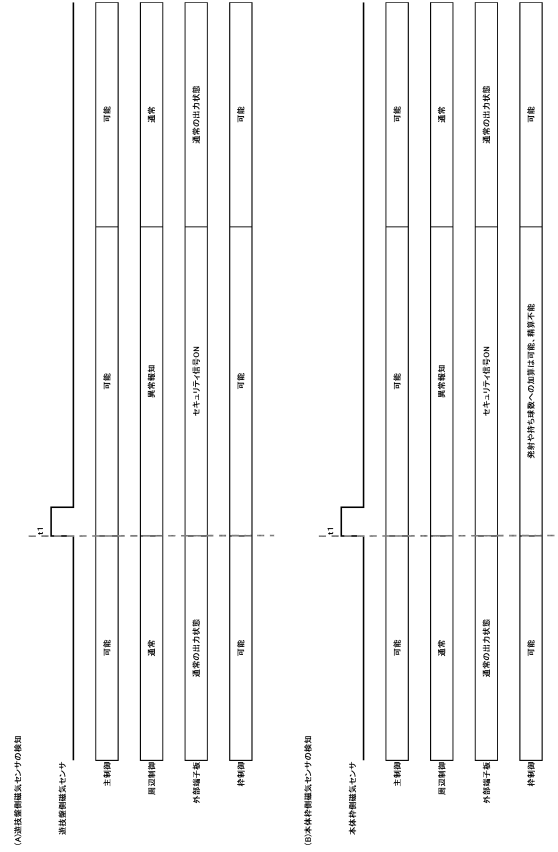
40

50

【図 179】



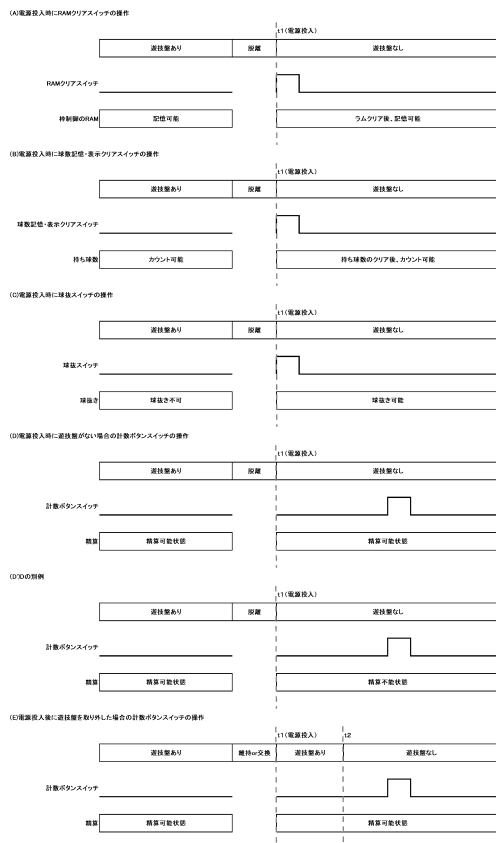
【図 180】



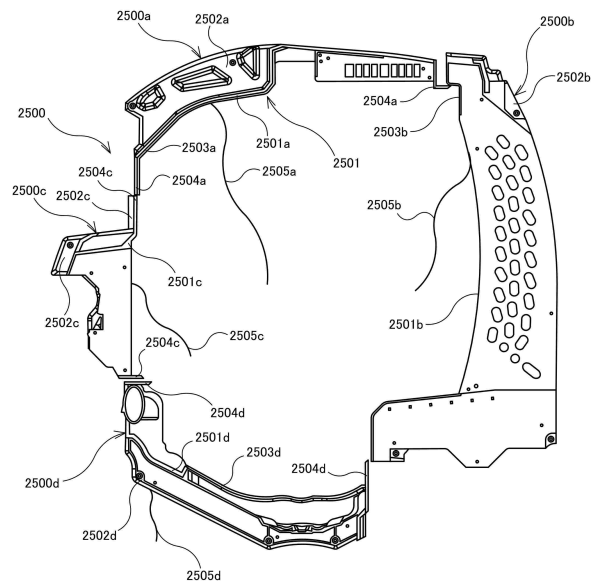
10

20

【図 181】



【図 182】

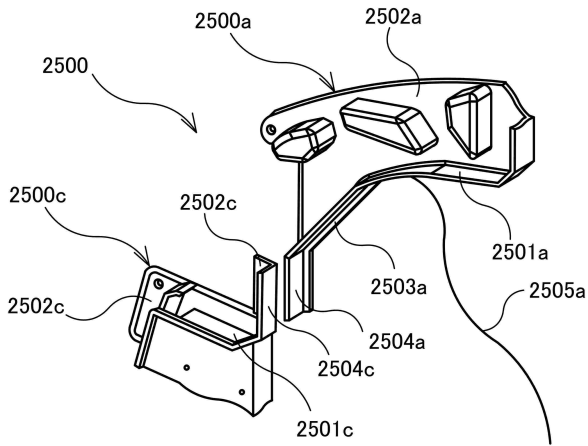


30

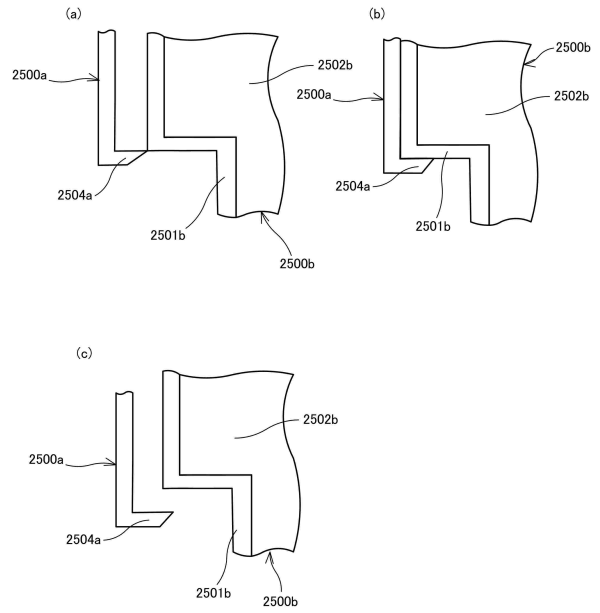
40

50

【 図 1 8 3 】



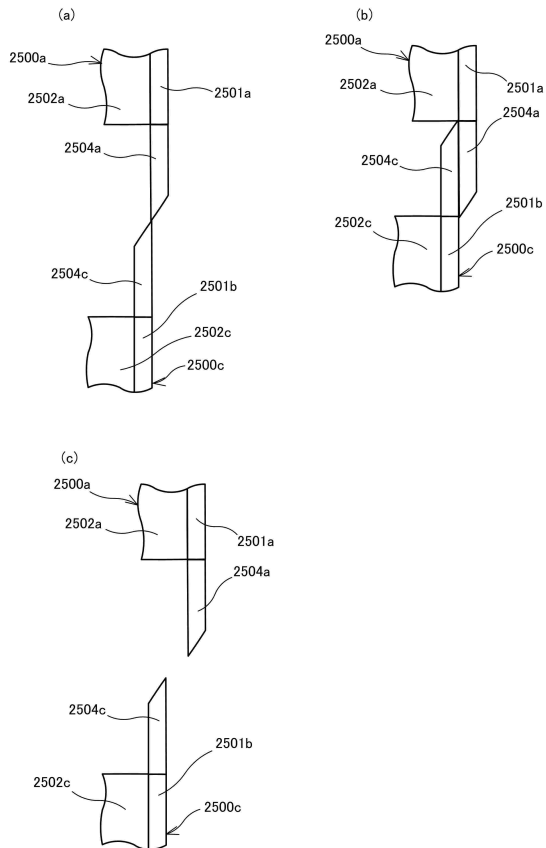
【 図 1 8 4 】



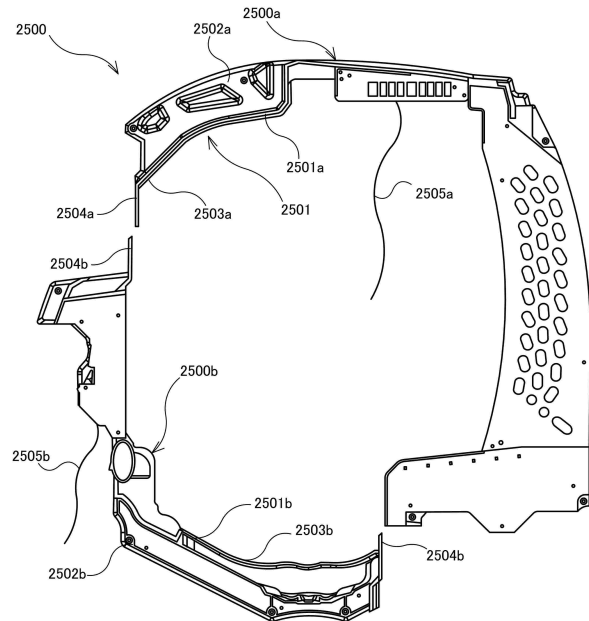
10

20

【 図 1 8 5 】



【 図 1 8 6 】

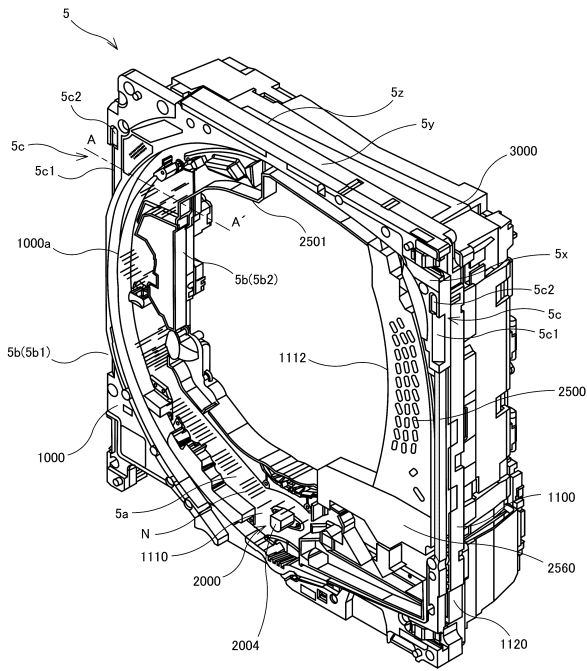


30

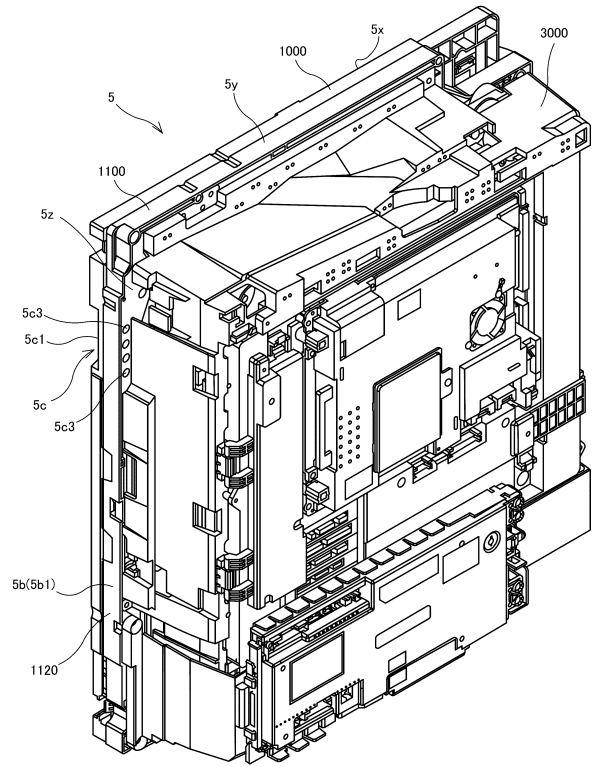
40

50

【 図 1 8 7 】



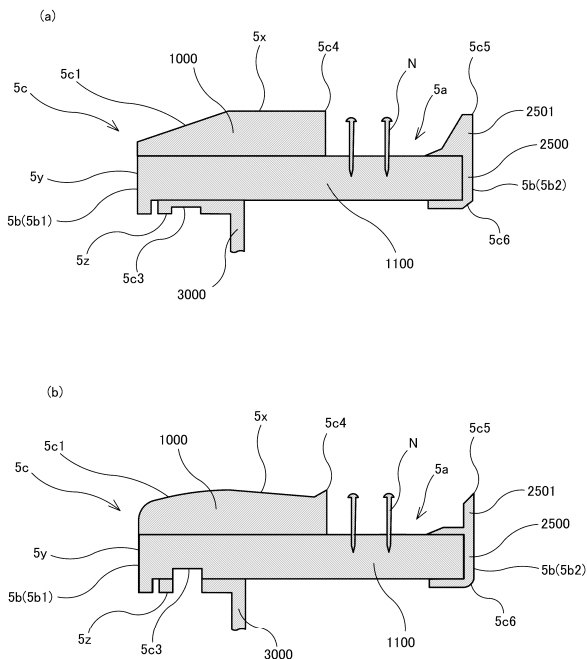
【 図 1 8 8 】



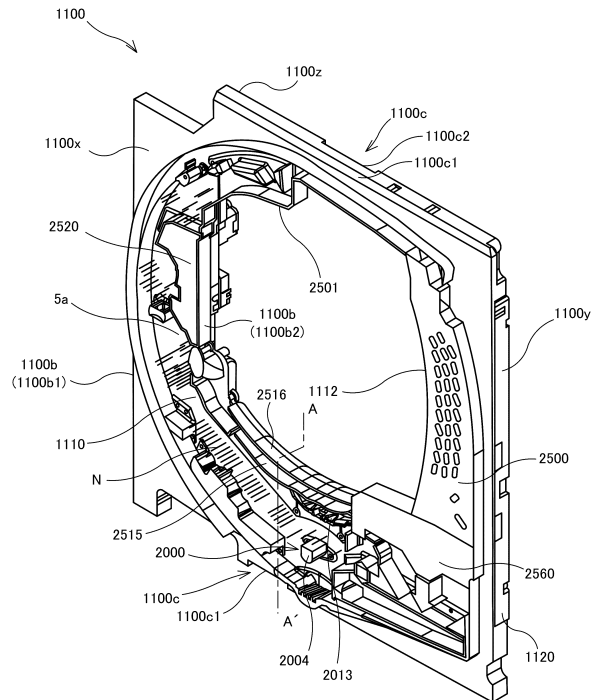
10

20

【 図 1 8 9 】



【 図 1 9 0 】



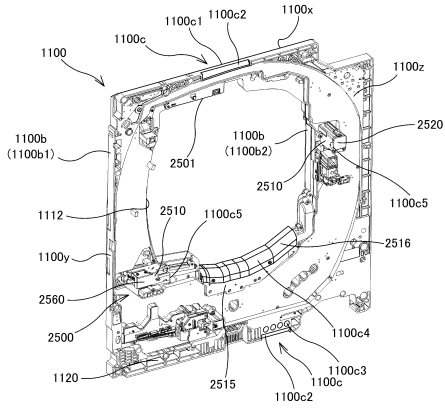
30

40

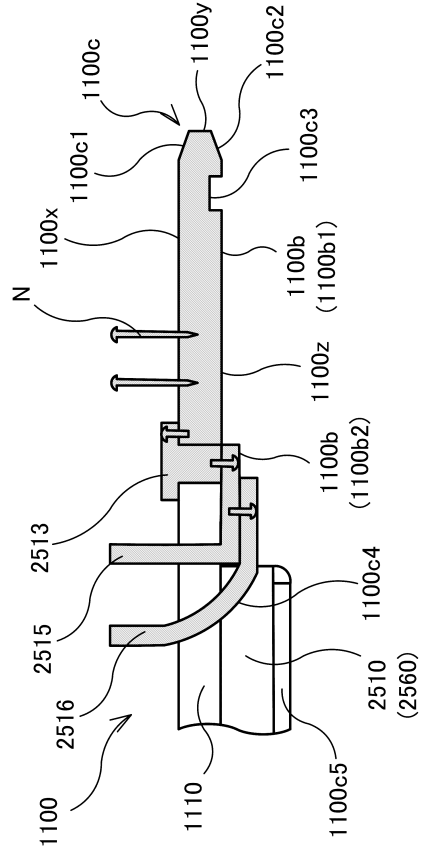
50



【 図 1 9 1 】



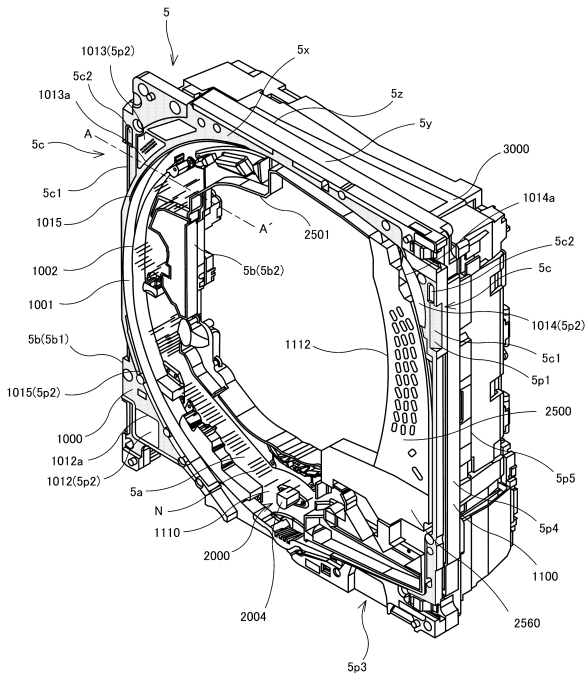
【 図 1 9 2 】



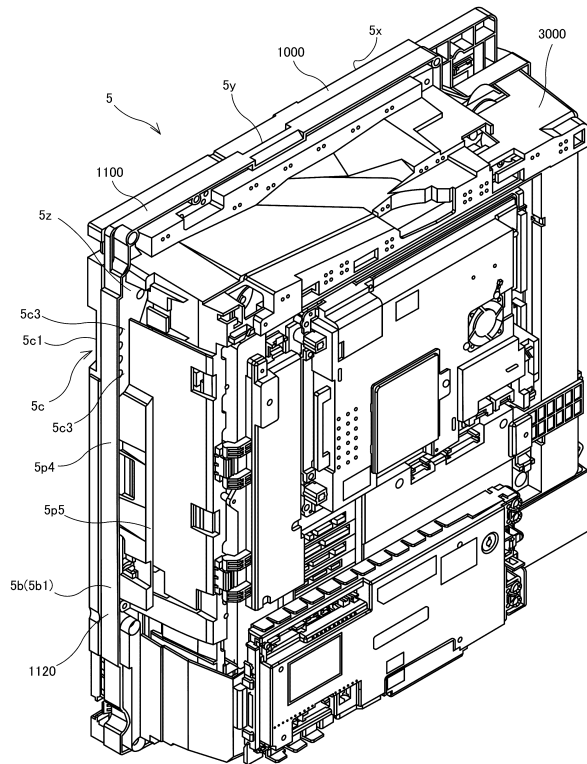
10

20

【 図 1 9 3 】



【 図 1 9 4 】

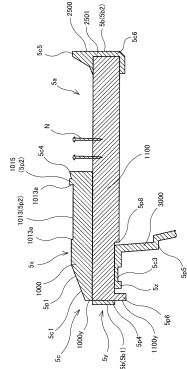


30

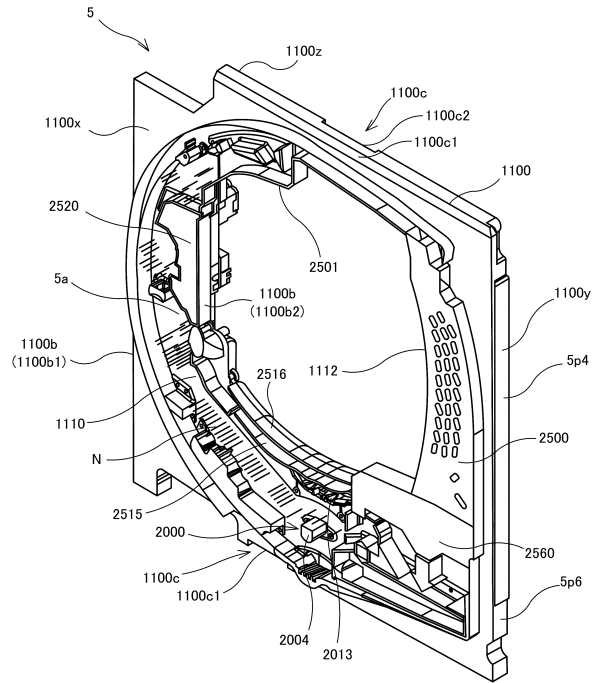
40

50

【 図 1 9 5 】



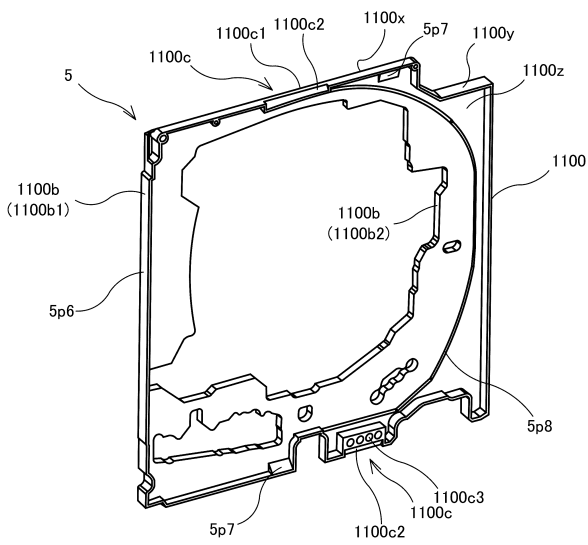
【 図 1 9 6 】



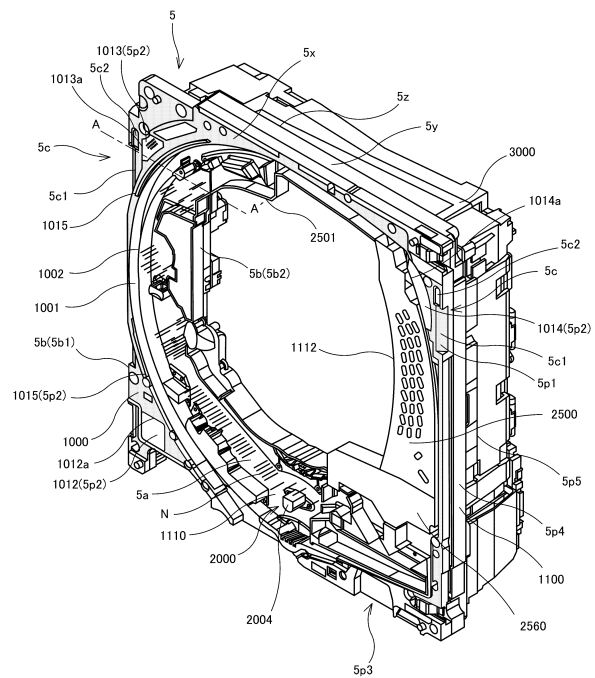
10

20

【 図 1 9 7 】



【 図 1 9 8 】

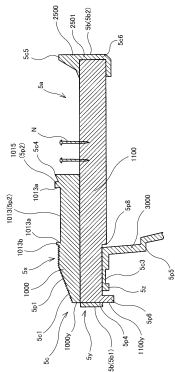


30

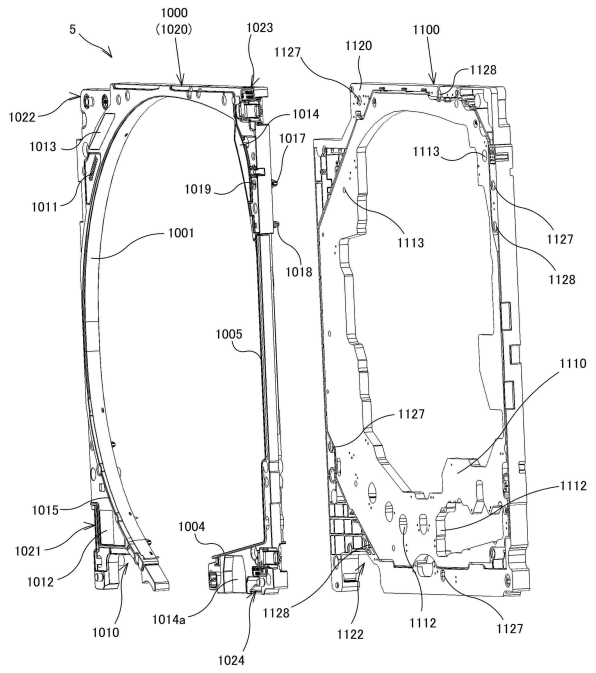
40

50

【 図 1 9 9 】



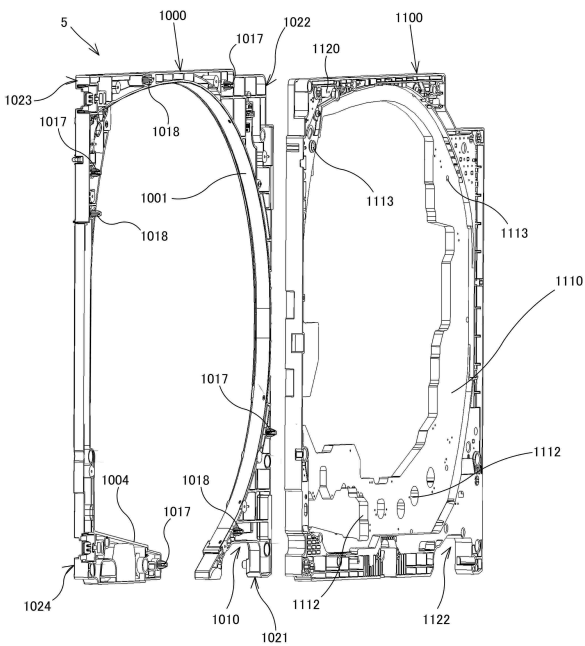
【 図 2 0 0 】



10

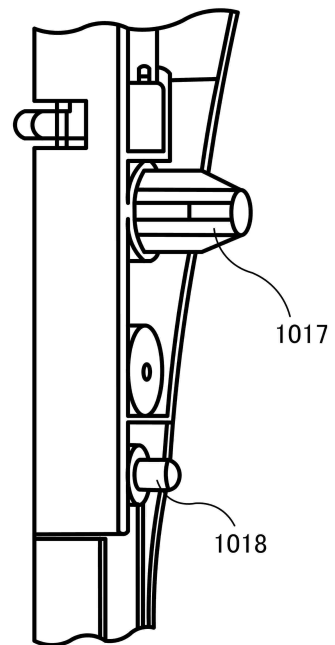
20

【 図 2 0 1 】



【 図 2 0 2 】

1000  
(1020)

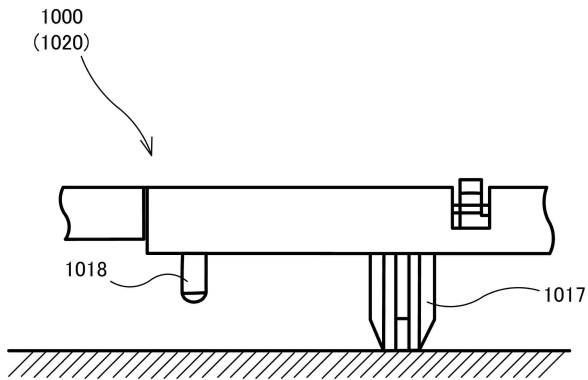


30

40

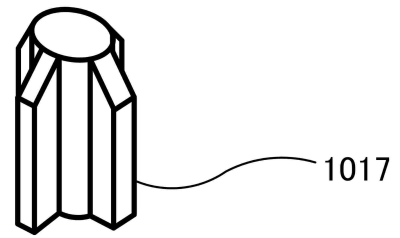
50

【 図 2 0 3 】



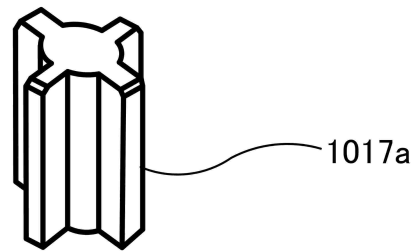
【 図 2 0 4 】

(a)



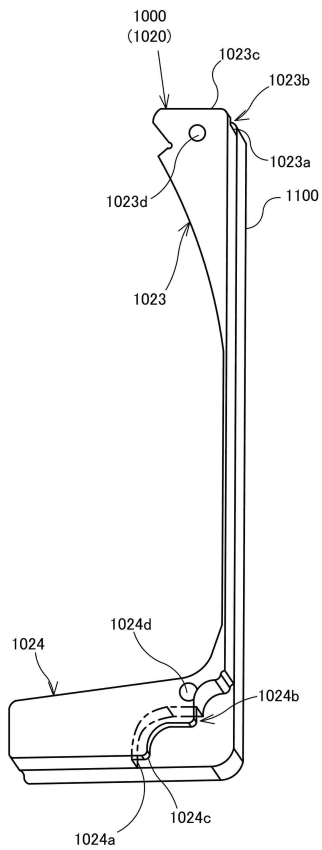
10

(b)

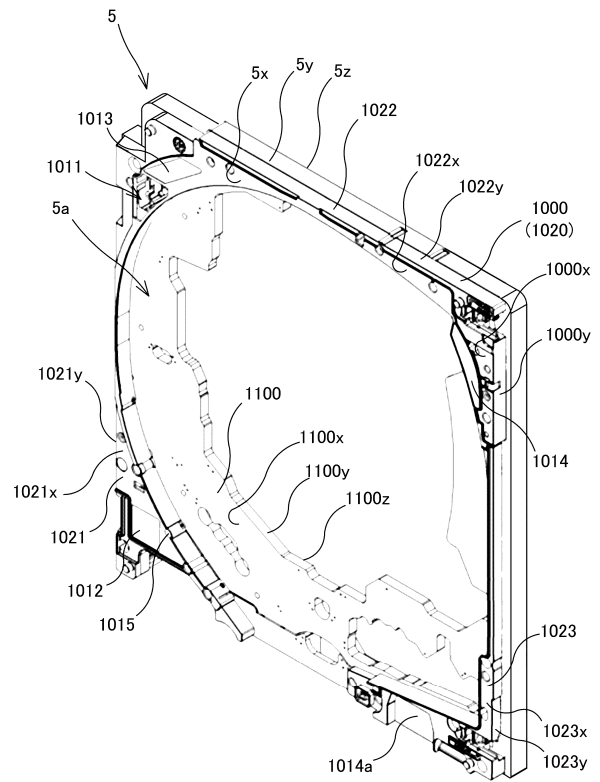


20

【 図 2 0 5 】



【 図 2 0 6 】

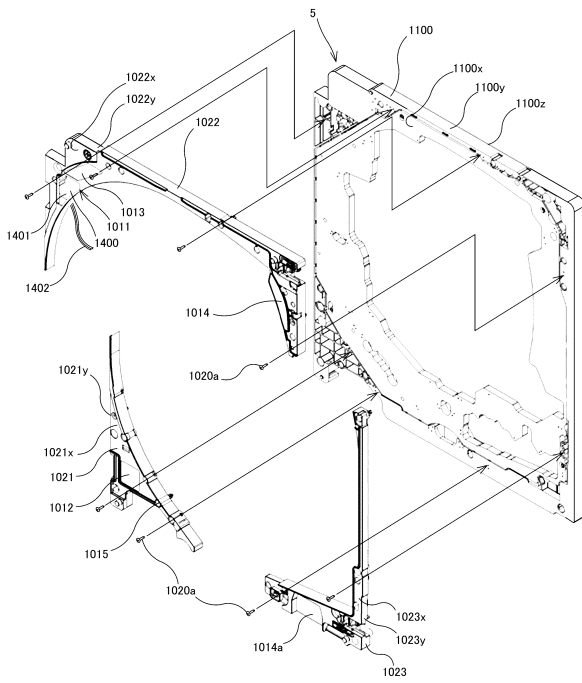


30

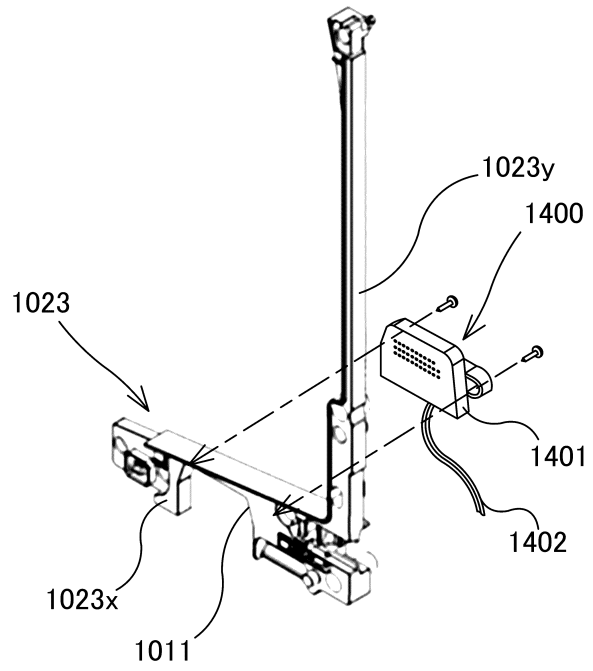
40

50

【 図 2 0 7 】



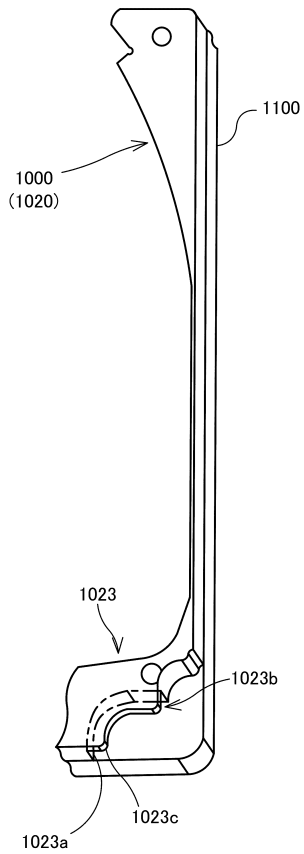
【 図 2 0 8 】



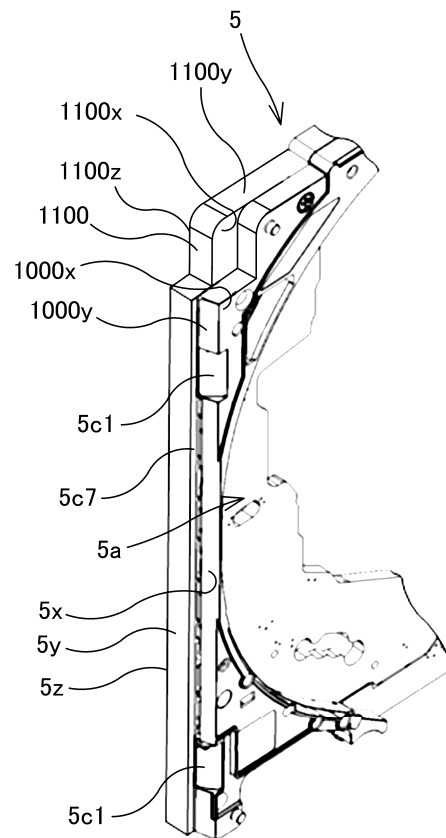
10

20

【 図 2 0 9 】



【 図 2 1 0 】

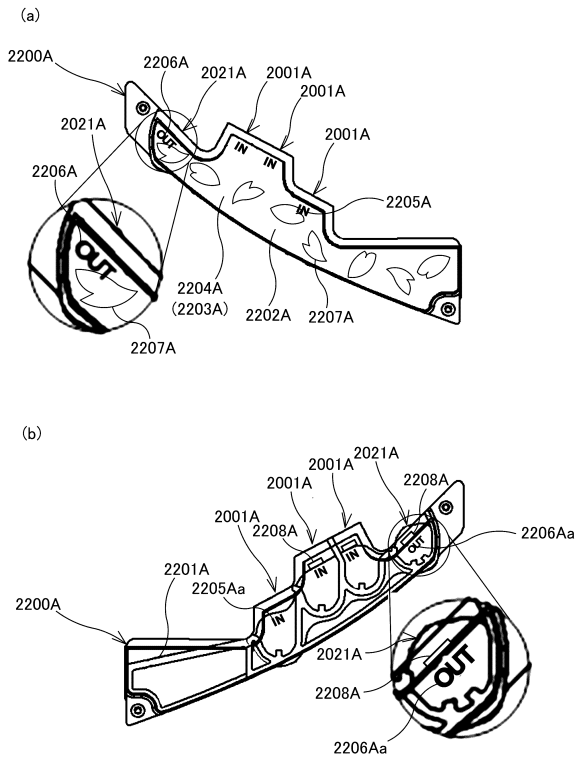


30

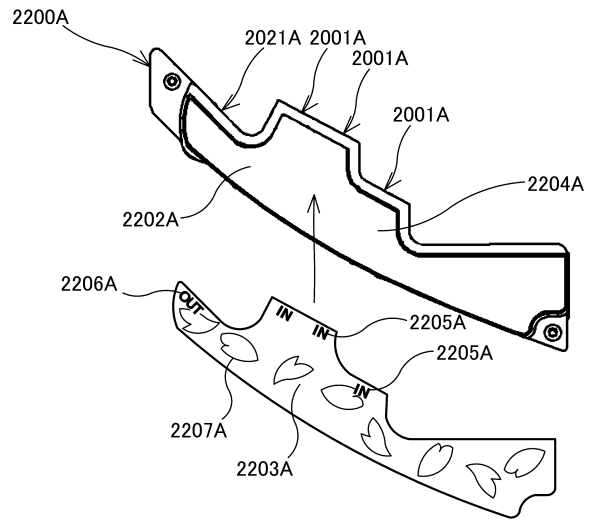
40

50

【 図 2 1 1 】



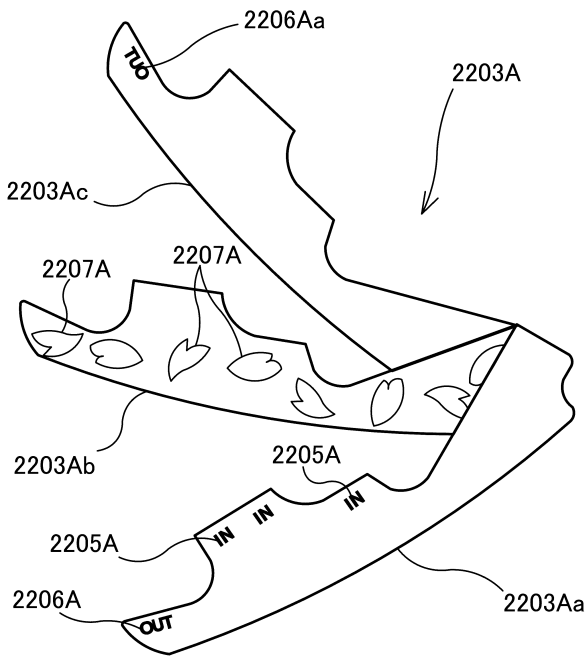
【 図 2 1 2 】



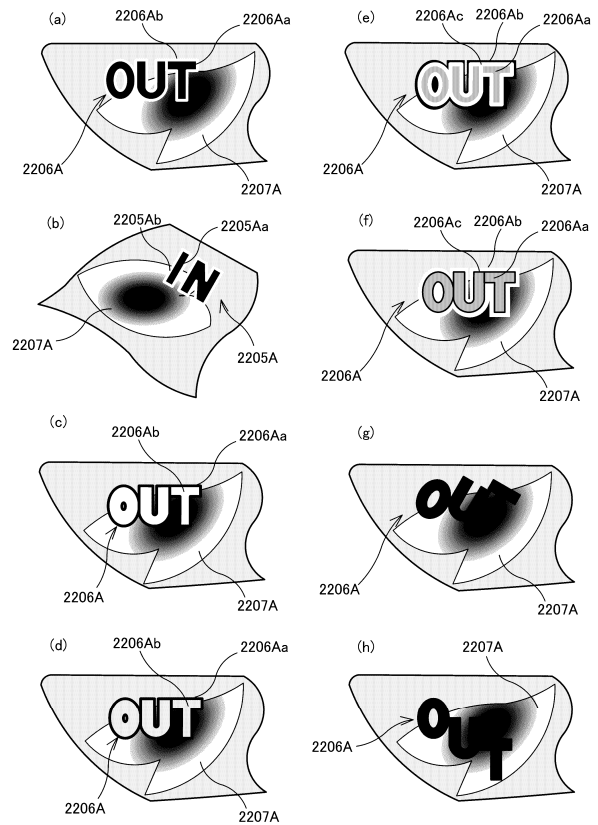
10

20

【 図 2 1 3 】



【 図 2 1 4 】

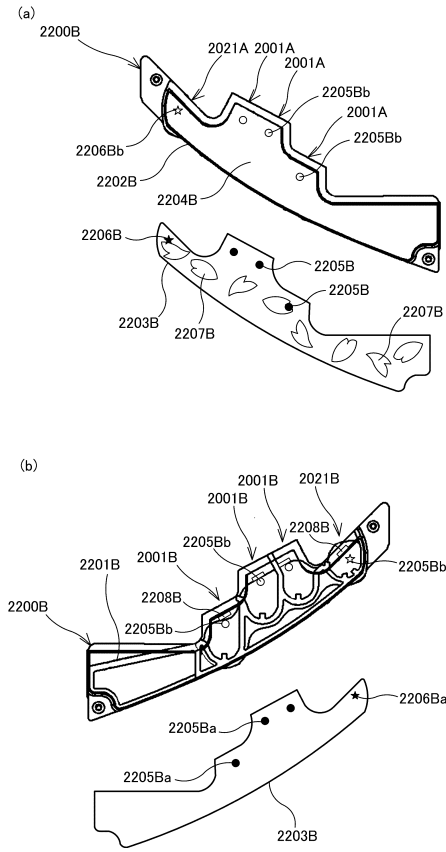


30

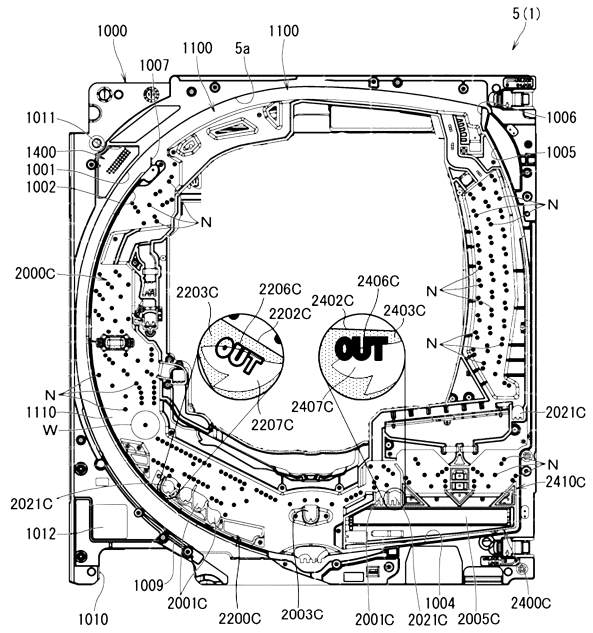
40

50

【 図 2 1 5 】



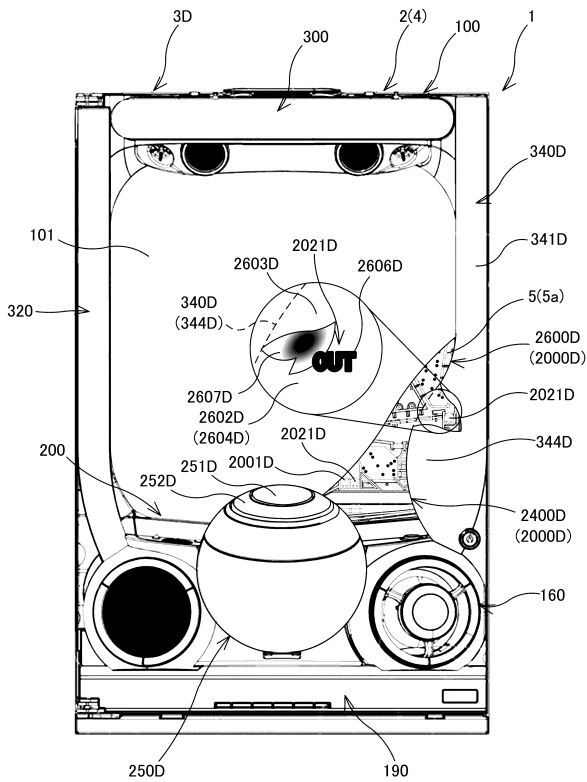
【 図 2 1 6 】



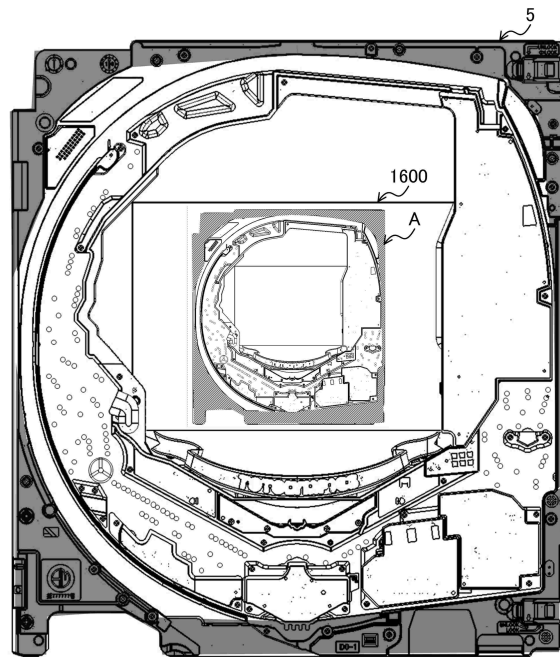
10

20

【 図 2 1 7 】



【 図 2 1 8 】

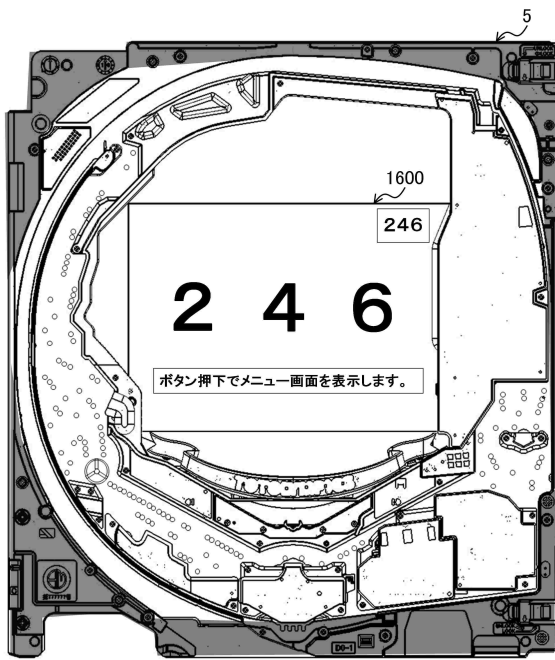


30

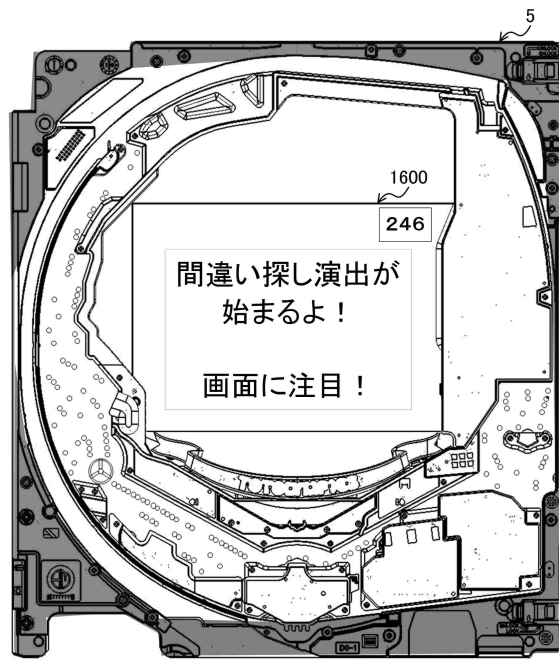
40

50

【図 2 1 9】



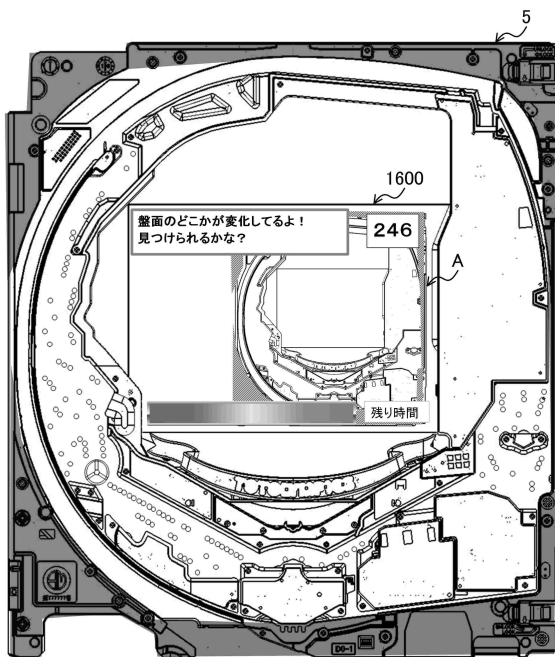
【図 2 2 0】



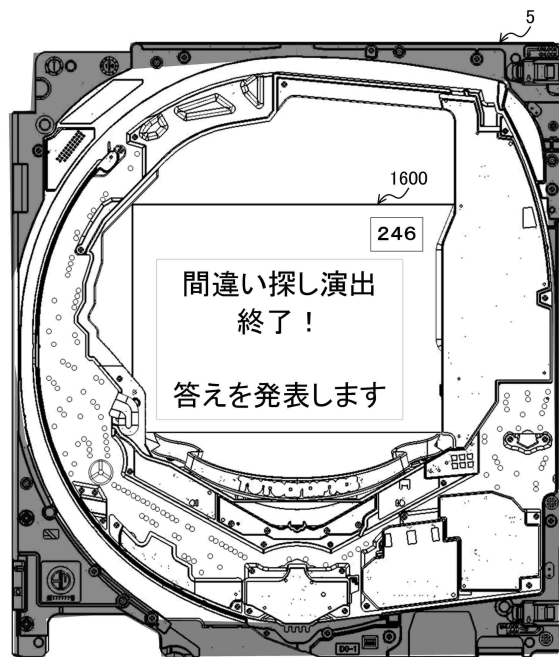
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】



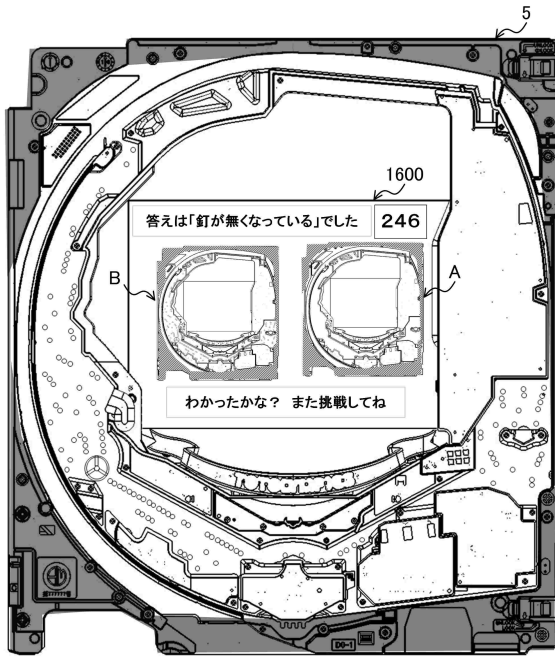
30

40

50



【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



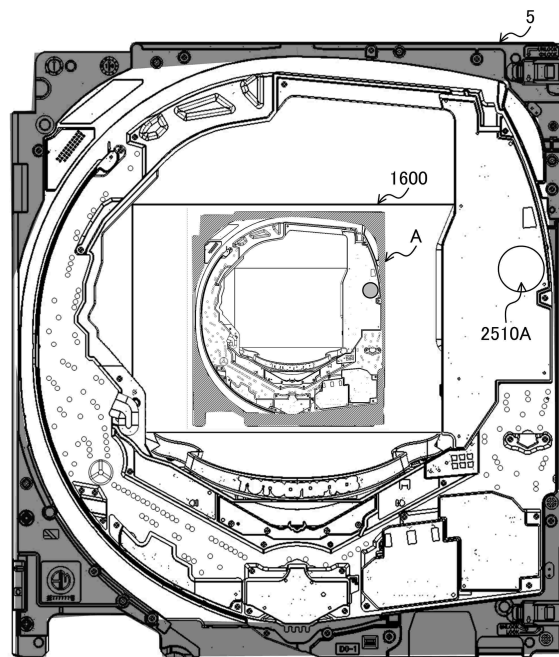
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

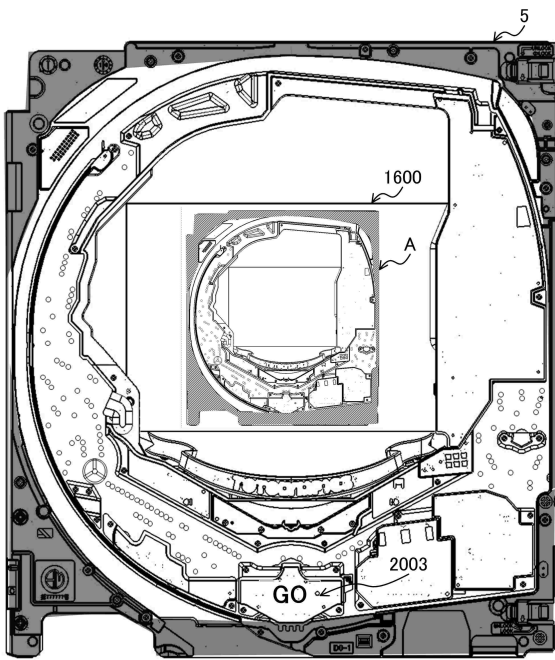


30

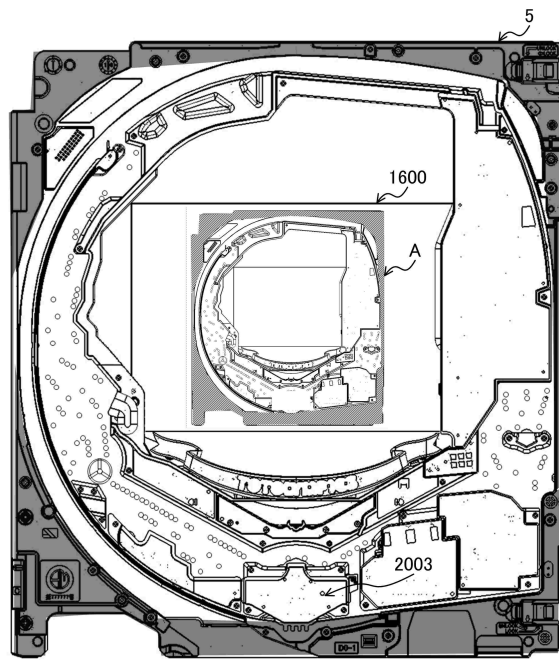
40

50

【図 2 2 7】



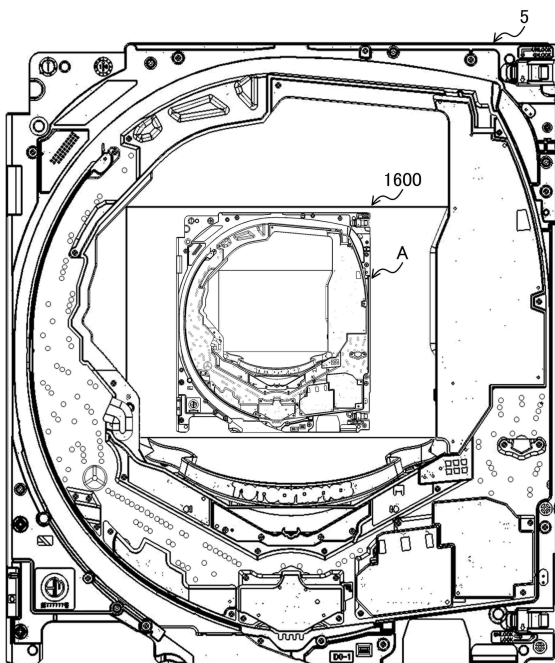
【図 2 2 8】



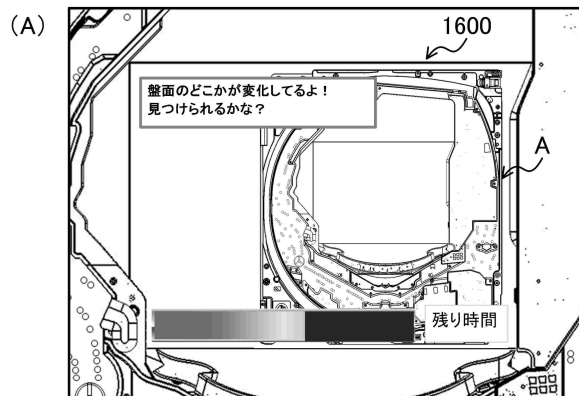
10

20

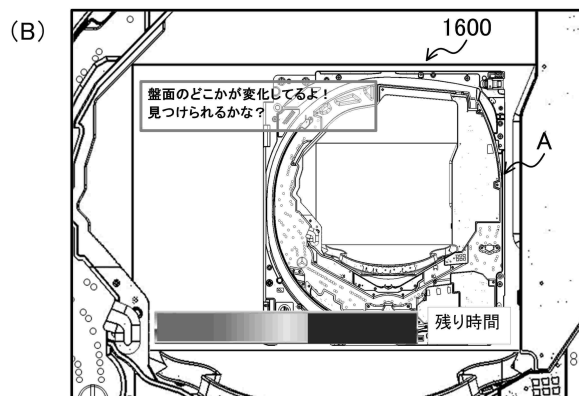
【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



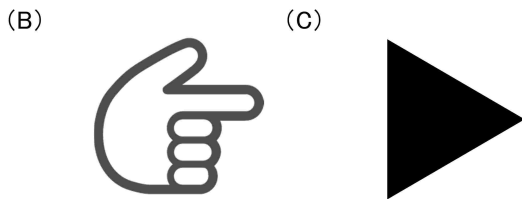
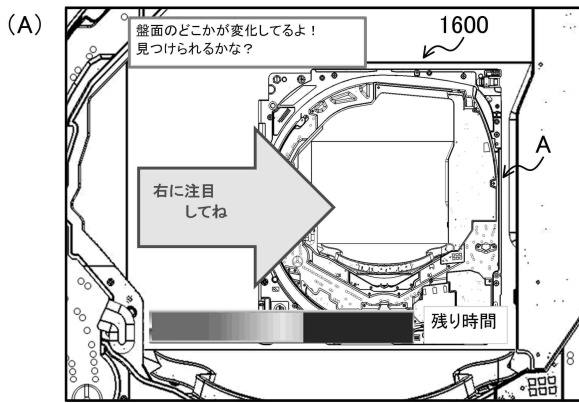
30



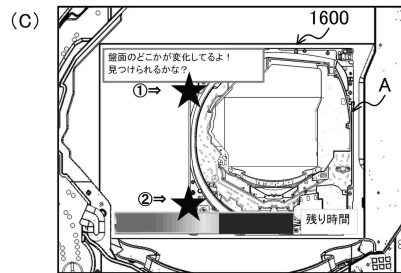
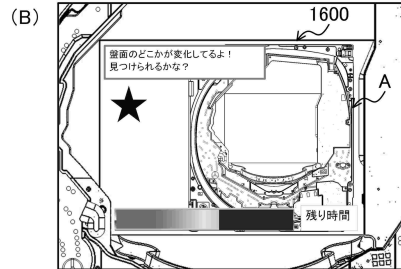
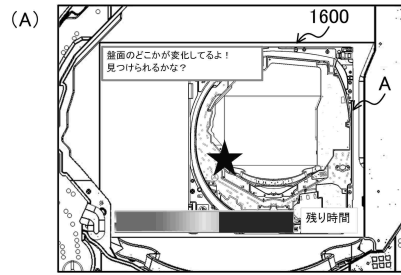
40

50

【 図 2 3 1 】



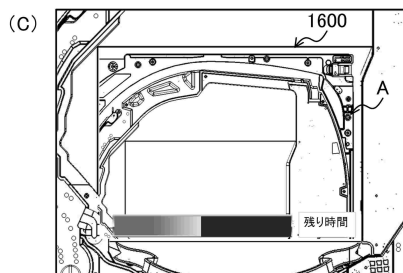
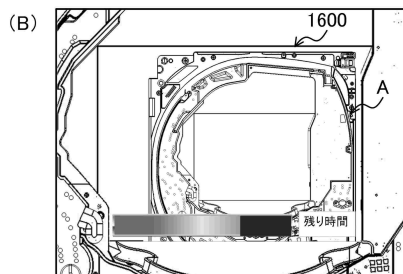
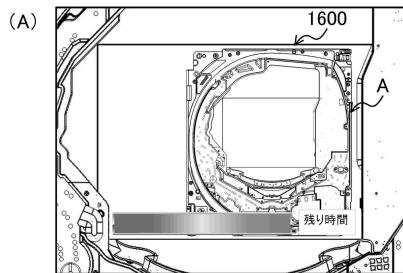
【 図 2 3 2 】



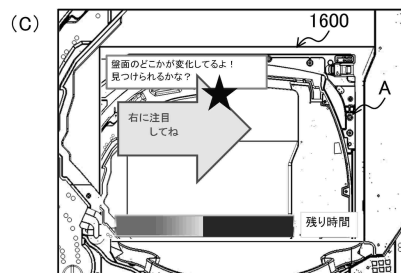
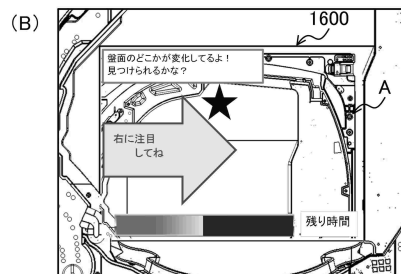
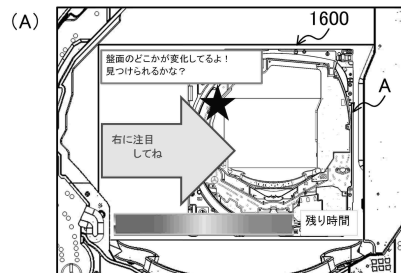
10

20

【 図 2 3 3 】



【 図 2 3 4 】



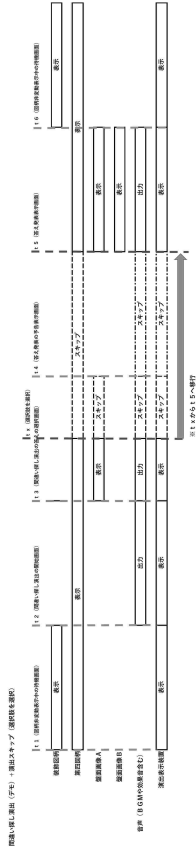
30

40

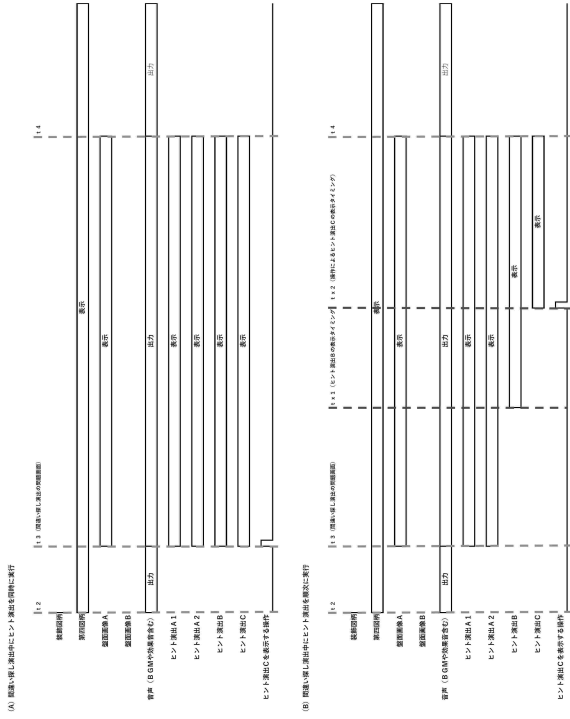
50



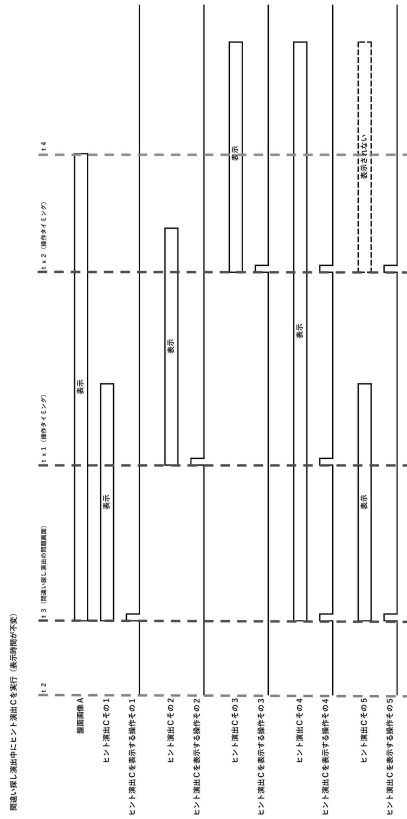
【 図 2 3 9 】



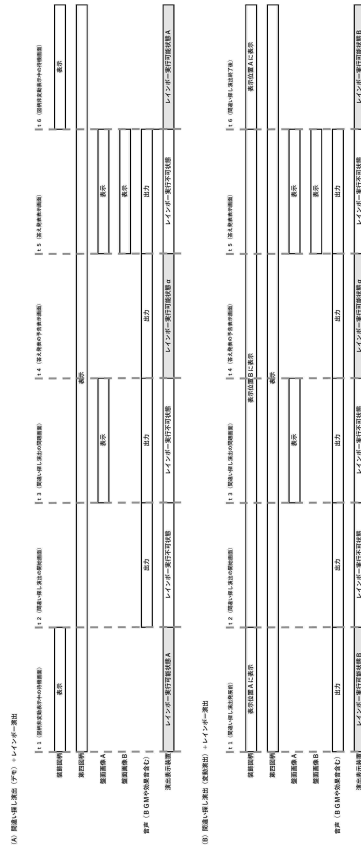
【 図 2 4 0 】



【 図 2 4 1 】

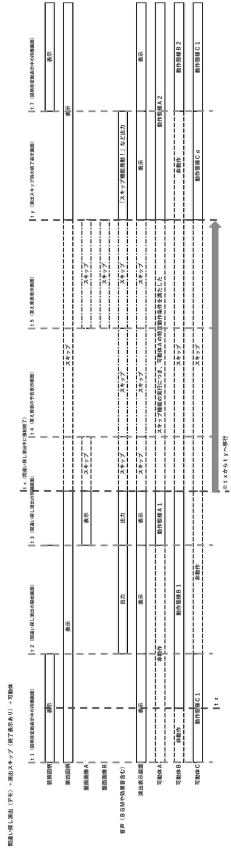


【 図 2 4 2 】

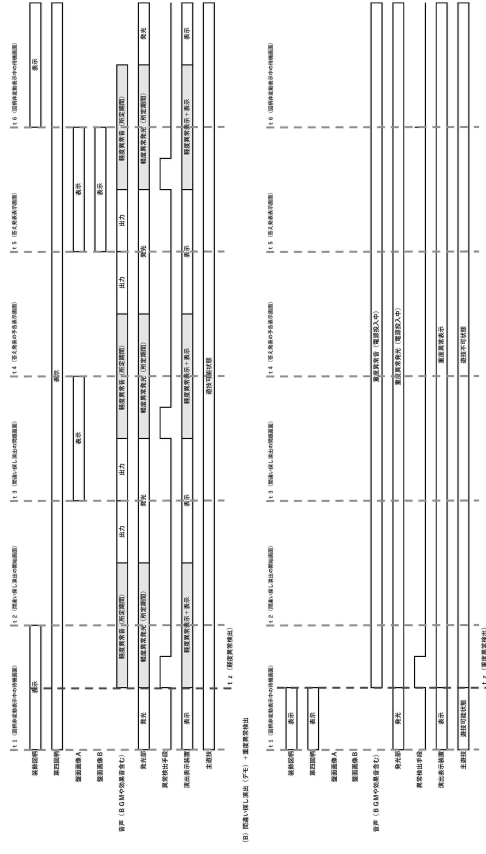




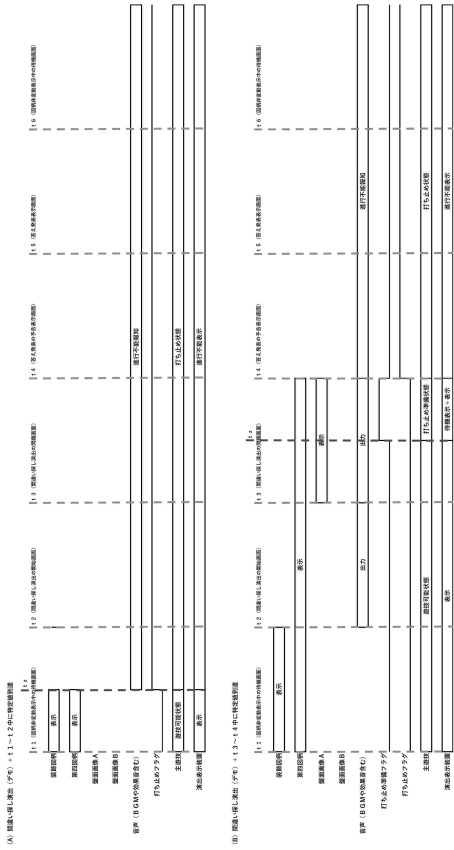
【図 247】



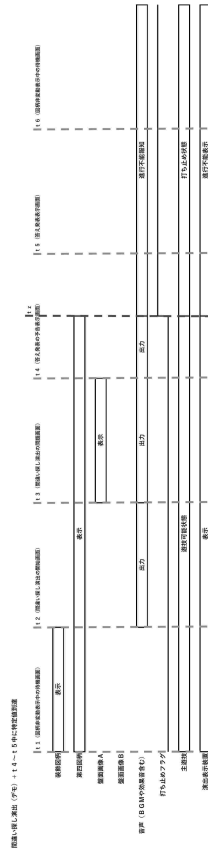
【図 248】



【図 249】



【図 250】



10

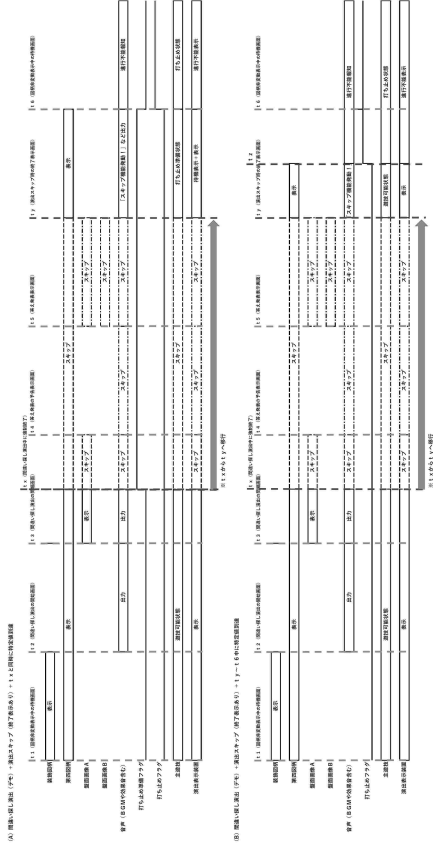
20

30

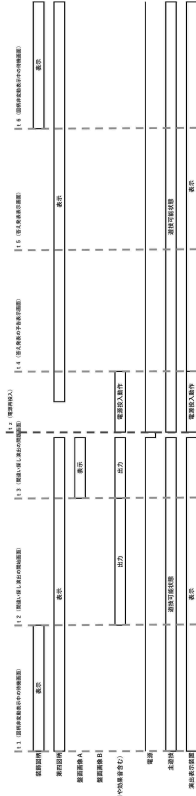
40

50

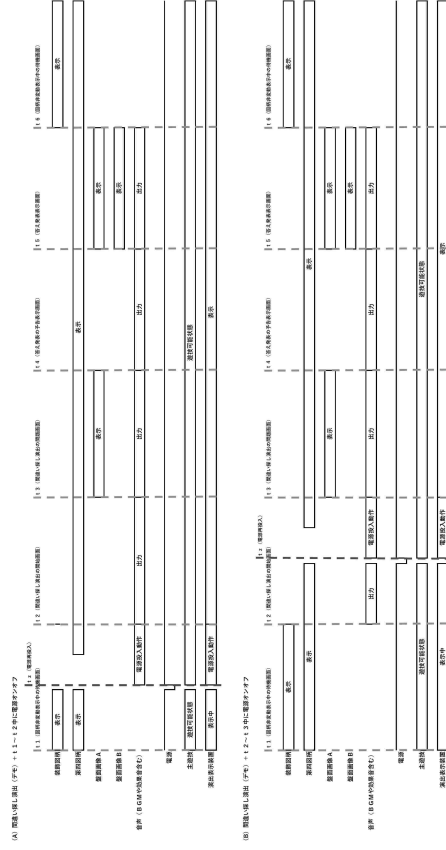
【 図 2 5 1 】



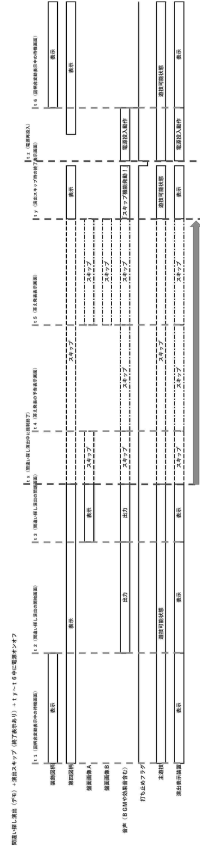
【 図 2 5 3 】



【 図 2 5 2 】



【 図 2 5 4 】



10

20

30

40

50



