

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5099205号
(P5099205)

(45) 発行日 平成24年12月19日(2012.12.19)

(24) 登録日 平成24年10月5日(2012.10.5)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 1 C

請求項の数 1 (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2010-238976 (P2010-238976)	(73) 特許権者	000144522 株式会社三洋物産
(22) 出願日	平成22年10月25日(2010.10.25)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(62) 分割の表示	特願2008-131212 (P2008-131212) の分割	(74) 代理人	110000534 特許業務法人しんめいセンチュリー
原出願日	平成15年4月30日(2003.4.30)	(72) 発明者	神戸 毅 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
(65) 公開番号	特開2011-16013 (P2011-16013A)		
(43) 公開日	平成23年1月27日(2011.1.27)		
審査請求日	平成22年11月24日(2010.11.24)		
		審査官	足立 俊彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球を発射する遊技球発射装置と、
 その遊技球発射装置により発射される遊技球が打ち込まれる遊技領域と、
 前記遊技球発射装置により発射された遊技球を前記遊技領域に案内する案内部と、
 その案内部と前記遊技領域との間に設けられ、回動動作するゲート部材と、
 そのゲート部材を回動可能に支持する支持部材とを備え、
 前記ゲート部材は、前記案内部と前記遊技領域とをつなぐ連絡口を開放する方向へ回動して前記遊技領域への遊技球の流入を許容し、前記ゲート部材が前記連絡口を閉鎖する方向へ回動して前記案内部への遊技球の進入を防止する遊技機であって、
 前記ゲート部材は、
前記連絡口を開閉する開閉部と、
軸が貫通する貫通孔が設けられる軸支部と、
前記開閉部を前記閉鎖する方向へ付勢するための錘部と、を備え、
 前記支持部材は、
前記ゲート部材を回動可能に支持するための前記軸に係止される軸係止部が設けられる側壁部と、
前記遊技領域へ打ち込まれた遊技球が前記錘部に接触することを防止する保護壁部と、
 を備え、
前記ゲート部材は、前記軸支部の軸方向の幅より前記開閉部の軸方向の幅の方が幅広に

10

20

形成され、前記開閉部と前記軸支部との間に段部が形成されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等に代表される弾球式の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技球を発射して遊技を行うパチンコ機などの弾球式の遊技機においては、遊技領域へ打ち込まれた遊技球が遊技球発射装置側へ逆流することを防止するために弾性体からなる舌片を用いた戻り球防止装置が設けられている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2000-079203号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、かかる舌片を用いた戻り球防止装置は、舌片の弾性変形により遊技領域へ球を進行させるので、舌片は、遊技球が発射されるごとに弾性変形を繰り返す。遊技機の使用期間が長期にわたると舌片が多数回の弾性変形を繰り返すこととなり、経年的に弾性機能が低下して作動性の低下を招くことがあるという問題点があった。

20

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、好適な戻り球防止装置を実現できる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が打ち込まれる遊技領域と、前記遊技球発射装置により発射された遊技球を前記遊技領域に案内する案内部と、その案内部と前記遊技領域との間に設けられ、回動動作するゲート部材と、そのゲート部材を回動可能に支持する支持部材とを備え、前記ゲート部材は、前記案内部と前記遊技領域とをつなぐ連絡口を開放する方向へ回動して前記遊技領域への遊技球の流入を許容し、前記ゲート部材が前記連絡口を閉鎖する方向へ回動して前記案内部への遊技球の進入を防止するものであり、前記ゲート部材は、前記連絡口を開閉する開閉部と、軸が貫通する貫通孔が設けられる軸支部と、前記開閉部を前記閉鎖する方向へ付勢するための錘部と、を備え、前記支持部材は、前記ゲート部材を回動可能に支持するための前記軸に係止される軸係止部が設けられる側壁部と、前記遊技領域へ打ち込まれた遊技球が前記錘部に接触することを防止する保護壁部と、を備え、前記ゲート部材は、前記軸支部の軸方向の幅より前記開閉部の軸方向の幅の方が幅広に形成され、前記開閉部と前記軸支部との間に段部が形成される。

30

【0007】

【発明の効果】

【0008】

請求項1記載の遊技機によれば、前記ゲート部材は、前記連絡口を開閉する開閉部と、軸が貫通する貫通孔が設けられる軸支部と、前記開閉部を前記閉鎖する方向へ付勢するための錘部と、を備え、前記支持部材は、前記ゲート部材を回動可能に支持するための前記軸に係止される軸係止部が設けられる側壁部と、前記遊技領域へ打ち込まれた遊技球が前記錘部に接触することを防止する保護壁部と、を備え、前記ゲート部材は、前記軸支部の軸方向の幅より前記開閉部の軸方向の幅の方が幅広に形成され、前記開閉部と前記軸支部との間に段部が形成されるので、好適な戻り球防止装置を実現できるという効果がある。

40

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 0 9 】

- 【図 1】一実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。
- 【図 2】外枠に対して内枠と前面枠セットとを開放した状態を示す斜視図である。
- 【図 3】パチンコ機から前面枠セットを取り外した状態を示した正面図である。
- 【図 4】遊技盤の構成を示す正面図である。
- 【図 5】図 4 の V 部を拡大して戻り球防止装置を示した図である。
- 【図 6】戻り球防止装置の分解斜視図である。
- 【図 7】ゲート部材の平面図である。
- 【図 8】ゲート部材の側面図である。
- 【図 9】前面枠セットの背面図である。 10
- 【図 10】パチンコ機の背面図である。
- 【図 11】パチンコ機の背面構成を主要部品毎に分解して示した分解斜視図である。
- 【図 12】パチンコ機裏面における第 1 制御基板ユニット、第 2 制御基板ユニット及び裏パックユニットの配置を示す模式図である。
- 【図 13】内枠及び遊技盤の構成を示す背面図である。
- 【図 14】内枠を後方より見た斜視図である。
- 【図 15】遊技盤を後方より見た斜視図である。
- 【図 16】支持金具の斜視図である。
- 【図 17】第 1 制御基板ユニットの構成を示す正面図である。
- 【図 18】第 1 制御基板ユニットの斜視図である。 20
- 【図 19】第 1 制御基板ユニットの分解斜視図である。
- 【図 20】第 1 制御基板ユニットを裏面から見た分解斜視図である。
- 【図 21】第 2 制御基板ユニットの正面図である。
- 【図 22】第 2 制御基板ユニットの斜視図である。
- 【図 23】第 2 制御基板ユニットの分解斜視図である。
- 【図 24】パチンコ機の背面から見た裏パックユニットの背面図である。
- 【図 25】裏パックユニットの分解斜視図である。
- 【図 26】タンクレールの分解斜視図である。
- 【図 27】パチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。
- 【図 28】大物図柄表示装置の表示内容を示す図である。 30
- 【図 29】各種カウンタの概要を示した図である。
- 【図 30】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
- 【図 31】主制御装置内の M P U により実行される通常処理を示したフローチャートである。
- 【図 32】図 31 の通常処理の中で実行される外れ図柄カウンタの更新処理を示したフローチャートである。
- 【図 33】図 31 の通常処理の中で実行される大物図柄変動処理を示したフローチャートである。
- 【図 34】図 33 の大物図柄変動処理の中で実行される変動開始処理を示したフローチャートである。 40
- 【図 35】タイマ割込処理を示したフローチャートである。
- 【図 36】図 35 のタイマ割込処理の中で実行される始動入賞処理を示したフローチャートである。
- 【図 37】N M I 割込処理を示したフローチャートである。
- 【図 38】払出制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
- 【図 39】払出制御装置内の M P U により実行される払出制御処理を示したフローチャートである。
- 【図 40】払出制御装置内の M P U により実行される賞球制御処理を示したフローチャー 50

トである。

【図41】払出制御装置内のMPUにより実行される貸球制御処理を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図であり、図2は、後述する外枠11に対して内枠12と前面枠セット14とを開放した状態を示す斜視図である。

【0011】

図1及び図2に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11を備えており、この外枠11の一側部に内枠12が開閉可能に支持されている。外枠11は、木製の板材により全体として矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。よって、釘やリベットを使って各板材を組み付けていた従来構造と比べて、構成部材の再利用が容易にされている。本実施の形態では、外枠11の上下方向の外寸は809mm（内寸771mm）、左右方向の外寸は518mm（内寸480mm）となっている。なお、外枠11を樹脂やアルミニウム等の軽金属により構成するようにしてもよい。

【0012】

内枠12は合成樹脂、具体的にはABS（アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン）樹脂により構成されている。ABS樹脂は、材料コストが安価で、メッキ等ののりが良く装飾性に優れ、耐衝撃性が大きいので、内枠12の構成材料として好適である。内枠12の開閉軸線は、パチンコ機10の正面からみて遊技球発射ハンドル18の設置箇所の反対側に上下に延設されており、この開閉軸線を軸心にして内枠12が前方側に開放できるようにされている。開閉軸線は遊技球発射ハンドル18の反体側に設けられているので、内枠12を大きく開放することができる。通常パチンコホールでは、パチンコ機10は互いに隣接して配設されるので、開閉軸線を遊技球発射ハンドル18側に設けると、内枠12と共に開放される遊技球発射ハンドル18が隣のパチンコ機10に当接して開放量が減少してしまうからである。

【0013】

内枠12には、その最下部に下皿ユニット13が取り付けられると共に、下皿ユニット13を除く範囲で内枠12を覆うようにして前面枠セット14が取り付けられている。下皿ユニット13は、内枠12に対してネジ等の締結具により固定されている。また、前面枠セット14は、内枠12に対して開閉可能に取り付けられており、内枠12と同様、パチンコ機10の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸線を軸心にして前方側に開放できるようになっている。この内枠12の外周には、前面側へ突設された外周壁が形成されており、その外周壁の内側に前面枠セット14が配設される。即ち、内枠12に前面枠セット14を取り付けた状態では、前面枠セット14の側面外周は、内枠12の外周壁により囲繞されるので、内枠12と前面枠セット14との間への針金等の挿入を困難なものにして、不正行為を抑制することができる。

【0014】

内枠12の上部には、円柱状に突出した押しボタン型の開閉スイッチ25が設けられている。この開閉スイッチ25は、前面枠セット14の開閉状態を検出するためのスイッチである。前面枠セット14が内枠12に対して閉じられている場合には開閉スイッチ25が押圧状態となり、逆に、前面枠セット14が内枠12に対して開放されている場合には開閉スイッチ25は非押圧の突出状態となって、前面枠セット14の開閉状態を検出する。また、内枠12の左上部（図2参照）には、配線孔26が穿設されている。配線孔26は、前面枠セット14の配線を内枠12を通過させて遊技盤30の裏面に配線するための孔である。配線孔26の角部にはRが形成されており、配線孔26内に配線される各コードが、角部で損傷しないようにされている。なお、図4に示す通り、遊技盤30の左上部にも配線孔26に対応して、配線孔37が穿設されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 5 】

図3は、パチンコ機10から前面枠セット14を取り外した状態を示した正面図である。図3では、便宜上、遊技盤30面上の遊技領域内の構成を空白で示している。図3に示すように、下皿ユニット13には、ほぼ中央部に球受皿としての下皿15が設けられ、排出口16から排出された遊技球が下皿15内に貯留可能に構成されている。下皿ユニット13は、内枠12と同様に、難燃性のABS樹脂により形成されている。必ずしも、この下皿15のすべてをABS樹脂で形成することは必要でないが、少なくとも下皿15の表面部分、即ち下皿15の表面層と下皿15奥方の前面パネルとをABS樹脂で形成することが好ましい。下皿15には、火のついた煙草が放置される危険があるので、少なくともその表面部分を難燃性のABS樹脂で形成することにより、パチンコ機10の損傷や火災の発生を抑止できるからである。なお、前面パネルには、スピーカからの音を出力するための多数のスピーカ孔24が穿設されている。

10

【 0 0 1 6 】

下皿15の正面下方部には、下皿15に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー17が設けられている。この球抜きレバー17は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿15の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー17の操作は、通常、下皿15の下方に、下皿15から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。また、下皿15の右方には、遊技球発射ハンドル18が下皿ユニット13から手前側へ突出した状態で配設されると共に、下皿15の左方には灰皿が片持状に装着されている。灰皿は下皿15に回転可能に装着された軸と共に手前方向及び奥方向へ回転可能にされている。このように、下皿15の一侧に遊技球発射ハンドル18を、他側に灰皿を配設することにより、下皿ユニット13の左右の美的バランスを保ってパチンコ機10の装飾性を向上させている。

20

【 0 0 1 7 】

一方、図1に示すように、下皿15の上方における前面枠セット14には、球受皿としての上皿19が一体的に設けられている。ここで、上皿19は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置へ導出するためのものである。従来のパチンコ機では前面枠セットの下方において内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたが、本実施の形態では前飾り枠が省略され、前面枠セット14に対し直接的に上皿19が設けられている。これは、本実施の形態の前面枠セット14は、従来のパチンコ機より大きく形成した遊技領域を外部から視認できるようにするために略楕円形状に大きく欠成された窓部101を備えているので、前面枠セット14の強度を少しでも向上させるべく、該前面枠セット14に上皿19を一体化して形成しているのである。この上皿19も下皿15と同様に、少なくとも表面層が難燃性のABS樹脂にて形成されている。なお、遊技領域が、従来のパチンコ機に比べて如何に大きく形成されているかについては後述する。

30

【 0 0 1 8 】

また、図3において、内枠12は、外形が矩形状の樹脂ベース20を主体に構成されており、樹脂ベース20の中央部には略円形状の窓孔21が形成されている。この樹脂ベース20の後側には、遊技盤30が内枠12に対して着脱可能に装着されている。遊技盤30は四角形状の合板より構成され、その周縁部が樹脂ベース20（内枠12）の裏側に当接した状態で装着されている。従って、遊技盤30の前面部の略中央部分が樹脂ベース20の窓孔21を通じて内枠12の前面側に露出した状態となっている。なお、遊技盤30の上下方向の長さは476mm、左右方向の長さは452mmとなっている（従来と同等サイズ）。即ち、遊技盤30を、従来のパチンコ機と同等サイズで形成しつつ、遊技領域を、従来のパチンコ機より大きく形成しているのである。

40

【 0 0 1 9 】

次に、図4を参照して遊技盤30の構成を説明する。遊技盤30には、一般入賞口31、可変入賞装置32、大物口（始動口）33、小物門（スルーゲート）34、可変表示装

50

置ユニット 35 等がルータ加工によって形成された貫通穴に配設され、遊技盤 30 の前面側から木ネジ等により取付けられている。周知の通り前記一般入賞口 31、可変入賞装置 32、大物口 33 に遊技球が入球し、後述する検出スイッチから所定の出力がなされると、上皿 19 (または下皿 15) へ所定数の賞品球が払い出される。その他に、遊技盤 30 にはアウト口 36 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 36 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 30 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。

【 0 0 2 0 】

可変表示装置ユニット 35 には、小物門 34 の遊技球の通過をトリガとして小物図柄 (普通図柄) を変動表示する小物図柄表示装置 41 と、大物口 33 への遊技球の入賞をトリガとして大物図柄 (特別図柄) を変動表示する図柄表示装置としての大物図柄表示装置 42 とが設けられている。小物図柄表示装置 41 は、小物図柄用の表示部 43 と保留ランプ 44 とを有し、遊技球が小物門 34 を通過する毎に、表示部 43 において表示図柄 (小物図柄) が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に大物口 33 が所定時間だけ作動状態となる (開放される) よう構成されている。遊技球の小物門 34 の通過回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 44 に点灯表示される。なお、小物図柄の変動表示は、本実施の形態のように、表示部 43 において複数のランプの点灯を切り換えることにより行うものその他、大物図柄表示装置 42 (液晶表示装置) の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、保留ランプ 44 の点灯についても、大物図柄表示装置 42 の一部で行うようにしても良い。

【 0 0 2 1 】

大物図柄表示装置 42 は液晶表示装置により構成されており、後述する表示制御装置 45 によって表示内容が制御される。大物図柄表示装置 42 には、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして大物図柄表示装置 42 に可変表示されるようになっている。なお、本実施の形態では、大物図柄表示装置 42 は 8 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成され、可変表示装置ユニット 35 には、この大物図柄表示装置 42 を囲むようにして、センターフレーム 47 が配設されている。

【 0 0 2 2 】

可変入賞装置 32 は、その中央部に横長矩形状に形成された大入賞口を備えている。大入賞口は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。詳しくは、大物口 33 に遊技球が入賞すると、大物図柄表示装置 42 で図柄が変動表示され、その停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなったことを必要条件に特別遊技状態が発生する。特別遊技状態が発生すると、可変入賞装置 32 の大入賞口が、遊技球が入賞しやすい状態 (大当たり状態)、即ち所定の開状態となるよう構成されている。具体的には、所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 32 の大入賞口が所定回数繰り返し開放される (開状態となる)。

【 0 0 2 3 】

遊技球が大物口 33 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 46 にて点灯表示されるようになっている。この保留ランプ 46 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、大物図柄表示装置 42 の上方にバランス良く配設されている。なお、保留ランプ 46 を削除して、その点灯を、大物図柄表示装置 42 の一部で行うようにしても良い。

【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 30 には、遊技球発射装置から発射された遊技球を遊技盤 30 上部へ案内するためのレールユニット 50 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 18 の回動操作に伴い発射された遊技球はレールユニット 50 を通じて遊技領域に案内される。レールユニット 50 はリング状をなす樹脂成型品にて構成されており、内外二重に一体形成され

10

20

30

40

50

た内レール部 5 1 と外レール取付部 5 2 とを有する。内レール部 5 1 は上方の約 1 / 4 ほどを除いて略円環状に形成されると共に、外レール取付部 5 2 は、その一部（主に左側部）が内レール部 5 1 に向かい合うようにして形成されている。これら内レール部 5 1 と外レール取付部 5 2 とにより誘導レール（案内レール）が構成され、この内レール部 5 1 と外レール取付部 5 2 （摺動プレート 5 5 ）とが所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により、遊技球を遊技領域へ誘導する球案内通路（案内部）が形成されている。なお、球案内通路は、遊技盤 3 0 との当接面を有した溝状、即ち手前側を開放した溝状に形成されている。

【 0 0 2 5 】

内レール部 5 1 の先端部分（図 4 の左上部）にはゲート部材 4 1 0 が取付されている。これにより、一旦、内レール部 5 1 及び外レール取付部 5 2 間の球案内通路から遊技盤 3 0 の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、ゲート部材 4 1 0 の詳細については図 5 から図 8 を参照して後述する。

10

【 0 0 2 6 】

外レール取付部 5 2 には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 4 の右上部：外レール取付部 5 2 の先端部に相当する部位）に返しゴム 5 4 が取付されている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 5 4 に当たって、勢いが減衰されて跳ね返される。外レール取付部 5 2 の内側面には、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするべく、長尺状のステンレス製の金属帯としての摺動プレート 5 5 が取付される。その摺動プレート 5 5 により形成される外レールと、内レール部 5 1 により形成される内レールとによって球案内通路における所定間隔を隔てて並行する部分が形成される。

20

【 0 0 2 7 】

レールユニット 5 0 の外周部には、外方へ張り出した円弧状のフランジ 5 6 が形成されている。フランジ 5 6 は、遊技盤 3 0 に対する取付面を構成する。レールユニット 5 0 が遊技盤 3 0 に取り付けられる際には、遊技盤 3 0 上にフランジ 5 6 が当接され、その状態で、当該フランジ 5 6 に形成された複数の透孔にネジ等が挿通されて遊技盤 3 0 に対するレールユニット 5 0 の締結がなされる。更に、本実施の形態では、正面から見てレールユニット 5 0 の上下左右の各端部は略直線状に（平坦に）形成されている。つまり、レールユニット 5 0 の上下左右の各端部においてはフランジ 5 6 が切り落とされ、パチンコ機 1 0 における有限の領域にてレール径の拡張、即ち遊技盤 3 0 上の遊技領域の拡張が図られるようになっている。

30

【 0 0 2 8 】

内レール部 5 1 及び外レール取付部 5 2 間の球案内通路の入口には、その球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部 5 7 が形成されている。この凸部 5 7 は、内レール部 5 1 からレールユニット 5 0 下端部にかけて略鉛直方向に設けられ、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球をファール球通路 6 3（図 3 参照）へ導くためのものである。なお、遊技盤 3 0 の右下隅部及び左下隅部は、証紙等のシールやプレートを貼着するための貼着スペース K 1, K 2 が設けられており、この貼着スペース K 1, K 2 を確保するために、フランジ 5 6 に切欠 5 8, 5 9 が形成されている。このように、遊技盤 3 0 自体に証紙等の貼着スペース K 1, K 2 を設けているので、証紙を遊技盤 3 0 に直接貼付することにより、その証紙により遊技盤 3 0 を一義的に特定することができる。即ち、遊技盤の不正な交換を容易に発見することができる。

40

【 0 0 2 9 】

従来のパチンコ機では、レールは遊技盤に直接打ち込まれていた。しかし、上述するように本実施の形態のパチンコ機 1 0 では、レールユニット 5 0 は、フランジ 5 6 にネジ等が挿通されて遊技盤 3 0 に締結されている。即ち、本実施の形態では、遊技盤 3 0 を、従来のパチンコ機と同等サイズで形成しつつ、遊技領域を、従来のパチンコ機より大きく形成したため、レールを遊技盤に直接打ち込むことができないので、レールユニット 5 0 をフランジ 5 6 と共に樹脂で一体成形し、このフランジ 5 6 をネジ止め等して遊技盤 3 0 に締結している。かかる構成を採用した本実施の形態によれば、廃棄時にレールユニット 5

50

0を遊技盤30から容易に取り外すことができるので、樹脂成形されるレールユニット50を容易にリサイクルすることができる。なお、遊技球の発射を安定して行わせるために、遊技球の発射側のレールユニット50は、より多くのネジにより他のレールユニット50の部分に増してしっかりと固定されている。このレールユニット50を構成する樹脂材料としては、摩擦抵抗の小さいフッ素入りのポリカーボネートが好適である。

【0030】

次に、図5から図8を参照してゲート部材410を有する戻り球防止装置400について説明する。図5は、遊技盤30の正面左上部(図4のV部)を拡大して戻り球防止装置400を示した部分拡大図であり、図6は、その戻り球防止装置400の分解斜視図である。なお、図5においては、図面の理解を容易にするために、2つの遊技球P1, P2を併せて図示すると共に、球案内通路Tを符号を付して示している。また、ゲート部材410が傾倒し、内レール部51と外レール取付部52(摺動プレート55)との間に形成される球案内通路Tの出口が開放された状態を二点鎖線で示すと共に、そのゲート部材410を構成する錘412の重心の移動軌跡を一点鎖線で示している。

10

【0031】

戻り球防止装置400は、球案内通路Tの出口を開閉する板状の開閉部411aを有するゲート部材410と、そのゲート部材410を回動可能に支持する支持部材420とを備えている。支持部材420は、遊技盤30前面に沿った板状の取付基部421aを有するベース部材421と、そのベース部材421より遊技盤30の前面側(図5の紙面手前側)に向けて突設された支点ピン422とにより構成されており、その支点ピン422に貫通されてゲート部材410が回動可能となっている。

20

【0032】

ゲート部材410は、ポリアセタール樹脂により射出成形された樹脂体411と、その樹脂体411の錘部411bに付設された錘412とにより構成される。図6に示すように、樹脂体411の中心部には、貫通して形成された円筒状の軸穴411cが設けられ、その軸穴411cに支点ピン422の軸部422aが貫通されて回動可能となる。

【0033】

樹脂体411の軸穴411cより上方には、薄板状に形成された開閉部411aが延設されている。この開閉部411aは、図5に示すように、支点ピン422(軸穴411c)側が球案内通路Tの内側(内レール部51側)の先端部に配置され、外レール取付部52側に向けて次第に球案内通路Tを狭めて球案内通路Tの出口側へ延びるように配置される。球案内通路Tを出口側に向けて進行する遊技球Pは、この開閉部411aに当接した後には開閉部411aを押し退けて遊技領域へと進行する。

30

【0034】

樹脂体411の軸穴411cより下方には、図6に示すように、開閉部411aが球案内通路Tの出口を開放した後、元の閉鎖位置(図5に示すゲート部材410の実線位置)に復帰させるために付勢力を発生させる錘部411bが延設されている。この錘部411bは、軸穴411cを中心として開閉部411aの反対方向に延設されており、遊技球Pによって傾倒した位置(図5の二点鎖線の位置)に移動した開閉部411aを元の位置側に復帰させる付勢力を発生する。この錘部411bは、軸穴411cの軸方向に沿った断面形状に形成されており、遊技盤30の正面視における遊技領域に占める範囲を狭めつつ、より大きな付勢力を生じさせる。

40

【0035】

また、錘部411bは、図5に示すように、ゲート部材410の回動中心となる支点ピン422(軸穴411c)に対して上方に延設された開閉部411aの反対方向に延設されると共に球案内通路T側の側面が開閉部411aに対して鋭角となるように球案内通路T側に屈曲して形成されている。このため、錘412は、支点ピン422の鉛直下方より球案内通路T側に配置することができ、錘412の重力によって生じる付勢力(回転力)がより高められている。

【0036】

50

更に、錘部 4 1 1 b には、遊技盤 3 0 面に近い位置側から遊技盤 3 0 の前面側に向けて穿設された錘取付穴 4 1 1 d が設けられている。この錘取付穴 4 1 1 d は、円柱状に形成された鉄製の錘 4 1 2 を圧入するための部位であり、錘 4 1 2 と略同一の直径を有する円筒状に形成される。樹脂体 4 1 1 の材料より比重の重い錘 4 1 2 が、開閉部 4 1 1 a を形成する樹脂体 4 1 1 の錘取付穴 4 1 1 d に圧入して付設されることにより、樹脂体 4 1 1 のみで錘部 4 1 1 b を形成する場合に比べてゲート部材 4 1 0 の錘部 4 1 1 b のサイズを小さくしつつ、樹脂体 4 1 1 の開閉部 4 1 1 a が開放位置に配置された後に元の位置側に復帰させる付勢力が高められる。これにより、遊技盤 3 0 の正面視における錘部 4 1 1 b の占める範囲を狭めつつ球案内通路 T 出口の閉鎖に用いる付勢力が高めることができ、遊技領域に釘や風車などの他の部材を配置するスペースをより大きく設けることができる。即ち、他の部品のレイアウト領域を拡大して遊技領域の設計自由度を高めることができる。

10

【 0 0 3 7 】

また、錘 4 1 2 を付設するための錘取付穴 4 1 1 d は、遊技盤 3 0 側（図 6 の左上側）にのみ開口した形状で形成されており、遊技盤 3 0 の前面側に位置する錘部 4 1 1 b の壁により錘 4 1 2 が覆われる。このため、遊技盤 3 0 の正面視からは錘 4 1 2 本体が視認されず、樹脂体 4 1 1 の外形によって遊技盤 3 0 の前面側の意匠を形成することができる。よって、錘 4 1 2 自体の形や金属色が表面に露出して意匠性が低下するのを抑制することができる。

【 0 0 3 8 】

更に、ゲート部材 4 1 0 は、図 5 に示すように、球案内通路を形成する内レール部 5 1 の先端側、即ち、遊技領域へ向かう遊技球の進行方向に沿って内レール部 5 1 と並んで配設されている。遊技球の進行方向は、外レールを形成する摺動プレート 5 5 が延びて設けられる方向（延設方向）に沿って定められ、ゲート部材 4 1 0 は、その外レールの延設方向に沿って内レール部 5 1 と並んで配設されているのである。よって、ゲート部材 4 1 0 と、摺動プレート 5 5 により形成される外レールとの間には内レール部 5 1 が介在しないので、その分だけゲート部材 4 1 0 を摺動プレート 5 5 に近づけて配置して内レール部 5 1 の内側（図 5 の右側）に形成される遊技領域をより広範囲に設けることができる。よって、遊技領域における釘や風車等の配置に対する設計自由度を高めることができる。

20

【 0 0 3 9 】

また、本実施形態のように、内レール部 5 1 と、ゲート部材 4 1 0 とが外レール（摺動プレート 5 5）の延設方向に沿って並んで配設されると、内レール部 5 1 の先端縁 5 1 a と、ゲート部材 4 1 0 との間には、図 5 に二点鎖線で示すように、遊技球 P 3 が停留して遊技の進行を妨げやすい。これに対し、本実施形態の内レール部 5 1 は、ゲート部材 4 1 0 側の先端縁 5 1 a が球案内通路 T 側に傾斜した形状に形成されている。即ち、内レール部 5 1 の先端縁 5 1 a は、球案内通路 T 側が短く、球案内通路 T より遊技領域側（図 5 の右側）へ離れるに従って次第にゲート部材 4 1 0 側に延びて長く形成されている。このため、内レール部 5 1 におけるゲート部材 4 1 0 側の先端縁 5 1 a に当接した遊技球が案内側へ案内され易くすることができ、内レール部 5 1 の先端縁 5 1 a と、ゲート部材 4 1 0 との間に遊技球を停留し難くすることができ、遊技をより円滑に進行させることができる。

30

40

【 0 0 4 0 】

なお、錘 4 1 2 は、樹脂体 4 1 1 より比重の重い材料であれば鉄以外の他の材料で形成しても良く、その材料としては、金属材料、セラミックなどの非金属無機材料、或いは、金属の充填材を含む複合材料等のいずれを使用しても良い。

【 0 0 4 1 】

また、錘 4 1 2 は、必ずしも上記した形状に限定されるものではないが、その長手方向を遊技盤 3 0 前面の面方向と同方向にして錘部 4 1 1 b に付設されることが好ましい。遊技盤 3 0 の正面視における錘部 4 1 1 b の占める範囲を狭めつつ球案内通路 T 出口の閉鎖のために生じさせる付勢力を高めることができる。

50

【 0 0 4 2 】

ここで、図 7 及び図 8 を参照してゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a の形状について説明する。図 7 は、図 6 の矢印 V I I 方向から見たゲート部材 4 1 0 の平面図であり、図 8 は、図 6 の矢印 V I I I 方向から見たゲート部材 4 1 0 の側面図である。

【 0 0 4 3 】

ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a は、図 7 に示す平面視において、一端部 4 1 1 a 1 が薄く他端部 4 1 1 a 2 側に向けて次第に厚みを増すくさび形の外形をした断面を有する薄板状に形成されている。遊技盤 3 0 の前面にゲート部材 4 1 0 が回動可能に支持された状態においては、遊技球が当接する開閉部 4 1 1 a の両側面 4 1 1 a 3 , 4 1 1 a 4 は、遊技盤 3 0 の前面（遊技面）に対して共に 9 0 度未満の鋭角 A 1 , A 2 を形成するように配置される。即ち、開閉部 4 1 1 a の両側面 4 1 1 a 3 , 4 1 1 a 4 が遊技盤 3 0 の前面側に傾斜してゲート部材 4 1 0 は、遊技盤 3 0 の前面に配設されるのである。このため、開閉部 4 1 1 a の両側面 4 1 1 a 3 , 4 1 1 a 4 に当接する遊技球は、すべて遊技盤 3 0 側へと誘導される。

10

【 0 0 4 4 】

ここで、パチンコ機 1 0 において、遊技盤 3 0 と、遊技盤 3 0 正面側のガラスとの間に形成される遊技領域は遊技球の直径より遊技盤 3 0 の前後方向に広く形成され、遊技球がスムーズに流下するようになっている。しかし、この遊技領域内で遊技球が遊技盤 3 0 の前後方向にばらついて遊技盤 3 0 の前面から離間すると遊技球がガラスに当接することがある。ガラスに当接した遊技球はガラスに当接しない遊技球に比べて球の飛び量が少なくなるので、遊技領域内に打ち込まれる遊技球の飛距離をばらつかせる要因となり、遊技者の意図する通りにほぼ一定位置から遊技球の流下を開始させることができなくなる。また、遊技球発射装置によって発射された遊技球がガラスに直接当接した場合、その衝撃により遊技球がガラスを破損させるおそれもある。これに対し、パチンコ機 1 0 によれば、ゲート部材 4 1 0 は、その開閉部 4 1 1 a における球案内通路側の側面 4 1 1 a 3 が遊技盤 3 0 の前面側に傾斜して遊技盤 3 0 の前面に配設されており、遊技盤 3 0 の前面に沿うように遊技球を遊技領域内へ誘導するので、遊技領域へ打ち込まれた遊技球が遊技盤 3 0 の前面から離間してガラスに当接することによる不具合を低減することができる。これにより、遊技領域へ打ち込まれる遊技球の飛距離を安定させると共に、ガラスへの遊技球の当接による不具合の発生を低減することができる。なお、開閉部 4 1 1 a における遊技盤 3 0 の前面側に傾斜した側面 4 1 1 a 3 は、必ずしも回動動作により球案内通路の出口を開閉するゲート部材 4 1 0 で形成する必要はなく、弾性体よりなる薄板の舌片で構成して弾性変形により案内レールの出口を開閉するゲート部材の案内レール側の側面を遊技盤 3 0 の前面側に向く形状に形成しても良い。

20

30

【 0 0 4 5 】

ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a における遊技領域側を向く側面 4 1 1 a 4 は、遊技領域に配設される釘等により球案内通路 T 側に向けて逆流する遊技球に当接する面である。この遊技領域側の側面 4 1 1 a 4 も前記した球案内通路 T 側の側面 4 1 1 a 3 と同様、遊技盤 3 0 の前面側に傾斜している。このため、ゲート部材 4 1 0 が遊技盤 3 0 の前面に配設された状態において、遊技領域に進入した後に戻り球が開閉部 4 1 1 a に当接した場合、その当接した遊技球が遊技盤 3 0 の前面に近づく側に反発して、遊技盤 3 0 の前面側に誘導される。よって、1 のゲート部材 4 1 0 により、遊技領域に遊技球が進入する際と、その進入後との両方において遊技球を遊技盤 3 0 の前面側へ誘導して遊技球の進路を遊技盤 3 0 の前面に近づけることができ、遊技球がガラスに当接することによる不具合を一層低減することができる。

40

【 0 0 4 6 】

また、ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a は、遊技盤 3 0 の前面側が薄く、遊技盤 3 0 の前面から離間するに従って連続的に厚みが増すくさび形の断面を有する外形に形成されているので、くさび形の断面を有する外形の一側面 4 1 1 a 3 を、遊技領域へ進入する遊技球に当接する進入球当接面として遊技盤 3 0 の前面側に向けつつ、その進入球当接面の

50

裏面であって戻り球に当接する戻り球当接面としての側面 4 1 1 a 4 を遊技盤 3 0 の正面に配設されるガラスに向かないようにすることができる。また、戻り球当接面としての側面 4 1 1 a 4 が遊技盤 3 0 の前面側に向く程度に厚みを増加させるだけで、進入球当接面と戻り球当接面とを形成することができ、薄板で形成した単純な形状の部材によってガラスから遊技球を離間させて遊技盤 3 0 の前面に近づけることができる。なお、遊技盤 3 0 の前面側に向く両側面 4 1 1 a 3 , 4 1 1 a 4 は、その両側面 4 1 1 a 3 , 4 1 1 a 4 の前面に形成する必要はなく、遊技球が当接する部分となる遊技盤 3 0 の前後方向における中央部分にのみ形成されていれば良い。

【 0 0 4 7 】

ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a の端縁 4 1 1 a 5 は、図 8 に示すように、その側面視において遊技盤 3 0 に近い側が軸穴 4 1 1 c に近く（低く）、遊技盤 3 0 から離間するに従って連続的に遠くなる（高くなる）ように傾斜して形成されている。このため、発射された遊技球や、遊技領域から反発された遊技球が開閉部 4 1 1 a の端縁 4 1 1 a 5 に当接した場合、遊技球は、低く形成された端縁 4 1 1 a 5 遊技盤 3 0 に近づいた側へ誘導される。よって、遊技盤 3 0 前面側に配設されるガラスへ遊技球が当接することを一層低減することができる。なお、遊技盤 3 0 の前面側が低く形成された端縁 4 1 1 a 5 は、必ずしも一端部 4 1 1 a 1 から他端部 4 1 1 a 2 の全域にわたって形成する必要はなく、遊技球が当接する部分となる遊技盤 3 0 の前後方向における中央部分にのみ遊技盤 3 0 の前面側が低く形成された端縁 4 1 1 a 5 が形成されていれば良い。

【 0 0 4 8 】

また、遊技球が球案内通路 T の出口から遊技領域へ進入するときには、錘部 4 1 1 b に付設された錘 4 1 2 の重み分だけ球案内通路 T の出口を開放する方向へゲート部材が回転し難くなる。ゲート部材 4 1 0 によって遊技球にはより高い抵抗力が反力として付与され、開閉部 4 1 1 a の球案内通路 T 側の側面 4 1 1 a 3 と端縁 4 1 1 a 5 とにより遊技盤 3 0 の前面に近づくと側へ向けたより大きな進路の変化を生じさせることができる。よって、錘部 4 1 1 b を小型に形成して遊技領域を占める錘部 4 1 1 b (ゲート部材 4 1 0) の範囲を狭めて遊技領域の設計自由度を高めつつ、球案内通路 T 側の側面 4 1 1 a 3 と端縁 4 1 1 a 5 とにより遊技球を遊技面側へ確実に誘導することができる。

【 0 0 4 9 】

図 5 及び図 6 に戻って説明する。ゲート部材 4 1 0 を回転可能に支持する支持部材 4 2 0 は、前記したとおりベース部材 4 2 1 と支点ピン 4 2 2 とにより構成されている。ベース部材 4 2 1 は、合成樹脂（例えば、ポリカーボネイト）により形成されており、板状に形成された取付基部 4 2 1 a と、その取付基部 4 2 1 a よりコの字状の断面形状で突出した壁部 4 2 1 b とを備えている。

【 0 0 5 0 】

取付基部 4 2 1 a の上下 2 カ所には、遊技盤 3 0 に戻り球防止装置 4 0 0 を固定するための 2 つの固定穴 4 2 1 a 1 が穿設されており、その固定穴 4 2 1 a 1 に 2 本の固定ねじ 4 3 1 , 4 3 2 を通して戻り球防止装置 4 0 0 が遊技盤 3 0 に装着される。また、取付基部 4 2 1 a の中央部には、支点ピン 4 2 2 先端のねじ部 4 2 2 b がねじ込まれる支点穴 4 2 1 a 2 が穿設されている。この支点穴 4 2 1 a 2 の縁と支点ピン 4 2 2 の頭部 4 2 2 c との間にゲート部材 4 1 0 が挟まれて、回転可能に支持される。

【 0 0 5 1 】

ベース部材 4 2 1 の壁部 4 2 1 b は、図 5 に示すように、遊技盤 3 0 の正面視においてゲート部材 4 1 0 の錘部 4 1 1 b の外形に倣う形状、即ち、遊技盤 3 0 の正面視において錘部 4 1 1 b の外形とほぼ同一の外形形状に形成されている。この壁部 4 2 1 b は、錘部 4 1 1 b より遊技領域側に位置して錘部 4 1 1 b と遊技領域とを区画するものであり、遊技領域内へ一旦進入した遊技球は、釘や風車などにより反発しても錘部 4 1 1 b に衝突することがない。このため、遊技領域内の遊技球が錘部 4 1 1 b に当接して球案内経路の出口が不用意に開放されるのを防止することができる。

【 0 0 5 2 】

10

20

30

40

50

また、ベース部材 4 2 1 の壁部 4 2 1 b は、錘部 4 1 1 b の外形に倣う形状に形成されているので、錘部 4 1 1 b の外形に近接して壁部 4 2 1 b を形成することができ、遊技領域内へ壁部 4 2 1 b が突出する範囲を縮小することができる。よって、ゲート部材 4 1 0 の設置に伴い遊技領域が縮小される範囲を狭めて遊技領域をより広範囲に設けることができる。なお、壁部 4 2 1 b は、必ずしもゲート部材 4 1 0 を支持する支持部材 4 2 0 (ベース部材 4 2 1) に形成する必要はなく、錘部 4 1 1 b の外形に倣う形状を有すれば他の部材で形成しても良い。例えば、錘部 4 1 1 b の外形に倣って複数の釘を遊技盤 3 0 に打設して形成しても良く、ルールユニット 5 0 を形成する内ルール部 5 1 を延長し、壁部 4 2 1 b を内ルール部 5 1 の先端に一体的に形成しても良い。

【 0 0 5 3 】

ベース部材 4 2 1 の壁部 4 2 1 b には、図 6 に示すように、ゲート部材 4 1 0 が配設される支点穴 4 2 1 a 2 側の側面に筋状に突出した突出部 4 2 1 b 1 が設けられている。この突出部 4 2 1 b 1 は、図 5 に示すように、支点ピン 4 2 2 を中心にゲート部材 4 1 0 の錘 4 1 2 の重心が回動する回動軌跡 (図 5 の一点鎖線) 上に一致して突出し、ゲート部材 4 1 0 が球案内通路 T の出口を閉鎖する位置においてその閉鎖方向側 (図 5 の反時計回り方向側) への移動 (回動) を規制する部位 (規制部) である。錘 4 1 2 の付設によりゲート部材 4 1 0 の付勢力が増大すると、ゲート部材 4 1 0 の閉鎖方向側への移動規制時には、錘部 4 1 1 b やその周辺部に応力が集中してゲート部材 4 1 0 の破損が生じ易くなるが、錘 4 1 2 の重心が回動する回動軌跡上に突出する突出部 4 2 1 b 1 でゲート部材 4 1 0 の回動を規制することにより、ゲート部材 4 1 0 に生じる曲げ力が低減され、ゲート部材 4 1 0 の長期使用に対する耐久性を高めることができる。

【 0 0 5 4 】

また、錘部 4 1 1 b と、その外形に倣って形成された壁部 4 2 1 b との隙間にゴミや油などの不純物が付着した場合、錘部 4 1 1 b と壁部 4 2 1 b との当接範囲が広いとそれらの間に生じた粘り気による密着力によりゲート部材の作動性が低下し易い。パチンコ機 1 0 においては、ベース部材 4 2 1 の壁部 4 2 1 b のうち突出部 4 2 1 b 1 に限定してゲート部材 4 1 0 の閉鎖方向側への移動が規制されるので、錘部 4 1 1 b と壁部 4 2 1 b との間に介在した不純物による粘着力を低減し、不純物の粘着に伴うゲート部材 4 1 0 の作動性の低下を生じにくくすることができる。

【 0 0 5 5 】

更に、壁部 4 2 1 b は、ほぼ一定の肉厚で形成されており、突出部 4 2 1 b 1 は、壁部 4 2 1 b の一部を厚くすることにより壁部 4 2 1 b より突出して形成されている。ほぼ一定の肉厚で形成された壁部 4 2 1 b の一部分を厚くして突出部 4 2 1 b 1 が形成されているので、壁部 4 2 1 b の中でも突出部 4 2 1 b 1 の強度が部分的に高められ、ゲート部材 4 1 0 が突出部 4 2 1 b 1 に当接することによる突出部 4 2 1 b 1 の破損を防止することができる。

【 0 0 5 6 】

なお、ゲート部材 4 1 0 の閉鎖方向側への移動を規制する規制部は、必ずしも壁部 4 2 1 b と一体的に設ける必要はなく、壁部 4 2 1 b とは別に形成された釘などを壁部 4 2 1 b とゲート部材 4 1 0 の錘 4 1 2 との間に配設してゲート部材 4 1 0 の閉鎖方向側への移動を規制するようにしても良い。

【 0 0 5 7 】

支持部材 4 2 0 の支点ピン 4 2 2 は、遊技盤 3 0 の前面にほぼ直交する方向に突設されるものであり、ベース部材 4 2 1 の取付基部 4 2 1 a に穿設された支点穴 4 2 1 a 2 にねじ込まれる螺旋状のねじ山を有するねじ部 4 2 2 b と、一端がそのねじ部 4 2 2 b に連続してゲート部材 4 1 0 を挿通支持する軸部 4 2 2 a と、その軸部 4 2 2 a の他端側にその軸部 4 2 2 a より大きな外形に形成された頭部 4 2 2 c とを備えている。支点ピン 4 2 2 の頭部 4 2 2 c には、工具 (ドライバー) を差し込むための十字の溝が設けられており、平座金 4 4 0 とゲート部材 4 1 0 とが支点ピン 4 2 2 により、ベース部材 4 2 1 から離間した側からベース部材 4 2 1 に固定される。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

ここで、パチンコ機 1 0 の使用期間中にゲート部材 4 1 0 の作動性が低下すると、遊技者の狙い位置とは異なる位置に遊技球が発射されてしまう等、遊技場がゲート部材 4 1 0 を交換する必要が生じる。このゲート部材 4 1 0 の交換作業においては、作業者は、支点ピン 4 2 2 の頭部 4 2 2 c を操作して支点ピン 4 2 2 のねじ込みを緩めてゲート部材 4 1 0 の固定状態を解除し、ゲート部材 4 1 0 を遊技盤 3 0 の前面より取り外す。その後、他のゲート部材 4 1 0 に支点ピン 4 2 2 を通してから、支点ピン 4 2 2 のねじ部 4 2 2 b とベース部材 4 2 1 の支点穴 4 2 1 a 2 とを位置あわせし、支点ピン 4 2 2 の頭部 4 2 2 c を再度操作してゲート部材 4 1 0 を固定する。このように、支点ピン 4 2 2 の頭部 4 2 2 c を操作してゲート部材 4 1 0 の固定と固定解除とを行ってゲート部材 4 1 0 を着脱自在に固定することができるので、作業者は、遊技盤 3 0 の前面に固定されたゲート部材 4 1 0 を単体で交換することができる。また、支点ピン 4 2 2 の頭部 4 2 2 c は、ゲート部材 4 1 0 より遊技盤 3 0 の前面から離間した側に配設されているので、遊技盤 3 0 の前面に支持されるゲート部材 4 1 0 の取り外し時及び取着時における作業スペースを広く確保することができ、作業者は、交換作業を容易に行うことができる。

10

【 0 0 5 9 】

なお、ゲート部材 4 1 0 の固定は、必ずしもドライバーを使用してねじ込み固定する支点ピン 4 2 2 に限定されるものでなく、ベース部材 4 2 1 の取付基部 4 2 1 a に回転軸を一体的に形成してその回転軸にゲート部材 4 1 0 を回動可能に支持させ、その回転軸の先端部にリングやナット等の固定具を取着してゲート部材 4 1 0 を支持部材 4 2 0 に固定しても良い。つまり、ゲート部材 4 1 0 より遊技盤 3 0 の前面より離間した側に、固定状態の解除のために作業者によって所定の操作が行われる被操作部が配設されるものであれば良い。また、支点ピン 4 2 2 は、必ずしも遊技盤 3 0 の前面に固定されるベース部材 4 2 1 に固定されるものである必要はなく、遊技盤 3 0 の前面に直接ねじ込まれるものであっても良い。即ち、ベース部材 4 2 1 を介すことなく遊技盤 3 0 に直接ゲート部材 4 1 0 を支持させても良い。

20

【 0 0 6 0 】

次に、戻り球防止装置 4 0 0 の動作について図 5 を参照して説明する。遊技球発射装置により発射された遊技球 P 1 は、内レール部 5 1 と摺動プレート 5 5 との間に形成される球案内通路 T を上昇し、ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a における球案内通路 T 側の側面 4 1 1 a 3 に接触する。ゲート部材 4 1 0 は、支点ピン 4 2 2 に回動可能に支持されているので、ゲート部材 4 1 0 の錘部 4 1 1 b による付勢力に抗して遊技球 P 1 が進行すると、遊技球 P 1 は、ゲート部材 4 1 0 を図 5 の時計回り方向側（図 5 の二点鎖線で示す位置側）に傾倒（回動）させて球案内通路 T の出口を開放（拡大）する。ゲート部材 4 1 0 が遊技球 P 1 の直径より大きい分だけ摺動プレート 5 5 から離間すると、遊技球 P 1 は、球案内通路 T の出口を通過して遊技領域へ進入する。

30

【 0 0 6 1 】

遊技球 P 1 が通過した後は、錘部 4 1 1 b の付勢力によってゲート部材 4 1 0 は、図 5 の反時計回り方向に回動を開始する。錘部 4 1 1 b には、錘 4 1 2 が付設されているので、錘 4 1 2 の重み分だけ付勢力は増大し、その分速やかにゲート部材 4 1 0 が閉鎖方向側に回動する。その後、ゲート部材 4 1 0 は、その錘部 4 1 1 b と壁部 4 2 1 b の突起 4 2 1 b 1 とが当接する元の位置まで回動し、球案内通路 T を閉鎖する。この球案内通路 T の出口を閉鎖するのは、球案内通路 T の出口を完全に閉鎖する必要はなく、球案内通路 T の出口から遊技球が逆流しないように、遊技球の直径より開閉部 4 1 1 a の端縁 4 1 1 a 5 と摺動プレート 5 5 との隙間が縮小されるまで近づくことを意味している。

40

【 0 0 6 2 】

球案内通路 T の出口が閉鎖されると、遊技領域へ打ち込まれた遊技球は、球案内通路 T 内へ戻るのが防止される。即ち、遊技領域へ打ち込まれた後に、釘や風車等による反発により球案内通路 T の出口に弾かれた遊技球 P 2 は、ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a に当接して遊技領域側へと戻され、球案内通路 T へ逆流することはない。

50

【 0 0 6 3 】

このように、ゲート部材 4 1 0 は、球案内通路 T の出口を開閉する開閉部 4 1 1 a と、その開閉部 4 1 1 a を閉鎖方向側へ付勢する錘部 4 1 1 b とを備えているので、ゲート部材 4 1 0 の回動動作によって球案内通路 T の出口が開閉される。このため、薄板の金属を弾性変形させてゲート部材を形成する戻り球防止装置のようにゲート部材の弾性変形を生じさせる必要がない。即ち、パチンコ機 1 0 の使用期間中にゲート部材 4 1 0 の弾性機能が低下して遊技球の速度を低下させることがないのである。よって、球案内通路 T の出口を開閉する開閉部 4 1 1 a の肉厚は、戻り球（図 5 の遊技球 P 2）の衝突によっても変形が生じないように厚みを持たせて十分な強度を確保することができる。従って、弾性機能の低下による遊技球の進行妨害を防止しつつ、永続的に戻り球の防止機能を維持することができ、戻り球を防止しつつ遊技領域へ安定して遊技球を供給することができる。

10

【 0 0 6 4 】

また、開閉部 4 1 1 a を閉鎖方向側へ付勢する錘部 4 1 1 b には錘 4 1 2 が付設されているので、錘部 4 1 1 b の重量増大に伴う付勢力の増大によってゲート部材 4 1 0 に球案内通路 T の出口を速やかに閉鎖させることができる。更に、錘部 4 1 1 b に鉄製の錘 4 1 2 が付設されているので、ゲート部材 4 1 0 の開閉部 4 1 1 a が球案内通路 T を閉鎖する閉鎖方向側へゲート部材 4 1 0 を復帰させる付勢力を高めつつ錘部 4 1 1 b の大きさを制限することができ、遊技盤 3 0 の正面視における錘部 4 1 1 b の占める範囲を狭めて、遊技領域の設計自由度を高めることができる。

20

【 0 0 6 5 】

次に、遊技領域について説明する。遊技領域は、レールユニット 5 0 の内周部に略円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 3 0 の盤面上に区画される遊技領域が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施の形態では、外レール取付部 5 2 の最上部地点から遊技盤 3 0 下部までの間の距離は 4 4 5 mm（従来品よりも 5 8 mm 長い）、外レール取付部 5 2 の極左位置から内レール部 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 3 5 mm（従来品よりも 5 0 mm 長い）となっている。また、内レール部 5 1 の極左位置から内レール部 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 1 8 mm となっている。

【 0 0 6 6 】

本実施の形態では、遊技領域を、パチンコ機 1 0 の正面から見て、内レール部 5 1 及び外レール取付部 5 2 によって囲まれる領域のうち、内レール部 5 1 及び外レール取付部 5 2 の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域の向かって左側限界位置は外レール取付部 5 2 によってではなく内レール部 5 1 によって特定される。同様に、遊技領域の向かって右側限界位置は内レール部 5 1 によって特定される。また、遊技領域の下側限界位置は遊技盤 3 0 の下端位置によって特定される。また、遊技領域の上側限界位置は外レール取付部 5 2 によって特定される。従って、本実施の形態では、遊技領域の幅（左右方向の最大幅）は、4 1 8 mm であり、遊技領域の高さ（上下方向の最大幅）は、4 4 5 mm である。

30

【 0 0 6 7 】

ここで、遊技領域の幅は、少なくとも 3 8 0 mm 以上あることが望ましい。より好ましくは 3 9 0 mm 以上、4 0 0 mm 以上、4 1 0 mm 以上、4 2 0 mm 以上、4 3 0 mm 以上、4 4 0 mm 以上、4 5 0 mm 以上、更に 4 6 0 mm 以上であることが望ましい。もちろん、4 7 0 mm 以上であってもよい。即ち、遊技領域の幅は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。また、遊技領域の高さは、少なくとも 4 0 0 mm 以上あることが望ましい。より好ましくは 4 1 0 mm 以上、4 2 0 mm 以上、4 3 0 mm 以上、4 4 0 mm 以上、4 5 0 mm 以上、更には 4 6 0 mm 以上であることがより望ましい。もちろん、4 7 0 mm 以上、4 8 0 mm 以上、4 9 0 mm 以上としてもよい。即ち、遊技領域の高さは、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。なお、上記幅及び高さの組合せについては、上記数値を任意に組み合わせたものとしてもよい。

40

【 0 0 6 8 】

50

本実施の形態では、遊技盤 30 面に対する遊技領域の面積の比率は約 70%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、遊技盤 30 面に対する遊技領域の面積比は、従来では 50%程度に過ぎなかったことから、遊技盤 30 を共通とした前提においてはかなり遊技領域を拡大しているといえる。尚、パチンコ機 10 の外形は遊技場への設置の都合上製造者間でほぼ統一されており、遊技盤 30 の大きさも同様とせざるを得ない状況下において、上記のように遊技盤 30 面に対する遊技領域の面積の比率を約 20%も高めたことは、遊技領域拡大の観点で非常に有意義である。ここで、前記比率は、少なくとも 60%以上であることが望ましい。更に好ましくは 65%以上であり、より好ましくは 70%以上である。また、本実施形態の場合を越えて 75%以上であれば、一層望ましい。更には、80%以上であってもよい。

10

【0069】

また、パチンコ機 10 全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積の比率は約 40%と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、パチンコ機 10 全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積比は、35パーセント以上であるのが望ましい。もちろん、40パーセント以上としてもよいし、45パーセント以上、又は50パーセント以上としてもよい。

【0070】

なお、可変表示装置ユニット 35 の両側に位置する小物門 34 は、該小物門 34 を通過した遊技球が遊技領域の中央へ寄せられる案内機構を有している。これにより、遊技領域が左右方向に拡張された構成でも、遊技球を遊技領域中央の大物口 33 や可変入賞装置 32 の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域が拡張されることにより遊技球が入賞し難くなることによる興趣の低下を抑制することができる。更には、遊技領域が左右方向に拡張されているので、風車、小物門 34、複数の釘（遊技球を中央に誘導するための誘導釘）、他の役物を種々配設することができ、可変表示装置ユニット 35 の左右両側の遊技領域での遊技球の挙動を一層面白くすることができる。また、遊技領域が上下方向にも拡張されているので、更に風車、小物門 34、複数の釘、他の役物を種々配設することができ、遊技領域での上下方向の遊技球の挙動をより一層面白くすることができる。

20

【0071】

図 3 に戻って説明する。前記樹脂ベース 20 において、窓孔 21 の下方（遊技盤 30 の下方）には、遊技球発射装置より発射された直後の遊技球を案内するための発射レール 61 が取り付けられている。発射レール 61 は、その後方の金属板 62 を介して樹脂ベース 20 に取付固定されており、所定の発射角度（打ち出し角度）にて直線的に延びるよう構成されている。従って、遊技球発射ハンドル 18 の回動操作に伴い発射された遊技球は、まずは発射レール 61 に沿って斜め上方に打ち出され、その後、前述した通りレールユニット 50 の球案内通路を通じて遊技領域に案内される。

30

【0072】

本パチンコ機 10 の場合、遊技領域が従来よりも大幅に拡張されることは既に述べたが、かかる構成下では、誘導レールの曲率を小さくせざるを得ないので、打出球を安定化させるための工夫を要する。そこで本実施の形態では、遊技球の発射位置を低くすると共に発射レール 61 の傾斜角度（発射角度）を既存のものよりも幾分大きくし（即ち発射レール 61 を立ち上げるようにし）、更に発射レール 61 の長さを既存のものよりも長くして十分な長さの球誘導距離を確保している。これにより、遊技球発射装置から発射された遊技球をより安定した状態で誘導レールに案内できるようにしている。この場合、特に、発射レール 61 を、遊技球発射装置の発射位置から遊技領域の中央位置（アウト口 36）を越える位置まで延びるよう形成している。

40

【0073】

また、発射レール 61 とレールユニット 50（誘導レール）との間には所定間隔の隙間が形成され、この隙間より下方にファール球通路 63 が形成されている。従って、仮に、遊技球発射装置から発射された遊技球がゲート部材 410 まで至らずファール球として誘導レール内を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路 63 を介して下皿 1

50

5へ排出される。本実施の形態の場合、発射レール61の長さは約240mm、発射レール61の先端部の隙間の長さ(発射レール61の延長線上の長さ)は約40mmである。

【0074】

ファール球が誘導レール内を逆流してくる際、その多くは外レール取付部52に沿って流れ、外レール取付部52の下端部に到達した時点で下方に落下するが、一部のファール球は誘導レール内で暴れ、内レール部51側へ跳ね上がるものもある。跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部57に当たり、ファール球通路63に誘導される。これにより、ファール球の全てがファール球通路63に確実に案内される。よって、ファール球と次に発射される遊技球との干渉を抑制することができる。

【0075】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置には、前面枠セット14側の球出口(上皿19の最下流部より通じる球出口)から遊技球が1つずつ供給される。この際、本実施の形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前面枠セット14側の球出口から前記発射位置への落差が大きくなるが、発射レール61の基端部付近にはその右側と手前側とにそれぞれガイド部材65, 66を設置したので、前面枠セット14側の球出口から供給される遊技球は常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作を実現できる。

【0076】

また、遊技球発射装置には打球槌が設けられ、軸部を中心とする打球槌の回転に伴い遊技球が発射される。この打球槌に関しては軽量化が望まれているので、アルミニウム等の軽金属への材料変更や軸部寸法の縮小化により打球槌の軽量化を図る一方で、十分な発射力を確保すべく、打球槌のヘッド部(軸部と反対側の端部)に重り部を設けている。これにより、十分でかつ安定した遊技球の発射が実現できる。打球槌の重り部を上方に突出して設けることにより、打球槌を容易に摘んだりひっかけたりすることができ、槌先の打球強さの調整等がし易くなる。

【0077】

排出口67は上皿19に通じており、この排出口67を介して遊技球が上皿19に排出される(払い出される)。排出口67には開閉式のシャッタ68が取り付けられており、前面枠セット14を開放した状態(図3の状態)ではバネ等の付勢力によりシャッタ68が排出口67を閉鎖するように構成されている。また、前面枠セット14を閉鎖した状態では、当該前面枠セット14の裏面に設けられた球通路樋69(図2参照)によりシャッタ68が押し開けられるように構成されている。従って、前飾り枠が省略され前面枠セット14に対して上皿19が直接設けられる構成とした本パチンコ機10において、前面枠セット14の開放に際し払出通路内等の遊技球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できるようになっている。

【0078】

図3に示すように、樹脂ベース20には、窓孔21の右下部に略四角形状の小窓71が設けられている。従って、遊技盤30の右下隅部の貼着スペースK1に張られたシール等は、この小窓71を通じて視認できるようになっている。また、この小窓71からシール等を貼り付けることも可能となっている。

【0079】

図3における内枠12の左端部には、前面枠セット14の支持機構として、支持金具81, 82が取り付けられている。上側の支持金具81には図の手前側に切欠を有する支持孔83が設けられ、下側の支持金具82には鉛直方向に突出した突起軸84が設けられている。また、前面枠セット14の図9の右端部(パチンコ機10正面から見ると左端部)には、内枠12の支持機構として、支持金具151, 152が取り付けられている。従って、内枠12側の支持金具81, 82(図3参照)に対して前面枠セット14側の支持金具151, 152を組み付けることで、内枠12に対して前面枠セット14を開閉可能に装着することができる。更に、支持金具81の支持孔83は切欠を有し、且つ図9に図示する通り支持金具151の下端部は細く形成されているので、支持金具151を支持孔83から完全に抜かなくても、支持金具151の細い部分を支持孔83の切欠に通すことに

10

20

30

40

50

よって前面枠セット14を内枠12（パチンコ機10）から容易に取り外すことができる。

【0080】

次に、図1及び図9を参照して、前面枠セット14について説明する。図9は、前面枠セット14の背面図である。前面枠セット14には、遊技領域のほとんどを外部から視認することができるよう略楕円形状の窓部101が形成されている。詳しくは、窓部101は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲した形状となっている。この窓部101の略中央部を直線状に形成してもよい。本実施の形態において、窓部101の上端（外レール取付部52の最上部、遊技領域の上端）と、前面枠セット14の上端との間の距離（いわゆる上部フレーム部分の上下幅）は61mmとなっており、85mm～95mm程度上部フレーム幅がある従来技術に比べて著しく短くなっている。これにより、遊技領域の上部領域が確保されやすくなるとともに、大型の可変表示装置ユニット35を比較的上方に配置することができる。なお、前面枠セット14の上端との間の距離は80mm以下であることが望ましく、より望ましくは70mm以下であり、更に望ましくは60mm以下である。もちろん、所定の強度が確保できるのであれば、50mm以下であっても差し支えない。

10

【0081】

また、パチンコ機10の正面から見て窓部101の左端と前面枠セット14の左端との間の最短距離（いわゆる左側部フレーム部分の左右幅：図9では右側に示されている）、即ち開閉軸線側のフレーム幅は、前面枠セット14自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。この場合、図1及び図3を相互に比較すると明らかなように、前面枠セット14が閉じられた状態において、外レール取付部52の左端部はもちろん、内レール部51の左端部も前記左側部フレーム部分によって覆い隠される。つまり、誘導レールの少なくとも一部が、パチンコ機10の正面からみて前面枠セット14の左側部フレーム部分と重複し覆い隠される。このように遊技球が一時的に視認困難となったとしても、それは、遊技球が遊技領域に案内される通過点に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域において遊技球が視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。また、このような支障が生じない一方で、前面枠セット14の十分な強度及び支持強度が確保可能となっている。ちなみに、パチンコ機10の正面から見て外レール取付部52の左端位置と外枠11の左端位置との左右方向の距離は21mm、遊技領域の右端位置（内レール部51の右端位置）と外枠11の右端位置との左右方向の距離は44mmとなっている。

20

30

【0082】

加えて、前面枠セット14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。例えば、窓部101の周縁には、LED等の発光手段を内蔵した環状電飾部102が左右対称に設けられ、該環状電飾部102の中央であってパチンコ機10の最上部には、同じくLED等の発光手段を内蔵した中央電飾部103が設けられている。本パチンコ機10では、中央電飾部103が大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行って、大当たり中であることを報知する。更に、上皿19周りにも、同じくLED等の発光手段を内蔵した上皿電飾部104が設けられている。その他、中央電飾部103の左右側方には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ105と所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ106とが設けられている。

40

【0083】

また、環状電飾部102の下端部に隣接するようにして、内枠12表面や遊技盤30表面等の一部を視認できるよう透明樹脂が取り付けられた小窓107が設けられている。環状電飾部102が手前に凸に形成されているのに対し、小窓107は平らに形成されている。前述した通り、小窓107の背面には、証紙等のシールやプレートを貼着するための貼着スペースK1、K2が設けられているので、そこに貼着されたシール等の内容を、ス

50

キャナなどの読み取り装置によって光学的に読み取り可能とするために平らにされているのである。また、小窓107部分を平らに形成することによって、2台のパチンコ機10間に配設される球貸機(図示せず)の貸し球レールがパチンコ機10から遊技者側へ出っ張らないようにして、球貸機を配設することができる。

【0084】

窓部101の下方には貸球操作部120が配設されている。貸球操作部120には、球貸しボタン121と、返却ボタン122と、度数表示部123とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されたカードユニット(球貸しユニット)(図示せず)に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部120が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン121は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿19に供給される。返却ボタン122は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部123はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部120が不要となる。故に、貸球操作部120の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化を図ることができる。

10

【0085】

図9に示すように、前面枠セット14の裏側には、窓部101を囲むようにして金属製の各種補強部材が設けられている。詳しくは、前面枠セット14の裏側において窓部101の上下左右の外側にはそれぞれ補強板131, 132, 133, 134が取り付けられている。これら補強板131~134は相互に接触して連結されているが、図9の左側及び上側の補強板132, 133の連結部には直接の接触を避けるための樹脂パーツ135が介在されている。この樹脂パーツ135により、金属製の補強板131~134が前面枠セット14にて環状にループ接続されるのを防いでいる。金属製の補強板131~134が環状にループ接続されていると、遊技球の発射動作に伴う電磁ノイズが遊技盤30の前面に配設された前面枠セット14の周囲をループし、遊技盤30に悪影響を及ぼして、パチンコ機10の誤動作を誘発するが、本実施の形態のパチンコ機10では、樹脂パーツ135により、金属製の補強板131~134の環状接続を回避しているため、かかるノイズの悪影響を抑制することができる。なお、金属製の補強板131~134の一部に樹脂パーツ135を使用することによる強度の低下は、その樹脂パーツ135にリブを設けたり、樹脂パーツ135の厚さを増して、補っている。

20

30

【0086】

図9の右側の補強板131には、その中間位置にフック状をなす係合爪131aが設けられており、この係合爪131aは、前面枠セット14を閉じた状態で内枠12の孔部12a(図3参照)に係合されるように構成されている。この構成により、上皿19を含む形態で前面枠セット14が構成され、その上下の軸支位置が延長されたとしても、中間位置における前面枠セット14の浮き上がりを防止することができる。それ故、前面枠セット14を浮かしての不正行為等を抑制することができる。

【0087】

また、下側の補強板134には、前記発射レール61(図3参照)に対向する位置に樹脂製のレール側壁部材136が設けられている。このレール側壁部材136は、前面枠セット14を閉じた際に発射レール61の側壁となって、発射レール61から遊技球がこぼれ落ちないように機能している。

40

【0088】

上述した補強板131~134はガラス支持用の金枠としての機能も兼ね備えており、これら補強板131~134の一部が後方に折り返されてガラス保持溝が形成されている。このガラス保持溝は前後に2列形成されており、矩形状をなす前後一对のガラス137が各ガラス保持溝にて保持される。これにより、2枚のガラス137が前後に所定間隔を隔てて取着される。

50

【 0 0 8 9 】

前述の通り本実施の形態のパチンコ機 1 0 では遊技領域の拡張を図っていることから、前面枠セット 1 4 を閉じた状態にあつては、内レール部 5 1 及び外レール取付部 5 2 により構成された誘導レールの一部が前面枠セット 1 4 により覆い隠される構成となっている。それ故、当該誘導レールでは手前側の開放部がガラス 1 3 7 で覆えない部分ができる。かかる場合、例えば、遊技球発射装置より発射された遊技球がゲート部材 4 1 0 まで至らず戻ってくると、当該遊技球が誘導レール外にこぼれたり（飛び出したり）、外レール取付部 5 2 とガラス 1 3 7 との間に挟まってしまうおそれがある。そこで本実施の形態では、前面枠セット 1 4 に、誘導レールの手前側開放部を被覆するためのレールカバー 1 4 0 を取り付けられている。

10

【 0 0 9 0 】

レールカバー 1 4 0 は略円弧状をなす略平板体であつて、透明な樹脂により形成されている。レールカバー 1 4 0 は、その円弧形状が前記誘導レールの形状に対応しており、窓部 1 0 1 の周縁部に沿つて、誘導レールの基端部から先端部近傍までの区間を覆うように前面枠セット 1 4 の裏側に取付されている。特にレールカバー 1 4 0 の内径側の寸法・形状は内レール部 5 1 のそれにほぼ一致する。レールカバー 1 4 0 が取付された状態では、その表面側がガラス 1 3 7 に当接した状態となる。前面枠セット 1 4 が閉じられた状態においては、レールカバー 1 4 0 の裏面が誘導レールのほぼ全域を覆うこととなる。これにより、誘導レールのほとんどの区間において遊技球のガラス 1 3 7 への衝突を防止できる。従つて、ガラス 1 3 7 への接触による破損等の悪影響を抑制することができる。

20

【 0 0 9 1 】

また、レールカバー 1 4 0 の右端部（即ち、レールカバー 1 4 0 を前面枠セット 1 4 に取付した図 9 の状態で右端となる部位）には、誘導レールがガラス 1 3 7 の側縁部からはみ出した部分を被覆するための被覆部 1 4 1 が設けられている。これにより、遊技球が誘導レール外にこぼれたり（飛び出したり）、外レール取付部 5 2 とガラス 1 3 7 との間に挟まってしまうといった不具合の発生を防止することができる。

【 0 0 9 2 】

更に、レールカバー 1 4 0 には、その内側縁に沿つて円弧状に延び且つ図 9 の手前側に突出した突条 1 4 2 が形成されている。突条 1 4 2 は、前面枠セット 1 4 が閉じられた場合には、誘導レール内に入り込んだ状態で内レール部 5 1 にほぼ一体的に重なり合うよう構成されている。従つて、例えば前面枠セット 1 4 と内枠 1 2 との隙間から針金等を侵入させて不正行為を行おうとしても、誘導レールの内側にある遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金等を利用して行われる不正行為を防止することができる。なお、突条 1 4 2 をより広い範囲で、例えばレールカバー 1 4 0 の内側縁の全域に沿つて形成する構成としても良い。かかる構成によれば、より広い範囲で針金等を侵入させ難くなり、針金等を利用して行われる不正行為をより確実に防止することができる。

30

【 0 0 9 3 】

次に、図 1 0 から図 1 5 を参照して、パチンコ機 1 0 の背面の構成を詳しく説明する。図 1 0 はパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 1 1 はパチンコ機 1 0 の背面構成を主要部品毎に分解して示した分解斜視図である。図 1 2 は、パチンコ機 1 0 裏面における第 1 制御基板ユニット 2 0 1、第 2 制御基板ユニット 2 0 2 及び裏パックユニット 2 0 3 の配置を示す模式図であり、図 1 3 は、内枠 1 2 及び遊技盤 3 0 の構成を示す背面図である。図 1 4 は、内枠 1 2 を後方より見た斜視図であり、図 1 5 は、遊技盤 3 0 を後方より見た斜視図である。

40

【 0 0 9 4 】

まずはじめに、パチンコ機 1 0 の背面構成について全体の概要を説明する。パチンコ機 1 0 の背面（実際には内枠 1 2 及び遊技盤 3 0 の背面）には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして又は前後に重ねられるようにして配置されており、更に、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられてい

50

る。本実施の形態では、各種制御基板を2つの取付台に分けて搭載して2つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットを個別に内枠12又は遊技盤30の裏面に装着するようにしている。この場合、主基板と音声ランプ制御基板とを一方の取付台に搭載してユニット化すると共に、払出制御基板、発射制御基板及び電源基板を他方の取付台に搭載してユニット化している。ここでは便宜上、前者のユニットを「第1制御基板ユニット201」と称し、後者のユニットを「第2制御基板ユニット202」と称する。また、払出機構及び保護カバーも1ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット203」と称する。各ユニット201～203の詳細な構成について後述する。

【0095】

第1制御基板ユニット201、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、更にこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠12又は遊技盤30の裏面に対して開閉できる構成となっている。これは、各ユニット201～203やその他構成が前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

【0096】

実際には、図12の概略図に示すように、各ユニット201～203が上下に並んで配置され、取り付けられている。なお、図12において、略L字状をなす第1制御基板ユニット201はパチンコ機10のほぼ中央に配置され、その下方に第2制御基板ユニット202が配置されている。また、第1制御基板ユニット201に一部重なる領域に、裏パックユニット203が配置されている。

【0097】

第1制御基板ユニット201には、パチンコ機10の背面から見て左端部に支軸部M1が設けられ、その支軸部M1の軸線Aを中心に当該第1制御基板ユニット201が開閉可能となっている。また、第1制御基板ユニット201には、その右端部（即ち支軸部と反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M2が設けられると共に上端部に係止爪部M3が設けられており、これら締結部M2及び係止爪部M3によって第1制御基板ユニット201がパチンコ機10の本体に対して固定保持される。

【0098】

また、第2制御基板ユニット202には、パチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M4が設けられ、その支軸部M4の軸線Bを中心に当該第2制御基板ユニット202が開閉可能となっている。また、第2制御基板ユニット202には、その左端部（即ち支軸部と反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M5が設けられており、この締結部M5によって第2制御基板ユニット202がパチンコ機10の本体に対して固定保持される。

【0099】

更に、裏パックユニット203には、パチンコ機10の背面から見て右端部に支軸部M6が設けられ、その支軸部M6による軸線Cを中心に当該裏パックユニット203が開閉可能となっている。また、裏パックユニット203には、その左端部（即ち支軸部と反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部M7が設けられると共に上端部及び下端部にそれぞれ回動式の係止部M8、M9が設けられており、これら締結部M7及び係止部M8、M9によって裏パックユニット203がパチンコ機10の本体に対して固定保持される。

【0100】

各ユニット201～203の展開方向は同一でなく、第1制御基板ユニット201は、パチンコ機10の背面から見て左開きになるのに対し、第2制御基板ユニット202及び裏パックユニット203は、同右開きになるよう構成されている。

【0101】

一方、図13は、内枠12に遊技盤30を組み付けた状態を示す背面図である。また、図14は、内枠12を後方より見た斜視図であり、図15は、遊技盤30を後方より見た

10

20

30

40

50

斜視図である。ここでは図13～図15を用いて、内枠12及び遊技盤30の裏面構成を説明する。

【0102】

遊技盤30は、樹脂ベース20に囲まれた四角枠状の設置領域に設置され、内枠12に設けられた複数（本実施の形態では4カ所）の係止固定具211, 212によって脱落しないように固定されている。係止固定具211, 212は手動で回動でき、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とを切り替え可能に構成されている。図13は、係止固定具211, 212がロック位置にある状態を示している。遊技盤30の左右3カ所の係止固定具211は、金属片を折り曲げ形成したL型の金具で構成され、遊技盤30を固定した状態では内枠12の外方へ張り出さないよう構成されている。なお、遊技盤30の下部1カ所の係止固定具212は樹脂製のI型の留め具で構成される。

10

【0103】

遊技盤30の中央には、可変表示装置ユニット35が配置されている。可変表示装置ユニット35においては、センターフレーム47（図4参照）を背後から覆う樹脂製（例えばABS製）のフレームカバー213が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー213の後端に、液晶表示装置たる大物図柄表示装置42と表示制御装置45とが前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。フレームカバー213内には、センターフレーム47に内蔵されたLED等を駆動するためのLED制御基板などが配設されている。

20

【0104】

また、遊技盤30の裏面には、可変表示装置ユニット35を取り囲むようにして裏枠セット215が取り付けられている。この裏枠セット215は、遊技盤30の裏面に張り付くようにして設けられる薄型の樹脂成型品（例えばABS製）であって、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構が形成されている。詳しくは、裏枠セット215の下方には、前述した一般入賞口31、可変入賞装置32、大物口33（それぞれ図4参照）の遊技盤30開口部に対応し、且つ下流側で1カ所に集合する回収通路216が形成されている。また、遊技盤30の下方には、樹脂製（例えばポリカーボネート樹脂製）の排出通路盤217が取り付けられており、該排出通路盤217には、排出球をパチンコ機10の外部へ案内するための排出通路218が形成されている。従って、図13に仮想線で例示するように、一般入賞口31等に入賞した遊技球は何れも裏枠セット215の回収通路216を介して集合し、更に排出通路盤217の排出通路218を介してパチンコ機10外部に排出される。なお、アウト口36（図3参照）も同様に排出通路218に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出通路218を介してパチンコ機10の外部に排出される。

30

【0105】

上記構成では、遊技盤30の下端面を境界にして、上方に裏枠セット215（回収通路216）が、下方に排出通路盤217（排出通路218）が設けられており、排出通路盤217が遊技盤30に対して前後方向に重複（オーバーラップ）せずに設けられている。従って、遊技盤30を内枠12から取り外す際において、排出通路盤217が遊技盤30の取り外しの妨げになるといった不都合が生じることもない。

40

【0106】

なお、排出通路盤217は、パチンコ機10前面の上皿19の丁度裏側辺りに設けられているので、上皿19に至る球排出口（図2の球通路樋69）より針金等を差し込み、更にその針金等を内枠12と排出通路盤217との隙間を通じて遊技領域側に侵入させるといった不正行為が考えられる。そこで本パチンコ機10では、排出通路盤217の上皿19の丁度裏側辺りに、内枠12にほぼ一体的に重なり合うようにしてパチンコ機10の前方に延びるプレート219が設けられている。従って、内枠12と排出通路盤217との隙間から針金等を侵入させようとしてもそれがプレート219にて阻害され、遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金等を利用して可変入賞装置32（大入賞口）を強制的に開放する等の不正行為を防止することができる。

50

【0107】

また、遊技盤30の裏面には、各種入賞口などへの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤30表側の一般入賞口31に対応する位置には入賞口スイッチ221が設けられ、可変入賞装置32には、特定領域スイッチ222とカウントスイッチ223とが設けられている。特定領域スイッチ222は、大当たり状態で可変入賞装置32に入賞した遊技球が特定領域（大当たり状態継続を判定するための領域）に入ったことを判定するスイッチであり、カウントスイッチ223は入賞球をカウントするスイッチである。また、大物口33に対応する位置には作動口スイッチ224が設けられ、小物門34に対応する位置にはゲートスイッチ225が設けられている。

10

【0108】

入賞口スイッチ221及びゲートスイッチ225は、図示しない電気配線を通じて盤面中継基板226に接続され、更にこの盤面中継基板226が後述する主基板（主制御装置261）に接続されている。また、特定領域スイッチ222及びカウントスイッチ223は大入賞口中継基板227に接続され、更にこの大入賞口中継基板227がやはり主基板に接続されている。これに対し、作動口スイッチ224は中継基板を介さずに直接主制御装置261に接続されている。

【0109】

その他図示は省略するが、可変入賞装置32には、大入賞口を開放するための大入賞口ソレノイドと、入賞球を特定領域に導くための入賞球振分板ソレノイドが設けられ、大物口33には、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。なお、図13において、パチンコ機10の裏面左下方部には打球槌等を備えるセットハンドル228が配設され、その左横には発射モータ229が配設されている。

20

【0110】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主基板に取り込まれ、該主基板よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板に送信される。そして、該払出制御基板の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。かかる場合、各種入賞口に入賞した遊技球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を1つずつ順番に確認した上で払出を行う従来方式（いわゆる証拠球方式）とは異なり、本実施の形態のパチンコ機10では、各種入賞口毎に遊技球の入賞を電

30

【0111】

裏枠セット215には、第1制御基板ユニット201を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、この取付機構として、図15に示すように遊技盤30の裏面から見て左下隅部には上下方向に延びる支持金具231が設けられ、この支持金具231には同一軸線上に上下一対の支持孔231aが形成されている。その他、遊技盤30の背面右下部には上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）232が設けられ（図13参照）、同左上部には係止爪片233が設けられている。

40

【0112】

内枠12の裏面には、第2制御基板ユニット202や裏パックユニット203を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、図13に示すように、内枠12の背面右端部には、図16に示す長尺状の支持金具235が取り付けられている。図16に示すように、支持金具235は長尺板状の金具本体236を有し、その金具本体236より起立させるようにして、下方2カ所に第2制御基板ユニット202用の支持孔部237が形成されると共に、上方2カ所に裏パックユニット203用の支持孔部238が形成されている。それら支持孔部237、238にはそれぞれ同軸の支持孔が形成されている。その他、第2制御基板ユニット202用の取付機構として、内枠12には、図13に示すように、遊技盤設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）239が

50

設けられている。また、裏パックユニット203用の取付機構として、内枠12には、遊技盤設置領域の左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）240が設けられている。但し、第2制御基板ユニット202用の支持金具と裏パックユニット203用の支持金具とを各々個別の部材で設けることも可能である。また、裏パックユニット203用の取付機構として回動式の3つの固定具241, 242, 243が内枠12に設けられており、それら固定具241, 242, 243と遊技盤30との間に裏パックユニット203は挟み込んで支持される。

【0113】

その他、内枠12の背面構成において、遊技盤30の右下部には、後述する払出機構より払い出される遊技球を上皿19、下皿15、又は排出通路218の何れかに振り分けるための遊技球分配部245が設けられている。即ち、図14に示す遊技球分配部245の開口部245aは上皿19に通じ、開口部245bは下皿15に通じ、開口部245cは排出通路218に通じる構成となっている。また、内枠12の下端部には、下皿15に穿設されたスピーカ孔24の背後を囲む樹脂製のスピーカボックス246が取り付けられ、そのスピーカボックス246内にスピーカが設置されている。このスピーカボックス246により低音域の音質改善が図られている。

10

【0114】

次に、図17～図20を参照して、第1制御基板ユニット201を説明する。図17は第1制御基板ユニット201の正面図であり、図18は同ユニット201の斜視図であり、図19は同ユニット201の分解斜視図であり、図20は同ユニット201を裏面から見た分解斜視図である。

20

【0115】

第1制御基板ユニット201は略L字状をなす取付台251を有し、この取付台251に主制御装置261と音声ランプ制御装置262とが搭載されている。ここで、主制御装置261は、遊技の主たる制御を司る1チップマイコンとしてのMPU501（図27参照）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板を具備しており、この主基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス263は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは封印ユニット264（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス263が封印されている。

30

【0116】

封印ユニット264はボックススペースとボックスカバーとを開封不能に連結する構成であれば任意の構成が適用できるが、ここでは図18等に示すように、5つの封印部材が連結された構成となっており、この封印部材の長孔に係止爪を挿入することでボックススペースとボックスカバーとが開封不能に連結される。封印ユニット264による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度開封・封印処理を行うこと自体は可能である。即ち、封印ユニット264を構成する5つの封印部材のうち、少なくとも一つの封印部材の長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主基板の不具合などにより基板ボックス263を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部材と他の封印部材との連結を切断する。その後、再度封印処理する場合は他の封印部材の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス263の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス263に残しておけば、基板ボックス263を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

40

【0117】

また、音声ランプ制御装置262は、例えば主制御装置261又は表示制御装置45からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司る1チップマイコンとしてのMPUや、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備しており、この音声ランプ制御基板が透明樹脂

50

材料等よりなる基板ボックス 265 に收容されて構成されている。音声ランプ制御装置 262 上には電源中継基板 266 が搭載されており、後述する電源基板より供給される電源がこの電源中継基板 266 を介して表示制御装置 45 及び音声ランプ制御装置 262 に出力される。

【0118】

取付台 251 は、有色（例えば緑、青等）の樹脂材料（例えばポリカーボネート樹脂製）にて成形され、その表面に平坦状をなす 2 つの基板搭載面 252, 253 が設けられている。これら基板搭載面 252, 253 は直交する向きに延び、前後方向に段差をもって形成されている。但し、取付台 251 は無色透明又は半透明の樹脂成型品であっても良い。

10

【0119】

一方の基板搭載面 252 上には、主制御装置 261 が横長の向きに配置されると共に、他方の基板搭載面 253 上には、音声ランプ制御装置 262（音声ランプ制御基板）が縦長の向きに配置される。特に、主制御装置 261 は、パチンコ機 10 裏面から見て手前側に配置され、音声ランプ制御装置 262 はその奥側に配置される。この場合、基板搭載面 252, 253 が前後方向に段差をもって形成されているので、これら基板搭載面 252, 253 に主制御装置 261 及び音声ランプ制御装置 262 を搭載した状態において各制御装置 261, 262 はその一部を前後に重ねて配置されるようになる。つまり、図 18 等にも見られるように、主制御装置 261 はその一部（本実施の形態では 1 / 3 程度）が浮いた状態で配置されるようになる。故に、主制御装置 261 に重なる領域まで音声ランプ制御装置 262 を拡張することが可能となり、当該制御基板の大型化にも良好に対処できると共に、各制御装置を効率良く設置できる。また、第 1 制御基板ユニット 201 を遊技盤 30 に装着した状態では、基板搭載面 252 の後方にスペースが確保され、可変入賞装置 32 やその電気配線等が無理なく設置できるようになっている。

20

【0120】

図 19 及び図 20 に示すように、主基板用の基板搭載面 252 には、左右 2 カ所に横長形状の貫通孔 254 が形成されている。これに対応して、主制御装置 261 の基板ボックス 263 には、その裏面の左右 2 カ所に回動式の固定具 267 が設けられている。主制御装置 261 を基板搭載面 252 に搭載する際には、基板搭載面 252 の貫通孔 254 に固定具 267 が通され、その状態で固定具 267 が回動されて主制御装置 261 がロックされる。従って、上述の通り主制御装置 261 はその一部が浮いた状態で配置されるとしても、当該主制御装置 261 の脱落等の不都合を回避できる。また、主制御装置 261 は第 1 制御基板ユニット 201（基板搭載面 252）の裏面側から固定具 267 をロック解除しなければ、取り外しできないため、基板取り外し等の不正行為に対して抑止効果が期待できる。主基板用の基板搭載面 252 にはその裏面に格子状のリブ 255 が設けられている。

30

【0121】

取付台 251 には、図 18 等の左端面に上下一対の支軸 256 が設けられており、この支軸 256 を図 15 等に示す支持金具 231 に取り付けることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に対して開閉可能に支持される。また、取付台 251 には、右端部に締結具として上下一対のナイラッチ 257 が設けられると共に上端部に長孔 258 が設けられており、ナイラッチ 257 を図 15 等に示す被締結孔 232 にはめ込むと共に、長孔 258 に図 15 等に示す係止爪片 233 を係止させることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に固定される。なお、支持金具 231 及び支軸 256 が前記図 12 の支軸部 M1 に、被締結孔 232 及びナイラッチ 257 が締結部 M2 に、係止爪片 233 及び長孔 258 が係止爪部 M3 に、それぞれ相当する。

40

【0122】

次に、図 21 ~ 図 23 を参照して、第 2 制御基板ユニット 202 を説明する。図 21 は第 2 制御基板ユニット 202 の正面図であり、図 22 は同ユニット 202 の斜視図であり、図 23 は同ユニット 202 の分解斜視図である。

50

【 0 1 2 3 】

第2制御基板ユニット202は横長形状をなす取付台301を有し、この取付台301に払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314が搭載されている。払出制御装置311、発射制御装置312及び電源装置313は周知の通り制御の中枢をなす1チップマイコンとしてのMPU、各種ポート等を含む制御基板を具備しており、払出制御装置311の払出制御基板により、賞品球や貸出球の払出が制御される。また、発射制御装置312の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に従い発射モータ229の制御が行われ、電源装置313の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。カードユニット接続基板314は、パチンコ機10の前面の貸球操作部120及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置311に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板314は不要である。

10

【 0 1 2 4 】

上記払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス315、316、317、318にそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置311では、前述した主制御装置261と同様、基板ボックス315（被包手段）を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット319（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス315が封印されている。

20

【 0 1 2 5 】

払出制御装置311には状態復帰スイッチ321が設けられている。例えば、払出モータ358a部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ321が押下されると、払出モータ358aが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られるようになっている。

【 0 1 2 6 】

また、電源装置313にはRAM消去スイッチ323が設けられている。本パチンコ機10はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されるので、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM消去スイッチ323を押しながら電源を投入することとしている。

30

【 0 1 2 7 】

取付台301は例えば無色透明な樹脂成型品よりなり、その表面に平坦状をなす基板搭載面302が設けられている。この場合、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は取付台301の基板搭載面302に横並びの状態直接搭載され、電源装置313の基板ボックス317上に払出制御装置311が搭載されている。

【 0 1 2 8 】

また、取付台301には、図21等の右端部に上下一対の支軸305が設けられており、この支軸305を図13等に示す支持孔部237に上方から挿通させることで、第2制御基板ユニット202が内枠12に対して開閉可能に支持される。また、取付台301には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ306が設けられており、ナイラッチ306を図13等に示す被締結孔239にはめ込むことで、第2制御基板ユニット202が内枠12に開閉不能に固定されるようになる。なお、支持孔部237及び支軸305が前記図12の支軸部M4に、被締結孔239及びナイラッチ306が締結部M5に、それぞれ相当する。

40

【 0 1 2 9 】

次に、図24及び図25を参照して、裏パックユニット203の構成を説明する。裏パックユニット203は、樹脂成形された裏パック351と遊技球の払出機構部352とを

50

一体化したものであり、図 2 4 はパチンコ機 1 0 の背面から見た裏パックユニット 2 0 3 の背面図を示しており、図 2 5 はその分解斜視図を示している。

【 0 1 3 0 】

裏パック 3 5 1 は例えば A B S 樹脂により一体成型されており、略平坦状のベース部 3 5 3 と、パチンコ機 1 0 後方に突出し横長の略直方体形状をなす保護カバー部 3 5 4 とを有する。保護カバー部 3 5 4 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示装置ユニット 3 5 を囲むのに十分な大きさを有する（但し本実施の形態では、前述の音声ランプ制御装置 2 6 2 も合わせて囲む構成となっている）。保護カバー部 3 5 4 の背面には多数の通気孔 3 5 4 a が設けられている。この通気孔 3 5 4 a は各々が長孔状をなし、それぞれの通気孔 3 5 4 a が比較的近い位置で隣り合うよう設けられている。従って、隣り合う通気孔 3 5 4 a 間にある樹脂部分を切断することにより、裏パック 3 5 1 の背面を容易に開口させることができる。つまり、通気孔 3 5 4 a 間の樹脂部分を切断してその内部の表示制御装置 4 5 等を露出させることで、所定の検定等を容易に実施することができる。

10

【 0 1 3 1 】

また、ベース部 3 5 3 には、保護カバー部 3 5 4 を迂回するようにして払出機構部 3 5 2 が配設されている。即ち、裏パック 3 5 1 の最上部には上方に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列（ 2 条）の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、更にタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。払出装置 3 5 8 はケースレール 3 5 7 の最下流部に設けられ、払出モータ 3 5 8 a 等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払い出された遊技球は図 2 5 に示す払出通路 3 5 9 等を通じて前記上皿 1 9 に供給される。

20

【 0 1 3 2 】

タンクレール 3 5 6 には、当該タンクレール 3 5 6 に振動を付加するためのバイブレータ 3 6 0 が取り付けられている。従って、仮にタンクレール 3 5 6 付近で球詰まりが生じた際には、バイブレータ 3 6 0 を駆動することによって球詰まりを解消できるようになっている。このバイブレータ 3 6 0 は、ユニット化されているので、タンクレール 3 5 6 へ容易に取り付けることができる。

30

【 0 1 3 3 】

ここで、図 2 6 を参照してタンクレール 3 5 6 の構成について詳述する。図 2 6 は、タンクレール 3 5 6 の分解斜視図である。タンクレール 3 5 6 は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体 3 6 1 を有し、レール本体 3 6 1 の始端部には球面状の球受部 3 6 2 が設けられている。この球受部 3 6 2 により、タンク 3 5 5 から落下してきた遊技球が円滑にレール本体 3 6 1 内に取り込まれる。また、レール本体 3 6 1 には長手方向に延びる仕切壁 3 6 3 が設けられており、この仕切壁 3 6 3 により遊技球が二手に分流されるようになっている。仕切壁 3 6 3 により仕切られた 2 条の球通路は遊技球の直径よりも僅かに幅広となっている。仕切壁 3 6 3 により仕切られた各球通路の底面には、 1 筋又は 2 筋の突条 3 6 4 が設けられると共に、その突条 3 6 4 の側方に開口部 3 6 5 が設けられている。

40

【 0 1 3 4 】

また、レール本体 3 6 1 には、その下流側半分程度の天井部分を覆うようにして整流板 3 6 7 が配設されている。この整流板 3 6 7 は、下流側になるほどタンクレール 3 5 6 内の球通路高さを制限するよう弓なりに反った形状をしており、更にその下面には長手方向に延びる凸部 3 6 8 が形成されている。これにより、タンクレール 3 5 6 内を流れる各遊技球は最終的には上下に積み重なることなく下流側に流出する。従って、タンクレール 3 5 6 に多量の遊技球群が流れ込んできても、遊技球の噛み込みが防止され、タンクレール 3 5 6 内における球詰まりが解消される。なお、レール本体 3 6 1 は、黒色の導電性ポリカーボネート樹脂により成形されるのに対し、整流板 3 6 7 は透明のポリカーボネート樹脂により成形されている。整流板 3 6 7 は着脱可能に設けられており、当該整流板 3 6 7

50

を取り外すことによりタンクレール 3 5 6 内のメンテナンスが容易に実施できるようになっている。

【 0 1 3 5 】

図 2 4 及び図 2 5 に戻って説明する。払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装置 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板 3 8 1 が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板 3 8 2 が設置されている。電源スイッチ基板 3 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の主電源が供給され、電源スイッチ 3 8 2 a の切替操作により電源 ON 又は電源 OFF とされるようになっている。

【 0 1 3 6 】

タンク 3 5 5 から払出通路 3 5 9 に至るまでの払出機構部 3 5 2 は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にてアースされている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制されるようになっている。

【 0 1 3 7 】

また、裏パック 3 5 1 には、図 2 4 等の右端部に上下一対の支軸 3 8 5 が設けられており、この支軸 3 8 5 を図 1 3 等に示す支持孔部 2 3 8 に上方から挿通させることで、裏パックユニット 2 0 3 が内枠 1 2 に対して開閉可能に支持される。また、裏パック 3 5 1 には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ 3 8 6 が設けられると共に、上端部に係止孔 3 8 7 が設けられており、ナイラッチ 3 8 6 を図 1 3 等に示す被締結孔 2 4 0 にはめ込むと共に、係止孔 3 8 7 に図 1 3 等に示す固定具 2 4 2 を係止させることで、裏パックユニット 2 0 3 が内枠 1 2 に開閉不能に固定されるようになる。固定具 2 4 2 及び係止孔 3 8 7 の部分にナイラッチを使用しないのは、図 2 4 における係止孔 3 8 7 の左隣に遊技球を貯留するタンク 3 5 5 が設けられるので、この部分を強固に固定するためである。固定具 2 4 2 の固定時には、図 1 3 等に示す固定具 2 4 1 , 2 4 3 によっても裏パックユニット 2 0 3 が内枠 1 2 に固定される。なお、支持孔部 2 3 8 及び支軸 3 8 5 が前記図 1 2 の支軸部 M 6 に、被締結孔 2 4 0 及びナイラッチ 3 8 6 が締結部 M 7 に、固定具 2 4 2 及び係止孔 3 8 7 が係止部 M 8 に、それぞれ相当する。また、固定具 2 4 3 が係止部 M 9 に相当する。

【 0 1 3 8 】

次に、図 2 7 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電気的構成について説明する。主制御装置 2 6 1 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 5 0 1 が搭載されている。M P U 5 0 1 には、該 M P U 5 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 5 0 2 と、その R O M 5 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 5 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 0 1 3 9 】

R A M 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 5 0 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 5 0 3 a が設けられている。

【 0 1 4 0 】

バックアップエリア 5 0 3 a は、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、バックアップエリア 5 0 3 a の情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。バックアップエリア 5 0 3 a への書き込みは N M I 割込処理（図 3 7 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア 5 0 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理（図 3 0 参照）において実行される。なお、M P U 5 0 1 の N M I 端子（ノンマスク割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 5 4 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されて

10

20

30

40

50

おり、その停電信号SG1がMPU501へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理が即座に実行される。

【0141】

主制御装置261のMPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、表示制御装置45や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。

【0142】

払出制御装置311は、払出モータ358aにより賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU511は、そのMPU511により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM512と、ワークメモリ等として使用されるRAM513とを備えている。

10

【0143】

払出制御装置311のRAM513は、主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア513aが設けられている。

【0144】

バックアップエリア513aは、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時には、このバックアップエリア513aの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。バックアップエリア513aへの書き込みはNMI割込処理によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア513aに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置261のMPU501と同様、MPU511のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路542から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU511へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理が即座に実行される。

20

【0145】

払出制御装置311のMPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、RAM消去スイッチ回路543、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

30

【0146】

発射制御装置312は、発射モータ229による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射モータ229は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置311から発射許可信号が出力されていること、遊技者が遊技球発射ハンドル18に触れていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射モータ229が駆動され、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じた強さで遊技球が発射される。

40

【0147】

表示制御装置45は、小物図柄表示装置41における小物図柄(普通図柄)の変動表示と、大物図柄表示装置42における大物図柄(特別図柄)の変動表示とを制御するものである。表示制御装置45は、MPU521と、ROM(プログラムROM)522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクタROM525と、画像コントローラ526と、入力ポート527と、2つの出力ポート528, 529と、バスライン530, 531とを備えている。入力ポート527の入力側には主制御装置261の出力側が接続され、入力ポート527の出力側には、MPU521、ROM522、ワークRAM523、画像コントローラ526が接続されると共にバスライン530を介して出力ポ

50

ート528が接続されている。出力ポート528の出力側には小物図柄表示装置41や、音声ランプ制御装置262が接続されている。また、画像コントローラ526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529の出力側には大物図柄表示装置42が接続されている。

【0148】

表示制御装置45のMPU521は、主制御装置261から送信される図柄表示用のコマンドに基づいて小物図柄表示装置41及び大物図柄表示装置42の表示を制御する。ROM522は、MPU521により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークRAM523は、MPU521による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

10

【0149】

ビデオRAM524は、大物図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM524の内容を書き替えることにより、大物図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM525は、大物図柄表示装置42に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ526は、MPU521、ビデオRAM524、出力ポート529のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM524に記憶される表示データを、キャラクタROM525から所定のタイミングで読み出して大物図柄表示装置42に表示させるものである。

【0150】

20

電源装置313は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部541と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323を有するRAM消去スイッチ回路543とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電圧を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては、払出制御装置311を介して動作電圧(12ボルト及び5ボルトの電圧)が供給される。

30

【0151】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置261のMPU501及び払出制御装置311のMPU511の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電(電源遮断)の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部541は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

40

【0152】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323が押下された場合に、主制御装置261及び払出制御装置311へ、バックアップデータをクリアするためのRAM消去信号SG2を出力する回路である。主制御装置261及び払出制御装置311は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、それぞれのバックアップエリア503a, 513aのデータをクリアする。

【0153】

ここで、図28を参照して、大物図柄表示装置42の表示内容について説明する。大物

50

図柄表示装置 4 2 には、左・中・右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は、例えば「0」～「9」の数字を各々付した主図柄と、例えば菱形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成され、これら各主図柄及び副図柄がそれぞれ大物図柄を構成している。各図柄列では、数字の昇順又は降順に主図柄が配列されると共に各主図柄の間にそれぞれ副図柄が配列されている。即ち、各図柄列には、10 個の主図柄及び 10 個の副図柄の計 20 個の大物図柄が設けられ、各図柄列毎に 20 個の大物図柄が周期性をもって上から下へとスクロールするように変動表示される。特に、左図柄列においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列及び右図柄列においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。大物図柄表示装置 4 2 には、各図柄列毎に上・中・下の 3 段に大物図柄が表示される。従って、大物図柄表示装置 4 2 には、3 段×3 列の計 9 個の大物図柄が表示される。また、大物図柄表示装置 4 2 には、5 つの有効ライン、即ち上ライン L 1、中ライン L 2、下ライン L 3、右上がりライン L 4、左上がりライン L 5 が設定されている。そして、左図柄列 右図柄列 中図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時にいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして、大当たり動画が表示される。

【0154】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 10 の動作について説明する。本実施の形態では、主制御装置 2 6 1 内の MPU 5 0 1 は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選や大物図柄表示装置 4 2 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 29 に示すように、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大物図柄表示装置 4 2 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタ C 2 と、大物図柄表示装置 4 2 が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CINI と、大物図柄表示装置 4 2 の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS 1, CS 2 と、左列、中列及び右列の各外れ図柄の設定に使用する左・中・右の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR とを用いることとしている。また、小物図柄表示装置 4 1 の抽選には小物図柄乱数カウンタ C 4 が用いられる。

【0155】

このうち、カウンタ C 1 ~ C 3, CINI, CS 1, CS 2 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。また、外れ図柄カウンタ CL, CM, CR は、MPU 5 0 1 内のレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が RAM 5 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM 5 0 3 には、1 つの実行エリアと 4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）とからなる保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、大物口 3 3 への遊技球の入賞タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値がそれぞれ格納される。

【0156】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 6 7 6 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 6 7 6）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 6 7 6）、タイマ割込毎に 1 回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、遊技球が大物口 3 3 に入賞したタイミングで RAM 5 0 3 の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで 2 種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は 2 で、その値は「3 3 7, 6 7 3」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は 10 で、その値

10

20

30

40

50

は「67, 131, 199, 269, 337, 401, 463, 523, 601, 661」である。なお、高確率時とは、大物図柄の組合せが予め定められた確率変動図柄の組合せによって大当たりになり付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確変の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。

【0157】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際、大物図柄表示装置42の変動停止時の図柄を決定するものであり、本実施の形態では、大物図柄表示装置42において有効ラインが5ラインであり、特定図柄（主図柄）が10通り設定されているので、50個（0～49）のカウンタ値が用意されている。即ち、大当たり図柄カウンタC2は、0～49の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり49）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタC2は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に1回）更新され、遊技球が大物口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

10

【0158】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3によって、リーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、リーチ乱数カウンタC3 = 0, 1は前後外れリーチに該当し、リーチ乱数カウンタC3 = 2～21は前後外れ以外リーチに該当し、リーチ乱数カウンタC3 = 22～238は完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、大物図柄表示装置42の抽選確率の状態や変動開始時の作動保留球数等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。リーチ乱数カウンタC3は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に1回）更新され、遊技球が大物口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

20

【0159】

2つの変動種別カウンタCS1, CS2のうち、一方の変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタCS2は、例えば0～240の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり240）に達した後0に戻る構成となっている。以下の説明では、CS1を「第1変動種別カウンタ」、CS2を「第2変動種別カウンタ」ともいう。

30

【0160】

第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、大物図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様が決定され、第2変動種別カウンタCS2によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタCS1, CS2を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第1変動種別カウンタCS1だけで図柄変動態様を決定したり、第1変動種別カウンタCS1と停止図柄との組み合わせで同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。変動種別カウンタCS1, CS2は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、大物図柄表示装置42による大物図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCS1, CS2のバッファ値が取得される。

40

【0161】

左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRは、大当たり抽選が外れとなった時に左列大物図柄、中列大物図柄、右列大物図柄の外れ停止図柄を決定するためのものであり、各列では主図柄及び副図柄の合わせて20の大物図柄の何れかが表示されることから

50

、各々に20個(0~19)のカウンタ値が用意されている。外れ図柄カウンタCLにより左図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタCMにより中図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタCRにより右図柄列の上・中・下段の各図柄が決定される。

【0162】

本実施の形態では、MPU501に内蔵のRレジスタの数値を用いることにより各カウンタCL, CM, CRの値をランダムに更新する。即ち、各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新時には、前回値にRレジスタの下位3ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に20減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタCL, CM, CRは更新時期が重ならないようにして通常処理内で更新され、それら外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが、RAM503の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。そして、大物図柄の変動開始時における変動パターン決定に際し、リーチ乱数カウンタC3の値に応じて前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかのバッファ値が取得される。

10

【0163】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、不規則性を重視すれば、大当たり乱数カウンタC1、リーチ乱数カウンタC3、変動種別カウンタCS1, CS2の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

20

【0164】

小物図柄乱数カウンタC4は、例えば0~250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり250)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。小物図柄乱数カウンタC4は定期的に(本実施の形態ではタイマ割込毎に1回)更新され、遊技球が左右何れかの小物門(スルーゲート)34を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は149あり、その範囲は「5~153」である。

【0165】

次に、図30から図37のフローチャートを参照して、主制御装置261内のMPU501により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU501の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に(本実施の形態では2ミリ秒(以下「ms」で表す)周期で)起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

30

【0166】

図35は、タイマ割込処理を示したフローチャートである。タイマ割込処理は、主制御装置261のMPU501により例えば2ms毎に実行される。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S601)。即ち、主制御装置261に接続されている各種スイッチ(但し、RAM消去スイッチ323を除く)の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。次に、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する(S602)。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施の形態では676)に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

40

【0167】

更に、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の更新を実行する(S603)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態ではそれぞれ、676, 49, 238)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1~C3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。その後は、大物口33への入賞に伴う始動入賞処理を実行す

50

る (S 6 0 4)。

【 0 1 6 8 】

図 3 6 のフローチャートを参照して、この始動入賞処理を説明する。まず、遊技球が大物口 3 3 に入賞 (始動入賞) したか否かを作動口スイッチ 2 2 4 の検出情報により判別する (S 7 0 1)。遊技球が大物口 3 3 に入賞したと判別されると (S 7 0 1 : Y e s)、大物図柄表示装置 4 2 の作動保留球数 N が上限値 (本実施の形態では 4) 未満であるか否かを判別する (S 7 0 2)。大物口 3 3 への入賞があり、且つ作動保留球数 $N < 4$ であれば (S 7 0 2 : Y e s)、作動保留球数 N を 1 加算し (S 7 0 3)、更に、前記ステップ S 6 0 3 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、 R A M 5 0 3 の保留球格納エリアの空き保留エリアのうち最初のエリアに格納する (S 7 0 4)。一方、大物口 3 3 への入賞がないか (S 7 0 1 : N o)、或いは、大物口 3 3 への入賞があっても作動保留球数 $N < 4$ でなければ (S 7 0 2 : N o)、S 7 0 3 及び S 7 0 4 の各処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理の終了後は、 M P U 5 0 1 は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【 0 1 6 9 】

なお、遊技球が大物口 3 3 に入賞 (始動入賞) した場合、それに伴い大物図柄表示装置 4 2 による大物図柄の変動表示が開始されることとなるが、始動入賞後、大物図柄が変動し図柄停止に至るまでには所定時間 (例えば 5 秒) が経過していなければならないという制約がある。そこで、上記始動入賞処理では、始動入賞が確認された場合、各カウンタ値の格納処理 (S 7 0 4) の後に、始動入賞後の経過時間を計るためのタイマをセットする。具体的には、上記始動入賞処理は 2 m s 周期で実行されるため、例えば 5 秒の経過時間を計測するにはタイマに数値「 2 5 0 0 」をセットし、始動入賞処理の都度、タイマ値を 1 ずつ減算する。このタイマ値は、その時々各カウンタ C 1 ~ C 3 の値と共に、 R A M 5 0 3 の保留球格納エリアに格納され管理される。そして、後述する大物図柄の変動パターン設定に際しては、上記タイマ値が参照され、残り時間に応じて (所定時間経過後に図柄変動が停止されるよう) 変動パターンが設定される。

【 0 1 7 0 】

図 3 7 は、 N M I 割込処理を示したフローチャートである。 N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 2 6 1 の M P U 5 0 1 により実行される。この N M I 割込処理により、電源遮断時の主制御装置 2 6 1 の状態が R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の M P U 5 0 1 の N M I 端子に出力され、 M P U 5 0 1 は実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始する。図 3 7 の N M I 割込処理のプログラムは、主制御装置 2 6 1 の R O M 5 0 2 に記憶されている。停電信号 S G 1 が出力された後所定時間は、主制御装置 2 6 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされており、この所定時間内に N M I 割込処理が実行される。

【 0 1 7 1 】

N M I 割込処理では、まず、使用レジスタを R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に退避し (S 8 0 1)、スタックポインタの値を同バックアップエリア 5 0 3 a に記憶する (S 8 0 2)。更に、電源遮断の発生情報をバックアップエリア 5 0 3 a に設定し (S 8 0 3)、電源が遮断されたことを示す電源遮断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する (S 8 0 4)。 R A M 判定値を算出し、バックアップエリア 5 0 3 a に保存する (S 8 0 5)。 R A M 判定値は、例えば、 R A M 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後は、 R A M 5 0 3 のアクセスを禁止して (S 8 0 6)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【 0 1 7 2 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、停電の発生等による電源遮断時の払出制御装置 3 1 1 の状態が R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a に記憶される。停電信号 S G 1 が出力された後所定

10

20

30

40

50

時間は、払出制御装置 3 1 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされるのも同様である。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の M P U 5 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 3 7 の N M I 割込処理を開始する。その内容はステップ S 8 0 4 の電源遮断通知コマンドの送信を行わない点を除き上記説明と同様である。

【 0 1 7 3 】

図 3 0 は、主制御装置 2 6 1 内の M P U 5 0 1 により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。メイン処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 1)。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置 (音声ラン

10

プ制御装置 2 6 2、払出制御装置 3 1 1 等) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 (例えば 1 秒程度) を実行する。払出制御装置 3 1 1 に対して払出許可コマンドを送信した後 (S 1 0 2)、R A M 5 0 3 のアクセスを許可する (S 1 0 3)。

【 0 1 7 4 】

その後は、電源装置 3 1 3 に設けた R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされているか否かを判別し (S 1 0 4)、オンされていれば (S 1 0 4 : Y e s)、バックアップデータをクリア (消去) するべく、処理を S 1 1 4 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされていなければ (S 1 0 4 : N o)、更に R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に電源遮断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (S 1 0 5)、記憶されていなければ (S 1 0 5 : N o)、バックアップデータは記憶されていないので、この場合にも、処理を S 1 1 4 へ移行する。バックアップエリア 5 0 3 a に電源遮断の発生情報が記憶されていれば (S 1 0 5 : Y e s)、R A M 判定値を算出し (S 1 0 6)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 1 0 7 : N o)、即ち算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 4 へ移行する。なお、前述した通り、R A M 判定値は、例えば R A M 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 5 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

20

【 0 1 7 5 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源が投入される。従って、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 1 4 ~ S 1 1 6) に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に R A M 5 0 3 の初期化処理 (S 1 1 4 ~ S 1 1 6) に移行する。即ち、S 1 1 4 からの R A M の初期化処理では、R A M 5 0 3 の使用領域を 0 にクリアし (S 1 1 4)、R A M 5 0 3 の初期値を設定する (S 1 1 5)。その後、割込みを許可して (S 1 1 6)、後述する通常処理に移行する。

30

【 0 1 7 6 】

一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされておらず (S 1 0 4 : N o)、電源遮断の発生情報が記憶されており (S 1 0 5 : Y e s)、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 1 0 7 : Y e s)、処理を S 1 0 8 へ移行して復電時の処理 (電源遮断復旧時の処理) を実行する。即ち、復電時の処理では、電源遮断時のスタックポイントを復帰させ (S 1 0 8)、電源遮断の発生情報をクリアする (S 1 0 9)。次に、サブ側の制御装置を電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時のコマンドを送信し (S 1 1 0)、使用レジスタを R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a から復帰させる (S 1 1 1)。更に、電源断前に割込みが許可状態にあったか否かを確認し (S 1 1 2)、割込みが許可状態であれば (S 1 1 2 : Y e s)、割込みを許可し (S 1 1 3)、一方、電源断時に割込みが禁止状態であれば (S 1 1 2 : N o)、割込みを禁止したまま、処理

40

50

を電源遮断前の番地へ戻す。

【 0 1 7 7 】

次に、図 3 1 のフローチャートを参照して通常処理を説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4 m s 周期の定期処理として S 2 0 1 ~ S 2 0 7 の各処理が実行され、その残余時間で S 2 0 9 , S 2 1 0 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 0 1 7 8 】

通常処理においては、まず、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する (S 2 0 1)。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 3 1 1 に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、大物図柄表示装置 4 2 による大物図柄の変動表示に際して停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等を表示制御装置 4 5 に送信する。なお、大物図柄の変動開始後において、変動パターンコマンド 左図柄列の停止図柄コマンド 中図柄列の停止図柄コマンド 右図柄列の停止図柄コマンドの順で通常処理の都度 1 つずつ (即ち、4 m s 毎に 1 つずつ) コマンドが送信され、変動時間終了のタイミングで確定コマンドが送信されるようになっている。

【 0 1 7 9 】

次に、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の各値を更新する (S 2 0 2)。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 を 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (本実施の形態では 1 9 8 , 2 4 0) に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。更に、外れ図柄カウンタ更新処理により、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新を実行する (S 2 0 3)。

【 0 1 8 0 】

ここで、図 3 2 を参照して、外れ図柄カウンタ更新処理を説明する。まず、左図柄列の外れ図柄カウンタ C L の更新時期か否かを判別し (S 3 0 1)、更新時期であれば (S 3 0 1 : Y e s)、左図柄列の外れ図柄カウンタ C L を更新する (S 3 0 3)。次に、左図柄列の更新時期でなければ (S 3 0 1 : N o)、中図柄列の外れ図柄カウンタ C M の更新時期か否かを判別し (S 3 0 2)、更新時期であれば (S 3 0 2 : Y e s)、中図柄列の外れ図柄カウンタ C M を更新する (S 3 0 4)。更に中図柄列の更新時期でなければ (S 3 0 2 : N o)、右図柄列の更新時期なので、右図柄列の外れ図柄カウンタ C R を更新する (S 3 0 5)。

【 0 1 8 1 】

上記 S 3 0 3 ~ S 3 0 5 の各処理における外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新では、前回のカウンタ値に R レジスタの下位 3 ビットの値を加算すると共にその加算結果が最大値を超えた場合に 2 0 を減算し、その演算結果を外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の今回値とする。上記 C L , C M , C R の更新処理によれば、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が 1 回の通常処理で 1 つずつ順に更新されるので、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、通常処理を 3 回実行する毎に外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の 1 セット分が更新される。

【 0 1 8 2 】

その後、上記更新した外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせになっているか否かを判別し (S 3 0 6)、大当たり図柄の組み合わせであれば (S 3 0 6 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。大当たり図柄の組み合わせでなければ (S 3 0 6 : N o)、リーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し (S 3 0 7)、リーチ図柄の組み合わせであれば (S 3 0 7 : Y e s)、更にそれが前後外れリーチであるか否かを判別する (S 3 0 8)。前後外れリーチの組み合わせであれば (S 3 0 8 : Y e s)、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 5 0 3 の前後外れリーチ図柄バッファに格納する (S 3 0 9)。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が前後外れ以外リーチの組み合わせであれば (S 3 0 8 : N o)、その時の外れ図

10

20

30

40

50

柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する(S310)。外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが大当たり図柄の組み合わせでなく(S306:No)、且つリーチ図柄の組み合わせでもなければ(S307:No)、外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせは外れ図柄の組み合わせになっているので、かかる場合には、その外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の完全外れ図柄バッファに格納する(S311)。

【0183】

外れ図柄カウンタCL, CM, CR更新処理(S203)の終了後は、図31の通常処理へ戻って、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S204)、大物図柄表示装置42による大物図柄の変動表示を行うための大物図柄変動処理を実行する(S205)。この大物図柄変動処理により、大当たり判定や大物図柄の変動パターンの設定などが行われる。なお、大物図柄変動処理の詳細は図33を参照して後述する。

10

【0184】

大物図柄変動処理の終了後は、大当たり状態である場合において可変入賞装置32の大入賞口を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する(S206)。即ち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口を開放し、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると大入賞口を閉鎖する。このとき、遊技球が特定領域を通過したことを条件に大入賞口の連続開放を許容し、これを所定ラウンド数繰り返し実行する。

20

【0185】

次に、小物図柄表示装置41による小物図柄(例えば「」又は「×」の小物図柄)の表示制御を実行する(S207)。簡単に説明すると、遊技球が小物門(スルーゲート)34を通過したことを条件に、その都度の小物図柄乱数カウンタC4の値が取得されると共に小物図柄表示装置41の表示部43にて小物図柄の変動表示が実施される。そして、小物図柄乱数カウンタC4の値により小物図柄の抽選が実施され、小物図柄の当たり状態になると、大物口33に付随する電動役物が所定時間開放される。なお図示は省略したが、小物図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と同様に、図35に示すタイマ割込処理により更新される。

30

【0186】

その後は、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回の通常処理の開始から所定時間(本実施の形態では4ms)が経過したか否かを判別し(S208)、既に所定時間が経過していれば(S208:Yes)、処理をS201へ移行し、前述したS201以降の各処理を繰り返し実行する。

【0187】

一方、前回の通常処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S208:No)、所定時間に至るまでの、即ち次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCS1, CS2の更新を繰り返し実行する(S209, S210)。まず、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する(S209)。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施の形態では676)に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。次に、変動種別カウンタCS1, CS2の更新を実行する(S210)。具体的には、変動種別カウンタCS1, CS2を1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態では198, 240)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1, CS2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

40

【0188】

ここで、S201~S207の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かか

50

る残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N Iの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタC I N I（即ち、大当たり乱数カウンタC 1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタC S 1，C S 2についてもランダムに更新することができる。

【0189】

次に、図33及び図34のフローチャートを参照して、大物図柄変動処理（S205）を説明する。大物図柄変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（S401）。大当たり中としては、大当たりの際に大物図柄表示装置42で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（S401：Yes）、そのまま本処理を終了する。

10

【0190】

大当たり中でなければ（S401：No）、大物図柄表示装置42による大物図柄の変動表示中であるか否かを判別し（S402）、大物図柄の変動表示中でなければ（S402：No）、大物図柄表示装置42の作動保留球数Nが0よりも大きいかなかを判別する（S403）。作動保留球数Nが0であれば（S403：No）、そのまま本処理を終了する。作動保留球数N>0であれば（S403：Yes）、作動保留球数Nを1減算し（S404）、保留球格納エリアに格納されたデータをシフト処理する（S405）。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。データシフト処理の後、大物図柄の変動開始処理を実行する（S406）。なお、変動開始処理については図34を参照して後述する。

20

【0191】

S402の処理において、大物図柄の変動表示中である場合には（S402：Yes）、変動時間が経過したか否かを判別する（S407）。大物図柄の変動時間はその大物図柄の変動パターンに応じて決められており、この変動時間が経過するまで、S408の処理の実行をスキップする（S407：No）。一方、大物図柄の変動時間が経過すれば（S407：Yes）、停止図柄の確定のために設定されている確定コマンドを設定して（S408）、本処理を終了する。

30

【0192】

次に、図34のフローチャートを参照して、変動開始処理を説明する。変動開始処理（S406）では、まず、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値に基づいて大当たりか否かを判別する（S501）。大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々とのモードとの関係に基づいて判別される。前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC 1の数値0～676のうち「337，673」が当たり値であり、高確率時には「67，131，199，269，337，401，463，523，601，661」が当たり値である。

【0193】

大当たりであると判別された場合（S501：Yes）、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC 2の値に対応する図柄、即ち大当たり図柄を大当たり図柄カウンタC 2の値と図柄との対応関係を表す図示しないテーブルに基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する（S502）。このとき、大当たり図柄カウンタC 2の数値0～49は、全5つの有効ライン上における50通りの大当たり図柄の何れかに対応しており、停止図柄コマンドには50通りの大当たり図柄の何れかが設定される。これらの大当たり図柄のうち、予め定められた特定図柄（確変図柄）で揃った場合には以後確変状態に移行するが、予め定められていない特定図柄（非確変図柄）で揃った場合には確変状態に移行しない。

40

【0194】

次に、大当たり図柄で停止するまでの大物図柄の変動パターンを決定し、当該変動パタ

50

ーンを変動パターンコマンドに設定する（S503）。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）等、より細かな図柄変動態様を決定する。なお、第1変動種別カウンタCS1の数値とリーチパターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。但し、上記変動パターンは、第2変動種別カウンタCS2の値を使わずに第1変動種別カウンタCS1の値だけを用いて設定することも可能であり、第1変動種別カウンタCS1の値だけでパターン設定するか又は両変動種別カウンタCS1, CS2の両値でパターン設定するかは、その都度の第1変動種別カウンタCS1の値や遊技条件などに応じて適宜決められる。これは、後述する前後外れリーチ表示、前後外れ以外リーチ表示、完全外れ表示を行なう場合における変動パターンの設定でも同様である。

【0195】

S501の処理で大当たりではないと判別された場合には（S501:No）、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値に基づいてリーチ発生が否かを判別し（S504）、リーチ発生の場合には（S504:Yes）、同じくリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて前後外れリーチであるか否かを判別する（S505）。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3の値は0~238の何れかであり、そのうち「0, 1」が前後外れリーチに該当し、「2~21」が前後外れ以外リーチに該当し、「22~238」がリーチなし（完全外れ）に該当する。

【0196】

前後外れリーチ発生の場合（S505:Yes）、RAM503の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する（S506）。また、前後外れリーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する（S507）。このとき、S503の処理と同様に、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。

【0197】

前後外れ以外リーチ発生の場合（S505:No）、RAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する（S508）。また、前後外れ以外リーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する（S509）。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのはS503の処理と同様である。

【0198】

大当たりでなくリーチでもない場合には（S501:No, S504:No）、RAM503の完全外れ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタCL, CM, CRの各値を停止図柄コマンドに設定する（S510）。また、完全外れ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する（S511）。このとき、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値に基づいて変動パターンが決定されるのはS503の処理と同様である。上記の通り大当たり時、リーチ発生時、リーチ非発生時のいずれかで図柄停止コマンド及び変動パターンコマンドの設定が完了すると、本処理を終了する。

【0199】

次に、図38を参照して、払出制御装置311内のMPU511により実行される払出制御について説明する。図38は、払出制御装置311のメイン処理を示したフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0200】

まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S901)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。次に、主制御装置261から送信される払出許可コマンドの受信を待機する(S902:No)。そして、払出許可コマンドを受信すると(S902:Yes)、RAMアクセスを許可すると共に(S903)、外部割込ベクタの設定を行う(S904)。

10

【0201】

その後は、MPU511内のRAM513に関してデータバックアップの処理を実行する。具体的には、電源装置313に設けたRAM消去スイッチ323が押されているか否かを判別し(S905)、オンされていれば(S905:Yes)、バックアップデータをクリア(消去)するべく、処理をS915へ移行する。一方、RAM消去スイッチ323がオンされていないければ(S905:No)、更にRAM513のバックアップエリア513aに電源遮断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S906)、記憶されていないければ(S906:No)、バックアップデータは記憶されていないので、この場合にも、処理をS915へ移行する。バックアップエリア513aに電源遮断の発生情報が記憶されていれば(S906:Yes)、RAM判定値を算出し(S907)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S908:No)、即ち算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS915へ移行する。なお、前述した通り、RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

20

【0202】

S915からのRAMの初期化処理では、RAM513の使用領域を0にクリアし(S915)、RAM513の初期値を設定する(S916)。その後、MPU511周辺デバイスの初期設定を行うと共に(S917)、割込みを許可して(S918)、後述する払出制御処理に移行する。

30

【0203】

一方、RAM消去スイッチ323が押されておらず(S905:No)、電源遮断の発生情報が設定されており(S906:Yes)、且つRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S908:Yes)、復電時の処理(電源遮断復旧時の処理)を実行する。即ち、電源遮断時のスタックポインタを復帰させ(S909)、電源遮断の発生情報をクリアする(S910)。また、MPU511周辺デバイスの初期設定を行い(S911)、使用レジスタをRAM513のバックアップエリア513aから復帰させる(S912)。更に、電源断前に割込みが許可状態にあったか否かを確認し(S913)、割込みが許可状態であれば(S913:Yes)、割込みを許可し(S914)、一方、電源断時に割込みが禁止状態であれば(S913:No)、割込みを禁止したまま、処理を電源遮断前の番地へ戻す。

40

【0204】

次に、図39のフローチャートを参照して、払出制御処理を説明する。この払出制御処理は、払出制御装置311のメイン処理に続いて実行される。払出制御処理では、まず、主制御装置261からのコマンドを取得し、賞球の総賞球個数を記憶する(S1001)。発射制御装置312に対して発射許可の設定を行い(S1002)、状態復帰スイッチ321をチェックした結果、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する(S1003)。

【0205】

50

その後、下皿15の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する(S1004)。即ち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿15の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時に、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時に、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する(S1005)。即ち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時に、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時に、タンク球無し解除状態の設定を実行する。その後、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する(S1006)。

10

【0206】

次に、S1007～S1009の各処理により、賞球払出の処理を実行する。即ち、賞球の払出不可状態であるかつS1001の処理で記憶した総賞球個数が0でなければ(S1007:No, S1008:No)、図40に示す賞球制御処理を開始する(S1009)。一方、賞球の払出不可状態(S1007:Yes)または総賞球個数が0であれば(S1008:Yes)、貸球払出の処理に移行する。なお、賞球制御処理は後述する。

【0207】

S1010～S1012の貸球払出の処理では、貸球の払出不可状態であるかつカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば(S1010:No, S1011:Yes)、図41に示す貸球制御処理を開始する。一方、貸球の払出不可状態(S1010:Yes)または貸球払出要求を受信していなければ(S1011:No)、後続の球抜き処理を実行する(S1013)。なお、貸球制御処理は後述する。

20

【0208】

球抜き処理(S1013)では、状態復帰スイッチ321をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ358aを駆動させ球抜き処理を実行する。続いて、球詰まり状態であることを条件にパイプレータ360の制御(パイプモータ制御)を実行する(S1014)。その後は、本払出制御処理の先頭に戻り、以降は前述した処理を繰り返す。

【0209】

図40に示す賞球制御処理を説明する。賞球制御処理では、まず、払出モータ358aを正方向回転駆動させて賞球の払出を実行する(S1101)。払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別し(S1102)、正常でなければ(S1102:No)、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し(S1103)、その後、図39の払出制御処理に戻る。

30

【0210】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば(S1102:Yes)、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する(S1104)。遊技球のカウントが正常でなければ(S1104:No)、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し(S1105)、その後、図39の払出制御処理に戻る。

40

【0211】

更に、遊技球のカウントが正常であれば(S1104:Yes)、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別し(S1106)、払出が完了していれば(S1106:Yes)、払出モータ358aの停止処理を実行し(S1107)、その後、図39の払出制御処理に戻る。一方、払出が完了していなければ(S1106:No)、そのまま、図39の払出制御処理に戻る。

【0212】

図41に示す貸球制御処理を説明する。貸球制御処理では、まず、払出モータ358aを逆方向回転駆動させて貸球の払出を実行する(S1201)。払出モータ358aの回

50

転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別し（S 1 2 0 2）、正常でなければ（S 1 2 0 2 : N o）、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し（S 1 2 0 3）、その後、図 3 9 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 1 3 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば（S 1 2 0 2 : Y e s）、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する（S 1 2 0 4）。遊技球のカウントが正常でなければ（S 1 2 0 4 : N o）、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し（S 1 2 0 5）、その後、図 3 9 の払出制御処理に戻る。

10

【 0 2 1 4 】

更に、遊技球のカウントが正常であれば（S 1 2 0 4 : Y e s）、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（2 5 個）に達して払出が完了したか否かを判別し（S 1 2 0 6）、払出が完了していれば（S 1 2 0 6 : Y e s）、払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し（S 1 2 0 7）、その後、図 3 9 の払出制御処理に戻る。一方、払出が完了していなければ（S 1 2 0 6 : N o）、そのまま、図 3 9 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 1 5 】

以上、一実施の形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

20

【 0 2 1 6 】

例えば、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、大物図柄表示装置 4 2 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであっても良い。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、図柄と共に或いは図柄とは別に、識別情報として用いられる。

【 0 2 1 7 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施しても良い。例えば、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有するいわゆる第 2 種パチンコ遊技機などに実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球など他の遊技機として実施するようにしても良い。

30

【 0 2 1 8 】

以下に本発明の遊技機および変形例を示す。遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が打ち込まれる遊技領域と、前記遊技球発射装置により発射された遊技球を前記遊技領域に案内する案内部と、その案内部と前記遊技領域とをつなぐ連絡口を開閉するように回動するゲート部材と、そのゲート部材を回動可能に支持する支持部材とを備え、前記ゲート部材が前記連絡口を開放する開放方向へ回動して前記遊技領域への遊技球の流入を許容する一方、前記ゲート部材が前記連絡口を閉鎖する閉鎖方向へ回動して前記案内部への遊技球の戻りを防止する遊技機であって、前記ゲート部材は、前記連絡口を開閉する開閉部と、その開閉部を前記閉鎖方向側へ付勢する錘部と、その錘部に付設される錘とを備えていることを特徴とする遊技機 1。

40

【 0 2 1 9 】

ここで、遊技機 1 における連絡口とは、案内部と遊技領域とをつなぐ部位であり、具体的にはゲート部材によって案内部と遊技領域とが区分けされる境界となる部位を意味し、ゲート部材により形成される遊技領域への遊技球の入口、案内部の出口等を含む趣旨である。また、遊技機 1 における遊技領域とは、案内部より遊技球の進行方向先端側であって連絡口を通過した後の所定領域（具体的には、連絡口と遊技者が視認し得ない経路の入口

50

であるアウト口との間で遊技球が重力により流下して遊技が行われる領域)を意味しており、例えば、パチンコ機の正面視において遊技盤の前面に円弧状に立設された外レール(又は外レール部)と、その外レールの一部と並行に立設された内レール(又は内レール部)とによって囲まれる領域のうち、内レールと外レールとの並行部分で形成される案内部を除いた領域が例示される。更に、「錘部に付設される錘」とは、錘部を形成する部材とは別の材料で形成されて錘部に付された錘を意味しており、錘を錘部に付設するのは、圧入、接着、ねじ止めその他の複数の部材を一体化するいずれの方法であっても良い。

【0220】

遊技機1において、前記ゲート部材は、前記開閉部を形成する本体部材を備え、前記錘は、その本体部材より比重の重い材料で形成されていることを特徴とする遊技機2。

10

【0221】

遊技機2において、前記本体部材は、前記開閉部と前記錘部とを合成樹脂で形成するものであり、前記錘は、金属材料で形成されていることを特徴とする遊技機3。

【0222】

遊技機2及び3によれば、錘は、開閉部を形成する本体部材より比重の重い材料で形成されているので、連絡口の閉鎖に必要な付勢力を、より小型の錘部(錘を含む)で形成することができる。よって、遊技領域を占める錘部の範囲を狭めつつ連絡口の閉鎖に必要な付勢力を生じさせることができ、遊技領域の設計自由度を高めることができる。なお、遊技機2及び遊技機3における本体部材としては、上記実施形態における樹脂体411が例示される。

20

【0223】

遊技機2又は3において、前記ゲート部材は、前記遊技領域を前面側に形成する遊技面の前面に回動可能に支持されており、前記本体部材は、前記錘より前記遊技面から離間した側に位置して前記錘を覆う遮蔽部を備えていることを特徴とする遊技機4。本体部材の遮蔽部によって錘より遊技面から離間した側が覆われるので、遊技面の正面からは錘が視認されることがない。よって、本体部材の意匠性が錘により低下するのを抑制することができる。なお、遊技機4及び遊技機5以降の遊技機における遊技面とは、遊技領域を形成する釘や風車その他の障害部材を支持する部材におけるその障害部材が設けられる面を意味しており、例えば、上記実施例における遊技盤30の前面が例示され、また、遊技盤30の前面に限らず、上記実施例における内枠12に直接障害部材が設けられる場合におけるその障害部材が設けられる面等が例示される。

30

【0224】

遊技機1から4のいずれかにおいて、前記ゲート部材は、前記遊技領域を前面側に形成する遊技面の前面に回動可能に支持されており、前記錘は、その長手方向を前記遊技面の面方向と同方向にして前記錘部に付設されていることを特徴とする遊技機5。錘は、その長手方向を遊技面の面方向と同方向にして錘部に付設されているので、遊技面の正面視における錘部(錘を含む)の占める範囲を狭めつつ連絡口の閉鎖に必要な付勢力を高めると共に、遊技領域の設計自由度を高めることができる。

【0225】

遊技機1から5のいずれかにおいて、前記支持部材は、前記錘部の外形に倣う形状に形成され、前記錘部と前記遊技領域とを区画する壁部を備えていることを特徴とする遊技機6。錘部の外形に倣う形状に形成された壁部により錘部と遊技領域とが区画されるので、遊技領域に設けられる釘や風車などの部材に衝突して反発した遊技球が錘部に当接して連絡口が開放されるのを防止することができる。また、壁部は、錘部の外形に倣う形状に形成されているので、錘部の外形に近接して壁部が形成され、ゲート部材の設置に伴い遊技領域が縮小される範囲を狭めることができる。よって、遊技領域をより広範囲に設けることができ、遊技領域の設計自由度を高めることができる。

40

【0226】

遊技機6において、前記壁部における前記錘部に対向する対向面側には、前記錘の重心が回動する回動軌跡上にほぼ一致して設けられ、前記ゲート部材の前記閉鎖方向側への移

50

動を規制する規制部を備えていることを特徴とする遊技機 7。

【0227】

遊技機 7 によれば、規制部は、錘の重心が回動する回動軌跡上にほぼ一致して設けられ、ゲート部材の閉鎖方向側への移動を規制するので、規制部にゲート部材が当接した場合におけるゲート部材への負担を低減することができ、ゲート部材の耐久性を向上することができる。また、規制部に限定してゲート部材の閉鎖方向側への移動を規制するので、錘部と壁部とが当接する部位を限定してゲート部材の作動性の低下を防止することができる。

【0228】

なお、遊技機 7 における規制部は、壁部と一体的に成形しても良く、壁部とは別に成形した部材を壁部の対向面側に設けて形成しても良い。

10

【0229】

遊技機 7 において、前記規制部は、前記壁部より突出して形成されていることを特徴とする遊技機 8。壁部と規制部とを同一の部材により形成することができ、別々の部材によって壁部と規制部とを形成する場合に比較して、製造コストや組み付けコストを低減することができる。

【0230】

遊技機 8 において、前記壁部は、ほぼ一定の肉厚で形成されるものであり、前記規制部は、前記壁部の一部を厚くすることにより前記壁部より突出して形成されていることを特徴とする遊技機 9。ほぼ一定の肉厚で形成された壁部の一部分を厚くして規制部が形成されているので、規制部の強度が部分的に高められ、ゲート部材が規制部に当接することによる規制部の破損を防止することができる。

20

【0231】

遊技機 1 から 9 のいずれかにおいて、前記支持部材は、被操作部に対する所定の操作により前記ゲート部材を着脱自在に支持する固定具を備え、その固定具の被操作部は、前記ゲート部材に対し、前記遊技領域を前面側に形成すると共に前記ゲート部材を回動可能に支持する遊技面の前面から離間した側に配設されていることを特徴とする遊技機 10。

【0232】

遊技機 10 において、前記固定具は、前記遊技面にほぼ直交する方向に突設されるものであり、螺旋状のねじ山を有して前記遊技面にねじ込まれるねじ部と、一端がそのねじ部に連続して前記ゲート部材を挿通支持する軸部と、その軸部の他端側にその軸部より大きな外形を形成して前記遊技盤より離間する側への前記ゲート部材の移動を規制すると共に前記被操作部を形成する頭部とを有するものであることを特徴とする遊技機 11。

30

【0233】

遊技機 10 及び 11 によれば、ゲート部材の取り外し時には、ゲート部材に対して遊技面から離間した側の被操作部を操作して支持部材に対するゲート部材の固定を解除し、ゲート部材を取り外す。一方、ゲート部材の取着時には遊技面から離間した側から固定具の被操作部を操作し、支持部材に対してゲート部材を着脱不能に固定する。このように、遊技面から離間した側に被操作部が配設されることにより、遊技面に支持されるゲート部材の取り外し時及び取着時における作業スペースを遊技面の前面側に確保することができ、作業を容易にすることができる。

40

【0234】

遊技機 1 から 11 のいずれかにおいて、前記ゲート部材の開閉部は、前記支持部材に支持される回転軸より前記連絡口側へ延びる板状に形成されており、前記錘部は、前記開閉部の反対方向に延設されると共に前記案内側側の側面が前記開閉部に対して鋭角となるように前記案内側側に屈曲して形成されていることを特徴とする遊技機 12。錘部が案内側に屈曲して形成されるので、遊技機に対して上方に向けて開閉部を突出させると、錘部およびその錘部に付設される錘は、ゲート部材の回動軸より案内側に配置される。よって、連絡口の開放方向へゲート部材が回動した場合におけるゲート部材の閉鎖方向側への復元力が高められ、ゲート部材の作動性を向上することができる。

50

【 0 2 3 5 】

遊技機 1 から 1 2 のいずれかにおいて、前記遊技領域を前面側に形成する遊技面と、その遊技面に前記案内部を形成するために円弧状に立設された外レールと、前記遊技面における前記外レールの内側に配設されて前記外レールの一部とほぼ並行に立設された内レールとを備え、その内レールと前記外レールとによって囲まれる領域のうち、前記内レールと前記外レールとの並行部分で形成される前記案内部を除いた領域を前記遊技領域として形成するものであり、前記ゲート部材は、前記外レールの延設方向に沿って前記内レールと並んで配設されていることを特徴とする遊技機 1 3。

【 0 2 3 6 】

遊技機 1 3 によれば、ゲート部材が、外レールの延設方向に沿って内レールと並んで配設されているので、ゲート部材と外レールとの間に内レールが介在せず、ゲート部材を外レールに近づけて配置することができる。よって、内レールの内側に形成される遊技領域をより広範囲に設けることができ、遊技領域の設計自由度を高めることができる。

10

【 0 2 3 7 】

遊技機 1 3 において、前記内レールは、前記ゲート部材側の先端縁が前記案内部側に傾斜した形状に形成されていることを特徴とする遊技機 1 4。内レールと、ゲート部材とが外レールの延設方向に沿って並んで配設されると、内レールにおけるゲート部材側の先端縁と、ゲート部材との間に遊技球が停留し易く、遊技の進行を妨げ兼ねない。

【 0 2 3 8 】

遊技機 1 4 によれば、内レールは、ゲート部材側の先端縁が案内部側に傾斜した形状に形成されているので、内レールにおけるゲート部材側の先端縁に当接した遊技球が案内部側へ案内され易い。よって、内レールにおけるゲート部材側の先端縁と、ゲート部材との間に遊技球を停留し難くすることができ、遊技をより円滑に進行させることができる。なお、遊技機 1 4 におけるゲート部材側の先端縁が案内部側に傾斜した形状としては、内レールの先端縁が案内部より離れるに従って次第にゲート部材側に延びた形状を意味している。

20

【 0 2 3 9 】

遊技機 1 から 1 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機 1 5。中でも、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において変動表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の出力時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれる情報等も含む）が付与されるものが挙げられる。

30

【 0 2 4 0 】

遊技機 1 から 1 5 のいずれかに使用されることを特徴とするゲート部材 1。ゲート部材 1 によれば、遊技機 1 から 1 5 のいずれかと同様の効果を奏するゲート部材を提供することができるという効果がある。

40

【 符号の説明 】

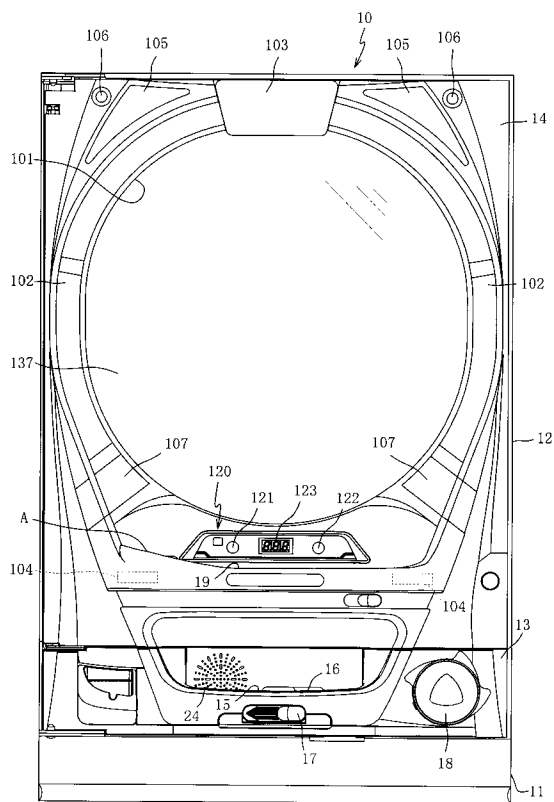
【 0 2 4 1 】

1 0	パチンコ機（遊技機）
3 0	遊技盤（遊技領域）
5 0	レールユニット（案内部）
4 1 0	ゲート部材
4 1 1 a	開閉部
4 1 1 b	錘部
4 1 1 c	軸穴（軸支部）
4 1 2	錘

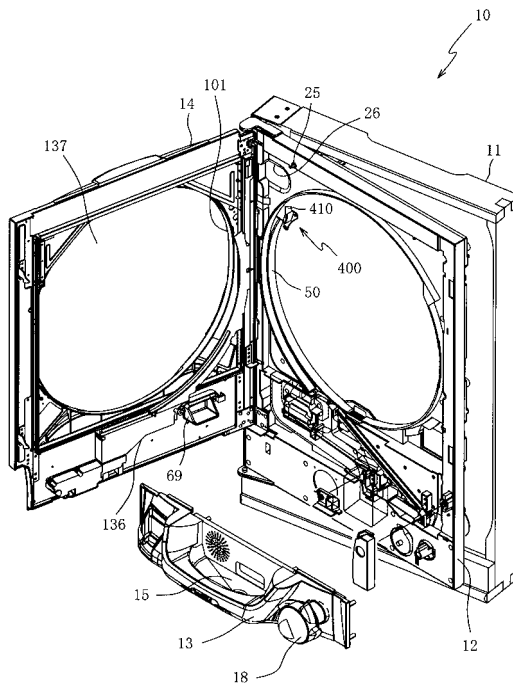
50

4 2 0	支持部材
4 2 1 a	取付基部 (側壁部)
4 2 1 a 2	支点穴 (軸係止部)
4 2 1 b	壁部 (保護壁部)
4 2 2	支点ピン (軸)

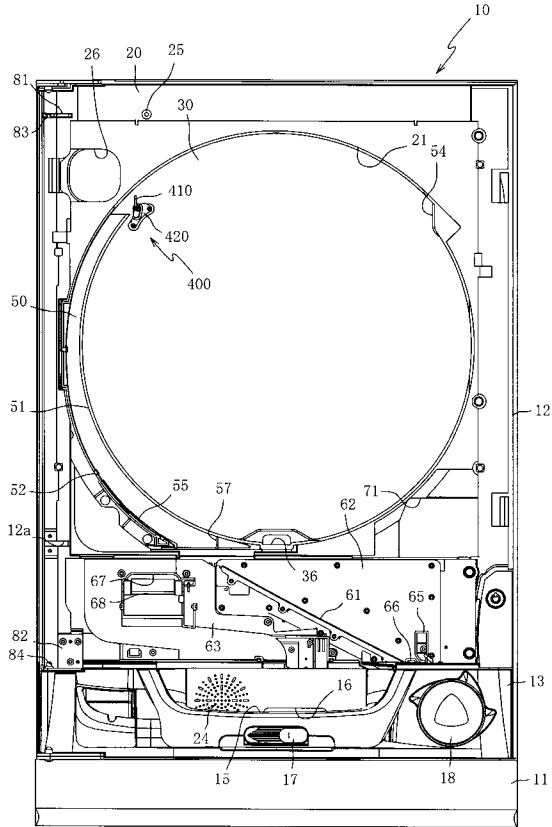
【図1】



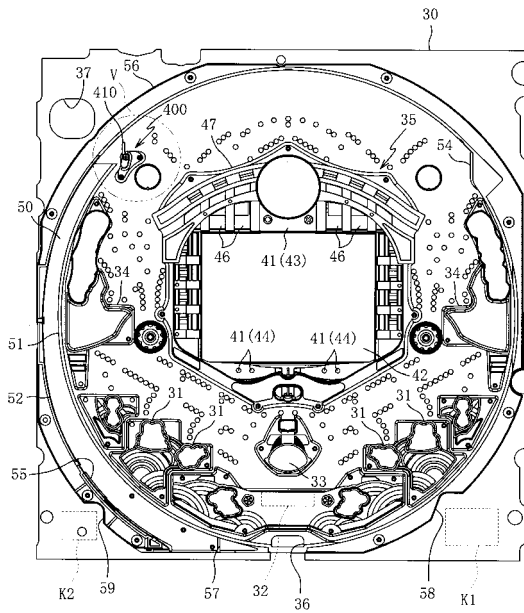
【図2】



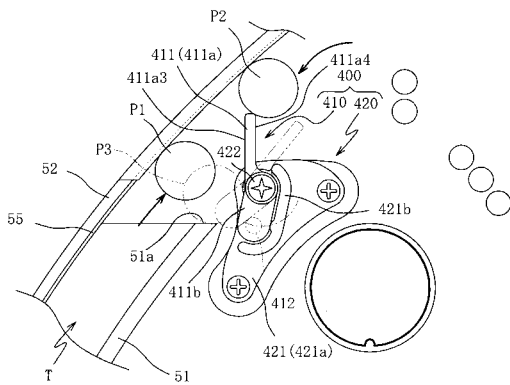
【図3】



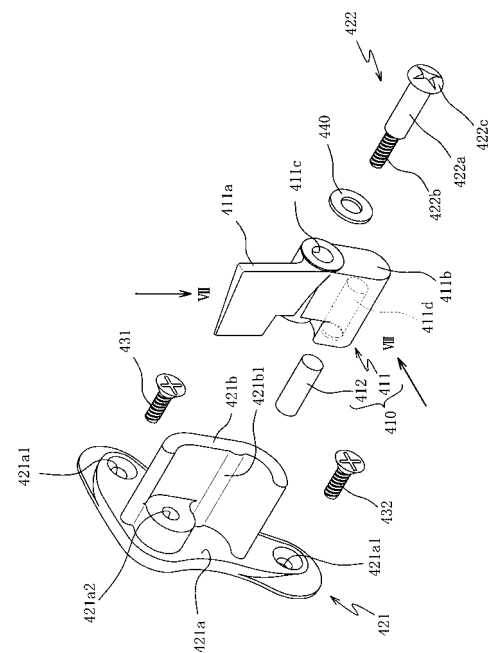
【図4】



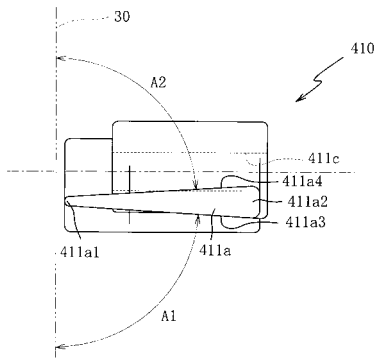
【図5】



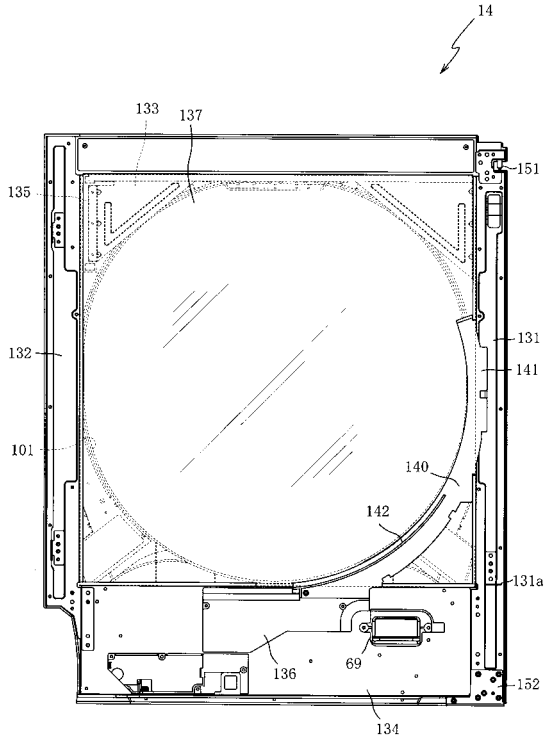
【図6】



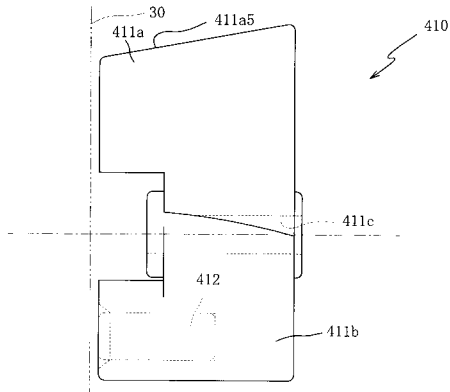
【図7】



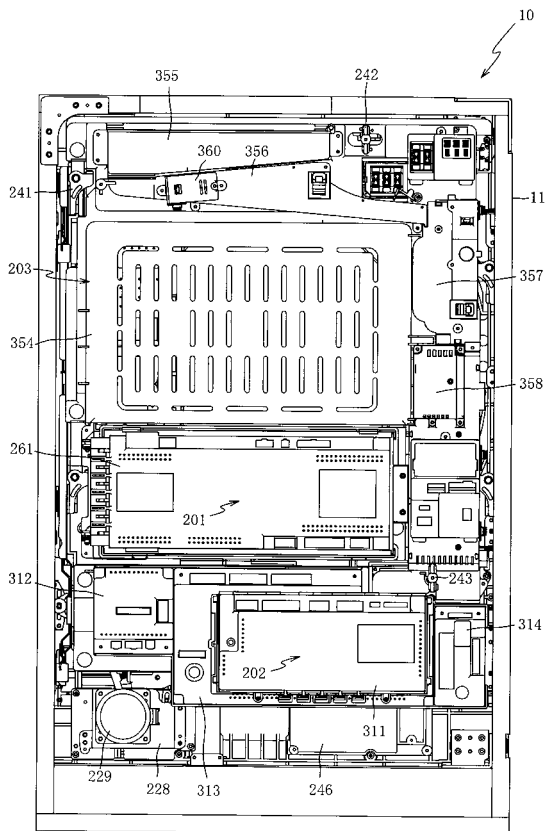
【図9】



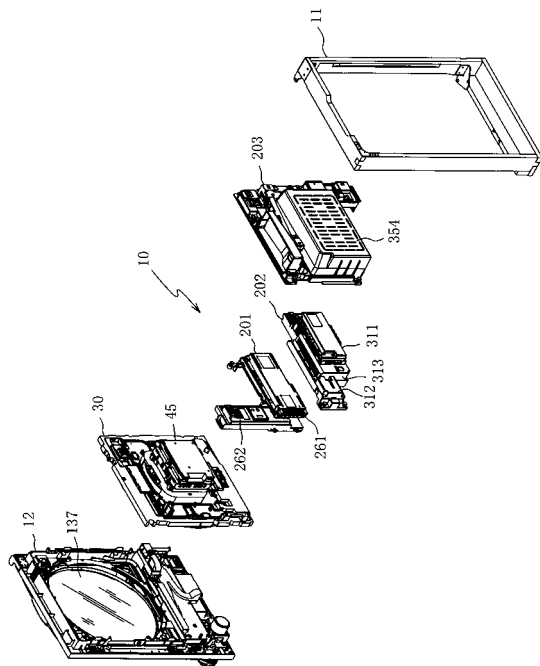
【図8】



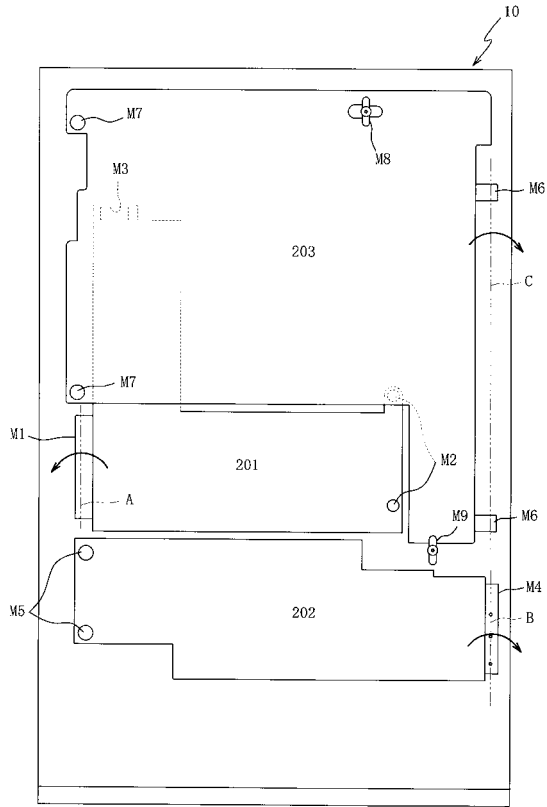
【図10】



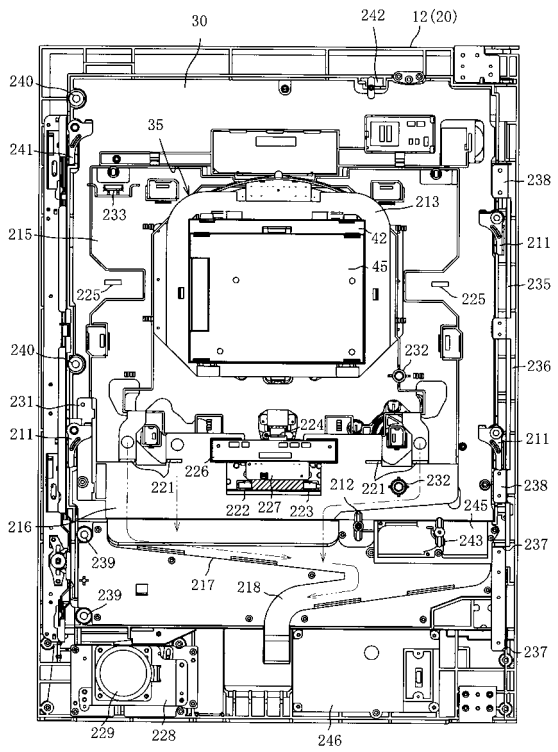
【図11】



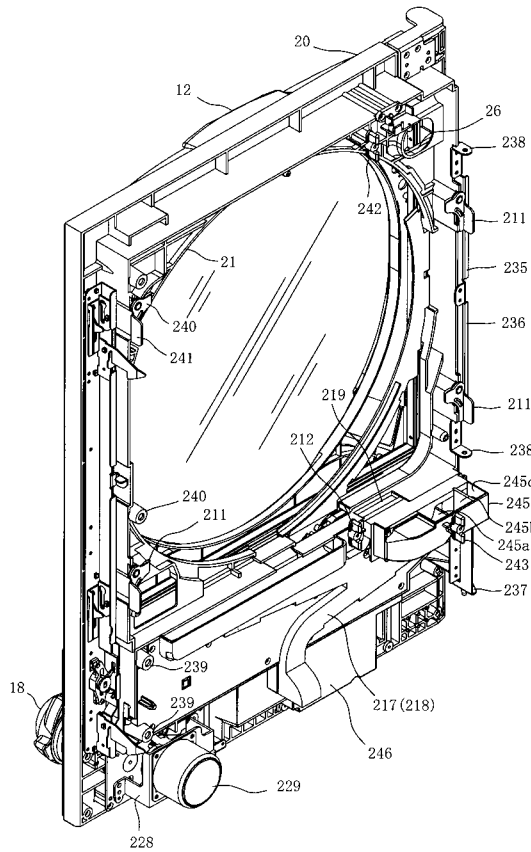
【図12】



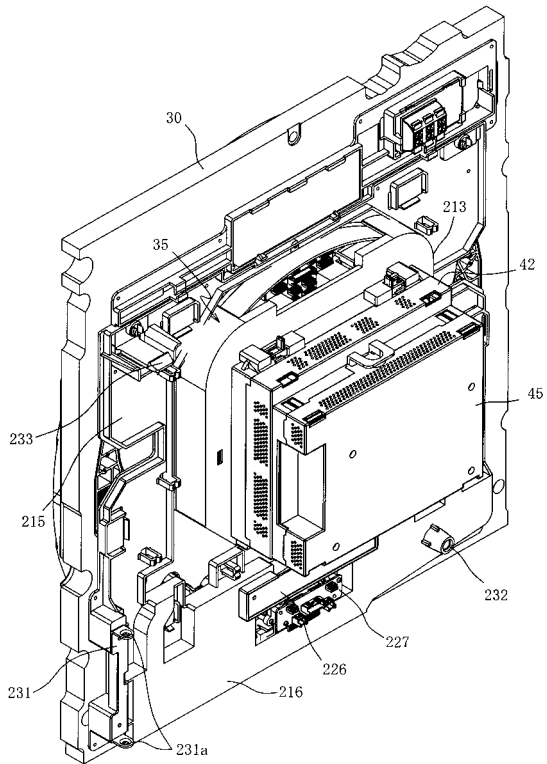
【図13】



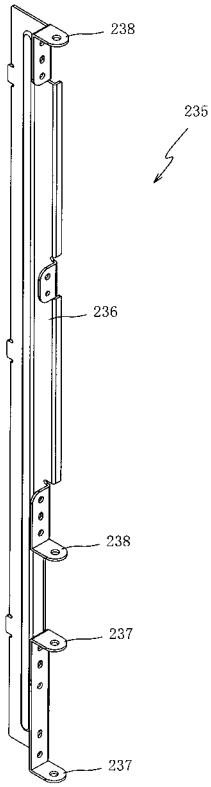
【図14】



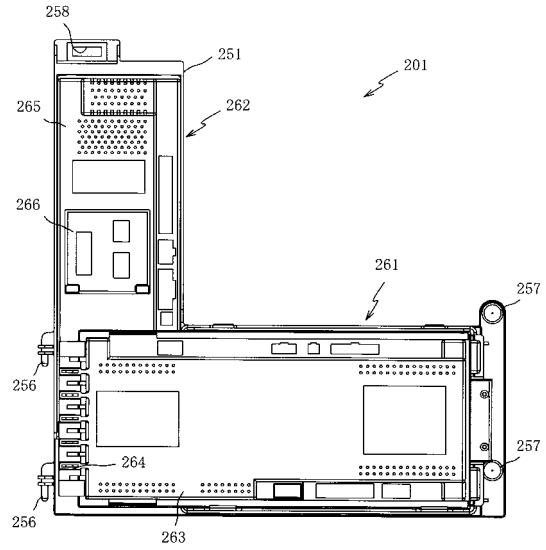
【図15】



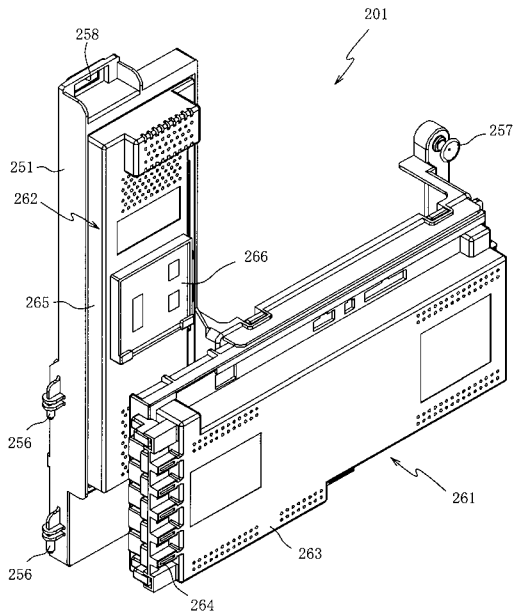
【図16】



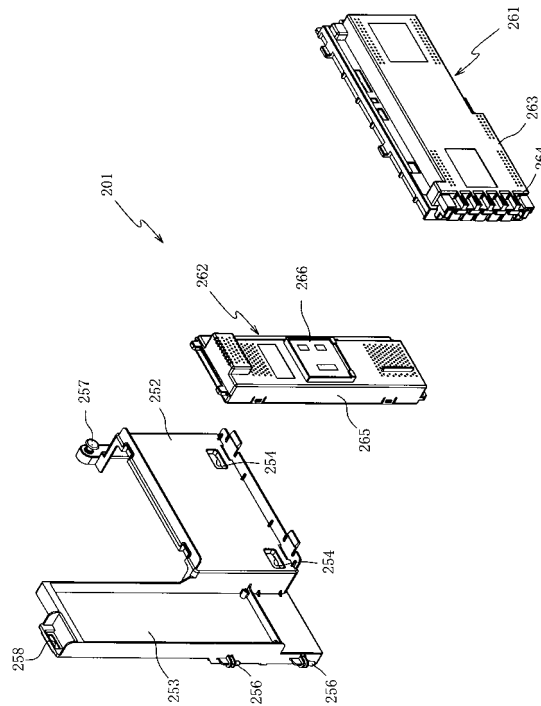
【図17】



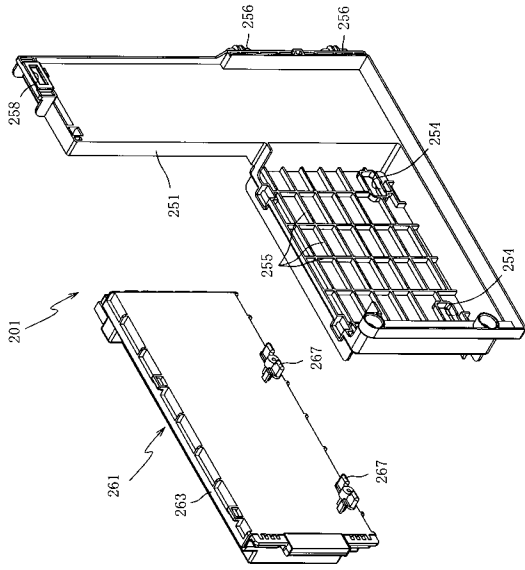
【図18】



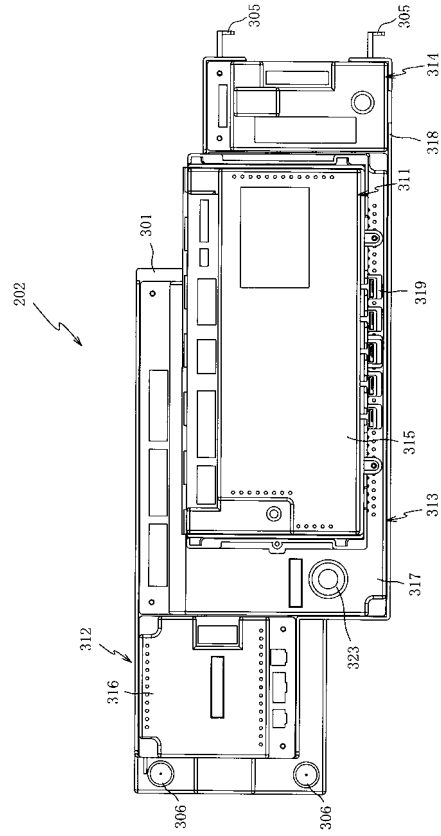
【図19】



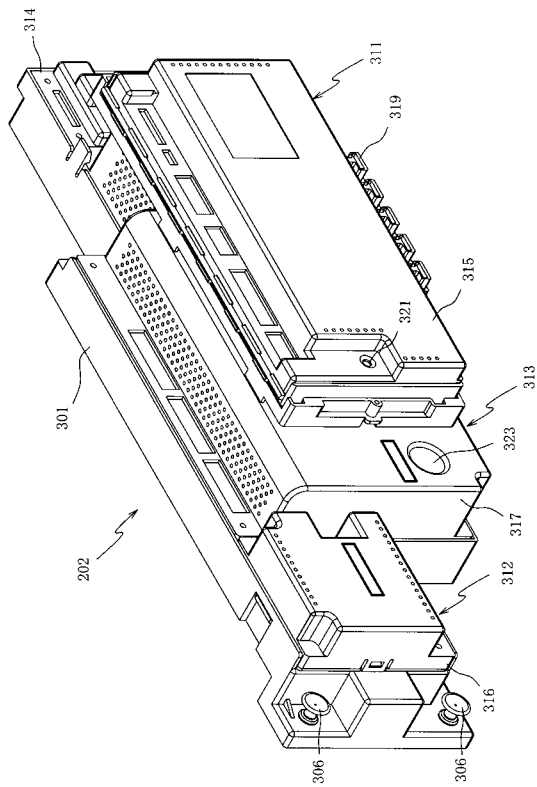
【図20】



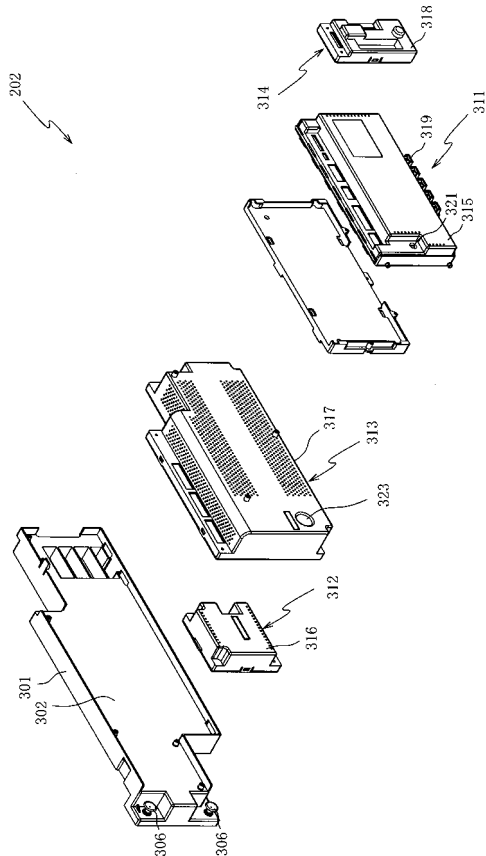
【図21】



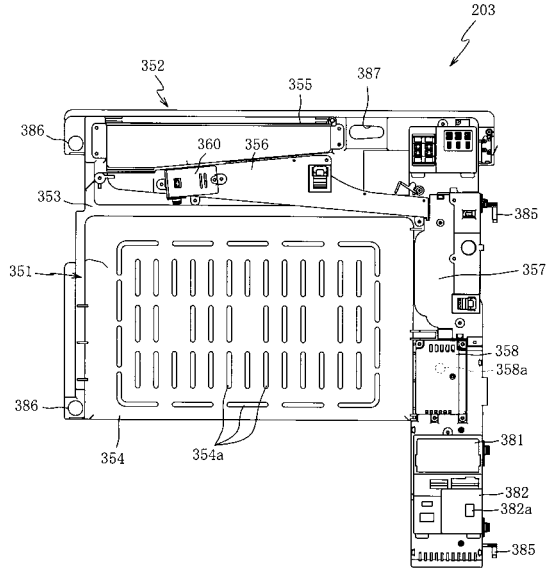
【図22】



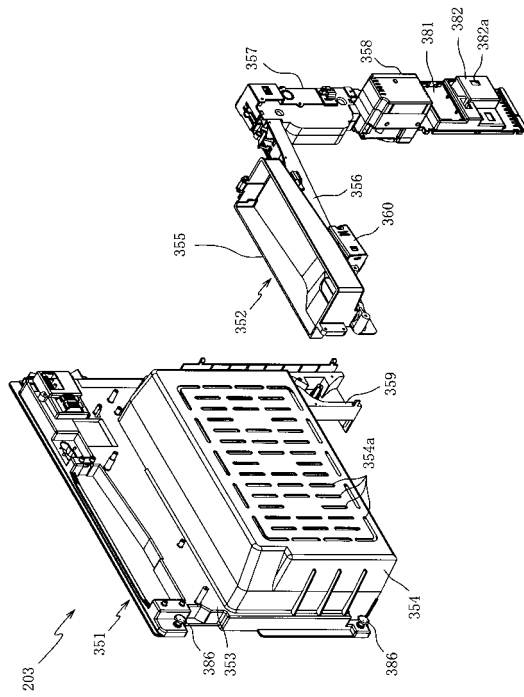
【図23】



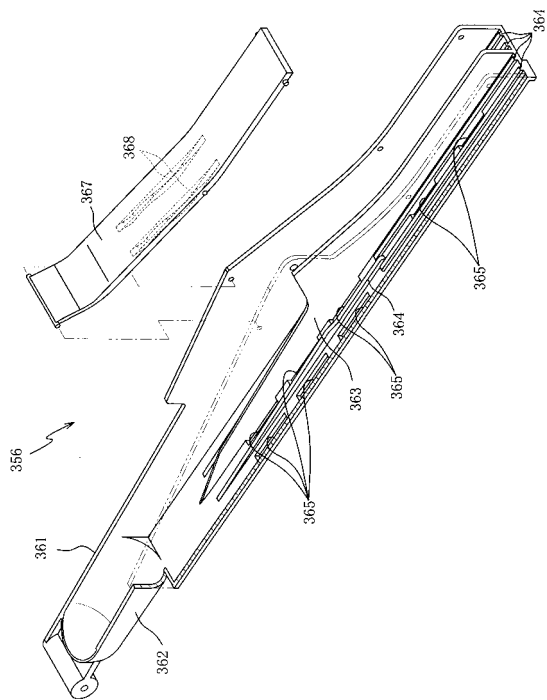
【図24】



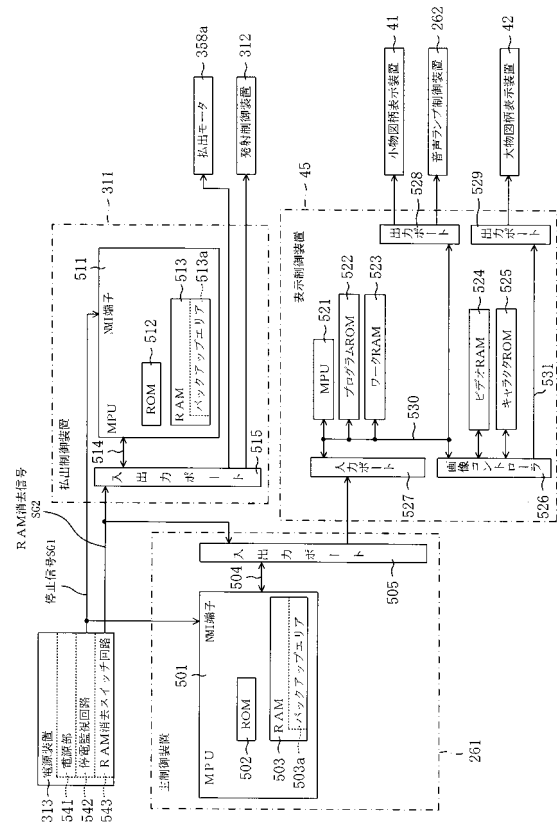
【図25】



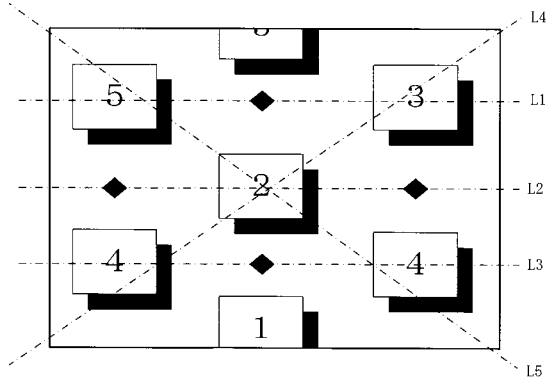
【図26】



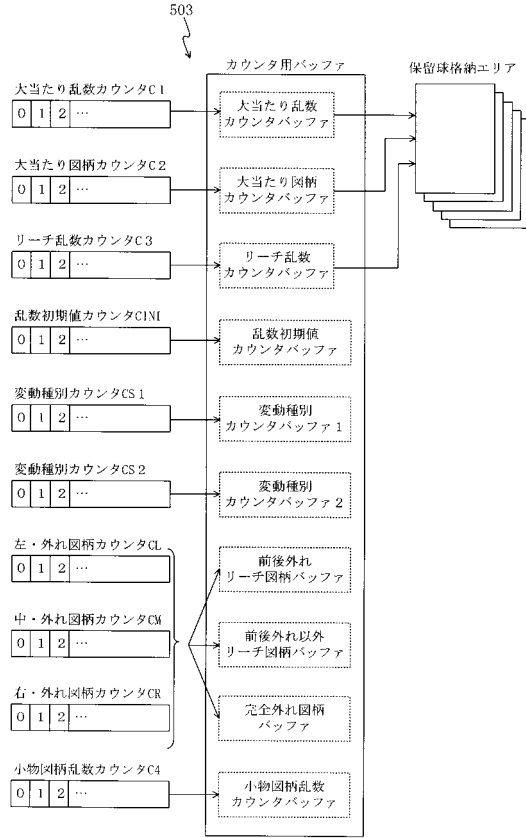
【図27】



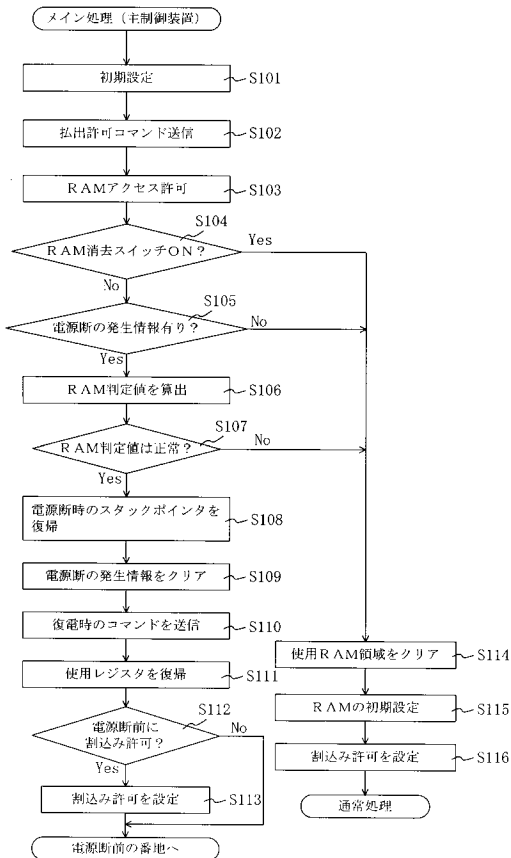
【図28】



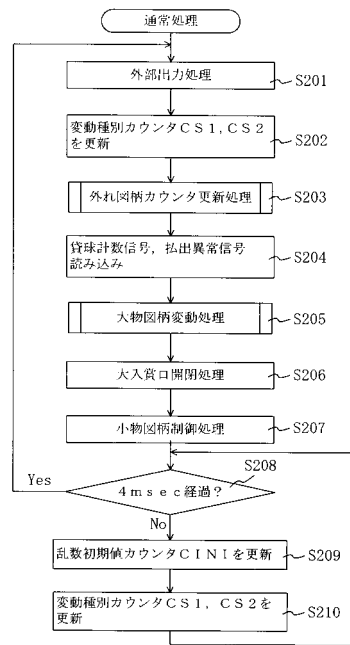
【図29】



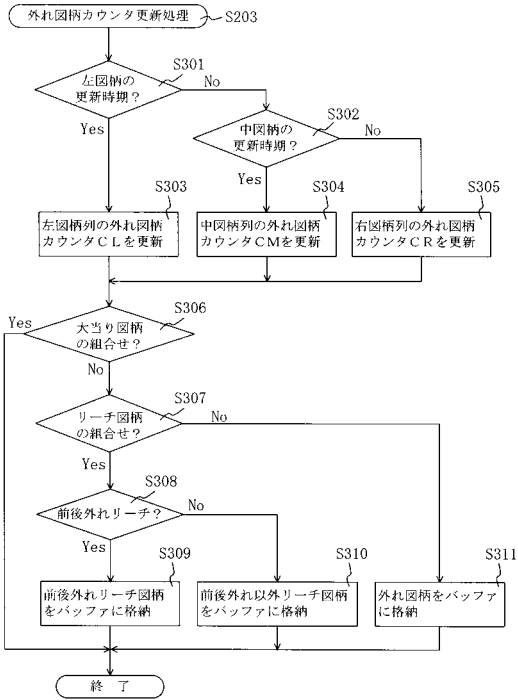
【図30】



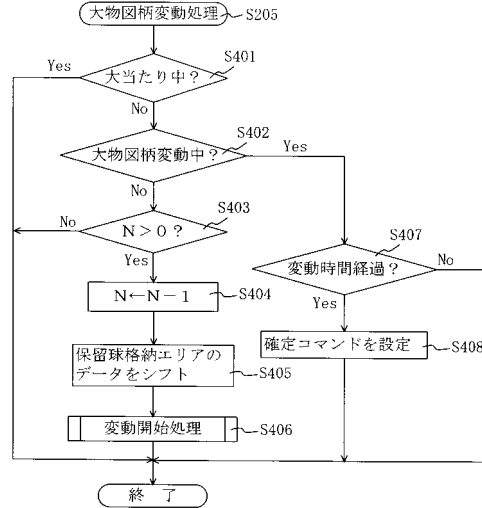
【図31】



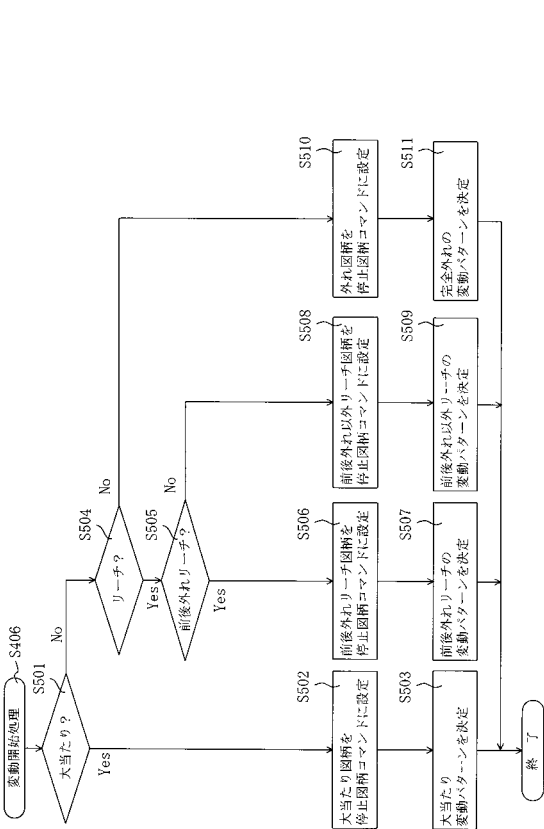
【図 3 2】



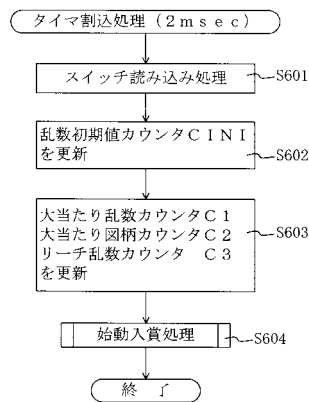
【図 3 3】



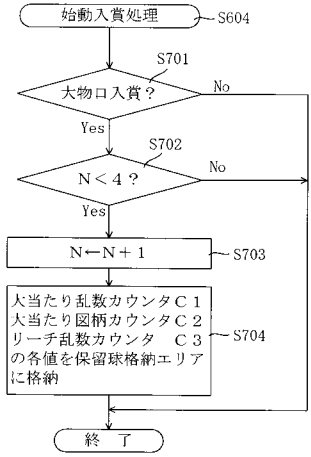
【図 3 4】



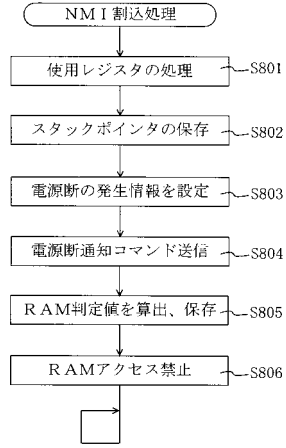
【図 3 5】



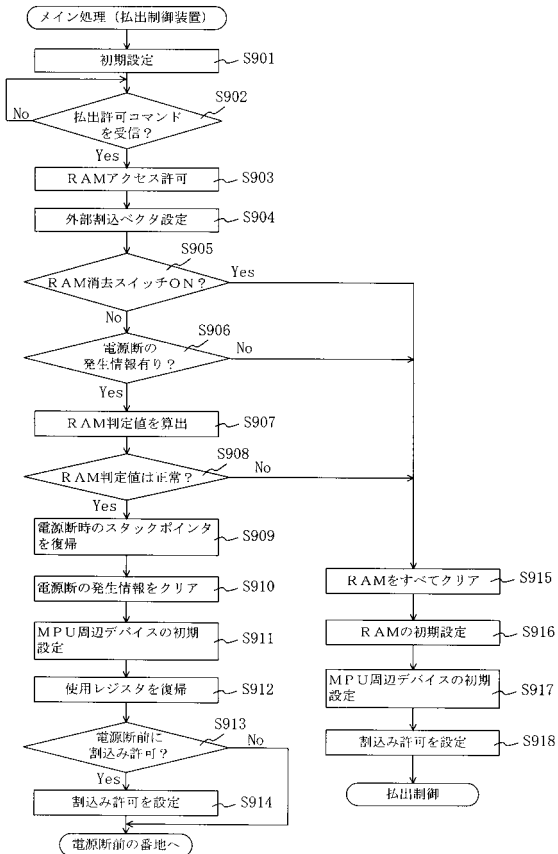
【図36】



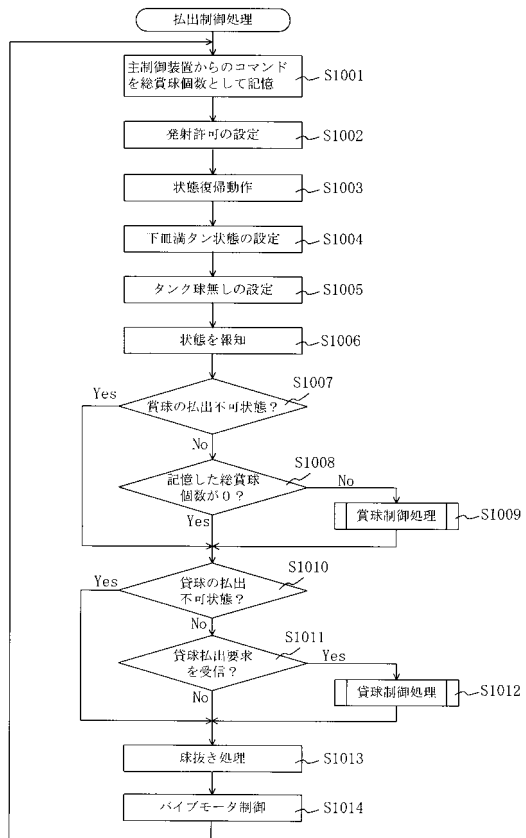
【図37】



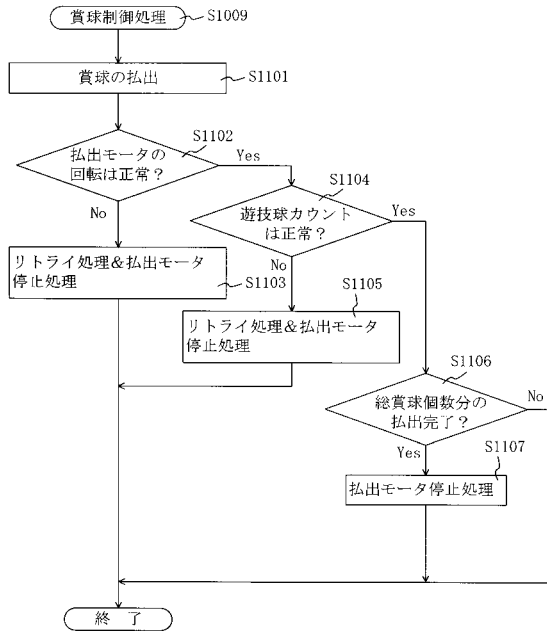
【図38】



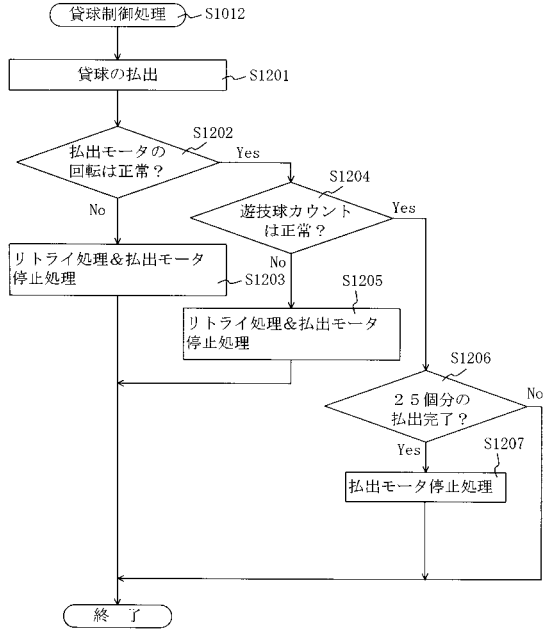
【図39】



【図40】



【図41】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-225236(JP,A)
特開2000-334092(JP,A)
特開2001-137449(JP,A)
特開2001-120746(JP,A)
特開2001-037978(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02