

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7080003号

(P7080003)

(45)発行日 令和4年6月3日(2022.6.3)

(24)登録日 令和4年5月26日(2022.5.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 4 B

A 6 3 F

7/02

3 3 4

請求項の数 1 (全591頁)

(21)出願番号 特願2019-234177(P2019-234177)
 (22)出願日 令和1年12月25日(2019.12.25)
 (62)分割の表示 特願2018-155854(P2018-155854)
)の分割
 原出願日 平成30年8月22日(2018.8.22)
 (65)公開番号 特開2020-54852(P2020-54852A)
 (43)公開日 令和2年4月9日(2020.4.9)
 審査請求日 令和2年12月17日(2020.12.17)

(73)特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (72)発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株
 式会社大一商会内
 (72)発明者 坂根 渉
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株
 式会社大一商会内
 (72)発明者 青柳 拓也
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株
 式会社大一商会内
 審査官 永田 美佐

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】

扉枠と、
 該扉枠の後に位置する本体枠と、
 該本体枠の上方に設けられると共に該本体枠の側方に設けられた払出装置に遊技球を供給する球タンクと、
 該球タンクに連通して該球タンク内の遊技球を前記払出装置に向けて流出させるタンクレールと、
 該タンクレールに開設された異物排出可能な複数の落下口と、を備えてなる遊技機において、
 前記タンクレールは、
 底を形成する通路底壁と、
 前記扉枠に近い側を前、反対側を後としたとき、前記通路底壁の前側に設けられた樋前壁と、
 前記通路底壁の後側に設けられた樋後壁と、を備えており、
 前記タンクレール内に入り込んだ異物が移動し易いように前記通路底壁と前記樋前壁との隅を内アール形状の弧状部にすると共に、前記異物が移動し難いように前記通路底壁と前記樋後壁との隅を谷折り形状の角部とし、
 さらに前記複数の落下口の内の特定の落下口を通路底壁と前記樋後壁との隅である前記谷折り形状の前記角部側に配置し、

前記特定の落下口は、前記タンクレールの流路が屈曲した屈曲部に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球（例えば「パチンコ球」）を遊技媒体にして遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技球を遊技媒体とする遊技機（パチンコ機）は、例えば特許文献1に記載されているように、最前面に位置する扉枠（特許文献1において「前面枠2」）と、該扉枠の後に位置する本体枠（同「機構板60」）と、該本体枠に着脱自在に装着される遊技盤（同「遊技盤30」）と、本体枠の上方に設けられた球タンク（同「玉タンク65」）と、該本体枠の側方に設けられた払出装置（同「玉払出装置92」）と、球タンクと払出装置を結ぶほぼ逆さL字状に屈曲する払出球通路部とを有する。なお、払出球通路部は、球タンクの遊技球を下流に導く横向きのタンクレール（同「玉整列レール69」並びに「カーブ樋74」の上流部）と、前記払出装置に通じる縦向きの誘導通路（同「カーブ樋74」の下流部並びに「景品玉通路86a, 86b」）で構成され、該払出玉通路部の球タンクとタンクレールが本体枠のタンクユニット取付部（同「上部ベースユニット61」）に取付けられている。

また、遊技機は、さらに払出球通路部（具体的にはタンクレール）の流路を開閉し得る球止部材（同「玉止め金具71」）と、タンクレールを流れる遊技球が当接すると該遊技球に適宜な負荷を加えつつ揺動し得る球整流部材（同「玉ならし部材70」）と、を有すると共に、タンクレールより上方に配線用の電線接続端子（同「ターミナル基板78」）を備えている。

【0003】

また、遊技機の払出球通路部には、遊技球同士の擦れ合いにより発生する金属粉や、遊技球と掃除用ペレットの擦れ合いにより発生する樹脂粉等の厄介な異物が入り込んでおり、そのため払出球通路部の主としてタンクレールの通路底壁には、例えば特許文献2に記載されているように、前記異物を落下させて外部に排出するための落下口（特許文献2において「塵埃流下穴232a1～232a4…」）が設けられている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開平08-10413号公報（第6頁、図4）

特開2002-66051号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

払出球通路部に金属粉や樹脂粉等の異物が入り込むことは従来より知られており、その対策として払出球通路部の主としてタンクレールの通路底壁に異物落下用の落下口が複数間隔を開けて設けられていた（特許文献2参照）。

しかしながら、従来のタンクレールは、通路底壁の前後の両隅部が谷折り形状のほぼ直角になっていて、異物の排出が円滑に行われ難い問題があった。

すなわち、タンクレールの内部には、遊技球の移動により気流が発生し、また、細かな振動が発生することで、遊技球に付着していない異物も自然に移動するものと考えられるが、通路底壁の前後の直角になった両隅部では空気が淀みやすいため、そのような両隅部に入り込んだ異物は滞留しやすくなる。

したがって、異物の排出が円滑に行われ難くなり、滞留した異物がタンクレールの内面に付着して汚れやすくなり、しかも、直角の隅部は掃除が容易でないため、汚れが蓄積される問題があった。

【0006】

本発明は上記に鑑みなされたもので、その目的は、払出球通路部に入り込んだ異物の排出が容易な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記の目的を達成するため本発明は、請求項1に記載したように、

扉枠と、

該扉枠の後に位置する本体枠と、

該本体枠の上方に設けられると共に該本体枠の側方に設けられた払出装置に遊技球を供給する球タンクと、

該球タンクに連通して該球タンク内の遊技球を前記払出装置に向けて流出させるタンクレールと、

該タンクレールに開設された異物排出可能な複数の落下口と、を備えてなる遊技機において、

前記タンクレールは、

底を形成する通路底壁と、

前記扉枠に近い側を前、反対側を後としたとき、前記通路底壁の前側に設けられた樋前壁と、

前記通路底壁の後側に設けられた樋後壁と、を備えており、

前記タンクレール内に入り込んだ異物が移動し易いように前記通路底壁と前記樋前壁との隅を内アール形状の弧状部にすると共に、前記異物が移動し難いように前記通路底壁と前記樋後壁との隅を谷折り形状の角部とし、

さらに前記複数の落下口の内の特定の落下口を通路底壁と前記樋後壁との隅である前記谷折り形状の前記角部側に配置し、

前記特定の落下口は、前記タンクレールの流路が屈曲した屈曲部に設けられていることを特徴とする。

なお、上記において「本体枠の上方に設けられた球タンク」には、球タンクが本体枠の後面の上方に取り付けられている場合と、本体枠の上面に取り付けられている場合と、その両者に跨がるように取り付けられている場合の何れもが含まれ、同様に「本体枠の側方に設けられた払出装置」には、払出装置が本体枠の後面の側方に取り付けられている場合と、本体枠の側面に取り付けられている場合と、その両者に跨がるように取り付けられている場合の何れもが含まれる。また、球タンクと払出球通路部は、一体であっても別体であってもよい。

【0008】

かかる遊技機によれば、タンクレールの樋前壁側の弧状部に異物が入り込んだとしても、弧状部には空気が淀み難いため気流に乗って異物が流れやすく、また、遊技球の流れに伴う振動により、異物が弧状部の内アール形状に沿って樋後壁側の角部側に移動しやすいため、その角部の落下口から効率良く排出される。また、タンクレールの樋前壁側の弧状部には前記のように異物が残り難く、しかも内アール形状になっている弧状部の内面は掃除が容易であるため、綺麗な状態が保ちやすい、等の効果がある（例えば、段落0622～段落0685、段落0770～段落0837、図91、図98A～図98D、図101、図111～図117等参照。）。

【0009】

なお、請求項1に記載の遊技機において、

前記払出球通路部は、前記球タンクに接続されたほぼ横向きのタンクレールと、前記払出装置に通じるほぼ縦向きの誘導通路と、を備えており、

前記弧状部は、前記タンクレールの前記球タンク側の少なくとも上流部に形成され、

また、前記角部に開設された落下口は、少なくともその一つが全ての落下口の最上流に位置するようにするとよい（解決手段A）。

なぜなら、球タンクとタンクレールの接合部には、タンクレール内での流速を増すために

10

20

30

40

50

球タンク側からタンクレール側に向けて急下降するシューター状の段差が設けられており、その段差で振動が起きやすくなり、さらにその振動で落下口からの異物の落下が促進されることとなり、尚且つ、最上流に位置する落下口から異物が効率良く排出されることでタンクレール内全域に拡散され難くなるためである。

【0010】

また、上記解決手段Aに記載の遊技機において、

前記タンクレールの上流側を平面視クランク状に形成すると共に該クランクのコーナ部（好ましくはコーナ部のアウトコース側）に前記落下口を形成するとよい（解決手段B）。そうした場合には、タンクレール内を移動する異物が、慣性によりタンクレールのクランクのコーナ部を直進する方向に動こうとするため、そこに設けられた落下口から効率良く排出される。

10

なお、タンクレールのクランクのコーナ部に落下口を設ける上記解決手段Bの技術的思想は、弧状部と角部を混在させない通常のタンクレールでも適用可能である。

【0011】

また、上記解決手段A又はBに記載の遊技機において、

前記落下口の一つは、前記タンクレールの下流の前側の隅部に設けるとよい（解決手段C）。

そうすることにより、タンクレールの前側の弧状部伝いに流下して排出されずに残った異物も、ここで確実に排出することができる。

【0012】

20

また、請求項1、上記解決手段A～Cの何れか一つに記載の遊技機において、

前記本体枠は、その上部に前記球タンクと前記タンクレールを取り付けるためのタンクユニット取付部を備え、

前記タンクレールは、透明に形成されると共に前記弧状部の外側もアール形状に形成されており、

さらに前記タンクユニット取付部の少なくとも前記タンクレールの前記弧状部に対応する部分に窓孔を開設するか又は少なくとも対応する部分を透明に形成することにより、前記本体枠の前面側から前記タンクユニット取付部越しに前記タンクレールの内部が視認し得るようにしてもよい（解決手段D）。

かかる遊技機によれば、遊技盤を本体枠から外して交換するとき、本体枠の前面側からタンクレール内の異物や遊技球がタンクユニット取付部越しに目視で確認出来るため、メンテナンスが行い易く、特にタンクレールの前側の内外がアール形状になっていることにより、さらに視認性がよい。

30

【0013】

さらに、請求項1、上記解決手段A～Dの何れか一つに記載の遊技機において、

前記本体枠は、その後面に開閉自在な裏カバーを有すると共に該裏カバーの上縁が前記タンクユニット取付部の後面下縁に被さるようになっており、

一方、前記タンクユニット取付部の後面下縁には前記裏カバーの上縁に沿う位置に庇状の凸条を形成してもよい（解決手段E）。

かかる遊技機によれば、タンクレールの後側の角部の落下口から排出された異物が、庇状の凸条に当たって落下するか、その凸条の上に溜まるため、裏カバーの上縁と本体枠の合わせ目から本体枠の内部に異物が侵入するおそれが殆どない。ちなみに異物には、上記のように金属粉が含まれているため、本体枠の内部の電子部品の作動に悪影響を及ぼすおそれがあるが好ましくない。

40

【発明の効果】

【0014】

本発明の遊技機によれば、払出球通路部に入り込んだ異物の排出が容易な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

50

【図 1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の右側面図である。

【図 3】パチンコ機の左側面図である。

【図 4】パチンコ機の背面図である。

【図 5】パチンコ機を右前から見た斜視図である。

【図 6】パチンコ機を左前から見た斜視図である。

【図 7】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。

【図 8】演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機の正面図である。

【図 9】演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機を右前から見た斜視図である。

10

【図 10】本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。

【図 11】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 12】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 13】パチンコ機における外枠の正面図である。

【図 14】外枠の背面図である。

【図 15】外枠の右側面図である。

【図 16】外枠を前から見た斜視図である。

20

【図 17】外枠を後ろから見た斜視図である。

【図 18】外枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 19】外枠の外枠左組立体及び外枠右組立体を夫々分解して前から見た分解斜視図である。

【図 20】外枠の外枠下組立体を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 21】(a)は外枠の外枠上ヒンジ組立体を分解して前上から見た分解斜視図であり、(b)は(a)を前下から見た分解斜視図である。

【図 22】パチンコ機における扉枠の正面図である。

【図 23】扉枠の背面図である。

【図 24】扉枠の左側面図である。

30

【図 25】扉枠の右側面図である。

【図 26】扉枠を右前から見た斜視図である。

【図 27】扉枠を左前から見た斜視図である。

【図 28】扉枠を後ろから見た斜視図である。

【図 29】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 30】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 31】(a)は扉枠の扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、(b)は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 32】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 33】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

40

【図 34】(a)は扉枠のシリンダ錠を前から見た斜視図であり、(b)は(a)のシリンダ錠を後ろ前から見た斜視図であり、(c)は従来のパチンコ機におけるシリンダ錠を前から見た斜視図であり、(d)は(a)のシリンダ錠を後ろから見た斜視図である。

【図 35】(a)は図 34 (a)のシリンダ錠を分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は図 34 (a)のシリンダ錠を分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 36】(a)は図 34 (a)のシリンダ錠の可動機構を正面から示す説明図であり、(b)は(a)の状態から反時計回りの方向へ 90 度回転させた状態で示すシリンダ錠の説明図であり、(c)は(a)の状態から時計回りの方向へ 90 度回転させた状態で示すシリンダ錠の説明図である。

【図 37】(a)は扉枠ベースユニットの球送給ユニットを前から見た斜視図であり、(

50

b) は球送給ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 3 8】 (a) は球送給ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球送給ユニットの後ケースと不正防止部材を外して後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 9】 (a) は扉枠ベースユニットのファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 4 0】 蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。

【図 4 1】 (a) は扉枠におけるハンドルユニット及びハンドルカバーユニットの部位を示す拡大正面図であり、(b) は扉枠におけるハンドルユニット及びハンドルカバーユニットの部位を示す拡大斜視図である。

【図 4 2】 ハンドルカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 4 3】 ハンドルカバーユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 4 4】 ハンドルユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 4 5】 ハンドルユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 4 6】 図 4 1 (a) におけるイーイ線で切断した断面図である。

【図 4 7】 図 1 におけるアア線で切断した断面図である。

【図 4 8】 扉枠の皿ユニットを見た斜視図である。

【図 4 9】 皿ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 5 0】 (a) は扉枠において下皿球供給口の部位で水平に切断して要部を示す断面図であり、(b) は従来の扉枠において (a) と同じ部位を切断して要部を示す断面図である。

【図 5 1】 扉枠の皿ユニットにおける球貸操作ユニットの部位を拡大して示す平面図である。

【図 5 2】 (a) は演出操作ボタンを上方へ向けた状態で演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は (a) の演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 5 3】 演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前上から見た分解斜視図である。

【図 5 4】 演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前下から見た分解斜視図である。

【図 5 5】 (a) は演出操作部ユニットが下降位置で昇降バネ下保持部材が上方へ移動端の位置の状態の演出操作ユニットの断面図であり、(b) は (a) の状態から演出操作部ユニットが上昇位置へ移動した状態の演出操作ユニットの断面図である。

【図 5 6】 演出操作部ユニットが下降位置で昇降バネ下保持部材が下方へ移動端の位置の状態の演出操作ユニットの断面図である。

【図 5 7】 演出操作ユニットを押圧操作部の押圧方向から見た平面図において演出操作部外周装飾基板、ボタン外装飾基板、及びボタン内装飾基板の位置関係を示す説明図である。

【図 5 8】 (a) は通常の状態を示す皿ユニットの正面図であり、(b) は演出操作部ユニットが上昇位置の時の皿ユニットの正面図である。

【図 5 9】 演出操作ユニットの演出操作部ユニットにおいて接触検知体を複数設けた例を示す演出操作部ユニットの平面図である。

【図 6 0】 (a) は一つの接触検知センサ本体に複数の接触検知体を接続した例を模式的に示す説明図であり、(b) は (a) において接触検知センサ本体と複数の接触検知体との間に切換部を設けた例を模式的に示す説明図であり、(c) は皿ユニットの皿左装飾ユニット、皿右装飾ユニット、及び演出操作ユニット等を前後方向へ進退可能とし演出操作ユニット等の前側と後側に接触検知体を設けた例を示す説明図である。

【図 6 1】 (a) は装飾性を有した接触検知体の一例を示す説明図であり、(b) は演出操作ユニットの別の実施形態を模式的に示す説明図である。

【図 6 2】 (a) は扉枠の扉枠左サイドユニットの正面図であり、(b) は扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、(c) は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 6 3】 扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 6 4】 扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 6 5】 図 6 2 (a) においてウーウ線で切断した断面図である。

10

20

30

40

50

【図 6 6】 (a) は扉枠の扉枠右サイドユニットの正面図であり、(b) は扉枠右サイドユニットの右側面図であり、(c) は扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、(d) は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 6 7】 扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 6 8】 扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 6 9】 図 6 6 (a) においてエーエ線で切断した断面図である。

【図 7 0】 図 6 6 (a) においてオーオ線で切断した断面図である。

【図 7 1】 (a) は扉枠において 2 色成形の外側層を不透明にした状態で示す扉枠右サイドユニットの右側面図であり、(b) は (a) において内側層をそのままにして外側層を透明にした状態で示す扉枠右サイドユニットの右側面図である。

10

【図 7 2】 扉枠の各装飾基板を示す正面図である。

【図 7 3】 扉枠の演出操作ユニットの部位の装飾基板を示す平面図である。

【図 7 4】 扉枠の扉窓の周囲に設けられている各装飾基板を示す背面図である。

【図 7 5】 パチンコ機における本体枠の正面図である。

【図 7 6】 パチンコ機における本体枠の背面図である。

【図 7 7】 本体枠を右前から見た斜視図である。

【図 7 8】 本体枠を左前から見た斜視図である。

【図 7 9】 本体枠を後ろから見た斜視図である。

【図 8 0】 本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 8 1】 本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

20

【図 8 2】 (a) は本体枠における正面左下隅を示す拡大斜視図であり、(b) は本体枠に対して扉枠を開いた時の本体枠の正面左下隅を示す拡大斜視図である。

【図 8 3】 本体枠に対する扉枠の開閉時における本体枠の接続ケーブル案内部材の動作を示す説明図である。

【図 8 4】 (a) は本体枠における球発射装置を前から見た斜視図であり、(b) は球発射装置を後ろから見た斜視図である。

【図 8 5】 (a) は本体枠の払出ベースユニットを前から見た斜視図であり、(b) は払出ベースユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 8 6】 (a) は本体枠における払出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。

30

【図 8 7】 (a) は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、

(b) は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 8 8】 払出ユニットの払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図である。

【図 8 9】 (a) は球抜可動片が開状態の時に払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図であり、(b) は (a) における A - A 線で切断した断面図である。

【図 9 0】 扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。

【図 9 1】 本体枠における遊技球の流れを示す説明図である。

【図 9 2】 (a) は本体枠の基板ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は基板ユニットを後ろから見た斜視図である。

40

【図 9 3】 基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。

【図 9 4】 基板ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 9 5】 基板ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 9 6】 左右方向中央で切断したパチンコ機の下部を示す拡大側面断面図である。

【図 9 7】 (a) は本体枠の施錠ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は施錠ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 9 8 A】 本体枠の平面図である。

【図 9 8 B】 図 9 8 A における B 1 - B 1 線で切断した断面図である。

【図 9 8 C】 図 9 8 A における B 2 - B 2 線で切断した断面図である。

50

【図 98D】図 98A における B3-B3 線で切断した断面図である。

【図 99】本体枠を後ろから見た斜視図において上部を拡大して示す拡大図である。

【図 100】(a) は球タンクにタンクレール等を組立てた状態で前上から見た斜視図であり、(b) は (a) を前下から見た斜視図である。

【図 101】図 100 (a) の要部断面図を含む図 100 (a) の分解斜視図である。

【図 102】本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球が流通する領域を示す説明図である。

【図 103】本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球の流れを示す説明図である。

【図 104】本体枠上部における迂回通路への遊技球の流れを示す説明図である。

【図 105】本体枠をヒンジ側の後ろから見た斜視図においてタンクレール付近を拡大して示す拡大図である。

10

【図 106】別の実施形態のタンクレール等を備えたパチンコ機を後ろから見てタンクレールの部位を拡大して示す斜視図である。

【図 107】(a) は図 106 のタンクレール等を球タンクと共に組立てた状態で示す平面図であり、(b) は (a) のタンクレール等を前から見た斜視図であり、(c) は (a) のタンクレール等を後ろから見た斜視図である。

【図 108】(a) は図 107 のタンクレール等を分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は図 107 のタンクレール等を分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 109】図 107 (a) においてカーカ線で切断したタンクレール等の断面図である。

【図 110】図 107 のタンクレール内での遊技球の流れを断面で示す説明図である。

20

【図 111】(a)、(b) は、図 109 の保護壁をタンクレールの樋前壁と樋後壁に設けた別形態を示す断面図である。

【図 112】図 107 (a) のケーケ線断面に相当する別形態のタンクレール等の断面図である。

【図 113】図 98A の B3-B3 線断面に相当する別形態のタンクレール等の断面図である。

【図 114】別形態の球止部材の斜視図である。

【図 115】屈曲部付近を切断した別形態のタンクレール等の縦断面図である。

【図 116】退避位置にある図 115 の球止部材を突出位置に移動させた状態を示す別形態のタンクレール等の縦断面図である。

30

【図 117】(a) は図 115 の Z1-Z1 線断面図、(b) は図 115 の Z2-Z2 線断面図である。

【図 118】(a) は別の実施形態の基板ユニットの正面図であり、(b) は (a) の基板ユニットを右前から見た斜視図であり、(c) は (a) の基板ユニットを左前から見た斜視図である。

【図 119】(a) は図 118 (a) の基板ユニットを右上後ろから見た斜視図であり、(b) は図 118 (a) の基板ユニットを右下後ろから見た斜視図である。

【図 120】図 118 (a) の基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 121】図 118 (a) の基板ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 122】(a) は図 118 (a) におけるキーキ線で切断した断面図であり、(b) は (a) におけるクーク線で切断した断面図であり、(c) は (a) におけるケーケ線で切断した断面図である。

40

【図 123】図 118 (a) の基板ユニットを備えたパチンコ機において扉枠よりも後側の部位を示す底面図である。

【図 124】アウト球通路のアウト球排出口に誘導片を設けた例を示す説明図である。

【図 125】(a) はアウトセンサを着脱可能とした例を示す説明図であり、(b) は (a) においてアウトセンサを取外した状態を示す説明図である。

【図 126】パチンコ機においてセンター役物等を不透明にした遊技盤の正面図である。

【図 127】図 126 の遊技盤を右前から見た斜視図である。

【図 128】図 126 の遊技盤を左前から見た斜視図である。

50

【図 1 2 9】遊技盤を後ろから見た斜視図である。

【図 1 3 0】主制御基板における機能表示ユニットからの配線の引き回しの概略説明図である。

【図 1 3 1】センター役物等を透明にした状態の遊技盤の正面図である。

【図 1 3 2】遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 3 3】遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 1 3 4】図 1 2 6 における C-C 線で切断した断面図である。

【図 1 3 5】図 1 2 6 における D-D 線で切断した断面図である。

【図 1 3 6】遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内と障害釘とを現した状態で示す遊技盤の正面図である。

10

【図 1 3 7】(a) は遊技盤における前構成部材及び遊技パネルを前から見た斜視図であり、(b) は前構成部材及び遊技パネルを後ろから見た斜視図である。

【図 1 3 8】(a) は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は遊技盤における表ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 1 3 9】(a) は表ユニットにおける始動口ユニット、サイドユニット、サイド左上ユニット、及びアタッカユニットを前から見た斜視図であり、(b) は表ユニットにおける始動口ユニット、サイドユニット、サイド左上ユニット、及びアタッカユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 1 4 0】(a) は表ユニットにおけるセンター役物を前から見た斜視図であり、(b) は表ユニットにおけるセンター役物を後ろから見た斜視図である。

20

【図 1 4 1】センター役物と遊技パネルの開口部との関係を示す説明図である。

【図 1 4 2】(a) はセンター役物と遊技パネルと裏ユニットの裏左装飾体との関係を示す斜視図であり、(b) は(a)の正面図である。

【図 1 4 3】(a) はセンター役物における第三振分装置の平面図であり、(b) はセンター役物における第三振分装置を前から見た斜視図である。

【図 1 4 4】センター役物の第三振分装置を分解して前上から見た分解斜視図である。

【図 1 4 5】センター役物の第三振分装置を分解して前下から見た分解斜視図である。

【図 1 4 6】センター役物における第三振分装置での遊技球の流れを示す説明図である。

【図 1 4 7】(a) はセンター役物の第三振分装置において第二 V 入賞口及び第三ハズレ口に設けられた突起部の作用を示す説明図であり、(b) は第二 V 入賞口及び第三ハズレ口に突起部が設けられていない時の遊技球の動きを示す説明図である。

30

【図 1 4 8】表ユニットにおける右側の遊技球の流路を示す説明図である。

【図 1 4 9】(a) は案内通路群における第一案内通路を流通する遊技球の流れを示す説明図であり、(b) は案内通路群における第二案内通路を流通する遊技球の流れを示す説明図である。

【図 1 5 0】(a) は役物入賞口に受入れられた遊技球の流れを示す説明図であり、(b) は(a)における第三振分装置の部位を平面から示す説明図であり、(c) は(a)における第二振分装置の部位を示す説明図である。

【図 1 5 1】「小当り」の種類に応じた役物入賞口と第一振分装置及び第二振分装置の動作のタイミングを示す説明図である。

40

【図 1 5 2】(a) はアタッカユニットにおける遊技球の流れを示す説明図であり、(a) における E-E 線で切断した断面図である。

【図 1 5 3】(a) ~ (d) は図 1 3 6 とは異なる案内通路群の実施形態を示す説明図である。

【図 1 5 4】(e) 及び (f) は更に異なる案内通路群の実施形態を示す説明図である。

【図 1 5 5】遊技盤における裏ユニットの正面図である。

【図 1 5 6】遊技盤の裏ユニットを前から見た斜視図である。

【図 1 5 7】遊技盤の裏ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 1 5 8】裏ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 1 5 9】裏ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

50

【図160】(a)は裏ユニットの導光板演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は導光板演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図161】導光板演出ユニットにおける導光板と絵柄用基板との関係を正面から示す説明図である。

【図162】(a)は導光板の第一絵柄を発光させた状態を示す説明図であり、(b)は導光板の第二絵柄を発光させた状態を示す説明図である。

【図163】裏ユニットにおける裏前演出ユニットの各装飾基板の配置を示す正面図である。

【図164】(a)は裏ユニットにおける裏前演出ユニットの裏右装飾基板とサブ状態表示器とセンター役物の右側の部位との関係を左側面断面により示す説明図であり、(b)は(a)裏ユニットにおける裏前演出ユニットの裏右装飾基板とサブ状態表示器とセンター役物の右側の部位との関係を正面から示す説明図である。

【図165】裏右装飾基板におけるサブ状態用LEDの一部のLEDの配線を示す配線図である。

【図166】(a)は裏ユニットにおけるアウト球検知ユニットの正面図であり、(b)はアウト球検知ユニットの右側面図であり、(c)はアウト球検知ユニットの背面図であり、(d)はアウト球検知ユニットを前から見た斜視図であり、(e)はアウト球検知ユニットを後ろから見た斜視図であり、(f)はアウト球検知ユニットと右前下寄りの位置から見た斜視図であり、(g)はアウト球検知ユニットを右下後方から見た斜視図である。

【図167】(a)はアウト球検知ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)はアウト球検知ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図168】(a)は遊技パネルとアウト球検知ユニットとの関係を示す斜視図であり、(b)は遊技パネルにアウト球検知ユニットを当接させた状態で示す斜視図である。

【図169】遊技盤に組立ててアウト口右センサの中心で上下に切断して右側から見た拡大断面図である。

【図170】遊技盤に組立てた状態で前方からアウト口の付近を示す斜視図である。

【図171】裏ユニットの導光板演出ユニットの導光板において第二絵柄を発光装飾させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図172】裏ユニットの導光板演出ユニットの導光板において第一絵柄を発光装飾させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図173】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図174】遊技盤における各基板やモータ等の接続構成を示す説明図である。

【図175】主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図176】図175の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図177】主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図178】設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図179】エラー表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図180】設定値確認表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図181】払出制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図182】図181の払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図183】図182に続いて払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【図184】払出制御部タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図185】周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図186】周辺制御部Vblank割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図187】周辺制御部1msタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図188】周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図189】周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図190】同実施の形態の主制御MPUによって実行される特別図柄及び特別電動役物制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 9 1】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 9 2】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される事前判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 9 5】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。

10

【図 1 9 6】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される当り判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】（A）は、大当りについての抽選処理に用いられる当り判定テーブルであり、（B）は、大当りの種類についての抽選処理に用いられる大当り図柄決定テーブルであり、（C）は、小当りの種類についての抽選処理に用いられる小当り図柄決定テーブルである。

【図 1 9 8】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 9 9】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

20

【図 2 0 0】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 2 0 1】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 2 0 2】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される大当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 2 0 3】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される小当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 2 0 4】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される普通図柄及び普通電動役物制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

30

【図 2 0 5】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される小当り開始処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】同実施の形態の主制御 M P U によって実行される小当り中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】エラー報知の態様例である。

【図 2 0 8】音量調節及び所定の周波数帯域の音出力抑制のタイミングを示すタイミング図である。

【図 2 0 9】音量調節及び所定の周波数帯域の音出力抑制のタイミングを示すタイミング図である。

【図 2 1 0】音量調節及び所定の周波数帯域の音出力抑制のタイミングを示すタイミング図である。

40

【図 2 1 1】遊技機の設定値に応じた当選確率等を示すテーブルである。

【図 2 1 2】設定値を変更する手順について示す説明図である。

【図 2 1 3】変動パターンの決定に用いられる変動パターンテーブルである。

【図 2 1 4】第一案内通路に右検出センサが設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 1 5】右検出センサを用いた警告演出の実行時における具体的な演出例である。

【図 2 1 6】第一案内通路と第二案内通路とに検出センサが設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 1 7】右検出センサ及び左検出センサを用いた警告演出の実行時における具体的な演出例である。

50

【図 2 1 8】第一案内通路および第二案内通路に球詰まり解消穴が設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 1 9】第一案内通路および第二案内通路に球詰まり解消穴が設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 2 0】第一案内通路および第二案内通路の入口付近に第二アウト口が設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 2 1】第一案内通路の内部の出口付近に第二アウト口が設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 2 2】異常が発生した場合における演算の実行状態を示す説明図である。

【図 2 2 3】異常が発生した場合における演算の実行状態を示す説明図である。

10

【図 2 2 4】アウト口とは別に第二アウト口および第三アウト口が設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 2 5】アウト口とは別に第二アウト口および第三アウト口が設けられた場合における演算の実行状態を示す説明図である。

【図 2 2 6】導光板の発光色パターンが設定された発光色パターンテーブルである。

【図 2 2 7】演出表示装置の表示領域の周囲に複数の装飾体が設けられる実施形態を示す説明図である。

【図 2 2 8】発光演出の実行時における導光板および複数の装飾体での具体的な演出例である。

【図 2 2 9】模倣演出の実行時における導光板および演出表示装置に表示される絵柄である。

20

【図 2 3 0】模倣演出の実行時における導光板および演出表示装置での具体的な演出例である。

【図 2 3 1】主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。

【図 2 3 2】主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。

【図 2 3 3】主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。

【図 2 3 4】主制御 MPU によって実行される設定情報判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

30

【図 2 3 5】設定値保留示唆演出の一例を示す説明図である。

【図 2 3 6】保留予告演出の表示態様と設定値保留示唆演出の表示態様とを組み合わせた画像データの一例を示す説明図である。

【図 2 3 7】設定値連続示唆演出の一例を示す説明図である。

【図 2 3 8】遊技機の設定値に応じた当選確率等を示すテーブルである。

【図 2 3 9】遊技機の設定値に応じた当選確率等を示すテーブルである。

【図 2 4 0】設定値の設定変更中における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

【図 2 4 1】設定値の確認表示中に不正行為を監視していない場合における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

40

【図 2 4 2】設定値の確認表示中に不正行為を一部で監視している場合における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

【図 2 4 3】設定値の設定変更中に不正行為を一部で監視している場合における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

【図 2 4 4】変形例の遊技盤の正面図である。

【図 2 4 5】抽選処理で用いられるテーブルの一例である。

【図 2 4 6】設定値示唆演出の変形例である。

【図 2 4 7】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 2 4 8】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

50

【図 2 4 9】遊技盤を後ろから見た斜視図である。

【図 2 5 0】主制御基板における機能表示ユニットからの配線の引き回しの概略説明図である。

【図 2 5 1】主制御ユニットの斜視図である。

【図 2 5 2】主制御ユニットの分解斜視図である。

【図 2 5 3】他形態の主制御ユニットの斜視図である。

【図 2 5 4】他形態の主制御ユニットの分解斜視図である。

【図 2 5 5】他形態の主制御ユニットの要部縦断面図である。

【図 2 5 6】他形態の主制御ユニットの設定キーによる回動操作状態を示す要部縦断面図である。

【図 2 5 7】他形態の主制御ユニットの分解斜視図である。

【図 2 5 8】他形態の主制御ユニットの要部縦断面図である。

【図 2 5 9】他形態の主制御ユニットの設定キーによる回動操作状態を示す要部縦断面図である。

【図 2 6 0】他形態の主制御ユニットの設定キーによる回動操作状態を示す要部縦断面図である。

【図 2 6 1】主制御ユニットの斜視図である。

【図 2 6 2】主制御ユニットの斜視図である。

【図 2 6 3】主制御ユニットの要部拡大部分正面図である。

【図 2 6 4】図 2 6 3 の Z-Z 線断面図である。

【図 2 6 5】図 2 6 3 から変更抑制手段が第 2 状態に変化した状態を示す主制御ユニットの要部拡大部分正面図である。

【図 2 6 6】主制御ユニットの分解斜視図である。

【図 2 6 7】主制御ユニットの要部拡大断面図である。

【図 2 6 8】主制御ユニットの要部拡大断面図である。

【図 2 6 9】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

〔1. パチンコ機の全体構造〕

本発明の一実施形態であるパチンコ機 1 について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図 1 乃至図 12 を参照して本実施形態のパチンコ機 1 の全体構成について説明する。図 1 は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図 2 はパチンコ機の右側面図であり、図 3 はパチンコ機の左側面図であり、図 4 はパチンコ機の背面図である。図 5 はパチンコ機を右前から見た斜視図であり、図 6 はパチンコ機を左前から見た斜視図であり、図 7 はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。図 8 は演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機の正面図であり、図 9 は演出操作ユニットの押圧操作部が上昇位置の時のパチンコ機を右前から見た斜視図である。また、図 10 は、本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図 11 はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図 12 はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0017】

本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠 2 と、外枠 2 の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠 3 と、扉枠 3 を開閉可能に支持していると共に外枠 2 に開閉可能に取付けられている本体枠 4 と、本体枠 4 に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠 3 を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球 B（図 8 9 を参照）が打込まれる遊技領域 5 a を有した遊技盤 5 と、を備えている。

【0018】

外枠 2 は、正面視の形状が上下に延びた四角形の枠に形成されている。外枠 2 は、左右に離間しており上下に延びている外枠左組立体 10 及び外枠右組立体 20 と、外枠左組立体

10

20

30

40

50

10及び外枠右組立体20の上端同士を連結している外枠上部材30と、外枠左組立体10及び外枠右組立体20の下端同士を連結している外枠下組立体40と、外枠上部材30の上面左端に取付けられている外枠上ヒンジ組立体50と、外枠左組立体10の右側面下部と外枠下組立体40の上面左端に取付けられている外枠下ヒンジ部材60と、を備えている。

【0019】

外枠2は、パチンコ機1が設置される遊技ホールの島設備に取付けられ、外枠上ヒンジ組立体50と外枠下ヒンジ部材60とによって、本体枠4の本体枠上ヒンジ部材510と本体枠下ヒンジ組立体520とを同軸上で回転可能に支持して、本体枠4を正面視左側を中心にして前方へ開閉可能に取付けるためのものである。

10

【0020】

また、扉枠3は、本体枠4を閉じた時に、外枠下組立体40が、本体枠4における基板ユニット620のスピーカユニット620aと協働して、本体枠スピーカ622のエンクロージャ624の一部を形成し、本体枠スピーカ622の後方へ出力されたサウンドを、位相反転させて前方へ放射することで、より重低音のサウンドを遊技者に聴かせることができるものである。

【0021】

扉枠3は、遊技球Bが打込まれる遊技盤5の遊技領域5aを前側から視認可能に閉鎖し、遊技領域5a内に打込むための遊技球Bを貯留すると共に、貯留している遊技球Bを遊技領域5a内へ打込むために遊技者が操作するハンドル195を備えているものである。また、扉枠3は、パチンコ機1の前面全体を装飾するものである。

20

【0022】

また、扉枠3は、ハンドル195とは別に遊技者が操作可能な演出操作部301を備えており、遊技者参加型演出が実行された際に、遊技者が演出操作部301を操作することで遊技者が演出に参加できるようになり、遊技球Bによる遊技に加えて、演出操作部301の操作によっても遊技者を楽しませることができるようにしている。

【0023】

本体枠4は、後部が外枠2の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤5の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベースユニット500と、本体枠4を外枠2に対して開閉可能に取付けると共に扉枠3を開閉可能に取付けるための本体枠上ヒンジ部材510及び本体枠下ヒンジ組立体520と、本体枠ベースユニット500を補強している本体枠補強フレーム530と、遊技盤5の遊技領域5a内に遊技球Bを打込むための球発射装置540と、遊技ホールの島設備から供給される遊技球Bを受取る払出ベースユニット550と、払出ベースユニット550で受取った遊技球Bを遊技者側へ払出すための払出ユニット560と、パチンコ機1の電源投入を行うことができる電源スイッチ630aを備える電源基板630のほかに払出制御基板633を有している基板ユニット620と、本体枠ベース501に取付けられた遊技盤5の後側を覆う裏カバー640と、外枠2と本体枠4、及び扉枠3と本体枠4の間を施錠する施錠ユニット650と、を備えている。

30

【0024】

本体枠4は、遊技球Bを打込むことで遊技が行われる遊技領域5aを有した遊技盤5を保持すると共に、遊技球Bを遊技者側へ払出したり、遊技に使用された遊技球Bをパチンコ機1の後方（遊技ホールの島設備側）へ排出したり、するためのものである。本体枠4は、前方が開放された箱状に形成されており、内部に前方から遊技盤5が着脱可能に収容される。また、本体枠4は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠2に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠3が開閉可能に取付けられる。

40

【0025】

遊技盤5は、遊技者の操作によって遊技球Bが行われる遊技領域5aと、遊技領域5aの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材1000と、前構成部材1000の後側に取付けられており遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と

50

、遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後面に取付けられており主制御基板１３１０及び設定変更基板１３１１を有している主制御ユニット１３００と、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技状況を表示する機能表示ユニット１４００と、遊技パネル１１００の後側に配置されている周辺制御ユニット１５００（図１２を参照）と、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置１６００と、遊技パネル１１００の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１００の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を備えている。裏ユニット３０００には、遊技状態に応じて可動演出や発光演出を行うことが可能な各種の演出ユニットを備えている。

【００２６】

遊技盤５の遊技領域５ａ内には、遊技球Ｂと当接し所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘Ｎと、遊技球Ｂの受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定数の遊技球Ｂの払出し）を付与する一般入賞口２００１、第一始動口２００２、普通入賞口２００３、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５と、を備えている。障害釘Ｎは、遊技パネル１１００の前面に植設されている。一般入賞口２００１、第一始動口２００２、普通入賞口２００３、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５は、表ユニット２０００に備えられている。

【００２７】

遊技盤５の遊技領域５ａ内には、遊技者がハンドルユニット１８０のハンドル１９５を操作することで、遊技球Ｂを打込むことができる。これにより、遊技球Ｂが、遊技領域５ａ内の一般入賞口２００１、第一始動口２００２、普通入賞口２００３、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５等に、受入れられたり通過したりするように、遊技者に対してハンドル１９５の打込操作を楽しませることができる。

【００２８】

また、遊技盤５は、遊技領域５ａ内に遊技球Ｂを打込むことで変化する遊技状態に応じて、演出表示装置１６００に所定の演出画像を表示させたり、導光板演出ユニット３１００、裏前演出ユニット３２００、等により発光演出を行わせたりして、遊技者を楽しませることができる。

【００２９】

〔２．外枠の全体構成〕

パチンコ機１の外枠２について、図１３乃至図１８を参照して説明する。図１３はパチンコ機における外枠の正面図であり、図１４は外枠の背面図であり、図１５は外枠の右側面図である。また、図１６は外枠を前から見た斜視図であり、図１７は外枠を後ろから見た斜視図である。図１８は、外枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。外枠２は、遊技ホール等のパチンコ機１が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。外枠２は、正面視の形状が上下に延びた四角形の枠に形成されている。

【００３０】

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

【００３１】

外枠２は、本体枠４を閉じた時に、外枠下組立体４０が、本体枠４における基板ユニット６２０のスピーカユニット６２０ａと協働して、本体枠スピーカ６２２のエンクロージャ６２４の一部を形成していると共に、本体枠スピーカ６２２の後方へ出力されたサウンドを、位相反転させて前方へ放射することができるものである。

【００３２】

外枠２は、外枠上ヒンジ組立体５０が、本体枠４の本体枠上ヒンジ部材５１０を着脱可能

10

20

30

40

50

に支持することができる。外枠 2 は、外枠上ヒンジ組立体 5 0 と外枠下ヒンジ部材 6 0 とによって、本体枠 4 の本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 と本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 とを同軸上で回転可能に支持することができ、本体枠 4 を正面視左側を中心にして前方へ開閉可能に取付けることができる。

【0033】

〔2-1. 外枠左組立体及び外枠右組立体〕

外枠 2 の外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 について、主に図 1 9 を参照して詳細に説明する。図 1 9 は、外枠の外枠左組立体及び外枠右組立体を夫々分解して前から見た分解斜視図である。外枠 2 の外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 は、夫々が上下に延びており、互いに左右に離間して配置されている。外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 は、本体枠 4 の本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 及び本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 を同軸上で回転可能に支持して、外枠 2 に対して本体枠 4 を開閉可能に取付けるためのものである。

【0034】

まず、外枠左組立体 1 0 は、前後方向が一定の幅（奥行）で上下に延びている外枠左部材 1 1 と、外枠左部材 1 1 の右側面上端に取付けられている左上連結部材 1 2 と、外枠左部材 1 1 の右側面下端に取付けられている左下連結部材 1 3 と、を備えている。

【0035】

外枠左部材 1 1 は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金の押出型材によって形成されている。外枠左部材 1 1 は、左側面における前後方向を三等分したうちの後側の部位において平坦状に右方へ窪んでいる凹部 1 1 a と、右側面における凹部 1 1 a とは反対側の部位から右方へ膨出している膨出部 1 1 b と、膨出部 1 1 b を上下に貫通している空洞部 1 1 c と、を備えている。外枠左部材 1 1 は、凹部 1 1 a や膨出部 1 1 b によって、強度・剛性が高められていると共に、空洞部 1 1 c によって、重量が軽減されている。

【0036】

また、外枠左部材 1 1 は、左右両側面において、上下に延びた複数の溝が形成されている。左側面の複数の溝は、V 字状に形成されており、右側面の複数の溝は、半円形状に形成されている。外枠左部材 1 1 は、後述する外枠右組立体 2 0 の外枠右部材 2 1 と左右対称形状に形成されている。

【0037】

左上連結部材 1 2 は、外枠左部材 1 1 の上端と外枠上部材 3 0 の左端とを連結するためのものである。左上連結部材 1 2 は、水平に延びた平板状の水平固定部 1 2 a と、水平固定部 1 2 a の左辺における前後方向の中間から上方へ延出している平板状の上横固定部 1 2 b と、水平固定部 1 2 a の左辺における上横固定部 1 2 b の前後両側から下方へ延出している平板状の一对の下横固定部 1 2 c と、を備えている。左上連結部材 1 2 は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0038】

左上連結部材 1 2 は、後側の下横固定部 1 2 c を外枠左部材 1 1 の空洞部 1 1 c 内に挿入させると共に、水平固定部 1 2 a を外枠左部材 1 1 の上端に当接させ、更に、前側及び後側の下横固定部 1 2 c を外枠左部材 1 1 の右側面に当接させた状態で、外枠左部材 1 1 の左側面の外側から下横固定部 1 2 c にビスを挿入することで、外枠左部材 1 1 に取付けられる。また、左上連結部材 1 2 は、水平固定部 1 2 a を外枠上部材 3 0 の左端側の下面に当接させると共に、上横固定部 1 2 b を外枠上部材 3 0 の左側面の切欠部 3 0 a 内に挿入させた状態で、水平固定部 1 2 a 及び上横固定部 1 2 b を通して外枠上部材 3 0 にビスを挿入することで、外枠上部材 3 0 に取付けられる。

【0039】

左下連結部材 1 3 は、外枠左部材 1 1 の下端と外枠下部材 4 0（外枠下部材 4 1）の左端とを連結するためのものである。左下連結部材 1 3 は、水平に延びた平板状の水平固定部 1 3 a と、水平固定部 1 3 a の左辺から上方へ延出していると共に水平固定部 1 3 a よりも後方へ延出している平板状の上横固定部 1 3 b と、上横固定部 1 3 b の下辺における水平固定部 1 3 a よりも後側の部位から下方へ延出している平板状の下横固定部 1 3 c と

、上横固定部 1 3 b の後辺から右方へ短く延出している平板状の当接部 1 3 d と、を備えている。左下連結部材 1 3 は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【 0 0 4 0 】

左下連結部材 1 3 は、当接部 1 3 d の後面を外枠左部材 1 1 の膨出部 1 1 b の前面に当接させると共に、上横固定部 1 3 b の左側面を外枠左部材 1 1 の右側面に当接させ、水平固定部 1 3 a の下面を外枠左部材 1 1 の下端と一致させた状態で、外枠左部材 1 1 の左側面の外側から上横固定部 1 3 b にビスを振じ込むことで、外枠左部材 1 1 に取付けられる。また、左下連結部材 1 3 は、水平固定部 1 3 a を外枠下部材 4 1 の左端側の上面に当接させると共に、下横固定部 1 3 c を外枠下部材 4 1 の左側面の切欠部 4 1 a に挿入させた状態で、水平固定部 1 3 a 及び下横固定部 1 3 c を通して外枠下部材 4 1 にビスを振じ込むことで、外枠下部材 4 1 に取付けられる。

10

【 0 0 4 1 】

次に、外枠右組立体 2 0 は、前後方向が一定の幅（奥行）で上下に延びている外枠右部材 2 1 と、外枠右部材 2 1 の左側面上端に取付けられている右上連結部材 2 2 と、外枠右部材 2 1 の左側面下端に取付けられている右下連結部材 2 3 と、外枠右部材 2 1 の左側面上部に取付けられている上鉤掛部材 2 4 と、外枠右部材 2 1 の左側面下部に取付けられている下鉤掛部材 2 5 と、を備えている。

【 0 0 4 2 】

外枠右部材 2 1 は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金の押出型材によって形成されている。外枠右部材 2 1 は、右側面における前後方向を三等分したうちの後側の部位において平坦状に左方へ窪んでいる凹部 2 1 a と、左側面における凹部 2 1 a とは反対側の部位から左方へ膨出している膨出部 2 1 b と、膨出部 2 1 b を上下に貫通している空洞部 2 1 c と、を備えている。外枠右部材 2 1 は、凹部 2 1 a や膨出部 2 1 b によって、強度・剛性が高められていると共に、空洞部 2 1 c によって、重量が軽減されている。

20

【 0 0 4 3 】

また、外枠右部材 2 1 は、左右両側面において、上下に延びた複数の溝が形成されている。右側面の複数の溝は、V 字状に形成されており、左側面の複数の溝は、半円形状に形成されている。外枠右部材 2 1 は、外枠左組立体 1 0 の外枠左部材 1 1 と左右対称形状に形成されている。

【 0 0 4 4 】

右上連結部材 2 2 は、外枠右部材 2 1 の上端と外枠上部材 3 0 の右端とを連結するためのものである。右上連結部材 2 2 は、水平に延びた平板状の水平固定部 2 2 a と、水平固定部 2 2 a の右辺における前後方向の中間から上方へ延出している平板状の上横固定部 2 2 b と、水平固定部 2 2 a の右辺における上横固定部 2 2 b の前後両側から下方へ延出している平板状の一对の下横固定部 2 2 c と、を備えている。右上連結部材 2 2 は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

30

【 0 0 4 5 】

右上連結部材 2 2 は、後側の下横固定部 2 2 c を外枠右部材 2 1 の空洞部 2 1 c 内に挿入させると共に、水平固定部 2 2 a を外枠右部材 2 1 の上端に当接させ、更に、前側及び後側の下横固定部 2 2 c を外枠右部材 2 1 の左側面に当接させた状態で、外枠右部材 2 1 の右側面の外側から下横固定部 2 2 c にビスを振じ込むことで、外枠右部材 2 1 に取付けられる。また、右上連結部材 2 2 は、水平固定部 2 2 a を外枠上部材 3 0 の右端側の下面に当接させると共に、上横固定部 2 2 b を外枠上部材 3 0 の右側面の切欠部 3 0 a 内に挿入させた状態で、水平固定部 2 2 a 及び上横固定部 2 2 b を通して外枠上部材 3 0 にビスを振じ込むことで、外枠上部材 3 0 に取付けられる。

40

【 0 0 4 6 】

右下連結部材 2 3 は、外枠右部材 2 1 の下端と外枠下組立体 4 0（外枠下部材 4 1）の右端とを連結するためのものである。右下連結部材 2 3 は、水平に延びた平板状の水平固定部 2 3 a と、水平固定部 2 3 a の右辺から上方へ延出していると共に水平固定部 2 3 a よりも後方へ延出している平板状の上横固定部 2 3 b と、上横固定部 2 3 b の下辺における

50

水平固定部 2 3 a よりも後側の部位から下方へ延出している平板状の下横固定部 2 3 c と、上横固定部 2 3 b の後辺から左方へ短く延出している平板状の当接部 2 3 d と、を備えている。右下連結部材 2 3 は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0047】

右下連結部材 2 3 は、当接部 2 3 d の後面を外枠右部材 2 1 の膨出部 2 1 b の前面に当接させると共に、上横固定部 2 3 b の右側面を外枠右部材 2 1 の左側面に当接させ、水平固定部 2 3 a の下面を外枠右部材 2 1 の下端と一致させた状態で、外枠右部材 2 1 の右側面の外側から上横固定部 2 3 b にビスを掘り込むことで、外枠右部材 2 1 に取付けられる。また、右下連結部材 2 3 は、水平固定部 2 3 a を外枠下部材 4 1 の右端側の上面に当接させると共に、下横固定部 2 3 c を外枠下部材 4 1 の右側面の切欠部 4 1 a に挿入させた状態で、水平固定部 2 3 a 及び下横固定部 2 3 c を通して外枠下部材 4 1 にビスを掘り込むことで、外枠下部材 4 1 に取付けられる。

10

【0048】

上鉤掛部材 2 4 及び下鉤掛部材 2 5 は、後述する本体枠 4 における施錠ユニット 6 5 0 の外枠用鉤 6 5 3 が掛止されるものである。上鉤掛部材 2 4 は、前後方向に一定の幅で上下に延びており外枠右部材 2 1 の左側面に取付けられる平板状の取付部 2 4 a と、取付部 2 4 a の前辺から左方へ延出しており上側の外枠用鉤 6 5 3 が掛止される平板状の掛止片部 2 4 b と、を備えている。

【0049】

下鉤掛部材 2 5 は、前後方向に一定の幅で上下に延びており外枠右部材 2 1 の左側面に取付けられる平板状の取付部 2 5 a と、取付部 2 5 a の前辺から左方へ延出しており下側の外枠用鉤 6 5 3 が掛止される平板状の掛止片部 2 5 b と、掛止片部 2 5 b を前後に貫通しており下側の外枠用鉤 6 5 3 が挿通可能な挿通口 2 5 c と、を備えている。

20

【0050】

〔2-2. 外枠上部材〕

外枠 2 の外枠上部材 3 0 について、主に図 1 8 を参照して詳細に説明する。外枠上部材 3 0 は、左右に離間している外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 の上端同士を連結するためのものである。外枠上部材 3 0 は、前後方向の幅が、外枠左部材 1 1 及び外枠右部材 2 1 の前後方向と略同じ幅で、上下方向の厚さが一定で、左右方向に延びており、木材によって形成されている。外枠上部材 3 0 は、左右方向の長さが、後述する外枠下組立体 4 0 の外枠下部材 4 1 の左右方向の長さと同じに形成されている。

30

【0051】

外枠上部材 3 0 は、左右両側面における前後方向の中央において、上下に貫通した状態で左右方向中央側へ夫々窪んでいる切欠部 3 0 a を備えている。これら左右両端の切欠部 3 0 a には、左上連結部材 1 2 の上横固定部 1 2 b 及び右上連結部材 2 2 の上横固定部 2 2 b が夫々挿入された状態で取付けられる。

【0052】

また、外枠上部材 3 0 は、左側端部において、上面と前面が一般面よりも窪んだ取付段部 3 0 b を備えている。この取付段部 3 0 b には、後述する外枠上ヒンジ組立体 5 0 が取付けられる。

40

【0053】

〔2-3. 外枠下組立体〕

外枠 2 の外枠下組立体 4 0 について、主に図 2 0 を参照して詳細に説明する。図 2 0 は、外枠の外枠下組立体を分解して前から見た分解斜視図である。外枠下組立体 4 0 は、左右に離間している外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 の下端同士を連結すると共に、パチンコ機 1 において扉枠 3 よりも下側を閉鎖して装飾するためのものである。

【0054】

外枠下組立体 4 0 は、左右に離間している外枠左組立体 1 0 及び外枠右組立体 2 0 の下端同士を連結しており左右に延びている外枠下部材 4 1 と、外枠下部材 4 1 の前方に配置されており外枠下部材 4 1 に沿って左右に延びていると共に後方が開放されている箱状の幕

50

板前部材 4 2 と、幕板前部材 4 2 の後側に取付けられていると共に外枠下部材 4 1 の上面に取付けられており前方が開放されている左右に延びた箱状の幕板後部材 4 3 と、幕板後部材 4 3 の上面における左端に形成されている球嚙防止機構 4 4 と、を備えている。

【0055】

外枠下部材 4 1 は、前後方向の幅が、外枠左部材 1 1 及び外枠右部材 2 1 の前後方向と略同じ幅で、上下方向の厚さが一定で、左右方向に延びており、木材によって形成されている。外枠下部材 4 1 は、左右方向の長さが、外枠上部材 3 0 の左右方向の長さと同じに形成されている。

【0056】

外枠下部材 4 1 は、左右両側面における前後方向の中央において、上下に貫通した状態で左右方向中央側へ夫々窪んでいる切欠部 4 1 a を備えている。これら左右両端の切欠部 4 1 a には、左下連結部材 1 3 の下横固定部 1 3 c 及び右下連結部材 2 3 の下横固定部 2 3 c が夫々挿入された状態で取付けられる。これにより、外枠左部材 1 1 及び外枠右部材 2 1 の下端同士を連結することができる。

【0057】

また、外枠下部材 4 1 は、上面から凹んでおり、幕板後部材 4 3 の下部が挿入される凹部 4 1 b を備えている。凹部 4 1 b は、左右に延びていると共に、前後方向中央の後ろ寄りの位置から前端側へ抜けている。この凹部 4 1 b により、幕板前部材 4 2 及び幕板後部材 4 3 により形成される幕板内部空間 4 0 a の容積を可及的に広くしている。

【0058】

幕板前部材 4 2 は、左右方向の長さが外枠下部材 4 1 と同じ長さに延びており、高さに対して前後方向の奥行が短い横長の直方体状の箱状に形成されており、後側の全面が開放されている。幕板前部材 4 2 は、開放されている後側を、幕板後部材 4 3 によって閉鎖することで、幕板後部材 4 3 と協働して本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 の一部となる幕板内部空間 4 0 a を形成する。幕板前部材 4 2 は、右端付近の前面において、前後に貫通していると共に左右に延びている長孔状の開口部 4 2 a を備えている。

【0059】

幕板後部材 4 3 は、左右方向の長さが外枠下部材 4 1 よりも若干短く延びており、前方が開放された箱状に形成されている。幕板後部材 4 3 は、前面に幕板前部材 4 2 を取付けることで、幕板前部材 4 2 と協働して本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 の一部となる幕板内部空間 4 0 a を形成する。幕板後部材 4 3 は、上面における左右方向中央部において、左右に延びていると共に上方へ突出しており幕板内部空間 4 0 a と連通している筒状の接続筒部 4 3 a を有している。接続筒部 4 3 a は、上端が、幕板後部材 4 3 の一般的な上面と一致している前端側から後方へ向かうほど上方へ位置するように傾斜している。本実施形態では、接続筒部 4 3 a の上端は、45度の角度で傾斜している。

【0060】

この接続筒部 4 3 a は、左右方向の長さが、幕板後部材 4 3 全体の約 1/3 の長さに形成されていると共に、前後方向の奥行が、幕板後部材 4 3 全体の奥行よりも若干短く形成されている。接続筒部 4 3 a 内には、前端側と後端側とを結ぶ複数のリブ 4 3 b が備えられている。この接続筒部 4 3 a の上端には、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 における基板ユニット 6 2 0 のスピーカユニット 6 2 0 a におけるスピーカカバー 6 2 1 の接続部 6 2 1 c が接続されて、スピーカユニット 6 2 0 a の内部空間と連通した状態となり、エンクロージャ 6 2 4 を形成する。

【0061】

球嚙防止機構 4 4 は、幕板後部材 4 3 の上面における左端において、外枠下ヒンジ部材 6 0 の部位に遊技球 B が滞留することで、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球 B が挟まれるのを防止するためのものである。

【0062】

球嚙防止機構 4 4 は、幕板後部材 4 3 の上面における左端に形成されており、後述する外枠下ヒンジ部材 6 0 が際されるように平坦に形成された載置部 4 4 a と、載置部 4 4 a の

10

20

30

40

50

左端において上方へ向かって開口している第一排出口 4 4 b と、載置部 4 4 a における第一排出口 4 4 b よりも右方で上方へ向かって開口している第二排出口 4 4 c と、載置部 4 4 a の後辺及び右辺から上方へ延出している立壁部 4 4 d と、立壁部 4 4 d の上端から前方へ突出していると共に上面が後方へ向かうに従って上方に位置するように傾斜している上端突出部 4 4 e と、を備えている。

【0063】

第一排出口 4 4 b は、後述する外枠下ヒンジ部材 6 0 の排出孔 6 0 d と一致する位置に形成されている。第一排出口 4 4 b 及び第二排出口 4 4 c は、遊技球 B が通過可能な大きさに形成されている。第一排出口 4 4 b 及び第二排出口 4 4 c は、幕板内部空間 4 0 a とは連通しておらず、幕板後部材 4 3 の後面に開口している。従って、第一排出口 4 4 b 及び第二排出口 4 4 c に進入した遊技球 B を、幕板後部材 4 3 の後方へ排出することができる。

10

【0064】

この球嚙防止機構 4 4 は、球嚙防止機構 4 4 は、外枠下ヒンジ部材 6 0 と後述する本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 との間の隙間を通して、ピアノ線等の不正な工具が挿入された場合、載置部 4 4 a の後端から立上っている立壁部 4 4 d により、不正な工具の侵入を阻止することができる。仮に、不正な工具の先端が立壁部 4 4 d に当接することで、上方へ曲がったとしても、立壁部 4 4 d の上端に備えられている前方へ突出した上端突出部 4 4 e に当接し、これ以上の侵入を阻止することができる。従って、外枠下ヒンジ部材 6 0 の部位を介して、不正行為が行われるのを防止することができる。

20

【0065】

ところで、載置部 4 4 a の後端に立壁部 4 4 d を備えた場合、外枠 2 に対して本体枠 4 を開けた時に、何らかの理由により載置部 4 4 a 上に落下した遊技球 B が、立壁部 4 4 d によって外枠 2 の後方への移動が阻止されるため、載置部 4 4 a 上に遊技球 B が滞留し易くなる。そして、載置部 4 4 a 上に遊技球 B が滞留していると、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる際に、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球 B が挟み込まれてしまい、本体枠 4 を閉じることができなくなる問題が発生する。

【0066】

これに対して、本実施形態の球嚙防止機構 4 4 では、外枠下ヒンジ部材 6 0 上や載置部 4 4 a 上に落下した遊技球 B を、外枠下ヒンジ部材 6 0 の排出孔 6 0 d と第一排出口 4 4 b を通して、又は、第二排出口 4 4 c を通して、遊技球 B を幕板後部材 4 3 の後方（外枠 2 の後方）へ排出することができ、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球 B が挟まれるのを防止することができる。

30

【0067】

外枠下組立体 4 0 は、幕板前部材 4 2 及び幕板後部材 4 3 の上面に左右に離間して配置されている一对の案内部材 4 5 と、幕板前部材 4 2 の開口部 4 2 a を後側から閉鎖している平板状のグリル部材 4 6 と、グリル部材 4 6 を挟んで開口部 4 2 a を閉鎖するように幕板前部材 4 2 の内部に取付けられており前後に延びた二つの円筒を有したポート部材 4 7 と、幕板後部材 4 3 の接続筒部 4 3 a の上端に配置される枠状のシール部材 4 8 と、を備えている。

【0068】

一对の案内部材 4 5 は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、扉枠 3 の下端が当接するものである。案内部材 4 5 は、摩擦抵抗の低い低摩擦材料によって形成されており、本体枠 4 の下端を滑り易くして、開閉を容易にしている。

40

【0069】

グリル部材 4 6 は、左右方向へ延びた帯板状で、上下方向へ間隔をあけて設けられている複数の羽根部 4 6 b を有している。羽根部 4 6 b は、前端側が後端側よりも高くなるように、傾斜した状態で設けられている（図 4 7 を参照）。このグリル部材 4 6 は、羽根部 4 6 b 同士の間隙を通して、幕板前部材 4 2 の内部（幕板内部空間 4 0 a ）と外部とを通気可能に連通させている。

【0070】

50

ポート部材 4 7 は、二つの円筒により、グリル部材 4 6 における羽根部 4 6 b 同士の間の隙間を介して幕板内部空間 4 0 a（エンクロージャ 6 2 4）と外枠 2 の前方とを連通させている。ポート部材 4 7 は、二つの円筒が、所定の内径で所定の長さに形成されており、ヘルムホルツ共鳴の原理により本体枠スピーカ 6 2 2 から後方（エンクロージャ 6 2 4 内）へ発せられた低音を共振・増幅させて、豊かな低音を外枠 2 の前方（遊技者側）へ放射することができる。つまり、本実施形態では、本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 がバスレフ型とされており、遊技者に対して重低音を聞かせることができる。

【0071】

シール部材 4 8 は、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、接続筒部 4 3 a の上端と本体枠 4 におけるスピーカカバー 6 2 1 の接続部 6 2 1 c の下端との間に挟まれて圧縮されるものであり、接続筒部 4 3 a と接続部 6 2 1 c との間から本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 内の音が漏れるのを防止するものである。

【0072】

本実施形態のグリル部材 4 6 によれば、本体枠スピーカ 6 2 2 により幕板内部空間 4 0 a から外部へ放出される空気振動を、傾斜している複数の羽根部 4 6 b により、斜め上前方のハンドルカバーユニット 2 9 0 におけるハンドルカバー 2 9 5 の下側の切欠開口部 2 9 5 b を通してハンドルユニット 1 8 0 が収容されているハンドルカバーベース 2 9 1 の前筒部 2 9 1 a 内へ向けさせることができる。これにより、遊技者が、ハンドルカバー 2 9 5（ハンドルカバーベース 2 9 1 の前筒部 2 9 1 a）の内側に手指を突っ込んで、ハンドル 1 9 5 を回転操作（遊技球 B の打込装置）している時に、本体枠スピーカ 6 2 2 を振動させて前筒部 2 9 1 a 内へ風を送ることで、遊技者を驚かせることができ、これまでにない演出を行うことができる。

【0073】

また、ポート部材 4 7 を前方へ向かって開口させていることから、グリル部材 4 6 の複数の羽根部 4 6 b を通ってポート部材 4 7 から放出される音圧の一部が、前方へ放出されることとなるため、本パチンコ機 1 の前方に着座している遊技者や、本パチンコ機 1 が設置されている遊技ホール内を回遊している他の遊技者に対しても、ポート部材 4 7 から放出される演出サウンドが聞えることとなり、演出サウンドによっても遊技者の関心を引付けることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【0074】

また、本体枠 4 に設けられている本体枠スピーカ 6 2 2 のエンクロージャ 6 2 4 に対して、ポート部材 4 7 を外枠 2 の外枠下組立体 4 0 に設けていることから、エンクロージャ 6 2 4 の容積を大きくすることができるため、より重低音の演出サウンドを出力することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0075】

【2-4. 外枠上ヒンジ組立体】

外枠 2 の外枠上ヒンジ組立体 5 0 について、主に図 2 1 を参照して詳細に説明する。図 2 1（a）は外枠の外枠上ヒンジ組立体を分解して前上から見た分解斜視図であり、（b）は（a）を前下から見た分解斜視図である。外枠上ヒンジ組立体 5 0 は、外枠左組立体 1 0 の上端と外枠上部材 3 0 の左端に取付けられるものであり、外枠 2 に対して本体枠 4 をヒンジ回転可能に取付けるためのものである。外枠上ヒンジ組立体 5 0 は、外枠左部材 1 1 の凹部 1 1 a の上端と外枠上部材 3 0 の取付段部 3 0 b とに取付けられる外枠上ヒンジ部材 5 1 と、外枠上ヒンジ部材 5 1 に取付けられているロック部材 5 2 と、ロック部材 5 2 を外枠上ヒンジ部材 5 1 に取付けている取付ビス 5 3 と、を備えている。

【0076】

外枠上ヒンジ部材 5 1 は、水平に延びた平板状で外枠上部材 3 0 の取付段部 3 0 b の上面に取付けられる上固定部 5 1 a と、上固定部 5 1 a の前辺から前方へ延出している平板状の前方延出部 5 1 b と、前方延出部 5 1 b の右辺の途中から前方へ向かうに従って前方延出部 5 1 b の左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝 5 1 c と、上固定部 5 1 a の左辺から下方へ延びている平板状の横固定部 5 1 d と、前方延出部 5 1 b の左辺から前

10

20

30

40

50

辺を周って軸受溝 5 1 c が開口している部位までの端縁から下方へ延びており横固定部 5 1 d と連続している平板状の端縁壁部 5 1 e と、を備えている。外枠上ヒンジ部材 5 1 は、金属板をプレス成型により打抜き・屈曲させて形成されている。外枠上ヒンジ部材 5 1 は、軸受溝 5 1 c 内において、本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 の後述する本体枠上ヒンジピン 5 1 2 を回転可能に支持することができる。

【0077】

ロック部材 5 2 は、前後に延びている帯板状のロック本体 5 2 a と、ロック本体 5 2 a の後端から右方へ突出している操作片 5 2 b と、ロック本体 5 2 a の後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部 5 2 c と、ロック本体 5 2 a の後端付近で上下に貫通している取付孔 5 2 d と、を備えている。ロック部材 5 2 は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材 5 2 は、取付ビス 5 3 によって、外枠上ヒンジ部材 5 1 における前方延出部 5 1 b の下面で、軸受溝 5 1 c よりも後側の部位に回転可能に取付けられる。

【0078】

ロック部材 5 2 は、外枠上ヒンジ部材 5 1 に取付けた状態で、ロック本体 5 2 a が、平面視で軸受溝 5 1 c を遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠上ヒンジ部材 5 1 の端縁壁部 5 1 e における軸受溝 5 1 c の開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている。また、ロック本体 5 2 a の後端から左方へ延びている弾性部 5 2 c の先端は、外枠上ヒンジ部材 5 1 における端縁壁部 5 1 e の内周面に当接している。このロック部材 5 2 は、弾性部 5 2 c の付勢力によって取付孔 5 2 d を中心に、前端が左方へ回転する方向に付勢されている。従って、通常の状態では、ロック部材 5 2 のロック本体 5 2 a の前端付近の右側面が、端縁壁部 5 1 e に当接している。この状態では、軸受溝 5 1 c におけるロック本体 5 2 a よりも前側の部位に、本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 の本体枠上ヒンジピン 5 1 2 を収容可能な空間が形成される。

【0079】

このロック部材 5 2 は、操作片 5 2 b を操作することで、弾性部 5 2 c の付勢力に抗してロック本体 5 2 a を回転させることができる。そして、操作片 5 2 b の操作によって、ロック本体 5 2 a を、その前端が左方へ移動する方向へ回転させることで、平面視において軸受溝 5 1 c からロック本体 5 2 a を後退させることができ、軸受溝 5 1 c が全通している状態とすることができる。これにより、軸受溝 5 1 c 内に本体枠上ヒンジピン 5 1 2 を挿入したり、軸受溝 5 1 c 内から本体枠上ヒンジピン 5 1 2 を外したりすることができる。

【0080】

〔2-5. 外枠下ヒンジ部材〕

外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 6 0 について、主に図 18 を参照して詳細に説明する。外枠下ヒンジ部材 6 0 は、水平に延びた平板状の水平部 6 0 a と、水平部 6 0 a の左辺において前後方向中央よりも後側の部位から上方へ立上っている平板状の立上部 6 0 b と、水平部 6 0 a の前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン 6 0 c と、水平部 6 0 a を上下に貫通しており遊技球 B が一つのみ通過可能な大きさの排出孔 6 0 d と、を備えている。この外枠下ヒンジ部材 6 0 は、金属板をプレス成型により打抜き・屈曲させて形成されている。

【0081】

外枠下ヒンジ部材 6 0 の水平部 6 0 a は、平面視において、左辺を底辺とした台形に形成されている。外枠下ヒンジピン 6 0 c は、円柱状で、上下方向中央よりも上部が、上端が窄まった円錐台状に形成されている。この外枠下ヒンジピン 6 0 c は、水平部 6 0 a の前端付近における左寄りの位置に取付けられている。排出孔 6 0 d は、水平部 6 0 a において、立上部 6 0 b の前後方向中央の部位と接し、水平部 6 0 a の左辺から右方へ逆 U 字状に延びるように形成されている。この排出孔 6 0 d は、外枠下組立体 4 0 における球嚙防止機構 4 4 の第一排出口 4 4 b と、略同じ大きさに形成されている。

【0082】

外枠下ヒンジ部材 6 0 は、外枠 2 に組立てた状態で、水平部 6 0 a の後部が、外枠下組立

体 4 0 における幕板後部材 4 3 の載置部 4 4 a 上に載置され、図示しないビスによって幕板後部材 4 3 に固定されている。また、立上部 6 0 b が、外枠左部材 1 1 の右側面における膨出部 1 1 b よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠下ヒンジ部材 6 0 は、外枠下ヒンジピン 6 0 c を、本体枠 4 の本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 における外枠用下ヒンジ孔 5 2 1 a に挿通させることで、外枠上ヒンジ部材 5 1 と協働して本体枠 4 を開閉可能に取付けることができる。

【0083】

また、外枠 2 を組立てた状態では、排出孔 6 0 d が、外枠下組立体 4 0 における球嚙防止機構 4 4 の第一排出口 4 4 b と一致している。これにより、水平部 6 0 a 上の遊技球 B を、排出孔 6 0 d 及び第一排出口 4 4 b を通して、外枠 2 の後方へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる時に、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球 B が、本体枠 4 が閉じられるのに従って、外枠 2 と本体枠 4 との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔 6 0 d から排出させることができる。この際に、排出孔 6 0 d が、パチンコ機 1 に組立てた状態で、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球 B を、排出孔 6 0 d から排出させることで本体枠 4 よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠下ヒンジ部材 6 0 の部位に遊技球 B が留まり難くすることができる。

【0084】

〔3. 扉枠の全体構成〕

パチンコ機 1 の扉枠 3 について、主に図 2 2 乃至図 3 0 を参照して詳細に説明する。図 2 2 はパチンコ機における扉枠の正面図であり、図 2 3 は扉枠の背面図であり、図 2 4 は扉枠の左側面図であり、図 2 5 は扉枠の右側面図である。図 2 6 は扉枠を右前から見た斜視図であり、図 2 7 は扉枠を左前から見た斜視図であり、図 2 8 は扉枠を後ろから見た斜視図である。図 2 9 は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 3 0 は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0085】

扉枠 3 は、外枠 2 の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠 4 を介して外枠 2 の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠 3 は、遊技球 B が打込まれる遊技盤 5 の遊技領域 5 a を前側から視認可能に閉鎖し、遊技領域 5 a 内に打込むための遊技球 B を貯留すると共に、貯留している遊技球 B を遊技領域 5 a 内へ打込むために遊技者が操作するハンドル 1 9 5 を備えているものである。また、扉枠 3 は、パチンコ機 1 の前面全体を装飾するものである。

【0086】

扉枠 3 は、正面視の外形が上下に延びた四角形で枠状の扉枠ベースユニット 1 0 0 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 に着脱可能に取付けられており本体枠 4 に取付けられた遊技盤 5 の遊技領域 5 a を前方から視認可能に閉鎖しているガラスユニット 1 6 0 と、ガラスユニット 1 6 0 の下部を後側から覆うように扉枠ベースユニット 1 0 0 に取付けられている防犯カバー 1 7 0 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面右下隅に取付けられているハンドルユニット 1 8 0 と、ハンドルユニット 1 8 0 の外周を覆うハンドルカバーユニット 2 9 0 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面下部に取付けられている皿ユニット 2 0 0 と、皿ユニット 2 0 0 の上側で扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面左部に取付けられている扉枠左サイドユニット 4 2 0 と、皿ユニットの上側で扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面右部に取付けられている扉枠右サイドユニット 4 3 0 と、扉枠左サイドユニット 4 2 0 及び扉枠右サイドユニット 4 3 0 の上側で扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット 4 5 0 と、を備えている。

【0087】

扉枠ベースユニット 1 0 0 は、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されており前後に貫通している扉窓 1 0 1 a を有した扉枠ベース 1 0 1 と、扉枠ベース 1 0 1 の後側で背面視右下隅に取付けられているスピーカダクト 1 0 3 と、扉枠ベース 1 0 1 の

10

20

30

40

50

後側の下部における背面視右端付近に取付けられている扉枠主中継基板104と、扉枠主中継基板104の背面視左方に取付けられている扉枠副中継基板105と、扉枠副中継基板105の背面視左方に取付けられているハンドル後中継基板106と、扉枠主中継基板104と扉枠副中継基板105の一部とを後側から被覆する扉枠中継基板カバー107と、ハンドル後中継基板106を後側から被覆するハンドル後中継基板カバー108と、配線ケーブルを被覆するケーブルカバー109と、を備えている。

【0088】

また、扉枠ベースユニット100は、扉枠ベース101の後側に取付けられている枠状の扉枠補強ユニット110と、扉枠補強ユニット110に取付けられている扉枠上ヒンジ組立体120及び扉枠下ヒンジ部材125と、扉枠補強ユニット110に取付けられている開閉用のシリンダ錠130と、扉枠ベース101の後側でハンドル後中継基板106の上方に取付けられている球送給ユニット140と、扉枠ベース101の後側の下部における背面視右側に取付けられているファールカバーユニット150と、を備えている。

【0089】

扉枠補強ユニット110は、扉枠ベース101の後側に取付けられることで、扉枠ベース101を補強して剛性を付与するものである。扉枠上ヒンジ組立体120及び扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠3を本体枠4に対して開閉可能に取付けるためのものである。シリンダ錠130は、本体枠4の施錠ユニット650と協働して、扉枠3と本体枠4との開閉、及び、外枠2と本体枠4との開閉施錠に使用されるものである。

【0090】

また、球送給ユニット140は、上皿201内の遊技球Bを一つずつ本体枠4の球発射装置540へ供給するためのものである。ファールカバーユニット150は、球発射装置540により発射されて遊技盤5の遊技領域5a内に到達しなかった遊技球B（ファール球）を、下皿202に誘導すると共に、払出装置580から払出された遊技球Bを、上皿201又は下皿202に誘導するためのものである。

【0091】

ガラスユニット160は、透明なガラス板162を有しており扉枠ベース101の扉窓101aを閉鎖している。防犯カバー170は、ガラスユニット160の下部を後方から覆うように扉枠ベース101に取付けられている。ハンドルユニット180は、遊技者が回転操作可能なハンドル195を備えており、ハンドルユニット180は、外周を覆うハンドルカバーユニット290とを操作することで、上皿201内の遊技球Bを、球発射装置540によって遊技盤5の遊技領域5a内に打込む遊技を行うためのものである。

【0092】

【3-1. 扉枠ベースユニットの全体構成】

扉枠3の扉枠ベースユニット100について、主に図31乃至図33を参照して詳細に説明する。図31(a)は扉枠の扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、(b)は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。図32は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図33は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0093】

扉枠ベースユニット100は、正面視左辺側が本体枠4に対してヒンジ回転可能に取付けられ、本体枠4の前面を開閉可能に閉鎖していると共に、本体枠4に取付けられている遊技盤5の遊技領域5aを前方から視認可能としている。扉枠ベースユニット100は、外形が上下に延びた四角形で平板状の扉枠ベース101と、扉枠ベース101の後側で背面視右下隅に取付けられているスピーカダクト103と、を備えている。

【0094】

また、扉枠ベースユニット100は、扉枠ベース101の後側の下部における背面視右端付近に取付けられている扉枠主中継基板104と、扉枠ベース101の後側の下部における扉枠主中継基板104の背面視左方に取付けられている扉枠副中継基板105と、扉枠ベース101の後側の下部における扉枠副中継基板105の背面視左方に取付けられてい

10

20

30

40

50

るハンドル後中継基板106と、扉枠ベース101の後側に取付けられており扉枠主中継基板104と扉枠副中継基板105の一部とを後側から被覆する扉枠中継基板カバー107と、扉枠ベース101の後側に取付けられておりハンドル後中継基板106を後側から被覆するハンドル後中継基板カバー108と、扉枠ベース101の後側に取付けられており配線ケーブルを被覆するケーブルカバー109と、を備えている。

【0095】

更に、扉枠ベースユニット100は、扉枠ベース101の後側に取付けられている枠状の扉枠補強ユニット110と、扉枠補強ユニット110に取付けられている扉枠上ヒンジ組立体120及び扉枠下ヒンジ部材125と、扉枠補強ユニット110に取付けられている開閉用のシリンダ錠130と、扉枠ベース101の後側でハンドル後中継基板106の上方に取付けられている球送給ユニット140と、扉枠ベース101の後側の下部における背面視右側に取付けられているファールカバーユニット150と、を備えている。

10

【0096】

この扉枠ベースユニット100には、前面下隅にハンドルユニット180及びハンドルカバーユニット290が、扉窓101aの下側前面に皿ユニット200が、扉窓101aの左外側前面に扉枠左サイドユニット420が、扉窓101aの右外側前面に扉枠右サイドユニット430が、扉窓101aの上外側前面に扉枠トップユニット450が、夫々取付けられるものである。

【0097】

また、扉枠ベースユニット100には、扉窓101aを後方から閉鎖するようにガラスユニット160が取付けられると共に、ガラスユニット160の下部を後方から覆うように透明な防犯カバー170が取付けられるものである。

20

【0098】

〔3-1a. 扉枠ベース〕

扉枠3における扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101について、主に図31乃至図33を参照して詳細に説明する。扉枠ベース101は、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されている。扉枠ベース101は、前後に貫通しており、正面視における内周形状が上下に延びた略四角形に形成された扉窓101aを備えている。扉窓101aは、内周を形成している上辺及び左右両辺が、扉枠ベース101の外周に夫々接近しており、内周を形成している下辺が、扉枠ベース101の下端から上下方向の約1/3の高さに位置している。このように、扉枠ベース101は、前後に貫通している扉窓101aにより全体が枠状に形成されている。この扉枠ベース101は、合成樹脂により一体成形されている。

30

【0099】

扉枠ベース101は、前面における正面視右下隅に形成されており左端側が右端側よりも前方へやや突出するように傾斜しているハンドル取付座面101b（図42等を参照）と、ハンドル取付座面101bと扉窓101aとの間で前後に貫通して扉枠補強ユニット110のシリンダ取付フレーム115が挿入されるシリンダ挿通孔101dと、シリンダ挿通孔101d及びハンドル取付座面101bの正面視左側で前後に貫通しており球送給ユニット140の進入口141a及び球抜口141bを前方に臨ませるための球送給開口101eと、を備えている。

40

【0100】

また、扉枠ベース101は、左右方向中央より左寄りで且つハンドル取付座面101bと略同じ高さで前後に貫通しておりファールカバーユニット150の球放出口150dを前方に臨ませる下皿用球通過口101fと、正面視左端付近で扉窓101aの下辺に隣接するように前後に貫通しておりファールカバーユニット150の貫通球通路150aを前方に臨ませる上皿用球通過口101gと、扉窓101aの内周に沿って後面から前方へ向かって窪み、ガラスユニット160のガラス枠161が挿入されるガラスユニット取付部101hと、を備えている。

【0101】

50

また、扉枠ベース101は、正面視左下隅（上皿用球通過口101gの下方）に形成されており前後に貫通した縦長の複数のスリット101iを、備えている。複数のスリット101iの後側にスピーカダクト103が取付けられる。また、複数のスリット101iは、パチンコ機1を組立てた状態で、前方に皿ユニット200における皿ユニットベース211のスピーカ口211bが位置していると共に、後方に本体枠4のスピーカユニット620aにおける本体枠スピーカ622が位置しており、本体枠スピーカ622からの音を前方へ放射することができる。

【0102】

更に、扉枠ベース101は、扉窓101aの下方でハンドル取付座面101bの上方において、前後に貫通している貫通孔101jを備えている。この貫通孔101jは、扉枠ベースユニット100側と皿ユニット200側とを接続する配線ケーブル（図示は省略）が挿通されるものであり、後述する扉枠補強ユニット110における中間補強フレーム114の貫通部114bと一致するように形成されている。

【0103】

〔3-1b. スピーカダクト〕

扉枠ベースユニット100のスピーカダクト103について、主に図31乃至図33を参照して詳細に説明する。このスピーカダクト103は、筒状に形成されており、扉枠ベース101の後側において複数のスリット101iが形成されている部位に取付けられる。スピーカダクト103は、パチンコ機1を組立てた状態で、筒状の部位の後端が、本体枠4の本体枠スピーカ622の前方に位置している。これにより、本体枠4の本体枠スピーカ622から放射（出力）された音（サウンド）を、拡散させることなく前方へ誘導することができ、扉枠ベース101の複数のスリット101i及び皿ユニット200の皿ユニットベース211におけるスピーカ口211bを通して、パチンコ機1の前方（遊技者側）へ良好に誘導することができる。

【0104】

また、スピーカダクト103は、筒状の部位の下方の後面に、接続ケーブル503を保持するケーブルホルダ103aを備えている。ケーブルホルダ103aは、扉枠中継基板カバー107よりも正面視左方に配置されており、扉枠主中継基板104及び扉枠副中継基板105に接続されている接続ケーブル503を、扉枠3の左端側へ延びるように保持している。

【0105】

〔3-1c. 扉枠主中継基板・扉枠副中継基板・ハンドル後中継基板〕

扉枠ベースユニット100の扉枠主中継基板104、扉枠副中継基板105、ハンドル後中継基板106について、主に図32及び図33等を参照して説明する。扉枠主中継基板104は、外形が上下に延びた四角形に形成されており、扉枠ベース101の後側の下部における背面視右下隅に取付けられる。扉枠主中継基板104は、ハンドル後中継基板106と本体枠4の基板ユニット620におけるインターフェイス基板635との接続を中継するためのものであり、本体枠4から延びている接続ケーブル503（図82及び図83を参照）の一部が接続される。

【0106】

扉枠副中継基板105は、外形が、上下に延びた四角形の上部の正面視右側に左右に延びた四角形が組み合わされた逆L字状に形成されており、上下に延びているが扉枠主中継基板104の背面視左方に隣接するように、扉枠ベース101の後側に取付けられている。扉枠副中継基板105は、ハンドルユニット180のハンドル装飾基板184、皿ユニット200の皿ユニット中継基板214、扉枠左サイドユニット420の扉枠左サイド上装飾基板422及び扉枠左サイド下装飾基板423、扉枠右サイドユニット430の扉枠右サイド上装飾基板432及び扉枠右サイド下装飾基板433、扉枠トップユニット450の扉枠トップ中継基板等と、本体枠4のインターフェイス基板635との接続を中継するためのものであり、本体枠4から延びている接続ケーブル503の残りが接続される。

【0107】

扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 は、接続端子が後方へ向かって突出するように、扉枠ベース 101 に取付けられる。扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 は、扉枠ベースユニット 100 を組立てた状態で、扉枠主中継基板 104 と扉枠副中継基板 105 の上下に延びている部位とが、扉枠中継基板カバー 107 によって後側が被覆された状態となり、扉枠副中継基板 105 の残りの部位が、ファールカバーユニット 150 によって後側が被覆された状態となる。

【0108】

ハンドル後中継基板 106 は、外形が左右に延びた四角形に形成されており、扉枠ベース 101 の後側における球送給開口 101e の下方でハンドル取付座面 101b の後側に取付けられる。ハンドル後中継基板 106 は、扉枠主中継基板 104 とハンドルユニット 180 のハンドル回転検知センサ 189、ハンドルタッチセンサ 192、単発ボタン操作センサ 194、及び球送給ユニット 140 の球送給ソレノイド 145 との接続を中継するためのものである。ハンドル後中継基板 106 は、扉枠ベースユニット 100 を組立てた状態で、ハンドル後中継基板カバー 108 によって後側が被覆された状態となる。

【0109】

〔3-1d. 扉枠中継基板カバー・ハンドル後中継基板カバー・ケーブルカバー〕

扉枠ベースユニット 100 の扉枠中継基板カバー 107、ハンドル後中継基板カバー 108、及びケーブルカバー 109 について、主に図 31 乃至図 33 を参照して説明する。扉枠中継基板カバー 107 は、扉枠ベース 101 の後側に取付けることで、扉枠主中継基板 104 と扉枠副中継基板 105 の一部（逆 L 字状の上下に延びている部位）の後側を被覆するものである。扉枠中継基板カバー 107 は、前方及び正面視左方が開放された箱状に形成されている。扉枠ベースユニット 100 に組立てた状態では、後側を被覆している扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 の接続端子が扉枠中継基板カバー 107 の内部に露出しており、開放されている左側から接続ケーブル 503 を内部に挿入して、それら端子に接続することができる。

【0110】

ハンドル後中継基板カバー 108 は、ハンドル後中継基板 106 の後側を被覆するように扉枠ベース 101 の後側に取付けられるものである。ケーブルカバー 109 は、扉枠補強ユニット 110 における中間補強フレーム 114 の後側に取付けられ、扉枠主中継基板 104 と皿ユニット 200 の球貸操作ユニット 220 とを接続する配線ケーブル（図示は省略）を被覆するためのものである。ケーブルカバー 109 は、左右に延びた箱状に形成されており、前面の左端付近と下面の左右方向中央に、配線ケーブルを通すための開口が形成されている。

【0111】

〔3-1e. 扉枠補強ユニット〕

扉枠ベースユニット 100 の扉枠補強ユニット 110 について、主に図 31 乃至図 33 を参照して詳細に説明する。扉枠補強ユニット 110 は、扉枠ベース 101 の後側に取付けられることで、平板状の扉枠ベース 101 を補強して、扉枠ベースユニット 100 に剛性を付与している。扉枠補強ユニット 110 は、左右に離間して配置されている上下に延びた左補強フレーム 111 及び右補強フレーム 112 と、左補強フレーム 111 及び右補強フレーム 112 の上端同士を連結している左右に延びた上補強フレーム 113 と、左補強フレーム 111 の下端から上寄りの位置に左端側が取付けられており右補強フレーム 112 付近まで右方へ延びた中間補強フレーム 114 と、中間補強フレーム 114 の右端と右補強フレーム 112 とを連結しているシリンダ取付フレーム 115 と、右補強フレーム 112 の後側に上下に離間して複数取付けられており本体枠 4 の施錠ユニット 650 の扉枠用鉤 652 が掛止される鉤掛部材 116 と、を備えている。

【0112】

左補強フレーム 111 及び右補強フレーム 112 は、左右方向が一定の幅で、扉枠ベース 101 の上下の高さと略同じ長さで上下に延びている。右補強フレーム 112 には、上下方向に離間しており、前後方向に貫通している複数の挿通孔が形成されている。これら挿

10

20

30

40

50

通孔は、本体枠4に対して扉枠3を閉めた時に、施錠ユニット650の扉枠用鉤652の先端が挿通される。上補強フレーム113は、上下方向が一定の幅で、扉枠ベース101の左右の幅と略同じ長さで左右に延びている。

【0113】

中間補強フレーム114は、上下方向が上補強フレーム113の上下の幅よりも広い幅で左右に延びている。中間補強フレーム114は、左端付近において上端から下方へ四角く切欠かれた切欠部114aと、右端付近において前後に貫通している貫通部114bと、を有している。切欠部114aは、扉枠ベース101の上皿用球通過口101gと、貫通部114bは、扉枠ベース101の貫通孔101jと、夫々一致する位置に形成されている。

10

【0114】

シリンダ取付フレーム115は、左右に離間して配置されており正面視において上下に延びた四角形の平板状に形成されている一対の後片部と、一対の後片部の対面している夫々の辺から前方へ平板状に延出している一対の側片部と、一対の前方延出部の前端の辺同士を連結している平板状の前片部と、を備えている。このシリンダ取付フレーム115は、平面視の形状が前方へ突出した凸形状に形成されている。シリンダ取付フレーム115は、左側の後片部が中間補強フレーム114の右端に取付けられ、右側の後片部が右補強フレーム112に取付けられる。このシリンダ取付フレーム115は、前片部にシリンダ錠130が取付けられる。

【0115】

鉤掛部材116は、右補強フレーム112の後側において、前後に貫通している挿通孔の部位に取付けられている。これら鉤掛部材116は、施錠ユニット650の扉枠用鉤652が掛止される。

20

【0116】

扉枠補強ユニット110を構成している左補強フレーム111、右補強フレーム112、上補強フレーム113、中間補強フレーム114、シリンダ取付フレーム115、及び鉤掛部材116は、金属板をプレス成型によって打抜き・屈曲することで形成されている。これらは、リベットによって組立てられている。

【0117】

扉枠補強ユニット110は、左補強フレーム111、右補強フレーム112、及び上補強フレーム113が、扉枠ベース101の左辺、右辺、及び上辺に沿うように組立てられていると共に、中間補強フレーム114が、扉枠ベース101の扉窓101aの下方に位置するように組立てられている。

30

【0118】

扉枠補強ユニット110は、図示しない複数のビスにより扉枠ベース101の後側に取付けられる。この扉枠補強ユニット110は、扉枠ベース101に取付けた状態で、中間補強フレーム114の切欠部114a及び貫通部114bが、扉枠ベース101の上皿用球通過口101g及び貫通孔101jと一致した状態となると共に、シリンダ取付フレーム115が、扉枠ベース101のシリンダ挿通孔101dに挿入された状態となる。

【0119】

40

【3-1f. 扉枠上ヒンジ組立体】

扉枠ベースユニット100の扉枠上ヒンジ組立体120について、主に図31乃至図33を参照して説明する。扉枠上ヒンジ組立体120は、扉枠補強ユニット110の正面視左上隅に取付けられる。扉枠上ヒンジ組立体120は、扉枠3を、扉枠下ヒンジ部材125と協働して本体枠4に対してヒンジ回転可能に取付けるためのものである。扉枠上ヒンジ組立体120は、扉枠補強ユニット110に取付けられるヒンジブラケット121と、ヒンジブラケット121に上下方向へ移動可能に取付けられる扉枠上ヒンジピン122と、扉枠上ヒンジピン122に取付けられる鉸部材123と、扉枠上ヒンジピン122を上方へ移動するように付勢しているロックバネ124と、を備えている。

【0120】

50

ヒンジブラケット 121 は、正面視四角形の平板状の取付片 121a と、取付片 121a の上辺及び下辺から前方へ延出している平板状の突出片 121b と、を備えている。ヒンジブラケット 121 は、取付片 121a が扉枠補強ユニット 110 に取付けられる。ヒンジブラケット 121 は、金属板を屈曲させて形成されている。

【0121】

扉枠上ヒンジピン 122 は、円柱状の金属棒を L 字状に屈曲させたものである。扉枠上ヒンジピン 122 は、扉枠上ヒンジ組立体 120 に組立てた状態で、上下に延びている部位が、ヒンジブラケット 121 における一対の突出片 121b の前端付近において下方から貫通し、上端が上側の突出片 121b よりも上方へ延び出していると共に、水平に延びている部位が下側の突出片 121b の下面に当接している。扉枠上ヒンジピン 122 は、上端が本体枠 4 の本体枠上ヒンジ部材 510 における上ヒンジ本体 511 の扉枠用上ヒンジ孔 511a に回転可能に挿通される。

10

【0122】

鍔部材 123 は、Eリングとされており、扉枠上ヒンジピン 122 における一対の突出片 121b の間となる部位に取付けられている。ロックバネ 124 は、コイル状に形成されており、鍔部材 123 とヒンジブラケット 121 における下側の突出片 121b との間において扉枠上ヒンジピン 122 の上下に延びている部位の周りに被せられている。このロックバネ 124 により、鍔部材 123 を介して扉枠上ヒンジピン 122 が上方へ付勢されている。

20

【0123】

扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 がロックバネ 124 により上方へ付勢された状態となっており、扉枠上ヒンジピン 122 における下端の水平に延びている部位が下側の突出片 121b の下面に当接することで、これ以上の上方への移動が規制されている。この状態では、扉枠上ヒンジピン 122 の上端が、上側の突出片 121b の上面よりも所定量上方に突出している。

【0124】

扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 における下端の水平に延びている部位を、ロックバネ 124 の付勢力に抗してその部位を下方へ移動させると、扉枠上ヒンジピン 122 を全体的に下方へ移動させることができ、扉枠上ヒンジピン 122 の上端を、上側の突出片 121b の上面よりも下方へ没入させることができる。従って、扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 の上端を、本体枠上ヒンジ部材 510 の扉枠用上ヒンジ孔 511a に対して下方から挿入させたり、下方へ抜いたりすることができる。これにより、扉枠上ヒンジピン 122 の上端を、本体枠上ヒンジ部材 510 の扉枠用上ヒンジ孔 511a に挿入させることで、扉枠 3 の正面視上部左端を、本体枠 4 に対してヒンジ回転可能に支持させることができる。

30

【0125】

また、扉枠上ヒンジ組立体 120 は、扉枠上ヒンジピン 122 における上下に延びている部位が、後述する扉枠下ヒンジ部材 125 の扉枠下ヒンジピン 126 と同軸上に位置している。これにより、扉枠上ヒンジピン 122 と扉枠下ヒンジピン 126 とによって、扉枠 3 を本体枠 4 に対して良好な状態でヒンジ回転させることができる。

40

【0126】

[3-1g. 扉枠下ヒンジ部材]

扉枠ベースユニット 100 の扉枠下ヒンジ部材 125 について、主に図 31 乃至図 33 を参照して説明する。扉枠下ヒンジ部材 125 は、扉枠補強ユニット 110 の正面視左下隅に取付けられる。扉枠下ヒンジ部材 125 は、扉枠 3 を、扉枠上ヒンジ組立体 120 と協働して本体枠 4 に対してヒンジ回転可能に取付けるためのものである。

【0127】

扉枠下ヒンジ部材 125 は、扉枠補強ユニット 110 に取付けられ正面視四角形で平板状の取付片 125a と、取付片 125a の下辺から前方へ延出している平板状の突出片 125b と、突出片 125b の前端付近の下面から下方へ突出している扉枠下ヒンジピン 12

50

6（図22等を参照）と、を備えている。

【0128】

扉枠下ヒンジ部材125の取付片125a及び突出片125bは、金属板を屈曲させて形成されている。扉枠下ヒンジピン126は、円柱状の金属棒で、下端部の外周にテーパ状の面取りが施されている。この扉枠下ヒンジピン126は、扉枠ベースユニット100に組立てた状態で、突出片125bにおける扉枠上ヒンジ組立体120の扉枠上ヒンジピン122の上下に延びている部位と同軸上となる部位に取付けられている。

【0129】

この扉枠下ヒンジ部材125は、扉枠下ヒンジピン126を本体枠下ヒンジ組立体520の扉枠用下ヒンジ孔522aに挿入することで、扉枠3を本体枠4に対してヒンジ回転可能に支持することができる。

【0130】

〔3-1h. シリンダ錠〕

扉枠3の扉枠ベースユニット100におけるシリンダ錠130について、主に図34乃至図36を参照して詳細に説明する。図34(a)は扉枠のシリンダ錠を前から見た斜視図であり、(b)は(a)のシリンダ錠を後ろ前から見た斜視図であり、(c)は従来のパチンコ機におけるシリンダ錠を前から見た斜視図であり、(d)は(a)のシリンダ錠を後ろから見た斜視図である。図35(a)は図34(a)のシリンダ錠を分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は図34(a)のシリンダ錠を分解して後ろから見た分解斜視図である。図36(a)は図34(a)のシリンダ錠の可動機構を正面から示す説明図であり、(b)は(a)の状態から反時計回りの方向へ90度回転させた状態で示すシリンダ錠の説明図であり、(c)は(a)の状態から時計回りの方向へ90度回転させた状態で示すシリンダ錠の説明図である。

【0131】

シリンダ錠130は、扉枠補強ユニット110のシリンダ取付フレーム115に取付けられ、本体枠4の施錠ユニット650と協働して、扉枠3と本体枠4との開閉、及び、外枠2と本体枠4との開閉施錠に使用されるものである。シリンダ錠130は、前後に延びた円柱状のシリンダ本体131と、シリンダ本体131の前端面に形成されている鍵穴132と、シリンダ本体131の後方に設けられており鍵穴132に挿入された正規の鍵を回転させると一緒に回転する回転伝達部材133と、を備えている。

【0132】

シリンダ錠130のシリンダ本体131は、シリンダ取付フレーム115の前片部を後方から貫通して後端が前片部に取付けられている。回転伝達部材133は、後方が開放された円筒状（詳しくは、後方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状）に形成されており、中心軸を挟んで対向した位置に後端から前方へ向かって切欠かれた一対の切欠部を有している。回転伝達部材133は、本体枠4における施錠ユニット650の伝達シリンダ654が後方から挿入されるように形成されており、伝達シリンダ654の一対の突起が一対の切欠部内に挿入されることで、回転伝達部材133（鍵穴132に挿入された鍵）の回転を、伝達シリンダ654に伝達させて回転させることができる。

【0133】

更に詳述すると、シリンダ錠130は、シリンダ本体131の後端側に設けられており鍵穴132に挿入された正規の鍵を回転させると一緒に回転する第一カム部材134と、シリンダ取付フレーム115におけるシリンダ本体131よりも下方の部位で前後方向の軸周りに対して回転可能に取付けられている第二カム部材135と、上端側が第一カム部材134における回転中心よりも右方の部位で回転可能に取付けられていると共に下端側が第二カム部材135における回転中心よりも右方の部位で回転可能に取付けられている帯板状の第一アーム136と、上端側が第一カム部材134における回転中心よりも下方の部位で回転可能に取付けられていると共に下端側が第二カム部材135における回転中心よりも下方の部位で回転可能に取付けられている帯板状の第二アーム137と、を備えている。

【0134】

また、シリンダ錠130は、第二カム部材135（回転伝達部材133）を除いてシリンダ本体131、第一カム部材134、第一アーム136、及び第二アーム137を後方から覆うようにシリンダ取付フレーム115に取付けられている後カバー138と、第一アーム136及び第二アーム137の夫々の上下両端側を、夫々第一カム部材134や第二カム部材135に対して回転可能に取付けているリベット139と、を備えている。

【0135】

第一カム部材134は、第一アーム136の上端側が後面側に取付けられていると共に、第二アーム137の上端側が前面側に取付けられている。第二カム部材135は、シリンダ取付フレーム115により後側から回転可能に取付けられており、シリンダ取付フレーム115の前面を挟んだ後側に、回転伝達部材133が一体回転可能に取付けられている。第二カム部材135は、第一アーム136の下端側が前面側に取付けられていると共に、第二アーム137の下端側が第一アーム136よりも前方で前面側に取付けられている。

【0136】

第一カム部材134及び第二カム部材135は、夫々において、第一アーム136が取付けられる部位と、第二アーム137が取付けられる部位とが、夫々の回転軸を中心に90度の角度で離隔している。また、第一カム部材134及び第二カム部材135は、夫々において、第一アーム136が取付けられる部位が、第二アーム137が取付けられる部位よりも、回転中心から遠ざかった位置に設けられている。

【0137】

後カバー138は、左右両側面の下端から外方へ円柱状に突出した軸部138aが、シリンダ取付フレーム115のL字状の係止スリット115bに係止された状態で、上端側が図示しないビスにより、シリンダ取付フレーム115に着脱可能に取付けられている。

【0138】

このシリンダ錠130は、シリンダ取付フレーム115、シリンダ本体131、回転伝達部材133、第一カム部材134、第二カム部材135、第一アーム136、及び第二アーム137が、金属により形成されている。

【0139】

シリンダ錠130は、扉枠3に組立てた状態で、シリンダ本体131の前端が扉枠右サイドユニット430のシリンダ挿通口440bの前端と略一致した状態となる。

【0140】

ここで、従来のシリンダ錠130Aについて説明する。従来のシリンダ錠130Aは、図34(c)及び(d)に示すように、シリンダ本体131が、シリンダ取付フレーム115Aの前片部を後方から貫通して後端が前片部に取付けられている。このシリンダ錠130Aは、シリンダ本体131の軸芯上に回転伝達部材133が設けられている。

【0141】

続いて、本実施形態のシリンダ錠130の作動について説明する。従来のシリンダ錠130は、図34(c)及び(d)に示すように、シリンダ本体131の軸芯上に回転伝達部材133が設けられているのに対して、本実施形態のシリンダ錠130は、図34(a)及び(b)等に示すように、シリンダ本体131の軸芯から下方へ離隔した位置に回転伝達部材133が設けられている。

【0142】

このシリンダ錠130は、通常の状態では、図36(a)に示すように、第一アーム136の上下両端側が、第一カム部材134及び第二カム部材135の夫々において、夫々の回転中心の右方の部位に取付けられていると共に、第二アーム137の上下両端側が、第一カム部材134及び第二カム部材135の夫々において、夫々の回転中心の下方の部位に取付けられている。シリンダ本体131では、正規の鍵によって、通常の状態から、時計回りの方向、及び反時計回りの方向へ、夫々90度の角度で回転することができる。

【0143】

この状態で、鍵穴132に挿入した鍵により、シリンダ本体131のシリンダを介して第

10

20

30

40

50

一カム部材 134 を反時計回りの方向へ回転させると、第一アーム 136 及び第二アーム 137 が上方へ移動することとなる。この際に、第一アーム 136 では、上端側が第一カム部材 134 の回転中心の右方に取付けられているため、第一アーム 136 により第二カム部材 135 を反時計回りの方向へ回転させようとする力が大きく作用するのに対して、第二アーム 137 では、上端側が第一カム部材 134 の回転中心の下方に取付けられているため、第二アーム 137 からは第二カム部材 135 を反時計回りの方向へ回転させようとする力が殆ど作用しない。

【0144】

このようにして、第一カム部材 134 が、通常の状態から反時計回りの方向へ回転すると、主に第一アーム 136 を介して力が伝達されて、第二カム部材 135 が反時計回りの方向へ回転し、第二カム部材 135 と一緒に回転伝達部材 133 が回転することとなる。この第一カム部材 134 の反時計回りの方向への回転により上方へ作用する力は、第一アーム 136 及び第二アーム 137 が第一カム部材 134 に取付けられている部位と、第一カム部材 134 の回転中心との間の左右方向の距離に比例している。そのため、第一カム部材 134 が、通常の状態から反時計回りの方向へ回転するのに従って、第一アーム 136 では上方へ作用する力が小さくなるのに対して、第二アーム 137 では上方へ作用する力が大きくなる。

【0145】

従って、第一カム部材 134 が、通常の状態から反時計回りの方向への回転角度が 45 度を越えると、第一アーム 136 よりも第二アーム 137 の方が上方へ作用する力が大きくなり、主に第二アーム 137 を介して、第二カム部材 135 が反時計回りの方向へ回転することとなる。そして、鍵穴 132 に挿入した鍵を、通常の状態から、反時計回りの方向へ 90 度の角度まで回転させることができる（図 36 (b) を参照）。

【0146】

なお、鍵により、通常の状態から反時計回りの方向へ 90 度回転させた状態から、時計回りの方向へ 90 度回転させて通常の状態に復帰させる際には、上記とは逆の作用により動作することとなる。

【0147】

一方、通常の状態から、鍵穴 132 に挿入した鍵により、シリンダ本体 131 のシリンダを介して第一カム部材 134 を時計回りの方向へ回転させると、上端側が第一カム部材 134 の回転中心の右方に取付けられている第一アーム 136 が下方へ移動すると共に、上端側が第一カム部材 134 の回転中心の下方に取付けられている第二アーム 137 が上方へ移動することとなる。この際に、第一アーム 136 では、上端側が第一カム部材 134 の回転中心の右方に取付けられているため、第一アーム 136 により第二カム部材 135 を時計回りの方向へ回転させようとする力が大きく作用するのに対して、第二アーム 137 では、上端側が第一カム部材 134 の回転中心の下方に取付けられているため、第二アーム 137 からは第二カム部材 135 を時計回りの方向へ回転させようとする力が殆ど作用しない。

【0148】

このようにして、第一カム部材 134 が、通常の状態から時計回りの方向へ回転すると、主に第一アーム 136 を介して力が伝達されて、第二カム部材 135 が時計回りの方向へ回転し、第二カム部材 135 と一緒に回転伝達部材 133 が回転することとなる。第一アーム 136 及び第二アーム 137 による第一カム部材 134 の回転を第二カム部材 135 に伝達する力は、第一アーム 136 及び第二アーム 137 が第一カム部材 134 に取付けられている部位と、第一カム部材 134 の回転中心との間の左右方向の距離に比例している。そのため、第一カム部材 134 が、通常の状態から時計回りの方向へ回転するのに従って、第一アーム 136 では第二カム部材 135 を回転させようとする力が小さくなるのに対して、第二アーム 137 では第二カム部材 135 を回転させようとする力が大きくなる。

【0149】

従って、第一カム部材134が、通常の状態から時計回りの方向への回転角度が45度を越えると、第一アーム136よりも第二アーム137の方が第二カム部材135を回転させようとする力が大きくなり、主に第二アーム137を介して、第二カム部材135が時計回りの方向へ回転することとなる。そして、鍵穴132に挿入した鍵を、通常の状態から、時計回りの方向へ90度の角度まで回転させることができる（図36（c）を参照）。

【0150】

なお、鍵により、通常の状態から時計回りの方向へ90度回転させた状態から、時計回りの方向へ90度回転させて通常の状態に復帰させる際には、上記とは逆の作用により動作することとなる。

【0151】

このように、本実施形態のシリンダ錠130によれば、第一カム部材134と第二カム部材135とを、互いに90度の角度で位相させて取付けた第一アーム136と第二アーム137とで連結して、回転を伝達させるようにしているため、第一カム部材134（鍵穴132に挿入された鍵）がどの回転位置にあっても、第一アーム136及び第二アーム137の少なくとも一方により回転を伝達させて、第二カム部材135（回転伝達部材133）を回転させることができ、扉枠3や本体枠4の施錠や開錠を良好なものとすることができる。

【0152】

また、本実施形態のシリンダ錠130によれば、回転伝達機構としての第一アーム136及び第二アーム137により回転を伝達させることで、シリンダ本体131の軸芯に対して、回転伝達部材133（本体枠4における施錠ユニット650の伝達シリンダ654）の軸芯を、異なる位置に設けることができるため、施錠ユニット650を変更しなくても、扉枠3におけるシリンダ本体131の位置を任意の位置に変更することが可能となり、扉枠3の装飾の邪魔にならない部位にシリンダ本体131（鍵穴132）を設けることができ、扉枠3の装飾性の高いパチンコ機1を提供することができる。

【0153】

また、上述したように、扉枠3においてシリンダ本体131の位置を変更しても、本体枠4における施錠ユニット650を変更する必要がないため、施錠ユニット650を流用することができ、パチンコ機1にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【0154】

ところで、従来のシリンダ錠130Aでは、シリンダ本体131の後方に回転伝達部材133が設けられているため、当該構成を知見している不正行為者が、前方からシリンダ本体131の後方へ工具を挿入し、当該工具により回転伝達部材133を不正に回転させることで、扉枠3を開けて不正行為を行う恐れがある。これに対して、本実施形態のシリンダ錠130は、シリンダ本体131の軸芯（後方）から離れた位置に回転伝達部材133を設けていることから、シリンダ本体131の後方に工具を挿入して回転伝達部材133を回転させようとしても、当該部位に回転伝達部材133が存在していないため、回転伝達部材133を回転させることができず、扉枠3や本体枠4等を開けた不正行為が行われることを防止することができる。

【0155】

更に、シリンダ錠130において、第一アーム136に対して第二アーム137が、第一カム部材134及び第二カム部材135において90度の回転角度で離間した部位同士を連結しているため、第一アーム136又は第二アーム137の一方の第一カム部材134及び第二カム部材135に取付けられている部位が、第一カム部材134の中心と第二カム部材135の中心とを結んだ直線上に位置しても、第一アーム136又は第二アーム137の他方が、第一カム部材134の中心と第二カム部材135の中心とを結んだ直線から最も離れた部位同士を連結している状態となる。従って、第一アーム136又は第二アーム137の一方が、第一カム部材134及び第二カム部材135の死点に位置することで、第一カム部材134からの回転を第二カム部材135へ伝達させることができなくても、第一アーム136又は第二アーム137の他方が、第一カム部材134からの回転を

10

20

30

40

50

第二カム部材 135 へ伝達させることができるため、第一カム部材 134 の回転に大きな抵抗がかかることはなく、鍵穴 132 に挿入されている鍵を滑らかに回転させることができ、開錠・施錠を容易に行うことができると共に、鍵穴に挿入された鍵を無理に回転させられることを回避させることができ、鍵の破損を防止することができる。

【0156】

また、第一アーム 136 と第二アーム 137 の二つのアームで鍵穴 132 に挿入された鍵の回転を偏芯した位置に設けられている回転伝達部材 133 へ伝達させるようにしているため、何らかの理由により一方のアームが破損しても、残りのアームにより回転を伝達させることができ、信頼性の高いシリンダ錠 130 を有したパチンコ機 1 を提供することができる。

10

【0157】

また、滑らかな棒状（帯板状）の第一アーム 136 及び第二アーム 137 により、鍵穴 132 に挿入された鍵の回転を偏芯した位置に設けられている回転伝達部材 133 へ伝達させるようにしているため、ギアにより回転を伝達させるようにした場合には、工具の先端をギアの歯に引掛けることでギアが回転して回転伝達部材 133 が回転させられてしまう恐れがあるが、第一アーム 136 及び第二アーム 137 を表面が滑らかな棒状としていることで、工具の先端を第一アーム 136 や第二アーム 137 に引っ掛かり難くすることができ、第一アーム 136 や第二アーム 137 が動かされることで回転伝達部材 133 が回転させられてしまうことを回避させることができ、施錠ユニット 650 が不正に操作されて扉枠 3 や本体枠 4 が開錠させられてしまうことを確実に防止することができる。

20

【0158】

なお、本実施形態のシリンダ錠 130 では、第一カム部材 134 の回転を第二カム部材 135 へ伝達させる回転伝達機構として、第一アーム 136 と第二アーム 137 とを用いたものを示したが、これに限定するものではなく、例えば、複数の歯車を用いた回転伝達機構、歯車とラックギアを用いた回転伝達機構、スプロケットとチェーンを用いた回転伝達機構、プーリとベルトを用いた回転伝達機構、等としても良い。

【0159】

〔3-1 i. 球送給ユニット〕

扉枠ベースユニット 100 の球送給ユニット 140 について、主に図 37 及び図 38 を参照して詳細に説明する。図 37 (a) は扉枠ベースユニットの球送給ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は球送給ユニットを後ろから見た斜視図である。図 38 (a) は球送給ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は球送給ユニットの後ケースと不正防止部材を外して後ろから見た分解斜視図である。球送給ユニット 140 は、皿ユニット 200 の上皿 201 から供給される遊技球 B を一つずつ本体枠 4 の球発射装置 540 へ供給できると共に、上皿 201 内に貯留された遊技球 B を、上皿球ボタン 222 の操作によって下皿 202 へ抜くことができるものである。

30

【0160】

球送給ユニット 140 は、皿ユニット 200 の上皿 201 から遊技球 B が供給され前後方向に貫通している進入口 141 a、及び進入口 141 a の下側に開口する球抜口 141 b を有し後方が開放された箱状の前カバー 141 と、前カバー 141 の後端を閉鎖すると共に前方が開放された箱状で、前後方向に貫通している前カバー 141 の進入口 141 a から進入した遊技球 B を球発射装置 540 へ供給するための打球供給口 142 a を有した後カバー 142 と、後カバー 142 及び前カバー 141 の間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支され前カバー 141 の後側で進入口 141 a と球抜口 141 b との間を仕切る仕切部 143 a を有した球抜部材 143 と、球抜部材 143 の仕切部 143 a 上の遊技球 B を一つずつ後カバー 142 の打球供給口 142 a へ送り、前カバー 141 と後カバー 142 との間で上下方向へ延びた軸周りに回動可能に支持された球送給部材 144 と、球送給部材 144 を回動させる球送給ソレノイド 145 と、を備えている。

40

【0161】

この球送給ユニット 140 は、図示するように、正面視で、球送給部材 144 が進入口 1

50

4 1 a の右側に配置されており、球送給部材 1 4 4 の左側に球抜部材 1 4 3 が、球送給部材 1 4 4 の右側に球送給ソレノイド 1 4 5 が夫々配置されている。

【0 1 6 2】

球送給ユニット 1 4 0 の前カバー 1 4 1 は、正面視で球抜口 1 4 1 b の左側に、球抜部材 1 4 3 の回転中心に対して同心円状に形成された円弧状のスリット 1 4 1 c を備えており、このスリット 1 4 1 c から後述する球抜部材 1 4 3 の作動棒 1 4 3 c が前方へ延びだすようになっている。また、前カバー 1 4 1 は、進入口 1 4 1 a の上縁から上側が上方へ延びだしており、扉枠 3 を組立てた際に、上皿球抜後ユニット 2 4 0 における後ベース 2 4 1 の球送給誘導路 2 4 1 b 及び球抜誘導路 2 4 1 c の上流端側の後方へ開放されている部位を後側から閉鎖するように形成されている。

10

【0 1 6 3】

球抜部材 1 4 3 は、進入口 1 4 1 a よりも下側で進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間を仕切り上面が球送給部材 1 4 4 の方向へ向かって低くなる仕切部 1 4 3 a と、仕切部 1 4 3 a の球送給部材 1 4 4 とは反対側の端部から下方へ延出すると共に上下方向の中間付近から球抜口 1 4 1 b の下側中央へ向かってく字状に屈曲し下端が前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持される回動棹部 1 4 3 b と、回動棹部 1 4 3 b の上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棒 1 4 3 c と、作動棒 1 4 3 c よりも下側で回動棹部 1 4 3 b の側面から仕切部 1 4 3 a とは反対側へ突出した錘部 1 4 3 d と、を備えている。球抜部材 1 4 3 の作動棒 1 4 3 c は、前カバー 1 4 1 に形成された円弧状のスリット 1 4 1 c を通して前方へ突出するように形成されている（図 3 7 (a) を参照）。作動棒 1 4 3 c は、扉枠ベース 1 0 1 の球送給開口 1 0 1 e を介して皿ユニット 2 0 0 の上皿球抜ボタン 2 2 2 の押圧操作によって下方へ移動する上皿球抜スライダ 2 4 2 の作動伝達部 2 4 2 b の上端（上面）と当接する。

20

【0 1 6 4】

球送給部材 1 4 4 は、進入口 1 4 1 a 及び球抜部材 1 4 3 の仕切部 1 4 3 a の方を向き上下方向へ延びた回転軸芯を中心とした平面視が扇状の遮断部 1 4 4 a と、遮断部 1 4 4 a の後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部 1 4 4 b と、球保持部 1 4 4 b の後端から下方へ延出する棒状の棹部 1 4 4 c と、を備えている。球送給部材 1 4 4 における遮断部 1 4 4 a と球保持部 1 4 4 b は、夫々回転軸芯を中心とした約 1 8 0 ° の角度範囲内に隣接して形成されている。また、球送給部材 1 4 4 の球保持部 1 4 4 b は、一つの遊技球 B を保持可能な大きさとされている。球送給部材 1 4 4 は、球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動によって回転軸芯と偏芯した位置に配置された棹部 1 4 4 c が左右方向へ移動させられることで、回転軸芯周りに回動する。

30

【0 1 6 5】

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

40

【0 1 6 6】

また、球送給ユニット 1 4 0 は、球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動（通電）によって先端が上下方向へ揺動する球送給作動棒 1 4 6 と、球送給作動棒 1 4 6 における上下方向へ揺動する先端の動きによって前後方向へ延びた軸周りに回動すると共に、球送給部材 1 4 4 を上下方向へ延びた軸周りに回動させる球送給クランク 1 4 7 と、を備えている。

【0 1 6 7】

50

球送給作動棹 1 4 6 は、球送給ソレノイド 1 4 5 の下方の部位に鉄板 1 4 6 a を備えている。球送給作動棹 1 4 6 は、左右に延びており、球送給クランク 1 4 7 とは反対側の端部（右端部）が前後に延びた軸周りに回転可能に前カバー 1 4 1 及び後カバー 1 4 2 に取付けられている。球送給作動棹 1 4 6 は、球送給ソレノイド 1 4 5 が駆動されると、発生する磁力によって鉄板 1 4 6 a が球送給ソレノイド 1 4 5 の方（上方）へ引寄せられ、右端部を中心にして球送給クランク 1 4 7 に近い左端部側が上方へ移動するように回転する。その後、球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動が解除されると、磁力が消滅することによって鉄板 1 4 6 a の自重が作用して、右端部を中心にして球送給クランク 1 4 7 に近い左端部側が下方へ移動するように回転して初めの状態に復帰する。これにより、球送給作動棹 1 4 6 は、球送給ソレノイド 1 4 5 によって、球送給クランク 1 4 7 に近い左端部（先端）が上下方向に揺動することとなる。

10

【0168】

球送給クランク 1 4 7 は、球送給作動棹 1 4 6 の上下動する先端と係合可能とされ左右方向へ延びた係合部 1 4 7 a と、係合部 1 4 7 a の球送給作動棹 1 4 6 と係合する側とは反対側に配置され前カバー 1 4 1 と後カバー 1 4 2 との間に前後方向へ延びた軸周りに回転可能に軸支される軸部 1 4 7 b と、軸部 1 4 7 b から上方へ延出しており、球送給部材 1 4 4 における回転中心に対して偏芯した位置から下方へ突出する棒状の棹部 1 4 4 c（図 3 8（b）を参照）と係合する伝達部 1 4 7 c と、を備えている。

【0169】

この球送給ユニット 1 4 0 は、球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動により球送給作動棹 1 4 6 の先端（左端）を上方へ移動させることで、球送給作動棹 1 4 6 を介して球送給クランク 1 4 7 を前後に延びた軸周りに回転させることができる。

20

【0170】

球送給ユニット 1 4 0 は、球送給ソレノイド 1 4 5 の非駆動時（通常時）では、球送給作動棹 1 4 6 が球送給ソレノイド 1 4 5 の下端から離れて先端が下方へ位置した状態となり、この状態では球送給部材 1 4 4 が供給位置に位置した状態となる。また、球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動時では、球送給作動棹 1 4 6 が球送給ソレノイド 1 4 5 の下端に吸引されて先端（左端）が上方へ位置した状態となり、球送給部材 1 4 4 が保持位置へ回転する。つまり、球送給ソレノイド 1 4 5 が駆動される（ON の状態）と、球送給部材 1 4 4 が遊技球 B を一つ受入れ、球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動が解除される（OFF の状態）と、球送給部材 1 4 4 が受入れた遊技球 B を球発射装置 5 4 0 側へ送る（供給する）ことができる。この球送給ユニット 1 4 0 における球送給ソレノイド 1 4 5 の駆動は、払出制御基板 6 3 3 の発射制御部 6 3 3 b（図 1 7 3 を参照）により発射ソレノイド 5 4 2 の駆動制御と同期して制御される。

30

【0171】

また、球送給ユニット 1 4 0 は、回転可能に軸支されている球抜部材 1 4 3 か、錘部 1 4 3 d によって正面視反時計周りの方向へ回転するようなモーメントがかかるようになっている。しかしながら、球抜部材 1 4 3 の前方へ突出している作動棹 1 4 3 c が、皿ユニット 2 0 0 の上皿球抜ボタン 2 2 2 の押圧操作によって動作する上皿球抜スライダ 2 4 2 の作動伝達部 2 4 2 b の上端と当接することで、その回転が規制されているため、通常の状態では、球抜部材 1 4 3 の仕切部 1 4 3 a が進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間に位置して仕切っており、球抜口 1 4 1 b 側へ遊技球 B が侵入することはない。

40

【0172】

そして、遊技者が、皿ユニット 2 0 0 の上皿球抜ボタン 2 2 2 を下方へ押圧操作すると、上皿球抜スライダ 2 4 2 が作動伝達部 2 4 2 b と共に下方へスライドし、作動伝達部 2 4 2 b の下方への移動に伴って作動棹 1 4 3 c も相対的に下方へ移動することとなる。作動伝達部 2 4 2 b と共に作動棹 1 4 3 c が下方へ移動すると、球抜部材 1 4 3 が正面視反時計周りの方向へ回転し、仕切部 1 4 3 a が進入口 1 4 1 a と球抜口 1 4 1 b との間から移動して仕切りが解除される。これにより、進入口 1 4 1 a から進入した遊技球 B が、球抜口 1 4 1 b 側へ落下し、球抜口 1 4 1 b から皿ユニット 2 0 0 における上皿球抜後ユニッ

50

ト 2 4 0 の球抜誘導路 2 4 1 c へと排出され、下皿球供給口 2 1 1 c を介して下皿 2 0 2 へ排出（供給）させることができる。

【 0 1 7 3 】

なお、球抜部材 1 4 3 の作動棹 1 4 3 c が当接する作動伝達部 2 4 2 b が形成されている上皿球抜スライダ 2 4 2 は、バネによって上方へ付勢されているので、仕切部 1 4 3 a 上に遊技球 B が勢い良く供給されても、その衝撃を、作動棹 1 4 3 c を介してバネによって吸収させることができ、球抜部材 1 4 3 等が破損するのを防止することができると共に、遊技球 B が仕切部 1 4 3 a で跳ね返るのを防止することができる。

【 0 1 7 4 】

また、球送給ユニット 1 4 0 は、後カバー 1 4 2 における打球供給口 1 4 2 a の背面視で右上に前方へ窪んだ矩形形状の取付凹部 1 4 2 b（図 3 8（b）等を参照）が形成されていると共に、その取付凹部 1 4 2 b 内に不正防止部材 1 4 8 が取付けられている。球送給ユニット 1 4 0 の不正防止部材 1 4 8 は、工具鋼やステンレス等の硬質の金属板により形成されており、後カバー 1 4 2 の取付凹部 1 4 2 b 内に対して後側から脱着可能に取付けられている。

10

【 0 1 7 5 】

不正防止部材 1 4 8 は、正面視の外形が左右に延びた長方形形状に形成されており、右辺から左方へ所定距離の間において、上下方向略中央で上下に分離している上片部 1 4 8 a 及び下片部 1 4 8 b と、上片部 1 4 8 a 及び下片部 1 4 8 b の互いに対向している辺の先端側（正面視右端側）で C 面取り状に夫々形成されている傾斜部 1 4 8 c と、を備えている。不正防止部材 1 4 8 の上片部 1 4 8 a は、不正防止部材 1 4 8 の一般面に対して、正面視右端が後方へ突出するように屈曲させられている。下片部 1 4 8 b は、不正防止部材 1 4 8 の一般面と同一面上に延びている。これにより、平面視において、上片部 1 4 8 a と下片部 1 4 8 b とによって、右方に向かうに従って広がる V 字状の溝を形成している。

20

【 0 1 7 6 】

不正防止部材 1 4 8 は、後カバー 1 4 2 の取付凹部 1 4 2 b に取付けられることで、上片部 1 4 8 a と下片部 1 4 8 b とで形成される V 字状の溝が、打球供給口 1 4 2 a 内と連通した状態となる。

【 0 1 7 7 】

この不正防止部材 1 4 8 によれば、紐を取付けた不正な遊技球 B を、上皿から球送給ユニット 1 4 0 を介して球発射装置 5 4 0 により遊技領域 5 a 内に打込み、不正な遊技球 B に取付けられた紐を操作して、不正な遊技球 B を第一始動口 2 0 0 2 等に出し入れさせるような不正行為が行われる際に、球発射装置 5 4 0 により発射（打球）された不正な遊技球 B の勢いによって、不正な遊技球 B に取付けられた紐を、上片部 1 4 8 a と下片部 1 4 8 b との間に挿入させた上で、上片部 1 4 8 a と下片部 1 4 8 b とによって形成された V 字状の狭くなった部位により切断させることができ、紐を取付けた不正な遊技球 B を用いた不正行為が行われるのを防止することができる。

30

【 0 1 7 8 】

〔 3 - 1 j . ファールカバーユニット 〕

扉枠ベースユニット 1 0 0 のファールカバーユニット 1 5 0 について、主に図 3 9 及び図 4 0 を参照して詳細に説明する。図 3 9（a）は扉枠ベースユニットのファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、（b）はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 4 0 は、蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。ファールカバーユニット 1 5 0 は、扉枠ベース 1 0 1 の後側の下部における背面視右側に取付けられている。ファールカバーユニット 1 5 0 は、球発射装置 5 4 0 により発射されて遊技盤 5 の遊技領域 5 a 内に到達しなかった遊技球 B（ファール球）を、下皿 2 0 2 に誘導すると共に、払出装置 5 8 0 から払出された遊技球 B を、上皿 2 0 1 又は下皿 2 0 2 に誘導するためのものである。ファールカバーユニット 1 5 0 は、図示するように、扉枠ベース 1 0 1 の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体 1 5 1 と、ユニット本体 1 5 1 の前面に取付けられている平板状の蓋部材 1 5 2 と、を備えている。

40

50

【0179】

ファールカバーユニット150は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠4の下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610aと皿ユニット200の上皿球供給口211aとを連通させる貫通球通路150aと、貫通球通路150aの正面視右下側で後方へ向かって開口しており本体枠4の下部満タン球経路ユニット610の下部満タン払出通路610bと連通可能な満タン球受口150bと、を備えている。

【0180】

また、ファールカバーユニット150は、満タン球受口150bの正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠4の球発射装置540により発射されにも関わらず遊技領域5a内へ到達しなかった遊技球B（ファール球）を受けるファール球受口150cと、正面視右下隅付近で前方へ向かって開口しており満タン球受口150b及びファール球受口150cに受入れられた遊技球Bを前方へ放出すると共に皿ユニット200の下皿球供給口211cと連通する球放出口150dと、を備えている。

10

【0181】

更に、ファールカバーユニット150は、ユニット本体151及び蓋部材152によって、満タン球受口150b及びファール球受口150cと球放出口150dとの間に形成されており所定量の遊技球Bを貯留可能な広さを有している貯留通路150eを、備えている。

【0182】

貫通球通路150aは、ユニット本体151と蓋部材152の両方に跨って形成されている。満タン球受口150b及びファール球受口150cは、ユニット本体151に形成されている。球放出口150dは、蓋部材152に形成されている。貯留通路150eは、ユニット本体151と蓋部材152とで形成されている。

20

【0183】

また、ファールカバーユニット150は、貯留通路150eの内壁の一部を構成しており下端が回動可能にユニット本体151及び蓋部材152に取付けられている平板状の可動片153と、可動片153の貯留通路150eから遠ざかる方向への回動を検知する満タン検知センサ154と、可動片153を貯留通路150e側へ付勢しているバネ155と、を備えている。

【0184】

このファールカバーユニット150は、皿ユニット200の下皿202内が遊技球Bで一杯になって、球放出口150dから遊技球Bが下皿202側へ放出されなくなると、貯留通路150e内にある程度の数の遊技球Bを貯留することができる。そして、貯留通路150e内にある程度の数の遊技球Bが貯留されると、遊技球Bの重さによって可動片153の上端がバネ155の付勢力に抗して貯留通路150eから遠ざかる方向へ移動するように可動片153が回動し、その回動が満タン検知センサ154によって検知される。これにより、下皿202が遊技球Bで満タンになっていると判断することができるため、満タン検知センサ154により満タンが検知されると、これ以上の遊技球Bの払出しを停止させると共に、その旨を遊技者や遊技ホールの係員等に報知して、下皿202の満タンを解消させるように促すことができる。

30

40

【0185】

また、ファールカバーユニット150は、ユニット本体151の後側で貫通球通路150aの下側に取付けられており、本体枠4の後述する払出ユニット560における下部満タン球経路ユニット610の払出通路開閉扉613の作動突部613aが当接可能な扉開閉当接部150fを備えている（図90を参照）。扉開閉当接部150fは、後面が下方へ向かうに従って前方へ移動するように傾斜している。この扉開閉当接部150fに払出通路開閉扉613の作動突部613aが当接することで、払出通路開閉扉613を回動させて下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの下流端（前側開口）を開放させることができる。

【0186】

50

〔３－２．ガラスユニット〕

扉枠３におけるガラスユニット１６０について、主に図２９及び図３０等を参照して詳細に説明する。ガラスユニット１６０は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１０１の扉窓１０１ａを閉鎖するように、後方からガラスユニット取付部１０１ｈ内に挿入されて着脱可能に取付けられている。このガラスユニット１６０は、扉枠３を本体枠４に対して閉めた時に、本体枠４に取付けられている遊技盤５の遊技領域５ａを遊技者側（前方）から視認可能とすると共に、遊技領域５ａの前方を閉鎖するものである。

〔０１８７〕

ガラスユニット１６０は、扉枠ベース１０１の扉窓１０１ａの内周形状よりも大きくガラスユニット取付部１０１ｈに取付可能な枠状のガラス枠１６１と、ガラス枠１６１の枠内を閉鎖し外周がガラス枠１６１に取付けられている透明な二つのガラス板１６２と、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１０１の後側に回転可能に取付けられガラス枠１６１を扉枠ベース１０１に取付けるための一対のガラスユニット取付部材１６３と、を備えている。

〔０１８８〕

ガラス枠１６１は、正面視左右上隅よりも下側の位置から外方へ平板状に延出している一対の取付片１６１ａと、下端から下方へ突出していると共に下辺に沿って延びている帯板状の係止片１６１ｂと、を有している。ガラス枠１６１の取付片１６１ａは、ガラスユニット取付部材１６３の突出部１６３ｂと当接可能とされている。係止片１６１ｂは、扉枠ベース１０１と扉枠補強ユニット１１０の中間補強フレーム１１４との間の空間内に挿入可能とされている（図９６を参照）。二つのガラス板１６２は、ガラス枠１６１の前端側と後端側とに夫々取付けられており、互いの間に空間が形成されるように前後に離間している（図９６を参照）。

〔０１８９〕

ガラスユニット取付部材１６３は、扉枠ベース１０１の後側で前後に延びた軸線周りに対して回転可能に取付けられる円盤状の基部１６３ａと、基部１６３ａから回転軸線に対して直角方向へ棒状に突出している突出部１６３ｂと、を有している。ガラスユニット取付部材１６３は、扉枠ベース１０１の後面における扉窓１０１ａの四隅のうち上側の二つの隅の外側に、夫々回転可能に取付けられる。

〔０１９０〕

ガラスユニット１６０を扉枠ベース１０１に取付けるには、まず、扉枠ベース１０１に取付けられているガラスユニット取付部材１６３を、突出部１６３ｂが基部１６３ａよりも上方に位置するように回転させた状態とする。そして、扉枠ベース１０１の後側から、ガラスユニット１６０のガラス枠１６１の係止片１６１ｂを、扉枠ベース１０１と扉枠補強ユニット１１０の中間補強フレーム１１４との間の隙間に上方から挿入した上で、ガラス枠１６１の前端を扉枠ベース１０１のガラスユニット取付部１０１ｈの後面に当接させる。その後、ガラスユニット取付部材１６３を、突出部１６３ｂが基部１６３ａよりも下方に位置するように回転させて、突出部１６３ｂをガラス枠１６１の取付片１６１ａの後面と当接させる。これにより、ガラスユニット１６０が扉枠ベース１０１に取付けられる。

〔０１９１〕

ガラスユニット１６０を扉枠ベース１０１から取外す場合は、上記と逆の手順により、取外すことができる。これにより、ガラスユニット１６０は、扉枠ベース１０１（扉枠ベースユニット１００）に対して着脱可能となっている。

〔０１９２〕

なお、ガラスユニット１６０では、ガラスユニット取付部材１６３の突出部１６３ｂが、基部１６３ａよりも下方に位置している回転位置の時に、突出部１６３ｂによりガラス枠１６１の後方への移動を規制しているため、ガラスユニット取付部材１６３に振動等が作用しても、突出部１６３ｂが基部１６３ａよりも上方となるように位置へ回転することはない。従って、ガラス枠１６１の後方への移動の規制が自然に解除されることはなく、ガラスユニット１６０が扉枠ベース１０１から自然に外れることはない。

10

20

30

40

50

【0193】

〔3-3. 防犯カバー〕

扉枠3における防犯カバー170について、主に図29及び図30等を参照して詳細に説明する。防犯カバー170は、ガラスユニット160の後面下部を覆うように扉枠ベースユニット100の後側に取付けられ、透明な合成樹脂により形成されている。防犯カバー170は、外周が所定形状に形成された平板状の本体部171と、本体部171の外周縁に沿って後方へ短く突出した平板状の後方突片172と、左右に離間して配置され本体部171よりも前方に突出し、扉枠ベース101の後側に係止可能とされている一対の係止片173と、を備えている。

【0194】

防犯カバー170の本体部171は、扉枠ベースユニット100に取付けた状態で下端がガラスユニット160の下端よりも下方へ突出するように形成されている。また、本体部171は、上端が、パチンコ機1に組立てた状態で、遊技盤5における遊技領域5aの下端に沿った形状に形成されている。詳述すると、本体部171の上端は、後述する前構成部材1000の内レール1002の一部、アウト誘導部1003、右下レール1004の一部、及び右レール1005に沿った形状に形成されており、パチンコ機1に組立てた状態で遊技領域5a内に突出しないように形成されている。

【0195】

後方突片172は、本体部171の外周縁の略全周に亘って形成されている。従って、防犯カバー170は、本体部171と後方突片172とによって、後方へ開放された浅い箱状に形成されており、強度・剛性が高くなっている。また、後方突片172は、本体部171の外周縁とは異なる本体部171の後面の一部からも後方に突出している。この本体部171の後面の一部から後方に突出している後方突片172は、パチンコ機1に組立てた状態で遊技盤5の前構成部材1000における外レール1001の一部と沿うように形成されている。

【0196】

なお、後方突片172は、パチンコ機1に組立てた状態で、遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間に位置する部位には形成されていない。これにより、外レール1001と内レール1002との間を通る遊技球B（球発射装置540により発射された遊技球B）が、防犯カバー170の後方突片172に当接することはない、遊技領域5a内への遊技球Bの打込みを阻害することはない。

【0197】

一対の係止片173は、扉枠ベースユニット100（スピーカダクト103及びケーブルカバー109）の後側に弾性係止される。これにより、防犯カバー170は、扉枠ベースユニット100に対して容易に着脱することができる。

【0198】

防犯カバー170は、パチンコ機1に組立てた状態で、本体部171の前面がガラスユニット160の後面（ガラス枠161の後端）と当接し、本体部171の下辺から後方へ突出している部位を除いた後方突片172が、前構成部材1000の防犯凹部1009内に挿入された状態となる。また、防犯カバー170は、本体部171の下辺から後方に突出している後方突片172が、前構成部材1000の下面と接するように前構成部材1000の前面よりも後方へ突出している状態となる。これにより、防犯カバー170と遊技盤5（前構成部材1000）との間が、防犯カバー170の後方突片172と前構成部材1000の防犯凹部1009とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤5の前面下方より防犯カバー170と前構成部材1000との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域5a内に侵入させようとしても、後方突片172や防犯凹部1009に阻まれることとなり、遊技領域5a内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【0199】

〔3-4. ハンドルユニット及びハンドルカバーユニット〕

扉枠3におけるハンドルユニット180及びハンドルカバーユニット290について、主

10

20

30

40

50

に図 4 1 乃至図 4 7 等を参照して詳細に説明する。図 4 1 (a) は扉枠におけるハンドルユニット及びハンドルカバーユニットの部位を示す拡大正面図であり、(b) は扉枠におけるハンドルユニット及びハンドルカバーユニットの部位を示す拡大斜視図である。図 4 2 はハンドルカバーユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 4 3 はハンドルカバーユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 4 4 はハンドルユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 4 5 はハンドルユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 4 6 は、図 4 1 (a) におけるイーイ線で切断した断面図である。図 4 7 は、図 1 におけるアア線で切断した断面図である。なお、図 4 6 では、外枠 2 及び本体枠 4 を省略した扉枠 3 のみの断面図としている。

【0200】

本実施形態のハンドルユニット 180 は、外周を覆うハンドルカバーユニット 290 と一緒に、扉枠ベースユニット 100 及び皿ユニット 200 に取付けられ、遊技者が操作することで、上皿 201 内の遊技球 B を遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に打込むことができるものである。

【0201】

まず、ハンドルユニット 180 について説明する。ハンドルユニット 180 は、後述するハンドルカバーユニット 290 のハンドルカバーベース 291 を介して後端が扉枠ベース 101 のハンドル取付座面 101b に取付けられるハンドルベース 181 と、ハンドルベース 181 の前端に回転可能に取付けられるハンドル 195 と、ハンドル 195 の後側に取付けられ後述するハンドルカバーベース 291 に案内される複数のハンドルガイド 196 と、ハンドル 195 の前端側の中央を覆うようにハンドルベース 181 に取付けられる円盤状のカバー台座 183 と、カバー台座 183 の前側に取付けられており前面に複数の LED 184a が実装されているハンドル装飾基板 184 と、ハンドル装飾基板 184 の前側を覆うようにカバー台座 183 に取付けられているハンドル前レンズ 185 と、を備えている。

【0202】

また、ハンドルユニット 180 は、ハンドル 195 の後側でハンドルベース 181 の前面に取付けられるインナーベース 186 と、前端にハンドル 195 が取付けられると共にインナーベース 186 とハンドルベース 181 とによって回転可能に取付けられ外周に駆動ギア部 187a を有している軸部材 187 と、軸部材 187 の駆動ギア部 187a と噛合している伝達ギア 188 と、伝達ギア 188 と一体回転する検知軸 189a を有しハンドルベース 181 とインナーベース 186 との間に挟持されているハンドル回転検知センサ 189 と、を備えている。

【0203】

更に、ハンドルユニット 180 は、一端側がハンドルベース 181 に取付けられると共に他端側がハンドル 195 に取付けられハンドル 195 を初期回転位置（正面視で反時計周りの方向への回転端）へ復帰させるように付勢しているハンドル復帰バネ 190 と、一端側がインナーベース 186 に取付けられると共に他端側が伝達ギア 188 に取付けられ伝達ギア 188 を介してハンドル回転検知センサ 189 の検知軸 189a を正面視で時計回りの方向へ付勢している補助バネ 191 と、を備えている。

【0204】

また、ハンドルユニット 180 は、インナーベース 186 の後方でハンドルベース 181 に取付けられているハンドルタッチセンサ 192 と、先端側がハンドルベース 181 の前端外周面の正面視における左側から外方に突出していると共に基端側がインナーベース 186 の後方でハンドルベース 181 に前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている単発ボタン 193 と、単発ボタン 193 の押圧操作を検知しハンドルベース 181 に取付けられている単発ボタン操作センサ 194 と、を備えている。

【0205】

ハンドルユニット 180 のハンドルベース 181 は、前後に延びた円筒状の基部 181a と、基部 181a の前端から半径方向へ突出している円盤状の前端部 181b と、円筒状

10

20

30

40

50

の基部 181a の外周面から窪んでいると共に軸方向に延びており周方向へ不等間隔で三つ形成されている溝部 181c と、を備えている。ハンドルベース 181 の基部 181a は、外径がハンドルカバーユニット 290 におけるハンドルカバーベース 291 の後筒部 291c の内径よりも若干小さく形成されている。また、三つの溝部 181c は、後述するハンドルカバーベース 291 の三つの突条 291d と対応した位置に形成されている。従って、三つの溝部 181c を三つの突条 291d と一致させた状態で、基部 181a をハンドルカバーベース 291 の後筒部 291c 内に挿入させることができると共に、三つの溝部 181c 内に夫々突条 291d が挿入されることで、ハンドルベース 181 がハンドルカバーベース 291 に対して相対回転不能な状態となる。

【0206】

ハンドル 195 は、円盤状の中央ハブ部 195a と、中央ハブ部 195a から周方向へ間隔をあけて放射状に外方へ延出している複数（ここでは三つ）のスポーク部 195b と、複数のスポーク部 195b の先端同士を連結している円環状の外周リング部 195c と、回転軸（軸部材 187）を中心として円弧状に延びていると共に中央ハブ部 195a を前後方向に貫通している二つのスリット 195d と、スリット 195d よりも回転中心に対して内側の位置から後方に突出しておりハンドル復帰バネ 190 の他端側が係止される係止突起 195e と、を備えている。中央ハブ部 195a の外径は、従来のパチンコ機のハンドル一般外周面の外径と略同じである。

【0207】

ハンドル 195 の三つのスポーク部 195b は、ハンドル 195 がフリーの状態（回転させていない状態）で、中央ハブ部 195a から水平に左方へ延出した一つのスポーク部 195b を中心として、時計回り及び反時計回りの方向へ夫々 120 度の角度の部位から二つのスポーク部 195b が延出している。三つのスポーク部 195b は、中央ハブ部 195a と外周リング部 195c との間に遊技者の指が挿入可能な隙間が形成されるような長さで延出している。

【0208】

ハンドル 195 の外周リング部 195c は、中央ハブ部 195a の中心と同軸上に設けられている。外周リング部 195c は、U 字のアル側を前方へ向けた一定の断面形状で円環状に形成されている。

【0209】

このハンドル 195 は、全体が透光性を有するように形成されていると共に、部分的に中央ハブ部 195a から外周リング部 195c まで電氣的に連続したメッキ部が施されている。これにより、外周リング部 195c のみに触れた状態でも、ハンドルタッチセンサ 192 によりハンドル 195 のタッチが検知されるようになっている。従って、外周リング部 195c を回しても、遊技球 B を打込むことができる。

【0210】

ハンドルガイド 196 は、ハンドル 195 の中心側へ向かって開放されたコ字状のガイド部 196a と、ガイド部 196a の前端から中心側へ延出している平板状の取付ステー 196b と、を有している。三つのハンドルガイド 196 は、ガイド部 196a がハンドル 195 における外周リング部 195c の後方に位置するように、取付ステー 196b がハンドル 195 のスポーク部 195b の後側に取付けられる。ハンドルガイド 196 は、ガイド部 196a の内部に、後述するハンドルカバーベース 291 のガイド片 291g が挿入されることで、前後方向への移動が規制される。

【0211】

カバー台座 183 は、ハンドル 195 における中央ハブ部 195a 外径よりも小径の円盤状に形成されており、後面から後方へ突出している三つの取付ボス 183a を備えている。三つの取付ボス 183a は、ハンドル 195 のスリット 195d を前方から貫通してハンドルベース 181 の前面に取付けられる。カバー台座 183 の取付ボス 183a が、ハンドル 195 のスリット 195d を貫通していることから、取付ボス 183a がスリット 195d の周方向端部に当接することとなり、ハンドル 195 の回転角度を規制している

10

20

30

40

50

。本例では、ハンドル 195 を、約 120 度の回転角度の範囲内で回転させることができる。

【0212】

ハンドル装飾基板 184 は、中心に 1 個と、中間の円周上に周方向へ一定の間隔をあけた 3 個と、外周に沿って周方向へ一定の間隔をあけた 6 個、の合計 10 個の LED 184a (フルカラー LED) が、三重の同心円状に実装されている。これらの LED 184a は、中心の 1 個と、中間の 3 個と、及び、外周の左上の 2 個と、外周の右上の 2 個と、外周の下側の 2 個と、の 5 組に分けられている (図 72 を参照)。このハンドル装飾基板 184 には、各 LED 184a を発光させるための固有のアドレスを有した 24 ビットの LED ドライバ 184b が実装されている。この LED ドライバ 184b は、最大で 24 系統まで制御することができ、5 組に分けられた 10 個の LED 184a を夫々フルカラーで発光できるように、1 組に対して 3 系統の合計 15 系統で制御するようにしている。

10

【0213】

このハンドル装飾基板 184 には、図示は省略するが、LED 184a 及び LED ドライバ 184b を駆動するための電力を供給する 2 本の電力線 (1 本はアース線) と、周辺制御基板 1510 からのコマンド及びアドレス等の信号を受信するための 1 本の制御信号線と、LED ドライバ 184b を周辺制御基板 1510 と同期させるための 1 本のクロック線と、の 4 本の電線からなる配線ケーブルが接続されている。そして、このハンドル装飾基板 184 の LED ドライバ 184b では、周辺制御基板 1510 (演出制御基板) から制御信号線を介して当該アドレス宛のコマンドを受信すると、そのコマンドに応じて、5 組に分けられた 10 個の LED 184a を、各組毎に適宜の色と強さで発光させることができる。

20

【0214】

このように、このハンドル装飾基板 184 では、LED ドライバ 184b を有していることから、接続される配線ケーブルを構成している電線の数よりも多い数の LED 184a の発光を、個別 (ここでは組毎) に制御することができるため、電線の数 を低減させることができ、電気配線にかかる構成を簡略化することができる。

【0215】

ハンドル前レンズ 185 は、前面が前方へ丸く膨出しており、透光性を有している。ハンドル前レンズ 185 は、内部に、透明な部材で立体的に形成されたレンズ部材が備えられている。このハンドル前レンズ 185 は、ハンドル装飾基板 184 の前面の LED を適宜発光させることで、発光装飾させられる。

30

【0216】

ハンドル回転検知センサ 189 は、可変抵抗器とされており、ハンドル 195 を回転させると、軸部材 187 及び伝達ギア 188 を介してハンドル回転検知センサ 189 の検知軸 189a が回転する。この検知軸 189a の回転角度に応じてハンドル回転検知センサ 189 の内部抵抗が変化する。従って、ハンドル 195 を回転させてハンドル回転検知センサ 189 の内部抵抗を変化させると、その内部抵抗に応じて後述する球発射装置 540 における発射ソレノイド 542 の駆動力が変化することとなり、ハンドル 195 の回転角度に応じた強さで、遊技球 B を遊技領域 5a 内へ打込むことができる。

40

【0217】

ハンドルタッチセンサ 192 は、ハンドルユニット 180 に作用する静電気を検知するものであり、遊技者がハンドル 195 に接触することで、遊技者から作用する静電気を検知し、遊技者のハンドル 195 への接触を検出する。そして、ハンドルタッチセンサ 192 が遊技者の接触を検出している時に、ハンドル 195 を回動させると、ハンドル回転検知センサ 189 の検知が受けられ、ハンドル 195 の回転角度に応じた強さで発射ソレノイド 542 の駆動が制御されて、遊技球 B を打込むことができる。

【0218】

従って、遊技者がハンドル 195 に触れずに、何らかの方法でハンドル 195 を回転させて遊技球 B を遊技領域 5a 内に打込もうとしても、ハンドルタッチセンサ 192 が遊技者

50

の接触を検知していないことから、発射ソレノイド 5 4 2 は駆動されず、遊技球 B を打込むことができないようになっている。これにより、遊技者が本来とは異なる方法でハンドル 1 9 5 を回転させて遊技が行われるのを防止することができ、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールに係る負荷（負担）を軽減させることができる。

【0 2 1 9】

単発ボタン操作センサ 1 9 4 は、遊技者による単発ボタン 1 9 3 の押圧操作を検知するものである。この単発ボタン操作センサ 1 9 4 が単発ボタンの 1 9 3 の操作を検知すると、払出制御基板 6 3 3 の発射制御部 6 3 3 b によって発射ソレノイド 5 4 2 の駆動が停止させられる。従って、遊技者がハンドル 1 9 5 を回転操作中に単発ボタンの 1 9 3 を押圧操作すると、ハンドル 1 9 5 の回転操作を戻さなくても、遊技球 B の発射を一時的に停止させることができると共に、単発ボタン 1 9 3 の押圧操作を解除することで、単発ボタン 1 9 3 を操作する前の打込強さで再び遊技球 B を遊技領域 5 a 内に打込むことができる。

【0 2 2 0】

次に、ハンドルカバーユニット 2 9 0 について説明する。ハンドルカバーユニット 2 9 0 は、ハンドルユニット 1 8 0 におけるハンドル 1 9 5 よりも後側の外周を覆い、後端が扉枠ベース 1 0 1 のハンドル取付座面 1 0 1 b に取付けられるハンドルカバーベース 2 9 1 と、ハンドルカバーベース 2 9 1 の外周を覆い、後端が皿ユニット 2 0 0 の皿ユニット本体 2 5 2 に取付けられるインナー 2 9 2 と、インナー 2 9 2 の前側に設けられており、前面に複数の LED 2 9 3 a が実装されている円環状のハンドルカバー装飾基板 2 9 3 と、ハンドルカバー装飾基板 2 9 3 を前方から覆っている円環状の基板カバー 2 9 4 と、インナー 2 9 2 の外周を覆い、後端が皿ユニット 2 0 0 の皿ユニット本体 2 5 2 に取付けられるハンドルカバー 2 9 5 と、を備えている。

【0 2 2 1】

ハンドルカバーベース 2 9 1 は、ハンドル 1 9 5 の外周リング部 1 9 5 c の内径と略同じ内径で前後に延びた筒状の前筒部 2 9 1 a と、前筒部 2 9 1 a の後端から前方へ向かうに従って内径が小さくなるように延びている中壁部 2 9 1 b と、中壁部 2 9 1 b を貫通しハンドルベース 1 8 1 の基部 1 8 1 a を挿入可能な内径で前後に延びている筒状の後筒部 2 9 1 c と、後筒部 2 9 1 c の内周から内側へ突出していると共に前後に延びており、周方向におけるハンドルベース 1 8 1 の溝部 1 8 1 c と対応した位置に複数（ここでは三つ）設けられている突条 2 9 1 d と、を備えている。

【0 2 2 2】

また、ハンドルカバーベース 2 9 1 は、前筒部 2 9 1 a の外周の前端よりも後側の部位から外方へ延出しているフランジ部 2 9 1 e と、フランジ部 2 9 1 e の途中から前筒部 2 9 1 a の前端と同じ位置まで前方へ突出している円筒状の外筒部 2 9 1 f と、前筒部 2 9 1 a の前端とフランジ部 2 9 1 e との間の部位において、前筒部 2 9 1 a から外方へ突出しているガイド片 2 9 1 g と、前筒部 2 9 1 a の下部において貫通している開口部 2 9 1 h と、を備えている。

【0 2 2 3】

ハンドルカバーベース 2 9 1 の中壁部 2 9 1 b は、前筒部 2 9 1 a の後端から前後方向の中央付近まで断面が外方へ膨らんだ円弧状に延びている。後筒部 2 9 1 c は、後端が扉枠ベース 1 0 1 のハンドル取付座面 1 0 1 b に取付けられる。この後筒部 2 9 1 c は、ハンドルベース 1 8 1 の基部 1 8 1 a と同じ長さで形成されており、内部にハンドルベース 1 8 1 の基部 1 8 1 a が挿入される。三つの突条 2 9 1 d は、ハンドルベース 1 8 1 の三つの溝部 1 8 1 c と対応しており、溝部 1 8 1 c 内に挿入されることで、ハンドルベース 1 8 1 を相対回転不能とすることができる。外筒部 2 9 1 f は、フランジ部 2 9 1 e の径方向の中央よりも外側の位置から前方へ延出している。このハンドルカバーベース 2 9 1 では、フランジ部 2 9 1 e の前面と外筒部 2 9 1 f の外周面とを繋ぐように三角形のリブが周方向へ複数設けられている。

【0 2 2 4】

ガイド片 2 9 1 g は、前筒部 2 9 1 a の外周と外筒部 2 9 1 f の内周との間の中央から前

10

20

30

40

50

筒部 291a 寄りの位置まで、前筒部 291a の外周から突出している。ガイド片 291g は、約 110 度の範囲の長さで周方向へ延びており、10 度の角度の間隔をあけて、周方向へ三つ設けられている。このガイド片 291g 同士の間を通して、ハンドルユニット 180 におけるハンドルガイド 196 のガイド部 196a の後端側を、ガイド片 291g よりも後方へ挿入してハンドル 195 を回転させることで、コ字状のガイド部 196a 内にガイド片 291g を位置させて、ガイド部 196a (ハンドル 195) の前後方向への移動を規制することができる。

【0225】

開口部 291h は、前後方向が前筒部 291a の後端からフランジ部 291e 付近までの長さで、周方向が約 90 度の角度の範囲の大きさで、前筒部 291a を貫通している。

【0226】

インナー 292 は、ハンドルカバーベース 291 の前筒部 291a の外径よりも若干大きい内径でフランジ部 291e よりも大きい外径の円環状の基部 292a と、基部 292a の外周縁から後方へ延出している脚部 292b と、脚部 292b の後端から基部 292a 付近まで切欠かれており、周方向へ離隔して設けられている複数（ここでは四つ）の切欠部 292c と、を有している。基部 292a は、前方からハンドルカバーベース 291 の前筒部 291a が挿入されて、フランジ部 291e の後方に位置する。脚部 292b は、外側へ膨らむような湾曲状に延出しており、後端が皿ユニット 200 の皿ユニット本体 252 に取付けられる。切欠部 292c は、脚部 292b における上下の部位と左右の部位に夫々設けられている。

【0227】

ハンドルカバー装飾基板 293 は、ハンドルカバーベース 291 の前筒部 291a の外径よりも若干大きい内径でフランジ部 291e と同じ外径の円環状に形成されている。ハンドルカバー装飾基板 293 は、12 個の LED 293a と、各 LED 293a を発光させるための固有のアドレスを有した LED ドライバ 293b と、が実装されている。12 個の LED 293a (フルカラー LED) は、周方向へ間隔をあけて一列に設けられている。これら 12 個の LED 293a は、中心から左下の 2 個と、左側の 2 個と、左上の 2 個と、右上の 2 個と、右側の 2 個と、右下の 2 個と、の 6 組に分けられている (図 72 を参照)。LED ドライバ 293b は、最大で 24 系統まで制御することができ、6 組に分けられた 10 個の LED 293a を夫々フルカラーで発光できるように、1 組に対して 3 系統の合計 18 系統で制御するようにしている。

【0228】

このハンドルカバー装飾基板 293 には、図示は省略するが、LED 293a 及び LED ドライバ 293b を駆動するための電力を供給する 2 本の電力線 (1 本はアース線) と、周辺制御基板 1510 からのコマンド及びアドレス等の信号を受信するための 1 本の制御信号線と、LED ドライバ 293b を周辺制御基板 1510 と同期させるための 1 本のクロック線と、の 4 本の電線からなる配線ケーブルが接続されている。そして、このハンドルカバー装飾基板 293 の LED ドライバ 293b では、周辺制御基板 1510 (演出制御基板) から制御信号線を介して当該アドレス宛のコマンドを受信すると、そのコマンドに応じて、6 組に分けられた 12 個の LED 293a を、各組毎に適宜の色と強さで発光させることができる。

【0229】

基板カバー 294 は、ハンドルカバーベース 291 の前筒部 291a の外径よりも若干大きい内径でインナー 292 の基部 292a の外径と略同じ外径の円環状の前板部 294a と、前板部 294a の外周縁が後方へ短く延出している筒状の側板部 294b と、を有している。この基板カバー 294 は、前板部 294a がハンドルカバーベース 291 のフランジ部 291e とハンドルカバー装飾基板 293 との間に位置し、側板部 294b がインナー 292 の基部 292a まで延びている。

【0230】

ハンドルカバー 295 は、前端にハンドルカバーベース 291 の外筒部 291f の外径と

10

20

30

40

50

同じ内形の前孔 295 a を有し、後方へ向かうに従って膨出するような紡錘台（かまくら型、或いは、お椀型、等）の筒状に形成されており、後端から前方へ向かって切欠かれた切欠開口部 295 b が周方向へ複数（ここでは四つ）設けられている。ハンドルカバー 295 は、インナー 292 の外周を覆うように形成されており、複数の切欠開口部 295 b が切欠部 292 c と一致するように形成されている。ハンドルカバー 295 の後端は、インナー 292 を介して皿ユニット 200 の皿ユニット本体 252 に取付けられる。

【0231】

ハンドルカバー 295 は、色や透光性（光の透過率）の異なる合成樹脂により 2 色成形されている。詳述すると、ハンドルカバー 295 は、内側層 3 a と外側層 3 b との 2 種類の樹脂により 2 色成形されており、内側層 3 a の一部が外側層 3 b を貫通して外側面に現れることで、円形や放射状の模様が形成されている。つまり、ハンドルカバー 295 の表面に表れている円形や放射状の模様は、内側層 3 a であり、円形や放射状の模様は外側層 3 b の裏側で繋がっている（図 71（a）を参照）。なお、ハンドルカバー 295 を成形する際に、内側層 3 a を先に射出成形しても良いし、外側層 3 b を先に射出成形しても良い。

【0232】

本実施形態のハンドルユニット 180 及びハンドルカバーユニット 290 は、図 46 等に示すように、パチンコ機 1 に組立てた状態で、ハンドルカバーベース 291 の前筒部 291 a の内部に、ハンドルユニット 180 におけるハンドル 195 よりも後側の部位が挿入されていると共に、ハンドルカバーユニット 290 よりも前方側にハンドル 195 やハンドル前レンズ 185 等が位置している。ハンドルユニット 180 のハンドルベース 181 の後端は、ハンドルカバーユニット 290 におけるハンドルカバーベース 291 の後筒部 291 c の後端を閉鎖している部位を挟んだ状態で、扉枠ベース 101 のハンドル取付座面 101 b に取付けられている。

【0233】

このハンドルユニット 180 のハンドル 195 は、中央の中央ハブ部 195 a が、ハンドルベース 181 により回転可能に支持されている。また、ハンドル 195 は、中央ハブ部 195 a の外側の外周リング部 195 c が、その後側に取付けられているハンドルガイド 196 によりハンドルカバーユニット 290 により回転可能に支持されている。このハンドルガイド 196 は、ガイド部 196 a の後端側が、ハンドルカバーベース 291 における前筒部 291 a と外筒部 291 f との間で、且つ、フランジ部 291 e とガイド片 291 g との間に挿入（係止）されており、前後方向（軸方向）への移動が規制された状態で、回転可能に支持されている。

【0234】

ハンドル 195、及び、ハンドルカバーユニット 290 におけるハンドルカバーベース 291、インナー 292、基板カバー 294、ハンドルカバー 295 は、透光性を有するように形成されており、ハンドルカバー装飾基板 293 の LED 293 a を発光させることで、ハンドル 195 の外周リング部 195 c を発光装飾させることができる他に、ハンドルカバーベース 291（前筒部 291 a）の内部や、ハンドルカバー 295、等も発光装飾させることができる。

【0235】

ハンドルカバーユニット 290 は、ハンドルカバー 295 及びインナー 292 に、互いに一致する切欠開口部 295 b 及び切欠部 292 c を有しているため、外側から見た時に、左右両側と下側に、ハンドルカバーベース 291 の前筒部 291 a の内部と連通する穴が開いているように見せることができる。これにより、遊技者に対して、ハンドル 195 の中央ハブ部 195 a と外周リング部 195 c との間を通してハンドルカバーベース 291 の前筒部 291 a の内部に手（指）を突っ込む精神的な不安を和らげることができる。

【0236】

なお、ハンドルカバー 295 の上側の切欠開口部 295 b（インナー 292 の上側の切欠部 292 c）は、皿右装飾ユニット 275 と扉枠右サイドユニット 430 とによって閉鎖されている。

10

20

30

40

50

【0237】

本実施形態のハンドルカバーユニット290は、ハンドルユニット180の後側が挿入されているハンドルカバーベース291の前筒部291aの内部が、開口部291hを通して、インナー292及びハンドルカバー295の夫々の下側の切欠部292c及び切欠開口部295bと連通している（図47を参照）。これにより、ハンドル195の中央ハブ部195aと外周リング部195cとの間の隙間を通して、飲み物等の液体や遊技球B等がハンドルカバーベース291の前筒部291a内へ侵入しても、下側の開口部291h、切欠部292c、及び切欠開口部295bを介してハンドルカバーユニット290の下方へ排出させることができる。

【0238】

また、ハンドルカバー295の左右両側の切欠開口部295b内に、液体や遊技球Bが侵入した場合は、前筒部291aとインナー292の脚部292bとの間の隙間を通して、下側の切欠開口部295bから下方へ排出することができる。

【0239】

また、ハンドルカバーベース291の開口部291h、インナー292の下側の切欠部292c、及びハンドルカバー295の下側の切欠開口部295bは、図47に示すように、外枠2の外枠下組立体40におけるグリル部材46の羽根部46bの傾斜方向の延長線上に設けられている。これにより、本体枠スピーカ622の振動により羽根部46bを介してグリル部材46から斜め上前方へ放出された風（風圧）を、開口部291h、切欠部292c、及び切欠開口部295bを通して、前筒部291a内へ進入させることができる。従って、遊技者が、ハンドルカバー295（ハンドルカバーベース291の前筒部291a）の内側に手指を突っ込んで、ハンドル195を回転操作（遊技球Bの打込装置）している時に、本体枠スピーカ622を振動させて前筒部291a内へ風を送ることで、遊技者を驚かせることができ、これまでにない演出を行うことができる。

【0240】

更に、ハンドルカバー295に切欠開口部295bを有しているため、扉枠3や本体枠4を開ける際に、右側の切欠開口部295bに指を掛けて引っ張ることができ、扉枠3等を開放する時の取っ手とすることができる。

【0241】

また、ハンドル195では、外周リング部195cまでメッキ部が施されているため、ハンドルタッチセンサ192がハンドル195のタッチを検知することができ、外周リング部195cだけに触れた状態でも、遊技球Bを打込むことができる。

【0242】

また、ハンドルカバー295に切欠開口部295bを有しているため、ハンドル195の外周リング部195cと切欠開口部295bとに指を掛けて掴むようにすることで、ハンドル195の回転位置を簡単に固定することができ、手をひねり続けていなくても一定の強さで遊技球Bを遊技領域5a内へ打込み続けることができる。このように、多様な方法でハンドル195を回転させて遊技球Bを打込むことができるため、遊技者に適した打込操作を選択可能なパチンコ機1を提供することができる。

【0243】

このハンドルユニット180は、扉枠ベース101のハンドル取付座面101bに対して、ハンドルカバーユニット290（ハンドルカバーベース291）を介して取付けられる。この扉枠ベース101のハンドル取付座面101bは、平面視において、右端側が左端側よりも後方に位置するように傾斜しており、外側（開放側）を向いているため、ハンドルカバーベース291を介して取付けられるハンドルユニット180も平面視で外側に傾斜（換言すると、パチンコ機1の前面に直交する線に対してその先端部がパチンコ機1の外側に向かうように傾斜している。）して扉枠3に取付固定される。これにより、遊技者がハンドルユニット180のハンドル195が握り易く、違和感がなく回動操作を行わせることができる。

【0244】

10

20

30

40

50

このように、本実施形態のハンドルユニット１８０及びハンドルカバーユニット２９０によれば、左辺側を軸芯にして開閉可能に設けられ、遊技盤５の遊技領域５ａを前方から視認可能に閉鎖している扉枠３における右下隅に、円盤状の中央ハブ部１９５ａと、中央ハブ部１９５ａから放射状に突出している複数のスポーク部１９５ｂと、複数のスポーク部１９５ｂの先端同士を繋いでいる円環状の外周リング部１９５ｃと、を有するハンドル１９５を設けていると共に、外周リング部１９５ｃから後方へ延びているような筒状のハンドルカバーユニット２９０を設けているため、従来のパチンコ機におけるハンドルが設けられている部位に、これまでに見たこともないような形態のハンドル１９５とハンドルカバーユニット２９０とが見えることとなり、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者に対して本パチンコ機１での遊技に対する意欲を高めさせることができ、本パチンコ機１が設置されている遊技ホール内を回遊している遊技者に対し、遊技するパチンコ機として本パチンコ機１を選択させ易くすることができる。

10

【０２４５】

また、ハンドル１９５における中央ハブ部１９５ａと外周リング部１９５ｃとの間を通して遊技者の指をハンドルカバーユニット２９０（ハンドルカバーベース２９１の前筒部２９１ａ）内へ挿入可能としていることから、遊技者が遊技領域５ａに遊技球Ｂを打込むためにハンドル１９５を操作する際に、遊技者がハンドル１９５の中央ハブ部１９５ａを掴むと、遊技者の指がハンドルカバーユニット２９０内に挿入された状態となるため、ハンドル１９５の操作に対して、従来のパチンコ機のハンドルとは異なった感覚を遊技者に付与することができ、新感覚の遊技球Ｂの打込操作により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【０２４６】

そして、遊技者がハンドル１９５を操作している時に、本体枠４の基板ユニット６２０Ａにおけるスピーカユニット６２０ａに設けられている本体枠スピーカ６２２から演出サウンドを出力させると、本体枠スピーカ６２２の振動によりスピーカボックス６２３によるエンクロージャ６２４内の空気が振動し、エンクロージャ６２４と連通している外枠２における外枠下組立体４０の幕板内部空間４０ａ及びポート部材４７を通してエンクロージャ６２４内の空気の振動が音圧（音風）として前方へ放出される。この際に、ポート部材４７の前端に設けられているグリル部材４６の複数の羽根部４６ｂにより、本体枠スピーカ６２２からの音圧（音風）を、ハンドルカバー２９５の切欠開口部２９５ｂ及びハンドルカバーベース２９１の開口部２９１ｈを通してハンドルカバーユニット２９０内（ハンドルカバーベース２９１の前筒部２９１ａ内）へ誘導することができ、中央ハブ部１９５ａと外周リング部１９５ｃとの間を通してハンドルカバーユニット２９０内に指を挿入した状態でハンドル１９５を操作している遊技者の指に対して、音圧による刺激を付与することができる。従って、遊技領域５ａ内における遊技状態に応じて、ハンドルカバーユニット２９０内に挿入されている遊技者の手指に、切欠開口部２９５ｂ及び開口部２９１ｈを通してポート部材４７からの音圧を供給することで、遊技者を驚かせたり、チャンスの到来を予感させたり、ハンドル操作の操作量を変更させたり、することができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

30

40

【０２４７】

また、切欠開口部２９５ｂ及び開口部２９１ｈを通してハンドルカバーユニット２９０（ハンドルカバーベース２９１の前筒部２９１ａ）内に本体枠スピーカ６２２からの音圧（音風）を供給することができるため、ハンドルカバーユニット２９０内を涼しくすることができ、ハンドル１９５を操作している遊技者の手指まわりの環境を快適にすることで、遊技者にかかるストレスを緩和させて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２４８】

また、上述したように、中央ハブ部１９５ａと外周リング部１９５ｃとの間を通してハンドルカバーユニット２９０内に指を挿入した状態でハンドル１９５を操作している遊技者

50

の指に対して、ハンドル１９５やハンドルカバーユニット２９０が設けられている扉枠３とは異なる外枠２の外枠下組立体４０に設けられたポート部材４７から前方へ放出される音圧（音風）を、グリル部材４６の複数の羽根部４６ｂにより誘導して刺激を付与するようにしているため、ハンドル１９５に振動装置を設けるようにした場合と比較して、ハンドル１９５に設けられている各種のセンサ（ハンドル回転検知センサ１８９、ハンドルタッチセンサ１９２、単発ボタン操作センサ１９４、等）や軸受機構等にダメージを与えることはなく、ハンドルユニット１８０を破損し難くすることが可能となり、ハンドルユニット１８０の破損により遊技者に不快感を与えてしまうことを回避させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２４９】

更に、ハンドル１９５に、中央ハブ部１９５ａ、スポーク部１９５ｂ、及び外周リング部１９５ｃを有するようにしていることから、ハンドル１９５が自動車のステアリングホイールのような外観となるため、従来のパチンコ機のハンドルとは外観が大きく異なっているが、遊技者に対してハンドル１９５の操作が従来のパチンコ機と同様であることを直感的に認識させることが可能となる。従って、本パチンコ機１を初めて見た遊技者であっても、戸惑わせることなく本パチンコ機１のハンドル１９５を操作させることができ、遊技者を躊躇させることなく遊技するパチンコ機として本パチンコ機１を選択させ易くすることができる。

【０２５０】

また、ハンドル１９５の中央ハブ部１９５ａと外周リング部１９５ｃとの間を通して遊技者の指を挿入可能なハンドルカバーユニット２９０の外周面の下側を向いている部位に切欠開口部２９５ｂ及び開口部２９１ｈを設けていることから、前方からハンドルカバーユニット２９０（ハンドルカバーベース２９１の前筒部２９１ａ）内を見た時に、開口部２９１ｈ及び下側の切欠開口部２９５ｂを通してハンドルカバーユニット２９０よりも下方が見えることとなり、筒状のハンドルカバーユニット２９０に対して開放感を付与することができるため、ハンドルカバーユニット２９０に指を挿入することに対する遊技者の不安感を軽減させることができ、遊技者を躊躇させることなくハンドル１９５を操作させることができる。

【０２５１】

また、ハンドルカバーユニット２９０の外周面における下側を向いている部位に、貫通している切欠開口部２９５ｂ及び開口部２９１ｈを設けていると共に、外枠２（外枠下組立体４０）のポート部材４７を前方へ向かって開口させているため、ハンドルカバーユニット２９０内に飲み物等の液体や遊技球Ｂ等が入っても、下側の切欠開口部２９５ｂ及び開口部２９１ｈから下方へ排出させることができると共に、切欠開口部２９５ｂ及び開口部２９１ｈから下方へ排出された液体等をポート部材４７内に入り難くすることができる。

【０２５２】

更に、ハンドル１９５に、中央ハブ部１９５ａ、スポーク部１９５ｂ、及び外周リング部１９５ｃを有するようにしていると共に、前端の径が外周リング部１９５ｃと同じ径のハンドルカバーユニット２９０のハンドルカバー２９５に複数の切欠開口部２９５ｂを設けるようにしているため、中央ハブ部１９５ａにより従来のパチンコ機のハンドルと同じように手で掴んで操作したり、スポーク部１９５ｂにより指だけで操作したり、外周リング部１９５ｃにより自動車のステアリングホイールのような操作をしたり、外周リング部１９５ｃと切欠開口部２９５ｂとに指を掛けて掴むような操作をしたり、外周リング部１９５ｃを跨ぐようにしてハンドルカバーユニット２９０の内側と外側とを指で掴むような操作をしたりすることができ、多彩な遊技球Ｂの打込操作（ハンドル操作）が可能なパチンコ機１を提供することができる。従って、遊技状態や遊技者の状態等に応じて、遊技者が操作し易い方法で遊技球Ｂを遊技領域５ａへ打込むことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に遊技球Ｂの打込操作を楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２５３】

また、ハンドル１９５の外周リング部１９５ｃと切欠開口部２９５ｂとに指を掛けて掴むようにしたり、外周リング部１９５ｃを跨ぐようにしてハンドルカバーユニット２９０の内側と外側とを指で摘むようにしたりすることで、ハンドル１９５の操作位置を固定することが可能となる。従って、従来のパチンコ機のハンドルと同様のハンドル操作に加えて、従来のパチンコ機では成し得ないハンドル操作も行うことができるため、遊技者に対して多彩なハンドル操作を提供することができ、ハンドル操作を楽しませて遊技者を飽きさせ難くすることができる。

【０２５４】

また、ハンドルカバーユニット２９０の前端の径を、ハンドル１９５における外周リング部１９５ｃの径と同じとしているため、ハンドルカバーユニット２９０が外周リング部１

10

【０２５５】

また、ハンドルカバーユニット２９０の前端の径が外周リング部１９５ｃと同じ径であるため、ハンドルカバーユニット２９０の上下方向の寸法が必要以上に大きくなることを抑制することが可能となり、ハンドルカバーユニット２９０により遊技領域５ａ（扉窓１０１

20

【０２５６】

更に、ハンドルカバー装飾基板２９３のＬＥＤ２９３ａを適宜発光させることで、ハンドルカバーユニット２９０（ハンドルカバーベース２９１の前筒部２９１ａ内やハンドルカバー２９５）やハンドル１９５の外周リング部１９５ｃを発光装飾させることができるため、遊技者がハンドル１９５を操作していても、遊技者の手によってハンドルカバー２９

【０２５７】

また、扉枠３におけるヒンジ側とは反対側の右下隅にハンドル１９５を設けていると共に、ハンドルカバーユニット２９０のハンドルカバー２９５における外周面の右側を向いている部位に切欠開口部２９５ｂを設けているため、当該切欠開口部２９５ｂを、扉枠３を開閉させる時の取っ手に用いることができる。従って、扉枠３に見栄えが悪くなるような取っ手を設ける必要が無く、扉枠３の見栄えを良くすることができる。

30

【０２５８】

また、ハンドルカバーユニット２９０（ハンドルカバーベース２９１）に、ハンドル１９５の外周リング部１９５ｃ（ハンドルガイド１９６）を、周方向へ回転可能に支持すると共に、前後方向への移動を規制するフランジ部２９１ｅ及びガイド片２９１ｇを有するよう

40

【０２５９】

また、ハンドルタッチセンサ１９２により遊技者がハンドル１９５に触れていることを検知した上で、ハンドル１９５の操作を受付けて遊技球Ｂを打込むようにしているため、スポーク部１９５ｂや外周リング部１９５ｃのみに触れた状態でハンドル１９５を操作しても遊技球Ｂを打込むことができ、上述したような多彩な打込操作（ハンドル操作）が可能

50

での遊技球Bの打込みを阻止することができ、道具を用いたハンドル操作が行われることを防止して遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【0260】

〔3-5. 皿ユニットの全体構成〕

扉枠3における皿ユニット200について、主に図48及び図49を参照して詳細に説明する。図48は扉枠の皿ユニットを見た斜視図であり、図49は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。皿ユニット200は、扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101の前面における扉窓101aよりも下側の部位に取付けられる。皿ユニット200は、遊技領域5a内に打込むための遊技球Bを貯留する上皿201と、上皿201の下側に配置されており上皿201やファールカバーユニット150から供給される遊技球Bを貯留可能な下皿202と、を備えている。

10

【0261】

皿ユニット200は、上皿201を有しており扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101の前面に取付けられている皿ベースユニット210と、皿ベースユニット210の前面に取付けられており下皿202を有している皿装飾ユニット250と、皿装飾ユニット250及び皿ベースユニット210の前面に取付けられており遊技者が操作可能な演出操作ユニット300と、を備えている。

【0262】

皿ベースユニット210は、左右に延びた平板状の皿ユニットベース211と、皿ユニットベース211の前面上部に取付けられ上皿201を有している上皿本体212と、上皿本体212の右方に取付けられており前方へ突出している取付ベース（図示は省略）と、取付ベースの右方に取付けられている皿ユニット中継基板（図示は省略）と、取付ベースの上面に取付けられている球貸操作ユニット220と、取付ベースの下方に取付けられている上皿球抜前ユニット（図示は省略）と、上皿球抜前ユニットの後方に取付けられている上皿球抜後ユニット240と、を備えている。

20

【0263】

皿装飾ユニット250は、皿ユニットベース211の前面下部に取付けられており下皿202を有している下皿本体251と、下皿本体251の外周を覆うように皿ユニットベース211の前面に取付けられる皿ユニット本体252と、下皿本体251の下面に取付けられている下皿球抜ユニット260と、皿ユニット本体252の前面上部に左右に離間して夫々取付けられている皿左装飾ユニット270及び皿右装飾ユニット275と、を備えている。

30

【0264】

演出操作ユニット300は、遊技者が操作可能な演出操作部301として、遊技者が接触操作可能な接触操作部302と、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部303と、を備えている。演出操作ユニット300は、外面が球形状の演出操作部カバーユニット310と、演出操作部カバーユニット310に内に收容され皿装飾ユニット250の前面に取付けられる操作部ベース315と、操作部ベース315の上面に取付けられている円環状の演出操作部外周装飾基板320と、演出操作部外周装飾基板320の上方を覆っている外周基板カバー325と、操作部ベース315の後側に取付けられている操作部中継基板ユニット330と、を備えている。

40

【0265】

また、演出操作ユニット300は、演出操作部カバーユニット310から上方へ突出可能とされており演出操作部301が設けられている演出操作部ユニット350と、操作部ベース315に取付けられており演出操作部ユニット350を昇降可能に支持している演出操作部昇降機構360と、演出操作部昇降機構360による演出操作部ユニット350の上方への突出力を調整する突出力調整機構380と、を備えている。

【0266】

皿ユニット200は、全体が前方へ膨出しており、左右方向中央において演出操作部301の上面が斜め上前方を向くように演出操作ユニット300が配置されており、上面にお

50

ける演出操作ユニット300の左側に上皿201が演出操作ユニット300の右側に球貸操作ユニット220が配置されていると共に、上皿201の下側で演出操作ユニット300の左側に下皿202が配置されている。

【0267】

〔3-5a. 上皿〕

皿ユニット200の上皿201について、主に図48及び図49等を参照して詳細に説明する。上皿201は、皿ユニットベース211と上皿本体212とによって形成されており、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出し、上方へ開放された容器状に形成されている。上皿201（上皿本体212）は、扉枠3の左右方向の幅に対して左端から右方へ約1/3の部位が最も前方に膨出している。上皿201は、最も膨出した部位から正面視右方へ向かうに従って、前端が後方へ後退しており、前後方向の奥行が遊技球Bの外径よりも若干大きい誘導通路部201a（図73を参照）を有している。上皿201は、誘導通路部201aを含む底面の全体が、右端側が低くなるように傾斜しており、誘導通路部201aの正面視右端側が、球貸操作ユニット220の下方へ潜り込んでいる。

【0268】

上皿201は、皿ユニット200に組立てた状態で、その底面が、皿ユニットベース211の上皿球供給口211aよりも下側の位置から上皿球送給口（図示は省略）の上端に対して遊技球Bの外径よりも若干下側の位置へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球供給口211aから前方へ放出された遊技球Bが、上皿201内に受けられて貯留させることができると共に、受けられた遊技球Bを誘導通路部201aの右端側から上皿球送給口を通して球送給ユニット140側へ供給させることができる。

【0269】

なお、誘導通路部201aには、パチンコ機1において電氣的に接地（アース）されている金属製のアース金具が備えられており、遊技球Bが接触（転動）することで、遊技球Bに帯電した静電気を除去させることができる。

【0270】

〔3-5b. 下皿〕

皿ユニット200の下皿202について、主に図48及び図50等を参照して詳細に説明する。図50（a）は扉枠において下皿球供給口の部位で水平に切断して要部を示す断面図であり、（b）は従来の扉枠において（a）と同じ部位を切断して要部を示す断面図である。下皿202は、上皿201の下方で、正面視において皿ユニット200（扉枠3）の左右方向中央よりも左側に配置されている。下皿202は、下皿本体251と皿ユニットベース211とで形成されている。下皿202は、遊技球Bを貯留可能な容器状に形成されており、底壁に上下に貫通し遊技球Bを排出可能とされた下皿球抜孔202aを備えている。下皿202の下皿球抜孔202aは、下皿球抜ユニット260の下皿球抜蓋265によって開閉可能に閉鎖されている。

【0271】

下皿202は、平面視の形状が左右に延びた略四角形に形成されており、左右方向中央より左側の前端が右側よりも前方へ突出している。下皿202は、上下に貫通している下皿球抜孔202aが、右端付近の前端付近に配置されている。この下皿202は、底面が下皿球抜孔202aへ向かって低くなるように傾斜している。下皿202の下皿球抜孔202aは、皿ユニット200に組立てた状態で、下皿球供給口211cの前方に対して左寄りで演出操作ユニット300の下方に位置している。

【0272】

下皿202は、下皿球抜孔202aを閉鎖している状態で、下皿球供給口211cから前方へ放出された遊技球Bを貯留することができると共に、下皿球抜孔202aを開放することで貯留されている遊技球Bを皿ユニット200の下方（例えば、ドル箱）へ排出させることができる。また、下皿202の下皿球抜孔202aが開放されている状態では、下皿球抜孔202aが下皿球供給口211cの前方に配置されていることから、下皿球供給口211cから前方へ放出された遊技球Bを、最短距離の移動で速やかに下皿球抜孔20

2 a から下方へ排出させることができる。

【0273】

ここで、従来のパチンコ機では、図50(b)に示すように、ファールカバーユニット150の球放出口150dと連通している皿ベースユニット210における皿ユニットベース211の下皿球供給口211jに対して、その中心軸線上の前方に下皿202の下皿球抜孔202bを設けている。そして、球放出口150dから前方へ放出された遊技球Bが、真直ぐに下皿球抜孔202bへ向かうように、下皿球供給口211jを前方へ真直ぐに延びた筒状としている。これにより、下皿球供給口211jから前方へ放出された遊技球Bを、最短距離の移動で速やかに下皿球抜孔202bから下方へ排出させることができるようにしている。

10

【0274】

ところで、下皿球供給口211jにより遊技球Bを下皿球抜孔202bへ向かって真直ぐに誘導させるようにした場合、下皿球抜孔202bが下皿球抜蓋265により閉鎖されていると、下皿球抜孔202bや下皿球供給口211jが下皿202の右端付近に設けられていることから、下皿202内の中央よりも右側の領域において、遊技球Bの貯留が集中してしまう恐れがある。そして、下皿202内の右側の領域に集中した遊技球Bが、下皿球供給口211jの前を塞いでしまうと、ファールカバーユニット150の貯留通路150e内から遊技球Bが下皿202側へ放出されなくなることで、満タン検知センサ154が作動して、下皿202内の左側の領域にまだ余裕があるのにも関わらず、下皿202が満タンであると判定されてしまう恐れがある。

20

【0275】

これに対して、本実施形態では、図50(a)に示すように、下皿球供給口211cの左側の側壁を、斜め左前方へ延びるように傾斜させている。詳述すると、下皿球供給口211cにおける左側の側壁を、下皿球抜孔202aの真後ろとなる部位では皿ユニットベース211の前面との間の距離が、少なくとも一つの遊技球Bが流通可能な距離となるように、斜め左前方へ傾斜させている。

【0276】

また、本実施形態では、図50に示すように、下皿球抜孔202aを、下皿球供給口211cの後端(球放出口150d)の中心軸線(一点鎖線で示す線)よりも左方へ移動させている。

30

【0277】

これにより、下皿球抜孔202aを左方へ移動させることで、下皿202の最も低くなっている部位(下皿球抜孔202aの部位)が、左方へ移動することとなり、下皿球抜孔202aが閉鎖されている状態で、遊技球Bが下皿202内の右側に集中して貯留されることを低減させることができる。そして、下皿202内において、下皿球抜孔202aの部位から複数の遊技球Bが貯留されて、下皿202の後端(皿ユニットベース211の前面)に到達しても、下皿球供給口211cの左側の側壁が斜めに延びて下皿202の後端との間に遊技球Bが流通可能な隙間を形成しているため、ファールカバーユニット150(球放出口150d)や上皿球抜後ユニット240(球抜誘導路241c)から下皿球供給口211c側へ放出された遊技球Bを、斜めに延びた左側の側壁に沿って下皿202内の左側へ誘導して放出させることができ、下皿202内の全体に遊技球Bをきちんと貯留させることができる。

40

【0278】

従って、下皿202内において遊技球Bを貯留できる領域が十分に残っているのにも関わらず、満タン検知センサ154が作動して満タンが報知されてしまうことを防止することができる。

【0279】

〔3-5c. 皿ベースユニット〕

皿ユニット200における皿ベースユニット210について、主に図48及び図49を参照して詳細に説明する。皿ベースユニット210は、扉枠ベースユニット100の前面下

50

部に取付けられ左右に延びた平板状の皿ユニットベース 2 1 1 と、皿ユニットベース 2 1 1 の前面上部に取付けられ上皿 2 0 1 を有している上皿本体 2 1 2 と、皿ユニットベース 2 1 1 の後面で右下隅付近に取付けられている皿ユニット中継基板 2 1 4 と、を備えている。

【0280】

また、皿ベースユニット 2 1 0 は、皿ユニットベース 2 1 1 の前面の上部に取付けられている球貸操作ユニット 2 2 0 と、球貸操作ユニット 2 2 0 の下方で皿ユニットベース 2 1 1 の前面に取付けられている上皿球抜前ユニット（図示は省略）と、上皿球抜前ユニットの後方で皿ユニットベース 2 1 1 の後側に取付けられている上皿球抜後ユニット 2 4 0 と、を備えている。

【0281】

〔3-5c-1. 皿ユニットベース〕

皿ベースユニット 2 1 0 の皿ユニットベース 2 1 1 について、主に図 4 8 及び図 4 9 を参照して詳細に説明する。皿ユニットベース 2 1 1 は、扉枠ベースユニット 1 0 0 の扉枠ベース 1 0 1 の前面における扉窓 1 0 1 a の下方に取付けられ、扉枠ベース 1 0 1 の全幅に亘って左右に延びた平板状（後方が開放された浅い箱状）に形成されている。

【0282】

皿ユニットベース 2 1 1 は、正面視左上隅付近で前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている上皿球供給口 2 1 1 a と、上皿球供給口 2 1 1 a の下方で前後に貫通しており前側にパンチングメタルが取付けられているスピーカ口 2 1 1 b と、正面視左右中央に対して左寄りの下部において前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている下皿球供給口 2 1 1 c と、下皿球供給口 2 1 1 c の後方へ筒状に延びている部位の右側壁において遊技球 B が通過可能な大きさに切欠かれている切欠部 2 1 1 d と、下皿球供給口 2 1 1 c の正面視右上側で前後に貫通していると共に上下に延びており上部が上皿本体 2 1 2 の右端に位置する上皿球送給口（図示は省略）と、を備えている。

【0283】

皿ユニットベース 2 1 1 の上皿球供給口 2 1 1 a は、扉枠 3 に組立てた状態で、前端が上皿 2 0 1 の後壁に開口し、筒状の後端が扉枠ベース 1 0 1 の上皿用球通過口 1 0 1 g を前側から貫通してファールカバーユニット 1 5 0 の貫通球通路 1 5 0 a の前端と接続している。これにより、払出ユニット 5 6 0 の払出装置 5 8 0 から払出された遊技球 B が、上皿球供給口 2 1 1 a を通って上皿 2 0 1 内に供給（払出）される。

【0284】

下皿球供給口 2 1 1 c は、扉枠 3 に組立てた状態で、前端が下皿 2 0 2 の後壁に開口し、筒状の後端が扉枠ベース 1 0 1 の下皿用球通過口 1 0 1 f を前側から貫通してファールカバーユニット 1 5 0 の球放出口 1 5 0 d の前端と接続している。これにより、ファールカバーユニット 1 5 0 の貯留通路 1 5 0 e 内を流通する遊技球 B が、下皿球供給口 2 1 1 c を通って下皿 2 0 2 内に供給される。また、下皿球供給口 2 1 1 c の筒状に延びている部位に形成されている切欠部 2 1 1 d には、上皿球抜後ユニット 2 4 0 の後ベース 2 4 1 における球抜誘導路 2 4 1 c の下流端が接続されている。これにより、上皿 2 0 1 に貯留されている遊技球 B が、上皿球抜ボタン 2 2 2 の操作により、上皿球送給口、球送給ユニット 1 4 0 の進入口 1 4 1 a 及び球抜口 1 4 1 b、上皿球抜後ユニット 2 4 0 の球送給誘導路 2 4 1 b 及び球抜誘導路 2 4 1 c、及び切欠部 2 1 1 d を介して、下皿球供給口 2 1 1 c から下皿 2 0 2 内に排出される。

【0285】

上皿球送給口は、皿ベースユニット 2 1 0 に組立てた状態で、上皿球抜後ユニット 2 4 0 における後ベース 2 4 1 の球受口（図示は省略）の前方に位置しており、上皿 2 0 1 内の遊技球 B が、上皿球抜後ユニット 2 4 0 の球受口から球送給誘導路 2 4 1 b へ供給される。

【0286】

〔3-5c-2. 上皿本体〕

皿ベースユニット 2 1 0 の上皿本体 2 1 2 について、主に図 4 8 及び図 4 9 等を参照して

10

20

30

40

50

詳細に説明する。上皿本体 212 は、皿ユニットベース 211 の前面に取付けられ、皿ユニットベース 211 と協働して上皿 201 を形成するものである。上皿本体 212 は、上方及び後方が開放された容器状（皿状）に形成されている。上皿本体 212 は、左右に延びており、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出している。上皿本体 212 は、最も前方へ膨出した部位から正面視右方へ向かうに従って、前端が後方へ後退しており、前後方向の奥行が遊技球 B の外径よりも若干大きい幅に形成されている。上皿本体 212 の底面は、右端が最も低くなるように傾斜している。上皿本体 212 は、右端付近の上方が閉鎖されている。

【0287】

上皿本体 212 は、皿ユニット 200 に組立てた状態で、右端付近の上方が閉鎖されている部位が、球貸操作ユニット 220 の下方に潜り込むように取付けられている。また、上皿本体 212 は、上部における左右方向の中間部に、演出操作ユニット取付部 212a が形成されており、この演出操作ユニット取付部 212a に演出操作ユニット 300 の一部が取付けられる。

【0288】

〔3-5c-3. 皿ユニット中継基板〕

皿ベースユニット 210 の皿ユニット中継基板 214 は、扉枠ベースユニット 100 における扉枠副中継基板 105 と、皿左装飾基板 273、皿右装飾基板 278、及び操作部中継基板 332 との接続を中継するためのものである。皿ユニット中継基板 214 は、皿ユニットベース 211 の後面における右下隅付近に取付けられる。この皿ユニット中継基板 214 は、皿ユニットベース 211 に取付けた状態では、後面が皿ユニットベース 211 の後側に臨んでいる。

【0289】

〔3-5c-4. 球貸操作ユニット〕

皿ベースユニット 210 の球貸操作ユニット 220 について、主に図 51 を参照して説明する。図 51 は、扉枠の皿ユニットにおける球貸操作ユニットの部位を拡大して示す平面図である。この球貸操作ユニット 220 は、上皿 201 に貯留されている遊技球 B を下皿 202 へ排出したり、パチンコ機 1 に隣接して設けられた球貸機（図示は省略）に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、所定数の遊技球 B を皿ユニット 200 の上皿 201 内へ貸出したり、球貸機に投入された現金やプリペイドカードの残量を表示したり、球貸機に投入された現金やプリペイドカードを貸出された遊技球 B の分を差し引いて返却したり、音量を調節したり、光量を調節したり、するためのものである。

【0290】

球貸操作ユニット 220 は、皿ユニットベース 211 の前面の上部に取付けられるベース部 221 と、ベース部 221 の上面の左端付近に配置されている上皿球抜ボタン 222 と、ベース部 221 の上面における上皿球抜ボタン 222 の右方に配置されており透光性を有した円盤状の球貸操作ベース 223 と、球貸操作ベース 223 の前部左側に配置されている球貸ボタン 224 と、球貸操作ベース 223 の前部右側に配置されている返却ボタン 225 と、球貸操作ベース 223 の後部下方に配置されている球貸表示部 226 と、ベース部 221 の外側で球貸ボタン 224 の前方に配置されている音量調節ボタン 227 と、音量調節ボタン 227 の左側に配置されている光量調節ボタン 228 と、を備えている。

【0291】

上皿球抜ボタン 222 は、ベース部 221 の上面から円柱状に上方へ突出しており、遊技者が押圧操作することで下方へ移動することができる。球貸ボタン 224 は、円形状に形成されており、上面に「玉」の文字が施されている。返却ボタン 225 は、三角形に形成されている。球貸表示部 226 は、三つの 7 セグメント LED と一つの砲弾型 LED により構成されており、発光している状態で透明な球貸操作ベース 223 を通して遊技者側から良好に視認することができる。

【0292】

球貸操作ユニット 220 は、上皿球抜ボタン 222 を押圧操作することで、上皿 201 に

10

20

30

40

50

貯留されている遊技球Bを下皿へ排出することができる。また、球貸機に現金や残金のあるプリペイドカードを投入した上で、球貸ボタン224を押圧操作すると、所定数の遊技球Bが上皿201に供給される。返却ボタン225を押圧操作すると、球貸機に投入されている現金やプリペイドカードに対して、貸出された遊技球Bの分を差し引いて返却する。球貸表示部226には、球貸機に投入されている現金やプリペイドカードの残量が表示される。また、球貸表示部226には、球貸機が故障した時にエラーコードが表示される。

【0293】

音量調節ボタン227は、扉枠3のトップ中央スピーカ及びトップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力される音楽、音声、効果音、等の演出用のサウンドの音量を調節するためのものである。この音量調節ボタン227は、二つの円を組合せたような双円形のひょうたん型に形成されている。音量調節ボタン227は、一方（上側）の円の中心に「+」の文字が、他方（下側）の円の中心に「-」の文字が夫々施されていると共に、二つの円の間の部位に、スピーカから音が出ているような絵柄が施されている。音量調節ボタン227は、「+」側の円の直径が、「-」側の円の直径よりも大きく形成されている。この音量調節ボタン227は、「+」側を押圧すると音量が大きくなり、「-」側を押圧すると音量が小さくなる。

【0294】

光量調節ボタン228は、扉枠3や遊技盤5に設けられている各種の装飾基板のLEDの光量や、演出表示装置1600の表示画面の明るさを調節するためのものである。この光量調節ボタン228は、二つの円を組合せたような双円形のひょうたん型に形成されている。光量調節ボタン228は、一方（上側）の円の中心に「+」の文字が、他方（下側）の円の中心に「-」の文字が夫々施されていると共に、二つの円の間の部位に、電球の絵柄が施されている。光量調節ボタン228は、「+」側の円の直径が、「-」側の円の直径よりも大きく形成されている。この光量調節ボタン228は、「+」側を押圧すると明るくなり、「-」側を押圧すると暗くなる。

【0295】

音量調節ボタン227と光量調節ボタン228は、互いに異なる色（例えば、音量調節ボタン227を白色、光量調節ボタン228を黒色、）とされており、遊技者が間違え難いようにしている。

【0296】

ところで、演出操作部301の接触操作部302や押圧操作部303を用いて音量や光量を調節するようにした場合、演出操作部301の操作を必要とする遊技者参加型演出が実行されていない時に、演出操作部301を適宜操作して音量や光量等を調節するための設定用のメニューを演出表示装置1600に表示させて調節する項目を選択した上で、接触操作部302を操作して音量の大きさや光量の明るさ等を変更することとなり、音量や光量を調節するのに手間（時間）がかかることとなる。これに対して、本実施形態によれば、音量調節ボタン227や光量調整ボタン228を操作することで、音量や光量を直接（ダイレクト）に調節することができ、音量や光量の調節にかかる手間を簡略化して短時間で調節することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【0297】

【3-5c-5. 上皿球抜後ユニット】

皿ベースユニット210における上皿球抜前ユニット及び上皿球抜後ユニット240について、主に図49を参照して詳細に説明する。上皿球抜後ユニット240は、球貸操作ユニット220の上皿球抜ボタン222が押圧操作された時に、球送給ユニット140と協働して、上皿201内に貯留されている遊技球Bを下皿202へ排出させるためのものである。

【0298】

上皿球抜後ユニット240は、上皿球送給口を後方から閉鎖するように皿ユニットベース211の後面に取付けられる後ベース241と、後ベース241の前面に上下方向へスライド可能に取付けられている上皿球抜スライダ242と、上皿球抜スライダ242を上方

10

20

30

40

50

へ付勢しているバネ（図示は省略）と、後ベース２４１の後側に取付けられている後力バー２４４と、を備えている。

【０２９９】

後ベース２４１は、上皿球拔スライダ２４２をスライド可能に取付ける部位から上方へ突出していると共に前方へ向かって開口しており遊技球Ｂが通過可能な球受口（図示は省略）と、球受口に受入れられた遊技球Ｂを後ベース２４１の後面において下方へ誘導した後に後方へ誘導する球送給誘導路２４１ｂと、後ベース２４１の後面において球送給誘導路２４１ｂよりも下側の位置から遊技球Ｂを下方へ誘導した後に背面視右方へ誘導する球抜誘導路２４１ｃと、を備えている。

【０３００】

球受口は、皿ベースユニット２１０に組立てた状態で、上皿２０１の誘導通路部２０１ａ下流端（正面視右端）において、皿ユニットベース２１１の上皿球送給口を通して前方へ向かって開口する位置に形成されている。球送給誘導路２４１ｂは、扉枠３に組立てた状態で、下部の後方に球送給ユニット１４０の進入口１４１ａが位置するように形成されている。これにより、上皿２０１に供給された遊技球Ｂが、球受口及び球送給誘導路２４１ｂを通して球送給ユニット１４０の進入口１４１ａに進入するようになっている。

【０３０１】

球抜誘導路２４１ｃの左右に延びている部位は、上皿球拔スライダ２４２をスライド可能に取付けている部位よりも背面視右方へ突出していると共に、背面視右端側が低くなるように傾斜しており、背面視右側面に開口している。球抜誘導路２４１ｃの左右に延びている部位は、後側が後力バー２４４によって閉鎖される。球抜誘導路２４１ｃは、扉枠３に組立てた状態で、球送給誘導路２４１ｂの下方で上下に延びている部位の上部が、球送給ユニット１４０の球抜口１４１ｂの前方に位置すると共に、左右に延びている部位の背面視右端が皿ユニットベース２１１における下皿球供給口２１１ｃの切欠部２１１ｄに接続されるように形成されている。これにより、球送給ユニット１４０の球抜口１４１ｂから排出された遊技球Ｂは、球抜誘導路２４１ｃ及び切欠部２１１ｄを介して下皿球供給口２１１ｃから下皿２０２内へ放出される。

【０３０２】

上皿球拔スライダ２４２は、正面視の形状が四角形に形成されており、左上隅から前方へ突出している作動受部（図示は省略）と、作動受部の後側となる後面から後方へ突出している作動伝達部２４２ｂと、を備えている。作動受部は、上面が平坦に形成されている。また、作動伝達部２４２ｂは、上面が後方へ向かうに従って下方へ位置するように傾斜しており、上面の後端と繋がるように下面が水平に延びている。

【０３０３】

上皿球拔スライダ２４２は、扉枠３に組立てた状態で、作動受部が、皿ユニットベース２１１を後側から貫通して前方へ突出していると共に、作動受部の上面に上皿球拔ボタン２２２の下端が当接している。また、上皿球拔スライダ２４２は、扉枠３に組立てた状態で、作動伝達部２４２ｂが、後ベース２４１の後方に突出していると共に、上面に球送給ユニット１４０の球抜部材１４３における作動棹１４３ｃが当接している。

【０３０４】

バネは、上端が後ベース２４１に取付けられていると共に、下端が上皿球拔スライダ２４２に取付けられており、上皿球拔スライダ２４２を上方へ付勢している。従って、上皿球拔スライダ２４２は、バネの付勢力により上方への移動端に位置しており、バネの付勢力に抗することで下方へ移動することができる。

【０３０５】

上皿球拔後ユニット２４０は、バネの付勢力により、上皿球拔スライダ２４２が上方への移動端に位置させていると共に、上皿球拔スライダ２４２の作動受部を介して上皿球拔ボタン２２２を上方への移動端に位置させている。また、バネの付勢力により、上皿球拔スライダ２４２が上方への移動端に位置させていることから、作動伝達部２４２ｂの上面に当接している作動棹１４３ｃの下方への移動を阻止しており、球抜部材１４３の仕切部１

10

20

30

40

50

4 3 aを進入口1 4 1 aと球抜口1 4 1 bとの間に位置させて、両者の間を仕切っている。
【0 3 0 6】

従って、上皿球抜ボタン2 2 2を押圧していない状態では、球送給ユニット1 4 0において進入口1 4 1 aと球抜口1 4 1 bとの間が仕切られており、上皿2 0 1から球受口へ送られた遊技球Bを、進入口1 4 1 a及び球送給部材1 4 4を介して打球供給口1 4 2 aから球発射装置5 4 0側へ送ることができる。

【0 3 0 7】

一方、上皿球抜ボタン2 2 2を、バネの付勢力に抗して下方へ押圧すると、上皿球抜スライダ2 4 2が下方へ移動し、上皿球抜スライダ2 4 2の作動伝達部2 4 2 bの上面に当接している球抜部材1 4 3の作動棹1 4 3 cが下方へ移動できるようになり、球抜部材1 4 3の錘部1 4 3 dの荷重により球抜部材1 4 3が回動して仕切部1 4 3 aが進入口1 4 1 aと球抜口1 4 1 bとの間から後退する。これにより、上皿2 0 1から球受口及び球送給誘導路2 4 1 bを通して進入口1 4 1 aに進出した遊技球Bが、進入口1 4 1 aの下方に開口している球抜口1 4 1 bから前方へ排出されることとなる。そして、球抜口1 4 1 bから前方へ排出された遊技球Bは、球抜誘導路2 4 1 cを通して切欠部2 1 1 dから下皿球供給口2 1 1 c内へ誘導された後に、下皿球供給口2 1 1 cから下皿2 0 2内へ放出され、上皿2 0 1内の遊技球Bが下皿2 0 2内へ排出されることとなる。

【0 3 0 8】

上皿球抜ボタン2 2 2の下方への押圧を解除すると、バネの付勢力により上皿球抜スライダ2 4 2が上方へ移動し、上皿球抜ボタン2 2 2が上昇すると共に、作動伝達部2 4 2 bと当接している作動棹1 4 3 cにより球抜部材1 4 3が回動して進入口1 4 1 aと球抜口1 4 1 bとの間に仕切部1 4 3 aが位置して元の状態に復帰することとなる。

【0 3 0 9】

このように、上皿球抜後ユニット2 4 0によって、上皿2 0 1内の遊技球Bを、球送給ユニット1 4 0を介して球発射装置5 4 0側へ送給したり、下皿2 0 2側へ排出したりすることができる。

【0 3 1 0】

[3-5 d. 皿装飾ユニット]

皿ユニット2 0 0における皿装飾ユニット2 5 0について、主に図2 2乃至図4 8等を参照して詳細に説明する。皿装飾ユニット2 5 0は、下皿2 0 2を有しており皿ベースユニット2 1 0の前面に取付けられると共に、左右方向中央に前方から演出操作ユニット3 0 0が取付けられるものである。皿装飾ユニット2 5 0は、皿ユニット2 0 0の略全体を装飾している。

【0 3 1 1】

皿装飾ユニット2 5 0は、皿ユニットベース2 1 1の前面下部に取付けられ皿ユニットベース2 1 1と協働して下皿2 0 2を形成する下皿本体2 5 1と、下皿本体2 5 1の外周を覆うように皿ユニットベース2 1 1の前面に取付けられる皿ユニット本体2 5 2と、下皿本体2 5 1の下面に取付けられている下皿球抜ユニット2 6 0と、皿ユニット本体2 5 2の前面上部に左右に離間して夫々取付けられている皿左装飾ユニット2 7 0及び皿右装飾ユニット2 7 5と、を備えている。

【0 3 1 2】

[3-5 d-1. 下皿本体]

皿装飾ユニット2 5 0における下皿本体2 5 1について、主に図4 8及び図5 0等を参照して詳細に説明する。下皿本体2 5 1は、皿ベースユニット2 1 0の皿ユニットベース2 1 1と協働して下皿2 0 2を形成するものである。下皿本体2 5 1は、左右に延びていると共に、上方及び後方が開放された容器状(皿状)に形成されている。この下皿本体2 5 1は、皿ユニットベース2 1 1の前面下部における左右方向中央より左側の部位に、開放されている後方が閉鎖されるように取付けられる。

【0 3 1 3】

下皿本体2 5 1は、平面視の形状が左右に延びた略四角形に形成されており、左右方向中

10

20

30

40

50

央より左側の前端が右側よりも前方へ突出している。下皿本体 251 には、平面視において、右端の前端付近において、上下に貫通している下皿球抜孔 202a が形成されている。下皿本体 251 は、底面が、下皿球抜孔 202a へ向かって低くなるように傾斜している。下皿球抜孔 202a は、下皿球抜ユニット 260 の下皿球抜蓋 265 によって開閉可能に閉鎖される。

【0314】

下皿本体 251 は、皿装飾ユニット 250 に組立てた状態で、外周と下面の一部とが皿ユニット本体 252 に覆われた状態となる。また、下皿本体は、皿ユニット 200 に組立てた状態で、底面が皿ユニットベース 211 の下皿球供給口 211c よりも下方に位置していると共に、下皿球抜孔 202a が下皿球供給口 211c の前方に位置している。これにより、下皿球供給口 211c から前方へ放出された遊技球 B を、貯留することができる。

【0315】

〔3-5d-2. 皿ユニット本体〕

皿装飾ユニット 250 における皿ユニット本体 252 について、主に図 48 及び図 49 等を参照して詳細に説明する。皿ユニット本体 252 は、皿ベースユニット 210 における皿ユニットベース 211 の前面に取付けられ、皿ユニット 200 の前面を装飾するものである。皿ユニット本体 252 は、上部側では左右方向の中央が前方へ突出するように膨出しており、下部側では左右方向の左側が前方へ突出するように膨出している。また、皿ユニット本体 252 は、上面が、左右方向の中央が最も低くなるように湾曲している。皿ユニット本体 252 は、後方へ開放された箱状に形成されている。

【0316】

皿ユニット本体 252 は、上部において左右両端から左右方向中央へ向かうに従って前方へ膨出していると共に下方へ延びており左右に離間している上部サイド膨出部 252a と、下部において左右方向中央より左側が下皿本体 251 の外周を被覆するように前方へ膨出している下部前面装飾部 252b と、を備えている。

【0317】

左右の上部サイド膨出部 252a は、夫々の前面に皿左装飾ユニット 270 及び皿右装飾ユニット 275 が取付けられる。

【0318】

皿ユニット本体 252 は、左側の上部サイド膨出部 252a と下部前面装飾部 252b との間で前後に貫通している下皿開口部 252d が形成されている。下皿開口部 252d は、遊技者の手指が挿入可能な大きさで、左方へ向かうに従って上下が広くなるように形成されている。下皿開口部 252d は、下皿本体 251 と左側の上部サイド膨出部 252a の下面とによって、前後に延びた筒状に形成されている。

【0319】

更に、図示は省略するが、皿ユニット本体 252 は、左右方向中央となる一對の上部サイド膨出部 252a の間に形成されており演出操作ユニット 300 が取付けられる演出操作ユニット取付部を備えている。演出操作ユニット取付部は、皿ユニット本体 252 の左右方向の幅の約 1/3 の幅に形成されている。

【0320】

皿ユニット本体 252 は、皿ユニット 200 に組立てた状態で、皿ベースユニット 210 の前面を全体的に覆うように形成されており、下皿開口部 252d を通してスピーカ口 211b が前方へ臨んだ状態となる。

【0321】

〔3-5d-3. 下皿球抜ユニット〕

皿装飾ユニット 250 における下皿球抜ユニット 260 について、主に図 27 及び図 50 等を参照して詳細に説明する。下皿球抜ユニット 260 は、下皿本体 251 の下面に取付けられ、下皿球抜孔 202a を開閉させることで、下皿 202 に遊技球 B を貯留させたり、下皿 202 から遊技球 B を排出させたりするためのものである。

【0322】

下皿球抜ユニット２６０は、下皿球抜ボタン２６３と、下皿球抜ボタン２６３の操作により貫通孔を開閉する下皿球抜蓋２６５と、を備えている。

【０３２３】

下皿球抜ユニット２６０は、皿装飾ユニット２５０に組立てた状態で、下皿球抜ボタン２６３が、皿ユニット本体２５２における下部前面装飾部２５２ｂの前面と一致していると共に、下皿球抜蓋２６５が下皿球抜孔２０２ａを閉鎖している。この通常の状態では、下皿球抜孔２０２ａが下皿球抜蓋２６５によって閉鎖されており、下皿２０２に遊技球Ｂを貯留させることができる。

【０３２４】

通常の状態において、下皿球抜ボタン２６３を後方へ押圧すると、下皿球抜蓋２６５が移動して、下皿球抜孔２０２ａが開いた状態となり、下皿球抜孔２０２ａを通して下皿２０２内の遊技球Ｂを皿ユニット２００の下方へ排出させることができる。

【０３２５】

なお、下皿球抜ボタン２６３の押圧により下皿球抜蓋２６５を移動させると、下皿球抜蓋２６５が移動したままの状態となり、下皿球抜孔２０２ａが開放されたままの状態で維持され、下皿２０２内の遊技球Ｂを連続して下方へ排出させることができる。

【０３２６】

この状態から下皿球抜孔２０２ａを閉鎖するには、下部前面装飾部２５２ｂの前面よりも後退している下皿球抜ボタン２６３を後方へ押圧した後に押圧を放すと、下皿球抜蓋２６５が通常の状態の位置に復帰し、下皿球抜孔２０２ａが閉鎖された状態となる。これにより、下皿２０２内に遊技球Ｂを貯留させることができる。

【０３２７】

【３－５ｄ－４．皿左装飾ユニット及び皿右装飾ユニット】

皿装飾ユニット２５０における皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５について、主に図４８等を参照して詳細に説明する。皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５は、皿ユニット本体２５２の上部サイド膨出部２５２ａにおける前面の上部に取付けられる。皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５は、皿ユニット２００の上部で演出操作ユニット３００の左右両側を装飾するものである。

【０３２８】

皿左装飾ユニット２７０は、半円筒状で左右に延びており透光性を有している皿左装飾体２７１と、皿左装飾体２７１を貫通している透光性を有した皿左装飾レンズ２７２と、皿左装飾レンズ２７２の後側に設けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている皿左装飾基板２７３と、を備えている。

【０３２９】

皿左装飾体２７１は、左端から右端へ向かうに従って、前方へ移動すると共に下方へ移動するように曲線状に延びており、左側の上部サイド膨出部２５２ａの上部に取付けられる。皿左装飾体２７１は、前方へ膨出した半円弧が、左端では中心軸が斜め左上に延びていると共に、右端では中心軸が左右に延びており、半円筒が振れているような形状に形成されている。この皿左装飾体２７１は、乳白色に形成されている。

【０３３０】

皿左装飾レンズ２７２は、皿左装飾体２７１の前面と一致した状態でその長手方向へ延びている。皿左装飾基板２７３に実装されている複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされており、発光させることで、皿左装飾体２７１を発光装飾させることができる。

【０３３１】

皿左装飾ユニット２７０は、扉枠３に組立てた状態で、左端が扉枠左サイドユニット４２０の下端と連続している。皿左装飾ユニット２７０は、皿左装飾体２７１において長手方向の途中にリブを有していないことから、皿左装飾基板２７３の複数のＬＥＤを発光させると、皿左装飾体２７１の前面全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

【０３３２】

10

20

30

40

50

皿右装飾ユニット２７５は、半円筒状で左右に延びており透光性を有している皿右装飾体２７６と、皿右装飾体２７６を貫通している透光性を有した皿右装飾レンズ２７７と、皿右装飾レンズ２７７の後側に設けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている皿右装飾基板２７８と、を備えている。

【０３３３】

皿右装飾体２７６は、右端から左端へ向かうに従って、前方へ移動すると共に下方へ移動するように曲線状に延びており、右側の上部サイド膨出部２５２ａの上部に取付けられる。皿右装飾体２７６は、前方へ膨出した半円弧が、右端では中心軸が斜め右上に延びておりと共に、左端では中心軸が左右に延びており、半円筒が振れているような形状に形成されている。この皿右装飾体２７６は、乳白色に形成されている。

【０３３４】

皿右装飾レンズ２７７は、皿右装飾体２７６の前面と一致した状態でその長手方向へ延びている。皿右装飾基板２７８に実装されている複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされており、発光させることで、皿右装飾体２７６を発光装飾させることができる。

【０３３５】

皿右装飾ユニット２７５は、扉枠３に組立てた状態で、右端が扉枠右サイドユニット４３０の下端と連続している。皿右装飾ユニット２７５は、皿右装飾体２７６において長手方向の途中にリブを有していないことから、皿右装飾基板２７８の複数のＬＥＤを発光させると、皿右装飾体２７６の前面全体を略均一に発光装飾させることができ、蛍光灯が埋め込まれているように見せることができる。

【０３３６】

皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５は、扉枠３に組立てた状態で、皿装飾ユニット２５０の皿ユニット本体２５２における上部サイド膨出部２５２ａの前端よりも一部が上方へ突出しており、上部サイド膨出部２５２ａとの間で皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５側が高くなった段差を形成することができる。これにより、皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５と上部サイド膨出部２５２ａとの段差を利用して、遊技者が指を引掛けることができ、上皿２０１内の遊技球Ｂを均したり、後述する演出操作部３０１を操作したり、する際の指掛りとすることができる。また、皿左装飾ユニット２７０及び皿右装飾ユニット２７５と上部サイド膨出部２５２ａとの段差により、上部サイド膨出部２５２ａ上の遊技球Ｂが、前方へ流出することを防止することができる。

【０３３７】

〔３－５ｅ．演出操作ユニットの全体構成〕

皿ユニット２００における演出操作ユニット３００の全体構成について、主に図５２乃至図５６等を参照して詳細に説明する。図５２（ａ）は演出操作ボタンを上方へ向けた状態で演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）の演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図５３は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前上から見た分解斜視図であり、図５４は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前下から見た分解斜視図である。図５５（ａ）は演出操作部ユニットが下降位置で昇降バネ下保持部材が上方へ移動端の位置の状態の演出操作ユニットの断面図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から演出操作部ユニットが上昇位置へ移動した状態の演出操作ユニットの断面図である。図５６は、演出操作部ユニットが下降位置で昇降バネ下保持部材が下方へ移動端の位置の状態の演出操作ユニットの断面図である。

【０３３８】

演出操作ユニット３００は、皿ユニット２００における左右方向中央に備えられており、皿ユニット２００を装飾していると共に、遊技者参加型演出が実行された際に遊技者が操作して演出に参加することができるものである。演出操作ユニット３００は、皿ベースユニット２１０と皿装飾ユニット２５０とに取付けられている。

【０３３９】

演出操作ユニット３００は、遊技者が操作可能な演出操作部３０１を備えている。演出操

10

20

30

40

50

作部 301 は、遊技者が接触操作可能な接触操作部 302 と、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部 303 と、から構成され、遊技者の操作を受け付けたり、演出操作部 301 を可動（振動）させたりすることができ、遊技者に対して遊技球 B の打込操作だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。演出操作部 301 は、接触操作部 302 が押圧操作部 303 の上部に設けられている。演出操作部 301 は、接触操作部 302 及び押圧操作部 303 が、演出操作ユニット 300 の外径に対して約 5/8 の大きさの直径の円形状に形成されている。

【0340】

演出操作ユニット 300 は、皿ユニット 200 の左右方向中央の前面に設けられ外形が球状の演出操作部カバーユニット 310 と、演出操作部カバーユニット 310 が外側に取付けられており皿装飾ユニット 250 の前面に取付けられる操作部ベース 315 と、操作部ベース 315 の上面に設けられており演出操作部カバーユニット 310 の上部（ユニット上カバー 312）を発光装飾させるための複数の LED 320a が実装されている演出操作部外周装飾基板 320 と、演出操作部外周装飾基板 320 を上方から覆うように操作部ベース 315 に取付けられている外周基板カバー 325 と、操作部ベース 315 の後面に取付けられている操作部中継基板ユニット 330 と、を備えている。

10

【0341】

また、演出操作ユニット 300 は、演出操作部 301 を有している演出操作部ユニット 350 と、演出操作部ユニット 350 を昇降させる演出操作部昇降機構 360 と、演出操作部ユニット 350 の突出力を調整する突出力調整機構 380 と、を備えている。演出操作部ユニット 350 は、演出操作部昇降機構 360 により、演出操作部カバーユニット 310 の上面から上方へ進退可能に設けられている。

20

【0342】

【3-5e-1. 演出操作部カバーユニット】

演出操作ユニット 300 の演出操作部カバーユニット 310 について、主に図 53 乃至図 56 等を参照して詳細に説明する。演出操作部カバーユニット 310 は、操作部ベース 315 を介して、皿装飾ユニット 250 の皿ユニット本体 252 の演出操作ユニット取付部に取付けられる。演出操作部カバーユニット 310 は、皿ユニット 200 の左右方向中央で演出操作ユニット 300 の外周（演出操作部ユニット 350 の周囲）を装飾するものである。

30

【0343】

演出操作部カバーユニット 310 は、上方及び後方へ開放された半球状のユニット下カバー 311 と、ユニット下カバー 311 の上方に設けられ演出操作部 301 が挿通される挿通口 312a を有した円環状のユニット上カバー 312 と、を備えている。ユニット下カバー 311 は、操作部ベース 315 の前方及び下方を覆うように半球状に形成されている。ユニット上カバー 312 は、ユニット下カバー 311 の外面と連続するように形成されている。つまり、演出操作部カバーユニット 310 は、外面が略球形に形成されている。因みに、本実施形態の演出操作部カバーユニット 310 は、直径が 216 mm の球形状である。

【0344】

演出操作部カバーユニット 310 は、円環状のユニット上カバー 312 の軸線が、上方へ向かうに従って前方へ位置するように、傾斜した状態で取付けられる。本実施形態では、鉛直線に対して約 18 度（18.65 度）の角度で傾斜している。

40

【0345】

演出操作部カバーユニット 310 は、扉枠 3 に組立てた状態で、その前端が扉枠 3 の前端となっており、扉枠ベース 101 の前面からユニット下カバー 311 の前端までの距離が、扉枠ベース 101 の左右方向の全幅の約 1/2 の距離となっている。

【0346】

演出操作部カバーユニット 310 は、少なくともユニット上カバー 312 が透光性を有しており、後述する演出操作部外周装飾基板 320 の複数の LED の発光により、発光装飾

50

させることができる。

【0347】

演出操作部カバーユニット310は、皿ユニット200に組立てた状態で、前端が、上皿201や下皿202よりも前方へ大きく突出している。また、演出操作部カバーユニット310は、ユニット下カバー311の左右両側から皿左装飾体271及び皿右装飾体276が外方へ延出するように接続されている。これにより、演出操作ユニット300を目立たせていると共に、一体的な装飾により見栄えを良くしている。

【0348】

[3-5e-2. 操作部ベース]

演出操作ユニット300の操作部ベース315について、主に図53乃至図56等を参照して詳細に説明する。操作部ベース315は、後側が皿ベースユニット210における上皿本体212の演出操作ユニット取付部212aに取付けられる。操作部ベース315は、前方と下方がユニット下カバー311により覆われていると共に、上方がユニット上カバー312及び演出操作部301により覆われている。操作部ベース315は、上方が開放された容器状に形成されている。

10

【0349】

操作部ベース315は、上方が開放された略立方体の箱状の本体部315aと、本体部の上端から外方へ延出しており外周が円形状に形成されているフランジ部315bと、を備えている。本体部315aは、内部に演出操作部ユニット350が収容される。また、本体部315aは、底壁に後述する演出操作部ユニット350における演出操作部昇降機構360の一对のガイドシャフト362と中央シャフト366の下端が取付けられる。また、本体部315aは、底壁の上面において、突出力調整機構380の調整スクリー384の下端側を回転可能に支持している。更に、本体部315aの後壁の後面に、操作部中継基板ユニット330の基板ベース331が取付けられる。

20

【0350】

フランジ部315bは、上面に演出操作部外周装飾基板320が載置される。また、フランジ部315bは、演出操作部外周装飾基板320を挟むように、円環状の外周基板カバー325が取付けられる。外周基板カバー325にユニット上カバー312が取付けられている。

【0351】

操作部ベース315は、演出操作ユニット300に組立てた状態で、フランジ部315bの上面が、ユニット下カバー311の上面に対して略同一面上に位置している。

30

【0352】

[3-5e-3. 操作部中継基板ユニット]

演出操作ユニット300の操作部中継基板ユニット330について、主に図53乃至図56等を参照して詳細に説明する。操作部中継基板ユニット330は、操作部ベース315の後面に取付けられている。操作部中継基板ユニット330は、操作部ベース315における本体部315aの後面に取付けられる基板ベース331と、基板ベース331の後面に取付けられる操作部中継基板332と、操作部中継基板332を後方から覆うように基板ベース331に取付けられる基板カバー333と、を備えている。

40

【0353】

操作部中継基板332は、演出操作部外周装飾基板320（前装飾基板321及び後装飾基板322）、ボタン外装飾基板355、振動モータ356、接触検知センサ本体358、ボタン中装飾基板364、操作ボタン昇降駆動モータ367、押圧検知センサ373、昇降検知センサ374、突出力検知センサ375、及び突出力調整駆動モータ381と、皿ベースユニット210の皿ユニット中継基板214との接続を中継している。

【0354】

[3-5e-4. 演出操作部ユニット]

演出操作ユニット300における演出操作部ユニット350について、主に図53乃至図56等を参照して詳細に説明する。演出操作部ユニット350は、演出操作部カバーユニ

50

ット310におけるユニット上カバー312の挿通口312aから外方へ臨むように設けられており、接触操作部302や押圧操作部303として機能することができるものである。

【0355】

演出操作部ユニット350は、上端側が閉鎖されている有底筒状のボタン本体351と、ボタン本体351内の上部に取付けられている円盤状の接触検知体352と、下方からボタン本体351内に挿入されている円筒状のボタンスリーブ353と、ボタンスリーブ353の下端に取付けられており演出操作部昇降機構360により昇降可能に支持される円盤状のボタンベース354と、ボタンベース354の上方に配置されており上面に複数のLED355aが実装されている円環状のボタン外装飾基板355と、を備えている。

10

【0356】

また、演出操作部ユニット350は、ボタン本体351とボタンスリーブ353との間に配置されている振動モータ356と、振動モータ356をボタンスリーブ353に取付けているモータカバー357と、接触検知体352と接続されておりボタンスリーブ353の外周に取付けられる接触検知センサ本体358と、を備えている。

【0357】

ボタン本体351は、全体が透明に形成されている。ボタン本体351は、上方へ膨出するように湾曲している円盤状の上面部351aと、上面部351aの外周から下方へ延出している筒状の筒状部351bと、筒状部351bの下端から下方へ突出している係止部351cと、を有している。上面部351aは、演出操作部カバーユニット310の球状の表面と同じ直径の球面の一部を構成する形状に形成されている。この上面部351aには、外径の約 $1/2$ の直径に形成されている円形の装飾が施されている。上面部351a（筒状部351b）の外径（直径）は、演出操作部カバーユニット310の直径の約 $5/8$ である。筒状部351bの長さ（高さ）は、上面部351aの直径の約 $5/8$ である。係止部351cは、筒状部の351bの周方向へ等間隔に四つ設けられている。係止部351cは、ボタンベース354に係止される。因みに、本実施形態のボタン本体351は、直径が約127mmである。

20

【0358】

接触検知体352は、外周が円形で、外周から一定の幅の内側が上方へ膨出した皿状に形成されている。接触検知体352は、ボタン本体351の上面部351aにおける円形の装飾の下方の部位で、上方へ斜めに膨出しその内側が平坦に形成されている。これにより、接触検知体352がボタン本体351の装飾の一部のように見えるようになっている。接触検知体352は、外周縁の左右両端と後端から下方へ延出した平板状の下方延出片352aを有している。接触検知体352は、ボタン本体351の上面部351aの下面に取付けられている。接触検知体352は、パンチングメタルにより形成されている。接触検知体352は、パンチングメタルの複数の孔により、全体の面積に対する静電容量が抑制されており、誤検知が防止されている。また、接触検知体352をパンチングメタルとしているため、下方に設けられているボタン中装飾基板364のLED364aからの光を上方へ透過させることができ、ボタン本体351の上面部351aの中央部分を良好な状態で発光装飾させることができる。

30

40

【0359】

接触検知体352は、接触検知センサ本体358における接続コネクタの外部電極端子に接続されている。これにより、接触検知体352が静電容量を検知するためのセンサ電極として機能することができ、ボタン本体351の上面や側面への被検知対象（遊技者の手）接触や接近を検知することができる。つまり、接触検知体352と接触検知センサ本体358とで、ボタン本体351を接触操作部302として機能させることができる。

【0360】

ボタンスリーブ353は、上下に延びた筒状のスリーブ本体353aと、スリーブ本体353aの下端から外方へ延出している円環状のフランジ部353bと、を有している。ボタンスリーブ353は、全体が透明に形成されている。スリーブ本体353aは、外径が

50

ボタン本体 351 の内径の約 $4/7$ であり、長さがボタン本体 351 の筒状部 351b の長さと同様である。ボタンスリーブ 353 は、フランジ部 353b を通して、ボタン外装飾基板 355 の複数の LED 355a からの光を上方へ透過させることができる。

【0361】

ボタンベース 354 は、ボタン本体 351 の外径と同様直径の円盤状であり、ボタン本体 351 の開放されている下端側を閉鎖するようにボタン本体 351 の下端に取付けられている。ボタンベース 354 は、中心に対して対称となる部位で上下に貫通している一対のガイド孔 354a と、中心において上下に貫通している中央孔 354b と、中央孔の内面から中心へ向かって突出している一対の案内ピン 354c と、を備えている。一対のガイド孔 354a は、夫々演出操作部昇降機構 360 のガイドシャフト 362 が摺動可能に挿入される。中央孔 354b は、昇降カム部材 371 が通過可能な大きさの内径に形成されている。一対の案内ピン 354c は、同一軸芯上で互いに対向していると共に、軸芯周りに回転可能に取付けられている。

【0362】

ボタンベース 354 は、下方へ延出しており、演出操作部昇降機構 360 の押圧検知センサ 373 により検知される平板状の検知片 354d を、更に有している。ボタンベース 354 は、ボタン本体 351 の係止部 351c が外周面に係止される。ボタンベース 354 は、一対のガイド孔 354a に一対のガイドシャフト 362 が挿通されることで、上下方向へ昇降可能に案内される。また、ボタンベース 354 は、一対の案内ピン 354c が、昇降カム部材 371 のカム部 371a に案内されることで、上下方向へ移動させられる。ボタンベース 354 は、下面に、演出操作部昇降機構 360 の一対の昇降バネ 365 の上端が当接しており、一対の昇降バネ 365 により上方へ付勢されている。

【0363】

ボタン外装飾基板 355 は、上面に複数の LED 355a が実装されている。複数の LED 355a は、同心円の二重の円周上に列設されている。詳述すると、複数の LED 355a は、ボタンスリーブ 353 のスリーブ本体 353a よりもやや外側の部位と、フランジ部 353b の幅の中央付近の部位と、に設けられている。ボタン外装飾基板 355 の LED 355a を適宜発光させることで、ボタン本体 351 の上面における接触検知体 352 よりも外側の部位と、ボタン本体 351 の側面（周面）とを発光装飾させることができる。

【0364】

振動モータ 356 は、回転軸に偏芯した錘が取付けられており、錘を回転させることで振動を発生させることができるものである。振動モータ 356 は、回転軸が左右方向へ延びるように配置されている。換言すると、振動モータ 356 は、演出操作部 301 の進退方向に対して直交する方向へ回転軸が延びるように配置されている。また、振動モータ 356 は、演出操作部 301（演出操作部ユニット 350）を上下方向へ案内する一対のガイドシャフト 362 を通る直線上の部位に設けられている。これにより、振動モータ 356 からの振動を演出操作部 301 へ良好に伝達させることができる。また、振動モータ 356 による振動により、一対のガイド孔 354a（一対のガイドシャフト 362）への影響を軽減させることができる。

【0365】

接触検知センサ本体 358 は、静電容量センサである。接触検知センサ本体 358 は、詳細な図示は省略するが、サージ保護回路、発信回路、検波平滑回路、及び比較回路等を有したセンサ IC と、出力回路と、センサ IC や出力回路に電力を供給する定電圧回路と、センサ電極と、接続コネクタと、を有している。接触検知センサ本体 358 は、内部に有しているセンサ電極の静電容量を検知することができる。また、接触検知センサ本体 358 の接続コネクタは、センサ電極と接続されている外部電極端子を有しており、当該外部電極端子が接触検知体 352 に接続されている。つまり、接触検知センサ本体 358 は、接触検知体 352 を外部のセンサ電極として機能させることができるものである。接触検知センサ本体 358 は、センサ電極で静電容量を検知するとともに、外部抵抗で設定され

る所定の静電容量を越えたときにON信号を出力するものである。なお、本実施形態では、所定の静電容量を超えたときにON信号を出力するものであるが、静電容量の大小に応じて複数段階の信号を出力するものであっても良い。

【0366】

本実施形態の演出操作部ユニット350は、ボタン本体351の上面部351aの下面に、接触検知センサ本体358により静電容量を検知するためのセンサ電極として機能させられる接触検知体352が設けられているため、接触検知体352を介してボタン本体351の上面への被検知対象（遊技者の手）接触や接近を検知することができる。また、演出操作部ユニット350の接触検知体352は、下方へ延出している複数の下方延出片352aを有しているため、演出操作部ユニット350を上方へ突出させた状態で、ボタン本体351の側面への被検知対象（遊技者の手）接触や接近を検知することができる。このようなことから、演出操作部ユニット350は、接触検知体352と接触検知センサ本体358とで、ボタン本体351を接触操作部302として機能させることができる。

【0367】

この演出操作部ユニット350は、演出操作部昇降機構360により上下方向へ昇降可能に支持されている。演出操作部ユニット350は、最も下方へ移動した状態（通常の状態）では、ボタン本体351の上面部351aが、演出操作部カバーユニット310のユニット上カバー312の上面と一致しており、演出操作部ユニット300が一つの球体に見えるようになっている。そして、演出操作部ユニット350を、演出操作部昇降機構360により通常の状態から上方へ移動させた状態では、ボタン本体351の上面部351aがユニット上カバー312の上面よりも上方へ突出した状態となり、昇降バネ365の付勢力に抗して下方へ押圧することで、押圧操作部303として機能することができる。

【0368】

詳述すると、演出操作部ユニット350は、最も下方へ移動した状態（通常の状態）では、押圧してもこれ以上下方へ移動することなく、押圧操作を行うことができない状態となっている。この通常の状態では、ボタンベース354の検知片354dが、演出操作部昇降機構360の押圧検知センサ373により検知されている。そして、演出操作部昇降機構360により演出操作部ユニット350を通常の状態よりも上方へ移動させた状態にすると、ボタンベース354の検知片354dが押圧検知センサ373から離れ、非検知の状態となる。そして、演出操作部ユニット350の上面を下方へ押圧し、昇降バネ365の付勢力に抗して演出操作部ユニット350を下方の移動端まで下降させると、ボタンベース354の検知片354dが押圧検知センサ373により検知される。これにより、演出操作部ユニット350（押圧操作部303）の押圧操作が検知される。

【0369】

また、演出操作部ユニット350は、パンチングメタルからなる接触検知体352の上方をボタン本体351で覆っているため、接触操作部302を操作する際に、滑らかな球状のボタン本体351の上面に触れることとなり、複数の孔による凹凸を有したパンチングメタルの表面を遊技者が直接触れることはなく、遊技者に対して接触操作部302を滑らかに操作させることができる。また、接触検知体352をボタン本体351で覆っているため、ボタン本体351の表面（上面）に、微細な凹凸や複数の筋等を形成することで、接触操作部302に対して任意の触感を付与させることが可能となり、接触操作部302に対する設計自由度を高めることができ、より遊技者を楽しませられるパチンコ機1を提供することができる。

【0370】

なお、上記では、ボタン本体351を透明なものとしたが、これに限定するものではなく、ボタン本体351を通して下方側が視認し難い、不透明、又は、半透明なものとしても良い。これにより、ボタン本体351を通してパンチングメタルからなる接触検知体352が見え辛くなるため、演出操作部ユニット350の見栄えを良くすることができる。また、ボタン本体351を不透明なものとした場合、透光性を有するようにすることが望ましい。これにより、下方に設けられているボタン外装飾基板355のLED355aやボ

タン中装飾基板 364 の LED 364a 等からの光により、ボタン本体 351 を発光装飾させることができ、ボタン本体 351 の発光演出により遊技者を楽しませることができる。

【0371】

〔3-5e-5. 演出操作部昇降機構〕

演出操作ユニット 300 における演出操作部昇降機構 360 について、主に図 53 乃至図 56 等を参照して詳細に説明する。演出操作部昇降機構 360 は、操作部ベース 315 に取付けられており、演出操作部ユニット 350 を昇降させることができるものである。演出操作部昇降機構 360 は、演出操作部ユニット 350 の下方で操作部ベース 315 の本体部 315a 内に取付けられており外周が略円形状の昇降機構ベース 361 と、昇降機構ベース 361 の中心軸を対称に配置されており下端が操作部ベース 315 の本体部 315a の底壁に取付けられていると共に上端が操作部ベース 315 及びボタンベース 354 を貫通して上方へ延出している円柱状の一对のガイドシャフト 362 と、一对のガイドシャフト 362 の上端同士を連結しており外周がボタンスリーブ 353 の内径よりも小さい円盤状の上部ベース 363 と、上部ベース 363 の上面に取付けられており上方へ光を照射可能な複数の LED 364a が実装されているボタン中装飾基板 364 と、を備えている。

【0372】

また、演出操作部昇降機構 360 は、一对のガイドシャフト 362 が夫々挿通されておりボタンベース 354 を上方へ付勢している一对の昇降バネ 365 と、昇降機構ベース 361 及びボタンベース 354 の中心において上下に貫通しており下端が本体部 315a の底壁に取付けられていると共に上端が上部ベース 363 に取付けられている中央シャフト 366 と、を備えている。

【0373】

更に、演出操作部昇降機構 360 は、昇降機構ベース 361 の下面に回転軸が上方へ突出するように取付けられている操作ボタン昇降駆動モータ 367 と、操作ボタン昇降駆動モータ 367 の回転軸に取付けられている平歯車状の昇降駆動ギア 368 と、昇降駆動ギア 368 と噛合しており昇降機構ベース 361 の上側に回転可能に取付けられている平歯車状の従動ギア 369 と、従動ギア 369 により回転させられ中央シャフト 366 が挿通されて回転可能に取付けられている昇降カム駆動ギア部材 370 と、を備えている。

【0374】

また、演出操作部昇降機構 360 は、昇降カム駆動ギア部材 370 と下端が連結されていると共に中央シャフト 366 が挿通されて回転可能に取付けられており回転することでボタンベース 354 を昇降させる昇降カム部材 371 と、昇降駆動ギア 368、従動ギア 369、及び昇降カム駆動ギア部材 370 を上方から覆うように昇降機構ベース 361 の上側に取付けられている円盤状のギアカバー 372 と、を備えている。

【0375】

また、演出操作部昇降機構 360 は、昇降機構ベース 361 に取付けられており押圧操作部 303 の押圧操作を検知する押圧検知センサ 373 と、昇降機構ベース 361 に取付けられており昇降カム駆動ギア部材 370 (昇降カム部材 371) の回転位置を検知することで演出操作部ユニット 350 の昇降を検知する昇降検知センサ 374 と、昇降機構ベース 361 に取付けられており突出力調整機構 380 の昇降バネ下保持部材 385 の昇降を検知することで演出操作部ユニット 350 の突出力を検知する突出力検知センサ 375 と、を備えている。

【0376】

昇降機構ベース 361 は、円盤状に形成されているベース本体 361a と、ベース本体 361a から下方へ突出している複数の脚部 361b と、ベース本体 361a を貫通しており一对のガイドシャフト 362 と共に昇降バネ 365 が通過可能な一对の貫通孔 361c と、を備えている。昇降機構ベース 361 のベース本体 361a は、外径が、操作部ベース 315 における本体部 315a の内周径よりも若干小さい大きさに形成されている。ベース本体 361a には、従動ギア 369、昇降カム駆動ギア部材 370、ギアカバー 372、押圧検知センサ 373、及び突出力検知センサ 375 が、上面に取付けられている。

また、ベース本体 361a には、操作ボタン昇降駆動モータ 367、昇降検知センサ 374、及び突出力調整駆動モータ 381 が、下面に取付けられている。昇降機構ベース 361 は、脚部 361b の下端が操作部ベース 315 における本体部 315a の底壁に取付けられる。これにより、操作部ベース 315 の本体部 315a の底壁と昇降機構ベース 361 のベース本体 361a との間に、突出力調整機構 380 が配置される空間が形成されている。一对の貫通孔 361c は、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a において、中心から前方及び後方へ、ベース本体 361a の直径の半分の距離の位置に夫々設けられている。

【0377】

一对のガイドシャフト 362 は、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a において、中心から前方及び後方へ、ベース本体 361a の直径の半分の距離の位置に設けられている一对の貫通孔 361c を貫通している。中央シャフト 366 は、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a の中心を貫通している。一对のガイドシャフト 362 及び中央シャフト 366 は、夫々の下端が操作部ベース 315 における本体部 315a の底壁に取付けられていると共に、夫々の上端が上部ベース 363 に取付けられている。一对のガイドシャフト 362 及び中央シャフト 366 は、金属棒によって形成されている。

【0378】

上部ベース 363 は、外径が昇降機構ベース 361 のベース本体 361a の外径の約 1/2 の大きさに形成されている。上部ベース 363 は、下方へ突出している下突部を有している。上部ベース 363 は、下突部をギアカバー 372 の上突部に当接させることにより、上部ベース 363 と昇降機構ベース 361 との間に、昇降カム部材 371 を収容可能な空間を形成することができる。

【0379】

ボタン中装飾基板 364 は、上面に実装されている複数の LED 364a がフルカラー LED とされている。ボタン中装飾基板 364 は、複数の LED 364a を適宜発光させることで、ボタン本体 351 の上面の中央部分を発光装飾させることができる。

【0380】

一对の昇降バネ 365 は、コイルスプリングとされており、夫々においてガイドシャフト 362 が挿通されている。一对の昇降バネ 365 は、下端が突出力調整機構 380 の昇降バネ下保持部材 385 に当接していると共に、上端がボタンベース 354 に当接している。

【0381】

昇降カム駆動ギア部材 370 は、従動ギア 369 と噛合する平歯車状のギア部 370a と、ギア部 370a から上方へ突出しており昇降カム部材 371 の下端が連結される連結部 370b と、ギア部 370a から下方へ筒状に突出していると共に対向している二箇所が切欠かれており昇降検知センサ 374 により検知される昇降検知片 370c と、を備えている。昇降カム駆動ギア部材 370 は、ギア部 370a の中心に中央シャフト 366 が挿入されることで、回転可能に取付けられる。

【0382】

昇降カム部材 371 は、円柱状に形成されており、中心に中央シャフト 366 が挿通されることで、回転可能に取付けられる。昇降カム部材 371 は、ギアカバー 372 を貫通しており、上部ベース 363 と昇降機構ベース 361 との間に設けられている。昇降カム部材 371 は、円柱状の外周面において周方向へ 180 度離間しており、外方へ突出している一对のカム部 371a を備えている。一对のカム部 371a は、ボタンベース 354 の案内ピン 354c を案内するものである。

【0383】

カム部 371a は、下端付近において軸芯に対して直角方向へ延びている第一カム 371b と、第一カム 371b の中間で上方へ窪んでいる係止部 371c と、第一カム 371b の一方の端部から軸芯と平行に上方へ延びている第二カム 371d と、第一カム 371b の第二カム 371d とは反対側の端部から螺旋状に上方へ延びている第三カム 371e と、を備えている（図 55 等を参照）。第二カム 371d と第三カム 371e は、同じ高さ

10

20

30

40

50

まで上方へ延びており、隣接するカム部 371 a 同士の間では、ボタンベース 354 の案内ピン 354 c の直径よりも小さい距離で離間している。

【0384】

また、昇降カム部材 371 は、下端に昇降カム駆動ギア部材 370 の連結部 370 b と連結する被連結部 371 f を備えている。

【0385】

昇降カム部材 371 は、カム部 371 a の第二カム 371 d が、昇降カム部材 371 の平面視において反時計回りの方向へ回転させた時に、第一カム 371 b の後端側から上方へ延出するように形成されている。昇降カム部材 371 は、回転することで、カム部 371 a によりボタンベース 354 の案内ピン 354 c を案内することができ、昇降バネ 365 により上方へ付勢されているボタンベース 354 (演出操作部ユニット 350) を昇降させることができる。

【0386】

ギアカバー 372 は、昇降バネ 365 及び昇降カム部材 371 が通過可能な貫通孔を有している。また、ギアカバー 372 は、上部ベース 363 の下突部と対面する部位に、上方へ突出している上突部を有している。ギアカバー 372 は、上突部を上部ベース 363 の下突部の下端に当接させることにより、上部ベース 363 と昇降機構ベース 361 との間に、昇降カム部材 371 を収容可能な空間を形成することができる。

【0387】

押圧検知センサ 373 は、演出操作部ユニット 350 におけるボタンベース 354 の検知片 354 d を検知することで、演出操作部ユニット 350 (押圧操作部 303) の押圧操作を検知するものである。押圧検知センサ 373 は、演出操作部ユニット 350 が最も下方へ移動した状態 (通常の状態) では、ボタンベース 354 の検知片 354 d を常時検知している。この押圧検知センサ 373 は、演出操作部昇降機構 360 により演出操作部ユニット 350 を通常の状態よりも上方へ移動させると、ボタンベース 354 の検知片 354 d が離れるため、非検知の状態となる。そして、押圧検知センサ 373 は、演出操作部ユニット 350 の上面が下方へ押圧されて、昇降バネ 365 の付勢力に抗して演出操作部ユニット 350 が下方の移動端まで下降させると、ボタンベース 354 の検知片 354 d を検知し、演出操作部ユニット 350 (押圧操作部 303) の押圧操作を検知することができる。

【0388】

昇降検知センサ 374 は、昇降カム駆動ギア部材 370 の昇降検知片 370 c を検知することで、昇降カム駆動ギア部材 370 の連結部 370 b に連結されている被連結部 371 f を介して、昇降カム部材 371 の回転位置を検知している。

【0389】

突出力検知センサ 375 は、突出力調整機構 380 における昇降バネ下保持部材 385 の検知片 385 d を検知するものである。

【0390】

演出操作部昇降機構 360 は、前後に並んだ一対のガイドシャフト 362 によりボタンベース 354 を介して演出操作部ユニット 350 を昇降可能に支持することができると共に、一対の昇降バネ 365 によりボタンベース 354 を介して演出操作部ユニット 350 を上方へ付勢することができる。また、演出操作部昇降機構 360 は、操作ボタン昇降駆動モータ 367 により昇降カム部材 371 を回転させることで、演出操作部ユニット 350 (演出操作部 301) を、演出操作部カバーユニット 310 に対して昇降させることができる。また、演出操作部昇降機構 360 は、ボタン中装飾基板 364 に実装されている複数の LED 364 a を適宜発光させることで、ボタン本体 351 の上面の中央部分を発光装飾させることができる。

【0391】

演出操作部昇降機構 360 は、通常の状態では、昇降カム部材 371 の下端側に設けられている係止部 371 c に、ボタンベース 354 の案内ピン 354 c が係止されている (図

10

20

30

40

50

55 (a) を参照)。この通常の状態では、ボタンベース354を介して演出操作部ユニット350が下方への移動端に位置しており、演出操作部ユニット350 (押圧操作部303) を下方へ押圧しても、演出操作部ユニット350は下方へ移動することはない。従って、通常の状態では、押圧操作部303の押圧操作が検知されない。また、通常の状態では、演出操作部ユニットカバー310におけるユニット上カバー312の表面 (上面) と、演出操作部ユニット350におけるボタン本体351の上面とが、一致しており、演出操作部ユニットカバー310とボタン本体351とで一つの球体を形成している。

【0392】

通常の状態 (演出操作部ユニット350が下降位置の状態) で、操作ボタン昇降駆動モータ367により昇降駆動ギア368を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、昇降駆動ギア368と噛合している従動ギア369を介して昇降カム駆動ギア部材370が平面視反時計回りの方向へ回転し、昇降カム駆動ギア部材370と連結されている昇降カム部材371も同じ方向へ回転することとなる。この昇降カム部材371が反時計回りの方向へ回転すると、図55 (a) において正面に見えているカム部371aが右方へ移動することとなり、ボタンベース354の案内ピン354cが、係止部371cから第一カム371bにおける係止部371cの左方の部位へ転動すると共に、案内ピン354cを介してボタンベース354が昇降バネ365の付勢力に抗して僅かに下方へ移動する。

【0393】

そして、昇降カム部材371の回転に伴って、第一カム371bに沿って相対的に左方へ転動する案内ピン354cが、第一カム371bの左端から第二カム371d側へ位置すると、第二カム371dが第一カム371bに対して垂直に上方へ延びていることから、昇降バネ365の付勢力により案内ピン354cが第二カム371dに沿って上方へ移動することとなり、案内ピン354cと一緒にボタンベース354が上昇して、演出操作部ユニット350が上昇位置の状態となる。この状態では、押圧検知センサ373から検知片354dが離れるため、押圧検知センサ373が非検知の状態となっている。

【0394】

なお、昇降バネ365の下端が当接している突出力調整機構380の昇降バネ下保持部材385は、詳細は後述するが、突出力調整駆動モータ381により上下方向の様々な位置に移動させることができる。そして、昇降バネ下保持部材385の上下方向の位置に応じて、昇降バネ365の圧縮量を変化させることができるため、昇降バネ365の圧縮量に応じた突出力で演出操作部ユニット350を上昇位置へ突出させることができる。

【0395】

演出操作部ユニット350が上昇位置の状態では、図55 (b) に示すように、ボタンベース354の案内ピン354cが、一方のカム部371aの第二カム371dと残りのカム部371aの第三カム371eとに接した状態となっている。この状態で、操作ボタン昇降駆動モータ367の駆動が一旦停止される。

【0396】

演出操作部ユニット350が上昇位置の状態では、ボタンベース354の上面が上部ベース363の下面に当接しており、ボタンベース354のこれ以上の上方への移動が規制されている。また、演出操作部ユニット350が上昇位置の状態では、演出操作部ユニット350 (演出操作部301) 全体が上方へ移動していると共に、ボタン本体351の上面部351aがユニット上カバー312の上面よりも上方へ突出している。

【0397】

この上昇位置の状態では、演出操作部ユニット350のボタン本体351 (押圧操作部303) を、昇降バネ365の付勢力よりも強い力で下方へ押圧した場合、演出操作部ユニット350が昇降バネ365の付勢力に抗して下方へ移動し、ボタンベース354がギアカバー372に当接することとなる。ボタンベース354がギアカバー372に当接することで、ボタンベース354が下降位置の状態となり、ボタンベース354と共に演出操作部ユニット350 (押圧操作部303) も下降位置の状態となる。

【0398】

このように、ボタンベース 354 がギアカバー 372 に当接すると、ボタンベース 354 から下方へ突出している検知片 354 d が、押圧検知センサ 373 に検知された状態となり、演出操作部ユニットのボタン本体 351（押圧操作部 303）の押圧が検知される。

【0399】

演出操作部ユニット 350（押圧操作部 303）を、上昇位置から下降位置へ戻すには、操作ボタン昇降駆動モータ 367 により、昇降カム部材 371 を平面視反時計回りの方向へ回転させると、図 55（b）において、ボタンベース 354 の案内ピン 354 c の左上と当接している第三カム 371 e が、右方（案内ピン 354 c の方向）へ移動することとなるため、第三カム 371 e によって案内ピン 354 c が下方へ押圧され、案内ピン 354 c を介してボタンベース 354 が昇降バネ 365 の付勢力に抗して下方へ移動することとなる。

10

【0400】

なお、演出操作部ユニット 350 を下降位置へ戻す際に、突出力調整機構 380 の突出力調整駆動モータ 381 により昇降バネ下保持部材 385 を下方へ移動させて、昇降バネ 365 の圧縮量を小さくした状態とする（図 56 を参照）。これにより、演出操作部ユニット 350 を上方へ付勢している昇降バネ 365 の付勢力が弱くなるため、ボタンベース 354 の案内ピン 354 c を介して昇降カム部材 371 の第三カム 371 e に作用する力も弱くなり、昇降カム部材 371 を回転させる操作ボタン昇降駆動モータ 367 にかかる負荷を軽減させることができ、操作ボタン昇降駆動モータ 367 の破損（故障）を低減させることができる。また、操作ボタン昇降駆動モータ 367 として、トルクの低い安価なものをを用いることができる。

20

【0401】

そして、昇降カム部材 371 の回転に伴って案内ピン 354 c が第三カム 371 e の下端から第一カム 371 b 側へ移動すると、ボタンベース 354 の下方への移動が停止し、案内ピン 354 c が第一カム 371 b に沿って転動する。その後、案内ピン 354 c が第一カム 371 b の途中の係止部 371 c の位置に到達すると、昇降バネ 365 の付勢力により案内ピン 354 c が上方へ窪んだ係止部 371 c 内に挿入されると共に、操作ボタン昇降駆動モータ 367 による昇降カム部材 371 の回転を停止させることで、演出操作部ユニット 350 が元の下降位置の状態となる。

【0402】

なお、上記では、演出操作部昇降機構 360 において、操作ボタン昇降駆動モータ 367 により昇降カム部材 371 を反時計回りの方向へ回転させることにより、ボタンベース 354 の案内ピン 354 c を、第一カム 371 b（係止部 371 c）から第二カム 371 d へ移動させて、ボタンベース 354（ボタン本体 351）を下降位置から上昇位置へ一気に突出させる例を説明したが、ボタンベース 354 の案内ピン 354 c が昇降カム部材 371 の係止部 371 c に係止されてボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）が下降位置に移動している通常の状態において、操作ボタン昇降駆動モータ 367 により昇降カム部材 371 を平面視において時計回りの方向へ回転させるようにしても良い。因みに、本実施形態における演出操作部昇降機構 360 によるボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）の昇降距離は、約 40 mm である。

30

40

【0403】

通常の状態では昇降カム部材 371 を時計周りの方向へ回転させると、案内ピン 354 c が第一カム 371 b から第三カム 371 e へ移動し、昇降バネ 365 の付勢力により案内ピン 354 c が第三カム 371 e に沿って上方へ移動することとなる。そして、案内ピン 354 c が第三カム 371 e の途中の位置の時に、昇降カム部材 371 の回転を停止させると、ボタン本体 351 を下降位置と上昇位置との間の任意の位置で上方への突出を停止させることができる。そして、ボタン本体 351 を下降位置よりも上方の位置へ突出させることで、昇降バネ 365 の付勢力に抗してボタン本体 351 を下方へ押圧することが可能となり、ボタン本体 351 を押圧操作部 303 として機能させることができる。

【0404】

50

なお、第三カム 371e によりボタン本体 351 を上方へ突出させる際には、突出力調整機構 380 の昇降バネ下保持部材 385 を下方へ移動させて、昇降バネ 365 の付勢力を弱くしておくことが望ましい。これにより、昇降カム部材 371（操作ボタン昇降駆動モータ 367）の回転にかかる負荷を軽減させることができると共に、ボタン本体 351 の押圧操作の操作感を軽くすることができる。

【0405】

このように、昇降カム部材 371 の回転位置に応じて、ボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）の突出量を変化させることができるため、遊技状態に応じて（例えば、第一始動口 2002 や第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れにより抽選される特別抽選結果に応じて）、ボタン本体 351 の突出量を異ならせることで、遊技に対する期待度を遊技者に示唆させることができる。

10

【0406】

なお、昇降カム部材 371 の第三カム 371e の途中に、案内ピン 354c を係止可能な浅い凹部を少なくとも一つ設けるようにしても良い。これにより、同じ突出量の位置へ安定してボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）を突出させることができ、突出量のバラツキを防止することができる。また、第三カム 371e の途中の少なくとも一か所に凹部を設けるようにした場合、凹部に案内ピン 354c が係止されることで、操作ボタン昇降駆動モータ 367 により昇降カム部材 371 を回転停止させ続ける必要が無く、操作ボタン昇降駆動モータ 367 にかかる負荷を軽減させることができる。

【0407】

20

【3-5e-6. 突出力調整機構】

演出操作ユニット 300 における突出力調整機構 380 について、主に図 53 乃至図 56 等を参照して説明する。突出力調整機構 380 は、演出操作部ユニット 350 を上方へ付勢している昇降バネ 365 の圧縮量を変化させることで、演出操作部ユニット 350（押圧操作部 303）が上方へ突出する勢い（突出力）を変化させることができるものである。突出力調整機構 380 は、操作部ベース 315 における本体部 315a の底壁と、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a との間に設けられている。

【0408】

突出力調整機構 380 は、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a の下面に取付けられている突出力調整駆動モータ 381 と、突出力調整駆動モータ 381 の回転軸に取付けられている平歯車状のピニオンギア 382 と、ピニオンギア 382 と噛合しておりベース本体 361a の下面に回転可能に取付けられている伝達ギア 383 と、伝達ギア 383 と噛合している平歯車状のギア部 384a、及びギア部 384a から下方へ円柱状に延出しており外周にスパイラル状の溝が形成されているスクリュー部 384b を有しており、中央シャフト 366 が挿通されて回転可能に支持されている調整スクリュー 384 と、調整スクリュー 384 のスクリュー部 384b と噛合しており一對のガイドシャフト 362 が貫通していると共に一對の昇降バネ 365 の下端が当接している昇降バネ下保持部材 385 と、を備えている。

30

【0409】

突出力調整駆動モータ 381 は、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a の下面との間に隙間が形成されるように、ベース本体 361a の下面に取付けられている。突出力調整駆動モータ 381 は、ベース本体 361a との間の隙間に回転軸が突出している。

40

【0410】

調整スクリュー 384 は、上下が、操作部ベース 315 における本体部 315a の底壁から、昇降機構ベース 361 のベース本体 361a までに亘る長さに形成されている。調整スクリュー 384 のスクリュー部 384b は、ギア部 384a よりも大きい直径の円柱状に形成されている。

【0411】

昇降バネ下保持部材 385 は、前後に延びている本体部 385a と、本体部 385a の中央で上下に貫通しておりスクリュー部 384b と螺合している螺合孔 385b と、本体部

50

385aの前後両端に設けられており昇降バネ365の下端を収容可能な下方へ凹んだバネ保持凹部385cと、本体部385aの前端から上方へ延出している平板状の検知片385dと、を有している。昇降バネ下保持部材385は、一对のバネ保持凹部385cの中央において、ガイドシャフト362が夫々貫通している。検知片385dは、演出操作部昇降機構360の突出力検知センサ375により検知される。

【0412】

突出力調整機構380は、突出力調整駆動モータ381によりピニオンギア382を回転させると、伝達ギア383及びギア部384aを介して調整スクリー384を中央シャフト366の周りに回転させることができる。そして、突出力調整機構380は、突出力調整駆動モータ381により調整スクリー384を回転させることで、スクリー部384bと噛合している螺合孔385bにより昇降バネ下保持部材385を上下方向へ移動させることができる。

10

【0413】

突出力調整機構380は、昇降バネ下保持部材385を上方へ移動させると、バネ保持凹部385cに保持されている昇降バネ365の下端が上方へ移動することとなり、昇降バネ365の圧縮量が大きくなる。一方、昇降バネ下保持部材385を下方へ移動させると、バネ保持凹部385cに保持されている昇降バネ365の下端が下方へ移動することとなり、昇降バネ365の圧縮量が小さくなる（図56を参照）。つまり、昇降バネ下保持部材385を上方へ移動させると、昇降バネ365による演出操作部ユニット350を上方へ付勢する付勢力を大きくすることができ、昇降バネ下保持部材385を下方へ移動させると、昇降バネ365による演出操作部ユニット350を上方へ付勢する付勢力を小さくすることができる。これにより、突出力調整機構380によって、演出操作部ユニット350の上方への突出力を調整することができる。

20

【0414】

昇降バネ下保持部材385の検知片385dは、昇降バネ下保持部材385を最も上昇させた時に、突出力検知センサ375により検知される。つまり、昇降バネ365の圧縮量が最も大きくなる状態の時に、検知片385dが突出力検知センサ375により検知される。これにより、突出力調整駆動モータ381により昇降バネ下保持部材385を上方へ移動させている時に、突出力検知センサ375が検知片385dを検知すると、突出力調整駆動モータ381による昇降バネ下保持部材385の上方への移動を停止させるようにすることで、昇降バネ365のこれ以上の圧縮を防止することができ、突出力調整機構380の破損を防止することができる。

30

【0415】

また、突出力調整機構380は、上述したように、演出操作部ユニット350の突出力を適宜調整することができるため、演出操作部ユニット350が下降位置の状態、接触検知体352によりボタン本体351への被検知対象（例えば、遊技者の手指等）の接触又は接近を検知して、演出操作部昇降機構360により演出操作部ユニット350を突出させて被検知対象に当接させるようにした時に、昇降バネ下保持部材385の上下方向の位置を適宜選択してボタン本体351の突出力を異ならせるようにしても良い。これにより、ボタン本体351が上方へ突出した時に、遊技者の手指等にかかる強さを異ならせることができるため、ボタン本体351が強く当接すると、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと感ぜさせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。従って、突出力調整機構380によれば、遊技状態に応じて（例えば、第一始動口2002や第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される特別抽選結果に応じて）、ボタン本体351の突出力を強くしたり弱くしたりすることにより、遊技に対する期待度を遊技者に示唆させることができる。

40

【0416】

ところで、バネの付勢力を変化させる方法として、バネに振れを加えることにより付勢力を変化させることが考えられる。しかしながら、演出操作部ユニット350を突出させるためには圧縮されたバネ（圧縮コイルバネ）を用いる必要があり、圧縮コイルバネに振れ

50

を加えて付勢力を変化させるようにすると、本来の使用とは異なる無理な応力が圧縮コイルバネに作用することとなり、内部組織が早期に劣化して破損してしまう恐れがある。これに対して、本実施形態の突出力調整機構 380 では、昇降バネ下保持部材 385 の上下方向への移動により昇降バネ 365 の圧縮量を変化させることで、演出操作部ユニット 350 の突出力（付勢力）を調整するようにしているため、昇降バネ 365 に無理な応力が作用することはなく、昇降バネ 365 が早期に劣化してしまうことを低減させることができ、演出操作部ユニット 350 を長期に亘って安定的に突出させることができる。

【0417】

〔3-5e-7. 演出操作ユニットの作用〕

次に、演出操作ユニット 300 の作用について、主に図 57 及び図 58 等を参照して詳細に説明する。図 57 は、演出操作ユニットを押圧操作部の押圧方向から見た平面図において演出操作部外周装飾基板、ボタン外装飾基板、及びボタン内装飾基板の位置関係を示す説明図である。図 58 (a) は通常の状態を示す皿ユニットの正面図であり、(b) は演出操作部ユニットが上昇位置の時の皿ユニットの正面図である。演出操作ユニット 300 は、全体が球状に形成されており、上面に遊技者が操作可能な演出操作部 301 を備えている。演出操作部 301 は、遊技者の手等の接触や接近による操作が可能な接触操作部 302 と、押圧操作が可能な押圧操作部 303 とで構成されている。接触操作部 302 は、押圧操作部 303（ボタン本体 351）の上部に設けられている。

【0418】

演出操作ユニット 300 は、上方へ突出可能な押圧操作部 303（演出操作部ユニット 350）の突出方向が、鉛直方向に対して上方が前方へ位置するように傾斜した状態で皿ユニット 200 に組立てられている。つまり、演出操作部 301 の中央が、球状の演出操作ユニット 300 の頂点よりも前方に位置している。これにより、本パチンコ機 1 の前方に着座した遊技者から、演出操作部 301 が見え易くなっている。

【0419】

演出操作ユニット 300 は、通常の状態では、押圧操作部 303（演出操作部ユニット 350）が下降位置の状態となっており、演出操作部ユニット 350 のボタン本体 351 の湾曲している上面が、演出操作部カバーユニット 310 の球面状の表面と一致している。また、通常の状態では、押圧操作部 303 を下方へ押圧しても、押圧操作部 303（演出操作部ユニット 350）が下方へ移動することはない。従って、通常の状態では、遊技者に対して演出操作ユニット 300 が単なる球状の装飾体のように見え、操作可能なものであることを認識させ難くしている。

【0420】

演出操作ユニット 300 は、図 57 に示すように、押圧操作部 303（演出操作部ユニット 350）の外周を囲んでいるユニット上カバー 312 の下方に演出操作部外周装飾基板 320 が配置されていると共に、押圧操作部 303 の外縁付近の内側に円環状のボタン外装飾基板 355 と、更にその内側にボタン中装飾基板 364 とが配置されている。演出操作ユニット 300 は、ボタン中装飾基板 364 を中心にして、ボタン外装飾基板 355、演出操作部外周装飾基板 320 の順に、外方へ配置されている。なお、ボタン中装飾基板 364 とボタン外装飾基板 355 の内側の LED 355a は、接触検知体 352 の下方に配置されているが、接触検知体 352 がパンチングメタルにより形成されていることで透光性を有しているため、それらからの光を上方（遊技者側）へ良好に透過させることができる。

【0421】

演出操作ユニット 300 は、演出操作部外周装飾基板 320 の LED 320a により、環状のユニット上カバー 312 を発光装飾させることができる。また、ボタン外装飾基板 355 の LED 355a により、ボタン本体 351 の上面の周縁付近と外周面とを発光装飾させることができる。更に、ボタン中装飾基板 364 の LED 364a により、ボタン本体 351 の上面の中央部分を発光装飾させることができる。

【0422】

10

20

30

40

50

演出操作部外周装飾基板 320 の複数の LED 320a、ボタン外装飾基板 355 の複数の LED 355a、及びボタン中装飾基板 364 の複数の LED 364a は、夫々において円周上に列設されているため、周方向へ順次発光させることで、押圧操作部 303 の中央を中心にして光が回転するような発光演出を遊技者に見せることができる。また、複数の LED 320a、LED 355a、及び LED 364a は、同心円状に配置されているため、押圧操作部 303 の中央から外側へ光が広がるような発光演出や、外側から押圧操作部 303 の中央へ光が収束するような発光演出を遊技者に見せることができる。

【0423】

演出操作ユニット 300 は、通常の状態では、図 58 (a) に示すように、押圧操作部 303 (演出操作部ユニット 350) が、その上面をユニット上カバー 312 の表面と一致させた下降位置の状態となっている。この状態では、押圧操作部 303 の押圧操作が不能な状態となっている。一方、接触操作部 302 では、実行される遊技者参加型演出に応じて、接触操作を可能にすることができる。

10

【0424】

押圧操作部 303 (演出操作部ユニット 350) を突出させていない通常の状態での演出 (遊技者参加型演出) としては、例えば、演出操作ユニット 300 の上面に触れるように促す演出画像を演出表示装置 1600 に表示したり、音声や効果音等を出力したりする。そして、接触検知体 352 によりボタン本体 351 への接触 (又は接近) を検知したら、次の演出段階へ移行させる。なお、接触を検知した時に、ボタン外装飾基板 355 の LED 355a やボタン中装飾基板 364 の LED 364a の発光によりボタン本体 351 を発光装飾させることで、遊技者に対して接触操作が受け付けられたことを認識させることができ、接触操作部 302 に対する操作感を付与させるようにしても良い。この際に、ボタン本体 351 の発光色や、発光輝度、発光パターン等により、遊技 (例えば、「大当たり」遊技のような遊技者が有利となる有利遊技状態の発生) に対する期待度を遊技者に示唆させるようにしても良い。

20

【0425】

或いは、接触検知体 352 によりボタン本体 351 への接触 (又は接近) を検知した時に、振動モータ 356 の駆動によりボタン本体 351 を振動させるようにしても良い。これにより、接触操作部 302 に対する操作感を付与することができ、遊技者に対して接触操作が受け付けられたことを強く認識させることができる。なお、この際に、振動モータ 356 により強い振動を与えたり、弱い振動を与えたり、所定のリズムを有した振動を与えたりすることにより、遊技に対する期待度を遊技者に示唆させるようにしても良い。

30

【0426】

また、通常の状態での演出 (遊技者参加型演出) としては、演出操作ユニット 300 の上面に触れるように促す演出画像を演出表示装置 1600 に表示したり、音声や効果音等を出力したりした後に、接触検知体 352 によりボタン本体 351 の上面に対して遊技者 (の手や指) の接触を検知したら、演出操作部昇降機構 360 によりボタン本体 351 (演出操作部ユニット 350) を、昇降バネ 365 の付勢力により上方へ突出 (ポップアップ) させる。詳述すると、通常の状態では、操作ボタン昇降駆動モータ 367 により、昇降カム部材 371 を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、ボタンベース 354 の案内ピン 354c がカム部 371a (第一カム 371b) から外れて、一對の昇降バネ 365 の付勢力により、ボタンベース 354 と共に演出操作部ユニット 350 (ボタン本体 351、押圧操作部 303) が勢いよく上方へ突出して上昇位置の状態となる (図 55 (b) を参照)。この上昇位置の状態では、ボタン本体 351 の上面がユニット上カバー 312 の上面よりも大きく上方に位置しており、ボタン本体 351 が上方へ突出している。そして、上記のようにボタン本体 351 が上方へ突出することにより、ボタン本体 351 に触れた手指が、ボタン本体 351 と共に上方へ押し上げられるため、遊技者を大いに驚かせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができる。

40

【0427】

その後、ボタン本体 351 (押圧操作部 303) を押圧操作させる演出へ移行し、遊技者

50

に対して押圧操作部 303 の押圧操作を楽しませる。詳述すると、ボタン本体 351（押圧操作部 303）が上昇位置の状態で、ボタン本体 351 を昇降バネ 365 の付勢力に抗して下方へ押圧すると、ボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）が下方へ移動し、ボタン本体 351 の上面がユニット上カバー 312 の上面と同一面上となると共に、ボタンベース 354 の検知片 354d が押圧検知センサ 373 により検知される。これにより、ボタン本体 351（押圧操作部 303）の押圧操作が検知されることとなり、押圧操作を契機として演出を変化させて、遊技者参加型演出により遊技者を楽しませることができる。

【0428】

なお、上記の演出の際に、突出力調整機構 380 により、ボタン本体 351 を突出させる突出力（勢い）を強くしたり弱くしたりすることで、突出力の強弱によって遊技に対する期待度を遊技者に示唆させるようにしても良い。また、ボタン本体 351 のポップアップ時や押圧操作時に、振動モータ 356 によりボタン本体 351 を振動させるようにしても良い。

10

【0429】

演出操作部ユニット 350 を突出させる演出において、接触検知体 352 により、遊技者の手指等が、上方へ突出するボタン本体 351 の移動範囲内（突出範囲内）に接近したことを検知した時に、ボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）を上方へ突出させるようにしても良い。これにより、遊技者の手指等に、ボタン本体 351 が当接して衝撃が与えられるため、遊技者をビックリさせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができる。この場合でも、突出力調整機構 380 により、ボタン本体 351 が突出する突出力を強くしたり弱くしたりして、突出力の強弱により遊技に対する期待度を遊技者に示唆させるようにしても良い。

20

【0430】

また、演出操作部ユニット 350 を突出させる演出において、接触検知体 352 により、遊技者の手指等が、上方へ突出するボタン本体 351 の突出範囲外で、突出したボタン本体 351 から所定距離の範囲内に接近したことを検知した時に、ボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）を上方へ突出させるようにしても良い。これにより、遊技者の手指等に、ボタン本体 351 の突出により発生する風圧を当てることができるため、遊技者を驚かせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができる。この場合でも、突出力調整機構 380 により、ボタン本体 351 が突出する突出力を強くしたり弱くしたりして、遊技者の手指等に当る風圧の強弱により遊技に対する期待度を遊技者に示唆させるようにしても良い。

30

【0431】

更に、演出操作部ユニット 350 を突出させる演出として、接触検知体 352 による遊技者の手指等の検知に関わらず、ボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）を上方へ突出させるようにしても良い。この際に、突出力調整機構 380 により、強い突出力でボタン本体 351 を突出させると、ボタン本体 351 が勢い良く突出して音（突出音）が発生するため、突出音により遊技者を驚かせることができる。また、突出力調整機構 380 により、弱い突出力でボタン本体 351 を突出させると、ボタン本体 351 が静かに突出することから、遊技者に対してボタン本体 351 の突出に気付かせ難くすることができ、いつの間にかボタン本体 351 が突出していることで遊技者を驚かせることができる。

40

【0432】

演出操作部ユニット 350（ボタン本体 351）を突出させた後の演出としては、突出力調整機構 380 により昇降バネ 365 の付勢力を弱くして、ボタン本体 351（押圧操作部 303）を、一般的な押圧ボタンと同様の押圧操作させるような演出を実行するようにしても良い。或いは、突出力調整機構 380 により昇降バネ 365 の付勢力を強くして、遊技者に対して、強い力でボタン本体 351 を押圧させるような演出を実行するようにしても良い。

【0433】

50

また、演出操作部ユニット350（ボタン本体351）を突出させた後の演出としては、突出しているボタン本体351に対して接触操作させるような演出を実行するようにしても良い。この際に、接触検知体352には、下方へ延出した下方延出片352aを有しているため、ボタン本体351の側面を接触操作させるようにしても良い。また、この際に、突出力調整機構380により昇降バネ365の付勢力を強くしておくことが望ましく、これにより、突出しているボタン本体351を動き難くすることができ、ボタン本体351（接触操作部302）の接触操作を行い易いものとすることができる。

【0434】

なお、演出操作部ユニット350を突出させる演出として、上記では、演出操作部昇降機構360において、操作ボタン昇降駆動モータ367により昇降カム部材371を反時計回りの方向へ回転させることにより、ボタンベース354の案内ピン354cを、第一カム371b（係止部371c）から第二カム371dへ移動させて、ボタンベース354（ボタン本体351）を下降位置から上昇位置へ一気に突出させる例を示したが、これに限定するものではない。

【0435】

例えば、ボタンベース354の案内ピン354cが昇降カム部材371の係止部371cに係止されてボタン本体351（演出操作部ユニット350）が下降位置に移動している通常の状態において、操作ボタン昇降駆動モータ367により昇降カム部材371を平面視において時計回りの方向へ回転させることにより、案内ピン354cを第一カム371bから第三カム371eへ移動させ、第三カム371eの途中で昇降カム部材371の回転を停止させて、ボタン本体351を下降位置と上昇位置との間の位置で上方への突出を停止させるようにしても良い。この際に、突出力調整機構380の昇降バネ下保持部材385を下方へ移動させて、昇降バネ365の付勢力を弱くしておく。

【0436】

このように、昇降カム部材371の第三カム371eによりボタン本体351を途中まで突出させるようにした場合でも、ボタン本体351を押圧操作することができ、ボタン本体351を押圧操作部303として機能させて、遊技者参加型演出を遊技者に楽しませることができる。この場合、昇降カム部材371の回転位置に応じて、ボタン本体351の上方へ突出量を異ならせることができるため、ボタン本体351の突出量に応じて、遊技者に対する期待度を示唆させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【0437】

更に、突出させた演出操作部ユニット350（ボタン本体351）を押圧操作させる演出として、演出操作部ユニット350を突出させた後に、昇降バネ下保持部材385を下方へ移動させて昇降バネ365の圧縮を最小の状態にする。これにより、昇降バネ365の付勢力が最弱の状態となっているため、軽い（弱い）力で演出操作部ユニット350を押圧操作することができ、押圧操作の操作性を高めて押圧操作を楽しませることができる。また、演出操作部ユニット350（ボタン本体351）を押圧操作させる演出として、抽選された特別抽選結果に応じて、昇降バネ下保持部材385を上下方向の適宜の位置にして昇降バネ365の付勢力を最強から最弱までの何れかの強さとするようにしても良い。これにより、遊技者に演出操作部ユニット350を強く押させたり弱く押させたりすることができるため、演出操作部ユニット350の操作力の違いにより遊技者を楽しませることができると共に、より多彩な演出を提示することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができる。

【0438】

また、演出操作部ユニット300を用いた演出として、接触操作部302（ボタン本体351）への遊技者の手指等の接触に対して複数の接触段階（接近段階）で検知できるように、接触検知体352の静電容量に応じた複数の段階の閾値を設け、各段階に応じて演出を変化させるようにしても良い。つまり、遊技者の手指等がボタン本体351（接触検知体352）へ接近するに従って、接触検知体352の静電容量が大きくなることに着目し、その静電容量の大小に対して複数の閾値を設けることで多段階に検知して、演出に活用する

ようにしても良い。具体的には、例えば、遊技者の手指等がボタン本体 3 5 1 から所定距離以上離れている段階、遊技者の手指等がボタン本体 3 5 1 から所定距離以内でボタン本体 3 5 1 に接触していない段階、遊技者の手指等がボタン本体 3 5 1 に接触している段階、等に分けて、夫々の段階に応じて演出を変化させることで、一つの接触検知センサ本体 3 5 8 でも多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【0 4 3 9】

なお、上記の実施形態では、演出操作ユニット 3 0 0 の通常の状態として、図 5 5 (a) に示すように、演出操作部ユニット 3 5 0 (ボタン本体 3 5 1) を下降位置にすると共に、昇降バネ下保持部材 3 8 5 を上方へ移動させた状態を示したが、これに限定するものではなく、図 5 6 (a) に示すように、演出操作部ユニット 3 5 0 を下降位置にすると共に、昇降バネ下保持部材 3 8 5 を下方へ移動させた状態としても良い。これにより、通常の状態において、昇降バネ 3 6 5 が強く圧縮されていないため、昇降バネ 3 6 5 が早期に劣化(疲労)することを抑制させることができる。また、強く圧縮された昇降バネ 3 6 5 の付勢力により、ボタンベース 3 5 4 や昇降バネ下保持部材 3 8 5 が早期に劣化(疲労)することを抑制させることができる。

【0 4 4 0】

このように、本実施形態の演出操作ユニット 3 0 0 によれば、様々なパターンの遊技者参加型演出に用いることができるため、多彩な演出を遊技者に楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【0 4 4 1】

ところで、演出操作ユニット 3 0 0 は、球形状の演出操作部カバーユニット 3 1 0 の上部に、円環状(二つの円弧を合わせた)の演出操作部外周装飾基板 3 2 0 が設けられていると共に、演出操作部外周装飾基板 3 2 0 よりも内側において昇降する演出操作部ユニット 3 5 0 に接触検知センサ本体 3 5 8 が設けられている。また、演出操作部ユニット 3 5 0 のボタンスリーブ 3 5 3 の内部には、位置が固定されているボタン中装飾基板 3 6 4 が設けられている。この接触検知センサ本体 3 5 8 には、静電容量を検知するためのセンサ電極が設けられているため、演出操作部ユニット 3 5 0 を下降位置から上昇位置へ移動させると、接触検知センサ本体 3 5 8 (センサ電極)が演出操作部外周装飾基板 3 2 0 やボタン中装飾基板 3 6 4 に接近することとなり、演出操作部外周装飾基板 3 2 0 やボタン中装飾基板 3 6 4 の接近によりセンサ電極の静電容量が変化して接触検知センサ本体 3 5 8 が誤検知してしまう恐れがある。

【0 4 4 2】

そこで、演出操作部外周装飾基板 3 2 0 と接触検知センサ本体 3 5 8 との間、及び、ボタン中装飾基板 3 6 4 と接触検知センサ本体 3 5 8 との間に、グラウンド(GND)に接続された導電性を有するシールド(例えば、パンチングメタル、金属板、エキスパンドメタル、金網、金属線、金属箔、等)を設けるようにしても良い。これにより、演出操作部ユニット 3 5 0 を上下に移動させることで、接触検知センサ本体 3 5 8 と、演出操作部外周装飾基板 3 2 0 やボタン中装飾基板 3 6 4 との距離が変化しても、接触検知センサ本体 3 5 8 と、演出操作部外周装飾基板 3 2 0 やボタン中装飾基板 3 6 4 との間に、接触検知センサ本体 3 5 8 からの距離が変化しないグラウンド(GND)に接続されたシールドにより、演出操作部外周装飾基板 3 2 0 やボタン中装飾基板 3 6 4 の接近による静電容量の変化の影響を低減させることができ、接触検知センサ本体 3 5 8 における誤検知を防止することができる。

【0 4 4 3】

【3-5 f. 皿ユニットの別の実施形態】

続いて、上記とは異なる実施形態の皿ユニット 2 0 0 について、主に図 5 9 乃至図 6 1 等を参照して説明する。図 5 9 は、演出操作ユニットの演出操作部ユニットにおいて接触検知体を複数設けた例を示す演出操作部ユニットの平面図である。図 6 0 (a) は一つの接触検知センサ本体に複数の接触検知体を接続した例を模式的に示す説明図であり、(b)

は（a）において接触検知センサ本体と複数の接触検知体との間に切換部を設けた例を模式的に示す説明図であり、（c）は皿ユニットの皿左装飾ユニット、皿右装飾ユニット、及び演出操作ユニット等を前後方向へ進退可能とし演出操作ユニット等の前側と後側に接触検知体を設けた例を示す説明図である。図61（a）は装飾性を有した接触検知体の一例を示す説明図であり、（b）は演出操作ユニットの別の実施形態を模式的に示す説明図である。なお、図59乃至図61では、上記と同様の構成部分については、同一の符号を付している。

【0444】

図59に示す実施形態は、演出操作部ユニット350のボタン本体351の下側において、接触検知体352を、接触検知体左390Lと接触検知体右390Rとの左右に分割したものとすると共に、接触検知体左390L及び接触検知体右390Rの夫々に対して、接触検知センサ本体左391L及び接触検知センサ本体右391Rを接続するようにしたものである。この実施形態によれば、ボタン本体351の上面において、例えば、遊技者が手指等を左側から右側へ移動させるようにした場合、まず、遊技者の手指等がボタン本体351の左側に位置すると、接触検知体左390Lの静電容量が変化して接触検知センサ本体左391Lが検知となると共に接触検知体右390Rの静電容量は変化することはない接触検知センサ本体右391Rは非検知のままとなる。そして、遊技者の手指等がボタン本体351の中央に移動すると、接触検知体左390L及び接触検知体右390Rの両方の静電容量が変化することで接触検知センサ本体左391L及び接触検知センサ本体右391Rの両方が検知となる。更に、遊技者の手指等がボタン本体351の右側に移動すると、接触検知体左390Lの静電容量が元に戻り接触検知センサ本体左391Lが非検知となると共に接触検知体右390Rの静電容量が変化しており接触検知センサ本体右391Rが検知したままとなる。

【0445】

このように、接触検知体左390L及び接触検知体右390Rによる接触検知センサ本体左391L及び接触検知センサ本体右391Rの検知・非検知の組合せとその変化のバターンにより、遊技者の手指等の動きを検知することができる。これにより、より多彩な動きの接触操作を検知することができ、接触操作部302に対して多彩な接触操作を行わせることが可能な遊技者参加型演出を遊技者に提示することができると共に、接触操作部302を操作する遊技者参加型演出をより楽しませることができる。なお、接触検知体を増設すれば、更に複雑な動作を検知できるようになる。

【0446】

図60（a）に示す実施形態は、一つの接触検知センサ本体392に対して、複数の接触検知体393を接続した例である。この実施形態によれば、複数の接触検知体393を、互いに異なる複数の箇所に夫々設けた状態で、一つの接触検知センサ本体392により、何れかの接触検知体393において人体等の接触を検知することができる。

【0447】

例えば、複数の接触検知体393を、ボタン本体351の内側（下側）に分散配置することで、遊技者の手指等がボタン本体351の表面の何れの部位に接触しても、何れかの接触検知体393により接触を検知することができ、接触操作部302への接触に対する検知精度を高めることができる。

【0448】

また、複数の接触検知体393を、パチンコ機1における遊技者に触れられたくない部位（例えば、遊技者が怪我をする恐れのある部位、他の遊技者に対して迷惑をかけてしまう恐れのある部位、不正行為が行われる恐れのある部位、等）に設けるようにして、何れかの接触検知体393において人体等を検知した時に、注意や警告等を報知するようにしても良い。

【0449】

また、図60（b）に示す実施形態は、一つの接触検知センサ本体392と複数の接触検知体393との間に、何れかの接触検知体393のみを接触検知センサ本体392と接続

10

20

30

40

50

させる切換部 394 を設けた例である。この実施形態によれば、切換部 394 により複数のうちの何れかの接触検知体 352 に接続を切換えることで、所望の部位（接触検知体 352）のみにおける人体等の接触を検知することができる。なお、切換部 394 としては、「リレーやトランジスタによるスイッチング回路により切換えるもの」、「その他の電子回路により切換えるもの」、「可動部材（例えば、図 60（c）に示すような可動する皿左装飾ユニット 270、皿右装飾ユニット 275、及び演出操作ユニット 300）の移動に伴って切換わるもの」、等が挙げられる。

【0450】

例えば、演出操作部 301（接触操作部 302）において、複数の接触検知体 393 を分散配置し、各接触検知体 393 により検知される部位を順番に触れさせるような遊技者参加型演出を実行した時に、接触検知センサ本体 392 と接続される接触検知体 393 を切換部 394 により触れる順番で切換えて、当該接触検知体 393 により遊技者の手指等が接触したか否かを検知するようにしても良い。これにより、複数の接触検知体 393 によるゲーム性の高い遊技者参加型演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0451】

また、図 60（c）に示すように、皿左装飾ユニット 270、皿右装飾ユニット 275、及び演出操作ユニット 300 を、前方へ進退できるようにした場合、演出操作ユニット 300 の前面側に第一接触検知体 393 a を設けると共に、皿左装飾ユニット 270、皿右装飾ユニット 275、及び演出操作ユニット 300 の後側に第二接触検知体 393 b を設け、演出操作ユニット 300 等を前方へ突出させる時には、切換部 394 により第一接触検知体 393 a と接触検知センサ本体 392 とを接続し、演出操作ユニット 300 等を後退させる時には、切換部 394 により第二接触検知体 393 b と接触検知センサ本体 392 とを接続するように切換えるようにしても良い。

【0452】

これにより、演出操作ユニット 300 等を前方へ突出（移動）させる時に、第一接触検知体 393 a により遊技者の接触又は接近を検知して、演出操作ユニット 300 等の前方への移動を停止させるようにする。これにより、演出操作ユニット 300 等が本パチンコ機 1 の前方に着座している遊技者を無用に圧迫してしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを回避させることができる。

【0453】

一方、演出操作ユニット 300 等を前方へ突出させると、演出操作ユニット 300 等の後側には隙間が形成される場合があり、その隙間に遊技者の手指等が挿入されている状態で、演出操作ユニット 300 等を初めの位置へ後退させると、遊技者の手指等が挟まれて怪我をしてしまう恐れがある。そこで、この実施形態では、前方へ移動させた演出操作ユニット 300 等を後方へ移動させる際に、切換部 394 により第二接触検知体 393 b が接触検知センサ本体 392 に接続されるように切換える。そして、第二接触検知体 393 b により遊技者の手指等を検知した場合には、演出操作ユニット 300 等の後方への移動を停止させ、演出操作ユニット 300 等の後側から手指等を離させる旨の案内を遊技者に報知し、第二接触検知体 393 b が非検知の状態でのみ演出操作ユニット 300 等を後方へ移動させて最初の状態に復帰させる。これにより、演出操作ユニット 300 等の後側の隙間により、遊技者が怪我をしてしまうことを防止することができ、パチンコ機 1 の安全性を高めることができる。

【0454】

また、図 61（a）に示す実施形態は、遊技者の手指等の接触を検知する接触検知体 395 の外形を星形として、装飾性（意匠性）を有するようにしたものである。なお、装飾性を有した接触検知体 395 の形状は、星形に限定するものではなく、円形状、多角形状、幾何学模様の形状、所定のキャラクタを模した形状、所定のアイテムを模した形状、所定のロゴを模した形状、額縁状の形状、等としても良い。これにより、透明なボタン本体 351 を通して見える接触検知体 395 が装飾性（意匠性）を有しているため、接触検知体

395自身によりボタン本体351ひいてはパチンコ機1の見栄えを良くすることができ、遊技者に対する訴求力高いパチンコ機1を提供することができる。

【0455】

更に、上記の実施形態では、接触検知体352をパンチングメタルにより形成したものを示したが、これに限定するものではなく、接触検知体を、金属板、エキスパンドメタル、金網、金属線、メッキ、金属蒸着、箔押し、等により形成するようにしても良く、上記と同様の作用効果を奏することができる。なお、接触検知体は、遊技者の手指等が直接触れないように、透明な表面部材の裏面側に設けることが望ましく、接触検知体の摩耗を回避させることができると共に、表面部材により触感を滑らかなものとする事ができる。

【0456】

更に、上記の実施形態では、接触検知体352の下方にボタン中装飾基板364(LED364a)を設けたものを示したが、これに限定するものではなく、図61(b)に示すように、透明な表面部材396の下側に接触検知体397を設けると共に、その下方に装飾体398を設けるようにしても良い。これにより、表面部材396及び接触検知体397を通して装飾体398が見えることで、表面部材396が設けられている演出操作ユニットの装飾性を高めることができ、パチンコ機1の見栄えを良くすることができる。

【0457】

なお、図61(b)の実施形態において、接触検知体397を金属蒸着により形成し、通常の状態では、接触検知体397の金属光沢により下方に設けられている装飾体398が視認できないようにし、表面部材396への接触の検知等により接触検知体397の下方に設けたLEDにより装飾体398を照明することで、表面部材396及び接触検知体397を通して装飾体398が視認できるようにしても良い。

【0458】

また、接触検知体352を、遊技者から認識不能に形成するようにしても良い。ここで、認識不能な接触検知体としては、「透明な部材により形成したもの」、「ボタン本体等の表面部材の装飾と一体的に見えるように形成したもの」、等が挙げられる。これにより、当該接触検知体352が設けられている演出操作部301では、接触検知体352を認識できないことから、遊技者に対して手指等の接触を検知したり接触操作したりするものではないと錯覚させることができるため、例えば、所定の遊技者参加型演出が実行されて、遊技者の手指等がボタン本体351に接触又は接近した時に、演出操作部昇降機構360によりボタン本体351を上方へ突出させることで、遊技者が初めて接触検知体352(接触操作部302)の存在に気付くこととなり、遊技者を大いに驚かせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0459】

〔3-6. 扉枠左サイドユニット〕

扉枠3における扉枠左サイドユニット420について、主に図62乃至図65等を参照して詳細に説明する。図62(a)は扉枠の扉枠左サイドユニットの正面図であり、(b)は扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、(c)は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図63は扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図64は扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図65は、図62(a)においてウーウ線で切断した断面図である。扉枠左サイドユニット420は、皿ユニット200の上側で扉枠ベースユニット100の前面左部に取付けられており、正面視において遊技領域5aの左外側を装飾するものである。

【0460】

扉枠左サイドユニット420は、扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101の前面における扉窓101aの左外側に取付けられる扉枠左サイドベース421と、扉枠左サイドベース421の前面の上部に取付けられており前面に一定の間隔をあけて上下に設設された複数の第一LED422aが実装されている扉枠左サイド上装飾基板422と、扉枠左サイドベース421の前面の下部に取付けられており前面に一定の間隔をあけて上下に設設された複数の第一LED423aが実装されている扉枠左サイド下装飾基板423と、

扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 の前側を覆うように扉枠左サイドベース 4 2 1 に取付けられている左サイド上リフレクタ 4 2 4 と、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 の前側を覆うように扉枠左サイドベース 4 2 1 に取付けられている左サイド下リフレクタ 4 2 5 と、左サイド上リフレクタ 4 2 4 及び左サイド下リフレクタ 4 2 5 の前側を覆うように扉枠左サイドベース 4 2 1 に取付けられている扉枠左サイド装飾体 4 2 6 と、を備えている。

【0 4 6 1】

また、扉枠左サイドユニット 4 2 0 は、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 の第一 L E D 4 2 2 a からの光を前方へ導光する左サイド上導光部材 4 2 7 と、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 における上下方向の中央よりも上側の第一 L E D 4 2 3 a からの光を前方へ導光する左サイド中導光部材 4 2 8 と、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 における上下方向の中央よりも下側の第一 L E D 4 2 3 a からの光を前方へ導光する左サイド下導光部材 4 2 9 と、を備えている。

【0 4 6 2】

扉枠左サイドベース 4 2 1 は、上下に延びており前方へ開放された箱状に形成されている。扉枠左サイドベース 4 2 1 は、色や透光性（光の透過率）の異なる合成樹脂により 2 色成形されている。詳述すると、扉枠左サイドベース 4 2 1 は、上記のハンドルカバー 2 9 5 と同様に、内側層 3 a と外側層 3 b との 2 種類の樹脂により 2 色成形されており、内側層 3 a の一部が外側層 3 b を貫通して外側面に現れることで、円形や放射状の模様が形成されている。つまり、扉枠左サイドベース 4 2 1 の表面に表れている円形や放射状の模様は、内側層 3 a であり、円形や放射状の模様は外側層 3 b の裏側で繋がっている（図 7 1 (a) を参照）。なお、扉枠左サイドベース 4 2 1 を成形する際に、内側層 3 a を先に射出成形しても良いし、外側層 3 b を先に射出成形しても良い。

【0 4 6 3】

扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 は、上下に延びた帯板状に形成されている。扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 の前面には、上下方向へ一定の間隔をあけて複数の第一 L E D 4 2 2 a が実装されていると共に、第一 L E D 4 2 2 a 同士の間上下に並んで二つずつ第二 L E D 4 2 2 b が実装されている。また、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 には、第一 L E D 4 2 2 a 及び第二 L E D 4 2 2 b を発光させるための固有のアドレスを有した 2 4 ビットの L E D ドライバ 4 2 2 c が実装されている。

【0 4 6 4】

この扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 では、第一 L E D 4 2 2 a が 4 個、第二 L E D 4 2 2 b が 8 個、の合計 1 2 個のフルカラー L E D が実装されている。また、上下両側に第二 L E D 4 2 2 b が設けられている第一 L E D 4 2 2 a は、それら第二 L E D 4 2 2 b 同士の中央（間の中心）に設けられている。また、少なくとも第二 L E D 4 2 2 b は、前面に対して垂直方向の光軸を中心として 1 3 0 度の角度の範囲で光を照射可能な広角のトップビュータイプの L E D である。

【0 4 6 5】

扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 では、図 7 2 に示すように、4 個の第一 L E D 4 2 2 a が、上の 2 個と残りの 2 個の 2 組に分けられている。また、8 個の第二 L E D 4 2 2 b は、上の 2 個と、上より 3 個目から 5 個目までの 3 個と、上より 6 個目から 8 個目までの 3 個と、の 3 組に分けられている。L E D ドライバ 4 2 2 c は、最大で 2 4 系統まで制御することができ、2 組に分けられた 4 個の第一 L E D 4 2 2 a と、3 組に分けられた 8 個の第二 L E D 4 2 2 b とを、夫々フルカラーで発光できるように、1 組に対して 3 系統の合計 1 5 系統で制御するようにしている。

【0 4 6 6】

この扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 には、図示は省略するが、第一 L E D 4 2 2 a、第二 L E D 4 2 2 b、及び L E D ドライバ 4 2 2 c を駆動するための電力を供給する 2 本の電力線（1 本はアース線）と、周辺制御基板 1 5 1 0 からのコマンド及びアドレス等の信号を受信するための 1 本の制御信号線と、L E D ドライバ 4 2 2 c を周辺制御基板 1 5 1 0 と同期させるための 1 本のクロック線と、の 4 本の電線からなる配線ケーブルが接続され

ている。そして、この扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 の L E D ドライバ 4 2 2 c では、周辺制御基板 1 5 1 0（演出制御基板）から制御信号線を介して当該アドレス宛のコマンドを受信すると、そのコマンドに応じて、2 組に分けられた 4 個の第一 L E D 4 2 2 a と、3 組に分けられた 8 個の第二 L E D 4 2 2 b とを、各組毎に適宜の色と強さで発光させることができる。

【0 4 6 7】

扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 は、上下に延びた帯板状に形成されており、右辺側が凸凹に形成されている。扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 の前面には、上下方向へ一定の間隔をあけて複数の第一 L E D 4 2 3 a が実装されていると共に、第一 L E D 4 2 3 a 同士の間

10

に上下に並んで二つずつ第二 L E D 4 2 3 b が実装されている。また、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 には、第一 L E D 4 2 3 a 及び第二 L E D 4 2 3 b を発光させるための固有のアドレスを有した 2 4 ビットの L E D ドライバ 4 2 3 c が実装されている。

【0 4 6 8】

この扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 では、第一 L E D 4 2 3 a が 6 個、第二 L E D 4 2 3 b が 1 2 個、の合計 1 8 個のフルカラー L E D が実装されている。また、上下両側に第二 L E D 4 2 3 b が設けられている第一 L E D 4 2 3 a は、それら第二 L E D 4 2 3 b 同士の中央（間の中心）に設けられている。また、少なくとも第二 L E D 4 2 3 b は、前面に対して垂直方向の光軸を中心として 1 3 0 度の角度の範囲で光を照射可能な広角のトップビュータイプの L E D である。

20

【0 4 6 9】

扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 では、図 7 2 に示すように、6 個の第一 L E D 4 2 3 a が、上から 2 個ずつ順番に一組として 3 組に分けられている。また、1 2 個の第二 L E D 4 2 3 b は、上より 1 個目から 3 個目までの 3 個と、上より 4 個目から 6 個目までの 3 個と、上より 7 個目から 9 個目までの 3 個と、上より 1 0 個目から 1 2 個目まで 3 個と、の 4 組に分けられている。L E D ドライバ 4 2 3 c は、最大で 2 4 系統まで制御することができ、3 組に分けられた 6 個の第一 L E D 4 2 3 a と、4 組に分けられた 1 2 個の第二 L E D 4 2 3 b とを、夫々フルカラーで発光できるように、1 組に対して 3 系統の合計 2 1 系統で制御するようにしている。

【0 4 7 0】

この扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 には、図示は省略するが、第一 L E D 4 2 3 a、第二 L E D 4 2 3 b、及び L E D ドライバ 4 2 3 c を駆動するための電力を供給する 2 本の電力線（1 本はアース線）と、周辺制御基板 1 5 1 0 からのコマンド及びアドレス等の信号を受信するための 1 本の制御信号線と、L E D ドライバ 4 2 3 c を周辺制御基板 1 5 1 0 と同期させるための 1 本のクロック線と、の 4 本の電線からなる配線ケーブルが接続されている。そして、この扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 の L E D ドライバ 4 2 3 c では、周辺制御基板 1 5 1 0（演出制御基板）から制御信号線を介して当該アドレス宛のコマンドを受信すると、そのコマンドに応じて、3 組に分けられた 6 個の第一 L E D 4 2 3 a と、4 組に分けられた 1 2 個の第二 L E D 4 2 3 b とを、各組毎に適宜の色と強さで発光させることができる。

30

【0 4 7 1】

左サイド上リフレクタ 4 2 4 は、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 に実装されている第二 L E D 4 2 2 b と対応する位置に前後に貫通している貫通孔 4 2 4 a が形成されていると共に、第一 L E D 4 2 2 a と対応する位置に前後に延びた筒状の保持筒 4 2 4 b が形成されている。左サイド上リフレクタ 4 2 4 は、貫通孔 4 2 4 a 周りの後端が、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 の前面に当接するように形成されていると共に、貫通孔 4 2 4 a の前面側の周りが、前方へ向かって広がる皿状に形成されている。これにより、第二 L E D 4 2 2 b からの光を前方へ広く拡散させることができる。

40

【0 4 7 2】

左サイド上リフレクタ 4 2 4 の保持筒 4 2 4 b は、後述する左サイド上導光部材 4 2 7 の円柱状の導光軸部 4 2 7 a が挿入されることで、導光軸部 4 2 7 a を前後方向へ真直ぐに

50

保持するものである。この保持筒 4 2 4 b は、貫通孔 4 2 4 a 同士の間の中央に設けられている。これにより、保持筒 4 2 4 b を貫通して前方へ突出した左サイド上導光部材 4 2 7 の導光軸部 4 2 7 a において、その上下両側の貫通孔 4 2 4 a より臨んだ扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 の第二 LED 4 2 2 b からの光が、導光軸部 4 2 7 a に対して上下両側から均等な光量で照射されることとなり、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 の裏側に導光軸部 4 2 7 a の影が写ることを回避させることができる。

【0 4 7 3】

また、左サイド上リフレクタ 4 2 4 では、貫通孔 4 2 4 a 同士の間の中央（中央線上）に、扉枠左サイドベース 4 2 1 に取付けるための取付孔が設けられている。これにより、取付孔に挿通されたビスの頭部の影が、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 の裏側に写らないようになっている。

10

【0 4 7 4】

左サイド下リフレクタ 4 2 5 は、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 に実装されている第二 LED 4 2 3 b と対応する位置に前後に貫通している貫通孔 4 2 5 a が形成されていると共に、第一 LED 4 2 3 a と対応する位置に前後に延びた筒状の保持筒 4 2 5 b が形成されている。左サイド下リフレクタ 4 2 5 は、貫通孔 4 2 5 a 周りの後端が、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 の前面に当接するように形成されていると共に、貫通孔 4 2 5 a の前面側の周りが、前方へ向かって広がる皿状に形成されている。これにより、第二 LED 4 2 3 b からの光を前方へ広く拡散させることができる。

【0 4 7 5】

左サイド下リフレクタ 4 2 5 の保持筒 4 2 5 b は、後述する左サイド中導光部材 4 2 8 の円柱状の導光軸部 4 2 8 a や左サイド下導光部材 4 2 9 の円柱状の導光軸部 4 2 9 a が挿入されることで、それら導光軸部 4 2 8 a や導光軸部 4 2 9 a を前後方向へ真直ぐに保持するものである。この保持筒 4 2 5 b は、貫通孔 4 2 5 a 同士の間の中央に設けられている。これにより、保持筒 4 2 5 b を貫通して前方へ突出した左サイド中導光部材 4 2 8 の導光軸部 4 2 8 a や左サイド下導光部材 4 2 9 の導光軸部 4 2 9 a において、その上下両側の貫通孔 4 2 5 a より臨んだ扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 の第二 LED 4 2 3 b からの光が、導光軸部 4 2 8 a や導光軸部 4 2 9 a に対して上下両側から均等な光量で照射されることとなり、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 の裏側に導光軸部 4 2 8 a や導光軸部 4 2 9 a の影が写ることを回避させることができる。

20

【0 4 7 6】

また、左サイド下リフレクタ 4 2 5 では、貫通孔 4 2 5 a 同士の間の中央（中央線上）に、扉枠左サイドベース 4 2 1 に取付けるための取付孔が設けられている。これにより、取付孔に挿通されたビスの頭部の影が、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 の裏側に写らないようになっている。

30

【0 4 7 7】

扉枠左サイド装飾体 4 2 6 は、透光性を有した乳白色に形成されている。扉枠左サイド装飾体 4 2 6 は、前方へ膨出した半円弧が上下に延びた形態に形成されている。これにより、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。この扉枠左サイド装飾体 4 2 6 は、左右方向の幅の中心に沿って上下方向へ一定の間隔で前後に貫通している複数の開口部 4 2 6 a を有している。複数の開口部 4 2 6 a は、左サイド上リフレクタ 4 2 4 の保持筒 4 2 4 b、及び左サイド下リフレクタ 4 2 5 の保持筒 4 2 5 b と対応した位置に設けられている。これら開口部 4 2 6 a には、左サイド上導光部材 4 2 7 の導光軸部 4 2 7 a、左サイド中導光部材 4 2 8 の導光軸部 4 2 8 a、及び左サイド下導光部材 4 2 9 の導光軸部 4 2 9 a、の夫々の先端が、後方から挿入される。この扉枠左サイド装飾体 4 2 6 は、扉枠左サイドベース 4 2 1 よりも光の透過率の高い合成樹脂により形成されている。また、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 は、複数の開口部 4 2 6 a を避けるように、円弧状に窪んだ一定の形状で、左右方向の幅の中心に沿って延びている装飾部 4 2 6 b を、更に有している。

40

【0 4 7 8】

50

左サイド上導光部材４２７は、円柱状に前後に延びた四つの導光軸部４２７ａと、四つの導光軸部４２７ａの下端同士を連結しているランナー部４２７ｂと、を有しており、透明な素材により形成されている。四つの導光軸部４２７ａは、左サイド上リフレクタ４２４の四つの保持筒４２４ｂと対応するように上下に一定の間隔で設けられている。また、導光軸部４２７ａは、保持筒４２４ｂの内径と略同じ直径で前後に延びている。各導光軸部４２７ａは、左サイド上リフレクタ４２４の保持筒４２４ｂを後側から貫通して、扉枠左サイド装飾体４２６の対応している開口部４２６ａに挿入され、先端面が扉枠左サイド装飾体４２６の表面と一致した状態となる。この左サイド上導光部材４２７は、導光軸部４２７ａにより、扉枠左サイド上装飾基板４２２の第一ＬＥＤ４２２ａからの光を前方へ誘導して、先端から外方へ照射することができ、扉枠左サイド装飾体４２６の開口部４２６

10

【０４７９】

左サイド中導光部材４２８は、円柱状に前後に延びた三つの導光軸部４２８ａと、三つの導光軸部４２８ａの下端同士を連結しているランナー部４２８ｂと、を有しており、透明な素材により形成されている。三つの導光軸部４２８ａは、左サイド下リフレクタ４２５の上側三つの保持筒４２５ｂと対応するように上下に一定の間隔で設けられている。また、導光軸部４２８ａは、保持筒４２５ｂの内径と略同じ直径で前後に延びている。各導光軸部４２８ａは、左サイド下リフレクタ４２５の保持筒４２５ｂを後側から貫通して、扉枠左サイド装飾体４２６の対応している開口部４２６ａに挿入され、先端面が扉枠左サイド装飾体４２６の表面と一致した状態となる。この左サイド中導光部材４２８は、導光軸部４２８ａにより、扉枠左サイド下装飾基板４２３の第一ＬＥＤ４２３ａからの光を前方へ誘導して、先端から外方へ照射することができ、扉枠左サイド装飾体４２６の開口部４

20

【０４８０】

左サイド下導光部材４２９は、円柱状に前後に延びた三つの導光軸部４２９ａと、三つの導光軸部４２９ａの下端同士を連結しているランナー部４２９ｂと、を有しており、透明な素材により形成されている。三つの導光軸部４２９ａは、左サイド下リフレクタ４２５の下側の三つの保持筒４２５ｂと対応するように上下に一定の間隔で設けられている。また、導光軸部４２９ａは、保持筒４２５ｂの内径と略同じ直径で前後に延びている。各導光軸部４２９ａは、左サイド下リフレクタ４２５の保持筒４２５ｂを後側から貫通して、扉枠左サイド装飾体４２６の対応している開口部４２６ａに挿入され、先端面が扉枠左サイド装飾体４２６の表面と一致した状態となる。この左サイド下導光部材４２９は、導光軸部４２９ａにより、扉枠左サイド下装飾基板４２３の第一ＬＥＤ４２３ａからの光を前方へ誘導して、先端から外方へ照射することができ、扉枠左サイド装飾体４２６の開口部

30

【０４８１】

本実施形態の扉枠左サイドユニット４２０は、扉枠左サイドベース４２１における円形や放射状の模様の部位の色が、ハンドルカバー２９５における円形や放射状の模様の部位の色と同じ色に形成されていると共に、扉枠左サイドベース４２１における円形や放射状の模様の外側の部位の色が、ハンドルカバー２９５における円形や放射状の模様の外側の部位の色と同じ色に形成されている。

40

【０４８２】

本実施形態の扉枠左サイドユニット４２０は、上下方向の中央より上側の部位が、下側の部位よりも前方へやや突出していると共に下端付近が右側に緩く湾曲している。この扉枠左サイドユニット４２０は、上端が扉窓１０１ａよりも上方で扉枠上ヒンジ組立体１２０の下側に位置し、下端が扉窓１０１ａよりも下方で皿ベースユニット２１０の皿ユニットベース２１１におけるスピーカ口２１１ｂの上側に位置している。また、扉枠左サイドユニット４２０は、上部が扉枠トップユニット４５０の左外側に位置している。扉枠左サイドユニット４２０は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠ベース１０１の扉窓１０１ａの左外側を装飾しており、円柱状の蛍光灯が埋め込まれているように見せている。

50

【0483】

本実施形態の扉枠左サイドユニット420によれば、扉枠左サイド装飾体426の前面よりも後方へある程度離れた位置に、扉枠左サイド上装飾基板422及び扉枠左サイド下装飾基板423を設けているため、それらに実装されている第二LED422b及び第二LED423bからの光が十分に広がった状態で、扉枠左サイド装飾体426の裏側に照射されることとなるため、扉枠左サイド装飾体426を均一に発光装飾させることができる。

【0484】

また、扉枠左サイド装飾体426の前面から後方へ離れた位置に設けられている扉枠左サイド上装飾基板422の第一LED422a及び扉枠左サイド下装飾基板423の第一LED423aからの光を、左サイド上導光部材427の導光軸部427a、左サイド中導光部材428の導光軸部428a、及び左サイド下導光部材429の導光軸部429aにより前方へ誘導（導光）して、扉枠左サイド装飾体426の開口部426aの部位を、その他の部位よりも点状に明るく発光させることができる。

【0485】

また、扉枠左サイド上装飾基板422の第一LED422a及び扉枠左サイド下装飾基板423の第一LED423aと、左サイド上導光部材427の導光軸部427a、左サイド中導光部材428の導光軸部428a及び左サイド下導光部材429の導光軸部429aとを、隣接している二つの第二LED422b及び第二LED423b同士の間の中央に設けている。これにより、導光軸部427a、導光軸部428a及び導光軸部429aに対して、両側の第二LED422bや第二LED423bから均等な光量で光が照射されることとなるため、扉枠左サイド装飾体426に後方から導光軸部427a、導光軸部428a及び導光軸部429aの影が投影されても、当該影が見え辛くなり、扉枠左サイド装飾体426をムラなく面状に発光装飾させることができる。

【0486】

更に、扉枠左サイド装飾体426に、複数の開口部426a同士を繋ぐように左右方向の幅の中心に沿って延びている装飾部426bを有するようにしている。これにより、仮に、第二LED422bや第二LED423bからの光により導光軸部427a、導光軸部428a及び導光軸部429aの影が、扉枠左サイド装飾体426に投影されたとしても、当該影が投影される部位に、装飾部426bを有しているため、導光軸部427a、導光軸部428a及び導光軸部429aの影を判り辛くすることができ、扉枠左サイド装飾体426の発光装飾における見栄えを良くすることができる。

【0487】

【3-7. 扉枠右サイドユニット】

次に、扉枠3における扉枠右サイドユニット430について、主に図66乃至図70等を参照して詳細に説明する。図66(a)は扉枠の扉枠右サイドユニットの正面図であり、(b)は扉枠右サイドユニットの右側面図であり、(c)は扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、(d)は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図67は扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図68は扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図69は、図66(a)においてエーエ線で切断した断面図である。図70は、図66(a)においてオーオ線で切断した断面図である。扉枠右サイドユニット430は、皿ユニット200の上側で扉枠ベースユニット100の前面右部に取付けられており、正面視において遊技領域5aの右外側を装飾するものである。

【0488】

扉枠右サイドユニット430は、扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101の前面における扉窓101aの右外側に取付けられる扉枠右サイドベース431と、扉枠右サイドベース431の前面の上部に取付けられており前面に一定の間隔をあけて上下に設けられた複数の第一LED432aが実装されている扉枠右サイド上装飾基板432と、扉枠右サイドベース431の前面の下部に取付けられており前面に一定の間隔をあけて上下に設けられた複数の第一LED433aが実装されている扉枠右サイド下装飾基板433と、

扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 及び扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 の前側を覆うように扉枠右サイドベース 4 3 1 に取付けられている右サイドリフレクタ 4 3 4 と、右サイドリフレクタ 4 3 4 の前側を覆うように扉枠右サイドベース 4 3 1 に取付けられている扉枠右サイド装飾体 4 3 5 と、を備えている。

【0 4 8 9】

また、扉枠右サイドユニット 4 3 0 は、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 の第一 L E D 4 2 3 a からの光を前方へ導光する右サイド上導光部材 4 3 6 と、扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 の第一 L E D 4 3 3 a からの光を前方へ導光する右サイド下導光部材 4 3 7 と、を備えている。

【0 4 9 0】

更に、扉枠右サイドユニット 4 3 0 は、扉枠右サイドベース 4 3 1 の左側面を覆うように覆い取付けられ、所定形状で左右に貫通している複数の装飾孔 4 3 8 a を有している扉枠右サイド左側面装飾体 4 3 8 と、扉枠右サイド左側面装飾体 4 3 8 と扉枠右サイドベース 4 3 1 との間に設けられており、扉枠右サイド左側面装飾体 4 3 8 の装飾孔 4 3 8 a を閉鎖するように嵌合される装飾部 4 3 9 a を有した透光性を有する右サイド左レンズ 4 3 9 と、扉枠右サイドベース 4 3 1 の右側面を覆うように覆い取付けられ、所定形状で左右に貫通している複数の装飾孔 4 4 0 a を有している扉枠右サイド右側面装飾体 4 4 0 と、扉枠右サイド右側面装飾体 4 4 0 と扉枠右サイドベース 4 3 1 との間に設けられており、扉枠右サイド右側面装飾体 4 4 0 の装飾孔 4 4 0 a を閉鎖するように嵌合される装飾部 4 4 1 a を有した透光性を有する右サイド右レンズ 4 4 1 と、を備えている。

【0 4 9 1】

扉枠右サイドベース 4 3 1 は、左右が略一定の幅で上下に延びている。また、扉枠右サイドベース 4 3 1 は、後端側が、全高に亘って垂直に延びており、前端側が、上端から下方へ略真っ直ぐに上下方向の中央付近まで延びたところで、後側へ湾曲して斜め後方へ延びた後に、下部付近で垂直方向へ湾曲して下端まで垂直に延びている。

【0 4 9 2】

扉枠右サイドベース 4 3 1 は、扉枠右サイド左側面装飾体 4 3 8 の装飾孔 4 3 8 a 及び扉枠右サイド右側面装飾体 4 4 0 の装飾孔 4 4 0 a (右サイド左レンズ 4 3 9 の装飾部 4 3 9 a 及び右サイド右レンズ 4 4 1 の装飾部 4 4 1 a) が設けられている高さの部位に、左右の側面側から窪んでおり前方へ前端まで延びている複数のリフレクタ部 4 3 1 a を有している。これらリフレクタ部 4 3 1 a は、装飾部 4 3 9 a 及び装飾部 4 4 1 a の内側となる後端側が側面側へ向かって傾斜していると共に、底面が湾曲している。

【0 4 9 3】

また、扉枠右サイドベース 4 3 1 は、扉枠右サイド左側面装飾体 4 3 8 及び扉枠右サイド右側面装飾体 4 4 0 において前後方向の中央よりも後側に設けられている装飾孔 4 3 8 a 及び装飾孔 4 4 0 a (右サイド左レンズ 4 3 9 の装飾部 4 3 9 a 及び右サイド右レンズ 4 4 1 の装飾部 4 4 1 a) と対応しているリフレクタ部 4 3 1 a が、装飾部 4 3 9 a 及び装飾部 4 4 1 a の内側となる部位を除いた前側の部位が、左右方向へ貫通している(左右の側面から凹んで互いに繋がっている)。

【0 4 9 4】

これら、扉枠右サイドベース 4 3 1 のリフレクタ部 4 3 1 a は、後述する扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 の第三 L E D 4 3 2 c 及び扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 の第三 L E D 4 3 3 c から後方へ照射された光を左右方向へ反射して、右サイド左レンズ 4 3 9 の装飾部 4 3 9 a 及び右サイド右レンズ 4 4 1 の装飾部 4 4 1 a を発光装飾させるものである(図 7 0 等を参照)。

【0 4 9 5】

扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 は、上下に延びた帯板状に形成されている。扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 の前面には、上下方向へ一定の間隔をあけて複数の第一 L E D 4 3 2 a が実装されていると共に、第一 L E D 4 3 2 a 同士の間上下に並んで二つずつ第二 L E D 4 3 2 b が実装されている。また、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 の後面には、上下方

10

20

30

40

50

向へ間隔をあけて複数の第三LED432cが実装されている。更に、扉枠右サイド上装飾基板432には、第一LED432a、第二LED432b、及び第三LED432cを発光させるための固有のアドレスを有した24ビットのLEDドライバ432dが実装されている。

【0496】

この扉枠右サイド上装飾基板432では、第一LED432aが4個、第二LED432bが8個、第三LED432cが4個、の合計16個のフルカラーLEDが実装されている。また、上下両側に第二LED432bが設けられている第一LED432aは、それら第二LED432b同士の中央（間の中心）に設けられている。また、少なくとも第二LED432b及び第三LED432cは、前面に対して垂直方向の光軸を中心として130度の角度の範囲で光を照射可能な広角のトップビュータイプのLEDである。

10

【0497】

扉枠右サイド上装飾基板432では、図72に示すように、4個の第一LED432aが、上の2個と残りの2個の2組に分けられている。また、8個の第二LED432bは、上の2個と、上より3個目から5個目までの3個と、上より6個目から8個目までの3個と、の3組に分けられている。更に、4個の第三LED432cは、上の2個と残りの2個の2組に分けられている。

【0498】

この扉枠右サイド上装飾基板432は、第一LED432aが2組、第二LED432bが3組、第三LED432cが2組、に夫々分けられていることから、各第一LED432a、第二LED432b、及び第三LED432cを夫々フルカラーで発光させるため、1組に対して3系統の合計21系統である。これに対して、扉枠右サイド上装飾基板432のLEDドライバ432dは、最大で24系統まで制御することができることから、上記の21系統に加えて、後述する扉枠右サイド下装飾基板433における2組に分けられている第三LED433cの上側の1組分3系統の合計24系統を制御するようにしている。

20

【0499】

この扉枠右サイド上装飾基板432には、図示は省略するが、第一LED432a、第二LED432b、第三LED432c、扉枠右サイド下装飾基板433の上の2個の第三LED433c、及びLEDドライバ432dを駆動するための電力を供給する2本の電力線（1本はアース線）と、周辺制御基板1510からのコマンド及びアドレス等の信号を受信するための1本の制御信号線と、LEDドライバ432dを周辺制御基板1510と同期させるための1本のクロック線と、の4本の電線からなる配線ケーブルが接続されている。そして、この扉枠右サイド上装飾基板432のLEDドライバ432dでは、周辺制御基板1510（演出制御基板）から制御信号線を介して当該アドレス宛のコマンドを受信すると、そのコマンドに応じて、2組に分けられた4個の第一LED432aと、3組に分けられた8個の第二LED432bと、2組に分けられた4個の第三LED432cと、扉枠右サイド下装飾基板433において2組分けられたうちの上側の組の2個の第三LED433cとを、各組毎に適宜の色と強さで発光させることができる。

30

【0500】

扉枠右サイド下装飾基板433は、上下に延びた帯板状に形成されている。扉枠右サイド下装飾基板433の前面には、上下方向へ一定の間隔をあけて複数の第一LED433aが実装されていると共に、第一LED433a同士の間に上下に並んで二つずつ第二LED433bが実装されている。また、扉枠右サイド下装飾基板433の後面には、上下に間隔をあけて複数の第三LED433cが実装されている。更に、扉枠右サイド下装飾基板433には、第一LED433a、第二LED433b、及び第三LED433cを発光させるための固有のアドレスを有した24ビットのLEDドライバ433dが実装されている。

40

【0501】

この扉枠右サイド下装飾基板433では、第一LED433aが6個、第二LED433

50

bが12個、第三LED433cが4個、の合計22個のフルカラーLEDが実装されている。また、上下両側に第二LED433bが設けられている第一LED433aは、それら第二LED433b同士の中央（間の中心）に設けられている。また、少なくとも第二LED433b及び第三LED433cは、前面に対して垂直方向の光軸を中心として130度の角度の範囲で光を照射可能な広角のトップビュータイプのLEDである。

【0502】

扉枠右サイド下装飾基板433では、図72に示すように、6個の第一LED433aが、上から2個ずつ順番に一組として3組に分けられている。また、12個の第二LED433bは、上より1個目から3個目までの3個と、上より4個目から6個目までの3個と、上より7個目から9個目までの3個と、上より10個目から12個目まで3個と、の4組に分けられている。更に、4個の第三LED433cは、上の2個と残りの2個の2組に分けられている。

【0503】

この扉枠右サイド下装飾基板433は、第一LED433aが3組、第二LED433bが4組、第三LED433cが2組、に夫々分けられていることから、各第一LED433a、第二LED433b、及び第三LED433cを夫々フルカラーで発光させるため、1組に対して3系統の合計27系統である。これに対して、扉枠右サイド下装飾基板433のLEDドライバ433dは、最大で24系統までしか制御できないため、扉枠右サイド下装飾基板433では、2組に分けられている第三LED433cのうち上側の1組分3系統を、扉枠右サイド上装飾基板432のLEDドライバ432dに制御させ、残りの24系統（前側の第一LED433a及び第二LED433bの全部と、後側の第三LED433cの下側の2個）を、扉枠右サイド下装飾基板433のLEDドライバ433dが制御するようにしている。これにより、LEDドライバの数の増加を抑制することができる。

【0504】

この扉枠右サイド下装飾基板433には、図示は省略するが、第一LED433a、第二LED433b、下の2個の第三LED433c、及びLEDドライバ433dを駆動するための電力を供給する2本の電力線（1本はアース線）と、周辺制御基板1510からのコマンド及びアドレス等の信号を受信するための1本の制御信号線と、LEDドライバ433dを周辺制御基板1510と同期させるための1本のクロック線と、の4本の電線からなる配線ケーブルが接続されている。そして、この扉枠右サイド下装飾基板433のLEDドライバ433dでは、周辺制御基板1510（演出制御基板）から制御信号線を介して当該アドレス宛のコマンドを受信すると、そのコマンドに応じて、3組に分けられた6個の第一LED433aと、4組に分けられた12個の第二LED433bと、2組に分けられたうちの下側の組の2個の第三LED433cとを、各組毎に適宜の色と強さで発光させることができる。

【0505】

右サイドリフレクタ434は、扉枠右サイド上装飾基板432の第二LED432b及び扉枠右サイド下装飾基板433の第二LED433bと対応する位置に前後に貫通している貫通孔434aが形成されていると共に、第一LED432a及び第一LED433aと対応する位置に前後に延びた筒状の保持筒434bが形成されている。右サイドリフレクタ434は、貫通孔434a周りの後端が、扉枠右サイド上装飾基板432や扉枠右サイド下装飾基板433の前面に当接するように形成されていると共に、貫通孔434aの前面側の周りが、前方へ向かって広がる皿状に形成されている。これにより、第二LED432b及び第二LED433bからの光を前方へ広く拡散させることができる。

【0506】

右サイドリフレクタ434の保持筒434bは、後述する右サイド上導光部材436の円柱状の導光軸部436aや右サイド下導光部材437の円柱状の導光軸部437aが挿入されることで、導光軸部436aや導光軸部437aを前後方向へ真直ぐに保持するものである。この保持筒434bは、貫通孔434a同士の間の中央に設けられている。これ

10

20

30

40

50

により、保持筒 4 3 4 b を貫通して前方へ突出した導光軸部 4 3 6 a や導光軸部 4 3 7 a において、その上下両側の貫通孔 4 3 4 a より臨んだ扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 の第二 L E D 4 3 2 b や扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 の第二 L E D 4 3 3 b からの光が、導光軸部 4 3 6 a や導光軸部 4 3 7 a に対して上下両側から均等な光量で照射されることとなり、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の裏側に導光軸部 4 3 6 a や導光軸部 4 3 7 a の影が写ることを回避させることができる。

【0507】

また、右サイドリフレクタ 4 3 4 では、貫通孔 4 3 4 a 同士の間中央（中央線上）に、扉枠右サイドベース 4 3 1 に取付けるための取付孔が設けられている。これにより、取付孔に挿通されたビスの頭部の影が、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の裏側に写らないようになっている。

10

【0508】

扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、透光性を有した乳白色に形成されている。扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、前方へ膨出した半円弧が上下に延びた形態に形成されている。これにより、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。この扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、左右方向の幅の中心に沿って上下方向へ一定の間隔で前後に貫通している複数の開口部 4 3 5 a を有している。複数の開口部 4 3 5 a は、右サイドリフレクタ 4 3 4 の保持筒 4 3 4 b と対応した位置に設けられている。これら開口部 4 3 5 a には、右サイド上導光部材 4 3 6 の導光軸部 4 3 6 a 、及び右サイド下導光部材 4 3 7 の導光軸部 4 3 7 a 、の夫々の先端が、後方から挿入される。この扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、扉枠右サイド左側面装飾体 4 3 8 や扉枠右サイド右側面装飾体 4 4 0 よりも光の透過率の高い合成樹脂により形成されている。扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 と光の透過率が同じである。また、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 は、複数の開口部 4 3 5 a を避けるように、円弧状に窪んだ一定の形状で、左右方向の幅の中心に沿って延びている装飾部 4 3 5 b を、更に有している。

20

【0509】

右サイド上導光部材 4 3 6 は、円柱状に前後に延びた四つの導光軸部 4 3 6 a と、四つの導光軸部 4 3 6 a の下端同士を連結しているランナー部 4 3 6 b と、を有しており、透明な素材により形成されている。四つの導光軸部 4 3 6 a は、右サイドリフレクタ 4 3 4 の上から四つの保持筒 4 3 4 b と対応するように上下に一定の間隔で設けられている。また、導光軸部 4 3 6 a は、保持筒 4 3 4 b の内径と略同じ直径で前後に延びている。各導光軸部 4 3 6 a は、右サイドリフレクタ 4 3 4 の保持筒 4 3 4 b を後側から貫通して、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の対応している開口部 4 3 5 a に挿入され、先端面が扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の表面と一致した状態となる。この右サイド上導光部材 4 3 6 は、導光軸部 4 3 6 a により、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 の第一 L E D 4 3 2 a からの光を前方へ誘導して、先端から外方へ照射することができ、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の開口部 4 3 5 a を明るく発光させることができる。

30

【0510】

右サイド下導光部材 4 3 7 は、円柱状に前後に延びた六つの導光軸部 4 3 7 a と、六つの導光軸部 4 3 7 a の下端同士を連結しているランナー部 4 3 7 b と、を有しており、透明な素材により形成されている。六つの導光軸部 4 3 7 a は、右サイドリフレクタ 4 3 4 の下から六つの保持筒 4 3 4 b と対応するように上下に一定の間隔で設けられている。また、導光軸部 4 3 7 a は、保持筒 4 3 4 b の内径と略同じ直径で前後に延びている。各導光軸部 4 3 7 a は、右サイドリフレクタ 4 3 4 の保持筒 4 3 4 b を後側から貫通して、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の対応している開口部 4 3 5 a に挿入され、先端面が扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の表面と一致した状態となる。この右サイド下導光部材 4 3 7 は、導光軸部 4 3 7 a により、扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 の第一 L E D 4 3 3 a からの光を前方へ誘導して、先端から外方へ照射することができ、扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の開口部 4 3 5 a を明るく発光させることができる。

40

【0511】

50

扉枠右サイド左側面装飾体 438 は、上下に延びた板状に形成されており、所定形状（放射状の模様形状）に左右方向へ貫通した複数の装飾孔 438a を有している。扉枠右サイド左側面装飾体 438 は、前端側が扉枠右サイド装飾体 435 の後端に沿った形状に形成されている。扉枠右サイド左側面装飾体 438 は、色や透光性（光の透過率）の異なる合成樹脂により 2 色成形されている。詳述すると、扉枠右サイド左側面装飾体 438 は、上記のハンドルカバー 295 や扉枠左サイドベース 421 と同様に、内側層 3a と外側層 3b との 2 種類の樹脂により 2 色成形されており、内側層 3a の一部が外側層 3b を貫通して外側面に現れることで、円形や放射状の模様が形成されている。つまり、扉枠右サイド左側面装飾体 438 の表面に表れている円形や放射状の模様の一部は、内側層 3a であり、円形や放射状の模様は外側層 3b の裏側で繋がっている（図 71（a）を参照）。なお、扉枠右サイド左側面装飾体 438 を成形する際に、内側層 3a を先に射出成形しても良いし、外側層 3b を先に射出成形しても良い。

10

【0512】

右サイド左レンズ 439 は、扉枠右サイド左側面装飾体 438 の内側（右側）の面に沿った平板状に形成されており、左方へ突出して扉枠右サイド左側面装飾体 438 の装飾孔 438a に内側（右側）から嵌合する装飾部 439a を有している。装飾部 439a は、装飾孔 438a に嵌合させた状態で、表面が扉枠右サイド左側面装飾体 438 の外側（左側）の面と一致する（図 70 を参照）。この右サイド左レンズ 439 は、扉枠右サイド左側面装飾体 438 よりも光の透過率の高い合成樹脂により形成されている。この右サイド左レンズ 439 の装飾部 439a は、扉枠右サイドベース 431 におけるリフレクタ部 431a の左方に位置しており、扉枠右サイド上装飾基板 432 の第三 LED 432c や扉枠右サイド下装飾基板 433 の第三 LED 433c からの光により発光装飾することができる。

20

【0513】

また、右サイド左レンズ 439 は、扉枠右サイド左側面装飾体 438 における内側層 3a と同じ色に形成されている。これにより、組立てた状態では、扉枠右サイド左側面装飾体 438 の装飾孔 438a から臨んでいる装飾部 439a が、扉枠右サイド左側面装飾体 438 において 2 色成形されている放射状の模様の部位と同じように見え、第三 LED 432c や第三 LED 433c により発光装飾される装飾部 439a の部位との見分けが付き難くなっている。

30

【0514】

扉枠右サイド右側面装飾体 440 は、上下に延びた板状に形成されており、所定形状（放射状の模様形状）に左右方向へ貫通した複数の装飾孔 440a を有している。また、扉枠右サイド右側面装飾体 440 は、シリンダ錠 130 のシリンダ本体 131 における前端に鍵穴 132 を有した円筒状の部位が挿入されるシリンダ挿通口 440b を有している。この扉枠右サイド右側面装飾体 440 は、上下方向が扉枠 3 の全高と略同じに形成されている。また、扉枠右サイド右側面装飾体 440 は、上端からシリンダ挿通口 440b までの前端側が、扉枠右サイド装飾体 435 の後端に沿った形状に形成されている。

【0515】

扉枠右サイド右側面装飾体 440 は、色や透光性（光の透過率）の異なる合成樹脂により 2 色成形されている。詳述すると、扉枠右サイド右側面装飾体 440 は、上記のハンドルカバー 295 や扉枠左サイドベース 421、及び扉枠右サイド左側面装飾体 438 と同様に、内側層 3a と外側層 3b との 2 種類の樹脂により 2 色成形されており、内側層 3a の一部が外側層 3b を貫通して外側面に現れることで、円形や放射状の模様が形成されている。つまり、扉枠右サイド右側面装飾体 440 の表面に表れている円形や放射状の模様の一部は、内側層 3a であり、円形や放射状の模様は外側層 3b の裏側で繋がっている（図 71（a）を参照）。なお、扉枠右サイド右側面装飾体 440 を成形する際に、内側層 3a を先に射出成形しても良いし、外側層 3b を先に射出成形しても良い。

40

【0516】

右サイド右レンズ 441 は、扉枠右サイド右側面装飾体 440 のシリンダ挿通口 440b

50

よりも上側の内側（右側）の面に沿った平板状に形成されており、右方へ突出して扉枠右サイド右側面装飾体440の装飾孔440aに内側（左側）から嵌合する装飾部441aを有している。装飾部441aは、装飾孔440aに嵌合させた状態で、表面が扉枠右サイド右側面装飾体440の外側（右側）の面と一致する（図70を参照）。この右サイド右レンズ441は、扉枠右サイド右側面装飾体440よりも光の透過率の高い合成樹脂により形成されている。この右サイド右レンズ441の装飾部441aは、扉枠右サイドベース431におけるリフレクタ部431aの右方に位置しており、扉枠右サイド上装飾基板432の第三LED432cや扉枠右サイド下装飾基板433の第三LED433cからの光により発光装飾することができる。

【0517】

また、右サイド右レンズ441は、扉枠右サイド右側面装飾体440における内側層3aと同じ色に形成されている。これにより、組立てた状態では、扉枠右サイド右側面装飾体440の装飾孔440aから臨んでいる装飾部441aが、扉枠右サイド右側面装飾体440において2色成形されている放射状の模様の部位と同じように見え、第三LED432cや第三LED433cにより発光装飾される装飾部441aの部位との見分けが付き難くなっている。

【0518】

本実施形態の扉枠右サイドユニット430は、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440における円形や放射状の模様の部位の色が、ハンドルカバー295や扉枠左サイドベース421における円形や放射状の模様の部位の色と同じ色に形成されていると共に、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440における円形や放射状の模様の外側の部位の色が、ハンドルカバー295や扉枠左サイドベース421における円形や放射状の模様の外側の部位の色と同じ色に形成されている。

【0519】

本実施形態の扉枠右サイドユニット430は、上下方向の中央より上側の部位が、反対側の扉枠左サイドユニット420における同じ高さの部位よりも前方へ大きく突出している。この扉枠右サイドユニット430は、扉枠3の上端から下端までと略同じ高さに形成されている。扉枠右サイドユニット430は、上部が、扉枠トップユニット450の右外側に位置している。

【0520】

扉枠右サイドユニット430は、扉枠3に組立てた状態で、扉枠ベース101の扉窓101aの右外側を装飾しており、扉枠右サイド装飾体435の部位が円柱状の蛍光灯が埋め込まれているように見える。

【0521】

扉枠右サイドユニット430は、上から略半部の高さの部位までが前方へ大きく突出しており、衝立を形成している。これにより、遊技ホールの島設備において、右側に隣接して設けられているパチンコ機の前方に着座している遊技者から、扉窓101a（遊技領域5a）内を視認し辛くしている。従って、扉枠右サイドユニット430を衝立状に形成していることから、近隣に位置している遊技者の視線を遮ることができるため、他の遊技者から遊技領域5aの全体を見え辛くすることができ、他の遊技者から見られているような感じを受け難くすることで他の遊技者に気兼ねすることなく遊技を行わせることができる。

【0522】

本実施形態の扉枠右サイドユニット430によれば、扉枠右サイド装飾体435の前面よりも後方へある程度離れた位置に、扉枠右サイド上装飾基板432及び扉枠右サイド下装飾基板433を設けているため、それらに実装されている第二LED432b及び第二LED433bからの光が十分に広がった状態で、扉枠右サイド装飾体435の裏側に照射されることとなるため、扉枠右サイド装飾体435を均一に発光装飾させることができる。

【0523】

また、扉枠右サイドユニット430は、扉枠右サイド装飾体435の前面から後方へ離れ

10

20

30

40

50

た位置に設けられている扉枠右サイド上装飾基板432の第一LED432a及び扉枠右サイド下装飾基板433の第一LED433aからの光を、右サイド上導光部材436の導光軸部436a及び右サイド下導光部材437の導光軸部437aにより前方へ誘導（導光）して、扉枠右サイド装飾体435の開口部435aの部位を、その他の部位よりも点状に明るく発光させることができる。

【0524】

更に、扉枠右サイドユニット430は、扉枠右サイド上装飾基板432の第三LED432c及び扉枠右サイド下装飾基板433の第三LED433cを発光させることで、扉枠右サイドベース431のリフレクタ部431aを介して、扉枠右サイド左側面装飾体438の装飾孔438aに嵌め込まれている右サイド左レンズ439の装飾部439a、及び扉枠右サイド右側面装飾体440の装飾孔440aに嵌め込まれている右サイド右レンズ441の装飾部441aを、発光装飾させることができる。また、衝立状の扉枠右サイドユニット430の左右の側面の一部（装飾部439a及び装飾部441aの部位）を発光装飾させることができるため、他の遊技者に対して本パチンコ機1を目立たせることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

【0525】

また、本実施形態の扉枠右サイドユニット430によれば、扉枠右サイド上装飾基板432の前面側の第一LED432a及び第二LED432bと、扉枠右サイド下装飾基板433の前面側の第一LED433a及び第二LED433bとで、前端側の扉枠右サイド装飾体435を発光装飾させるようにしていると共に、扉枠右サイド上装飾基板432の後面側の第三LED432cと、扉枠右サイド下装飾基板433の後面側の第三LED433cとで、扉枠右サイド装飾体435よりも後側の扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440を発光装飾させるようにしているため、扉枠右サイド上装飾基板432及び扉枠右サイド下装飾基板433の存在により、第一LED432a、第二LED432b、第一LED433a、第二LED433bからの光が、後側の扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440を照射して発光装飾させたり、第三LED432c及び第三LED433cからの光が、前側の扉枠右サイド装飾体435を照射して発光装飾させたり、することを防止することができる。これにより、扉枠右サイド装飾体435と、その後側の扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440とを、完全に独立させて発光装飾させることができるため、より演出効果の高い発光演出を遊技者に提示することが可能なパチンコ機1を提供することができる。

【0526】

また、扉枠右サイドユニット430は、扉枠右サイド上装飾基板432の第一LED432a及び扉枠右サイド下装飾基板433の第一LED433aと、右サイド上導光部材436の導光軸部436a及び右サイド下導光部材437の導光軸部437aとを、隣接している二つの第二LED432b及び第二LED433b同士の間の中央に設けている。これにより、導光軸部436a及び導光軸部437aに対して、両側の第二LED432bや第二LED433bから均等な光量で光が照射されることとなるため、扉枠右サイド装飾体435に後方から導光軸部436a及び導光軸部437aの影が投影されても、当該影が見え辛くなり、扉枠右サイド装飾体435をムラなく面状に発光装飾させることができる。

【0527】

更に、扉枠右サイドユニット430は、扉枠右サイド装飾体435に、複数の開口部435a同士を繋ぐように左右方向の幅の中心に沿って延びている装飾部435bを有するようにしている。これにより、仮に、第二LED432bや第二LED433bからの光により導光軸部436a及び導光軸部437aの影が、扉枠右サイド装飾体435に投影されたとしても、当該影が投影される部位に、装飾部435bを有しているため、導光軸部436a及び導光軸部437aの影を判り辛くすることができ、扉枠右サイド装飾体435の発光装飾における見栄えを良くすることができる。

【0528】

〔3-8. 扉枠トップユニット〕

扉枠3における扉枠トップユニット450について、主に図29及び図30等を参照して説明する。扉枠トップユニット450は、扉枠左サイドユニット420及び扉枠右サイドユニット430の夫々の上部の間に挟まれるように扉枠ベースユニット100の前面上部に取付けられるものである。

【0529】

扉枠トップユニット450は、扉枠ベースユニット100の扉枠ベース101の前面における扉窓101aよりも上側に取付けられる扉枠トップベース451と、扉枠トップベース451の左右両側と前面上部を覆うように扉枠トップベース451に取付けられている

10

トップ上カバー452と、トップ上カバー452の前端に取付けられている扉枠トップ装飾体453と、扉枠トップ装飾体453の下端と扉枠トップベース451の下端とを連結している扉枠トップ底板（図示は省略）と、を備えている。

【0530】

また、扉枠トップユニット450は、扉枠トップ装飾体453の後方でトップ上カバー452の前面中央に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている扉枠トップ中央装飾基板455と、扉枠トップ装飾体453の後方でトップ上カバー452の前面における扉枠トップ中央装飾基板455の左方に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている扉枠トップ左装飾基板456と、扉枠トップ装飾体453の後方でトップ上カバー452の前面における扉枠トップ中央装飾基板455の右方に取付けられており前面に

20

複数のLEDが実装されている扉枠トップ右装飾基板457と、を備えている（図72を参照）。

【0531】

また、扉枠トップユニット450は、扉枠トップベース451の前面に設けられている一対のトップ中央スピーカ（図示は省略）と、一対のトップ中央スピーカの左右両外側に設けられている一対のトップサイドスピーカ（図示は省略）と、トップ中央スピーカ及びトップサイドスピーカの前方を覆うように扉枠トップ装飾体453の下側に取付けられている

30

トップ下カバー465と、扉枠トップベース451の前面の右端付近に取付けられている扉枠トップ中継基板（図示は省略）と、扉枠トップベース451の上方を覆うようにトップ上カバー452に取付けられている扉枠トップ天板468と、を備えている。

【0532】

扉枠トップベース451は、扉枠左サイドユニット420と扉枠右サイドユニット430との間の距離と略同じ長さで左右に延びている。トップ上カバー452は、平面視において、半円弧状に前方へ突出しており、後端から前方へ向かって大きく切欠かれた開口部452aを有している。この開口部452aは、扉枠トップ天板468によって閉鎖される。

【0533】

扉枠トップ装飾体453は、透光性を有した乳白色に形成されている。扉枠トップ装飾体453は、平面視において、トップ上カバー452の前端に沿うように、半円弧状に左右に延びている。また、扉枠トップ装飾体453は、上下方向の中央が前方へ突出するように前面が半円弧状に形成されている。これにより、扉枠トップ装飾体453は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。

40

【0534】

扉枠トップ中央装飾基板455は、左右に延びた帯板状に形成されている。扉枠トップ中央装飾基板455は、前面に実装されている複数のLED455aが、フルカラーLEDとされている。この扉枠トップ中央装飾基板455は、複数のLED455aを適宜発光させることで、扉枠トップ装飾体453の中央部分を発光装飾させることができる。

【0535】

扉枠トップ左装飾基板456は、左右に延びた帯板状に形成されている。扉枠トップ左装飾基板456は、前面に実装されている複数のLED456aが、フルカラーLEDとされている。この扉枠トップ左装飾基板456は、複数のLED456aを適宜発光させる

50

ことで、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の左部分を発光装飾させることができる。

【0 5 3 6】

扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 は、左右に延びた帯板状に形成されている。扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 は、前面に実装されている複数の LED 4 5 7 a が、フルカラー LED とされている。この扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 は、複数の LED 4 5 7 a を適宜発光させることで、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の右部分を発光装飾させることができる。

【0 5 3 7】

一対のトップ中央スピーカは、左右に離隔して設けられている。一対のトップ中央スピーカは、フルレンジスピーカとされており、広い周波数帯域で音声や音楽等のサウンドを出力するものである。一対のトップサイドスピーカは、ツイータとされており、音声や音楽等のサウンドの高音域を出力するものである。

【0 5 3 8】

トップ下カバー 4 6 5 は、無数の貫通孔を有した金属板からなるパンチングメタルによって形成されている。トップ下カバー 4 6 5 を通して、トップ中央スピーカやトップサイドスピーカから出力されたサウンドが、前方且つ下方へ向けて放射される。

【0 5 3 9】

扉枠トップ中継基板は、扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5、扉枠トップ左装飾基板 4 5 6、扉枠トップ右装飾基板 4 5 7、トップ中央スピーカ、及びトップサイドスピーカと、扉枠ベースユニット 1 0 0 の扉枠副中継基板 1 0 5 との接続を中継するためのものである。

【0 5 4 0】

扉枠トップ天板 4 6 8 は、トップ上カバー 4 5 2 の開口部 4 5 2 a を閉鎖するものであり、前端がトップ上カバー 4 5 2 に係止されると共に、後端が扉枠ベースユニット 1 0 0 に取付けられる。

【0 5 4 1】

扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠 3 に組立てた状態で、扉枠ベース 1 0 1 の扉窓 1 0 1 a の上外側を装飾している。扉枠トップユニット 4 5 0 は、扉枠トップ装飾体 4 5 3 の左右両端が、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 及び扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の上部の内側よりも後方の部位へ前方から沈み込むように接続されている。また、扉枠トップユニット 4 5 0 は、一対のトップ中央スピーカ及び一対のトップサイドスピーカによって、音声や音楽等のサウンドを遊技者側へ出力することができる。

【0 5 4 2】

[3 - 9 . 扉枠の装飾]

次に、扉枠 3 の装飾（外装）について、主に図 2 2 乃至図 2 8、及び図 7 1 等を参照して詳細に説明する。図 7 1 (a) は扉枠において 2 色成形の外側層を不透明にした状態で示す扉枠右サイドユニットの右側面図であり、(b) は (a) において内側層をそのままにして外側層を透明にした状態で示す扉枠右サイドユニットの右側面図である。扉枠 3 は、図示するように、正面視中央に、ガラスユニット 1 6 0 の透明なガラス板 1 6 2 によって閉鎖されている上下に延びた略四角形の扉窓 1 0 1 a を有している。扉枠 3 は、皿ユニット 2 0 0 の皿左装飾体 2 7 1、皿右装飾体 2 7 6、演出操作ユニット 3 0 0 のユニット上カバー 3 1 2 及びボタン本体 3 5 1、扉枠左サイドユニット 4 2 0 の扉枠左サイド装飾体 4 2 6、扉枠右サイドユニット 4 3 0 の扉枠右サイド装飾体 4 3 5、及び扉枠トップユニット 4 5 0 の扉枠トップ装飾体 4 5 3 によって、扉窓 1 0 1 a の外周が全周に亘って囲まれている。

【0 5 4 3】

扉窓 1 0 1 a の外周を囲っている皿左装飾体 2 7 1、皿右装飾体 2 7 6、扉枠左サイド装飾体 4 2 6、扉枠右サイド装飾体 4 3 5、及び扉枠トップ装飾体 4 5 3 は、半チューブ状に形成されているため、扉窓 1 0 1 a の全周が蛍光灯で囲まれているような装飾を遊技者に見せることができる。

【0 5 4 4】

扉枠 3 では、扉窓 1 0 1 a の外周を囲っている皿左装飾体 2 7 1、皿右装飾体 2 7 6、ユ

10

20

30

40

50

ニット上カバー 3 1 2、扉枠左サイド装飾体 4 2 6、扉枠右サイド装飾体 4 3 5、及び扉枠トップ装飾体 4 5 3 の後方又は下方に、皿左装飾基板 2 7 3、皿右装飾基板 2 7 8、演出操作部外周装飾基板 3 2 0、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 及び扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 及び扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3、扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5、扉枠トップ左装飾基板 4 5 6、及び扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 が配置されているため、それら装飾基板の LED を適宜発光させることで、扉窓 1 0 1 a の外周全体を発光装飾させたり、扉窓 1 0 1 a の外周に沿って光が移動するように発光演出を遊技者に見せたり、することができる。

【0 5 4 5】

扉枠 3 の皿ユニット 2 0 0 では、左右方向の中央に、上皿 2 0 1 の前後方向の距離よりも直径が大きい球形状の演出操作ユニット 3 0 0 が取付けられている。これにより、皿ユニット 2 0 0 において、大きな球形状の演出操作ユニット 3 0 0 が中央に位置しているため、見た目のインパクトを高めることができ、演出操作ユニット 3 0 0 の演出操作部 3 0 1（接触操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3）を目立たせることができる。

10

【0 5 4 6】

また、通常の状態では、演出操作部 3 0 1 としてのボタン本体 3 5 1 の上面が、ユニット上カバー 3 1 2 の上面と連続するように一致していることで、一つの球体を形成しているため、遊技者に対して演出操作部 3 0 1（ボタン本体 3 5 1）が操作可能であるものと認識させ難くすることができると共に、巨大な球体からなる演出操作ユニット 3 0 0 により、遊技者に対して、一見して他のパチンコ機とは異なるパチンコ機 1 であることを認識させることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者に対する訴求力を高めることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

20

【0 5 4 7】

また、皿ユニット 2 0 0 において、演出操作ユニット 3 0 0 の演出操作部 3 0 1 の中央（中心）を、球状の演出操作ユニット 3 0 0 の頂点よりも前方に位置させているため、演出操作部 3 0 1（接触操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3）の上面が本パチンコ機 1 の前方に着座した遊技者の頭（顔）の方向を向くこととなる。従って、皿ユニット 2 0 0 の中央に設けられている巨大な球体が演出操作部 3 0 1 であると認識した遊技者に対して、演出操作部 3 0 1 の全容が見え易くすることができ、演出操作部 3 0 1 を大きく見せることができる。また、遊技者に対して巨大な球体状の演出操作部 3 0 1 を操作してみたいと強く思わせることができ、演出操作部 3 0 1 を操作する遊技者参加型演出の実行に対する期待感を高めさせることができると共に、遊技者参加型演出が実行された時に、遊技者に対して能動的に演出操作部 3 0 1 を操作させることができ、演出操作部 3 0 1 の操作により遊技者参加型演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

30

【0 5 4 8】

続いて、本実施形態の扉枠 3 の外装は、図 2 乃至図 5 等に示すように、その外表面に複数の円形や放射状の模様が施されている。図 7 1 では、扉枠 3 の外装の一部として、扉枠右サイドユニット 4 3 0 を例として示している。

【0 5 4 9】

詳述すると、扉枠 3 の外装として、外表面に施されている複数の円形や放射状の模様は、色や透光性（光の透過率）の異なる 2 種類の合成樹脂を用いて 2 色成形により形成されている。扉枠 3 における模様が施されている外装の部位は、内側層 3 a と外側層 3 b との 2 種類の樹脂により 2 色成形されており、内側層 3 a の一部が外側層 3 b を貫通して外側面に現れることで、円形や放射状の模様が形成されている。

40

【0 5 5 0】

例えば、扉枠右サイドユニット 4 3 0 を例に説明すると、図 7 1（a）に示すように、内側層 3 a にハニカム状の模様を施し、外側層 3 b を不透明にすると、円形の模様の部位に内側層 3 a のハニカム状の模様が見え、模様以外の部位は不透明な外側層 3 b が見えることとなり、円形や放射状の模様が強調された外観の外装となる。

50

【0551】

これに対して、図71(b)に示すように、外側層3bを透明にすると、外側層3bを通して内側層3aに施されているハニカム状の模様が見えるようになり、相対的に円形や放射状の模様が見え辛くなる。つまり、内側層3aに施されているハニカム状の模様が強調された外観の外装となる。

【0552】

なお、図71では、外装の一部として2色成形されている扉枠右サイド右側面装飾体440において、装飾孔440aに嵌め込まれている装飾部441aが右サイド右レンズ441の一部として、扉枠右サイド右側面装飾体440とは異なる別部材としているため、外側層3bを透明にしても、装飾孔440a(装飾部441a)の模様は変化しない。

10

【0553】

このように、本実施形態によれば、扉枠3の外装を構成している主な部材を、2色成形により形成しているため、内側層3aと外側層3bとに用いられる材料(合成樹脂)の色や光の透過率等を適宜選択して組み合わせることにより、形状はそのままでも見栄えを大きく異ならせることができる。

【0554】

従って、例えば、マイナーチェンジ等の時に、外側層3bを透明にして内側層3aの模様が見えるようにすることで、コストをかけることなくパチンコ機1の外装を変更させることができる。

【0555】

或いは、製造ロット毎に内側層3aと外側層3bの色等を変更し、異なるロットのパチンコ機1を同一の遊技ホールに出荷して島設備に設置させることで、カラフルな感じにして遊技者に対する訴求力を高めさせたりすることができる。

20

【0556】

なお、上記の実施形態では、2色成形したものを示したが、これに限定するものではなく、3色成形や4色成形等の多色成型としても良い。具体的には、上記の実施形態では、2色成形の扉枠右サイド右側面装飾体440に、右サイド右レンズ441を組み合わせることで外装を構成したものを示したが、3色成形として、扉枠右サイド右側面装飾体440と右サイド右レンズ441とを一体に形成するようにしても良い。

【0557】

また、上記の実施形態では、円形や放射状の模様を形成したものを示したが、これに限定するものではなく、様々な形状の模様を形成するようにしても良い。

30

【0558】

このように、本実施形態のパチンコ機1によれば、扉枠3における遊技領域5aが前方へ臨む扉窓101aの外側に設けられるハンドルカバー295、扉枠左サイドベース421、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440等装飾体を、光透過率の異なる二つの合成樹脂により2色成形(多色成形)すると共に、当該2色成形により水玉模様の装飾を施すようにしていることから、装飾体を所望の形状に形成すると同時に、装飾体に対して所望の装飾が施されることとなるため、従来のパチンコ機の装飾体のように、所望の形状に形成した上で塗装等により所望の装飾を施す必要が無く、装飾にかかる手間を省略してコストの増加を抑制させることができる。

40

【0559】

また、装飾体の装飾を2色成形により形成しているため、使用する合成樹脂の色を変更することで、装飾体の見栄え(外観)を簡単に変更することができる。詳述すると、2色成形により水玉模様の装飾を形成する場合、水玉模様の円の内側を構成している内側層3aと、円の外側を構成している外側層3bと、を夫々光透過率の異なる同じ色で形成した場合、内側層3aと外側層3bとが同じ色であることから水玉模様の円が見え辛くなり、水玉模様の装飾が施されていないような外観となる。一方、水玉模様の円の内側を構成している内側層3aを白色に、円の外側を構成している外側層3bを桃色にした場合、内側層3aと外側層3bとの色の違いにより水玉模様の円が明確に見えるようになり、桃色の地

50

に白の水玉模様の装飾が施されている外観となる。このように、装飾体を形成する際に、使用する合成樹脂の光透過率（色を含む）を適宜選択することで、装飾体の外観を容易に変更することができ、外観の変更にかかるコストを抑制させることができる。

【0560】

また、上述したように、装飾体を形成する際に、使用する合成樹脂の光透過率（色を含む）を適宜選択することで、装飾体の外観を容易に変更することができることから、製造ロット毎に使用する合成樹脂の組合せを変更し、異なるロットの本パチンコ機1を同一の遊技ホールに出荷して島設備において一列に設置させるようにした場合、当該島設備をカラフルな感じにすることができるため、遊技ホール内を回遊している遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を誘引可能な訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。

10

【0561】

更に、扉枠3における遊技領域5aが前方へ臨む扉窓101aよりも外側の部位に、光透過率の異なる複数の合成樹脂により2色成形された装飾を有するハンドルカバー295、扉枠左サイドベース421、扉枠右サイド左側面装飾体438、及び扉枠右サイド右側面装飾体440等の装飾体を設けているため、当該装飾体により扉窓101aの外側を装飾して見栄えを良くすることができる。

【0562】

また、2色成形されている装飾体の外側層3bを、残りの内側層3aよりも光透過率の低い合成樹脂で形成しているため、外側層3bを通して内側層3aを見え難くすることができ、相対的に内側層3aにより構成される装飾（水玉模様）の境界が明確に見えるようになり、装飾をハッキリ見えるようにすることができる。

20

【0563】

また、外側層3bの光透過率を残りの内側層3aよりも低くしていることから、外側層3bを通して内側層3aを見え難くすることができるため、初期モデルでは、外側層3bを光透過率の低いものとして内側層3aが外側から透けて見えないようにし、モデルチェンジの際に、外側層3bに光透過率の高い合成樹脂を使用して、内側層3aが透けて見えるようにすることで、装飾体の装飾の見方を大きく変化させることができ、装飾体の形状を変更することなく外観（装飾）を容易に変更することができる。

【0564】

また、上述したように、光透過率の低い外側層3bにより、内側層3aを見え難くすることができることから、内側層3aの表面に模様（形状による模様、塗装や印刷やシールの貼り付け等による模様）を施し、初期モデルでは、光透過率の低い不透明な外側層3bにより、外側層3bを通して内側層3aの模様が透けて見えないようにし、モデルチェンジの際に、外側層3bに透明な合成樹脂を使用することで、内側層3aの模様が透けて見えるようにすることができるため、装飾体の形状を変更することなく、装飾体の外観（装飾）を大きく変更することができ、モデルチェンジにかかるコストの増加を抑制させることができる。

30

【0565】

更に、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440の内側に、光を照射可能な扉枠右サイド上装飾基板432の第三LED432c及び扉枠右サイド下装飾基板433の第三LED433cを備えていると共に、内側層3aを他よりも光透過率の高い合成樹脂で形成しているため、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440の内側に設けられている第三LED432c及び第三LED433cを発光させると、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440の表面に形成されている装飾のうち内側層3aの部位（水玉の部位）を明るく発光装飾させることができ、遊技領域5aが臨む扉窓101aの外側を発光装飾させることで、見栄えを良くすることができると共に、遊技者に扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440の発光装飾を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

40

50

【0566】

また、外側層3bの光透過率によっては、内側層3aを通して外側層3bに照射された第三LED432c及び第三LED433cからの光によって、外側層3bも発光装飾させることができるため、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440全体を発光装飾させることができ、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440を綺麗に見せて遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機1とすることができる。

【0567】

また、上述したように、扉枠右サイド左側面装飾体438及び扉枠右サイド右側面装飾体440等の装飾体の装飾が、光透過率の異なる複数の合成樹脂の2色成形（多色成形）により形成されているため、表面までの層の数や、使用している合成樹脂の光透過率の違い等によって、第三LED432c及び第三LED433c等のLED（発光手段）を発光させていない時に見える装飾と、LEDを発光させている時に見える装飾とを、異ならせることができ、装飾が変化することで、遊技者の関心を強く引付けさせることができる。詳述すると、例えば、多色成形として2色成形を例に説明すると、内側層3aにおいて、外側層3bにより覆われる部位に所定の形状の孔を形成するようにした場合、LEDを発光させていない状態では、内側層3aにおける表面に露出している部位のみが見える。一方、LEDを発光させると、内側層3aにおける孔が形成されている部位では、内側層3aを通さずにLEDからの光が外側層3bに直接照射されるため、外側層3bの表面に内側層3aの孔の形状が見えるようになり、内側層3aにおける表面に露出している部位と孔の部位とが見えることとなり、LEDを発光させていない時とは異なる装飾が見えることとなる。或いは、例えば、内側層3aを黄色に、外側層3bを青色とした場合、LEDを黄色に発光させると、表面の装飾における内側層3aの部位のみが発光装飾される。一方、LEDを緑色（又は白色）に発光させると、表面における内側層3aの部位と外側層3bの部位の両方が発光装飾されるため、LEDにおいて発光させる光の色によって、装飾体における発光装飾される部位を異ならせることができ、発光装飾される装飾を変化させることができる。このように、LEDの発光により、装飾体の装飾を異ならせることができるため、遊技者の関心を強く引付けことができ、遊技者を楽しませることができる。また、遊技状態に応じてLEDを発光させるようにすることで、装飾体の装飾の変化により、遊技者に対して、チャンスの到来や打込操作の変更（例えば、「右打ち」）等を示唆させるようにすることができ、多彩な演出が可能なパチンコ機1を提供することができる。

【0568】

また、扉窓101a（遊技領域5a）の左右両外側に設けられている扉枠左サイド装飾体426と扉枠右サイド装飾体435の夫々の前後方向の突出量を異ならせていることから、本パチンコ機1を左前方から見た時と右前方から見た時の印象（見え方）を異ならせることができるため、本パチンコ機1が設置されている遊技ホール内において、回遊している遊技者が一旦は本パチンコ機1の前方を通り過ぎても反対側から本パチンコ機1に接近した際に、先の回遊の時とは見え方が異なることで本パチンコ機1への関心を引付けさせることができ、遊技するパチンコ機1を選択するために遊技ホール内を回遊している遊技者を本パチンコ機1へ誘引することが可能な訴求力の高いパチンコ機1とすることができる。

【0569】

[3-10. 扉枠におけるLEDの配置と系統]

次に、扉枠3に設けられている各LEDの配置と制御の系統について、主に図72及び図73等を参照して詳細に説明する。図72は扉枠の各装飾基板を示す正面図であり、図73は扉枠の演出操作ユニットの部位の装飾基板を示す平面図である。扉枠3は、図72に示すように、正面視において右下隅に、遊技者が回転操作することで遊技球Bを遊技盤5の遊技領域5a内へ打込むハンドル195が設けられている。このハンドル195は、中央ハブ部195aと、中央ハブ部195aが外方へ延出している三つのスポーク部195

bと、各スポーク部195bの先端同士を繋いでいる円環状の外周リング部195cと、を有しており、自動車のハンドル（ステアリング）と類似した外観を呈している。

【0570】

ハンドル195は、中央ハブ部195aの前側がハンドル前レンズ185により覆われており、ハンドル前レンズ185と中央ハブ部195aとの間に、前面に複数のLED184aが実装されているハンドル装飾基板184が設けられている。また、ハンドル195の外周リング部195cの後方に、前面に複数のLED293aが実装されているハンドルカバー装飾基板293が設けられている。

【0571】

ハンドル装飾基板184は、中心に1個と、中間の円周上に周方向へ一定の間隔をあけた3個と、外周に沿って周方向へ一定の間隔をあけた6個、の合計10個のLED184a（フルカラーLED）が、三重の同心円状に実装されている。これらのLED184aは、中心の1個と、図72において破線で結ばれている中間の3個と、及び夫々が破線で結ばれている、外周の左上の2個と、外周の右上の2個と、外周の下側の2個と、の5組に分けられている。これら5組に分けられたLED184aは、LEDドライバ184bにより15系統で制御されており、各組のLED184aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0572】

一方、ハンドルカバー装飾基板293には、12個のLED293aが周方向へ間隔をあけて一列に設けられている。これら12個のLED293aは、図72において破線で結んでいるように、中心から左下の2個と、左側の2個と、左上の2個と、右上の2個と、右側の2個と、右下の2個と、の6組に分けられている。これら6組に分けられたLED293aは、LEDドライバ293bにより18系統で制御されており、各組のLED293aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0573】

このように、ハンドル195には、ハンドル装飾基板184とハンドルカバー装飾基板293とが設けられているため、ハンドル195を中心にして光が回転するような発光演出や、ハンドル195の中心へ向かって光が集中するような発光演出や、ハンドル195の外側へ向かって光が広がるような発光演出を、遊技者に見せることができる。また、ハンドルカバー装飾基板293のLED293aにより、ハンドルカバー295の外側や内側を発光装飾させることができる。

【0574】

また、扉枠3は、図示するように、正面視中央に、ガラスユニット160の透明なガラス板162によって閉鎖されている上下に延びた略四角形の扉窓101aを有している。扉枠3は、皿ユニット200の皿左装飾体271、皿右装飾体276、演出操作ユニット300、扉枠左サイドユニット420の扉枠左サイド装飾体426、扉枠右サイドユニット430の扉枠右サイド装飾体435、及び扉枠トップユニット450の扉枠トップ装飾体453によって、扉窓101aの外周が全周に亘って囲まれている。

【0575】

扉窓101aの外周を囲っている皿左装飾体271、皿右装飾体276、扉枠左サイド装飾体426、扉枠右サイド装飾体435、及び扉枠トップ装飾体453は、半チューブ状に形成されているため、扉窓101aの略全周が蛍光灯で囲まれているような装飾を遊技者に見せることができる。

【0576】

この扉枠3では、図72に示すように、扉窓101aの外周を囲っている皿左装飾体271の後方の皿左装飾基板273、皿右装飾体276の後方の皿右装飾基板278、扉枠左サイド装飾体426の後方の扉枠左サイド上装飾基板422及び扉枠左サイド下装飾基板423、扉枠右サイド装飾体435の後方の扉枠右サイド上装飾基板432及び扉枠右サイド下装飾基板433、扉枠トップ装飾体453の後方の扉枠トップ中央装飾基板455及び扉枠トップ左装飾基板456及び扉枠トップ右装飾基板457が、前方へ向けて設け

10

20

30

40

50

られている。

【0577】

詳述すると、皿左装飾基板273には、左右方向へ一列に並んで前面に実装されている4個のLED273aと、LED273aと後述する皿右装飾基板278のLED273aとを発光させるためのLEDドライバ（図示は省略）と、を備えている。これら4個のLED273aは、図72において破線で結んでいるように、左の2個と、右の2個と、の2組に分けられている。これら2組に分けられたLED273aは、LEDドライバにより6系統で制御されており、各組のLED273aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0578】

皿右装飾基板278には、左右方向へ一列に並んで前面に実装されている4個のLED278aを備えている。これら4個のLED278aは、図72において破線で結んでいるように、左の2個と、右の2個と、の2組に分けられている。これら2組に分けられたLED278aは、皿左装飾基板273のLEDドライバにより6系統で制御されており、各組のLED278aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0579】

扉枠左サイド上装飾基板422には、上下方向へ一定の間隔をあけて実装されている4個の第一LED422aと、第一LED422a同士の間上下に並んで二つずつ実装されている8個の第二LED422bと、合計12個の第一LED422a及び第二LED422bを発光させるためLEDドライバ422cと、を備えている。第一LED422a及び第二LED422bは、前面に実装されている。扉枠左サイド上装飾基板422の4個の第一LED422aは、図72において二点鎖線で結んでいるように、上の2個と残りの2個の2組に分けられている。また、8個の第二LED422bは、図72において一点鎖線で結んでいるように、上の2個と、上より3個目から5個目までの3個と、上より6個目から8個目までの3個と、の3組に分けられている。2組に分けられた4個の第一LED422aと、3組に分けられた8個の第二LED422bとは、LEDドライバ422cにより15系統で制御されており、各組の第一LED422aや第二LED422bが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0580】

扉枠左サイド下装飾基板423には、上下方向へ一定の間隔をあけて実装されている6個の第一LED423aと、第一LED423a同士の間上下に並んで二つずつ実装されている12個の第二LED423bと、合計18個の第一LED423a及び第二LED423bを発光させるためのLEDドライバ423cと、を備えている。第一LED423a及び第二LED423bは、前面に実装されている。6個の第一LED423aは、図72において二点鎖線で結んでいるように、上から2個ずつ順番に一組として3組に分けられている。また、12個の第二LED423bは、図72において一点鎖線で結んでいるように、上より1個目から3個目までの3個と、上より4個目から6個目までの3個と、上より7個目から9個目までの3個と、上より10個目から12個目まで3個と、の4組に分けられている。3組に分けられた6個の第一LED423aと、4組に分けられた12個の第二LED423bとは、LEDドライバ423cにより21系統で制御されており、各組の第一LED423aや第二LED423bが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0581】

扉枠右サイド上装飾基板432には、上下方向へ一定の間隔をあけて前面に実装されている4個の第一LED432aと、第一LED432a同士の間上下に並んで二つずつ前面に実装されている8個の第二LED432bと、上下方向へ間隔をあけて後面に実装されている4個の第三LED432cと、を備えている。また、扉枠右サイド上装飾基板432は、合計16個の第一LED432a、第二LED432b、第三LED432cと、扉枠右サイド下装飾基板433の2個の第三LED433cとを、発光させるためのLEDドライバ432dを備えている。4個の第一LED432aは、図72において二点

10

20

30

40

50

鎖線で結んでいるように、上の２個と残りの２個の２組に分けられている。また、８個の第二ＬＥＤ４３２ｂは、図７２において一点鎖線で結んでいるように、上の２個と、上より３個目から５個目までの３個と、上より６個目から８個目までの３個と、の３組に分けられている。更に、４個の第三ＬＥＤ４３２ｃは図７２において一点鎖線で結んでいるように、上の２個と残りの２個の２組に分けられている。２組に分けられた第一ＬＥＤ４３２ａと、３組に分けられた第二ＬＥＤ４３２ｂと、２組に分けられた第三ＬＥＤ４３２ｃと、扉枠右サイド下装飾基板４３３における２組に分けられた第三ＬＥＤ４３３ｃのうちの上側の１組の第三ＬＥＤ４３３ｃとは、ＬＥＤドライバ４３２ｄにより２４系統で制御されており、各組の第一ＬＥＤ４３２ａ、第二ＬＥＤ４３２ｂ、第三ＬＥＤ４３２ｃ、第三ＬＥＤ４３３ｃが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

10

【０５８２】

扉枠右サイド下装飾基板４３３には、上下方向へ一定の間隔をあけて前面に実装されている６個の第一ＬＥＤ４３３ａと、第一ＬＥＤ４３３ａ同士の間に上下に並んで二つずつ前面に実装されている１２個の第二ＬＥＤ４３３ｂと、上下方向へ間隔をあけて後面に実装されている４個の第三ＬＥＤ４３３ｃと、第一ＬＥＤ４３３ａ、第二ＬＥＤ４３３ｂ、下側の２個の第三ＬＥＤ４３３ｃを発光させるためのＬＥＤドライバ４３３ｄと、を備えている。６個の第一ＬＥＤ４３３ａは、図７２において二点鎖線で結んでいるように、上から２個ずつ順番に一組として３組に分けられている。また、１２個の第二ＬＥＤ４３３ｂは、図７２において一点鎖線で結んでいるように、上より１個目から３個目までの３個と、上より４個目から６個目までの３個と、上より７個目から９個目までの３個と、上より１０個目から１２個目まで３個と、の４組に分けられている。更に、後側の４個の第三ＬＥＤ４３３ｃは、図７２において破線で結んでいるように、上の２個と残りの２個の２組に分けられている。３組に分けられた６個の第一ＬＥＤ４３３ａと、４組に分けられた１２個の第二ＬＥＤ４３３ｂと、２組に分けられたうちの下側の１組の２個の第三ＬＥＤ４３３ｃとは、ＬＥＤドライバ４３３ｄにより２４系統で制御されており、各組の第一ＬＥＤ４３３ａ、第二ＬＥＤ４３３ｂ、第三ＬＥＤ４３３ｃが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

20

【０５８３】

本実施形態では、扉窓１０１ａの左側に設けられている扉枠左サイド上装飾基板４２２及び扉枠左サイド下装飾基板４２３と、扉窓１０１ａの右側に設けられている扉枠右サイド上装飾基板４３２及び扉枠右サイド下装飾基板４３３とが、扉窓１０１ａの左右方向中央を境にして、左右非対称の形状に形成されている。また、扉枠左サイド上装飾基板４２２及び扉枠左サイド下装飾基板４２３と、扉枠右サイド上装飾基板４３２及び扉枠右サイド下装飾基板４３３とは、前後方向の形状も互いに異なっている。

30

【０５８４】

なお、扉枠左サイド上装飾基板４２２及び扉枠左サイド下装飾基板４２３と、扉枠右サイド上装飾基板４３２及び扉枠右サイド下装飾基板４３３とは、夫々の前面に実装されている第一ＬＥＤ４２２ａ、第二ＬＥＤ４２２ｂ、第一ＬＥＤ４２３ａ、第二ＬＥＤ４２３ｂと、第一ＬＥＤ４３２ａ、第二ＬＥＤ４３２ｂ、第一ＬＥＤ４３３ａ、第二ＬＥＤ４３３ｂとの数が、互いに同じであると共に、配置及び系統（図７２において一点鎖線や二点鎖線で結んだ系統）が左右対称に設けられている。これにより、発光演出を行うためのＬＥＤの点灯パターンのデータの作成を容易なものとすることができる。

40

【０５８５】

扉枠トップ中央装飾基板４５５には、左右方向へ間隔をあけて前面に実装されている６個のＬＥＤ４５５ａと、ＬＥＤ４５５ａと扉枠トップ左装飾基板４５６のＬＥＤ４５６ａ及び扉枠トップ右装飾基板４５７のＬＥＤ４５７ａとを発光させるためのＬＥＤドライバ（図示は省略）と、を備えている。６個のＬＥＤ４５５ａは、図７２において破線で結んでいるように、左から２個ずつの３組に分けられている。３組に分けられた６個のＬＥＤ４５５ａは、ＬＥＤドライバにより９系統で制御されており、各組のＬＥＤ４５５ａが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

50

【0586】

扉枠トップ左装飾基板456には、左右方向へあけて前面に実装されている4個のLED456aを、備えている。4個のLED456aは、図72において破線で結んでいるように、左側の2個と右側の2個との2組に分けられている。2組に分けられた4個のLED456aは、扉枠トップ中央装飾基板455のLEDドライバにより、6系統で制御されており、各組のLED456aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0587】

扉枠トップ右装飾基板457には、左右方向へあけて前面に実装されている4個のLED457aを、備えている。4個のLED457aは、図72において破線で結んでいるように、左側の2個と右側の2個との2組に分けられている。2組に分けられた4個のLED457aは、扉枠トップ中央装飾基板455のLEDドライバにより、6系統で制御されており、各組のLED457aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0588】

本実施形態の扉枠3によれば、扉枠左サイド上装飾基板422の第一LED422a、扉枠左サイド下装飾基板423の第一LED423a、扉枠右サイド上装飾基板432の第一LED432a、及び扉枠右サイド下装飾基板433の第一LED433aからの光が、左サイド上導光部材427の導光軸部427a、左サイド中導光部材428の導光軸部428a、左サイド下導光部材429の導光軸部429a、右サイド上導光部材436の導光軸部436a、及び右サイド下導光部材437の導光軸部437aにより、扉枠左サイド装飾体426の開口部426aや扉枠右サイド装飾体435の開口部435aまで誘導されて、外方（前方）へ照射される。これにより、扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435の前面において、点状に明るく発光する発光演出を遊技者に見せることができ、これまでのパチンコ機にはない点状にきらりとスポット発光する発光演出により、遊技者を「ハッ」とさせることができる。

【0589】

また、扉枠3では、扉窓101aの外周を囲んでいる皿左装飾基板273のLED273a、皿右装飾基板278のLED278a、扉枠左サイド上装飾基板422の第二LED422b、扉枠左サイド下装飾基板423の第二LED423b、扉枠右サイド上装飾基板432の第二LED432b、扉枠右サイド下装飾基板433の第二LED433b、扉枠トップ中央装飾基板455のLED455a、扉枠トップ左装飾基板456のLED456a、及び扉枠トップ右装飾基板457のLED457aを、適宜発光させることにより、扉窓101aの外周全体を発光装飾させたり、扉窓101aの外周に沿って光が移動するように発光演出を遊技者に見せたり、することができる。

【0590】

つまり、扉枠3では、図72において二点鎖線で結ばれているLEDの系統により、扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435の前面において、スポット発光する発光演出を実行することができる。図72において一点鎖線で結ばれているLEDの系統により、扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435が面状に発光（面発光）する発光演出を実行することができる。

【0591】

また、扉枠3によれば、第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、及び第一LED433aからの光を、導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、及び導光軸部437aにより、扉枠左サイド装飾体426の開口部426aや扉枠右サイド装飾体435の開口部435aに挿入されている前端まで導光して、そこから前方へ照射しているため、扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435の一般面と比較して、開口部426a及び開口部435aの部位を高輝度で明るくスポット発光させることができる。この際に、扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435が、遊技領域5aが臨む扉窓101aよりも外側に配置されているため、扉枠左サイド装飾体426の開口部426a及び扉枠右サイド装飾体435の開口部435aの部位を高輝度でスポット発光させても、その眩しさにより扉窓101aか

ら臨む遊技領域 5 a 内が見え辛くなることはなく、扉窓 101 a を通して遊技領域 5 a 内の遊技球 B や演出画像や装飾体等を良好な状態で視認させることができる。

【0592】

また、扉枠 3 によれば、扉枠左サイド装飾体 426 及び扉枠右サイド装飾体 435 を、扉窓 101 a (遊技領域 5 a) よりも前方へ突出させていると共に、高輝度でスポット発光する開口部 426 a 及び開口部 435 a を、前方へ突出した扉枠左サイド装飾体 426 及び扉枠右サイド装飾体 435 の前端となる尾根の部位 (平面視において前方へ円弧状に突出している前端を結んだ上下方向の線上) に設けているため、スポット発光の光が後方側 (扉窓 101 a 側) へ照射されることはない。従って、扉枠左サイド装飾体 426 及び扉枠右サイド装飾体 435 におけるスポット発光の光が、扉窓 101 a に設けられているガラス板 162 により遊技者側へ反射して、扉窓 101 a の後方の遊技領域 5 a 内が見え辛くなることはないと共に、高輝度でスポット発光させることで他の遊技者の関心を本パチンコ機 1 へ向けさせることができる。

10

【0593】

更に、扉枠 3 によれば、スポット発光する部位を、扉枠 3 における扉窓 101 a よりも外側で前方へ突出している扉枠左サイド装飾体 426 及び扉枠右サイド装飾体 435 に設けているため、スポット発光する部位がパチンコ機 1 の外周付近と略同じ位置となる。そのため、本パチンコ機 1 の前方に遊技者が着座していても、スポット発光する部位が遊技者よりも外側に位置するため、当該遊技者がスポット発光の光を遮ることはない。これにより、扉枠左サイド装飾体 426 及び扉枠右サイド装飾体 435 においてスポット発光させると、本パチンコ機 1 の前方に着座していない他の遊技者からも高輝度のスポット発光の光が見えることとなるため、他の遊技者に対して本パチンコ機 1 の存在をアピールすることができ、遊技者の関心を強く引付けることができると共に、遊技するパチンコ機を選択するために遊技ホール内を回遊している遊技者を本パチンコ機 1 へ誘引することが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 とすることができる。

20

【0594】

なお、扉枠左サイド装飾体 426 や扉枠右サイド装飾体 435 の前面をスポット発光させるためのスポット用 LED (第一 LED 422 a、第一 LED 423 a、第一 LED 432 a、第一 LED 433 a) を挟んだ両側の面用 LED (第二 LED 422 b、第二 LED 423 b、第二 LED 432 b、第二 LED 433 b) は、同一の系統に属するようにすることが望ましい。これにより、スポット用 LED の光を誘導する導光ピン (導光軸部 427 a、導光軸部 428 a、導光軸部 429 a、導光軸部 436 a、及び導光軸部 437 a) を挟んだ両側の面用 LED が同一の点灯態様となるため、導光ピンの両側から同じタイミングで同じ光量の光が照射されることとなり、扉枠左サイド装飾体 426 や扉枠右サイド装飾体 435 において導光ピンの影をより一層見え難くすることができる。

30

【0595】

更に、扉枠 3 は、図 73 に示すように、演出操作ユニット 300 の演出操作部 301 における接触操作部 302 の下方に設けられており、上面に 31 個の LED 320 a が実装されている円環状の演出操作部外周装飾基板 320 を備えている。この演出操作部外周装飾基板 320 は、31 個の LED 320 a を発光させるための 2 個の LED ドライバを、備えている。演出操作部外周装飾基板 320 は、前装飾基板 321 と後装飾基板 322 の二つに分割されている。

40

【0596】

演出操作部外周装飾基板 320 における前装飾基板 321 には、31 個の LED 320 a のうち 18 個の LED 320 a が実装されている。前装飾基板 321 の 18 個の LED 320 a は、6 個が内周に近い円周上で間隔をあけて設けられており、3 個が内周と外周との中間の円周上で間隔をあけて設けられており、残りの 9 個が外周に近い円周上で間隔をあけて設けられている。

【0597】

演出操作部外周装飾基板 320 における後装飾基板 322 には、残りの 13 個の LED 3

50

20aが実装されている。後装飾基板322の13個のLED320aは、4個が内周に近い円周上で円弧の両端付近で間隔をあけて2個ずつ設けられており、3個が内周と外周との中間の円周上で間隔をあけて設けられており、残りの6個が外周に近い円周上で円弧の両端付近で間隔をあけて3個ずつ設けられている。

【0598】

前装飾基板321の18個のLED320aは、図73において一点鎖線で繋いでいるように、内側の円周上の6個が周方向へ2個ずつの3組、中間の円周上の3個が夫々1個ずつの3組、外側の円周上の9個が周方向へ3個ずつの3組、の合計9組に分けられている。また、後装飾基板322の18個のLED320aは、図73において一点鎖線で繋いでいるように、内側の円周上の4個が両端付近の2個ずつの2組、中間の円周上の3個が夫々1個ずつの3組、外側の円周上の9個が両端付近の3個ずつの2組、の合計7組に分けられている。つまり、演出操作部外周装飾基板320では、31個のLED320aが、16組に分けられている。これら16組に分けられたLED320aは、2個のLEDドライバにより48系統で制御されており、各組のLED320aが、適宜色のフルカラーで発光することができる。

【0599】

この演出操作部外周装飾基板320によれば、31個、48系統のLED320aを適宜発光させることで、演出操作部301において光が回転するような発光演出や、光が中心へ集中するような発光演出や、光が外側へ広がるような発光演出を遊技者に見せることができる。

【0600】

更に、扉枠3によると、遊技領域5aが臨む扉窓101aの左右方向の一方と他方の夫々の外側に、互いに前後方向の突出量が異なるように扉窓101aに沿って上下に延びている扉枠左サイドユニット420の扉枠左サイド装飾体426と扉枠右サイドユニット430の扉枠右サイド装飾体435とが設けられており、扉枠左サイド装飾体426と扉枠右サイド装飾体435の夫々の後方に複数の第一LED422aと第二LED422bとが実装されている扉枠左サイド上装飾基板422と複数の第一LED423aと第二LED423bが実装されている扉枠左サイド下装飾基板423、及び複数の第一LED432aと第二LED432bが実装されている扉枠右サイド上装飾基板432と複数の第一LED433aと第二LED433bが実装されている扉枠右サイド下装飾基板433とが設けられていると共に、第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、第一LED433aからの光を扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435の前面付近まで誘導して前方へ照射する左サイド上導光部材427の導光軸部427a、左サイド中導光部材428の導光軸部428a、左サイド下導光部材429の導光軸部429a、右サイド上導光部材436の導光軸部436a、及び右サイド下導光部材437の導光軸部437aを設けているため、扉枠左サイド上装飾基板422、扉枠左サイド下装飾基板423、扉枠右サイド上装飾基板432、扉枠右サイド下装飾基板433の第二LED422b、第二LED423b、第二LED432b、第二LED433bを発光させることで扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435を面状に発光装飾（面発光）させることができ、扉枠左サイド上装飾基板422、扉枠左サイド下装飾基板423、扉枠右サイド上装飾基板432、扉枠右サイド下装飾基板433の第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、第一LED433aを発光させると、前方へ照射された光が柱状の導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、導光軸部437aにより扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435の前面付近まで誘導された後に、それらの前端（前端面）から前方へ放射されることとなり、扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435における導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、導光軸部437aの先端と対応している部位を点状に発光装飾（スポット発光）させることができる。

【0601】

従って、扉枠左サイド上装飾基板422、扉枠左サイド下装飾基板423、扉枠右サイド

上装飾基板432、扉枠右サイド下装飾基板433の第一LED422aと第二LED422b、第一LED423aと第二LED423b、第一LED432aと第二LED432b、及び第一LED433aと第二LED433b、を適宜発光させることで、遊技領域5a（扉窓101a）よりも外側に設けられている扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435の全体を面状に発光装飾させたり、扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435の一部を点状に発光装飾させたり、扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435の全体を面状に発光装飾させつつ一部を点状に発光装飾させたり、することができるため、多彩な発光演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くすると共に楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0602】

この際に、扉枠左サイド上装飾基板422及び扉枠左サイド下装飾基板423の複数の第一LED422a、第二LED422b、第一LED423a、第二LED423bが分けられている系統と、扉枠右サイド上装飾基板432及び扉枠右サイド下装飾基板433の複数の第一LED432a、第二LED432b、第一LED433a、第二LED433bが分けられている系統と、を互いに左右対称としていると共に、夫々において複数の第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、第一LED433aと、複数の第二LED422b、第二LED423b、第二LED432b、第二LED433bと、を互いに異なる系統としているため、扉枠左サイド装飾体426側の第一LED422a、第二LED422b、第一LED423a、第二LED423bと、扉枠右サイド装飾体435側の第一LED432a、第二LED432b、第一LED433a、第二LED433bとの点灯パターンのデータを作成する際に、例えば、扉枠左サイド装飾体426側用のデータを、扉枠右サイド装飾体435側用のデータに流用したり、扉枠左サイド装飾体426側と扉枠右サイド装飾体435側とで同じような流れのデータとしたり、することが可能となることから、点灯パターンのデータの作成にかかる手間を容易なものとすることができ、（同じ作成時間では）より複雑な点灯パターンのデータを構築し易くなり、点灯パターンの多彩な発光演出を遊技者に見せることができると共に、演出効果の高い多彩な発光演出を遊技者に見せることができ、扉窓101aの左右両外側の扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435における発光演出に対して十分な演出効果を発揮させ得るパチンコ機1を提供することができる。

【0603】

また、第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、第一LED433aを間にして設けられている二つの第二LED422b、第二LED423b、第二LED432b、第二LED433bを、同じ系統としていることから、第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、第一LED433a（導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、導光軸部437a）を挟むように設けられている二つの第二LED422b、第二LED423b、第二LED432b、第二LED433bが必ず同時に点灯することとなるため、導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、導光軸部437aの両側から光が照射されることで、夫々の第二LED422b、第二LED423b、第二LED432b、第二LED433bからの光による導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、導光軸部437aの影が打ち消されるように薄くなり、扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435に投影される導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、導光軸部437aの影を見え辛くすることができ、扉枠左サイド装飾体426や扉枠右サイド装飾体435をムラなく面状に発光装飾させることができる。

【0604】

また、第二LED422b、第二LED423b、第二LED432b、第二LED433bにより面状に発光装飾する扉枠左サイド装飾体426及び扉枠右サイド装飾体435が、第一LED422a、第一LED423a、第一LED432a、第一LED433aにより導光軸部427a、導光軸部428a、導光軸部429a、導光軸部436a、

10

20

30

40

50

導光軸部 4 3 7 a の前端に対応する部位を点状に発光装飾させることができるため、面状に発光しつつ部分的に点状に発光するような、これまでのパチンコ機では見ることができなかった発光演出を遊技者に見せることができ、点状に明るく発光する発光演出等により遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、これまでのパチンコ機にはない点状にきらりとスポット発光する発光演出により、遊技者を「ハッ」とさせることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 とすることができる。

【0605】

更に、左右方向の一方側（左側）の扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 及び扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 と、他方側（右側）の扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 及び扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 とを、互いに左右非対称の形状としていることから、一見して扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2、及び扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 を見分けることができるため、パチンコ機 1 の組立作業において組み付ける扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2、及び扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 を間違えてしまうことを回避させることができ、組立ての作業性を向上させてコストの増加を抑制させることができる。

【0606】

〔3-11. 装飾基板の識別〕

続いて、扉枠 3 を例にして本パチンコ機 1 における LED が実装されている各種の装飾基板の識別について、主に図 7 4 等を参照して詳細に説明する。図 7 4 は、扉枠の扉窓の周囲に設けられている各装飾基板を示す背面図である。ここでは、扉枠 3 における扉窓 1 0 1 a の周囲に設けられている皿左装飾基板 2 7 3、皿右装飾基板 2 7 8、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2、扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3、扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5、扉枠トップ左装飾基板 4 5 6、及び扉枠トップ右装飾基板 4 5 7、を例にして詳細に説明する。

【0607】

本実施形態のパチンコ機 1 では、LED が実装されている装飾基板に、白色の基板を用いており、当該装飾基板に取付けられる白色以外の LED ドライバや接続コネクタ等は、基板の後面側に取付けるようにしている。これにより、装飾基板の前面に実装されている LED からの光を、前方側へ反射させて前方の装飾体等をより明るく発光装飾させることができるようにしていると共に、前方（遊技者側）から装飾基板を目立ち難いものとしている。

【0608】

なお、白色の装飾基板は、白色のソルダーレジスト（保護材）がコーティングされているものであっても良いし、基板の板材そのものが白色のものであっても良い。

【0609】

パチンコ機 1 では、多くの装飾基板を有していることから、夫々の装飾基板を容易に識別できるように、各装飾基板の後面に互いに異なる識別部 7 が施されている（図 7 4 を参照）。この識別部 7 は、漢字や仮名、アルファベット、記号、数字、型番、等の文字による文字識別部 7 a と、互いに異なった色（図 7 4 において、濃淡の異なる網掛けで示す）による色識別部 7 b と、を有している。

【0610】

詳述すると、文字識別部 7 a として、皿左装飾基板 2 7 3 では「下左」の文字が、皿右装飾基板 2 7 8 では「下右」の文字が、扉枠左サイド上装飾基板 4 2 2 では「左上」の文字が、扉枠左サイド下装飾基板 4 2 3 では「左下」の文字が、扉枠右サイド上装飾基板 4 3 2 では「右上」の文字が、扉枠右サイド下装飾基板 4 3 3 では「右下」の文字が、扉枠トップ中央装飾基板 4 5 5 では「上中」の文字が、扉枠トップ左装飾基板 4 5 6 では「上左」の文字が、扉枠トップ右装飾基板 4 5 7 では「上右」の文字が、夫々施されている。

【0611】

また、色識別部 7 b は、装飾基板毎に異なる色としており、後面の略前面に亘って施され

10

20

30

40

50

ている。なお、本実施形態では、図 7 4 に示すように、色識別部 7 b が、後面の全面ではなく、装飾基板に実装される L E D 等のハンダ付けの妨げとならないように部分的に施されている。

【0612】

識別部 7 は、印刷（シルク印刷）、シールの貼り付け、塗料の塗布、等によって装飾基板に施されている。

【0613】

なお、上記では、扉枠 3 における扉窓 1 0 1 a の周りに設けられている装飾基板を例に説明したが、ハンドルユニット 1 8 0、演出操作ユニット 3 0 0、及び遊技盤 5、等に設けられている各種の装飾基板に対しても、文字識別部 7 a や色識別部 7 b 等の識別部 7 を設けるようにしても良い。

10

【0614】

また、上記の実施形態では、識別部 7 として、文字識別部 7 a と色識別部 7 b との両方を施したものを示したが、これに限定するものではなく、文字識別部 7 a のみとしても良いし、色識別部 7 b のみとしても良い。

【0615】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、L E D が実装されている装飾基板に識別部 7（文字識別部 7 a や色識別部 7 b）を設けているため、似たような形状の装飾基板を容易に区別することができ、組立作業の際に間違った装飾基板を組み付けてしまうことを防止することができると共に、組立ての作業性を向上させることができる。

20

【0616】

また、パチンコ機 1 によれば、識別部 7 を装飾基板の後面に設けているため、装飾基板の前面側を可能な限り白色とすることができ、装飾基板の前面に実装されている L E D からの光を、装飾基板の前面で前方側へ反射させて前方の装飾体等をより明るく発光装飾させることができると共に、装飾基板を前方（遊技者側）から目立ち難くすることができ、見栄えを良くすることができる。

【0617】

更に、パチンコ機 1 によれば、識別部 7 としての色識別部 7 b を、装飾基板の略全体に亘って施すようにしているため、装飾基板の一部を見ただけで所望（所望の色）の装飾基板であるか否かを認識することができる。従って、組立て等の際に、複数種類の装飾基板が重なっているような状態でも、装飾基板の一部が見えていれば、所望の装飾基板を容易に見つけることができ、組立作業にかかる手間を簡略化することができる。

30

【0618】

また、パチンコ機 1 によれば、装飾基板毎に色識別部 7 b の色を異ならせているため、組立て時において、一つのパチンコ機 1 に必要な装飾基板を用意する際に、同じ色の色識別部 7 b が施された装飾基板がある場合には、同じ装飾基板が重複して用意されていることを簡単に認識することができる。或いは、用意した装飾基板の色識別部 7 b において色が足りない場合には、用意されていない装飾基板があることを簡単に認識することができる。従って、パチンコ機 1 の組立てに必要な装飾基板を用意する際に、余分に装飾基板を用意してしまったり、用意した装飾基板が足りなかったり、していることを簡単に認識することができるため、確実に必要な分だけ装飾基板を用意することができ、組立て時における段取りのし易いパチンコ機 1 とすることができる。従って、パチンコ機 1 の組立作業をスムーズに行うことができ、組立てにかかる時間を短縮してコストの増加を抑制させることができる。

40

【0619】

また、パチンコ機 1 によれば、装飾基板の後面に、他の基板と区別するための識別部 7 としての文字識別部 7 a が施されているため、作業者が文字識別部 7 a の文字を読むことで、当該装飾基板がどの部位のものであるのかを容易に知ることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【0620】

50

更に、パチンコ機 1 によれば、各装飾基板の前面及び後面を白色としていると共に、後面に識別部 7 を設けているため、装飾基板の前方に設けられている、装飾体の透明度が高くても、前方（遊技者側）から装飾基板を目立ち難いものとすることができ、装飾体の見栄えを良くすることができると共に、装飾基板の白色の前面により LED からの光を前方へ反射させることが可能となり、装飾体をより明るく発光装飾させることができ、演出効果の高い発光演出により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0621】

また、パチンコ機 1 によれば、LED ドライバ等の機能部品を、装飾基板の後面に設けており、前方（遊技者側）から機能部品を見えないようにしているため、装飾体を通して機能部品が見えることで見栄えが悪くなることを回避させることができ、装飾体（遊技機）の見栄えを良くすることができる。また、装飾基板の後面に設けることで機能部品を見えないようにしているため、目立たないように機能部品を白色（又は黄色）に着色する必要が無く、素のままで機能部品を用いることができ、機能部品に着色する手間を省略してパチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【0622】

〔4. 本体枠の全体構成〕

パチンコ機 1 における本体枠 4 の全体構成について、主に図 75 乃至図 81 を参照して詳細に説明する。図 75 はパチンコ機における本体枠の正面図であり、図 76 はパチンコ機における本体枠の背面図である。図 77 は本体枠を右前から見た斜視図であり、図 78 は本体枠を左前から見た斜視図であり、図 79 は本体枠を後ろから見た斜視図である。図 80 は本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 81 は本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0623】

本体枠 4 は、遊技球 B を打込むことで遊技が行われる遊技領域 5 a を有した遊技盤 5 を保持すると共に、遊技球 B を遊技者側へ払出したり、遊技に使用された遊技球 B をパチンコ機 1 の後方（遊技ホールの島設備側）へ排出したり、するためのものである。本体枠 4 は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に前方から遊技盤 5 が着脱可能に収容される。本体枠 4 は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠 2 に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が開鎖されるように扉枠 3 が開閉可能に取付けられる。

【0624】

本体枠 4 は、以下のユニット等の集合体であって、後部が外枠 2 の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤 5 の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベースユニット 500 と、本体枠ベースユニット 500 の正面視左側の上端に取付けられ外枠 2 の外枠上ヒンジ組立体 50 に回転可能に取付けられると共に扉枠 3 の扉枠上ヒンジ組立体 120 が回転可能に取付けられる本体枠上ヒンジ部材 510 と、本体枠ベースユニット 500 の正面視左側の下端に取付けられ外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 60 に回転可能に取付けられると共に扉枠 3 の扉枠下ヒンジ部材 125 が回転可能に取付けられる本体枠下ヒンジ組立体 520 と、を備えている。

【0625】

また、本体枠 4 は、本体枠ベースユニット 500 の正面視左側面に取付けられる本体枠補強フレーム 530 と、本体枠ベースユニット 500 の前面下部に取付けられており遊技盤 5 の遊技領域 5 a 内に遊技球 B を打込むための球発射装置 540 と、本体枠ベースユニット 500 の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆 L 字状の払出ベースユニット 550 と、払出ベースユニット 550 の後側に取付けられており遊技者側へ遊技球 B を払出すための払出ユニット 560 と、本体枠ベースユニット 500 の後面下部に取付けられている基板ユニット 620 と、本体枠ベースユニット 500 の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース 501 に取付けられた遊技盤 5 の後側を覆う裏カバー 640 と、本体枠ベースユニット 500 の正面視右側面に取付けられており外枠 2 と本体枠 4、及び扉枠 3 と本体枠 4 の間を施錠する施錠ユニット 650 と、を備えている。

【0626】

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

【0627】

払出ベースユニット550は、本体枠ベースユニット500の本体枠ベース501の後側に取付けられる払出ベース551と、払出ベース551に取付けられており左右に延びた箱状で上方へ開放されている球タンク552と、球タンク552の左側に取付けられており上方へ開放された溝状に左方へ延びているタンクレール553と、タンクレール553の上端に取付けられている第一レールカバー554と、第一レールカバー554から正面視左方に離間してタンクレール553の上端に取付けられている第二レールカバー555と、第一レールカバー554と第二レールカバー555の間の位置でタンクレール553の上端に取付けられている球整流部材556と、タンクレール553の下流側端に取付けられている球止部材557と、を備えている。

【0628】

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

【0629】

基板ユニット620は、本体枠ベースユニット500の本体枠ベース501に取付けられるスピーカユニット620aと、本体枠ベース501の後面に取付けられるベースユニット620bと、ベースユニット620bの後側に取付けられている電源ユニット620cと、電源ユニット620cの後側に取付けられている払出制御ユニット620dと、スピーカユニット620aの後面に取付けられているインターフェイスユニット620eと、を備えている。

【0630】

施錠ユニット650は、本体枠ベース501に取付けられるユニットベース651と、ユニットベース651から前方へ突出しており扉枠3と係止可能な複数の扉枠用鉤652と、ユニットベース651から後方へ突出しており外枠2と係止可能な複数の外枠用鉤653と、扉枠用鉤652又は外枠用鉤653を上下方向へ移動させる伝達シリンダ654と、扉枠用鉤652を下方へ付勢していると共に外枠用鉤653を上方へ付勢している錠バネ655と、外枠用鉤653を下方へ移動させる外枠用開錠レバー656と、を備えている。

【0631】

【4-1. 本体枠ベースユニット】

本体枠4における本体枠ベースユニット500について、主に図75乃至図83等を参照して詳細に説明する。図82(a)は本体枠における正面左下隅を示す拡大斜視図であり、(b)は本体枠に対して扉枠を開いた時の本体枠の正面左下隅を示す拡大斜視図である。図83は、本体枠に対する扉枠の開閉時における本体枠の接続ケーブル案内部材の動作を示す説明図である。本体枠ベースユニット500は、前方から後部が外枠2の枠内に挿入されると共に、前方から挿入された遊技盤5の外周を保持するものである。

【0632】

本体枠ベースユニット500は、正面視の形状が上下に延びた長方形の枠状に形成されている本体枠ベース501と、本体枠ベース501の前面における左下隅に取付けられており接続ケーブル503を案内する接続ケーブル案内部材502と、本体枠ベース501の前面下部に前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており遊技盤5を着脱可能に保持

10

20

30

40

50

するための遊技盤ロック部材５０５と、を備えている。

【０６３３】

〔４－１ａ．本体枠ベース（１）〕

本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１は、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されているベース本体５０１ａと、ベース本体５０１ａの上端よりやや下側の位置から全高の約３／４の高さの範囲で前後に貫通しており遊技盤５が前側から挿入される遊技盤挿入口５０１ｂと、遊技盤挿入口５０１ｂの下辺を形成しており遊技盤５が載置される遊技盤載置部５０１ｃと、遊技盤載置部５０１ｃの左右方向中央から上方へ突出しており遊技盤５の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部５０１ｄと、を備えている。

10

【０６３４】

また、本体枠ベース５０１は、ベース本体５０１ａの前面における遊技盤載置部５０１ｃの正面視右下側で後方へ窪んでおり球発射装置５４０を取付けるための発射装置取付部５０１ｅと、発射装置取付部５０１ｅの正面視右側で前後に貫通しており施錠ユニット６５０の伝達シリンダ６５４が挿通されるシリンダ挿通口５０１ｆと、遊技盤載置部５０１ｃの正面視左下側で前後に貫通しており基板ユニット６２０におけるスピーカユニット６２０ａの本体枠スピーカ６２２を前方へ臨ませる円形状のスピーカ用開口部５０１ｇと、本体枠ベース５０１は、スピーカ用開口部５０１ｇの下方で後方へ窪んでいると共に左右に延びており接続ケーブル案内部材５０２が取付けられるケーブル取付凹部５０１ｈと、ケーブル取付凹部５０１ｈの正面視右端上部において前後に貫通しているケーブル挿通口５０１ｉと、を備えている。

20

【０６３５】

更に、本体枠ベース５０１は、ベース本体５０１ａにおける遊技盤挿入口５０１ｂの正面視右辺から後方へ板状に延出しており、右側面に施錠ユニット６５０が取付けられると共に、後端に裏カバー６４０が回動可能に取付けられる後方延出部５０１ｊと、ベース本体５０１ａの後面における正面視左端の上下両端部付近に形成されており、本体枠上ヒンジ部材５１０及び本体枠下ヒンジ組立体５２０を取付けるための上ヒンジ取付部５０１ｋ及び下ヒンジ取付部５０１ｌと、を備えている。

【０６３６】

また、本体枠ベース５０１は、ベース本体５０１ａの前面における施錠ユニット６５０の伝達シリンダ６５４が挿通されるシリンダ挿通口５０１ｆの下方の位置に、本体枠４に対する扉枠３の開放を検出するための扉枠開放スイッチが取付けられている。扉枠開放スイッチは、本体枠４に対して扉枠３が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠３の開放を検出することができるようになっている。扉枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御基板６３３を介して、主制御基板１３１０へ入力されている。また、本体枠ベース５０１は、扉枠開放スイッチが取付けられた位置よりも下方のベース本体５０１ａの後面において、外枠２に対する本体枠４の開放を検出するための本体枠開放スイッチが取付けられている。本体枠開放スイッチは、外枠２に対して本体枠４が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて本体枠４の開放を検出することができるようになっている。本体枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御基板６３３を介して、主制御基板１３１０へ入力されている。

30

40

【０６３７】

本体枠ベース５０１には、前面における遊技盤載置部５０１ｃの下方でスピーカ用開口部５０１ｇの右方の位置に、遊技盤ロック部材５０５が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられる。遊技盤ロック部材５０５は、遊技盤挿入口５０１ｂに挿通された遊技盤５の前方への移動を規制可能とすることで、遊技盤挿入口５０１ｂに挿入された遊技盤５を着脱可能としている。

【０６３８】

本体枠ベース５０１のケーブル取付凹部５０１ｈは、下ヒンジ取付部５０１ｌの右端側からスピーカ用開口部５０１ｇよりも右方で遊技盤ロック部材５０５が取付けられ部位の下

50

方の位置まで左右方向に延びている。ケーブル取付凹部 501h は、接続ケーブル案内部材 502 を収容可能な大きさに形成されており、接続ケーブル案内部材 502 の右端側を上下に延びた軸周りに回転可能に取付けることができる。

【0639】

本体枠ベースユニット 500 の接続ケーブル案内部材 502 は、左右に延びた平板状の案内本体 502a と、案内本体 502a の上下両辺において夫々前方へ突出していると共に案内本体 502a の右端よりも右方へ延出している帯板状の一对の枠片 502b と、一对の枠片 502b の右端同士を連結している円柱状の取付軸 502c と、案内本体 502a の上下両端において前後に貫通していると共に左右方向へ列設されている複数の貫通孔 502d と、を備えている。

10

【0640】

接続ケーブル案内部材 502 は、左右方向の長さが、本体枠ベース 501 のケーブル取付凹部 501h の左右方向の長さよりも若干短い長さとされており、ケーブル取付凹部 501h 内に収容可能な大きさに形成されている。接続ケーブル案内部材 502 は、取付軸 502c が、ケーブル取付凹部 501h 内における右端付近において上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられる。これにより、接続ケーブル案内部材 502 は、左端側が前方へ突出するように回動（ヒンジ回転）することができる。

【0641】

この接続ケーブル案内部材 502 は、接続ケーブル 503 を案内するためのものである。接続ケーブル 503 は、複数の配線コードからなり、一方の端部が基板ユニット 620 のインターフェイス基板 635 に接続されると共に、反対側の端部が扉枠 3 の扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 に接続される。

20

【0642】

続いて、接続ケーブル案内部材 502 による作用効果について説明する。接続ケーブル案内部材 502 は、図 83 等に示すように、本体枠ベース 501 に対して、左右方向における扉枠 3 をヒンジ回転可能に取付ける側（左側）とは反対側の端部（右側端部）が、扉枠 3 のヒンジ軸と平行に延びた軸周りに回転可能に取付けられる。

【0643】

そして、本体枠 4 のインターフェイス基板 635 と扉枠 3 の扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 とを接続する接続ケーブル 503 は、インターフェイス基板 635 に接続されている側が、接続ケーブル案内部材 502 の案内本体 502a の右方から左方へ延びるように案内本体 502a の前面に当接させた状態で、案内本体 502a の上下両端側に形成されている複数の貫通孔 502d のうち左右方向が同じ位置の一组の貫通孔 502d に挿通した結束バンド 504 により、案内本体 502a と一緒に締付けられることで、案内本体 502a に取付けられる。

30

【0644】

本体枠 4 の接続ケーブル案内部材 502 は、パチンコ機 1 に組立て扉枠 3 を本体枠 4 に対して閉じた状態で、扉枠 3 の扉枠主中継基板 104 及び扉枠副中継基板 105 の後方に位置している（図 83（a）を参照）。この状態では、接続ケーブル 503 が、接続ケーブル案内部材 502 から左方へ延び出した後、下ヒンジ取付部 501l の前方で曲げ返されて扉枠 3 のケーブルホルダ 103a を通って扉枠中継基板カバー 107 内へ延出している。扉枠 3 のケーブルホルダ 103a は、接続ケーブル案内部材 502 の左端よりも左方に配置されている。

40

【0645】

この状態で、扉枠 3 を本体枠 4 に対して開くようにヒンジ回転させると、接続ケーブル案内部材 502 の左端側が、接続ケーブル 503 における扉枠 3 に取付けられている側によって前方へ引っ張られ、接続ケーブル案内部材 502 が右端の取付軸 502c を中心にして回動することとなる。この際に、本実施形態では、扉枠 3 の開角度 α と、接続ケーブル案内部材 502 の開角度 β との関係が、 $\alpha / 2 \geq \beta$ （望ましくは、 $\alpha / 3 \geq \beta$ ）を満たすように形成されている（図 83（b）を参照）。

50

【0646】

接続ケーブル案内部材502の開角度 β は、扉枠3が閉じている状態（扉枠3の開角度 α が0度の状態）では、0度となっている。接続ケーブル案内部材502の開角度 β は、扉枠3を開いて開角度 α が大きくなるに従って、大きくなるが、開角度 α がある程度（例えば、約90度）よりも大きくなると、増加が停止するように推移する。本実施形態では、開角度 β の最大角度が、45度未満とされている。

【0647】

このように、扉枠3を開けた時に、接続ケーブル案内部材502の左端側が、本体枠ベース501よりも前方へ移動するように接続ケーブル案内部材502が回転するため、接続ケーブル案内部材502に接続ケーブル503が案内されることで、扉枠3と本体枠4との間で接続ケーブル503が垂れ下がってしまうのを防止することができる。

10

【0648】

開いた扉枠3を閉める時には、接続ケーブル503における扉枠3に取付けられている部位が相対的に後方へ移動することとなるため、接続ケーブル503によって接続ケーブル案内部材502の左端側が後方へ押圧され、接続ケーブル案内部材502が取付軸502cを中心にして左端側が後方へ移動するように回転することとなる。この際に、接続ケーブル案内部材502が、45度未満の開角度 β で開いているため、接続ケーブル案内部材502が扉枠3の閉じる方向への移動を阻害することはない、扉枠3をスムーズに閉めることができる。また、接続ケーブル503が接続ケーブル案内部材502に案内されているため、扉枠3を閉める際に、接続ケーブル503が扉枠3と本体枠4との間に挟まれることはなく、接続ケーブル503に不具合が生じるのを防止することができる。

20

【0649】

また、本体枠4に対して扉枠3を閉じた時に、接続ケーブル案内部材502に案内されている接続ケーブル503を、180度折返していることから、接続ケーブル503の折返している部位に、折り癖を付けることができる。これにより、扉枠3を開くことで、接続ケーブル503の180度折返されている部位が開くように変化した時に、折り癖により接続ケーブル503に対して閉じようとする力が作用することとなるため、扉枠3を閉じる際に、その折り癖により接続ケーブル503（接続ケーブル案内部材502）が開く方向へ移動するのを阻止することができると共に、接続ケーブル503（接続ケーブル案内部材502）を閉じる方向へ誘導させることができ、扉枠3を円滑に閉じさせることができる。

30

【0650】

更に、扉枠3側において、折返されている接続ケーブル503を接続ケーブル案内部材502の先端よりも扉枠上ヒンジピン122及び扉枠下ヒンジピン126の中心軸（軸芯）に近い位置でケーブルホルダ103aによって保持していることから、本体枠4に対して扉枠3を閉じる際に、ケーブルホルダ103aによって保持されている接続ケーブル503により、接続ケーブル案内部材502の先端側を扉枠上ヒンジピン122及び扉枠下ヒンジピン126の中心軸（軸芯）側へ引寄せることができる。

【0651】

また、本実施形態では、接続ケーブル案内部材502の回転中心を通り、扉枠上ヒンジピン122及び扉枠下ヒンジピン126の中心軸（軸芯）を中心として、スピーカダクト103におけるケーブルホルダ103aよりも扉枠上ヒンジピン122及び扉枠下ヒンジピン126の中心軸（軸芯）側で後方へ突出している部位（押圧部）を通る円に接する接線と、本体枠4の前面と交差する角度が、45度以下となるように構成している。これにより、本体枠4に対して扉枠3を閉じる時に、押圧部が接続ケーブル503に当接することにより、接続ケーブル503を介して開いている接続ケーブル案内部材502の先端側を閉じる方向へ押圧することができるため、扉枠3の閉方向への移動に伴って接続ケーブル案内部材502をスムーズに閉じさせることができ、扉枠3を確実に閉じることができる。また、扉枠3の開閉に伴って回転（開閉）する接続ケーブル案内部材502の最大開角度 β を、45度以下とすることができるため、扉枠3を閉じる際に、接続ケーブル案内部

40

50

材 5 0 2 を閉じる方向へ確実に回転させることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 6 5 2 】

〔 4 - 2 . 本体枠上ヒンジ部材〕

本体枠 4 における本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 について、主に図 8 0 及び図 8 1 等を参照して詳細に説明する。本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 の本体枠ベース 5 0 1 における上ヒンジ取付部 5 0 1 k に取付けられ、外枠 2 の外枠上ヒンジ組立体 5 0 に回転可能に取付けられると共に、扉枠 3 の扉枠上ヒンジ組立体 1 2 0 を回転可能に取付けるものである。

【 0 6 5 3 】

本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 は、水平に延びた平板状の板材の後部が下方へ L 字状に折り曲げられている上ヒンジ本体 5 1 1 と、上ヒンジ本体 5 1 1 の前端から上方へ円柱状に突出しており外枠上ヒンジ組立体 5 0 に軸支される本体枠上ヒンジピン 5 1 2 と、を備えている。上ヒンジ本体 5 1 1 は、水平に延びた部位における本体枠上ヒンジピン 5 1 2 の正面視左側で上下方向に貫通しており扉枠上ヒンジ組立体 1 2 0 を軸支するための扉枠用上ヒンジ孔 5 1 1 a を備えている。

【 0 6 5 4 】

本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 は、上ヒンジ本体 5 1 1 における下方へ折り曲げられて上下に延びている部位が、本体枠ベースユニット 5 0 0 の本体枠ベース 5 0 1 における上ヒンジ取付部 5 0 1 k に取付けられる。本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 は、本体枠上ヒンジピン 5 1 2 が、外枠上ヒンジ組立体 5 0 における外枠上ヒンジ部材 5 1 の軸受溝 5 1 c 内に挿入されて軸支される。上ヒンジ本体 5 1 1 の扉枠用上ヒンジ孔 5 1 1 a には、扉枠 3 の扉枠上ヒンジ組立体 1 2 0 における扉枠上ヒンジピン 1 2 2 が下方から回転可能に挿入される。

【 0 6 5 5 】

この本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 は、本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 と協働して、本体枠 4 を外枠 2 に対してヒンジ回転可能に取付けることができると共に、本体枠 4 に対して扉枠 3 をヒンジ回転可能に取付けることができる。

【 0 6 5 6 】

〔 4 - 3 . 本体枠下ヒンジ組立体〕

本体枠 4 における本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 について、主に図 8 0 及び図 8 1 等を参照して詳細に説明する。本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 の本体枠ベース 5 0 1 における下ヒンジ取付部 5 0 1 l に取付けられ、外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 6 0 に回転可能に取付けられると共に、扉枠 3 の扉枠下ヒンジ部材 1 2 5 が回転可能に取付けられる。

【 0 6 5 7 】

本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 は、水平に延びた平板状の板材の後部が上方へ L 字状に折り曲げられている下ヒンジ第一本体 5 2 1 と、下ヒンジ第一本体 5 2 1 の上側に配置されており水平に延びた平板状の板材の後部が上方へ L 字状に折り曲げられている下ヒンジ第二本体 5 2 2 と、を備えている。本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 は、下ヒンジ第一本体 5 2 1 の水平に延びている部位から上方へ間隔をあけて下ヒンジ第二本体 5 2 2 の水平に延びている部位が配置されていると共に、下ヒンジ第一本体 5 2 1 の垂直に延びている部位の前面に、下ヒンジ第二本体 5 2 2 の垂直に延びている部位が当接している。

【 0 6 5 8 】

下ヒンジ第一本体 5 2 1 は、水平に延びている部位の前端付近で上下に貫通しており外枠 2 の外枠下ヒンジ部材 6 0 における外枠下ヒンジピン 6 0 c が下方から挿入される外枠用下ヒンジ孔 5 2 1 a を有している。外枠用下ヒンジ孔 5 2 1 a は、本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 の本体枠上ヒンジピン 5 1 2 と同軸上に形成されている。

【 0 6 5 9 】

下ヒンジ第二本体 5 2 2 は、水平に延びている部位の前端付近で上下に貫通しており扉枠 3 の扉枠下ヒンジ部材 1 2 5 の扉枠下ヒンジピン 1 2 6 が上方から挿入される扉枠用下ヒ

10

20

30

40

50

ンジ孔 5 2 2 a と、水平に延びている部位の左辺における扉枠用下ヒンジ孔 5 2 2 a よりも後側の位置から上方へ延出しており扉枠 3 の回転範囲を規制するための規制片 5 2 2 b と、を備えている。扉枠用下ヒンジ孔 5 2 2 a は、本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 の上ヒンジ本体 5 1 1 における扉枠用上ヒンジ孔 5 1 1 a と同軸上に形成されている。

【0660】

本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 は、下ヒンジ第一本体 5 2 1 と下ヒンジ第二本体 5 2 2 とにおける垂直に延びている部位が、本体枠ベースユニット 5 0 0 の本体枠ベース 5 0 1 における下ヒンジ取付部 5 0 1 l に取付けられる。本体枠下ヒンジ組立体 5 2 0 は、本体枠上ヒンジ部材 5 1 0 と協働して、本体枠 4 を外枠 2 に対してヒンジ回転可能に取付けることができると共に、本体枠 4 に対して扉枠 3 をヒンジ回転可能に取付けることができる。

10

【0661】

〔4-4. 本体枠補強フレーム〕

本体枠 4 における本体枠補強フレーム 5 3 0 について、主に図 8 0 及び図 8 1 等を参照して詳細に説明する。本体枠補強フレーム 5 3 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 における本体枠ベース 5 0 1 の左側面に取付けられる。本体枠補強フレーム 5 3 0 は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。本実施形態では、本体枠補強フレーム 5 3 0 が、金属の押出型材によって形成されている。

【0662】

本体枠補強フレーム 5 3 0 には、前端から右方へ延びている部位の後側に、本体枠ベース 5 0 1 の遊技盤挿入口 5 0 1 b に挿入された遊技盤 5 が前方及び上下に移動するのを規制する左位置規制部材 5 3 1 が、上下に離間して二つ取付けられている。

20

【0663】

本体枠補強フレーム 5 3 0 は、平面視において右側が開放されたコ字状に形成されている前側に、右方へ開放されていると共に上下に延びている溝部 5 3 0 a を有している。この溝部 5 3 0 a は、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じた時に、扉枠 3 における扉枠補強ユニット 1 1 0 の左補強フレーム 1 1 1 の後部左端が挿入されるものである。溝部 5 3 0 a 内に左補強フレーム 1 1 1 が挿入されることで、平面視において、本体枠補強フレーム 5 3 0 と左補強フレーム 1 1 1 との間の隙間が蛇行した状態となり、パチンコ機 1 の左側面から不正な工具が内部に挿入されることを防止することができる。本体枠補強フレーム 5 3 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 の本体枠ベース 5 0 1 の左側（ヒンジ側）を補強していると共に、外枠 2 と本体枠 4 の間を通した左側からの本体枠 4 内（遊技盤 5）への不正な工具の差し込みを防止している。

30

【0664】

〔4-5. 球発射装置〕

本体枠 4 における球発射装置 5 4 0 について、主に図 8 4 等を参照して詳細に説明する。図 8 4 (a) は本体枠における球発射装置を前から見た斜視図であり、(b) は球発射装置を後ろから見た斜視図である。球発射装置 5 4 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 の前面下部に取付けられており、扉枠 3 における皿ユニット 2 0 0 の上皿 2 0 1 に貯留されている遊技球 B を、本体枠 4 に取付けられた遊技盤 5 の遊技領域 5 a 内に打込むためのものである。球発射装置 5 4 0 は、扉枠 3 の前面右下隅のハンドルユニット 1 8 0 のハンドル 1 9 5 の回転角度に応じた強さで遊技球 B を打込むことができる。

40

【0665】

球発射装置 5 4 0 は、本体枠ベースユニット 5 0 0 における本体枠ベース 5 0 1 の発射装置取付部 5 0 1 e に取付けられる平板状の発射ベース 5 4 1 と、発射ベース 5 4 1 の正面視右部の後面に取付けられており回転軸が発射ベース 5 4 1 を貫通して前方へ延出しているロータリーソレノイドからなる発射ソレノイド 5 4 2 と、発射ソレノイド 5 4 2 の回転軸に基端が取付けられている打球槌 5 4 3 と、打球槌 5 4 3 の先端付近から左斜め上方へ延出するように発射ベース 5 4 1 の前面に取付けられており遊技球 B が回転可能な発射レール 5 4 4 と、を備えている。

50

【0666】

球発射装置540は、扉枠3の球送給ユニット140から遊技球Bが発射レール544の上面右端に供給されるようになっており、発射レール544の上面右端に遊技球Bが供給されている状態で、ハンドル195を回動操作すると、その回動操作角度に応じた強さで発射ソレノイド542が駆動して、打球槌543により遊技球Bを打球する。そして、打球槌543により打たれた遊技球Bは、発射レール544を通して遊技盤5の外レール1001及び内レール1002に案内されて遊技領域5a内に打込まれる。

【0667】

なお、遊技球Bの打込強さ等の関係で、打球した遊技球Bが遊技領域5a内に到達しなかった場合は、発射レール544と遊技盤5（外レール1001及び内レール1002）との間から、下方のファールカバーユニット150のファール球受口150cへ落下し、ファールカバーユニット150内を通過して下皿202に排出される。

【0668】

〔4-6. 払出ベースユニット〕

本体枠4における払出ベースユニット550について、主に図85等を参照して詳細に説明する。図85(a)は本体枠の払出ベースユニットを前から見た斜視図であり、(b)は払出ベースユニットを後ろから見た斜視図である。払出ベースユニット550は、逆L字状に形成されており、本体枠ベースユニット500の後側に取付けられる。

【0669】

〔4-6a. 払出ベース〕

払出ベースユニット550は、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501の後側に取付けられる払出ベース551を備えている。

払出ベース551は、全体が透明な合成樹脂製であり、前後方向が略一定の幅で左右に延びている天板部551aと、天板部551aの正面視左辺から前後方向の幅が天板部と略同じ幅で下方へ長く延びている左側板部551bと、天板部551aの正面視右辺から前後方向の幅が天板部551aと略同じ幅で下方へ短く延びている右側板部551cと、天板部551aの後辺から右側板部551cの下辺と同じ位置まで下方へ延びている背板上部551dと、左側板部551bの後辺よりも前方寄りの位置から右方へ略一定の幅で下端付近まで延びている背板左部551eと、背板左部551eの右辺から後方へ左側板部551bの後辺と同じ位置まで延びている内側板部551fと、左側板部551bの下辺の前部から右方へ背板左部551eの右辺と略同じ位置まで延びている底板部551gと、底板部551gの右辺と内側板部551fの下辺とを連結している連結板部551hと、を備えている。払出ベース551は、正面視において逆L字状に形成されており、前方とL字の内方へ開放された箱状に形成されている。

【0670】

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

【0671】

また、払出ベース551は、左側板部551b、背板左部551e、及び内側板部551fによって、後方へ開放されており上下に延びている浅い凹部状の部位を備えており、その部位に払出ユニット560が取付けられる。また、払出ベース551は、内側板部551fの正面視右側面の上部において右方へ突出しており、裏カバー640が取付けられる裏カバー取付部551iを有している。

【0672】

払出ベースユニット550は、払出ベース551の天板部551aの上面に取付けられた箱状の球タンク552と、球タンク552の左側に取付けられており上方へ開放された溝状に左方へ延びているタンクレール553と、からなるタンクユニットを備えている。し

10

20

30

40

50

たがって、払出ベース551の天板部551aと、右側板部551cと、背板上部551dが、球タンク552とタンクレール553とからなるタンクユニットを取付けるために本体枠4に形成されたタンクユニット取付部を構成する。

【0673】

また、払出ベースユニット550は、タンクレール553の上端における左右方向の途中に取付けられている第一レールカバー554と、第一レールカバー554から正面視左方に離間してタンクレール553の上端に取付けられておりタンクレール553の左端まで延びている第二レールカバー555と、第一レールカバー554と第二レールカバー555の間の位置でタンクレール553の上縁に取付けられている球整流部材556と、タンクレール553の流下端における正面視左端付近に取付けられている球止部材557と、を備えている。

10

【0674】

[4-6b. 球タンク(1)]

タンクユニットを構成する球タンク552は、導電性を有する不透明な合成樹脂製であって、左右方向が払出ベース551の天板部551aの左右方向の幅の約半分の長さに形成されていると共に、前後方向が天板部551aの前後方向の奥行よりも短い長さに形成されている。

球タンク552は、天板部551aの上面において、左右方向の右寄りの位置に取付けられている。球タンク552の底面は、左端側が低くなるように傾斜している。球タンク552は、左端側がタンクレール553と連通している。

20

本実施形態では、タンクユニット取付部を構成する天板部551aの球タンク552と重なり合う部分に、図98Aの破線及び図98Cの断面図に示したように、貫通孔状の開口欠部551ahが形成されており、該開口欠部551ahが球タンク552で塞がるようになっている。この開口欠部551ahを設けた部分では、天板部551aの板厚分だけ遊技盤5の裏ユニット3000を収容するスペースが実質的に拡張されるため、裏ユニット3000の設計の自由度が増す。

なお、一般的に透明な合成樹脂は不透明な樹脂に比べ高価とされているが、払出ベース551全体を透明な合成樹脂とはせず、不透明な合成樹脂で形成した場合にも、板厚分だけ遊技盤5の裏ユニット3000を収容するスペースが実質的に拡張され、同様に裏ユニット3000の設計の自由度が増す効果を得られるが、逆に、開口欠部551ahから覗く部材を透明な合成樹脂で形成するとよい。上記効果に加え、例えばタンクレール553を透明な合成樹脂で形成した場合には、開口欠部551ahを介してタンクレール553内を転動する遊技球の状態を、遊技機前方より確認することができる。

30

また、球タンク552を開口欠部551ahから覗かせるように構成する場合においては、球タンク552を導電性樹脂で形成して電氣的にアース処理をしておくのがよい。球タンク内へと流入してくる遊技球は、一般的に高電圧の静電気を蓄えているが、その点、導電性樹脂でアース処理された球タンクであれば常時除電されることとなり、放電による電磁波ノイズを極力放たないようにすることができる。つまり、遊技盤5に備える電子回路への影響を抑制することができる。

なお、球タンク552に限らず、タンクレール553が導電性樹脂であってもよく、もちろん一体、別体にかかわらず両方が導電性樹脂であって、その一部が開口欠部551ahから覗いていればよい。

40

【0675】

[4-6c. タンクレール(1)]

タンクレール553は、透明な合成樹脂製であって、払出ベース551の天板部551aの上面における左右方向中央より左側の後端付近に取付けられている。

また、タンクレール553は、球タンク552との接合部に、球タンク552側からタンクレール553側に向けて急下降するシューター状の段差が設けられており、さらにその接合部から、第1のコーナ部で流路を斜め後方に変化させ、第2のコーナ部で流路を左右方向に向けるように平面視クランク状に形成されている。

50

また、タンクレール 553 は、図 98D の断面図に示したように、通路底壁 553z の前後に樋前壁 553x と樋後壁 553y を立ち上げた樋形態であり、通路底壁 553z の前側の隅部の前記球止部材 557 より上流側に内アール形状の弧状部 553r を形成すると共に、通路底壁 553z の後側の隅部にほぼ直角谷折り形状の角部 553t を形成し、さらに通路底壁 553z の後側に異物排出可能な複数（実施形態では 3 個）の落下口 553h が樋後壁 553y の下縁にも拡張された状態で形成されている。

【0676】

なお、かかる落下口 553h を前後どちらの隅部にいくつ形成するかは自由に設定可能である。例えば、落下口 553h の全てを後側の隅部に形成する、または複数の落下口 553h を後側と前側の隅部に交互に形成する、或は前側の隅部に設ける落下口 553h を最下流に形成する、などであるが、少なくとも最上流に位置する落下口 553h は、弧状部 553r に対向する角部 553t に形成するのがよい。

なぜなら、そもそもタンクレール 553 の弧状部 553r に異物があっても、アール面には空気が淀み難いため球の流れに伴う気流に乗って移動しやすく、また、遊技球の移動に伴う振動により弧状部 553r のアール面に沿って対向する角部 553t 側に移動しやすいため、結局異物は、後側の角部 553t に集まって落下口 553h から効率良く排出される。したがって、タンクレール 553 に入った異物が、上流部に形成された弧状部 553r から角部 553t へと移動し、その異物が角部 553t に設けられた最上流に位置する落下口 553h からいち早く排出されるため、タンクレール 553 内での異物の滞留時間を極力短くすることができる。しかも、球タンク 552 とタンクレール 553 の接合部には、タンクレール 553 内での流速を増すために球タンク 552 側からタンクレール 553 側に向けて急下降するシューター状の段差 553u（図 98A、図 98B 参照）が設けられており、その段差 553u で振動が起きやすくなるため、さらにその振動で落下口 553h からの異物の落下が促進されることとなる。

また、タンクレール 553 の落下口 553h は、図 98A に示したようにクランクのコーナ部（好ましくは移動する異物が慣性で大回りするアウトコース側）に形成するのがよい。そうすることにより、タンクレール 553 内を移動する異物が、慣性によりタンクレール 553 のクランクのコーナ部を直進する方向に動こうとするため、そこに設けられた落下口 553h から効率良く排出される。

【0677】

タンクレール 553 は、平面視の形状が、球タンク 552 につながる右端から左方且つ後方へ斜めで前後方向の幅が遊技球 B の外径の数倍の奥行から略一つ分の奥行になるように延びた後に、前後方向の幅が遊技球 B の外径よりも若干大きい奥行で左方へ真直ぐに延びた形状に形成されている。

タンクレール 553 は、通路底壁 553z が左側に向かって低くなるように傾斜し、さらに左端には四角い縦向きの短筒部 553s が延設されていて該短筒部 553s の下端にレール出口 553p が開口しており、そのレール出口 553p が払出ユニット 560 の球誘導ユニット 570 における誘導通路 570a の上端に開口する誘導入口 570p と連通している。

【0678】

また、タンクレール 553 は、左方へ真直ぐに延びている部位の樋前壁 553x と樋後壁 553y の高さが、球タンク 552 側では通路底壁 553z から遊技球 B の直径の 4～5 倍程度であるのに対し、左端（流下端）側では遊技球 B の直径程度になっており、通路底壁 553z よりも急な角度で左端側が低くなるように傾斜している。

また、タンクレール 553 は、左方へ真直ぐに延びている部位が、天板部 551a に形成された断面略 L 字状の通路座部 551z（図 98D 参照）に整合状態に取付けられる。

また、タンクレール 553 は、左方へ真直ぐ延びている部位の樋前壁 553x と樋後壁 553y の上面に、第一レールカバー 554 と、第二レールカバー 555 と、球整流部材 556 と、が取付けられ、さらに左端側の下面に球止部材 557 が取付けられる。

【0679】

〔４－６ｄ．第一レールカバー及び第二レールカバー〕

第一レールカバー５５４及び第二レールカバー５５５は、タンクレール５５３における左方へ真直ぐに延びている部位の樋前壁５５３ｘと樋後壁５５３ｙの上端に蓋状に取付けられる。第一レールカバー５５４及び第二レールカバー５５５は、タンクレール５５３の樋前壁５５３ｘと樋後壁５５３ｙの上端に固着されており、樋前壁５５３ｘと樋後壁５５３ｙの奥行（幅）が、タンクレール５５３内の遊技球Ｂの圧力によって広がったり、狭くなったりするのを防止し、さらにはタンクレール５５３からの遊技球の飛び出しを防止すると共にタンクレール５５３内への外部からの異物の侵入をも防止する。

〔０６８０〕

〔４－６ｅ．球整流部材〕

球整流部材５５６は、タンクレール５５３の上端における第一レールカバー５５４と第二レールカバー５５５との間の部位において、図９１の一部拡大図に示したように、第一レールカバー５５４側の端部に対応する樋前壁５５３ｘと樋後壁５５３ｙの上縁に揺動軸５５６ｂを支承させるか又は図示しないが第一レールカバー５５４から片持ち梁状に延設することにより揺動可能に取付けられている。球整流部材５５６は、その下面に、タンクレール５５３内へ突出するフィン状の整流片５５６ａを備えている。この整流片５５６ａの下面に、タンクレール５５３内で上下二段に重なって流れている遊技球Ｂの上段側の遊技球Ｂが当接すると、自重による適宜な負荷（抵抗）を該遊技球Ｂに加えつつ上向きに揺動し（図９１の拡大図想像線参照）、これにより流れを遅らせて下段の遊技球Ｂ同士の間を上段側の遊技球Ｂが落ち込み（合流）易くなるようになし、そうして一段一列状に整流されるようにして球詰りが起きにくくなるようにしている。また、もし上下二段の状態で球詰まりが発生した場合には、球整流部材５５６を指先で押し下げて上段側の遊技球Ｂを整流片５５６ａで加圧し、そうして球同士のバランスを崩して球詰まりを解消させるようにすることもできる。

〔０６８１〕

〔４－６ｆ．球止部材〕

球止部材５５７は、タンクレール５５３の下流側端の下面に左右方向へスライド可能に取付けられており、図１０１の断面図に想像線で示したように左方へスライドさせることで、タンクレール５５３の前記レール出口５５３ｐと誘導通路５７０ａの誘導入口５７０ｐに通じる流路を閉じて、タンクレール５５３から下流の払出ユニット側へ遊技球Ｂが流れないようにすることができる。そうすることで下流側の誘導通路５７０ａや払出装置５８０の掃除、交換、修理等のメンテナンスが容易に行える。

〔０６８２〕

具体的には、球止部材５５７は、タンクレール５５３の通路底壁５５３ｚの下面外側に垂設された支持筒５５３ｍを自己の長孔５５７ｂに通して摺動自在に支持される摺動ベース部５５７ｃと、該摺動ベース部５５７ｃの左側端から左方に向けて突設された正面視ほぼ嘴状の球止片５５７ｄと、摺動ベース部５５７ｃの右側端から右方に向けて突設された操作摘み部５５７ｅと、該操作摘み部５５７ｅの内側に形成された片持ち板バネ状の弾性ロック片５５７ｆと、からなる。

該弾性ロック片５５７ｆは、タンクレール５５３の通路底壁５５３ｚの下面に突設された逆さ膨出部５５３ｑの左右の側斜面に山型のアンカー部５５７ｇに係合させることにより、球止部材５５７を後述する突出位置と退避位置とに係留し、そうして球止部材５５７の盲動を防止する。

〔０６８３〕

なお、球止部材５５７の前記突出位置と退避位置の切り替えは、操作摘み部５５７ｅに指を掛けて球止部材５５７を左右方向にスライドさせる操作で行うことができ、このとき弾性ロック片５５７ｆは、直動カムに接触するカムフォロアのごとく、逆さ膨出部５５３ｑにアンカー部５５７ｇを接触させつつ弓なりに撓んで摺動し、アンカー部５５７ｇが移動先の側斜面に至ったとき自己の弾性により係合する。この弾性ロック片５５７ｆのアンカー部５５７ｇの、逆さ膨出部５５３ｑの側斜面への係脱によって球止部材５５７の切替操

10

20

30

40

50

作に「カチャッ」、「カチャッ」という節度感が付与される。

【0684】

球止部材557は、タンクレール553の屈曲部Kを起点として、通路底壁553zの上流側（球タンク552側）と、短筒部553sを構成する通路側壁553wの下流側（レール出口553p側）と、に渡って正面視ほぼ逆さL字状に開設された球止め用スリット553vから、正面視ほぼ嘴状の球止片557dをタンクレール553の短筒部553s内に入り込ませて流路を開閉するものであり、球止め用スリット553vから短筒部553s内に球止片557dを突入させて遊技球Bの流路を閉じる突入位置（図101断面図の想像線参照）と、短筒部553s内から球止片557dを退かせて遊技球Bの流路を開く退避位置（図101断面図の実線参照）と、に上記した操作摘み部557eと弾性ロック片557fの働きによって択一的に切り替え得る。

10

なお、実施形態では球止部材557をタンクレール553に支持されるようにしたが、本体枠4の例えば払出ベース551に支持されるようにしてもよい。

【0685】

〔4-6g. 外部端子板（1）〕

更に、払出ベースユニット550は、払出ベース551の左右に延びている部位の上面における球タンク552の正面視左方に取り付けられている外部端子板558を備えている。外部端子板558は、パチンコ機1とパチンコ機1が設置される遊技ホールの島設備との間で電氣的な接続を行うためのものである。外部端子板558は、図示は省略するが、本体枠ベース501の遊技盤挿入口501b側へ臨んだアース接続部を備えている。アース接続部には、遊技盤5側から延びたアース線が接続される。

20

【0686】

〔4-7. 払出ユニットの全体構成〕

本体枠4における払出ユニット560の全体構成について、主に図86及び図87等を参照して詳細に説明する。図86（a）は本体枠における払出ユニットを前から見た斜視図であり、（b）は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。図87（a）は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（b）は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。払出ユニット560は、払出ベースユニット550の払出ベース551の背板左部551eの後面に取り付けられるものである。

【0687】

払出ユニット560は、タンクレール553からの遊技球Bを蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット570と、球誘導ユニット570の下側に配置されており球誘導ユニット570により誘導された遊技球Bを払出制御基板633からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置580と、払出装置580を通った遊技球Bを下方へ誘導する上部満タン球経路ユニット600と、上部満タン球経路ユニット600を通った遊技球Bを扉枠3側又は基板ユニット620側へ誘導する下部満タン球経路ユニット610と、を備えている。

30

【0688】

球誘導ユニット570は、タンクレール553により一列に整列された遊技球Bを、払出装置580へ供給する。払出装置580は、球誘導ユニット570から供給された遊技球Bが流通可能な払出通路580aと、払出通路580aの途中から分岐している球抜通路580bとを有しており、通常の状態では、払出制御基板633からの指示に基づいて払出通路580aから上部満タン球経路ユニット600側へ遊技球Bを放出し、球抜レバー593が操作される球抜通路580bから上部満タン球経路ユニット600側へ遊技球Bを放出するものである。

40

【0689】

上部満タン球経路ユニット600は、払出装置580の払出通路580aから放出された遊技球Bと、球抜通路580bから放出された遊技球Bとを、分けて下方へ誘導するものである。下部満タン球経路ユニット610は、上部満タン球経路ユニット600を介して、払出装置580の払出通路580aから放出された遊技球Bを扉枠3側へ誘導し、球抜通路580bから放出された遊技球Bを基板ユニット620側へ誘導するものである。

50

【0690】

〔4-7a. 球誘導ユニット〕

払出ユニット560における球誘導ユニット570について、主に図86及び図87等を参照して詳細に説明する。球誘導ユニット570は、払出ベースユニット550における払出ベース551の背板左部551eの後面上部に後方から取付けられ、タンクレール553からの遊技球Bを受取って払出装置580側へ遊技球Bを誘導するためのものである。

【0691】

球誘導ユニット570は、遊技球Bが蛇行状にくねって下る縦方向に延びた誘導通路570aを有しており前方へ開放されている箱状の誘導ユニットベース571と、誘導ユニットベース571の前側を閉鎖している平板状の誘導通路前蓋572と、誘導通路570a内を流通する遊技球Bにより可動する可動片部材573と、可動片部材573の可動を検知することで誘導通路570a内の遊技球Bの有無を検知する球切検知センサ574と、を備えている（図91を参照）。

10

【0692】

球誘導ユニット570は、誘導ユニットベース571及び誘導通路前蓋572の正面視の形状が、上下に延びた四角形に形成されている。誘導通路570aは、誘導ユニットベース571の上面の左端付近に誘導入口570pが開設されていて上方へ開口しており、上端から誘導ユニットベース571の高さ方向中央付近まで垂直に下方へ延びた後に、右方へ屈曲し、誘導ユニットベース571の左右方向の幅の間で折返しを繰返しながら蛇行状に下方へ延びて、誘導ユニットベース571の下面の左端付近において下方へ開口している。

20

【0693】

誘導通路570aは、遊技球Bが流通する流通方向に対して、前後右方の奥行と、左右方向の幅とが、遊技球Bの外径よりも若干大きく形成されており、遊技球Bを一列で誘導することができる。

【0694】

球誘導ユニット570は、上部付近において、可動片部材573が誘導通路570a内へ進退可能に取付けられている。詳しくは、可動片部材573は、上部が誘導通路570aの正面視右外側の部位で前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており、自重により下端の一部が誘導通路570a内へ突出するように形成されている。この可動片部材573は、誘導通路570a内へ突出している部位に遊技球Bが当接することで、突出している部位が遊技球Bに押されて誘導通路570a内から後退して突出していない状態となる。

30

【0695】

球切検知センサ574は、可動片部材573の一部が誘導通路570a内へ突出している時には、可動片部材573を検知せず、可動片部材573の一部が誘導通路570a内から後退して突出していない時には、可動片部材573を検知する。従って、球切検知センサ574は、誘導通路570a内に遊技球Bが存在している時には検知の状態となり、誘導通路570a内に遊技球Bが存在していない時には非検知の状態となる。

【0696】

球誘導ユニット570は、本体枠4に組立てた状態で、誘導通路570a上流端の誘導入口570pが、タンクレール553下流端のレール出口553pと連通していると共に、誘導通路570aの下流端が、払出装置580の払出通路580aの上流端と連通している。球誘導ユニット570は、遊技球Bを誘導する誘導通路570aが蛇行状に延びていることから、球誘導ユニット570の全高よりも誘導通路570aが長く延びており、誘導通路570a内に多くの遊技球Bを貯留することができる。また、球誘導ユニット570は、球切検知センサ574によって誘導通路570a内の遊技球Bの有無を検知することができるため、誘導通路570aを介して球タンク552内の遊技球Bの有無を検知することができる。

40

【0697】

ここまでの説明で明らかなように誘導通路570aとタンクレール553は、全体として

50

ほぼ逆さL字状に屈曲する払出球通路部を構成するものであり、該払出球通路部によって本体枠4の上方に設けられた球タンク552と、本体枠4の側方に設けられた払出装置580が結ばれている。したがって、払出球通路部の屈曲部Kは、実施形態ではタンクレール553にあるものの、誘導通路570a側にあってもよい。その場合、タンクレール553の下流側端部は屈曲部Kの手前までであり、一方、誘導通路570aは、屈曲部Kで上部が曲がった例えば潜望鏡のごとき形態であり、球止め用スリット553vや球止部材557は誘導通路570a側に設けられる。

【0698】

〔4-7b. 払出装置〕

払出ユニット560における払出装置580について、主に図86乃至図89等を参照して詳細に説明する。図88は、払出ユニットの払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図である。図89(a)は球抜可動片が開状態の時に払出装置を払出羽根の前後方向中央で切断した背面断面図であり、(b)は(a)におけるA-A線で切断した断面図である。払出装置580は、払出ベースユニット550の払出ベース551における背板左部551eの後面の球誘導ユニット570の下側に後方から着脱可能に取付けられる。

10

【0699】

払出装置580は、後方へ開放された箱状で遊技球Bが流通可能な払出通路580a及び払出通路580aの途中から分岐している球抜通路580bを有している払出装置本体581と、払出装置本体581を後側から閉鎖している平板状の払出装置後蓋582と、払出装置本体581の前側に取付けられており後方へ開放された浅い箱状の払出装置前蓋583と、を備えている。

20

【0700】

また、払出装置580は、払出装置本体581の後面に取付けられており回転軸が払出装置本体581と払出装置前蓋583との間に突出している払出モータ584と、払出モータ584の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア585と、駆動ギア585と噛合しており払出装置本体581と払出装置前蓋583とによって回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア586と、第一伝達ギア586と噛合しており払出装置本体581と払出装置前蓋583とによって回転可能に取付けられている平歯車状の第二伝達ギア587と、第二伝達ギア587と噛合している平歯車状の払出ギア588a及び払出ギア588aよりも外方へ延出している複数の検知片588bを有し払出装置本体581と払出装置前蓋583との間で回転可能に取付けられている払出ギア部材588と、払出装置本体581と払出装置後蓋582との間で払出ギア部材588と一体回転し払出通路580a内に突出している複数の羽根片589aを有した払出羽根589と、払出装置本体581の後側に取付けられており払出ギア部材588の検知片588bを検知する羽根回転検知センサ590と、を備えている。

30

【0701】

更に、払出装置580は、払出通路580aの下流端において払出装置本体581と払出装置後蓋582とによって取付けられており遊技球Bを検知する払出検知センサ591と、払出装置本体581と払出装置後蓋582とによって払出通路580aから分岐する部位で球抜通路580bを開閉可能に取付けられている球抜可動片592と、球抜可動片592が球抜通路580bを閉鎖している位置で保持可能とされており払出装置本体581と払出装置後蓋582とによって上下方向へスライド可能に取付けられている球抜レバー593と、を備えている。

40

【0702】

払出装置580は、平面視の形状が上下に延びた四角形に形成されている。払出装置580は、左右方向の幅が、球誘導ユニット570の左右方向の幅よりも正面視右方へ大きく形成されている。

【0703】

払出装置580の払出通路580aは、図88に示すように、背面視において、上流端が

50

左右方向の中央から左寄りの位置で上方へ開口しており、下流端が左右方向の右端付近の位置で下方へ開口している。払出通路580aは、上流端から下方へ向かうに従って少しずつ左方へ移動するように上から全高の約 $1/3$ の高さほど下方へ斜めに延び、そこから右方やや斜め下へ折れ曲がった後に、左右の幅の約 $1/3$ のところで折れ曲がって払出羽根589の中心（回転軸）へ向かうように下方へ略垂直に延びている。そして、払出羽根589の中心よりも上側において、遊技球Bの外径よりも若干大きい幅で背面視右方へ折れ曲がった後に、払出羽根589の外周との間に遊技球Bよりも若干大きい隙間が形成されるように払出羽根589と同心円の円弧状に下方へ延びた上で、払出羽根589の中心よりも背面視右方の位置で下流端まで下方へ垂直に延びている。

【0704】

払出通路580a内において、払出羽根589よりも下方で下流端の直上に払出検知センサ591が配置されている。

【0705】

球抜通路580bは、払出通路580a内における上流端から斜め下方へ延びて右方へ折れ曲がっている部位で分岐して、背面視左辺に沿って下端まで垂直に延びており、底面の背面視における左端付近で下方へ開口している。

【0706】

払出装置本体581及び払出装置後蓋582は、払出通路580aと球抜通路580bとが分岐している部位における球抜可動片592が取付けられている側において、互いに対向し遊技球Bの外径よりも狭い隙間を形成するように夫々から後方及び前方へ突出していると共に、夫々が払出通路580aと球抜通路580bの背面視における左側壁と連続するように形成されている本体側ガイド壁581a及び後蓋側ガイド壁582aを備えている。本体側ガイド壁581a及び後蓋側ガイド壁582aは、払出通路580aにおける球抜通路580bと分岐して上から約 $1/3$ の高さの位置で背面視右方へ延びている部位の背面視左方の位置に形成されている。本体側ガイド壁581a及び後蓋側ガイド壁582aは、背面視において左斜め上へ窪むように湾曲しており、主に球抜通路580bの側壁を構成するように形成されている。本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間を通して球抜可動片592が回転する。

【0707】

払出モータ584は、払出装置本体581における払出通路580aが上流端から斜め下方へ延びている部位の背面視右方に取付けられている。駆動ギア585、第一伝達ギア586、第二伝達ギア587、及び払出ギア部材588は、払出装置本体581の前方に配置されており、前側が払出装置前蓋583によって被覆されている。払出ギア部材588は、外方へ延出している平板状の検知片588bが、周方向へ120度の角度の間隔で三つ備えられている。

【0708】

払出羽根589は、払出装置本体581と払出装置後蓋582との間に配置されている。払出羽根589は、外方へ平板状に延出している複数の羽根片589aが、周方向へ120度の角度の間隔で三つ備えられている。羽根片589aは、払出通路580a内における上方から回転軸に向かって延びた後に背面視右方へ延びている部位において、払出通路の側壁との間が遊技球Bの外径よりも狭くなるように、払出通路580a内へ突出している。払出羽根589は、三つの羽根片589aの間に、中心側へ遊技球Bの半径よりも若干大きい半径の円弧で窪んだ球収容部589bを備えている。この球収容部589bには、遊技球Bを一つのみ収容可能とされている。これにより、払出羽根589は、羽根片589aによって払出通路580a内の遊技球Bが、払出羽根589よりも下流側へ移動するのを規制することができると共に、背面視時計回りの方向へ回転することで球収容部589bに収容された遊技球Bを下流側へ移動させることができる。

【0709】

払出ギア部材588と払出羽根589は、払出装置後蓋582と払出装置前蓋583とによって同軸上で一体回転可能に取付けられている。羽根回転検知センサ590は、背面視

10

20

30

40

50

において、払出ギア部材５８８の回転軸の背面視左方に配置されている。羽根回転検知センサ５９０は、払出羽根５８９と一体回転する払出ギア部材５８８の検知片５８８ｂを検知することで、払出羽根５８９の回転を検知するためのものである。

【０７１０】

球抜可動片５９２は、上端が、本体側ガイド壁５８１ａ及び後蓋側ガイド壁５８２ａの上端において前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている。球抜可動片５９２は、く字状に屈曲しており、窪んでいる側が払出通路５８０ａ内を向くように取付けられている。球抜可動片５９２は、前後方向の奥行きが、本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａとの間の隙間よりも小さく形成されており、本体側ガイド壁５８１ａ及び後蓋側ガイド壁５８２ａの間の隙間を通して、球抜通路５８０ｂ内へ突出したり球抜通路５８０ｂ外へ後退したりすることができる。

10

【０７１１】

球抜レバー５９３は、球抜可動片５９２の上端付近の背面視左方において上下方向へスライド可能に、払出装置本体５８１及び払出装置後蓋５８２に取付けられている。球抜レバー５９３は、一部が払出装置後蓋５８２を貫通して後方へ突出しており、その突出している部位を操作することで、スライドさせることができる。球抜レバー５９３は、下降端に位置させることで、下部が球抜可動片５９２と当接可能となり、球抜可動片５９２の背面視時計回りの方向への回動を規制することができ、球抜可動片５９２によって球抜通路５８０ｂを閉鎖させることができる。また、球抜レバー５９３は、上昇端に位置させることで、球抜可動片５９２を球抜通路５８０ｂの外側へ回動できるようにすることができ、球抜通路５８０ｂを開くことができる（図８９を参照）。

20

【０７１２】

球抜レバー５９３を上昇させて球抜可動片５９２を回動可能な状態とすると、球抜可動片５９２の上流側で数珠繋ぎのような状態となっていた遊技球Ｂが、球抜可動片５９２を越えて球抜通路５８０ｂ側へ流下することとなる。この際に、球抜通路５８０ｂが払出通路５８０ａの上流側から真直ぐに直線状に延びているため、払出通路５８０ａの上流から流下してきた遊技球Ｂが、真直ぐに球抜通路５８０ｂ側へ流下すると共に、球抜通路５８０ｂの下流側が島設備側に連通していることから、払出羽根５８９のように遊技球Ｂの流れを抑制するようなものがないため、遊技球Ｂが払出通路５８０ａ側よりも早く流下することとなる。

30

【０７１３】

このように、球抜可動片５９２を回動可能としている状態では、球抜通路５８０ｂ内を遊技球Ｂが早い速度で流下することから、球抜通路５８０ｂ内に突出している球抜可動片５９２の下端側に遊技球Ｂが勢い良く当接することとなるが、球抜可動片５９２が払出装置本体５８１の本体側ガイド壁５８１ａと払出装置後蓋５８２の後蓋側ガイド壁５８２ａとの間を通して球抜通路５８０ｂの内面よりも外側へ移動することができることから、その当接の力によって球抜可動片５９２が球抜通路５８０ｂの外側へ移動することとなるため、球抜可動片５９２が球抜通路５８０ｂの壁面と遊技球Ｂとの間に挟まれることはなく、遊技球Ｂにより球抜可動片５９２に強い力が作用しないようにすることができ、遊技球Ｂの衝突による球抜可動片５９２の耐久性の低下や破損を抑制させることができる。

40

【０７１４】

このようなことから、球抜可動片５９２を破損し難くすることができることから、球抜通路５８０ｂの下流側の島設備側へより多くの遊技球Ｂをより早く排出させることができるため、パチンコ機１の交換やメンテナンス等にかかる時間の増加を抑制させることができ、遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【０７１５】

また、球抜可動片５９２が回動可能な状態の時に、球抜可動片５９２が遊技球Ｂよりも狭い間隔の本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａとの間を通して球抜通路５８０ｂの外側へ移動するため、球抜通路５８０ｂ内に突出している球抜可動片５９２に遊技球Ｂが当接することで球抜可動片５９２が本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８

50

2 aとの間を通して外側へ移動する際に、球抜可動片 5 9 2 と一緒に遊技球 B が本体側ガイド壁 5 8 1 a と後蓋側ガイド壁 5 8 2 a との間側へ移動しても、遊技球 B よりも間隔の狭い本体側ガイド壁 5 8 1 a と後蓋側ガイド壁 5 8 2 a との間により、遊技球 B のみが外側への移動を阻止することができる。

【0716】

そして、本体側ガイド壁 5 8 1 a と後蓋側ガイド壁 5 8 2 a との間によって遊技球 B の外側への移動が阻止されることで、球抜可動片 5 9 2 から遊技球 B が離れることとなり、その後の球抜可動片 5 9 2 の移動が慣性力によることとなるため、球抜可動片 5 9 2 に対して強い力が作用することはなく、球抜可動片 5 9 2 を破損し難くすることができると共に、本体側ガイド壁 5 8 1 a と後蓋側ガイド壁 5 8 2 a との間から遊技球 B が球抜通路 5 8 0 b の外側へ飛び出すことはなく、遊技球 B を球抜通路 5 8 0 b の下流側へ確実に流通させることができる。

【0717】

【4-7c. 上部満タン球経路ユニット】

払出ユニット 5 6 0 における上部満タン球経路ユニット 6 0 0 について、主に図 8 6 及び図 8 7 等を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、払出ベースユニット 5 5 0 における払出ベース 5 5 1 の背板左部 5 5 1 e の後面下部で払出装置 5 8 0 の下側に後方から取付けられる。上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、払出装置 5 8 0 から下方へ放出され遊技球 B を、下部満タン球経路ユニット 6 1 0 へ誘導するためのものである。上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、正面視の形状が上下に延びた四角形に形成されている。

【0718】

上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、払出ベース 5 5 1 に取付けられ後側が開放された箱状の上部満タンベース 6 0 1 と、上部満タンベース 6 0 1 の後側に取付けられており前側が開放された箱状の上部満タンカバー 6 0 2 と、上部満タンカバー 6 0 2 の上端付近に回転可能に取付けられており払出装置 5 8 0 を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材 6 0 3 と、を備えている。上部満タンベース 6 0 1 は、正面視右辺から右方へ突出しており、裏カバー 6 4 0 を取付けるための裏カバー取付部 6 0 1 a を備えている。

【0719】

また、上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、上面における正面視左端付近において上方へ開口しており下から全高の約 $2/3$ の高さの位置まで左辺に沿って下方へ延出している上部払出球受通路 6 0 0 a と、上部払出球受通路 6 0 0 a と連通しており正面視右方へ全幅の約 $3/4$ ほど延びていると共に下から全高の約 $1/6$ の高さまで下方へ延出している上部球貯留通路 6 0 0 b と、上部球貯留通路 6 0 0 b の左右方向中央より正面視左側から下方へ延びており下面において下方へ開口している上部通常払出通路 6 0 0 c と、上部通常払出通路 6 0 0 c と隣接し上部球貯留通路 6 0 0 b の左右方向中央より正面視右側から下方へ延びており下面において下方へ開口している上部満タン払出通路 6 0 0 d と、上面における正面視右端付近において上方へ開口して下方へ略垂直に延びた後に下面の右端付近において下方へ開口している上部球抜通路 6 0 0 e と、を備えている（図 9 1 を参照）。

【0720】

上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、下面において、正面視左側から、上部通常払出通路 6 0 0 c、上部満タン払出通路 6 0 0 d、及び上部球抜通路 6 0 0 e が、順に並んで下方へ開口している。上部満タン球経路ユニット 6 0 0 は、払出ユニット 5 6 0 に組立てた状態で、上部払出球受通路 6 0 0 a の上流端が、払出装置 5 8 0 における払出通路 5 8 0 a の下流端の直下で開口しており、上部球抜通路 6 0 0 e の上流端が、払出装置 5 8 0 における球抜通路 5 8 0 b の下流端の直下で開口している。これにより、払出装置 5 8 0 の払出通路 5 8 0 a から放出（払出）された遊技球 B は、上部払出球受通路 6 0 0 a 及び上部球貯留通路 6 0 0 b を通って、上部通常払出通路 6 0 0 c 又は上部満タン払出通路 6 0 0 d の何れかから下方へ放出される。また、払出装置 5 8 0 の球抜通路 5 8 0 b から下方へ放出された遊技球 B は、上部球抜通路 6 0 0 e を通って下方へ放出される。

【0721】

〔4-7d. 下部満タン球経路ユニット〕

払出ユニット560における下部満タン球経路ユニット610について、主に図86及び図87等を参照して詳細に説明する。下部満タン球経路ユニット610は、払出ベースユニット550における払出ベース551の底板部551gに載置されると共に、上部満タン球経路ユニット600の下部に取付けられる。下部満タン球経路ユニット610は、上部満タン球経路ユニット600から下方へ放出された遊技球Bを、扉枠3側へ誘導したり、基板ユニット620側へ誘導したりするものである。下部満タン球経路ユニット610は、前端側が低くなるように前後方向に延びていると共に、後端が上方へ延びている。

【0722】

下部満タン球経路ユニット610は、下部通常払出通路610a、下部満タン払出通路610b、及び下部球抜通路610cを有しており前後方向に延びていると共に上方へ開放されている下部満タンベース611と、下部満タンベース611の上側に取付けられている下部満タンカバー612と、下部満タンベース611の前端に前後に延びた軸周りに回動可能に取付けられており下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの下流端開口を開閉可能としている払出通路開閉扉613と、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの下流端開口を閉鎖する方向へ払出通路開閉扉613を付勢している閉鎖バネ614と、を備えている。

【0723】

下部満タン球経路ユニット610は、後端の上方へ延びている部位の上面に、正面視左から順に、下部通常払出通路610a、下部満タン払出通路610b、及び下部球抜通路610cが並んだ状態で、夫々の上流端が上方へ向かって開口している。下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bは、左右に並んだ状態で前方へ延びた上で、下部満タン球経路ユニット610の前端において前方へ向かって開口している。下部満タン払出通路610bは、下部通常払出通路610aよりも若干低い状態で前方へ延びている。下部球抜通路610cは、下部満タン払出通路610bの正面視右側面に沿って前方へ延びており、前後方向の途中において右方へ向かって開口している。

【0724】

払出通路開閉扉613は、下部通常払出通路610aと下部満タン払出通路610bとの夫々の前端開口の間の位置で回動可能に取付けられている。この払出通路開閉扉613は、閉鎖バネ614によって正面視時計回りの方向へ付勢されており、通常の状態では、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの夫々の前端開口（下流端開口）を閉鎖している。払出通路開閉扉613は、前方へ突出している作動突部613aを備えている。作動突部613aは、正面視の形状が、払出通路開閉扉613の回動中心を中心とした短い円弧状に形成されており、前端面が、反時計回りの方向の端部側へ近づくに従って前方へ突出するように傾斜している。この作動突部613aは、本体枠4に対して扉枠3を閉めた時に、扉枠3におけるファールカバーユニット150の扉開閉当接部150fと当接するように形成されている。

【0725】

下部満タン球経路ユニット610は、払出ユニット560に組立てた状態で、後部上端において上方へ開口している下部通常払出通路610a、下部満タン払出通路610b、下部球抜通路610cが、夫々上部満タン球経路ユニット600の上部通常払出通路600c、上部満タン払出通路600d、及び上部球抜通路600eの下流端の直下に位置している。これにより、上部通常払出通路600cから下方へ放出された遊技球Bは、下部通常払出通路610aを流通し、上部満タン払出通路600dから下方へ放出された遊技球Bは下部満タン払出通路610bを流通し、上部球抜通路600eから下方へ放出された遊技球Bは下部球抜通路610cを流通することとなる。

【0726】

また、下部満タン球経路ユニット610は、パチンコ機1に組立てた状態で、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの前端（下流端）が、扉枠3におけるフ

10

20

30

40

50

ファールカバーユニット150の貫通球通路150a及び満タン球受口150bの直後で開口している。また、下部球抜通路610cの下流端は、基板ユニット620のベースユニット620bにおける左方へ開口した球抜誘導部627と対向するように開口している。

【0727】

下部満タン球経路ユニット610は、通常の状態（本体枠4に対して扉枠3を閉じている状態）では、払出通路開閉扉613の作動突部613aがファールカバーユニット150の扉開閉当接部150fと当接することで、閉鎖バネ614の付勢力に抗して正面視時計回りの方向へ回転している。これにより、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの夫々の下流端の開口が開いた状態となっており、ファールカバーユニット150の貫通球通路150a及び満タン球受口150bと連通した状態となっている。

10

【0728】

一方、本体枠4に対して扉枠3を開いた状態とすると、払出通路開閉扉613の作動突部613aがファールカバーユニット150の扉開閉当接部150fから離れることとなり、払出通路開閉扉613が閉鎖バネ614の付勢力によって正面視時計回りの方向へ回転し、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの夫々の下流端の開口が閉じられた状態となる。この状態では、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610b内の遊技球Bが、夫々の前端開口から前方へ移動することができなくなる。これにより、本体枠4に対して扉枠3を開けても、下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bから遊技球Bがこぼれることはない。

【0729】

20

〔4-7e. 払出ユニットにおける遊技球Bの流れ〕

続いて、払出ユニット560における遊技球Bの流れについて、主に図91を参照して詳細に説明する。図91は、本体枠4における遊技球の流れを示す説明図である。払出ユニット560は、本体枠4に組立てた状態では、払出ベース551の後面に取付けられている。通常の状態では、払出装置580の球抜レバー593が下降端に位置しており、払出通路580aから分岐している球抜通路580bを分岐部分において閉鎖している。また、下部満タン球経路ユニット610では、払出通路開閉扉613が開状態となっている。

【0730】

上方へ開放されている球タンク552には、パチンコ機1を設置している遊技ホール島設備から、例えば、球誘導ユニット570の球切検知センサ574による球切れの検知に基づいて、所定数の遊技球Bが供給される。球タンク552に供給・貯留された遊技球Bは、タンクレール553によって一列に整列された状態で、球誘導ユニット570の誘導通路570aを通して払出装置580の払出通路580a内へと送られる。払出モータ584が回転していない状態では、遊技球Bが払出羽根589よりも下流側へ移動（流下）することができず、払出羽根589よりも上流側に複数の遊技球Bが滞留した状態となる。

30

【0731】

そして、球誘導ユニット570の誘導通路570a内の遊技球Bが可動片部材573を押圧し、球切検知センサ574が可動片部材573を検知することとなる。これにより、少なくとも可動片部材573から払出羽根589までの間の通路内に遊技球Bが貯留されていることが判る。

40

【0732】

この状態で、払出モータ584により払出羽根589が背面視時計周りの方向へ回転すると、球収容部589bに収容された遊技球Bが背面視時計回りの方向へ移動し、払出通路580aにおける払出羽根589よりも下流側へ放出される。そして、払出羽根589（球収容部589b）から放出された遊技球Bは、払出検知センサ591に検知された後に、上部満タン球経路ユニット600の上部払出球受通路600aへと送られる。

【0733】

上部満タン球経路ユニット600の上部払出球受通路600aへ送られた遊技球Bは、通常の状態では、上部球貯留通路600bを通して、上部払出球受通路600aの直下に配置されている上部通常払出通路600cへと流下する。そして、上部通常払出通路600

50

cへと流下した遊技球Bは、下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610a、扉枠3のファールカバーユニット150の貫通球通路150aを通過して、皿ユニット200における皿ユニットベース211の上皿球供給口211aから上皿201内へ放出される。

【0734】

払出装置580から多くの遊技球Bが払出されて、上皿201内が遊技球Bで一杯になると、上皿球供給口211aから前方へ遊技球Bを放出することができなくなるため、払出装置580から払出された遊技球Bが、下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610a内に滞留するようになり、更に遊技球Bが払出されると、下部通常払出通路610aと上流側で連通している上部満タン球経路ユニット600の上部通常払出通路600c内にも滞留することとなる。そして、上部通常払出通路600c内が遊技球Bで一杯になった状態で、更に遊技球Bが払出されると、上部通常払出通路600cの上流側で連通している上部球貯留通路600b内に遊技球Bが滞留し始める共に、遊技球Bが上部通常払出通路600cと隣接している上部満タン払出通路600d側へ流下し初める。

10

【0735】

そして、上部満タン払出通路600d側へ流下した遊技球Bは、下部満タン球経路ユニット610の下部満タン払出通路610bを通過して、扉枠3のファールカバーユニット150における満タン球受口150bに受けられる。その後、満タン球受口150bに受けられた遊技球Bは、貯留通路150e、球放出口150d、及び皿ユニットベース211の下皿球供給口211cを通過して下皿202内へ放出される。これにより、上皿201が遊技球Bで満タンになった状態で、更に遊技球Bが払出された場合、遊技球Bを自動的に下皿202へ払出させることができる。

20

【0736】

なお、下皿202が遊技球Bで一杯になって、下皿球供給口211cから前方へ遊技球Bを放出することができなくなった状態で、更に遊技球Bが払出されると、下皿球供給口211cの上流側のファールカバーユニット150の貯留通路150e内に遊技球Bが滞留して貯留されることとなる。そして、貯留通路150e内にある程度の数の遊技球Bが貯留されると、可動片153が可動して満タン検知センサ154に検知され、上皿201及び下皿202が遊技球Bで満杯（満タン）になっていることを遊技者に音声（例えば「球を抜いてください！」等）で案内すると共に、払出装置580の払出モータ584を、満タン検知センサ154が非検知の状態となるまで一時的に停止させる。

30

【0737】

パチンコ機1のメンテナンスや交換等の際に、球タンク552内に貯留されている遊技球Bをパチンコ機1から排出する場合は、払出装置580の球抜レバー593を下降端の位置から上方へスライドさせて上昇端の位置の状態とする。その後、球抜可動片592の下端側が遊技球Bに押されて、背面視時計回りの方向へ回転することとなり、球抜可動片592が本体側ガイド壁581aと後蓋側ガイド壁582aとの間を通過して、球抜通路580bの外側へ押し出された状態となる。これにより、払出通路580aから分岐している球抜通路580bへ遊技球Bが進入可能となり、上流側の遊技球Bが球抜通路580bを通過して下方へ放出される。

40

【0738】

この際に、球抜可動片592の部位では、流下する遊技球Bが、球抜可動片592よりも本体側ガイド壁581a及び後蓋側ガイド壁582aに強く当接するため、球抜可動片592が破損し難くなっている。

【0739】

そして、払出装置580の球抜通路580bから下方へ放出された遊技球Bは、上部満タン球経路ユニット600の上部球抜通路600e、及び下部満タン球経路ユニット610の下部球抜通路610cを通過して、下部球抜通路610cの下流端開口から基板ユニット620の球抜誘導部627へ放出された後に、排出球受部628及び球排出口629を通過してパチンコ機1の後方外部（遊技ホールの島設備側）に排出される。

50

【0740】

〔4－8．基板ユニット〕

本体枠4における基板ユニット620について、主に図92乃至図96等を参照して詳細に説明する。図92(a)は本体枠の基板ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は基板ユニットを後ろから見た斜視図である。図93は、基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。図94は基板ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図95は基板ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図96は、左右方向中央で切断したパチンコ機の下部を示す拡大側面断面図である。基板ユニット620は、本体枠ベースユニット500の後面下部に取付けられている。

【0741】

基板ユニット620は、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501の後面における遊技盤載置部501cよりも下側に取付けられるスピーカユニット620aと、スピーカユニット620aの一部を後方から覆うように本体枠ベース501の後面に取付けられるベースユニット620bと、ベースユニット620bの後側に取付けられている電源ユニット620cと、電源ユニット620cの後側に取付けられている払出制御ユニット620dと、払出制御ユニット620dの一部を後方から覆うようにスピーカユニット620aの後面に取付けられているインターフェイスユニット620eと、を備えている。

【0742】

スピーカユニット620aは、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501の後面における遊技盤載置部501cよりも下側に取付けられるスピーカカバー621と、スピーカカバー621の後面における正面視左端付近において前方へ向けて取付けられている本体枠スピーカ622と、本体枠スピーカ622の後側を覆うようにスピーカカバー621の後側に取付けられており前方へ開放された容器状のスピーカボックス623と、を備えている。

【0743】

スピーカカバー621は、左右方向へ延びており、正面視左端付近において前後に貫通しており上下に延びた複数のスリットにより構成されている円形状のスピーカ取付部621aと、スピーカ取付部621aの正面視右方側で後方から前方へ膨出するように窪んでいる空間用前凹部621bと、空間用前凹部621bの下面から下方へ突出していると共に左右方向へ延びており斜め下後へ向けて開口している接続部621cと、を備えている。

【0744】

スピーカカバー621のスピーカ取付部621aに、後側から本体枠スピーカ622が前方へ向けて取付けられる。また、スピーカカバー621の接続部621cは、下端が外枠2の外枠下組立体40における幕板後部材43の接続筒部43aの上端と一致するように45度の角度で傾斜している。本体枠スピーカ622は、主に低音を出力するコーン型スピーカとされている。

【0745】

スピーカボックス623は、前方へ開放された容器状に形成されており、本体枠スピーカ622の後側となる部位が後方へ最も大きく突出しており、正面視右方へ向かうに従って、階段状に後方への突出が小さくなるように形成されている。これにより、スピーカボックス623の正面視中央より右側の後方の空間を十分に確保することができ、ベースユニット620bや電源ユニット620c等が配置できるようにしている。スピーカボックス623は、スピーカカバー621の接続部621cを除いた後面の全体を被覆する（閉じる）ように形成されている。

【0746】

スピーカユニット620aは、スピーカカバー621とスピーカボックス623とで本体枠スピーカ622から後方へ出力されるサウンドを封じ込めるエンクロージャ624の一部を形成している。このエンクロージャ624は、スピーカカバー621においてスピーカ取付部621aの正面視右方に前方へ膨出した空間用前凹部621bが形成されている

10

20

30

40

50

ことから、スピーカボックス623が右方へ向かうに従って後方への突出量が小さくなるように階段状に形成されていても、本体枠スピーカ622よりも右方の空間を十分に広く確保されている。

【0747】

スピーカユニット620aは、外枠2に対して本体枠4を閉じた状態とすると、スピーカカバー621の接続部621cがシール部材48を挟むように接続筒部43aに接続され、本体枠スピーカ622の後方の空間と、外枠2の幕板内部空間40aとが連通した状態となる。従って、本体枠スピーカ622の後側に、スピーカカバー621、スピーカボックス623、幕板前部材42、及び幕板後部材43によって、広い空間のエンクロージャ624を形成することができ、本体枠スピーカ622の後方へ出力されたサウンドを幕板前部材42の開口部42aから前方へ出力（放射）させることができる。

10

【0748】

詳述すると、上述したように、スピーカユニット620aでは、本体枠スピーカ622の後方の空間（エンクロージャ624の一部）を、比較的広い奥行で正面視右方まで延出させて、接続部621c及び接続筒部43aを介して外枠下組立体40側へ連通させていることから、本体枠スピーカ622から後方へ出力されたサウンドにおいて、特に低音域を減衰させることなく、外枠下組立体40側へ伝達させることができると共に、伝達された低音域を二つのポート部材47を通すことで共振・増幅させて幕板前部材42の開口部42aから前方へ放射することができる。

20

【0749】

この際に、幕板前部材42の開口部42aから前方へ放射されるサウンドは、位相が反転された状態で、放射されるようにしているため、本体枠スピーカ622の前面から出力されて皿ユニット200のスピーカ口211bから放射されたサウンドに対して、増幅させるように共振することとなり、本体枠スピーカ622の口径が小さくても重低音が響く大きなサウンドを出力することができる。

【0750】

つまり、本実施形態では、本体枠スピーカ622のエンクロージャ624がバスレフ型とされており、遊技者に対して重低音を聞かせることができる。これにより、本体枠スピーカ622の前面から出力されて皿ユニット200のスピーカ口211bから放射されるサウンドと、本体枠スピーカ622の後面から出力されて外枠2のグリル部材46から放射されるサウンドとによって、豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

30

【0751】

また、スピーカユニット620aは、スピーカカバー621に、スピーカ取付部621aの下部と空間用前凹部621bとの間の位置で前後方向に貫通している貫通口621dが形成されていると共に、スピーカボックス623に、貫通口621dと連通して筒状に延びており前後に貫通している貫通筒623aが形成されている。スピーカユニット620aに組立てた状態では、貫通口621dと貫通筒623aが互いに連通し、エンクロージャ624とは独立した状態となる。これら貫通口621d及び貫通筒623aには、接続ケーブル503が挿通される。

40

【0752】

基板ユニット620のベースユニット620bは、スピーカボックス623の一部を後方から覆うように本体枠ベース501の後面に取付けられる前ベース625と、前ベース625の後側に取付けられており後面に電源ユニット620cが取付けられる後ベース626と、を備えている。

【0753】

また、ベースユニット620bは、前ベース625と後ベース626とで協働して形成しており、下部満タン球経路ユニット610の下部球抜通路610cから放出された遊技球Bを受取って正面視右方へ誘導する球抜誘導部627と、球抜誘導部627の下流側で正面視右方において上方へ開口しており遊技盤5から下方に排出された遊技球Bを受ける排

50

出球受部 6 2 8 と、球抜誘導部 6 2 7 及び排出球受部 6 2 8 を通った遊技球 B を下方へ排出する球排出口 6 2 9 と、を備えている。

【0 7 5 4】

球抜誘導部 6 2 7 は、上流端が正面視において左側面の上部に左方へ向けて開口しており、下流端が排出球受部 6 2 8 の左端側に開口している。球抜誘導部 6 2 7 は、本体枠 4 に組立てた状態で、上流端の開口が、下部満タン球経路ユニット 6 1 0 の下部球抜通路 6 1 0 c の下流端開口と一致するように対向しており、下部球抜通路 6 1 0 c から放出された遊技球 B を受取って、排出球受部 6 2 8 へ誘導することができる。

【0 7 5 5】

排出球受部 6 2 8 は、上方へ開放されていると共に、左右に長く延びている。排出球受部 6 2 8 の底面は、正面視左端が球抜誘導部 6 2 7 の底面と連続しており、右方へ向かうに従って低くなるように傾斜している。

【0 7 5 6】

ベースユニット 6 2 0 b は、球タンク 5 5 2 から抜かれた遊技球 B や、遊技盤 5 から排出された遊技球 B を、球抜誘導部 6 2 7 や排出球受部 6 2 8 によって正面視右方へ誘導した後に、球排出口 6 2 9 から下方へ排出するようにしているため、正面視において左右方向中央より左側の空間を広く確保し易くすることができる。これにより、スピーカユニット 6 2 0 a のエンクロージャ 6 2 4 の空間を広くすることができ、従来のパチンコ機よりも豊かな低音を有したサウンドを遊技者に聴かせることができる。

【0 7 5 7】

基板ユニット 6 2 0 の電源ユニット 6 2 0 c は、ベースユニット 6 2 0 b の後ベース 6 2 6 の後側に取付けられている電源基板 6 3 0 と、電源基板 6 3 0 の後側を覆うように後ベース 6 2 6 に取付けられている電源基板カバー 6 3 1 と、を備えている。

【0 7 5 8】

払出制御ユニット 6 2 0 d は、電源ユニット 6 2 0 c における電源基板カバー 6 3 1 の後側に着脱可能に取付けられる箱状の払出制御基板ボックス 6 3 2 と、払出制御基板ボックス 6 3 2 内に收容されている払出制御基板 6 3 3（図 9 6 を参照）と、を備えている。払出制御基板 6 3 3 は、皿ユニット 2 0 0 における球貸操作ユニット 2 2 0 の球貸ボタン 2 2 4 の押圧操作や、遊技盤 5 の主制御基板 1 3 1 0 等からの払出コマンドに応じて、払出装装置 5 8 0 の払出モータ 5 8 4 を制御して、指示された数の遊技球 B を遊技者側（上皿 2 0 1 又は下皿 2 0 2）に払出するためのものである。払出制御基板ボックス 6 3 2 は、開閉の痕跡が残るように形成されている。これにより、払出制御基板 6 3 3 に対する不正な改造を察知することができ、不正行為に対する抑止力を高めている。

【0 7 5 9】

インターフェイスユニット 6 2 0 e は、スピーカユニット 6 2 0 a におけるスピーカボックス 6 2 3 の後側に取付けられている基板ベース 6 3 4 と、基板ベース 6 3 4 の後面に取付けられているインターフェイス基板 6 3 5 と、インターフェイス基板 6 3 5 の後側を覆うように基板ベース 6 3 4 に取付けられているインターフェイス基板カバー 6 3 6 と、を備えている。

【0 7 6 0】

基板ベース 6 3 4 は、スピーカボックス 6 2 3 の後面における本体枠スピーカ 6 2 2 の後方となる後方へ最も突出している部位に取付けられている。インターフェイス基板 6 3 5 は、接続ケーブル 5 0 3 の一方（本体枠 4 側）の端部が接続されている。インターフェイス基板 6 3 5 は、電源基板 6 3 0、払出制御基板 6 3 3、主制御基板 1 3 1 0、周辺制御基板 1 5 1 0、等が接続されると共に、パチンコ機 1 の外部に設置されている C R ユニットと接続される。インターフェイス基板カバー 6 3 6 は、払出制御ユニット 6 2 0 d の一部を覆うように基板ベース 6 3 4（インターフェイス基板 6 3 5）よりも正面視右方へ延出している。

【0 7 6 1】

【4－9．裏カバー】

10

20

30

40

50

本体枠4における裏カバー640について、主に図75乃至図81を参照して詳細に説明する。裏カバー640は、本体枠ベースユニット500の本体枠ベース501の遊技盤挿入口501b内に前方から挿入されて取付けられた遊技盤5の後側を覆うものである。裏カバー640は、正面視における右辺が、本体枠ベース501の後方延出部501jの上下に延びている後端に、上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられ、左辺が、払出ベース551の裏カバー取付部551iと上部満タン球経路ユニット600の裏カバー取付部601aとに取付けられる。

【0762】

裏カバー640は、上下左右に延びた平板の正面視右辺側が前方へ折り曲げられたような形状に形成されており、本体枠4に組立てた状態で、後面が払出ベース551の背板上部551dの後面と略同一面上に位置するように形成されている。裏カバー640は、前後に貫通し上下に延びている複数のスリット641が形成されている。本実施形態では、裏カバー640は、透明な合成樹脂によって形成されており、パチンコ機1の後側から本体枠4内を視認することができる。

なお、裏カバー640は、図98Dに示したように、その上縁が本体枠4の前記タンクユニット取付部（払出ベース551の背板上部551d）の後面下縁に被さるようになっており、一方、タンクユニット取付部の後面下縁には裏カバー640の上縁を庇状に覆い得る凸条551tが形成されている。

これによりタンクレール553の後側の角部553tの落下口553hから排出された異物が、凸条551tに当たって落下するか、その凸条551tの上に溜まるため、裏カバー640の上縁とタンクユニット取付部の重合部から本体枠4の内部に異物が殆ど侵入しない。ちなみに異物には、上記のように金属粉が含まれているため、本体枠4の内部の電子部品の作動に悪影響を及ぼすおそれがある。好ましくない。

【0763】

〔4-10. 施錠ユニット〕

本体枠4における施錠ユニット650について、主に図97を参照して詳細に説明する。図97(a)は本体枠の施錠ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は施錠ユニットを後ろから見た斜視図である。施錠ユニット650は、本体枠4の本体枠ベース501に取付けられ、本体枠4と扉枠3、本体枠4と外枠2、との間を施錠するものである。

【0764】

施錠ユニット650は、本体枠ベース501の後方延出部501jの右側面に取付けられ上下に延びているユニットベース651と、ユニットベース651から前方へ突出しており扉枠3と係止可能な複数の扉枠用鉤652と、ユニットベース651から後方へ突出しており外枠2と係止可能な複数の外枠用鉤653と、ユニットベース651の前端下部から前方へ突出しており回転方向によって扉枠用鉤652又は外枠用鉤653を上下方向へ移動させる伝達シリンダ654と、を備えている。

【0765】

また、施錠ユニット650は、扉枠用鉤652を下方へ付勢していると共に外枠用鉤653を上方へ付勢している錠バネ655と、ユニットベース651の前端における伝達シリンダ654よりも上方の位置から前方へ突出しており下方へスライドさせることで、外枠用鉤653を下方へ移動させる外枠用開錠レバー656と、を備えている。

【0766】

施錠ユニット650は、本体枠4に組立てた状態で、複数（三つ）の扉枠用鉤652、伝達シリンダ654、及び外枠用開錠レバー656が、本体枠ベース501の前面よりも前方へ突出している。伝達シリンダ654は、本体枠ベース501のシリンダ挿通口501fを通して前方へ突出し、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態とすることで、前端が扉枠3のシリンダ錠130の回転伝達部材133と係合し、鍵穴132に挿入された鍵の回転が伝達されて回転する。

【0767】

施錠ユニット650は、複数（三つ）の扉枠用鉤652が、扉枠3の扉枠ベースユニット

100における扉枠補強ユニット110の鉤掛部材116に係止され、複数（二つ）の外枠用鉤653が、外枠2における外枠右組立体20の上鉤掛部材24と下鉤掛部材25とに係止される。

【0768】

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

10

【0769】

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

【0770】

20

〔4-11. 本体枠上部の詳細な構成〕

上記した本体枠4の上部の構成のさらなる詳細について、主に図98A乃至図105を参照して説明する。

なお、図98Aは本体枠の平面図であり、図98Bは図98AにおけるB1-B1線で切断した断面図、図98Cは図98AにおけるB2-B2線で切断した断面図、図98Dは図98AにおけるB3-B3線で切断した断面図である。図99は、本体枠を後ろから見た斜視図において上部を拡大して示す拡大図である。図100(a)は球タンクにタンクレール等を組立てた状態で前上から見た斜視図であり、(b)は(a)を前下から見た斜視図である。図101は、図100(a)の要部断面図を含む図100(a)の分解斜視図である。図102は、本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球が流通する領域を示す説明図である。図103は、本体枠上部における球タンクから溢れた遊技球の流れを示す説明図である。図104は、本体枠上部における迂回通路への遊技球の流れを示す説明図である。図105は、本体枠をヒンジ側の後ろから見た斜視図においてタンクレール付近を拡大して示す拡大図である。

30

【0771】

本体枠4は、上述したように、後部が外枠2の枠内に挿入可能とされると共に本体枠上ヒンジ部材510及び本体枠下ヒンジ組立体520により外枠2に対して着脱可能且つヒンジ回転可能に取付けられ遊技盤5の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース501と、本体枠ベース501の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆L字状の払出ベース551と、払出ベース551に取付けられており左右に延びた箱状（容器状）で上方へ開放されている球タンク552と、球タンク552の左側に取付けられており上方へ開放された溝状に左方へ延びているタンクレール553と、タンクレール553の樋前壁553xと樋後壁553yの上縁の一部に取付けられている第一レールカバー554と、第一レールカバー554から正面視左方に離間してタンクレール553の樋前壁553xと樋後壁553yの上縁に取付けられている第二レールカバー555と、第一レールカバー554と第二レールカバー555の間の位置でタンクレール553の樋前壁553xと樋後壁553yの上縁に取付けられている球整流部材556と、タンクレール553の下流側端に取付けられている球止部材557と、払出ベース551の後側でタンクレール553の下流側に取付けられており遊技者側へ遊技球Bを払出すための払出装置580と、を備えている。

40

50

【0772】

[4-11a. 球タンク(2)]

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

【0773】

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

【0774】

[4-11b. タンクレール(2)]

タンクレール553は、正面視において右端側(上流側)が球タンク552の内部と連通していると共に、球タンク552から遠ざかるように下流側が左右方向の一方側(左方側)へ延びている。

タンクレール553は、底部において上流付近から下流端まで延びており遊技球Bの流通方向に直交する幅方向が遊技球Bを一つのみ流通可能に形成されている樋状の主誘導部553aを有している。主誘導部553aは、正面視左方へ向かうほど低くなるように傾斜している。また、主誘導部553aは、図98Aに示したように平面視において、右端側から左方へ左右方向に延びた軸線に対して平行に右端から左右方向の全長の約 $1/10$ の位置まで延びた後に、左方へ向かうに従って後方へ移動するように右端から左右方向の全長の約 $4/10$ の位置まで斜めに延び、そこから左右方向に延びた軸線に対して平行に左端まで延びたクランク状に形成されている。

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

【0775】

また、タンクレール553は、主誘導部553aよりも上方で上流端から上側が閉鎖される部位まで延びており、遊技球Bの流通方向に直交する幅方向へ遊技球Bが複数並ぶように主誘導部553aの幅よりも広く膨出していると共に上流端から下流側へ向かって幅方向が狭くなって主誘導部553aの幅と一致するように変化している膨出部553bを有している。この膨出部553bによって、上流側では幅方向に広がっていた複数の遊技球Bを、下流側へ向かうに従って、幅方向を遊技球B一つ分の幅となるように整列させることができる。また、膨出部553bは、上端側から下方の主誘導部553aへ向かうに従って幅方向が狭くなるように形成されている。このようなことから、タンクレール553は、膨出部553bを流通している複数の遊技球Bを、下流側及び下方側へ向かうに従って、幅方向が一行となるように整列させることができる。

【0776】

タンクレール553の膨出部553bは、曲率の中心が内部側に配置されており、三次元的に湾曲した形状に形成されている。膨出部553bは、湾曲している曲率の中心が、主誘導部553aよりも上方に配置されているため、タンクレール553では、主誘導部553aと膨出部553bとの境に、わずかに面取りされた角が形成されている。また、膨出部553bは、上流側よりも下流側の方が、湾曲している曲率が大きく形成されている

。このようなことから、三次元的に湾曲している膨出部 5 5 3 b を流通する遊技球 B では、当接する膨出部 5 5 3 b の位置によって、膨出部 5 5 3 b 側からの反力が作用する向きが様々な方向へ変化することとなり、膨出部 5 5 3 b 内において球ガミの発生を抑制させることができる。詳述すると、膨出部 5 5 3 b を一定に延びている形状に形成した場合、膨出部 5 5 3 b 内を流通する遊技球 B には、膨出部 5 5 3 b の内面から常に一定の方向へ反力が作用することとなり、反力が分散し難くなるため、内部の遊技球 B が常に一定の方向へ押されることで、遊技球 B が逃げ難くなり、球詰り（球ガミ）が発生し易くなる。これに対して、膨出部 5 5 3 b を三次元的な湾曲面としていることから、遊技球 B の位置によって膨出部 5 5 3 b の内面から作用する反力の向きが区々となるため、内部を流通する複数の遊技球 B の押される方向が分散されることで、押された遊技球 B を逃げ易くすることができ、球詰り（球ガミ）が発生し難くすることができる。

10

【0777】

また、タンクレーン 5 5 3 は、透明な合成樹脂で形成されており、本体枠 4 の後方外部から内部を視認することができるように構成されている。これにより、仮に、タンクレーン 5 5 3 内において球詰り（球ガミ）が発生しても、外側からタンクレーン 5 5 3 内の遊技球 B の状態を見ることができるため、球詰りしている場所を素早く特定することができる。従って、タンクレーン 5 5 3 内での球詰りを、素早く解消させることができるため、球詰りの発生による遊技の中断を可及的に短くすることができ、遊技の中断による遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

20

また、タンクレーン 5 5 3 とこれを取付けるタンクユニット取付部（払出ベース 5 5 1）を透明にしていることから、本体枠 4 の後方外部からタンクレーン 5 5 3 を通して本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 の後側（裏ユニット 3 0 0 0）を視認することができるため、遊技盤 5 の裏ユニット 3 0 0 0 の可動演出ユニット等において可動の不具合が発生した時に、遊技盤 5 を本体枠 4 に取付けたままの状態、駆動モータやギアやベルト等の伝達機構の状況を確認することができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

また、実施形態では、図 9 8 D に示したように、タンクレーン 5 5 3 の樋前壁 5 5 3 x と通路底壁 5 5 3 z の境界がアール面取りされている構造であって、前記弧状部 5 5 3 r の外側もアール形状に形成され、さらに遊技盤 5 を本体枠 4 の前面から外した状態で、同図に矢示したようにその前面側からタンクユニット取付部が見通せる構造になっている。

30

したがって、遊技盤 5 を本体枠 4 から外して交換する際に、本体枠 4 の前面側からタンクユニット取付部越しにタンクレーン 5 5 3 内の異物や遊技球の様子が目視で確認出来るため、メンテナンスが行い易い。特に、タンクレーン 5 5 3 の樋前壁 5 5 3 x と通路底壁 5 5 3 z の境界がアール面取り状になっていることで内部が鮮明に見えるため、目視チェックの精度が向上する。なお、タンクユニット取付部を不透明な合成樹脂で形成した場合には、対応する部分に窓孔を設けておけばよい。

【0778】

本体枠 4 は、図 9 8 A、図 9 9 に示したように、球タンク 5 5 2 の前側に沿う越流面部 5 0 1 m を備え、一方、球タンク 5 5 2 は、左側壁 5 5 2 d に前記越流面部 5 0 1 m に連通する迂回通路 5 5 2 g を備えている。

【0779】

40

〔4-11c. 本体枠の越流面部〕

前記越流面部 5 0 1 m は、前後方向へ延びていると共に左右方向におけるタンクレーン 5 5 3 の下流側と同じ側（正面視において左側）が球タンク 5 5 2 の左側壁 5 5 2 d よりも外方（左方）へ延びており、球タンク 5 5 2 から前方へ溢れた遊技球 B を球タンク 5 5 2 へ戻すために後端側が越流部 5 5 2 f と同じ高さで前端側が高くなるように傾斜している。さらに越流面部 5 0 1 m は、図 8 1 に示したように本体枠ベース 5 0 1 に形成されている。越流面部 5 0 1 m は、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されているベース本体 5 0 1 a の後面における上辺から遊技球 B の外径の 2 倍～4 倍の距離低い位置から後方へ平板状に延出している。越流面部 5 0 1 m は、左右方向の長さが、本体枠ベース 5 0 1 の左右方向の長さの約 $1/3$ の長さに形成されており、正面視における左端が、本体枠ベー

50

ス 5 0 1 の左端から左右方向の全長の $1/3$ よりも右方に位置している。越流面部 5 0 1 m は、前端から後端までの高さが、遊技球 B の外径の約 $1/2$ の高さに形成されている。この越流面部 5 0 1 m は、本体枠 4 を外枠 2 に対して閉じた状態で、外枠上部材 3 0 との間に、遊技球 B の外径の約 2 倍の距離の隙間が形成される。

【 0 7 8 0 】

〔 4 - 1 1 d . 球タンクの迂回通路 (1) 〕

前記迂回通路 5 5 2 g は、越流面部 5 0 1 m の後端における球タンク 5 5 2 の左側壁 5 5 2 d の外側からタンクレール 5 5 3 における上側が開放されている膨出部 5 5 3 b の上方まで後方へ延び、後端側が低くなるように傾斜していると共に、左右方向において球タンク 5 5 2 から遠ざかっている側（左側）が低くなるように傾斜しており、球タンク 5 5 2 から越流面部 5 0 1 m に溢れた遊技球 B の一部をタンクレール 5 5 3 の膨出部 5 5 3 b に誘導する。

10

【 0 7 8 1 】

また、本体枠 4 は、迂回通路 5 5 2 g の左右方向両外側のうち球タンク 5 5 2 の左側壁 5 5 2 d とは反対側に備えられており、左右方向の間隔が遊技球 B の外径よりも広く、底面の高さがタンクレール 5 5 3 における上側が開放されている部位よりも低い排出部 5 5 1 j と、排出部 5 5 1 j を間にして迂回通路 5 5 2 g とは反対側で、越流面部 5 0 1 m よりも低い位置に備えられており、後方から電気配線を接続可能とされている複数の電線接続端子 5 5 8 a を有した外部端子板 5 5 8 と、複数の電線接続端子 5 5 8 a （外部端子板 5 5 8 ）の上側を覆い、上面が越流面部 5 0 1 m よりも高い位置で水平に延びている端子カバー 5 5 1 k と、を備えている。

20

【 0 7 8 2 】

〔 4 - 1 1 e . 本体枠ベース (2) 〕

本体枠ベース 5 0 1 は、越流面部 5 0 1 m の左右両側に配置されており、越流面部 5 0 1 m の前端と同じ高さで略水平に延びている平板状の左段部 5 0 1 n 及び右段部 5 0 1 o と、左段部 5 0 1 n 及び右段部 5 0 1 o の夫々の左右方向両外側において左段部 5 0 1 n 及び右段部 5 0 1 o よりも上端が高く前後方向へ帯板状に延びており、左右方向へ遊技球 B の外径よりも狭い間隔で列設されている複数のリブ 5 0 1 p と、を有している。左段部 5 0 1 n は、前後方向の長さに対して、左右方向の長さが短く形成されている。また、左段部 5 0 1 n は、水平面に対して、正面視において後端右隅が僅かに低くなるように傾斜している。右段部 5 0 1 o は、前後方向の長さに対して、左右方向の長さが長く形成されている。また、右段部 5 0 1 o は、水平面に対して、正面視において後端左隅が僅かに低くなるように傾斜している。

30

【 0 7 8 3 】

本体枠ベース 5 0 1 の複数のリブ 5 0 1 p は、端子カバー 5 5 1 k の上面よりも高く形成されており、本体枠 4 を外枠 2 に対して閉じた状態では、外枠 2 の外枠上部材 3 0 の下面との間の隙間が、遊技球 B の外径よりも狭くなる高さに形成されている。

【 0 7 8 4 】

本体枠ベース 5 0 1 は、本体枠 4 に組立てた状態で、正面視において、越流面部 5 0 1 m の右端が球タンク 5 5 2 における越流部 5 5 2 f の右端と左右方向が一致していると共に、越流面部 5 0 1 m の左端が迂回通路 5 5 2 g の左端と左右方向が度一致しており、右段部 5 0 1 o の右端が球タンク 5 5 2 の右側壁 5 5 2 e と左右方向が一致している。

40

【 0 7 8 5 】

〔 4 - 1 1 f . 球タンクの迂回通路 (2) 〕

前記迂回通路 5 5 2 g は、球タンク 5 5 2 と一体に形成されている。なお、以下では、底壁 5 5 2 a 、前壁 5 5 2 b 、後壁 5 5 2 c 、左側壁 5 5 2 d 、及び右側壁 5 5 2 e で囲まれた容器状の領域を、単に球タンク 5 5 2 とも称する。迂回通路 5 5 2 g は、球タンク 5 5 2 の左側壁 5 5 2 d の外側から左方へ平板状に延出しており前端が越流部 5 5 2 f と同じ高さで後端が低くなるように傾斜している通路面 5 5 2 h と、通路面 5 5 2 h における左側壁 5 5 2 d とは反対側の端辺から上方へ左側壁 5 5 2 d と同じ高さまで延出している

50

堰部 5 5 2 i と、を有している。迂回通路 5 5 2 g の通路面 5 5 2 h の後端辺は、正面視において後端辺の左端側（堰部 5 5 2 i 側）が、球タンク 5 5 2 の後壁 5 5 2 c と同じ位置まで後方に延びており、その左端側から右端側へ向かうに従って前方へ移動するように斜めに延びている。なお、迂回通路 5 5 2 g の通路面 5 5 2 h は、左右方向の傾斜を水平にしてもよい。

【0786】

迂回通路 5 5 2 g は、本体枠 4 に組立てた状態で、後端が、左右方向へクランク状に延びているタンクレール 5 5 3 において、左右方向に対して斜めに延びている部位の前端側と沿うように延びている。つまり、迂回通路 5 5 2 g の後端は、左右方向に対して斜めに延びている。これにより、迂回通路 5 5 2 g により後方へ誘導された遊技球 B は、斜めになっている後端より、その流通方向が斜めの後端に対して垂直方向となるように変化することとなる。迂回通路 5 5 2 g の斜めに延びている後端は、タンクレール 5 5 3 の斜めに延びている部位と、略平行（タンクレール 5 5 3 内における遊技球 B の流通方向）に延びている。従って、迂回通路 5 5 2 g の後端からは、タンクレール 5 5 3 の流通方向（幅方向）に対して略垂直な方向へ遊技球 B が放出されるため、タンクレール 5 5 3 で幅の広い部位で迂回通路 5 5 2 g からの遊技球 B を受けることができる。また、迂回通路 5 5 2 g からタンクレール 5 5 3 内へは、遊技球 B の流通方向に対して略垂直方向（直角方向）に遊技球 B が供給されるため、迂回通路 5 5 2 g からの遊技球 B によるタンクレール 5 5 3 内での球詰りを発生し難くすることができる。

【0787】

迂回通路 5 5 2 g は、後端が、図 9 8 A、図 1 0 4 に示したようにタンクレール 5 5 3 の下流側へ向かうに従って後方へ移動するように、左右方向に対して斜めに延びているため、迂回通路 5 5 2 g からタンクレール 5 5 3 側へ遊技球 B が放出される際に、斜めに延びている後端により、遊技球 B を、タンクレール 5 5 3 の幅が狭くなっている下流側よりも幅の広がっている上流側へ放出することができ、幅の広い部位に放出することでタンクレール 5 5 3 内での球ガミの発生を抑制することができる。

【0788】

また、迂回通路 5 5 2 g により遊技球 B を誘導する部位は、タンクレール 5 5 3 において、球タンク 5 5 2 の左側壁 5 5 2 d の後部と後壁 5 5 2 c の正面視左部の外側に該当している。この部位には、球タンク 5 5 2 内から、球タンク 5 5 2 の案内面部 5 5 2 j の下側（開口部 5 5 2 k の天井側）を潜った遊技球 B が流通する。このようなことから、タンクレール 5 5 3 における迂回通路 5 5 2 g の後方となる部位では、上下方向に積み重なった複数の遊技球 B の高さが、開口部 5 5 2 k の天井の高さ（タンクレール 5 5 3 の壁の高さ）を越えることはない。従って、タンクレール 5 5 3 における球タンク 5 5 2 の下流側、つまり、迂回通路 5 5 2 g の後端側において、上側へ遊技球 B を積み重ねることが可能なスペース（空き）を確保することができるため、迂回通路 5 5 2 g により後方へ誘導された遊技球 B を、タンクレール 5 5 3 において確実に受取ることができ、タンクレール 5 5 3 から遊技球 B が後方へこぼれることはない。

【0789】

球タンク 5 5 2 は、前壁 5 5 2 b、後壁 5 5 2 c、及び左側壁 5 5 2 d に囲まれた内側において、左側壁 5 5 2 d における越流部 5 5 2 f よりも若干低い位置から右方へ低くなるように延びている平板状の案内面部 5 5 2 j を有している。案内面部 5 5 2 j は、前後方向が前壁 5 5 2 b から後壁 5 5 2 c まで延びている。また、案内面部 5 5 2 j は、正面視において右端辺が、前壁 5 5 2 b における左端から前壁 5 5 2 b の左右方向の全長の約 $1/3$ の位置から、前壁 5 5 2 b における左端から前壁 5 5 2 b の左右方向の全長の約 $1/9$ で前壁 5 5 2 b から左側壁 5 5 2 d の前後方向の全長の約 $1/2$ 付近の位置まで後方へ斜めに延びた後に、左側壁 5 5 2 d と平行に後壁 5 5 2 c の近傍まで延び、そこから後壁 5 5 2 c に平行に前後方向が一定の幅で後壁 5 5 2 c の左端から後壁 5 5 2 c の左右方向の全長の約 $1/3$ の位置まで延びた形状に形成されている。

【0790】

球タンク 5 5 2 には、平面視において、上記のような形状に形成されている案内面部 5 5 2 j の右端辺と、当該右端辺の前壁 5 5 2 b 側の端と後壁 5 5 2 c 側の端とを結んだ直線とで囲まれた領域が、上下方向に貫通するように形成された開口部 5 5 2 k を有している。また、球タンク 5 5 2 は、右側壁 5 5 2 e の前端側と迂回通路 5 5 2 g の堰部 5 5 2 i の前端側に、夫々前壁 5 5 2 b と同一面上で左右方向外方及び上下方向に延びている平板状のフランジ部 5 5 2 l を有している。球タンク 5 5 2 は、前壁 5 5 2 b における越流部 5 5 2 f を除いた部位の上端縁と、二つのフランジ部 5 5 2 l の上端縁の高さが、左側壁 5 5 2 d や後壁 5 5 2 c の上端縁（本体枠ベース 5 0 1 の左段部 5 0 1 n 及び右段部 5 0 1 o の上面）よりも高く形成されている。

【 0 7 9 1 】

球タンク 5 5 2 とタンクレール 5 5 3 は、互いに組立てた状態では、球タンク 5 5 2 の開口部 5 5 2 k に、タンクレール 5 5 3 の上流端（正面視において右端）が接続されている。また、平面視においてクランク状に左右方向へ延びているタンクレール 5 5 3 の斜めに延びている部位とその左側の左右方向へ真直ぐに延びている部位とは、球タンク 5 5 2 よりも後方に位置（突出）している。そして、球タンク 5 5 2 の左側壁 5 5 2 d の左側の迂回通路 5 5 2 g の後端辺は、クランク状に左右方向へ延びているタンクレール 5 5 3 の斜めに延びている部位の前端に位置している。

【 0 7 9 2 】

排出部 5 5 1 j は、払出ベース 5 5 1 の上面に形成されている。排出部 5 5 1 j は、本体枠 4 に組立てた状態で、迂回通路 5 5 2 g よりも低い高さから球タンク 5 5 2 の底壁 5 5 2 a と同じ高さまで後方へ向かって階段状に低くなるように、球タンク 5 5 2 における正面視左側のフランジ部 5 5 2 l の後側からタンクレール 5 5 3 まで後方へ延びた後に、タンクレール 5 5 3 に沿って左方へタンクレール 5 5 3 の上端よりも高くなる位置（第二レールカバー 5 5 5 の左右方向中央付近の位置）まで延びた上で、後方へ向かって延びている。

【 0 7 9 3 】

〔 4 - 1 1 g . 外部端子板 (2) 〕

外部端子板 5 5 8 は、後面に複数の電線接続端子 5 5 8 a が左右方向へ並んだ状態で取付けられている。この電線接続端子 5 5 8 a は、レバーの操作により把持部が開いて電気配線の先端を把持することができワンタッチターミナルである。外部端子板 5 5 8 は、本体枠 4 に組立てた状態で、タンクレール 5 5 3 における上側が第一レールカバー 5 5 4 、第二レールカバー 5 5 5 、及び球整流部材 5 5 6 により閉鎖される部位の前方に配置されている。外部端子板 5 5 8 （複数の電線接続端子 5 5 8 a ）の上側を覆う端子カバー 5 5 1 k は、払出ベース 5 5 1 の上面に形成されている。端子カバー 5 5 1 k の上面は、球タンク 5 5 2 におけるフランジ部 5 5 2 l の上端と略同じ高さに形成されている。

【 0 7 9 4 】

〔 4 - 1 1 h . 本体枠の上部の遊技球の流れ 〕

次に、パチンコ機 1 における本体枠 4 の上部の主として遊技球の流れについて説明する。まず、越流面部 5 0 1 m 、左段部 5 0 1 n 、右段部 5 0 1 o 及び迂回通路 5 5 2 g は、図 1 0 2 において白抜き矢印で示すように、越流面部 5 0 1 m と迂回通路 5 5 2 g は後端側が低くなるように傾斜しており、左段部 5 0 1 n は後端右隅が、右段部 5 0 1 o は後端左隅が、夫々低くなるように傾斜している。また、球タンク 5 5 2 の底壁 5 5 2 a 及びタンクレール 5 5 3 （主誘導部 5 5 3 a ）は、正面視において、夫々左端側が低くなるように傾斜している。また、球タンク 5 5 2 の案内面部 5 5 2 j は、底壁 5 5 2 a とは逆方向の右端側が低くなるように傾斜している。

【 0 7 9 5 】

そして、島設備から供給されることで球タンク 5 5 2 内に貯留されている遊技球 B の量が増えてくると、まず初めに、外周上端縁のうち最も高さの低い越流部 5 5 2 f を越えて球タンク 5 5 2 の外側（前方）へ流出させることができ、球タンク 5 5 2 から溢れた遊技球 B を越流面部 5 0 1 m に逃すことができると共に、球タンク 5 5 2 から前方の越流面部 5

10

20

30

40

50

0.1mへ流出させた遊技球Bを、越流面部50.1mの傾斜により球タンク552内へ戻すことができる(図103を参照)。従って、球タンク552内でのこれ以上の遊技球Bの増加を防止することができるため、球タンク552内において遊技球B同士が強く押し合うこと(球圧の増加)を抑制させることができ、球タンク552内において遊技球B同士の噛み合いによる詰り(所謂、球ガミ)の発生を防止することができる。

【0796】

また、迂回通路552gを備えていることから、図104に示すように、球タンク552から越流面部50.1mに溢れた遊技球Bを、迂回通路552gを介してタンクレール553へ送ることができる。これにより、越流面部50.1mに溜った遊技球Bにより球タンク552内の遊技球Bに後方への押圧力が強く作用することを回避させることができ、球タンク552内における遊技球Bの詰りを防止することができる。また、迂回通路552gを介して遊技球Bをタンクレール553へ送ることができるため、球タンク552や越流面部50.1mから溢れた遊技球Bが本体枠4の外側(後側)にこぼれるのを防止することができる。従って、本体枠4の外側にこぼれた遊技球Bが、外枠2と本体枠4との間に挟まれて本体枠4が開閉できなくなるような不具合の発生を回避させることができる。

10

【0797】

更に、球タンク552から越流面部50.1mに溢れた遊技球Bの一部を、迂回通路552gによりタンクレール553の下流側へ誘導することができると共に、球タンク552から遠ざかっている左側に沿った一定の位置から遊技球Bをタンクレール553へ送ることができるため、迂回通路552gによってタンクレール553へ送られた遊技球Bによる流れ(圧力)をタンクレール553の下流側向けさせることができ、タンクレール553内において遊技球B同士が強く押し合うのを抑制して遊技球Bが詰まるのを防止することができる。

20

【0798】

また、球タンク552の外周上端縁において、越流部552f以外の残りの上端縁の高さを越流部552fよりも高くしていることから、球タンク552と迂回通路552gとの間の球タンク552における左右方向の一方側の左側壁552dの上端縁が、越流部552f、つまり、越流面部50.1mの後端よりも高くなっている。これにより、球タンク552から越流部552fを越えて越流面部50.1mに溢れた上で、越流面部50.1mから迂回通路552gへ流通している遊技球Bが、球タンク552の一方側の左側壁552dにより遮られることで、迂回通路552gから球タンク552側へ戻ってしまうことを防止することができる。迂回通路552g側の遊技球Bが球タンク552内の遊技球Bを押圧して球タンク552内において遊技球Bの詰りが発生することを防止することができる。

30

【0799】

更に、上述したように、球タンク552と迂回通路552gとの間の左側壁552dの上端縁が、越流面部50.1mの後端(迂回通路552gにおける遊技球Bが転動する通路面552h)よりも高くなっているため、越流面部50.1mを介することなく遊技球Bが球タンク552から迂回通路552gへ溢れてしまうことを防止することができる。これにより、迂回通路552gに対して横(球タンク552)からの遊技球Bの流入を防止することができるため、迂回通路552gにおける遊技球Bの流れを、前端側の越流面部50.1mから後端側のタンクレール553へ向かう一定の方向の流れとすることができ、迂回通路552gからタンクレール553へ誘導される遊技球Bの圧力を一定方向とすることができ、従って、タンクレール553内において、遊技球Bにかかる圧力の向きがばらばらとなることで遊技球B同士が押し合って噛み込んでしまうことを防止することができ、遊技球Bの詰りの発生を防止することができる。

40

【0800】

また、タンクレール553の底部に、下流端まで延びている主誘導部553aを備えていることから、タンクレール553内の遊技球Bが主誘導部553aに到達することで、左右方向へ一列に並んだ状態となるため、タンクレール553内の遊技球Bを整列させることができ、遊技球Bを下流側の払出装置580へ確実に誘導することができる。また、タ

50

ンクレール 5 5 3 における上側が開放されている部位において、複数の遊技球 B が並ぶことが可能な幅の広い膨出部 5 5 3 b を備えているため、迂回通路 5 5 2 g の後端から放出された遊技球 B を確実に受けることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

【0801】

また、タンクレール 5 5 3 の膨出部 5 5 3 b を、上流端から上側が閉鎖されている部位まで延びるようにすると共に、上流端から下流側へ向かって幅方向が狭くなって主誘導部 5 5 3 a の幅と一致するように変化させるようにしているため、複数の遊技球 B が膨出部 5 5 3 b 内において下流側へ向かうに従って、それらが幅方向に対して一列となるように整列させられることができる。また、タンクレール 5 5 3 における上側が閉鎖されている部位を、遊技球 B が流通する流路の高さが下流端へ向かうに従って低くなるように形成しているため、上流側（球タンク 5 5 2 側）において高さ方向へ複数段に積み重なっていた複数の遊技球 B を、タンクレール 5 5 3 における上側が閉鎖されている部位を通して下流側へ流通させることで、高さ方向の段数を少なくして一列に整列させることができる。従って、タンクレール 5 5 3 により、複数の遊技球 B を、一列に整列させた状態で下流側（払出装置 5 8 0 側）へ誘導することができる。

【0802】

更に、越流面部 5 0 1 m 及び迂回通路 5 5 2 g を備えていることから、それらにおいて或る程度の数の遊技球 B を貯留することが可能となると共に、タンクレール 5 5 3 に膨出部 5 5 3 b を備えていることから、タンクレール 5 5 3 内の容積を大きくすることができるため、球タンク 5 5 2 と合わせてより多くの遊技球 B を貯留することができる。

【0803】

また、迂回通路 5 5 2 g 及び排出部 5 5 1 j を間にして球タンク 5 5 2 とは反対側に、電気配線が接続される複数の電線接続端子 5 5 8 a を備えた外部端子板 5 5 8 と、複数の電線接続端子 5 5 8 a（外部端子板 5 5 8）の上側を覆う端子カバー 5 5 1 k とを備えているため、島設備から遊技球 B が供給される球タンク 5 5 2 に対して、電線接続端子 5 5 8 a 及び端子カバー 5 5 1 k を遠くすることができるため、島設備から供給された遊技球 B が、球タンク 5 5 2 や越流面部 5 0 1 m において跳ねたり勢いよく供給されたりしても、電線接続端子 5 5 8 a 等に到達（当接）し難くすることができ、遊技球 B の当接によりショートしたり電気配線が外れたりするような不具合が発生することはない。

【0804】

また、複数の電線接続端子 5 5 8 a を後方へ向けると共に、端子カバー 5 5 1 k の上面を、越流面部 5 0 1 m よりも高くしているため、島設備から球タンク 5 5 2 に供給された遊技球 B が球タンク 5 5 2 や越流面部 5 0 1 m で跳ねても、端子カバー 5 5 1 k の上面に乗り難くすることができると共に、端子カバー 5 5 1 k の上面に遊技球 B が乗っても、後側から落下し難くすることができ上述したような不具合の発生を回避させ易くすることができる。

【0805】

更に、越流面部 5 0 1 m から球タンク 5 5 2 の案内面部 5 5 2 j に戻された遊技球 B は、案内面部 5 5 2 j の傾斜により球タンク 5 5 2 の上流側（図 1 0 3 において右方向）へ送られる。これにより、案内面部 5 5 2 j 上の遊技球 B が、球タンク 5 5 2 内の遊技球 B に対して下流方向へ押圧することを防止することができ、球タンク 5 5 2 内において遊技球 B の詰りが発生することを防止することができる。

【0806】

また、島設備から球タンク 5 5 2 に供給された遊技球 B が、球タンク 5 5 2 や越流面部 5 0 1 m で跳ねて、越流面部 5 0 1 m の左右両側にある左段部 5 0 1 n や右段部 5 0 1 o に乗っても、図 1 0 3 に示すように、それらの傾斜により遊技球 B を越流面部 5 0 1 m や迂回通路 5 5 2 g へ誘導することができ、本体枠 4 の外側に遊技球 B がこぼれることで不具合が発生するのを防止することができる。

【0807】

また、球タンク 5 5 2 からタンクレール 5 5 3 側へ遊技球 B が流通する際に、遊技球 B が案内面部 5 5 2 j の下側を通る構成としているため、案内面部 5 5 2 j によりタンクレール 5 5 3 において上側に積み重なる遊技球 B の量（高さ）を、案内面部 5 5 2 j の下面よりも高くないように規制することができる。従って、タンクレール 5 5 3 における球タンク 5 5 2（案内面部 5 5 2 j）の下流側、つまり、迂回通路 5 5 2 g の後端側において、上側へ遊技球 B を積み重ねることが可能なスペース（空き）を確保することができ、迂回通路 5 5 2 g により誘導された遊技球 B を確実に受取ることができる。

【0808】

更に、複数の電線接続端子 5 5 8 a 及び端子カバー 5 5 1 k を、タンクレール 5 5 3 における上側が閉鎖されている部位の前方に配置しているため、端子カバー 5 5 1 k から後方へ遊技球 B が落下しても、その遊技球 B がタンクレール 5 5 3 に受入られることはなく、当該遊技球 B がタンクレール 5 5 3 内の遊技球 B に影響を与えて不具合が発生することを防止することができる。

【0809】

〔4-12. タンクレール等の別の実施形態〕

続いて、本体枠 4 におけるタンクレール 5 5 3、球止部材 5 5 7、払出球通路部等の別の実施形態について、主に図 106 乃至図 117 等を参照して詳細に説明する。図 106 は、別の実施形態のタンクレール等を備えたパチンコ機を後ろから見てタンクレールの部位を拡大して示す斜視図である。図 107（a）は図 106 のタンクレール等を球タンクと共に組立てた状態で示す平面図であり、（b）は（a）のタンクレール等を前から見た斜視図であり、（c）は（a）のタンクレール等を後ろから見た斜視図である。図 108（a）は図 107 のタンクレール等を分解して前から見た分解斜視図であり、（b）は図 107 のタンクレール等を分解して後ろから見た分解斜視図である。図 109 は、図 107（a）においてカーカ線で切断したタンクレール等の断面図である。図 110 は、図 107 のタンクレール内での遊技球の流れを断面で示す説明図である。図 111（a）、（b）は、図 109 の保護壁をタンクレールの樋前壁と樋後壁に設けた別形態を示す断面図である。図 112 は図 107（a）のケーケ線断面に相当する別形態のタンクレール等の断面図である。図 113 は図 98A の B3-B3 線断面に相当する別形態のタンクレール等の断面図である。図 114 は別形態の球止部材の斜視図である。図 115 は屈曲部付近を切断した別形態のタンクレール等の縦断面図である。図 116 は退避位置にある図 115 の球止部材を突出位置に移動させた状態を示す別形態のタンクレール等の縦断面図である。図 117（a）は図 115 の Z1-Z1 線断面図、図 117（b）は図 115 の Z2-Z2 線断面図である。である。

なお、上記とは別の実施形態のタンクレール 5 5 3 A 等は、タンクレール 5 5 3 A の他に、第一レールカバー 5 5 4 A、第二レールカバー 5 5 5 A、球整流部材 5 5 6 A、球止部材 5 5 7 A が、上記の実施形態のタンクレール 5 5 3、第一レールカバー 5 5 4、第二レールカバー 5 5 5、球整流部材 5 5 6、球止部材 5 5 7 とは異なっているが、同様の構成については同一の符号を付して説明を省略する場合もある。

【0810】

〔4-12a. 別形態のタンクレール（蛇行部と保護壁）〕

別形態のタンクレール 5 5 3 A は、球タンク 5 5 2 に貯留されている遊技球 B を整流して、払出ユニット 5 60 の球誘導ユニット 5 70 へ受渡すものである。このタンクレール 5 5 3 A には、樋前壁 5 5 3 x と樋後壁 5 5 3 y の上端側を塞ぐように第一レールカバー 5 5 4 A と、第一レールカバー 5 5 4 A の正面視左方に設けられている第二レールカバー 5 5 5 A と、第二レールカバー 5 5 5 A の上側に設けられている球整流部材 5 5 6 A とが取付けられていると共に、タンクレール 5 5 3 A の下流側端に遊技球 B の流通を阻止可能な球止部材 5 5 7 A が取付けられている。

【0811】

タンクレール 5 5 3 A は、図 107（a）等のように、膨出部 5 5 3 b よりも下流側に、前後方向へ蛇行している蛇行部 5 5 3 c を有している。この蛇行部 5 5 3 c により、

遊技球Bの流通速度を抑制させることができる。第一レールカバー554Aは、蛇行部553cよりも上流側（球タンク552側）に取付けられている。

【0812】

第二レールカバー555Aは、タンクレール553Aにおける開放されている上端側において、第一レールカバー554Aから蛇行部553cを含んで下流端（正面視において左端）まで覆うように左右方向へ延びている。第二レールカバー555Aは、タンクレール553Aの上端を閉鎖する板状のカバー部555aと、カバー部555aにおける左右方向中央より上流側の前後両端から上方へフェンス状に延出している一対の保護壁555bと、一対の保護壁555b同士の間でカバー部555aを貫通している開口部555cと、を有している。一対の保護壁555bは、タンクレール553Aの蛇行部553cが設けられている部位では、蛇行部553cに倣って蛇行した形状に形成されている。開口部555cには、後述する球整流部材556Aの整流片556aが上方から貫通するように挿入される。

【0813】

球整流部材556Aは、上流端側に前後に向けて突設した揺動軸556bで上下方向に揺動可能に取付けられる。球整流部材556Aは、第二レールカバー555Aにおけるカバー部555aよりも上側で、一対の保護壁555bの間に設けられ、第二レールカバー555Aの開口部555cを貫通してタンクレール553A内へ突出するフィン状の整流片556aを有している。この球整流部材556Aは、タンクレール553A内において複数段に積み重なった遊技球Bに対して上から当接することで該遊技球Bに適宜な負荷を加えつつ揺動し、これにより遊技球Bの段を崩して一列に整列させ易くしていると共に、上側の遊技球Bが下流側へ速く移動することを抑制してタンクレール553Aの下流側において球噛みが発生することを防止するようにしている。

【0814】

この別形態のタンクレール553Aによれば、組立てた状態で、球整流部材556Aが、第二レールカバー555Aにおける一対の保護壁555b同士の間で、保護壁555bの上端よりも下方に位置している。具体的には、保護壁555bは、タンクレール553Aにおける球整流部材556Aが取付けられている部位の上方に設けられている外部端子板558の電線接続端子558aに接続されている電線Y（図106において破線で示す）が、球整流部材556Aの揺動領域内に侵入しない高さに設定されており、したがって前記電線Yが上方から接触することを防止することができる。

もし、電線接続端子558aに接続された電線Yが球整流部材556Aに上から接触すると、その電線Yの重みによって、球整流部材556Aの整流片556aに遊技球Bが当接しても、球整流部材556Aが上方へ揺動することができなくなる可能性があり、球整流部材556Aによる遊技球Bの整流作用を十分に発揮させることができなくなる虞がある。これに対して、本別形態では、第二レールカバー555Aの一対の保護壁555bにより、球整流部材556Aに対して電線接続端子558aに接続された電線Yの上からの接触を防止することができるため、球整流部材556Aの整流片556aに遊技球Bが当接した時に、球整流部材556Aが上方へ揺動することができ、整流作用を十分に発揮させて、タンクレール553A内での球噛みや球詰まりの発生を防止することができる。

【0815】

また、タンクレール553Aに蛇行部553cを設けているため、遊技球Bの流通速度を抑制させることができる。もし、下流側へ向かって高さが狭くなるタンクレール553A内において、複数段に積み重なった遊技球Bのうち、上流からの球圧等の影響を受けて上側の遊技球Bが下側の遊技球を乗り越えるような形で先に下流側へ移動すると、例えばその遊技球Bが第二レールカバー555Aの内面と下の遊技球Bの間に挟まって球噛みが発生し易くなる。これに対して本別形態では、上述したように、蛇行部553cによって遊技球Bの流通速度を抑制させることができるため、上側の遊技球Bが先に下流側へ移動してしまうことを抑制することができ、球噛みの発生を低減させることができる。

【0816】

また、上述したように、第二レールカバー 555A の保護壁 555b によって球整流部材 556A への電線 Y の当接を阻止して、球詰りの発生を防止することができるため、タンクレール 553A を多くの電線 Y が接続される端子板（例えば、外部端子板 558）や制御基板の近くに配置したり、タンクレール 553A の近くに多くの電線 Y が接続される端子板や制御基板を配置したりすることができ、タンクレール 553A（球タンク 552）や端子板等の配置自由度の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【0817】

なお、前記保護壁 555b は、タンクレール 553A の第二レールカバー 555A に設けるようにしたが、図 111（a）に示したようにタンクレール 553A の樋前壁 553x と樋後壁 553y の上縁を上方に延設して形成するか、或は図 112 に想像線で示したように、本体枠 4（具体的には払出ベース 551）に設けるようにしてもよい。

10

また、上記別形態の保護壁 555b は、前後の幅がタンクレール 553A の樋前壁 553x と樋後壁 553y の間隔とほぼ同程度になっているが、図 111（b）に示したように、樋後壁 553y 側に対応する保護壁 555b を、該樋後壁 553y より後側に変位させて設けるようにしてもよい。保護壁 555b が樋後壁 553y ではなく、第二レールカバー 555A に設けられている場合も同様である。

かかる構成によれば、保護壁 555b を後側に変位させた分だけ、球整流部材 556A の上方スペースが幅方向（前後方向）に拡大するため、仮に球整流部材 556A が球噛み状態の遊技球 B の上に乗り上げて停止したとしても、指先で押し戻すようリセット操作が不都合無く行える。

20

また、上記別形態では保護壁 555b を球整流部材 556A の前後に同じ高さにして二枚設けたが、保護壁 555b は、図示しないが二枚の高さに高低差（一方を球整流部材 556A と同レベルにして他方をそれより高くする）を設けたり、或は図 111（b）に示したように樋後壁 553y か図示しないが樋前壁 553x の何れか一方のみに設けてもよい。そうした場合でも、高さと形状を適宜に設定することにより所期の効果を達成することができる。

【0818】

〔4-12b. 別形態のタンクレール（取付け構造）〕

上記〔4-6c〕項及び主として図 98D により説明した実施形態のタンクレール 553 は、左方へ真直ぐに延びている部位が、天板部 551a に形成された断面略 L 字状の通路座部 551z に整合状態に取付けられている。

30

これに対し、別形態のタンクレール 553A は、図 112 の拡大図に示したように、本体枠 4（具体的には、払出ベース 551 の通路座部 551z）とタンクレール 553A との対向面に隙間 SS を設けてなる。

かかるタンクレール 553A の取付け構造は、隙間 SS を有しないタンクレール 553 との比較において、次のような作用効果を奏し得る。

【0819】

まず、近年、遊技盤 5 は、画像表示装置等の裏ユニット 3000 が大型化して後方への張り出し量が増大している。

そして、遊技盤 5 の裏ユニット 3000 の張り出し量の増加に合わせて、それを囲う本体枠 4 も後方への張り出し量が増加しており、これにより本体枠 4 上部のタンクユニット取付部も後方に延びて球タンク 552 やタンクレール 553 の下側に張り出す状態になる。

40

したがって、本体枠 4 と、球タンク 552 やタンクレール 553 との重合部分が増加する。言うまでもなく、現在の遊技盤 5 の裏ユニット 3000 は、画像表示装置やモータ等の電気部品の集合体であり、稼働により発熱する。したがって、本体枠 4 の内部から外部に向けて放熱する必要があるが、上記実施形態のように本体枠 4 のタンクユニット取付部の上面に球タンク 552 やタンクレール 553 が重合していることで熱が籠もりやすくなるため、本体枠 4 の内部が高温になるおそれがある。

これに対し別形態のタンクレール 553A のように、本体枠 4 との対向面に隙間 SS を設けることにより、遊技盤 5 の主として裏ユニット 3000 から本体枠 4 の内部に放出され

50

る熱が、該隙間ＳＳを通過して外部に放出されるため、本体枠４の内部に籠もりにくい。また、タンクレール５５３Ａと本体枠４との対向面に隙間ＳＳを設けることにより、タンクレール５５３Ａに歪み等があっても、それが隙間ＳＳで吸収できる範囲内であればガタツキが生じない、換言すればタンクレール５５３Ａの成形上の精度を緩くすることができる、という効果もある。

なお、隙間ＳＳは、好ましくはタンクレール５５３Ａの本体枠４と対向する面の全てに設けるのがよいが、例えば樋前壁５５３ｘの本体枠４と対向する面の一部に設けるだけでも放熱性能の向上には効果がある。

【０８２０】

〔４－１２ｃ．別形態の払出球通路部（異物排出迂回通路部）〕

上記〔４－６ｃ〕項及び主として図９８Ａにより説明した実施形態のタンクレール５５３は、図９８Ｄの断面図に示したように、通路底壁５５３ｚの後側に異物排出可能な複数（実施形態では３個）の落下口５５３ｈが形成されている。

しかし、異物落下用の落下口５５３ｈが外部に面していると、該落下口５５３ｈからタンクレール５５３の内部に、パチンコ機１の後面に配線された電線Ｙの一部が入り込む可能性があり、その入り込みの程度によっては遊技球の流れに支障を来すおそれがある。

これに対し別形態のタンクレール５５３Ａは、図１１３に示したように、落下口５５３ｈを通路底壁５５３ｚの前側に設けると共に該落下口５５３ｈから落下する異物を受けて樋後壁５５３ｙに設けられた後ろ向きに開口する排出口５５３０から外部に排出させ得る異物排出迂回通路部５５３１を設けてなる。

かかるタンクレール５５３Ａによれば、落下口５５３ｈが直接後面側の外部に面しておらず、落下口５５３ｈと後面側の外部との間に横向きの異物排出迂回通路部５５３１が介在するため、仮にパチンコ機１の電線Ｙの一部が異物排出迂回通路部５５３１の排出口５５３０に入り込んだとしても、そこから異物排出迂回通路部５５３１の奥の落下口５５３ｈを通過してタンクレール５５３Ａの内部にまで到達することは殆どない。よって、電線Ｙの類の誤侵入によってタンクレール５５３Ａの遊技球の流れに支障を来すおそれが殆どない。なお、この異物排出迂回通路部５５３１は、払出球通路部を構成する誘導通路５７０ａにも適用することができ、その場合、排出口５５３０は誘導通路部５７０ａの後面側に位置する払出ベース５５１等で構成するようにしてもよい。

すなわち、図１１３において、落下口５５３ｈから下方に樋前壁５５３ｘを延ばさず、その代わりに、異物排出迂回通路部５５３１の空間は残したままで、払出ベース５５１の一部である通路座部５５１ｚが排出口５５３０へ異物を案内するようにしてもよい。あるいは、樋前壁５５３ｘで形成される異物排出迂回通路部５５３１の底面相当部をその下方に位置する部材、例えば、裏カバー部材６４０を通路座部５５１ｚへ延設するよう形成してもよいし、その他下方に位置する装置のケース部材の天面を利用するなどしてもよい。

【０８２１】

〔４－１２ｄ．別形態の球止部材〕

上記〔４－６ｆ〕項及び主として図１０１により説明した実施形態の球止部材５５７は、タンクレール５５３の通路底壁５５３ｚの下面外側に垂設された支持筒５５３ｍを自己の長孔５５７ｂに通して摺動自在に支持される摺動ベース部５５７ｃと、該摺動ベース部５５７ｃの左側端から左方に向けて突設された正面視ほぼ嘴状の球止片５５７ｄと、摺動ベース部５５７ｃの右側端から右方に向けて突設された操作摘み部５５７ｅと、該操作摘み部５５７ｅの内側に形成された片持ち板バネ状の弾性ロック片５５７ｆと、からなり、タンクレール５５３の屈曲部Ｋを起点とする正面視ほぼ逆さＬ字状に開設された球止め用スリット５５３ｖから球止片５５７ｄをタンクレール５５３の短筒部５５３ｓ内に入出力させて遊技球の流路を開閉するものである。

これに対して図１１４に示した別形態の球止部材５５７Ａは、図１１６に示した突入位置にある状態で、球止片５５７ｄの後端部と、タンクレール５５３Ａの通路底壁５５３ｚに設けられた球止め用スリット５５３ｖの始端部との間に異物落下可能な流断空間部５５７ｈが形成されるようにしたものであり、具体的には図１１４～図１１７に示されているよ

10

20

30

40

50

うに、球止片 5 5 7 d と摺動ベース部 5 5 7 c の間にクランク状の迂回部 5 5 7 i を設けることにより前記流断空間部 5 5 7 h が形成されるようにしたものである。

なお、図示した迂回部 5 5 7 i は、底が設けられていないため、流断空間部 5 5 7 h は、球止部材 5 5 7 A を上下方向に貫く無底形態になっているが、球止片 5 5 7 d の後方底部（球止片 5 5 7 d と摺動ベース部 5 5 7 c の間）に平板状の受け底部（図示せず）を設けて流断空間部 5 5 7 h を有底形態に形成し、そこに異物が溜まり得るようにしてもよい。

【0822】

上記別形態の球止部材 5 5 7 A は、流断空間部 5 5 7 h を有しない実施形態の球止部材 5 5 7 との比較において、次のような作用効果を奏し得る。

まず、タンクレール 5 5 3 内には、遊技球同士の擦れ合いにより発生する金属粉や、遊技球と掃除用ペレットの擦れ合いにより発生する樹脂粉等の異物が存在し、それらの多くは前記した落下口 5 5 3 h から落下して排出されるが、一部の異物は、球止め用スリット 5 5 3 v の始端部の縁に到達する場合がある。

そして、そのような異物が球止め用スリット 5 5 3 v の始端部に僅かでも存在している状態で、球止部材 5 5 7 を図 1 0 1 の断面図実線の退避位置から同図想像線の突出位置に切り替えると、その力で周囲が振動し、その振動で球止め用スリット 5 5 3 v の始端部の縁で止まっていた異物が該球止め用スリット 5 5 3 v 内に落下し、それが球止片 5 5 7 d の上面を伝って短筒部 5 5 3 s の中心付近に落下するおそれがある。

これに対し別形態の球止部材 5 5 7 A は、球止部材 5 5 7 A が図 1 1 5 の退避位置にあって球止め用スリット 5 5 3 v の始端部の縁で止まっていた異物が、球止部材 5 5 7 A を図 1 1 6 のように突出位置に切り替えたとき、その振動で球止め用スリット 5 5 3 v 内に落下したとしても、球止片 5 5 7 d の後端部と球止め用スリット 5 5 3 v の始端部との間には流断空間部 5 5 7 h が臨んでいるため、球止片 5 5 7 d に載ることなく下方に抜ける。したがって、球止め用スリット 5 5 3 v の始端部の縁にあった異物が、タンクレール 5 5 3 A の短筒部 5 5 3 s の中心付近に入り込むリスクを減らすことができる。

なお、球止部材 5 5 7 A の流断空間部 5 5 7 h を無底形態にした場合には、異物が流断空間部 5 5 7 h を通過して外部に排出され、球止部材 5 5 7 A に殆ど蓄積されないため、長期間の使用によっても球止部材 5 5 7 A が汚れ難い。

一方、球止部材 5 5 7 A の流断空間部 5 5 7 h を有底形態にした場合には、例えば、タンクレール 5 5 3 A の下方の部品密集度が高く、仮に制御基板のように異物の侵入・付着によって障害を起こすおそれがある電子部品を流断空間部 5 5 7 h の直下に配置せざるを得ない状況になったとしても、異物が球止部材 5 5 7 A の受け底部に溜まって外部に排出されないため、上からの異物の侵入に気遣うことなく、基板を収納する基板ボックスに放熱用の孔を開けることができる。

【0823】

〔4-13. 上記実施形態と上記別形態に含まれる技術的思想〕

上記実施形態並びに上記別形態には、次のような課題と、その課題を解決する手段である次のような技術的思想が含まれている。

【0824】

〔4-13-1 a. 課題…異物の排出〕

特許文献 1 の払出球通路部の流路を開閉する球止部材は、該払出球通路部を構成するタンクレールの上側に設けられているが、位置的に他の部品の邪魔になる場合には、タンクレールの下側であって遊技球の流れが横向きから下向きに変わる払出球通路部の屈曲部に配置し、払出球通路部の内部に球止片を出し入れさせて流路を開閉させるようにしてもよい。しかし一方、払出球通路部の屈曲部に球止部材の球止片を出し入れさせるために、該屈曲部に球止め用のスリットを開設する必要があるが、そうした場合には、タンクレール内に存在する異物が、球止部材を操作したときの振動によって該球止め用のスリットから球止部材の球止片を伝って払出球通路部の下向きに流れる流路に落下するおそれがある。

次の技術的思想は上記に鑑みなされたもので、その目的は、払出球通路部に入り込む異物の影響を受けにくくした遊技機を提供することにある。

【 0 8 2 5 】

[4 - 1 3 - 1 b . 技術的思想…異物の排出]

「扉枠と、

該扉枠の後に位置する本体枠と、

該本体枠の上方に設けられた球タンクと該本体枠の側方に設けられた払出装置とを結ぶほぼ逆さ L 字状に屈曲する払出球通路部と、

該払出球通路部の流路を開閉可能な球止部材と、を有する遊技機において、

前記払出球通路部のほぼ逆さ L 字状に屈曲する屈曲部を起点にして上流側の通路底壁と下流側の通路側壁に向けて開設された球止め用スリットと、

該球止め用スリットから前記払出球通路部の内部に球止片を突入させて遊技球の流路を閉じる突入位置と、前記払出球通路部の内部から前記球止片を退かせて遊技球の流路を開く退避位置と、に切り替え得るように摺動自在に設けられた球止部材と、を備えており、

前記球止部材は、前記突入位置にある状態で、前記球止片の後端部と、前記上流側の通路底壁に設けられた球止め用スリットの始端部との間に異物落下可能な流断空間部が形成されるようにしたことを特徴とする遊技機。」

なお、上記において「本体枠の上方に設けられた球タンク」には、球タンクが本体枠の後面の上方に取り付けられている場合と、本体枠の上面に取り付けられている場合と、その両者に跨がるように取り付けられている場合の何れもが含まれ、同様に「本体枠の側方に設けられた払出装置」には、払出装置が本体枠の後面の側方に取り付けられている場合と、本体枠の側面に取り付けられている場合と、その両者に跨がるように取り付けられている場合の何れもが含まれる。

かかる遊技機によれば、球止部材を退避位置から突入位置に切り替える際の振動で、それまで球止め用スリットの始端部の縁で止まっていた異物が該スリット内に落下したとしても、球止片の後端部と球止め用スリットの始端部との間には流断空間部が臨んでいるため、球止片に載るおそれがない。したがって、球止め用スリットの始端部の縁にあった異物が、球止部材の球止片を伝って払出球通路部に入り込むリスクを減らすことができる。特に、球止部材には、盲動防止のために弾性ロック片の係合等により一定の負荷（切替時の「カチャッ」、「カチャッ」という節度感）が付与される場合があり、そのような場合には切替操作の度に周囲がより強く振動するため、高い有用性を発揮する。

また、上記遊技機において、前記流断空間部は、前記球止部材を上下方向に貫く無底形態にしてもよい。

そうした場合には、異物が流断空間部を通過して外部に排出され、球止部材に殆ど蓄積されないため、長期間の使用によっても球止部材が汚れ難い。

また、上記遊技機において、前記流断空間部は、前記球止部材の前記球止片の後方底部に突設された受け底部を有する有底形態にしてもよい。

そうした場合には、例えばタンクレールの方下部の部品密集度が高くて、特に制御基板のように異物の侵入・付着によって障害を起こすおそれがある電子部品が流断空間部の直下に配置されたとしても、異物が球止部材の受け底部に溜まって外部に排出されないため、上からの異物の侵入に気遣うことなく、基板を収納する基板ボックスに放熱用の孔を開けることができる。

【 0 8 2 6 】

[4 - 1 3 - 2 a . 課題…落下口への誤侵入]

払出球通路部に金属粉や樹脂粉等の異物が入り込むことは従来より知られており、その対策として払出球通路部の通路底壁に異物落下用の落下口が設けられていた（特許文献 2 参照）。

しかしながら、払出球通路部の異物落下用の落下口が外部に面していると、該落下口から払出球通路部の内部に、遊技機の後面に配線された多数の電線の一部が入り込む可能性があり、その程度によっては遊技球の流れに支障を来すおそれがあった。

次の技術的思想は上記に鑑みなされたもので、その目的は、遊技球の流れを円滑に保ち得る払出球通路部を備えた遊技機を提供することにある。

【0827】

[4-13-2b. 技術的思想…落下口への誤侵入防止]

「扉枠と、

該扉枠の後に位置する本体枠と、

該本体枠の上方に設けられた球タンクと該本体枠の側方に設けられた払出装置とを結ぶほぼ逆さL字状に屈曲する払出球通路部と、を備えた遊技機において、

前記払出球通路部は、自己の通路底壁に下向きに設けられた異物用の落下口と、

該落下口から落下する異物を受けて後ろ向きに開口する自己の排出口から後面側の外部に排出させ得る横向きの異物排出迂回通路部と、を有することを特徴とする遊技機。」

かかる遊技機によれば、払出球通路部の落下口が直接後面側の外部に面しておらず、落下口と後向きに開口する排出口との間に横向きの異物排出迂回通路部が介在するため、仮に遊技機の電線の一部が異物排出迂回通路部の排出口に入り込んだとしても、そこから落下口を通して払出球通路部の内部にまで到達することは殆どない。よって、電線の類の誤侵入によって払出球通路部の遊技球の流れに支障を来すおそれが殆どない。

【0828】

なお、前段落に記載の遊技機において、

前記異物用の落下口は、前記通路底壁の前記排出口から遠い側の縁に設けるようにするとよい。

そうすることにより落下口と排出口間との間に距離ができるため、電線等の端が落下口により到達し難く、且つ、落下口から落下した異物が異物排出迂回通路部に一時的に蓄えられるため、例えば、落下口の下方に、異物の侵入・付着によって障害を起こすおそれがある電子部品等でも支障なく配置することができる。

以上の技術的思想によれば、遊技球の流れを円滑に保ち得る払出球通路部を備えた遊技機を提供することができる。

【0829】

[4-13-3a. 課題…球整流部材の機能不全]

上記のように従来の遊技機は、タンクレールを流れる遊技球が当接すると該遊技球に適宜な負荷を加えつつ揺動し得る球整流部材を備えていて、タンクレール内での球詰まりが起きにくくなっている。

一方、遊技機には、タンクレールより上方、具体的には本体枠の前記球タンクの側方に配線用の電線接続端子（特許文献1において「ターミナル基板78」）が設けられている場合があり、その電線接続端子に接続された電線の中には球整流部材を上下方向に横切るものもある。

しかして、球整流部材を設けたタンクレールでも球詰まりは起こり得る。その原因は複数存在すると考えられるが、その一つとして、電線接続端子に接続された電線が球整流部材を横切るとき、電線の一部が球整流部材の揺動領域に侵入してその揺動を阻害し得ることが判明した。これにより球整流部材が正常に作動しなくなるため、そうすると球詰まりが発生しやすくなる。

次の技術的思想は上記に鑑みなされたもので、その目的は、タンクレール内の遊技球の流れを円滑に保ち得るようにした遊技機を提供することにある。

【0830】

[4-13-3b. 技術的思想…球整流部材の揺動領域確保]

「扉枠と、

該扉枠の後に位置する本体枠と、

該本体枠の高所に設けられた遊技球貯留用の球タンクと、

該球タンクの遊技球を下流に導くタンクレールと、

該タンクレールを流れる遊技球が当接すると該遊技球に適宜な負荷を加えつつ揺動し得る球整流部材と、

前記タンクレールより上方に配設された配線用の電線接続端子と、

該電線接続端子に接続された電線と、を有する遊技機において、

前記球整流部材の揺動領域内への前記電線の侵入を防止し得るフェンス状の保護壁を有することを特徴とする遊技機。」

なお、ここで前記球整流部材の揺動には、一端側を回動自在に軸着して他端側が上下に振れる場合はもちろん、片持ち梁状にして板の弾性により自由端側が上下に振れる場合を含む。

かかる遊技機によれば、電線接続端子に接続された電線が球整流部材を横切っても、保護壁によって揺動領域内への侵入が阻止されるため、球整流部材が電線に邪魔されることなく正常に揺動し得る。したがって、タンクレール内の遊技球の流れを円滑に保ち得る。

【0831】

なお、前段落に記載の遊技機において、

前記タンクレールは、通路底壁と、該通路底壁の前後に立設した樋前壁と樋後壁を備えており、

前記保護壁を、前記タンクレールの少なくとも前記樋後壁に形成するようにしてもよい。かかる遊技機によれば、タンクレールの少なくとも樋後壁を上方に高く延設するだけで簡単に保護壁が形成できる。

【0832】

また、前段落又は前々段落に記載の遊技機において、前記保護壁は、前記タンクレールの前記球整流部材が位置する部分の樋後壁より後側に変位させた位置に設けるようにしてもよい。

かかる遊技機によれば、保護壁を後側に変位させた分だけ球整流部材の上方スペースが幅方向に拡大するため、仮に球整流部材が球噛み状態の遊技球に乗り上げて停止したとしても、指先で押し戻すようリセット操作が不都合無く行える。

【0833】

また、前々々段落に記載の遊技機において、前記保護壁を前記本体枠に形成してもよい。かかる遊技機によれば、タンクレール側に保護壁を形成しない分、タンクレールの成形はもちろん、球整流部材の組付けをも簡単にすることができる。

以上の技術的思想によれば、タンクレール内の遊技球の流れを円滑に保つことができる。

【0834】

[4-13-4 a. 課題…本体枠内部の高温化]

近年、遊技盤は、画像表示装置等の裏ユニットが大型化して後方への張り出し量が増大している。

また、遊技盤の裏ユニットの張り出し量の増加に合わせて、それを囲う本体枠も後方への張り出し量が増加しており、これにより本体枠上部のタンクユニット取付部も後方に延びて球タンクやタンクレールの下側に張り出す状態になる。したがって、タンクユニット取付部と、球タンクやタンクレールとの重合部分が増加する。

言うまでもなく、現在の遊技盤の裏ユニットは、電気部品の集合体であり、稼働により発熱する。したがって、本体枠の内部から外部に向けて放熱する必要があるが、上記のように本体枠のタンクユニット取付部の上面に球タンクやタンクレールが重合していることで熱が籠もりやすくなるため、本体枠の内部が高温になるおそれがあった。

次の技術的思想は上記に鑑みなされたもので、その目的は、本体枠の内部に熱が籠もりにくい遊技機を提供することにある。

【0835】

[4-13-4 b. 技術的思想…本体枠の放熱性能の向上]

「扉枠と、

該扉枠の後に位置する本体枠と、

該本体枠の上方に設けられた遊技球貯留用の球タンクと、

該球タンクの遊技球を下流に導くために前記本体枠の上方に配設されたタンクレールと、を有する遊技機において、

前記本体枠と前記タンクレールとの対向面に隙間を設けてなることを特徴とする遊技機。」

かかる遊技機によれば、遊技盤の主として裏ユニットから本体枠の内部に放出される熱が

10

20

30

40

50

、本体枠とタンクレールの対向面に設けた隙間を通して外部に放出されるため、本体枠の内部に熱が籠もりにくい。

なお、かかる遊技機において、前記隙間は、前記本体枠と前記タンクレールとの対向面の一部に設けるようにしてもよい。これによりタンクレールの安定性と放熱性を両立させることができる。

また、かかる遊技機又は直前に記載の遊技機において、前記隙間は、少なくとも上下方向に形成して上端が外部に開放されるようにするとよい。これにより隙間が煙突のごとくに機能して外部に効率良く放熱することができる。

以上の技術的思想によれば、本体枠の内部で発生する熱を外部に放出することができるため、熱が籠もりにくくなる効果がある。

【0836】

〔4-13-5 a. 課題…遊技盤の大型化〕

近年、遊技盤は、画像表示装置等の裏ユニットが大型化して後方への張り出し量が増大している。

また、遊技盤の裏ユニットの大型化に伴い、それを囲う本体枠の後方への張り出し量も増加しているが、遊技機の設置スペースには限界があるため、裏ユニットの設計も困難になっている。

次の技術的思想は上記に鑑みなされたもので、その目的は、遊技盤の裏ユニットの設計の自由度を向上させ得る遊技機を提供することにある。

【0837】

〔4-13-5 b. 技術的思想…タンクユニット取付部に拡張スペース〕

「遊技球を貯留する球タンクと、該球タンクの遊技球を下流に導くタンクレールと、からなるタンクユニットと、

該タンクユニットを本体枠の上方に取り付けるタンクユニット取付部と、を有する遊技機において、

前記タンクユニット取付部の前記球タンクと重なり合う部分の一部に貫通孔状の開口欠部を形成すると共に該開口欠部を前記球タンクで塞ぐようにしたことを特徴とする遊技機。」
かかる遊技機によれば、開口欠部を設けた部分は、タンクユニット取付部の板厚分だけ遊技盤の裏ユニットを収容するスペースが実質的に拡張されるため、裏ユニットの設計の自由度が増す。また、開口欠部は球タンクで塞がれているため、そこから異物が侵入するおそれもない。

なお、かかる遊技機において、前記開口欠部は、前記球タンクの遊技者に近い側に位置する前壁と底壁とに対応するように形成してもよい。

そうすることにより、球タンクの前壁側と底壁側に向けてL字状につながったより大きな収容スペースを設けることができる。

以上の技術的思想によれば、遊技盤の裏ユニットの設計の自由度を向上させ得る遊技機を提供することができる。

【0838】

〔4-14. 基板ユニットの別の実施形態〕

続いて、上記とは別の実施形態の基板ユニット620Aについて、主に図118乃至図123等を参照して詳細に説明する。図118(a)は別の実施形態の基板ユニットの正面図であり、(b)は(a)の基板ユニットを右前から見た斜視図であり、(c)は(a)の基板ユニットを左前から見た斜視図である。図119(a)は図118(a)の基板ユニットを右上後ろから見た斜視図であり、(b)は図118(a)の基板ユニットを右下後ろから見た斜視図である。図120は図118(a)の基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図121は図118(a)の基板ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図122(a)は図118(a)におけるキーキ線で切断した断面図であり、(b)は(a)におけるクーク線で切断した断面図であり、(c)は(a)におけるケーケ線で切断した断面図である。図123は、図118(a)の基板ユニットを備えたパチンコ機において扉枠よりも後側の部位を示す底面図である。

10

20

30

40

50

【0839】

本実施形態の基板ユニット620Aは、上記の基板ユニット620に換えて、本体枠ベースユニット500の後面下部に取付けられるものである。本実施形態の基板ユニット620Aでは、ベースユニット660の構成が、上記の基板ユニット620のベースユニット620bと大きく異なっている。ここでは、上記の基板ユニット620と同様の構成については、同じ符号を付し、詳細な説明は省略する。

【0840】

基板ユニット620Aは、本体枠ベースユニット500における本体枠ベース501の後面における遊技盤載置部501cよりも下側に取付けられるスピーカユニット620aと、スピーカユニット620aの一部を後方から覆うように本体枠ベース501の後面に取付けられるベースユニット660と、ベースユニット660の後側に取付けられている電源ユニット620cと、電源ユニット620cの後側に取付けられている払出制御ユニット620dと、払出制御ユニット620dの一部を後方から覆うようにスピーカユニット620aの後面に取付けられているインターフェイスユニット620eと、を備えている。

【0841】

ベースユニット660は、スピーカボックス623の一部を後方から覆うように本体枠ベース501の後面に取付けられる前ベース661と、前ベース661の後側に取付けられており後面に電源ユニット620cが取付けられる後ベース662と、前ベース661と後ベース662との間に設けられており、遊技盤5から下方へ排出された遊技球Bが流通するアウト球通路663と、アウト球通路663を流通する遊技球Bを一つずつ検知するアウトセンサ664と、下部満タン球経路ユニット610の下部球抜通路610cから放出された遊技球Bを受取って正面視右方へ誘導する球抜誘導部627と、球抜誘導部627により誘導された遊技球Bが流通し、後ベース662におけるアウト球通路663よりも後方に設けられている球抜排出通路665と、球抜排出通路665の後側を閉鎖するように後ベース662に取付けられている通路壁部材666と、を備えている。

【0842】

前ベース661は、前方へ開放された左右に長い箱状に形成されている。後ベース662は、上下方向へ略一定の高さで左右に延びた平板状の区画壁部662aを有しており、区画壁部662aの前側にアウト球通路663及び球抜誘導部627が形成されていると共に、区画壁部662aの後側に球抜排出通路665が形成されている。後ベース662は、区画壁部662aよりも後側が、後方へ開放された箱状に形成されている。

【0843】

ベースユニット660は、前ベース661、後ベース662、及び通路壁部材666が、透明な部材により形成されている。従って、球抜誘導部627、アウト球通路663、及び球抜排出通路665も、透明に形成されている。従って、ベースユニット660の上側や下側から、球抜誘導部627、アウト球通路663、及び球抜排出通路665、の内部を良好に視認することができ、球詰り等を確認し易くなっている。

【0844】

アウト球通路663は、後ベース662における上下方向へ略一定の高さで左右に延びた平板状の区画壁部662aの前側に、前方が開放された状態で形成されており、開放されている前端が前ベース661により閉鎖されている。

【0845】

アウト球通路663は、パチンコ機1における左右方向の略中央の位置において上方へ開放されていると共に左右に延びている球排出受部663aと、球排出受部663aに受けられた遊技球Bを左右方向へ大きく蛇行させながら一列に整流するアウト球整流部663bと、アウト球整流部663bにより一列に整流された遊技球Bを下方へ誘導する下方誘導部663cと、下方誘導部663cの下端で下方へ向かって開口しており、ベースユニット660の下面から遊技球Bを下方へ排出するアウト球排出口663dと、を有している。アウト球通路663のアウト球排出口663dは、外枠2よりも後方に設けられている（図123を参照）。

10

20

30

40

50

【0846】

アウト球通路663の球排出受部663aは、前後方向の奥行きが、遊技球Bの外径の約2.5倍に形成されている。球排出受部663aは、右端側が低くなるように緩い角度で傾斜している。

【0847】

アウト球整流部663bは、球排出受部663aの右端よりも右方の位置から球排出受部663aの下方へ向かって左端側が低くなるように緩い角度で傾斜している。また、アウト球整流部663bは、下流側（左方）へ向かうに従って、前後方向の奥行きが狭くなり、球排出受部663aの下方となる下流端付近では、遊技球Bの直径よりも若干大きい奥行となっている。また、アウト球整流部663bにおける球排出受部663aの右端よりも左側となる部位は、下流側（左方）へ向かうに従って、上下の高さが低くなり、下流端付近では、遊技球Bの直径よりも若干大きい高さとなっている。これにより、アウト球整流部663bにおいて、遊技球Bを一列に整列させることができる。

10

【0848】

下方誘導部663cは、球排出受部663aの下方となるアウト球整流部663bの下流端から下方へ延びており、上下方向の途中において、前壁が後壁（区画壁部）と同一面上になるように後方へ小さくクランク状に曲線的に屈曲している。これにより、下方誘導部663cの下流端（アウト球排出口663d）は、後ベース662の区画壁部662aの前面よりも後方に位置している。この下方誘導部663cにおけるクランクしている部位よりも上流側に、アウトセンサ664が設けられている。この下方誘導部663cは、クランク状に屈曲している部位が、水平方向へ延びた部分を有しないように曲線状に形成されているため、アウトセンサ664を通過してクランク状に屈曲している部位に遊技球Bが当接しても、上方のアウトセンサ664側へ跳ね上がることはなく、アウトセンサ664により一つの遊技球Bが2回検知されてしまうのを防止することができる。

20

【0849】

アウトセンサ664は、遊技球Bが頻繁に通過するため、耐久性が高く寿命の長い非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いている。

【0850】

球抜誘導部627は、アウト球通路663における球排出受部663aよりも左方に設けられている。球抜誘導部627は、上流端が正面視において左側面の上部に左方へ向けて開口しており、下流側が後方へ屈曲し後ベース662の区画壁部662aの後側まで延びた上で、球抜排出通路665の上流端に接続されている（図122（a）等を参照）。

30

【0851】

球抜排出通路665は、後ベース662における区画壁部662aの後側に形成されている。球抜排出通路665は、後方へ開放された状態で後ベース662に形成されており、後端側が通路壁部材666により閉鎖されている。この球抜排出通路665は、後端が、後ベース662の後端よりも遊技球Bの外径の一つ分ほど、前方に位置している。つまり、球抜排出通路665と後ベース662の後側に取付けられる電源ユニット620cの電源基板630との間には、遊技球B一つ分以上の隙間が形成されるようになっている。

【0852】

この球抜排出通路665は、上流端（左端）が球抜誘導部627の下流端と接続されており、アウト球通路663の球排出受部663aと同じ傾斜で、球排出受部663aよりも右方へ延びた横誘導部665aと、横誘導部665aの下流端（右端）から下方へ垂直に後ベース662の下面まで延びている縦誘導部665bと、縦誘導部665bの下流端（下端）において下方へ向かって開口している球抜排出口665cと、を有している。球抜排出口665cは、アウト球通路663のアウト球排出口663dよりも若干後方に設けられている（図123を参照）。

40

【0853】

また、球抜排出通路665は、縦誘導部665bの左右の内壁において、上下方向へ一定の間隔をあけて交互に内側へ突出している複数の突起665dを有している。球抜排出通

50

路 6 6 5 は、垂直に下方へ延びている縦誘導部 6 6 5 b を流通する遊技球 B が、複数の突起 6 6 5 d に交互に当接することで、遊技球 B をジグザグ状に流下させてその流通速度の増加を抑制することができ、球抜排出口 6 6 5 c から下方へ排出される遊技球 B の速度を抑制することができる。

【0854】

この球抜排出通路 6 6 5 は、横誘導部 6 6 5 a と縦誘導部 6 6 5 b とにより単純な L 字状の通路としているため、球抜レバー 5 9 3 を操作して球タンク 5 5 2 内の遊技球 B を排出する時に、多くの遊技球 B をスムーズに誘導して排出することができる。

【0855】

この実施形態の基板ユニット 6 2 0 A によれば、遊技領域 5 a 内に打込まれて遊技盤 5 から排出された遊技球 B を、アウト球通路 6 6 3 の球排出受部 6 6 3 a で受取った上でアウトセンサ 6 6 4 により検知して遊技ホールの島設備側へ排出するようにしている。一方、球タンク 5 5 2 内等の遊技球 B を排出する（抜く）ために、払出装置 5 8 0 の球抜レバー 5 9 3 を操作して球抜通路 5 8 0 b 側へ排出された遊技球 B を、アウト球通路 6 6 3 とは分離独立した球抜誘導部 6 2 7 及び球抜排出通路 6 6 5 を通して、遊技ホールの島設備側へ排出するようにしている。これにより、遊技盤 5 から排出された遊技球 B のみを、アウト球通路 6 6 3 に設けられているアウトセンサ 6 6 4 により検知することができるため、遊技盤 5 から排出された遊技球 B のみを正確にカウントすることができる。従って、払出装置 5 8 0 の払出検知センサ 5 9 1 によりカウントされた遊技球 B（セーフ球）の数と、アウトセンサ 6 6 4 によりカウントされた遊技球 B（アウト球）の数とにより、正確な遊技球 B の払出率（出玉率）を算出することが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0856】

アウトセンサ 6 6 4 によりカウントされる遊技球 B の数（アウト球数）は、遊技領域 5 a 内に打込まれて一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 2、普通入賞口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、役物入賞口 2 0 0 6、等の入賞口に受入れられて遊技盤 5 から排出された遊技球 B の数と、遊技領域 5 a 内に打込まれた後に何れの入賞口に受入れられることなくアウト口 1 0 0 8 に受入れられて遊技盤 5 から排出された遊技球 B の数と、を足したものであり、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B の数（発射球数）のことである。

【0857】

なお、払出率（出玉率）は、遊技状態に応じて変化するため、所定期間（例えば、単位時間当たり、所定時間当たり、一日当たり、等）内の払出率として、「所定期間内の払出数÷所定期間内のアウト球数＝所定期間内の払出率」のように算出する。

【0858】

また、本実施形態によれば、遊技盤 5 が着脱可能に取付けられる本体枠 4 の基板ユニット 6 2 0 A に、遊技盤 5 から排出された遊技球 B が流通するアウト球通路 6 6 3 を設けると共に、アウト球通路 6 6 3 内を流通する遊技球 B をアウトセンサ 6 6 4 により検知するようにしており、遊技盤 5 から排出された遊技球 B を検知することができるため、遊技盤 5 に「アウト球」を検知するアウト球検知ユニット 3 0 3 0 を設ける必要が無く、遊技盤 5 にかかる構成を簡略化してコストを低減させることができる。

【0859】

更に、本実施形態によれば、球抜排出通路 6 6 5 の後端と、後ベース 6 6 2 の後側に取付けられる電源ユニット 6 2 0 c の電源基板 6 3 0 との間に、遊技球 B の外径よりも大きい隙間を形成するようにしているため、アウト球通路 6 6 3 や球抜排出通路 6 6 5 が電源基板 6 3 0 や払出制御基板 6 3 3 等から遠ざかることとなり、アウト球通路 6 6 3 や球抜排出通路 6 6 5 を多くの遊技球 B が流通することで発生する静電気や誘導電流等による電氣的なノイズによる電源基板 6 3 0 や払出制御基板 6 3 3 等への影響を少なくすることができる。遊技球 B の流通による誤作動の少ないパチンコ機 1 とすることができる。

【0860】

また、本実施形態によれば、アウト球通路 6 6 3 のアウト球整流部 6 6 3 b により流通速

10

20

30

40

50

度が抑制された遊技球Bを、アウトセンサ664により検知するようにしていることから、遊技球Bの流通によりアウトセンサ664にかかる衝撃を弱くすることができるため、アウトセンサ664が早期に消耗して破損してしまうことを低減させることができる。

【0861】

更に、所定時間当りのセーフ球数と所定時間当りのアウト球数とから算出した所定時間当りの払出率（出玉率）を、遊技者側から視認できるように表示するようにした場合、遊技者としては多くの遊技球Bの払出しを望むことから、表示されている払出率が大きいと、多くの遊技球Bが払出される可能性が高いパチンコ機1であると即座に認識することができる。また、遊技するパチンコ機1を選択させ易くすることができる。また、払出率を、遊技者側から視認可能に表示するようにした場合、遊技球Bが多く払出されるような不正行為を行うと、表示されている払出率が通常よりも大きくなることから、他の遊技者やパチンコ機1を設置している遊技ホールの係員等が、不正行為に気づき易くなるため、不正行為の実行を躊躇させることができ、不正行為に対する抑止力の高いパチンコ機1とすることができる。

10

【0862】

また、セーフ球の数とアウト球の数とから算出した払出率を、遊技者側から視認不能な位置に表示するようにした場合、遊技ホールの係員等が見ることで、上記と同様の理由により不正行為を察知することができる。また、パチンコ機1をメンテナンス等する際に、表示されている払出率が通常値よりも異なる場合は、パチンコ機1内（例えば、障害釘N、主制御基板1310、払出制御基板633、中継基板、コネクタ、配線ケーブル、各種センサ、等）での不具合の可能性が考えられるため、不具合に対して早期に対応することが可能となり、遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

20

【0863】

更に、遊技盤5から排出された遊技球Bが流通するアウト球通路663にアウトセンサ664を設けているため、遊技盤5に対して排出される遊技球Bを検知するための構成（例えば、アウト球検知ユニット3030）を設ける必要が無く、遊技盤5にかかるコストを低減させることができると共に、遊技盤5において、排出される遊技球Bを検知するための構成の分だけスペースを確保することが可能となり、確保したスペースに演出装置を設けるようにすることで、より遊技者を楽しませられるパチンコ機1（遊技盤5）とすることができる。

30

【0864】

また、球抜排出通路665に複数の突起665dが交互に突出している縦誘導部665bを有していることから、当該縦誘導部665bを遊技球Bが流通することで、遊技球Bの流通速度を抑制させることができるため、流通する遊技球Bの衝撃による球抜排出通路665内の破損や、球抜排出通路665から排出された遊技球Bを受取る遊技ホールの島設備側の破損、等を防止することができる。

【0865】

また、アウト球通路663に蛇行しているアウト球整流部663bを設けていると共に、球抜排出通路665に複数の突起665dが突出している縦誘導部665bを設けており、それらにより遊技球Bの流通速度を抑制することができることから、アウト球通路663内や球抜排出通路665内を流通する遊技球Bから放出される電氣的なノイズを低減させることができるため、近くに設けられている電源基板630や払出制御基板633等への影響を少なくすることができ、遊技球Bの流通による誤作動の少ないパチンコ機1とすることができる。

40

【0866】

また、アウト球通路663と球抜排出通路665の夫々のアウト球排出口663dと球抜排出口665cを、下方へ向けて開口させるようにしていることから、アウト球通路663や球抜排出通路665から遊技球Bが下方へ排出されることとなるため、島設備において遊技球Bが当該パチンコ機1の後方に設けられている他のパチンコ機や壁等に衝突し難くなり、他のパチンコ機や壁等が破損してしまうことを回避させることができる。また、

50

アウト球通路 663 や球抜排出通路 665 から遊技球 B が下方へ排出されるため、排出された遊技球 B が飛び散り難くなり、島設備側においてアウト球通路 663 や球抜排出通路 665 から排出された遊技球 B の回収を容易なものとするすることができる。

【0867】

更に、本体枠 4 における遊技盤 5 が取付けられる部位の下方に、球抜排出通路 665 とアウト球通路 663 とが形成されたベースユニット 660 を設けるようにしていることから、遊技盤 5 において、遊技領域 5a 内に打込まれた遊技球 B を下方へ排出するだけで、ベースユニット 660 のアウト球通路 663 に受渡すことが可能となるため、遊技盤 5 における遊技球 B の排出にかかる構成を、単純（簡単）な構成とすることができ、遊技盤 5 にかかるコストを低減させることができる。

10

【0868】

また、球抜排出通路 665 の球抜排出口 665c やアウト球通路 663 のアウト球排出口 663d を、外枠 2 よりも後方に設けていることから、球抜排出通路 665 やアウト球通路 663 から排出された遊技球 B が外枠 2 に衝突することを回避させることができるため、球抜排出通路 665 やアウト球通路 663 を勢い良く流通する遊技球 B が、外枠 2 に衝突することで外枠 2 が破損してしまうことを回避させることができ、破損し難いパチンコ機 1 を提供することができる。

【0869】

また、球抜排出通路 665 の球抜排出口 665c やアウト球通路 663 のアウト球排出口 663d を、外枠 2 よりも後方に設けているため、島設備側の遊技球 B を回収する部位（アウト受部、バケツ、等）を外枠 2 に重なる位置まで前進させる必要が無く、パチンコ機 1 の設置の手間と、パチンコ機 1 の移動の手間とを軽減させることができる。

20

【0870】

【4-14a. 基板ユニットにおける球排出の別の実施形態】

次に、上記の基板ユニット 620A における球排出の別の実施形態について、図 124 及び図 125 等を参照して詳細に説明する。図 124 は、アウト球通路のアウト球排出口に誘導片を設けた例を示す説明図である。図 125 (a) はアウトセンサを着脱可能とした例を示す説明図であり、(b) は (a) においてアウトセンサを取外した状態を示す説明図である。

【0871】

30

図 124 に示す実施形態は、ベースユニット 660 におけるアウト球通路 663 の下流端のアウト球排出口 663d の部位に、遊技球 B を後側へ誘導する誘導片 667 を設けたものである。詳述すると、この実施形態では、アウト球通路 663 の下流端付近において、球抜排出通路 665 と合流する合流部 663e を有している。合流部 663e は下方へ開口しており、その開口端がアウト球排出口 663d（球抜排出口 665c）となっている。そして、誘導片 667 は、アウト球排出口 663d における前側の壁から短く後方へ突出している。

【0872】

この図 124 の実施形態によれば、アウト球排出口 663d から下方へ排出された遊技球 B が誘導片 667 に当接することで、遊技球 B の排出方向を斜め後下方へ向けさせることができる。これにより、本パチンコ機 1 を遊技ホールの島設備に設置した時に、島設備の前面よりも後側（島設備内）に設けられている遊技球 B を回収する部位（アウト受部、バケツ、等）側へ、遊技球 B を放出させ易くすることができ、島設備側において遊技球 B を確実に回収させることができる。

40

【0873】

また、図 124 に示す実施形態によれば、誘導片 667 により遊技球 B の放出方向を斜め後下方へ向けさせることができるため、アウト球通路 663 のアウト球排出口 663d を、本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 の遊技領域 5a の直下に近い位置（島設備内における前側に近い位置）に設けても、遊技球 B を島設備内のバケツ等へ確実に受取らせることができる。従って、アウト球通路 663（アウト球排出口 663d）を、可及的に前方

50

の部位に配置することが可能となることから、本体枠 4 におけるアウト球通路 6 6 3 の後方のスペースを広くすることができるため、アウト球通路 6 6 3 が電源基板 6 3 0 や払出制御基板 6 3 3 等から遠ざかることで、アウト球通路 6 6 3 を多くの遊技球 B が流通することで発生する静電気や誘導電流等による電気的なノイズによる電源基板 6 3 0 や払出制御基板 6 3 3 等への影響を少なくすることができ、遊技球 B の流通による誤作動の少ないパチンコ機 1 とすることができる。

【0874】

続いて、図 1 2 5 に示す実施形態は、アウト球通路 6 6 3 におけるアウト球排出口 6 6 3 d の部位に、アウトセンサ 6 6 4 を下方から着脱可能としたものである。この実施形態では、アウト球通路 6 6 3 における下方誘導部 6 6 3 c の下流端に形成されアウトセンサ 6 6 4 を收容可能に下方へ開放されているセンサ取付凹部 6 6 3 f と、センサ取付凹部 6 6 3 f に收容されているアウトセンサ 6 6 4 の下方への移動を規制するセンサカバー 6 6 8 と、を備えている。

10

【0875】

センサ取付凹部 6 6 3 f は、ベースユニット 6 6 0 のアウト球通路 6 6 3 におけるアウト球整流部 6 6 3 b の下流端に接続されている下方誘導部 6 6 3 c の下端の部位に形成されている。本実施形態においても、ベースユニット 6 6 0 は透明な部材により形成されており、ベースユニット 6 6 0 の上側や下側から、アウト球通路 6 6 3 内を視認することができる。

【0876】

20

センサカバー 6 6 8 は、センサ取付凹部 6 6 3 f よりも長く延びており基端側がベースユニット 6 6 0 に回転可能に取付けられる本体部 6 6 8 a と、本体部 6 6 8 a におけるセンサ取付凹部 6 6 3 f に收容されているアウトセンサ 6 6 4 の検知孔と一致する部位で遊技球 B が通過可能に貫通している貫通孔 6 6 8 b と、本体部 6 6 8 a における基端側とは反対側に設けられており弾性変形可能な係止爪部 6 6 8 c と、を有している。

【0877】

このセンサカバー 6 6 8 は、ベースユニット 6 6 0 におけるセンサ取付凹部 6 6 3 f に対してアウト球整流部 6 6 3 b とは反対の外側の部位に、基端側が回転可能に取付けられる。センサカバー 6 6 8 の係止爪部 6 6 8 c は、ベースユニット 6 6 0 におけるセンサ取付凹部 6 6 3 f に対してアウト球整流部 6 6 3 b 側の外側に設けられている係止部 6 6 3 g に係止される。

30

【0878】

センサカバー 6 6 8 は、アウトセンサ 6 6 4 の検知孔がアウト球通路 6 6 3 と一致するように、センサ取付凹部 6 6 3 f 内にアウトセンサ 6 6 4 を收容させた状態で、係止爪部 6 6 8 c が上方へ移動するように回転させて、係止爪部 6 6 8 c を係止部 6 6 3 g に係止させて閉じることで、本体部 6 6 8 a がアウトセンサ 6 6 4 の下面に当接し、アウトセンサ 6 6 4 の下方への移動を規制して、アウトセンサ 6 6 4 をベースユニット 6 6 0 に取付けることができる（図 1 2 5 (a) を参照）。この状態では、センサカバー 6 6 8 の貫通孔 6 6 8 b が、アウトセンサ 6 6 4 の検知孔と一致しており、アウト球通路 6 6 3 を流通した遊技球 B が、アウトセンサ 6 6 4 により検知された後に、貫通孔 6 6 8 b を通って下方へ排出される。このセンサカバー 6 6 8 の貫通孔 6 6 8 b は、アウト球通路 6 6 3 のアウト球排出口 6 6 3 d を兼ねている。

40

【0879】

アウトセンサ 6 6 4 を交換（取外す）場合は、センサカバー 6 6 8 の係止爪部 6 6 8 c を操作することで、係止爪部 6 6 8 c を弾性変形させて係止部 6 6 3 g との係止を解除させる。そして、係止爪部 6 6 8 c が下方へ移動するように、センサカバー 6 6 8 を本体部 6 6 8 a の基端側を中心にして回転させて開くことで、センサカバー 6 6 8 の本体部 6 6 8 a がアウトセンサ 6 6 4 の下面から遠ざかり、アウトセンサ 6 6 4 をセンサ取付凹部 6 6 3 f から取外すことができる（図 1 2 5 (b) を参照）。

【0880】

50

図 1 2 5 (b) に示すように、本実施形態では、センサカバー 6 6 8 を回転させて開いた状態で、センサカバー 6 6 8 の下端と、二点鎖線で示す接触危惧物の上端（例えば、外枠 2 における外枠下組立体 4 0 の上端面、幕板後部材 4 3 の接続筒部 4 3 a の上端、等）との間、或いは、本体枠 4 の下端との間、にある程度の間隙ができるようになっている。これにより、センサカバー 6 6 8 が開いている状態で、本体枠 4 を外枠 2 に対して開閉させても、センサカバー 6 6 8 が接触危惧物に接触することはなく、センサカバー 6 6 8 の破損を防止することができる。

【0 8 8 1】

図 1 2 5 に示す実施形態によれば、アウトセンサ 6 6 4 は、遊技盤 5 の遊技領域 5 a 内に打込まれた全ての遊技球 B を検知するものであることから、多くの遊技球 B が流通することで早期に消耗して破損する虞があるが、上述したように、センサカバー 6 6 8 を開くことでアウトセンサ 6 6 4 を下方から着脱することができるため、アウトセンサ 6 6 4 の交換を容易に行うことができる。

【0 8 8 2】

また、この実施形態によれば、センサカバー 6 6 8 が開いている状態で、本体枠 4 を外枠 2 に対して開閉させても、センサカバー 6 6 8 が外枠 2 等の接触危惧物に接触することはなく、センサカバー 6 6 8 の破損を防止することができる。詳述すると、センサカバー 6 6 8 はアウトセンサ 6 6 4 を下方から支持しているものであるが、アウトセンサ 6 6 4 には上方から多くの遊技球 B が接触することとなるため、多くの遊技球 B の接触による振動によってセンサカバー 6 6 8 の係止爪部 6 6 8 c が外れて、センサカバー 6 6 8 が開いてしまう恐れがある。遊技中にセンサカバー 6 6 8 が開いてアウトセンサ 6 6 4 が下方へ脱落してしまうと、遊技領域 5 a 内に遊技球 B が打込まれているのにも関わらず、アウトセンサ 6 6 4 で遊技球 B が検知されなくなるため、主制御基板 1 3 1 0 等により異常の発生が報知されることとなる。この異常発生の報知により、遊技ホールの係員等が異常の確認をするために、本体枠 4 を外枠 2 に対して開けることとなるが、開いているセンサカバー 6 6 8 の下端と、外枠 2 等の接触危惧物との間に隙間があるため、センサカバー 6 6 8 が接触危惧物に接触することなく、本体枠 4 を開けることができ、センサカバー 6 6 8 の破損を防止することができる。

【0 8 8 3】

更に、図 1 2 5 の実施形態によれば、センサ取付凹部 6 6 3 f におけるアウト球整流部 6 6 3 b とは反対の外側の部位で、センサカバー 6 6 8 の基端側をベースユニット 6 6 0 に対して回転可能に取付けていると共に、ベースユニット 6 6 0 を透明としているため、センサカバー 6 6 8 を開いてアウトセンサ 6 6 4 を取外した状態とすることで、下方からアウト球通路 6 6 3 内を良好に視認することができる。従って、アウト球通路 6 6 3 内において遊技球 B が球詰りした時に、外部からアウト球通路 6 6 3 内を視認することができるため、遊技球 B が球詰りしている場所を一見して特定することができ、遊技球 B の球詰りを早期に解消させることができる。

【0 8 8 4】

また、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、扉枠 3 における扉枠トップユニット 4 5 0 の上面が、外枠 2 における外枠上部材 3 0 の上面と略同一面上となるように形成されているため、本パチンコ機 1 をひっくり返して逆さまの状態に直立させることができ、センサカバー 6 6 8 の開閉によるアウトセンサ 6 6 4 の交換作業や、透明なベースユニット 6 6 0 を通した底面側からのアウト球通路 6 6 3 内や球抜排出通路 6 6 5 内の確認作業、等を容易に行うことができる。

【0 8 8 5】

また、本実施形態によれば、アウトセンサ 6 6 4 が破損しても、アウトセンサ 6 6 4 を容易に交換することができるため、アウトセンサ 6 6 4 の破損により中断していた遊技を早期に再開させることができ、遊技の中断による遊技者の苛立ちを緩和させて興趣の低下を抑制させることができると共に、本パチンコ機 1 の稼働率の低下を抑制させることができ、遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【0886】

更に、センサカバー668の一方の端部を、回転可能にベースユニット660に取付けていることから、アウトセンサ664を交換する際に、センサカバー668を開いても、センサカバー668がベースユニット660から吊下がった状態となり脱落することはないため、センサカバー668が紛失することを回避させることができる。

【0887】

また、アウトセンサ664を下方から保持しているセンサカバー668において、ベースユニット660における多くの遊技球Bが流通するアウト球通路663に近い外側の部位で、前後方向（水平方向）の軸周りに対して回転可能に取付けるようにしているため、遊技球Bの流通によりアウトセンサ664を介してセンサカバー668にかかる下向きの力の分布が、ベースユニット660に回転可能に取付けられている側（一方の端部側）に大きくかかることとなり、相対的に、ベースユニット660の係止部663gに係止されている係止爪部668c側（他方の端部側）では小さくなる。従って、アウトセンサ664を多くの遊技球Bが通過することで、センサカバー668にアウトセンサ664を介して下向きの力が作用しても、回転可能に取付けられている一方の端部側でその多くを受けることができるため、他方の端部側の係止爪部668cでの係止が解除され難くなり、センサカバー668が開いてアウトセンサ664が脱落してしまうことを低減させることができる。

【0888】

〔5. 遊技盤の全体構成〕

パチンコ機1における遊技盤5の全体構成について、主に図126乃至図136を参照して詳細に説明する。図126は、パチンコ機においてセンター役物等を不透明にした遊技盤の正面図である。図127は図126の遊技盤を右前から見た斜視図であり、図128は図126の遊技盤を左前から見た斜視図であり、図129は遊技盤を後ろから見た斜視図である。図130は、主制御基板における機能表示ユニットからの配線の引き回しの概略説明図である。図131は、センター役物等を透明にした状態の遊技盤の正面図である。図132は遊技盤を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図133は遊技盤を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図134は図126におけるC-C線で切断した断面図であり、図135は図126におけるD-D線で切断した断面図である。図136は、遊技パネルの面と平行に表ユニットを切断して遊技球が流通する遊技領域内と障害釘とを現した状態で示す遊技盤の正面図である。

【0889】

パチンコ機1の遊技盤5は、遊技者がハンドルユニット180のハンドル195を操作することで遊技球Bが打込まれる遊技領域5aを有している。遊技領域5aには、遊技球Bの受入れ又は通過により遊技者に対して所定の特典（例えば、所定数の遊技球Bの払出し）を付与する一般入賞口2001、第一始動口2002、普通入賞口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、及び役物入賞口2006が備えられている。この遊技盤5は、遊技球Bが、遊技領域5a内の一般入賞口2001、第一始動口2002、普通入賞口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、及び役物入賞口2006等に、受入れられるように、ハンドル195の打込操作と遊技領域5a内での遊技球Bの流通とを楽しませる遊技を行うためのものである。

【0890】

遊技盤5は、遊技領域5aの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材1000と、前構成部材1000の後側に取付けられており遊技領域5aの後端を区画する板状の遊技パネル1100と、を備えている。遊技パネル1100の前面における遊技領域5a内となる部位には、遊技球Bと当接する複数の障害釘N（図136等を参照）が所定のゲージ配列で植設されている。また、遊技盤5は、遊技パネル1100の後側下部に取付けられている基板ホルダ1200と、基板ホルダ1200の後面に取付けられており遊技球Bを遊技領域5a内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板1310（図134及び図173等を参照）を有している主制御ユニット1300と、を備えて

10

20

30

40

50

いる。

【0891】

また、遊技盤5は、主制御基板1310からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材1000の左上隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット1400と、遊技パネル1100の後側に配置されている周辺制御ユニット1500と、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な演出表示装置1600と、遊技パネル1100の後側に配置されており主制御基板1310と周辺制御基板1510との接続を中継しているパネル中継基板1710と、遊技パネル1100の前面に取付けられる表ユニット2000と、遊技パネル1100の後面に取付けられる裏ユニット3000と、を更に備えている。

10

【0892】

裏ユニット3000の後面に演出表示装置1600が取付けられていると共に、演出表示装置1600の後面に周辺制御ユニット1500が取付けられている。裏ユニット3000の後面における演出表示装置1600の下方に、パネル中継基板1710が取付けられている。パネル中継基板1710は、主制御基板1310と、一般入賞口センサ3001、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2402、普通入賞口センサ2401、大入賞口センサ2403、役物入賞口センサ2513、第一V入賞口センサ2514、第一ハズレ口センサ2516、第二V入賞口センサ2515、第三ハズレ口センサ2518、始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2512、第一振分ソレノイド2532、第二振分ソレノイド2545、第三振分中駆動モータ2560、第三振分左駆動モータ2561、第三振分右駆動モータ2562、第三振分中回転検知センサ2563、第三振分左回転検知センサ2564、第三振分右回転検知センサ2565、磁気センサ2010、振動センサ3003、及びアウトセンサ664、等との接続を中継するためのものである。

20

【0893】

表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bを受入可能に常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口2001と、複数の一般入賞口2001とは遊技領域5a内の異なる位置で遊技球Bを受入可能に常時開口している第一始動口2002と、遊技領域5a内の更に異なる位置で遊技球Bを受入可能に常時開口している普通入賞口2003と、遊技球Bが普通入賞口2003に受入れられることにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる大入賞口2005と、第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる役物入賞口2006と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bに対して受入の機会が付与される第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008と、遊技領域5a内において不正に作用する磁気を検知する複数の磁気センサ2010と、を備えている。

30

【0894】

また、表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央で遊技領域5aの下端の直上に取付けられており第一始動口2002を有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内レール1002に沿うように取付けられており三つの一般入賞口2001を有しているサイドユニット2200と、サイドユニット2200の正面視左方のやや上側に取付けられているサイド左上ユニット2300と、遊技領域5a内の正面視右下隅となる始動口ユニット2100の正面視右方に取付けられており普通入賞口2003、第二始動口2004、及び大入賞口2005を有しているアタッカユニット2400と、始動口ユニット2100及びサイドユニット2200よりも上方で、遊技領域5a内の正面視略中央やや上寄りに取付けられており役物入賞口2006、第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008を有している枠状のセンター役物2500と、を備えている。

40

50

【0895】

アタッカユニット2400には、普通入賞口2003に受入れられた遊技球Bを検知する普通入賞口センサ2401と、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bを検知する第二始動口センサ2402と、大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2403と、を備えている。センター役物2500は、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する役物入賞口センサ2513と、第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2514と、第一ハズレ口2535に受入れられた遊技球Bを検知する第一ハズレ口センサ2516と、を備えている。

【0896】

裏ユニット3000は、遊技パネル1100の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部3010aを有している裏箱3010と、裏箱3010の後面に取付けられており演出表示装置1600を着脱可能に取付けるためのロック機構3020と、を備えている。また、裏ユニット3000は、表ユニット2000のサイドユニット2200に設けられている一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001と、始動口ユニット2100に設けられている第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ3002と、を備えている（図173を参照）。

【0897】

また、裏ユニット3000は、裏箱3010内に取付けられている導光板演出ユニット3100と、導光板演出ユニット3100の下部前面に取付けられており表ユニット2000の始動口ユニット2100及びサイドユニット2200からの遊技球Bを受取って下方へ排出する裏下球排出ユニット3150と、導光板演出ユニット3100の前面の右隅部に取付けられておりセンター役物2500の第一振分装置2530及び第二振分装置2540からの遊技球Bを受取って下方へ排出する裏右球排出ユニット3170と、を備えている。

【0898】

更に、裏ユニット3000は、導光板演出ユニット3100の前側に取付けられており、導光板演出ユニット3100の左右両辺及び上辺に沿って延出している裏前演出ユニット3200と、導光板演出ユニット3100の前側で左下に取付けられている裏前左下演出ユニット3300と、導光板演出ユニット3100の前側で右下に取付けられている裏前右下演出ユニット3400と、裏前演出ユニット3200における裏上装飾体3211の右端付近に常時視認可能に設けられているサブ状態表示器3500と、を備えている。

【0899】

[5-1. 前構成部材]

遊技盤5における前構成部材1000について、主に図137を参照して詳細に説明する。図137(a)は遊技盤における前構成部材及び遊技パネルを前から見た斜視図であり、(b)は前構成部材及び遊技パネルを後ろから見た斜視図である。

【0900】

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

【0901】

また、前構成部材1000は、アウト誘導部1003の正面視右端から前構成部材1000の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール100

10

20

30

40

50

4と、右下レール1004の右端から前構成部材1000の右辺に沿って外レール1001の上端の下側まで延びており上部が前構成部材1000の内側へ湾曲している右レール1005と、右レール1005の上端と外レール1001の上端とを繋いでおり外レール1001に沿って転動して来た遊技球Bが当接する衝止部1006と、を備えている。

【0902】

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

【0903】

更に、前構成部材1000は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部1003の後端において前後に貫通しているアウト口1008を備えている。アウト誘導部1003によって後方へ誘導された遊技球Bは、アウト口1008を通して前構成部材1000（遊技パネル1100）の後方へ排出される。

【0904】

また、前構成部材1000は、外レール1001及び内レール1002における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部1003及び右下レール1004の下側、及び右レール1005の外側、の夫々の部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部1009を備えている。この防犯凹部1009は、遊技盤5を本体枠4に取り付けて、本体枠4に対して扉枠3を閉じた状態とすると、扉枠3における防犯カバー170の後方へ突出した後方突片172が挿入された状態となる。これにより、防犯カバー170と遊技盤5（前構成部材1000）との間が、防犯カバー170の後方突片172と前構成部材1000の防犯凹部1009とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤5の前面下方より防犯カバー170と前構成部材1000との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域5a内に侵入させようとしても、後方突片172や防犯凹部1009に阻まれることとなり、遊技領域5a内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【0905】

また、前構成部材1000は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部1010を備えている。この切欠部1010は、遊技パネル1100の切欠部1103と一致しており、遊技盤5を本体枠4に取り付けた時に、切欠部1010及び切欠部1103を貫通して下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの前端開口が前方へ臨むようになっている。

【0906】

更に、前構成部材1000は、正面視において左上隅に形成されており、機能表示ユニット1400が取り付けられる機能表示ユニット取付部1011と、左下隅に形成されている証紙貼付部1012と、を備えている。

【0907】

また、前構成部材1000は、略全体が透明に形成されており、後側に配置されている遊技パネル1100を前方から視認することができる。

【0908】

〔5-2. 遊技パネル〕

遊技盤5における遊技パネル1100について、主に図137等を参照して詳細に説明する。遊技パネル1100は、前構成部材1000の後面に取り付けられており、表ユニット2000及び裏ユニット3000が取り付けられるものである。遊技パネル1100の前面には、所定のゲージ配列で複数の障害釘Nが植設されている（図136等を参照）。

【0909】

遊技パネル1100は、所定厚さ（例えば、18mm～21mm）のベニヤ合板等の木質板材によって形成されており、外形が前構成部材1000の外形と略同形状に形成されている。遊技パネル1100は、遊技領域5a内において最も低い位置となり前構成部材1

10

20

30

40

50

000のアウト口1008と対応した位置に下端から上方へ窪んだアウト凹部1101が形成されている。また、遊技パネル1100には、前後に貫通しており表ユニット2000を取付けるための開口部1102が複数形成されている。

【0910】

また、遊技パネル1100は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部1103を備えている。この切欠部1103は、前構成部材1000の切欠部1010と一致するように形成されており、遊技盤5を本体枠4に取付けた時に、切欠部1010及び切欠部1103を貫通して貫通して下部満タン球経路ユニット610の下部通常払出通路610a及び下部満タン払出通路610bの前端開口が前方へ臨むようになっている。なお、詳細な図示は省略するが、遊技パネル1100の前面には、パチンコ機1のコン

10

【0911】

〔5-3. 基板ホルダ〕

遊技盤5における基板ホルダ1200について、主に図132及び図133等を参照して詳細に説明する。基板ホルダ1200は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。基板ホルダ1200は、底面における左右方向中央において、前端から後方へ向かって切欠かれている排出部1201を有している。この基板ホルダ1200は、遊技盤5に組立てた状態で、遊技パネル1100の後側に取付けられている裏ユニット3000の下部を下側及び後側から覆っていると共に、後面に主制御ユニット1300の主制御基板ボックス1320が取付けられている。

20

【0912】

基板ホルダ1200は、パチンコ機1に組立てた状態で、排出部1201が、本体枠4の基板ユニット620におけるベースユニット620bの排出球受部628の直上に位置している。これにより、アウト口1008を通して遊技パネル1100の後側へ排出された遊技球B、及び、表ユニット2000及び裏ユニット3000から下方へ排出された遊技球B、を全て受けることができ、底面に形成された排出部1201から下方の排出球受部628又はアウト球通路663（図122を参照）へ排出させることができる。アウト球通路663へ排出された遊技球Bは、アウトセンサ664により一つずつ検知（カウント）される。

30

【0913】

〔5-4. 主制御ユニット（1）〕

遊技盤5における主制御ユニット1300について、主に図132乃至図134を参照して詳細に説明する。主制御ユニット1300は、基板ホルダ1200の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット1300は、遊技内容及び遊技球Bの払出し等を制御する主制御基板1310（図173を参照）と、遊技性能を設定することができる設定変更基板1311（図130を参照）と、主制御基板1310と設定変更基板1311とを収容しており基板ホルダ1200に取付けられる主制御基板ボックス1320と、を備えている。

【0914】

主制御基板ボックス1320は、カバー体とベース体とから構成されている。カバー体とベース体とは、ポリカーボネイトの樹脂製であり、透明に成型されている。カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、主制御基板1310及び設定変更基板1311を収容することができるようになっている。カバー体とベース体とがポリカーボネイトの樹脂製により透明に成型されていることにより、主制御基板1310及び設定変更基板1311の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正ICが実装されているか否か）を、主制御基板ボックス1320の外側から確認することができるようになっている。また、主制御基板ボックス1320は、カバー体とベース体とにそれぞれ対応するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス1320を閉じると、次に、主制御基板ボックス1320を開けるためにはその封印

40

50

機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス1320の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス1320の不正な開閉を発見することができ、主制御基板1310への不正行為に対する抑止力が高められている。

【0915】

主制御ユニット1300の主制御基板1310は、インターフェイス基板635、周辺制御基板1510、設定変更基板1311と、接続されている。また、主制御基板1310は、機能表示ユニット1400、一般入賞口センサ3001、第一始動口センサ3002、普通入賞口センサ2401、第二始動口センサ2402、大入賞口センサ2403、役物入賞口センサ2513、第一V入賞口センサ2514、第一ハズレ口センサ2516、第二V入賞口センサ2515、第三ハズレ口センサ2518、始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2512、第一振分ソレノイド2532、第二振分ソレノイド2545、第三振分中駆動モータ2560、第三振分左駆動モータ2561、第三振分右駆動モータ2562、第三振分中回転検知センサ2563、第三振分左回転検知センサ2564、第三振分右回転検知センサ2565、磁気センサ2010、振動センサ3003、及びアウトセンサ664、等と接続されている。

【0916】

主制御ユニット1300の設定変更基板1311は、パチンコ機1の設定値の切り替えと設定値の確認とを行うことができる設定キースイッチ1311a、設定値を選択して切り替えることができる設定切替ボタン1311b、パチンコ機1の設定値の切り替えが許可されている状態を示す設定変更許可ランプ1311cと、を備えている。設定変更基板1311のコネクタSMCNは、主制御基板1310のコネクタMSCNとコネクタ接続（基板間接続）されている（設定変更基板1311のコネクタSMCNと主制御基板1310のコネクタMSCNとのコネクタ間を、ハーネスを介して、電氣的に接続してもよい）。このコネクタ接続（基板間接続）されることにより、設定キースイッチ1311aからの信号、設定切替ボタン1311bからの信号は、主制御基板1310と電氣的に接続される。設定変更基板1311は、その右辺及び左辺の上下方向の距離寸法が主制御基板1310の右辺及び左辺の上下方向の距離寸法とほぼ同一であり、その左右方向の距離寸法が主制御基板1310の左右方向の距離寸法と比べて短く、主制御基板1310の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線と、設定変更基板1311の右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線と、が合致している。

【0917】

設定変更基板1311のコネクタSMCNは、設定変更基板1311の右辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置が中心線上に配置されているとともに、主制御基板1310のコネクタMSCNは、主制御基板1310の左辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置が中心線上に配置されている。設定変更基板1311の中心線より下方に設定キーが挿入されて回動操作される設定キーシリンダを有する設定キースイッチ1311aが配置され、設定変更基板1311の中心線より上方に押圧操作部を有する設定切替ボタン1311bが配置され、設定変更基板1311の中心線上であって設定キースイッチ1311aの左上方（設定切替ボタン1311bの左下方）に単色（例えば、赤色）に発光することができる設定変更許可ランプ1311cが配置されている。主制御基板1310の中心線より上方であってコネクタMSCNの近傍に小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメントLED表示器単体で構成される設定表示器1310gが配置され、主制御基板1310の中心線より下方であって中央から右辺へ向かって小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメントLED表示器が6つ一列に連なって構成されるベースモニタ1310hが配置され、主制御基板1310の下辺の中央寄りに押圧操作部を有するRAMクリアスイッチ1310fが配置されている。

【0918】

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

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

【0919】

設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることにより設定キースイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。また、設定キーシリンダが初期位置から反時計方向へ向かって60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。また、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定キースイッチ1311aを決定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。本実施形態では、設定キーONという機能と決定キーONという機能とが全く異なる2つの機能を、設定キーシリンダが回転操作される方向によって、設定キースイッチ1311aという単体のみで実現することができ、設定キースイッチ1311aという単体のみによって、設定キーONとする操作と決定キーONとする操作とをまとめて行うことができる。

【0920】

設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの前面、設定切替ボタン1311bの押圧操作部、及びRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部は、それぞれ対応する主制御基板ボックス1320のカバー体に形成される開口部を介して露出されているものの、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの前面、設定切替ボタン1311bの押圧操作部、及びRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部とそれぞれ対応する開口部とに形成される「すき間」から針金などを侵入して設定変更基板1311及び主制御基板1310を改変することができないように、これらの開口部に対して針金侵入防止部がカバー体にそれぞれ成型されている構造となっている。設定表示器1310g、及びベースモニタ1310hは、カバー体とベース体とにより形成される内部空間に収容されて全く触れることができないものの、カバー体が、上述したように、透明に成型されているため、カバー体を通して、設定表示器1310gが表示する設定値と、ベースモニタ1310hが表示する球数と、を視認することができるようになっている。

【0921】

なお、不正な改変を防止するために、設定キースイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定キースイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定キースイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターンと、設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンと、の引き回しとして、設定変更基板1311において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板1311のコネクタSMCNの端子（主制御基板1310のコネクタMSCNの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板1310におい

ても、設定キースイッチ1311aからの各種信号が伝送される配線パターン（つまり、設定キースイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターン、設定キースイッチ1311aの設定キーOFFの信号が伝送される配線パターン、及び設定キースイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターン）と設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されているとともに、RAMクリアスイッチ1310fからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。

【0922】

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

【0923】

設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることで設定キースイッチ1311aが設定キーONされているという「予め定めた設定値変更許可条件」が成立する必要がある。つまり、実際に設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込んで時計方向へ向かって60度回転操作して第1のON操作することにより設定キースイッチ1311aを設定キーONし、パチンコ機1の電源投入を行うこととなる。なお、上記した「予め定めた設定値変更許可条件」として、さらにRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が操作されて操作信号が入力されていることを条件としてもよい。即ち、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることで設定キースイッチ1311aが設定キーONされ、かつRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が操作されているという「予め定めた設定値変更許可条件」が成立する場合に設定値の設定変更を実行可能としてもよい。

【0924】

設定値の設定変更を行う者は、まずパチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）を確認してから、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いて設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって60度回転操作して第1のON操作することにより設定キースイッチ1311aを設定キーONとする。続いて図7の電源スイッチ630aを操作してパチンコ機1の電源投入を行う。これにより、設定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、その内蔵されているRAMの特定領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダが第1のON操作された時点における設定値1～設定値6のうち設定されている値）を設定表示器1310gに表示し、設定変更許可ランプ1311cを消灯した状態から点灯する状態へと切り替える。

【0925】

設定値の設定変更を行う者は、設定切替ボタン1311bの押圧操作部を押圧操作すると、設定変更基板1311の設定切替ボタン1311bからの検出信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。設定値の設定変更を行う者が設定切替ボタン1311bの押圧操作部を押圧操作するごとに、主制御MPU1310aは、設定変更基板1311の設定切替ボタン1311bからの検出信号に基づいて、現状の設定値から値1ずつ増加し、最大値である設定値6に達すると、初期値である設定値1へ戻り、再び値1ずつ増加し、設定値を設定表示器1310gに表示する制御を行う。

【0926】

設定値の設定変更を行う者は、設定値を決定する場合には、設定キーシリンダを反時計方向へ向かって120度回動操作して（つまり、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回動操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回動操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとする。この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。これにより、主制御MPU1310aは、設定変更して決定した設定値を主制御MPU1310aに内蔵されているRAMの特定領域に格納する。

【0927】

なお、設定キーシリンダを反時計方向へ向かって120度回動操作して（つまり、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻したときに決定キーのONの信号を設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力するようにしてもよく、この場合には設定切替ボタン1311bの押圧操作部を押圧操作して設定値を設定表示器1310gに表示させた後、設定キースイッチ1311aをOFFするだけで設定値を決定してそのまま設定キーを設定キーシリンダから抜くことができるようになり、作業性が向上する。

【0928】

設定値の設定変更を行う者は、設定キースイッチ1311aを決定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作してOFF操作することにより設定キースイッチ1311aをOFFとする。この設定キーOFFの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。これにより、主制御MPU1310aは、設定表示器1310gに対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替え、設定変更許可ランプ1311cを点灯する状態から消灯する状態へ切り替える。

【0929】

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

【0930】

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

10

20

30

40

50

に設定キーを差し込んで時計方向へ向かって60度回動操作して第1のON操作することにより設定キースイッチ1311aを設定キーONすることとなる。

【0931】

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

10

【0932】

現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、現在設定されている設定値の確認を完了すると、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作する。この設定キーOFFの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。

20

【0933】

主制御MPU1310aは、設定表示器1310gに対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替える。

【0934】

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

30

【0935】

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

40

【0936】

ここで、設定値について簡単に説明すると、「設定値」とは、大当りか否かを抽選判定す

50

るための確率や小当たりか否かを抽選判定するための確率のほかに、確変時から通常時へ移行する際に抽選判定するための確率、遊技者にとって有利となる領域への振分け率等を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球Bの球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されているものである。本実施形態では、設定値として、設定値1、設定値2、設定値3、設定値4、設定値5、及び設定値6が予め用意されており、設定値1から設定値6へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定されている。主制御基板1310の主制御MPU1310aは、設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブル（例えば、大当りに当選したことを示す大当り判定値の割合が規定される大当り判定テーブル、大当り図柄の決定の判定値の割合が規定される大当り図柄決定テーブル、小当りに当選したことを示す小当り判定値の割合が規定される小当り判定テーブル、小当り図柄の決定の判定値の割合が規定される小当り図柄決定テーブル、確変時から通常時への移行決定の判定値の割合が規定される通常時移行判定テーブル等）を選択したり、設定値と対応付けた各種振分け率で用いられる各種テーブル（例えば、振分けの時間が規定される振分けテーブル、モータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動を管理するブロック等）を選択したりする。設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブルには、各種判定値には所定の割合で割り振られている。なお、各種抽選判定で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定され、各種振分け率で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定されているものもあれば、一の電氣的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルと他の電氣的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルとの関係性に基づいて値が異なるように設定されているものもある。また、上述した設定値としては、設定値1から設定値6までに亘る範囲の6つの設定値（整数）としていたが、これと比べて少ない範囲のものであってもよいし、多い範囲のものであってもよい。例えば、設定値1～設定値4までに亘る範囲の4つの設定値（整数）としてもよいし、設定値1～設定値8までに亘る範囲の8つの設定値（整数）としてもよい。

【0937】

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

【0938】

次に、ベースモニタ1310hについて簡単に説明すると、ベースモニタ1310hは、遊技領域5aに発射された遊技球Bのうち、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収された遊技球Bの球数が表示されるものである。遊技領域5aに発射された遊技球Bのうち、アウト口1008により回収された遊技球Bは、アウトセンサ664（図173等を参照）で検出され、この検出信号がパネル中継基板1710を介して主制御MPU1310aへ入力される。

【0939】

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

【0940】

なお、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON

10

20

30

40

50

操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、この設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい。この場合、設定キースイッチ1311a'を設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作することにより設定キースイッチ1311a'を決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようにしてもよい（設定キースイッチ1311a'の態様を「決定キーの変形例（1）」と記載する場合がある）。

10

【0941】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、設定変更基板1311に押圧操作部を有する決定キーボタンを設けてもよい。この場合、決定キーボタンの押圧操作部は、決定キーボタンと対応する主制御基板ボックス1320のカバー体に形成される開口部を介して露出され、決定キーボタンの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入して設定変更基板1311及び主制御基板1310を改変することができないように、開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型される構造となる。決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されると、この操作信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、決定キーボタンからの検出信号に基づいて決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。

20

30

【0942】

なお、設定変更基板1311に決定キーボタンを配置する位置は、設定キースイッチ1311aの近傍であってもよし、設定切替ボタン1311bの近傍であってもよい。主制御基板ボックス1320のカバー体には、決定キーボタンと設定切替ボタン1311bとが混同されないように決定キーボタンと設定切替ボタン1311bとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、決定キーボタンと設定切替ボタン1311bとが混同されないように、決定キーボタンと設定切替ボタン1311bとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンと設定切替ボタン1311bとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースイッチ、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、設定変更基板1311に決定キーボタンと設定切替ボタン1311bとを設ける場合には、不正な改変を防止するために、決定キーボタンへの配線パターンと設定切替ボタン1311bへの配線パターンとの引き回しとして設定変更基板1311において相互に近づけないように（

40

50

相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板 1311 のコネクタ SMCN の端子（主制御基板 1310 のコネクタ MSCN の端子）への接続も離間して形成され、主制御基板 1310 においても、決定キーボタンからの検出信号が伝送される配線パターンと設定切替ボタン 1311b からの検出信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、設定変更基板 1311 に決定キーボタンを設ける場合には、設定キースイッチ 1311a を初期位置から設定キースイッチ 1311a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回転操作することができる設定キースイッチ 1311a' としてもよい（決定キーボタンの態様（設定キースイッチ 1311a' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（2）」と記載する場合がある）。

10

【0943】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ 1311a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって 60 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向へ向かって 60 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定キースイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、ハンドルユニット 180 おける、ハンドル 195 に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ 192 からの検出信号、及び遊技者の意志によって遊技球 B の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ 194 からの検出信号が、払出制御基板 633 において分岐されて払出制御基板 633 を介して、主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、これらの検出信号に基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。この場合、主制御 MPU 1310a は、ハンドルタッチセンサ 192 からの検出信号に基づいてハンドル 195 に手のひらや指が触れているときには決定キー ON であると判定することができる一方、ハンドル 195 に手のひらや指が触れていないときには決定キー ON でないと判定することができるし、及び／又は、単発ボタン操作センサ 194 からの検出信号に基づいて遊技球 B の打ち出しを強制的に停止しているときには決定キー ON であると判定することができる一方、遊技球 B の打ち出しを強制的に停止していないときには決定キー ON でないと判定することができる（ハンドルタッチセンサの態様（単発ボタン操作センサの態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（3）」と記載する場合がある）。

20

30

【0944】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ 1311a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって 60 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向へ向かって 60 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定キースイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、後述する払出制御基板 633 の発射制御部 633b に備える発射タイミング制御回路から発射基準パルスが払出制御基板 633 において分岐されて払出制御基板 633 を介して、主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、これらの発射基準パルスに基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。発射基準パルスは、1 分当たり 100 個の遊技球 B が遊技領域 5a に向かって打ち出すことができる基準パルスであり、発振回路からのクロック信号に基づいて生成されるものである。この場合、主制御 MPU 1310a は、払出制御基板 633 からの発射基準パルスが入力されると、決定キー ON であると判定することができる一方、発射基準パルスが入力されないと、決定キー ON でないと判定することができる（発射基準パルスの態様を「決定キーの変形例（4）」と記載する場合がある）。

40

【0945】

50

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ 1311a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって 60 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向へ向かって 60 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定キースイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、パチンコ機 1 の対面に着座する遊技者の動作を検出することができる測距センサが遊技盤 5 に設けられ、この測距センサからの検出信号が中継基板を介して周辺制御基板 1510 へ入力されている場合には、この測距センサからの検出信号が中継基板において分岐されて中継基板を介して主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、この検出信号に基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。測距センサは、発光部が発した光が扉枠 3 におけるガラスユニット 160 の透明なガラス板 162 を通過して、予め定めた距離寸法内において、遊技者の腕又は手等に反射し、この反射した光が再び透明なガラス板 162 を通過して受光部で受光されることにより遊技者の動作を検出することができるものである。この場合、主制御 MPU 1310a は、測距センサからの検出信号が中継基板を介して入力されると、この検出信号に基づいて動作の有無を判定し、動作があると判定したときには決定キー ON であると判定することができる一方、動作がないと判定したときには決定キー ON でないと判定することができる（測距センサの態様を「決定キーの変形例（5）」と記載する場合がある）。

【0946】

また、上述した実施形態では、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって 60 度回転操作されて第 1 の ON 操作されることにより設定キースイッチ 1311a を設定キー ON とすることができ、この設定キー ON の信号が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、また、設定キーシリンダが初期位置から反時計方向へ向かって 60 度回転操作されて第 2 の ON 操作されることにより設定キースイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力され、また、設定キースイッチ 1311a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって 60 度回転操作されて OFF 操作されることにより設定キースイッチ 1311a を OFF とすることができるとともに、設定キースイッチ 1311a を決定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって 60 度回転操作されて OFF 操作されることにより設定キースイッチ 1311a を OFF とすることができ、この OFF の信号が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、設定キー ON、決定キー ON、及び OFF を伝える情報を、シリアル情報として、外部へシリアル出力することができるシリアル出力回路を、設定キースイッチ 1311a に設けてもよい。これにより、設定キースイッチ 1311a からの信号に対してセキュリティを向上することができる。このシリアル出力回路が設けられる設定キースイッチ 1311a は、設定変更基板 1311 に備えていたが、これに代えて、主制御基板 1310 に備えていてもよいし、払出制御基板 633 に備えていてもよい。このシリアル出力回路からシリアル出力されるシリアル情報が設定変更基板 1311 から主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a へ入力されると、主制御 MPU 1310a は、受信したシリアル情報から設定キー ON、決定キー ON、及び OFF のうち、いずれを伝えるものであるかを判別することができる（シリアル回路を有する設定キースイッチ 1311a の態様を「決定キーの変形例（6）」と記載する場合がある）。

【0947】

また、上述した実施形態では、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって 60

度回動操作されて第1のON操作されることにより設定キースイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、また、設定キーシリンダが初期位置から反時計方向へ向かって60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、また、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定キースイッチ1311aを決定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、設定キーON、決定キーON、及びOFFを伝える情報を、パルス信号として、外部へ出力することができるパルス出力回路を、設定キースイッチ1311aに設けてもよい。これにより、設定キースイッチ1311aからの信号に対してセキュリティを向上することができる。このパルス出力回路が設けられる設定キースイッチ1311aは、設定変更基板1311に備えていたが、これに代えて、主制御基板1310に備えていてもよいし、払出制御基板633に備えていてもよい。このパルス出力回路から出力されるパルス信号は、例えば、設定キーONを伝える情報である場合にはパルス幅が1msに設定され、決定キーONを伝える情報である場合にはパルス幅が3msに設定され、OFFを伝える情報である場合にはパルス幅が5msに設定される。このパルス出力回路から出力されるパルス信号は、設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されると、主制御MPU1310aは、入力されたパルス信号から設定キーON、決定キーON、及びOFFのうち、いずれを伝える情報であるかを判別することができる（パルス出力回路を有する設定キースイッチ1311aの態様を「決定キーの変形例（7）」と記載する場合がある）。

【0948】

また、上述した実施形態では、設定キーシリンダが初期位置から時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることにより設定キースイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、また、設定キーシリンダが初期位置から反時計方向へ向かって60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、また、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが反時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定キースイッチ1311aを決定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、設定キーONの信号の電圧レベル、決定キーONの信号の電圧レベル、及びOFFの信号の電圧レベルを、設定変更基板1311から主制御基板1310までに亘る基板間において、中間電位（例えば、ゼロVから5Vまでのうち、2Vから3Vまでの電位）を用い、主制御基板1310においてコンパレータ

10

20

30

40

50

回路を設けて、コンパレータ回路による比較結果が主制御MPU1310aへ入力されることで、主制御MPU1310aが設定キーONの信号のON/OFF、決定キーONの信号のON/OFF、及びOFFの信号のON/OFFを判定してもよい。これにより、設定キースイッチ1311aからの信号に対してセキュリティを向上することができる（中間電位を用いる設定キースイッチの態様を「決定キーの変形例（8）」と記載する場合がある）。

【0949】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、払出制御基板633に押圧操作部を有する決定キーボタンを設けてもよい。この場合、決定キーボタンの押圧操作部は、決定キーボタンと対応する払出制御基板ボックス632のカバー体に形成される開口部を介して露出され、決定キーボタンの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入して払出制御基板633を改変することができないように、開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型される構造となる。決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されると、この操作信号が払出制御基板633から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、決定キーボタンからの検出信号に基づいて決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。

【0950】

なお、払出制御基板633に決定キーボタンを配置する位置は、後述する押圧操作部を有するエラー解除スイッチの近傍であってもよい。払出制御基板633のカバー体には、決定キーボタンとエラー解除スイッチとが混同されないように決定キーボタンとエラー解除スイッチとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、決定キーボタンとエラー解除スイッチとが混同されないように、決定キーボタンとエラー解除スイッチとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとエラー解除スイッチとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースイッチ、ロッカスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、払出制御基板633に決定キーボタンとエラー解除スイッチとを設ける場合には、不正な改変を防止するために、決定キーボタンへの配線パターンとエラー解除スイッチへの配線パターンとの引き回しとして払出制御基板633において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、払出制御基板633のコネクタの端子（主制御基板1310のコネクタの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板1310においても、決定キーボタンからの検出信号が伝送される配線パターンとエラー解除スイッチからの検出信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、払出制御基板633に決定キーボタンを設ける場合には、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回転操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（決定キーボタンの態様（設定キースイッチ1311a

10

20

30

40

50

’の態様を含めてもよい。)を「決定キーの変形例(9)」と記載する場合がある)。

【0951】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、払出制御基板633に押圧操作部を有するエラー解除スイッチからの信号が、払出制御基板633において分岐されて払出制御基板633を介して、主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、この信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。エラー解除スイッチは、上述したように、エラーLED表示器に表示されているエラーを解除するためのものであり、復電後においてパチンコ機1のシステムが起動完了し(各種制御基板の電源時投入時処理を完了して割り込み処理を行っている状態となり)、パチンコ機1の状態としてエラーが発生していない場合には、エラー解除スイッチの押圧操作部を操作することが全くない。そこで、主制御MPU1310aは、エラー解除スイッチからの信号に基づいてエラー解除スイッチの押圧操作部が操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、エラー解除スイッチからの信号に基づいてエラー解除スイッチの押圧操作部が操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。これにより、決定キーONの有無に対してセキュリティを向上することができる(エラー解除スイッチの態様を「決定キーの変形例(10)」と記載する場合がある)。

【0952】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、払出制御基板633に押圧操作部を有するエラー解除スイッチからの信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPUが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310へ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310の主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。エラー解除スイッチは、上述したように、エラーLED表示器に表示されているエラーを解除するためのものであり、復電後においてパチンコ機1のシステムが起動完了し(各種制御基板の電源時投入時処理を完了して割り込み処理を行っている状態となり)、パチンコ機1の状態としてエラーが発生していない場合には、エラー解除スイッチの押圧操作部を操作することが全くない。そこで、主制御MPU1310aは、後述する主制御タイマ割り込み処理における枠コマンド受信処理において、エラー解除スイッチからの信号に基づいて押圧操作部が操作されていると払出制御MPUが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONであると判定することができる一方、エラー解除スイッチからの信号に基づいて押圧操作部が操作されていないと払出制御MPUが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONでないと判定することができる。これにより、決定キーONの有無に対してセキュリティを向上することができる(エラー解除スイッチの態様2を「決定キーの変形例(11)」と記載する場合がある)。

【0953】

また、上述した実施形態では、RAMクリアスイッチ1310fが主制御基板1310に備えられ、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置

10

20

30

40

50

から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、RAMクリアスイッチ1310fを払出制御基板633に備えるようにして、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号が払出制御基板633の払出制御MPUへ入力されるとともに、払出制御基板633において分岐されて払出制御基板633を介して主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、主制御MPU1310aが入力される操作信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。RAMクリアスイッチ1310fは、後述するように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御MPU1310aが後述する設定変更処理を行った場合）には、主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域（RAMの全領域のうち特定領域を除く領域。）を必ずクリアする。そこで、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されながらパチンコ機1の電源投入が行われることで主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域を必ずクリアするため、RAMクリアスイッチ1310fを決定キーとして流用することができ、主制御MPU1310aは、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。これにより、決定キーONの有無に対してセキュリティを向上することができる。

【0954】

払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部は、RAMクリアスイッチ1310fと対応する払出制御基板ボックス632のカバー体に形成される開口部を介して露出され、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入して払出制御基板633を改造することができないように、開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型される構造となる。

【0955】

なお、払出制御基板633にRAMクリアスイッチ1310fを配置する位置は、後述する押圧操作部を有するエラー解除スイッチの近傍であってもよい。払出制御基板633のカバー体には、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチとが混同されないようにRAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチとが混同されないように、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、RAMクリアスイッチ1310fとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。RAMクリアスイッチ1310fとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースイッチ、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、払出制御基板633にRAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチとを設ける場合には、不正な改変を防止するた

めに、RAMクリアスイッチ1310fへの配線パターンとエラー解除スイッチへの配線パターンとの引き回しとして払出制御基板633において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、払出制御基板633のコネクタの端子（主制御基板1310のコネクタの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板1310においても、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号が伝送される配線パターンとエラー解除スイッチからの検出信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、払出制御基板633にRAMクリアスイッチ1310fを設ける場合には、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（RAMクリアスイッチの態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（12）」と記載する場合がある）。

【0956】

また、上述した実施形態では、RAMクリアスイッチ1310fが主制御基板1310に備えられ、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、RAMクリアスイッチ1310fを払出制御基板633に備えるようにして、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPUが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310へ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310の主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。RAMクリアスイッチ1310fは、後述するように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御MPU1310aが後述する設定変更処理を行った場合）には、主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域（RAMの全領域のうち特定領域を除く領域。）を必ずクリアする。そこで、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されながらパチンコ機1の電源投入が行われることで主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域を必ずクリアするため、RAMクリアスイッチ1310fを決定キーとして流用することができ、主制御MPU1310aは、後述する主制御タイマ割り込み処理における枠コマンド受信処理において、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が操作されていると払出制御MPUが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONであると判定することができる一方、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が操作されていないと払出制御MPUが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONでないと判定することができる。これにより、決定キーONの有無に対してセキュリティを向上することができる（RAMクリアスイッチの態様2（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（13）」と記載する場合がある）。

【0957】

また、上述した実施形態では、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033がパネル中継基板1710を介して主制御基板1310に入力され、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻す

10

20

30

40

50

ように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033が払出制御基板633を介して(経由して)、主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、主制御MPU1310aが入力されるアウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033からの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに発射された遊技球Bは、上述したように、この遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収される。このアウト口1008により回収された遊技球Bは、上述したように、アウト口左センサ3032又はアウト口右センサ3033で検出される。そこで、主制御MPU1310aは、扉枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、本体枠4に対して扉枠3が開放されている場合であって、かつ、アウト口左センサ3032又はアウト口右センサ3033からの検出信号に基づいて、アウト口1008が遊技球Bを回収したときには決定キーONであると判定することができる。一方、本体枠4に対して扉枠3が開放されていない(つまり閉鎖されている)場合、及び/又は、アウト口左センサ3032又はアウト口右センサ3033との検出信号に基づいて、いずれもアウト口1008が遊技球Bを回収していないときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい(アウト口スイッチの態様(設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(14)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、遊技球Bをアウト口1008へ送り込む必要がある。

【0958】

また、上述した実施形態では、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033がパネル中継基板1710を介して主制御基板1310に入力され、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033からの検出信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPUが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310へ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310の主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに発射された遊技球Bは、上述したように、この遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収される。このアウト口1008により回収された遊技球Bは、上述したように、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033で検出される。そこで、主制御MPU1310aは、後述する主制御タイマ割り込み処理における枠コマンド受信処理において、アウト口左センサ3032又はアウト口右センサ3033からの検出信号に基づいて、アウト口1008により遊技球Bが回収されたら払出制御MPUが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONであると判定することができる一方、アウト口1008により遊技球Bが回収されていないと払出制御MPUが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位

10

20

30

40

50

置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい(アウトロスイッチの態様2(設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(15)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、遊技球Bをアウトロ1008へ送り込む必要がある。

【0959】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、満タン検知センサ154、球切検知センサ574、又は払出検知センサ591からの検出信号が払出制御基板633の払出制御MPUへ入力されるとともに、払出制御基板633において分岐されて払出制御基板633を介して主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、これらの検出信号に基づいて主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよいし、満タン検知センサ154、球切検知センサ574、又は払出検知センサ591からの検出信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPUが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310へ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310の主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい(払出ユニットの態様(設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(16)」と記載する場合がある)。

【0960】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aは、本体枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、外枠2に対して本体枠4が閉鎖されたときには決定キーONであると判定することができる一方、外枠2に対して本体枠4が開放されたままの状態が維持されているときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい(本体枠開放スイッチの態様(設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(17)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する必要がある、決定キーONした後に、外枠2に対して本体枠4を再び開放して、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠2に対して本体枠4を再び閉鎖する必要がある。

【0961】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回

10

20

30

40

50

転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aは、扉枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、本体枠4に対して扉枠3が開放されたときには決定キーONであると判定することができる一方、本体枠4に対して扉枠3が閉鎖されたままの状態が維持されているときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい(扉枠開放スイッチの態様(設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(17)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放する必要がある、決定キーONした後に、本体枠4に対して扉枠3を再び閉鎖し、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する必要がある。

【0962】

また、上述した実施形態では、設定変更基板1311に備える設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、この設定キースイッチ1311aを主制御基板1310に備えるようにしてもよい(設定キースイッチの態様を「決定キーの変形例(18)」と記載する場合がある)。

【0963】

また、上述した実施形態では、設定変更基板1311に備える設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、この設定キースイッチ1311aを主制御基板1310に備えるとともに、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から初期位置へ回動操作されてOFF操作されることにより設定キースイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されることで、主制御MPU1310aは、OFFの信号が入力されたときには決定キーONであると判定することができる一方、OFFの信号が入力されていないときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい(設定キースイッチの態様2(設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(19)」と記載する場合がある)。

【0964】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して)第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この

決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御基板1310に押圧操作部を有する決定キーボタンを設けてもよい。この場合、決定キーボタンの押圧操作部は、決定キーボタンと対応する主制御基板ボックス1320のカバー体に形成される開口部を介して露出され、決定キーボタンの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入して主制御基板1310を改変することができないように、開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型される構造となる。決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されると、この操作信号が主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、決定キーボタンからの検出信号に基づいて決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。

10

【0965】

なお、主制御基板1310に決定キーボタンを配置する位置は、RAMクリアスイッチ1310fの近傍であってもよい。主制御基板ボックス1320のカバー体には、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとが混同されないように決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとが混同されないように、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースイッチ、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、主制御基板1310に決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとを設ける場合には、不正な改変を防止するために、決定キーボタンへの配線パターンとRAMクリアスイッチ1310fへの配線パターンとの引き回しとして主制御基板1310において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、主制御基板1310に決定キーボタンを設ける場合には、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（決定キーボタンの態様2（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（20）」と記載する場合がある）。

20

30

【0966】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aが入力されるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。RAMクリアスイッチ1310fは、後述するように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御MPU1310aが後述する設定変更処理を行った場合

40

50

）には、主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域（RAMの全領域のうち特定領域を除く領域。）を必ずクリアする。そこで、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されながらパチンコ機1の電源投入が行われることで主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域を必ずクリアするため、RAMクリアスイッチ1310fを決定キーとして流用することができ、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。これにより、決定キーONの有無に対してセキュリティを向上することができる。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（RAMクリアスイッチの態様3（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（21）」と記載する場合がある）。なお、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作される期間がパチンコ機1の電源投入時と限定されるとともに、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号は、後述するように、払出制御基板633の払出制御MPUに入力されるため、RAMクリアスイッチ1310fが後述するエラー解除スイッチの機能を兼ねるように構成する場合には、払出制御基板633にエラー解除スイッチが不要となる。

【0967】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、遊技盤5に設けられる、普通入賞口2003の普通入賞口センサ2401、各種入賞口の各種センサ（例えば、第二始動口センサ2402、大入賞口センサ2403、役物入賞口センサ2513、一般入賞口センサ3001、第一始動口センサ3002）、本体枠4のアウトセンサ664からの検出信号が入力される主制御MPU1310aがこれらの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（各種センサ等の態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（22）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、普通入賞口2003へ遊技球Bを送り込んだり、各種入賞口へ遊技球Bを送り込んだり、アウト口1008へ遊技球Bを送り込んだりする必要がある。

【0968】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aがステッピングモータ、DCモータ、ソレノイド等の電氣的駆動源の駆動制御を行って可動体（役物）の作動を制御し、光学式センサ（フォトセンサや測距センサ等）から検出信号に基

づいて可動体（役物）の原位置や作動位置等を判定する場合には、この光学式センサからの検出信号に基づいて主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（光学式役物センサの態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（23）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、光学式センサが可動体（役物）の原位置や作動位置等を検知するように、可動体（役物）を移動させる必要がある。

【0969】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回動操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回動操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、遊技領域5a内における不正な磁気を検知する磁気センサ2010からの検出信号が入力される主制御MPU1310aが磁気センサ2010からの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（磁気センサの態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（24）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、パチンコ機1の正面から遊技盤5の前面へ向かって磁石を近づける必要がある。

【0970】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回動操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回動操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、パチンコ機1をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機1に振動を加えて遊技盤5に区画形成される遊技領域5aを流下する遊技球Bの進路を変更して遊技盤5に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させる不正行為を検知する振動センサ3003を遊技盤5に設ける場合には、主制御MPU1310aが振動センサ3003からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定するとともに、振動センサ3003からの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（振動センサの態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（25）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、パチンコ機1をゆすったり、叩いたりする必要がある。

【0971】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回動操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回動操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この

10

20

30

40

50

決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、パチンコ機1に電波を照射して遊技盤5に設けられる各種入賞口の各種センサや払出装置580に設けられる各種センサの誤動作をさせて遊技球Bを不正に獲得する不正行為を検知する電波センサを遊技盤5や払出装置580に設ける場合には、主制御MPU1310aが電波センサからの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定するとともに、電波センサからの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（電波センサの態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（26）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、パチンコ機1に電波を照射する必要がある。

【0972】

また、上述した実施形態では、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向へ向かって60度回転操作して）第2のON操作することにより設定キースイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1311から主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、演出操作部ユニット350の押圧操作部303の押圧操作を検知する押圧検知センサ373からの検出信号、演出操作部ユニット350の接触操作部302の接触を検知する接触検知センサ本体358からの検出信号が周辺制御基板1510へ入力されるとともに、周辺制御基板1510において分岐されて主制御基板1310の主制御MPU1310aへ入力され、これらの検出信号に基づいて主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定キースイッチ1311aを初期位置から設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定キースイッチ1311a'としてもよい（演出操作ボタンユニットの態様（設定キースイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（27）」と記載する場合がある）。

【0973】

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

10

20

30

40

50

ことができる設定変更基板カバー体用開閉スイッチを設けてもよい。この場合、設定変更基板カバー体用開閉スイッチからの検出信号を主制御基板1310へ直接入力されるように構成してもよいし、設定変更基板1311を介して主制御基板1310へ（間接）入力されるように構成してもよい。設定変更基板カバー体用開閉スイッチからの検出信号に基づいて、カバー体をベース体から開放されている場合ことを、上述した予め定めた設定値変更許可条件に含むことができる（設定変更基板ボックスの態様を「決定キーの変形例（28）」と記載する場合がある）。

【0974】

また、上述した実施形態では、設定変更基板1311のコネクタSMCNと主制御基板1310のコネクタMSCNの端子とが接続されるように構成され、不正な改変を防止するために、設定キースイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定キースイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定キースイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターンと、設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンと、の引き回しとして、設定変更基板1311において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板1311のコネクタSMCNの端子（主制御基板1310のコネクタMSCNの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板1310においても、設定キースイッチ1311aからの各種信号が伝送される配線パターン（つまり、設定キースイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターン、設定キースイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターン、及び設定キースイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターン）と設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されていたが、設定キースイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定キースイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターンと、のうち、いずれか一方の配線パターンについては、設定変更基板1311のコネクタSMCNと別体に設定変更基板1311に設けられる他のコネクタを介して、主制御基板1310のコネクタMSCNと別体に主制御基板1310に設けられる他のコネクタとコネクタ接続（基板間接続）されてもよく、この設定変更基板1311に設けられる他のコネクタと主制御基板1310に設けられる他のコネクタとを、ハーネスを介して、電氣的に接続されてもよい（配線パターンの引き回しの態様を「決定キーの変形例（29）」と記載する場合がある）。

【0975】

また、上述した決定キーの変形例（1）～（29）のうち、適宜選択して組み合わせた態様を採用してもよい（変形例の選択組み合わせの態様を「決定キーの変形例（30）」と記載する場合がある）。

【0976】

また、上述した設定値では、大当たりか否かを抽選判定するための確率や小当たりか否かを抽選判定するための確率のほかに、確変時から通常時へ移行する際に抽選判定するための確率、遊技者にとって有利となる領域への振分け率等を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球Bの球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されている。本実施形態では、設定値として、設定値1、設定値2、設定値3、設定値4、設定値5、及び設定値6が予め用意されており、設定値1から設定値6へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定されていた。ところで、本実施形態のパチンコ機1には、設定値1～設定値6までに亘って複数の設定値が存在するものの、他のパチンコ機には遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定される単一の設定値が存在するものもある。つまり、本実施形態のパチンコ機1のように遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め複数の設定値として存在して設定変更が必要な遊技仕様のもの、と遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め単一の設定値のみが存在して設定変更が全く必要ない遊技仕様のもの、がある。ところが、このような遊技仕様に応じて主制御基板1310

のハードウェア構成を設計変更するとともに、設定変更基板 1 3 1 1 のハードウェア構成を設計変更又は不使用とすると、主制御基板 1 3 1 0 及び設定変更基板 1 3 1 1 が遊技仕様
に依存されることとなるため、遊技仕様に応じてハードウェア構成が類似する又は異なる
主制御基板 1 3 1 0 及び設定変更基板 1 3 1 1 を有することとなる。そこで、主制御基
板 1 3 1 0 及び設定変更基板 1 3 1 1 を、遊技仕様
に依存されない、つまりハードウェア
構成の設計変更を伴わずに共通して使用することができるものが求められる。

【0977】

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

【0978】

例えば、主制御 MPU 1 3 1 0 a が自身に内蔵されている RAM の所定領域（RAM の全
領域のうち特定領域を除く領域。）をクリアした後に実機確認動作パターンを複数設定
することができる（RAM クリア後におけるパチンコ機 1 の起動方法にバリエーションを持
たせることができる）設定値として使用することができる。この場合には、主制御 MPU
1 3 1 0 a が制御する対象となっている可動体（役物）の動作、ランプや LED 等の発光
体の点灯に対して、設定値 1 として「全動作（可動体（役物）の動作、発光体の点灯）」
を指定する実機確認動作パターン 1 が割り当てられ、設定値 2 として「可動体（役物）の
動作」を指定する実機確認動作パターン 2 が割り当てられ、設定値 3 として「発光体の点
灯」を指定する実機確認動作パターン 3 が割り当てられ、設定値 4 として「可動体（役物
）の詳細動作（移動速度の可変、作動領域全体に亘る移動、他の構造体や他の可動体（役
物）との干渉チェック、他の可動体（役物）との作動順番などの動作）」を指定する実機
確認動作パターン 4 が割り当てられ、設定値 5 として「発光体 1 ポート単位（主制御 MPU
1 3 1 0 a の所定の出力ポート単位（つまり、1 つの出力ポートごと）による発光体の
点灯）の点灯」を指定する実機確認動作パターン 5 が割り当てられ、設定値 6 として「動
作なし」を指定する実機確認動作パターン 6 が割り当てられる（RAM クリア後の実機確
認動作の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（1）」と記載する場合
がある）。なお、主制御 MPU 1 3 1 0 a は、RAM クリア後の実機確認動作を、後述す
る主制御側タイマ割り込み処理を繰返し行うことにより可動体（役物）の動作、ランプや
LED 等の発光体の点灯を行う。主制御 MPU 1 3 1 0 a からの設定変更コマンド（図 1
7 8 には設定変更完了コマンドと記載）を受信する周辺制御基板 1 5 1 0 は、設定変更コ
マンドに含まれる設定値に応じた内容（実機確認動作パターン）で周辺制御基板 1 5 1 0
が制御する対象となっている可動体（役物）の動作、発光体の点灯を行うことができる。
この RAM クリア後の実機確認動作の変更設定の態様により、RAM クリア後におけるパ
チンコ機 1 の起動方法にバリエーションを持たせることができる。

【0979】

また、例えば、図柄の変動終了後からデモンストレーション（遊技者待ち状態となって行
われるデモ演出）となるまでの時間を複数設定することができる設定値として使用するこ
とができる。この場合には、設定値 1 として「10 秒」を指定する時間設定パターン 1 が
割り当てられ、設定値 2 として「15 秒」を指定する時間設定パターン 2 が割り当てられ
、設定値 3 として「20 秒」を指定する時間設定パターン 3 が割り当てられ、設定値 4 と
して「25 秒」を指定する時間設定パターン 4 が割り当てられ、設定値 5 として「30 秒
」を指定する時間設定パターン 5 が割り当てられ、設定値 6 として「35 秒」を指定する
時間設定パターン 6 が割り当てられる（図柄の変動終了後から遊技者待ち状態となるま
での時間の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（2）」と記載する場合
がある）。なお、主制御 MPU 1 3 1 0 a からの設定変更コマンドを受信する周辺制御基
板 1 5 1 0 は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じた時間（時間設定パターン）で
デモンストレーションを開始することができる。この図柄の変動終了後から遊技者待ち状

10

20

30

40

50

態となるまでの時間の変更設定の態様により、図柄の変動終了後からデモンストレーションとなるまでの時間にバリエーションを持たせることができる。

【0980】

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

10

【0981】

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

20

30

40

【0982】

また、例えば、各種の不具合、ゴト、及びエラー等のエラー報知におけるエラー報知音の音量を複数設定することができる設定値として使用することができる。各種エラー報知音は、周辺制御基板1510に備える音量調整スイッチの操作により調整することができないもの（つまり、依存されないもの）であり、最大音量とすることでエラー報知音が発するパチンコ機を遊技ホールの店員等の係員が気付きやすいものの、他のパチンコ機で遊技を行っている遊技者に対して、耳障りに感じる場合もある。そこで、各種エラー報知音の音量を調整することができるものも求められる。この場合には、設定値1として「エラー

50

報知音量 1」を指定するエラー報知音量設定パターン 1 が割り当てられ、設定値 2 として「エラー報知音量 2」を指定するエラー報知音量設定パターン 2 が割り当てられ、設定値 3 として「エラー報知音量 3」を指定するエラー報知音量設定パターン 3 が割り当てられ、設定値 4 として「音量 4」を指定するエラー報知音量設定パターン 4 が割り当てられ、設定値 5 として「エラー報知音量 5」を指定するエラー報知音量設定パターン 5 が割り当てられ、設定値 6 として「エラー報知音量 6（最大音量）」を指定するエラー報知音量設定パターン 6 が割り当てられる（エラー報知音の音量の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（5）」と記載する場合がある）。なお、設定値 1（消音とならない音量であって、エラー報知音を発するパチンコ機の前面で立ち止まると、そのエラー報知音を認識することができる音量）から設定値 6（最大音量であって、エラー報知音を発するパチンコ機から数メートル離れてもそのエラー報知音を十分に認識することができる音量）へ向かってエラー報知音の音量が大きくなるように設定されている。主制御 MPU 1310a からの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板 1510 は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたエラー報知音の音量（エラー報知音量設定パターン）でエラー報知音を発する制御を行う。このエラー報知音の音量の変更設定の態様により、エラー報知におけるエラー報知音の音量にバリエーションを持たせることができる。

10

【0983】

また、例えば、ランプや LED 等の発光体のデフォルト輝度を複数設定することができる設定値として使用することができる。主制御 MPU 1310a が制御する対象となっている発光体に対して、デフォルト輝度から輝度を高くしたり、低くしたりすることができる。この場合には、設定値 1 として「輝度 1」を指定するデフォルト輝度設定パターン 1 が割り当てられ、設定値 2 として「輝度 2」を指定するデフォルト輝度設定パターン 2 が割り当てられ、設定値 3 として「輝度 3」を指定するデフォルト輝度設定パターン 3 が割り当てられ、設定値 4 として「輝度 4」を指定するデフォルト輝度設定パターン 4 が割り当てられ、設定値 5 として「輝度 5」を指定するデフォルト輝度設定パターン 5 が割り当てられ、設定値 6 として「輝度 6」を指定するデフォルト輝度設定パターン 6 が割り当てられる（デフォルト輝度の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（6）」と記載する場合がある）。なお、主制御 MPU 1310a は、デフォルト輝度の変更設定を、後述する主制御側タイマ割り込み処理を繰返し行うことにより発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行う。主制御 MPU 1310a からの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板 1510 は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたデフォルト輝度（デフォルト輝度設定パターン）に基づいて周辺制御基板 1510 が制御する対象となっている発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行うことができる。このデフォルト輝度の内容の変更設定の態様により、ランプや LED 等の発光体のデフォルト輝度にバリエーションを持たせることができる。

20

30

【0984】

また、例えば、各種の不具合、ゴト、及びエラー等のエラー報知におけるランプや LED 等の発光体の輝度を複数設定することができる設定値として使用することができる。主制御 MPU 1310a が制御する対象となっているランプに対して、設定値 1 として「エラー報知輝度 1」を指定するエラー報知輝度設定パターン 1 が割り当てられ、設定値 2 として「エラー報知輝度 2」を指定するエラー報知輝度設定パターン 2 が割り当てられ、設定値 3 として「エラー報知輝度 3」を指定するエラー報知輝度設定パターン 3 が割り当てられ、設定値 4 として「エラー報知輝度 4」を指定するエラー報知輝度設定パターン 4 が割り当てられ、設定値 5 として「エラー報知輝度 5」を指定するエラー報知輝度設定パターン 5 が割り当てられ、設定値 6 として「エラー報知輝度 6（最大輝度）」を指定するエラー報知輝度設定パターン 6 が割り当てられる（エラー報知における発光体の輝度の変更設定の態様を「共通ハードウェア構成による変形例（7）」と記載する場合がある）。なお、設定値 1（消灯とならないものの、ランプの輝度が低く、パチンコ機の前面で立ち止まると、エラー報知を認識することができるランプの輝度）から設定値 6（最大輝度）へ向かってランプの輝度が高くなるように設定されている。主制御 MPU 1310a は、エラ

40

50

一報知における発光体の輝度の変更設定を、後述する主制御側タイマ割り込み処理を繰返し行うことにより発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行う。主制御MPU1310aからの設定変更コマンドを受信する周辺制御基板1510は、設定変更コマンドに含まれる設定値に応じたエラー報知輝度（エラー報知輝度設定パターン）に基づいて周辺制御基板1510が制御する対象となっている発光体の輝度を調整して発光体の点灯、点滅、階調点等を行うことができる。このエラー報知における発光体の輝度の変更設定の態様により、エラー報知におけるランプやLED等の発光体の輝度にバリエーションを持たせることができる。

【0985】

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

【0986】

また、上述した共通ハードウェア構成による変形例（1）～（8）のうち、いずれか1つを適宜選択して、上述した決定キーの変形例（30）に採用してもよい。

【0987】

また、上述した予め定めた設定値変更許可条件は、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることで設定キーON操作されていることが必要であった。RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入が行われると、主制御MPU1310aは、後述する主制御側電源投入時処理において主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアし、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行する。また、パチンコ機1の復電時において上述した予め定めた設定値変更許可条件が成立すると、主制御MPU1310aは、後述する主制御側電源投入時処理において設定変更処理を行って主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアし、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行する。つまり、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行う場合、パチンコ機1の復電時において上述した予め定めた設定値変更許可条件が成立する場合には、いずれにおいても、主制御MPU1310aは、後述する主制御側電源投入時処理において主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアし、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行することとなる。そこで、上述した予め定めた設定値変更許可条件として、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることで設定キーON操作されていることに加えて、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されていてもよい（「予め定めた設定値変更許可条件の変形例」と記載する場合がある）。

【0988】

また、上述した予め定めた設定値表示許可条件は、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電後において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることで設定キーON操作されていることが必要であった。主制御MPU1310aは、この予め定めた設定値表示許可条件が成立すると、後述する主制御側タイ

10

20

30

40

50

マ割り込み処理の一処理として行われる設定値確認表示処理において、設定されている現状の設定値を設定表示器1310gに表示する。また、RAMクリアスイッチ1310fは、上述したように、パチンコ機1の電源投入を行うときに押圧操作部が押圧操作されている必要があり、押圧操作される期間が限定されていた。そこで、上述した予め定めた設定値表示許可条件として、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースwitch1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることで設定キーON操作されていることに加えて、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されていなくてもよい（「予め定めた設定値表示許可条件の変形例」と記載する場合がある）。この場合、主制御MPU1310aは、予め定めた設定値表示許可条件の変形例が成立すると、設定値確認表示処理を後述する主制御側タイマ割り込み処理の一処理として行わずに後述する主制御側電源投入時処理において、内蔵WDTの初期設定及び起動設定を行う前までに行い、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行することとなる。なお、主制御MPU1310aは、予め定めた設定値表示許可条件の変形例が成立して設定値確認表示処理を行う場合には、まだ割り込み許可設定を行っていないため、主制御側タイマ割り込み処理を行わず、外枠2に対する本体枠4の開放を検出するための本体枠開放スイッチからの検出信号と、設定キースwitch1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースwitch1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることで設定キースwitch1311aが設定キーONされ、設定キースwitch1311aからの設定キーONの信号と、を読み取って後述する入力情報として主制御内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶していない。このため、主制御MPU1310aは、予め定めた設定値表示許可条件の変形例が成立して設定値確認表示処理を行う場合に、外枠2に対する本体枠4の開放を検出するための本体枠開放スイッチからの検出信号と、設定キースwitch1311aからの設定キーONの信号と、を読み取る。

【0989】

上述した予め定めた設定値変更許可条件の変形例と上述した予め定めた設定値表示許可条件の変形例とを共に採用することにより、パチンコ機1の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定キースwitch1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることで設定キーON操作されていることを前提として、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されているときには、主制御MPU1310aは、後述する主制御側電源投入時処理において設定変更処理を行って主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアし、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行するのに対して、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されていないときには、主制御MPU1310aは、後述する主制御側電源投入時処理において設定値確認表示処理を行い、その後、割り込み許可設定などを行うことで遊技を進行する。この態様を採用することにより、主制御MPU1310aは、遊技の進行を開始すると、設定値確認表示処理が一度も行われなない。つまり、主制御MPU1310aは、割り込み許可設定などを行うことで遊技の進行を開始すると、設定されている現状の設定値を設定表示器1310gに表示することが一度もない。主制御MPU1310aは、後述する主制御側電源投入時処理の球数計数処理において遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008を介して本体枠4のアウト球通路663により回収された遊技球Bの球数を計数して後述する主制御側電源投入時処理のポート出力処理においてベースモニタ1310hに出力してアウト口1008により回収された遊技球Bの球数をベースモニタ1310hに表示する。そこで、設定表示器1310gが表示する設定されている現状の設定値を、上述したベースモニタ1310hに表示するようにしてもよい（「ベ

10

20

30

40

50

ースモニタの利用方法の変形例」と記載する場合がある）。これにより、主制御MPU1310aは、ベースモニタ1310hを用いて、復電してから割り込み許可設定などを行うことで遊技の進行を開始するまでの期間において、設定されている現状の設定値を表示することができるとともに、復電してから割り込み許可設定などを行うことで遊技の進行を開始すると、アウト口1008（本体枠4のアウト球通路663）により回収された遊技球Bの球数を表示することができるため、設定表示器1310gを設ける必要がなくなりコスト削減に寄与することができる。

【0990】

また、上述した予め定めた設定値変更許可条件の変形例、上述した予め定めた設定値表示許可条件の変形例、及び上述したベースモニタの利用方法の変形例のうち、いずれか一つを適宜選択して、上述した決定キーの変形例（30）に採用してもよい。

10

【0991】

また、上述した予め定めた設定値変更許可条件の変形例、上述した予め定めた設定値表示許可条件の変形例、及び上述したベースモニタの利用方法の変形例のうち、いずれか一つを適宜選択して、上述した共通ハードウェア構成による変形例（1）～（8）に採用してもよい。

【0992】

〔5-5. 機能表示ユニット〕

遊技盤5における機能表示ユニット1400について、主に図126等を参照して詳細に説明する。機能表示ユニット1400は、遊技領域5aの外側で前構成部材1000の左上隅に取付けられている。機能表示ユニット1400は、パチンコ機1に組立てた状態で、扉枠3の扉窓101aを通して前方（遊技者側）から視認することができる。この機能表示ユニット1400は、主制御基板1310からの制御信号に基づき複数のLEDを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

20

【0993】

機能表示ユニット1400は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する三つのLEDからなる状態表示器と、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れにより抽選される普通抽選結果を表示する二つのLEDからなる普通図柄表示器と、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れに係る保留数を表示する二つのLEDからなる普通保留表示器と、を備えている。

30

【0994】

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

【0995】

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

40

【0996】

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

【0997】

〔5-6. 周辺制御ユニット〕

遊技盤5における周辺制御ユニット1500について、主に図129及び図133等を参照して説明する。周辺制御ユニット1500は、裏ユニット3000の裏箱3010の後面に取付けられている演出表示装置1600の後側に取付けられている。周辺制御ユニッ

50

ト１５００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板１５１０（図１７３及び図１７４を参照）と、周辺制御基板１５１０を収容している周辺制御基板ボックス１５２０と、を備えている。周辺制御基板１５１０は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部１５１１と、演出画像を制御するための演出表示制御部１５１２と、を備えている。

【０９９８】

周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０、演出操作ユニット３００、扉枠３側の各種装飾基板、演出表示装置１６００、等と接続されている（図１７３及び図１７４等を参照）。

【０９９９】

〔５－７．演出表示装置〕

遊技盤５における演出表示装置１６００について、主に図１３２及び図１３３等を参照して説明する。演出表示装置１６００は、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており、遊技パネル１１００の後側に、裏ユニット３０００の裏箱３０１０を介して取付けられている。演出表示装置１６００は、裏箱３０１０の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。演出表示装置１６００は、遊技盤５を組立てた状態で、枠状のセンター役物２５００の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。演出表示装置１６００は、白色ＬＥＤをバックライトとした１５ｉｎｃｈのフルカラーの液晶表示装置である。演出表示装置１６００は、周辺制御基板１５１０に接続されており、所定の静止画像や動画を表示することができる。

【１０００】

演出表示装置１６００は、左側面から左方へ突出している二つの左固定片１６０１と、右側面から右方へ突出している一つの右固定片１６０２と、を備えている。この演出表示装置１６００は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱３０１０の枠状の液晶取付部３０１０ｂ内の左内周面に開口している二つの固定溝３０１０ｃに、裏箱３０１０の斜め後方から二つの左固定片１６０１を挿入した上で、右固定片１６０２側を前方へ移動させて、右固定片１６０２をロック機構３０２０の開口部内に挿入し、ロック機構３０２０を背面視において上方へスライドさせることにより、裏箱３０１０に取付けられる。

【１００１】

〔５－８．表ユニットの全体構成〕

遊技盤５における表ユニット２０００について、主に図１３８乃至図１４０等を参照して詳細に説明する。図１３８（ａ）は遊技盤における表ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は遊技盤における表ユニットを後ろから見た斜視図である。図１３９（ａ）は表ユニットにおける始動口ユニット、サイドユニット、サイド左上ユニット、及びアタッカユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は表ユニットにおける始動口ユニット、サイドユニット、サイド左上ユニット、及びアタッカユニットを後ろから見た斜視図である。図１４０（ａ）は表ユニットにおけるセンター役物を前から見た斜視図であり、（ｂ）は表ユニットにおけるセンター役物を後ろから見た斜視図である。

【１００２】

表ユニット２０００は、遊技パネル１１００に、前方から取付けられており、前端が遊技パネル１１００の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部が遊技パネル１１００の開口部１１０２内に突出している。

【１００３】

表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球Ｂを受入可能としており常時開口している複数（ここでは三つ）の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球Ｂを受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の更に異なる位置に取付けられており遊技球Ｂを受入可能に常時開口している普通入賞口２００３と、遊技球Ｂが普通入賞口２００３に受入れられることにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球Ｂの受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選さ

10

20

30

40

50

れる第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる大入賞口2005と、第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球Bの受入れが可能となる役物入賞口2006と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bに対して受入の機会が付与される第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008と、を備えている。

【1004】

複数（ここでは三つ）の一般入賞口2001は、遊技領域5a内の上下方向中央よりも下側で、左右方向中央に対して左側に配置されている。第一始動口2002は、遊技領域5a内の左右方向中央で最下端にあるアウト口1008の直上に配置されている。普通入賞口2003は、遊技領域5a内の右端付近で、上下方向の中央に対して下寄りに配置されている。第二始動口2004は、普通入賞口2003の左下に配置されている。大入賞口2005は、第二始動口2004と第一始動口2002との間で第一始動口2002によりも若干低い高さに配置されている。役物入賞口2006は、普通入賞口2003の上方に配置されている。第一V入賞口2007は、役物入賞口2006と普通入賞口2003との間の高さに配置されている。第二V入賞口2008は、遊技領域5a内の左右方向中央で第一始動口2002の直上に配置されている。

【1005】

表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央で遊技領域5aの下端の直上に取付けられており第一始動口2002を有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内レール1002に沿うように取付けられており三つの一般入賞口2001を有しているサイドユニット2200と、サイドユニット2200の正面視左方のやや上側に取付けられているサイド左上ユニット2300と、遊技領域5a内の正面視右下隅となる始動口ユニット2100の正面視右方に取付けられており普通入賞口2003、第二始動口2004、及び大入賞口2005を有しているアタッカユニット2400と、始動口ユニット2100及びサイドユニット2200よりも上方で、遊技領域5a内の正面視略中央やや上寄りに取付けられており役物入賞口2006、第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008を有している枠状のセンター役物2500と、を備えている。

【1006】

〔5-8a. 始動口ユニット〕

次に、表ユニット2000の始動口ユニット2100について、主に図138及び図139等を参照して説明する。表ユニット2000の始動口ユニット2100は、遊技領域5a内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口1008の直上に配置されており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。始動口ユニット2100は、遊技球Bが一つのみ受入可能な幅で上方へ向かって常時開口している第一始動口2002を有している。

【1007】

始動口ユニット2100は、遊技パネル1100に取付けることで、第一始動口2002が、遊技パネル1100の前面よりも前方に突出した上で、上方へ開放された状態となり、センター役物2500の左右方向中央の直下に位置する。

【1008】

始動口ユニット2100は、遊技パネル1100に取付けた状態で、第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを遊技パネル1100の後方へ誘導し、裏ユニット3000における導光板演出ユニット3100の裏下球排出ユニット3150に受渡すことができる。

【1009】

〔5-8b. サイドユニット〕

次に、表ユニット2000のサイドユニット2200について、主に図138及び図139等を参照して説明する。表ユニット2000のサイドユニット2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿うように延びており、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイドユニット2200は、遊

技球Bを常時受入可能に開口している三つの一般入賞口2001を備えている。サイドユニット2200の三つの一般入賞口2001は、内レール1002に沿うように円弧状に列設されている。右側の二つの一般入賞口2001は上方へ向けて開口しており、左側の一般入賞口2001は左上へ向けて開口している。

【1010】

サイドユニット2200は、遊技盤5に組立てた状態で、三つの一般入賞口2001が遊技パネル1100の前面よりも前方に突出している。このサイドユニット2200は、一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを、遊技パネル1100の後方に誘導し、裏ユニット3000における導光板演出ユニット3100の裏下球排出ユニット3150に受渡すことができる。

【1011】

〔5-8c. サイド左上ユニット〕

次に、表ユニット2000のサイド左上ユニット2300について、主に図138及び図139等を参照して説明する。表ユニット2000のサイド左上ユニット2300は、遊技領域5a内において、サイドユニット2200の左方で内レール1002に接するように、遊技パネル1100に前方から取付けられている。サイド左上ユニット2300は、右方へ低くなるように傾斜した棚部2301を有している。

【1012】

サイド左上ユニット2300は、遊技盤5に組立てた状態で、棚部2301が遊技パネル1100の前面よりも前方へ突出している。サイド左上ユニット2300は、センター役物2500の左側を流下してきた遊技球Bを、棚部2301により、センター役物2500の下方となる右方側へ誘導することができる。

【1013】

〔5-8d. アタッカユニット〕

次に、表ユニット2000のアタッカユニット2400について、主に図138及び図139等を参照して説明する。表ユニット2000のアタッカユニット2400は、遊技領域5a内において、正面視右下隅となる始動口ユニット2100の正面視右方に配置されており、遊技パネル1100の前面に前方から取付けられている。このアタッカユニット2400は、普通入賞口2003、第二始動口2004、及び大入賞口2005を備えている（図148等を参照）。

【1014】

アタッカユニット2400は、正面視における外形形状が、右方へ向かうほど下辺からの高さが高くなる三角形に形成されている。このアタッカユニット2400では、普通入賞口2003が右上隅において上方へ向かって常時開口している。第二始動口2004は、普通入賞口2003から遊技球B一つ分よりも大きく間隔をあけた左下に設けられており、前方へ向かって常時開口している。大入賞口2005は、第二始動口2004の左下の下端付近に設けられており、前方へ向かって開閉可能に開口可能としている。

【1015】

アタッカユニット2400は、普通入賞口2003が遊技球Bよりも若干大きい大きさで開口している。また、アタッカユニット2400は、第二始動口2004が遊技球Bよりも若干大きい大きさで開口していると共に、大入賞口2005が左右方向へ遊技球Bの外径の約3倍～6倍の幅で開口している。

【1016】

アタッカユニット2400は、普通入賞口2003に受入れられた遊技球Bを検知する普通入賞口センサ2401と、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bを検知する第二始動口センサ2402と、大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2403と、不正な磁気を検知する磁気センサ2010と、を備えている（図173等を参照）。

【1017】

アタッカユニット2400は、第二始動口2004へ遊技球Bを誘導可能な第二始動口扉

10

20

30

40

50

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

【1018】

アタッカユニット2400は、図148、図149、及び図152等 to 示すように、普通入賞口2003の左下で第二始動口2004の上方に設けられており、左方へ向かって低くなるように傾斜している第二始動口上誘導棚2421と、第二始動口上誘導棚2421の左方に設けられており上下に延びている第二始動口左立壁部2422と、第二始動口上誘導棚2421の右端から下方へ延びている第二始動口右立壁部2423と、第二始動口上誘導棚2421及び第二始動口左立壁部2422の下方で大入賞口2005よりも右方に設けられており、左方へ向かって低くなるように傾斜している大入賞口誘導棚2424と、を備えている。

10

【1019】

第二始動口上誘導棚2421は、第二始動口2004の右端よりも右側の部位から、第二始動口2004の左端を越えて、左右方向における第二始動口2004と大入賞口2005との中央付近まで左方へ延びている。この第二始動口上誘導棚2421により、第二始動口2004への上方からの遊技球Bの受入れが阻止されている。

【1020】

第二始動口左立壁部2422は、第二始動口上誘導棚2421から左方へ、遊技球Bが一つ通過可能な間隔をあけて設けられている。第二始動口左立壁部2422は、第二始動口上誘導棚2421よりも高い位置から、第二始動口上誘導棚2421よりも低く第二始動口2004の下端よりも高い位置まで垂直に上下に延びている。第二始動口左立壁部2422は、上端が右方へ屈曲されている。

20

【1021】

第二始動口右立壁部2423は、第二始動口上誘導棚2421の右端から下方へ、第二始動口2004の下端と略同じ高さまで垂直に延びている。この第二始動口右立壁部2423により、第二始動口2004への右方からの遊技球Bの受入れが阻止されている。

【1022】

大入賞口誘導棚2424は、第二始動口2004の下端よりも若干低い高さで、第二始動口2004の左端よりも左寄りの部位から、第二始動口2004の下端から遊技球B一つ分下方の高さで、左右方向が第二始動口左立壁部2422よりも左方で大入賞口2005の右端と略同じ部位まで、左端側が低くなるように左右方向に延びている。大入賞口誘導棚2424は、図示するように、右端側が、上方へ立上るように湾曲しており、右方へ向かうほど傾斜角度がきつくなっている。

30

【1023】

また、アタッカユニット2400は、普通入賞口2003の右側において、左方へ向かって開口しており、遊技球Bを大入賞口誘導棚2424の下方で大入賞口2005よりも低い位置へ誘導するアタッカ右通路2430を、備えている。

40

【1024】

アタッカ右通路2430は、普通入賞口2003の右側の上方において上下に長く左方に向けて開口している第一開口部2431と、普通入賞口2003と第二始動口上誘導棚2421との間で左上方へ向けて開口している第二開口部2432と、第二始動口2004の下側で上方に向けて開口している第三開口部2433と、大入賞口誘導棚2424の下方における大入賞口2005の右方で上下に長く左方に向けて開口している第四開口部2434と、第四開口部2434の下端と連通しており左方に向けて開口している放出口部2435と、を有している。アタッカ右通路2430は、第一開口部2431、第二開口部2432、第三開口部2433、及び第四開口部2434から、遊技球Bが内部に進入可能とされていると共に、放出口部2435からのみ遊技球Bを外部へ放出可能とされて

50

いる。

【1025】

アタッカ右通路2430は、左方側が下がった複数段の階段状に形成されている。詳述すると、アタッカ右通路2430は、普通入賞口2003の右側における普通入賞口2003よりも上方の部位から下方へ延びて、普通入賞口2003よりも下側の高さの部位で、左方へ屈曲して普通入賞口2003の下側へ回り込み、普通入賞口2003の下側で、第二始動口右立壁部2423を左側の壁の一部として下方へ屈曲した後に、大入賞口誘導棚2424よりも下側の高さの部位で、再び左方へ屈曲して大入賞口誘導棚2424の中央より右側の部位の下側において下方へ屈曲してアタッカユニット2400の下端まで延びている。

10

【1026】

アタッカ右通路2430は、上下に延びている部位の前側と後側の内壁に、通路内に突出し左右に延びた複数の突条2436が、上下方向へ間隔をあけて設けられている。複数の突条2436は、前側と後側とでは、高さが互い違いとなるように設けられている。これら複数の突条2436は、遊技球Bが当接することで、遊技球Bの下方への速度の増加を抑制させながら、ジグザグ状に下方へ誘導することができる。

【1027】

アタッカ右通路2430は、大入賞口2005の右方となり上下に長く第四開口部2434が開口している部位に設けられている複数の突条2436には、第四開口部2434側の端部から更に通路内に突出している突起部2437を有している（図152等を参照）。この突起部2437の存在により、アタッカ右通路2430内の遊技球Bを、第四開口部2434から外部（左方）へ放出されることを防止することができると共に、第四開口部2434を通して外部からアタッカ右通路2430内へ遊技球Bを進入させることができる。従って、アタッカ右通路2430に進入した遊技球Bは、普通入賞口2003、第二始動口2004、及び大入賞口2005に受入れられる機会もなく、アタッカユニット2400から遊技領域5a内に放出される。

20

【1028】

また、アタッカ右通路2430は、大入賞口2005の右方を通る部位に、第四開口部2434を上下に長く開口させているため、大入賞口誘導棚2424から左方へ放出された遊技球Bが、大入賞口2005の上方に植設されている複数の障害釘Nに当接して、大入賞口2005の上方へ大入賞口2005よりも右方へ流れた遊技球Bを、第四開口部2434により受けてアタッカ右通路2430内へ進入させることができる。そして、上述したように、アタッカ右通路2430内に進入した遊技球Bは、下端の放出口部2435からしか外部へ放出されないため、大入賞口2005の上方において障害釘Nにより右方へ誘導された遊技球Bがアタッカ右通路2430の存在により大入賞口2005側へ跳ね返ることはない。

30

【1029】

従って、大入賞口2005が開状態の時に、大入賞口誘導棚2424から放出された遊技球Bが、障害釘Nによって大入賞口2005よりも右方へ誘導された場合、アタッカ右通路2430に進入して大入賞口2005に受入れられることはない。このようなことから、大入賞口2005に隣接して遊技球Bの通路（ここでは、アタッカ右通路2430）を設けても、当該通路の壁（第四開口部2434）で大入賞口2005側へ跳ね返って大入賞口2005に受入れられることはなく、大入賞口2005への過度の遊技球Bの受入れを抑制しつつ、大入賞口2005に隣接して遊技球Bの通路を設けることができ、これまでのパチンコ機では見られなかった通路を有するパチンコ機1とすることができる。

40

【1030】

第二始動口扉2411は、第二始動口2004の下側から第二始動口左立壁部2422付近まで左右に延びた板状で、始動口ソレノイド2412により前後に進退するものである。第二始動口扉2411は、左端側から右方の第二始動口2004側へ向かって低くなるように傾斜していると共に、第二始動口2004の部位では後方へ向かって低くなるよう

50

に傾斜している。この第二始動口扉 2 4 1 1 は、通常の状態（閉状態）では、後退している。そのため、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 と第二始動口左立壁部 2 4 2 2 との間に進入した遊技球 B は、第二始動口扉 2 4 1 1 に当接することなく、大入賞口誘導棚 2 4 2 4 上へ落下するため、第二始動口 2 0 0 4 に進入する（受入れられる）ことはない。

【1 0 3 1】

一方、普通当りの状態（開状態）では、第二始動口扉 2 4 1 1 は前進しているため、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 と第二始動口左立壁部 2 4 2 2 との間に進入した遊技球 B が、第二始動口扉 2 4 1 1 に当接し、第二始動口扉 2 4 1 1 により第二始動口 2 0 0 4 側へ誘導されて、第二始動口 2 0 0 4 に進入する（受入れられる）こととなる。このように、第二始動口扉 2 4 1 1 の進退により、第二始動口 2 0 0 4 が開閉することとなる。第二始動口扉 2 4 1 1 は、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が OFF（非通電時）の時は第二始動口 2 0 0 4 を閉鎖し、始動口ソレノイド 2 4 1 2 が ON（通電時）の時は第二始動口 2 0 0 4 を開放させる。

10

【1 0 3 2】

大入賞口扉 2 4 1 3 は、左右に長い長方形で、一方側の長辺を軸芯として左右方向の軸周りに回動可能に取付けられている。大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 により、短辺を直立させた状態とすることで、前方へ向かって開口している大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖することができ、他方の長辺側が前方へ移動するように回動させることで、大入賞口 2 0 0 5 を開放することができ、遊技球 B を受入れることができる。この大入賞口扉 2 4 1 3 は、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が OFF（非通電時）の時は大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖し、アタッカソレノイド 2 4 1 4 が ON（通電時）の時は大入賞口 2 0 0 5 を開放させる。

20

【1 0 3 3】

アタッカユニット 2 4 0 0 では、普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられた遊技球 B を、遊技パネル 1 1 0 0 の後側において、普通入賞口センサ 2 4 0 1 により検知した後に、下方の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出する。また、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後側において、第二始動口センサ 2 4 0 2 により検知させた後に、下方の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。更に、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B は、遊技パネル 1 1 0 0 の後側において、大入賞口センサ 2 4 0 3 により検知させた後に、下方の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。

30

【1 0 3 4】

更に、アタッカユニット 2 4 0 0 は、第二始動口 2 0 0 4 を発光装飾させるための第二始動口装飾基板 2 4 5 1 と、大入賞口 2 0 0 5 を発光装飾させるための大入賞口装飾基板 2 4 5 2 と、アタッカ右通路 2 4 3 0 を発光装飾させるための表右下装飾基板 2 4 5 3 と、を備えている（図 1 7 4 を参照）。第二始動口装飾基板 2 4 5 1 は、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 の後方に設けられており、複数のフルカラー LED が実装されている。この第二始動口装飾基板 2 4 5 1 は、普通入賞口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより「普通当り」が抽選されると、その発光態様を変化させて遊技者の関心を第二始動口 2 0 0 4 へ引付けるようにしている。

【1 0 3 5】

大入賞口装飾基板 2 4 5 2 は、大入賞口 2 0 0 5 の後方に設けられており、複数のフルカラー LED が実装されている。大入賞口装飾基板 2 4 5 2 は、「大当り遊技」等により大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉している時に、大入賞口 2 0 0 5 を発光装飾させることで、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B を見え易くしている。表右下装飾基板 2 4 5 3 は、第二始動口 2 0 0 4 の下方且つ大入賞口 2 0 0 5 の右方で、アタッカ右通路 2 4 3 0 の後方に設けられており、複数のフルカラー LED が実装されている。

40

【1 0 3 6】

このアタッカユニット 2 4 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けた状態で、普通入賞口 2 0 0 3 が、後述するセンター役物 2 5 0 0 における右上側の案内通路群 2 5 2 0 の二つの出口の下方で第一始動口 2 0 0 2（センター役物 2 5 0 0 の第三振分装置 2 5 5 0

50

）よりも上方の高さに位置しており、第二始動口２００４が普通入賞口２００３の左下でセンター役物２５００の第三振分装置２５５０の第三振分テーブル２５５４よりもやや低い高さに位置していると共に、大入賞口２００５が始動口ユニット２１００の第一始動口２００２よりも下方に位置している。また、遊技パネル１１００に取付けた状態では、普通入賞口２００３、第二始動口２００４（第二始動口上誘導棚２４２１）、及び大入賞口２００５の上方の部位には、複数の障害釘Ｎが植設されている。

【１０３７】

〔５－８e．センター役物〕

次に、表ユニット２０００におけるセンター役物２５００について、主に図１４０乃至図１４７等を参照して詳細に説明する。図１４１は、センター役物と遊技パネルの開口部との関係を示す説明図である。図１４２（a）はセンター役物と遊技パネル板と裏ユニットの裏左装飾体との関係を示す斜視図であり、（b）は（a）の正面図である。図１４３（a）はセンター役物における第三振分装置の平面図であり、（b）はセンター役物における第三振分装置を前から見た斜視図である。図１４４はセンター役物の第三振分装置を分解して前上から見た分解斜視図であり、図１４５はセンター役物の第三振分装置を分解して前下から見た分解斜視図である。図１４６は、センター役物における第三振分装置での遊技球の流れを示す説明図である。図１４７（a）はセンター役物の第三振分装置において第二Ｖ入賞口及び第三ハズレ口に設けられた突起部の作用を示す説明図であり、（b）は第二Ｖ入賞口及び第三ハズレ口に突起部が設けられていない時の遊技球の動きを示す説明図である。

【１０３８】

表ユニット２０００のセンター役物２５００は、遊技領域５a内において、始動口ユニット２１００よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル１１００の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置された演出表示装置１６００や裏ユニット３０００に備えられている導光板演出ユニット３１００、裏前演出ユニット３２００、裏前左下演出ユニット３３００、裏前右下演出ユニット３４００、及びサブ状態表示器３５００、等を前方から視認することができる。

【１０３９】

センター役物２５００は、遊技パネル１１００に取付けられる枠状のセンターベース２５０１を備えている。センターベース２５０１は、略一定の厚さで前後方向へ板状に延びている枠状の前枠部２５０２と、前枠部２５０２の後端から前後方向に対して直交する方向へ平板状に延びているフランジ部２５０３と、フランジ部２５０３の後面から略一定の厚さで後方へ板状に延びている枠状の後枠部２５０４と、フランジ部２５０３を貫通しておりセンター役物２５００を遊技パネル１１００に取付けるための取付孔２５０５と、を備えている。

【１０４０】

センター役物２５００のセンターベース２５０１は、前後方向に延びた枠状の前枠部２５０２及び後枠部２５０４に対して、平板状のフランジ部２５０３が前後方向に対して直交する方向へ延出しているため、フランジ部２５０３により補強することができ、前枠部２５０２や後枠部２５０４が歪み難いものとなっている。また、センター役物２５００は、少なくともセンターベース２５０１が透明に形成されている。

【１０４１】

前枠部２５０２は、滑らかな面が屈曲されて枠状に形成されている。この前枠部２５０２は、枠の上辺側における左右方向の中央よりも左寄りの位置から右方へ向かって低くなるように、直線状に傾斜している前枠上右部２５０２aを有している。前枠部２５０２の前枠上右部２５０２aは、遊技盤５に組立てた状態で、前構成部材１０００の外レール１００１との間に遊技球Ｂが流通可能な所定広さの上流空間部２５０６を形成するものである。

【１０４２】

後枠部２５０４は、内周面側に、前後方向に延びた筋状の装飾が、周方向へ複数列設され

10

20

30

40

50

ている。これにより、後枠部2504を通して反対側が見え難くなっていると共に、後方に設けられている裏ユニット3000の裏前演出ユニット3200における裏左装飾基板3222に実装されている第一LED3222aや第二LED3222b等からの光が照射されることで発光しているように見せることができる。この後枠部2504は、遊技パネル1100の開口部1102の内周に沿うように形成されており、センター役物2500を遊技パネル1100に取付けることにより、開口部1102の内周面を遊技者側（前方）から見え難くすることができる。

【1043】

センターベース2501は、遊技パネル1100における中央の大きな開口部1102に対して、前方から後枠部2504を挿入し、フランジ部2503の後面を遊技パネル1100の前面に当接させた状態で、取付孔2505を通して遊技パネル1100にねじ込まれた小ネジにより、遊技パネル1100に取付けられる。センターベース2501（センター役物2500）を遊技パネル1100に取付けた状態では、前枠部2502が、遊技パネル1100の前面よりも前方へ突出しており、遊技領域5a内に打込まれた遊技球Bが、枠内に侵入できないようになっている。

【1044】

また、センターベース2501を遊技パネル1100に取付けた状態では、後枠部2504が遊技パネル1100における開口部1102の内周面を覆うように位置している。そして、後枠部2504の内周面に形成されている複数の筋状の装飾により、開口部1102の内周面を遊技者側（前方）から見え難くしている。

【1045】

センター役物2500（センターベース2501）における枠状の左辺の部位では、図141及び図142等に応示するように、前枠部2502の内側へフランジ部2503が延出している。また、前枠部2502は、その内側面が、全体的に遊技パネル1100の開口部1102の内周面と略一致しており、一部が、開口部1102よりも外側へ大きく位置している。そして、前枠部2502における開口部1102よりも外側に位置している部位のフランジ部2503に、遊技パネル1100に取付けるための取付孔2505が設けられている。

【1046】

換言すると、センター役物2500の枠状の左辺の部位では、遊技パネル1100の開口部1102の内周面の一部が、前枠部2502よりも大きく内側へ突出しており、当該部位において、遊技パネル1100にセンター役物2500が取付けられている。

【1047】

これにより、センター役物2500のセンターベース2501における枠の左辺となる部位では、フランジ部2503を前枠部2502の内側へ延出させ、外側へは何も延出させていないため、前枠部2502に対して可及的に接近させた位置に障害釘Nを植設することが可能となる。従って、遊技領域5a内における遊技球Bが実質的に流通する領域を、前枠部2502に接する位置までとすることができ、従来のパチンコ機よりも遊技球Bの流通領域を大きくすることができ、遊技者に対して遊技球Bの動きそのものを楽しませられるパチンコ機1を提供することができる。

【1048】

また、センター役物2500では、前後方向へ延出している前枠部2502及び後枠部2504に対してフランジ部2503を直交する方向へ延出させていることから、フランジ部2503により前枠部2502及び後枠部2504つまりセンター役物2500全体を補強することができる上に、フランジ部2503を介してセンター役物2500を遊技パネル1100に取付けることで、前枠部2502や後枠部2504の強度をより向上させることができる。そして、フランジ部2503における前枠部2502の内側へ延出させている部位でも、取付孔2505を介して遊技パネル1100に取付けていることから、遊技領域5a内の遊技球Bが、前枠部2502におけるフランジ部2503が内側へ延出している部位に当接したとしても、フランジ部2503や取付孔2505による遊技パネ

10

20

30

40

50

ル 1 1 0 0 への取付け等により、前枠部 2 5 0 2 の強度を保つことができ、前枠部 2 5 0 2 (センター役物 2 5 0 0) の変形や破損を防止することができる。

【1 0 4 9】

更に、上述したように、フランジ部 2 5 0 3 によりセンター役物 2 5 0 0 の前枠部 2 5 0 2 の強度・剛性を高められることから、遊技球 B が当接した時に、前枠部 2 5 0 2 が弾性変形して弾性体 (ゴムやバネ) のように遊技球 B を弾いてしまうことを防止することができる。従って、遊技領域 5 a 内を流通する遊技球 B が、前枠部 2 5 0 2 に当接することで従来とは異なる変な動きをしてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えてしまうのを防止して興趣の低下を抑制させることができる。

【1 0 5 0】

また、上述したように、前枠部 2 5 0 2 に対して可及的に接近させた位置に障害釘 N を植設することが可能となるため、センター役物 2 5 0 0 のセンターベース 2 5 0 1 における前枠部 2 5 0 2 により区画されるセンター役物 2 5 0 0 の枠内を大きくしても、従来のパチンコ機のように遊技球 B の実質的な流通領域が小さくなることはない。従って、遊技領域 5 a 内において遊技球 B が流通する流通領域が実質的に小さくなることを抑制しつつ、センター役物 2 5 0 0 の枠内を大きくすることで、枠内を通して後方に設けられた演出表示装置 1 6 0 0 の演出画像や裏ユニット 3 0 0 0 における導光板演出ユニット 3 1 0 0 の導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 等をより見え易くすることができ、遊技領域 5 a 内での遊技球 B の動きと、センター役物 2 5 0 0 の枠内を通して見える各種の演出との何れをも楽しませることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1 0 5 1】

更に、センター役物 2 5 0 0 のセンターベース 2 5 0 1 では、上述したように、フランジ部 2 5 0 3 により前枠部 2 5 0 2 及び後枠部 2 5 0 4 の強度を高めることができるため、センターベース 2 5 0 1 を樹脂成形して金型から抜く時に、成形品の変形を防止することができる。

【1 0 5 2】

なお、上記の実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0 4 を、後方に設けられている裏ユニット 3 0 0 0 の裏左装飾基板 3 2 2 2 等を実装されている LED からの光により発光装飾させて、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 の内周面を見え難くしたものを示したが、これに限定するものではない。例えば、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 の内周面とセンター役物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0 4 との間に、開口部 1 1 0 2 の内周に沿うように、開口部 1 1 0 2 の中心側を向いている面に複数の LED を実装した開口部用装飾基板を設けるようにしても良い。これにより、上記と同様の作用効果を奏することができると共に、開口部用装飾基板によっても開口部 1 1 0 2 の内周面 (切断面) を隠すことができ、遊技領域 5 a 内の見栄えを良くすることができる。この場合、開口部用装飾基板の表面を、白色としておくことで、開口部用装飾基板自信を目立ち難くすることができると共に、LED を発光させた時に後枠部 2 5 0 4 をより明るく発光装飾させることができる。或いは、開口部用装飾基板の表面を、遊技盤 5 のコンセプトにマッチした所定の色に着色しても良く、上記と同様の作用効果を奏することができる。また、開口部用装飾基板を、開口部 1 1 0 2 の全周に亘って設けるようにしても良く、センター役物 2 5 0 0 を枠状 (環状) に発光させたり、「右打ち」や「左打ち」を促すように所定方向へ周回するように発光させたり、することで多彩な発光演出を遊技者に提示して楽しませることができる。

【1 0 5 3】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターベース 2 5 0 1 の右上隅に設けられており、遊技球 B が流通可能な二つの通路からなる案内通路群 2 5 2 0 を、備えている。案内通路群 2 5 2 0 は、アタッカユニット 2 4 0 0 の上方へ遊技球 B を案内するものである。

【1 0 5 4】

また、センター役物 2 5 0 0 は、案内通路群 2 5 2 0 の一つの通路の途中に設けられており、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選さ

10

20

30

40

50

れる第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果に応じて遊技球Bが受入可能となる役物入賞口2006と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを収容部2531a側（V入賞側）及び第一ハズレ口2535の何れかに振分ける第一振分装置2530と、第一振分装置2530により収容部2531aに収容された（V入賞側に振分けられた）遊技球Bを第一V入賞口2007及び第二ハズレ口2543の何れかに振分ける第二振分装置2540と、第二振分装置2540により第二ハズレ口2543に振分けられた遊技球Bを第二V入賞口2008及び第三ハズレ口2555の何れかに振分ける第三振分装置2550と、を備えている。

【1055】

また、センター役物2500は、役物入賞口2006を開閉可能な役物入賞口扉2511と、役物入賞口扉2511を第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて開閉させる役物入賞口ソレノイド2512と、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する役物入賞口センサ2513と、第二振分装置2540により振分けられて第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2514と、第三振分装置2550により振分けられて第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2515と、第一振分装置2530により振分けられて第一ハズレ口2535に受入れられた遊技球Bを検知する第一ハズレ口センサ2516（図150（a）の拡大図を参照）と、第二振分装置2540により振分けられて第二ハズレ口2543に受入れられた遊技球Bを検知する第二ハズレ口センサ2517と、第三振分装置2550により振分けられて第三ハズレ口2555に受入れられた遊技球Bを検知する第三ハズレ口センサ2518と、を備えている。

【1056】

案内通路群2520は、図148及び図149等に応示するように、センター役物2500の枠外に設けられており、上部の入口が衝止部1006の部位に設けられている第一案内通路2521と、上部の入口が第一案内通路2521の入口の左側に隣接して設けられている第二案内通路2522と、から構成されている。案内通路群2520（第一案内通路2521及び第二案内通路2522）は、何れも無色透明な部材により形成されており、内部を流通する遊技球Bを、前方から視認することができる。

【1057】

第一案内通路2521は、前構成部材1000の衝止部1006から垂直に短く下方へ延びた後に右方へ直角に屈曲し、右レール1005に突き当たると、下方へ屈曲して右レール1005に沿って延び、遊技領域5aの高さの下から3/4の高さ付近で左方へ屈曲して、緩い角度で低くなるように左方へ延び、第二案内通路2522の入口よりも遊技球B一つ分左側の位置で下方へ屈曲して遊技領域5aの中央の高さまで延びた上で、右方へ屈曲して右レール1005付近まで延び、その後下方へ屈曲して出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。第一案内通路2521は、前後方向へは屈曲しておらず、遊技パネル1100の前面と略同一面上で遊技球Bを下方へ案内している。

【1058】

役物入賞口2006は、第一案内通路2521における左方へ延びている部位に設けられており、当該部位の左右方向の略全長に亘って左右に延びていると共に、上方へ向かって開口している。役物入賞口扉2511は、前後に延びていると共に、左端が低くなるように左右に延びた板状に形成されており、前後に進退することで上方へ開口している役物入賞口2006を開閉可能としている。役物入賞口扉2511は、前進することで役物入賞口2006を閉鎖することができ、役物入賞口2006を閉鎖している状態では、第一案内通路2521における左方へ延びている部位の底面を形成して、上流側から流通してきた遊技球Bを、第一案内通路2521の出口側へ誘導することができる。

【1059】

役物入賞口扉2511は、役物入賞口ソレノイド2512の駆動によって後退することで役物入賞口2006を開放して、第一案内通路2521を流通してきた遊技球Bを、役物

入賞口 2006 に受入れさせることができる。この役物入賞口扉 2511 は、役物入賞口ソレノイド 2512 が OFF（非通電時）の時は役物入賞口 2006 を閉鎖し、役物入賞口ソレノイド 2512 が ON（通電時）の時は役物入賞口 2006 を開放させる。

【1060】

第二案内通路 2522 は、前枠上右部 2502a の右端側において、第一案内通路 2521 の入口から左方へ間隔をあけた部位に、上方へ向かって入口が開いている。第二案内通路 2522 は、上端の入口から略真直ぐに下方へ延び、第一案内通路 2521 が最初に右方へ屈曲する部位の高さよりも低い高さの位置で後方へ屈曲した上で、遊技パネル 1100 の前面よりも後側で下方へ屈曲して第一案内通路 2521 と前後方向に並んだ状態で、第一案内通路 2521 における役物入賞口 2006 よりも左側の下方へ延びている部位と左右方向が略一致するように下方へ延び、遊技領域 5a の中央の高さの部位でクランク状に右方へ屈曲した上で下方へ屈曲し、そして、第一案内通路 2521 における下側の右方へ延びている部位よりも下方の部位で前方へ屈曲した後に、第一案内通路 2521 と前後方向が同一面となった状態で、第一案内通路 2521 における下側の右方へ延びている部位の下側に沿って延びるように右方へ屈曲し、その後、第一案内通路 2521 の出口の左側に隣接するように下方へ屈曲して、出口が下方へ向かって開口した形状に形成されている。

10

【1061】

第一案内通路 2521 及び第二案内通路 2522 は、第一案内通路 2521 における役物入賞口 2006 よりも左側で上下に延びている部位に、互いに前後方向に並ぶことにより前方から重なって見える重見部 2520a を有している。この重見部 2520a では、第一案内通路 2521 を流通している遊技球 B と、第二案内通路 2522 を流通している遊技球 B の何れも、前方から良好に視認することができるため、遊技者に対して、重見部 2520a を流通している遊技球 B が、何れの通路を流通しているのかを判別し辛くすることができる。

20

【1062】

案内通路群 2520 は、第一案内通路 2521 と第二案内通路 2522 とが、重見部 2520a の上側において、上下方向の軸周りに 90 度ひねられており、重見部 2520a の下側において、上下方向の軸周りに上側とは反対方向に 90 度ひねられている。第一案内通路 2521 及び第二案内通路 2522 の夫々の出口は、アタッカユニット 2400 における普通入賞口 2003 の上方で、下方へ向かって開口している。

30

【1063】

第一案内通路 2521 及び第二案内通路 2522 は、夫々遊技球 B の流通方向へ間隔をあけて複数の突起 2520b が設けられており、遊技球 B が突起 2520b に当接することで、その流通速度の増加を抑制させることができる（図 131 を参照）。

【1064】

第一振分装置 2530 は、役物入賞口 2006 と第一案内通路 2521 における下側の右方へ延びている部位との間の高さに設けられていると共に、第一案内通路 2521（遊技パネル 1100 の前面）よりも後方に設けられている。

【1065】

第一振分装置 2530 は、遊技球 B を一つのみ収容可能な収容部 2531a を外周面に有し、前後方向の軸周りに回転可能な振分回転体 2531 と、振分回転体 2531 の収容部 2531a が右方を向いている状態と上方を向いている状態との間で振分回転体 2531 を回転させるための第一振分ソレノイド 2532（図 173 等を参照）と、振分回転体 2531 の外周を覆っている円筒状の周壁部 2533 と、役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B を、周壁部 2533 における振分回転体 2531 の上側の部位を貫通して振分回転体 2531 の上側の外周面へ誘導する第一振分誘導路 2534 と、第一振分誘導路 2534 の下部において後方へ向かって開口しており、振分回転体 2531 の収容部 2531a に収容されなかった遊技球 B が進入する第一ハズレ口 2535 と、振分回転体 2531 の収容部 2531a に収容された球技球 B が流通し、周壁部 2533 における振分回転

40

50

体 2 5 3 1 の右側の部位を貫通して右方へ延びている第一アタリ通路 2 5 3 6 と、第一ハズレ口 2 5 3 5 に進入した遊技球 B を検知する第一ハズレ口センサ 2 5 1 6 (図 1 5 0 (a) の拡大図を参照) と、を備えている。

【1 0 6 6】

振分回転体 2 5 3 1 は、外周面が後方へ窄まった円錐台状に形成されている。第一アタリ通路 2 5 3 6 は、右端側が、後方へ屈曲した後に下方へ屈曲して第二振分装置 2 5 4 0 側に連通している。

【1 0 6 7】

第一振分装置 2 5 3 0 は、第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が OFF (非通電) の状態では、振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が右方を向いている。この状態で、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、第一振分誘導路 2 5 3 4 を通って振分回転体 2 5 3 1 の外周面の上部に当接すると、振分回転体 2 5 3 1 の外周面が、後方へ窄まった円錐台状に形成されているため、外周面の傾斜により遊技球 B が後方へ誘導され、第一ハズレ口 2 5 3 5 へ進入することとなる。

【1 0 6 8】

一方、第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が ON (通電) の状態では、振分回転体 2 5 3 1 が反時計回りの方向へ回動して、収容部 2 5 3 1 a が上方を向いている (図 1 5 0 (a) を参照)。この状態で、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、第一振分誘導路 2 5 3 4 を通ると、収容部 2 5 3 1 a に一つのみ収容される。振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に遊技球 B が収容されている状態で、役物入賞口 2 0 0 6 側から更に遊技球 B が第一振分誘導路 2 5 3 4 により誘導されてくると、当該遊技球 B が収容部 2 5 3 1 a に収容されている遊技球 B に当接した後に、後方の第一ハズレ口 2 5 3 5 に進入することとなる。第一ハズレ口 2 5 3 5 に進入した遊技球 B は、裏ユニット 3 0 0 0 の裏右球排出ユニット 3 1 7 0 に受渡された後に、基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。

【1 0 6 9】

収容部 2 5 3 1 a に遊技球 B が収容されている状態で、第一振分ソレノイド 2 5 3 2 により振分回転体 2 5 3 1 が時計回りの方向へ回動して、収容部 2 5 3 1 a が右方を向くと、収容部 2 5 3 1 a に収容されている遊技球 B が、収容部 2 5 3 1 a から右方の第一アタリ通路 2 5 3 6 側へ転動し、第一アタリ通路 2 5 3 6 を流通することとなる。第一アタリ通路 2 5 3 6 を流通した遊技球 B は、次の第二振分装置 2 5 4 0 へ送られる。

【1 0 7 0】

このように、第一振分装置 2 5 3 0 では、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を、第二振分装置 2 5 4 0 側 (収容部 2 5 3 1 a 側)、又は、第一ハズレ口 2 5 3 5 側の何れかに振分けることができる。

【1 0 7 1】

第二振分装置 2 5 4 0 は、図 1 3 6 及び図 1 4 8 等に示すように、第一振分装置 2 5 3 0 よりも下方で、案内通路群 2 5 2 0 の出口付近の後方に設けられている。第二振分装置 2 5 4 0 は、第一振分装置 2 5 3 0 の第一振分誘導路 2 5 3 4 及び第一アタリ通路 2 5 3 6 等よりも後方に設けられている。

【1 0 7 2】

第二振分装置 2 5 4 0 は、図 1 5 0 に示すように、第一振分装置 2 5 3 0 において振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容されて第一アタリ通路 2 5 3 6 側に振分けられた遊技球 B が流通する上下に延びた第二振分誘導路 2 5 4 1 と、第二振分誘導路 2 5 4 1 の下部の右側面で開口している第一 V 入賞口 2 0 0 7 と、第一 V 入賞口 2 0 0 7 から右方へ延びた後に下方へ延びている第一 V 入賞通路 2 5 4 2 と、第一 V 入賞通路 2 5 4 2 内に設けられており、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に受入れられた遊技球 B を検知する第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4 と、を備えている。

【1 0 7 3】

また、第二振分装置 2 5 4 0 は、第二振分誘導路 2 5 4 1 の下端において上方へ向かって開口している第二ハズレ口 2 5 4 3 と、第二ハズレ口 2 5 4 3 の上側に設けられており、

10

20

30

40

50

第二ハズレ口 2543 を開閉可能な振分扉 2544 と、振分扉 2544 を進退させて第二ハズレ口 2543 を開閉させるための第二振分ソレノイド 2545 と、第二ハズレ口 2543 から左方へ延びた後に下方へ屈曲している第二ハズレ通路 2546 と、第二ハズレ通路 2546 の下流端に設けられており第二ハズレ口 2543 に受入れられた遊技球 B を検知する第二ハズレ口センサ 2517 と、を備えている。振分扉 2544 は、前後に進退する平板状で、右側が低くなるように傾斜している。

【1074】

第二振分装置 2540 は、第二振分ソレノイド 2545 が OFF（非通電）の状態では、振分扉 2544 が後退しており、第二ハズレ口 2543 が上方へ向かって開放されている。この状態で、第一振分装置 2530 側からの遊技球 B が、第二振分誘導路 2541 を流下してくると、第二ハズレ口 2543 に進入し、第二ハズレ通路 2546 を通って第三振分装置 2550 側へ送られる。

10

【1075】

一方、第二振分ソレノイド 2545 が ON（通電）の状態では、振分扉 2544 が第二ハズレ口 2543 の上方で前進しており、振分扉 2544 により第二ハズレ口 2543 が閉鎖されて遊技球 B の受入が不能となっている。この状態で、第一振分装置 2530 側からの遊技球 B が、第二振分誘導路 2541 を流下してくると、振分扉 2544 の上面に当接した上で、振分扉 2544 の傾斜により右方に誘導されて、第一 V 入賞口 2007 に進入する（受入れられる）こととなる。そして、第一 V 入賞口 2007 に進入した遊技球 B は、第一 V 入賞通路 2542 を流通して第一 V 入賞口センサ 2514 により検知された上で、裏ユニット 3000 の裏右球排出ユニット 3170 を介して基板ホルダ 1200 上に排出される。

20

【1076】

第一振分装置 2530 からの球技球 B が、第一 V 入賞口 2007 に受入れられて第一 V 入賞口センサ 2514 により検知されると、アタッカユニット 2400 の大入賞口 2005 が所定の開閉パターンで開閉する「大当り遊技」が実行される。この第二振分装置 2540 は、透明な案内通路群 2520 を通して前方から視認することができる。

【1077】

このように、第二振分装置 2540 では、第一振分装置 2530 において振分回転体 2531 の収容部 2531a に収容された遊技球 B を、第一 V 入賞口 2007、又は、第二ハズレ口 2543（第三振分装置 2550）側の何れかに振分けることができる。

30

【1078】

第三振分装置 2550 は、図 140 等に応示するように、センター役物 2500 におけるセンターベース 2501 の枠内で、下辺の部位に設けられている。第三振分装置 2550 は、第二振分装置 2540 の第二ハズレ通路 2546 の下流端と連通しており、第二ハズレ口センサ 2517 により検知された遊技球 B を左方へ誘導する第三振分誘導路 2551 と、第三振分誘導路 2551 の左端に設けられており遊技球 B を上下方向の軸周りに回転させながら下方へ放出するクルーン 2553 と、クルーン 2553 の下方に設けられていると共に左右方向中央の前端付近において下方へ貫通している第二 V 入賞口 2008 が設けられており遊技球 B が回転可能な第三振分テーブル 2554 と、第三振分テーブル 2554 における第二 V 入賞口 2008 の左右両側で下方へ貫通している二つの第三ハズレ口 2555 と、第三振分テーブル 2554 における左右方向中央の後端付近に設けられている第三振分中回転体 2556 と、第三振分テーブル 2554 における左右両端の前端付近に夫々設けられている第三振分左回転体 2557 及び第三振分右回転体 2558 と、を備えている（図 143 乃至図 146 等を参照）。

40

【1079】

更に、第三振分装置 2550 は、第三振分テーブル 2554 の下側に取付けられておりセンターベース 2501 に取付けられる第三振分ベース 2559 と、第三振分ベース 2559 の下側に取付けられており第三振分中回転体 2556 を回転させるための第三振分中駆動モータ 2560 と、第三振分ベース 2559 の下側に取付けられており第三振分左回転

50

体 2 5 5 7 を回転させるための第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 と、第三振分ベース 2 5 5 9 の下側に取付けられており第三振分右回転体 2 5 5 8 を回転させるための第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 と、を備えている。第三振分中駆動モータ 2 5 6 0、第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 及び第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 は、パネル中継基板 1 7 1 0 を介して、主制御基板 1 3 1 0 に接続されている（図 1 7 3 を参照）。

【1 0 8 0】

第三振分中駆動モータ 2 5 6 0 は、その回転軸が第三振分ベース 2 5 5 9 を貫通して上方へ突出している。第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 は、その回転軸が第三振分ベース 2 5 5 9 を貫通して上方へ突出していると共に、当該回転軸に第三振分左回転体 2 5 5 7 が取付けられている。第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 は、その回転軸が第三振分ベース 2 5 5 9 を貫通して上方へ突出していると共に、当該回転軸に第三振分右回転体 2 5 5 8 が取付けられている。

10

【1 0 8 1】

また、第三振分装置 2 5 5 0 は、夫々が第三振分ベース 2 5 5 9 に取付けられており、第三振分中回転体 2 5 5 6 の回転を検知するための第三振分中回転検知センサ 2 5 6 3 と、第三振分左回転体 2 5 5 7 の回転を検知するための第三振分左回転検知センサ 2 5 6 4 と、第三振分右回転体 2 5 5 8 の回転を検知するための第三振分右回転検知センサ 2 5 6 5 と、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を検知する第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 と、第三ハズレ口 2 5 5 5 に受入れられた遊技球 B を検知する第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 と、を備えている。これら、第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5、第三ハズレ口センサ 2 5 1 8、第三振分中回転検知センサ 2 5 6 3、第三振分左回転検知センサ 2 5 6 4、及び第三振分右回転検知センサ 2 5 6 5 は、パネル中継基板 1 7 1 0 を介して、主制御基板 1 3 1 0 に接続されている（図 1 7 3 を参照）。

20

【1 0 8 2】

また、第三振分装置 2 5 5 0 は、第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 との間で第三振分中駆動モータ 2 5 6 0 の回転軸に取付けられている平歯車状の駆動ギア 2 5 6 6 と、駆動ギア 2 5 6 6 と噛合しており第三振分中回転体 2 5 5 6 における下方へ突出した軸部 2 5 5 6 a に取付けられている平歯車状の伝達ギア 2 5 6 7 と、を備えている。伝達ギア 2 5 6 7 は、駆動ギア 2 5 6 6 よりも直径が大きく、第三振分中駆動モータ 2 5 6 0 の回転を減速させて第三振分中回転体 2 5 5 6 へ伝達させている。また、伝達ギア 2 5 6 7 は、外方へ平板状に延出し、第三振分中回転検知センサ 2 5 6 3 により検知される検知片 2 5 6 7 a を有している。

30

【1 0 8 3】

更に、第三振分装置 2 5 5 0 は、第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 との間で第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 の回転軸に取付けられている平歯車状の左伝達ギア 2 5 6 8 と、左伝達ギア 2 5 6 8 と噛合しており第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 とにより回転可能に取付けられている平歯車状の左回転検知用ギア 2 5 6 9 と、第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 との間で第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 の回転軸に取付けられている平歯車状の右伝達ギア 2 5 7 0 と、右伝達ギア 2 5 7 0 と噛合しており第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 とにより回転可能に取付けられている平歯車状の右回転検知用ギア 2 5 7 1 と、を備えている。

40

【1 0 8 4】

左伝達ギア 2 5 6 8 と右伝達ギア 2 5 7 0 とは、直径と歯数が同じである。また、左回転検知用ギア 2 5 6 9 と右回転検知用ギア 2 5 7 1 とは、直径と歯数が同じである。左回転検知用ギア 2 5 6 9 は、左伝達ギア 2 5 6 8 よりも直径が大きく、第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 の回転軸の回転よりも遅く回転する。この左回転検知用ギア 2 5 6 9 は、半径方向の途中から下方へ平板状に突出し、第三振分左回転検知センサ 2 5 6 4 により検知される検知片 2 5 6 9 a を有している。右回転検知用ギア 2 5 7 1 は、右伝達ギア 2 5 7 0 よりも直径が大きく、第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 の回転軸の回転よりも遅く回転する。この右回転検知用ギア 2 5 7 1 は、半径方向の途中から下方へ平板状に突出し、第三振分

50

右回転検知センサ 2 5 6 5 により検知される検知片 2 5 7 1 a を有している。

【1 0 8 5】

また、第三振分装置 2 5 5 0 は、第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 との間で、第三振分中回転体 2 5 5 6 の下方に設けられており、上方へ光を照射可能な複数の L E D が実装されている第三振分中回転体装飾基板 2 5 7 2 と、第三振分テーブル 2 5 5 4 と第三振分ベース 2 5 5 9 との間で、第三振分中回転体 2 5 5 6 と第二 V 入賞口 2 0 0 8 との間の部位の下方に設けられており、上方へ光を照射可能な複数の L E D が実装されている第三振分テーブル装飾基板 2 5 7 3 と、を備えている。

【1 0 8 6】

また、第三振分装置 2 5 5 0 は、第三振分ベース 2 5 5 9 の前端側に取付けられており、第三振分ベース 2 5 5 9 と協働して第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 に受入れられた遊技球 B を誘導して下方へ排出させるための第三振分球排出通路 2 5 7 4 を形成している通路形成部材 2 5 7 5 と、第三振分中駆動モータ 2 5 6 0、第三振分左駆動モータ 2 5 6 1、及び第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 を下方から覆うように第三振分ベース 2 5 5 9 の下面に取付けられている下カバー 2 5 7 6 と、クルーン 2 5 5 3 及び第三振分テーブル 2 5 5 4 を上方から覆っている透明な上カバー 2 5 7 7（図 1 3 4 を参照）と、を備えている。

【1 0 8 7】

第三振分テーブル 2 5 5 4 は、透明に形成されている。第三振分テーブル 2 5 5 4 は、平面視の外形形状が、後端側が半円弧状で、前後方向の長さが半円弧の直径と略同じ長さの砲弾状に形成されている。第三振分テーブル 2 5 5 4 の前後方向の長さは、第三振分中回転体 2 5 5 6 の直径の 2 . 5 倍である。換言すると、第三振分中回転体 2 5 5 6 の直径は、第三振分テーブル 2 5 5 4 の前後方向の長さの 0 . 4 倍である。また、第三振分中回転体 2 5 5 6 の直径は遊技球 B の直径（例えば、1 1 mm）の約 4 倍強であり、第三振分テーブル 2 5 5 4 の前後方向の長さは遊技球 B の直径の約 1 0 . 5 倍である。また、第三振分テーブル 2 5 5 4 における中央テーブル 2 5 5 4 a は、左右方向の長さ（幅）が遊技球 B の直径の約 5 倍強であり、前後方向の長さ（奥行き）が遊技球 B の直径の 5 倍～7 倍である。

【1 0 8 8】

第三振分テーブル 2 5 5 4 は、左右方向の中央で第三振分中回転体 2 5 5 6 の前方に設けられており、前端側が低くなるように傾斜している略四角形の中央テーブル 2 5 5 4 a と、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右両外側に設けられており、中央テーブル 2 5 5 4 a の前端よりも後方の位置から第三振分中回転体 2 5 5 6 の後端よりも後方の部位まで前後に長い左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c と、中央テーブル 2 5 5 4 a の前方に設けられており、左右方向中央を境にして左右両側へ低くなるように傾斜した後に、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右両外側の部位で後方へ屈曲して左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c へ向かって低くなるように傾斜している回収テーブル 2 5 5 4 d と、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c の夫々の左右両外側で一段高く設けられており、前端側及び内側が低くなるように傾斜しているサイドテーブル 2 5 5 4 e と、を有している。

【1 0 8 9】

また、第三振分テーブル 2 5 5 4 は、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右両辺から上方へ突出している堰部 2 5 5 4 f と、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c の後端側と、左右のサイドテーブル 2 5 5 4 e の外側とを囲むように、遊技球 B の直径よりも高く上方へ延出している周壁部 2 5 5 4 g と、を有している。堰部 2 5 5 4 f は、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右両側からの遊技球 B の出入りを抑制している。また、周壁部 2 5 5 4 g は、上カバー 2 5 7 7 と協働して、第三振分テーブル 2 5 5 4 からの遊技球 B の脱落を防止している。

【1 0 9 0】

中央テーブル 2 5 5 4 a は、前後方向の長さが第三振分中回転体 2 5 5 6 の直径よりも若

10

20

30

40

50

干長く、左右方向の長さが前後方向の長さよりも長い。また、中央テーブル 2 5 5 4 a は、後端側が、第三振分中回転体 2 5 5 6 の中心よりも前方の部位まで延出しており、左右両辺が第三振分中回転体 2 5 5 6 へ向かって斜めに屈曲している。中央テーブル 2 5 5 4 a は、前後方向が傾斜しているのみで、左右方向は水平である。この中央テーブル 2 5 5 4 a の前端付近には、左右方向中央の第二 V 入賞口 2 0 0 8 を間にして、左右両側に第三ハズレ口 2 5 5 5 が開口している。第二 V 入賞口 2 0 0 8 と第三ハズレ口 2 5 5 5 は、同じ直径の丸孔である。なお、第二 V 入賞口 2 0 0 8 は、孔の周縁が丸く R 面取りされている。

【1 0 9 1】

左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c は、夫々の前端側が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 及び第三ハズレ口 2 5 5 5 の前端と前後方向が同じであり、中央テーブル 2 5 5 4 a における前後方向の同じ部位よりも遊技球 B の直径分ほど下方の高さに位置している。また、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c は、前後方向において、夫々の前端から中央テーブル 2 5 5 4 a の後端と同じ前後方向の部位までの間が、夫々左右方向の外側へ向かって低くなるように傾斜しており、それよりも後側が略水平である。更に、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c は、前後方向における第三振分中回転体 2 5 5 6 の中心付近と部位が、第三振分中回転体 2 5 5 6 の一般面と同じ高さであり、それよりも後側が第三振分中回転体 2 5 5 6 よりも高くなっている。これら左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c における前端で左右両外側に、夫々第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 が設けられている。

【1 0 9 2】

また、第三振分テーブル 2 5 5 4 は、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右方向中央において、前方へ向かうに従って左右の幅が狭くなるように、後端から第二 V 入賞口 2 0 0 8 付近まで前後に延出しており、上方へ僅かに膨出している膨出部 2 5 5 4 h を、有している。この膨出部 2 5 5 4 h により、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右方向の中央を転動している遊技球 B の転動方向を、左右方向外側へ向けさせることができ、第二 V 入賞口 2 0 0 8 へ進入し難くしている。

【1 0 9 3】

また、第三振分テーブル 2 5 5 4 は、中央テーブル 2 5 5 4 a の上面における第二 V 入賞口 2 0 0 8 及び二つの第三ハズレ口 2 5 5 5 の夫々の前端側から上方へ突出していると共に中央テーブル 2 5 5 4 a の前端まで延出している突起部 2 5 5 4 i を、有している。突起部 2 5 5 4 i は、第二 V 入賞口 2 0 0 8 では三角形に形成されており、第三ハズレ口 2 5 5 5 では左右の幅が狭い棒状に形成されている。また、第三ハズレ口 2 5 5 5 の突起部 2 5 5 4 i は、第三ハズレ口 2 5 5 5 内へ僅かに突出している。詳細は後述するが、これら突起部 2 5 5 4 i は、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 の円形の開口に接することで、開口の縁を回るように転動した後に外側へ飛び出して、他の第三ハズレ口 2 5 5 5 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 に入らないようにするためのものである。

【1 0 9 4】

更に、第三振分テーブル 2 5 5 4 は、中央テーブル 2 5 5 4 a の前端における第二 V 入賞口 2 0 0 8 と第三ハズレ口 2 5 5 5 との間の中央となる左右方向の部位に、突起部 2 5 5 4 i よりも低く突出している突部 2 5 5 4 j を、有している。

【1 0 9 5】

第三振分中回転体 2 5 5 6 は、円盤状の中心から下方へ突出し第三振分テーブル 2 5 5 4 及び第三振分ベース 2 5 5 9 により回転可能に支持されると共に、伝達ギア 2 5 6 7 が取付けられる軸部 2 5 5 6 a を有している。また、第三振分中回転体 2 5 5 6 は、中心付近において扇形に突出している三つの内突部 2 5 5 6 b と、外周縁付近において内突部 2 5 5 6 b よりも高く円弧状に突出している外突部 2 5 5 6 c と、を有している。内突部 2 5 5 6 b 及び外突部 2 5 5 6 c は、周方向へ一定の間隔をあけて設けられており、夫々が同一の放射線上に設けられている。外突部 2 5 5 6 c は、半径方向へ一定の幅を有しており、外周側が第三振分中回転体 2 5 5 6 の一般面と一致しており、内周側が高くなるように

半径方向へ傾斜している。この第三振分中回転体 2 5 5 6 は、第三振分装置 2 5 5 0 に組立てた状態では、一般面が、第三振分テーブル 2 5 5 4 における中央テーブル 2 5 5 4 a の面と平行で、中央テーブル 2 5 5 4 a よりも若干上方に位置している。この第三振分中回転体 2 5 5 6 は、第三振分中駆動モータ 2 5 6 0 により、駆動ギア 2 5 6 6 及び伝達ギア 2 5 6 7 を介して、平面視反時計周りの方向へ回転させられる。

【1096】

第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 は、軸方向に対して直角方向へ突出していると共に、軸方向に延びている突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a を、夫々有している。突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a は、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 を第三振分装置 2 5 5 0 に組立てた状態で、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c の夫々における最も低くなっている前端の左右両外側の部位に位置している遊技球 B に対して、当該遊技球 B の略中心の位置まで突出している。これら突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a は、平面視において、夫々の先端が丸められている。従って、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a は、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c 上の遊技球 B を強打し難いようにしている。

10

【1097】

また、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 は、第三振分装置 2 5 5 0 に組立てた状態で、夫々の突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a の下端が、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c の夫々における最も低くなっている前端の左右両外側の部位に位置している遊技球 B に対して、当該遊技球 B の中心よりも上方に位置している。つまり、突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a は、遊技球 B の上部に当接するように設けられている。これにより、突片 2 5 5 7 a 及び突片 2 5 5 8 a が遊技球 B を上方へすくい上げるように当接することはなく、遊技球 B を上方へ跳ね上がり難くしている。

20

【1098】

第三振分左回転体 2 5 5 7 は、第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 により平面視において反時計回りの方向へ回転させられており、第三振分右回転体 2 5 5 8 は、第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 により平面視において時計回りの方向へ回転させられている。従って、第三振分左回転体 2 5 5 7 の突片 2 5 5 7 a 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a により、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c の遊技球 B を、後方へ弾くようにしている。

30

【1099】

第三振分ベース 2 5 5 9 は、通路形成部材 2 5 7 5 と協働して第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 と二つの第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 とを保持している。また、第三振分ベース 2 5 5 9 は、通路形成部材 2 5 7 5 と協働して、第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 に受入れられた遊技球 B を誘導して下方へ排出させる第三振分球排出通路 2 5 7 4 を形成している。第三振分球排出通路 2 5 7 4 は、第二 V 入賞口 2 0 0 8、及び第二 V 入賞口 2 0 0 8 の左右両側の第三ハズレ口 2 5 5 5、に受入れられた遊技球 B を、夫々合流させずに、分けたままの状態で誘導するように形成されており、夫々の途中に、第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 や第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 が設けられている。

40

【1100】

上カバー 2 5 7 7 は、図 1 3 4 に示すように、後端側が低くなるように形成されており、本パチンコ機 1 の前方に着座した遊技者が遊技領域 5 a 内を見た時に、後方に設けられている導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 及び演出表示装置 1 6 0 0 の演出画像等を、遮らないようにしている。

【1101】

第三振分装置 2 5 5 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、前端が、遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも前方で前構成部材 1 0 0 0 の前面よりも若干後方に位置し、後端が、後述する裏ユニット 3 0 0 0 の導光板 3 1 0 2 よりも後方で演出表示装置 1 6 0 0 の前面よりも若干前方に位置している。第三振分装置 2 5 5 0 における第三振分テーブル 2 5 5 4 の回収テ

50

ーブル 2 5 5 4 d が遊技パネル 1 1 0 0 の前面よりも前方に位置している。

【1 1 0 2】

第三振分装置 2 5 5 0 は、第三振分中回転体 2 5 5 6、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 が、第三振分中駆動モータ 2 5 6 0、第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 及び第三振分右駆動モータ 2 5 6 2 により常時回転している。第三振分中回転体 2 5 5 6 と第三振分左回転体 2 5 5 7 は、平面視において反時計回りの方向へ、第三振分右回転体 2 5 5 8 は、平面視において時計回りの方向へ回転している。

【1 1 0 3】

本実施形態では、第三振分中回転体 2 5 5 6 が 1 6 . 7 r p m の速度で、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 が第三振分中回転体 2 5 5 6 よりもはるかに高速の 6 2 5 r p m の速度で、夫々回転している。このように、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 の回転速度が速いため、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 に検知片を設けて回転の有無を検知させるようにしても、検知片を確実にセンサが検知することができない恐れがある。詳述すると、検知片を検知するセンサは、一定の周期毎に作動して検知片を検知させるようにしているため、例えば、検知片の回転周期とセンサの検知周期とを同じにすると、検知片を全く検知することができない場合があるため、センサの検知周期を、検知片の回転周期よりも十分に短くする必要がある。そして、検知片の回転が速く、回転周期が更に短くなると、センサの検知周期も更に短くする必要があるが、センサの検知周期を短くすると、センサと制御部との間で頻繁に信号をやりとりしなければならず、制御部での負荷が高くなって、過負荷による暴走や誤作動のリスクが高くなる。

【1 1 0 4】

これに対して、本実施形態では、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8（第三振分左駆動モータ 2 5 6 1 及び第三振分右駆動モータ 2 5 6 2）の回転軸に、左伝達ギア 2 5 6 8 及び右伝達ギア 2 5 7 0 を夫々取付けた上で、左伝達ギア 2 5 6 8 及び右伝達ギア 2 5 7 0 に大径の左回転検知用ギア 2 5 6 9 及び右回転検知用ギア 2 5 7 1 を夫々噛合させて回転を減速させ、回転が減速させられた左回転検知用ギア 2 5 6 9 及び右回転検知用ギア 2 5 7 1 に検知片 2 5 6 9 a 及び検知片 2 5 7 1 a を設けて、第三振分左回転検知センサ 2 5 6 4 及び第三振分右回転検知センサ 2 5 6 5 により検知させている。本実施形態では、左回転検知用ギア 2 5 6 9 及び右回転検知用ギア 2 5 7 1 の回転数を 2 5 0 r p m としている。

【1 1 0 5】

これにより、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 の回転を検知するための検知片 2 5 6 9 a 及び検知片 2 5 7 1 a の回転速度が遅くなるため、第三振分左回転検知センサ 2 5 6 4 及び第三振分右回転検知センサ 2 5 6 5 により確実に検知することができ、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 の回転の有無を判断することができる。また、検知片 2 5 6 9 a 及び検知片 2 5 7 1 a の回転速度を遅くしているため、第三振分左回転検知センサ 2 5 6 4 及び第三振分右回転検知センサ 2 5 6 5 における検知周期を無用に短くする必要が無く、適度な検知周期とすることができ、主制御基板 1 3 1 0 にかかる負荷の増加を抑制させることができる。

【1 1 0 6】

この第三振分装置 2 5 5 0 は、第二振分装置 2 5 4 0 により第二ハズレ口 2 5 4 3 に振分けられた遊技球 B が供給される。詳述すると、第二ハズレ口 2 5 4 3 に振分けられた遊技球 B は、第二ハズレ口センサ 2 5 1 7 により検知された上で、第三振分誘導路 2 5 5 1 を通ってクルーン 2 5 5 3 に供給され、クルーン 2 5 5 3 において上下方向の軸周りに旋回した後に、下方の第三振分テーブル 2 5 5 4 における回収テーブル 2 5 5 4 d の右端付近へ落下する。この際に、第二ハズレ口センサ 2 5 1 7 による遊技球 B の検知に基づいて、第三振分装置 2 5 5 0 による遊技球 B の振分けに対応した演出が実行される。

【1 1 0 7】

クルーン 2 5 5 3 から回収テーブル 2 5 5 4 d の右端付近に落下した遊技球 B は、後方の

10

20

30

40

50

右テーブル 2 5 5 4 c へ転動した後に、右テーブル 2 5 5 4 c における最も低くなっている前端の右側の部位へ向かって転動し、回転している第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a に当接することとなる。その後、突片 2 5 5 8 a に当接して後方へ弾かれた遊技球 B は、右テーブル 2 5 5 4 c の後端側から第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a に進入し、中央テーブル 2 5 5 4 a の傾斜により前方へ転動することとなる。そして、中央テーブル 2 5 5 4 a の前端付近に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 及び第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに受入れられるか、それらの横を通して回収テーブル 2 5 5 4 d へ進入する。中央テーブル 2 5 5 4 a から回収テーブル 2 5 5 4 d へ進入した遊技球 B は、その進入した部位に応じて、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c の何れかへ向かって転動することとなる。なお、回収テーブル 2 5 5 4 d から左テーブル 2 5 5 4 b へ転動した遊技球 B は、上記の右テーブル 2 5 5 4 c での動きと同様に、回転している第三振分左回転体 2 5 5 7 の突片 2 5 5 7 a に弾かれて、左テーブル 2 5 5 4 b の後端側から第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a に進入することとなる。

10

【1108】

このように、第三振分装置 2 5 5 0 の第三振分テーブル 2 5 5 4 に供給された遊技球 B の基本的な流れは、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c から、第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a を転動した後に、回収テーブル 2 5 5 4 d により左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c へ送られることを、当該遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 又は第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに受入れられるまで繰返すものである。

20

【1109】

ところで、本実施形態では、第三振分左回転体 2 5 5 7 及び第三振分右回転体 2 5 5 8 が高速で回転しているため、左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c において、遊技球 B が突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a と当接可能な当接領域に進入したタイミングと、突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a が遊技球 B に当接するタイミングとによって、突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a が遊技球 B を掠るように当接したり、遊技球 B を強打したりすることとなり、突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a の当接具合によって後方へ弾かれる遊技球 B の勢いが様々となる。

【1110】

30

そのため、遊技球 B が突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a により後方へ弾かれても、その当接具合が弱い場合、後方へ向かって高くなっている左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c を登り切れずに、戻ってきてしまうことがあり、遊技球 B が第三振分中回転体 2 5 5 6 側へ進入せずに、左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c を前後方向へ行ったり来たりすることがある。或いは、突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a により後方へ弾かれた遊技球 B が、第三振分中回転体 2 5 5 6 まで到達した場合でも、回転している第三振分中回転体 2 5 5 6 の三つの外突部 2 5 5 6 c が位置するタイミングによっては、外突部 2 5 5 6 c により遊技球 B の進入が阻まれて、中央テーブル 2 5 5 4 a 側へ移動できずに、左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c へ戻されてしまうことがある。更に、左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c から第三振分中回転体 2 5 5 6 に遊技球 B が進入した際に、第三振分中回転体 2 5 5 6 が回転していることで、三つの外突部 2 5 5 6 c の間の部位が移動しているため、遊技球 B が第三振分中回転体 2 5 5 6 の回転により反対側の左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c に運ばれてしまうことがある。また、遊技球 B が突片 2 5 5 7 a や突片 2 5 5 8 a により後方へ強く弾かれた場合、第三振分中回転体 2 5 5 6 を通り越して反対側の左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c へ進入してしまったり、サイドテーブル 2 5 5 4 e へ進入してしまったりすることがある。なお、サイドテーブル 2 5 5 4 e に進入した遊技球 B は、接している左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c へ転動する。

40

【1111】

このようなことから、左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c において、第三振分

50

左回転体 2 5 5 7 の突片 2 5 5 7 a や第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a により後方へ弾かれて第三振分中回転体 2 5 5 6 上に進入した遊技球 B は、ある程度の確率で、中央テーブル 2 5 5 4 a へ進入することとなる。この際に、第三振分中回転体 2 5 5 6 が回転しているため、その回転位置に応じて左右方向の様々な位置から中央テーブル 2 5 5 4 a へ遊技球 B が進入することとなる。

【1 1 1 2】

中央テーブル 2 5 5 4 a に進入した遊技球 B は、その傾斜により前方へ転動することとなるが、左右方向両外側の左テーブル 2 5 5 4 b や右テーブル 2 5 5 4 c から第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って進入していると共に、第三振分中回転体 2 5 5 6 が回転していることから、左右方向の移動ベクトルを有しており、真直ぐに前方へ転動することは稀で、斜めに転動することとなる。この際に、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右方向中央に、膨出部 2 5 5 4 h が上方へ膨出しているため、この膨出部 2 5 5 4 h により遊技球 B の左右方向への移動が弱められたり、反対側へ戻されたりすることとなる。そして、中央テーブル 2 5 5 4 a を前方へ向かって転動している遊技球 B が、前端付近に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 及び第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに進入したり、それらの横を通して回収テーブル 2 5 5 4 d に進入したりすることとなる。

【1 1 1 3】

ところで、中央テーブル 2 5 5 4 a において、第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 へ向かって転動する遊技球 B の転動方向によっては、遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 の円形の開口に接することで、当該遊技球 B が開口の縁に沿って回るスイングバイのような動きをすることがある。そして、図 1 4 7 (b) に示すように、第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 の開口に何も無い状態では、遊技球 B が開口の縁に沿って回ること、その転動方向を変えられ、開口の縁から外側へ飛び出した先に、他の第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 がある場合、当該第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 に遊技球 B が進入してしまうことがある。このような現象により、例えば、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が入ったと思ったら、開口の縁を回って隣の第三ハズレ口 2 5 5 5 に入ってしまう、遊技者をガッカリさせて興趣を低下させてしまう恐れがある。また、このような現象によって、第三振分テーブル 2 5 5 4 (第三振分装置 2 5 5 0) における第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入確率 (入賞確率) のバラツキが大きくなり、遊技者に対して不信感を与えてしまう恐れがある。

【1 1 1 4】

これに対して、本実施形態では、第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 の前端側に、突起部 2 5 5 4 i を突出させているため、遊技球 B が開口の縁に沿って回ろうとしても、その途中で突起部 2 5 5 4 i に当接して開口の縁から前側や開口の内側へ弾くことができ、開口の縁から左右や後側へ飛び出して隣接している第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 に進入してしまうことを防止することができる。これにより、第三ハズレ口 2 5 5 5 へ遊技球 B が無用に進入して、遊技者をガッカリさせてしまうことを低減させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。また、予定外の第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れを防止することができるため、第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入確率のバラツキを低減させることができ、遊技者に対して不信感を与え難いものとすることができる。

【1 1 1 5】

なお、本実施形態では、第三ハズレ口 2 5 5 5 において、突起部 2 5 5 4 i を開口の内側へ突出させているため、開口の縁に沿って転動してきた遊技球 B を確実に弾くことができる。また、第二 V 入賞口 2 0 0 8 の開口の縁を丸く R 面取りしているため、当該面取りにより遊技球 B の移動ベクトルを、開口の外側或いは内側へ向けさせ易くすることができ、遊技球 B を開口の縁に沿って回り難いものとしている。

【1 1 1 6】

中央テーブル 2 5 5 4 a を前方へ転動している遊技球 B が、第二 V 入賞口 2 0 0 8 と第三ハズレ口 2 5 5 5 との間を通過すると、中央テーブル 2 5 5 4 a の前端から回収テーブル

10

20

30

40

50

２５５４ｄへ進入することとなる。この際に、中央テーブル２５５４ａの前端において上方へ突出している突部２５５４ｊに当接する可能性がある。そして、遊技球Ｂの突部２５５４ｊへの当接具合によっては、遊技球Ｂが後方へ反射することがあり、その反射角度によっては第二Ｖ入賞口２００８や第三ハズレ口２５５５に受入れられる可能性がある。一方、突部２５５４ｊに当接して前方側へ遊技球Ｂが反射した場合は、中央テーブル２５５４ａの前端から回収テーブル２５５４ｄへ進入することとなる。なお、中央テーブル２５５４ａにおいて、遊技球Ｂが第三ハズレ口２５５５と堰部２５５４ｆとの間を通過した場合は、突部２５５４ｊに当接することなく、中央テーブル２５５４ａの前端から回収テーブル２５５４ｄへ進入する。

【１１１７】

このようにして、中央テーブル２５５４ａから回収テーブル２５５４ｄに進入した遊技球Ｂは、その進入した部位に応じて、左テーブル２５５４ｂ又は右テーブル２５５４ｃの何れかへ転動し、第三振分左回転体２５５７又は第三振分右回転体２５５８に弾かれることで、第三振分中回転体２５５６を通過して再び中央テーブル２５５４ａへ送られ、第二Ｖ入賞口２００８又は第三ハズレ口２５５５の何れかに受入れられるまで、上記のような動きを繰返して第三振分テーブル２５５４上を巡回することとなる。本実施形態では、 $1/5$ の確率で第二Ｖ入賞口２００８に遊技球Ｂが振分け（受入れ）られるようになっている。

【１１１８】

そして、第二Ｖ入賞口２００８に受入れられた遊技球Ｂは、第三振分球排出通路２５７４により誘導されて第二Ｖ入賞口センサ２５１５により検知された上で下方へ排出される。一方、第三ハズレ口２５５５に受入れられた遊技球Ｂは、第三振分球排出通路２５７４により誘導されて第三ハズレ口センサ２５１８により検知された上で下方へ排出される。この第三振分装置２５５０から下方へ排出された遊技球Ｂは、裏ユニット３０００における裏下球排出ユニット３１５０を介して基板ホルダ１２００上に排出される。

【１１１９】

このように、第三振分装置２５５０では、第二振分装置２５４０により第二ハズレ口２５４３に振分けられた遊技球Ｂを、第二Ｖ入賞口２００８、又は、第三ハズレ口２５５５の何れかに振分けることができる。

【１１２０】

また、本実施形態の第三振分装置２５５０によれば、第三振分左回転体２５５７の突片２５５７ａ及び第三振分右回転体２５５８の突片２５５８ａの高さと突出量を、遊技球Ｂを強打し難いものとしており、共に、第三振分左回転体２５５７及び第三振分右回転体２５５８を高速で回転させているため、左テーブル２５５４ｂや右テーブル２５５４ｃに遊技球Ｂが進入した時に、どのような強さで遊技球Ｂが後方へ弾かれるのかを遊技者に対して予測不能とすることができ、遊技者の視線を第三振分テーブル２５５４上の遊技球Ｂに釘付けにすることができると共に、第三振分テーブル２５５４上を行ったり来たりする遊技球Ｂの動きを楽しませることができ、第二Ｖ入賞口２００８への受入れに対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【１１２１】

また、第三振分左回転体２５５７の突片２５５７ａや第三振分右回転体２５５８の突片２５５８ａにより遊技球Ｂがある程度強く弾かれない限り、左テーブル２５５４ｂ又は右テーブル２５５４ｃから中央テーブル２５５４ａへ遊技球Ｂが進入しない上に、遊技球Ｂが中央テーブル２５５４ａに進入しても、第二Ｖ入賞口２００８又は第三ハズレ口２５５５に受入れられないと回収テーブル２５５４ｄにより左テーブル２５５４ｂ又は右テーブル２５５４ｃに戻されるため、比較的長い時間、遊技球Ｂが第三振分テーブル２５５４上に留まることとなり、従来のパチンコ機におけるクルーンのような振分装置よりも長い時間、遊技球Ｂの振分けを楽しませることができ、遊技球Ｂが第二Ｖ入賞口２００８に振分けられることで「大当たり遊技」の発生に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。つまり、第二Ｖ入賞口２００８への遊技球Ｂの受入れと言う遊技球Ｂの動きによって「大当たり遊技」が発生するため、演出表示装置１６００において第一始動口２

10

20

30

40

50

002や第二始動口2004への受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果や第二特別抽選結果）を示唆するための複数の図柄列が変動表示される画像演出を見せられて「大当たり遊技」が発生する場合と比較して、「大当たり遊技」の発生が確定するまでの時間が長くても、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、「ハズレ」の時のガッカリ感を緩和させて興趣の低下を抑制させることができる。

【1122】

ところで、従来のパチンコ機におけるクルーン等を用いた振分装置では、V入賞口やハズレ口等の振分け先に到達するために、遊技球Bの加速は必須ではなく、転動経路や転動速度に変化が与えられなくても遊技球Bが振分け先に到達し得るような構造であった。そのため、従来のパチンコ機では、ある程度は遊技球Bの動きを楽しませることはできるものの、慣れによって遊技者が飽きてしまう他に、以下に例示するような課題が存在していた。すなわち、例えば、遊技球Bの転動経路が変更されずに不利な振分け先に誘導されるような場合は、転動経路から振分け先が予想できることによって振分け先に到達する前に遊技者の関心が低下してしまう恐れがあった。或いは、何らかの手段によって遊技球Bの転動経路が変更されたとしても、その結果、不利な振分け先に誘導された場合には、本来ならば（転動経路が変更されなければ）有利な振分け先に到達し得た展開が、当該手段によって妨げられて不利益を被ってしまったと、遊技者に感じさせてしまうことで、不信感を与えて遊技者の興趣が低下する恐れがあった。

【1123】

これに対して、本実施形態のパチンコ機1では、第三振分装置2550において、高速回転する第三振分左回転体2557及び第三振分右回転体2558によって、どのような強さで遊技球Bが加速されて弾かれるのかは、遊技者から明確に予測することはできず、しかも、遊技球Bが第三振分左回転体2557及び第三振分右回転体2558によって弾かれる回数も1回とは限らず、第三振分テーブル2554上で複雑な転動経路を描いた後に、遊技球Bは第二V入賞口2008又は第三ハズレ口2555の何れかの振分け先に受入れられることになるため、振分け先が無作為な運任せにより選択されたともとの遊技者に感じさせることができる。従って、本実施形態のパチンコ機1によれば、上記のような従来のパチンコ機における課題を生じることなく、自然な流下による遊技球Bの動きを楽しませるだけでなく、ランダムな振分け先の選択による遊技展開を楽しませることができ、遊技球Bの動きに対して強い関心と興趣を遊技者に抱かせることができる。

【1124】

また、本実施形態の第三振分装置2550では、中央テーブル2554aの前端側において、二つの第三ハズレ口2555が第二V入賞口2008の左右両側に並んで設けられているため、第三ハズレ口2555に遊技球Bが受入れられたとしても、遊技者に対して、僅かな差異によって有利／不利の結果が分かれただけと感じさせることができる。その結果、不利な第三ハズレ口2555に振分けられても、遊技者に惜しかったという思いを抱かせて引続き遊技意欲を高めさせられる効果を期待することができる。

【1125】

また、本実施形態の第三振分装置2550は、有利な振分け先として一つの第二V入賞口2008が設けられているのに対して、不利な振分け先として第三ハズレ口2555が二つ設けられており、第三振分テーブル2554において、不利な振分け先よりも有利な振分け先への遊技球Bの受入れが難しいことを示しており、このように有利な振分け先への困難さが視覚的に明示されることによって、却って有利な振分け先への遊技球Bの受入れを遊技者に強く願わせることができ、遊技球Bの動きに対する遊技者の関心を高めさせて興趣を向上させる効果を期待することができる。

【1126】

更に、本実施形態の第三振分装置2550は、中央テーブル2554aを前端側が低くなるように傾斜させた上で、前端付近に第二V入賞口2008を設けているため、中央テーブル2554aに進入した遊技球Bと遊技者との間に第二V入賞口2008が位置することとなり、遊技球Bが第二V入賞口2008へ向かって転動しているか否かを判り易く遊

10

20

30

40

50

技者に見せることができ、遊技球Bの動きをより楽しませることができる。また、第二V入賞口2008へ向かって遊技球Bが遊技者側（前方）へ転動するため、遊技者に対して、遊技球Bを第二V入賞口2008へ引き寄せるように思わせることができ、第二V入賞口2008への受入れに対する期待感を高めさせて第三振分テーブル2554での振分けを楽しませることができる。

【1127】

また、本実施形態の第三振分装置2550によれば、第二振分装置2540により第二ハズレ口2543側へ振分けられた遊技球Bが、クルーン2553により第三振分テーブル2554の第二V入賞口2008や第三ハズレ口2555の下流側となる回収テーブル2554dへ供給されるようにしており、第二V入賞口2008及び第三ハズレ口2555の設けられている中央テーブル2554aに遊技球Bを到達させるためには、傾斜している右テーブル2554c（左テーブル2554b）を乗り越えるような、第三振分右回転体2558（第三振分左回転体2557）によるある程度の強さによる当接を必要条件としている特徴を有している。従って、例えば、何らかの理由により第三振分右回転体2558及び第三振分左回転体2557の回転が停止している時に、第二振分装置2540側から遊技球Bを供給したとしても、クルーン2553を介して第三振分テーブル2554における最も低い位置となる右テーブル2554cの前端側の部位に留まることとなり、第二V入賞口2008の設けられている中央テーブル2554aへ向かうことはなく、第二V入賞口2008へ不正に遊技球Bが受入れられることはない。

【1128】

本実施形態のセンター役物2500は、枠状のセンターベース2501の下辺と第三振分装置2550との間に設けられており、前方へ光を照射可能な表中央装飾基板2591と、案内通路群2520における役物入賞口2006よりも上方に設けられている表右上装飾基板2592と、役物入賞口2006と第一振分装置2530の第一アタリ通路2536との間に設けられている表右中装飾基板2593と、第二振分装置2540の第二ハズレ通路2546よりも下方に設けられている表右下装飾基板2594と、を備えている（図131及び図174等を参照）。

【1129】

これら、表中央装飾基板2591、表右上装飾基板2592、表右中装飾基板2593、及び表右下装飾基板2594には、夫々複数のフルカラーLEDが実装されている。表中央装飾基板2591に実装されているLEDを発光させることで、センターベース2501の下辺を発光装飾させることができる。表右上装飾基板2592、表右中装飾基板2593、及び表右下装飾基板2594に実装されているLEDを発光させると、案内通路群2520、第一振分装置2530、及び第二振分装置2540を発光装飾させて、流通している遊技球Bを遊技者側から見え易いようにしている。

【1130】

表中央装飾基板2591と表右上装飾基板2592は、夫々演出中継基板3026に接続されており、表右中装飾基板2593と表右下装飾基板2594は、表右上装飾基板2592に接続されている。つまり、表右中装飾基板2593と表右下装飾基板2594は、表右上装飾基板2592を介して演出中継基板3026に接続されている。

【1131】

〔5-8f. 遊技領域内での遊技球の流れ〕

次に、遊技領域5a内での遊技球Bの流れについて、主に図136、図148乃至図152等を参照して詳細に説明する。図148は表ユニットにおける右側の遊技球の流路を示す説明図である。図149（a）は案内通路群における第一案内通路を流通する遊技球の流れを示す説明図であり、（b）は案内通路群における第二案内通路を流通する遊技球の流れを示す説明図である。図150（a）は役物入賞口に受入れられた遊技球の流れを示す説明図であり、（b）は（a）における第三振分装置の部位を平面から示す説明図であり、（c）は（a）における第二振分装置の部位を示す説明図である。また、図151は、「小当り」の種類に応じた役物入賞口と第一振分装置及び第二振分装置の動作のタイミ

ングを示す説明図である。図152(a)はアタッカユニットにおける遊技球の流れを示す説明図であり、(a)におけるE-E線で切断した断面図である。

【1132】

遊技盤5に組立てた状態では、センター役物2500が遊技領域5aの中央に対して右上寄りに設けられている。遊技領域5a内において、センター役物2500よりも左側の部位と下側の部位、及びアタッカユニット2400とセンター役物2500との間の部位に、複数の障害釘Nが所定のゲージ配列で植設されている。また、センター役物2500の左側でサイド左上ユニット2300の上方に、遊技球Bの当接により回転する風車Wが設けられている。

【1133】

センター役物2500の左側に植設されている複数の障害釘Nは、センター役物2500の左側に打込まれた遊技球Bを、風車Wの中心よりも右側の部位へ主に進入するように調整されていると共に、それらより低い確率で、風車Wの中心よりも左側の部位へ進入するように調整されている。風車Wは、中心よりも右側に進入した遊技球Bの多くを、センター役物2500の下側で、遊技領域5aの左右方向中央へ向かって低くなるように一列に並んでいる複数の障害釘N上へ進入させ、残りをサイド左上ユニット2300の棚部2301へ流下させる。

【1134】

センター役物2500の下側で、遊技領域5aの左右方向中央へ向かって低くなるように一列に植設されている複数の障害釘Nは、上側を流通する遊技球Bを、下側を流通した遊技球Bよりも高い確率で第一始動口2002に受入れられるように調整されている。

【1135】

センター役物2500における案内通路群2520の下端とアタッカユニット2400の普通入賞口2003との間に植設されている複数の障害釘Nは、案内通路群2520の第一案内通路2521を流通した遊技球Bが、アタッカ右通路2430の第一開口部2431、普通入賞口2003、普通入賞口2003の左側、の何れにも同じような確率で進入するように調整されていると共に、第二案内通路2522を流通した遊技球Bが、普通入賞口2003及び普通入賞口2003の左側へ、アタッカ右通路2430の第一開口部2431よりも高い確率で進入するように調整されている。

【1136】

遊技領域5a内には、遊技球Bが、外レール1001と内レール1002とに案内されて左側から遊技領域5aの周縁に沿って上部に打込まれる。遊技領域5a内に対してセンター役物2500の左側を流通するように遊技球Bを打込んだ場合、図136に示すように、センター役物2500の左側に植設されている複数の障害釘Nにより、主に風車Wの中心よりも右側の部位に進入するように誘導され、それらよりも低い確率で風車Wの中心よりも左側の部位に進入するように誘導される。

【1137】

風車Wの中心よりも左側の部位に誘導された遊技球Bは、サイド左上ユニット2300の棚部2301により、右方へ誘導されてサイドユニット2200へ流下する。そして、サイドユニット2200に設けられている三つの一般入賞口2001に受入れられる可能性がある。一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方へ誘導された後に、裏ユニット3000の裏下球排出ユニット3150に受渡されて、一般入賞口センサ3001により検知された上で基板ホルダ1200上に排出される。一般入賞口センサ3001により遊技球Bが検知されると、所定数の遊技球Bが払出される特典が付与される。風車Wの中心よりも左側の部位へ誘導された遊技球Bは、第一始動口2002に受入れられることは殆んどない。

【1138】

風車Wの中心よりも右側に誘導された遊技球Bは、センター役物2500の下辺に沿って斜めに一列に植設されている複数の障害釘Nにより、左右方向の中央(第一始動口2002)側へ誘導され、第一始動口2002に受入れられる可能性がある。また、風車Wの中

10

20

30

40

50

心よりも右側に誘導された遊技球Bは、斜めに列設されている複数の障害釘Nの間を通過して、サイドユニット2200上へ流下することがあり、サイドユニット2200の一般入賞口2001に受入れられる可能性がある。センター役物2500の左側を流通した遊技球Bは、アタッカユニット2400の大入賞口2005に受入れられる可能性は殆どない。

【1139】

第一始動口2002に受入れられた遊技球Bは、遊技パネル1100の後方へ誘導された後に、裏ユニット3000の裏下球排出ユニット3150に受渡されて、第一始動口センサ3002により検知された上で基板ホルダ1200上に排出される。第一始動口センサ3002により遊技球Bが検知されると、第一特別抽選結果の抽選が行われると共に所定数の遊技球Bが払出される等の特典が付与される。そして、一般入賞口2001及び第一始動口2002の何れにも受入れられなかった遊技球Bは、アウト口1008から遊技領域5a外へ排出される。

10

【1140】

なお、遊技領域5a内におけるセンター役物2500の左側に遊技球Bは、普通入賞口2003や第二始動口2004に受入れられる可能性はないと共に、まれに、開放されている大入賞口2005に受入れられることがある。

【1141】

本実施形態の遊技盤5では、センター役物2500の右側へ打込んだ遊技球Bが第二始動口2004に受入れられる確率に対して、センター役物2500の左側へ打込んだ遊技球Bが第一始動口2002に受入れられる確率の方が、高く設定されている。

20

【1142】

上記に対して、本実施形態の遊技盤5では、センター役物2500の前枠上右部2502aの上方（上流空間部2506）に遊技球Bが進入する強さで遊技球Bを打込むと、案内通路群2520の第一案内通路2521又は第二案内通路2522の何れかを遊技球Bが流通する。

【1143】

具体的に詳述すると、遊技球Bを、遊技領域5aの周縁の一部を構成する外レール1001から内方へ突出している衝止部1006に当接する強さで打込む（所謂、右打ちする）と、衝止部1006に当接した遊技球Bが第一案内通路2521に進入する（図149（a）を参照）。この第一案内通路2521に進入した遊技球Bは、第一案内通路2521の途中の役物入賞口2006を閉鎖している役物入賞口扉2511の上面を転動した上で、案内通路群2520の下端の右側の出口から下方のアタッカユニット2400側へ放出される。

30

【1144】

第一案内通路2521の出口から下方へ放出された遊技球Bは、アタッカユニット2400との間に植設されている複数の障害釘Nにより、アタッカ右通路2430の第一開口部2431、普通入賞口2003、及び普通入賞口2003の左側の部位、の何れかに対して、同じような確率で進入するように誘導される。

【1145】

一方、上流空間部2506に打込まれた遊技球Bが第二案内通路2522の入口に進入して、第二案内通路2522を流通すると、後方へひねられて重見部2520aにおいて第一案内通路2521と前後方向に並んだ後に、前方へひねられて第一案内通路2521の出口の左側の出口から下方のアタッカユニット2400側へ放出される。

40

【1146】

第二案内通路2522の出口から下方へ放出された遊技球Bは、アタッカユニット2400との間に植設されている複数の障害釘Nにより、普通入賞口2003又は普通入賞口2003の左側の部位の何れかに進入するように誘導され、まれに、アタッカ右通路2430の第一開口部2431に進入するように誘導される。

【1147】

そして、普通入賞口2003の右側の第一開口部2431を通過してアタッカ右通路243

50

0 に進入した遊技球 B は、大入賞口 2 0 0 5 よりも下側となる放出口部 2 4 3 5 から右下レール 1 0 0 4 上に放出され、アウト口 1 0 0 8 から遊技領域 5 a 外へ排出される。また、普通入賞口 2 0 0 3 に進入した遊技球 B は、普通入賞口センサ 2 4 0 1 により検知されて遊技領域 5 a 外の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。この普通入賞口センサ 2 4 0 1 による遊技球 B の検知により、普通抽選が行われると共に所定数の遊技球 B が払出される等の特典が付与される。

【1 1 4 8】

また、普通入賞口 2 0 0 3 の左側の部位に進入した遊技球 B は、更に複数の障害釘 N に当接して、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 上に流下する。なお、普通入賞口 2 0 0 3 の左側の部位に進入した遊技球 B は、まれに普通入賞口 2 0 0 3 と第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 との間の第二開口部 2 4 3 2 を通って、アタッカ右通路 2 4 3 0 に進入することがある。そして、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 上に流下した遊技球 B は、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 と第二始動口左立壁部 2 4 2 2 との間を通過して大入賞口誘導棚 2 4 2 4 上へ流下する。

【1 1 4 9】

この際に、普通入賞口 2 0 0 3 に遊技球 B が受入れられて普通抽選結果として「普通当り」が抽選されている場合、第二始動口 2 0 0 4 が所定のパターンで開状態となるため、第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 と第二始動口左立壁部 2 4 2 2 との間を通過した遊技球 B が、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられる可能性がある。そして、遊技球 B が第二始動口 2 0 0 4 に受入れられると、第二始動口センサ 2 4 0 2 に検知された後に、遊技領域 5 a 外となる基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。第二始動口センサ 2 4 0 2 により遊技球 B が検知されると、第二特別抽選結果の抽選が行われると共に所定数の遊技球 B が払出される等の特典が付与される。

【1 1 5 0】

第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 と第二始動口左立壁部 2 4 2 2 との間を通過して大入賞口誘導棚 2 4 2 4 上に流下した遊技球 B は、大入賞口誘導棚 2 4 2 4 の左端から大入賞口 2 0 0 5 の上方の部位へ放出される。そして、大入賞口誘導棚 2 4 2 4 から遊技球 B が放出された際に、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて第一特別抽選結果や第二特別抽選結果として「大当り」が抽選されている場合、或いは、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられた場合、大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉するため、大入賞口誘導棚 2 4 2 4 から左方へ放出された遊技球 B が、高い確率で大入賞口 2 0 0 5 に受入れられることとなる。

【1 1 5 1】

大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球 B は、大入賞口センサ 2 4 0 3 により検知された上で、遊技領域 5 a 外の基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。この大入賞口センサ 2 4 0 3 による遊技球 B の検知により、所定数の遊技球 B が払出される特典が付与される。なお、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 を通ってアタッカユニット 2 4 0 0 側に放出された遊技球 B が、普通入賞口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、及び大入賞口 2 0 0 5 の何れにも受入れられなかった場合は、遊技領域 5 a の下端のアウト口 1 0 0 8 から、遊技領域 5 a 外となる遊技パネル 1 1 0 0 の後方の下方へ排出される。

【1 1 5 2】

なお、上記では、右打ちした場合を説明したが、前枠上右部 2 5 0 2 a の右端付近で開口している第二案内通路 2 5 2 2 の入口を飛び越えるような強さで打込まれた遊技球 B も、第一案内通路 2 5 2 1 に進入することとなり、上記と同様の結果となる。

【1 1 5 3】

上記のように、案内通路群 2 5 2 0 とアタッカユニット 2 4 0 0 との間に植設されている複数の障害釘 N により、第一案内通路 2 5 2 1 よりも第二案内通路 2 5 2 2 を流通した遊技球 B の方が、普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられる可能性が高くなっている。

【1 1 5 4】

ところで、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて第一特別抽選結果や第二抽選結果として「小当り」が抽選された場合、第一案内通路 2 5 2 1 の途

10

20

30

40

50

中に設けられている役物入賞口2006が所定のパターンで開閉すると共に、第一振分装置2530の振分回転体2531及び第二振分装置2540の振分扉2544が所定のパターンで動作する。従って、「小当り」が抽選された場合、役物入賞口2006が開閉することから、遊技者に対して、遊技球Bが役物入賞口2006に受入れられるようにするために、役物入賞口2006が設けられている第一案内通路2521に遊技球Bが流通するように、「右打ち」を行わせることができる。

【1155】

本実施形態では、「小当り」は、「大当り」よりも抽選される確率が高く、「小当り」として、「第一小当り」、「第二小当り」、「第三小当り」の三つのパターンが設定されており、何れのパターンも役物入賞口2006が大別して2回開閉する。

【1156】

まず、各「小当り」における役物入賞口2006の開閉について詳述する。図151に示すように、「第一小当り」は、実行開始から一定時間(3000ms)経過した後に、役物入賞口2006が、短い時間(80ms)開状態となり、その後、閉状態となって短い時間(1252ms)経過した後に、再び短い時間(80ms)開状態となった上で閉状態となって完了する。「第二小当り」は、実行開始から一定時間(3000ms)経過した後に、役物入賞口2006が、短い時間(80ms)開状態となり、その後、閉状態となって「第一小当り」よりも長い時間(5420ms)経過した後に、長い時間(9414ms)開状態となった上で閉状態となって完了する。「第三小当り」は、実行開始から一定時間(3000ms)経過した後に、役物入賞口2006が、短い時間(80ms)開状態となり、その後、閉状態となって「第二小当り」よりも長い時間(19366ms)経過した後に、長い時間(9404ms)開状態となった上で閉状態となって完了する。

【1157】

「第一小当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態は、実行開始から「第一小当り」が完了する時間よりも後に開始される。また、「第三小当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態は、実行開始から「第二小当り」が完了する時間よりも後に開始される。

【1158】

なお、図151において、「第二小当り」及び「第三小当り」における2回目の長い時間の開状態では、8回の開状態(80ms)が一定の間隔(1252ms)で繰返されている。つまり、役物入賞口2006は、「第一小当り」では2回、「第二小当り」及び「第三小当り」では9回、開閉する(開状態となる)。

【1159】

次に、「小当り」における第一振分装置2530の振分回転体2531の動作は、実行開始と同時に反時計回りに回転して所定時間(3020ms)収容部2531aを上方へ向けた1回目の収容可能状態となり、その後、時計回りに回転して収容部2531aを右方へ向けた収容不能状態となって所定時間(4560ms)経過すると、1回目よりも長い時間(13446ms)2回目の収容可能状態となり、短時間(500ms)収容不能状態となった後に、2回目と同じ時間(13446ms)3回目の収容可能状態となった上で、収容不能状態となる。

【1160】

この振分回転体2531は、1回目の収容可能状態が、「小当り」における役物入賞口2006の1回目の開状態の途中で終了して収容不能状態となる。また、振分回転体2531は、実行開始から「第一小当り」が完了する時間よりも後に2回目の収容可能状態となる。従って、「第一小当り」の時には、2回目の収容可能状態となる前に、振分回転体2531の制御が終了し、2回目と3回目の収容可能状態は実行されない。この振分回転体2531は、2回目の収容可能状態が、「第二小当り」における役物入賞口2006の2回目の開状態よりも前に開始され、当該2回目の開状態が閉状態となった後で、収容不能状態となる。

【1161】

また、振分回転体 2 5 3 1 は、実行開始から「第二小当り」が完了する時間よりも後に 3 回目の収容可能状態となる。従って、「第二小当り」の時には、3 回目の収容可能状態となる前に、振分回転体 2 5 3 1 の制御が終了し、3 回目の収容可能状態は実行されない。つまり、振分回転体 2 5 3 1 は、「第一小当り」の時には 1 回、「第二小当り」の時には 2 回、「第三小当り」の時には 3 回、夫々収容可能状態となる。この振分回転体 2 5 3 1 は、3 回目の収容可能状態が、「第三小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態よりも前に開始され、当該 2 回目の開状態が終了して閉状態となった後で、収容不能状態となる。

【1 1 6 2】

次に、「小当り」における第二振分装置 2 5 4 0 の振分扉 2 5 4 4 の動作は、実行開始と同時に前方へ突出して所定時間 (3 0 2 0 m s) 第二ハズレ口 2 5 4 3 を閉鎖する 1 回目の閉状態 (第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分可能な状態) となり、その後、後退して第二ハズレ口 2 5 4 3 が開放された開状態 (第三振分装置 2 5 5 0 へ振分ける状態) となって所定時間 (2 3 0 0 6 m s) 経過すると、1 回目の開状態よりも長い時間 (1 3 4 4 6 m s) 2 回目の閉状態となった上で、開状態となる。

【1 1 6 3】

この振分扉 2 5 4 4 は、1 回目の閉状態が、「小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の途中で終了して開状態となる。また、第二振分装置 2 5 4 0 は、振分扉 2 5 4 4 の 2 回目の閉状態が、「第三小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態の途中から開始され、役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態が閉状態となった後で、振分扉 2 5 4 4 が閉状態から開状態となる。従って、第二振分装置 2 5 4 0 では、「第三小当り」の時のみ、振分扉 2 5 4 4 の 2 回目の閉状態が実行され、「第一小当り」や「第二小当り」の時には振分扉 2 5 4 4 の 2 回目の閉状態は実行されない。

【1 1 6 4】

このようなことから、「第一小当り」では、役物入賞口 2 0 0 6 の開閉が、短時間に 2 回、実行されるため、「右打ち」により第一案内通路 2 5 2 1 を流通している遊技球 B が、役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低い。また、「第二小当り」及び「第三小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態も、短時間であることから、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低い。また、第一振分装置 2 5 3 0 おける振分回転体 2 5 3 1 の 1 回目の収容可能状態が、「小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態と重なっている時間が、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時間よりも短いため、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容される可能性は更に低い。そして、振分回転体 2 5 3 1 の 1 回目の収容可能状態と、第二振分装置 2 5 4 0 における振分扉 2 5 4 4 の 1 回目の閉状態とが終了する時間が同じであるため、振分回転体 2 5 3 1 の 1 回目の収容可能状態の時に、収容部 2 5 3 1 a に収容された遊技球 B が、第一 V 入賞口 2 0 0 7 側へ振分けられることはない。

【1 1 6 5】

一方、「第二小当り」及び「第三小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 2 回目の開状態は、時間が長いため、第一案内通路 2 5 2 1 を通って、遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられる可能性は高い。この際に、第一振分装置 2 5 3 0 の振分回転体 2 5 3 1 が、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態となる前に収容可能状態となった上で、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態から閉状態となった後に収容不能状態となるため、2 回目の開状態の時の役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容される可能性は高い。

【1 1 6 6】

このように、本例では「第二小当り」及び「第三小当り」における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態において遊技球 B が役物入賞口 2 0 0 6 の受入れられる可能性は低いことに加えて、役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開状態の時に、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が、振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容される可能性は更に低い

10

20

30

40

50

にもかかわらず、小当り遊技状態の実行開始と同時に振分回転体 2 5 3 1 を反時計回りに回転して収容部 2 5 3 1 a を上方へ向けた収容可能状態とし、所定期間 (3 0 2 0 m s) 収容部 2 5 3 1 a を上方へ向けた後に時計回りに回転して収容部 2 5 3 1 a を右方へ向けた収容不能状態としている。即ち、小当り遊技状態の開始直後には振分回転体 2 5 3 1 が遊技球 B を第一アタリ通路 2 5 3 6 側に振分ける可能性は低いものの、振分回転体 2 5 3 1 が遊技球 B を第一アタリ通路 2 5 3 6 側に振分ける動作を実行して振分回転体 2 5 3 1 による振分け動作を事前に示すようになっている。

【 1 1 6 7 】

同様に、小当り遊技状態の開始直後には振分回転体 2 5 3 1 が遊技球 B を第一アタリ通路 2 5 3 6 側に振分ける可能性は低いものの、小当り遊技状態の実行開始と同時に第二振分装置 2 5 4 0 の振分扉 2 5 4 4 を前方へ突出して第二ハズレ口 2 5 4 3 を閉鎖することで第一 V 入賞口 2 0 0 7 へ振分可能な状態とし、所定時間 (3 0 2 0 m s) 経過後に後退して第二ハズレ口 2 5 4 3 が開放することで第三振分装置 2 5 5 0 へ振分ける状態とすようになっている。即ち、小当り遊技状態の開始直後には振分扉 2 5 4 4 が遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 側に振分ける可能性は低いものの、振分扉 2 5 4 4 が遊技球 B を第一 V 入賞口 2 0 0 7 側に振分ける動作を実行して振分扉 2 5 4 4 による振分け動作を事前に示すようになっている。

【 1 1 6 8 】

本例では振分回転体 2 5 3 1 及び振分扉 2 5 4 4 は小当り遊技状態の実行開始と同時に、即ち小当り遊技状態開始時の演出 (小当り遊技状態のオープニング演出であって例えば「役物入賞口 2 0 0 6 を狙ってね」等の小当り遊技状態における遊技の説明等が行われる演出) の実行中に動作し、振分回転体 2 5 3 1 及び振分扉 2 5 4 4 の動作後に役物入賞口 2 0 0 6 が 1 回目の開状態となる。これにより、振分回転体 2 5 3 1 による遊技球 B の第一アタリ通路 2 5 3 6 側への振分けと、振分扉 2 5 4 4 による遊技球 B の第一 V 入賞口 2 0 0 7 側への振分けと、の可能性を低くしている。なお、振分回転体 2 5 3 1 による遊技球 B の第一アタリ通路 2 5 3 6 側への振分けと、振分扉 2 5 4 4 による遊技球 B の第一 V 入賞口 2 0 0 7 側への振分けと、の可能性がない、若しくは限りなく低いものであれば、振分回転体 2 5 3 1 及び振分扉 2 5 4 4 の動作と同時に役物入賞口 2 0 0 6 を 1 回目の開状態としてもよい。

【 1 1 6 9 】

また、振分回転体 2 5 3 1 と振分扉 2 5 4 4 との一方のみを事前に動作させ、他方については事前に動作させないようにしてもよい。即ち、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の振分けを行う複数の可動部 (振分回転体 2 5 3 1 、振分扉 2 5 4 4) のうち一部の可動部について事前に動作させて振分け動作を示し、他の可動部については事前に動作させないようにしてもよい。例えば、動作することで V 入賞口 (この例では第一 V 入賞口 2 0 0 7) へ遊技球 B を進入させる可能性が高い (V 入賞期待度が高い) 振分扉 2 5 4 4 については事前に動作させないようにし、振分扉 2 5 4 4 よりも V 入賞口 (この例では第二 V 入賞口 2 0 0 8) へ遊技球 B を進入させる可能性が低い (V 入賞期待度が低い) 振分回転体 2 5 3 1 についてのみ事前に動作させるようにしてもよい。これにより、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の振分け先の一部について事前に知ることができるものの、他の振分け先については未知の状態とすることができ、他の振分け先が明らかになったときに振分け先が増えたことにより遊技者を驚かせて期待感を高めさせることができると共に、振分けられる遊技球 B に注目させてその動きを楽しませることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 1 1 7 0 】

また、V 入賞期待度の高い可動部 (振分扉 2 5 4 4) については事前に動作させないことでその存在を隠蔽して、第三振分装置 2 5 5 0 へ遊技球 B が進入すると遊技者に思い込ませることで「第三小当り」が実行されたときに V 入賞期待度の高い可動部 (振分扉 2 5 4 4) が動作して遊技球 B を V 入賞口 (この例では第一 V 入賞口 2 0 0 7) に進入させることで意外性を与えると共に、予想もしていなかった振分け先に遊技球 B が進入することで

10

20

30

40

50

遊技興趣を向上させることができる。また、振分け先として第一V入賞口2007側への振分けが隠蔽され、第一ハズレ口2535側と第三振分装置2550側との2つだけと思い込ませることができ、「第三小当り」よりもV入賞期待度が低い「第二小当り」が実行されて第三振分装置2550側に遊技球Bが振分けられても遊技者を落胆させない。

【1171】

また、本例では振分回転体2531については遊技者が容易に視認できる態様で配置するのに対し、振分扉2544については遊技盤5の前後に進退する平板状とされて前面側の面積が狭いため、動作していてもその動作を気付かれにくい。ひいては、振分扉2544が前方に突出することで進入可能となる第一V入賞口2007側の通路について遊技者に気付かれにくい。そのため、「第三小当り」となった場合に振分扉2544が動作して第一V入賞口2007に遊技球Bが進入されたときに遊技球Bの挙動に気付かれ難くなり、遊技球Bが第一V入賞口2007に進入したことに気付かせることなく、突然V入賞が発生して15R大当りが実行されたかのような感覚を遊技者に与えることができる。

【1172】

また、小当り遊技状態のオープニング演出中に振分回転体2531が事前に動作させることで、オープニング演出における指示内容、例えば「役物入賞口2006を狙ってね」に加えて振分回転体2531の動作によっても打込み先、即ち小当り遊技状態中に狙うべき位置を遊技者に容易に認識させることができる。

【1173】

上記のように「小当り」が抽選されることで、役物入賞口2006が開状態となった時に、第一案内通路2521を流下してきた遊技球Bが、役物入賞口2006に受入れられると、役物入賞口センサ2513により検知された後に、第一振分装置2530の第一振分誘導路2534へ送られる。役物入賞口センサ2513により遊技球Bが検知されると、所定数の遊技球Bが払出される等の特典が付与される。

【1174】

「小当り」のうち、「第二小当り」では、役物入賞口2006が2回目の開状態の時に、第二振分装置2540の振分扉2544が開状態であるため、振分回転体2531が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部2531aに収容されている遊技球Bが、第一アタリ通路2536を通過して第二振分装置2540の第二振分誘導路2541を流下し、下端の第二ハズレ口2543から第二ハズレ通路2546を流通して第二ハズレ口センサ2517により検知された上で、第三振分装置2550側へ送られることとなる。

【1175】

第三振分装置2550側へ送られた遊技球Bは、第三振分誘導路2551を通過してクルーン2553に供給され、クルーン2553内を旋回した後に、下方の第三振分テーブル2554へ落下する。クルーン2553から回収テーブル2554dの右端付近に落下した遊技球Bは、後方の右テーブル2554cへ転動した後に、右テーブル2554cにおける最も低くなっている前端の右側の部位へ向かって転動し、回転している第三振分右回転体2558の突片2558aに当接することとなる。その後、突片2558aに当接して後方へ弾かれた遊技球Bは、右テーブル2554cの後端側から第三振分中回転体2556を通過して中央テーブル2554aに進入し、中央テーブル2554aの傾斜により前方へ転動することとなる。

【1176】

第三振分中回転体2556から中央テーブル2554aへ進入した遊技球Bは、中央テーブル2554aの前端付近に設けられている第二V入賞口2008及び第三ハズレ口2555の何れかに受入れられるか、それらの横を通過して回収テーブル2554dへ進入する。中央テーブル2554aから回収テーブル2554dへ進入した遊技球Bは、その進入した部位に応じて、左テーブル2554b又は右テーブル2554cの何れかへ向かって転動することとなる。そして、回収テーブル2554dから左テーブル2554bへ転動した遊技球Bは、上記の右テーブル2554cでの動きと同様に、回転している第三振分左回転体2557の突片2557aに弾かれて、左テーブル2554bの後端側から第三

10

20

30

40

50

振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a に進入することとなる。

【1 1 7 7】

このように、第三振分装置 2 5 5 0 の第三振分テーブル 2 5 5 4 に供給された遊技球 B の基本的な流れは、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c から、第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a を回転した後に、回収テーブル 2 5 5 4 d により左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c へ送られることを、当該遊技球 B が第二 V 入賞口 2 0 0 8 又は第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに受入れられるまで繰返して、第三振分テーブル 2 5 5 4 上を巡回するものである。

【1 1 7 8】

そして、第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B は、第三振分球排出通路 2 5 7 4 を通り、第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下球排出ユニット 3 1 5 0 を介して基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。一方、第三ハズレ口 2 5 5 5 に受入れられた遊技球 B は、第三振分球排出通路 2 5 7 4 を通り、第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 により検知された上で、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下球排出ユニット 3 1 5 0 を介して基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 により遊技球 B が検知されると、大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

【1 1 7 9】

これに対して、「第三小当り」では、役物入賞口 2 0 0 6 が 2 回目の開状態の時に、第二振分装置 2 5 4 0 の振分扉 2 5 4 4 が閉状態であるため、振分回転体 2 5 3 1 が収容可能状態から収容不能状態に回転すると、収容部 2 5 3 1 a に収容されている遊技球 B が、第一アタリ通路 2 5 3 6 を通って第二振分装置 2 5 4 0 の第二振分誘導路 2 5 4 1 を流下し、閉状態の振分扉 2 5 4 4 の上面に当接して右方へ誘導され、第一 V 入賞口 2 0 0 7 に進入する（受入れられる）こととなる。第一 V 入賞口 2 0 0 7 に進入した遊技球 B は、第一 V 入賞通路 2 5 4 2 を通って第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4 により検知された後に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏右球排出ユニット 3 1 7 0 を介して基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出される。第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4 により遊技球 B が検知されると、大入賞口 2 0 0 5 が所定のパターンで開閉する特典が付与される。

【1 1 8 0】

このようなことから、アタッカユニット 2 4 0 0 の大入賞口 2 0 0 5 を開閉させるためには、第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B を受入れさせて、「小当り」や「大当り」等の第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果の抽選を行わせる必要がある。センター役物 2 5 0 0 の左側を流下するように遊技球 B を打込んだ時には、第一始動口 2 0 0 2 に受入れられる機会があるものの、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられる機会がない。

【1 1 8 1】

一方、センター役物 2 5 0 0 の右側を流下するように遊技球 B を打込む場合、センター役物 2 5 0 0 の右側には第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の二つからなる案内通路群 2 5 2 0 が設けられており、何れも通路を通っても第二始動口 2 0 0 4 を開閉させるための普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられる機会があるものの、打込操作が容易な「右打ち」をして第一案内通路 2 5 2 1 を流通させると、普通入賞口 2 0 0 3 等に受入れられる機会もなくアウト口 1 0 0 8 へ送られてしまうアタッカ右通路 2 4 3 0 へ進入する可能性があり、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を流通させるためには、遊技球 B の打込強さを調整する必要がある。また、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B を受入れさせるためには、普通入賞口 2 0 0 3 に遊技球 B を受入れさせて、「普通当り」の普通抽選結果を導出させる必要があるため、遊技球 B の受入れ確率が、第一始動口 2 0 0 2 よりも第二始動口 2 0 0 4 が低くなっている。

【1 1 8 2】

従って、通常の状態では、遊技者に対して、第一始動口 2 0 0 2 に遊技球 B が受入れられるように、センター役物 2 5 0 0 の左側を遊技球 B が流下するように、遊技球 B の打込操作を行わせることができ、複数の障害釘 N により案内される遊技球 B の動きを見せてパチンコ機 1 による本来の遊技を楽しませることができると共に、第一始動口 2 0 0 2 への遊

10

20

30

40

50

技球Bの受入れに対する期待感を高めさせることができる。

【1183】

そして、第一始動口2002へ遊技球Bが受入れられることで、第一特別抽選結果として「小当り」が抽選されると、役物入賞口2006が開閉するため、役物入賞口2006に遊技球Bが受入れられるように、遊技球Bの打込操作を「右打ち」に変更して、役物入賞口2006が設けられている第一案内通路2521に遊技球Bを打込ませることができ、役物入賞口2006への遊技球Bの受入れに対する期待感を高めさせることができる。

【1184】

センター役物2500の右側に打込まれた遊技球Bは、役物入賞口2006に受入れられなかった場合でも、下流側の普通入賞口2003に受入れられる可能性があり、更に、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された普通抽選結果に応じて開状態となった第二始動口2004に受入れられる可能性があると共に、第二特別抽選結果として「小当り」や「大当り」が抽選される可能性がある。

【1185】

この第一案内通路2521に打込んだ遊技球Bが、役物入賞口2006に受入れられると、第一振分装置2530へ送られるため、振分回転体2531の収容部2531aに遊技球Bが収容されるか否かで遊技者のハラハラ・ドキドキさせることができる。

【1186】

第一振分装置2530に送られた遊技球Bが、振分回転体2531の収容部2531aに収容されると、当該遊技球Bが次の第二振分装置2540へ送られるため、第二振分装置2540において遊技球Bが第一V入賞口2007及び第二ハズレ口2543の何れに振分けられるかで遊技者をワクワク・ドキドキさせることができる。この第二振分装置2540において、遊技球Bが第二ハズレ口2543へ振分けられても、当該遊技球Bが第二ハズレ通路2546を通過して第二V入賞口2008を備えている第三振分装置2550へ送られるため、第二V入賞口2008への期待感を抱かせることができ、興趣の低下を抑制させることができる。

【1187】

第二振分装置2540において第二ハズレ口2543に振分けられた遊技球Bは、第三振分装置2550のクルーン2553から第三振分テーブル2554に供給される。そして、第三振分テーブル2554の第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558に弾かれて、第三振分中回転体2556を通過して中央テーブル2554aへ進入して前方へ回転した時に、第二V入賞口2008に受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【1188】

そして、遊技球Bが、第一V入賞口2007又は第二V入賞口2008に受入れられた場合、或いは、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果として「大当り」が抽選された場合、アタッカユニット2400の大入賞口2005が所定のパターンで開閉することで多くの遊技球Bが払出される機会が到来するため、開閉している大入賞口2005に遊技球Bが受入れられるように、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込操作を行わせることができる。

【1189】

この際に、大入賞口2005に遊技球Bが到達する確率は、第一案内通路2521を流通させた方よりも、第二案内通路2522を流通させた方が高いため、遊技者に対して「右打ち」するのを控えさせて、第二案内通路2522に遊技球Bが進入するように打込強さを調整させることができ、遊技球Bの打込操作を楽しませることができる。

【1190】

ところで、センター役物2500の右側の案内通路群2520には、第一案内通路2521と第二案内通路2522とが前後方向に並んでいる重見部2520aを有していることから、重見部2520aを見ると、遊技球Bがどちらの通路を流通しているかが判別し辛

10

20

30

40

50

いため、遊技者に対して第二案内通路 2 5 2 2 に打込んだはずが第一案内通路 2 5 2 1 に進入してしまったのではないかと思わせることができ、案内通路群 2 5 2 0 を流通している遊技球 B に注目させることができる。また、案内通路群 2 5 2 0 の第二案内通路 2 5 2 2 を狙って打込んだ遊技球 B が、第二案内通路 2 5 2 2 の出口から遊技球 B が出てくるのか否かで遊技者をドキドキさせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができると共に、想定外の第一案内通路 2 5 2 1 の出口から出てくると、遊技者に意外性を付与して驚かせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 1 9 1】

〔5-8 g. センター役物の流通通路群の別の実施形態〕

続いて、上記とは異なる実施形態のセンター役物 2 5 0 0 の案内通路群 2 5 2 0 について、主に図 1 5 3 及び図 1 5 4 を参照して詳細に説明する。図 1 5 3 (a) ~ (d) は図 1 3 6 とは異なる案内通路群の実施形態を示す説明図であり、図 1 5 4 (e) 及び (f) は更に異なる案内通路群の実施形態を示す説明図である。なお、図 1 5 3 及び図 1 5 4 では、上記と同様の構成部分については、同一の符号を付している。

【1 1 9 2】

図 1 5 3 (a) に示す実施形態は、図 1 3 6 と比較して、第二案内通路 2 5 2 2 の上端の入口を、第一案内通路 2 5 2 1 の入口に対して左方への離隔している距離を長くしたものである。この案内通路群 2 5 2 0 によっても上記と同様の作用効果を奏することができる。

【1 1 9 3】

図 1 5 3 (b) に示す実施形態は、前構成部材 1 0 0 0 における衝止部 1 0 0 6 を、当接した遊技球 B が第二案内通路 2 5 2 2 の入口側へ跳ね返り易くなるように、衝止部 1 0 0 6 の角度を変更していると共に、前枠上右部 2 5 0 2 a における第一案内通路 2 5 2 1 の入口と第二案内通路 2 5 2 2 の入口との間の部位を、第二案内通路 2 5 2 2 側（左側）が低くなるように傾斜させたものである。これにより、第二案内通路 2 5 2 2 側へ遊技球 B が進入し易くなることから、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が進入する遊技球 B の打込強さの調整範囲が広がるため、第二案内通路 2 5 2 2 の入口を狙った遊技球 B の打込操作を行い易いものとすることができる。

【1 1 9 4】

図 1 5 3 (c) に示す実施形態は、図 1 3 6 や図 1 5 3 (a) 及び (b) の案内通路群 2 5 2 0 では、第一案内通路 2 5 2 1 や第二案内通路 2 5 2 2 の夫々の入口を上方へ向けて開口させているのに対して、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の上流側を、センター役物 2 5 0 0 の上方の左右方向中央付近まで延び出させて、夫々の入口を上下に並んだ状態で左方へ向けて開口させるようにしたものである。

【1 1 9 5】

この実施形態では、外レール 1 0 0 1（遊技領域 5 a の周縁）の一部が第一案内通路 2 5 2 1 の一部を構成していると共に、前枠上右部 2 5 0 2 a の一部が第二案内通路 2 5 2 2 の一部を構成している。また、この実施形態では、前枠上右部 2 5 0 2 a と外レール 1 0 0 1（遊技領域 5 a の周縁）との間の上流空間部 2 5 0 6 の左右方向の長さが、前枠上右部 2 5 0 2 a の左端から第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の夫々の入口までの長さとなり、図 1 3 6 等の上記に示す上流空間部 2 5 0 6 よりも狭くなっている。

【1 1 9 6】

この実施形態では、遊技球 B を第二案内通路 2 5 2 2 の入口に進入させるためには、前枠上右部 2 5 0 2 a における第二案内通路 2 5 2 2 の入口よりも左側の狭い部位に当接する打込強さか、左方へ向かって開口している第二案内通路 2 5 2 2 の入口に直接進入する打込強さで、遊技球 B を打込む必要があるため、図 1 3 6 等の実施形態と比較して、遊技球 B の打込強さの調整範囲が狭くなる。また、第一案内通路 2 5 2 1 の入口と第二案内通路 2 5 2 2 の入口の左方の上流空間部 2 5 0 6 に打込まれた遊技球 B が、第一案内通路 2 5 2 1 と第二案内通路 2 5 2 2 とを仕切っている壁部の左端（二つの入口の間の部位）に当接した場合、跳ね返った遊技球 B の左方への勢いや角度によっては上流空間部 2 5 0 6 から逸脱する可能性がある。つまり、上流空間部 2 5 0 6 へ進入する強さで遊技球 B を打込

10

20

30

40

50

んでも、上流空間部 2 5 0 6 から左方へ逸脱して第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の何れにも進入することなくセンター役物 2 5 0 0 の左側を流通してしまう可能性がある。このようなことから、遊技球 B の打込操作に対する難易度が高くなるため、遊技者の遊技球 B の打込操作に対する意欲を高めさせることができ、遊技者に対して遊技媒体の打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 1 9 7】

図 1 5 3 (d) に示す実施形態は、図 1 5 3 (c) の実施形態において、第一案内通路 2 5 2 1 の途中に、第二案内通路 2 5 2 2 と一方通行で連通している分岐部 2 5 2 4 を設けたものである。分岐部 2 5 2 4 は、第二案内通路 2 5 2 2 における左右に延びている部位（前枠上右部 2 5 0 2 a）の右端から下方へ折れ曲がっている部位の直上に設けられている。この実施形態では、第一案内通路 2 5 2 1 へ進入する強さで遊技球 B を打込んでも、その打込強さによっては（打込強さが弱いと）分岐部 2 5 2 4 において遊技球 B が第二案内通路 2 5 2 2 側へ分岐するため、第二案内通路 2 5 2 2 に対する遊技球 B の流通の難易度を、図 1 5 3 (c) の実施形態よりも低くすることができる。

10

【1 1 9 8】

なお、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を進入させるためには、第一案内通路 2 5 2 1 へ進入される遊技球 B の打込強さよりも弱く打込む必要があると共に、第一案内通路 2 5 2 1 と連通している分岐部 2 5 2 4 が、第二案内通路 2 5 2 2 における下方へ折れ曲がっている部位の上方に設けられているため、第二案内通路 2 5 2 2 に進入した遊技球 B が、下方へ折れ曲がっている部位で上方（分岐部 2 5 2 4 側）へ跳ねることではなく、分岐部 2 5 2 4 を通って第一案内通路 2 5 2 1 側へ進入することはない。つまり、分岐部 2 5 2 4 は、第一案内通路 2 5 2 1 から第二案内通路 2 5 2 2 へ一方通行で連通している。

20

【1 1 9 9】

また、この実施形態では、途中に分岐部 2 5 2 4 を有している第一案内通路 2 5 2 1 の入口に進入して第一案内通路 2 5 2 1 を流通すると、分岐部 2 5 2 4 の部位において、第一案内通路 2 5 2 1 側又は第二案内通路 2 5 2 2 側の何れかに分岐することとなるため、分岐部 2 5 2 4 において遊技球 B が何れの側へ分岐するか否かにより遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、第一案内通路 2 5 2 1 内での遊技球 B の流れを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 2 0 0】

更に、この実施形態では、遊技者が、第二案内通路 2 5 2 2 を狙って遊技球 B を打込んだのにも関わらず、第一案内通路 2 5 2 1 の入口に遊技球 B が進入してしまっても、第一案内通路 2 5 2 1 の分岐部 2 5 2 4 において、第二案内通路 2 5 2 2 側へ分岐する可能性があるため、分岐部 2 5 2 4 において第二案内通路 2 5 2 2 側へ分岐するか否かで、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができると共に、分岐部 2 5 2 4 において第二案内通路 2 5 2 2 側へ分岐すると、遊技者の打込操作のミスがカバーされて所望の第二案内通路 2 5 2 2 を遊技球 B が流通することとなり、遊技者に対して得した気分させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

30

【1 2 0 1】

図 1 5 4 (e) に示す実施形態は、第二案内通路 2 5 2 2 に、センター役物 2 5 0 0 の枠内を横断するバイパス部 2 5 2 5 を有するようにしたものである。この実施形態では、第二案内通路 2 5 2 2 の入口が、前枠上右部 2 5 0 2 a の左端よりも左方の位置で、上方へ向かって開口している。従って、前枠上右部 2 5 0 2 a の上方の上流空間部 2 5 0 6 に打込まれた遊技球 B は全て第一案内通路 2 5 2 1 を流通することとなる。この実施形態によれば、遊技球 B が第二案内通路 2 5 2 2 の入口に進入してバイパス部 2 5 2 5 を流通すると、その遊技球 B がセンター役物 2 5 0 0 の枠内を横断することから、遊技者側から遊技球 B の流通を目立たせることができるため、遊技者に対して遊技球 B がバイパス部 2 5 2 5 を流通すると、その後何かよいことがあるのではないかと思わせることが可能となり、遊技者にバイパス部 2 5 2 5 を有した第二案内通路 2 5 2 2 の入口を狙った遊技球 B の

40

50

打込操作を行わせることができ、遊技球Bの打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1202】

図154(f)に示す実施形態は、第一案内通路2521の後方に、第二案内通路2522の入口を設けたものであり、夫々の入口が前後方向に並んでいるものである。第一案内通路2521の入口は、遊技パネル1100の前面より前方側に設けられており、第二案内通路2522の入口は、遊技パネル1100の前面より後方側に設けられている。この実施形態では、上流空間部2506における前構成部材1000の衝止部1006の近傍において、遊技パネル1100の前面が右後方へ傾斜しており、遊技パネル1100の前面に沿って流通してきた遊技球Bを、第二案内通路2522側へ誘導するようにしている。また、前構成部材1000の衝止部1006は、第一案内通路2521の入口付近の部位が、後方へ向かうに従って右方へ移動するように傾斜しており、第一案内通路2521の入口に向かって勢い良く打込まれた遊技球Bを、第二案内通路2522の入口側へ反射させることができる。この実施形態では、第一案内通路2521の入口と、第二案内通路2522の入口とが、前後方向に並んで重なって見えるため、センター役物2500の上方の上流空間部2506に打込んだ遊技球Bが、何れの通路に進入したのかを判別し辛いものとすることができ、遊技者を注目させることができる。

【1203】

【5-9.裏ユニットの全体構成】

遊技盤5における裏ユニット3000の全体構成について、主に図155乃至図159等を参照して詳細に説明する。図155は遊技盤における裏ユニットの正面図であり、図156は遊技盤の裏ユニットを前から見た斜視図であり、図157は遊技盤の裏ユニットを後ろから見た斜視図である。図158は裏ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図159は裏ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。裏ユニット3000は、遊技パネル1100の後面に取付けられており、後側に周辺制御ユニット1500、及び演出表示装置1600が取付けられている。

【1204】

裏ユニット3000は、表ユニット2000のサイドユニット2200に設けられている三つの一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検知する一般入賞口センサ3001と、始動口ユニット2100に設けられている第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ3002と、遊技盤5（パチンコ機1）に作用する振動を検知する振動センサ3003と、を備えている。

【1205】

また、裏ユニット3000は、遊技パネル1100の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部3010aを有している裏箱3010と、裏箱3010の後面に取付けられており演出表示装置1600を着脱可能に取付けるためのロック機構3020と、裏箱3010の開口部3010aよりも下側の後面の左側に取付けられており主制御基板1310と周辺制御基板1510との接続を中継しているパネル中継基板1710と、パネル中継基板1710の後側を覆うように裏箱3010に取付けられているパネル中継基板カバー3025と、裏箱3010の開口部3010aよりも下側の後面の右側に取付けられており周辺制御基板1510と遊技盤5に設けられている各種の装飾基板との接続を中継している演出中継基板3026と、演出中継基板3026の後側を覆うように裏箱3010に取付けられている演出中継基板カバー3027と、を備えている。

【1206】

裏ユニット3000の裏箱3010は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部3010aと、開口部3010aの周縁から間隔を開けて後方へ突出している平板枠状の液晶取付部3010bと、液晶取付部3010bにおける左辺において枠内の内側から左方へ向かって窪んでおり演出表示装置1600の左固定片1601が挿入される二つの固定溝3010cと、液晶取付部3010bの右辺の左右方向中央付近において後端から裏箱3010の後壁まで切欠かれロック機構3020が取付けられる切欠部3

010dと、を備えている。

【1207】

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

【1208】

また、裏箱3010は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部3010eを備えている。この固定片部3010eは、前面が遊技パネル1100の後面に当接した状態で、遊技パネル1100に取付けられる。裏箱3010は、導光板演出ユニット3100等を取付けるためのボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。裏箱3010内における開口部3010aよりも下側の部位に、振動センサ3003が取付けられている。

【1209】

また、裏ユニット3000は、裏箱3010内に取付けられている導光板演出ユニット3100と、導光板演出ユニット3100の下部前面に取付けられており表ユニット2000の始動口ユニット2100及びサイドユニット2200からの遊技球Bを受取って下方へ排出する裏下球排出ユニット3150と、導光板演出ユニット3100の前面の右隅部に取付けられておりセンター役物2500の第一振分装置2530及び第二振分装置2540からの遊技球Bを受取って下方へ排出する裏右球排出ユニット3170と、を備えている。

【1210】

更に、裏ユニット3000は、導光板演出ユニット3100の前側に取付けられており、導光板演出ユニット3100の左右両辺及び上辺に沿って延出している裏前演出ユニット3200と、導光板演出ユニット3100の前側で左下に取付けられている裏前左下演出ユニット3300と、導光板演出ユニット3100の前側で右下に取付けられている裏前右下演出ユニット3400と、裏前演出ユニット3200における裏上装飾体3211の右端付近に設けられているサブ状態表示器3500と、を備えている。

【1211】

【5-9a. 導光板演出ユニット】

続いて、裏ユニット3000の導光板演出ユニット3100について、主に図160乃至図162を参照して詳細に説明する。図160(a)は裏ユニットの導光板演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は導光板演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図161は導光板演出ユニットにおける導光板と絵柄用基板との関係を正面から示す説明図である。図162(a)は導光板の第一絵柄を発光させた状態を示す説明図であり、(b)は導光板の第二絵柄を発光させた状態を示す説明図である。

【1212】

裏ユニット3000の導光板演出ユニット3100は、裏箱3010の前端に取付けられている。導光板演出ユニット3100は、裏箱3010の前端に取付けられる四角い枠状のユニットベース3101と、ユニットベース3101に取付けられている透明平板状の導光板3102と、導光板3102の上方でユニットベース3101に取付けられており、導光板3102の上面に向かって光を照射可能な複数のLEDが実装されている第一絵柄用基板3103と、導光板3102の左方でユニットベース3101に取付けられており、導光板3102の左側面に向かって光を照射可能な複数のLEDが実装されている第二絵柄用基板3104と、を備えている。

【1213】

また、導光板演出ユニット3100は、第一絵柄用基板3103の前方を覆うようにユニットベース3101の上辺に取付けられている上基板カバー3105と、第二絵柄用基板3104の前方を覆うようにユニットベース3101の左辺に取付けられている左基板カバー3106と、ユニットベース3101の下辺に左右方向へ離隔して取付けられている左冷却ファン3107及び右冷却ファン3108と、を備えている。

【1214】

導光板3102は、上方からの光のみを前方へ反射させる凹凸状の無数の第一反射部により形成されている第一絵柄3110（図162（a）を参照）と、左方からの光のみを前方へ反射させる凹凸状の無数の第二反射部により形成されている第二絵柄3120（図162（b）を参照）と、を備えている。つまり、導光板演出ユニット3100は、第一絵柄用基板3103のLEDを発光させると、第一絵柄3110を発光表示させることができ、第二絵柄用基板3104のLEDを発光させると、第二絵柄3120を発光表示させることができる。

【1215】

導光板3102は、第一絵柄3110及び第二絵柄3120を構成している反射部として、対応する方向から照射された光により点状に発光する点状発光部3102a（図162の網掛け部分）と、対応する方向から照射された光により線状に発光する線状発光部3102b（図162のクロスハッチングの部分）と、対応する方向から照射されたカクテル光を分光させて発光する分光発光部3102c（図162の斑模様の部分）と、を有している。つまり、第一絵柄3110や第二絵柄3120は、点状発光部3102a、線状発光部3102b、及び分光発光部3102c、を適宜組合せて形成されている。なお、図示は省略するが、点状発光部3102a、線状発光部3102b、及び分光発光部3102cでは、夫々の密度を異ならせることによって、第一絵柄3110や第二絵柄3120を形成している。

【1216】

ここで、カクテル光とは、光の三つの原色のうち、二つ以上を含んだ色の光のことである。例えば、カクテル光として、赤色と緑色の光を混ぜ合わせた黄色の光を、分光発光部へ照射すると、黄色の光の成分が赤色の光と緑色の光とに分光され、当該部位において赤色や緑色に見える部分が現れる。或いは、カクテル光として白色の光を分光発光部へ照射すると、白色の光の成分が赤色の光と緑色の光と青色の光とに分光され、当該部位において赤色や緑色や青色に見える部分や、それらが適宜混ざり合った色の光が現れることとなり、虹色にキラキラした発光を見せることができる。なお、この分光発光部へ光の三原色のうちの一つのみの色の光を照射すると、当該光には分光される成分がないため、当該色の光で発光することとなる。このようなことから、分光発光部では、照射する光の色によって、単一の色で発光させたり、キラキラと複数の色で発光させたりすることができ、より多彩な発光演出を行うことができる。

【1217】

導光板3102は、第一絵柄3110を形成している無数の第一反射部や、第二絵柄3120を形成している無数の第二反射部が、夫々の凹凸が微細に形成されており、第一絵柄用基板3103のLEDや第二絵柄用基板3104のLEDを発光させていない状態では、透明に見えて、後側に配置されている演出表示装置1600に表示されている演出画像等を、良好な状態で視認することができる。

【1218】

第一絵柄3110は、図162（a）に示すように、「決戦」の文字からなる絵柄である。この第一絵柄3110は、「決戦」の文字を中心にして、「決戦」の影が放射状に外方へ延びているような部位と、その外側で複数の円弧状の部位が放射状に配置されている。第一絵柄3110は、「決戦」の文字の部位が点状発光部3102aにより形成されており、「決戦」の文字の外側の影に部位が線状発光部3102bにより形成されており、その外側の円弧状の部位が分光発光部3102cと線状発光部3102bとで形成されている。

【1219】

第二絵柄3120は、図162（b）に示すように、パチンコ機1のコンセプトに沿った所定のキャラクタを模した絵柄である。第二絵柄3120は、キャラクタからなる中央絵柄部3121と、中央絵柄部3121から放射状に外方へ延びている放射絵柄部3122と、中央絵柄部3121の外側で花卉が舞っているように散りばめられている散絵柄部3

10

20

30

40

50

1 2 3と、を有している。中央絵柄部3 1 2 1は、分光発光部3 1 0 2 cにより周囲が縁取られた点状発光部3 1 0 2 aにより形成されている。放射絵柄部3 1 2 2は、線状発光部3 1 0 2 bにより縁取られた分光発光部3 1 0 2 cにより形成されている。散絵柄部3 1 2 3は、分光発光部3 1 0 2 cにより形成されている。

【1 2 2 0】

第二絵柄3 1 2 0の放射絵柄部3 1 2 2は、後述する裏前演出ユニット3 2 0 0の裏左装飾体3 2 1 2の放射装飾部3 2 1 2 b及び裏右装飾体3 2 1 3の放射装飾部3 2 1 3 bと連続するように形成されている（図1 7 2を参照）。これにより、第二絵柄3 1 2 0を発光表示させると、放射絵柄部3 1 2 2と放射装飾部3 2 1 2 b及び放射装飾部3 2 1 3 bとが繋がって見えるため、第二絵柄3 1 2 0をより大きく見せることができると共に、放射装飾部3 2 1 2 b及び放射装飾部3 2 1 3 bが前方へ突出していることにより第二絵柄3 1 2 0に奥行感を付与することができ、遊技者に対して強いインパクトを与えることができる。

10

【1 2 2 1】

また、導光板3 1 0 2は、下辺から上方へ切欠かれている下切欠部3 1 0 2 dと、右辺から左方へ切欠かれている右切欠部3 1 0 2 eと、を備えている。下切欠部3 1 0 2 dは、センター役物2 5 0 0における第三振分装置2 5 5 0の第三振分テーブル2 5 5 4や上カバー2 5 7 7と当接しないようにするためのものであり、右切欠部3 1 0 2 eは、センター役物2 5 0 0の案内通路群2 5 2 0における後方へひねられた第二案内通路2 5 2 2と当接しないようにするためのものである。

20

【1 2 2 2】

第一絵柄用基板3 1 0 3は、導光板上左装飾基板3 1 0 3 a、導光板上中装飾基板3 1 0 3 b、及び導光板上右装飾基板3 1 0 3 c、のように左右方向へ三つに分割されており、夫々の基板の下面に下方へ光を照射する複数のフルカラーLEDが実装されている。第一絵柄用基板3 1 0 3は、演出中継基板3 0 2 6を介して周辺制御基板1 5 1 0に接続されている。演出中継基板3 0 2 6には、導光板上左装飾基板3 1 0 3 a、導光板上中装飾基板3 1 0 3 b、及び導光板上右装飾基板3 1 0 3 c、の順番で、数珠繋ぎに接続されている（図1 7 4を参照）。

【1 2 2 3】

第二絵柄用基板3 1 0 4は、導光板左上装飾基板3 1 0 4 a、及び導光板左下装飾基板3 1 0 4 b、のように上下方向へ二つの分割されており、夫々の基板の右面に右方へ光を照射する複数のフルカラーLEDが実装されている。第二絵柄用基板3 1 0 4は、演出中継基板3 0 2 6を介して周辺制御基板1 5 1 0に接続されている。演出中継基板3 0 2 6には、導光板左下装飾基板3 1 0 4 b、及び導光板左上装飾基板3 1 0 4 aの順番で、数珠繋ぎに接続されている（図1 7 4を参照）。

30

【1 2 2 4】

ユニットベース3 1 0 1の下辺に取付けられている二つの左冷却ファン3 1 0 7及び右冷却ファン3 1 0 8は、センター役物2 5 0 0における第三振分装置2 5 5 0の第三振分中駆動モータ2 5 6 0、第三振分左駆動モータ2 5 6 1、及び第三振分右駆動モータ2 5 6 2を、冷却するためのものである。左冷却ファン3 1 0 7及び右冷却ファン3 1 0 8は、互いが左右に離隔しており、左右方向中央の前方へ向けて斜めに取付けられている。これら左冷却ファン3 1 0 7及び右冷却ファン3 1 0 8は、夫々が演出中継基板3 0 2 6を介して周辺制御基板1 5 1 0に接続されている左ファンモータ3 1 0 7 a及び右ファンモータ3 1 0 8 aを有している（図1 7 4を参照）。

40

【1 2 2 5】

この導光板演出ユニット3 1 0 0は、ユニットベース3 1 0 1の外周の前面に、裏下球排出ユニット3 1 5 0、裏右球排出ユニット3 1 7 0、裏前演出ユニット3 2 0 0、裏前左下演出ユニット3 3 0 0、及び裏前右下演出ユニット3 4 0 0、が取付けられる。つまり、導光板演出ユニット3 1 0 0には、裏ユニット3 0 0 0における全ての演出ユニットが取付けられる。これにより、裏ユニット3 0 0 0（遊技盤5）を組立てる際に、導光板演

50

出ユニット３１００に、裏下球排出ユニット３１５０等の裏ユニット３０００の他の演出ユニットを全て取付けておくことで、導光板演出ユニット３１００を裏箱３０１０に取付けるだけで、全ての演出ユニットを裏箱３０１０に取付けることができる。

【１２２６】

また、導光板演出ユニット３１００は、四角い枠状のユニットベース３１０１に、導光板３１０２や第一絵柄用基板３１０３及び第二絵柄用基板３１０４等を取付けてユニット化している。これにより、導光板演出ユニット３１００に組立てた状態では、導光板３１０２に触れなくても、ユニットベース３１０１を持つことで、導光板３１０２を取り扱うことができるため、組立て等の際に、作業者が導光板３１０２に触れて、導光板３１０２に指紋や汚れ、キズ、等が付くことを回避させることができると共に、導光板３１０２の取り扱いを楽なものとする事ができる。

10

【１２２７】

ところで、導光板の後側に、発光装飾される装飾体を設けるようにした場合、装飾体の発光装飾による光が導光板を通して前方の遊技者側へ照射されることとなるため、当該光により導光板が部分的に光って見えたり、導光板において発光表示される絵柄が見えたりすることがある。そして、導光板が光ったり絵柄が見えたりすると、後方で発光装飾されている装飾体と重なって見えることとなるため、装飾体の発光装飾が見え辛くなり、発光装飾による演出効果が低下する恐れがある。また、導光板の後方に設けられている装飾体の発光装飾により、導光板で発光表示される絵柄が事前に見えてしまうと、実際に導光板の絵柄を発光表示させた時に、遊技者に与えるインパクトが低下してしまい、導光板による演出効果を十分に得られなくなる恐れがある。また、導光板の後方に装飾体を設けるようにした場合、導光板において絵柄を発光表示させた時に、その絵柄を通して後方の装飾体が重なって見えるため、装飾体の形状や色等によっては、発光表示されている導光板の絵柄が見え辛くなる恐れがあった。

20

【１２２８】

これに対して、本実施形態の導光板演出ユニット３１００は、遊技盤５に組立てた状態では、裏箱３０１０内の最も後方に位置しており、導光板演出ユニット３１００（導光板３１０２）よりも後側に装飾体が設けられていない。つまり、導光板３１０２よりも前側に、裏前演出ユニット３２００、裏前左下演出ユニット３３００、及び裏前右下演出ユニット３４００を設けているため、裏上装飾体３２１１、裏左装飾体３２１２、及び裏右装飾体３２１３、等を発光装飾させても、その光が導光板３１０２に届きにくいものとする事ができる。

30

【１２２９】

従って、裏上装飾体３２１１、裏左装飾体３２１２、及び裏右装飾体３２１３、等の装飾体を発光装飾させても、導光板３１０２（第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０）が光って見えることを抑制させることができるため、装飾体の発光装飾が見え辛くなることはなく、装飾体の発光装飾を良好な状態で見せることができ、装飾体の発光装飾による演出効果を十分に発揮させることができる。

【１２３０】

また、裏上装飾体３２１１、裏左装飾体３２１２、及び裏右装飾体３２１３、等の装飾体を発光装飾させても、導光板３１０２（第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０）が光って見えることを抑制させることができるため、第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０を発光表示させる前に、遊技者から第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０が見えてしまうことで、第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０を発光表示させた時の遊技者に与えるインパクトが低下してしまうことを回避させることができ、第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０の発光表示による演出効果を十分に発揮させることができる。

40

【１２３１】

更に、導光板３１０２の後方に、裏上装飾体３２１１等の装飾体を設けていないため、導光板３１０２において第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０を発光表示させても、第一絵柄３１１０や第二絵柄３１２０の後側に装飾体が重なって見えることはなく、第一絵柄３

50

110や第二絵柄3120を良好な状態で見せることができ、第一絵柄3110や第二絵柄3120の発光表示による演出効果を十分に発揮させることができる。

【1232】

また、上記のように、第一絵柄3110や第二絵柄3120の後側に、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213、等が重なって見えないことで、第一絵柄3110や第二絵柄3120を良好な状態で見せることができるため、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213、等の形状や色に関係なく、第一絵柄3110や第二絵柄3120を良好な状態で見せることができる。従って、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213、等の装飾体の形状や色を、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120に配慮したものとする必要が無く、装飾体の設計自由度を高めることができ、より装飾効果の高い装飾体を備えたパチンコ機1を提供することができる。

10

【1233】

更に、導光板演出ユニット3100を、裏箱3010内の最も後側に設けており、導光板3102を演出表示装置1600に対して可及的に接近させていることから、演出表示装置1600からの光の方向が、導光板3102に対して略垂直となるため、導光板3102が部分的に光って見えたり、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120が光って見えたりすることはなく、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【1234】

また、導光板3102を演出表示装置1600に対して可及的に接近させているため、演出表示装置1600に表示させる演出画像（画面の色を含む）によっては、発光表示されている導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120を、目立たせたり引き立てさせたりすることができ、導光板3102による演出効果をより高めさせることができる。また、導光板3102を演出表示装置1600に接近させていることで、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120を演出表示装置1600の演出画像と錯覚させたり、演出表示装置1600の演出画像を導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120と錯覚させたりすることができ、より多彩な演出を遊技者に見せることができる。

20

【1235】

なお、導光板演出ユニット3100の後側に演出表示装置1600を装着できるようにしても良い。これにより、導光板演出ユニット3100に演出表示装置1600を装着すると、導光板3102の後側が演出表示装置1600により覆われた状態となるため、より導光板3102に触れ難くすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

30

【1236】

【5-9b. 裏下球排出ユニット】

続いて、裏ユニット3000の裏下球排出ユニット3150について、図155乃至図159等を参照して説明する。裏下球排出ユニット3150は、ユニットベース3101の前面下部に取付けられている。裏下球排出ユニット3150は、始動口ユニット2100の第一始動口2002、及びサイドユニット2200の三つの一般入賞口2001に、受入れられた遊技球Bを受取って下方の基板ホルダ1200へ排出するものである。裏下球排出ユニット3150は、サイドユニット2200の三つの一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを、夫々別々に検知する一般入賞口センサ3001と、始動口ユニット2100の第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを検知する第一始動口センサ3002と、を有している。

40

【1237】

また、裏下球排出ユニット3150は、センター役物2500の第三振分装置2550において、第二V入賞口2008や第三ハズレ口2555に受入れられて下方へ排出された遊技球Bを受取って、下方の基板ホルダ1200へ排出するものである。

【1238】

更に、裏下球排出ユニット3150は、第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを受取るための開口の下側に、アウト口1008に受入れられた遊技球Bを検知するためのア

50

ウト球検知ユニット3030を取付可能としている取付部3155を有している。この取付部3155にアウト球検知ユニット3030を取付けることで、アウト口1008に受入れられた遊技球Bを検知することができる。

【1239】

〔5-9c.裏右球排出ユニット〕

続いて、裏ユニット3000の裏右球排出ユニット3170について、図155乃至図159等を参照して説明する。裏右球排出ユニット3170は、ユニットベース3101の右辺下部に取付けられている。この裏右球排出ユニット3170は、センター役物2500における第一振分装置2530の第一ハズレ口2535、及び第二振分装置2540の第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを受取って、下方の基板ホルダ1200へ排出するためのものである。

10

【1240】

〔5-9d.裏前演出ユニット〕

続いて、裏ユニット3000における裏前演出ユニット3200について、主に図155乃至図159、及び図163等を参照して説明する。図163は、裏ユニットにおける裏前演出ユニットの各装飾基板の配置を示す正面図である。裏ユニット3000の裏前演出ユニット3200は、導光板演出ユニット3100におけるユニットベース3101の前面に取付けられている。

【1241】

裏前演出ユニット3200は、正面視が下方へ開放されたコ字状に形成されており導光板演出ユニット3100のユニットベース3101に取付けられる装飾体ベース3201と、装飾体ベース3201の上辺の前側に取付けられており左右に延びている裏上装飾体3211と、装飾体ベース3201の左辺の前側に取付けられており上下に延びている裏左装飾体3212と、装飾体ベース3201の右辺の前側に取付けられており上下に延びている裏右装飾体3213と、を備えている。

20

【1242】

また、裏前演出ユニット3200は、裏上装飾体3211と装飾体ベース3201との間に設けられており裏上装飾体3211を発光装飾させるための裏上装飾基板3221と、裏左装飾体3212と装飾体ベース3201との間に設けられており裏左装飾体3212を発光装飾させるための裏左装飾基板3222と、裏右装飾体3213と装飾体ベース3201との間に設けられており裏右装飾体3213を発光装飾させるための裏右装飾基板3223と、を備えている。

30

【1243】

更に、裏前演出ユニット3200は、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが受入れられることにより抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を示唆すると共に、それらの保留数を表示するサブ状態表示器3500を、備えている。サブ状態表示器3500は、裏上装飾体3211の右端付近に設けられている。

【1244】

裏上装飾体3211は、全体的に透光性を有している。裏上装飾体3211は、三つの円が左右方向へ重なった状態で並んでいるロゴ部3211aと、ロゴ部3211aの外周に沿って小さい球体が数珠状に並んでいるロゴ装飾部3211bと、を有している。ロゴ部3211aには、パチンコ機1のコンセプトに沿った所定のロゴの文字がレリーフとして形成されている。裏上装飾体3211は、上方へ向かうに従って前方へ突出するように、前面が傾斜している。本実施形態では、ロゴ装飾部3211bの一部が、サブ状態表示器3500のサブ状態表示部3501を構成している。

40

【1245】

裏左装飾体3212は、全体的に透光性を有している。この裏左装飾体3212は、左方へ向かうに従って前方へ突出するように、前面が傾斜している。裏左装飾体3212は、全面に亘って炎を模して立体的な凹凸状に形成されている主装飾部3212aと、主装飾部3212aを横切るように右外側を中心にして放射状に延びている放射装飾部3212

50

bと、を有している。主装飾部3212aは、無色（透明）の部位と、赤色の部位と、黄色の部位とが、入り混じるように形成されている。放射装飾部3212bは、無色（透明）に形成されている。この放射装飾部3212bは、導光板3102において第二絵柄3120を発光表示させた時に、第二絵柄3120の放射絵柄部3122と連続するように形成されている。

【1246】

裏右装飾体3213は、全体的に透光性を有している。この裏右装飾体3213は、前面が略左方を向いており、後側よりも前側がやや右方へ位置するように、前後方向の面に対して僅かに傾斜している。裏右装飾体3213は、全面に亘って炎を摸して立体的な凹凸状に形成されている主装飾部3213aと、主装飾部3213aを横切るように左外側を中心にして放射状に延びている放射装飾部3213bと、を有している。主装飾部3213aは、赤色に形成されている。放射装飾部3213bは、無色（透明）に形成されている。この放射装飾部3213bは、導光板3102において第二絵柄3120を発光表示させた時に、第二絵柄3120の放射絵柄部3122と連続するように形成されている。

【1247】

裏上装飾基板3221は、上下が略一定で左右に延びた平板状で、裏上装飾体3211の前面に沿うように、傾斜した状態で設けられており、前面に複数のフルカラーLEDが実装されている。裏上装飾基板3221は、表面が白色に形成されている。この裏上装飾基板3221は、裏左装飾基板3222を介して演出中継基板3026に接続されている。

【1248】

裏左装飾基板3222は、上下に延びた平板状で、基板面を前後方向へ向けて取付けられており、表面が白色に形成されている。この裏左装飾基板3222は、裏左装飾体3212の主装飾部3212aの後方に実装されている複数の第一LED3222aと、裏左装飾体3212の放射装飾部3212bの後方に実装されている複数の第二LED3222bと、を有している。第一LED3222a及び第二LED3222bは、夫々フルカラーLEDである。裏左装飾基板3222は、演出中継基板3026に接続されている。この裏左装飾基板3222は、第一LED3222aを発光させると、裏左装飾体3212の主装飾部3212aを発光装飾させることができ、第二LED3222bを発光させると、裏左装飾体3212の放射装飾部3212bを発光装飾させることができる。複数の第二LED3222bは、各放射装飾部3212bの部位において、放射装飾部3212bの長手方向（左右方向）へ列設されている。

【1249】

裏右装飾基板3223は、上下に延びた平板状で、基板面を左右方向へ向けて取付けられており、表面が白色に形成されている。この裏右装飾基板3223は、裏右装飾体3213の主装飾部3213aの右方に実装されている第一LED3223aと、裏右装飾体3213の放射装飾部3213bの右方に実装されている第二LED3223bと、を有している。第一LED3223a及び第二LED3223bは、夫々フルカラーLEDである。裏右装飾基板3223は、裏上装飾基板3221及び裏左装飾基板3222を介して演出中継基板3026に接続されている。この裏右装飾基板3223は、第一LED3223aを発光させると、裏右装飾体3213の主装飾部3213aを発光装飾させることができ、第二LED3223bを発光させると、裏右装飾体3213の放射装飾部3213bを発光装飾させることができる。複数の第二LED3223bは、各放射装飾部3213bの部位において、放射装飾部3213bの長手方向（左右方向、或いは、前後方向）へ列設されている（図164（a）を参照）。

【1250】

また、裏右装飾基板3223は、右方を向いている基板面に実装されており、センター役物2500における右側の部位を照明することが可能な複数の第三LED3223cを、有している。この第三LED3223cは、フルカラーLEDである。第三LED3223cを発光させると、センター役物2500における役物入賞口2006や第一振分装置2530、等を明るく照明することができる。

10

20

30

40

50

【1251】

また、裏右装飾基板3223は、上部における左方を向いている基板面に、サブ状態表示器3500においてサブ図柄等を表示するための複数のサブ状態用LED3510が、実装されている。サブ状態用LED3510は、実装されている基板面と平行な方向へ光を照射するサイドビュータイプのLEDである。各サブ状態用LED3510からの光は、夫々導光ピン3520によって、裏上装飾体3211のロゴ装飾部3211bにおける右端のサブ状態表示部3501へ導光されて、前方へ放射される。サブ状態用LED3510は、第一特別抽選結果を示唆するためのフルカラーLEDからなる一つの第一サブ図柄LED3511と、第二特別抽選結果を示唆するためのフルカラーLEDからなる一つの第二サブ図柄LED3512と、第一特別抽選結果の保留数を表示するための単色LEDからなる二つの第一サブ保留数LED3513と、第二特別抽選結果の保留数を表示するための単色LEDからなる二つの第二サブ保留数LED3514と、を有している。

10

【1252】

この裏前演出ユニット3200は、遊技盤5に組立てた状態で、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213により囲まれている空間を通して、後方に設けられている導光板演出ユニット3100における導光板3102に発光表示される第一絵柄3110や第二絵柄3120、演出表示装置1600に表示される演出画像、等を前方（遊技者側）から良好な状態で視認させることができる。また、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213によって、第一絵柄3110や第二絵柄3120、及び演出画像の周りを装飾することができ、遊技領域5a内の見栄えを良くすることができる。

20

【1253】

また、裏前演出ユニット3200によれば、裏上装飾基板3221、裏左装飾基板3222、及び裏右装飾基板3223に実装されているLEDを適宜発光させることで、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213を発光装飾させることができ、それらを用いた発光演出を遊技者に見せることができる。

【1254】

更に、裏前演出ユニット3200によれば、導光板演出ユニット3100における導光板3102の第二絵柄3120の発光表示に合わせて、裏左装飾基板3222の第二LED3222b及び裏右装飾基板3223の第二LED3223bを発光させて、裏左装飾体3212の放射装飾部3212b及び裏右装飾体3213の放射装飾部3213bを発光装飾させることで、第二絵柄3120の放射絵柄部3122の左右両外側に、放射装飾部3212b及び放射装飾部3213bが連続しているように見せることができる。

30

【1255】

また、裏前演出ユニット3200の裏左装飾体3212及び裏右装飾体3213を、遊技領域5aの中央側から左右方向外側へ向かうに従って、前端側が前方へ突出するように傾斜させているため、導光板3102の第二絵柄3120の放射絵柄部3122と連続している放射装飾部3212b及び放射装飾部3213bにより、第二絵柄3120に対して奥行感を付与することができる。

【1256】

このようなことから、導光板3102の第二絵柄3120と裏前演出ユニット3200の裏左装飾体3212及び裏右装飾体3213とで左右に広がったワイドで大きな発光装飾（発光演出）を遊技者に見せることができるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

40

【1257】

また、裏前演出ユニット3200の裏左装飾体3212は、遊技盤5に組立てた状態で、センター役物2500における左辺の後方に位置しているため、裏左装飾基板3222の第一LED3222aや第二LED3222bを発光させると、その光によりセンター役

50

物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0 4 を発光装飾させることができ、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 の内周面を遊技者側（前方）から見え難くすることができる。

【1 2 5 8】

〔5－9 e．裏前左下演出ユニット〕

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における裏前左下演出ユニット 3 3 0 0 について、主に図 1 5 5 乃至図 1 5 9、及び図 1 6 3 等を参照して説明する。裏ユニット 3 0 0 0 の裏前左下演出ユニット 3 3 0 0 は、導光板演出ユニット 3 1 0 0 におけるユニットベース 3 1 0 1 の前面下部の左側で左冷却ファン 3 1 0 7 よりも上側に取付けられている。

【1 2 5 9】

裏前左下演出ユニット 3 3 0 0 は、「決」の文字がレリーフ状で斜め上方へ突出するように形成されている透光性を有した裏下左装飾体 3 3 0 1 と、裏下左装飾体 3 3 0 1 を導光板演出ユニット 3 1 0 0 のユニットベース 3 1 0 1 に取付けている装飾体ベース 3 3 0 2 と、装飾体ベース 3 3 0 2 と裏下左装飾体 3 3 0 1 との間に設けられており、裏下左装飾体 3 3 0 1 の「決」の文字の部位を発光装飾させるための裏下左上装飾基板 3 3 0 3 と、装飾体ベース 3 3 0 2 の下面に取付けられており、裏下左装飾体 3 3 0 1 の外周を発光装飾させるための裏下左下装飾基板 3 3 0 4（図 1 7 4 を参照）と、を備えている。

【1 2 6 0】

裏下左上装飾基板 3 3 0 3 及び裏下左下装飾基板 3 3 0 4 は、表面が白色に形成されている。この裏下左上装飾基板 3 3 0 3 及び裏下左下装飾基板 3 3 0 4 には、夫々の上面に複数のフルカラー LED が実装されている。裏下左上装飾基板 3 3 0 3 及び裏下左下装飾基板 3 3 0 4 に実装されている複数の LED を適宜発光させることで、裏下左装飾体 3 3 0 1 の「決」の文字の部分を発光装飾させたり、「決」の文字の部分の外周を発光装飾させたり、裏下左装飾体 3 3 0 1 の全体を発光装飾させたりすることができる。

【1 2 6 1】

〔5－9 f．裏前右下演出ユニット〕

続いて、裏ユニット 3 0 0 0 における裏前右下演出ユニット 3 4 0 0 について、主に図 1 5 5 乃至図 1 5 9、及び図 1 6 3 等を参照して説明する。裏ユニット 3 0 0 0 の裏前右下演出ユニット 3 4 0 0 は、導光板演出ユニット 3 1 0 0 におけるユニットベース 3 1 0 1 の前面下部の右側で右冷却ファン 3 1 0 8 よりも上側に取付けられている。

【1 2 6 2】

裏前右下演出ユニット 3 4 0 0 は、「戦」の文字がレリーフ状で斜め上方へ突出するように形成されている透光性を有した裏下右装飾体 3 4 0 1 と、裏下右装飾体 3 4 0 1 を導光板演出ユニット 3 1 0 0 のユニットベース 3 1 0 1 に取付けている装飾体ベース 3 4 0 2 と、装飾体ベース 3 4 0 2 と裏下右装飾体 3 4 0 1 との間に設けられており、裏下右装飾体 3 4 0 1 の「戦」の文字の部位を発光装飾させるための裏下右上装飾基板 3 4 0 3 と、装飾体ベース 3 4 0 2 の下面に取付けられており、裏下右装飾体 3 4 0 1 の外周を発光装飾させるための裏下右下装飾基板 3 4 0 4（図 1 7 4 を参照）と、を備えている。

【1 2 6 3】

裏下右上装飾基板 3 4 0 3 及び裏下右下装飾基板 3 4 0 4 は、表面が白色に形成されている。この裏下右上装飾基板 3 4 0 3 及び裏下右下装飾基板 3 4 0 4 には、夫々の上面に複数のフルカラー LED が実装されている。裏下右上装飾基板 3 4 0 3 及び裏下右下装飾基板 3 4 0 4 に実装されている複数の LED を適宜発光させることで、裏下右装飾体 3 4 0 1 の「戦」の文字の部分を発光装飾させたり、「戦」の文字の部分の外周を発光装飾させたり、裏下右装飾体 3 4 0 1 の全体を発光装飾させたりすることができる。

【1 2 6 4】

〔5－9 g．サブ状態表示器〕

次に、裏ユニット 3 0 0 0 におけるサブ状態表示器 3 5 0 0 について、主に図 1 6 4 及び図 1 6 5 等を参照して詳細に説明する。図 1 6 4（a）は裏ユニットにおける裏前演出ユニットの裏右装飾基板とサブ状態表示器とセンター役物の右側の部位との関係を左側面断面により示す説明図であり、（b）は（a）裏ユニットにおける裏前演出ユニットの裏右

10

20

30

40

50

装飾基板とサブ状態表示器とセンター役物の右側の部位との関係を正面から示す説明図である。図165は、裏右装飾基板におけるサブ状態用LEDの一部のLEDの配線を示す配線図である。

【1265】

サブ状態表示器3500は、演出表示装置1600において、第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を示唆するための演出画像とは別に、第一始動口2002への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果、及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第二特別抽選結果を、示唆する表示をしたり、第一特別抽選結果や第二特別抽選結果の保留数を表示したりするものである。

【1266】

サブ状態表示器3500は、裏前演出ユニット3200における裏上装飾体3211の右端付近に、前方（遊技者側）から常時視認可能に設けられている。サブ状態表示器3500は、裏前演出ユニット3200における裏上装飾体3211の小さな球体が数珠状に並んでいるロゴ装飾部3211bの一部を形成しているサブ状態表示部3501と、裏前演出ユニット3200の裏右装飾基板3223における上部の左面に実装されている複数のサブ状態用LED3510と、サブ状態用LED3510からの光をサブ状態表示部3501の前端へ導光する複数の導光ピン3520と、を備えている。

【1267】

サブ状態表示部3501は、裏上装飾体3211におけるロゴ部3211aの外周に沿って円弧状に上下に延びている。また、サブ状態表示部3501は、下方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。

【1268】

複数のサブ状態用LED3510は、裏右装飾基板3223において上下に列設されており、実装されている基板面と平行な方向（ここでは前方）へ光を照射するサイドビュータイプのLEDである。複数のサブ状態用LED3510は、裏右装飾基板3223に実装されていることから、裏上装飾基板3221及び裏左装飾基板3222を介して演出中継基板3026に接続されており、演出中継基板3026に接続されている周辺制御基板1510によって発光が制御されている。

【1269】

サブ状態用LED3510は、第一特別抽選結果を示唆するためのフルカラーLEDからなる一つの第一サブ図柄LED3511と、第二特別抽選結果を示唆するためのフルカラーLEDからなる一つの第二サブ図柄LED3512と、第一特別抽選結果の保留数を表示するための単色LEDからなる二つの第一サブ保留数LED3513と、第二特別抽選結果の保留数を表示するための単色LED（例えば、赤色LED）からなる二つの第二サブ保留数LED3514と、から構成されている。

【1270】

導光ピン3520は、後端がサブ状態用LED3510の前面に位置しており、前端がサブ状態表示部3501における一つの球体を貫通してその球体の前端付近に位置している。

【1271】

このサブ状態表示器3500は、サブ状態用LED3510の発光態様（点灯、消灯、点滅、発光色、等）をサブ図柄として表示するようにしている。具体的には、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を示唆する場合、所定の変動時間の間、第一サブ図柄LED3511や第二サブ図柄LED3512を赤色で点滅させる。本実施形態では、2F（2／30sec）毎に点灯・消灯を繰返している。

【1272】

そして、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果が「ハズレ」の時には、「ハズレ」図柄として、第一サブ図柄LED3511や第二サブ図柄LED3512を赤色で点灯させる。一方、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果が「当り」の時には、「当り」図柄として、第一サブ図柄LED3511や第二サブ図柄LED3512を緑色で点灯させる。

10

20

30

40

50

【1273】

また、サブ状態表示器3500における抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果の保留数の表示は、夫々において上下に並んでいる二つの第一サブ保留数LED3513や第二サブ保留数LED3514の点灯状態の組合せにより保留数を表示するようにしている。具体的には、保留数が「0」の時には上下の二つを消灯させており、保留数が「1」の時には上を点灯させ下を消灯させており、保留数が「2」の時には上下の二つを点灯させており、保留数が「3」の時には上を点滅させ下を点灯させており、保留数が「4」の時には上下の二つを点滅させている。このように、第一サブ保留数LED3513や第二サブ保留数LED3514における夫々二つのLEDの点灯状態の組合せにより、保留数を表示するようにしている。

10

【1274】

ところで、本実施形態では、第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512をフルカラーLEDとしているが、上述したように、サブ図柄として第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512を赤色又は緑色で発光させており、青色で発光させることはない。そのため、裏右装飾基板3223において、図165に示すように、第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512の青色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡（ショート）させている。これにより、何らかの誤作動が生じて青色の発光素子に電気が供給されず、第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512が青色で発光することはない。従って、通常では発光しない青色によりサブ図柄が表示されることはなく、遊技者に対して不信感を与えてしまうことを回避させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。また、使用しない青色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させているため、当該発光素子において静電気が蓄積されてしまうことを回避させることができ、静電気による第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512の破損を防止して、サブ図柄を確実に表示させることができる。

20

【1275】

このように、本実施形態のサブ状態表示器3500によれば、サブ状態表示器3500において抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果や第二特別抽選結果）を示唆するサブ図柄が表示されるため、演出表示装置1600での演出画像によるメイン図柄の表示を見逃してしまったり、メイン図柄による特別抽選結果の示唆が良く判らなかったりした場合でも、サブ図柄を見ることで、抽選された特別抽選結果を遊技者に認識させることができる。

30

【1276】

また、サブ状態表示器3500では、サブ状態表示部3501が裏上装飾体3211におけるロゴ装飾部3211bの一部を形成していることから、サブ状態用LED3510を発光させてサブ図柄等を表示させると、ロゴ装飾部3211bが発光装飾されているように見えることとなるが、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球が受入れられて第一特別抽選結果や第二特別抽選結果が抽選されると、ロゴ装飾部3211bにおけるサブ状態表示部3501の部位の発光態様が変化する。これにより、遊技者に対して、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果に応じて発光態様が変化していると認識させることができ、サブ図柄を認識させることができる。この際に、ロゴ装飾部3211bの一部を形成しているサブ状態表示部3501により、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を示唆するサブ図柄が装飾されているため、従来の技術のようにサブ図柄が無機的に見えることはなく、サブ図柄を装飾に溶け込ませることができ、サブ状態表示器3500ひいては遊技領域5a内の見栄えを良くすることができる。

40

【1277】

更に、裏右装飾基板3223に実装されているサブ状態用LED3510からの光を、導光ピン3520により、裏右装飾基板3223から離れた位置に設けられているサブ状態表示部3501まで導光するようにしているため、サブ状態表示部3501の前端へ光を良好な状態で導光してサブ図柄等を表示させることができる。また、導光ピン3520に

50

よりサブ状態用LED3510からの光を任意の位置へ導光することができるため、裏上装飾体3211の口ゴ部3211aの外周に沿って設けられている口ゴ装飾部3211bの一部を構成しているサブ状態表示部3501の位置まで導光することができ、サブ図柄を裏上装飾体3211の装飾に溶け込ませて見栄えを良くすることができる。

【1278】

また、サブ図柄等を表示させるためのサブ状態用LED3510が実装されている裏右装飾基板3223に、裏右装飾体3213を発光装飾させるための第一LED3223a及び第二LED3223bとセンター役物2500の第一振分装置2530等を照明するための第三LED3223cとが更に実装されているため、裏右装飾体3213を発光装飾させたり第一振分装置2530を明るくして流通している遊技球Bを見え易くしたりすることができる。

10

【1279】

なお、上記の実施形態では、特別抽選結果を示唆するためのサブ図柄を、赤色の光と緑色の光により表示するようにしたものとしたが、これに限定するものではなく、赤色の光と青色の光によりサブ図柄を表示するようにしても良いし、緑色の光と青色の光によりサブ図柄を表示するようにしても良い。また、赤色の光、緑色の光、及び青色の光、の何れか一つのみでサブ図柄を表示するようにしても良い。この際に、フルカラーLEDにおいて使用しない（発光させない）色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡（ショート）させておくことで、上記と同様の作用効果を奏することができる。なお、使用しない色の発光素子のアノードとカソードとを接続してショート（短絡）させた上で、GND（グラウンド）に接続することが望ましく、静電気をGNDに落として逃すことができる。

20

【1280】

また、上記の実施形態では、サブ状態表示器3500において、図165に示すように、フルカラーLEDの三つの発光素子のうち、使用しない発光素子のアノードとカソードを接続して短絡（ショート）させて使用した例を示したが、これに限定するものではなく、装飾体を発光装飾させたり、所定の部位を照明したり、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120を発光表示させたり、するようなフルカラーLEDに適用しても良い。具体的には、例えば、特定の色の光を透過させない装飾体や、特定の色の光を透過させない部位を有した装飾体、をフルカラーLEDで発光装飾させるようにした場合、透過させない色の光を発光させる必要がないため、当該色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させる。これにより、誤作動等により発光させる必要のない色で発光することにより、装飾体の発光装飾が不自然に見えてしまうことを回避させることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

30

【1281】

より具体的には、例えば、裏前演出ユニット3200における裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213における赤色に形成されている部位（主装飾部3212a及び主装飾部3213a）を、赤色と緑色の光のみが透過可能とするようにした場合、当該部位と対応して設けられているフルカラーLED（第一LED3222a及び第一LED3223a）が青色で発光すると、当該部位は青色を透過しないため当該部位が発光装飾されることはないが、当該部位と隣接している色の異なる部位が、その青色の光により発光装飾されてしまい、意図しない発光装飾により意図した演出効果を十分に発揮させることができなくなる恐れがある。これに対して、青色の光を透過させない部位と対応して設けられているフルカラーLEDに対して、青色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させるようにすることで、そのフルカラーLEDの誤作動により当該部位と隣接している部位が意図しない発光装飾が行われてしまうことを回避させることができ、不自然な発光演出が行われてしまうことを防止することができると共に、意図した演出効果を発揮させることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

40

【1282】

また、上記の実施形態では、サブ状態用LED3510を裏右装飾基板3223に実装させたものとしたが、これに限定するものではなく、裏右装飾基板3223とは別の基板

50

(例えば、サブ状態表示基板)にサブ状態用LED3510を実装させるようにしても良いし、裏上装飾基板3221にサブ状態用LED3510を実装させるようにしても良い。

【1283】

【5-9h. アウト球検知ユニット】

次に、裏ユニット3000における裏下球排出ユニット3150の取付部3155に取付可能とされているアウト球検知ユニット3030について、主に図166乃至図170等を参照して詳細に説明する。図166(a)は裏ユニットにおけるアウト球検知ユニットの正面図であり、(b)はアウト球検知ユニットの右側面図であり、(c)はアウト球検知ユニットの背面図であり、(d)はアウト球検知ユニットを前から見た斜視図であり、(e)はアウト球検知ユニットを後ろから見た斜視図であり、(f)はアウト球検知ユニットと右前下寄りの位置から見た斜視図であり、(g)はアウト球検知ユニットを右下後方から見た斜視図である。図167(a)はアウト球検知ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)はアウト球検知ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

10

【1284】

また、図168(a)は遊技パネルとアウト球検知ユニットとの関係を示す斜視図であり、(b)は遊技パネルにアウト球検知ユニットを当接させた状態で示す斜視図である。図169は、遊技盤に組立ててアウト口右センサの中心で上下に切断して右側から見た拡大断面図である。図170は、遊技盤に組立てた状態で前方からアウト口の付近を示す斜視図である。

20

【1285】

本実施形態では、アウト口1008に受入れられた遊技球Bを検知するためのアウト球検知ユニット3030を、裏下球排出ユニット3150の取付部3155に取付けることができるように形成されている。本実施形態の遊技盤5を、第1実施形態の本体枠4に取付ける場合には、アウト球検知ユニット3030を取付けても取付けなくても良い。

【1286】

このアウト球検知ユニット3030は、遊技領域5a内に打込まれ、一般入賞口2001、第一始動口2002、普通入賞口2003、第二始動口2004、大入賞口2005、及び役物入賞口2006に受入れられなかった遊技球B(特典が付与されなかった遊技球B、「アウト球」とも称する)を検知するためのものである。本実施形態では、アウト口1008から排出された遊技球Bを検知するものである。

30

【1287】

アウト球検知ユニット3030は、遊技パネル1100におけるアウト凹部1101内に後方から挿入されると共に、導光板演出ユニット3100の前面に取付けられるユニット本体3031と、ユニット本体3031に取付けられているアウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033と、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033の後側を覆うようにユニット本体3031に取付けられているカバー3034と、を備えている。

【1288】

ユニット本体3031は、遊技パネル1100のアウト凹部1101内に挿入され、前後方向へ筒状に延びている筒部の筒部3031aと、筒部3031aの内部を左右に分割している仕切部3031bと、筒部3031aの後端から左右方向へ平板状に突出しているフランジ部3031cと、筒部の後端側から前方へ向かって窪んでおりアウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033が挿入される挿入凹部3031dと、を備えている。筒部3031aは、前端が前構成部材1000におけるアウト口1008と略同じ大きさで、左右に長く、下側の内面が後方側へ向かって低くなるように傾斜している。

40

【1289】

仕切部3031bは、筒部3031aの後端付近に設けられており、左右両側において遊技球Bが一つ通過可能な大きさに仕切っている。仕切部3031bは、前端側が、下方へ向かうに従って前方へ突出するように湾曲しており、遊技球Bの直径よりも短く前方へ突

50

出している。挿入凹部 3031d は、前面側が、筒部 3031a における下側の傾斜している内面と垂直になるように、上方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。

【1290】

アウト口左センサ 3032 は、ユニット本体 3031 の筒部 3031a 内における仕切部 3031b の左側を流通した遊技球 B を検知するものである。アウト口右センサ 3033 は、ユニット本体 3031 の筒部 3031a 内における仕切部 3031b の右側を流通した遊技球 B を検知するものである。アウト口左センサ 3032 及びアウト口右センサ 3033 は、非接触タイプの電磁式の近接スイッチである。

【1291】

カバー 3034 は、アウト口左センサ 3032 及びアウト口右センサ 3033 を通過した遊技球 B を下方へ誘導するように湾曲しており、左右方向の中央に仕切板 3034a を有している。

【1292】

このアウト球検知ユニット 3030 は、ユニット本体 3031 のフランジ部 3031c が裏下球排出ユニット 3150 の前面の取付部 3155 に取付けられる（図 169 を参照）。また、アウト球検知ユニット 3030 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 3031 の筒部 3031a が遊技パネル 1100 のアウト凹部 1101 内に挿入されていると共に、フランジ部 3031c の前面が遊技パネル 1100 の後面に当接している（図 168 及び図 169 を参照）。

【1293】

アウト球検知ユニット 3030 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、ユニット本体 3031 の筒部 3031a の前端上部が、前構成部材 1000 のアウト誘導部 1003 の後端よりも前方に突出している（図 169 を参照）。つまり、ユニット本体 3031 の筒部 3031a 内に、アウト誘導部 1003 の後端が挿入されている。また、カバー 3034 の下端は、基板ホルダ 1200 の排出部 1201 を通って基板ホルダ 1200 の下面よりも下方に突出している（図 169 を参照）。

【1294】

このアウト球検知ユニット 3030 は、遊技領域 5a 内において、前構成部材 1000 の内レール 1002 又は右下レール 1004 の下流端まで流下した後に、アウト誘導部 1003 により後方へ誘導された遊技球 B が、筒部 3031a 内に供給され、アウト口左センサ 3032 及びアウト口右センサ 3033 の何れかに検知された上で、カバー 3034 により下方へ排出される。アウト球検知ユニット 3030 は、遊技球 B を、基板ホルダ 1200 上に当接させることなく、パチンコ機 1 が設置されている遊技ホールの島設備側へ排出する。

【1295】

本実施形態のアウト球検知ユニット 3030 によれば、遊技領域 5a 内に打込まで、一般入賞口 2001、第一始動口 2002、普通入賞口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、及び役物入賞口 2006 の何れにも受入れられなかった遊技球 B（「アウト球」）を検知することができるため、例えば、特定の入賞口への遊技球 B の受入れが継続的に検知されているのにも関わらず、「アウト球」が検知されないような場合、特定の入賞口に対して不正行為が行われていることとなり、不正行為が行われている旨を報知することができる。

【1296】

また、「アウト球」の検知により、その数をカウントすることができるため、一般入賞口 2001、第一始動口 2002、普通入賞口 2003、第二始動口 2004、大入賞口 2005、及び役物入賞口 2006 に受入れられた遊技球 B の検知によりカウントされた「セーフ球」の数と、「アウト球」の数とから、パチンコ機 1 における「セーフ球」の割合を知ることができる。

【1297】

更に、アウト球検知ユニット 3030 では、左右に備えられているアウト口左センサ 30

10

20

30

40

50

3 2 及びアウト口右センサ 3 0 3 3 の間を仕切部 3 0 3 1 b で仕切っているため、センター役物 2 5 0 0 の左側を流下した遊技球 B をアウト口左センサ 3 0 3 2 側へ誘導することができると共に、センター役物 2 5 0 0 の右側を流下してきた遊技球 B をアウト口右センサ 3 0 3 3 側へ誘導することができ、アウト口左センサ 3 0 3 2 によりセンター役物 2 5 0 0 の左側を流下した遊技球 B を主に検知させることができると共に、アウト口右センサ 3 0 3 3 によりセンター役物 2 5 0 0 の右側を流下してきた遊技球 B を主に検知させることができる。従って、アウト口左センサ 3 0 3 2 及びアウト口右センサ 3 0 3 3 により時間当りに検知される遊技球 B の数により、遊技者が「左打ち」の傾向にあるのか「右打ち」の傾向にあるのかを判別することができ、その判別に基づいて、遊技状況に最適な打込操作を促して、意図した遊技を楽しませることができる。

10

【1 2 9 8】

また、仕切部 3 0 3 1 b の前方への突出を短くして遊技球 B が乗り越え易いものとしているため、時間当りに多くの遊技球 B がアウト口 1 0 0 8 に進入した時に、仕切部 3 0 3 1 b の比較的遊技球 B の流通量が少ない左側又は右側へ遊技球 B を逃がすことができ、アウト口 1 0 0 8 において遊技球 B が滞ることなく排出することができる。

【1 2 9 9】

また、カバー 3 0 3 4 の下端を、基板ホルダ 1 2 0 0 の排出部 1 2 0 1 よりも下方へ突出させているため、一般入賞口 2 0 0 1、第一始動口 2 0 0 2、普通入賞口 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、及び役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられて基板ホルダ 1 2 0 0 上に排出された遊技球 B（「セーフ球」）が、アウト球検知ユニット 3 0 3 0 で逆流してアウト口左センサ 3 0 3 2 やアウト口右センサ 3 0 3 3 で検知されてしまうことを防止することができ、「アウト球」のみを正確に検知することができる。

20

【1 3 0 0】

なお、この実施形態では、アウト球検知ユニット 3 0 3 0 を、裏ユニット 3 0 0 0 に取付けるものを示したが、これに限定するものではなく、アウト球検知ユニット 3 0 3 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けるものとしてもよい。この際に、遊技パネル 1 1 0 0 として、アウト凹部 1 1 0 1 を有しているものであれば、アウト球検知ユニット 3 0 3 0 を取付けることができるため、アウト凹部 1 1 0 1 を有した既存の遊技パネル 1 1 0 0 に対応することができると共に、既存の遊技盤 5 に対して後付けすることができる。

【1 3 0 1】

また、遊技盤 5 において、遊技領域 5 a 内に打込まれた全ての遊技球 B（「全球」）を検知するようにしたり、遊技領域 5 a 内から排出された全ての遊技球 B（「全球」）を検知するようにしたりした場合、アウト球検知ユニット 3 0 3 0 により「アウト球」のみを検知しているため、「アウト球」、「セーフ球」、及び「全球」、の夫々の数を比較することで、遊技盤 5 内における球詰りの発生を検知することができる。

30

【1 3 0 2】

〔5-10. 遊技盤における演出〕

次に、遊技盤 5 における主な演出について、主に図 1 7 1 及び図 1 7 2 等を参照して詳細に説明する。図 1 7 1 は、裏ユニットの導光板演出ユニットの導光板において第二絵柄を発光装飾させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 7 2 は、裏ユニットの導光板演出ユニットの導光板において第一絵柄を発光装飾させた状態で示す遊技盤の正面図である。遊技盤 5 は、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果や第二特別抽選結果に応じて、裏ユニット 3 0 0 0 の導光板演出ユニット 3 1 0 0、裏前演出ユニット 3 2 0 0、裏前左下演出ユニット 3 3 0 0、及び裏前右下演出ユニット 3 4 0 0 が、所定の発光演出を行う。

40

【1 3 0 3】

具体的には、裏ユニット 3 0 0 0 の導光板演出ユニット 3 1 0 0 を用いた発光演出としては、例えば、図 1 7 1 に示すように、導光板 3 1 0 2 の正面視上側に配置された第一絵柄用基板 3 1 0 3 に実装されている複数の LED を発光させて、第一絵柄 3 1 1 0 を発光装飾させる。これにより、演出表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方で、且つ、裏前演出ユニ

50

ット3200の後方で、「決戦」の文字が発光装飾されることで、遊技者に対してチャンスの到来を示唆させることができ、よいことがあるのではないかとと思わせて遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【1304】

また、導光板演出ユニット3100を用いた発光演出として、例えば、図172に示すように、導光板3102の正面視左側に配置された第二絵柄用基板3104に実装されている複数のLEDを発光させて、第二絵柄3120を発光装飾させる。これにより、演出表示装置1600の表示画面よりも前方で、パチンコ機1のコンセプトに沿った所定のキャラクタが発光表示されることで、遊技者を驚かせることができ、遊技者に対して強いインパクトを与えることができると共に、「大当り遊技」等の有利遊技状態が発生すると思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

10

【1305】

導光板3102の第二絵柄3120を発光表示させる際に、裏前演出ユニット3200の裏左装飾体3212及び裏右装飾体3213を発光装飾させると、導光板3102の第二絵柄3120の放射絵柄部3122と裏左装飾体3212及び裏右装飾体3213の放射装飾部3212b及び放射装飾部3213bとが連続しているように見えることとなり、それらが一緒になって一つの絵柄（特別絵柄）を構成するため、大きな絵柄を遊技者に見せることができる。この際に、当該絵柄の外周側を構成している裏左装飾体3212及び裏右装飾体3213が、導光板3102の前側に設けられていることから、裏左装飾体3212及び裏右装飾体3213の装飾が第二絵柄3120よりも前側に位置しているため、特別絵柄に対して奥行感を付与することができ、特別絵柄を立体的に見せることができる。従って、遊技者に対して強いインパクトを与えることができるため、特別絵柄に対して遊技者の関心を強く引付けさせることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかとと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【1306】

なお、本実施形態の遊技盤5では、上記したような導光板3102による発光演出と、装飾体の発光演出とを適宜組合せることができると共に、演出表示装置1600の表示画面に表示される演出画像（表示演出）とも組合せることができる。これにより、発光演出、表示演出、等を適宜組合せることで多彩なパターンの演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、各種の演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

30

【1307】

〔6. 制御構成〕

次に、パチンコ機1の各種制御を行う制御構成について、図173及び図174等を参照して説明する。図173は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。図174は、遊技盤における各基板やモータ等の接続構成を示す説明図である。パチンコ機1の主な制御構成は、図示するように、遊技盤5に取付けられる主制御基板1310及び周辺制御基板1510と、本体枠4に取付けられる払出制御基板633と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板1310は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板1510は、主制御基板1310からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部1511と、周辺制御部1511からのコマンドに基づいて演出表示装置1600での演出画像の表示を制御する演出表示制御部1512と、を備えている。払出制御基板633は、遊技球Bの払出し等を制御する払出制御部633aと、ハンドル195の回転操作による遊技球Bの発射を制御する発射制御部633bと、を備えている。

40

【1308】

〔6-1. 主制御基板〕

遊技の進行を制御する主制御基板1310は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵される

50

マイクロプロセッサである主制御MPU1310aと、入出力デバイス（I/Oデバイス）としての主制御I/Oポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御MPU1310aに内蔵されているRAMに記憶された情報を完全に消去するためのRAMクリアスイッチと、設定値の表示やエラー表示を行うための設定表示器1310g、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収された遊技球Bの球数を表示するためのベースモニタ1310hと、を備えている。主制御MPU1310aは、その内蔵されたROMやRAMのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【1309】

主制御MPU1310aには、その内蔵されているRAM（以下、「主制御内蔵RAM」と記載する。）や、その内蔵されているROM（以下、「主制御内蔵ROM」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマ（以下、「主制御内蔵WDT」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【1310】

また、主制御MPU1310aは、不揮発性のRAMが内蔵されている。この不揮発性のRAMには、主制御MPU1310aを製造したメーカーによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で1つしか存在しない符号）が付された固有のIDコードが予め記憶されている。この一度付されたIDコードは、不揮発性のRAMに記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御MPU1310aは、不揮発性のRAMからIDコードを取り出して参照することができるようになっている。

【1311】

また、主制御MPU1310aは、電氣的なノイズの影響を受けると、ハードウェアによって強制的にリセットがかかる回路も内蔵されている（以下、「内蔵リセット回路」と記載する）。内蔵リセット回路は、主制御MPU1310aの所定のレジスタの内容を監視して、つじつまの合わない内容にレジスタが変化した場合に、電氣的なノイズの影響を受けたとして、主制御MPU1310aを強制的にリセットする回路である。このような内蔵リセット回路による強制リセットは、ユーザプログラムによって制御して無効化することができない仕組みとなっている。このため、主制御MPU1310aは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、後述する主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、後述する主制御側電源投入時処理を実行することとなる。この場合、主制御側電源断時処理が実行されていないため、後述するように、必ず主制御内蔵RAMのチェックサム（サム値）エラーとなるため、主制御内蔵RAMの内容が完全に消去（クリア）されることとなる。なお、主制御MPU1310aが内蔵リセット回路により強制リセットがかかったとしても、主制御MPU1310aの内蔵リセット回路から払出制御基板633に対してリセット信号を出力することがないため、主制御基板1310（主制御MPU1310a）のみが再起動することとなり、払出制御基板633は起動した状態が維持されている。

【1312】

また、主制御MPU1310aは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回路（以下、「主制御内蔵ハード乱数回路」と記載する。）が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、予め定めた数値範囲（本実施形態では、最小値として値0～最大値として値65535という数値範囲が予め設定されている。）内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されず（つまり、初期値が固定されず）、主制御MPU1310aがリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御MPU1310aがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御MPU1310aに入力されるクロック信号（主制御MPU1310aと別体に設けた図示しない水晶発振器から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内にお

10

20

30

40

50

ける他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終わると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御MPU1310aに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰返し行い、主制御MPU1310aは、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

【1313】

主制御入力回路は、その各種入力端子に各種センサからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路は、図示しない主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路は、その各種入力端子に入力されている各種センサからの検出信号に基づく情報が主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【1314】

主制御基板1310の主制御MPU1310aは、第一始動口2002に受入れられた遊技球Bを検出する第一始動口センサ3002、第二始動口2004に受入れられた遊技球Bを検出する第二始動口センサ2402、一般入賞口2001に受入れられた遊技球Bを検出する一般入賞口センサ3001、普通入賞口2003に受入れられた遊技球Bを検知する普通入賞口センサ2401、大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する大入賞口センサ2403、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する役物入賞口センサ2513、第一V入賞口2007に受入れられた遊技球Bを検知する第一V入賞口センサ2514、第一ハズレ口2535に受入れられた遊技球Bを検知する第一ハズレ口センサ2516、第二V入賞口2008に受入れられた遊技球Bを検知する第二V入賞口センサ2515、第三ハズレ口2555に受入れられた遊技球Bを検知する第三ハズレ口センサ2518、遊技盤5から排出された遊技球Bを検知するアウトセンサ664（又は、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033）、遊技領域5a内における不正な磁気を検知する磁気センサ2010、及び遊技盤5に作用する振動を検知する振動センサ3003、等からの検出信号は、主制御入力回路を介して主制御MPU1310aの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【1315】

また、設定変更基板1311に備える設定キースイッチ1311a、設定切替ボタン1311bからのそれぞれの検出信号は、主制御入力回路を介して主制御MPU1310aの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【1316】

また、扉枠開放スイッチからの検出信号と本体枠開放スイッチからの検出信号とは、払出制御基板633を介して（経由して、つまり、後述する、払出制御入力回路、そして払出制御出力回路を介することなく、そのまま）、主制御基板1310へそれぞれ入力されると、主制御入力回路を介して、主制御MPU1310aの所定の入力ポートの入力端子にそれぞれ入力されている。

【1317】

なお、アウトセンサ664、第一始動口センサ3002、及び第二始動口センサ2402からのそれぞれの検出信号は、他の基板を介することなく、つまり直接、主制御基板1310に入力され、主制御入力回路を介して主制御MPU1310aの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。これに対して、一般入賞口センサ3001、普通入賞口センサ2401、役物入賞口センサ2513、大入賞口センサ2403、磁気センサ2010、及び振動センサ3003からのそれぞれの検出信号は、パネル中継基板1710を介して、つまり間接的に、主制御基板1310に入力され、主制御入力回路を介して主制御MPU1310aの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【1318】

主制御MPU1310aは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、主制御ソレノイド駆動回路から始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、役物入賞口ソレノイド2512、第一振分ソレノイド2532、及び第二振分ソレノイド2545、へそれぞれの駆動信号を、パネル中継基板1710を介して、つまり間接的に、出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から機能表示ユニット1400の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、へそれぞれの駆動信号を、他の基板を介することなく、つまり直接、出力したり、する。また、主制御MPU1310aは、これらの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子から駆動信号を出力することにより、設定変更基板1311の設定変更許可ランプ1311cへ駆動信号を出力する。

10

【1319】

また、主制御MPU1310aは、その所定の出力ポートの出力端子から遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、払出制御基板633に対して遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から信号（停電クリア信号）を出力することにより、停電監視回路に対して信号（停電クリア信号）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力することにより、払出制御基板633に対して遊技球Bの発射を許可する旨を伝える発射許可信号を出力したりする。この発射を許可する旨を伝える発射許可信号の論理は、発射を許可するときには発射許可論理に設定される一方、発射を許可しないときには発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定される。なお、発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、パチンコ機1が電源投入されてから（復電してから）後述する主制御側タイマ割り込み処理における発射許可信号設定処理が開始されるまでに亘って、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されている。

20

【1320】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2402、普通入賞口センサ2401、大入賞口センサ2403、役物入賞口センサ2513、第一V入賞口センサ2514、第一ハズレ口センサ2516、第二V入賞口センサ2515、第三ハズレ口センサ2518、アウトセンサ664には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ3001には、接触タイプのON/OFF動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球Bが、第一始動口2002や第二始動口2004、普通入賞口2003には頻繁に入球するため、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2402、及び普通入賞口センサ2401による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2402、及び普通入賞口センサ2401には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。

30

【1321】

また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当たり」遊技、等）が発生すると、大入賞口2005が開放されて遊技球Bが頻繁に入球するため、大入賞口センサ2403による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、大入賞口センサ2403にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技領域5aに発射された遊技球Bは、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により多量に回収されるため、アウトセンサ664による遊技球Bの検出も頻繁に発生する。このため、アウトセンサ664に対しても、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球Bが頻繁に入球しない一般入賞口2001には、一般入賞口センサ3001による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ3001には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。なお、一般入賞口2001

40

50

に遊技球Bが頻繁に入球するしないに関係なく、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いてもよい。

【1322】

また、主制御MPU1310aは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板633に送信したり、この払出制御基板633からのパチンコ機1の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御MPU1310aは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを、主制御I/Oポートを介して周辺制御基板1510の周辺制御部1511に送信したりする。なお、主制御MPU1310aは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板633からパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部1511に送信する。

10

【1323】

主制御基板1310には、詳細な説明は後述するが、基板ユニット620の電源基板630から各種電圧が供給されている。この主制御基板1310に各種電圧を供給する電源基板630は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板1310に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御MPU1310aは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報をRAMに記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されると、RAMから完全に消去（クリア）される。このRAMクリアスイッチの操作信号（検出信号）は、払出制御基板633にも出力される。

20

【1324】

また、主制御基板1310には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板630から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力する。この停電予告信号は、主制御I/Oポートを介して主制御MPU1310aに入力される他に、払出制御基板633等にも出力されている。

【1325】

【6-2. 払出制御基板】

遊技球Bの払出し等を制御する払出制御基板633は、払出しに関する各種制御を行う払出制御部633aと、発射ソレノイド542による発射制御を行うとともに、球送給ソレノイド145による球送給制御を行う発射制御部633bと、パチンコ機1の状態を表示するエラーLED表示器と、エラーLED表示器に表示されているエラーを解除するための押圧操作部を有するエラー解除スイッチと、メンテナンスの際に、球タンク552、タンクレール553、球誘導ユニット570、及び払出装置580内の遊技球Bを、パチンコ機1の外部（上皿201）に排出して、球抜き動作を開始するための球抜きスイッチと、を備えている。

30

【1326】

【6-2a. 払出制御部】

払出制御基板633における払出しに関する各種制御を行う払出制御部633aは、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御MPUと、I/Oデバイスとしての払出制御I/Oポートと、払出制御MPUが正常に動作しているか否かを監視するための外部WDT（外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置580の払出モータ584に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路と、を備えている。払出制御MPUには、その内蔵されたROMやRAMのほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

40

【1327】

払出制御部633aの払出制御MPUは、主制御基板1310からの遊技に関する各種情

50

報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御Ｉ／Ｏポートを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板１３１０からのＲＡＭクリアスイッチの操作信号（検出信号）が払出制御Ｉ／Ｏポートを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ１５４からの検出信号が入力されたり、球切検知センサ５７４、払出検知センサ５９１、及び羽根回転検知センサ５９０からの検出信号が入力される。

【１３２８】

球誘導ユニット５７０の球切検知センサ５７４、払出装置５８０の払出検知センサ５９１及び羽根回転検知センサ５９０からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御Ｉ／Ｏポートを介して払出制御ＭＰＵに入力される。

【１３２９】

また、本体枠４に対する扉枠３の開放を検出する扉枠開放スイッチ、及び外枠２に対する本体枠４の開放を検出する本体枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御Ｉ／Ｏポートを介して払出制御ＭＰＵに入力される。

【１３３０】

また、ファールカバーユニット１５０の満タン検知センサ１５４からの検出信号、払出装置５８０の羽根回転検知センサ５９０からの検出信号、払出装置５８０の払出検知センサ５９１からの検出信号、主制御基板１３１０の停電監視回路からの停電予告信号、エラー解除スイッチからのエラー解除信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御ＭＰＵの所定の入力ポートへ入力されている。

【１３３１】

払出制御ＭＰＵは、払出モータ５８４を駆動するための駆動信号を、払出制御Ｉ／Ｏを介して払出モータ５８４に出力したり、パチンコ機１の状態をエラーＬＥＤ表示器に表示するための信号を、払出制御Ｉ／Ｏポートを介してエラーＬＥＤ表示器に出力したり、パチンコ機１の状態を示すためのコマンドを、払出制御Ｉ／Ｏポートを介して主制御基板１３１０にシリアル方式で送信したり、実際に払出した遊技球Ｂの球数を払出制御Ｉ／Ｏポートを介して外部端子板５５８に出力したりする。この外部端子板５５８は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機１が払出した遊技球Ｂの球数やパチンコ機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【１３３２】

エラーＬＥＤ表示器（図示は省略）は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板１３１０と払出制御基板６３３との基板間の電氣的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切検知センサ５７４からの検出信号に基づいて払出装置５８０内に遊技球Ｂがない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、羽根回転検知センサ５９０からの検出信号に基づいて払出装置５８０の払出通路５８０ａと払出羽根５８９との間に遊技球Ｂがかみ込んで払出羽根５８９が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、払出検知センサ５９１からの検出信号に基づいて払出検知センサ５９１に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ１５４からの検出信号に基づいてファールカバーユニット１５０内に貯留された遊技球Ｂで満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板６３３からＣＲユニットまでに亘るいずれかにおいて電氣的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには「ストック中」である旨（具体的には、まだ払出していない遊技球Ｂの球数が予め定めた球

10

20

30

40

50

数に達している旨)を報知している。

【1333】

球貸ボタン224からの遊技球Bの球貸要求信号、及び返却ボタン225からのプリペイドカードの返却要求信号は、CRユニットに入力される。CRユニットは、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球Bの球数を指定した信号を、払出制御基板633にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御I/Oポートで受信されて払出制御MPUに入力される。またCRユニットは、貸出した遊技球Bの球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度の表示信号を球貸操作ユニット220へ出力し、この信号が球貸操作ユニット220の球貸表示部226に入力されて表示される。

【1334】

〔6-2b. 発射制御部〕

発射制御部633bは、発射ソレノイド542による発射制御と、球送給ソレノイド145による球送給制御と、を行う。発射制御部633bは、詳細に図示は省略するが、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路と、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路と、このクロック信号に基づいて遊技球Bを遊技領域5aに向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路と、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド542に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路と、発射基準パルスに基づいて球送給ソレノイド145に駆動信号を出力する球送給ソレノイド駆動回路と、を備えている。発射タイミング制御回路は、発振回路からのクロック信号に基づいて、1分当たり100個の遊技球Bが遊技領域5aに向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路に出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送給ソレノイド駆動回路に出力する。

【1335】

ハンドルユニット180の関係では、ハンドル195に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ192、及び遊技者の意志によって遊技球Bの打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ194からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。またCRユニットとCRユニット接続端子板とが電氣的に接続されると、CR接続信号として発射制御入力回路に入力され、発射タイミング制御回路に入力される。遊技球Bの発射を許可する旨を伝える主制御基板1310からの発射許可信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル195の回転位置に応じて遊技球Bを遊技領域5aに向かって打ち出す強度を電氣的に調節するハンドル回転検知センサ189からの信号は、発射ソレノイド駆動回路に入力され。

【1336】

発射タイミング制御回路は、ハンドルタッチセンサ192からの検出信号に基づいてハンドル195に手のひらや指が触れているという発射条件1が成立し、CR接続信号に基づいてCRユニットとCRユニット接続端子板とが電氣的に接続されるという発射条件2が成立し、主制御基板1310からの発射許可信号に基づいて遊技球Bの発射が許可されているという発射条件3が成立しなければ、遊技球Bを遊技領域5aに向かって打ち出すための発射基準パルスを出力しないため、例えば、発射ソレノイド駆動回路が発射ソレノイド542に駆動信号を出力せず遊技球Bを発射することができない。

【1337】

この発射ソレノイド駆動回路は、ハンドル回転検知センサ189からの信号に基づいて、ハンドル195の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球Bを遊技領域5aに向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド542に出力する。一方、球送給ソレノイド駆動回路は、球送基準パルスが入力されたことを契機として、球送給ソレノイド145に一定電流を出力することにより、皿ユニット200の上皿201に貯留された遊技球Bを球送給ユニット140内に1球受入れ、その球送基準パルスの入力終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止するこ

10

20

30

40

50

とにより受入れた遊技球Bを球発射装置540側へ送る。このように、発射ソレノイド駆動回路から発射ソレノイド542に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送給ソレノイド駆動回路から球送給ソレノイド145に出力される駆動電流は一定に制御されている。

【1338】

なお、本実施形態では、発射ソレノイド542による発射制御を行うと共に球送給ソレノイド145による球送給制御を行う発射制御部633bを、払出制御基板633に備えたが、電源基板630に備えるように構成してもよい。この場合、主制御基板1310からの発射許可信号は、電源基板630に直接入力されるように構成してもよいし、払出制御基板633を介して電源基板630へ入力されてもよいし、図示しない中継基板を介して電源基板630へ入力されてもよい。

10

【1339】

〔6-3. 周辺制御基板〕

周辺制御基板1510は、図173に示すように、主制御基板1310からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部1511と、この周辺制御部1511からの制御データに基づいて、演出表示装置1600の描画制御を行う演出表示制御部1512と、を備えている。

【1340】

〔6-3a. 周辺制御部〕

周辺制御基板1510における演出制御を行う周辺制御部1511は、詳細な図示は省略するが、CPU、RAM、VDP、VRAM、音源、SATAコントローラ、そして各種I/Oインターフェイス等が1つの半導体チップ上に集積された周辺制御ICと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ROMと、高音質の演奏を行う音源ICと、この音源ICが参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音ROMと、を備えている。

20

【1341】

周辺制御ICには、1つの半導体チップ上にパラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を複数集積されており、主制御基板1310から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、周辺制御ICのCPUは遊技盤5の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の各装飾基板に送信したり、遊技盤5に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠3に設けられた振動モータ356、操作ボタン昇降駆動モータ367、及び突出力調整駆動モータ381等への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠3の各装飾基板に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから扉枠3側に送信したり、演出表示装置1600に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を表示制御部用シリアルI/Oポートから演出表示制御部1512に送信したり、するほかに、音ROMから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ICに出力したりする。

30

40

【1342】

遊技盤5に設けられたセンター役物2500の第二ハズレ口センサ2517からの検知信号は、周辺制御ICに入力されている。また、扉枠3に設けられた演出操作ユニット300の接触検知センサ本体358、押圧検知センサ373、昇降検知センサ374及び突出力検知センサ375からの検知信号は、周辺制御ICに入力されている。

【1343】

また周辺制御ICのCPUは、演出表示制御部1512が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が演出表示制御部1512から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部1512の動作を監視している。

50

【1344】

音源ICは、周辺制御ICのCPUからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ROMから音情報を抽出し、扉枠3や本体枠4等に設けられた、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカや、本体枠4の本体枠スピーカ622等から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板1510が収容された周辺制御基板ボックスから後方へ突出している音量調整スイッチを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とに、音情報としての音響信号（例えば、2chステレオ信号、4chステレオ信号、2.1chサラウンド信号、或いは、4.1chサラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができる。

10

【1345】

なお、周辺制御部1511は、周辺制御ICのCPUに内蔵された内蔵WDT（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部WDT（ウォッチドックタイマ）も備えており、周辺制御ICのCPUは、内蔵WDTと外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【1346】

この周辺制御ICのCPUから演出表示制御部1512に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として19.2キロ（k）ビーピーエス（bits per second、以下、「bps」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御ICのCPUから遊技盤5側に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド等は、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして250kbpsが設定されている。

20

【1347】

〔6-3b. 演出表示制御部〕

演出表示制御部1512は、演出表示装置1600の描画制御を行うものである。演出表示制御部1512は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御MPUと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御ROMと、演出表示装置1600を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）と、演出表示装置1600に表示される画面の各種データを記憶する画像ROMと、この画像ROMに記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像RAMと、を備えている。

30

【1348】

この表示制御MPUは、パラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を内蔵しており、周辺制御部1511からの制御データ（表示コマンド）に基づいてVDPを制御して演出表示装置1600の描画制御を行っている。なお、表示制御MPUは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部1511に出力する。また表示制御MPUは、VDPから実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が16msごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

40

【1349】

表示制御ROMは、演出表示装置1600に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御部1511からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、演出表示装置1600に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、画像ROMに記憶されている各種データを画像RAMの非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従って演出表示装置1600に描画される画面データを、前もって、画像R

50

OMから画像RAMの非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

【1350】

表示制御MPUは、周辺制御部1511からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを表示制御ROMから抽出してVDPに出力した後、先頭の画面データに続く画面データを表示制御ROMから抽出してVDPに出力する。このように、表示制御MPUは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから1つずつ表示制御ROMから抽出してVDPに出力する。

【1351】

VDPは、表示制御MPUから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像RAMからスプライトデータを抽出して演出表示装置1600に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを、演出表示装置1600に出力する。またVDPは、演出表示装置1600が、表示制御MPUからの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を表示制御MPUに出力する。なお、VDPは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、演出表示装置1600の左右方向を描画する1ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した1ライン分の描画データを、演出表示装置1600に出力する方式である。

【1352】

画像ROMには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。画像ROMの容量が大きくなると、つまり、演出表示装置1600に描画するスプライトの数が多くなると、画像ROMのアクセス速度が無視できなくなり、演出表示装置1600に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速い画像RAMに、画像ROMに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、この画像RAMからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態で画像ROMに記憶されている。

【1353】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、演出表示装置1600に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、演出表示装置1600に、種々の人物（キャラクタ）を表示させる場合には、夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、演出表示装置1600に複数人の人物を表示させる場合には、複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されて演出表示装置1600に描画される。

【1354】

なお、スプライトは縦横それぞれ64画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には1つのスプライトキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横2×縦3などで配置した合計6個のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライトキャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【1355】

演出表示装置1600は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰返し行う副走査と、によって駆動される。演出表示装置1600は、演出表示制御部1512から出力された1ライン分の描画データが入力されると、主走査として演出表示装置1

10

20

30

40

50

600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、演出表示装置1600は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査として演出表示装置1600の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

【1356】

〔7.遊技内容〕

本実施形態のパチンコ機1による遊技内容について、図136、図148乃至図152等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、扉枠3の前面右下隅に配置されたハンドルユニット180のハンドル195を遊技者が回転操作することで、皿ユニット200の上皿201に貯留された遊技球Bが、遊技盤5における外レール1001と内レール1002との間を通過して遊技領域5a内の上部へと打込まれて、遊技球Bによる遊技が開始される。遊技領域5a内の上部へ打込まれた遊技球Bは、その打込強さによってセンター役物2500の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球Bの打込強さは、ハンドル195の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大100個の遊技球B、つまり、0.6秒間隔で遊技球Bを打込むことができる。

【1357】

また、遊技領域5a内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘Nが遊技パネル1100の前面に植設されており、遊技球Bが障害釘Nに当接することで、遊技球Bの流下速度が抑制されると共に、遊技球Bに様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域5a内には、障害釘Nの他に、遊技球Bの当接により回転する風車Wがサイド左上ユニット2300の上方でセンター役物2500の左方に設けられている。

【1358】

センター役物2500の上部へ打込まれた遊技球Bは、センター役物2500の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側（前枠上右部2502aよりも左側）へ進入すると、複数の障害釘Nに当接しながら、センター役物2500よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物2500の左側の領域を流下する遊技球Bが、風車Wを通り、センター役物2500の下辺に沿って斜めに一列に植設されている複数の障害釘Nの上側か下側の何れかに供給される。

【1359】

センター役物2500の下辺に沿って斜めに一列に植設されている複数の障害釘Nの上側に供給された遊技球Bは、当該障害釘Nの列に沿って遊技領域5aの左右方向中央へ誘導され、中央部分において当該障害釘Nの列よりも下方へ放出されると、その中央部分が第一始動口2002の直上に位置していることから、高い確率で第一始動口2002に受入れられる。この第一始動口2002に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633を介して払出装置580から所定数（例えば、3個）の遊技球Bが、上皿201に払出される。

【1360】

センター役物2500の下辺に沿って斜めに一列に植設されている複数の障害釘Nの上側に供給された遊技球Bは、始動口ユニット2100の第一始動口2002や一般入賞口2001、開状態の大入賞口2005に受入れられる可能性がある。

【1361】

ところで、センター役物2500の下辺に沿って斜めに一列に植設されている複数の障害釘Nの下側に供給された遊技球Bは、サイド左上ユニット2300の棚部2301や障害釘Nにより左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット2200の一般入賞口2001、或いは、始動口ユニット2100の第一始動口2002等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口2001に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633を介して払出装置580から所定数（例えば、10個）の遊技球Bが、

10

20

30

40

50

上皿 201 に払出される。

【1362】

一方、遊技領域 5a 内においてセンター役物 2500 の上部に打込まれた遊技球 B が、センター役物 2500 の外周面の最も高くなった部位よりも右側（前枠上右部 2502a の上方の上流空間部 2506）に進入すると、センター役物 2500 の案内通路群 2520 の第一案内通路 2521 又は第二案内通路 2522 の何れかを通過して、センター役物 2500 の普通入賞口 2003 の上方に放出され、普通入賞口 2003 の上方に植設されている複数の障害釘 N に当接した上で、ある程度の確率で普通入賞口 2003 に受入れられる。

【1363】

センター役物 2500 の案内通路群 2520 は、衝止部 1006 の近傍に入口が開口している第一案内通路 2521 と、第一案内通路 2521 の入口から左方へ間隔をあけて入口が開口している第二案内通路 2522 と、から構成されている。これにより、衝止部 1006 に当接する強さで遊技球 B を打込む（所謂、右打ちする）と、第一案内通路 2521 に進入し、上流空間部 2506 に進入し衝止部 1006 に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球 B を打込むと、高い確率で第二案内通路 2522 に進入する。つまり、上流空間部 2506 内に打込まれた遊技球 B は、その打込強さに応じて、第一案内通路 2521 又は第二案内通路 2522 の何れかを流通する。

【1364】

本実施形態では、第一案内通路 2521 よりも第二案内通路 2522 を流通させた方が、高い確率で普通入賞口 2003 に受入れられるように構成されている。

【1365】

この普通入賞口 2003 に遊技球 B が受入れられて普通入賞口センサ 2401 により検知されると、主制御基板 1310 及び払出制御基板 633 を介して払出装置 580 から所定数（例えば、1 個）の遊技球 B が、上皿 201 に払出されると共に、主制御基板 1310 において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、アタッカユニット 2400 における閉鎖されている第二始動口 2004 が所定時間（例えば、0.3 ～ 1.0 秒）の間、開状態となり、第二始動口 2004 への遊技球 B の受入れが可能となる。

【1366】

本実施形態では、普通入賞口 2003 に遊技球 B が受入れられることで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、0.01 ～ 6.0 秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤 5 の機能表示ユニット 1400 に表示される。第二始動口 2004 では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

【1367】

なお、遊技球 B が普通入賞口 2003 に受入れられてから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球 B が普通入賞口 2003 に受入れられると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、4 つまでを上限とし、それ以上については、普通入賞口 2003 に遊技球 B が受入れられても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【1368】

普通入賞口 2003 の右側のアタッカ右通路 2430 に進入した遊技球 B は、第二始動口 2004 や大入賞口 2005 に受入れられる機会もなく、前構成部材 1000 の右下レール 1004 上に放出され、アウト口 1008 から遊技領域 5a 外へ排出される。一方、普通入賞口 2003 の左側を通過した遊技球 B は、第二始動口上誘導棚 2421 と第二始動口左立壁部 2422 との間を通過した上で、大入賞口誘導棚 2424 を介して、閉状態の大入賞口 2005 の前方を通過して右下レール 1004 上に放出される。

【1369】

そして、遊技球 B が第二始動口上誘導棚 2421 と第二始動口左立壁部 2422 との間を通過した時に、普通入賞口 2003 での遊技球 B の受入れにより抽選された普通抽選結果が

10

20

30

40

50

「普通当り」で、第二始動口扉 2 4 1 1 が前進していると、当該遊技球 B が第二始動口扉 2 4 1 1 により誘導されて第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられる。この第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 6 3 3 を介して払出装置 5 8 0 から所定数（例えば、4 個）の遊技球 B が、上皿 2 0 1 に払出される。

【1 3 7 0】

第二始動口扉 2 4 1 1 により誘導されなかった遊技球 B は、大入賞口誘導棚 2 4 2 4 上に落下し、大入賞口誘導棚 2 4 2 4 の左端から閉状態の大入賞口扉 2 4 1 3 の前方を通過して右下レール 1 0 0 4 上に放出され、アウト口 1 0 0 8 から遊技領域 5 a 外へ排出される。

【1 3 7 1】

一方、第二始動口扉 2 4 1 1 により第二始動口 2 0 0 4 側へ誘導されたものの、途中で第二始動口扉 2 4 1 1 が後退して第二始動口 2 0 0 4 に受入れられなかった遊技球 B は、第二始動口 2 0 0 4 の下側の第三開口部 2 4 3 3 からアタッカ右通路 2 4 3 0 内に進入し、閉状態の大入賞口扉 2 4 1 3 の前方を通過することなく右下レール 1 0 0 4 上に放出されて、アウト口 1 0 0 8 から遊技領域 5 a 外へ排出される。

【1 3 7 2】

なお、普通入賞口 2 0 0 3 と第二始動口上誘導棚 2 4 2 1 との間には、複数の障害釘 N が植設されていると共に、アタッカ右通路 2 4 3 0 の第二開口部 2 4 3 2 が開口しているため、普通入賞口 2 0 0 3 の左側を通った遊技球 B が、低い確率で第二開口部 2 4 3 2 を通ってアタッカ右通路 2 4 3 0 に進入する。このアタッカ右通路 2 4 3 0 に進入した遊技球 B は、大入賞口 2 0 0 5 に関わることなくアウト口 1 0 0 8 から遊技領域 5 a 外に排出される。

【1 3 7 3】

上記のようなことから、第一案内通路 2 5 2 1 を流通した遊技球 B は、普通入賞口 2 0 0 3 にあまり受入れられることはないため、普通入賞口 2 0 0 3 への遊技球 B の受入れにより第二始動口 2 0 0 4 が開状態となる普通抽選結果が導出されることはあまりないと共に、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B があまり受入れられない。一方、第二案内通路 2 5 2 2 を流通した遊技球 B は、第一案内通路 2 5 2 1 よりも高い確率で普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられるため、遊技球 B の普通入賞口 2 0 0 3 の通過により第二始動口 2 0 0 4 が開状態となる普通抽選結果（「普通当り」）が抽選される可能性が高いと共に、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられる可能性が高い。

【1 3 7 4】

このようなことから、遊技者が、第二案内通路 2 5 2 2 の入口を狙った遊技球 B の打込操作を行うようになることから、上流空間部 2 5 0 6 に遊技球 B が進入する打込強さで、且つ、遊技球 B が第二案内通路 2 5 2 2 に進入する打込強さで、遊技球 B が遊技領域 5 a 内に打込まれるように、遊技球 B の打込強さを調整しなければならない。これにより、遊技球 B の打込操作に対して変化を付与させて遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者に対して遊技球 B の打込操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 3 7 5】

ところで、本実施形態のパチンコ機 1 は、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「小当り」、「時間短縮（時短）当り」）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、0.1 ～ 360 秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「第一小当り」、「第二小当り」、「第三小当り」、「2 R 大当り」、「15 R 大当り」、等がある。本実施形態では、第一特別抽選結果よりも第二特別抽選結果の方が、「小当り」（「第一小当り」、「第二小当り」、「第三小当り」）の抽選確率が高く設定されている。

【1 3 7 6】

10

20

30

40

50

第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、「小当り」の場合、「小当り」の種類に応じて、役物入賞口 2 0 0 6 が、所定の開閉パターンで開閉する（図 1 5 1 を参照）。役物入賞口 2 0 0 6 は、センター役物 2 5 0 0 の右側における第一案内通路 2 5 2 1 の途中に設けられていることから、「小当り」が抽選された場合は、「右打ち」して第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込む。

【1 3 7 7】

「小当り」が「第一小当り」の場合は、役物入賞口 2 0 0 6 の開閉時間が短く、遊技球 B を受入れさせることはほとんどできない。「第二小当り」や「第三小当り」の場合は、役物入賞口 2 0 0 6 が開状態となる時間が長く、「右打ち」することで役物入賞口 2 0 0 6 へ遊技球 B が受入れられる可能性が高い。この役物入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 6 3 3 を介して払出装置 5 8 0 から所定数（例えば、4 個）の遊技球 B が、上皿 2 0 1 に払出される。

【1 3 7 8】

「小当り」が「第二小当り」や「第三小当り」の時に役物入賞口 2 0 0 6 へ遊技球 B を受入れさせると、受入れられた遊技球 B のうちの 하나가、第一振分装置 2 5 3 0 における振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容される。そして、「小当り」が「第二小当り」の場合は、振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容された遊技球 B が、第二振分装置 2 5 4 0 を通って第三振分装置 2 5 5 0 のクルーン 2 5 5 3 を介して第三振分テーブル 2 5 5 4 に供給される。第三振分テーブル 2 5 5 4 に供給された遊技球 B は、第三振分左回転体 2 5 5 7 や第三振分右回転体 2 5 5 8 に弾かれて、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c から中央テーブル 2 5 5 4 a へ、中央テーブル 2 5 5 4 a から回収テーブル 2 5 5 4 d を介して左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c へ循環するように転動し、中央テーブル 2 5 5 4 a に設けられている第二 V 入賞口 2 0 0 8 又は第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに振分けられる。第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられる（振分けられる）と、「1 5 R 大当り」が実行される。これに対して、第三ハズレ口 2 5 5 5 に遊技球 B が受入れられると、「1 5 R 大当り」等は実行されず、前の状態に戻る。

【1 3 7 9】

一方、「小当り」が「第三小当り」の場合は、振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a に収容された遊技球 B が、第二振分装置 2 5 4 0 において第一 V 入賞口 2 0 0 7 側へ振分けられ、「1 5 R 大当り」が実行される。

【1 3 8 0】

第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 への遊技球 B の受入れ、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「2 R 大当り」や「1 5 R 大当り」であると、大入賞口 2 0 0 5 が、遊技球 B を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、2 9 秒）経過、或いは、大入賞口 2 0 0 5 への所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球 B の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球 B を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数、例えば、2 ラウンド、又は 1 5 ラウンド）繰返す「大当り」遊技が実行される。

【1 3 8 1】

この大入賞口 2 0 0 5 は、主にセンター役物 2 5 0 0 の右側を流下する遊技球 B の流路上にあるため、センター役物 2 5 0 0 の右側を狙った遊技球 B の打込操作を遊技者にさせることができる。大入賞口 2 0 0 5 が開状態の時に、大入賞口 2 0 0 5 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 6 3 3 によって払出装置 5 8 0 から所定数（例えば、1 0 個、又は、1 3 個）の遊技球 B が、上皿 2 0 1 に払出される。従って、大入賞口 2 0 0 5 が遊技球 B を受入可能としている時に、大入賞口 2 0 0 5 に遊技球 B を受入れさせることで、多くの遊技球 B を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【1 3 8 2】

なお、センター役物 2 5 0 0 の右側に設けられている案内通路群 2 5 2 0 は、第一案内通路 2 5 2 1 側の方が、第二案内通路 2 5 2 2 側よりも打込操作を行い易い反面、第二案内通路 2 5 2 2 側よりも大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる可能性が低いため、何れの通路を狙った打込操作を行うのかを遊技者に選択させることができ、多様な遊技により遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【1 3 8 3】

また、「1 5 R 大当り」や時短状態中に「2 R 大当り」となった場合は、「大当り」遊技の終了後に、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果を遊技者に示唆するための特別図柄の変動時間を、所定の変動回数（例えば、1 0 0 回）に到達するまで、通常よりも短くして、次の「当り」が抽選されるまでの時間を早くする。

【1 3 8 4】

また、大入賞口 2 0 0 5 を狙う「大当り」遊技では、遊技球 B が大入賞口 2 0 0 5 に至るまでの途中に、普通入賞口 2 0 0 3 や第二始動口 2 0 0 4 が存在するため、大入賞口 2 0 0 5 を狙った遊技球 B が第二始動口 2 0 0 4 に受入れられる可能性が高く、「大当り」遊技中に、次の「大当り」や「小当り」が抽選されると、遊技者が有利な有利遊技状態が長く続くこととなり、遊技者をより楽しませることができる。

【1 3 8 5】

本実施形態では、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより特別抽選の開始から抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に対して、夫々 4 つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【1 3 8 6】

ところで、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れにより抽選された特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット 1 4 0 0 と演出表示装置 1 6 0 0 とで行われる。機能表示ユニット 1 4 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別抽選結果の示唆は、複数の L E D を、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯している L E D の組合せによって特別抽選結果を示唆する。

【1 3 8 7】

一方、演出表示装置 1 6 0 0 では、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて、周辺制御基板 1 5 1 0 によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置 1 6 0 0 での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の絵柄からなる絵柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各絵柄列を変動させ、変動表示されている絵柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの絵柄列の絵柄が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の絵柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの絵柄列が停止して各絵柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、「小当り」遊技、「大当り」遊技、等）が発生する。

【1 3 8 8】

なお、機能表示ユニット 1 4 0 0 での特別抽選結果を示唆する時間（L E D の点滅時間（変動時間））と、演出表示装置 1 6 0 0 での特別抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット 1 4 0 0の方が長い時間に設定されている。

【1 3 8 9】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、演出表示装置 1 6 0 0 による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、扉枠 3 における演出操作ユニット 3 0 0 における演出操作部 3 0 1 の接触操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3 を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、操作ボタン昇降駆動モータ 3 6 7 により押圧操作部 3 0 3 を上昇させて目立たせることができ、演出操作部 3 0 1 の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【1 3 9 0】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 では、扉枠 3 に備えられている各装飾基板や、遊技盤 5 に備えられている各装飾基板、演出表示装置 1 6 0 0、及び裏ユニット 3 0 0 0 の導光板演出ユニット 3 1 0 0、裏前演出ユニット 3 2 0 0、等を適宜用いて、発光演出や表示演出等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【1 3 9 1】

更に、周辺制御基板 1 5 1 0 では、接触操作部 3 0 2 や押圧操作部 3 0 3 を操作する遊技者参加型演出において、遊技者が操作すべき操作を間違えたり、行わなかったりした時に、正しい操作を行わせるように遊技者にその旨を告知する。

【1 3 9 2】

〔8．遊技盤の主な作用効果〕

このように、本実施形態のパチンコ機 1 によると、左側から周縁に沿って遊技領域 5 a 内の上部に打込まれた遊技球 B が、センター役物 2 5 0 0 の右側の案内通路群 2 5 2 0 における第一案内通路 2 5 2 1 又は第二案内通路 2 5 2 2 の何れかを通過して、下流側に設けられているアタッカユニット 2 4 0 0 の普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられると、所定の特典（所定数の遊技球 B の払出しと共に、第二始動口 2 0 0 4 を開閉させるか否かの普通抽選）が付与されるため、遊技者に対して普通入賞口 2 0 0 3 のあるセンター役物 2 5 0 0 の右側を狙った遊技球 B の打込操作をさせる遊技を行わせることができる。

20

【1 3 9 3】

センター役物 2 5 0 0 の右側の第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 は、左右方向に並んでいる途中の重見部 2 5 2 0 a において、前後方向に並ぶように位置関係がひねられていることから、上部の入口側では、夫々の第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 が左右方向に並んでおり、夫々の第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 を明確に判別することができるため、遊技球 B の打込操作により打分けの行い易いものとすることができ、所望の第一案内通路 2 5 2 1 又は第二案内通路 2 5 2 2 を狙った遊技球 B の打込操作を楽しませることができる。

30

【1 3 9 4】

一方、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の途中では、重見部 2 5 2 0 a において前後方向に並ぶようにひねられているため、当該部位を流通している遊技球 B に対して、遊技者からは何れの案内通路を流通しているのかを判別し辛くすることができ、第一案内通路 2 5 2 1 又は第二案内通路 2 5 2 2 を流通している遊技球 B に対して遊技者を注目させることができる。これら第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 は、案内（流通）している遊技球 B を前方から視認可能としており、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 が透明な部材により形成されていることから、前後に並んでいる重見部 2 5 2 0 a の部位では、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 が重なって見えるため、一見しただけでは、各案内通路の経路を認識させ難くいものとするができる。更に、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の下部の出口側では、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 が左右方向に並ぶようにひねられていることから、出口側の夫々の第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 を明確に判別することができるものの、この上流側では二回ひねられているため、入口側の第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の並びと、出口側の第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の並びとの関係が判別し辛く不明確にすることができる。

40

【1 3 9 5】

50

従って、センター役物 2 5 0 0 の右側では、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の一つに遊技球 B を打込んだ（進入させた）時に、何処から出てくるのか判り難く、案内通路群 2 5 2 0 を流通した後の遊技結果がどのようなになるのか認識し辛くすることができ、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 のうち、どの案内通路に遊技球 B を打込むと普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられる可能性が高いのかが判り難いため、遊技球 B を打込んだ時に、遊技球 B がどの案内通路を流通しているのかを気に掛けさせることができ、遊技者を流通している遊技球 B に注目させることができる。

【1 3 9 6】

また、遊技者が第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の何れかを流通している遊技球 B に注目することにより、普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられる可能性の高い案内通路（第二案内通路 2 5 2 2）の出口から遊技球 B が出てくるのか否かで遊技者をドキドキさせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができると共に、想定外の出口（第一案内通路 2 5 2 1 の出口）から出てくると、遊技者に意外性を付与して驚かせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1 3 9 7】

また、普通入賞口 2 0 0 3 に受入れられる可能性の高い出口を有する第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を進入させるためには、遊技球 B の打込強さを調整する必要があるため、遊技者に対して遊技球 B の打込強さを調整させて打込ませることができる。従って、遊技球 B の打込操作に対して難易度を付与することができ、遊技球 B の打込操作の変化により遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して遊技球 B の打込操作を楽しませることができる、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

20

【1 3 9 8】

また、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 に、前後方向に並んでいる重見部 2 5 2 0 a の部位を有するようにしていることから、当該部位では案内通路群 2 5 2 0 の左右方向の幅を可及的に狭くすることができるため、相対的にセンター役物 2 5 0 0 の右側にスペースを確保し易くすることができ、確保したスペースに、役物入賞口 2 0 0 6 や第一振分装置 2 5 3 0 等を配置したり演出装置を配置したりすることが可能となり、より遊技者を楽しませられるパチンコ機 1 とすることができる。

【1 3 9 9】

更に、本実施形態の遊技盤 5 によれば、前側に遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a が設けられている遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 に、遊技領域 5 a を区画している枠状のセンター役物 2 5 0 0 が取付けられていると共に、センター役物 2 5 0 0 の内周の下辺部に、前端を遊技パネル 1 1 0 0 よりも前方へ突出させた第三振分装置 2 5 5 0 が設けられているため、第三振分装置 2 5 5 0 を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、第三振分装置 2 5 5 0 での遊技球 B の振分けに対する関心を強く抱かせることが可能となり、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。また、遊技領域 5 a 内を区画している枠状のセンター役物 2 5 0 0 の内周の下辺部に、第三振分装置 2 5 5 0 を設けているため、第三振分装置 2 5 5 0 が、遊技領域 5 a 内を流通している遊技球 B の邪魔になることはなく、遊技領域 5 a 内における遊技球 B による遊技と第三振分装置 2 5 5 0 での遊技球 B の振分けとの両方を良好に楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

30

40

【1 4 0 0】

この遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B が、第三振分テーブル 2 5 5 4 において、中央テーブル 2 5 5 4 a を間にして左右両外側に設けられている左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c のうち、右テーブル 2 5 5 4 c に回収テーブル 2 5 5 4 d を介して供給されると、右テーブル 2 5 5 4 c の低くなっている前側へ転動し、右テーブル 2 5 5 4 c の前側に設けられている第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a に打撃されて後側へ移動することとなる。この際に、第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a による遊技球 B を打撃するタイミングと、遊技球 B が第三振分右回転体 2 5 5 8 へ到達するタイミ

50

ングとによって、第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a が遊技球 B を打撃する強さや状況が区々となる。そのため、第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a による打撃がある程度強いと、遊技球 B が右テーブル 2 5 5 4 c を後側へ向かって登り、第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って、後側において連通している中央テーブル 2 5 5 4 a へ進入することとなる。この際に、第三振分中回転体 2 5 5 6 では、回転により中央テーブル 2 5 5 4 a と右テーブル 2 5 5 4 c（左テーブル 2 5 5 4 b）との連通具合を変化させているため、第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a に打撃されて後側の第三振分中回転体 2 5 5 6 に遊技球 B が到達しても、第三振分中回転体 2 5 5 6 の回転タイミングによっては、遊技球 B が中央テーブル 2 5 5 4 a 側へ進入せずに、右テーブル 2 5 5 4 c へ戻されることがある。また、中央テーブル 2 5 5 4 a の左右両側に左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c が設けられているため、第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a により遊技球 B が後側へ強く打撃されると、第三振分中回転体 2 5 5 6 を通り越して反対側の左テーブル 2 5 5 4 b へ進入することがある。

10

【1401】

一方、第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a による打撃が弱いと、遊技球 B が右テーブル 2 5 5 4 c を後側へ登り切れずに戻ってくることとなり、前側へ戻ってくるタイミングと第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a のタイミングとによっては、遊技球 B が再び弱く打撃され、右テーブル 2 5 5 4 c を後側と前側との間で行ったり来たりすることがある。そして、遊技球 B が第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a に打撃されて後側から第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a に進入すると、中央テーブル 2 5 5 4 a を前側へ向かって転動することとなり、中央テーブル 2 5 5 4 a の前側の端部付近に設けられている一つの第二 V 入賞口 2 0 0 8 及び二つの第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに受入れられるか、何れにも受け入れられずに、中央テーブル 2 5 5 4 a の前側の端部から回収テーブル 2 5 5 4 d を通って左右何れかの左テーブル 2 5 5 4 b 及び右テーブル 2 5 5 4 c の前側へ進入し、再び第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a（又は、第三振分左回転体 2 5 5 7 の突片 2 5 5 7 a）により打撃されて後側へ移動することとなる。

20

【1402】

このように、第三振分装置 2 5 5 0 に供給された遊技球 B は、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c の前側の第三振分左回転体 2 5 5 7 の突片 2 5 5 7 a 又は第三振分右回転体 2 5 5 8 の突片 2 5 5 8 a により後側へ打撃されることで、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c の後側から第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って中央テーブル 2 5 5 4 a に進入し、中央テーブル 2 5 5 4 a を前側へ転動して、回収テーブル 2 5 5 4 d を介して再び左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c に供給されるような、左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c、中央テーブル 2 5 5 4 a、及び回収テーブル 2 5 5 4 d を順番に巡回する動きを、中央テーブル 2 5 5 4 a において開口している第二 V 入賞口 2 0 0 8 又は第三ハズレ口 2 5 5 5 の何れかに受入れられるまで繰返すこととなる。

30

【1403】

従って、第三振分左回転体 2 5 5 7 又は第三振分右回転体 2 5 5 8 の回転により遊技球 B を打撃して左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c から、第三振分中回転体 2 5 5 6 を通って第二 V 入賞口 2 0 0 8 や第三ハズレ口 2 5 5 5 が開口している中央テーブル 2 5 5 4 a へ遊技球 B を送るようにしているため、遊技球 B が左テーブル 2 5 5 4 b 又は右テーブル 2 5 5 4 c の供給された時に、どのような強さで遊技球 B が後側へ打撃されるのかを遊技者に対して予測不能とすることができ、遊技者の視線を左テーブル 2 5 5 4 b、右テーブル 2 5 5 4 c や、中央テーブル 2 5 5 4 a を行ったり来たりする遊技球 B に釘付けにして楽しませることができる。

40

【1404】

また、遊技球 B が第三振分左回転体 2 5 5 7 又は第三振分右回転体 2 5 5 8 に到達するタイミング、第三振分左回転体 2 5 5 7 又は第三振分右回転体 2 5 5 8 が遊技球 B を打撃す

50

るタイミング、中央テーブル２５５４ aに遊技球Ｂが進入し易くなる第三振分中回転体２５５６のタイミング、等の条件が揃わないと、遊技球Ｂが左テーブル２５５４ b又は右テーブル２５５４ cから中央テーブル２５５４ aへ進入しない上に、第三振分左回転体２５５７の突片２５５７ a又は第三振分右回転体２５５８の突片２５５８ aによる遊技球Ｂの打撃の強さによっては、後側において第三振分中回転体２５５６を通り越して反対側の右テーブル２５５４ c又は左テーブル２５５４ bに進入することがあることから、第三振分左回転体２５５７の突片２５５７ a又は第三振分右回転体２５５８の突片２５５８ aにより遊技球Ｂが後側へ打撃された時の遊技球Ｂの動きを予測し難くすることができ、当該遊技球Ｂが中央テーブル２５５４ aに進入するか否かによって遊技者をハラハラさせることができ、遊技者を楽しませることができると共に、中央テーブル２５５４ aに対するプレミアム感を付与することができ、中央テーブル２５５４ aに進入した遊技球Ｂに対して遊技者に強い関心と興味を抱かせて楽しませることができる。この際に、遊技球Ｂが第三振分中回転体２５５６を通して中央テーブル２５５４ aに進入することから、遊技球Ｂが中央テーブル２５５４ aに進入する時の第三振分中回転体２５５６の回転位置によっては、遊技球Ｂが中央テーブル２５５４ aの幅方向の中央側へ送られたり端側へ送られたりすることとなり、中央テーブル２５５４ aにおいて遊技球Ｂを様々な方向へ誘導することができ、多様な経路で転動する遊技球Ｂの動きを楽しませることができると共に、遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【１４０５】

そして、中央テーブル２５５４ aに進入した遊技球Ｂが、中央テーブル２５５４ aの前端付近において開口している第二Ｖ入賞口２００８に受入れられると、遊技者が有利となる特典（ここでは、「大当たり遊技」）が付与されるため、遊技者に対して第三振分中回転体２５５６から中央テーブル２５５４ aに進入した遊技球Ｂが、第二Ｖ入賞口２００８へ受入れられることを強く願わせることができ、第二Ｖ入賞口２００８に受入れられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせて第二Ｖ入賞口２００８への受入れに対する期待感を高めさせることができると共に、遊技者に対して第三振分装置２５５０での遊技球Ｂの振分けに強い関心を抱かせることができ、遊技球Ｂの振分けを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１４０６】

また、左テーブル２５５４ b又は右テーブル２５５４ cに供給された遊技球Ｂが、第三振分左回転体２５５７の突片２５５７ a又は第三振分右回転体２５５８の突片２５５８ aによりある程度強く打撃されない限り、第三振分中回転体２５５６に到達しないと共に、第三振分中回転体２５５６の回転位置によっては中央テーブル２５５４ aに進入しない上に、遊技球Ｂが中央テーブル２５５４ aに進入しても、第二Ｖ入賞口２００８及び第三ハズレ口２５５５の何れにも受入れられないと、中央テーブル２５５４ aの前側から回収テーブル２５５４ dを介して左テーブル２５５４ b又は右テーブル２５５４ cの何れかに戻されるため、比較的長い時間、遊技球Ｂが第三振分装置２５５０内に留まることとなり、従来のパチンコ機におけるクルーンのような振分装置よりも長い時間、遊技球Ｂの振分けを楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【１４０７】

更に、上述したように、第三振分左回転体２５５７又は第三振分右回転体２５５８において遊技球Ｂがどのような強さで打撃されるのかを、遊技者に対して予測不能としている上に、遊技球Ｂが第三振分左回転体２５５７の突片２５５７ a又は第三振分右回転体２５５８の突片２５５８ aに打撃される回数も１回とは限らず、複雑な転動経路を経た後に第二Ｖ入賞口２００８又は第三ハズレ口２５５５の何れかに受入れられるため、遊技球Ｂの振分け先が無作為な運任せにより選択されたものであると遊技者に強く感じさせることができる。従って、第三振分装置２５５０内において遊技球Ｂが第二Ｖ入賞口２００８又は第三ハズレ口２５５５の何れかに受入れられるまでの時間（振分時間）が長くなっても、自然な流下による遊技球Ｂの動きを楽しませることができると共に、ランダムな振分け先（

転動先)の選択による展開を楽しませることができ、遊技球Bに対する強い関心と興味とを遊技者に抱かせて飽きさせ難くすることができる。

【1408】

また、比較的長い時間、遊技球Bが、左テーブル2554b又は右テーブル2554c、中央テーブル2554a、及び回収テーブル2554dの間で巡回するように転動した後、第三ハズレ口2555に受入れられた(振分けられた)としても、上述したように、遊技者に対して第三振分装置2550での遊技球Bの振分けが無作為なものであると強く感じさせることができるため、単に運が無かったものとして当該振分結果を容認し易くすることができ、遊技者がガッカリして興味を低下させてしまうことを回避させることができる。

10

【1409】

また、遊技球Bが左テーブル2554bや右テーブル2554cを行ったり来たりしたり左テーブル2554b又は右テーブル2554cと中央テーブル2554aと回収テーブル2554dとの間で巡回したりすることで、遊技球Bが第二V入賞口2008又は第三ハズレ口2555の何れかに受入れられて振分けが確定するまでの時間が長くても、第二V入賞口2008を有しているため、第二V入賞口2008への受入れの期待感から遊技者の興味が低下してしまうことはなく、遊技者を継続して楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者を十分に楽しませられることから、第三ハズレ口2555に受入れられても、ガッカリ感を緩和させることができ、遊技者の興味の低下を抑制させることができる。

20

【1410】

更に、中央テーブル2554aに進入して前側へ転動した遊技球Bが、第二V入賞口2008や第三ハズレ口2555の何れにも受入れられなかった場合、中央テーブル2554aの前側の端部から回収テーブル2554dに進入して、左右両外側の左テーブル2554b又は右テーブル2554cの何れかに誘導されるため、回収テーブル2554dにおいて遊技球Bが所望の左テーブル2554b又は右テーブル2554cに誘導されるのか否かで遊技者をワクワクさせることができ、遊技球Bの動きを楽しませて興味の低下を抑制させることができる。

【1411】

また、第三振分左回転体2557の突片2557a及び第三振分右回転体2558の突片2558aが、遊技球Bの中心よりも上側に当接して打撃するようにしているため、第三振分左回転体2557又は第三振分右回転体2558より遊技球Bを打撃した時に、当該遊技球Bを左テーブル2554bや右テーブル2554cから浮き上がり難くすることができ、第三振分装置2550から遊技球Bが飛び出してしまうことを防止することができる。また、第三振分左回転体2557の突片2557a及び第三振分右回転体2558の突片2558aを、遊技球Bの半径と略同じ長で左テーブル2554bや右テーブル2554c内へ突出させているため、突片2557a又は突片2558aが遊技球Bをジャストミートする機会を低減させることができ、遊技球Bを無用に強打して左テーブル2554bや右テーブル2554c(第三振分装置2550)から飛び出してしまうことを防止することができると共に、突片2557a又は突片2558aが遊技球Bを掠り易くなることから、遊技球Bを中央テーブル2554aへ進入させ難くすることができ、左テーブル2554bや右テーブル2554cにおいて遊技球Bが後側と前側との間で行ったり来たりし易くすることができる。

30

40

【1412】

また、第二V入賞口2008及び第三ハズレ口2555において、前側の端部に突起部2554iを設けているため、遊技球Bが第二V入賞口2008や第三ハズレ口2555の円形の開口の縁に沿って回ろうとしても、その途中で突起部2554iに当接することとなり、突起部2554iへの当接により遊技球Bを開口の縁から前側や開口の内側へ弾くことができ、開口の縁から飛び出して第三ハズレ口2555や第二V入賞口2008に受入れられてしまうことを防止することができる。従って、第三ハズレ口2555に遊技球

50

Bが無用に受入れられて、遊技者をガッカリさせてしまうことを低減させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1413】

また、突起部2554iにより遊技球Bが第二V入賞口2008や第三ハズレ口2555の円形の開口の縁を回って第三ハズレ口2555や第二V入賞口2008へ受入れられてしまうことを防止することができるため、第二V入賞口2008への受入確率を設計されたものと略同じとすることが可能となり、パチンコ機1毎における第二V入賞口2008への受入確率のバラツキを低減させることができ、遊技者に対して不信感を与え難いパチンコ機1とすることができる。

【1414】

更に、センター役物2500の内周の下辺部に第三振分装置2550を設けていると共に、中央テーブル2554aと左テーブル2554b及び右テーブル2554cを、左右に並んだ状態で後側が高くなるように傾斜させていることから、第三振分装置2550が本パチンコ機1の前方に着座している遊技者の目の高さよりも下方となるため、第三振分装置2550の中央テーブル2554aや左テーブル2554b及び右テーブル2554cが遊技者から見え易くなり、中央テーブル2554aや左テーブル2554bや右テーブル2554cを転動している遊技球Bを見え易くすることができ、第二V入賞口2008又は第三ハズレ口2555に振分けられる遊技球Bの動きを楽しませられるパチンコ機1を提供することができる。

【1415】

また、中央テーブル2554aを後側が高くなるように傾斜させていることから、左テーブル2554b又は右テーブル2554cから中央テーブル2554aの後側に進入した遊技球Bと、本パチンコ機1の前方に着座している遊技者との間に、第二V入賞口2008や第三ハズレ口2555が位置することとなるため、遊技球Bが第二V入賞口2008へ向かって転動しているか否かを判り易く遊技者に見せることができる、遊技球Bの動きをより楽しませることができると共に、遊技者に対して遊技球Bを第二V入賞口2008へ引き寄せているように思わせることができ、第二V入賞口2008への受入れに対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【1416】

また、中央テーブル2554a等を後側が高くなるように傾斜させて遊技球Bが前方へ転動するようにしていることから、左右方向へ転動させるようにした場合と比較して、中央テーブル2554aの左右の幅を広くすることができるため、中央テーブル2554aにおける遊技球Bの転動経路をより多彩にすることができ、遊技球Bの動きをより楽しませられるパチンコ機1とすることができる。

【1417】

更に、第三振分装置2550では、初めに回収テーブル2554dを介して右テーブル2554cに遊技球Bを供給するようにしていると共に、第二V入賞口2008へ遊技球Bを受入れさせるためには第三振分右回転体2558による遊技球Bの打撃を必要条件としているため、何らかの理由により第三振分右回転体2558等が停止している時に、第三振分装置2550の右テーブル2554cに遊技球Bを供給して、不正に第二V入賞口2008へ遊技球Bを受入れさせようとしても、第三振分右回転体2558の突片2558aにより遊技球Bが打撃されないことから中央テーブル2554aへ遊技球Bが進入することはなく、第二V入賞口2008への遊技球Bの不正な受入れを防止することができる。

【1418】

また、左回転検知用ギア2569や右回転検知用ギア2571を介して第三振分左回転検知センサ2564や第三振分右回転検知センサ2565により、第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転の有無を検知することができると共に、伝達ギア2567を介して第三振分中回転検知センサ2563により第三振分中回転体2556の回転の有無を検知することができるため、何らかの理由により第三振分左回転体2557、第三振分右回転体2558、第三振分中回転体2556等の回転が停止したことを検知し

10

20

30

40

50

て回転停止していることを報知することができ、遊技者や遊技ホールの係員等に知らせることができる。

【1419】

また、第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転を減速させて回転させられている左回転検知用ギア2569や右回転検知用ギア2571の回転を、第三振分左回転検知センサ2564や第三振分右回転検知センサ2565により検知して、第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転の有無を検知するようにしていることから、第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転速度を速くしても、第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転の有無を検知するための左回転検知用ギア2569や右回転検知用ギア2571が、第三振分左回転体2557、第三振分右回転体2558の回転が減速されて回転させられていることから、第三振分左回転体2557、第三振分右回転体2558よりも回転速度が遅いため、第三振分左回転検知センサ2564や第三振分右回転検知センサ2565により左回転検知用ギア2569や右回転検知用ギア2571の回転を確実に検知することができ、左回転検知用ギア2569や右回転検知用ギア2571を介して第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転の有無を検知することができる。

10

【1420】

また、第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558の回転速度を速くしても（高速にしても）、左回転検知用ギア2569や右回転検知用ギア2571の回転速度を第三振分左回転体2557や第三振分右回転体2558よりも遅くしているため、第三振分左回転検知センサ2564や第三振分右回転検知センサ2565の検知周期を無用に短くする必要が無く、適度な検知周期とすることができ、主制御基板1310にかかる負荷の増加を抑制させることができる。

20

【1421】

このようなことから、本実施形態では、第三振分左回転体2557及び第三振分右回転体2558の回転速度を速くして（高速にして）いるため、第三振分装置2550において高速で回転する第三振分左回転体2557及び第三振分右回転体2558によって遊技者を驚かせることができ、第三振分装置2550による遊技球Bの振分けに対して強い関心を抱かせることができる。また、第三振分左回転体2557及び第三振分右回転体2558を高速で回転させることにより、第三振分左回転体2557及び第三振分右回転体2558が遊技球Bを打撃するタイミングを、更に予測し難くすることができると共に、遊技球Bの僅かな位置やタイミングのズレでも遊技球Bを掠ることとなるため、遊技球Bを強打し難くすることができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機1を提供することができる。

30

【1422】

更に、本実施形態の遊技盤5によれば、通常の状態では、裏ユニット3000における導光板演出ユニット3100の導光板3102に何も発光表示されておらず、その周縁付近に設けられている裏前演出ユニット3200の裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213の装飾が、遊技者側から視認することができ、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213によりパチンコ機1を装飾して見栄えを良くしている。この通常の状態、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213を発光装飾させると、正面視において導光板3102の外周側を発光装飾させることができ、裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213の発光装飾によりパチンコ機1を目立たせることができると共に、遊技者の関心を裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213に引付けさせることができる。一方、通常の状態、導光板3102の第一絵柄3110又は第二絵柄3120を発光表示させると、第一絵柄3110又は第二絵柄3120が遊技者側から視認可能な状態となる共に、外周側の裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213が発光装飾されていないことから裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213が暗く見え、相対的に導光板3102の第一絵柄3110又は第二絵

40

50

柄 3 1 2 0 がより明るく見えることとなり、遊技者の関心を導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 又は第二絵柄 3 1 2 0 に引付けさせることができる。

【1 4 2 3】

そして、導光板 3 1 0 2 の第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させると共に、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 を発光装飾させると、導光板 3 1 0 2 の第二絵柄 3 1 2 0 と裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 の装飾とが一緒になって一つの絵柄（特別絵柄）を構成するため、大きな絵柄を遊技者に見せることができる。この際に、当該絵柄の外周側を構成している裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 が、導光板 3 1 0 2 の前側に設けられていることから、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 の装飾が第二絵柄 3 1 2 0 よりも前側に位置しているため、特別絵柄に対して奥行感を付与することができ、特別絵柄を立体的に見せることができる。従って、遊技者に対して強いインパクトを与えることができるため、特別絵柄に対して遊技者の関心を強く引付けさせることができ、遊技者を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1 4 2 4】

また、導光板 3 1 0 2 の第二絵柄 3 1 2 0 に、導光板 3 1 0 2 の周縁まで到達している放射絵柄部 3 1 2 2 を有するようにしていると共に、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 に、放射絵柄部 3 1 2 2 と連続する装飾が施されている放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b を有するようにしていることから、裏ユニット 3 0 0 0 において、導光板 3 1 0 2 の第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させると共に、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 （少なくとも放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b）を発光装飾させると、放射絵柄部 3 1 2 2 と放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b とが連続しているように見えることとなるため、放射絵柄部 3 1 2 2 と放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b との一体感をより高めさせることが可能となり、遊技者に対して第二絵柄 3 1 2 0 と裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 とで構成される特別絵柄を違和感なく見せることができ、上述したような作用効果を確実に奏することができる。

20

【1 4 2 5】

また、上述したように、放射絵柄部 3 1 2 2 と放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b とで特別絵柄の一体感を高めさせることができるため、導光板 3 1 0 2 において第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させた後に、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 の放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b を発光装飾させることで、第二絵柄 3 1 2 0 が外側へ広がるような発光演出を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせることができる。この際に、第二絵柄 3 1 2 0 の左右両側に裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 を設けていることから、第二絵柄 3 1 2 0 が横に広がって特別絵柄になるように見えるため、ワイドで立体的な特別絵柄を遊技者に見せることができ、迫力のある特別絵柄により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

30

【1 4 2 6】

更に、特別絵柄を構成する裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 を、外周側へ向かうに従って前方へ突出するように傾斜させているため、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 の内側にある導光板 3 1 0 2 （第二絵柄 3 1 2 0）が奥に引っ込んで見え、第二絵柄 3 1 2 0 と裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 の装飾とで構成される特別絵柄の奥行感を更に高めることができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【1 4 2 7】

また、導光板演出ユニット 3 1 0 0 の導光板 3 1 0 2 において、カクテル光により第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させると、第二絵柄 3 1 2 0 の放射絵柄部 3 1 2 2 等における分光発光部 3 1 0 2 c の部位が、カクテル光を構成している光の成分に分解されてキラキラと複数の色で発光することとなるため、第二絵柄 3 1 2 0 （第一絵柄 3 1 1 0）の発光態様

50

に変化を付与することができ、遊技者の関心を強く引付けることができる。具体的に詳述すると、例えば、カクテル光として赤色の光と緑色の光とからなる黄色の光を、導光板 3102 の周面から照射すると、第二絵柄 3120 における分光発光部 3102c を除いた部位では、黄色で発光するのに対して、第二絵柄 3120 における分光発光部 3102c の部位では、黄色い光が赤色の光と緑色の光とに分光され、赤色と緑色が混在するようにキラキラと発光することとなり、黄色で発光している部位と赤色と緑色とが混在して発光している部位とで第二絵柄 3120 が発光表示されることとなる。一方、導光板 3102 の周面から光の三原色の一つの色（例えば、赤色の光）を照射すると、第二絵柄 3120 における分光発光部 3102c の部位では、これ以上光が分光することができないため、照射された色の光で発光することとなり、第二絵柄 3120 全体が同じ色で発光表示されることとなる。このように、導光板 3102 の周面に対して照射する光の色によって、発光表示される第二絵柄 3120（第一絵柄 3110）の発光態様を変化させることができるため、より多彩な発光演出を行うことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、分光発光部 3102c が複数の色でキラキラ光ることで遊技者を楽しませることができ、より演出効果の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【1428】

また、分光発光部 3102c では、光の色（波長）の違いによる屈折率の違いを用いて分光しているため、例えば、導光板 3102 の周面から黄色の光を照射した場合、遊技者が第二絵柄 3120 を見る位置の違いに応じて、分光発光部 3102c の一つの点が、赤色に見えたり緑色に見えたり赤色と緑色の間の黄色に見えたりする。そして、導光板 3102 における分光発光部 3102c の一つの点は、とても小さいため、遊技者の僅かな動きでも、分光発光部 3102c の一つの点が、赤色に見えたり緑色に見えたり赤色と緑色の間の黄色に見えたりすることとなるため、分光発光部 3102c が複数の色でキラキラと光って見えることとなり、上述したような作用効果を奏することができる。このようなことから、導光板 3102 の周面から光の三原色を全て含んでいる白色の光を照射すると、分光発光部 3102c が虹色でキラキラ光って見えることとなり、遊技者に強いインパクトを与えることができる演出効果の高い発光演出を遊技者に見せることができる。

【1429】

また、裏左装飾体 3212 及び裏右装飾体 3213 の放射装飾部 3212b 及び放射装飾部 3213b と連続する導光板 3102 の第二絵柄 3120 における放射絵柄部 3122 に、分光発光部 3102c を設けるようにしており、導光板 3102 の周面からカクテル光を照射すると、放射絵柄部 3122 が複数の色でキラキラと光ることとなるため、放射絵柄部 3122 が裏左装飾体 3212 及び裏右装飾体 3213 の発光装飾と似たような発光態様となり、放射絵柄部 3122 と放射装飾部 3212b 及び放射装飾部 3213b との一体感をより高めさせることができ、一体となって表示される特別絵柄の違和感を低減させて遊技者をより楽しませられるパチンコ機 1 を提供することができる。

【1430】

更に、本実施形態の遊技盤 5 によれば、遊技パネル 1100 の後方に、導光板 3102 を有している導光板演出ユニット 3100 が設けられており、導光板演出ユニット 3100 における導光板 3102 の外周を保持している枠状のユニットベース 3101 の前側に、導光板 3102 を囲むように裏前演出ユニット 3200 の裏上装飾体 3211、裏左装飾体 3212、及び裏右装飾体 3213 が取付けられていると共に、ユニットベース 3101 の後側に裏箱 3010 を介して演出表示装置 1600 が取付けられている。従って、通常の状態では、遊技パネル 1100 の開口部 1102 を通して裏上装飾体 3211、裏左装飾体 3212、及び裏右装飾体 3213 が見えると共に、裏上装飾体 3211、裏左装飾体 3212、及び裏右装飾体 3213 の内側に演出表示装置 1600 に表示されている演出画像が見えるため、演出表示装置 1600 において演出画像が表示されていない時や、導光板 3102 において第一絵柄 3110 や第二絵柄 3120 が発光表示されていない時でも、裏上装飾体 3211、裏左装飾体 3212、及び裏右装飾体 3213 によりパチンコ機 1 を装飾することができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができると共に、

裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 を発光装飾させることで、それらを目立たせることができ、遊技者の関心を引き付けることができる。

【1 4 3 1】

この際に、導光板 3 1 0 2 の前側に裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 が設けられているため、裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 を発光装飾させても、裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 からの光が、導光板 3 1 0 2 を通過して前方へ照射されることはなく、裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 の発光装飾による光によって導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 が光って浮かび上がることを低減させることができ、導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させるまで遊技者に対して導光板 3 1 0 2 の存在に気付かせ難くすることができる。また、導光板 3 1 0 2 の後側に演出表示装置 1 6 0 0 が設けられていることから、導光板 3 1 0 2 と演出表示装置 1 6 0 0 とが可及的に接近している状態となるため、導光板 3 1 0 2 と演出表示装置 1 6 0 0 との間で光の乱反射を起し難くすることができ、乱反射により導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 が光って浮き上がって見えることを低減させることができる。このように、遊技者に対して導光板 3 1 0 2 の存在に気付かせ難くすることができるため、第一絵柄用基板 3 1 0 3 や第二絵柄用基板 3 1 0 4 の LED を発光させて導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させることで、遊技者が初めて導光板 3 1 0 2 の存在に気付くこととなり、遊技者を大いに驚かせることができ、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかとと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができると共に、発光表示された第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を楽しませて興趣の低下を抑制させることができ、導光板 3 1 0 2 による演出効果を十分に発揮させることができる。

【1 4 3 2】

また、導光板 3 1 0 2 の前側に裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 を設けているため、第一絵柄用基板 3 1 0 3 や第二絵柄用基板 3 1 0 4 の LED により導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を発光表示させても、その光が裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 の前面を明るく照らすことはないと共に、導光板 3 1 0 2 を通して裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 が透けて見えることはなく、第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を良好な状態で発光表示させることができる。従って、従来のように、導光板の絵柄の発光表示により導光板の後方が明るくなることで、発光表示されている絵柄が見え辛くなることはなく、遊技者に対して発光表示された第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を良好な状態で視認させて楽しませることができ、導光板 3 1 0 2 による演出効果を十分に発揮させることができる。

【1 4 3 3】

また、ユニットベース 3 1 0 1 の前側に、導光板 3 1 0 2 の周囲を囲むように発光装飾可能な裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 を取付けていることから、裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 により導光板 3 1 0 2 に発光表示される第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 の周囲を装飾することができるため、第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を引き立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができ、導光板 3 1 0 2 の第一絵柄 3 1 1 0 や第二絵柄 3 1 2 0 を楽しませて興趣の低下を抑制させることができると共に、裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 を適宜発光装飾させることで、裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 と導光板 3 1 0 2 とで多彩な演出を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【1 4 3 4】

更に、導光板 3 1 0 2 の前側に裏上装飾体 3 2 1 1、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 を設けており、裏左装飾体 3 2 1 2、及び裏右装飾体 3 2 1 3 の装飾を導光板 3 1 0 2 において発光表示される第二絵柄 3 1 2 0 と関連したもの（或いは、連続したも

の)としているため、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213と第二絵柄3120とが一体となって見えるようになり、発光表示される第二絵柄3120をより大きく見せることができると共に、第二絵柄3120の外側の裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213が導光板3102よりも前側に位置していることから、第二絵柄3120に対して奥行感を付与することができ、第二絵柄3120を立体的に見せることができる。従って、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかとと思わせることで、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【1435】

また、導光板3102の後側に演出表示装置1600を設けていることから、上述したように、導光板3102と演出表示装置1600との間での光の乱反射を起し難くすることができるため、乱反射により演出表示装置1600の前面が光って演出画像が見え辛くなることを低減させることができ、演出画像を良好な状態で視認させることができる。従って、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120による演出と、演出表示装置1600の演出画像による演出との両方を、良好な状態で遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1436】

また、導光板3102の後側に演出表示装置1600を設けているため、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120を発光表示させる時に、演出表示装置1600の表示画面を暗くすることで、第一絵柄3110や第二絵柄3120をより見え易くすることができ、導光板3102による演出効果を十分に発揮させることができる。また、演出表示装置1600に導光板3102で発光表示されるような第一絵柄3110や第二絵柄3120の演出画像(例えば、模倣絵柄)を表示させたり、導光板3102の第一絵柄3110や第二絵柄3120と一体となるような演出画像を表示させたりすることで、より多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【1437】

遊技パネル1100の後側に裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213を間にして導光板演出ユニット3100のユニットベース3101を取付けていると共に、ユニットベース3101の後側に裏箱3010を介して演出表示装置1600を取付けていることから、導光板3102の前側に裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213と遊技パネル1100とが設けられていると共に、導光板3102の後側が演出表示装置1600により閉鎖されることとなるため、導光板演出ユニット3100(パチンコ機1又は遊技盤5)を取り扱う際に、作業者が前側からも後側からも導光板3102に触れ難くすることができ、導光板3102に汚れや傷が付くことを防止することができる。

【1438】

従って、製造の際には、導光板3102に汚れや傷が付かないように細心の注意を払いながら作業しなくても、導光板3102に汚れや傷を付き難くすることができるため、導光板演出ユニット3100(導光板3102)の取り回しが楽になり、製造時の作業性を向上させることができると共に、傷付きによる製造時における不良品の発生を低減させることができ、パチンコ機1にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1439】

また、パチンコ機1を遊技ホールに設置する際や、遊技ホールにおいてパチンコ機1をメンテナンスする際には、作業者が導光板3102に触れ難くして、導光板3102に汚れや傷を付き難くすることができるため、遊技者に対して、導光板3102に汚れや傷の無い状態で本パチンコ機1での遊技を行わせることが可能となり、導光板3102に発光表示される第一絵柄3110や第二絵柄3120を良好な状態で見せることができ、導光板3102による演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1440】

更に、本実施形態の遊技盤 5 によれば、前面側に遊技球 B が流通する遊技領域 5 a が設けられる遊技パネル 1 1 0 0 に、透明なセンター役物 2 5 0 0 がフランジ部 2 5 0 3 を介して取付けられていると共に、フランジ部 2 5 0 3 から遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 に対して、枠状の後枠部 2 5 0 4 が開口部 1 1 0 2 の内周面に沿って設けられており、この後枠部 2 5 0 4 に一定の断面形状で前後方向へ延びている凹凸が枠の周方向へ複数列設されている装飾が施されているため、当該装飾のレンズ作用により光が乱屈折することとなり、後枠部 2 5 0 4 を通して開口部 1 1 0 2 の内周面が不明瞭に見える。また、複数の凹凸からなる装飾部が、本パチンコ機 1 に備えられている LED や演出表示装置 1 6 0 0 等からの光、本パチンコ機 1 が設置されている遊技ホール内の光、他のパチンコ機からの光、等を反射させることで、後枠部 2 5 0 4 がキラキラと光って見える。このように、後枠部 2 5 0 4 の装飾のレンズ作用や反射作用により、後枠部 2 5 0 4 を通して開口部 1 1 0 2 の内周面（切断面）を見え難くすることができ、見栄えの悪化を抑制することができる。

10

【1 4 4 1】

また、センター役物 2 5 0 0 の前枠部 2 5 0 2 の外側を遊技球 B が流通する遊技領域 5 a としていると共に、センター役物 2 5 0 0 を透明とし、後枠部 2 5 0 4 を開口部 1 1 0 2 の内周面に略沿って設けているため、後枠部 2 5 0 4 の内周の大きさが開口部 1 1 0 2 の大きさに近付くこととなり、遊技パネル 1 1 0 0 の後方が見える範囲を少なくとも開口部 1 1 0 2 と同じ大きさとすることができ、後方の視認性を良くすることができる。従って、センター役物 2 5 0 0 の枠内を通して、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている裏前演出ユニット 3 2 0 0、導光板 3 1 0 2、演出表示装置 1 6 0 0、等が見える範囲を従来よりも広くすることができるため、センター役物 2 5 0 0 の枠内を通して裏前演出ユニット 3 2 0 0 等を良好に視認することができ、裏前演出ユニット 3 2 0 0 等による演出効果を十分に発揮させることができる。

20

【1 4 4 2】

また、センター役物 2 5 0 0 の前枠部 2 5 0 2 により、遊技パネル 1 1 0 0 の前面（遊技領域 5 a）を、遊技球 B が流通する領域（枠外）と流通しない領域（枠内）とに明確に分けることができるため、遊技パネル 1 1 0 0 の後方に設けられている裏前演出ユニット 3 2 0 0、導光板 3 1 0 2、演出表示装置 1 6 0 0、等がセンター役物 2 5 0 0 の枠外の遊技領域 5 a 内を流通している遊技球 B の視認性を阻害することではなく、遊技領域 5 a 内での遊技球 B による遊技を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

30

【1 4 4 3】

更に、上述したように、後枠部 2 5 0 4 における複数の凹凸からなる装飾により、本パチンコ機 1 に備えられている LED や演出表示装置 1 6 0 0 等からの光、本パチンコ機 1 が設置されている遊技ホール内の光、他のパチンコ機等の遊技機からの光、等を反射させることができるため、センター役物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0 4 や前枠部 2 5 0 2 がキラキラと光って見えることとなり、パチンコ機 1 の見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【1 4 4 4】

また、上述したように、センター役物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0 4 により遊技パネル 1 1 0 0 における開口部 1 1 0 2 の内周面を、遊技者側から見え難くすることができるため、遊技パネル 1 1 0 0 として開口部 1 1 0 2 の内周面（切断面）が綺麗ではない合板を用いても、見栄えの悪化を抑制させることができる。従って、遊技パネル 1 1 0 0 として比較的安価な合板を用いることができ、パチンコ機 1 にかかるコストを低減させることができる。

40

【1 4 4 5】

ところで、センター役物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0 4 が、遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 の内周面からある程度離れていると、透明な後枠部 2 5 0 4 を通して見える開口部 1 1 0 2 の内周面が、後枠部 2 5 0 4 に対してズレて見えるため、遊技者が内周面の存在に気が付き易くなる。これに対して、本実施形態では、センター役物 2 5 0 0 の後枠部 2 5 0

50

4を、遊技パネル1100の開口部1102の内周面に接近させているため、透明な後枠部2504を通して見える開口部1102の内周面が、後枠部2504と略一致して見えることとなり、後枠部2504と開口部1102の内周面とが一体になっているように錯覚させることができ、遊技者に対して開口部1102の内周面の存在に気付かせ難くすることで、見栄えの悪化を抑制させることができる。

【1446】

また、センター役物2500の後枠部2504を、遊技パネル1100の開口部1102の内周面に接近させているため、透明な後枠部2504を通して見える開口部1102の内周面が、後枠部2504と略一致して見えることとなり、後枠部2504と開口部1102の内周面とが一体になっているように錯覚させることができ、遊技者に対して開口部1102の内周面の存在に気付かせ難くすることで、見栄えの悪化を抑制させることができる。

10

【1447】

また、遊技パネル1100の後方に後枠部2504を発光装飾させる裏ユニット3000の裏前演出ユニット3200における裏左装飾基板3222の第一LED3222a及び第二LED3222bを設けているため、第一LED3222a及び第二LED3222bの発光により裏左装飾体3212と一緒にセンター役物2500の後枠部2504を発光装飾させることができ、後枠部2504の発光装飾により開口部1102の内周面を見え難くすることができると共に、遊技状況（遊技状態）に応じて第一LED3222a及び第二LED3222bを適宜発光させて後枠部2504を発光装飾させることで、遊技者に対して発光演出を見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【1448】

更に、遊技パネル1100の後方に後枠部2504を発光装飾させる第一LED3222a及び第二LED3222bを設けているため、後枠部2504と開口部1102の内周面との間にLEDが実装された装飾基板を設けるようにした場合と比較して、開口部1102の内周面に対して後枠部2504を可及的に接近させることができるため、透明なセンター役物2500を通さずに枠内を通して見える範囲をより広げることができる、後方の視認性をより良くすることができる。

【1449】

また、後枠部2504を発光装飾させる第一LED3222a及び第二LED3222bを遊技パネル1100の後方に設けるようにしていることから、センター役物2500の後枠部2504を発光装飾させるための光が前方へ照射されることとなるため、第一LED3222a及び第二LED3222bの光が遊技者の目に届き易くすることができ、後枠部2504がより明るく発光装飾させることができると共に、後枠部2504の装飾を形成している複数の凹凸を、前後方向へ延びているようにしているため、第一LED3222a及び第二LED3222bからの光により後枠部2504が発光装飾される他に、第一LED3222a及び第二LED3222bからの光を後枠部2504の前端へ導光することができ、センター役物2500の前面や前枠部2502も発光装飾させることが可能となり、見栄えを良くすることができる。

30

40

【1450】

また、後枠部2504に、一定の断面形状で前後方向へ延びている凹凸が枠の周方向へ複数設けられている装飾を有していることから、センター役物2500を樹脂成形して金型から抜く際に、センター役物2500を前後方向へ抜くだけで金型から脱型することができるため、センター役物2500の成形に複雑な金型を用いる必要が無く、パチンコ機1にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1451】

更に、本実施形態の遊技盤5によれば、前後に貫通している開口部1102を有する遊技パネル1100の前面側で、内側へ遊技球Bが侵入しないように仕切っているセンター役物2500におけるセンターベース2501の枠状の前枠部2502において、少なくとも

50

も上下に延びている部位で且つ開口部 1 1 0 2 よりも外側に位置している部位の後端から内側へ延出させたフランジ部 2 5 0 3 を、遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることでセンター役物 2 5 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けているため、前枠部 2 5 0 2 における内側へフランジ部 2 5 0 3 が延出している部位では外側（遊技領域 5 a 側）には何も延出していないこととなる。従って、センター役物 2 5 0 0 の前枠部 2 5 0 2 に対して、可及的に接近させた位置に障害釘 N を植設することが可能となるため、実質的な遊技領域 5 a を前枠部 2 5 0 2 に接する位置までとすることができ、枠状の前枠部 2 5 0 2 の大きさが同じであっても遊技領域 5 a をより大きくすることができる。

【1 4 5 2】

また、遊技領域 5 a 内において、センター役物 2 5 0 0 における枠状の前枠部 2 5 0 2 の左側の上下に延びている部位の外側（左側）となる領域では、遊技球 B が主に下方へ流通する領域であり、前枠部 2 5 0 2 における当該部位に内側へ延出したフランジ部 2 5 0 3 を設けているため、遊技球 B が下方へ流通する領域（センター役物 2 5 0 0 の左外側の領域）の左右方向の幅を大きくすることができる。従って、その領域に植設されている複数の障害釘 N により、遊技球 B を左右方向へ大きく移動させながら流下させることが可能となるため、遊技球 B に複雑な動きを付与したり、遊技球 B の流下時間を長くしたり、することができ、遊技者に対して遊技球 B の動きそのものを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1 4 5 3】

更に、前枠部 2 5 0 2 における遊技パネル 1 1 0 0 の開口部 1 1 0 2 よりも外側に位置している部位からフランジ部 2 5 0 3 を内側へ延出させて取付けるようにしており、フランジ部 2 5 0 3 が遊技領域 5 a とは反対側へ延出しているため、遊技球 B が必ず遊技パネル 1 1 0 0 上を流通することとなり、遊技球 B が変な挙動をすることなく安定した状態で流通することができる。詳述すると、例えば、センター役物における遊技パネルに取付けられるフランジ部を、遊技パネルの開口部の内側へ延出させ、そのフランジ部の内側の端部から前方へ周壁部を延出させるようにすることで、周壁部よりも外側の遊技領域を大きくすることが考えられる。しかしながら、上記のようにした場合、フランジ部における開口部の内側に位置している部位では、後方に遊技パネルが存在していないため、フランジ部における当該部位を遊技媒体が流通（転動）すると、当該部位が振動し、遊技パネル上を流通している遊技媒体とは異なる変な挙動したり、振動によりフランジ部が早期に疲労して破損したり、する恐れがある。これに対して、本実施形態では、上述したように、遊技球 B が必ず遊技パネル 1 1 0 0 上を流通することとなるため、遊技球 B が変な挙動をすることなく安定した状態で流通することができ、遊技球 B の変な挙動により遊技者に不信感を与えてしまうことを防止することができると共に、内側へ延出させたフランジ部 2 5 0 3 上を遊技球 B が流通することはないため、遊技球 B の流通によりフランジ部 2 5 0 3 の当該部位が早期に疲労して破損してしまうことはない。

【1 4 5 4】

また、前枠部 2 5 0 2 における開口部 1 1 0 2 よりも外側に位置している部位からフランジ部 2 5 0 3 を内側へ延出させているため、フランジ部 2 5 0 3 を確実に遊技パネル 1 1 0 0 に取付けることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を提供することができる。

【1 4 5 5】

また、センター役物 2 5 0 0 を遊技パネル 1 1 0 0 に取付けているフランジ部 2 5 0 3 の一部を、前枠部 2 5 0 2 から内側へ延出させており、フランジ部 2 5 0 3 の当該部位上を遊技球 B が流通することはないため、遊技球 B の流通により透明なフランジ部 2 5 0 3 が汚れたり傷付いたりして透明度が低下してしまうことはなく、見栄えが悪くなることを防止することができると共に、透明なセンター役物 2 5 0 0 による作用効果を持続的に発揮させることができる。

【1 4 5 6】

更に、センター役物 2 5 0 0 の前枠部 2 5 0 2 における内側へフランジ部 2 5 0 3 が延出

10

20

30

40

50

している部位では、前枠部 2502 をフランジ部 2503 によって枠の内側から補強することができるため、遊技領域 5a 内の遊技球 B が、前枠部 2502 の当該部位に接触（当接）したとしても、フランジ部 2503 により前枠部 2502 の強度を保つことができ、前枠部 2502（センター役物 2500）の変形や破損を防止することができる。

【1457】

また、上述したように、取付部により周壁部の強度・剛性を高められることから、遊技媒体が当接した時に、周壁部が弾性変形して弾性体（ゴムやバネ）のように遊技媒体を弾いてしまうことを防止することができる。従って、遊技領域内を流通する遊技媒体が、周壁部に当接することで従来とは異なる変な動きをしてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えてしまうのを防止して興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1458】

また、上述したように、フランジ部 2503 により前枠部 2502 の強度・剛性を高められるため、当該センター役物 2500 を、従来品と同等の強度・剛性に保つことが可能となり、センター役物 2500 を樹脂成形して金型から抜く時に成形品の変形を防止することができ、歩留まりを高くしてコストの増加を抑制させることができる。

【1459】

更に、センター役物 2500 を透明としていることから、遊技者から前枠部 2502 等を見え難くすることができるため、遊技者に対して遊技球 B が流通する遊技領域 5a が大きいように錯覚させることができ、遊技領域 5a が大きく見えるパチンコ機 1 として他のパチンコ機との差別化を図ることができる。

20

【1460】

また、センター役物 2500 を透明としているため、本パチンコ機 1 に備えられている LED 等からの光、本パチンコ機 1 が設置されている遊技ホール内の光、他のパチンコ機からの光、等が反射することで、センター役物 2500 がキラキラと光って見えることとなり、遊技領域 5a 内の見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を引付けることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

【1461】

更に、センター役物 2500 を透明としているため、前枠部 2502 を遊技パネル 1100 の開口部 1102 の縁よりも外側に位置させても、前枠部 2502 が開口部 1102 の縁と同じ位置にあるように錯覚させることができ、遊技球 B が流通する遊技領域 5a を実際よりも大きく見せることができる。

30

【1462】

また、上述したように、フランジ部 2503 を内側へ延出させることで遊技領域 5a を大きくすることができることから、枠状の前枠部 2502 を大きくすると共に、フランジ部 2503 を延出させる位置を工夫することで、枠内を大きくしつつ、遊技領域 5a 内が小さくなることを抑制することができる。従って、センター役物 2500 の枠内及び開口部 1102 を通して、遊技パネルの後方に設けられている導光板演出ユニット 3100、裏前演出ユニット 3200、及び演出表示装置 1600、等を遊技者から良好な状態で視認させることができ、遊技領域 5a 内での遊技球 B による遊技と、導光板演出ユニット 3100、裏前演出ユニット 3200、及び演出表示装置 1600、等による演出との、何れをも楽しませることが可能なパチンコ機 1 を提供することができる。

40

【1463】

更に、本実施形態の遊技盤 5 によれば、裏ユニット 3000 の裏前演出ユニット 3200 における裏左装飾体 3212（裏右装飾体 3213）に光の三原色の二つのみを透過可能な主装飾部 3212a（主装飾部 3213a）を有するようにしていることから、当該主装飾部 3212a（主装飾部 3213a）では所定の色に着色されていることとなるため、裏左装飾体 3212（裏右装飾体 3213）が発光装飾されていなくても主装飾部 3212a（主装飾部 3213a）の色により裏左装飾体 3212（裏右装飾体 3213）を目立たせることができ、裏左装飾基板 3222（裏右装飾基板 3223）のフルカラー LED からなる第一 LED 3222a 及び第二 LED 3222b（第一 LED 3223a 及

50

び第二LED3223b)が発光していない時でも遊技者の関心を引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機1を提供することができる。そして、遊技者の操作により遊技領域5a内で遊技が行われると、その遊技状況の変化に応じて、裏左装飾基板3222(裏右装飾基板3223)に実装されている複数の第一LED3222a及び第二LED3222b(第一LED3223a及び第二LED3223b)が適宜発光して裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)が発光装飾されるため、発光装飾により裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)を綺麗に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者に対して遊技状況の変化に気付かせて何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

10

【1464】

この裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)を発光装飾させる際に、主装飾部3212a(主装飾部3213a)に対応しているフルカラーLEDからなる第一LED3222a(第一LED3223a)では、主装飾部3212a(主装飾部3213a)を透過しない色を発光させる発光素子のアノードとカソードを接続してショートさせているため、誤作動により当該発光素子が発光することはない。従って、主装飾部3212a(主装飾部3213a)に対応している第一LED3222a(第一LED3223a)の誤作動により、主装飾部3212a(主装飾部3213a)と隣接している放射装飾部3212b(放射装飾部3213b)が意図しない色で発光装飾されてしまうことを防止することができるため、裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)を確実に意図した色で発光装飾させることができ、裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)の発光装飾による装飾効果を十分に発揮させることができる。

20

【1465】

また、主装飾部3212a(主装飾部3213a)に対応しているフルカラーLEDからなる第一LED3222a(第一LED3223a)では、その一つのフルカラーLEDにおいて、発光させない色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させているため、当該発光素子において静電気が帯電することを回避させることが可能となり、帯電した静電気により同じパッケージの他の発光素子に悪影響を及ぼして第一LED3222a(第一LED3223a)が破損してしまうことを防止することができ、良好な状態で裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)を発光装飾させることができる。

30

【1466】

また、裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)における主装飾部3212a(主装飾部3213a)を、光の三原色の二つのみを透過可能としているため、主装飾部3212a(主装飾部3213a)に隣接している放射装飾部3212b(放射装飾部3213b)に対応しているフルカラーLEDからなる第二LED3222b(第二LED3223b)を、主装飾部3212a(主装飾部3213a)において透過しない色で発光させると、主装飾部3212a(主装飾部3213a)と隣接している放射装飾部3212b(放射装飾部3213b)を明るく発光装飾させることができる。従って、裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)と裏左装飾基板3222(裏右装飾基板3223)との間に、光を遮る仕切(例えば、リフレクタ)を設けなくても、主装飾部3212a(主装飾部3213a)と隣接している放射装飾部3212b(放射装飾部3213b)とを明確に分けて発光装飾させることができ、裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)の発光装飾にかかる構成を簡略化してパチンコ機1のコストの増加を抑制させることができる。

40

【1467】

更に、裏左装飾基板3222(裏右装飾基板3223)の表面を白色としているため、裏左装飾基板3222(裏右装飾基板3223)に実装されている第一LED3222a及び第二LED3222b(第一LED3223a及び第二LED3223b)からの光を、白色の裏左装飾基板3222(裏右装飾基板3223)の表面により反射させることができ、裏左装飾体3212(裏右装飾体3213)をより明るく発光装飾させることができる。また、裏左装飾基板3222(裏右装飾基板3223)の表面を白色としているた

50

め、裏左装飾体 3 2 1 2（裏右装飾体 3 2 1 3）における主装飾部 3 2 1 2 a（主装飾部 3 2 1 3 a）のような着色されている部位の発色を良くすることができ、裏左装飾体 3 2 1 2（裏右装飾体 3 2 1 3）による装飾効果をより発揮させ易くすることができると共に、裏左装飾体 3 2 1 2（裏右装飾体 3 2 1 3）を通して裏左装飾基板 3 2 2 2（裏右装飾基板 3 2 2 3）を遊技者側（前方）から目立ち難いものとすることができ、見栄えの悪化を抑制させることができる。

【1 4 6 8】

また、裏左装飾基板 3 2 2 2（裏右装飾基板 3 2 2 3）に複数のフルカラー LED からなる第一 LED 3 2 2 2 a 及び第二 LED 3 2 2 2 b（第一 LED 3 2 2 3 a 及び第二 LED 3 2 2 3 b）を実装させていることから、全ての第一 LED 3 2 2 2 a 及び第二 LED 3 2 2 2 b（第一 LED 3 2 2 3 a 及び第二 LED 3 2 2 3 b）をフルカラー LED とすることが可能となるため、裏左装飾基板 3 2 2 2（裏右装飾基板 3 2 2 3）に実装される全ての第一 LED 3 2 2 2 a 及び第二 LED 3 2 2 2 b（第一 LED 3 2 2 3 a 及び第二 LED 3 2 2 3 b）を同じ種類（型番）のフルカラー LED とすることで、部品の単一化により裏左装飾基板 3 2 2 2（裏右装飾基板 3 2 2 3）の製造にかかるコストを低減させることができ、パチンコ機 1 にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【1 4 6 9】

更に、本実施形態の遊技盤 5 によれば、遊技球 B が打込まれる遊技領域 5 a 内には、中央に設けられている演出表示装置 1 6 0 0 と、遊技球 B を受入可能な第一始動口 2 0 0 2 と、互いに隣接している裏ユニット 3 0 0 0 における裏前演出ユニット 3 2 0 0 の裏右装飾体 3 2 1 3 と役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B が流通可能な特別流通領域としてのセンター役物 2 5 0 0 の第一振分装置 2 5 3 0 と、裏上装飾体 3 2 1 1 のロゴ装飾部 3 2 1 1 b と連続しているようなサブ状態表示器 3 5 0 0 のサブ状態表示部 3 5 0 1 と、が設けられており、遊技者の操作によって遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球 B が第一始動口 2 0 0 2（第二始動口 2 0 0 4）に受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 において特別抽選結果（第一特別抽選結果や第二特別抽選結果）の抽選が行われ、抽選された特別抽選結果に応じて所定の特典が付与されるため、当該特典を得るために、遊技者に対して第一始動口 2 0 0 2 を狙った遊技球 B の打込操作を楽しませることができる。

【1 4 7 0】

そして、第一始動口 2 0 0 2（第二始動口 2 0 0 4）に遊技球 B が受入れられて特別抽選結果が抽選されると、遊技領域 5 a の中央に設けられている演出表示装置 1 6 0 0 において、抽選された特別抽選結果に応じて、当該特別抽選結果を示唆する図柄（メイン図柄とも称する）が表示されると共に、裏右装飾基板 3 2 2 3 のサブ状態用 LED 3 5 1 0 が適宜発光してその光が導光ピン 3 5 2 0 によりサブ状態表示部 3 5 0 1 へ導光され、サブ状態表示部 3 5 0 1 においてサブ図柄が表示される。

【1 4 7 1】

従って、演出表示装置 1 6 0 0 に表示されたメイン図柄により抽選された特別抽選結果を遊技者に認識させることができる他に、所定の装飾が形成されたサブ状態表示部 3 5 0 1（サブ状態表示器 3 5 0 0）においても、抽選された特別抽選結果を示唆するサブ図柄が表示されるため、メイン図柄の表示を見逃してしまったり、メイン図柄による特別抽選結果の示唆が良く判らなかつたりした場合でも、サブ図柄を見ることで、抽選された特別抽選結果を遊技者に認識させることができる。

【1 4 7 2】

このサブ状態表示部 3 5 0 1 では、所定の装飾（ロゴ装飾部 3 2 1 1 b と同じ装飾）が形成されていることから、サブ図柄の表示により当該装飾が発光装飾されているように見えることとなるが、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられて特別抽選結果（第一特別抽選結果や第二特別抽選結果）が抽選されると、当該装飾の発光態様が変化するため、遊技者に対して抽選された特別抽選結果に応じて発光態様が変化していると認識させることができ、サブ図柄（抽選された特別抽選結果の示唆）を認識させることができる。この際に、サブ状態表示部 3 5 0 1 において抽選された特別抽選結果を示

10

20

30

40

50

唆するサブ図柄が装飾されているため、従来のパチンコ機のようにサブ図柄が無機的に見えることはなく、サブ図柄を装飾に溶け込ませることができ、サブ状態表示部 3501（サブ状態表示器 3500）ひいては遊技領域 5a 内の見栄えを良くすることができる。

【1473】

また、サブ図柄を表示させるためのサブ状態用 LED 3510 が実装されている裏右装飾基板 3223 に、裏右装飾体 3213 を発光装飾させるための第一 LED 3223a 及び第二 LED 3223b と第一振分装置 2530 等を照明するための第三 LED 3223c とが更に実装されているため、裏右装飾体 3213 を発光装飾させたり第一振分装置 2530 を明るくして流通している遊技球 B を見え易くしたりすることができる。また、サブ状態用 LED 3510、第一 LED 3223a 及び第二 LED 3223b、及び第三 LED 3223c を夫々別々の基板に実装させた場合と比較して、一つの裏右装飾基板 3223 で済むことから、その分のスペースを確保することができるため、確保したスペースにより、裏右装飾体 3213 や第一振分装置 2530 等を大きくしたり、別の装飾体や役物等を配置したりすることができ、より遊技者を楽しませられるパチンコ機 1 を提供することができる。

【1474】

更に、裏右装飾基板 3223 におけるサブ状態用 LED 3510 からの光を、導光ピン 3520 によりサブ状態表示部 3501 まで導光するようにしているため、サブ状態表示部 3501 が裏右装飾基板 3223 から離れた位置に設けられていても、導光ピン 3520 によりサブ状態表示部 3501 へ光を良好な状態で導光しサブ図柄を表示させることができる。また、導光ピン 3520 によりサブ状態用 LED 3510 からの光を任意の位置へ導光することができるため、サブ図柄が表示される部位を、装飾の形状に合わせた位置とすることができ、サブ図柄を装飾に溶け込ませて見栄えを良くすることができる。

【1475】

また、裏右装飾基板 3223 におけるサブ状態用 LED 3510、第一 LED 3223a 及び第二 LED 3223b、及び第三 LED 3223c、が実装されている基板面を、前後方向に対して直角方向（左右方向）へ向けて裏右装飾基板 3223 を設けるようにしており、裏右装飾基板 3223 の厚さ方向の側面が、前後方向を向くこととなるため、前方から裏右装飾基板 3223 を見え辛くすることができ、裏右装飾基板 3223 が見えることで見栄えが悪くなることを抑制して遊技領域 5a 内の見栄えを良くすることができる。

【1476】

また、裏右装飾基板 3223 の表面を白色としているため、裏右装飾基板 3223 に実装されている第一 LED 3223a 及び第二 LED 3223b や、第三 LED 3223c からの光を、白色の裏右装飾基板 3223 の表面により反射させることができ、裏右装飾体 3213 をより明るく発光装飾させたりセンター役物 2500 の第一振分装置 2530 等をより明るく照明したりすることができると共に、裏右装飾基板 3223 を前方から目立ち難いものとすることができ、見栄えの悪化を抑制させることができる。

【1477】

更に、裏右装飾基板 3223 を、裏右装飾体 3213 とセンター役物 2500 の第一振分装置 2530 との間に設けていることから、裏右装飾基板 3223 における一方の基板面に第一 LED 3223a 及び第二 LED 3223b が実装されると共に、他方の基板面に第三 LED 3223c が実装されることとなり、夫々からの光が裏右装飾基板 3223 に遮られて反対側へ照射されることはないため、第一 LED 3223a 及び第二 LED 3223b を発光させた時に第一振分装置 2530 が照明されたり、第三 LED 3223c を発光させた時に裏右装飾体 3213 が発光装飾されたり、することはなく、裏右装飾体 3213 及び第一振分装置 2530 を明確な状態で別々に発光装飾させたり照明したりすることができ、違和感のない発光演出を遊技者に見せることができると共に、発光演出による演出効果を十分に発揮させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【1478】

また、特別流通領域に役物入賞口2006と第一振分装置2530とを設けていることから、裏右装飾基板3223の第三LED3223cを発光させると、特別流通領域に設けられている役物入賞口2006と第一振分装置2530とが明るく照明されることとなるため、遊技者の関心を役物入賞口2006及び第一振分装置2530へ向けさせることができ、役物入賞口2006が遊技球Bを受入可能に開くのではないかと思わせて、役物入賞口2006を狙った遊技球Bの打込操作を行わせることができる。そして、役物入賞口2006が受入可能となって遊技球Bが受入れられて第一振分装置2530に送られると、第一振分装置2530において遊技球Bが抽選された特別抽選結果に応じて第一ハズレ口2535側か第一アタリ通路2536側の何れかに振分けられるため、第一アタリ通路2536に振分けられるか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、第三LED3223cを発光させて第一振分装置2530を照明することで、第一振分装置2530での遊技球Bを見え易くすることができ、第一振分装置2530での振分けを楽しませることができる。

【1479】

更に、サブ状態用LED3510における第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512を、赤色、緑色、及び青色の3つの発光素子を一つに纏めたフルカラーLEDとした上で、青色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡（ショート）させるようにしており、発光させる必要のない青色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させるようにしているため、何らかの誤作動が生じても当該発光素子に電気が供給されず、当該色（青色）で発光することはない。従って、通常では発光しない色によりサブ図柄が表示されることはなく、遊技者に対して不信感を与えてしまうことを回避させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【1480】

また、第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512をフルカラーLEDとし、一つのフルカラーLEDにおいて、使用しない色（青色）の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させているため、当該発光素子において静電気が帯電することを回避させることが可能となり、帯電した静電気により同じパッケージの他の発光素子に悪影響を及ぼしてフルカラーLEDが破損してしまうことを防止することができ、サブ図柄を確実に表示させることができる。

【1481】

また、一つのフルカラーLEDにおいて、使用しない色の発光素子のアノードとカソードを接続して短絡させていることから、LEDを駆動（発光）させるためのLEDドライバに当該発光素子を接続する必要がなくなるため、短絡させた（アノードとカソードを接続した）発光素子の数だけLEDドライバのチャンネルを節約することができる。従って、フルカラーLEDの数に対してLEDドライバの数を少なくしてパチンコ機1にかかるコストの増加を抑制したり、LEDドライバにおける余ったチャンネルを用いて別のLEDを駆動させることでLEDドライバを無駄なく有効に用いたり、することができる。

【1482】

また、第一サブ図柄LED3511及び第二サブ図柄LED3512としてフルカラーLEDを用いていると共に、第一LED3223a及び第二LED3223bや、第三LED3223cにもフルカラーLEDを用いるため、使用するLEDの種類を単一化することができ、パチンコ機1にかかるコストを低減させることができる。

【1483】

なお、上記の実施形態では、案内通路群2520として、第一案内通路2521及び第二案内通路2522の二つの案内通路により構成されているものを示したが、これに限定するものではなく、三つ以上の案内通路により構成されているものとしてもよい。

【1484】

また、上記の実施形態では、案内通路群2520において、90度ひねった後に、逆方向へ90度ひねって、入口の並びと出口の並びとが同じものを示したが、これに限定するも

10

20

30

40

50

のではなく、入口の並びと出口の並びとが異なるようにひねってもよい。或いは、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 がスパイラルとなるように、複数回に亘ってひねるようにしてもよい。

【1 4 8 5】

また、上記の実施形態では、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 及び扉枠右サイド装飾体 4 3 5 に、夫々前後に貫通した開口部 4 2 6 a 及び開口部 4 3 5 a を設け、開口部 4 2 6 a 及び開口部 4 3 5 a に、導光軸部 4 2 7 a、導光軸部 4 2 8 a、導光軸部 4 2 9 a、導光軸部 4 3 6 a、導光軸部 4 3 7 a を挿通させたものを示したが、これに限定するものではなく、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 及び扉枠右サイド装飾体 4 3 5 における開口部 4 2 6 a 及び開口部 4 3 5 a の部位に、後方から窪んだ凹部を設け、その凹部内に導光軸部 4 2 7 a、導光軸部 4 2 8 a、導光軸部 4 2 9 a、導光軸部 4 3 6 a、導光軸部 4 3 7 a を挿入するようにしても良い。或いは、開口部 4 2 6 a 及び開口部 4 3 5 a を設けていない扉枠左サイド装飾体 4 2 6 及び扉枠右サイド装飾体 4 3 5 とした上で、導光軸部 4 2 7 a、導光軸部 4 2 8 a、導光軸部 4 2 9 a、導光軸部 4 3 6 a、導光軸部 4 3 7 a を、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 及び扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の後面まで前方へ延出させるようにしても良い。これらにより、扉枠左サイド装飾体 4 2 6 及び扉枠右サイド装飾体 4 3 5 の表面を、開口部 4 2 6 a 及び開口部 4 3 5 a のないスツキリした面としつつ、導光軸部 4 2 7 a、導光軸部 4 2 8 a、導光軸部 4 2 9 a、導光軸部 4 3 6 a、導光軸部 4 3 7 a により点状にスポット発光させることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【1 4 8 6】

更に、上記の実施形態では、導光板 3 1 0 2 の第二絵柄 3 1 2 0 に放射絵柄部 3 1 2 2 を設けると共に、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 に放射絵柄部 3 1 2 2 と連続する放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b を設けて、放射絵柄部 3 1 2 2 と放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b とで一つの大きな絵柄を表示させるものを示したが、これに限定するものではなく、例えば、裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 をなくして、左右両端側が前方へ突出するように湾曲させられた導光板を備えるようにしても良い。これにより、当該導光板において所定の絵柄を発光表示させることで、中央側に対して外周側が前方へ突出している特別絵柄を発光表示させることができるため、左右に対して広がりのあるワイド感の高い特別絵柄を発光表示させることができ、遊技者に対して極めて強いインパクトを与えることができる。また、従来のパチンコ機に設けられている導光板は湾曲しておらず平坦なものであるため、導光板が湾曲していることで、遊技者を大いに驚かせることができ、遊技者の関心を強く引付けさせて興趣の低下を抑制させることができる。この際に、本パチンコ機 1 の前方に着座している遊技者の位置を中心とした、円弧状、又は、楕円弧状、に導光板を湾曲させることが望ましい。

【1 4 8 7】

【9. 主制御基板の各種制御処理】

次に、パチンコ機 1 の遊技の進行に応じて、図 1 7 3 に示した主制御基板 1 3 1 0 が行う各種制御処理について、図 1 7 5 ～図 1 8 0 を参照して説明する。図 1 7 5 は主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 7 6 は図 1 7 5 の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図 1 7 7 は主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 7 8 は設定変更処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 7 9 はエラー表示処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 8 0 は設定値確認表示処理の一例を示すフローチャートである。まず、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、続いて初期値更新型のカウンタの動き、主制御側電源投入時処理、主制御側タイマ割り込み処理、設定変更処理、エラー表示処理、設定値確認表示処理について説明する。

【1 4 8 8】

【9-1. 各種乱数】

遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態や小当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための特別乱数と、この特別乱数の初期値の決定に用いるための当り

10

20

30

40

50

判定用初期値決定乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチ（リーチはずれ）を発生させるか否かの決定に用いるためのリーチ判定用乱数と、機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器で変動表示される特別図柄の変動表示パターンの決定に用いるための変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器で導出表示される大当り図柄や小当り図柄の決定（当り種別の決定）に用いるための図柄乱数と、この図柄乱数の初期値の決定に用いるための大当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。またこれらの乱数に加えて、第二始動口２００４の遊技球Ｂの受入れが可能とする可動片を開閉動作させるか否かの決定に用いるための普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定乱数と、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で変動表示される普通図柄の変動表示パターンの決定に用いるための普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。

10

【１４８９】

このような遊技制御に用いられる各種乱数のうち、特別乱数はハードウェアにより更新されるのに対して、他の各種乱数はソフトウェアにより更新されるようになっている。

【１４９０】

例えば、特別乱数は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主制御内蔵ハード乱数回路によりハードウェアにより直接更新されるようになっている。この主制御内蔵ハード乱数回路は、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終え、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路が繰返し行い、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路から値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した値を特別乱数としてセットするようになっている。

20

【１４９１】

これに対して、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。このカウンタは、普通図柄当り判定用初期値決定乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終え、普通図柄当り判定用初期値決定乱数は更新される。このようなカウンタの更新方法を「初期値更新型のカウンタ」という。普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

30

【１４９２】

なお、本実施形態では、主制御基板１３１０のＲＡＭクリアスイッチが電源投入時に操作された場合や、後述する、主制御側電源投入時処理において主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている各種情報を数値とみなしてその合計を算出して得たチェックサムの値（サム値）が主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致していない場合など、主制御内蔵ＲＡＭの全領域のうち特定領域を除いてクリアする場合には、普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、主制御ＭＰＵ１３１０ａがその内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値がセットされる仕組みとなっている。つまり、普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、初期値導出処理の実行によりＩＤコードに基づいて導出された同一の固定値が常に上書き更新されるよ

40

50

うになっている。このように、普通図柄当り判定用初期値決定乱数にセットされる値は、IDコードを利用して導出されており、主制御MPU1310aを製造したメーカーによって主制御MPU1310aに内蔵する不揮発性のRAMにIDコードを記憶させるとIDコードが外部装置を用いても書き換えられないという第1のセキュリティ対策と、主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアする場合に初期値導出処理を実行することによってIDコードに基づいて同一の固定値を導出するという第2のセキュリティ対策と、による2段階のセキュリティ対策が講じられることによって解析されるのを防止している。

【1493】

ここで、主制御MPU1310aに内蔵する不揮発性のRAMからIDコードを取り出し、この取り出したIDコードを普通図柄当り判定用初期値決定乱数として用いる利点について説明する。例えば、賞球として払い出される遊技球Bを不正に獲得しようとする者が何らかの方法で遊技盤5を入手して分解し、主制御MPU1310aに内蔵する不揮発性のRAMに予め記憶されているIDコードを不正に取得し、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングを把握することができたとしても、そのIDコードが個体を識別するためのユニークな符号が付されたものであるため、他の遊技盤5'に備える主制御MPU1310a'に内蔵する不揮発性のRAMに予め記憶されているIDコードとまったく異なるものとなる。つまり他の遊技盤5'においては、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングも、入手した遊技盤5のものとはまったく異なる。換言すると、入手した遊技盤5を分解して解析して得たIDコードは、他の遊技盤5'、つまり他のパチンコ機1'において、まったく役に立たないものであるため、分解して解析した得た所定間隔ごとに瞬停を発生させ、その所定間隔ごとに、普通入賞口2003に遊技球Bを通過させたとしても、可動片を開閉動作させて第二始動口2004へ遊技球Bが受入可能となる遊技状態を発生させることができない。

【1494】

〔9-2. 主制御側電源投入時処理〕

まず、パチンコ機1に電源が投入されると、デフォルトとして予め定めたアドレスにスタックポインタが設定されるように主制御MPU1310aが回路構成されている。このスタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。

【1495】

主制御MPU1310aによる制御の下、図175及び図176に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、主制御MPU1310aは、RAMアクセス許可の設定を行う（ステップS10）。このRAMアクセス許可の設定により主制御内蔵RAMに対する更新を行うことができる。

【1496】

ステップS10に続いて、主制御MPU1310aは、停電クリア処理を行う（ステップS12）。この停電クリア処理では、ウェイトタイマ処理を行い、停電監視回路からの停電予告信号が入力されているか否かを判定する。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路から停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路から停電予告信号が入力される。そこで、ウェイトタイマ処理では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として200ミリ秒（ms）が設定されている。

【1497】

ステップS12に続いて、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ1310fが操作されているか否かを判定する（ステップS14）。この判定では、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号（RAMクリア信号）の論理がHIであるときにはRAMクリアを行うと判断してRAMクリアスイッチ1310fが操作されていないと判定する一方、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号（RAMクリア信号）の論理がLOWであるときにはRAMクリアを行うと判断してRAMクリアスイッチ1310fが操作されていると判定する。なお、本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始されてからステップS14の判定までに亘る期間内において、極めて短時間であるため、実際には、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作する者は、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行うこととなる。

10

【1498】

ステップS14の判定において、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ1310fが操作されていると判定したときには、RAMクリア報知フラグRCL-FLGに値1をセットする（ステップS16A）。一方、ステップS14の判定において、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ1310fが操作されていないと判定したときには、RAMクリア報知フラグRCL-FLGに値0をセットする（ステップS16B）。つまり、主制御MPU1310aは、電源投入時から所定時間に亘って、主制御MPU1310aに内蔵されたRAM（つまり、主制御内蔵RAM）の初期化を行うRAMクリア処理を実行可能な状態とする。上述したRAMクリア報知フラグRCL-FLGは、主制御MPU1310aの主制御内蔵RAMに記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報を消去するか否かを示すフラグであり、各種情報を消去するとき値1、各種情報を消去しないとき値0にそれぞれ設定される。なお、ステップS16A及びステップS16BでセットされたRAMクリア報知フラグRCL-FLGの値は、主制御MPU1310aの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

20

【1499】

ステップS16A又はステップS16Bに続いて、本体枠4の開放及び設定キーのON操作があるか否かを判定する（ステップS18）。この判定では、主制御MPU1310aは、外枠2に対する本体枠4の開放を検出するための本体枠開放スイッチからの検出信号と、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることで設定キースイッチ1311aが設定キーONされ、設定キースイッチ1311aからの設定キーONの信号と、に基づいて行う。主制御MPU1310aは、本体枠開放スイッチからの検出信号により外枠2に対して本体枠4が開放されていると判定し、かつ、設定キーONの信号により設定キースイッチ1311aが設定キーONされていると判定したことによって、予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定する一方、本体枠開放スイッチからの検出信号により外枠2に対して本体枠4が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キーONの信号により設定キースイッチ1311aが設定キーONされていないと判定したことによって、予め定めた設定値変更許可条件が成立していないと判定する。

30

40

【1500】

ステップS18の判定において、主制御MPU1310aは、予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定したときには、設定変更許可フラグCS-FLGに値1をセットする（ステップS20A）。一方、ステップS18の判定において、主制御MPU1310aは、予め定めた設定値変更許可条件が成立していないと判定したときには、設定変更許可フラグCS-FLGに値0をセットする（ステップS20B）。設定変更許可フラグCS-FLGは、主制御MPU1310aの主制御内蔵RAMの所定領域（後述する、特定領域における設定値専用領域）に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ1

50

3 1 1 a の設定キーシリンダが第 1 の ON 操作された時点における設定値 1 ～設定値 6 のうち設定されている値) の設定変更を行うことを許可するか否かを示すフラグであり、設定値の設定変更を行うことを許可するとき値 1、設定値の設定変更を行うことを許可しないとき値 0 にそれぞれ設定される。なお、ステップ S 2 0 A 及びステップ S 2 0 B でセットされた設定変更許可フラグ C S - F L G の値は、主制御 M P U 1 3 1 0 a の汎用記憶素子 (汎用レジスタ) に記憶される。

【1 5 0 1】

ステップ S 2 0 A 又はステップ S 2 0 B に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、ウェイト時間待機処理を行う (ステップ S 2 2)。このウェイト時間待機処理では、周辺制御基板 1 5 1 0 の描画制御を行うシステムが起動する (ブートする) まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間 (ブートタイム) として 2. 5 秒 (s) が設定されている。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主制御 M P U 1 3 1 0 a がウェイト時間待機処理を完了する時点において、主制御基板 1 3 1 0 (主制御 M P U 1 3 1 0 a) からの各種コマンドを受信することができる状態となっている。なお、主制御 M P U 1 3 1 0 a がウェイト時間待機処理を完了する時点において、払出制御基板 6 3 3 が周辺制御基板 1 5 1 0 と比べて短時間でブート完了するため、払出制御基板 6 3 3 は、主制御基板 1 3 1 0 (主制御 M P U 1 3 1 0 a) からの各種コマンドを受信することができる状態となっている。

【1 5 0 2】

ステップ S 2 2 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、停電予告信号が入力されているか否かを判定する (ステップ S 2 4)。上述したように、パチンコ機 1 の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路から入力される。ステップ S 2 4 の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。ステップ S 2 4 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、停電予告信号の入力があると判定したときには、ステップ S 2 4 の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップ S 2 4 の判定を繰返し行う。なお、ステップ S 2 4 の判定がステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理に続いて行われる点についての詳細な説明を後述する。

【1 5 0 3】

ステップ S 2 4 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、停電予告信号の入力がないと判定したときには、設定変更許可フラグ C S - F L G が値 0 であるか否かを判定する (ステップ S 2 5)。設定変更許可フラグ C S - F L G は、設定値の設定変更を行うことを許可するとき値 1、設定値の設定変更を行うことを許可しないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【1 5 0 4】

ステップ S 2 5 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定変更許可フラグ C S - F L G が値 0 とき、つまり設定値の設定変更を行うことを許可しないときには、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G が値 0 である否かを判定する (ステップ S 2 6)。R A M クリア報知フラグ R C L - F L G は、上述したように、各種情報を消去するとき値 1、各種情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。ステップ S 2 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G が値 0 であるとき、つまり各種情報を消去しないと判定したときには、チェックサムの算出を行う (ステップ S 2 8)。このチェックサムは、主制御内蔵 R A M に記憶されている各種情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【1 5 0 5】

ステップ S 2 8 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、算出したチェックサムの値 (サム値) が後述する主制御側電源断時処理 (電源断時) において記憶されているチェックサムの値 (サム値) と一致しているか否かを判定する (ステップ S 3 0)。ステップ S 3 0 において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、一致していると判定したときには、バックアップフラグ B K - F L G が値 1 であるか否かを判定する (ステップ S 3 2)。このバックアップフラグ B K - F L G は、各種情報、チェックサムの値 (サム値) 及びバックアップフラグ

10

20

30

40

50

B K - F L G の値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵 R A M に記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値 1、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値 0 にそれぞれ設定される。なお、主制御基板 1 3 1 0 の製造ラインの検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板 1 3 1 0 が電源投入される際における、ステップ S 2 8 のチェックサムの算出と、ステップ S 3 0 の判定と、についての詳細な説明を後述する。

【1506】

ステップ S 3 0 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップ S 3 2 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、バックアップフラグ B K - F L G が値 1 でない（値 0 である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、エラー表示処理を行い（ステップ S 3 3）、無限ループに入る。この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となり、パチンコ機 1 の電源を遮断して、再び電源を投入することとなる。このエラー表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵 R A M の内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合には、主制御内蔵 R A M に格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御 M P U 1 3 1 0 a がエラー表示として英字 E を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するようになっている。

【1507】

なお、パチンコ機 1 の電源遮断を行い、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放し、かつ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を O F F する設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって 6 0 度回転操作して第 1 の O N 操作をしたのちに、パチンコ機 1 の電源投入を行うことにより、再び本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始される。主制御 M P U 1 3 1 0 a は、上述したステップ S 1 8 の判定において、本体枠開放スイッチからの検出信号により外枠 2 に対して本体枠 4 が開放されていると判定し、かつ、設定キー O N の信号により設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設定キー O N されていると判定したことによって、予め定めた設定値変更許可条件が成立していると判定して、上述したステップ S 2 0 A において、設定変更許可フラグ C S - F L G に値 1 をセットするため、上述したステップ S 2 5 の判定において、設定変更許可フラグ C S - F L G が値 1 であるとして、つまり設定値の設定変更を行うことを許可すると判定して、後述するステップ S 3 7 の設定変更処理に続いて、後述するステップ S 3 8 の処理において、主制御内蔵 R A M の全領域のうち特定領域を除いてクリアすることにより R A M エラーを解除して遊技を進行することができるようになっている（以下、「第 1 の R A M エラー解除方法」と記載する）。

【1508】

この第 1 の R A M エラー解除方法とは別の方法として、パチンコ機 1 の電源遮断を行い、R A M クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機 1 の電源投入を行うことにより、再び本ルーチンである主制御側電源投入時処理が開始される。主制御 M P U 1 3 1 0 a は、上述したステップ S 1 4 の判定において、R A M クリアスイッチ 1 3 1 0 f が操作されていると判定して、上述したステップ S 1 6 A において、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G に値 1 をセットするため、上述したステップ S 2 6 の判定において、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G が値 1 であるとして、つまり各種情報を消去すると判定して、後述するステップ S 3 8 の処理において、主制御内蔵 R A M の全領域のうち特定領域を除いてクリアすることにより R A M エラーを解除して遊技を進行することができるようになっている（以下、「第 2 の R A M エラー解除方法」と記載する）。

【1509】

このように、本実施形態では、ステップ S 3 0 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップ S

32の判定において、主制御MPU1310aは、バックアップフラグBK-FLGが値1でない（値0である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、ステップS33のエラー表示を行って、主制御内蔵RAMに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）の旨を伝える場合には、第1のRAMエラー解除方法と第2のRAMエラー解除方法との2つの解除方法により行うことができるようになっている。これにより、設定値の設定変更を全く行う必要がない場合には、RAMクリアスイッチ1310fによる第2のRAMエラー解除方法を行うことによりRAMエラーを解除することができるようになっている。

【1510】

一方、ステップS32の判定において、主制御MPU1310aは、バックアップフラグBK-FLGが値1であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したと判定したときには、復電時として主制御内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS34）。この設定は、主制御MPU1310aに内蔵されたROM（つまり、主制御内蔵ROM）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵RAMの作業領域にセットする。これにより、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵RAMの所定記憶領域に記憶する。また、主制御MPU1310aは、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値に基づいて遊技を進行することとなる。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、不正手段（例えば、不正行為者が腕の裾に隠した高周波出力装置）からの高周波が主制御基板1310に照射されて主制御MPU1310a自体がリセットし、その後に復帰した状態も含める。

【1511】

ステップS34に続いて、主制御MPU1310aは、バックアップフラグBK-FLGに値0をセットする（ステップS36）。これにより、これ以後の各種処理が行われることにより各種情報、チェックサムの値（サム値）等が変更されるため、後述する主制御側電源断時処理を正常に終了してバックアップフラグBK-FLGに値1がセットされないと、後述するように、主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアされることとなる。

【1512】

一方、ステップS25の判定において、主制御MPU1310aは、設定変更許可フラグCS-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり設定値の設定変更を行うことを許可するときには、設定変更処理を行う（ステップS37）。この設定変更処理では、その詳細な説明を後述するが、設定変更基板1311の設定切替ボタン1311bからの検出信号に基づいて、設定変更基板1311の設定切替ボタン1311bの押圧操作部が押圧操作されるごとに、設定値を変更して設定表示器1310gに表示し、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダが第1のON操作から第2のON操作されたことで設定キースイッチ1311aからの決定キーONの信号に基づいて、変更した設定値を決定し、主制御MPU1310aに内蔵されているRAMの所定領域に格納する。

【1513】

ステップS37の処理、又はステップS26の判定において、主制御MPU1310aは、RAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり各種情報を消去すると判定したときには、主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いてクリアする（ステップS38）。ここでは、主制御MPU1310aは、値0を主制御内蔵RAMの所定領域（主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除く領域。）に書き込むことよって行う。本実施形態では、RAMクリア報知フラグRCL-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり各種情報を消去すると判定したときに加えて、設定変更処理を終了すると、必ず、主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いて（主制御内蔵RAMの所定領域（主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除く領域。）を）クリアするようになっている。ここで、「特定領域」とは、設定値が格納される設定値専用領域と、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収さ

10

20

30

40

50

れた遊技球Bの球数の計数結果（総数）が格納されるアウト球計数専用領域と、から構成されている。設定値専用領域は、後述する設定変更処理において設定変更される設定値が格納され、アウト球計数専用領域は、後述する球数計数処理において計数されるアウト口1008により回収された遊技球Bの球数の計数結果（総数）が格納される。

【1514】

なお、主制御MPU1310aは、初期値として主制御内蔵ROMから所定値を読み出して、セットしてもよい。また、主制御MPU1310aは、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号（RAMクリア信号）の論理がRAMクリアを指示するもので各種情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御MPU1310aの不揮発性のRAMに予め記憶された固有のIDコードを取り出し、この取り出したIDコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を行い、この固定値を、上述した普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定乱数にセットする。

【1515】

ステップS38に続いて、主制御MPU1310aは、初期設定として主制御内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS40）。この設定は、主制御内蔵ROMから初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵RAMの作業領域にセットされることにより実施される。これにより、遊技バックアップ情報が初期化され、例えばメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値は、初期値である値0に設定（セット）される。また、主制御MPU1310aは、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値に基づいて遊技を進行することとなる。

【1516】

ステップS36又はステップS40に続いて、主制御MPU1310aは、主制御内蔵WDTの初期値設定及び起動設定を行う（ステップS41）。ここでは、主制御MPU1310aの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視する主制御内蔵WDTに初期値を設定するために主制御MPU1310aに内蔵されるウォッチドックタイマコントロールレジスタ（以下、「WDTコントロールレジスタ」と記載する。）にタイマ設定値を設定して主制御内蔵WDTを起動させて主制御MPU1310aをリセットするまでの計時を開始する。主制御内蔵WDTが起動すると、主制御内蔵WDTによる計時が開始され、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでに、主制御MPU1310aに内蔵されるウォッチドックタイマクリアレジスタ（以下、「WDTクリアレジスタ」と記載する。）にタイマクリア設定値をセットしないと、主制御内蔵WDTにより主制御MPU1310aが強制的にリセットされるようになっている。これに対して、主制御内蔵WDTが起動して計時が開始されると、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでにWDTクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすると、主制御内蔵WDTによる計時がクリアされて、再び計時が開始されるようになっている。このように、主制御内蔵WDTによる計時をタイマ設定値で設定された時間に達するまでにクリアして再び計時を開始するという処理を繰返し行うことにより主制御MPU1310aの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視することができる。

【1517】

ステップS41に続いて、主制御MPU1310aは、割り込み初期設定を行う（ステップS42）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、4ミリ秒（ms）に設定されている。

【1518】

ステップS42に続いて、主制御MPU1310aは、シリアル通信初期設定を行う（ステップS44）。ここでは、主制御MPU1310aに内蔵される各種シリアル入出力ポート（例えば、払出制御基板633に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル）、周辺制御基板1510に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル））に対応する、送信シリアルポートプリスケラに通信速度の設定

10

20

30

40

50

やパリティ有無の設定等を行うとともに、送信シリアルポートコントロールレジスタに送信回路の初期化の設定や送信許可の設定等を行う。

【1519】

ステップS44に続いて、主制御MPU1310aは、試験信号出力ポート初期化設定を行う（ステップS46）。ここでは、遊技機の試験機関において、各種検査情報を出力するための図示しない試験信号出力ポートを、電源投入時に初期化設定（OFFデータ出力に設定）等を行う。

【1520】

ステップS46に続いて、主制御MPU1310aは、主制御内蔵ハード乱数回路の起動設定を行う（ステップS48）。ここでは、遊技に関する各種乱数のうち、大当たり遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための特別乱数を、ハードウェアにより更新するために主制御MPU1310aに内蔵されるハード乱数コントロールレジスタに乱数をラッチして取得するという設定等を行うとともに、ハード乱数設定レジスタに主制御内蔵ハード乱数回路の起動等を設定する。これらの設定により主制御内蔵ハード乱数回路が起動すると、主制御MPU1310aに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御MPU1310aに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。なお、主制御MPU1310aは、主制御内蔵ハード乱数回路から乱数（乱数値）を取得するときには、主制御内蔵ハード乱数回路にラッチ信号を出力し、このラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した乱数（乱数値）を、主制御MPU1310aに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得するようになっている。主制御MPU1310aは、この取得した乱数値を特別乱数としてセットする。

【1521】

ステップS48に続いて、主制御MPU1310aは、電源投入時に送信するコマンドの予約設定を行う（ステップS50）。ここでは、ステップS34の主制御内蔵RAMの作業領域の設定において主制御内蔵RAMの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域には、ステップS34の主制御内蔵RAMの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず各種情報のうち遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドが送信されることとなる。これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。なお、ステップS50において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点についての詳細な説明を後述する。

【1522】

ステップS50に続いて、主制御MPU1310aは、割り込み許可設定を行う（ステップS52）。この設定によりステップS42で設定した割り込み周期、つまり4msごとに後述する主制御側タイマ割り込み処理が繰返し行われる。

【1523】

ステップS52に続いて、主制御MPU1310aは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップS54）。パチンコ機1の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、上述したように、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路から主制御MPU1310aに入力される。ステップS54の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【1524】

ステップS54の判定において、主制御MPU1310aは、停電予告信号の入力がないと判定したときには、非当落乱数更新処理を行う（ステップS56）。この非当落乱数更新処理では、上述した、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数をソフトウェアにより更新する。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。

【1525】

ステップS56に続いて、再びステップS54に戻り、主制御MPU1310aは、停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップS56で非当落乱数更新処理を行い、ステップS54～ステップS56を繰返し行う。なお、このステップS54～ステップS56の処理を「主制御側メイン処理」という。

10

【1526】

一方、ステップS54の判定において、主制御MPU1310aは、停電予告信号の入力があつたと判定したときには、割り込み禁止設定を行う（ステップS58）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵RAMへの書き込みを防ぎ、上述した、遊技情報、及びその他の情報を含む各種情報の書き換えを保護している。

【1527】

ステップS58に続いて、主制御MPU1310aは、停電クリア信号を出力開始する（ステップS60）。ここでは、ステップS12の停電クリア処理において停電クリア信号を出力開始した処理と同一の処理を行う。

20

【1528】

ステップS60に続いて、主制御MPU1310aは、例えば、機能表示ユニット1400の各種表示器、始動口ソレノイド2412、アタッカソレノイド2414、ベースモニタ1310h等に出力している駆動信号を停止する（ステップS62）。

【1529】

ステップS62に続いて、主制御MPU1310aは、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップS64）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグBK-FLGの値の記憶領域を除く、主制御内蔵RAMの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。

30

【1530】

ステップS64に続いて、主制御MPU1310aは、バックアップフラグBK-FLGに値1をセットする（ステップS66）。これにより、遊技バックアップ情報の記憶が完了する。

【1531】

ステップS66に続いて、主制御MPU1310aは、RAMアクセス禁止の設定を行う（ステップS68）。このRAMアクセス禁止の設定により主制御内蔵RAMに対するアクセスが行うことができなくなることによって主制御内蔵RAMの内容の更新を防止することができる。

40

【1532】

ステップS68に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、ステップS41において起動した主制御内蔵WDTに対して主制御MPU1310aに内蔵されるWDTクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵WDTによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵WDTにより主制御MPU1310aが強制的にリセットされることとなる。その後、主制御MPU1310aは、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップS58～ステップS68の処理及び無限ループを「主制御側電源断時処理」という。

【1533】

主制御MPU1310aは、上述したように、電氣的なノイズの影響を受けると、内蔵リ

50

セット回路による強制リセットがかかる。この場合、主制御MPU1310aは、ステップS54の判定を行うことができず、主制御側電源断時処理を行うことができない。このため、主制御MPU1310aは、内蔵リセット回路による強制リセットがかかると、主制御側電源断時処理を実行することなく、リセットがかかり、再び、主制御側電源投入時処理を実行することとなる。つまり、主制御側電源断時処理が実行されないことにより、内蔵リセット回路による強制リセットがかかる直前に基づく主制御側電源断時処理におけるチェックサムの値（サム値）が記憶されていないため、前回電源遮断時において主制御側電源断時処理が実行されて記憶されたチェックサムの値（サム値）と、内蔵リセット回路による強制リセットがかかって再起動するときにステップS28で算出したチェックサムの値（サム値）と、が一致するはずがなく、必ず主制御内蔵RAMのチェックサム（サム値）エラーとなって、ステップS38の処理において主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いて完全に消去（クリア）されることとなる。

10

【1534】

パチンコ機1（主制御MPU1310a）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により、この主制御側電源投入時処理を行う。

【1535】

なお、ステップS30では主制御内蔵RAMに記憶されている遊技バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップS32では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵RAMに記憶されている遊技バックアップ情報を2重にチェックすることにより遊技バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

20

【1536】

また、ステップS25の判定において、設定変更許可フラグCS-FLAGが値0でない（値1である）とき、つまり設定値の設定変更を行うことを許可するときには、ステップS37の設定変更処理を行い、ステップS38の処理において主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いて完全に消去（クリア）し、ステップS26の判定において、RAMクリア報知フラグRCL-FLAGが値0でない（値1である）とき、つまり各種情報を消去すると判定したときには、ステップS38の処理において主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いて完全に消去（クリア）する。このように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御MPU1310aが設定変更処理を行った場合）には、主制御MPU1310aが主制御内蔵RAMの所定領域を必ずクリアする。これは、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作される場合には、例えば、遊技ホールの営業が終了した際に、パチンコ機1が遊技者にとって有利な状態（例えば、確率変動（確変）当たりとなっている状態等）である場合には、次の営業開始までに、上述した遊技バックアップ情報を消去（クリア）する必要があるため、遊技ホールの店員等の係員は、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入する必要がある。また、設定値を変更決定する場合には、設定変更処理が行われると、（結果的に現状の設定値が維持される場合であっても、設定変更処理が行われる前の設定値により得た遊技情報等の各種情報を含む遊技バックアップ情報を主制御内蔵RAMから消去（クリア）する必要がある。設定キーは、上述したように、設定値の変更のほかに、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なキーであるため、遊技ホールの店長を含め限られた者のみ所持が許可され、2～3人に限定されている。本実施形態では、設定値が変更決定されなくても、つまり限定された特定の者だけが所持する設定キーがなくても、遊技ホールの店員等の係員は、遊技バックアップ情報を消去（クリア）する必要があるときにRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行うことにより、遊技バックアップ情報を主制御内蔵RAMから消去（クリア）することができるようになっている。

30

40

【1537】

50

ここで、ステップ S 2 4 の停電予告信号の有無の判定をステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理に続いて行う点について説明する。まず、ステップ S 2 4 の停電予告信号の有無の判定がない場合における問題点について、つまりステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理の後に、ステップ S 2 6 の R A M クリアフラグの値の判定を行ってその後の処理をすすめる場合における問題点について説明する。

【1538】

主制御 M P U 1 3 1 0 a の電源端子である V D D 端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された場合に、電解コンデンサ M C 2 に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約 7 ミリ秒 (m s) という期間に亘って直流 + 5 V として印加されるようになっている。つまり、瞬停や停電により遊技ホールの島設備からの電源が遮断された状態であっても、電解コンデンサ M C 2 というハードウェアに充電された電荷が直流 + 5 V として印加されることにより、遊技ホールの島設備からの電源が遮断されてから約 7 m s という時間が経過するまでの期間内に、主制御側電源断時処理を完了することができるようになっている。これは、遊技者が遊技を行っている際に、つまり、主制御側メイン処理又は後述する主制御側タイマ割り込み処理を行っている際に、停電又は瞬停が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された場合において、主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。

【1539】

ところが、極めて稀な現象として、復電時にステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理において、周辺制御基板 1 5 1 0 の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）までの待機時間（ブートタイム：本実施形態では、2.5 秒が設定されている。）を計時開始し、その待機時間に達する直前で、仮に瞬停又は停電が発生すると、主制御 M P U 1 3 1 0 a の電源端子である V D D 端子に電解コンデンサ M C 2 というハードウェアに充電された電荷が直流 + 5 V として印加されるものの、約 7 m s という期間内に、ステップ S 4 2 で割り込み初期設定が行われ、その後、ステップ S 5 2 で割り込み許可設定が行われることにより、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われて、主制御内蔵 R A M の内容が更新されても、主制御側電源投入時処理における主制御側電源断時処理を完了することができなくなる場合がある。このため、主制御内蔵 R A M の内容に基づく、チェックサムを算出した値が記憶されることなく再び復電時に主制御側電源投入時処理を開始することとなる。

【1540】

そうすると、今回の復電時において主制御側電源投入時処理を開始して、瞬停や停電が発生することなく、ステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理を完了し、その後、ステップ S 2 8 で主制御内蔵 R A M の内容に基づくチェックサムを算出した値と、瞬停又は停電が発生した直前における主制御内蔵 R A M に記憶されている値と、をステップ S 3 0 で比較判定すると、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップ S 3 8 で主制御内蔵 R A M の全領域のうち特定領域を除いてクリアすることとなる。換言すると、復電時に R A M クリアスイッチ 1 3 1 0 f が遊技ホールの店員等の係員により操作されて R A M クリアという遊技ホールの店員等の係員による意思表示がなくても、強制的に主制御内蔵 R A M に記憶されている上述した遊技バックアップ情報を消去（クリア）することとなるという問題がある。

【1541】

そこで、本実施形態では、ステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップ S 2 4 として設けて、停電予告信号が入力されているときには、ステップ S 2 4 の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップ S 2 4 の判定を繰返し行うようになっている。これにより、遊技の進行を行うことができないようになっている。ステップ S 2 2 のウェイト時間待機処理を行う前に、ステップ S 1 6 A 又はステップ S 1 6 B において R A M クリア報知フラグ R C L - F L G に値が設定されるものの、R A M クリア報知フラグ R C L - F L G の値は、上述したように、主制御 M P U 1 3 1 0 a の汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶され

るため、ステップS 1 0でRAMアクセス許可の設定が行われていても、主制御内蔵RAMの内容（遊技情報）が全く変更されない。

【1542】

このように、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップS 2 4として設けて、停電予告信号が入力されているときには（つまり、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機1への電源が遮断されるとステップS 2 4の判定により判定されたときには）、ステップS 2 4の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップS 2 4の判定を繰返し行うことにより、遊技の進行を行うことができず、遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報が更新されることを防止することができ、チェックサムの算出結果に変動が生ずることがないようにになっている。これにより、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、再起動した際に、ステップS 2 8のチェックサムの算出結果と、ステップS 6 4のチェックサムの算出記憶した値と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵RAMに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。したがって、復電時において、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報が初期化されることを防止することができる。

10

【1543】

また、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップS 2 4として設けて、停電予告信号が入力されていないときには（つまり、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機1への電源が遮断されないとステップS 2 4の判定により判別されたときには）、主制御基板1310の主制御MPU1310aが遊技の進行を行っている際に、パチンコ機1への電源が遮断されても、主制御MPU1310aの電源端子であるVDD端子に、電解コンデンサMC2による電源の供給により、この遊技の進行による遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報を記憶するためのバックアップ処理であるステップS 5 8～ステップS 6 8の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板1310の主制御MPU1310aが完了することができるようになっていているため、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、再起動した際に、ステップS 2 8のチェックサムの算出結果と、バックアップ処理においてチェックサムの算出結果（つまり、ステップS 6 4のチェックサムの算出記憶した値）と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵RAMに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。つまり、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報に復元されて主制御基板1310を起動することができるようになっていている。

20

30

【1544】

更に、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理の直後に、ステップS 2 4で停電予告信号が入力されていると判定したときには主制御内蔵WDTにより主制御MPU1310aが強制的にリセットさせることで主制御内蔵RAMの内容を全く更新することなく再び主制御側電源断時処理を開始することができる一方、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理の直後に、ステップS 2 4で停電予告信号が入力されていないと判定したときにはこれまで通りハードウェアによる約7msという「瞬停又は停電時電源確保期間」以内に主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっていている。つまり、本実施形態では、復電時に主制御側電源投入時処理を行っている際に瞬停や停電が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された場合であって、主制御MPU1310aの電源端子であるVDD端子に、電解コンデンサMC2に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約7ミリ秒（ms）という期間に亘って直流+5Vとして印加されるようになっていているため、電解コンデンサMC2というハードウェアによる約7msという「瞬停又は電源確保期間」内において主制御側電源断時処理を完了することができない場合においては、ステップS 2 2のウェイト時間待機処理の直後におけるステップS 2 4で停電予告信号が入力

40

50

されているか否かの判定を行い、停電予告信号が入力されているときには、ステップ S 2 4 の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップ S 2 4 の判定を繰返し行うことにより、遊技の進行を行うことができないようになっている。

【1545】

このようなソフトウェアにより遊技の進行が行うことができないようにされることでステップ S 2 4 より後のステップ（具体的には、ステップ S 4 2 で割り込み初期設定を行って、その後に、ステップ S 5 2 で割り込み許可を設定して後述する主制御側タイマ割り込み処理を開始するという制御フロー）への進行を阻止することで主制御内蔵 R A M の内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が更新されることを回避することができるという仕組みを採用した。このように停電又は瞬停が発生して遊技ホールの島設備からの電源が遮断された際に、主制御内蔵 R A M の内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が全く変更されないようにソフトウェアで賄う部分と、主制御側電源断時処理を確実に完了して主制御内蔵 R A M の内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が全く変更されないようにハードウェアで賄う部分と、に 2 つに分けて構成することにより、主制御内蔵 R A M の内容（遊技情報、及びその他の情報（例えば、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を示す情報等）を含む各種情報）が変更されることを確実に防止することができるようになっている。

【1546】

次に、ステップ S 5 0 において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点について説明する。ステップ S 5 0 では、上述したように、ステップ S 3 4 の主制御内蔵 R A M の作業領域の設定において主制御内蔵 R A M の作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶する。この電源投入時主制御復帰先コマンドは、始動口ソレノイド 2 4 1 2 の駆動状態を指示する情報と、アタッカソレノイド 2 4 1 4 の駆動状態を指示する情報と、から主として構成されている。ここでは、まず電源投入時主制御復帰先コマンドに、始動口ソレノイド 2 4 1 2 の駆動状態を指示する情報と、アタッカソレノイド 2 4 1 4 の駆動状態を指示する情報と、が含まれていない場合における問題点、つまり、ステップ S 5 0 において電源投入時主制御復帰先コマンドが電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われない場合における問題点について説明する。

【1547】

例えば、周辺制御基板 1 5 1 0 が大当り遊技状態の画面（例えば、大当り遊技演出の画面）を演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域に表示制御している際に、主制御基板 1 3 1 0 がアタッカソレノイド 2 4 1 4 を駆動して大入賞口 2 0 0 5 が開閉部材により開放されているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板 1 3 1 0 は、ステップ S 3 4 の主制御内蔵 R A M の作業領域の設定において主制御内蔵 R A M の作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、アタッカソレノイド 2 4 1 4 の駆動を開始して大入賞口 2 0 0 5 が開閉部材により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行することとなる。

【1548】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板 1 5 1 0 は、復電時において、主制御基板 1 3 1 0 から各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板 1 5 1 0 は、復電時において主制御基板 1 3 1 0 から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板 1 3 1 0 が遊技状態として大当り遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板 1 5 1 0 は、復電時において主制御基板 1 3 1 0 から受信した電源投入時状態コマンドが指示す

る確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を演出表示装置 1600 の表示領域に表示して復帰することができても、大当り遊技状態のどのラウンドであるか全く表示することができない。つまり、例えば大入賞口 2005 に遊技球 B が入球して大入賞口センサ 2403 によって検出され、大入賞口 2005 に入球した遊技球 B の球数を伝える大入賞口 1 カウント表示コマンドを主制御基板 1310 が周辺制御基板 1510 に送信して周辺制御基板 1510 が受信したとしても、周辺制御基板 1510 は、確率及び時短状態に応じて画面に大入賞口 2005 に入球した遊技球 B の球数が演出表示装置 1600 の表示領域に表示することができても、大当り遊技状態のどのラウンド（つまり、何回目のラウンド）であるか全く表示することができない。

【1549】

このような状況において、主制御基板 1310 は、例えば大当り遊技状態の 4 ラウンド（4 回目のラウンド）を終了するときには、アタッカソレノイド 2414 の駆動を停止して大入賞口 2005 が開閉部材により開放されている状態から閉鎖されている状態へ移行する旨（つまり、アタッカユニット 2400 の大入賞口 2005 のラウンド間の閉鎖開始）を指示する大入賞口 1 閉鎖表示コマンドを主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に送信し、主制御基板 1310 が大当り遊技状態の 5 ラウンド（5 回目のラウンド）を開始するときには、アタッカソレノイド 2414 の駆動を開始して大入賞口 2005 が開閉部材により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨（つまり、大入賞口 2005 の 5 回目のラウンドの開放開始）を指示する大入賞口開放 5 回目表示コマンドを主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 へ送信する。これにより、周辺制御基板 1510 は、大当り遊技状態の 5 ラウンドの開始という画面を、上述した確率及び時短状態に応じた画面からようやく切り替えて演出表示装置 1600 の表示領域に表示することとなる。

【1550】

また、例えば、第二始動口 2004 へ遊技球 B が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面（例えば、可動片が開いている旨を遊技者に伝える画面）を周辺制御基板 1510 が演出表示装置 1600 の表示領域に表示制御している際に、主制御基板 1310 が始動口ソレノイド 2412 を駆動して可動片を開動作させて第二始動口 2004 を開放する状態となっているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板 1310 は、ステップ S34 の主制御内蔵 RAM の作業領域の設定において主制御内蔵 RAM の作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、始動口ソレノイド 2412 の駆動を開始して可動片を開動作させて第二始動口 2004 を閉鎖する状態へ移行することとなる。

【1551】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板 1510 は、復電時において、主制御基板 1310 からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板 1510 は、復電時において主制御基板 1310 から受信した電源投入時状態コマンドに基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板 1310 が遊技状態として第二始動口 2004 へ遊技球 B が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板 1510 は、復電時において主制御基板 1310 から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を演出表示装置 1600 の表示領域に表示して復帰することができても、第二始動口 2004 へ遊技球 B が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面を周辺制御基板 1510 が演出表示装置 1600 の表示領域に全く表示することができない。このため、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生したことに驚いて、復電時において、瞬停や停電が発生する直前における第二始動口 2004 へ遊技球 B が受入可能となる遊技状態であることを忘れている場合もあり、このような場合には、復電時における遊技状態として第二始動口 2004 へ

遊技球Bが受入可能となる遊技状態に復帰されているにもかかわらず、復電時に演出表示装置1600の表示領域に遊技を指示する画面（つまり、第二始動口2004へ遊技球Bを入球させるという遊技を指示する画面）が表示されないことにより、遊技者がどのような遊技を行えば分からなくなるという問題もあった。

【1552】

このように、上述した2つの例においては、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができないという問題があった。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いするという問題があった。

【1553】

そこで、本実施形態では、主制御基板1310が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを周辺制御基板1510に送信するために、ステップS50において、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

【1554】

これにより、周辺制御基板1510は、主制御基板1310から受信した電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとに基づいて、例えば、上述した例では、大当り遊技状態の4ラウンドにおいて、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板1310の復帰先として、アタッカソレノイド2414の駆動を開始して大入賞口2005が開閉部材により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨を周辺制御基板1510に伝えることができるため、周辺制御基板1510は、大当り遊技状態の4ラウンドである旨を特定した画面（つまり、何回目のラウンドであるかを示す画面）を演出表示装置1600の表示領域に表示することができないものの、大当り遊技状態であってアタッカソレノイド2414の駆動を開始して大入賞口2005が開閉部材により開放されている状態である旨を伝える画面（例えば、「大当りです。大入賞口が開放されています。大入賞口に遊技球Bを入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を演出表示装置1600の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において大入賞口2005に遊技球Bを入球させるという遊技を指示することができるし、また例えば、上述した例では、第二始動口2004へ遊技球Bが受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている状態において、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板1310の復帰先として、始動口ソレノイド2412の駆動を開始して可動片を開動作させて第二始動口2004を開放させた状態となっている旨を伝える画面（例えば、「可動片が開いています。第二始動口に遊技球Bを入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を周辺制御基板1510が演出表示装置1600の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において第二始動口2004へ遊技球Bを入球させるという遊技を指示することができる。

【1555】

これにより、瞬停や停電が発生して、その後に復電する際に、周辺制御基板1510の復帰先を主制御基板1310側で細かく指示することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができる。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いすることを防止することができる。

【1556】

10

20

30

40

50

次に、主制御基板 1 3 1 0 の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板 1 3 1 0 が電源投入される際における、ステップ S 2 8 のチェックサムの算出と、ステップ S 3 0 の判定と、について説明する。主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板 1 3 1 0 が電源投入されると、上述した、バックアップ処理であるステップ S 5 8 ～ステップ S 6 8 の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U 1 3 1 0 a は、一度も実行していない状態であるため、ステップ S 2 8 で主制御内蔵 R A M の内容に基づくチェックサムを算出しても、ステップ S 3 0 で比較判定において、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップ S 3 8 で主制御内蔵 R A M の全領域のうち特定領域を除いて必ずクリアすることとなる。

10

【1 5 5 7】

これにより、ステップ S 5 0 において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドという 3 つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶される状態となる。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において、まず電源投入時状態コマンドが送信され、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドが送信され、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドが送信されるようになっている。これを利用して、主制御基板検査工程においては、検査のために製造してから最初に主制御基板 1 3 1 0 が電源投入されると、主制御基板 1 3 1 0 から最初のコマンドとして電源投入時状態コマンドが主制御基板検査工程の検査装置へ送信されることとなる。

20

【1 5 5 8】

ところで、電源投入時状態コマンドは、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、R A M クリアスイッチ 1 3 1 0 f が操作されて R A M クリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、低確率時短状態、高確率時短状態、低確率非時短状態、及び高確率非時短状態のうち、いずれの状態（確率及び時短状態）で復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。ここでは、電源投入時状態コマンドにパチンコ機の機種コードを示す情報が含まれていない場合における問題点について説明する。

30

【1 5 5 9】

パチンコ機の機種コードは、パチンコ機 1（正確には、主制御基板 1 3 1 0）として、いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の著作権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、30回や70回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、S T 機）など））であるのか、を特定することができるものである。

40

【1 5 6 0】

パチンコ機 1 を製造するメーカの製造ラインにおいては、主制御基板 1 3 1 0 を製造する際に、複数種類の作品の著作権に対する主制御基板 1 3 1 0 が混在する場合がある。そうすると、製造ラインの作業者は、複数種類の作品の著作権（例えば、映画 A、映画 B、ドラマ C、映画 D、漫画 E、及び漫画 F という作品の著作権）のうち、どの作品の著作権に対する主制御基板 1 3 1 0 を製造するために主制御基板 1 3 1 0 が製造ラインに流れているのか分からなくなったり、複数種類の作品の著作権のうち、一の著作権（例えば、映画 D という作品の著作権）に対する主制御基板 1 3 1 0 を製造するために主制御基板 1 3 1 0 が製造ラインに流れているにもかかわらず、他の著作権（例えば、漫画 F という作品の著作権）に対する主

50

制御基板 1310 を製造するために主制御基板 1310 が製造ラインに流れているという思い込みや勘違いもある。

【1561】

このため、パチンコ機 1 を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板 1310 を製造する際に、複数種類の作品の著作権に対する主制御基板 1310 が混在すると、製造ラインの作業者は、製造ラインで製造した主制御基板 1310 がどの作品の著作権に対するものなのかを確認することができないし、同一作品の著作権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様や S T 機）であるのかを確認することもできない。

10

【1562】

これにより、パチンコ機 1 を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板 1310 を製造する際に、複数種類の作品の著作権に対する主制御基板 1310 が混在すると、複数種類の作品の著作権に対する主制御基板 1310 が混在したまま、遊技盤 5 に主制御基板 1310 を取付けるための遊技盤組立ラインへ送られることとなる。このため、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の著作権に対する遊技盤 5 と対応しない主制御基板 1310 を遊技盤 5 に取付ける場合もあった。これにより、結果として、遊技盤 5 の生産効率が低下するという問題があった。

【1563】

そこで、本実施形態では、主制御基板 1310 が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時を含む。）において、パチンコ機の機種コードを示す情報を含む電源投入時状態コマンドを周辺制御基板 1510 に送信するために、ステップ S50 において、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

20

【1564】

これにより、パチンコ機 1 を製造するメーカの製造ラインの作業者は、製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、主制御基板 1310 を電源投入することにより、検査装置が主制御基板 1310 から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の著作権を特定するための著作権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（S T 機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、検査モニタに表示する詳細な機種情報を目視することにより、主制御基板 1310 がどの作品の著作権に対するものなのかを判別できるとともに、同一作品の著作権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様や S T 機）であるのかを判別することもできるようになっている。

30

40

【1565】

これにより、パチンコ機 1 を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板 1310 を製造する際に、複数種類の作品の著作権に対する主制御基板 1310 が混在しても、製造ラインの主制御基板検査工程の作業者は、検査モニタを目視して主制御基板 1310 の機種タイプ、作品の著作権、及び遊技仕様を正確に判別することができることによって、作品の著作権に対する主制御基板 1310 ごとに分別して後続の遊技盤組立ラインへ送ることができる。そして、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の著作権に対する遊技盤 5 と対応する

50

主制御基板 1310 を遊技盤 5 に確実に取付けることができ、作品の著作権に対する遊技盤 5 と対応しない主制御基板 1310 を遊技盤 5 に取付けるという作業によって生ずる遊技盤 5 の生産効率の低下を防止することができる。したがって、遊技盤 5 の生産効率の向上に寄与することができる。

【1566】

〔9-3. 主制御側タイマ割り込み処理〕

次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。この主制御側タイマ割り込み処理は、図 175 及び図 176 に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、4ms）ごとに繰返し行われる。

【1567】

主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御 MPU 1310a は、図 177 に示すように、レジスタバンクの切替を行う（ステップ S100）。主制御 MPU 1310a の汎用記憶素子（汎用レジスタ）には、第 1 のレジスタバンクと第 2 のレジスタバンクとから構成される 2 つのレジスタバンクがある。第 1 のレジスタバンクは上述した主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用される一方、第 2 のレジスタバンクは本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において使用される。ステップ S100 では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において第 2 のレジスタバンクを使用するため、主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用されている第 1 のレジスタバンクから第 2 のレジスタバンクへのレジスタバンクの切り替えを行う。なお、本実施形態では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されるときに、各レジスタをスタックに退避する処理は必要ないようになっている。

【1568】

ステップ S100 に続いて、主制御 MPU 1310a は、タイマ減算処理を行う（ステップ S102）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って機能表示ユニット 1400 の第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って機能表示ユニット 1400 の普通図柄表示器が点灯する時間のほかに、主制御基板 1310（主制御 MPU 1310a）が送信した各種コマンドを払出制御基板 633 が正常に受信した旨を伝える払主 ACK 信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されている ACK 信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が 5 秒間であるときには、タイマ割り込み周期が 4ms に設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を 4ms ずつ減算し、その減算結果が値 0 になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。

【1569】

本実施形態では、ACK 信号入力判定時間が 100ms に設定されている。このタイマ減算処理を行うごとに ACK 信号入力判定時間が 4ms ずつ減算し、その減算結果が値 0 になることで ACK 信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及び ACK 信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵 RAM の時間管理情報記憶領域に記憶される。

【1570】

ステップ S102 に続いて、主制御 MPU 1310a は、スイッチ入力処理を行う（ステップ S104）。このスイッチ入力処理では、主制御 MPU 1310a の各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵 RAM の入力情報記憶領域に記憶する。具体的には、主制御 MPU 1310a は、例えば、普通入賞口センサ 2401 からの検出信号、一般入賞口センサ 3001 からの検出信号、第一始動口センサ 3002 からの検出信号、第二始動口センサ 2402 からの検出信号、大入賞口センサ 2403 からの検出信号、役物入賞口センサ 2513 からの検出信号、第一 V 入賞口センサ 2514 からの検出信号、第一ハズレ口センサ 2516 からの検出信号、第二 V

10

20

30

40

50

入賞口センサ 2 5 1 5 からの検出信号、第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 からの検出信号、アウトセンサ 6 6 4（又はアウト口左センサ 3 0 3 2 及びアウト口右センサ 3 0 3 3）からの検出信号、磁気センサ 2 0 1 0 からの検出信号、RAM クリアスイッチからの操作信号（RAM クリア信号）、扉枠開放スイッチからの検出信号、本体枠開放スイッチからの検出信号、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの信号、設定切替ボタン 1 3 1 1 b からの信号、アウトセンサ 6 6 4 からの検出信号、後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを払出制御基板 6 3 3 が正常に受信した旨を伝える払出制御基板 6 3 3 からの払主 A C K 信号、をそれぞれ読み取り、入力情報として主制御内蔵 RAM の入力情報記憶領域に記憶する。また、第一始動口センサ 3 0 0 2 からの検出信号、第二始動口センサ 2 4 0 2 からの検出信号をそれぞれ読み取ると、これと対応するその他に区分される始動口入賞コマンドを送信情報として主制御内蔵 RAM の送信情報記憶領域に記憶する。つまり、第一始動口センサ 3 0 0 2 からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として主制御内蔵 RAM の送信情報記憶領域に記憶されるし、第二始動口センサ 2 4 0 2 からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として主制御内蔵 RAM の送信情報記憶領域に記憶されるようになっている。

10

【1 5 7 1】

なお、本実施形態では、主制御 M P U 1 3 1 0 a の各種入力ポートのすべての入力端子に入力されている状態（空き端子処理が施されているものも含める。）は、このスイッチ入力処理が開始されると、まず 1 回目としてそれぞれ読み取られ、所定時間（例えば、1 0 μ s）経過した後、2 回目としてそれぞれ再び読み取られる。そして、この 2 回目に読み取られた結果と、1 回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを判定する。同結果でないものについては、さらに、3 回目として再び読み取られ、この 3 回目に読み取られた結果と、2 回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果でないものについては、さらに、4 回目として再び読み取られ、この 4 回目に読み取られた結果と、3 回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果とならないものについては、遊技球 B の入球がないものとして、又は入力を見捨てるものとして扱う。

20

【1 5 7 2】

このように、スイッチ入力処理では、主制御 M P U 1 3 1 0 a の各種入力ポートのすべての入力端子に入力されている状態（空き端子処理が施されているものも含める。）を、1 回目～3 回目に亘って比較する 2 度読み取りと、2 回目～4 回目に亘って比較する 2 度読み込みと、による計 2 回の 2 度読み取りを行うことによって、チャタリングやノイズ等の影響による誤検出を回避することができるようになっているため、普通入賞口センサ 2 4 0 1 からの検出信号、一般入賞口センサ 3 0 0 1 からの検出信号、第一始動口センサ 3 0 0 2 からの検出信号、第二始動口センサ 2 4 0 2 からの検出信号、大入賞口センサ 2 4 0 3 からの検出信号、役物入賞口センサ 2 5 1 3 からの検出信号、第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4 からの検出信号、第一ハズレ口センサ 2 5 1 6 からの検出信号、第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 からの検出信号、第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 からの検出信号、アウトセンサ 6 6 4 からの検出信号、磁気センサ 2 0 1 0 からの検出信号、RAM クリアスイッチからの操作信号（RAM クリア信号）、扉枠開放スイッチからの検出信号、本体枠開放スイッチからの検出信号、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの信号、設定切替ボタン 1 3 1 1 b からの信号、アウトセンサ 6 6 4 からの検出信号、後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを払出制御基板 6 3 3 が正常に受信した旨を伝える払出制御基板 6 3 3 からの払主 A C K 信号の信頼性を高めることができる。

30

40

【1 5 7 3】

ステップ S 1 0 4 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、入力端子不具合監視処理を行う（ステップ S 1 0 5）。この入力端子不具合監視処理では、主制御 M P U 1 3 1 0 a の各種入力ポートの入力端子のうち、空き端子処理が施されているものの状態を、ステップ S 1 0 4 のスイッチ入力処理において取得した情報に基づいて行う。具体的には、例えば、

50

主制御MPU1310aの入力ポートPAの入力端子PA7は、空き端子処理としてグラウンド（GND）に接地されているため、常に論理状態がLOWとなっている。そこで、入力端子不具合監視処理では、各種入力ポートの入力端子のうち、空き端子処理が施されている入力端子の論理状態がLOWとなっているか否かをステップS104のスイッチ入力処理において取得した情報に基づいて行う。主制御MPU1310aは、空き端子処理が施されている入力端子の論理状態がLOWとなっていないと判定したときには、主制御MPU1310aの周辺回路に不具合が発生している旨を伝える報知表示に区分される不具合コマンドを送信情報として主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶する。

【1574】

ステップS105に続いて、主制御MPU1310aは、当落乱数更新処理を行う（ステップS106）。この当落乱数更新処理では、上述した、図柄乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図176に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップS56の非当落乱数更新処理で更新される、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、図柄乱数は、当落判定（当り判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。

【1575】

例えば、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値1ずつ加算されることでカウントアップする。普通図柄当り判定用初期値決定乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、この当落乱数更新処理により当り判定用初期値決定乱数は更新される。普通図柄当り判定用初期値決定乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

【1576】

本実施形態では、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数を、図176に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップS56の非当落乱数更新処理、及び本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS106の当落乱数更新処理でそれぞれ更新しているが、割り込みタイマが発生するごとに本ルーチンの処理時間にムラが生じて次の割り込みタイマが発生するまでの残り時間内において主制御側メイン処理を繰返し実行することによりステップS56の非当落乱数更新処理の実行回数がランダムとなる場合には、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数をステップS56の非当落乱数更新処理においてのみ更新する仕組みとしてもよい。

【1577】

ステップS106に続いて、主制御MPU1310aは、球数計数処理を行う（ステップS107）。この球数計数処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、アウト口左センサ3032からの検出信号が入力されて遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収された遊技球Bをアウト口左センサ3032が検出した場合にはアウト口1008により回収された遊技球Bの球数の計数をカウントする回収球カウンタの値に値1を加算する（インクリメントする）演算を行うとともに、アウト口右センサ3033からの検出信号が入力されて遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収された

遊技球Bをアウト口右センサ3033が検出した場合には、アウト口1008により回収された遊技球Bの球数の計数をカウントする回収球カウンタの値に値1を加算する（インクリメントする）演算を行う。つまり、球数計数処理では、アウト口左センサ3032がアウト口1008により回収された遊技球Bを検出し、かつ、アウト口右センサ3033がアウト口1008により回収された遊技球Bを検出した場合には、回収球カウンタの値に値2を加算する演算を行う。主制御MPU1310aは、演算結果である回収球カウンタの値を、アウト口1008により回収された遊技球Bの球数の計数結果（総数）として、主制御内蔵RAMの特定領域におけるアウト球計数専用領域に格納するとともに、ベースモニタ1310hに表示する点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御MPU1310aは、回収球カウンタの値が値10で割り切れる場合、つまり、アウト口1008で回収される遊技球Bの球数が10球に達するごとに、その旨を伝える球回収コマンドを作成し、送信情報として出力情報記憶領域に記憶する。なお、主制御MPU1310aは、演算結果である回収球カウンタの値が最大値（本実施形態では、値65535）に達して、さらに回収球カウンタの値に値1だけ加算（インクリメント）すると、回収球カウンタの値がオーバーフローして値0となり、この値0から加算する演算を行う。

【1578】

ステップS107に続いて、主制御MPU1310aは、賞球制御処理を行う（ステップS108）。この賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて遊技球Bを払い出すための賞球コマンドを作成したり、主制御基板1310と払出制御基板633との基板間の接続状態を確認するためのセルフチェックコマンドを作成したりする。そして作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主払シリアルデータとして払出制御基板633に送信する。例えば、大入賞口2005に遊技球Bが1球、入球すると、賞球として15球を払い出す賞球コマンドを作成するとともに、賞球として払い出す予定の遊技球Bの球数が10球に達しているため、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶し、賞球コマンドを払出制御基板633に送信したり、この賞球コマンドを払出制御基板633が正常に受信完了した旨を伝える払主ACK信号が所定時間内に入力されないときには主制御基板1310と払出制御基板633との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成して払出制御基板633に送信したりする。

【1579】

また、ステップS108の賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、賞球として払い出す予定の遊技球Bの球数が10球に達している場合には、その旨を伝えるためにその他に区分されるメイン賞球数情報出力コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶する。メイン賞球数情報出力コマンドは、メイン賞球数情報出力判定用カウンタの値に基づいて作成されるようになっている。このメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値は、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、つまり遊技盤5に設けられる一般入賞口2001、普通入賞口2003、第一始動口2002、第二始動口2004、及び大入賞口2005等の各種入賞口（以下、「遊技盤5に設けられる各種入賞口」と記載する。）に入球した遊技球Bに基づいて、賞球として払い出す予定の遊技球Bの球数をカウントするものであり、ステップS108の賞球制御処理において、主制御内蔵RAMの賞球予定情報記憶領域に記憶更新されるようになっている。ステップS108の賞球制御処理では、主制御内蔵RAMの賞球予定情報記憶領域に記憶されるメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値を読み出し、この読み出したメイン賞球数情報出力判定用カウンタの値に、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、賞球として払い出す予定の遊技球Bの球数を加算し、この加算した球数を示す値が値10を超えているときには（つまり、賞球として払い出す予定の遊技球Bの球数が10球に達しているときには）、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力コマンドを作成し、送信情報として出力情報記憶領域に記憶するとともに、その超えた球数を示す値を、メイン賞球数情

10

20

30

40

50

報出力判定用カウンタの値として、上述した主制御内蔵RAMの賞球予定情報記憶領域に記憶更新するようになっている。

【1580】

ステップS108に続いて、主制御MPU1310aは、枠コマンド受信処理を行う（ステップS110）。払出制御基板633は、状態表示に区分される1バイト（8ビット）の各種コマンド（例えば、枠状態1コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態2コマンド）を送信する。枠コマンド受信処理では、各種コマンドを払主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を払出制御基板633に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵RAMの出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御MPU1310aは、その正常に払主シリアルデータとして受信したコマンドを2バイト（16ビット）のコマンドに整形し（状態表示に区分される各種コマンド（枠状態1コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態2コマンド））、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

10

【1581】

ステップS110に続いて、主制御MPU1310aは、不正行為検出処理を行う（ステップS112）。この不正行為検出処理では、賞球に関する異常状態を確認する。電波照射による不正行為（以下、「電波照射ゴト」と記載する。）が行われていると判断すると、電波照射ゴトカウンタの値を値1だけ加算（インクリメント）する。この電波ゴトカウンタの値は、不正行為検出処理において電波照射ゴトが行われると判断されるごとに、インクリメントされるものであり、RAMクリアされると、初期値として値0（ゼロ）がセットされるようになっている。電波照射ゴトカウンタの値が上限値に達すると（本実施形態では、不正行為検出処理が主制御側タイマ割り込み処理が行われる割り込み周期である4msに基づいて、上限値として値250が設定されている。）、電波照射ゴトが行われている旨を伝える報知表示に区分される電波照射ゴト報知コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

20

【1582】

また、ステップS112の不正行為検出処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、磁気センサ2010からの検出信号が入力されているときには、磁石を用いた不正行為（以下、「磁石ゴト」と記載する。）が行われていると判断し、磁石ゴトカウンタの値を値1だけ加算（インクリメント）する。この磁石ゴトカウンタの値は、不正行為検出処理において電波照射ゴトが行われると判断されるごとに、インクリメントされるものであり、遊技バックアップ情報に含まれるものであり、RAMクリアされると、初期値として値0（ゼロ）がセットされるようになっている。磁石ゴトカウンタの値が上限値に達すると（本実施形態では、不正行為検出処理が主制御側タイマ割り込み処理が行われる割り込み周期である4msに基づいて、上限値として値250が設定されている。）、電波照射ゴトが行われている旨を伝える報知表示に区分される磁石ゴト報知コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。本実施形態では、このような仕組みによって磁石ゴトを確実に検出して報知することにより、遊技ホールの店員等の係員が磁石ゴトを早い段階で発見することができることに寄与することができるようになっている。

30

【1583】

また、ステップS112の不正行為検出処理では、例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当り遊技状態でない場合に大入賞口センサ2403からの検出信号が入力されているとき（大入賞口2005に遊技球Bが入球するとき）等の大入賞口異常入賞発生には、異常状態として報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

40

【1584】

なお、ステップS112の不正行為検出処理では、電波照射ゴト及び／又は、磁石ゴトを検出したときには、不正行為の検出として不正行為検出フラグFD-FLGに値1をセットする一方、電波照射ゴト及び磁石ゴトを検出していないときには、不正行為の未検出として不正行為検出フラグFD-FLGに値0をセットする。この不正行為検出フラグFD

50

ー F L G は、遊技バックアップ情報に含まれるものであり、R A M クリアされると、初期値として値 0（ゼロ）がセットされるようになっている。また、大入賞口異常入賞発生を検出したときにも、不正行為の検出として、不正行為検出フラグ F D - F L G に値 1 をセットするようにしてもよい。

【1585】

ステップ S 1 1 2 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、発射許可信号設定処理を行う（ステップ S 1 1 3）。この発射許可信号設定処理では、遊技球 B の発射を払出制御基板 6 3 3 の発射制御部 6 3 3 b に対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定する。具体的には、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、上述した不正行為検出フラグ F D - F L G の値に基づいて、不正行為検出フラグ F D - F L G が値 0 であるとき、つまり不正行為の未検出であると判定したときには発射許可信号の論理として発射許可論理に設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する一方、不正行為検出フラグ F D - F L G が値 0 でない（値 1 である）とき、つまり不正行為の検出であると判定したときには発射許可信号の論理として発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。なお、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、扉枠開放スイッチからの検出信号が入力されて本体枠 4 に対して扉枠 3 が開放されていると扉枠開放スイッチが検出した場合、本体枠開放スイッチからの検出信号が入力されて外枠 2 に対して本体枠 4 が開放されていると本体枠開放スイッチが検出した場合には、発射許可信号の論理として発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。発射許可信号の論理は、初期値（デフォルト）として、パチンコ機 1 が電源投入されてから（復電してから）本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 1 3 の発射許可信号設定処理が開始されるまでに亘って、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）に設定されるようにリセット機能付き主制御出力回路を含むハードウェアにより構成されている。

【1586】

ステップ S 1 1 3 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップ S 1 1 4）。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、主制御内蔵ハード乱数回路にラッチ信号を出力し、ラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路が抽出した乱数（乱数値）を、主制御 M P U 1 3 1 0 a に内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得し、この取得した乱数値を特別乱数としてセットする。そして特別乱数（つまり、主制御 M P U 1 3 1 0 a に内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）と、主制御内蔵 R O M に予め記憶されている大当たり判定値と、が一致するか否かを判定（大当たり遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））したり、図柄乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵 R O M に大当たり種別や小当たり種別に応じて予め記憶されている当り種別判定値のいずれと一致するか否かを判定（当り種別を決定）したりする。

【1587】

これらの判定結果（抽選結果）が第一始動口センサ 3 0 0 2 によるものである場合には特図 1 同調演出関連の各種コマンドを作成する一方、その判定結果（抽選結果）が第二始動口センサ 2 4 0 2 によるものである場合には特図 2 同調演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、特別図柄の変動表示パターンを上述した変動表示パターン用乱数に基づいて決定し、その決定した特別図柄の変動表示パターンに従って機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器を点灯させるよう機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当たり遊技状態となるときには、大当たり関連に区分される各種コマンド（大当たりオープニングコマンド、大入賞口 1 開放 N 回目表示コマンド、大入賞口 1 閉鎖表示コマンド、大入賞口 1 カウント表示コマンド、大当たりエンディングコマンド、及び大当たり図柄表示コマンド）を作成し、送信情報として送信情報記憶

10

20

30

40

50

領域に記憶したり、例えば、開閉部材を開閉動作させるようアタッカソレノイド2414への駆動信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、大入賞口2005が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が2回であるときには、機能表示ユニット1400のラウンド表示器の2ラウンド表示ランプを点灯させるよう2ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが15回であるときには、機能表示ユニット1400のラウンド表示器の15ラウンド表示ランプを点灯させるよう15ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、時短発生の有無を所定の色で点灯させるよう機能表示ユニット1400の状態表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したりする。

10

【1588】

ステップS114に続いて、主制御MPU1310aは、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップS116）。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて普通入賞口入賞処理を行う。この普通入賞口入賞処理では、入力情報から普通入賞口センサ2401からの検出信号が入力ポートの入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力ポートの入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出して普通入賞口入賞情報として主制御内蔵RAMの普通入賞口入賞情報記憶領域に記憶する。

【1589】

この普通入賞口入賞情報記憶領域には、第0区画～第3区画（4つの区画）が設けられており、第0区画、第1区画、第2区画、そして第3区画の順に普通入賞口入賞情報が格納されるようになっている。例えば普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第0区画～第2区画に格納されている場合、普通入賞口センサ2401からの検出信号が入力ポートの入力端子に入力されていたときには普通入賞口入賞情報を普通入賞口入賞情報記憶の第3区画に格納する。

20

【1590】

普通入賞口入賞情報は普通入賞口入賞情報記憶の第0区画に格納されているものが主制御内蔵RAMの作業領域にセットされる。この普通入賞口入賞情報がセットされると、普通入賞口入賞情報記憶の第1区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第0区画に、普通入賞口入賞情報記憶の第2区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第1区画に、普通入賞口入賞情報記憶の第3区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第2区画に、それぞれシフトされて普通入賞口入賞情報記憶の第3区画が空き領域となる。例えば、普通入賞口入賞情報記憶の第1区画～第2区画に普通入賞口入賞情報が記憶されている場合には、普通入賞口入賞情報記憶の第1区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第0区画に、普通入賞口入賞情報記憶の第2区画の普通入賞口入賞情報が普通入賞口入賞情報記憶の第1区画にそれぞれシフトされて普通入賞口入賞情報記憶の第2区画及び普通入賞口入賞情報記憶の第3区画が空き領域となる。ここで、普通入賞口入賞情報記憶の第1区画～第3区画に普通入賞口入賞情報が格納されていると、格納された普通入賞口入賞情報の総数を保留球として機能表示ユニット1400の普通保留表示器を点灯させるよう、上述した普通入賞口入賞情報に基づいて機能表示ユニット1400の普通保留表示器の点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

30

40

【1591】

普通入賞口入賞処理に続いて、主制御内蔵RAMの作業領域にセットされた普通入賞口入賞情報を読み出し、この読み出した普通入賞口入賞情報から普通図柄当り判定用乱数の値を取り出して主制御内蔵ROMに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致するか否かを判定する（「普通抽選」という）。この判定結果（普通抽選による抽選結果）により可動片を開閉動作させるか否かが決定する。この決定で開閉動作をさせる場合には、可動片が開動作した状態となることで第二始動口2004へ遊技球Bが受入可能となる遊技状

50

態となって遊技者に有利な遊技状態なる。この決定と対応する普通図柄の変動表示パターンを上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて決定し、普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄の変動表示パターンに従って機能表示ユニット1400の普通図柄表示器を点灯させるよう機能表示ユニット1400の普通図柄表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【1592】

また、例えばその取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ROMに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致しているときには、普通電役演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、可動片を開閉動作させるよう始動口ソレノイド2412への駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する一方、その取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ROMに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致していないときには、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定し、普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄変動表示パターンに従って機能表示ユニット1400の普通図柄表示器を点灯させるよう機能表示ユニット1400の普通図柄表示器への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。なお、本例では普通抽選の当選確率（普通当りとなる確率）は2分の1となっている。

【1593】

ステップS116に続いて、主制御MPU1310aは、設定値確認表示処理を行う（ステップS117）。この設定値確認表示処理では、その詳細な説明を後述するが、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、外枠2に対する本体枠4の開放を検出するための本体枠開放スイッチからの検出信号と、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることで設定キースイッチ1311aが設定キーONされ、設定キースイッチ1311aからの設定キーONの信号と、により、外枠2に対して本体枠4が開放されていると判定し、かつ、設定キーONの信号により設定キースイッチ1311aが設定キーONされていると判定したことによって、予め定めた設定値表示許可条件が成立していると判定する一方、本体枠開放スイッチからの検出信号により外枠2に対して本体枠4が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キーONの信号により設定キースイッチ1311aが設定キーONされていないと判定したことによって、予め定めた設定値表示許可条件が成立していないと判定する。設定値確認表示処理では、設定値表示許可条件が成立しているときには、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を設定表示器1310gに表示するための点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶する一方、設定値表示許可条件が成立しているときには、そのまま終了し、本ルーチンへ戻る。

【1594】

ステップS117に続いて、主制御MPU1310aは、ポート出力処理を行う（ステップS118）。このポート出力処理では、主制御MPU1310aの各種出力ポートの出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。この主制御MPU1310aは、例えば、出力情報に基づいて主制御MPU1310aの所定の出力ポートの出力端子から、払出制御基板633からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主払ACK信号を払出制御基板633に出力したり、大当り遊技状態であるときには大入賞口2005の開閉部材の開閉動作を行うアタッカソレノイド2414に駆動信号を出力したり、可動片の開閉動作を行う始動口ソレノイド2412に駆動信号を出力したりするほかに、15ラウンド大当り情報出力信号、2ラウンド大当り情報出力信号、小当り情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図

10

20

30

40

50

柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を払出制御基板 6 3 3 に出力したり、発射許可論理又は発射停止論理（発射非許可論理）に設定された発射許可信号を払出制御基板 6 3 3 に出力したり、アウト口 1 0 0 8 により回収された遊技球 B の球数の計数結果（総数）を表示するベースモニタ 1 3 1 0 h に表示信号を出力したり、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号を出力したりする。

【1 5 9 5】

ステップ S 1 1 8 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（ステップ S 1 2 0）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板 1 5 1 0 に送信する。この送信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、特図 1 同調演出関連に区分される各種コマンド、特図 2 同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド（例えば、大入賞口 2 0 0 5 に入球した遊技球 B を検出した際に大入賞口センサ 2 4 0 3 からの検出信号に基づいて大入賞口カウントコマンドに相当する大入賞口 1 カウント表示コマンド）、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、報知表示に区分される各種コマンド、状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンド（例えば、主制御基板 1 3 1 0 が遊技盤 5 に設けられる各種入賞口に入球した遊技球 B に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球 B の球数が 1 0 球に達するごとにその旨をメイン賞球数情報としてメイン賞球数情報出力信号を、外部端子板 5 5 8 を介して、ホールコンピュータへ伝えることを指示するメイン賞球数情報出力コマンドなど）、及び特定履歴に区分される各種コマンド（例えば、アウト口 1 0 0 8 で回収される遊技球 B の球数が 1 0 球に達するごとにその旨を伝える球回収コマンド、設定値が設定変更された旨を伝える設定変更コマンド、主制御内蔵 R A M に格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）旨を伝えるエラー表示コマンド、主制御内蔵 R A M の特定領域における後述する設定値専用領域に格納されている設定値を確認する旨を伝える設定キーの O N 操作コマンド等）が記憶されている。主周シリアルデータは、1 パケットが 3 バイトに構成されている。具体的には、主周シリアルデータは、1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。

【1 5 9 6】

この周辺制御基板コマンド送信処理では、主周シリアルデータとして各種コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板 1 5 1 0 に送信する。主制御 M P U 1 3 1 0 a の電源端子である V D D 端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生した場合に、電解コンデンサ M C 2 に充電された電荷が直流 + 5 V として印加されるようになっているため、主制御 M P U 1 3 1 0 a に内蔵される主周シリアル送信ポートは、少なくとも、その送信バッファレジスタにセットされたコマンドをシリアル管理部により送信シフトレジスタに転送して送信シフトレジスタから主周シリアルデータとして送信完了することができるようになっている。パチンコ機 1 への電源投入するときや、電源投入後に停電又は瞬停が発生して電力が回復する復電時には、図 1 7 6 に示した主制御側電源投入時処理におけるステップ S 5 0 の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、復電した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶しているため、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板 1 5 1 0 に送信し、続いて電源投入

10

20

30

40

50

時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板1510に送信し、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板1510に送信する。なお、主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域には、主制御側電源投入時処理におけるステップS34の主制御内蔵RAMの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から各種情報を読み出してこの各種情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず各種情報のうち遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドが送信されることとなる。

10

【1597】

なお、アウト口1008で回収される遊技球Bの球数が10球に達するごとにその旨を伝える球回収コマンドを周辺制御基板1510へ送信すると、周辺制御基板1510における周辺制御ICのCPUは、受信した球回収コマンドごとに、アウト口1008で回収される遊技球Bの球数を計数して、図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに記憶保持される球回収情報（計数した値（つまりアウト口1008で回収される遊技球Bの球数の総数）と更新した日時とを対応付けた情報）を更新する。なお、球回収コマンドを受信できずに、遊技ホールの営業時間が終了してパチンコ機1が電源遮断されると、結果的に、最後に計数した値（つまりアウト口1008で回収される遊技球Bの球数の総数）と更新した日時とを対応付けた球回収情報が図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに記憶保持される。遊技ホールの営業を開始するときにパチンコ機1が電源投入されると、周辺制御基板1510における周辺制御ICのCPUは、図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに記憶保持される球回収情報を、営業開始した日から再び球回収情報を作成するようになっており、図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに球回収情報が球回収履歴情報として記憶保持されるようになっている。なお、図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに球回収情報として記憶保持される計数した値は、その日に値0（ゼロ）から計数した値を用いてもよいし、その日に値0（ゼロ）から計数した値とこれまでの計数した値の総和との両方を用いてもよい。

20

【1598】

ステップS120に続いて、主制御MPU1310aは、主制御内蔵WDTのクリアを行い（ステップS122）、このルーチンを終了する。ステップS122の主制御内蔵WDTのクリアは、主制御MPU1310aに内蔵されるWDTクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすることにより行う。これにより、主制御内蔵WDTによる計時がクリアされる。そして、主制御内蔵WDTによる計時が再び開始されることによって、主制御内蔵WDTにより主制御MPU1310aが強制的にリセットされずに済む。

30

【1599】

なお、主制御基板1310は、上述したように、遊技の進行を行っている際に、パチンコ機1への電源が遮断される前に、遊技の進行による遊技情報を記憶するための上述したバックアップ処理を実行して完了することができるとともに、復電時において、主制御基板1310による遊技の進行の復帰先として、バックアップ処理を実行した遊技情報に基づいて、パチンコ機1への電源が遮断される際における、本ルーチンにおけるステップS118のポート出力処理による電氣的駆動源である始動口ソレノイド2412やアタッカソレノイド2414の駆動状態を指示する電源投入時主制御復帰先コマンドを周辺制御基板1510へ出力することができるようになっている。つまり、主制御基板1310は、図176に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS50の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、図175に示した同処理におけるステップS34の主制御内蔵RAMの作業領域の設定において主制御内蔵RAMの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵RAMの送信情

40

50

報記憶領域に記憶し、本ルーチンにおけるステップS 1 2 0の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板1 5 1 0に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板1 5 1 0に送信し、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板1 5 1 0に送信する。

【1 6 0 0】

このため、周辺制御基板1 5 1 0は、主制御基板1 3 1 0からの電源投入時主制御復帰先コマンドに基づいて、復電時における主制御基板1 3 1 0による遊技の進行の復帰先を演出表示装置1 6 0 0の表示領域において演出表示することができる。これにより、遊技者が遊技を行っている際に、瞬停や停電が発生して、その後に復電するとき、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができるとともに、主制御基板1 3 1 0による遊技の進行の復帰先を演出表示装置1 6 0 0の表示領域において演出表示して報知することができるため、パチンコ機1のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に遊技者に見えて故障したと勘違いされることを防止することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することにより、遊技者に故障したと勘違いされることを防止することができる。

【1 6 0 1】

また、主制御基板1 3 1 0の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板1 3 1 0が電源投入されると、上述したように、図1 7 5に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS 3 8で主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いて必ずクリアすることとなる。これにより、図1 7 6に示した同処理におけるステップS 5 0の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、電源投入に区分される電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンド、電源投入時主制御復帰先コマンド、そして電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドという3つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶される状態となり、本ルーチンにおけるステップS 1 2 0の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信し、続いて電源投入時メイン賞球数情報出力判定用カウンタ通知コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信する。主制御基板検査工程の検査装置は、主制御基板1 3 1 0から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版權を特定するための版權コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当たり遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ST機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、主制御基板検査工程の検査モニタに詳細な機種情報を表示するようになっている。

【1 6 0 2】

[9 - 4 . 設定変更処理]

次に、設定変更処理について説明する。この設定変更処理は、図1 7 5に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS 3 7において行われる処理である。

【1 6 0 3】

設定変更処理が開始されると、主制御MPU1310aは、図178に示すように、現状の設置値を取得する（ステップS200）。ここでは、主制御MPU1310aは、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取得する。この設定値を取得するときには、読み出してもよいし、取り出してもよいが、設定値を取り出す場合には、取り出した設定値を所定領域にセットする。

【1604】

ステップS200に続いて、主制御MPU1310aは、チェックサムの算出を行う（ステップS202）。このチェックサムは、主制御内蔵RAMに記憶されている各種情報を数値とみなしてその合計を算出するものであり、図175に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS28において行われるチェックサムの算出と同一の処理である。

【1605】

ステップS202に続いて、主制御MPU1310aは、算出したチェックサムの値（サム値）が図176に示した主制御側電源投入時処理における主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する（ステップS204）。ステップS204において、主制御MPU1310aは、一致していると判定したときには、バックアップフラグBK-FLGが値1であるか否かを判定する（ステップS206）。ステップS204の判定、及びステップS206の判定は、図175に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS30の判定、及びステップS32の判定とそれぞれ同一の判定である。バックアップフラグBK-FLGは、上述したように、各種情報、チェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグBK-FLGの値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵RAMに記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値1、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値0にそれぞれ設定される。

【1606】

ステップS204の判定において、主制御MPU1310aは、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップS206の判定において、主制御MPU1310aは、バックアップフラグBK-FLGが値1でない（値0である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、ステップS200で取得した設定値が正常範囲であるか否かを判定する（ステップS208）。ここで、「正常範囲」とは、設定値が設定変更することができる値であり、本実施形態では、設定値1、設定値2、設定値3、設定値4、設定値5、及び設定値6までの値に予め設定されている。ステップS208の判定フローチャートがすすむことにより、主制御内蔵RAMの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合となっているため、主制御内蔵RAMに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）。そこで、ステップS208の判定において、主制御MPU1310aは、ステップS200で取得した、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値が正常範囲である設定値1～設定値6のうちいずれかの値となっているか否かを判定し、正常範囲であると判定したときにはその設定値をそのまま使用する。

【1607】

一方、ステップS208の判定において、主制御MPU1310aは、正常範囲でないと判定したときにはステップS200で取得した設定値に対して初期値である設定値1を設定する（ステップS210）。なお、ステップS208の判定では、ステップS200で取得した、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値が正常範囲である設定値1～設定値6のうちいずれかの値となっているか否かを判定しているが、このステップS208の判定を行わずに、ステップS204の判定において、主制御MPU1310aは、チェックサムの値（サム値）が一致していないと判定したときには、又はステップS206の判定において、主制御MPU1310aは、バックアップフラグBK-FLGが値1でない（値0である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正

10

20

30

40

50

常に終了していないと判定したときには、ステップ S 2 1 0 の処理にすすみ、ステップ S 2 0 0 で取得した設定値に対して初期値である設定値 1 を設定するようにしてもよい。

【1 6 0 8】

ステップ S 2 0 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、バックアップフラグ B K - F L G が値 1 であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したと判定したときには、又はステップ S 2 0 8 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、正常範囲であると判定したときには、又はステップ S 2 1 0 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定変更許可ランプ 1 3 1 1 c に点灯信号を出力して設定変更許可ランプ 1 3 1 1 c を点灯する（ステップ S 2 1 2）。

【1 6 0 9】

ステップ S 2 1 2 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定値を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号を設定表示器 1 3 1 0 g に出力して設定表示器 1 3 1 0 g に対して設定値を表示する（ステップ S 2 1 4）。

【1 6 1 0】

ステップ S 2 1 4 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されているか否かを判定する（ステップ S 2 1 6）。この判定は、設定切替ボタン 1 3 1 1 b からの検出信号を読み取り、設定切替ボタン 1 3 1 1 b からの検出信号が入力されているか否かを判定する。主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定切替ボタン 1 3 1 1 b からの検出信号が入力されているときには設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されていると判定する一方、設定切替ボタン 1 3 1 1 b からの検出信号が入力されていないときには設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されていないと判定する。

【1 6 1 1】

ステップ S 2 1 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されていると判定したときには、設定値に値 1 を加算する（インクリメントする）演算を行って更新する（ステップ S 2 1 8）。このとき、ステップ S 2 0 0 で設定値を取得するときにおいて、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取り出して所定領域にセットしている場合には、この所定領域にセットした設定値に値 1 を加算する（インクリメントする）こととなる。

【1 6 1 2】

ステップ S 2 1 8 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、ステップ S 2 1 6 で更新した設定値を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号を設定表示器 1 3 1 0 g に出力して設定表示器 1 3 1 0 g に対して更新した設定値を表示する（ステップ S 2 2 0）。

【1 6 1 3】

ステップ S 2 2 0 に続いて、又はステップ S 2 1 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されていないと判定したときには、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、決定キーが操作されたか否かを判定する（ステップ S 2 2 2）。この判定では、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キースイッチ 1 3 1 1 a の設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から反時計方向へ向かって設定キーシリンダが 1 2 0 度回転操作されて（つまり、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向へ向かって 6 0 度回転操作されて OFF 操作し、さらに反時計方向へ向かって 6 0 度回転操作されて）第 2 の ON 操作することによりことで設定キースイッチ 1 3 1 1 a が決定キー ON され、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの決定キー ON の信号に基づいて行い、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの決定キー ON の信号が入力されているときには決定キーが操作されたと判定する一方、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの決定キー ON の信号が入力されていないときには決定キーが操作されていないと判定する。

【1 6 1 4】

ステップ S 2 2 2 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、決定キーが操作されてい

10

20

30

40

50

ないと判定したときには、ステップ S 2 1 6 の判定に再び戻り、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されているか否かを判定する。ステップ S 2 1 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されていると判定したときには、ステップ S 2 1 8、そしてステップ S 2 2 0 の処理を再び行い、ステップ S 2 2 2 の判定を行い、決定キーが操作されていないと判定したときには、ステップ S 2 1 6 の判定に再び戻り、決定キーが操作されるまで、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されると、操作されるごとに設定値が値 1 ずつ加算され更新されて設定表示器 1 3 1 0 g に表示され、設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作されないと、直前に設定切替ボタン 1 3 1 1 b が操作され更新された設定値が設定表示器 1 3 1 0 g に表示される。なお、ステップ S 2 2 2 の判定で決定キーが操作されたと判定されるまでに、仮に停電や瞬停が発生して復電しても、停電や瞬停が発生する直前に更新した設定値が主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されないため、破棄され、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納される設定値が変更されない。

10

【1 6 1 5】

一方、ステップ S 2 2 2 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、決定キーが操作されたと判定したときには、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に更新した設定値を格納する（ステップ S 2 2 4）。このとき、ステップ S 2 0 0 で設定値を取得するときにおいて、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取り出して所定領域にセットしている場合には、この所定領域にセットした設定値に対して更新されるため、この更新された設定値を、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域へ戻すこととなる。このステップ S 2 2 4 の処理完了の後に、仮に停電や瞬停が発生して復電しても、停電や瞬停が発生する前に決定キーが操作されたときにおける更新した設定値が主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている。

20

【1 6 1 6】

ステップ S 2 2 4 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キーの O F F 操作があるか否かを判定する（ステップ S 2 2 6）。この判定では、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キースイッチ 1 3 1 1 a の設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を決定キー O N した設定キーシリンダの回転位置から初期位置（つまり、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を O F F する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって 6 0 度回転操作されてして O F F 操作することで設定キースイッチ 1 3 1 1 a が O F F され、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの O F F の信号に基づいて行い、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの O F F の信号が入力されているときには設定キーが O F F 操作されたと判定する一方、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの O F F の信号が入力されていないときには設定キーが O F F 操作されていないと判定する。

30

【1 6 1 7】

ステップ S 2 2 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キーが O F F 操作されていないと判定したときには、ステップ S 2 2 6 の判定に再び戻り、設定キーが O F F 操作されるまで、ステップ S 2 2 6 の判定を繰返し行う。

40

【1 6 1 8】

一方、ステップ S 2 2 6 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キーが O F F 操作されたと判定したときには、更新した設定値を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号の設定表示器 1 3 1 0 g への出力を停止して設定表示器 1 3 1 0 g に対して更新した設定値を非表示とする（ステップ S 2 2 8）。

【1 6 1 9】

ステップ S 2 2 8 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定変更許可ランプ 1 3 1 1 c への点灯信号を停止して設定変更許可ランプ 1 3 1 1 c を消灯する（ステップ S 2 3 0）。

【1 6 2 0】

ステップ S 2 3 0 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定変更許可フラグ C S - F L

50

Gに値0をセットする（ステップS232）。この設定変更許可フラグCS-FLGは、上述したように、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている現状の設定値（設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダが第1のON操作された時点における設定値1～設定値6のうち設定されている値）の設定変更を行うことを許可するか否かを示すフラグであり、設定値の設定変更を行うことを許可するとき値1、設定値の設定変更を行うことを許可しないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS232の処理では、設定変更許可フラグCS-FLGに値0をセットすることにより、これより以後、設定値の設定変更を行うことを許可しない。

【1621】

ステップS232に続いて、主制御MPU1310aは、ステップS224で格納した設定値が正常範囲であるか否かを判定する（ステップS233）。「正常範囲」とは、ステップS208の判定のものと同一であり、上述したように、本実施形態では、設定値1、設定値2、設定値3、設定値4、設定値5、及び設定値6までの値に予め設定されている。ステップS233の判定において、主制御MPU1310aは、設定値が異常な値となっていないか再確認するために、ステップS224で主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納した設定値が正常範囲である設定値1～設定値6のうちいずれかの値となっているか否かを判定し、正常範囲であると判定したときにはその設定値をそのまま使用する。

【1622】

ステップS233の判定において、主制御MPU1310aは、正常範囲であると判定したときにはシリアル通信初期設定を行い（ステップS234）、続いて、設定変更コマンドを作成して送信情報を設定し（ステップS236）、続いて、ステップS236で設定した送信情報（設定変更コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板1510に送信する周辺制御基板送信コマンド送信処理を行い（ステップS238）、本ルーチンを終了する。ステップS234のシリアル通信初期設定は、図176に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS44のシリアル通信初期設定と同一の処理であり、ステップS238の周辺制御基板送信コマンド送信処理は、図177に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板送信コマンド送信処理と同一の処理である。ここで、ステップS234のシリアル通信初期設では、ステップS44のシリアル通信初期設より先に行って、ステップS238の周辺制御基板送信コマンド送信処理においてステップS236で設定した送信情報（設定変更コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板1510に送信しているが、これは、図176に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS50において電源投入時に送信するコマンドの予約設定される前に、優先して、設定値が設定変更された旨を設定変更コマンドにより周辺制御基板1510へ伝えるためである。なお、設定変更コマンドは、設定変更された設定値と設定値格納完了とを伝えるコマンドである。周辺制御基板1510における周辺制御ICのCPUは、設定変更コマンドを受信すると、図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに記憶保持される設定値履歴情報（設定値と日時とを対応付けた情報）を更新する。

【1623】

一方、ステップS233の判定において、主制御MPU1310aは、正常範囲でないと判定したときにはエラー表示処理を行い（ステップS240）、無限ループに入る。この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となり、パチンコ機1の電源を遮断して、再び電源を投入することとなる。このエラー表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵RAMの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合には、主制御内蔵RAMに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御MPU1310aがエラー表示として英字Eを設定表示器1310gに表示するようになっている。

【1624】

〔 9 - 5 . 設定値確認表示処理 〕

次に、設定値確認表示処理について説明する。この設定値確認表示処理は、図 1 7 7 に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 1 7 において行われる処理である。

〔 1 6 2 5 〕

設定値確認表示処理が開始されると、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、図 1 7 9 に示すように、確認表示フラグ D C S - F L G が値 0 であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 0）。この確認表示フラグ D C S - F L G は、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を確認するためのフラグであり、設定値を確認表示しているとき値 1、設定値を確認表示していないとき値 0 にそれぞれ設定される。

〔 1 6 2 6 〕

ステップ S 3 5 0 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、確認表示フラグ D C S - F L G が値 0 であるとき、つまり設定値を確認表示していないときには、本体枠 4 の開放及び設定キーの O N 操作があるか否かを判定する（ステップ S 3 5 2）。この判定では、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検出するための本体枠開放スイッチからの検出信号と、設定キースイッチ 1 3 1 1 a の設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キーシリンダが初期位置（つまり、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を O F F する設定キーシリンダの回転位置）から時計方向へ向かって 6 0 度回動操作されて第 1 の O N 操作されることで設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設定キー O N され、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの設定キー O N の信号と、により、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放されていると判定し、かつ、設定キー O N の信号により設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設定キー O N されていると判定したことによって、予め定めた設定値表示許可条件が成立していると判定する一方、本体枠開放スイッチからの検出信号により外枠 2 に対して本体枠 4 が開放されていないと判定し、及び／又は、設定キー O N の信号により設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設定キー O N されていないと判定したことによって、予め定めた設定値表示許可条件が成立していないと判定する。

〔 1 6 2 7 〕

ステップ S 3 5 2 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、予め定めた設定値表示許可条件が成立していないと判定したときには、そのまま本ルーチンを終了する一方、予め定めた設定値表示許可条件が成立していると判定したときには、設定値を確認表示するとして確認表示フラグ D C S - F L G に値 1 をセットし（ステップ S 3 5 4）、続いて、現状の設置値を取得する（ステップ S 3 5 6）。ここでは、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を取得する。

〔 1 6 2 8 〕

ステップ S 3 5 6 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、ステップ S 3 5 6 で取得した設定値が正常範囲であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 7）。「正常範囲」とは、図 2 1 5 の設定変更処理におけるステップ S 2 0 8 の判定、及びステップ S 2 3 3 の判定のものと同一であり、上述したように、本実施形態では、設定値 1、設定値 2、設定値 3、設定値 4、設定値 5、及び設定値 6 までの値に予め設定されている。ステップ S 3 5 7 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定値が異常な値となっていないか再確認するために、ステップ S 3 5 6 で取得した設定値（つまり、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値）が正常範囲である設定値 1 ~ 設定値 6 のうちいずれかの値となっているか否かを判定し、正常範囲であると判定したときにはその設定値をそのまま使用する。

〔 1 6 2 9 〕

ステップ S 3 5 7 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、正常範囲であると判定したときにはステップ S 3 5 6 で取得した設定値を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号を設定表示器 1 3 1 0 g に出力して設定表示器 1 3 1 0 g に対して設定値を表示する（ステップ S 3 5 8）。

〔 1 6 3 0 〕

ステップ S 3 6 0 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キーの O N 操作コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶し、設定キーの O N 操作コマンドの設定を行い（ステップ S 3 6 0）、本ルーチンを終了する。この設定キーの O N 操作コマンドは、図 1 7 7 に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の周辺制御基板コマンド送信処理において送信されるようになっている。設定キーの O N 操作コマンドは、本ルーチンである設定値確認表示処理が開始された旨（つまり、主制御内蔵 R A M の特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を確認する旨）を伝えるコマンドである。

【 1 6 3 1 】

なお、周辺制御基板 1 5 1 0 における周辺制御 I C の C P U は、設定キーの O N 操作コマンドを受信すると、図示しないリアルタイムクロック I C の内蔵 R A M に記憶保持される設定キーの O N 操作履歴情報（設定値を確認した旨と日時とを対応付けた情報）を更新する。

10

【 1 6 3 2 】

また、周辺制御基板 1 5 1 0 における周辺制御 I C の C P U は、設定キーの O N 操作コマンドを受信すると、上述した、球回収履歴情報、設定値履歴情報、エラー表示履歴情報、及び設定キーの O N 操作履歴情報等の特定履歴情報を表示許可することができるという予め定めた特定履歴情報表示許可条件が成立する状態となる。周辺制御基板 1 5 1 0 における周辺制御 I C の C P U は、この予め定めた特定履歴情報表示許可条件が成立する状態において特定履歴情報を確認する者が接触操作部 3 0 2 の回転操作及び押圧操作部 3 0 3 の押圧操作を行うことにより、これまで表示していた画像から特定履歴情報を選択表示する特定履歴情報表示画像へ切り替えて演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域に表示する制御を行う。

20

【 1 6 3 3 】

一方、ステップ S 3 5 0 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、確認表示フラグ D C S - F L G が値 0 でない（値 1 である）とき、つまり設定値を確認表示しているときには、設定キーの O F F 操作があるか否かを判定する（ステップ S 3 6 2）。この判定では、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、設定キースイッチ 1 3 1 1 a の設定キーシリンダの差し込み口に設定キーが差し込まれ、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を決定キー O N した設定キーシリンダの回転位置から初期位置（つまり、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を O F F する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって 6 0 度回転操作されてして O F F 操作することで設定キースイッチ 1 3 1 1 a が O F F され、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの O F F の信号により行い、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの O F F の信号が入力されているときには設定キーが O F F 操作されたと判定する一方、設定キースイッチ 1 3 1 1 a からの O F F の信号が入力されていないときには設定キーが O F F 操作されていないと判定する。

30

【 1 6 3 4 】

ステップ S 3 6 2 の判定において、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、設定キーが O F F 操作されていないと判定したときには、そのまま本ルーチンを終了する一方、設定キーが O F F 操作されたと判定したときには、設定値を確認表示しないとして確認表示フラグ D C S - F L G に値 0 をセットし（ステップ S 3 6 4）、続いて、ステップ S 3 5 6 で取得した設定値を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号の設定表示器 1 3 1 0 g への出力を停止して設定表示器 1 3 1 0 g に対してその取得した設定値を非表示とし（ステップ S 3 6 6）、続いて、設定キーの O F F 操作コマンドを作成して送信情報として主制御内蔵 R A M の送信情報記憶領域に記憶し、設定キーの O F F 操作コマンドの設定を行い（ステップ S 3 6 8）、本ルーチンを終了する。この設定キーの O F F 操作コマンドは、図 1 7 7 に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の周辺制御基板コマンド送信処理において送信されるようになっている。設定キーの O F F 操作コマンドは、本ルーチンである設定値確認表示処理が終了された旨（つまり、主制御内蔵 R A M の特定領

40

50

域における設定値専用領域に格納されている設定値を確認完了した旨)を伝えるコマンドである。

【1635】

なお、周辺制御基板1510における周辺制御ICのCPUは、設定キーのOFF操作コマンドを受信すると、上述した予め定めた特定履歴情報表示許可条件が成立しない状態となる。このとき、周辺制御基板1510における周辺制御ICのCPUは、上述した特定履歴情報表示画像を演出表示装置1600の表示領域に表示する制御を行っていた場合には、特定履歴情報表示画像に切り替える直前まで演出表示装置1600の表示領域に表示されていた画像へ切り替えて元へ戻す制御を行う。

【1636】

一方、ステップS357の判定において、主制御MPU1310aは、正常範囲でないと判定したときには割り込み非許可設定を行う(ステップS370)。この設定により、4msごとに繰返し行われていた図177に示した主制御側タイマ割り込み処理が停止されることとなる。

【1637】

ステップS370に続いて、主制御MPU1310aは、エラー表示処理を行い(ステップS372)、続いて、主制御内蔵WDTのクリアを行い続ける無限ループに入る(ステップS374)。この無限ループにより、主制御内蔵WDTのクリアを行い続けることとなるが、これは、主制御内蔵WDTを一度起動すると停止することができないため、主制御内蔵WDTのクリアを行い続けることにより、主制御MPU1310aに内蔵されるWDTクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすることで主制御内蔵WDTによる計時がクリアされ、主制御内蔵WDTによる計時が再び開始されることによって、主制御内蔵WDTにより主制御MPU1310aが強制的にリセットされずに済む。また、この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となり、パチンコ機1の電源を遮断して、再び電源を投入することとなる。このエラー表示処理では、その詳細な説明を後述するが、主制御内蔵RAMの内容に異常があると判定した場合、又は、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していないと判定した場合には、主制御内蔵RAMに格納されている内容に異常がある(又は信用することができないものである)として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本実施形態では、主制御MPU1310aがエラー表示として英字Eを設定表示器1310gに表示するようになっている。

【1638】

〔9-6. エラー表示処理〕

次に、エラー表示処理について説明する。このエラー表示処理は、図175に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS33において行われる処理であり、図175に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS37において行われる処理(図178に示した設定変更処理におけるステップS240において行われる処理)であり、図179に示した設定値確認表示処理におけるステップS372において行われる処理である。

【1639】

エラー表示処理が開始されると、主制御MPU1310aは、図180に示すように、発射許可信号の停止を行う(ステップS400)。発射許可信号は、上述したように、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝えるものであり、その論理が発射許可論理に設定されると、発射を許可する旨を伝えることができる一方、その論理が発射許可論理を反転させた発射停止論理(発射非許可論理)に設定されると、発射を停止(非許可)する旨を伝えることができる。

【1640】

本ルーチンであるエラー表示処理が図175に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS33において行われる処理又は図175に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS37において行われる処理の一処理(具体的には、図178に示した設定変更処理におけるステップS240において行われる処理)として開始されると、主制御M

10

20

30

40

50

P U 1 3 1 0 a は、図 1 7 6 に示した主制御側電源投入時処理におけるステップ S 5 2 の割り込み許可設定を行うことができないため、図 1 7 7 に示した主制御側タイマ割り込み処理を行うことができず、同処理におけるステップ S 1 1 3 の発射許可信号設定処理を行うことができない。発射許可信号は、主制御 M P U 1 3 1 0 a の所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路を介して払出制御基板 6 3 3 の発射制御部 6 3 3 b に出力されるため、復電時において、リセット機能付き主制御出力回路がリセットされ、その論理は、発射許可論理を反転させた発射停止論理（発射非許可論理）となっている。

【1 6 4 1】

そこで、本ルーチンであるエラー表示処理が図 1 7 5 に示した主制御側電源投入時処理におけるステップ S 3 3 において行われる処理又は図 1 7 5 に示した主制御側電源投入時処理におけるステップ S 3 7 において行われる処理の一処理（具体的には、図 1 7 8 に示した設定変更処理におけるステップ S 2 4 0 において行われる処理）として開始されると、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、ステップ S 4 0 0 において、復電してから本ルーチンであるエラー表示処理が開始された後においても、遊技球 B が発射されることを確実に防止するために、発射許可信号の論理を発射停止論理（発射非許可論理）に設定して、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路を介して払出制御基板 6 3 3 の発射制御部 6 3 3 b に出力する。

【1 6 4 2】

本ルーチンであるエラー表示処理が図 1 7 9 に示した設定値確認表示処理におけるステップ S 3 7 2 において行われる処理として開始されると、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、図 1 7 9 に示した設定値確認表示処理におけるステップ S 3 5 7 の判定において主制御内蔵 R A M の内容に異常があると判定している。主制御 M P U 1 3 1 0 a は、図 1 7 6 に示した主制御側電源投入時処理におけるステップ S 5 2 の割り込み許可設定をすでに行っているものの、本ルーチンであるエラー表示処理が開始される前にすでに図 1 7 9 に示した設定値確認表示処理におけるステップ S 3 7 0 において割り込み非許可設定が行われているため、本ルーチンであるエラー表示処理を終了すると、上述したように、無限ループに入るため、図 1 7 7 に示した主制御側タイマ割り込み処理を行うことができず、同処理におけるステップ S 1 1 3 の発射許可信号設定処理を行うことができない。

【1 6 4 3】

そこで、本ルーチンであるエラー表示処理が図 1 7 9 に示した設定値確認表示処理におけるステップ S 3 7 2 において行われる処理として開始されると、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、ステップ S 4 0 0 において、主制御内蔵 R A M の内容に異常がある状態で遊技球 B が発射されることを確実に防止するために、発射許可信号の論理を発射停止論理（発射非許可論理）に設定して、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路を介して払出制御基板 6 3 3 の発射制御部 6 3 3 b に出力する。

【1 6 4 4】

ステップ S 4 0 0 に続いて、エラー表示として英字 E を設定表示器 1 3 1 0 g に表示するための点灯信号を設定表示器 1 3 1 0 g に出力して設定表示器 1 3 1 0 g に対してエラー表示する（ステップ S 4 0 2 ）。

【1 6 4 5】

ステップ S 4 0 2 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、機能表示ユニット 1 4 0 0 に対してエラー表示を行う（ステップ S 4 0 4 ）。このステップ S 4 0 4 では、機能表示ユニット 1 4 0 0 の各種表示器をすべて点灯するための点灯信号を機能表示ユニット 1 4 0 0 に出力して、機能表示ユニット 1 4 0 0 に対してエラー表示する。

【1 6 4 6】

ステップ S 4 0 4 に続いて、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、シリアル通信初期設定を行い（ステップ S 4 0 6 ）、続いて、エラー表示コマンドを作成して送信情報を設定し（ステップ S 4 0 8 ）、続いて、ステップ S 4 0 6 で設定した送信情報（エラー表示コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板 1 5 1 0 に送信する周辺制御基板送信コマンド送

10

20

30

40

50

信処理を行い（ステップS 4 1 0）、本ルーチンを終了する。

【1 6 4 7】

ステップS 4 0 6のシリアル通信初期設定は、図1 7 8に示した設定変更処理におけるステップS 2 3 4のシリアル通信初期設定と、図1 7 6に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS 4 4のシリアル通信初期設定と、同一の処理であり、ステップS 4 1 0の周辺制御基板送信コマンド送信処理は、図1 7 8に示した設定変更処理におけるステップS 2 3 8の周辺制御基板送信コマンド送信処理と、図1 7 7に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS 1 2 0の周辺制御基板送信コマンド送信処理と同一の処理である。本ルーチンであるエラー表示処理が図1 7 5に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS 3 3において行われる処理、図1 7 5に示した主制御側電源投入時処理におけるステップS 3 7において行われる処理（図1 7 8に示した設定変更処理におけるステップS 2 4 0において行われる処理）、及び図1 7 9に示した設定値確認表示処理におけるステップS 3 7 2において行われる処理としてそれぞれ開始されて終了すると、上述したように、無限ループに入り、この無限ループにより、エラー表示処理が終了した状態を維持することとなり、遊技を進行することが全くできない状態となる。

10

【1 6 4 8】

そこで、本実施形態では、ステップS 4 0 6のシリアル通信初期設を行って、ステップS 4 1 0の周辺制御基板送信コマンド送信処理においてステップS 4 0 8で設定した送信情報（エラー表示コマンド）を主周シリアルデータとして周辺制御基板1 5 1 0に送信している。

20

【1 6 4 9】

なお、エラー表示コマンドは、主制御内蔵RAMに格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）旨を伝えるコマンドである。周辺制御基板1 5 1 0における周辺制御ICのCPUは、エラー表示コマンドを受信すると、図示しないリアルタイムクロックICの内蔵RAMに記憶保持されるエラー表示履歴情報（エラー表示コマンドと受信した日時とを対応付けた情報）を更新する。

【1 6 5 0】

また、周辺制御基板1 5 1 0における周辺制御ICのCPUは、エラー表示コマンドを受信すると、演出表示装置1 6 0 0の表示領域に、青色の背景画像に「RAMエラーが発生しました。係員をお呼びください。」という白色の文字のメッセージ画像を表示する制御を行うとともに、「RAMエラーが発生しました。係員をお呼びください。」というアナウンスを、周辺制御基板1 5 1 0に備える音量調整スイッチが回転操作されることにより調整された音量に依存されず、最大音量となるように強制的に設定して各種スピーカ（トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ6 2 2等）から流す制御を行う。エラー表示コマンドによるRAMエラー報知を行う処理は、優先順位が最も高い処理であり、周辺制御基板1 5 1 0における周辺制御ICのCPUが他のエラーを伝えるコマンドを受信した後にエラー表示コマンドを受信すると、RAMエラー報知を最優先で行う。

30

【1 6 5 1】

【1 0．払出制御基板の各種制御処理】

次に、図1 7 3に示した払出制御基板6 3 3が行う各種制御処理について、図1 8 1～図1 8 4を参照して説明する。図1 8 1は払出制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図1 8 2は図1 8 1の払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図1 8 3は図1 8 2に続いて払出制御部電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図1 8 4は払出制御部タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。まず、払出制御部電源投入時処理について説明し、続いて払出制御部タイマ割り込み処理について説明する。

40

【1 6 5 2】

【1 0－1．払出制御部電源投入時処理】

まず、パチンコ機1に電源が投入されると、払出制御基板6 3 3における払出制御部6 3 3 aの払出制御MPUによる制御の下、図1 8 1乃至図1 8 3に示すように、払出制御部

50

電源投入時処理を行う。この払出制御部電源投入時処理が開始されると、払出制御MPUは、割り込みモードの設定を行う（ステップS500）。この割り込みモードは、払出制御MPUの割り込みの優先順位を設定するものである。本実施形態では、後述する払出制御部タイマ割り込み処理の割り込みが発生すると、優先的にその処理を行う。

【1653】

ステップS500に続いて、払出制御MPUは、入出力設定（I/Oの入出力設定）を行う（ステップS502）。このI/Oの入出力設定では、払出制御MPUの各種入力ポート及び各種出力ポートの設定等を行う。

【1654】

ステップS502に続いて、払出制御MPUは、ウェイトタイマ処理1を行い（ステップS506）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップS508）。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときには電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、主制御基板1310の停電監視回路から停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると主制御基板1310の停電監視回路から停電予告信号が入力される。そこで、ステップS506のウェイトタイマ処理1は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として200ミリ秒（ms）が設定されている。ステップS508の判定では、主制御基板1310の停電監視回路からの停電予告信号に基づいて行う。

【1655】

ステップS508に続いて、払出制御MPUは、主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されているか否かを判定する（ステップS512）。この判定は、RAMクリアスイッチからの操作信号の論理に基づいて、RAMクリアスイッチからの操作信号（RAMクリア信号）の論理がHIであるときにはRAMクリアを行うことを指示するものではないと判断してRAMクリアスイッチが操作されていないと判定する一方、RAMクリアスイッチからの操作信号（RAMクリア信号）の論理がLOWであるときにはRAMクリアを行うことを指示するものであると判断してRAMクリアスイッチが操作されていると判定する。

【1656】

ステップS512の判定において、払出制御MPUは、RAMクリアスイッチが操作されていると判定したときには、払出RAMクリア報知フラグHRC L-FLGに値1をセットする（ステップS514）。つまり、払出制御MPUは、電源投入時から所定時間に亘って、払出制御MPUに内蔵されたRAM（つまり、払出制御内蔵RAM）の初期化を行うRAMクリア処理を実行可能な状態とする。

【1657】

一方、ステップS512の判定において、払出制御MPUは、RAMクリアスイッチが操作されていないと判定したときには、払出RAMクリア報知フラグHRC L-FLGに値0をセットする（ステップS516）。この払出RAMクリア報知フラグHRC L-FLGは、払出制御MPUの払出制御内蔵RAMに記憶されている、例えば、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等（例えば、賞球情報記憶領域に記憶されている、賞球ストック数PBS、実球計数PB、駆動指令数DRV、不整合カウンタINCC等や、CR通信情報記憶領域に記憶されている、PRDY信号の論理の状態が設定されているPRDY信号出力設定情報等）の払い出しに関する払出情報を消去するか否かを示すフラグであり、払出情報を消去するとき値1、払出情報を消去しないとき値0にそれぞれ設定される。なお、ステップS514及びステップS516でセットされた払出RAMクリア報知フラグHRC L-FLGは、払出制御MPUの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【1658】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 1 4 又はステップ S 5 1 6 に続いて、払出制御 M P U は、払出制御内蔵 R A M へのアクセスを許可する設定を行う（ステップ S 5 1 8）。この設定により払出制御内蔵 R A M へのアクセスができ、例えば払出情報の書き込み（記憶）又は読み出しを行うことができる。

【 1 6 5 9 】

ステップ S 5 1 8 に続いて、払出制御 M P U は、スタックポインタの設定を行う（ステップ S 5 2 0）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップ S 5 2 0 では、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

【 1 6 6 0 】

ステップ S 5 2 0 に続いて、払出制御 M P U は、払出 R A M クリア報知フラグ H R C L E F L G が値 0 である否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。払出 R A M クリア報知フラグ H R C L E F L G は、上述したように、払出情報を消去するとき値 1、払出情報を消去しないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【 1 6 6 1 】

ステップ S 5 2 2 の判定において、払出制御 M P U は、払出 R A M クリア報知フラグ H R C L E F L G が値 0 であるとき、つまり払出情報を消去しないと判定したときには、チェックサムの算出を行う（ステップ S 5 2 4）。このチェックサムは、払出制御内蔵 R A M に記憶されている払出情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【 1 6 6 2 】

ステップ S 5 2 4 に続いて、払出制御 M P U は、算出したチェックサムの値が後述する払出制御部電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値と一致しているか否かを判定する（ステップ S 5 2 6）。ステップ S 5 2 6 において、払出制御 M P U は、一致していると判定したときには、払出バックアップフラグ H B K E F L G が値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 8）。この払出バックアップフラグ H B K E F L G は、払出情報、チェックサムの値等の払出バックアップ情報を後述する払出制御部電源断時処理において払出制御内蔵 R A M に記憶保持したか否かを示すフラグであり、払出制御部電源断時処理を正常に終了したとき値 1、払出制御部電源断時処理を正常に終了していないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【 1 6 6 3 】

ステップ S 5 2 8 の判定において、払出制御 M P U は、払出バックアップフラグ H B K E F L G が値 1 であるとき、つまり払出制御部電源断時処理を正常に終了したと判定したときには、復電時として払出制御内蔵 R A M の作業領域を設定する（ステップ S 5 3 0）。この設定では、払出バックアップフラグ H B K E F L G に値 0 がセットされるほかに、払出制御 M P U に内蔵された R O M（つまり、払出制御内蔵 R O M）から復電時情報が読み出され、この復電時情報が払出制御内蔵 R A M の作業領域にセットされる。これにより、払出制御内蔵 R A M に記憶されている上述した払出バックアップ情報である、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等（例えば、賞球情報記憶領域に記憶されている、賞球ストック数 P B S、実球計数 P B、駆動指令数 D R V、不整合カウンタ I N C C 等や、C R 通信情報記憶領域に記憶されている、P R D Y 信号の論理の状態が設定されている P R D Y 信号出力設定情報、時間管理情報記憶領域に記憶されている不整合カウンタリセット判定時間等）の払い出しに関する払出情報に基づいて各種処理に使用する情報が設定される。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態も含める。

【 1 6 6 4 】

一方、ステップ S 5 2 2 の判定において、払出制御 M P U は、払出 R A M クリア報知フラグ H R C L - F L G が値 0 でない（値 1 である）とき、つまり払出情報を消去すると判定したときには、又はステップ S 5 2 6 の判定において、払出制御 M P U は、チェックサムの値が一致していないと判定したときには、又はステップ S 5 2 8 の判定において、払出制御 M P U は、払出バックアップフラグ H B K - F L G が値 1 でない（値 0 である）とき、つまり払出制御部電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、払出制御内蔵 R A M の全領域をクリアする（ステップ S 5 3 2）。これにより、払出制御内蔵 R A M に記憶されている払出バックアップ情報がクリアされる。

【1 6 6 5】

ステップ S 5 3 2 に続いて、払出制御 M P U は、初期設定として払出制御内蔵 R A M の作業領域を設定する（ステップ S 5 3 4）。この設定は、払出制御内蔵 R O M から初期情報を読み出してこの初期情報を払出制御内蔵 R A M の作業領域にセットする。

10

【1 6 6 6】

ステップ S 5 3 0 又はステップ S 5 3 4 に続いて、払出制御 M P U は、割り込み初期設定を行う（ステップ S 5 3 6）。この設定は、後述する払出制御部タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、2 m s に設定されている。

【1 6 6 7】

ステップ S 5 3 6 に続いて、払出制御 M P U は、割り込み許可設定を行う（ステップ S 5 3 8）。この設定によりステップ S 5 3 6 で設定した割り込み周期、つまり 2 m s ごとに払出制御部タイマ割り込み処理が繰返し行われる。

20

【1 6 6 8】

ステップ S 5 3 8 に続いて、払出制御 M P U は、ウォッチドックタイマクリアレジスタ H W C L に値 A をセットする（ステップ S 5 3 9）。このウォッチドックタイマクリアレジスタ H W C L に、値 A、値 B そして値 C を順にセットすることによりウォッチドックタイマがクリア設定される。

【1 6 6 9】

ステップ S 5 3 9 に続いて、払出制御 M P U は、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップ S 5 4 0）。パチンコ機 1 の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、上述したように、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が主制御基板 1 3 1 0 の停電監視回路から入力される。ステップ S 5 4 0 の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

30

【1 6 7 0】

ステップ S 5 4 0 の判定において、払出制御 M P U は、停電予告信号の入力がないと判定したときには、2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 2）。この 2 m s 経過フラグ H T - F L G は、後述する、2 m s ごとに処理される払出制御部タイマ割り込み処理で 2 m s を計時するフラグであり、2 m s 経過したとき値 1、2 m s 経過していないとき値 0 にそれぞれ設定される。

【1 6 7 1】

ステップ S 5 4 2 の判定において、払出制御 M P U は、2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 0 であるとき、つまり 2 m s 経過していないと判定したときには、ステップ S 5 4 0 に戻り、払出制御 M P U は、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。

40

【1 6 7 2】

一方、ステップ S 5 4 2 の判定において、払出制御 M P U は、2 m s 経過フラグ H T - F L G が値 1 であるとき、つまり 2 m s 経過したと判定したときには、2 m s 経過フラグ H T - F L G に値 0 をセットする（ステップ S 5 4 4）。

【1 6 7 3】

ステップ S 5 4 4 に続いて、払出制御 M P U は、ウォッチドックタイマクリアレジスタ H W C L に値 B をセットする（ステップ S 5 4 6）。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタ H W C L には、ステップ S 5 3 9 においてセットされた値 A に続いて値 B がセ

50

ットされる。

【1674】

ステップS546に続いて、払出制御MPUは、ポート出力処理を行う（ステップS548）。このポート出力処理では、払出制御内蔵RAMの出力情報記憶領域から各種情報を読み出してこの各種情報に基づいて各種信号を払出制御MPUの各種出力ポートの出力端子から出力する。出力情報記憶領域には、例えば、主制御基板1310からの払い出しに関する各種コマンド（賞球コマンドやセルフチェックコマンド）を正常に受信した旨を伝える払主ACK情報、払出モータ584への駆動制御を行う駆動情報、払出モータ584が実際に遊技球Bを払い出した球数の賞球数情報、エラーLED表示器に表示するLED表示情報等の各種情報が記憶されており、この出力情報に基づいて払出制御MPUの所定の出力ポートの出力端子から、主制御基板1310からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信したときには払主ACK信号を主制御基板1310に出力したり、払出モータ584に駆動信号を出力したり、払出モータ584が実際に遊技球Bを払い出した球数を賞球数情報出力信号として外部端子板558に出力したり（本実施形態では、払出モータ584が実際に10個の遊技球Bを払い出すごとに外部端子板558に賞球数情報出力信号を出力している。

10

【1675】

具体的には、賞球数情報を出力するか否かを判定するための賞球数情報出力判定用カウンタが設けられており、この賞球数情報出力判定用カウンタは、払出モータ584が実際に払い出した遊技球Bの球数を、後述するステップS550のポート入力処理で払出検知センサ591からの検出信号に基づいて、カウントするものであり、払出モータ584が実際に払い出した遊技球Bの球数を監視するための図示しない処理（プログラム）により払出制御内蔵RAMの賞球情報記憶領域に記憶更新されるようになっている。

20

【1676】

この払出モータ584が実際に払い出した遊技球Bの球数を監視するための図示しない処理（プログラム）では、払出制御内蔵RAMの賞球情報記憶領域に記憶される賞球数情報出力判定用カウンタの値に、後述するステップS550のポート入力処理で払出検知センサ591からの検出信号に基づいて、払出モータ584が実際に払い出した遊技球Bの球数を加算して記憶更新する。

【1677】

ステップS548のポート出力処理では、この賞球情報記憶領域から賞球数情報出力判定用カウンタの値を読み出し、この読み出した賞球数情報出力判定用カウンタの値が値10を超えているときには（つまり、払出モータ584が実際に払い出した遊技球Bの球数が10球に達しているときには）外部端子板558に賞球数情報出力信号を出力するとともに（このとき、その超えた球数を示す値を、賞球数情報出力判定用カウンタの値として上述した払出制御内蔵RAMの賞球情報記憶領域に記憶更新する。）、エラーLED表示器に表示信号を出力する。

30

【1678】

ステップS548に続いて、払出制御MPUは、ポート入力処理を行う（ステップS550）。このポート入力処理では、払出制御MPUの各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として払出制御内蔵RAMの入力情報記憶領域に記憶する。例えば、RAMクリアスイッチの操作信号（RAMクリア信号）、羽根回転検知センサ590からの検出信号、払出検知センサ591からの検出信号、満タン検知センサ154からの検出信号、CRユニットからのBRQ信号、BRDY信号及びCR接続信号、後述するコマンド送信処理で送信した各種コマンドを主制御基板1310が正常に受信した旨を伝える主制御基板1310からの主払ACK信号等、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。

40

【1679】

ステップS550に続いて、払出制御MPUは、タイマ更新処理を行う（ステップS552）。このタイマ更新処理では、払出モータ584の回転軸の回転が伝達される払出羽根

50

589による球ガミ状態が生じているか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている球ガミ判定時間、払出羽根589の定位置判定を行わない際に設定されているスキップ判定時間、下皿202が貯留された遊技球Bで満タンであるか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている満タン判定時間、球切検知センサ574からの検出信号により球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上となっているか否かの判定を行う際にその判定条件として設定されている球切れ判定時間等の時間管理を行うほかに、払出羽根589の球収容部589bに受け止められて払い出された遊技球Bの球数と、実際に払出検知センサ591で検出された球数と、の不一致によるつじつまの合わない遊技球Bの払い出しを、繰返し行っているか否かを監視するための不整合カウンタINCCをリセットするか否かの判定を行う際にその判定条件と設定されている不整合カウンタリセット判定時間の時間管理を行う。例えば、球ガミ判定時間が5005msに設定されているときには、タイマ割り込み周期が2msに設定されているので、このタイマ更新処理を行うごとに球ガミ判定時間を2msずつ減算し、その減算結果が値0になることで球ガミ判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種判定時間は、時間管理情報として払出制御内蔵RAMの時間管理情報記憶領域に記憶される。

10

【1680】

ステップS552に続いて、払出制御MPUは、CR通信処理を行う（ステップS554）。このCR通信処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、CRユニットからの各種信号（BRQ信号、BRDY信号及びCR接続信号）が入力されているか否かを判定する。CRユニットからの各種信号に基づいて、払出制御MPUは、CRユニットと各種信号のやり取りを行う。ステップS530の払出制御内蔵RAMの作業領域を設定する処理において、上述したように、払出制御内蔵RAMに記憶されている払出バックアップ情報である、各種フラグ、各種情報記憶領域に記憶されている各種情報等（例えば、賞球情報記憶領域に記憶されている、賞球ストック数PBS、実球計数PB、駆動指令数DRV、不整合カウンタINCC等や、CR通信情報記憶領域に記憶されている、PRDY信号の論理の状態が設定されているPRDY信号出力設定情報等）の払い出しに関する払出情報に基づいて各種処理に使用する情報が設定される。

20

【1681】

この処理によって、例えば、瞬停又は停電しても、復電時における、賞球ストック数PBS、実球計数PB、駆動指令数DRV、不整合カウンタINCC等の値を、払出バックアップ情報として記憶した、瞬停又は停電する直前における、賞球ストック数PBS、実球計数PB、駆動指令数DRV、不整合カウンタINCC等の値に復元することができる。これにより、払出装置580による遊技球Bの払出動作を実行している際に、瞬停又は停電して払出動作を続行することができなくなっても、復電時に、その払出動作を続行することができるため、過不足なく遊技球Bを上皿201や下皿202に払い出すことができる。換言すれば、払出制御MPUは、CR通信処理において、CRユニットと各種信号のやり取りを行いながら、遊技球Bを上皿201や下皿202に払い出している際に、瞬停又は停電してCRユニットと各種信号のやり取りが遮断され、遊技球Bの払い出しを続行することができなくなっても、復電時における、賞球ストック数PBS、実球計数PB、駆動指令数DRV、不整合カウンタINCC等の値が、払出バックアップ情報として記憶された、瞬停又は停電する直前における、賞球ストック数PBS、実球計数PB、駆動指令数DRV、不整合カウンタINCC等の値に復元されることによって、瞬停又は停電する直前における、パチンコ機1（払出制御MPU）とCRユニットとによる各種信号のやり取りを、復電時から継続することができるとともに、遊技球Bの払い出しを引き続き行うことができるようになっている。

30

40

【1682】

このように、パチンコ機1（払出制御MPU）とCRユニットとによる各種信号のやり取りは、瞬停又は停止しても、復電時に、瞬停又は停止する直前の状態に復元されるように

50

なっており、瞬停又は停止による影響によってパチンコ機 1（払出制御 M P U）と C R ユニットとによる各種信号が変化しないようになっている。したがって、パチンコ機 1（払出制御 M P U）と C R ユニットとによる各種信号のやり取りの信頼性を高めることができる。

【1683】

また、C R 通信情報記憶領域に記憶される各種情報は、払出バックアップ情報に含まれている。C R 通信処理では、復電時に、ステップ S 5 3 0 の払出制御内蔵 R A M の作業領域を設定する処理において設定された、払出制御内蔵 R A M に記憶されている C R 通信情報記憶領域から P R D Y 信号出力設定情報を読み出してこの読み出した P R D Y 信号出力設定情報が、例えば貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝える P R D Y 信号の論理の状態に設定されている場合には、その P R D Y 信号を払出制御 M P U の所定の出力ポートの出力端子から C R ユニットへ出力する。そして、主要動作設定処理の一処理として行われる、例えばリトライ動作監視処理において、払出バックアップ情報に含まれている、払出制御内蔵 R A M に記憶されている賞球情報記憶領域の不整合カウンタ I N C C の値に基づいて、この不整合カウンタ I N C C の値が不整合しきい値 I N C T H より小さいか否かを判定し、不整合カウンタ I N C C の値が不整合しきい値 I N C T H より小さいときには、リトライ動作が異常動作していると判断して、つまり払出装置 5 8 0 による遊技球 B の払出動作が異常状態であると判断して、リトライエラーフラグ R T E R R F L G に値 1 をセットし、払出球ガミ動作判定設定処理において、C R ユニットへのエラー状態の出力の設定として、例えば C R ユニットと通信中でないときには貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝える P R D Y 信号の論理の状態（L O W）を P R D Y 信号出力設定情報に設定して C R 通信情報記憶領域に記憶する。

【1684】

これにより、C R 通信処理では、復電時から次のタイマ割り込みで、この P R D Y 信号の論理の状態を、C R 通信情報記憶領域から読み出してその P R D Y 信号を払出制御 M P U の所定の出力ポートの出力端子から C R ユニットへ出力する。このように、例えば、瞬停する直前において、払出装置 5 8 0 による遊技球 B の払出動作が異常状態であった場合には、復電時に、その状態が復元されるため、復電してから極めて早い段階で、貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝える P R D Y 信号を払出制御 M P U の所定の出力ポートの出力端子から C R ユニットへ出力することができ、C R ユニットに払出装置 5 8 0 による遊技球 B の払出動作が異常状態である旨を伝えることができる。これにより、復電時から極めて早い段階で、C R ユニットからの無駄な貸球要求信号である B R D Y が出力されるのを防止することができる。

【1685】

また、C R 通信処理では、ステップ S 5 5 0 のポート入力処理で、払出制御内蔵 R A M の入力情報記憶領域から C R 接続信号を読み出してこの C R 接続信号に基づいて、その論理が H I であるとき、つまりパチンコ機 1 が電源投入されているときであって、払出制御基板 6 3 3 と C R ユニットとが電氣的に接続されているときには、貸球を払い出すための払出動作が可能である旨を伝えるために、P R D Y 信号の論理の状態を H I として払出制御 M P U の所定の出力ポートの出力端子から C R ユニットへ出力する一方、その論理が L O W であるとき、つまりパチンコ機 1 が電源投入されているときであって、払出制御基板 6 3 3 と C R ユニットとが電氣的に接続されていないときには、貸球を払い出すための払出動作が不可能である旨を伝えるために、P R D Y 信号の論理の状態を L O W として払出制御 M P U の所定の出力ポートの出力端子から C R ユニットへ出力する。なお、1 回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝える E X S 信号の論理の状態は、E X S 信号出力設定情報として払出制御内蔵 R A M の C R 通信情報記憶領域に記憶され、払出制御基板 6 3 3 と C R ユニットとが電氣的に接続されているか否かを伝える C R 接続信号は、C R 接続情報として状態情報記憶領域に記憶されるようになっている。

【1686】

ステップ S 5 5 4 に続いて、払出制御 M P U は、満タン及び球切れチェック処理を行う（

ステップS556)。この満タン及び球切れチェック処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて、満タン検知センサ154からの検出信号により上述した下皿202が貯留された遊技球Bで満タンとなっているか否かを判定したり、球切検知センサ574からの検出信号により上述した球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上となっているか否かを判定したりする。例えば、下皿202が貯留された遊技球Bで満タンとなっているか否かの判定は、タイマ割り込み周期2msを利用して、今回の満タン及び球切れチェック処理で満タン検知センサ154からの検出信号がON、前回(2ms前)の満タン及び球切れチェック処理で満タン検知センサ154からの検出信号がOFFとなったとき、つまり満タン検知センサ154からの検出信号がOFFからONに遷移したときには、ステップS552のタイマ更新処理で上述した満タン判定時間の計時を開始する。そしてタイマ更新処理で満タン判定時間が値0となったとき、つまり満タン判定時間となったときには、この満タン及び球切れチェック処理で満タン検知センサ154からの検出信号がONであるか否かを判定する。この判定では、満タン検知センサ154からの検出信号がONであるときには、下皿202が貯留された遊技球Bで満タンであるとしてその旨を伝える満タン情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。一方、満タン検知センサ154からの検出信号がOFFであるときには、下皿202が貯留された遊技球Bで満タンでないとしてその旨を伝える満タン情報を状態情報記憶領域に記憶する。

【1687】

球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上となっているか否かの判定も、タイマ割り込み周期2msを利用して、今回の満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチからの検出信号がON、前回(2ms前)の満タン及び球切れチェック処理で球切れスイッチからの検出信号がOFFとなったとき、つまり球切検知センサ574からの検出信号がOFFからONに遷移したときには、ステップS552のタイマ更新処理で上述した球切れ判定時間の計時を開始する。そしてタイマ更新処理で球切れ判定時間が値0となったとき、つまり球切れ判定時間となったときには、この満タン及び球切れチェック処理で球切検知センサ574からの検出信号がONであるか否かを判定する。この判定では、球切検知センサ574からの検出信号がONであるときには、球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上であるとしてその旨を伝える球切れ情報を状態情報記憶領域に記憶する一方、球切検知センサ574からの検出信号がOFFであるときには、球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上でないとしてその旨を伝える球切れ情報を状態情報記憶領域に記憶する。

【1688】

ステップS556に続いて、払出制御MPUは、コマンド受信処理を行う(ステップS558)。このコマンド受信処理では、主制御基板1310からの払い出しに関する各種コマンド(賞球コマンドやセルフチェックコマンド)を受信する。この各種コマンドを正常に受信したときには、その旨を伝える払主ACK情報を上述した出力情報記憶領域に記憶する。一方、各種コマンドを正常に受信できなかったときには、主制御基板1310と払出制御基板633との基板間の接続に異常が生じている(各種コマンド信号に異常が生じている)旨を伝える接続異常情報を上述した状態情報記憶領域に記憶する。

【1689】

ステップS558に続いて、払出制御MPUは、コマンド解析処理を行う(ステップS560)。このコマンド解析処理では、ステップS558で受信したコマンドの解析を行い、その解析したコマンドを受信コマンド情報として払出制御内蔵RAMの受信コマンド情報記憶領域に記憶する。

【1690】

ステップS560に続いて、払出制御MPUは、主要動作設定処理を行う(ステップS562)。この主要動作設定処理では、賞球、貸球、球抜き及び球ガミ等の動作設定を行ったり、リトライ動作の判定を行ったり、未払い出しの球数(賞球ストック数)を監視した

10

20

30

40

50

りする。

【1691】

ステップS562に続いて、払出制御MPUは、LED表示データ作成処理を行う（ステップS564）。このLED表示データ作成処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、払出制御基板633のエラーLED表示器に表示する表示データを作成してLED表示情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。例えば、状態情報記憶領域から上述した球切れ情報を読み出し、この球切れ情報に基づいて、球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上でないときには、対応する表示データ（本実施形態では、表示値1（数字「1」））を作成してLED表示情報を出力情報記憶領域に記憶する。

10

【1692】

ステップS564に続いて、払出制御MPUは、コマンド送信処理を行う（ステップS566）。このコマンド送信処理では、上述した状態情報記憶領域から各種情報を読み出し、この各種情報に基づいて状態表示に区分される各種コマンド（枠状態1コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態2コマンド）を作成して主制御基板1310に送信する。例えば、状態情報記憶領域から球切れ情報を読み出すと、この球切れ情報に基づいて、球誘導ユニット570の誘導通路570a内に取り込まれた遊技球Bの球数が所定数以上でないときには、枠状態1コマンドを作成して主制御基板1310に送信したりする。

【1693】

ステップS566に続いて、払出制御MPUは、ウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLに値Cをセットする（ステップS568）。ステップS568でウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLに値Cがセットされることにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLには、ステップS546においてセットされた値Bに続いて値Cがセットされる。これにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLには、値A、値Bそして値Cが順にセットされ、ウォッチドックタイマがクリア設定される。

20

【1694】

ステップS568に続いて、再びステップS539に戻り、払出制御MPUは、ウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLに値Aをセットし、ステップS540で停電予告信号が入力されているか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップS542で2ms経過フラグHT-FLGが値1であるか否かを判定し、この2ms経過フラグHT-FLGが値1であるとき、つまり2ms経過したときには、ステップS544で2ms経過フラグHT-FLGに値0をセットし、ステップS546でウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLに値Bをセットし、ステップS548でポート出力処理を行い、ステップS550でポート入力処理を行い、ステップS552でタイマ更新処理を行い、ステップS554でCR通信処理を行い、ステップS556で満タン及び球切れチェック処理を行い、ステップS558でコマンド受信処理を行い、ステップS560でコマンド解析処理を行い、ステップS562で主要動作設定処理を行い、ステップS564でLED表示データ作成処理を行い、ステップS566でコマンド送信処理を行い、ステップS568でウォッチドックタイマクリアレジスタHWCLに値Cをセットし、ステップS539～ステップS568を繰返し行う。なお、このステップS539～ステップS568の処理を「払出制御部メイン処理」という。

30

【1695】

主制御基板1310による遊技の進行に応じて払出制御部メイン処理の処理内容が異なってくる。このため、払出制御MPUの処理に要する時間が変動することとなる。そこで、払出制御MPUは、ステップS548のポート出力処理において、主制御基板1310からの払い出しに関する各種コマンドを正常に受信した旨を伝える払主ACK信号を、優先して主制御基板1310に出力している。これにより、払出制御MPUは、変動する他の処理を十分に行えるよう、その処理時間を確保している。

40

【1696】

一方、ステップS540の判定において、払出制御MPUは、停電予告信号の入力があ

50

たと判定したときには、割り込み禁止設定を行う（ステップ S 5 7 0）。この設定により後述する払出制御部タイマ割り込み処理が行われなくなり、払出制御内蔵 R A M への書き込みを防ぎ、上述した払出情報の書き換えを保護している。

【1 6 9 7】

ステップ S 5 7 0 に続いて、払出制御 M P U は、払出モータ 5 8 4 への駆動信号の出力を停止する（ステップ S 5 7 4）。これにより、遊技球 B の払い出しを停止する。

【1 6 9 8】

ステップ S 5 7 4 に続いて、払出制御 M P U は、ウォッチドックタイマのクリア設定を行う（ステップ S 5 7 6）。このクリア設定は、上述したように、ウォッチドックタイマクリアレジスタ H W C L に値 A、値 B そして値 C を順にセットすることにより行われる。

10

【1 6 9 9】

ステップ S 5 7 6 に続いて、払出制御 M P U は、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップ S 5 7 8）。このチェックサムは、ステップ S 5 2 4 で算出したチェックサムの値及び払出バックアップフラグ H B K - F L G の値の記憶領域を除く、払出制御内蔵 R A M の作業領域の払出情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【1 7 0 0】

ステップ S 5 7 8 に続いて、払出制御 M P U は、払出バックアップフラグ H B K - F L G に値 1 をセットする（ステップ S 5 8 0）。これにより、払出バックアップ情報の記憶が完了する。

【1 7 0 1】

20

ステップ S 5 8 0 に続いて、払出制御 M P U は、払出制御内蔵 R A M へのアクセスの禁止設定を行う（ステップ S 5 8 2）。この設定により払出制御内蔵 R A M へのアクセスが禁止され書き込み及び読み出しができなくなり、払出制御内蔵 R A M に記憶されている払出バックアップ情報が保護される。

【1 7 0 2】

ステップ S 5 8 2 に続いて、払出制御 M P U は、無限ループに入る。この無限ループでは、ウォッチドックタイマクリアレジスタ H W C L に値 A、値 B そして値 C を順にセットしないためウォッチドックタイマがクリア設定されなくなる。このため、払出制御 M P U にリセットがかかり、その後、この払出制御部電源投入時処理を再び行う。なお、ステップ S 5 7 0 ～ステップ S 5 8 2 の処理及び無限ループを「払出制御部電源断時処理」という。

30

【1 7 0 3】

パチンコ機 1（払出制御 M P U）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により払出制御部電源投入時処理を行う。

【1 7 0 4】

なお、ステップ S 5 2 6 では払出制御内蔵 R A M に記憶されている払出バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップ S 5 2 8 では払出制御部電源断時処理が正常に終了されたか否かを検査している。このように、払出制御内蔵 R A M に記憶されている払出バックアップ情報を 2 重にチェックすることにより払出バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【1 7 0 5】

40

【1 0 - 2 . 払出制御部タイマ割り込み処理】

次に、払出制御部タイマ割り込み処理について説明する。この払出制御部タイマ割り込み処理は、図 1 8 1 ～図 1 8 3 に示した払出制御部電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、2 m s）ごとに繰返し行われる。

【1 7 0 6】

払出制御部タイマ割り込み処理が開始されると、払出制御 M P U は、図 1 8 4 に示すように、タイマ割り込みを禁止に設定してレジスタの切替（退避）を行う（ステップ S 5 9 0）。ここでは、上述した払出制御部メイン処理で使用していた汎用記憶素子（汎用レジスタ）から補助レジスタに切り替える。この補助レジスタを払出制御部タイマ割り込み処理で使用するにより汎用レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、払出制御部

50

メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。

【1707】

ステップS590に続いて、払出制御MPUは、2ms経過フラグHT-FLAGに値1をセットする(ステップS592)。この2ms経過フラグHT-FLAGは、この払出制御部タイマ割り込み処理が行われるごとに、つまり2msごとに2msを計時するフラグであり、2ms経過したとき値1、2ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。

【1708】

ステップS592に続いて、払出制御MPUは、レジスタの切替(復帰)を行う(ステップS594)。この復帰は、払出制御部タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタから汎用記憶素子(汎用レジスタ)に切り替える。この汎用レジスタを払出制御部メイン処理で使用するにより補助レジスタの値が上書きされなくなる。これにより、払出制御部タイマ割り込み処理で使用していた補助レジスタの内容の破壊を防いでいる。

【1709】

ステップS594に続いて、払出制御MPUは、割り込み許可の設定を行い(ステップS596)、このルーチンを終了する。

【1710】

【11. 周辺制御基板の各種制御処理】

次に、図173に示した、主制御基板1310(主制御MPU1310a)から各種コマンドを受信する周辺制御基板1510の各種処理について、図185乃至図189を参照して説明する。図185は周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図186は周辺制御部Vblank割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図187は周辺制御部1msタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図188は周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図189は周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。まず、周辺制御部電源投入時処理について説明し、続いて周辺制御部Vblank割り込み処理、周辺制御部1msタイマ割り込み処理、周辺制御部コマンド受信割り込み処理、周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。なお、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部停電予告信号割り込み処理が最も高く設定され、続いて周辺制御部1msタイマ割り込み処理、周辺制御部コマンド受信割り込み処理、そして周辺制御部Vblank割り込み処理という順番に設定されている。

【1711】

周辺制御基板1510の周辺制御ICは、上述したように、CPU、RAM、VDP、VRAM、音源、SATAコントローラ、そして各種I/Oインターフェイス等が1つの半導体チップ上に集積されている。

【1712】

【11-1. 周辺制御部電源投入時処理】

まず、周辺制御部電源投入時処理について、図185を参照して説明する。パチンコ機1に電源が投入されると、周辺制御基板1510の周辺制御ICのCPUによる制御の下、図185に示すように、周辺制御部電源投入時処理を行う。この周辺制御部電源投入時処理が開始されると、周辺制御ICのCPUは、初期設定処理を行う(ステップS1000)。この初期設定処理では、周辺制御IC自身を初期化する処理と、ホットスタート/コールドスタートの判定処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理、各種の制御情報(周辺データ)を転送する処理等を行う。周辺制御ICのCPUは、まず周辺制御IC自身を初期化する処理を行うが、周辺制御ICを初期化する処理にかかる時間は、マイクロ秒(μs)オーダーであり、極めて短い時間で周辺制御ICを初期化することができる。これにより、周辺制御ICのCPUは、割り込み許可が設定された状態となることによって、例えば、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において、主制御基板1310から出力される、遊技演出の制御に関するコマンドやパチンコ機1の状態に関するコマンド等の各種コマンドを受信することができる状態となる。

【1713】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 0 0 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、現在時刻情報取得処理を行う（ステップ S 1 0 0 2）。この現在時刻情報取得処理では、図示しないリアルタイムクロック I C の内蔵 R A M から、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して、周辺制御 I C の R A M に、現在のカレンダー情報、現在の時刻情報をセットする。

【 1 7 1 4 】

本実施形態では、周辺制御 I C の C P U がリアルタイムクロック I C の内蔵 R A M からカレンダー情報と時刻情報とを取得するのは、電源投入時の 1 回のみとなっている。また周辺制御 I C の C P U は、この現在時刻情報取得処理を行った後に、図示しない外部 W D T にクリア信号を出力して周辺制御 I C の C P U にリセットがかからないようにしている。

10

【 1 7 1 5 】

ステップ S 1 0 0 2 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、V ブランク信号検出フラグ V B - F L G に値 0 をセットする（ステップ S 1 0 0 4）。この V ブランク信号検出フラグ V B - F L G は、後述する周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値 1、周辺制御部定常処理を実行しないとき値 0 にそれぞれ設定される。V ブランク信号検出フラグ V B - F L G は、周辺制御 I C の C P U からの画面データ（画面の構成を規定する情報）を受入れることができる状態である旨を伝える V ブランク信号が周辺制御 I C の V D P から入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部 V ブランク信号割り込み処理において値 1 がセットされるようになっている。このステップ S 1 0 0 4 では、V ブランク信号検出フラグ V B - F L G に値 0 をセットすることにより V ブランク信号検出フラグ V B - F L G を一度初期化している。また周辺制御 I C の C P U は、この V ブランク信号検出フラグ V B - F L G に値 0 をセットした後に、外部 W D T にクリア信号を出力して周辺制御 I C の C P U にリセットがかからないようにしている。

20

【 1 7 1 6 】

ステップ S 1 0 0 4 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、V ブランク信号検出フラグ V B - F L G が値 1 であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 6）。周辺制御 I C の C P U は、V ブランク信号検出フラグ V B - F L G が値 1 でない（値 0 である）と判定したときには、再びステップ S 1 0 0 6 に戻って V ブランク信号検出フラグ V B - F L G が値 1 であるか否かを繰返し判定する。このような判定を繰返すことにより、周辺制御部定常処理を実行するまで待機する状態となる。また周辺制御 I C の C P U は、この V ブランク信号検出フラグ V B - F L G が値 1 であるか否かを判定した後に、外部 W D T にクリア信号を出力して周辺制御 I C の C P U にリセットがかからないようにしている。

30

【 1 7 1 7 】

ステップ S 1 0 0 6 の判定において、周辺制御 I C の C P U は、V ブランク信号検出フラグ V B - F L G が値 1 であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行すると判定したときには、まず定常処理中フラグ S P - F L G に値 1 をセットする（ステップ S 1 0 0 8）。この定常処理中フラグ S P - F L G は、周辺制御部定常処理を実行中であるとき値 1、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値 0 にそれぞれセットされる。

【 1 7 1 8 】

40

ステップ S 1 0 0 8 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、1 m s 割り込みタイマ起動処理を行う（ステップ S 1 0 1 0）。この 1 m s 割り込みタイマ起動処理では、後述する周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理を実行するための 1 m s 割り込みタイマを起動するとともに、この 1 m s 割り込みタイマが起動して周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするための 1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N に値 1 をセットして 1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N の初期化も行う。この 1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N は周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理で更新される。

【 1 7 1 9 】

ステップ S 1 0 1 0 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、演出操作ユニット監視処理を行う（ステップ S 1 0 1 4）。この演出操作ユニット監視処理では、後述する周辺制御部 1

50

ms タイマ割り込み処理における演出操作ユニット情報取得処理において、演出操作ユニット300に設けられた接触検知センサ本体358、押圧検知センサ373、昇降検知センサ374、突出力検知センサ375等の各種検知センサ（以下、「演出操作ユニット300に設けられた各種センサ」と記載する。）からの検出信号に基づいて接触操作部302の回転（回転方向）及び押圧操作部303の操作等を取得した各種情報（例えば、演出操作ユニット300に設けられた各種センサからの検出信号に基づいて作成する接触操作部302の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部303の操作履歴情報など。）がセットされる周辺制御ICのRAMに基づいて、接触操作部302の回転方向や押圧操作部303の操作有無を監視し、接触操作部302の回転方向や押圧操作部303の操作の状態を遊技演出に反映するか否かを適宜決定する。具体的には、演出操作ユニット情報取得処理で音量が調節されていれば調節後の音量に応じて音生成用スケジュールデータを書き換え、輝度が調節されていれば調節後の輝度に応じて発光態様生成用スケジュールデータを書き換える。これにより、音量や輝度の調節がリアルタイムに反映されて調節後の音量や輝度で演出が進行するようになる。

【1720】

なお、周辺制御ICのCPUは、演出操作ユニット監視処理の一処理としてランプパレット設定処理も行う。ランプパレット設定処理では、輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレット値から構成されるランプパレット設定テーブルに基づいて、直接光として用いられるLEDの輝度と、間接光として用いられるLEDの輝度と、をそれぞれ設定する。演出の進行中において、ランプパレット設定処理を実行して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が演出操作部301（接触操作部302、押圧操作部303）を操作して、第1輝度指定値から最大輝度となる第31輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定した場合には、その設定した輝度指定値となるように、周辺制御ICのRAMにセットした上述した階調情報を更新することができるようになっている。

【1721】

ここで、ランプパレット設定テーブルを構成する輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレット値について簡単に説明する。輝度指定値は、最小輝度（消灯）となる第0（ゼロ）輝度指定値から最大輝度となる第31輝度指定値までに亘る32段階の範囲のうち、一の輝度指定値を設定することができる値であり、第0（ゼロ）輝度指定値～第31輝度指定値と対応して後述する通常パレット値、及び特殊パレット値がそれぞれ予め設定されている。遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）は、操作可能な演出操作部301（接触操作部302、押圧操作部303）を操作して、第1輝度指定値から最大輝度となる第31輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定することができる。

【1722】

例えば、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）は、接触操作部302を時計回りに回転操作する場合であって現状の輝度が仮に最小輝度（消灯）となる第0（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第1輝度指定値に設定されているときには、第1輝度指定値から最大輝度である第31輝度指定値へ向かって予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って、間接光として用いられるLEDの輝度と、直接光として用いられるLEDの輝度と、を高くするように変化する一方、接触操作部302を反時計回りに回転操作する場合であって現状の輝度が最大輝度に設定されているときには、最大輝度である第31輝度指定値から第1輝度指定値へ向かって予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って、間接光として用いられるLEDの輝度と、直接光として用いられるLEDの輝度と、を低くするように変化する。遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が接触操作部302を回転操作して所望の輝度を選択して押圧操作部303を押圧操作すると、選択した所望の輝度が確定する。なお、本実施形態では、演出の進行中において、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が輝度を設定できる場合が予め用意されており、このときに、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が接触操作部302、及び押圧操作部303の操作により所望の輝度に設定することができるようになっている。また、演出の

進行中における演出表示装置 1600 の表示領域の所定位置には、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が接触操作部 302 を操作すると、第 1 輝度指定値～第 31 輝度指定値までの位置を示す棒状のインジケータが表示されることで、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）の所望の輝度がどの程度のものであるかを画像として視覚的に示すことができるようになっている。また、本実施形態では、初期値（デフォルト）として第 14 輝度指定値が設定されるようになっている。

【1723】

通常パレット値は、直接光として照射される遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に実装される各種 LED の輝度が上述した階調情報として設定されるものである。通常パレット値は、最小値である最小パレット値（20%）から最大値である最大パレット値（100%）へ向かって 5% 刻みで 17 段階のうち、一の段階が選択され、上述した輝度指定値である第 0（ゼロ）輝度指定値～第 31 輝度指定値までに亘る 32 段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応するパレット値が予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿ってそれぞれ設定されている。

10

【1724】

最小パレット値（20%）は、上述した輝度指定値である第 0（ゼロ）輝度指定値～第 31 輝度指定値までに亘る 32 段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応する最大パレット値（100%）に対して 20% の値であり、他のパレット値も同様に、括弧書きに記載される値（%）が、上述した輝度指定値である第 0（ゼロ）輝度指定値～第 31 輝度指定値までに亘る 32 段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応する最大パレット値（100%）に対しての値となる。

20

【1725】

本実施形態では、通常パレット値は、直接光として照射される遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に対して、最大パレット値（100%）が予め選択され上述した階調情報として設定されていると共に、直接光として照射される遊技盤側に設けられる各種装飾基板のうち、図示しない特定の装飾基板（遊技者に眩しく感じられる LED）に対して、パレット値（50%）が予め選択され上述した階調情報として設定されている。

【1726】

特殊パレット値は、間接光として照射される導光板に利用される各種装飾基板に実装される各種 LED の輝度が上述した階調情報として設定されるものである。特殊パレット値は、通常パレット値と異なり、1 段階のみ存在し、上述した輝度指定値である第 0（ゼロ）輝度指定値～第 31 輝度指定値までに亘る 32 段階の範囲のうち、一の輝度指定と対応するパレット値が予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って上述した階調情報として設定されている。

30

【1727】

間接光として用いられる LED の輝度は、上述したように、直接光として用いられる LED の輝度と同一のものとすると、導光板による間接光が直接光と比べて暗くなる。そこで、本実施形態では、間接光として用いられる LED の輝度は、直接光として用いられる LED の輝度に対して設定される通常パレット値を用いず、特殊パレット値を用いて設定されるようになっており、最小輝度（消灯）となる第 0（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第 1 輝度指定値を、導光板が間接光により発光している状態を視認することができる最低の輝度として、通常パレット値が最大パレット値（100%）に設定された場合における第 18 輝度指定値とほぼ等しい値に設定され、第 1 輝度指定値から第 31 輝度指定値までの範囲のうち、一の輝度指定と対応するパレット値が予め定めた数式（例えば、直線的なトーンカーブ、又はスプライン曲線的なトーンカーブ）に沿って設定されるようになっている。

40

【1728】

このように、ランプパレット設定処理では、輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレ

50

ット値から構成されるランプパレット設定テーブルに基づいて、直接光として用いられるLEDの輝度と、間接光として用いられるLEDの輝度と、をそれぞれ設定する際に、直接光として用いられるLEDの輝度に対して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が接触操作部302、及び押圧操作部303の操作による輝度指定値と対応する通常パレット値に沿って設定される一方、間接光として用いられるLEDの輝度に対して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が接触操作部302、及び押圧操作部303の操作による輝度指定値と対応する特殊パレット値に沿って設定されるようになっている。これにより、直接光として用いられるLEDの輝度が眩しいと感じて、その輝度を小さくするために、遊技者が接触操作部302、及び押圧操作部303を操作して設定する場合において、直接光として用いられるLEDの輝度を最も小さい輝度（つまり、最小輝度（消灯）となる第0（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第1輝度指定値）に設定し、これに連動して、間接光として用いられるLEDの輝度も最も小さい輝度（つまり、最小輝度（消灯）となる第0（ゼロ）輝度指定値の次に輝度が高い段階となる第1輝度指定値）に設定したとしても、間接光として用いられるLEDの輝度は、通常パレット値が最大パレット値（100%）に設定された場合における第18輝度指定値とほぼ等しい値に設定されるようになっているため、導光板が間接光により発光している状態を視認することができる最低の輝度が設定される。

【1729】

また、発光態様を設計するプログラマーは、直接光として用いられるLEDに対して、遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に実装される各種LEDの輝度を個別に設定しなくても、演出の流れに伴う発光態様を設定して、遊技盤側に設けられる各種装飾基板や扉枠側に設けられる各種装飾基板に実装される各種LEDの発光態様による演出の流れを見てから、眩しすぎる（又は、少し暗い輝度の方が演出効果をより発揮できる）特定の装飾基板に対して通常パレット値を小さいパレット値（例えば、50%）に設定するとともに、他の装飾基板に対して通常パレット値を最大パレット値（100%）に設定することで、全体の発光態様のバランスを極めて簡単に変更することができる。つまり、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）は、操作可能な演出操作部301（接触操作部302、押圧操作部303）を操作して第1輝度指定値から最大輝度となる第31輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定したとしても、特定の装飾基板に対しては一の輝度指定値と対応する小さいパレット値（例えば、50%）が設定されるのに対して、他の装飾基板に対しては一の輝度指定値と対応する最大パレット値（100%）がそれぞれ設定されるようになっているため、相互に設定された発光態様の関係（明るい、又は暗いという関係）を崩すことなく、極めて簡単に輝度調整を行うことができる。

【1730】

更に、導光板による間接光は、直接光と比べて輝度の調整が難しいものの、間接光として用いられるLEDに対しては、通常パレット値と異なる（つまり、通常パレット値と独立した）特殊パレット値により輝度を設定することができるようになっている。これにより、間接光として用いられるLEDの輝度は特殊パレット値により管理されるとともに、直接光として用いられるLEDの輝度は通常パレット値により管理されるようになっているため、間接光として用いられるLEDの輝度と、直接光として用いられるLEDの輝度と、を容易にそれぞれ調整することができる。

【1731】

ステップS1014に続いて、周辺制御ICのCPUは、表示データ出力処理を行う（ステップS1016）。この表示データ出力処理では、後述する表示データ作成処理において、周辺制御ICのVDPが周辺制御ICのCPUからの指示に基づいてSDRAMから画像データを読み出して周辺制御ICのVRAM上に生成した1画面分（1フレーム分）の描画データを液晶出力基板に出力する。これにより、演出表示装置1600にさまざまな画面（画像）が描画（表示）される。なお、表示データ出力処理では、周辺制御ICのVDPの描画能力を超える描画を行った場合には、生成した1画面分（1フレーム分）の描画データを出力することをキャンセルするようになっている。これにより、処理時間の

10

20

30

40

50

遅れを防止することができるが、いわゆるコマ落ちが発生することとなるものの、後述する音データ出力処理による、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ622等の各種スピーカ（以下、「各種スピーカ」と記載する。）から各種演出に合わせた音楽や効果音等の演出音による演出を優先することができる仕組みとなっている。

【1732】

ステップS1016に続いて、周辺制御ICのCPUは、音データ出力処理を行う（ステップS1018）。この音データ出力処理では、後述する音データ作成処理において、周辺制御ICの音源が周辺制御ICのCPUからの指示に基づいてSDRAMから音データを読み出し、設定される出力チャンネルから各種スピーカに出力する。これにより、各種スピーカから各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れる。

10

【1733】

ステップS1018に続いて、周辺制御ICのCPUは、スケジューラ更新処理を行う（ステップS1020）。このスケジューラ更新処理では、周辺制御ICのRAMにセットされた各種スケジュールデータを更新する。例えば、スケジューラ更新処理では、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを周辺制御ICのVDPに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。

【1734】

またスケジューラ更新処理では、発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、先頭の発光データから何番目の発光データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。

20

【1735】

またスケジューラ更新処理では、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された、音楽や効果音等の演出音の音データ、報知音や告知音の音データを指示する音指令データのうち、先頭の音指令データから何番目の音指令データを周辺制御ICの音源に出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。

【1736】

またスケジューラ更新処理では、電氣的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動データのうち、先頭の駆動データから何番目の駆動データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。電氣的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動データは、後述する、1msタイマ割り込みが発生するごとに繰返し実行される周辺制御部1msタイマ割り込み処理におけるモータ及びソレノイド駆動処理で更新される。この1msタイマ割り込みが発生するごとに繰返し実行されるモータ及びソレノイド駆動処理では、ポインタが指示する駆動データに従ってモータやソレノイド等の電氣的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、自身の処理を実行するごとに、ポインタを更新する。つまり、モータ及びソレノイド駆動処理において更新したポインタの指示する駆動データは、スケジューラ更新処理において強制的に更新される仕組みとなっているため、仮に、モータ及びソレノイド駆動処理においてポインタが何らかの原因で本来指示するはずの駆動データから他の駆動データを指示することとなっても、スケジューラ更新処理において本来指示するはずの駆動データに指示するように強制的に更新されるようになっている。

30

40

【1737】

ステップS1020に続いて、周辺制御ICのCPUは、受信コマンド解析処理を行う（ステップS1022）。この受信コマンド解析処理では、主制御基板1310から送信された各種コマンドを、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において受信してその受信した各種コマンドの解析を行うとともに、演出の各種設定に用いられる乱数（例えば保留先読み関連の演出に用いられる乱数）の更新を行う。主制御基板1310からの各種コマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて周辺制御ICのRAMに記憶されるようになっており、この受信コマンド解析処理では、周辺制御ICのRAM

50

に記憶された各種コマンドの解析を行う。周辺制御ＩＣのＣＰＵは、解析した各種コマンドに基づいて、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電氣的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＩＣのＲＡＭにセットする。

【１７３８】

なお、周辺制御ＩＣのＣＰＵは、受信コマンド解析処理の一処理としてランプパレット設定処理も行う。ランプパレット設定処理では、上述した輝度指定値、通常パレット値、及び特殊パレット値から構成されるランプパレット設定テーブルに基づいて、直接光として用いられるＬＥＤの輝度と、間接光として用いられるＬＥＤの輝度と、をそれぞれ設定する。周辺制御ＩＣは、主制御基板１３１０からの各種コマンドを解析し、この解析した各種コマンドに基づいて、発光態様生成用スケジュールデータを周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）、ランプパレット設定処理を実行して、遊技者（又は遊技ホールの店員等の係員）が演出操作部３０１（接触操作部３０２、押圧操作部３０３）を操作して、上述した、第１輝度指定値から最大輝度となる第３１輝度指定値までに亘る一の輝度指定値を設定した場合には、その設定した輝度指定値となるように、上述した階調情報を更新して周辺制御ＩＣのＲＡＭにセットすることができるようになっている。

【１７３９】

また、周辺制御ＩＣのＣＰＵは、この周辺制御部コマンド割り込み処理で受信された主制御基板１３１０からのコマンドが、例えば、始動口入賞演出の開始を指示するための始動口入賞コマンド、普通図柄の保留数（０～４個）を識別するための普通図柄記憶コマンド、特別図柄の変動表示に同期して演出表示装置１６００において装飾図柄の変動表示等の変動演出の開始を指示するための変動パターンコマンド、始動保留数が変化すると出力される図柄記憶コマンド、大入賞口２００５に遊技球Ｂが受入れられる度に出力された大入賞口１カウント表示コマンドであるか否かを解析し、現在、どの遊技状態であるかを認識する。

【１７４０】

主制御基板１３１０からの各種コマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて周辺制御ＩＣのＲＡＭに記憶されるようになっており、受信コマンド解析処理では、周辺制御ＩＣのＲＡＭに記憶された各種コマンドの解析を行う。各種コマンドには、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普通図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、報知表示に区分される各種コマンド、状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドがある。また、周辺制御基板１５１０は受信したコマンドに基づいて予告等に関する抽選処理を実行し、該抽選結果に基づいて画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電氣的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＩＣのＲＡＭにセットする。これにより周辺制御基板１５１０の抽選結果に応じた演出が実行されるようになる。

【１７４１】

なお、周辺制御ＲＯＭには、周辺制御部１５１１、演出表示制御部１５１２等を制御する各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータが予め記憶されている。各種スケジュールデータには、演出表示装置１６００に描画する画面を生成する画面生成用スケジュールデータ、各種ＬＥＤの発光態様を生成する発光態様生成用スケジュールデータ、音楽や効果音等の演出音を生成する音生成用スケジュールデータ、及びモータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動態様を生成する電氣的駆動源スケジュールデータ等がある。画面生成用スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、演出表示装置１６００に描画する画面の順序が規定されている。発光態様生成用スケジュールデータは、各種ＬＥＤの発光態様を規定する発光態様データが時系列に配列されて構成されている。音生成用スケジュールデータは

10

20

30

40

50

、音指令データが時系列に配列されて構成されており、音楽や効果音が流れる順番が規定されている。この音指令データには、周辺制御ＩＣの内蔵音源における複数の出力チャンネルのうち、どの出力チャンネルを使用するのかを指示するための出力チャンネル番号と、周辺制御ＩＣの内蔵音源における複数のトラックのうち、どのトラックに音楽及び効果音等の音データを組み込むのかを指示するためのトラック番号と、が規定されている。電氣的駆動源スケジュールデータは、モータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動データが時系列に配列されて構成されており、モータやソレノイド等の電氣的駆動源の動作が規定されている。

【１７４２】

ステップＳ１０２２に続いて、周辺制御ＩＣのＣＰＵは、警告処理を行う（ステップＳ１０２４）。この警告処理では、ステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理で解析したコマンドに、報知表示に区分される各種コマンドが含まれているときには、各種異常報知を実行するための異常表示態様に設定されている、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電氣的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＩＣのＲＡＭにセットする。なお、警告処理では、複数の異常が同時に発生した場合には、予め登録した優先度の高い順から異常報知から行われ、その異常が解決して残っている他の異常報知に自動的に遷移するようになっている。これにより、一の異常が発生した後であってその異常を解決する前に他の異常が発生して一の異常が発生しているという情報を失うことなく、複数の異常を同時に監視することができる。

【１７４３】

ステップＳ１０２４に続いて、周辺制御ＩＣのＣＰＵは、ＲＣＴ取得情報更新処理を行う（ステップＳ１０２６）。このＲＣＴ取得情報更新処理では、ステップＳ１０２２の現在時刻情報取得処理で取得して周辺制御ＩＣのＲＡＭに記憶されたカレンダー情報と時刻情報とを更新する。このＲＣＴ取得情報更新処理により、周辺制御ＩＣのＲＡＭに記憶される時刻情報である時分秒が更新され、この更新される時刻情報に基づいて周辺制御ＩＣのＲＡＭに記憶されるカレンダー情報である年月日が更新される。

【１７４４】

ステップＳ１０２６に続いて、周辺制御ＩＣのＣＰＵは、表示データ作成処理を行う（ステップＳ１０３０）。この表示データ作成処理では、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、そのポインタが示す画面データを、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＩＣのＶＤＰに出力する。

【１７４５】

周辺制御ＩＣのＶＤＰは、周辺制御ＩＣのＣＰＵから画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて、ＳＤＲＡＭから画像データを読み出して演出表示装置１６００に描画（表示）する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭに生成する。

【１７４６】

ステップＳ１０３０に続いて、周辺制御ＩＣのＣＰＵは、音データ作成処理を行う（ステップＳ１０３２）。この音データ作成処理では、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された音指令データのうち、そのポインタが指示する音指令データを、周辺制御ＲＯＭから読み出して（抽出して）周辺制御ＩＣのＲＡＭにセットする。周辺制御ＩＣの音源は、周辺制御ＩＣのＣＰＵから音指令データが入力されると、ＳＤＲＡＭから音データを読み出して音指令データに規定されたトラック番号に従って音楽及び効果音等の音データを組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定する。

【１７４７】

なお、音データ作成処理では、この音データ作成処理を行うごとに（つまり、周辺制御部定常処理を行うごとに）、音量調整スイッチからの音量調整操作信号に基づいて、音量調

10

20

30

40

50

整スイッチの回転位置を特定している。周辺制御ICのCPUは、音量調整スイッチの回転位置と対応する音量となるように、周辺制御ICの音源を制御して、ステップS1018の音データ出力処理において、この音データ作成処理で設定した出力チャンネルから音データを各種スピーカに出力する。これにより、各種スピーカから各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるようになっている。

【1748】

具体的には、音量調整スイッチを回動操作することにより抵抗値が可変し、音量スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値0～値1023までの1024段階の値に変換している。本実施形態では、1024段階の値を7つに分割して基板ボリューム0～6として管理している。基板ボリューム0では消音、基板ボリューム6では最大音量に設定されており、基板ボリューム0から基板ボリューム6に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム0～6に設定された音量となるように周辺制御ICの音源を制御して扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から音楽や効果音が流れるようになっている。このように、音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整により扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から音楽や効果音が流れるようになっている。

【1749】

なお、音指令データには、音データを組み込むトラックの音量を調節するためのサブボリューム値も含まれており、周辺制御ICの内蔵音源における複数のトラックには、音楽や効果音等の演出音の音データとその音量を調節するサブボリューム値のほかに、パチンコ機1の不具合の発生やパチンコ機1に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音の音データとその音量を調節するサブボリューム値が組み込まれる。

【1750】

具体的には、演出音に対しては、上述した、音量調整スイッチが回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として設定され、報知音に対しては、音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量がサブボリューム値として設定されるようになっている。演出音のサブボリューム値は、電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで）を除き、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作することで調節できるようになっている。

【1751】

このように、本例のパチンコ機1では電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで）を除き、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作することで、音データ作成処理において音量調整スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧を基板ボリューム0～6の7段階の値に変換し、さらに音量調整スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧に対して、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりして基板ボリュームを設定することで演出音のサブボリューム値を調節できるように

10

20

30

40

50

なっている。

【1752】

また、音指定データには、出力するチャンネルの音量を調節するためのマスターボリューム値も含まれており、周辺制御ICの内蔵音源における複数の出力チャンネルには、周辺制御ICの内蔵音源における複数のトラックうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値と、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとして出力するようになっている。

10

【1753】

本実施形態では、マスターボリューム値は一定値に設定されており、合成した演出音の音量が最大音量であるときに、マスターボリューム値まで増幅されることにより、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れる音量が許容最大音量となるように設定されている。具体的には、演出音に対しては、周辺制御ICの内蔵音源における複数のトラックのうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整スイッチが回動操作されて調節された基板ボリュームと、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとして出力し、報知音に対しては、使用するトラックに組み込まれた報知音の音データと、使用するトラックに組み込まれた報知音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量と、を合成して、この合成した報知音の音量を、実際に、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した報知音をシリアル化してオーディオデータとして出力する。

20

【1754】

ここで、演出音が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れている場合に、パチンコ機1の不具合の発生やパチンコ機1に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音を流す制御について簡単に説明すると、まず演出音が組み込まれているトラックのサブボリューム値を強制的に消音に設定し、この演出音が組み込まれたトラックの音データと、その消音に設定したサブボリューム値と、報知音が組み込まれたトラックの音データと、報知音の音量が最大音量に設定されたサブボリューム値と、を合成し、この合成した演出音の音量と報知音の音量とを、実際に、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音及び報知音をシリアル化してオーディオデータとして出力する。つまり、実際に、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れる音は、最大音量の報知音だけが流れることとなる。このとき、演出音は消音となっているため、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れないものの、演出音は、上述した音生成用スケジュールデータに従って進行している。

30

40

【1755】

本実施形態では、報知音は所定期間（例えば、90秒）だけ扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れるようになっていると、この所定期間経過すると、これまで消音に強制的に設定された音生成用スケジュールデータに従って進行している演出音の音量が、音量調整スイッチが回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として再び設定され（このとき、演出

50

操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作することで演出音の音量が調節されている場合には、その調節された演出音のサブボリューム値に設定され)、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れるようになっている。

【1756】

このように、演出音が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れている場合に、パチンコ機1の不具合の発生やパチンコ機1に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音が流れるときには、演出音の音量が消音になって報知音が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れるものの、この消音となった演出音は、音生成用スケジュールデータに従って進行しているため、報知音が所定期間経過して扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から流れなくなると、演出音は、報知音が流れ始めたところから再び流れ始めるのではなく、報知音が流れ始めて所定期間経過した時点まで音生成用スケジュールデータに従って進行したところから再び流れ始めるようになっている。

【1757】

また、報知音や告知音は、音量調整スイッチの回転操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより周辺制御ICのCPUが周辺制御ICの音源を制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。例えば、遊技ホールの店員等の係員が音量調整スイッチを回転操作して音量を小さく設定した場合であっても、各種スピーカから流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機1に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音により遊技ホールの店員等の係員が不具合の発生や遊技者の不正行為を気づき難くなることを防止することができる。

【1758】

ステップS1032に続いて、周辺制御ICのCPUは、バックアップ処理を行う（ステップS1034）。このバックアップ処理では、周辺制御ICのRAMに記憶されている内容を周辺制御ICのRAMに設けられる定常処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップするとともに、SDRAMに記憶されている内容をSDRAMに設けられる定常処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップする。

【1759】

ステップS1034に続いて、周辺制御ICのCPUは、WDTクリア処理を行う（ステップS1036）。このWDTクリア処理では、外部WDTにクリア信号を出力して周辺制御ICのCPUにリセットがかからないようにしている。

【1760】

ステップS1036に続いて、周辺制御ICのCPUは、周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグSP-FLAGに値0をセットし（ステップS1038）、再びステップS1004に戻り、Vblank信号検出フラグVB-FLAGに値0をセットして初期化し、後述する周辺制御部Vblank信号割り込み処理においてVblank信号検出フラグVB-FLAGに値1がセットされるまで、ステップS1006の判定を繰返し行う。つまりステップS1006では、Vblank信号検出フラグVB-FLAGに値1がセットされるまで待機し、ステップS1006でVblank信号検出フラグVB-FLAGが値1であると判定されると、ステップS1008～ステップS1038の処理を行い、再びステップS1004に戻る。このように、ステップS1006でVblank信号検出フラグVB-FLAGが値1であると判定されると、ステップS1008～ステップS1038の処理を行うようになっている。ステップS1008～ステップS1038の処理を「周辺制御部定常処理」という。

【1761】

この周辺制御部定常処理では、まずステップS1008で周辺制御部定常処理を実行中であるとして定常処理中フラグSP-FLGに値1をセットすることから開始し、ステップS1010で1ms割り込みタイマ起動処理を行い、ステップS1014、・・・、そしてステップS1036の各処理を行って最後にステップS1038において周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグSP-FLGに値0をセットすると、完了することとなる。周辺制御部定常処理は、ステップS1006でVブランク信号検出フラグVB-FLGが値1であるときに実行される。このVブランク信号検出フラグVB-FLGは、上述したように、周辺制御ICのCPUからの画面データを受入れることができる状態である旨を伝えるVブランク信号が周辺制御ICのVDPから周辺制御ICのCPUに入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Vブランク信号割り込み処理において値1がセットされるようになっている。本実施形態では、演出表示装置1600のフレーム周波数（1秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間30fpsに設定しているため、Vブランク信号が入力される間隔は、約33.3ms（＝1000ms÷30fps）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約33.3msごとに繰り返し実行されるようになっている。

10

【1762】

[11-2. 周辺制御部Vブランク信号割り込み処理]

次に、周辺制御ICのCPUからの画面データを受入れることができる状態である旨を伝えるVブランク信号が周辺制御ICのVDPから入力されたことを契機として実行する周辺制御部Vブランク信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部Vブランク信号割り込み処理が開始されると、周辺制御ICのCPUは、図186に示すように、定常処理中フラグSP-FLGが値0であるかを判定する（ステップS1045）。この定常処理中フラグSP-FLGは、上述したように、図185の周辺制御部電源投入時処理におけるステップS1008～ステップS1038の周辺制御部定常処理を実行中であるとき値1、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値0にそれぞれセットされる。

20

【1763】

ステップS1045の判定において、周辺制御ICのCPUは、定常処理中フラグSP-FLGが値0でない（値1である）とき、つまり周辺制御部定常処理を実行中であると判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップS1045の判定において、周辺制御ICのCPUは、定常処理中フラグSP-FLGが値0であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したと判定したときには、Vブランク信号検出フラグVB-FLGに値1をセットし（ステップS1050）、このルーチンを終了する。このVブランク信号検出フラグVB-FLGは、上述したように、周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値1、周辺制御部定常処理を実行しないとき値0にそれぞれ設定される。

30

【1764】

本実施形態では、ステップS1045の判定で定常処理中フラグSP-FLGが値0であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定し、周辺制御部定常処理を実行完了したときにはステップS1050でVブランク信号検出フラグVB-FLGに値1をセットするようになっているが、これは、周辺制御部定常処理を実行中であるときに、Vブランク信号が入力されてVブランク信号検出フラグVB-FLGに値1をセットすると、図185の周辺制御部電源投入時処理におけるステップS1006の判定で周辺制御部定常処理を実行するものとして、現在実行中の周辺制御部定常処理を途中で強制的にキャンセルして周辺制御部定常処理を最初から実行開始するため、これを防止する目的で、図185の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップS1008で定常処理中フラグSP-FLGに値1をセットすることで周辺制御部定常処理を実行中である旨を、本ルーチンである周辺制御部Vブランク信号割り込み処理に伝えるとともに、図185の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップS1038で定常処理中フラグSP-FLGに値0をセットすることで周辺制御部定常

40

50

処理を実行完了した旨を、本ルーチンである周辺制御部Vblank信号割り込み処理に伝えることにより、本ルーチンである周辺制御部Vblank信号割り込み処理におけるステップS1045の判定で定常処理中フラグSPFLGが値0であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定するようになっている。換言すると、Vblank信号が入力されて次のVblank信号が入力されるまでに周辺制御部定常処理を実行完了することができず、いわゆる処理落ちした場合の処置である。

【1765】

これにより、今回の周辺制御部定常処理においては、約33.3msという時間でその処理を完了できず処理落ちした場合には、図185の周辺制御部電源投入時処理におけるステップS1006の判定で次のVblank信号が入力されるまで待機する状態となる。つまり、処理落ちした今回の周辺制御部定常処理を実行するための時間が約66.6msとなる。通常、図185の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップS1010で1ms割り込みタイマの起動により1ms割り込みタイマが発生するごとに繰返し実行する、後述する周辺制御部1msタイマ割り込み処理は1回の周辺制御部定常処理に対して32回だけ実行されるものの、上述した処理落ちした今回の周辺制御部定常処理が存在する場合には、周辺制御部1msタイマ割り込み処理が64回ではなく、32回だけ実行されるようになっている。つまり、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部1msタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【1766】

[11-3. 周辺制御部1msタイマ割り込み処理]

次に、図185の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップS1010で1ms割り込みタイマの起動により1ms割り込みタイマが発生するごとに繰返し実行する周辺制御部1msタイマ割り込み処理について説明する。この周辺制御部1msタイマ割り込み処理が開始されると、周辺制御ICのCPUは、図187に示すように、1msタイマ割り込み実行回数STNが33回より小さいか否かを判定する（ステップS1100）。この1msタイマ割り込み実行回数STNは、上述したように、図185の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップS1010の1ms割り込みタイマ起動処理で1ms割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部1msタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするカウンタである。本実施形態では、演出表示装置1600のフレーム周波数（1秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間30fpsに設定しているため、Vblank信号が入力される間隔は、約33.3ms（ $=1000\text{ms} \div 30\text{fps}$ ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約33.3msごとに繰返し実行されるようになっているため、周辺制御部定常処理におけるステップS1010で1ms割り込みタイマを起動した後、次の周辺制御部定常処理が実行されるまでに、周辺制御部1msタイマ割り込み処理が32回だけ実行されるようになっている。具体的には、周辺制御部定常処理におけるステップS1010で1ms割り込みタイマが起動されると、まず1回目の1msタイマ割り込みが発生し、2回目、・・・、そして32回目の1msタイマ割り込みが順次発生することとなる。

【1767】

ステップS1100の判定において、周辺制御ICのCPUは、1msタイマ割り込み実行回数STNが33回より小さくないとき、つまり33回目の1msタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部1msタイマ割り込み処理が開始されたと判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。33回目の1msタイマ割り込みの発生が次のVblank信号の発生よりたまたま先行した場合には、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部1msタイマ割り込み処理の方が周辺制御部Vblank割り込み処理と比べて高く設定されているものの、この33回目の1msタイマ割り込みによる周辺制

御部 1 m s タイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルするようになっている。換言すると、本実施形態では、V ブランク信号が周辺制御基板 1 5 1 0 のシステム全体を支配する信号であるため、3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みの発生が次の V ブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部 V ブランク割り込み処理を実行するために 3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みによる周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。そして、V ブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップ S 1 0 1 0 で 1 m s 割り込みタイマを再び起動した後、新たに 1 回目の 1 m s タイマ割り込みの発生による周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理を開始するようになっている。

【1 7 6 8】

一方、ステップ S 1 1 0 0 の判定において、周辺制御 I C の C P U は、1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N が 3 3 回より小さいと判定したときには、1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N に値 1 だけ足す（インクリメントする、ステップ S 1 1 0 2）。この 1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N に値 1 が足されることにより、図 1 8 5 の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップ S 1 0 1 0 の 1 m s 割り込みタイマ起動処理で 1 m s 割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理が実行された回数が 1 回分だけ増えることとなる。

【1 7 6 9】

ステップ S 1 1 0 2 に続いて、モータ及びソレノイド駆動処理を行う（ステップ S 1 1 0 4）。このモータ及びソレノイド駆動処理では、周辺制御 I C の R A M にセットされた電氣的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電氣的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに従って、モータやソレノイド等の電氣的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、このモータ及びソレノイド駆動処理を実行するごとに、ポインタを更新する。これにより、周辺制御 I C の C P U が管理するモータやソレノイド等の電氣的駆動源（例えば、扉枠 3 に設けられる電氣的駆動源や遊技盤 5 に設けられる各種演出ユニットに備える電氣的駆動源等）は、電氣的駆動源スケジュールデータに従って駆動される。

【1 7 7 0】

ステップ S 1 1 0 4 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、可動体情報取得処理を行う（ステップ S 1 1 0 6）。この可動体情報取得処理では、遊技盤 5 に設けられる各種演出ユニットに備える各種センサからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種センサからの検出信号の履歴情報（例えば、原位置履歴情報、可動位置履歴情報など。）を作成し、周辺制御 I C の R A M にセットする。周辺制御 I C の C P U は、周辺制御 I C の R A M にセットされる各種センサからの検出信号の履歴情報に基づいて、遊技盤 5 に設けられる各種演出ユニットに備える各種可動体の原位置（待機位置）を設定したり、可動位置を取得したりすることにより、可動位置を把握する。

【1 7 7 1】

ステップ S 1 1 0 6 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、演出操作ユニット情報取得処理を行う（ステップ S 1 1 0 8）。この演出操作ユニット情報取得処理では、演出操作ユニット 3 0 0 に設けられた各種センサからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種センサからの検出信号の履歴情報（例えば、接触操作部 3 0 2 の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部 3 0 3 の操作履歴情報など。）を作成し、周辺制御 I C の R A M にセットする。周辺制御 I C の R A M にセットされる各種センサからの検出信号の履歴情報から接触操作部 3 0 2 の回転方向や押圧操作部 3 0 3 の操作有無を取得することができる。本実施形態のパチンコ機 1 では、演出操作部 3 0 1 を操作することにより、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカや、本体枠 4 の本体枠スピーカ 6 2 2 から出力される演出音の音量を調節したり、扉枠 3 や遊技盤 5 に備える各種装飾基板に複数実装される各種 L E D の輝度を調節したりすることができるようになっている。

【1 7 7 2】

ステップ S 1 1 0 8 に続いて、周辺制御 I C の C P U は、バックアップ処理を行い（ステ

10

20

30

40

50

ップ S 1 1 1 0)、このルーチンを終了する。このバックアップ処理では、周辺制御 IC の RAM に記憶されている内容を周辺制御 IC の RAM に設けられる 1 m s タイマ割り込み処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップするとともに、S D R A M に記憶されている内容を S D R A M に設けられる 1 m s タイマ割り込み処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップする。なお、本実施形態では、周辺制御 IC の RAM に設けられる 1 m s タイマ割り込み処理用バックアップ領域と、周辺制御 IC の RAM に設けられる定常処理用バックアップ領域と、は異なる領域に設定されているとともに、S D R A M に設けられる 1 m s タイマ割り込み処理用バックアップ領域と、S D R A M に設けられる定常処理用バックアップ領域と、は異なる領域に設定されている。

【1 7 7 3】

このように、周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理では、1 m s という期間内において、演出の進行としてステップ S 1 1 0 4 ～ステップ S 1 1 0 8 の演出に関する各種処理を実行している。これに対して、図 1 8 5 の周辺制御部電源投入時処理における周辺制御部定常処理では、約 3 3 . 3 m s という期間内において、演出の進行としてステップ S 1 0 1 4 ～ステップ S 1 0 3 2 の演出に関する各種処理を実行している。周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理では、ステップ S 1 1 0 0 で 1 m s タイマ割り込み実行回数 S T N が値 3 3 より小さくないとき、つまり 3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みが発生してこの周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了するようになっているため、仮に、3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みの発生が次の V ブランク信号の発生よりたまたま先行した場合でも、この 3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みによる周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルし、V ブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップ S 1 0 1 0 で 1 m s 割り込みタイマを再び起動した後、新たに 1 回目の 1 m s タイマ割り込みの発生による周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理を開始するようになっている。つまり、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【1 7 7 4】

また、上述したように、V ブランク信号が出力される間隔は、演出表示装置 1 6 0 0 の液晶サイズによって多少変化するし、周辺制御 IC が実装された周辺制御基板 1 5 1 0 の製造ロットにおいても V ブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合もある。本実施形態では、V ブランク信号が周辺制御基板 1 5 1 0 のシステム全体を支配する信号であるため、3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みの発生が次の V ブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部 V ブランク割り込み処理を実行するために 3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みによる周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。つまり本実施形態では、V ブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合であっても、3 3 回目の 1 m s タイマ割り込みによる周辺制御部 1 m s タイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルすることによって、この V ブランク信号が出力される間隔が多少変化するることによる時間ズレを吸収することができるようになっている。

【1 7 7 5】

【1 1 - 4 . 周辺制御部コマンド受信割り込み処理】

次に、主制御基板 1 3 1 0 からの各種コマンドを受信する周辺制御部コマンド受信割り込み処理について説明する。周辺制御 IC の C P U は、主制御基板 1 3 1 0 からの各種コマンドがシリアルデータとして送信開始されると、これを契機として、主周シリアルデータを周辺制御 IC のシリアル I / O ポートで 1 バイト (8 ビット) の情報を受信バッファに取り込み、この取り込みが完了すると、これを契機として割り込みが発生し、周辺制御部コマンド受信割り込み処理を行う。主周シリアルデータは、1 パケットが 3 バイトに構成されており、1 バイト目としてステータスが割り振られ、2 バイト目としてモードが割り振られ、3 バイト目としてステータスとモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。

【1776】

周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されると、周辺制御ICのCPUは、図188に示すように、1バイト受信期間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップS1200）。この1バイト受信期間タイマは、主制御基板1310から送信される主周シリアルデータのうち、1バイト（8ビット）の情報を受信し得る期間を設定するものである。

【1777】

ステップS1200の判定において、周辺制御ICのCPUは、1バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板1310から送信される主周シリアルデータのうち、1バイト（8ビット）の情報を受信し得る期間内であると判定したときには、周辺制御ICのシリアルI/Oポートの受信バッファから受信した1バイトの情報を取り込み（ステップS1202）、受信カウンタSRXCに値1を加える（インクリメントする、ステップS1204）。この受信カウンタSRXCは、受信バッファから取り出した回数を示すカウンタであり、主周シリアルデータの1バイト目であるステータスを受信バッファから取り出すと値1、主周シリアルデータの2バイト目であるモードを受信バッファから取り出すと値2、主周シリアルデータの3バイト目であるサム値を受信バッファから取り出すと値3となる。なお、受信カウンタSRXCは、電源投入時等に初期値0がセットされる。

10

【1778】

ステップS1204に続いて、受信カウンタSRXCが値3であるか否か、つまり主周シリアルデータの3バイト目であるサム値を受信バッファから取り出したか否かを判定する（ステップS1206）。この判定では、主周シリアルデータの1バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの2バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの3バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したか否かを判定している。

20

【1779】

ステップS1206の判定において、周辺制御ICのCPUは、受信カウンタSRXCが値3でないとき、つまり主周シリアルデータの1バイト目であるステータスに続いて、まだ主周シリアルデータの2バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの3バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出していないと判定したときには、1バイト受信期間タイマのセットを行い（ステップS1208）、このルーチンを終了する。ステップS1208で1バイト受信期間タイマがセットされることで、主周シリアルデータの2バイト目であるモード又は主周シリアルデータの3バイト目であるサム値を受信し得る期間が設定される。

30

【1780】

一方、ステップS1206の判定において、周辺制御ICのCPUは、受信カウンタSRXCが値3であるとき、つまり主周シリアルデータの1バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの2バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの3バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したと判定したときには、受信カウンタSRXCに初期値0をセットし（ステップS1210）、サム値を算出する（ステップS1212）。この算出は、ステップS1202で受信バッファからすでに取り出した、主周シリアルデータの1バイト目であるステータスと、主周シリアルデータの2バイト目であるモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。

40

【1781】

ステップS1212に続いて、ステップS1202で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの3バイト目であるサム値と、ステップS1212で算出したサム値と、が一致しているか否かを判定する（ステップS1214）。ステップS1202で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの3バイト目であるサム値は、主制御基板1310からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの3バイト目として割り振られたサム値であるため、ステップS1212で算出したサム値と一致しているはずである。ところが、パチンコ機1は、遊技ホールの島設備から遊技球Bが供給されて

50

おり、遊技球Bは、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生するため、パチンコ機1はノイズの影響を受けやすい環境下にある。

【1782】

そこで、本実施形態では、周辺制御基板1510側において、受信した主周シリアルデータの1バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの2バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出し、この算出したサム値が、主制御基板1310からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの3バイト目として割り振られたサム値と一致しているか否かを判定している。これにより、周辺制御ICのCPUは、主制御基板1310と周辺制御基板1510との基板間において、主周シリアルデータがノイズの影響を受けて正規と異なる主周シリアルデータに変化したか否かを判定することができる。

10

【1783】

ステップS1214の判定において、周辺制御ICのCPUは、ステップS1202で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの3バイト目であるサム値と、ステップS1212で算出したサム値と、が一致していると判定したときには、受信した、主周シリアルデータの1バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの2バイト目として割り振られたモードとを、周辺制御ICのRAMに記憶し（ステップS1216）、このルーチンを終了する。

【1784】

一方、ステップS1200の判定において、周辺制御ICのCPUは、1バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板1310から送信される主周シリアルデータのうち、1バイト（8ビット）の情報を受信し得る期間を超えていると判定したときには、又はステップS1214の判定において、周辺制御ICのCPUは、ステップS1202で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの3バイト目であるサム値と、ステップS1212で算出したサム値と、が一致していないと判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。

20

【1785】

【11-5. 周辺制御部停電予告信号割り込み処理】

次に、主制御基板1310の停電監視回路からの停電予告信号が主制御基板1310から入力されたことを契機として実行する周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されると周辺制御ICのCPUは、図189に示すように、まず2マイクロ秒タイマを起動し（ステップS1300）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップS1302）。ステップS1302の判定において、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されていないと判定したときには、そのままこのルーチンを終了する。

30

【1786】

一方、ステップS1302の判定において、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されていると判定したときには、2マイクロ秒経過したか否かを判定する（ステップS1304）。この判定では、ステップS1300で起動したタイマが2マイクロ秒経過した否かを判定している。ステップS1304の判定において、周辺制御ICのCPUは、2マイクロ秒経過していないときには、ステップS1302に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、停電予告信号が入力されていないと判定したときにはそのままこのルーチンを終了する一方、停電予告信号が入力されていると判定したときには、再びステップS1304で2マイクロ秒経過したか否かを判定する。つまりステップS1304の判定では、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて2マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているか否かを判定している。

40

【1787】

ステップS1304の判定において、周辺制御ICのCPUは、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて2マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けていると判定したときには、節電処理を行う（ステップS1306）。この節電処理で

50

は、演出表示装置1600のバックライトの消灯、遊技盤5に設けられるモータやソレノイドへの励磁OFF、各種LEDの消灯等を順次実行することによりパチンコ機1のシステム全体の消費電力を抑えることによって、パチンコ機1の電力が遮断されても周辺制御ICのCPUが動作可能な時間である20ミリ秒の期間だけ安定動作を確保している。

【1788】

ステップS1306に続いて、周辺制御ICのCPUは、コマンド受信待機処理を行う（ステップS1308）。このコマンド受信待機処理では、主制御基板1310が送信中の各種コマンドがある場合を想定して、送信中のコマンドを周辺制御ICが受信することができるように、少なくとも、17ミリ秒の期間だけ待機するようになっている。コマンドを受信すると、上述した、周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されて周辺制御ICのRAMに受信したコマンドが記憶される。

10

【1789】

ステップS1308に続いて、周辺制御ICのCPUは、コマンドのバックアップ処理を行う（ステップS1310）。このコマンドのバックアップ処理では、周辺制御ICのRAMに記憶されているコマンドを周辺制御ICのRAMに設けられる定常処理用バックアップ領域にコピーしてバックアップする。

【1790】

ステップS1310に続いて、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップS1312）。ステップS1312の判定において、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されていると判定したときには、WDTクリア処理を行う（ステップS1314）。このWDTクリア処理では、外部WDTにクリア信号を出力して周辺制御ICのCPUにリセットがかからないようにする。

20

【1791】

一方、ステップS1312の判定において、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されていないと判定したとき、又はステップS1314に続いて、再びステップS1312に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。つまり、停電予告信号が入力されているか否かを無限に判定し続けることとなる。このように無限に判定し続けることにより、ステップS1312の判定において、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されていないと判定したときには、外部WDTにクリア信号を出力することができなくなり、周辺制御ICのCPUにリセットがかかる一方、ステップS1312の判定において、周辺制御ICのCPUは、停電予告信号が入力されていると判定したときには、ステップS1314でWDTクリア処理を行い、周辺制御ICのCPUにリセットがかからない。なお、周辺制御ICのCPUにリセットがかかると、図185に示した周辺制御部電源投入時処理が再び開始されることとなる。

30

【1792】

このように、ステップS1312による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続する場合には、ステップS1314でWDTクリア処理が実行されることによって停電状態になる直前で周辺制御ICのCPUにリセットがかからないようになっている。これに対して、ステップS1312による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、WDTクリア処理が実行されないため、外部WDTにクリア信号を出力が中断されるようになっている。これにより、ノイズなどで本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が誤って開始され、そのノイズが2マイクロ秒の期間を超えて発生することでステップS1302の判定を通過したとしても、ステップS1312による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、ステップS1314のWDTクリア処理が実行されないことにより周辺制御ICのCPUにリセットがかかるようになっているため、そのようなノイズに対して自動的にリセット復帰することで対応することができるようになっている。

40

【1793】

〔12．主制御基板の制御処理〕

次に、主制御基板1310（特に主制御MPU1310a）で実行される制御処理の例に

50

について説明する。図190は、上記特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップS114）についてその手順を示すフローチャートである。

【1794】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップS106）、同図190に示されるように、この主制御基板1310の主制御MPU1310aはまず、上記第一始動口センサ3002による検出信号がオン状態（第一始動口2002への入球あり）にあることを条件に（ステップS231）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAMの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップS232）。また、上記第二始動口センサ2402による検出信号がオン状態（第二始動口2004への入球あり）にあることを条件に（ステップS233）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAMの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップS234）。

10

【1795】

次いで、大当り遊技状態に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップS235）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技状態の制御を行う大当り制御処理（ステップS235A）を実行する。なお、大当り制御処理では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「15R大当り」を示唆する態様となったときに、15R大当り遊技状態に応じて大入賞口2005を開閉制御する処理を実行する。また、「2R大当り」を示唆する態様となったときに、2R大当り遊技状態に応じて大入賞口2005を開閉制御する処理を実行する。

20

【1796】

また、大当り制御処理（ステップS235A）では、大入賞口2005の開放制御を行った後、時短フラグ、及び時短回数カウンタの各セット処理を実行する。時短フラグは、時短状態であることを示すフラグであり、時短状態中に第一特別図柄の変動表示停止時における抽選処理の結果が「2R大当り」を示唆する態様となったことに基づく2R大当り遊技状態を終了するとき、時短状態中及び非時短状態中に15R大当り遊技状態を終了するときにセットされる。そして、時短フラグは、次に大当りとなったとき、又は時短回数カウンタのカウント値が「0」になったときに後述する図201に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

30

【1797】

また、時短回数カウンタは、時短状態の継続回数としての特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示の残り回数を示すカウンタであり、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御する場合には当該大当り遊技状態を終了するときに、その時短状態の継続回数がセットされる。そして、時短回数カウンタは、そのカウンタ値が「0」になるまで特別図柄の変動表示を実行するごとにカウントダウンされるが、カウンタ値が「0」になるよりも前に次の大当りとなったときには、後述する図201に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる（カウンタ値を「0」に戻す）。

40

【1798】

また、大当り実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップS237）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップS238）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップS237）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS239）。このようにこの例では、第二特別保留数カウンタの値が「0」でないときには第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するように構成されている。

【1799】

50

図191は、上記第一始動口通過処理（ステップS232）についてその手順を示すフローチャートである。

【1800】

いま、上記ステップS231の処理において、上記第一始動口センサ3002がオン状態にあり、上記第一始動口2002への遊技球Bの入球があったと判断されたとすると、同図191に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、ステップS241の処理として、まず、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【1801】

次いで上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、第一特別図柄保留記憶領域に記憶される第一特別乱数の個数を示す第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵RAMから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一保留記憶数がその最大値（上限値）である「4」であるか否かの判断を行う（ステップS242）。このステップS242の処理において、上記第一保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS243～S245の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS243の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS244の処理として、上記ステップS241で取得された各乱数を、上記主制御内蔵RAMの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

【1802】

また、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、ステップS241で取得した上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行した後（ステップS245）、処理を終了する。

【1803】

ただし、上記ステップS242の処理において、上記第一保留記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップS243～ステップS245の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【1804】

また、第一始動口2002へ遊技球Bが入球したことに基づいて第一保留記憶数が変化すると機能表示ユニット1400における第一特別保留数表示器の二つのLEDの点灯状態を第一保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記周辺制御基板コマンド送信処理（ステップS120）にて第一保留記憶数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド0～4（特別図柄1記憶コマンド0～4））をセットして周辺制御基板1510に送信するようになっている。なお、周辺制御基板1510の周辺制御ICは第一保留数指定コマンド0～4（特別図柄1記憶コマンド0～4）を受信したことに基づいて第一保留記憶数を演出表示装置1600に表示するようになっている。

【1805】

図192は、上記演出事前判定処理（ステップS245）についてその手順を示すフローチャートである。主制御基板1310の主制御MPU1310aは、演出事前判定処理を開始すると、図示しない事前判定テーブルと上記ステップS241で取得した乱数、具体的には第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数とを比較することにより大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、を特定する（ステップS261）。

【1806】

そして、特定した事前判定情報（大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）と、取得した特別乱数の種別（第一特別乱数）と、取得した特別乱数に対応して記憶される保留記憶数（保留数カウンタの値）と、に応じた事前判定コマンドをセットする。例えば、第一始動口通過処理のステップS245で実行される第一特別図柄に関する演出事前判定処理では、特定した事前判定情報と、第一特別乱数を取得したことと、第一保留記憶数（第一特別保留数カウンタの値）と、に応じた第一特別図柄事前判定コマンドをセットする（ステップS262）。

【1807】

そして、上記周辺制御基板コマンド送信処理（ステップS120）で主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前判定コマンドが送信されることにより、始動入賞が発生した第一始動口2002に対応して記憶される保留記憶数に加え、発生した始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板1510に搭載される周辺制御ICが把握できるようになる。

【1808】

なお、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御ICは主制御基板1310から事前判定コマンドを受信すると、受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を記憶するようになっている。具体的には、周辺制御ICのRAMには、第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第一保留記憶領域が設けられている。

【1809】

また、第一保留記憶領域は保留記憶数に対応する1～4の記憶領域を有しており、周辺制御ICは受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を1番目（最先）の記憶領域から順に格納する。そして、 n 番目（ $n=1\sim3$ ）の記憶領域に事前判定情報が格納されている場合に事前判定コマンドを受信すると $n+1$ 番目（ $n=1\sim3$ ）の記憶領域に通知された事前判定情報を格納し、第一特別図柄の変動表示開始を通知する第一変動パターンコマンドを受信すると受信した第一変動パターンコマンドに応じて第一保留記憶領域の1番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄して N 番目（ $N=2\sim4$ ）の記憶領域に格納されている事前判定情報を $N-1$ 番目（ $N=2\sim4$ ）番目の記憶領域に移動させる（保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする）。これにより、上記第一特別図柄の事前判定情報が、変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の事前判定情報から順に破棄されるようになる。

【1810】

このように変動表示制御が保留の状態とされた時点では、その変動表示制御を未実行の状態（保留状態）にて維持するにもかかわらず、その変動表示制御の大当たり期待度（疑似当選確率）についてはこれを先行して、例えば、その保留表示の新規出力時や保留消化に応じた保留表示のシフト表示時などの予め定められたタイミングにて報知することが可能とされるようになる。

【1811】

図193は、上記第二始動口通過処理（ステップS234）についてその手順を示すフローチャートである。

【1812】

いま、上記ステップS233の処理において、上記第二始動口センサ2402がオン状態にあり、上記第二始動口2004への遊技球Bの入球があったと判断されたとすると、同図193に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、ステップS251の処理として、まず、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

10

20

30

40

50

【1813】

次いで上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵RAMから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二保留記憶数とその最大値（上限値）である「1」であるか否かの判断を行う（ステップS252）。このステップS252の処理において、上記第二保留記憶数とその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS253～S254の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS253の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS254の処理として、上記ステップS251で取得された各乱数を、上記主制御内蔵RAMの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

10

【1814】

ただし、上記ステップS252の処理において、上記第二保留記憶数とその最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップS253～ステップS254の処理を実行することなく処理を終了することとで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【1815】

また、第二始動口2004へ遊技球Bが入球したことに基づいて第二保留記憶数が変化すると機能表示ユニット1400における第二特別保留数表示器の二つのLEDの点灯状態を第二保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記周辺制御基板コマンド送信処理（ステップS120）にて第二保留記憶数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド0～1（特別図柄2記憶コマンド0～1））をセットして周辺制御基板1510に送信するようになっている。なお、周辺制御基板1510の周辺制御ICは第二保留数指定コマンド0～1（特別図柄2記憶コマンド0～1）を受信したことに基づいて第二保留記憶数を演出表示装置1600に表示するようになっている。

20

【1816】

このように、本例のパチンコ機1では第一始動口2002へ遊技球Bが入球したことに基づく第一保留記憶数の上限は「4」にされる一方、第二始動口2004へ遊技球Bが入球したことに基づく第二保留記憶数の上限は「1」にされている。なお、第二始動口2004は時短状態中に多数の遊技球Bが入球可能になるものであり、第二特別図柄の変動時間が通常状態時よりも短縮されるため、第二保留記憶数の上限が「1」とされていても第二特別図柄の変動表示が行われない期間が長く続いたり、第二保留記憶数が上限となっている期間が長く続くことで第二始動口2004に遊技球Bが入球しても大当りの抽選の機会が得られなかったりという遊技者に不利な状態となることは抑制されている。

30

【1817】

図194は、第一特別図柄プロセス処理（ステップS238）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップS238で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップS239で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップS238で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上述の第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

40

【1818】

1. 主制御MPU1310aのRAMに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップS280）
2. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS281）

50

3. 変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置1600に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップS282）

4. 機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップS283）

5. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップS284）

10

【1819】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記主制御側電源投入時処理（図175参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップS280）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【1820】

図195は、上記第一特別図柄通常処理（ステップS280）についてその手順を示すフローチャートである。

【1821】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図195に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、まず、ステップS301の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS302の処理として、上記主制御MPU1310aのRAMの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同RAMから読み出す。そして次に、ステップS303及びS304の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御MPU1310aのRAMの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

20

30

【1822】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は1～4の4つの記憶領域を有し、始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、n番目（n=1～3）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとn+1番目（n=1～3）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、1番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると1番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにN番目（N=2～4）の記憶領域に記憶されている各種乱数をN-1番目（N=2～4）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

40

【1823】

そしてその後、ステップS305の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS281）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS306）、この処理を終了する。

【1824】

図196は、上記当り判定処理（ステップS305）についてその手順を示すフローチャ

50

ートである。

【1825】

上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、図222(A)に示す当り判定テーブルと特別乱数（第一特別図柄通常処理を実行している場合にはステップS302で読み出した第一特別乱数、第二特別図柄通常処理を実行している場合には当該第二特別図柄通常処理で読みだした第二特別乱数）とを比較する（ステップS311）。

【1826】

図197(A)に示す当り判定テーブルは、特別乱数の種類毎（第一特別乱数、第二特別乱数）に設けられている。そして、第一特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルでは、1種類の第一特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、大当り判定値とは異なる3種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、315種類の第一特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている（大当り確率；319分の1、小当り確率；319分の3）。また、本例では第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルでは、1種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、大当り判定値とは異なる144種類の第二特別乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致し、174種類の第二特別乱数が上記ハズレであることを示すハズレ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている（大当り確率；319分の1、小当り確率；319分の144）。即ち、第一特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルに比べて第二特別乱数と比較するために参照される判定テーブルでは、小当りと判定される確率が高くなるように構成され、第一始動口2002への始動入賞に基づく第一特別図柄の変動表示が実行された場合よりも第二始動口2004への始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行された場合の方が遊技者に有利な状態とされるようになっている。

【1827】

上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、上記当り判定テーブルと特別乱数（第一特別図柄通常処理のステップS302で読み出した第一特別乱数、または第二特別図柄通常処理で読みだした第二特別乱数）との比較の結果、大当りとする判定した場合には（ステップS312）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットし（ステップS313）、当り判定処理を終了する。

【1828】

また、選択した当り判定テーブルと特別乱数（第一特別図柄通常処理のステップS302で読み出した第一特別乱数、または第二特別図柄通常処理で読みだした第二特別乱数）との比較の結果、小当りとする判定した場合には（ステップS314）、当該変動が小当りに当選していることを示す小当りフラグをセットし（ステップS315）、当り判定処理を終了する。

【1829】

一方、大当りと小当りとのいずれにも当選していない場合、即ちハズレとする判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップS302で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップS316）。

【1830】

図示しないリーチ判定テーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶され、遊技状態が時短状態時の場合に使用する時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が非時短状態時の場合に使用する非時短状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、時短状態時のリーチ判定テーブルでは、1種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、71種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

【1831】

また、非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、時短状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む5種類のリーチ乱数がリーチすることを示す

10

20

30

40

50

リーチ判定値と一致し、67種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が時短状態時よりも高められる。

【1832】

上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、選択したリーチ判定テーブルとステップS302で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップS316）、リーチハズレとすると判定した場合には（ステップS317）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップS318）。

【1833】

図198は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS281）についてその手順を示すフローチャートである。

【1834】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図198に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記当り判定処理（ステップS305）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップS321）や小当りフラグがセットされているか否か（ステップS324）を判別することにより行う。

【1835】

主制御MPU1310aは、ステップS321で大当りフラグがセットされていれば、第一特別図柄通常処理のステップS302で読み出した第一図柄乱数と図197（B）に示す大当り図柄決定テーブルとを比較することにより大当りの種類を決定し、該決定した大当りの種類に対応する第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）を決定する（ステップS322）。

【1836】

具体的には、

1. 大入賞口2005を長時間開放（例えば29秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記大入賞口センサ2403で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを15回（15ラウンド）繰返すことで遊技球Bが大入賞口2005に入球可能（容易）な15R大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が77回実行されるまでの間に大当りとならなければ終了される時短状態に制御する15R大当り

2. 大入賞口2005を長時間開放（例えば29秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記大入賞口センサ2403で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを2回（2ラウンド）繰返すことで遊技球Bが大入賞口2005に入球可能（容易）な2R大当り遊技状態に制御し、2R大当り遊技状態の開始前に時短状態に制御されていれば大当り遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が77回実行されるまでの間に大当りとならなければ終了される時短状態に制御し、2R大当り遊技状態の開始前に非時短状態に制御されていれば大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御する2R大当り、の2種類の大当りの中からいずれかの大当りに決定する。

【1837】

なお、第一図柄乱数と比較される大当り図柄決定テーブルは、15R大当りとなる場合に8個の判定値が振分けられ、2R大当りとなる場合に192個の判定値が振分けられている。即ち、第一特別乱数に基づく抽選により大当りとする抽選結果が得られた場合には4%の確率で15R大当りとなり、96%の確率で2R大当りとなる。同様に、第二図柄乱数と比較される大当り図柄決定テーブルは、15R大当りとなる場合に196個の判定値が振分けられ、2R大当りとなる場合に4個の判定値が振分けられている。即ち、第二特別乱数に基づく抽選により大当りとする抽選結果が得られた場合には98%の確率で15R大当りとなり、2%の確率で2R大当りとなる。このように、本例のパチンコ機1では

10

20

30

40

50

第一図柄乱数と比較される大当たり図柄決定テーブルに比べて第二図柄乱数と比較される大当たり図柄決定テーブルでは、15R大当たりと判定される確率が高くなるように構成され、第一始動口2002への始動入賞に基づく第一特別図柄の変動表示よりも第二始動口2004への始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行された場合に遊技者に有利な状態となるようになっている。

【1838】

また、大当たりの種類を決定すると大当たりの種類に応じた停止図柄を第一特別図柄の停止時の態様として決定する。具体的には、2R大当たり決定した場合には大当たり図柄として2R大当たり図柄に決定する。なお、図示しない第二特別図柄停止図柄設定処理において、15R大当たり決定した場合には大当たり図柄として15R大当たり図柄に決定し、2R大当たり決定した場合には大当たり図柄として2R大当たり図柄に決定する。

10

【1839】

また、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、ステップS131で大当たりフラグがセットされていない場合に、小当たりフラグがセットされていれば（ステップS324）、第一特別図柄通常処理のステップS302で読み出した第一図柄乱数と図197（C）に示す小当たり図柄決定テーブルとを比較することにより小当たりの種類を決定し、該決定した大当たりの種類に対応する第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）を決定する（ステップS325）。

【1840】

具体的には、

20

1. 役物入賞口2006を短時間開放（例えば80ms）した後に閉鎖させる開閉パターンを2回実行して遊技球Bが役物入賞口2006に入球可能（容易）な小当たり遊技状態に制御し、当該小当たり遊技状態中に役物入賞口2006に入賞した遊技球Bを全て第一ハズレ口2535に誘導することで第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れが困難な第一小当たり

2. 役物入賞口2006を短時間開放（例えば80ms）した後に閉鎖させる開閉パターンを9回実行して遊技球Bが役物入賞口2006に入球可能（容易）な小当たり遊技状態に制御し、当該小当たり遊技状態中に役物入賞口2006に入賞した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを役物入賞口2006の閉鎖後に第三振分装置2550に誘導することで第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れが可能にすると共に、遊技球Bが第二V入賞口2008に受入れられた場合には当該小当たり遊技状態後に大入賞口2005を長時間開放（例えば29秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記大入賞口センサ2403で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを15回（15ラウンド）繰返して遊技球Bが大入賞口2005に入球可能（容易）な15R大当たり遊技状態に制御し、当該大当たり遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が77回実行されるまでの間に大当たりとならなければ終了される時短状態に制御する第二小当たり

30

3. 役物入賞口2006を短時間開放（例えば80ms）した後に閉鎖させる開閉パターンを9回実行することで遊技球Bが役物入賞口2006に入球可能（容易）な小当たり遊技状態に制御し、当該小当たり遊技状態中に役物入賞口2006に入賞した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを役物入賞口2006の閉鎖後に第一V入賞口2007に誘導して、遊技球Bが第一V入賞口2007に受入れられたことに基づいて当該小当たり遊技状態後に大入賞口2005を長時間開放（例えば29秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記大入賞口センサ2403で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを15回（15ラウンド）繰返して遊技球Bが大入賞口2005に入球可能（容易）な15R大当たり遊技状態に制御し、当該大当たり遊技状態の終了後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が77回実行されるまでの間に大当たりとならなければ終了される時短状態に制御する第三小当たり

40

の3種類の小当たりの中からいずれかの大当たり決定する。

【1841】

50

なお、第一図柄乱数と比較される小当り図柄決定テーブルは、第二小当りとなる場合に199個の判定値が振分けられ、第三小当りとなる場合に1個の判定値が振分けられている。即ち、第一特別乱数に基づく抽選により小当りとする抽選結果が得られた場合には99.5%の確率で第二小当りとなり、0.5%の確率で第三小当りとなり、第一小当りには当選しない。一方、第二図柄乱数と比較される小当り図柄決定テーブルは、第一小当りとなる場合に20個の判定値が振分けられ、第二小当りとなる場合に130個の判定値が振分けられ、第三小当りとなる場合に50個の判定値が振分けられている。即ち、第二特別乱数に基づく抽選により小当りとする抽選結果が得られた場合には、10%の確率で第一小当りとなり、65%の確率で第二小当りとなり、25%の確率で第三小当りとなる。このように、本例のパチンコ機1では第一図柄乱数と比較される小当り図柄決定テーブルに比べて第二図柄乱数と比較される小当り図柄決定テーブルでは、役物入賞口2006に入賞した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを第一V入賞口2007に誘導することで小当り遊技状態の終了後に必ず15R大当り遊技状態となる第三小当りに決定される確率が高くなるように構成され、第一始動口2002への始動入賞に基づく第一特別図柄の変動表示よりも第二始動口2004への始動入賞に基づく第二特別図柄の変動表示が実行された場合に遊技者に有利な状態となるようになっている。

【1842】

また、小当りの種類を決定すると小当りの種類に応じた停止図柄を第一特別図柄の停止時の態様として決定する。具体的には、第二小当りに決定した場合には小当り図柄として第二小当り図柄に決定し、第三小当りに決定した場合には小当り図柄として第三小当り図柄に決定する。なお、図示しない第二特別図柄停止図柄設定処理において、第一小当りに決定した場合には小当り図柄として第一小当り図柄に決定し、第二小当りに決定した場合には小当り図柄として第二小当り図柄に決定し、第三小当りに決定した場合には小当り図柄として第三小当り図柄に決定する。

【1843】

主制御基板1310の主制御MPU1310aは、大当りフラグと小当りフラグとのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄に決定する(ステップS327)。そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、ステップS328の処理として、上記抽選結果(大当りの種類、小当り、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示(第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい))が上記周辺制御基板1510に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする(ステップS328)。そしてその後は、ステップS329の処理として、上記第一変動パターン設定処理(ステップS282)にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【1844】

周辺制御部1511は、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて演出表示装置1600を表示制御する(左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示させる(なお左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示する場合もある))。具体的には、周辺制御部1511は、演出表示装置1600に表示される装飾図柄の変動停止時の態様(停止図柄)として、受信した判定結果通知コマンドから小当りを特定した場合には小当り図柄(「最終決戦」)に決定し、2R大当りを特定した場合には2R大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が「0」～「9」の図柄のうち同一の偶数図柄となる組合せ)に決定し、15R大当りを特定した場合には15R大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が「0」～「9」の図柄のうち同一の奇数図柄となる組合せ)に決定する。また、リーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄(左・右の装飾図柄が「0」～「9」の同一の図柄の組み合わせであって中装飾図柄が異なる図柄の組み合わせ;リーチハズレ図柄)に決定し、はずれを特定した場合には、リーチを伴わないはずれ図柄(左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも左・右の装飾図柄が異なる図柄となる組合せ)に決定し、変動パターンコマン

ドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄を演出表示装置 1 6 0 0 に表示制御する。

【1 8 4 5】

なお、本例のパチンコ機 1 では大当り遊技状態後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が最大で 7 7 回実行されるまで時短状態に制御可能とされるが、時短状態に移行制御された後に所定回数的大当りが発生したことに基づいて時短状態を終了させるようにしてもよい。具体的には、大当り遊技状態後に時短状態に制御し、その後に所定回数（例えば 2 回）の大当りが発生した場合には、所定回数目の大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御することなく、通常状態に制御するようにしてもよい。また、大当りの発生回数が所定回数未満の場合であっても大当り遊技状態中は非時短状態に制御し、大当り遊技状態後に再び時短状態の制御を行うようにしてもよい。

10

【1 8 4 6】

図 1 9 9 は、上記第一変動パターン設定処理（ステップ S 2 8 2）についてその手順を示すフローチャートである。

【1 8 4 7】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図 1 9 9 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U 1 3 1 0 a は、大当りフラグがセットされていれば（ステップ S 3 4 1）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップ S 3 2 3 で決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップ S 3 4 2）、小当りフラグがセットされて入れば（ステップ S 3 4 3）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップ S 3 2 5 で決定した小当りの種類に応じた小当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップ S 3 4 4）、リーチフラグがセットされていれば（ステップ S 3 4 5）、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップ S 3 4 6）、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常ハズレ（リーチ演出を実行しないハズレ）となる場合には、ハズレ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップ S 3 4 7）。

20

【1 8 4 8】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップ S 3 0 2 で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップ S 3 4 8）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板 1 5 1 0 に通知する変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップ S 3 4 9）。また、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップ S 3 5 0）。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器及び上記演出表示装置 1 6 0 0 にて演出制御が行われるようになる。

30

【1 8 4 9】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップ S 3 0 2 で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御 M P U 1 3 1 0 a の R O M に記憶されてい

40

50

る。

【1850】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。例えば、リーチ演出のうちスーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高く、スーパーリーチ演出が実行されたときには、大当たり遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【1851】

また、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップS351の処理として、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後（ステップS352）、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS353）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップS354）。

【1852】

上記ステップS351の処理にて時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であると判断された場合、上記ステップS353の処理にて時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点でステップS355の処理に移行する。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップS283）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【1853】

本例では、はずれ時の変動パターンテーブルにおいて、時短状態時には1秒程度に設定された特別図柄の変動時間情報が上記特別図柄乱数（第一特別図柄、第二特別図柄）に関連付けされる一方、非時短状態時には12秒程度に設定された特別図柄の変動時間情報が上記特別図柄乱数（第一特別図柄、第二特別図柄）に関連付けされるかたちで、特別図柄の変動パターンが設定されている。すなわち、時短状態時に選択されるはずれ時の変動パターンには、非時短状態時に選択されるはずれ時の変動パターンと比べると、上記特別図柄の変動表示制御に要する時間が極めて短時間となるよう、上記特別図柄の変動時間情報が設定されている。

【1854】

図200は、上記第一特別図柄変動処理（ステップS283）についてその手順を示すフローチャートである。

【1855】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図200に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、まず、ステップS371の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップS282）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップS372）、次にステップS373の処理に移行する。すなわち、このステップS373の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップS284）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【1856】

図201は、上記第一特別図柄停止処理（ステップS284）についてその手順を示すフローチャートである。

【1857】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図201に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、まず、ステップS381の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決

10

20

30

40

50

定された停止図柄を上記機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置1600に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板1510へのコマンドとしてセットする（ステップS382）。

【1858】

次いで、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、上記時短終了フラグがセットされているときには（ステップS383）、時短終了フラグをリセットするとともに（ステップS384）、時短フラグをリセットする（ステップS385）。これにより特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の所定回数（本例では、77回）の変動表示が実行されたときに時短制御（時短状態の制御）を終了させて非時短制御（通常状態の制御）を開始するようになる。

10

【1859】

また、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップS386）、大当り遊技を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップS387）、大当り遊技の開始までの待機時間（大当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS388）。なお、図示しないがステップS388では大当りの種類に応じたラウンド数を、ラウンドの残り回数を示す大当り回数カウンタにセットする処理も実行される。大当り回数カウンタは後述する大当り制御処理においてラウンドの実行毎に1ずつ減算され、大当り回数カウンタが「0」になったときに主制御基板1310の主制御MPU1310aが規定ラウンド数を実行したと判断して大当り遊技を終了させるように制御する。具体的には後述する大当り制御処理において大当り回数カウンタが「0」になるまでは大入賞口開放前処理（ステップS401）と大入賞口開放中処理（ステップS402）とを繰返し実行し、大入賞口開放中処理（ステップS402）でラウンドを終了するときに大当り回数カウンタを1減算して「0」になったことに基づいて大入賞口開放後処理（ステップS403）に移行して大当り遊技を終了させる制御を実行する。

20

【1860】

そして、大当り遊技の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットする（ステップS389）。なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、大当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップS387では、大当りの種類（15R大当り、2R大当り）に応じた大当り開始コマンド（15R大当り開始コマンド、2R大当り開始コマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行される。また、第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でも同様に、大当りの種類（15R大当り、2R大当り）に応じた大当り開始コマンド（15R大当り開始コマンド、2R大当り開始コマンド）をセットするようになっている。

30

【1861】

また、大当り遊技の実行中であることを示す大当り実行中フラグは、大当り遊技を終了するとき、具体的には大当り制御処理（ステップS235A）の大入賞口開放後処理（ステップS403）で大当りの種類に応じた大入賞口2005の開閉制御（例えば大入賞口2005を長時間開放（例えば29秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記大入賞口センサ2403で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを2回又は15回繰返す開閉制御）を終了したとき（大当り遊技で実行可能な全てのラウンド）にリセットされる。大当り実行中フラグがリセットされることにより特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップS114）のステップS235で大当り制御処理（ステップS235A）を実行しないようにされる一方、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示及び機能表示ユニット1400の第二特別図柄表示器における第二特別図柄の変動表示を実行可能な状態になる。

40

【1862】

50

また、大当りフラグがセットされていない場合に（ステップS386）、上記小当りフラグがセットされていれば（ステップS390）、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、小当り遊技を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし（ステップS391）、小当り遊技の開始までの待機時間（小当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS392）。そして、小当り遊技の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットする（ステップS393）。なお、小当り開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、小当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップS391では、小当りの種類（第一小当り、第二小当り、第三小当り）に応じた小当り開始コマンド（第一小当り開始コマンド、第二小当り開始コマンド、第三小当り開始コマンド）をセットする。これにより、小当り開始コマンドによって指示された小当りの種類に応じた小当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ等により実行される。また、第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でも同様に、小当りの種類（第一小当り、第二小当り、第三小当り）に応じた小当り開始コマンド（第一小当り開始コマンド、第二小当り開始コマンド、第三小当り開始コマンド）をセットするようになっている。

10

【1863】

また、小当り遊技の実行中であることを示す小当り実行中フラグは、小当り遊技を終了するとき、具体的には後述する小当り制御処理（ステップS236A）の小当り中処理（ステップS411）で小当りの種類に応じた役物入賞口2006の開閉制御（例えば役物入賞口2006を短時間開放（例えば80ms）した後に閉鎖させる開閉パターンを2回又は9回繰返す開閉制御）を終了したときにリセットされる。小当り実行中フラグがリセットされることにより特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップS114）のステップS236で小当り制御処理（ステップS236A）を実行しないようにされる一方、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示及び機能表示ユニット1400の第二特別図柄表示器における第二特別図柄の変動表示を実行可能な状態になる。

20

【1864】

また、小当りフラグがセットされていない場合、即ちハズレとなるとときには次回の特別図柄の変動表示を開始するまでの待機時間（特別図柄の停止図柄を表示している時間）をインターバルタイマにセットし（ステップS394）、ステップS395に移行する。

30

【1865】

上記ステップS386～ステップS394の処理を実行すると、上記主制御基板1310の主制御MPU1310aは、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップS395）、この処理を終了する。

【1866】

図202は、上記大当り制御処理（ステップS235A）についてその手順を示すフローチャートである。大当り制御処理では、大当りプロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理のうち1つを選択的に実行することとなる。

【1867】

40

1. 特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて上記大当り遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機したり、次のラウンドが開始されるまで待機したりする大入賞口開放前処理（ステップS401）

2. 特別図柄の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて大入賞口2005を開放状態に制御したり、次のラウンドが開始されることに基づいて大入賞口2005を開放状態に制御し、大入賞口2005を長時間開放（例えば29秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記大入賞口センサ2403で検出されたときに閉鎖させたりする大入賞口開放中処理（ステップS402）

3. 全てのラウンドを終了するときに大当り遊技状態が終了する旨の遊技者への報知が上

50

記周辺制御基板 1 5 1 0 によって行われるまで待機する大入賞口開放後処理（ステップ S 4 0 3）

【1 8 6 8】

なお、上記大当りプロセスフラグは、上記ステップ S 4 2 の処理において、上記大入賞口開放前処理（ステップ S 4 0 1）を行うべき旨を示すよう操作されている。また、上記大入賞口開放中処理（ステップ S 4 0 2）では、大入賞口 2 0 0 5 を開放状態に制御するラウンドの開始時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドをセットし、大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖状態に制御するラウンドの終了時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド終了コマンドをセットする。なお、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドは、周辺制御基板 1 5 1 0 に送信されるコマンドであり、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドによって指示されたラウンド数に応じた大当り遊技の演出が演出表示装置 1 6 0 0、ランプ・LED 及びスピーカ等により実行される。

10

【1 8 6 9】

図 2 0 3 は、上記小当り制御処理（ステップ S 2 3 6 A）についてその手順を示すフローチャートである。小当り処理では、小当りプロセスフラグに応じて、以下の 2 つのプロセス処理のうち 1 つを選択的に実行することとなる。

【1 8 7 0】

1. 小当り遊技状態を開始するための設定処理を実行する小当り開始処理（ステップ S 4 1 0）
2. 小当り遊技状態中の遊技球 B の入球や開放時間を監視する小当り中処理（ステップ S 4 1 1）

20

【1 8 7 1】

なお、上記小当りプロセスフラグは、上記ステップ S 4 2 の処理において、上記小当り開始処理（ステップ S 4 1 0）を行うべき旨を示すよう操作されている。また、小当り中処理にて特定領域への遊技球 B の進入が検出されると、大当り実行中フラグをセットするとともに、大当り遊技状態で実行可能なラウンド数（本例では 1 5 ラウンド）を大当り回数カウンタにセットして処理を終了する。これにより、小当り遊技状態に引き続いて大当り遊技状態が開始されるようになる。

【1 8 7 2】

図 2 0 4 は、上記普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップ S 1 1 6）についてその手順を示すフローチャートである。

30

【1 8 7 3】

いま、ステップ S 8 0 1 の処理において、上記普通入賞口センサ 2 4 0 1 による検出信号がオン状態にあり、上記普通入賞口 2 0 0 3 への遊技球 B の通過があったと判断されたとすると、同図 2 0 4 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a は、ステップ S 8 0 2 の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを RAM の普通図柄保留記憶領域に格納するなどの普通入賞口入賞処理を実行する。

【1 8 7 4】

次いで、普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の 5 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行する。

40

【1 8 7 5】

1. 主制御 MPU 1 3 1 0 a の RAM に格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップ S 8 0 3）
2. 普通図柄変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット 1 4 0 0 の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動時間決定処理（ステップ S 8 0 4）
3. 機能表示ユニット 1 4 0 0 の普通図柄表示器における上記普通図柄の変動表示が停止

50

されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップ S 8 0 5）

4．普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット 1 4 0 0 の普通図柄表示器に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップ S 8 0 6）

5．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、第二始動口扉 2 4 1 1 が後退して第二始動口 2 0 0 4 への遊技球 B の受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップ S 8 0 7）

【1 8 7 6】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上記主制御側電源投入時処理（図 1 7 5 参照）において、上記普通図柄通常処理（ステップ S 8 0 3）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【1 8 7 7】

〔1 3．小当り遊技状態における遊技〕

次に小当り遊技状態における遊技について説明する。上記したように、本例では特別図柄の変動表示の結果が小当りとなった場合に役物入賞口 2 0 0 6 を短時間開放（例えば 8 0 m s）した後に閉鎖させる開閉パターンを所定回数実行する小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態中に役物入賞口 2 0 0 6 に入球して役物入賞口センサ 2 5 1 3 により検知された遊技球 B 全てが、第一ハズレ口センサ 2 5 1 6、第三ハズレ口センサ 2 5 1 8、第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4、及び第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 のいずれかで検知されたこと、即ち役物入賞口 2 0 0 6 内から遊技盤 5 の後方へと排出されたときに小当り遊技状態を終了するようになっている。また、小当り遊技状態中に役物入賞口 2 0 0 6 に入球した遊技球 B が第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられて第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4 や第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 により検知されると、小当り遊技状態後に大当り遊技状態に制御され、小当り遊技状態中に役物入賞口 2 0 0 6 に入球した遊技球 B が第一ハズレ口 2 5 3 5 や第三ハズレ口 2 5 5 5 に受入れられて第一ハズレ口センサ 2 5 1 6 や第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 により検知されると小当り遊技状態後に小当り前の制御状態に応じて通常状態や時短状態に制御するようになっている。

【1 8 7 8】

また、上記したように本例では役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B が全て第一ハズレ口 2 5 3 5 に誘導されるように制御する第一小当りと、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B のうちの 1 個の遊技球 B が第三振分装置 2 5 5 0 に誘導されるように制御して第三振分テーブル 2 5 5 4 内を巡回した後に第二 V 入賞口 2 0 0 8 と二つの第三ハズレ口 2 5 5 5 との何れかに受入れられるように制御する第二小当りと、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B のうちの 1 個の遊技球 B が第一 V 入賞口 2 0 0 7 に誘導されるように制御する第三小当りと、のいずれかの小当り遊技状態に制御するようになっている。

【1 8 7 9】

また、第一小当りでは第二小当り及び第三小当りに比べて役物入賞口 2 0 0 6 の開閉回数が少ないことに加えて、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B 全てを役物入賞口 2 0 0 6 から最も近い第一ハズレ口 2 5 3 5 に誘導して第一ハズレ口センサ 2 5 1 6 により検知するため小当り遊技状態の実行期間（小当り遊技状態が開始されてから終了するまでの期間）は短く、第三小当りでは役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B のうちの 1 個の遊技球 B を役物入賞口 2 0 0 6 からの距離が第一ハズレ口 2 5 3 5 の次に近い第一 V 入賞口 2 0 0 7 に誘導して第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4 により検知するため、小当り遊技状態の実行期間は第一小当りに次いで短くなる。一方、第二小当りでは役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B のうちの 1 個の遊技球 B を役物入賞口 2 0 0 6 からの距離が最も遠い第三振分装置 2 5 5 0 に誘導し、第三振分装置 2 5 5 0 に誘導された遊技球 B を第三振分テーブル 2 5 5 4 内で巡回させた後に第二 V 入賞口 2 0 0 8 に受入れられた遊技球 B を第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5 により検知したり、第三ハズレ口 2 5 5 5 に受入れられた遊技球 B を第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 により検知したりするものであるため、上記三種類の小当り

10

20

30

40

50

のうちで小当り遊技状態の実行期間は最も長い。

【1880】

また、上記したように本例のパチンコ機1では、上記通常状態で実行される第一特別図柄の変動表示において、第一特別乱数に基づいて小当りと判定された場合に第二小当りとなる割合を高く設定し、通常状態では殆どの場合に第二小当りを実行するのに対し、上記時短状態で実行される第二特別図柄の変動表示において、第二特別乱数に基づいて小当りと判定された場合に第三小当りの実行される割合を通常状態よりも高め、時短状態では4回の小当りに対して1回の割合で第三小当りを実行するようになっている。

【1881】

即ち、通常状態で実行される第一特別図柄の変動表示においては小当り遊技状態中に第二V入賞口2008に遊技球Bが受入れられると15R大当り遊技状態後に時短状態という遊技者にとって有利な状態へと移行制御されるため、小当り遊技状態中に役物入賞口2006に入球した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを、第三振分テーブル2554内において巡回させることで第二V入賞口2008に受入れられるか第三ハズレ口2555に受入れられるかをドキドキさせながら一定期間に亘って注目させる一方、時短状態で実行される第二特別図柄の変動表示においては小当り遊技状態中に第二V入賞口2008に遊技球Bが受入れられても15R大当り遊技状態後に再び時短状態に制御されるだけであるため、役物入賞口2006に入球した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bが第三振分テーブル2554内を巡回させた場合に却って遊技興趣の低下を招くおそれがある。そのため、本例では時短状態で実行される第二特別図柄の変動表示においては小当り遊技状態の実行期間の短い第三小当りの割合を高めることで、時短状態中は小当り遊技状態を短時間で終了させるようになっている。

【1882】

また、上記したように第三小当りでは振分回転体2531が収容可能状態から収容不能状態に回転すると振分回転体2531の収容部2531aに収容されている遊技球Bが、第一アタリ通路2536を通過して第二振分装置2540の第二振分誘導路2541を流下し、閉状態の振分扉2544の上面に当接して右方へ誘導され、第一V入賞口2007に進入する。そのため、第三小当りでは振分回転体2531が収容可能状態から収容不能状態に回転することによって第一アタリ通路2536に振分けられた遊技球Bは、短時間で遊技盤5の後方に排出されて遊技者が視認できない状態となる。また、第一V入賞口2007には振分扉2544が第二ハズレ口2543の上方で前進している場合に進入可能となるものであるが、振分扉2544は前後方向に動作するものであるため、動作状態を視認し難い。即ち、振分扉2544の存在は遊技者に認識され難く（見難く）なっており、また振分扉2544によって第一V入賞口2007に振分けられた遊技球Bを短時間で遊技盤5の後方に排出することも相まって第一V入賞口2007の存在も認識され難くなるため、遊技者は遊技球Bが第一V入賞口2007に誘導されたこと、言い換えると第一V入賞口2007を遊技球Bが通過することを気付くことが難しい。このように、時短状態において第三小当りとなった場合に遊技球Bが第一V入賞口2007に遊技球Bが誘導されたことを遊技者に気付かせ難くするため、小当り遊技状態における抽選（V入賞口（第一V入賞口2007、第二V入賞口2008）に遊技球Bが受入れられるか否か）を意識させることなく、小当り遊技状態を実行して、該小当り遊技状態の終了後に15R大当り遊技状態を実行することができる。これによって短時間で連続して小当り遊技状態と15R大当り遊技状態が発生するようになり、遊技興趣を向上させることができる。

【1883】

また、第二小当りとなって第三振分装置2550に遊技球Bを振分ける場合と、第三小当りとなって第一V入賞口2007に遊技球Bを振分ける場合と、では演出表示装置1600で実行される小当り遊技状態の演出は異なるようになっている。具体的には、第二小当りとなった場合には第三振分装置2550に振分けられた遊技球Bが第二V入賞口2008に進入するか、第三ハズレ口2555に進入するか、を盛り上げるような演出が実行されるのに対し、第三小当りとなった場合には振分回転体2531の回転を意識させないよ

10

20

30

40

50

うな演出（例えば第三小当りとなった場合には大当りとなった場合と同様の報知（第三小当りとなった場合に小当りではなく大当りとなったと通知する等）を行うことで遊技者には小当り遊技状態が実行されることを悟られ難くし、大当り遊技状態で獲得可能な賞球とは異なる賞球を獲得可能な特別ボーナスチャンスとして小当り遊技状態と同様の賞球獲得機会が大当り遊技状態の開始前に実行されているような演出を実行するようにしてもよい。これにより、15R大当りに当選したと認識している遊技者は、15R大当り遊技状態の開始前に特別ボーナスチャンスが実行されて15R大当り遊技状態とは別の賞球を獲得できるため、遊技興趣が向上する。

【1884】

なお、V入賞口への到達時間が第二小当りよりも第三小当りの方が短いものであれば、第二小当りで誘導される遊技球BがV入賞口に受入れられるまでの経路（第一経路）と第三小当りで誘導される遊技球BがV入賞口に受入れられるまでの経路（第二経路）との長さはV入賞口への到達時間に比例して長くなるものに限らず、V入賞口への到達時間が第三小当りよりも長いものであれば第二小当りで誘導される遊技球BがV入賞口に受入れられるまでの経路（第一経路）を第三小当りで誘導される遊技球BがV入賞口に受入れられるまでの経路（第二経路）よりも短くなるようにしてもよい。例えば、第一経路内に遊技球Bの転動速度を減速させる減速手段を設けることで第二経路を通過する遊技球BよりもV入賞口への到達時間が長くなるようにしてもよい。

【1885】

また、上記した例では第一V入賞口2007と第二V入賞口2008との複数のV入賞口を備えて、通常状態で実行される第一特別図柄の変動表示においては役物入賞口2006に入賞した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを第二V入賞口2008を有する第三振分装置2550に振分け、時短状態で実行される第二特別図柄の変動表示においては役物入賞口2006に入賞した遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを役物入賞口2006からの距離が第一ハズレ口2535の次に近い第一V入賞口2007に誘導することで、小当り遊技状態の実行期間を異ならせるように構成したが、V入賞口への距離やV入賞口の個数等は上記したものに限られるものではなく、例えばV入賞口を1つだけ備える遊技機においても本発明の技術思想は適用可能である。具体的には、例えば第三振分テーブル2554内を巡回した後に遊技球BがV入賞口に受入れ可能となる等のV入賞口への遊技球Bの受入を阻害や遅延させる手段（障害物等）が設けられることでV入賞口への到達時間の長い第二小当りと、V入賞口への遊技球Bの受入を阻害や遅延させる手段が設けられない（少なくとも第二小当りよりも設けられる個数が少ないものであればよい）ことでV入賞口への到達時間の短い第三小当りと、して共通のV入賞口への到達時間に応じて通常状態（第一特別図柄の変動表示）と時短状態（第二特別図柄の変動表示）とにおける実行割合を変化させるようにしてもよい。

【1886】

【13-1. 小当り遊技状態におけるエラー報知】

次に、小当り遊技状態におけるエラー報知について説明する。本例では小当り遊技状態において役物入賞口2006に入賞した遊技球Bが排出されるまでの時間を監視し、所定期間を超えても排出されない場合にはエラー報知を行うようになっている。

【1887】

図205は、上記小当り開始処理（ステップS411）についてその手順を示すフローチャートである。小当り開始処理では、小当り遊技状態を開始するための設定処理を実行する。

【1888】

小当り開始処理を開始すると主制御基板1310の主制御MPU1310aはまず、第一特別図柄停止処理のステップS392や第二特別図柄停止処理でセットしたインターバルタイマを1減算し（ステップS421）、インターバルタイマがタイムアウトすると（ステップS422）、即ち特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）を停止表示してから小当り遊技状態を開始するまでの待機時間が経過すると、小当り遊技状態を開始してからの

10

20

30

40

50

経過時間を計測する経過タイマに初期値「0」をセットする（ステップS423）。

【1889】

次いで主制御基板1310の主制御MPU1310aは、実行中の小当りの種別（第一小当り、第二小当り、第三小当り）に応じた開閉パターンデータを選択すると共に（ステップS424）、選択した開閉パターンデータに基づいて役物入賞口2006、振分回転体2531、及び振分扉2544の制御を開始し（ステップS425）、上記小当り中処理（ステップS411）にプロセス移行されるよう上述の小当りプロセスフラグが更新された時点で（ステップS426）、この処理を終了する。一方、ステップS421でインターバルタイマがタイムアウトしていなければ以降の処理を実行することなく処理を終了する。

10

【1890】

なお、開閉パターンデータは小当りの種別毎に設けられ、小当り遊技状態開始からの経過時間に応じた役物入賞口2006、振分回転体2531、及び振分扉2544それぞれの動作態様を示すものである。本例では主制御基板1310の主制御MPU1310aがステップS424で選択した小当り種別に応じた開閉パターンデータに基づいて役物入賞口2006、振分回転体2531、及び振分扉2544を制御することで、図151に示す態様で役物入賞口2006、振分回転体2531、及び振分扉2544が動作するようになる。

【1891】

図206は、上記小当り中処理（ステップS412）についてその手順を示すフローチャートである。

20

【1892】

小当り中処理を開始すると、主制御基板1310の主制御MPU1310aはまず小当り遊技状態を開始してから経過時間を計測する経過タイマを1加算すると共に、後述する排出監視タイマがセットされていればこの排出監視タイマのタイマ値を1減算する（ステップS431）。経過タイマを1加算すると、主制御基板1310の主制御MPU1310aは小当り開始処理のステップS424で選択した開閉パターンデータのうち、経過タイマ（小当り遊技状態開始からの経過時間）に対応する開閉パターンデータを読み出し、この読みだした開閉パターンデータに基づいて役物入賞口2006、振分回転体2531、及び振分扉2544を開閉制御する（ステップS432）。

30

【1893】

また、主制御基板1310の主制御MPU1310aは役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを検知する役物入賞口センサ2513がオンしていれば（ステップS433）、即ち役物入賞口2006に遊技球Bが受入れられていれば役物入賞口2006に入賞した遊技球Bのうち未だ役物入賞口2006内から排出されていない残留球を計数する残留球カウンタを1加算する（ステップS434）。

【1894】

また主制御基板1310の主制御MPU1310aは、小当り遊技状態が開始されてから役物入賞口2006に最初に遊技球Bが受入れられた場合（1個目の遊技球Bが入球した場合）には（ステップS435）、この遊技球Bを含む役物入賞口2006に入球した全ての遊技球Bが排出されるまでに想定される最長の期間として小当り種別それぞれに対応して設けられる想定最長期間を排出監視タイマにセットする（ステップS436）。

40

【1895】

本例では、第一小当りの場合には、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを振分回転体2531によって第一アタリ通路2536に振分けられることなしに全て第二ハズレ口2543に進入させるため、想定最長期間として3種類の小当りの中で最も短い期間が設定されている（例えば10000ms）。また第二小当りの場合には、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bのうちの1個の遊技球Bを振分回転体2531によって第一アタリ通路2536に振分け、第一アタリ通路2536を通過して第三振分装置2550に進入した遊技球Bが第三振分テーブル2554内を巡回した後に第二V入賞口2008と

50

二つの第三ハズレ口 2 5 5 5 との何れかに進入するため、想定最長期間として 3 種類の小当りの中で最も長い期間が設定されている（例えば 1 8 0 0 0 0 m s）。また第三小当りの場合には、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B のうちの 1 個の遊技球 B を振分回転体 2 5 3 1 によって第一アタリ通路 2 5 3 6 に振分けるものの、第一アタリ通路 2 5 3 6 を通った遊技球 B を第三振分装置 2 5 5 0 に進入させることなしに第二 V 入賞口 2 0 0 8 で受入れるため、想定最長期間として第一小当りに次いで短い期間が設定されている（例えば 6 0 0 0 0 s）。

【1 8 9 6】

排出監視タイマは上記ステップ S 4 3 1 で減算され、役物入賞口 2 0 0 6 に入賞した遊技球 B の個数と役物入賞口 2 0 0 6 内から排出された遊技球 B の個数との不一致状態が排出監視タイマのタイムアウト後まで継続する場合には何らかの異常（エラー）や不正行為が行われていると判別するようになっている。

【1 8 9 7】

なお、小当り遊技状態開始からの経過時間を監視してこの経過時間が実行中の小当り種別に応じた想定最長期間となった場合に何らかの異常（エラー）や不正行為が行われていると判別するようにしてもよいし、小当り遊技状態における役物入賞口 2 0 0 6 の 1 回目の開放タイミングからの経過時間を監視してこの経過時間が実行中の小当り種別に応じた想定最長期間となった場合に何らかの異常（エラー）や不正行為が行われていると判別するようにしてもよいし、振分回転体 2 5 3 1 による遊技球 B の振分けが実際に行われるタイミング（第一小当りでは小当り遊技状態の開始とともに第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が O N（通電）の状態とされて振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が上方を向いている状態から第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が O F F（非通電）の状態とされて振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が右方を向くように動作するタイミング（振分回転体 2 5 3 1 の 1 回目の振分け動作タイミング）、第二小当りでは振分回転体 2 5 3 1 の 1 回目の振分け動作タイミング後に再び第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が O N（通電）の状態とされて振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が上方を向いている状態から第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が O F F（非通電）の状態とされて振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が右方を向くように動作するタイミング（振分回転体 2 5 3 1 の 2 回目の振分け動作タイミング）、第三小当りでは振分回転体 2 5 3 1 の 2 回目の振分け動作タイミング後に再び第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が O N（通電）の状態とされて振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が上方を向いている状態から第一振分ソレノイド 2 5 3 2 が O F F（非通電）の状態とされて振分回転体 2 5 3 1 の収容部 2 5 3 1 a が右方を向くように動作するタイミング（振分回転体 2 5 3 1 の 3 回目の振分け動作タイミング）からの経過時間を監視してこの経過時間が実行中の小当り種別に応じた想定最長期間となった場合に何らかの異常（エラー）や不正行為が行われていると判別するようにしてもよい。

【1 8 9 8】

また、役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B の排出を検知した場合、即ち役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B を排出する際に検知する第一ハズレ口センサ 2 5 1 6、第一 V 入賞口センサ 2 5 1 4、第二 V 入賞口センサ 2 5 1 5、及び第三ハズレ口センサ 2 5 1 8 のいずれかにおいて遊技球 B を検知した場合には（ステップ S 4 3 7）、上記残留球カウンタを 1 減算する（ステップ S 4 3 8）。

【1 8 9 9】

そして、残留球カウンタが「0」か否か、即ち役物入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球 B の個数と、役物入賞口 2 0 0 6 から排出された遊技球 B の個数と、が一致するか否かを判別し（ステップ S 4 3 9）、残留数カウンタが「0」である場合には異常や不正行為が発生していないものとしてステップ S 4 4 2 に進む。

【1 9 0 0】

一方、ステップ S 4 3 9 で残留球カウンタが「0」でないと判別した場合には、異常や不正行為の発生の有無について判別すべく、排出監視タイマがタイムアウトしているか否かを判別する（ステップ S 4 4 0）。排出監視タイマは上記したように小当り遊技状態が開

10

20

30

40

50

始されてから役物入賞口2006から全ての遊技球Bが排出されるまでに想定される最長の期間として小当り種別それぞれに対応して設けられる想定最長期間の残り期間を示すものである。ステップS440で排出監視タイマがタイムアウトしていなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。これにより、再び主制御側タイマ割り込み処理の特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップS114）が実行されると小当り中処理が実行されて排出監視タイマがタイムアウトするまで残留球カウンタを監視するようになる。

【1901】

また、残留球カウンタが「0」でない場合にステップS440で排出監視タイマがタイムアウトしていれば、異常や不正行為が発生しているものと判別して排出エラー報知を行い（ステップS441）、小当り中処理を終了するようになっている。排出エラー報知には、演出表示装置1600におけるエラー表示、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等による報知音の出力、遊技盤5や扉枠3に設けられるランプ・LED等による所定態様での点灯・点滅等が含まれ、本例では演出表示装置1600の一部の領域に「排出異常です。」等の表示を行って本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等の出力は行わないようになっている。即ち、残留球カウンタが「0」でない状態とは大半が役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されていない等という軽微な異常を示すものであるため、遊技機の異常を報知するための表示を行って遊技者を不快にさせたり不安にさせたりするような表示は行わないようにしている。ステップS441で排出エラー報知を行った後、小当りプロセスフラグを更新することなく小当り中処理を終了することで、次に主制御側タイマ割り込み処理の特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップS114）が実行されたときに再び小当り中処理が実行されるようになる。即ち、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが全て排出されるか、又は遊技店員によりRAMクリアスイッチが操作されて主制御MPU1310aに内蔵されているRAMに記憶された情報を完全に消去されるまで（リセットされるまで）小当り遊技状態が終了することなく、排出エラー報知が実行されるようになる。

【1902】

ステップS439で残留球カウンタが「0」であると判別された場合には、第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008へ遊技球Bが進入しているかを判別する（ステップS442）。ステップS442で第一V入賞口2007又は第二V入賞口2008に遊技球Bが進入していない場合、即ち第一ハズレ口2535又は第三ハズレ口2555に遊技球Bが進入して第一ハズレ口センサ2516又は第三ハズレ口センサ2518により検知されていれば、小当り遊技状態終了時の演出の実行を指示する小当り終了コマンドをセットし（ステップS443）、上記小当り開始処理（ステップS411）にプロセス移行されるよう上記小当りプロセスフラグが更新された時点で（ステップS447）、この処理を終了する。

【1903】

ステップS442で第一V入賞口2007又は第二V入賞口2008に遊技球Bが進入して第一V入賞口センサ2514又は第二V入賞口センサ2515により検知されていれば、大当り遊技の開始までの待機時間をインターバルタイマにセットした後（ステップS444）、小当り実行中フラグをリセットして大当り実行中フラグをセットする（ステップS445）。また第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008への遊技球Bの受入れに基づく大当り遊技状態開始時の演出の実行を指示するV入賞大当り開始コマンドをセットし（ステップS446）、上記小当り開始処理（ステップS411）にプロセス移行されるよう上記小当りプロセスフラグが更新された時点で（ステップS447）、この処理を終了する。

【1904】

このように、本例では役物入賞口2006に遊技球Bが受入れられると残留球カウンタの値を1加算し、役物入賞口2006から遊技球Bが排出される毎に残留球カウンタの値を1減算することで役物入賞口2006（センター役物2500）から排出されずに残留している遊技球Bの個数を把握できるようになっている。また、小当り種別、言い換えると

10

20

30

40

50

遊技球Bの振分け先に応じて排出エラー報知を実行するまでの期間（想定最長期間）が異なるようにされ、第一アタリ通路2536を通った遊技球Bを第三振分装置2550に進入させることなしに第二V入賞口2008で受入れる第三小当りでは、第三振分装置2550に遊技球Bを進入させて第三振分テーブル2554内を巡回する第二小当りよりも排出エラー報知を実行するまでの期間（想定最長期間）が短くされている。即ち、V入賞口に到達するまでの時間（距離）が短い小当りの方が排出エラー報知を実行するまでの期間が短くされている。

【1905】

役物入賞口2006内には通常、遊技球Bは残留していない状態であるため、役物入賞口2006内に遊技球Bが残留している状態が長期間にわたって続く場合には何らかの異常（エラー）が発生しているものと判別できる。また、役物入賞口2006に入賞した遊技球Bの個数よりも多くの遊技球Bの排出を検知した場合には役物入賞口2006に不正に遊技球Bを入賞させるような不正行為が行われている可能性があるものと判別できる。本例のパチンコ機1ではこれらの異常や不正行為の発生を監視し、これらの疑いがある場合に排出エラー報知を行うようになっている。

【1906】

また、本例では役物入賞口2006内に遊技球Bが残留しているか、又は役物入賞口2006に入賞した遊技球Bよりも多くの個数の遊技球Bが排出されたことを検知したことにより残留球カウンタが「0」でない場合に排出監視タイマがタイムアウトしたことに基いて排出エラー報知を行った後にも、遊技を停止させることなく主制御側タイマ割り込み処理が実行される毎に小当り中処理を実行して残留球カウンタの値を監視し、残留球カウンタの値が「0」になっていれば、即ち正常な状態に戻った場合には、第一V入賞口2007及び第二V入賞口2008への遊技球Bの進入を判別する状態へと自動的に復帰して小当り遊技状態を終了させるようになっている。

【1907】

なお、本例では小当り中処理のステップS441で排出エラー報知を実行した後に、残留球カウンタの値が「0」になっていない場合であっても、さらに重大な異常が発生した場合にはこの重大な異常に関するエラー報知を優先して実行する。重大な異常としては、例えば複数の磁気センサ2010のうちのいずれかにより遊技領域5a内において不正に作用する磁気を検知したとき（磁気検出エラー報知）、電波照射を検知したとき（電波検出エラー報知）、扉枠3が開放されたことを検知したとき（扉開放エラー報知）、等の不正行為が行われている可能性が高い状態がある。このような重大な異常が発生した場合には小当り遊技状態におけるステップS441の排出エラー報知を終了してこれら重大な異常に関わるエラー報知（磁気検出エラー報知、電波検出エラー報知、磁気検出エラー報知等）を実行し、重大な異常に関わるエラー報知の終了後に再び小当り遊技状態におけるステップS441の排出エラー報知を再開するようにしてもよいし、重大な異常に関わるエラー報知を小当り遊技状態におけるステップS441の排出エラー報知に上書きして実行することで、小当り遊技状態におけるステップS441の排出エラー報知が演出表示装置1600における表示や、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等の出力、遊技盤5や扉枠3に設けられるランプ・LED等の点灯・点滅等に反映される（視認・視聴可能に実行される）ことはないが（裏で実行して）、重大な異常に関わるエラー報知を行っている間にも時間の経過とともに排出エラー報知の内容を進行させ、重大な異常に関わるエラー報知が終了した場合には進行した内容で排出エラー報知が視認や視聴されるように演出表示装置1600における表示や、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等の出力、遊技盤5や扉枠3に設けられるランプ・LED等の点灯・点滅等に反映させるようにしてもよい（例えば小当り遊技状態におけるステップS441の排出エラー報知を開始してから5秒後に重大な異常に関わるエラー報知が開始されてこのエラー報知を30秒間実行した場合には、重大な異常に関わるエラー報知を終了した後に小当り遊技状態におけるステップS441の排出エラー報知を開始してから35秒後の内容から再開させる）。

10

20

30

40

50

【1908】

また、小当中処理のステップS439で残留球カウンタが「1」以上の場合と、「0」未満の場合と、で排出エラー報知の態様を異ならせるようにしてもよい。残留球カウンタが「1」以上の場合には役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されていないという軽微な異常を示すものに過ぎない一方で、残留球カウンタが「0」未満の場合には役物入賞口2006に遊技球Bが進入した個数以上の遊技球Bが排出されるという重大な異常を示すものであり、不正に役物入賞口2006内に遊技球Bを進入させている可能性がある。そのため、役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されていないという軽微な異常が発生したときには排出エラー報知1として例えば図207に示すように演出表示装置1600の一部の領域に「排出異常です。」等の表示を行って本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等からは演出音を継続して出力することでエラー音の出力は行わないと共に、扉枠3に設けられるLEDの一部を部分的に発光させるようにし、遊技球Bが進入した個数以上の遊技球Bが排出されるという重大な異常が発生したときには排出エラー報知2として例えば演出表示装置1600の全領域に「不正発生！」等の表示を行うと共に、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等からは演出音の音量を抑制してエラー音として「不正が行われています。」と大音量で出力し、さらに扉枠3に設けられるLEDの全部を発光させることで扉枠3の全体を発光させることにより不正行為の発生を通知するようにしてもよい。

10

【1909】

また本例では第三振分誘導路2551の途中に設けられる第二ハズレ口センサ2517の検出信号は周辺制御基板1510に入力され、第二小当り遊技状態で第二振分装置2540によって第三振分誘導路2551に誘導された遊技球Bを第三振分誘導路2551の途中に設けられている第二ハズレ口センサ2517で検知すると、周辺制御部1511は演出表示装置1600、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、遊技盤5や扉枠3に設けられるランプ・LED等を制御して第三振分装置2550内の第三振分テーブル2554内を巡回する遊技球Bが第二V入賞口2008と第三ハズレ口2555とのいずれに受入れられるかを盛り上げる演出を実行するようになっている。

20

【1910】

なお、第三振分誘導路2551の途中に設けられる第二ハズレ口センサ2517の検出信号を主制御基板1310に入力するようにしてもよく、この場合には第二ハズレ口センサ2517による遊技球Bの検知に応じて異常発生の有無等を判別するようにしてもよい。例えば、上記小当中処理において小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bが検出された場合や、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bを検出する可能性が生じた場合（小当り種別に応じて予定されている通路や入賞口とは異なる通路や入賞口に遊技球Bが向かった場合）に、異常が発生したと判別して小当中処理のステップS441で振分エラー報知を実行するようにしてもよい。

30

【1911】

具体的には、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口として、第一小当りの場合には第一ハズレ口2535が予定され、第二小当りの場合には第二V入賞口2008又は第三ハズレ口2555が予定され、第三小当りの場合には第一V入賞口2007が予定されている。そして、第一小当りの場合に小当中処理で第一V入賞口2007と第二V入賞口2008と第三ハズレ口2555のいずれかに遊技球Bが受入れられたことを検知した場合、第二小当りの場合に小当中処理で第一ハズレ口2535と第一V入賞口2007の一方に遊技球Bが受入れられたことを検知した場合、第三小当りの場合に小当中処理で第一ハズレ口2535と第二V入賞口2008と第三ハズレ口2555のいずれかに遊技球Bが受入れられたことを検知した場合、には異常が発生したと判別して、例えば図207に示すように演出表示装置1600の全領域に「不正発生！」等の表示を行うと共に、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等からは演出音の音量を抑制してエラー音として「不正が行われています。」と大音量で出力し、

40

50

さらに扉枠3に設けられるLEDの全部を発光させることで扉枠3の全体を発光させることにより不正行為の発生を通知する振分エラー報知を実行するようにしてもよい。この場合には不正行為の発生を直ぐに報知することができ、不正行為を早期に発見することができる。

【1912】

また、第二振分誘導路2541の途中に第二振分検知センサを備えて第二振分検知センサの検出信号を主制御基板1310に入力するようにしてもよく、第一小当りの場合に小当中処理で第一V入賞口2007と第二V入賞口2008と第三ハズレ口2555のいずれかに遊技球Bが受入れられる可能性が生じた場合、即ち第二振分検知センサが遊技球Bを検知したことにより遊技球Bが第二振分誘導路2541内に進入したと判別した場合、第二小当りの場合に小当中処理で第二振分検知センサが遊技球Bを検知したものの第二ハズレ口センサ2517で遊技球Bを検知できないことにより第二振分誘導路2541内を通過する遊技球Bが第一V入賞口2007に向かってしていると判別した場合、第三小当りの場合に小当中処理で第二振分検知センサが遊技球Bを検知した後に第二ハズレ口センサ2517で遊技球Bを検知したことにより第二振分誘導路2541内を通過する遊技球Bが第三振分装置2550に向かってしていると判別した場合、等の予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bを検出する可能性が生じた場合には異常が発生したと判別して振分エラー報知を実行するようにしてもよい。この場合には不正行為が発生し得る状態となったときに報知することができ、不正行為を早期に発見することができる。

【1913】

なお、異常の度合い（不正レベル）に応じて振分エラー報知の態様を異ならせるようにしてもよく、例えば第一小当りの場合に第二振分検知センサが遊技球Bを検知したことにより遊技球Bが第二振分誘導路2541内に進入したと判別した場合、や第二小当りの場合に小当中処理で第二振分検知センサが遊技球Bを検知したものの第二ハズレ口センサ2517で遊技球Bを検知できないことにより第二振分誘導路2541内を通過する遊技球Bが第一V入賞口2007に向かってしていると判別した場合には、異常の度合いが高いと判断して例えば演出表示装置1600の全領域に「不正発生！」等の表示を行うと共に、本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等から「不正が行われています。」と大音量で出力することで不正行為の発生を報知し、第二小当りの場合に小当中処理で第三小当りの場合に小当中処理で第二振分検知センサが遊技球Bを検知した後に第二ハズレ口センサ2517で遊技球Bを検知したことにより第二振分誘導路2541内を通過する遊技球Bが第三振分装置2550に向かってしていると判別した場合には、異常の度合いが低いと判断して例えば演出表示装置1600の一部の領域に「排出異常です。」等の表示を行って本体枠スピーカ622、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ等の出力は行わないことで不正行為とは異なる異常の発生を報知するようにしてもよい。即ち、小当り種別に応じて予め設定されているV入賞口への遊技球Bの進入割合よりも高い割合でV入賞口へ遊技球Bが進入する経路を遊技球Bが通過している場合（実行している小当り種別に応じて予め設定されているV入賞期待度よりもV入賞期待度が向上されている場合）には異常の度合いが高いと判断して不正行為が行われていることを報知し、小当り種別に応じて予め設定されているV入賞口への遊技球Bの進入割合よりも低い割合でV入賞口へ遊技球Bが進入する経路を遊技球Bが通過している場合（実行している小当り種別に応じて予め設定されているV入賞期待度よりもV入賞期待度が低下されている場合）には異常の度合いが低いと判断して不正行為とは異なる異常の発生を報知するようにしてもよい。また、実行している小当り種別に応じて予め設定されているV入賞期待度よりもV入賞期待度が低下する場合には遊技者自身は不利益を被るものの、遊技店側には損害が発生しないため、このような異常の度合いが低い場合には振分エラー報知を行わないようにしてもよい。

【1914】

また、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズ

レ口で遊技球Bが検出されたことや、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bを検出する可能性が生じたことに基づいて振分エラー報知を行っている期間に、上記小当り中処理で役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されていないという軽微な異常が発生したと判別されても小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bが検出されたことや、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bを検出する可能性が生じたことに基づいて実行されている振分エラー報知は終了させることなく、継続して実行される。ただし、上記小当り中処理で役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されていないという軽微な異常が発生したと判別されたことに基づく排出エラー報知1は視認・視聴可能な状態とはされないが、裏で実行されており、時間の経過とともに排出エラー報知1の内容を進行させている。また、この場合に役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されて残留球カウンタの値が「0」になると役物入賞口2006に進入した遊技球Bが排出されていないという軽微な異常が発生したと判別されたことに基づく排出エラー報知1は終了する。このように、重大な異常が発生したことに基づいてエラー報知（この例では振分エラー報知）を行っている期間に、軽微な異常が発生しても軽微な異常の発生に基づくエラー報知（この例では排出エラー報知1）が視認・視聴可能に実行されることはない。ただし、重大な異常の発生に基づくエラー報知（この例では振分エラー報知）の裏でひっそりと実行されており、軽微な異常が解消した場合には軽微な異常の発生に基づくエラー報知（この例では排出エラー報知1）を終了させるようになっている。

【1915】

本例では小当り遊技状態や大当り遊技状態が発生していない状態においても、役物入賞口センサ2513、第一V入賞口センサ2514、第一ハズレ口センサ2516、第二V入賞口センサ2515、第三ハズレ口センサ2518による遊技球Bの検知を監視しており、これらのいずれかで遊技球Bを検知した場合には不正行為が行われていると判断して不正行為の発生を報知するようになっている。なお、小当り遊技状態や大当り遊技状態が発生していない状態において、第二振分検知センサや第二ハズレ口センサ2517による遊技球Bの検知を監視するようにしてもよく、第二振分検知センサや第二ハズレ口センサ2517のいずれで遊技球Bを検知した場合には異常の度合いが高い、即ち不正行為が行われていると判断して不正行為の発生を報知するようにしてもよい。即ち、小当り遊技状態や大当り遊技状態が発生していない状態では、V入賞口へ遊技球Bが進入する割合の程度（高低）に関わらず、役物入賞口2006内のいずれの通路を遊技球Bが通過していても不正行為が行われていると判断して不正行為の発生を報知するようにしてもよい。

【1916】

なお、上記した例ではステップS441で排出エラー報知を実行した場合や小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bが検出されたことや、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口とは異なるV入賞口やハズレ口で遊技球Bを検出する可能性が生じたことに基づいて振分エラー報知を行った場合に小当り中処理を繰返し実行して残留球カウンタの値を監視するようにしたが、残留球カウンタの値を監視することなく遊技の進行を停止させるようにしてもよい。また、遊技の進行を停止させない場合であっても残留球カウンタの値を監視して残留球カウンタの値が正常（「0」）になった場合に異常状態から自動的に復帰させて小当り遊技状態を終了させないようにしてもよい。これにより異常の発生を確実に把握できるようになる。

【1917】

また、振分エラー報知を行った後、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口（正規の受入口）で遊技球Bが検出された場合や、小当り種別に応じて予定されているルート（正規のルート）を転動する遊技球Bを検出した場合（例えば第二小当りの場合に第二ハズレ口センサ2517で検知した場合）には、振分エラー報知を終了するようにしてもよい。また、排出エラー報知を行った後、小当り種別に応じて予定されているV入賞口やハズレ口（正規の受入口）で遊技球Bが検出された場合や、小当り種別に応じて予定

されているルート（正規のルート）を転動する遊技球Bを検出した場合（例えば第二小当りの場合に第二ハズレ口センサ2517で検知した場合）に排出エラー報知を終了するようにしてもよい。また、排出エラー報知を実行する起因となる排出監視タイマの計測値を、小当り種別に応じて予定されているルート（正規のルート）を転動する遊技球Bを検出する（例えば第二小当りの場合に第二ハズレ口センサ2517で検知する）毎にリセットするようにしてもよく、この場合にはリセット後に再び排出監視タイマの計測を行って排出監視タイマの計測値が実行中の小当り種別に応じた想定最長期間となった場合に排出エラー報知を実行可能にすればよい。

【1918】

【14-1. 音量調節】

音量調整スイッチは、電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで）を除き、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから流れる音楽や効果音等の演出音の音量を、音量調整スイッチを回動操作することにより調節することができるようになっている。音量調整スイッチは、上述したように、回動操作されることにより抵抗値が可変するようになっており、電氣的に接続された周辺制御A/Dコンバータが音量調整スイッチの回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値0～値1023までの1024段階の値に変換している。

【1919】

本実施形態では、上述したように、1024段階の値を7つに分割して基板ボリューム0～6として管理している。基板ボリューム0では消音、基板ボリューム6では最大音量に設定されており、基板ボリューム0から基板ボリューム6に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム0～6に設定された音量となるように音源ICを制御して扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから音楽や効果音が流れるようになっている。このように、音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整により扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから音楽や効果音等の演出音が流れるようになっている。

【1920】

また、本実施形態では、上述したように、音楽や効果音等の演出音のほかに、パチンコ機1の不具合の発生やパチンコ機1に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、演出表示装置1600に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したり、等）ための告知音も扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから流れるが、報知音や告知音は、音量調整スイッチの回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより周辺制御ICを制御して調整することができるようになっている。

【1921】

このプログラムにより調整される音量は、上述した7段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを5段階に変化させることができるようになっている。これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整スイッチを回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機1に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときに

10

20

30

40

50

は大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。

【1922】

また上記したように本実施形態では、電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで）を除き、音量調整スイッチを回動操作することにより音楽や効果音の演出音の音量を調節するようになっていることに加えて、電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで）、さらに変動演出において設定された演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作期間（いわゆるボタン演出において演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作を受け付ける有効期間）等、を除き、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作することで音楽や効果音の演出音の音量を調節することができるようになっている。具体的には電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで）、さらに変動演出において設定された演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作期間（いわゆるボタン演出において演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作を受け付ける有効期間）等を除き、演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作すると、複数の目盛で構成されたインジケータが演出表示装置1600に表示されると共に、演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作することで音楽や効果音の演出音の音量を変化させて所望の音量（最小音量の1から最大音量の5までのいずれか）に調節することができる。

【1923】

具体的には、演出操作ユニット300の押圧操作部303を操作することなしに接触操作部302を右回転させ、接触操作部302の回転量が所定の回転量に到達すると演出音の音量が1段階上がった音量に変更され、演出操作ユニット300の押圧操作部303を操作することなしに接触操作部302を左回転させ、接触操作部302の回転量が所定の回転量に到達すると演出音の音量が1段階下がった音量に変更される。

【1924】

図208は、音量調整スイッチの回動操作や演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じて扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力される演出音の音量をボリューム5に設定されている状態で演出表示装置1600において装飾図柄を変動表示する変動演出が開始され、この変動演出の途中で演出操作ユニット300の押圧操作部303が押圧操作された場合と、その後に演出操作ユニット300の接触操作部302が回転操作された場合の例を示すタイミング図である。

【1925】

図208に示すように、演出表示装置1600で実行される変動演出の途中で演出音の音量をボリューム5からボリューム4に変更するために演出操作ユニット300の押圧操作部303を操作することなしに接触操作部302を左回転させ、接触操作部302の回転量が所定の回転量に到達すると、演出音の音量がボリューム5から1段階下がってボリューム4に変更され、この接触操作部302の回転操作に応じた変更が直ぐに扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力される演出音に反映される。即ち、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力される演出音の音量を変更するために演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作したときのタイミングでこの変更後の音量が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622からの出力に反映されるようになっている。

10

【1926】

また、演出表示装置1600に表示されるインジケータは演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じてその目盛を変化させるようになっている。これにより、視覚を通じて現在の設定音量を判別できるようになっている。また、本例では演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じて表示されるインジケータを、装飾図柄等による演出が実行される演出表示装置1600に表示する。また、このインジケータは演出表示装置1600に表示される画像の中でも最表面に表示される。本例では演出表示装置1600に表示されるインジケータを半透明に表示することでその背部で実行される変動演出等の画像を認識できるようになっている。なお、装飾図柄等による変動演出が実行される演出表示装置1600とは異なるサブの表示装置を設けるようにしてもよく、この場合には演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じてインジケータをサブの表示装置に表示するようにしてもよい。また、本例では接触操作部302の操作終了から所定期間（例えば3s）が経過すると演出表示装置1600に表示されているインジケータを消失させる。なお、接触操作部302が回転操作されたことに基づいて演出表示装置1600にインジケータを表示した後、押圧操作部303が操作されたことに基づいて演出表示装置1600に表示されているインジケータを消失させるようにしてもよい。なお、上記したインジケータは演出表示装置1600の中央に表示されるものであってもよいし、演出表示装置1600の表示領域のうち演出画像等と重ならない右下表示領域等を区画し、この右下表示領域にインジケータを表示するようにしてもよい。また、パチンコ機1の各種設定用の表示を行う表示装置を演出表示装置1600とは別個に設け、この表示装置にインジケータを表示するようにしてもよい。

20

30

【1927】

また、演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作することでインジケータの目盛と音楽や効果音の演出音の音量とが変化すると、変化後の音量に応じた特定音（「ピッ」等の電子音）が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから出力されるようになっている。これにより、演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作したときに音楽や効果音の演出音が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから出力されていなくても、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622とから出力される特定音によって実際の音量を確認しながら音量を調節することができる。なお、変動演出の実行中には特定音を出力しないようにしてもよい。即ち、変動演出の実行中には変動演出の内容に応じた演出音が出力されるものであり、特定音を出力させなくても実際の音量を確認することが可能であるためである。これにより、変動演出中に変動演出の内容とは無関係の特定音が出力されることで実行中の変動演出が阻害されて遊技興趣が低下することを抑止することができる。

40

【1928】

この調節された音量は、周辺制御ICの内蔵音源における複数のトラックのうち、音楽や

50

効果音等の演出音の音データが組み込まれたトラックに対して、サブボリューム値として設定更新されて演出音の音量の調節に反映されるものの、上述した報知音や告知音の音量に調節に反映されないようになっている。

【1929】

このように、本実施形態では、音量調整スイッチを直接回動操作することにより音楽や効果音の演出音の音量を調節する場合と、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作に応じて音量調整スイッチによって調節された音量に対して所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることにより音楽や効果音の演出音の音量を調節する場合と、の2つの方法がある。音量調整スイッチは、周辺制御基板1510に実装されているため、本体枠4を外枠2から必ず開放した状態にする必要がある。そうすると、音量調整スイッチを回動操作することができるのは、ホールの店員だけとなる。ところが、ホールの店員が調節した音量では、遊技者にとって小さく感じて音楽や効果音の演出音を聞き取り難い場合もあるし、遊技者にとって大きく感じて音楽や効果音の演出音をうるさく感じる場合もある。そこで、パチンコ機1の電源投入後に、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作した場合には、音楽や効果音の演出音の音量を所望の音量に調節することができるようになっている。これにより、遊技者は所望の音量に音楽や効果音の演出音の音量を調節することができるため、ホールの店員が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音の演出音を聞き取り難い場合には、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、ホールの店員が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音の演出音をうるさく感じる場合には、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作して所望の音量まで小さくすることができる。

【1930】

また、本実施形態では、パチンコ機1において遊技が行われていない状態が所定時間継続され、客待ち状態となって演出表示装置1600によるデモンストレーションが繰返し行われると（例えば、10回）、前回、パチンコ機1の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量がキャンセルされて、音量が初期化されるようになっている。この音量の初期化では、ホールの店員が調節した音量、つまりホールの店員が音量調整スイッチを直接回動操作して調節した音量となるようになっている。これにより、前回、パチンコ機1の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音の演出音を聞き取り難い場合には、今回、パチンコ機1の前面に着座して遊技を行う遊技者が演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、前回、パチンコ機1の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音の演出音をうるさく感じる場合には、今回、パチンコ機1の前面に着座して遊技を行う遊技者が演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作して所望の音量まで小さくすることができる。

【1931】

【14-2. 特定の周波数帯域の音量調節】

本例のパチンコ機1では、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作した場合には、音量調整スイッチによって調節された音量に対して所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりして音楽や効果音の演出音の音量を調節することに加えて、特定の周波数帯域の音量を調節できるようになっている。具体的には、高音域（所定の周波数帯域以上）の音出力を抑制（消音でもよい）できるようになっている。

【1932】

即ち、電源投入後の所定期間（具体的には周辺制御部が初期設定処理（ステップS1000）及び現在時刻設定処理（ステップS1002）を終了するまでの期間）や特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）において特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始又は停止するときの一定期間（この例では周辺制御部にて

変動パターンコマンドを受信してから装飾図柄の変動表示開始後に0.5秒経過するまでや、周辺制御部にて停止表示コマンドを受信してから装飾図柄の確定表示後に0.5秒経過するまで)、さらに変動演出において設定された演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作期間(いわゆるボタン演出において演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作を受け付ける有効期間)等、を除き、演出操作ユニット300の押圧操作部303を押圧操作すると、パチンコ機1の様々な環境(高音の出力の有無、扉枠3のLEDの発光の有無等)を設定する環境変更モードを行うための画面が演出表示装置1600に表示されるようになっている。環境変更モードを行うための画面では変更可能とされる環境(高音の出力の有無、扉枠3のLEDの発光の有無等)が一覧で表示され、演出操作ユニット300の接触操作部302でいずれかの環境設定を選択した状態で押圧操作部303を操作することで当該環境設定を変更する処理を実行可能となる。このように、環境変更モードの画面に従って演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作することで、特定の周波数帯域の音出力を抑制したり、音量調整スイッチの回動操作や演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じて設定されている音量で出力させたりできるようになっている。また、環境変更モードの画面は演出表示装置1600に表示される画像の中でも最表面に表示されるものの、半透明に表示されることで背部の画像を認識できるようになっている。

【1933】

具体的には、演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作することなしに押圧操作部303を押圧操作すると、環境変更モードを行うための画面が演出表示装置1600に表示される。そして、接触操作部302を操作して特定の周波数帯域の音量調節を選択している状態で押圧操作部303を押圧操作することで特定の周波数帯域の音出力を抑制する状態と特定の周波数帯域の音出力を抑制しない状態との選択画面が表示され(例えば音量設定用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「高音域カットオン」又は「高音域カットオフ」を表示し、接触操作部302を所定の回転量だけ回転操作する毎に表示を切り替える)、再び接触操作部302を操作して特定の周波数帯域の音出力を抑制する状態と特定の周波数帯域の音出力を抑制しない状態との一方が選択された状態で押圧操作部303を押圧操作することで選択されている状態への変更が決定され、決定画面が表示される(音量設定用のミニキャラの吹き出し内で「高音域のカット有りね」又は「高音域のカット無しね」のどちらかを表示する)。その後、所定期間(例えば3s)が経過すると演出表示装置1600に表示されている決定画面を消失させることで環境変更モードを終了する。なお、決定画面が表示された後、押圧操作部303が操作されたことに基づいて演出表示装置1600に表示されている決定画面を消失させるようにしてもよい。なお、上記環境変更モードを行うための画面、選択画面、決定画面は演出表示装置1600の中央に表示されるものであってもよいし、演出表示装置1600の表示領域のうち演出画像や上記演出音の音量調節時のインジケータの表示と重ならない左下表示領域等を区画し、環境変更モードを行うための画面と選択画面と決定画面とをこの左下表示領域に表示するようにしてもよい。また、パチンコ機1の各種設定用の表示を行う表示装置を演出表示装置1600とは別個に設け、この表示装置に上記環境変更モードを行うための画面、選択画面、決定画面を表示するようにしてもよい。

【1934】

なお、演出操作ユニット300の接触操作部302を回転操作することなしに押圧操作部303を押圧操作することにより、環境変更モードを行うための画面が演出表示装置1600に表示された後に、接触操作部302を回転操作させても演出音の音量調節は無効とされ、演出表示装置1600にインジケータは表示されない。そして、環境変更モードの終了後に演出操作ユニット300の押圧操作部303を押圧操作することなしに接触操作部302を回転操作すると演出音の音量調節が有効となって演出表示装置1600にインジケータが表示されるようになる。

【1935】

また、図208に示すように演出表示装置1600で実行される変動演出の途中で特定の

周波数帯域の演出音の音量を音量調整スイッチの回動操作や演出操作ユニット３００の接触操作部３０２の回転操作に応じて設定されている音量よりも抑制するために演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３を操作すると、これらの操作が完了したｔ２のタイミングでは演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３の操作に応じた変更が扉枠３側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠４の低音用の本体枠スピーカ６２２から出力される演出音に反映されない。そして、演出表示装置１６００で実行される変動演出が終了するｔ３のタイミング（主制御ＭＰＵ１３１０ａから装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを受信したことに基づいて装飾図柄を確定停止させたタイミング）で変動演出の途中に行われた演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３の操作に応じた変更を反映させる、即ち特定の周波数帯域の演出音の音量を音量調整スイッチの回動操作や演出操作ユニット３００の接触操作部３０２の回転操作に応じて設定されている音量よりも抑制する。

10

【１９３６】

なお、変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量調節において接触操作部３０２や押圧操作部３０３を完了したｔ２のタイミング以降では、特定の周波数帯域の演出音の音量調節は無効とされる。そして、変動演出が終了するｔ３のタイミングで演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３の操作に応じた特定の周波数帯域の演出音の音量調節の変更が反映されると、特定の周波数帯域の演出音の音量調節が有効となる。また、本例では特定の周波数帯域の演出音の音量調節は無効とされる場合であっても演出操作ユニット３００の接触操作部３０２を回転操作することなしに押圧操作部３０３を押圧操作すると環境変更モードを行うための画面は演出表示装置１６００に表示されるが、特定の周波数帯域の音量調節を選択することはできないようになっている。なお、特定の周波数帯域の演出音の音量調節を無効とする期間では演出操作ユニット３００の接触操作部３０２を回転操作することなしに押圧操作部３０３を押圧操作しても環境変更モードを行うための画面を演出表示装置１６００に表示させないようにしてもよい。

20

【１９３７】

このように、本例のパチンコ機１では演出表示装置１６００で実行される変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３を操作した場合には、これら操作に応じた変更を直ぐに反映させることなく、演出表示装置１６００で実行されている変動演出の終了後に反映させるようになっている。通常、変動演出の開始から終了まではその変動演出の内容に応じた演出音が扉枠３側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠４の低音用の本体枠スピーカ６２２から連続的に出力されるため、変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量を調節する場合には（連続的に出力されている演出音が一瞬途切れて、その後特定の周波数帯域の音量の抑制された演出音又は特定の周波数帯域の音量の抑制されていない演出音の出力が再開される等により）遊技者に違和感を与えるおそれがある。

30

【１９３８】

本例のパチンコ機１では変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３が操作された場合に、変動演出が終了するまではこの操作に応じた変更を反映させることなしに変動演出の終了後に反映させることで、変動演出中に連続的に流れる演出音については事前に設定されている内容で出力し、変動演出が終了して当該変動演出の内容に応じて連続的に流れていた演出音の出力が停止した後に演出操作ユニット３００の接触操作部３０２や押圧操作部３０３の操作による特定の周波数帯域の音量調節を反映させた演出音を出力可能にするため、遊技者に違和感を与えない。即ち、演出音が連続的に出力されている変動演出中には特定の周波数帯域の音量調節を反映させずに、この連続的に出力されていた演出音が停止して、次の演出音を出力するまでの切り替えタイミングで反映させることで、調節に応じた演出音の変更を違和感なく行うことができる。

40

【１９３９】

一方、変動演出の行われていない期間に特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するため

50

に演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合には、この操作に応じた変更が直ぐに反映されて特定の周波数帯域の音量の調節された演出音が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力される。

【1940】

このように、変動演出中における演出音の音量調節については直ぐに反映させる一方で、特定の周波数帯域の演出音の音量調節については直ぐに反映させないようになっている。即ち、演出音の変更により遊技者に違和感を与えるなどの実行中の変動演出で予定されている演出に悪影響を及ぼし得る音関連情報については変動演出中の変更を禁止して演出効果の低下を抑止するようになっている。

10

【1941】

また、特定の周波数帯域の音量調節を直ぐに反映させない場合にはその旨を演出表示装置1600に表示することにより遊技者に通知するようにしてもよい。例えば、変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合に、特定の周波数帯域の音量調節は直ぐに反映させないものの、演出表示装置1600に音量設定用のミニキャラを表示してこのミニキャラの吹き出し内に「ちょっと待ってね」等の待機表示を行うことで特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するための演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作を正常に受け付けていることを遊技者に通知するようにしてもよい。また、特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するための演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作を正常に受け付けていることを遊技者に通知する待機表示を、特定の周波数帯域の音量調節を反映させるタイミングまでの残り時間に応じて変化させるようにしてもよく、例えば演出表示装置1600に音量設定用のミニキャラを表示してこのミニキャラの吹き出し内に「ちょっと待ってね」等の待機表示1を行って特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するための演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作を正常に受け付けていることを遊技者に通知した後、特定の周波数帯域の音量調節を反映させるタイミングまでの残り時間が所定時間となった場合に、演出表示装置1600に音量設定用のミニキャラを表示してこのミニキャラの吹き出し内にて「3」、「2」、「1」などのカウントダウンを行う待機表示2を行うようにしてもよい。さらに、特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するタイミングに到達した場合に、その旨を通知するようにしてもよく、例えば演出表示装置1600に音量設定用のミニキャラを表示してこのミニキャラの吹き出し内に「選択反映開始！」等の反映表示を行うようにしてもよい。

20

30

【1942】

また、上記した例では特定の周波数帯域の音量調節として、特定の周波数帯域の音量が抑制されないイコライザ設定Aと、特定の周波数帯域の音量が抑制されるイコライザ設定Bと、が予めイコライザの設定パターンとして記憶されており、上記特定の周波数帯域の演出音の音量調節が行われることでイコライザ設定Aとイコライザ設定Bとを切り替えることにより、特定の周波数帯域の音量が抑制されない状態と、特定の周波数帯域の音量が抑制された状態と、の二段階（オンとオフ）に切り替えるようになっている。なお、特定の周波数帯域の音量の抑制度合いの異なる複数のイコライザ設定をイコライザの設定パターンとして予め記憶し、これら複数のイコライザ設定を切り替えることで、特定の周波数帯域の音量の抑制度合いが異なる複数の状態に切り替えるようにしてもよい。例えば、特定の周波数帯域の音量が抑制されないイコライザ設定Aと、特定の周波数帯域の音量が消音されるイコライザ設定Bと、特定の周波数帯域の音量が音量調整スイッチの回動操作や演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じて設定されている音量の半分の音量に抑制されるイコライザ設定C（例えば設定されている音量がボリューム6であればボリューム3に変更）と、を予めイコライザの設定パターンとして記憶し、上記特定の周波数帯域の演出音の音量調節が行われることでイコライザ設定Aとイコライザ設定Bとイコライザ設定Cとのいずれかに切り替えることにより、特定の周波数帯域の音量が抑制

40

50

されない状態と、特定の周波数帯域の音量を消音させた状態と、特定の周波数帯域の音量を音量調整スイッチの回転操作や演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作に応じて設定されている音量の半分の音量に抑制した状態と、の三段階に切り替え可能となるようにしてもよい。これにより、様々な遊技者の嗜好に合った設定を行うことができるようになる。

【1943】

また、特定の周波数帯域の演出音は上記したものに限らず、音声の周波数帯域や低音域等も含まれるものであり、例えば変動演出中にキャラクタなどから発せられるセリフの音量を調節できるようにしてもよいし（複数のキャラクタがある場合には一括して調節するものでもよいし、個々に調節するものでもよい）、低音域の音量を調節できるようにしてもよい。また、大当り確定を報知するための演出音（確定音）や賞球払い出し時の払い出し音等についても調節できるようにしてもよい。また、特定の周波数帯域として複数の周波数帯域の音量を調節できるようにしてよく、例えば高音域と低音域との両方の音量を調節するようにしてもよい。この場合、高音域と低音域とのそれぞれをまとめて調節するようにしてもよいし（例えば高音域を抑制しない状態と抑制する状態との一方に切り替える操作と低音域を抑制しない状態と抑制する状態との一方に切り替える操作とを一回の操作でまとめて行う）、各々調節する（例えば高音域を抑制しない状態と抑制する状態との一方に切り替える操作と低音域を抑制しない状態と抑制する状態との一方に切り替える操作とを別々に行う）ようにしてもよい。即ち複数の設定モード（高音カット、払出音カット、大当り確定音カットなど）のうちのいずれかを遊技者が選択できるようにしてもよい。これにより、様々な遊技者の嗜好に合った設定を行うことができるようになる。

【1944】

また、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中等において連続的な演出音を出力するような場合に、上記演出音の音量調節については扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622からの出力に直ぐに反映させる一方、特定の周波数帯域の音量調節については大当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に反映させるようにしてもよい。これにより連続的な演出音の出力が停止して、次の演出音を出力するまでの切り替えタイミングで特定の周波数帯域の音量調節を扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622からの出力に反映させることで、調節に応じた演出音の変更を違和感なく行うことができる。なお、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中は変動演出に比べて遊技者の演出内容に対する注目度は落ちるため、特定の周波数帯域の音量調節についても上記演出音の音量調節と同様に扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622からの出力に直ぐに反映させるようにしてもよい。

【1945】

また、時短状態中等の通常状態とは異なる遊技状態において連続的な演出音を出力するような場合に、上記演出音の音量調節については扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622からの出力に直ぐに反映させ、特定の周波数帯域の音量調節については変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合に、変動演出が終了するまではこの操作に応じた変更を反映させることなしに変動演出の終了後に反映させ、変動演出が行われていないときに特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合に扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622からの出力に直ぐに反映させるようにしてもよい。即ち、変動演出という遊技者の最も注目する演出の実行中には特定の周波数帯域の音量調節を反映させることなく、変動演出の終了後に反映させることで遊技者があまり注目していないときに特定の周波数帯域の音量調節を反映させて調節に応じた演出音の変更を違和感なく行うことができるようにしてもよい。

【1946】

なお、特定の周波数帯域の音量調節を反映させた場合であっても扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から実際に演出音出力されるまでは変更後の演出音の出力は行われない。そのため、変動演出の途中で特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合に、変動演出の終了後に特定の周波数帯域の音量調節を反映させても、変更後の演出音は次の変動演出の開始後に扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力される。即ち、次回の変動演出を開始するための抽選処理（当り判定抽選等）が行われた後に実際の出力が行われるようになる。同様に、演出表示装置1600においてデモンストレーションが行われている期間に特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合には、特定の周波数帯域の演出音の音量調節を直ぐに反映させるものの、デモンストレーションとして演出音の出力がなされないものであれば次の変動演出が開始されるまでは変更後の演出音は扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力されずに、変動演出の開始後に出力される。

【1947】

また、特定の周波数帯域の音量調節は演出音の音量が初期化されるときに同時に初期化されるようになっている。即ち、パチンコ機1において遊技が行われていない状態が所定時間継続され、客待ち状態となって演出表示装置1600によるデモンストレーションが繰返し行われると（例えば、10回）、前回、パチンコ機1の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量がキャンセルされて、音量が初期化されるときに特定の周波数帯域の音量調節も初期化（特定の周波数帯域の音量が抑制されていない状態）されるようになっている。

【1948】

また、報知音が大音量（最大音量でもよい）で出力されるエラー報知の実行中に特定の周波数帯域の演出音の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作された場合には、エラー報知の起因となった異常の度合い（不正レベル）に応じて特定の周波数帯域の音量調節を報知音に反映させるか否かを適宜設定するようにしてもよい。

【1949】

例えば、図209に示すように皿ユニット200の下皿202内が遊技球Bで一杯になっていることが満タン検知センサ154によって検知されたような軽微な異常（満タンエラー）が発生したときに実行される満タンエラー報知中に特定の周波数帯域の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303を操作したときには、直ぐに特定の周波数帯域の音量調節を報知音に反映させ、特定の周波数帯域の音量の調節後に軽微な異常（満タンエラー）が発生したときには特定の周波数帯域の音量調節を報知音に反映させた状態を継続させ、扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から変更後の報知音を出力するようにしてもよい。本例では満タンエラー報知として扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカから出力される音声（例えば「球を抜いてください！」等）が特定の周波数帯域の音量調節を反映させたものに変更される（例えば特定の周波数帯域の音量を抑制していない場合には女性の声で出力し、特定の周波数帯域の音量を抑制している場合には男性の声で出力する）。

【1950】

一方、図210に示すように扉枠3が開放されたことを検知したような重大な異常（扉開放エラー）が発生したときに実行される扉開放エラー報知中に特定の周波数帯域の音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作されたときや特定の周波数帯域の音量の調節後に重大な異常（扉開放エラー）が発生したときには、特定の周波数帯域の音量調節を報知音に反映させないようにしてもよい。本例では扉開放エラー報知として扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカから出

力される音声（例えば「扉が開いています！」等）の特定の周波数帯域における音量調節が可能とされているものの（例えば特定の周波数帯域の音量を抑制していない場合には女性の声で出力し、特定の周波数帯域の音量を抑制している場合には男性の声で出力する）、重大な異常が発生したときには特定の周波数帯域における音量調節を無効として特定の周波数帯域の音量が抑制されていない報知音を出力する。

【1951】

即ち、図209に示すように皿ユニット200の下皿202内が遊技球Bで一杯になっていることが満タン検知センサ154によって検知されたような軽微な異常（満タンエラー）発生時の満タンエラー報知中には、音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作した場合に、当該操作については有効なものとして受け付けるもののこの音量調節を報知音には反映させない一方で、特定の周波数帯域の音量調節については報知音に反映させて扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から変更後の報知音を出力する。また、図210に示すように扉枠3が開放されたことを検知したような重大な異常（扉開放エラー）発生時の扉開放エラー報知中には、音量を調節するために演出操作ユニット300の接触操作部302の回転操作した場合に、当該操作については有効なものとして受け付けるもののこの音量調節を報知音には反映させないだけでなく、特定の周波数帯域の音量調節についても報知音に反映させないようにしている。このようにエラー報知の起因となった異常の度合い（不正レベル）に応じて特定の周波数帯域の音量調節を報知音に反映させるか否かを適宜設定することで、重大な異常については確実に発見できるようになる。

【1952】

また、図210に示すように特定の周波数帯域の音量を抑制するように演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303が操作されて扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から変更後の演出音出力されている状態で、重大な異常が発生した場合には環境変更モードや演出操作ユニット300の操作に応じた特定の周波数帯域の音量調節を行うことなく、特定の周波数帯域の音量の抑制を強制的に解除（オフ）し、特定の周波数帯域の音量が抑制されていない報知音が出力される。上記したように報知音は所定期間（例えば、90秒）だけ出力され、報知音の停止後に演出音の出力を再開する場合には、環境変更モードや演出操作ユニット300の操作に応じた特定の周波数帯域の音量調節を行うことなく、強制的に解除された特定の周波数帯域の音量の抑制が再び設定（オン）されて特定の周波数帯域の音量の抑制された演出音が扉枠3側のトップ中央スピーカ、トップサイドスピーカと、本体枠4の低音用の本体枠スピーカ622から出力されるようになっている。

【1953】

このように、本例のパチンコ機1では特定の周波数帯域の音量調節を可能にし、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作による特定の周波数帯域の音量調節を反映させた演出音や報知音を直ぐに出力可能にする場合と、演出操作ユニット300の接触操作部302や押圧操作部303の操作による特定の周波数帯域の音量調節を直ぐに演出音の出力に反映させることなしにタイミングを遅らせて変更後の演出音や報知音を出力可能にする場合と、をパチンコ機1の状態（遊技状態やエラー状態等）に応じて適宜設定している。これにより、演出効果の低下を抑制したり、重大な異常を確実に発見したりできるようになる。

【1954】

〔15．当選確率等の設定変更〕

上記パチンコ機1において、設定値に応じて大当たりや小当たり等の確率等を変更する例について説明する。以下では払出制御基板633に設定基板上の設定キー、設定変更スイッチ及び設定確定スイッチからの操作信号を出力するものとする。なお、本例では設定基板が払出制御基板633と接続されるが、電源基板カバー631内の電源基板630と接続されてもよいし、設定基板が主制御基板1310と接続されてもよい。さらに設定基板が独立した基板ではなく、払出制御基板633や電源基板630や主制御基板1310の一部

でも構成されてもよい。すなわち、払出制御基板 6 3 3、電源基板 6 3 0 又は主制御基板 1 3 1 0 のいずれかに、設定キー、設定変更スイッチ、設定確定スイッチ及び設定表示器が搭載されてもよい。

【1955】

本例のパチンコ機 1 では、パチンコ機 1 の背面側の基板ユニット 6 2 0 にパチンコ機の遊技性能を設定するための設定基板を有している。設定基板は、基板ユニット 6 2 0 の払出制御基板 6 3 3 と接続されており、払出制御部 6 3 3 a が設定基板に設けられる各スイッチの操作状態を取得して、設定又は選択された設定値を表示する設定表示器を制御する。

【1956】

設定基板には、パチンコ機 1 の動作モードを設定変更モードに変更するための設定キー、設定値を変更するための設定変更スイッチ、変更された設定値を確定入力するための設定確定スイッチ、及び、設定又は選択された設定値を表示する設定表示器が設けられ、設定変更の操作を受け付ける設定変更操作部として機能する。上記したように設定基板はパチンコ機 1 の背面側の基板ユニット 6 2 0 に設けられ、遊技店において遊技場に複数のパチンコ機 1 が列設された状態では、本体枠 4 を外枠 2 から開放させることにより設定変更の操作が可能になる。

【1957】

本実施形態では、設定基板上の設定キー、設定変更スイッチ及び設定確定スイッチの操作信号は、払出制御部 6 3 3 a に取り込まれる。また、設定表示器は、払出制御部 6 3 3 a によって制御される。確定した設定は、払出制御部 6 3 3 a から主制御基板 1 3 1 0 に送信され、主制御 MPU 1 3 1 0 a は特別抽選等で用いられるテーブル（当り判定テーブル、大当り図柄決定テーブル、小当り図柄決定テーブル等）として設定に応じたテーブルを選択する。なお、特別抽選等で用いられるテーブルは設定毎に設けられ、各テーブルは少なくとも一部の値が異なるように設定されている。

【1958】

具体的には、図 2 1 1 に示すように本例では、「大当り確率」、「小当り確率」、「小当り種別」、「普通図柄当り確率」、及び「普図当り種別に応じた第二始動口の開閉パターン」が設定値 1 ～設定値 6 のそれぞれに対応して設定されている。

【1959】

また、大当り確率（当り判定テーブルのうち大当りに当選したことを示す大当り判定値の割合）は設定値毎に異なる値が設定され、設定値 1 で「3 1 9 分の 1」、設定値 2 で「3 0 9 分の 1」、設定値 3 で「2 9 9 分の 1」、設定値 4 及び設定値 6 で「2 7 9 分の 1」、設定値 5 で「2 8 9 分の 1」となっている。この例では、設定値 1 ～設定値 5 では設定値が高くなる程に大当り確率が高くなるようにされるものの、最も設定値の高い設定値 6 では設定値 5 よりも大当り確率が低くされている。なお、大当り確率を設定値に比例して向上させるようにしてもよく、この場合には設定値 1 ～設定値 6 で設定値が高くなるほどに大当り確率が高くなるように設定すればよい。

【1960】

また、小当り確率（当り判定テーブルのうち小当りに当選したことを示す小当り判定値の割合）は設定値毎に異なる値が設定され、第一特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは、設定値 1 ～設定値 4 までは「1 0 0 分の 1」、設定値 5 及び設定値 6 で「9 0 分の 1」とされ、第二特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは、設定値 1 ～設定値 5 までは「1 0 0 分の 5 0」、設定値 6 で「1 0 0 分の 6 6」とされている。本例では高設定値（設定値 5 や設定値 6）の場合には他の設定値（低設定値）よりも小当り確率を高めることで間接的に大当り遊技状態の発生頻度を増大させるようになっている。このように、第一特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは、小当り確率を設定値に応じて変化させることで通常状態時には小当りの当選頻度によって設定値を推測させる一方、第二特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは小当り確率を全設定値で略同一とすることで時短状態時には純粋に時短状態の継続（連ちゃん）を楽しませるようにしている。

【1961】

また、主に通常状態時に実行される第一特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは設定値5及び設定値6の小当り確率を設定値1～設定値4よりも高く設定しているのに対し、主に時短状態時に実行される第二特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは設定値6の小当り確率だけが設定値1～設定値5よりも高く設定される。そのため、設定値4と設定値5では通常状態時に実行される第一特別図柄の特別抽選においては異なる小当り確率で抽選が行われるものの、時短状態時に実行される第二特別図柄の特別抽選においては同一の確率で小当り抽選が行われるようになっている。ただし、大当り確率や後述する小当り種別の決定割合が設定値4よりも設定値5の方が高くなるように設定され、全体として設定値5の方が設定値4よりも有利になるようにされている。

【1962】

また、通常状態時の大当り確率は高い一方で小当り確率は低いことで、設定値4のように時短状態に移行制御される契機としての当りが「大当り」である可能性が高い一方で「小当り」を介して大当りとなる可能性が低い遊技と、設定値5のように時短状態に移行制御される契機としての当りが「大当り」である可能性が低い一方で「小当り」を介して大当りとなる可能性が高い遊技と、を設定値の変更によって実現でき、時短状態に移行制御される契機としての当りの種類に応じて設定値を推測させる新たなゲーム性を提供することができる。

【1963】

なお、小当り確率を設定値に比例して向上させるようにしてもよく、この場合には設定値1～設定値6で設定値が高くなるほどに小当り確率が高くなるように設定すればよい。また、設定値1～設定値6のうち一部の設定値に応じた小当り確率を、この一部の設定値よりも低設定値のいずれかの設定値に応じた小当り確率よりも低くするようにしてもよい。例えば、設定値4の小当り確率として100分の1とし、設定値4よりも低設定値の設定値3の小当り確率として90分の1としてもよい。この場合には小当りとなった場合に有利な小当り種別（本例では第三小当り）に決定される割合を設定値3よりも設定値4の方が高くなるように設定することで設定値3よりも設定値4の方が有利な状態となるようにしてもよい。

【1964】

また、上記特別抽選（当り判定処理（ステップS305））の結果、小当りとすることに決定されたことに基づいて小当り種別を決定する場合の決定割合も（小当り図柄決定テーブルに設定される選択割合）、設定値毎に異なる値が設定されている。本例では、第一特別図柄の特別抽選結果として小当りとすることに決定された場合に、設定値1～設定値3では10分の9の割合で第二小当りに決定されて10分の1の割合で第三小当りに決定され、設定値4及び設定値5では10分の8の割合で第二小当りに決定されて10分の2の割合で第三小当りに決定され、設定値6では10分の1の割合で第一小当りに決定されて10分の6の割合で第二小当りに決定されて10分の3の割合で第三小当りに決定されるようになっている。

【1965】

また第二特別図柄の特別抽選結果として小当りとすることに決定された場合に、設定値1及び設定値2では10分の3の割合で第一小当りに決定され、10分の6の割合で第二小当りに決定され、10分の1の割合で第三小当りに決定され、設定値3及び設定値4では10分の2の割合で第一小当りに決定され、10分の6の割合で第二小当りに決定され、10分の2の割合で第三小当りに決定され、設定値5及び設定値6では10分の1の割合で第一小当りに決定され、10分の6の割合で第二小当りに決定され、10分の3の割合で第三小当りに決定されるようになっている。

【1966】

また、上記したように第一小当りは役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを第一ハズレ口2535に誘導するものであり、大当り遊技状態の発生可能性がない、又は大当り遊技状態の発生可能性が極めて低いものである。そして、本例では第一特別図柄の特別抽選結果として小当りとすることに決定された場合には、設定値が6の場合にだけ第一小当

10

20

30

40

50

りが選択されて他の設定値（設定値1～設定値5）では選択されないようにすることで、通常状態という時短状態に比べて遊技者に不利な状態では小当たりとなった場合に設定値1～設定値5であれば必ず大当たり遊技状態の発生可能性を有する第二小当たりか又は第三小当たりを発生させて大当たり遊技状態への期待を抱かせつつ、小当たり遊技状態を実行させることができる。即ち、設定値1～設定値5の場合に通常状態という時短状態よりも遊技者に不利な状態で小当たりとなった場合に大当たり遊技状態への期待を抱きつつ小当たり遊技状態に注目したものの、役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが全て第一ハズレ口2535に誘導されてしまい、大当たり遊技状態の発生の可能性が全くないことを認識すると遊技者の落胆が大きくなるが、少なくとも大当たり遊技状態の発生可能性を有する第二小当たりか又は第三小当たりを発生させることで小当たり遊技状態中は小当たり遊技状態への期待を抱かせて注目させることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。一方、設定値6の場合には第一小当たりが選択される場合があるものの、通常状態で第一小当たりが実行されることにより最高設定値である設定値6であることを判別できるため、第一小当たりに当選した落胆以上の喜びを遊技者に与えることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【1967】

また、第二特別図柄の特別抽選結果として小当たりとすることに決定された場合には第一小当たりが選択されるようになっている。時短状態では通常状態よりも小当たり確率が高められることで小当たり遊技状態の実行頻度が高い。そのため、第一小当たりが実行されて役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bが全て第一ハズレ口2535に誘導され、大当たり遊技状態の発生の可能性が全くないことを認識されたとしても遊技者を落胆させない。また、第二特別図柄の特別抽選結果として小当たりとすることに決定された場合に、低設定値（設定値1や設定値2）では第一小当たりの決定割合を高め、高設定値では第一小当たりの決定割合を低下されるようになっている。即ち、高設定値では低設定値に比べて第二特別図柄の特別抽選結果として小当たりとすることに決定された場合に遊技者に不利な小当たり種別に決定される割合が低くされ、これによって高設定値では低設定値よりも遊技者に有利となるようになっている。

【1968】

また、上記したように第三小当たりは役物入賞口2006に受入れられた遊技球Bを第一V入賞口2007に誘導するものであり、第三小当たり決定されることは大当たり当選したものと略同様の状態である。つまり、第三小当たりの決定割合が高くなるということは大当たりの当選確率が高くなるものと同義であり、本例では高設定値（設定値5や設定値6）では第三小当たりの決定割合を高めることで間接的に大当たり遊技状態の発生確率を向上させている。

【1969】

また、普通抽選の当選確率（普通図柄当り判定用乱数のうち普通当りであることを示す普通図柄当り判定値の割合）は設定値毎に異なる値が設定され、設定値1～設定値5では「2分の1」とされ、設定値6では「1分の1」とされている。そのため、設定値6では普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられて普通抽選が行われると、必ず第二始動口扉2411が前進して第二始動口2004へ遊技球Bを受入れ可能な状態になるものであり、他の設定値よりも遊技者に有利な状態となっている。

【1970】

また、本例では普通抽選結果として普通当りとすることに決定した場合には、普通図柄当りA（普図当り図柄A）と普通図柄当りB（普図当り図柄B（普図当り図柄B1～普図当り図柄B5））と普通図柄当りC（普図当り図柄C）との複数の普通図柄当り種別の中からいずれかに決定するようになっており、決定した普通図柄当り種別に応じた態様（普図当り図柄A、普図当り図柄B、普図当り図柄C）を普通図柄表示器に導出表示するようになっている。また第二始動口扉2411の開閉態様を設定値毎に異ならせている。具体的には、通常状態時に普通図柄当りAとなった場合には全設定値（設定値1～設定値6）で「0.1s開放を1回実行する」開閉態様を実行し、時短状態時に普通図柄当りAとなった場合には全設定値（設定値1～設定値6）で「6s開放を1回実行する」開閉態様を実

10

20

30

40

50

行し、通常状態時に普通図柄当り B となった場合には奇数設定値（設定値 1、設定値 3、及び設定値 5）で「0.1 s 開放を 2 回実行する」開閉態様を実行し、偶数設定値（設定値 2、設定値 4、設定値 6）で「0.1 s 開放を 1 回実行する」開閉態様を実行し、時短状態時に普通図柄当り B となった場合には設定値 1～設定値 3 までは「6 s 開放を 1 回実行する」開閉態様を実行し、設定値 4 及び設定値 5 では「3 s 開放を 2 回実行する」開閉態様を実行し、設定値 6 では「3 s 開放を 1 回実行する」開閉態様を実行する。

【1971】

また、設定値 1～設定値 5 の場合には普通図柄当り種別として普通図柄当り A と普通図柄当り B との二種類の普通図柄当り種別の中から一方に決定されるものであるのに対し、設定値 6 の場合には普通図柄当り種別として普通図柄当り A と普通図柄当り B と普通図柄当り C との三種類の普通図柄当り種別の中からいずれかに決定されるようになっている。そして、通常状態時に普通図柄当り C となった場合には設定値 6 で「0.1 s 開放を 6 回実行する」開閉態様を実行し、時短状態時に普通図柄当り C となった場合には設定値 6 で「1 s 開放を 6 回実行する」開閉態様を実行するようになっている。

【1972】

このように、普通抽選結果が普通当りとなったことに基づいて第二始動口 2004 を開放状態にする第二始動口扉 2411 の動作態様（第二始動口 2004 の開閉態様）が設定値毎に異なるため、第二始動口扉 2411 の動作態様によってパチンコ機 1 の現在の設定値を示唆することができる。

【1973】

上記設定キーは、鍵穴（鍵挿入部）に所定の鍵を挿入して、設定位置に鍵を回す操作によって接点の短絡又は開放状態を維持して、設定変更モードに変更するための契機となる信号を出力するスイッチである。なお、設定キーを設けずに、他のスイッチで兼用してもよい。この場合、設定変更スイッチを所定時間（例えば 5 秒）以上操作すること（長押し）によって、設定変更モードを開始し、設定変更モード中における設定変更スイッチの長押しによって、設定変更モードを終了してもよい。

【1974】

また、RAM クリアスイッチの操作によって設定変更モードを開始・終了してもよい。例えば、RAM クリアスイッチを操作しながら電源を投入し、さらに RAM クリアスイッチの操作を所定時間（例えば 5 秒）以上継続すること（長押し）によって、設定変更モードを開始する。また、RAM クリアスイッチを操作しながら電源を投入し、RAM クリアスイッチの継続した操作が所定時間未満であれば、RAM クリア処理を実行する。さらに、設定変更モード中における RAM クリアスイッチの長押しによって、設定変更モードを終了してもよい。

【1975】

このようにすると、設定キー用の鍵を保有していない従業員でも設定変更が可能ことから、ホールでのパチンコ機 1 の取り扱いが容易になる。また、設定変更スイッチの操作時間を検出することから、設定変更スイッチの立ち下がりて操作を検出するとよい。

【1976】

設定変更スイッチは、例えば押しボタンスイッチで構成され、設定値（1～6）を順に切り替えて選択するために操作される。つまり、設定変更スイッチが 1 回押されると、設定値が 1 増加し、設定値 = 6 の時に設定変更スイッチが操作されると設定値 = 1 となる。なお、設定変更スイッチを設けずに、RAM クリアスイッチの操作によって設定値が選択可能でもよい。なお、設定値は、6 段階でなく、これより少ない段階（例えば 2 段階）でも、多い段階（例えば 8 段階）でもよい。

【1977】

なお、設定値は条件装置の作動割合（つまり、特別図柄の当り確率）を変更するものであり、設定値 = 1 が当り確率が低く、設定値 = 6 が当り確率が高い。また、設定値によって、確変大当りの割合、大当り後の時短（ST）の割合、時短回数、大当りのラウンド数やカウント数、普図当り確率、一般入賞口や始動口や大入賞口の賞球数など、遊技に関する

10

20

30

40

50

様々なパラメータを変更して遊技者が獲得できる賞球の数を変化させてもよい。

【1978】

設定確定スイッチは、例えばモーメンタリ型のスイッチで構成され、設定変更スイッチの操作によって選択された設定値を確定し、パチンコ機1に入力するためのスイッチである。設定確定スイッチは、モーメンタリ型のスイッチであれば、押しボタンスイッチでも、モーメンタリ型のトグルスイッチでもよい。設定変更スイッチと設定確定スイッチとは、両スイッチを間違えて操作しないように、操作方法（操作方向）や形状が異なるスイッチで構成するとよい。例えば、設定変更スイッチを押しボタンスイッチで構成し、設定確定スイッチをモーメンタリ型のトグルスイッチで構成するとよい。

【1979】

なお、設定確定スイッチを設けずに、設定キーを通常位置に戻す操作によって選択された設定を確定してもよい。また、パチンコ機1に設けられた他のスイッチやセンサの動作を契機に選択された設定値を確定してもよい。例えば、ハンドルユニット180のハンドル195の操作や、ハンドル195に触ったことによるハンドルタッチセンサ192による接触検出や、単発ボタン操作センサ194の操作や、球貸ボタンの操作や、返却ボタンの操作や、第一始動口2002、第二始動口2004への遊技球Bの入賞検出などによって、選択された設定を確定してもよい。設定確定スイッチを代用する操作部は、遊技者が操作可能な（遊技に使用する）スイッチでも、遊技者が操作不可能な（パチンコ機の裏面側に設けられた）スイッチでもよい。

【1980】

つまり、本例のパチンコ機1に遊技性能を設定するために、設定基板に三つのスイッチ（設定キーも含む）を設けたが、設定基板には、一つ又は二つのスイッチを設ければ足りる。

【1981】

さらに、設定キー、設定変更スイッチ及び設定確定スイッチのいずれも設けず、RAMクリアスイッチのみで設定変更操作を可能としてもよい。例えば、RAMクリアスイッチを操作しながら電源を投入し、さらにRAMクリアスイッチの操作を所定時間（例えば5秒）以上継続すること（長押し）によって、設定変更モードを開始する。また、RAMクリアスイッチを操作しながら電源を投入し、RAMクリアスイッチの継続した操作が所定時間未満であれば、RAMクリア処理を実行する。さらに、設定変更スイッチに代えて、設定変更モード中におけるRAMクリアスイッチの所定時間（例えば5秒）未満の操作によって、設定値を選択可能とし、設定確定スイッチに代えて、RAMクリアスイッチの所定時間以上の操作（長押し）によって、設定値を確定可能とする。さらに、設定確定後のRAMクリアスイッチの長押しによって、設定変更モードを終了してもよい。

【1982】

設定表示器は、例えば7セグメントLEDで構成され、設定変更スイッチの操作によって選択された設定値を表示し、所定の操作（例えば、設定キーの操作）によって現在の設定値を表示する。なお、設定表示器を7セグメントLEDではなく、設定可能な値の数のLEDによって構成してもよい。この場合、設定値に対応するLEDが点灯して、設定値を表示する。

【1983】

また本例のパチンコ機1では、払出制御基板633に払出エラーの種別を表示する7セグメントLEDによるエラー種別表示器が設けられているが、このエラー種別表示器と設定表示器を兼用し、選択された設定値や現在の設定値をエラー種別表示器に表示してもよい。この場合、エラー種別の表示と設定値の表示とを区別できるように表示態様を変えるとよい。例えば、エラー種別の表示においてはドットを消灯し、設定値の表示においてはドットを点灯してもよい。また、エラー種別の表示は（点滅しない）点灯表示をし、設定値の表示は点滅表示をしてもよい。

【1984】

〔15-1. 設定変更処理〕

次に、設定変更に関する処理を説明する。図212は上記設定値を変更する手順について

10

20

30

40

50

示す説明図である。

【1985】

本例ではパチンコ機1に電源が投入されたことに基づいて主制御側電源投入時処理を実行し、該主制御側電源投入時処理にて設定変更モードの開始条件が成立している場合に上記設定値を変更するようになっている。

【1986】

具体的には、主制御MPU1310aは主制御側電源投入時処理の主制御内蔵WDTの初期値設定及び起動設定（ステップS12）を行った後、設定キーの状態を判別し、設定キーがオンに操作されていれば、パチンコ機1の設定値を変更するための設定変更モードを実行する。設定キーが操作されると払出制御部633aから主制御基板1310へ設定キー操作信号が出力され、主制御MPU1310aは設定キー操作信号を受信した場合に設定キーがオンに操作されていると判断する。なお、ハンドルユニット180のハンドル195が操作されていたり、ハンドル195に触ったことによるハンドルタッチセンサ192による検出がなされていたり、CRユニットにプリペイドカードが挿入されていたり（プリペイドカードの残高がある）、現金サンドに投入された残高がある場合には設定変更モードを開始しないようにしてもよい。また、パチンコ機1に何らかの不正行為が行われている可能性（例えば磁気エラーを検出している）がある場合にも、設定変更モードを開始しないようにしてもよい。

【1987】

設定変更モードを開始すると、主制御MPU1310aは内蔵されているRAMの遊技制御用領域（特定領域ともいう）のうち、遊技状態（例えば、確変状態、時短状態、賞球に関する情報）以外のデータであってパチンコ機1の設定値情報を示すデータをクリアする第1RAMクリア処理を実行する。

【1988】

次いで、設定変更操作を行うことにより、設定値1～設定値6を切り替える。即ち主制御MPU1310aが第1RAMクリア処理を終了すると、払出制御部633aに第1RAMクリア処理終了コマンドを送信し、該第1RAMクリア処理終了コマンドを受信すると、払出制御部633aは設定表示器に設定値として初期値（例えば設定値0）を点滅表示し、設定変更スイッチが操作される毎に設定表示器に表示される設定値を切り替える（設定値1～設定値6でループ）。

【1989】

なお、主制御MPU1310aが第1RAMクリア処理を実行することにより設定値はクリアされて未設定の状態になる。また、設定値が未設定の状態では設定変更モードは終了できないようになっており、設定値が未設定の状態で設定変更モードの途中で電源断が発生した場合には、電源が再投入されると設定変更モードが行われるようになる。このとき、設定キーがオフとされていれば設定キーがオンに操作されるまで設定キーの状態を監視するループ処理が行われ、設定キーがオンに操作されたことに応じて設定変更モードが開始されるようになる。

【1990】

また、払出制御部633aは本体枠4が外枠2から開放しているか否か、即ち本体枠開放スイッチがオフであるかを確認し、本体枠開放スイッチがオン（本体枠4が外枠2から開放していない）になっていれば、本体枠開放スイッチがオフになるまでループして、設定確定スイッチの操作を受け付けない。即ち、本体枠4が外枠2から開放するまで設定変更操作を完了させないようになっている。

【1991】

本体枠開放スイッチがオフである場合、又は本体枠開放スイッチがオフになった場合に、設定確定スイッチが操作されると、払出制御部633aは設定表示器に表示される設定値を確定表示（点滅表示を終了して点灯表示）し、主制御MPU1310aに確定した設定値を示す設定変更終了コマンドを送信する。

【1992】

主制御MPU1310aは設定変更終了コマンドを受信すると、受信した設定変更終了コマンドが示す設定値を内蔵されているRAMの遊技制御用領域に記憶する。これにより、確定された設定値に応じた抽選処理等が行われるようになる。

【1993】

そして、主制御MPU1310aは設定変更モードの終了条件が成立すると、即ち設定キーがオフに操作されると、停電クリア処理（ステップS14）を行う。

【1994】

このように本例のパチンコ機1では、上記した処理によって設定値の変更がなされるようになっている。

【1995】

なお、設定変更モードが終了した場合、即ち設定キーがオフに操作された場合には、払出制御部633aは設定表示器における設定値の表示を終了（設定値の表示を行わない）するようにしてもよい。また、設定変更モードの終了後に設定キーをオンに操作すると、設定変更モードは実行されないものの、設定表示器に現在の設定値を表示するようになっている。これにより、遊技店員は現在の設定値を把握した上で設定値を変更することができるようになる。

【1996】

また、設定変更モードを実行する場合にはその旨を報知するようにしてもよい。例えば設定キーがオンに操作されていると判断した場合に周辺制御部1511に設定変更モードを開始することを通知する設定変更モード開始コマンドを送信し、該設定変更モード開始コマンドを受信したことに基づいて周辺制御部1511が演出表示装置1600にて所定の表示（設定変更中など）を行うようにしてもよい。この場合には、設定変更モードを終了する場合、即ち設定キーがオフに操作された場合に周辺制御部1511に設定変更モードを終了することを通知する設定変更モード終了コマンドを送信し、該設定変更モード終了コマンドを受信したことに基づいて周辺制御部1511が演出表示装置1600にて行っている所定の表示を終了するようにしてもよい。なお、所定の表示として確定した設定値や設定表示器に表示される設定値を演出表示装置1600に表示するようにしてもよく、この場合には設定変更モードの終了時に消失させるようにしてもよい。

【1997】

また、周辺制御部1511による設定変更モードの報知に合わせて、主制御MPU1310aも設定変更モードを報知してもよい。例えば、機能表示ユニット1400の表示を、通常の遊技中には表れない特殊な態様の表示（例えば、特別図柄表示器を全部消灯又は点灯）としてもよい。

【1998】

一方、主制御側電源投入時処理の主制御内蔵WDTの初期値設定及び起動設定（ステップS12）を行った後、設定キーの状態を判別し、設定キーがオンに操作されていなければ、ステップS14以降の処理を実行する。

【1999】

そして、上記主制御側電源投入時処理において主制御MPU1310aは、RAMクリア報知フラグRCLEFLGが値0でない（値1である）とき、つまり各種情報を消去すると判定したとき、又はステップS30の判定においてチェックサム値（サム値）が一致していないと判定したとき、又はステップS32の判定においてバックアップフラグBKFLGが値1でない（値0である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないと判定したときには、ステップS38で遊技制御用領域のうち、パチンコ機1の設定値情報以外のデータであって遊技状態（例えば、確変状態、時短状態、賞球に関する情報）を示すデータをクリアする第2RAMクリア処理を実行した後、主制御内蔵RAMの作業領域を設定する（ステップS40）。このように第2RAMクリア処理では第1RAMクリア処理とは異なり、設定値情報が初期化されない。即ち、電源投入時に設定キーをオンに操作することで第1RAMクリア処理を実行させてパチンコ機1の設定値情報をクリアすることができ、電源投入時にRAMクリアスイッチを操作することで第2RAM

10

20

30

40

50

クリア処理を実行させて遊技状態（例えば、確変状態、時短状態、賞球に関する情報）に関する情報をクリアすることができる。また、電源投入時に設定キーをオンに操作することで第1RAMクリア処理を実行させてパチンコ機1の設定値情報をクリアした後、RAMクリアスイッチを操作して第2RAMクリア処理を実行させて遊技状態（例えば、確変状態、時短状態、賞球に関する情報）に関する情報をクリアする、即ちパチンコ機1の設定値情報と遊技状態（例えば、確変状態、時短状態、賞球に関する情報）に関する情報との両方をクリアすることも可能である。このように、クリアしたい情報に応じて第1RAMクリア処理と第2RAMクリア処理との一方又は両方を選択的に実行させることができる。

【2000】

なお、本例では設定キーが操作されているかを主制御MPU1310aが判定するようにしているが、払出制御部633aが判定するようにしてもよい。また、払出制御部633aから主制御基板1310へ送信される設定キー操作信号は、シリアル通信で送信したり、所定のパルス信号（所定周波数のパルスを所定回数）を送信したり、電源電圧でもグラウンド電圧でもない中間電位の信号を出力してもよい。これは、設定キーの端子を短絡して設定変更モードを起動する不正行為を防止するために、端子の短絡では生じ得ない信号によって設定キーの操作に関する信号を払出制御部633aから主制御基板1310に送信することが好ましいからである。

【2001】

【15-2. 設定値に応じた変動演出】

次に、各設定値に応じた変動演出について説明する。図213は変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理、第二変動パターン設定処理）で参照される変動パターンテーブルである。

【2002】

本例では、設定値毎に変動パターンテーブルが設けられており、パチンコ機1の設定値に応じて選択される変動パターン種別が異なるようになっている。具体的には、通常状態時に第一特別抽選結果がリーチはずれとなる場合に第一変動パターン設定処理において第一特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される特図1はずれ変動パターンテーブル（図213（A））では、例えば演出表示装置1600に設定示唆用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「低いかも？」や「1、2、3のどれかかも？」等を表示することでパチンコ機1の設定値が1、2、3のいずれかであることを示唆する「低設定示唆演出」を実行するはずれ変動パターン25は設定値1～設定値3で選択可能とされ、例えば演出表示装置1600に設定示唆用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「高いかも？」や「4、5、6のどれかかも？」等を表示することでパチンコ機1の設定値が4、5、6のいずれかであることを示唆する「高設定示唆演出」を実行するはずれ変動パターン26は設定値4～設定値6で選択可能とされる。そのため、変動演出において「高設定示唆演出」が実行されると、遊技者は最低でも設定値4以上であることを認識できるため、遊技興趣を向上させることができる。

【2003】

また、例えば演出表示装置1600に設定示唆用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「偶数かも？」や「2、4、6のどれかかも？」等を表示することでパチンコ機1の設定値が2、4、6のいずれかであることを示唆する「偶数設定示唆演出」を実行するはずれ変動パターン27は設定値2、設定値4、設定値6で選択可能とされ、例えば演出表示装置1600に設定示唆用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「奇数かも？」や「1、3、5のどれかかも？」等を表示することでパチンコ機1の設定値が1、3、5のいずれかであることを示唆する「奇数設定示唆演出」を実行するはずれ変動パターン28は設定値1、設定値3、設定値5で選択可能とされる。そのため、変動演出において「偶数設定示唆演出」が実行されると設定値2、設定値4、設定値6のいずれかであり、「奇数設定示唆演出」が実行されると設定値1、設定値3、設定値5のいずれかであることを遊技者は認識できるようになる。なお、「低設定示唆演

10

20

30

40

50

出」や「高設定示唆演出」の実行履歴と組み合わせることで設定値を推測することが可能になる。即ち、「奇数設定示唆演出」と「低設定示唆演出」とが実行されていれば、設定値1又は設定値3であり、「奇数設定示唆演出」と「高設定示唆演出」とが実行されていれば設定値5であり、「偶数設定示唆演出」と「低設定示唆演出」とが実行されていれば、設定値2であり、「偶数設定示唆演出」と「高設定示唆演出」とが実行されていれば、設定値4又は設定値6であると推測できる。このように、本例では複数種類の設定示唆演出のうちの実行された設定示唆演出の組み合わせによって設定値を推測させる新たなゲーム性を提供している。

【2004】

また、本例では例えば演出表示装置1600に設定示唆用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「最高かも？」や「6かも？」等を表示することでパチンコ機1の設定値が6であることを示唆する「最高設定示唆演出」を実行するはずれ変動パターン29は設定値6でのみ選択可能とされる。従って、変動演出において「最高設定示唆演出」が実行されると、遊技者は設定値が最高設定の設定値6であることを認識することができ、遊技興趣が向上する。また、設定値6の場合には、リーチとならないはずれの場合やリーチはずれとなる場合に「最高設定確定演出」を実行するはずれ変動パターン31を選択可能とされ、これによって遊技者に設定値が最高設定の設定値6で確定であることを通知することができ、最高設定が確定したことを遊技者に認識させることで遊技興趣を向上させることができる。

【2005】

また、通常状態時に第一特別抽選結果が小当たりとなる場合に第一変動パターン設定処理において第一特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される特図1小当たり変動パターンテーブル(図213(B))では、例えば演出表示装置1600に設定示唆用のミニキャラを表示すると共に、ミニキャラの吹き出し内に「最高設定確定！」や「6確定！」等を表示することでパチンコ機1の設定値が6であることを報知する「最高設定確定演出」を実行する小当たり変動パターン33及び小当たり変動パターン34は設定値6でのみ選択可能とされる。そのため、小当たりとなる場合に変動演出において「最高設定確定演出」が実行されると、遊技者は設定値が最高設定の設定値6であることを認識することができ、遊技興趣が向上する。

【2006】

また、通常状態時に第一特別抽選結果が大当たりとなる場合に第一変動パターン設定処理において第一特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される特図1大当たり変動パターンテーブル(図213(C))では、「最高設定確定演出」を実行する大当たり変動パターン34は設定値6でのみ選択可能とされる。そのため、大当たりとなる場合に変動演出において「最高設定確定演出」が実行されると、遊技者は設定値が最高設定の設定値6であることを認識することができ、さらに大当たり遊技状態が実行されることで二重の喜びを遊技者に付与することができるため、遊技興趣が向上する。

【2007】

また、時短状態時に第二特別抽選結果が小当たりとなる場合に第二変動パターン設定処理において第二特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される特図2小当たり変動パターンテーブル(図213(D))では、「最高設定確定演出」を実行する小当たり変動パターン34は設定値6でのみ選択可能とされる。そのため、小当たりとなる場合に変動演出において「最高設定確定演出」が実行されると、遊技者は設定値が最高設定の設定値6であることを認識することができ、さらに役物入賞口2006に入球した遊技球Bを第一V入賞口2007に誘導して大当たり遊技状態を発生させる第三小当たりで当選することで、二重の喜びを遊技者に付与することができるため、遊技興趣が向上する。

【2008】

上記したように本例ではパチンコ機1の設定値に応じて小当たり確率を変化させている。即ち、通常状態では設定値1～設定値4は小当たり確率「100分の1」とされるのに対し、設定値5及び設定値6は設定値1～設定値4よりも高い「90分の1」とされる。同様に

10

20

30

40

50

、時短状態では設定値1～設定値5は小当り確率「10分の1」とされるのに対し、設定値6は設定値1～設定値5よりも高い「9分の1」とされる。

【2009】

また、時短状態時に第二特別抽選結果が小当りとなる場合に第二変動パターン設定処理において選択可能な「最高設定確定演出」を実行する小当り変動パターン34は、長期間（155s）に亘って実行されるものであり、設定値6よりも低い設定値1～設定値5で選択可能な変動パターンの変動時間よりも長い。また、設定値6では小当り変動パターン1～3に比べて変動時間の長い小当り変動パターン20の選択率を設定値6よりも低い設定値1～設定値5よりも高めている。即ち、小当り確率が他の設定値よりも高い設定値6では時短状態時に実行される変動演出の変動時間が長くなっている。上記したように設定値6では設定値1～設定値5に比べて小当り確率が高く、さらに小当りとなった場合に役物入賞口2006に入球した遊技球Bを第一V入賞口2007に誘導して大当り遊技状態を発生させる第三小当りに決定される割合も設定値1～設定値5より高く設定されるため、短時間で多量の賞球の獲得が可能になってしまう。そのため、設定値6の場合に他の小当り変動パターンよりも長い変動時間が設定される小当り変動パターン20や小当り変動パターン34の選択率を設定値1～設定値5よりも高めることで単位時間当たりの変動演出の実行回数を抑制して、射幸性の向上を抑制している。

10

【2010】

また、本例では変動パターン決定用乱数は全設定値で略同様に振分けられているものの、設定値6に対応する変動パターンテーブルにおいては設定値6特有の変動パターン（はずれ変動パターン29～はずれ変動パターン31、小当り変動パターン33、小当り変動パターン34、大当り変動パターン34）が設けられているため、変動パターン決定用乱数の振分けが異なる。そのため、本例では設定値6に対応する変動パターンテーブルにおいて特定の変動パターン（調整用変動パターン）に振分けられた変動パターン決定用乱数だけを調整して変動パターン決定用乱数を振分けしている。このように、設定値6に対応する変動パターンテーブルにおいて全ての変動パターンそれぞれの変動パターン決定用乱数の振分けを変更することなく、特定の変動パターンに振分けられた変動パターン決定用乱数だけを調整するようにしたため、変動パターンの追加や削除における負荷が軽減され、遊技機の設計が容易となる。なお、特定の変動パターンは変動パターン決定用乱数の振分け数を減少させても一定以上の出現頻度が保たれるものであって、少なくとも他の設定値において設定されている変動パターン決定用乱数の振分け数に対して6割以上を有するように調整され、他の設定値と比べて過度に出現率を低下させないものとすればよい。

20

30

【2011】

このように、本例ではパチンコ機1の設定値に応じて小当り確率と特別抽選結果が小当りとなる場合に実行される変動演出の変動時間とを異ならせ、これによって射幸性とのバランスをとっている。

【2012】

また、上記設定示唆演出（低設定示唆演出、高設定示唆演出、偶数設定示唆演出、奇数設定示唆演出、最高設定示唆演出、最高設定確定演出）は、通常状態時の第一特別抽選結果がはずれ又はリーチはずれとなる場合に最も実行され易くなっており、実行可能な設定示唆演出の種類も多い。一方、時短状態時の第二特別抽選結果がはずれ又はリーチはずれとなる場合や通常状態時及び時短状態時の特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）が小当り又は大当りとなる場合には、通常状態時の第一特別抽選結果がはずれ又はリーチはずれとなる場合に比べて実行され難く、実行可能な設定示唆演出の種類も少ない。即ち、時短状態中や小当り時には通常状態時のはずれ又はリーチはずれとなる場合に比べて設定示唆演出の実行頻度を低減させることで、V入賞口への遊技球Bの受入れに注目させるようにしている。

40

【2013】

【16．第一案内通路及び第二案内通路からなる案内通路群】

【16－1．第一案内通路に右検出センサ2404が設けられる場合について】

50

上記とは異なる実施形態として、センター役物 2 5 0 0 の案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 に進入した遊技球 B を検出することが可能な右検出センサ 2 4 0 4 が設けられる場合について、図 2 1 4 及び図 2 1 5 を参照して説明する。図 2 1 4 は、第一案内通路 2 5 2 1 に右検出センサ 2 4 0 4 が設けられる実施形態を示す説明図であり、図 2 1 5 は、右検出センサ 2 4 0 4 を用いた警告演出の実行時における具体的な演出例である。

【2 0 1 4】

図 2 1 4 に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 の上端である入口のやや下方（入口近傍）には、遊技球 B の通過を検出することが可能な右検出センサ 2 4 0 4 が設けられている。この右検出センサ 2 4 0 4 は、第一案内通路 2 5 2 1 に進入した遊技球 B が必ず通過するような位置に設けられている。つまり、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接する強さで遊技球 B を打込む（所謂、右打ちする）と、案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 に進入するが、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が進入した場合には、その遊技球 B が右検出センサ 2 4 0 4 によって検出されることとなる。一方、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球 B を打込むと、高い確率で第二案内通路 2 5 2 2 に進入するが、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が進入した場合には、第一案内通路 2 5 2 1 の内部に右検出センサ 2 4 0 4 が設けられているため、その遊技球 B が右検出センサ 2 4 0 4 によって検出されることはない。

【2 0 1 5】

右検出センサ 2 4 0 4 は、周辺制御基板 1 5 1 0 と接続されており、周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御部 1 5 1 1 における周辺制御 M P U には、右検出センサ 2 4 0 4 からの検出信号が入力されている。そして、周辺制御 M P U は、右検出センサ 2 4 0 4 からの検出信号に基づいて、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれているか否かを監視している。具体的には、周辺制御 M P U は、右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出すると、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態であると判断し、右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出していないと、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態でないとは判断している。

【2 0 1 6】

本実施形態では、遊技状態に応じて遊技球 B の打ち方（発射強度）を変化させ、遊技球 B が打込まれる領域や通路を異ならせる必要がある。まず、小当り遊技中には、第一案内通路 2 5 2 1 の内部に設けられた役物入賞口 2 0 0 6 が開放状態となり、その開放状態となった役物入賞口 2 0 0 6 に遊技球 B を入球させることが求められている。このため、小当り遊技中には、案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が進入するように、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接する強さで遊技球 B を打込む（所謂、右打ちする）必要がある。

【2 0 1 7】

また、大当り遊技中には、センター役物 2 5 0 0 の右下に設けられた大入賞口 2 0 0 5 が開放状態となり、その開放状態となった大入賞口 2 0 0 5 に遊技球 B を入球させることが求められているが、案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 の出口よりも第二案内通路 2 5 2 2 の出口から遊技球 B が排出されるほうが高い確率で大入賞口 2 0 0 5 に入球するように構成されている。また、時短状態中には、センター役物 2 5 0 0 の右下に設けられた普通入賞口 2 0 0 3 への入球に基づいて、同じくセンター役物 2 5 0 0 の右下に設けられた第二始動口 2 0 0 4 が開放状態となり、その開放状態となった第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B を入球させることが求められているが、案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 の出口よりも第二案内通路 2 5 2 2 の出口から遊技球 B が排出されるほうが高い確率で普通入賞口 2 0 0 3 および第二始動口 2 0 0 4 に入球するように構成されている。このため、大当り遊技中および時短状態中には、案内通路群 2 5 2 0 のうち第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が進入するように、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球 B を打込むことが好ましい。

10

20

30

40

50

【2018】

また、通常状態中には、センター役物2500の下方に設けられた第一始動口2002に遊技球Bを入球させることが求められている。このため、通常状態中には、第一始動口2002に遊技球Bが入球可能となるセンター役物2500の左側の領域を流下するように、センター役物2500の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側（前枠上右部2502aよりも左側）へ進入する強さで遊技球Bを打込む（所謂、左打ちする）必要がある。

【2019】

本実施形態では、遊技状態に応じて遊技球Bの打ち方（発射強度）を変化させ、遊技球Bが打込まれる領域や通路を異ならせる必要があるが、推奨される領域や通路に遊技球Bが打込まれていない場合には、その推奨される領域や通路に遊技球Bを打込むように、遊技者に対して注意喚起がなされる。具体的には、案内通路群2520のうち第一案内通路2521に遊技球Bを打込むべき遊技状態でないときに、第一案内通路2521に設けられた右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出した状態が所定時間継続すると、遊技者に対して注意喚起がなされるようにしている。

【2020】

まず、大当たり遊技中および時短状態中には、案内通路群2520のうち第二案内通路2522に遊技球Bを打込むことが推奨されるが、第一案内通路2521に設けられた右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出すると、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、その状態が所定時間継続する（例えば、5秒間に遊技球Bが5球以上検出されると、第二案内通路2522に遊技球Bを打込むべきであることを遊技者に警告する。具体的には、図215（A）に示すように、演出表示装置1600において、「第二案内通路に打込んで下さい」というメッセージを通知する第1警告演出を実行している。これにより、大当たり遊技中および時短状態中には、上流空間部2506に進入し衝止部1006に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）に打ち方を変化させ、第二案内通路2522に遊技球Bを打込むべきであることを遊技者が把握することができる。そして、第1警告演出の実行後に、右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出していない状態が所定時間継続（例えば、5秒間）した場合には、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態が解消されたと判断し、その第1警告演出を終了するようにしている。

【2021】

より詳細には、大当たり遊技中および時短状態中に右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出すると、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、監視タイマを開始するとともに、その監視タイマによる監視中に右検出センサ2404により遊技球Bを検出するごとにカウント値をカウントアップしている。そして、監視タイマの開始後に、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態が所定時間継続した場合（例えば、5秒間に遊技球Bが5球以上検出された場合）には、第1警告演出を実行するのに対し、その状態が所定時間継続しなかった場合（例えば、5秒間に遊技球Bが5球未満の検出で終了した場合）には、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態が解消されたものとして第1警告演出は実行せず、監視タイマやカウント値等の情報をクリアしている。また、監視タイマの開始後に、大当たり遊技や時短状態から遊技状態が切り替わり、第二案内通路2522に遊技球Bを打込むべき状態でなくなった場合にも、監視タイマやカウント値等の情報をクリアしている。そして、第1警告演出の実行後には、監視タイマを開始し、右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出していない状態が所定時間継続（例えば、5秒間）した場合には、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態が解消されたものとして第1警告演出を終了するのに加え、大当たり遊技や時短状態から遊技状態が切り替わった場合にも、第二案内通路2522に遊技球Bを打込むべき状態でなくなったものとして第1警告演出を終了している。

【2022】

また、通常状態中には、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むことが推

奨されるが、第一案内通路 2 5 2 1 に設けられた右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出すると、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態であると判断し、その状態が所定時間継続する（例えば、5 秒間に遊技球 B が 5 球以上検出される）と、センター役物 2 5 0 0 の左側の領域に遊技球 B を打込むべきであることを遊技者に警告する。具体的には、図 2 1 5（B）に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 において、「左打ちして下さい」というメッセージを通知する第 2 警告演出を実行している。これにより、通常状態中には、センター役物 2 5 0 0 の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側（前枠上右部 2 5 0 2 a よりも左側）へ進入する強さに打ち方を変化させ、センター役物 2 5 0 0 の左側の領域に遊技球 B を打込むべきであることを遊技者が把握することができる。そして、右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出していない状態が所定時間継続（例えば、5 秒間）した場合には、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態が解消されたと判断し、その第 2 警告演出を終了するようにしている。

10

【2 0 2 3】

より詳細には、通常状態中に右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出すると、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態であると判断し、監視タイマを開始するとともに、その監視タイマによる監視中に右検出センサ 2 4 0 4 により遊技球 B を検出するごとにカウント値をカウントアップしている。そして、監視タイマの開始後に、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態が所定時間継続した場合（例えば、5 秒間に遊技球 B が 5 球以上検出された場合）には、第 2 警告演出を実行するのに対し、その状態が所定時間継続しなかった場合（例えば、5 秒間に遊技球 B が 5 球未満の検出で終了した場合）には、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態が解消されたものとして第 2 警告演出は実行せず、監視タイマやカウント値等の情報をクリアしている。また、監視タイマの開始後に、通常状態から遊技状態が切り替わり、センター役物 2 5 0 0 の左側の領域に遊技球 B を打込むべき状態でなくなった場合にも、監視タイマやカウント値等の情報をクリアしている。そして、第 2 警告演出の実行後には、監視タイマを開始し、右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出していない状態が所定時間継続（例えば、5 秒間）した場合には、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態が解消されたものとして第 2 警告演出を終了するのに加え、通常状態から遊技状態が切り替わった場合にも、センター役物 2 5 0 0 の左側の領域に遊技球 B を打込むべき状態でなくなったとして第 2 警告演出を終了している。

20

30

【2 0 2 4】

上記したように、案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むべき遊技状態でないときに、第一案内通路 2 5 2 1 に設けられた右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出した状態が所定時間継続すると、演出表示装置 1 6 0 0 に警告画面（第 1、第 2 警告演出）を表示しているが、その警告内容は、遊技状態に応じて変化するようにしている。これにより、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むべき遊技状態でないときに、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込んだ場合であっても、推奨される領域や通路がいずれであるのか、遊技者が的確に把握することができる。

【2 0 2 5】

一方、小当り遊技中には、案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むことが推奨されるが、第一案内通路 2 5 2 1 に設けられた右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出していないと、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれた状態でないと判断し、その状態が所定時間継続する（例えば、5 秒間）と、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むべきであることを遊技者に警告する。具体的には、図 2 1 5（C）に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 において、「第一案内通路に打込んで下さい」というメッセージを通知する第 3 警告演出を実行している。これにより、小当り遊技中には、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接する強さに打ち方を変化させ、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むべきであることを遊技者が把握することができる。そして、右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出した場合には、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれていない状態が解消されたと判断し、その第 3 警告演出を終了

40

50

するようにしている。

【2026】

より詳細には、小当り遊技中に右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出していないと、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれていない状態であると判断し、監視タイマを開始している。そして、監視タイマの開始後に、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれていない状態が所定時間継続した場合（例えば、5秒間）には、第3警告演出を実行するのに対し、所定時間内（例えば、5秒間）に右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出した場合には、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれていない状態が解消されたものとして第3警告演出は実行せず、監視タイマ等の情報をクリアしている。また、監視タイマの開始後に、小当り遊技から遊技状態が切り替わり、第一案内通路2521に遊技球Bを打込むべき状態でなくなった場合にも、監視タイマ等の情報をクリアしている。そして、第3警告演出の実行後には、監視タイマを開始し、右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出した場合には、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれていない状態が解消されたものとして第4警告演出を終了するのに加え、小当り遊技から遊技状態が切り替わった場合にも、第一案内通路2521に遊技球Bを打込むべき状態でなくなったとして第3警告演出を終了している。

10

【2027】

なお、本実施形態では、右検出センサ2404が、第一案内通路2521の上端である入口のやや下方（入口近傍）に設けられているが、第一案内通路2521に進入した遊技球Bが必ず通過するような位置であればよく、例えば、第一案内通路2521の上端である入口、第一案内通路2521の下端である出口、第一案内通路2521の内部に設けられていてもよい。

20

【2028】

また、本実施形態では、右検出センサ2404が、第一案内通路2521の内部に設けられた役物入賞口2006よりも上流側に設けられているが、役物入賞口2006よりも下流側に設けられるようにしてもよい。このような場合、小当り遊技中に、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれたときに、開放状態となった役物入賞口2006に遊技球Bが入球する可能性が高いことから、下流側に位置する右検出センサ2404を遊技球Bが通過する頻度が少なくなり、遊技球Bが過度に通過して右検出センサ2404に不具合が生じることを防止することができる。

30

【2029】

また、本実施形態では、第1～第3警告演出は、演出表示装置1600の表示領域に所定の警告画面を表示することを例示したが、各遊技状態にて何れの態様で遊技球Bを打込むべきであることを常時遊技者に把握させるための打込領域指示表示（例えば、右矢印画像からなる右打ち表示や、左矢印画像からなる左打ち表示）を別途行う場合には、この打込領域指示表示を阻害しないように、第1～第3警告演出を実行することが望ましい。例えば、演出表示装置1600の表示領域のうちの右上部分に「打込領域指示表示を表示するための表示領域」を区画して設け、その領域とは別の演出表示装置1600の表示領域のうちの左上部分に「第1～第3警告演出を表示するための表示領域」を区画して設け、各々の案内が重畳して阻害されないようにしておくことが望ましい。

40

【2030】

また、本実施形態では、第1～第3警告演出は、演出表示装置1600の表示領域に所定の警告画面を表示することを例示したが、こうした警告は、表示でなく音声による演出として実現してもよく、その場合、音声を出力するために有限に設けられたチャンネルに対する割り当ての優先度合いを、通常状態中や大当り遊技中、あるいは時短状態中に設定される各種の演出音よりも高くなるように設定しておき、有限に設けられたチャンネルに空き（未使用チャンネル）がない状況下でも極力出力されるようにしておくことが望ましい。これにより、遊技球Bの多種の打ち分けを有するゲーム性に不慣れな遊技者が不利益を受けることを効果的に抑制することが可能になる。

【2031】

50

【16-2. 第一案内通路と第二案内通路とに検出センサが設けられる場合について】
上記とは異なる実施形態として、センター役物2500の案内通路群2520のうち第一案内通路2521に進入した遊技球Bを検出することが可能な右検出センサ2404と、第二案内通路2522に進入した遊技球Bを検出することが可能な左検出センサ2405と、が設けられる場合について、図216及び図217を参照して説明する。図216は、第一案内通路2521と第二案内通路2522とに検出センサが設けられる実施形態を示す説明図であり、図217は、右検出センサ2404及び左検出センサ2405を用いた警告演出の実行時における具体的な演出例である。

【2032】

図216に示すように、第一案内通路2521の上端である入口のやや下方（入口近傍）には、遊技球Bの通過を検出することが可能な右検出センサ2404が設けられるとともに、第二案内通路2522の上端である入口のやや下方（入口近傍）には、遊技球Bの通過を検出することが可能な左検出センサ2405が設けられている。この右検出センサ2404は、第一案内通路2521に進入した遊技球Bが必ず通過するような位置に設けられている。つまり、上流空間部2506に進入し衝止部1006に当接する強さで遊技球Bを打込む（所謂、右打ちする）と、案内通路群2520のうち第一案内通路2521に進入するが、第一案内通路2521に遊技球Bが進入した場合には、その遊技球Bが右検出センサ2404によって検出されることとなる。

10

【2033】

一方、左検出センサ2405は、第二案内通路2522に進入した遊技球Bが必ず通過するような位置に設けられている。つまり、上流空間部2506に進入し衝止部1006に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球Bを打込むと、高い確率で第二案内通路2522に進入するが、第二案内通路2522に遊技球Bが進入した場合には、その遊技球Bが左検出センサ2405によって検出されることとなる。

20

【2034】

右検出センサ2404および左検出センサ2405は、周辺制御基板1510と接続されており、周辺制御基板1510の周辺制御部1511における周辺制御MPUには、右検出センサ2404および左検出センサ2405からの検出信号が入力されている。そして、周辺制御MPUは、右検出センサ2404からの検出信号に基づいて、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれているか否かを監視するとともに、左検出センサ2405からの検出信号に基づいて、第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれているか否かを監視している。具体的には、周辺制御MPUは、右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出すると、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、左検出センサ2405が遊技球Bの通過を検出すると、第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、右検出センサ2404および左検出センサ2405が遊技球Bの通過を検出していないと、第一案内通路2521と第二案内通路2522のいずれにも遊技球Bが打込まれた状態でないと判断している。

30

【2035】

本実施形態では、詳細は上述したように、遊技状態に応じて遊技球Bの打ち方（発射強度）を変化させ、遊技球Bが打込まれる領域や通路を異ならせる必要があるが、推奨される領域や通路に遊技球Bが打込まれていない場合には、その推奨される領域や通路に遊技球Bを打込むように、遊技者に対して注意喚起がなされる。具体的には、第一案内通路2521と第二案内通路2522とのいずれにも右検出センサ2404が設けられていることから、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべき通常状態であるときに、第一案内通路2521に設けられた右検出センサ2404と、第二案内通路2522に設けられた左検出センサ2405とのいずれかが遊技球Bの通過を検出した状態が所定時間継続すると、遊技者に対して注意喚起がなされることを可能にしている。

40

【2036】

より詳細には、通常状態中には、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むことが推奨されるが、第一案内通路2521に設けられた右検出センサ2404が遊技球

50

Bの通過を検出すると、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、第二案内通路2522に設けられた左検出センサ2405が遊技球Bの通過を検出すると、第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、それらの状態が所定時間継続する（例えば、右検出センサ2404と左検出センサ2405の一方あるいは両方によって5秒間に遊技球Bが5球以上検出される）と、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべきであることを遊技者に警告する。具体的には、図217（A）に示すように、演出表示装置1600において、「左打ちして下さい」というメッセージを通知する第4警告演出を実行している。これにより、通常状態中には、センター役物2500の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側（前枠上部2502aよりも左側）へ進入する強さに打ち方を変化させ、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべきであることを遊技者が把握することができる。そして、右検出センサ2404および左検出センサ2405が遊技球Bの通過を検出していない状態が所定時間継続（例えば、5秒間）した場合には、第一案内通路2521や第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態が解消されたと判断し、その第4警告演出を終了するようにしている。

【2037】

より詳細には、通常状態中に右検出センサ2404や左検出センサ2405が遊技球Bの通過を検出すると、第一案内通路2521や第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、監視タイマを開始するとともに、その監視タイマによる監視中に右検出センサ2404や左検出センサ2405により遊技球Bを検出するごとにカウント値をカウントアップしている。そして、監視タイマの開始後に、第一案内通路2521や第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態が所定時間継続した場合（例えば、5秒間に遊技球Bが5球以上検出された場合）には、第4警告演出を実行するのに対し、その状態が所定時間継続しなかった場合（例えば、5秒間に遊技球Bが5球未満の検出で終了した場合）には、第一案内通路2521や第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態が解消されたものとして第4警告演出は実行せず、監視タイマやカウント値等の情報をクリアしている。また、監視タイマの開始後に、通常状態から遊技状態が切り替わり、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべき状態でなくなった場合にも、監視タイマやカウント値等の情報をクリアしている。そして、第4警告演出の実行後には、監視タイマを開始し、右検出センサ2404や左検出センサ2405が遊技球Bの通過を検出していない状態が所定時間継続（例えば、5秒間）した場合には、第一案内通路2521や第二案内通路2522に遊技球Bが打込まれた状態が解消されたものとして第4警告演出を終了するのに加え、通常状態から遊技状態が切り替わった場合にも、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべき状態でなくなったとして第4警告演出を終了している。

【2038】

なお、小当り遊技中には、案内通路群2520のうち第一案内通路2521に遊技球Bを打込むことが推奨されるが、第一案内通路2521に設けられた右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出していないと、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれた状態でないと判断し、その状態が所定時間継続する（例えば、5秒間）と、第一案内通路2521に遊技球Bを打込むべきであることを遊技者に警告する。具体的には、図217（B）に示すように、演出表示装置1600において、「第一案内通路に打込んで下さい」というメッセージを通知する第5警告演出を実行している。これにより、小当り遊技中には、上流空間部2506に進入し衝止部1006に当接する強さに打ち方を変化させ、第一案内通路2521に遊技球Bを打込むべきであることを遊技者が把握することができる。そして、右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出した場合には、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれていない状態が解消されたと判断し、その第5警告演出を終了するようにしている。

【2039】

より詳細には、小当り遊技中に右検出センサ2404が遊技球Bの通過を検出していない

と、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれていない状態であると判断し、監視タイマを開始している。そして、監視タイマの開始後に、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれていない状態が所定時間継続した場合（例えば、5 秒間）には、第 5 警告演出を実行するのに対し、所定時間内（例えば、5 秒間）に右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出した場合には、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれていない状態が解消されたものとして第 5 警告演出は実行せず、監視タイマ等の情報をクリアしている。また、監視タイマの開始後に、小当り遊技から遊技状態が切り替わり、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むべき状態でなくなった場合にも、監視タイマ等の情報をクリアしている。そして、第 5 警告演出の実行後には、監視タイマを開始し、右検出センサ 2 4 0 4 が遊技球 B の通過を検出した場合には、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が打込まれていない状態が解消されたものとして第 5 警告演出を終了するのに加え、小当り遊技から遊技状態が切り替わった場合にも、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B を打込むべき状態でなくなったとして第 5 警告演出を終了している。

【2 0 4 0】

一方、大当り遊技中および時短状態中には、案内通路群 2 5 2 0 のうち第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を打込むことが推奨されるが、第二案内通路 2 5 2 2 に設けられた左検出センサ 2 4 0 5 が遊技球 B の通過を検出していないと、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が打込まれた状態でないと判断し、その状態が所定時間継続する（例えば、5 秒間）と、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を打込むべきであることを遊技者に警告する。具体的には、図 2 1 7（C）に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 において、「第二案内通路に打込んで下さい」というメッセージを通知する第 6 警告演出を実行している。これにより、大当り遊技中および時短状態中には、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）に打ち方を変化させ、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を打込むべきであることを遊技者が把握することができる。そして、左検出センサ 2 4 0 5 が遊技球 B の通過を検出した場合には、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が打込まれていない状態が解消されたと判断し、その警告演出を終了するようにしている。

【2 0 4 1】

より詳細には、大当り遊技中および時短状態中に左検出センサ 2 4 0 5 が遊技球 B の通過を検出していないと、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が打込まれていない状態であると判断し、監視タイマを開始している。そして、監視タイマの開始後に、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が打込まれていない状態が所定時間継続した場合（例えば、5 秒間）には、第 6 警告演出を実行するのに対し、所定時間内（例えば、5 秒間）に左検出センサ 2 4 0 5 が遊技球 B の通過を検出した場合には、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が打込まれていない状態が解消されたものとして第 6 警告演出は実行せず、監視タイマ等の情報をクリアしている。また、監視タイマの開始後に、大当り遊技や時短状態から遊技状態が切り替わり、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を打込むべき状態でなくなった場合にも、監視タイマ等の情報をクリアしている。そして、第 6 警告演出の実行後には、監視タイマを開始し、左検出センサ 2 4 0 5 が遊技球 B の通過を検出した場合には、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B が打込まれていない状態が解消されたものとして第 6 警告演出を終了するのに加え、大当り遊技や時短状態から遊技状態が切り替わった場合にも、第二案内通路 2 5 2 2 に遊技球 B を打込むべき状態でなくなったとして第 6 警告演出を終了している。

【2 0 4 2】

なお、本実施形態では、右検出センサ 2 4 0 4 が、第一案内通路 2 5 2 1 の上端である入口のやや下方（入口近傍）に設けられているが、第一案内通路 2 5 2 1 に進入した遊技球 B が必ず通過するような位置であればよく、例えば、第一案内通路 2 5 2 1 の上端である入口、第一案内通路 2 5 2 1 の下端である出口、第一案内通路 2 5 2 1 の内部に設けられていてもよい。同様に、左検出センサ 2 4 0 5 は、第二案内通路 2 5 2 2 の上端である入口のやや下方（入口近傍）に設けられているが、第二案内通路 2 5 2 2 に進入した遊技球 B が必ず通過するような位置であればよく、例えば、第二案内通路 2 5 2 2 の上端である入口、第二案内通路 2 5 2 2 の下端である出口、第二案内通路 2 5 2 2 の内部に設けられ

ていてもよい。

【2043】

また、本実施形態では、右検出センサ2404が、第一案内通路2521の内部に設けられた役物入賞口2006よりも上流側に設けられているが、役物入賞口2006よりも下流側に設けられるようにしてもよい。このような場合、小当り遊技中に、第一案内通路2521に遊技球Bが打込まれたときに、開放状態となった役物入賞口2006に遊技球Bが入球する可能性が高いことから、下流側に位置する右検出センサ2404を遊技球Bが通過する頻度が少なくなり、遊技球Bが過度に通過することで右検出センサ2404に不具合が生じることを防止することができる。

【2044】

また、本実施形態では、案内通路群2520のうち第一案内通路2521と第二案内通路2522とのいずれにも検出センサ（右検出センサ2404、左検出センサ2405）が設けられているが、案内通路群2520に進入する遊技球Bが必ず通過するような位置に、1つの検出センサが設けられるようにしてもよい。例えば、上流空間部2506に進入した遊技球Bが第一案内通路2521と第二案内通路2522とのいずれかに分岐するよりも手前側の通路において、1つの検出センサが設けられることで、案内通路群2520に遊技球Bが進入するか否かを、1つの検出センサによって検出することが可能となる。つまり、1つの検出センサが遊技球Bの通過を検出すると、案内通路群2520に遊技球Bが打込まれた状態であると判断し、1つの検出センサが遊技球Bの通過を検出していないと、案内通路群2520に遊技球Bが打込まれた状態でないと判断することが可能となる。このような場合にも、センター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべき通常状態であるときに、1つの検出センサが遊技球Bの通過を検出した状態が所定時間継続すると、遊技者に対して注意喚起がなされるようにすることで、少なくともセンター役物2500の左側の領域に遊技球Bを打込むべきであるか否かは、遊技者が把握できるようになる。

【2045】

また、本実施形態では、第4～第6警告演出は、演出表示装置1600の表示領域に所定の警告画面を表示することを例示したが、各遊技状態にて何れの態様で遊技球Bを打込むべきであることを常時遊技者に把握させるための打込領域指示表示（例えば、右矢印画像からなる右打ち表示や、左矢印画像からなる左打ち表示）を別途行う場合には、この打込領域指示表示を阻害しないように、第4～第6警告演出を実行することが望ましい。例えば、演出表示装置1600の表示領域のうちの右上部分に「打込領域指示表示を表示するための表示領域」を区画して設け、その領域とは別の演出表示装置1600の表示領域のうちの左上部分に「第4～第6警告演出を表示するための表示領域」を区画して設け、各々の案内が重畳して阻害されないようにしておくことが望ましい。

【2046】

また、本実施形態では、第4～第6警告演出は、演出表示装置1600の表示領域に所定の警告画面を表示することを例示したが、こうした警告は、表示でなく音声による演出として実現してもよく、その場合、音声を出力するために有限に設けられたチャンネルに対する割り当ての優先度合いを、通常状態中や大当り遊技中、あるいは時短状態中に設定される各種の演出音よりも高くなるように設定しておき、有限に設けられたチャンネルに空き（未使用チャンネル）がない状況下でも極力出力されるようにしておくことが望ましい。これにより、遊技球Bの多種の打ち分けを有するゲーム性に不慣れな遊技者が不利益を受けることを効果的に抑制することが可能になる。

【2047】

〔16-3. 第一案内通路および第二案内通路が前後方向に並んだ重見部に球詰まり解消穴が設けられる場合について〕

上記とは異なる実施形態として、第一案内通路2521および第二案内通路2522が前後方向に並んだ重見部2520aにおいて、後側の第二案内通路2522での球詰まりを取り除くことが可能な球詰まり解消穴2523が設けられる場合について、図218及び

10

20

30

40

50

図 2 1 9 を参照して説明する。図 2 1 8 及び図 2 1 9 は、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 に球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられる実施形態を示す説明図である。

【 2 0 4 8 】

詳細は上述したが、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 は、第一案内通路 2 5 2 1 における役物入賞口 2 0 0 6 よりも左側で上下に延びている部位に、互いに前後方向に並ぶことにより前方から重なって見える重見部 2 5 2 0 a を有している。この重見部 2 5 2 0 a では、第二案内通路 2 5 2 2 が第一案内通路 2 5 2 1 の後側に位置している。

【 2 0 4 9 】

図 2 1 8 及び図 2 1 9 (A) に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a には、所定の棒状部材を第一案内通路 2 5 2 1 の前側から挿入可能で、その棒状部材を挿入することにより後側の第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除くことが可能な球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられている。具体的には、第一案内通路 2 5 2 1 の前面側と、第一案内通路 2 5 2 1 の後面側および第二案内通路 2 5 2 2 の前面側が隣接した部位と、に球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられている。また、第一案内通路 2 5 2 1 の後面側および第二案内通路 2 5 2 2 の前面側が隣接した部位に設けられた球詰まり解消穴 2 5 2 3 は、前方から視認して、第一案内通路 2 5 2 1 の前面側に設けられた球詰まり解消穴 2 5 2 3 と一致するような位置であり、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて前後方向に貫通するように設けられている。これにより、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて棒状部材をスムーズに挿入することができる。つまり、第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりが発生した際には、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて棒状部材を挿入することで、後側の第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりした遊技球 B に棒状部材が接触することが可能となり、その棒状部材を前後方向に動かすことで、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除くことができる。

【 2 0 5 0 】

なお、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 から構成される案内通路群 2 5 2 0 の前面側にカバー部材が設けられる場合には、そのカバー部材にも、前方から視認して、第一案内通路 2 5 2 1 の前面側に設けられた球詰まり解消穴 2 5 2 3 と一致するような位置に球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられるようにすればよい。これにより、第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりが発生した際には、カバー部材を外すことなく、カバー部材の前面側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて棒状部材を挿入することができる。

【 2 0 5 1 】

また、球詰まり解消穴 2 5 2 3 は、棒状部材よりも若干大きい径である円形状に形成されている。これにより、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて棒状部材を挿入した際に、その棒状部材を前後方向だけでなく、上下方向および左右方向にも自在に動かすことができる。つまり、第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりが発生した際には、棒状部材を前後方向だけでなく、上下方向および左右方向にも動かすことで、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを容易に取り除くことができる。

【 2 0 5 2 】

また、球詰まり解消穴 2 5 2 3 は、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a の上下に延びている部位において、所定間隔で、複数設けられている。これにより、重見部 2 5 2 0 a における第二案内通路 2 5 2 2 のどの位置で球詰まりが発生した場合であっても、その位置から近い箇所に設けられた球詰まり解消穴 2 5 2 3 から棒状部材を挿入すればよく、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを容易に取り除くことができる。

【 2 0 5 3 】

案内通路群 2 5 2 0 のうち第一案内通路 2 5 2 1 は、その通路が左右方向にのみ屈曲しているのに対し、第二案内通路 2 5 2 2 は、その通路が左右方向だけでなく前後方向にも屈曲した複雑な形状で形成されており、第一案内通路 2 5 2 1 よりも第二案内通路 2 5 2 2 のほうが球詰まりが発生しやすい。また、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5

10

20

30

40

50

2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a は、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の上端である入口と、下端である出口とのいずれからも離れており、且つ、入口や出口から屈曲した後の部位であることから、入口や出口から棒状部材を挿入したとしても、その部位に棒状部材が届くことはない。この点、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a には、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて棒状部材を挿入することが可能な球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられている。これにより、重見部 2 5 2 0 a における前側の第一案内通路 2 5 2 1 での球詰まりだけでなく、後側の第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりが発生した際にも、棒状部材を挿入することで、その球詰まりを簡単に取り除くことができる。

【2 0 5 4】

上記では、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a において、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて前後方向に貫通するように球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられているが、以下には、後側の第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除くことが可能な球詰まり解消穴 2 5 2 3 についての別例を示す。

【2 0 5 5】

第 1 の別例として、図 2 1 9 (B) に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a における第二案内通路 2 5 2 2 の左面側には、所定の棒状部材を第二案内通路 2 5 2 2 の左側から挿入可能で、その棒状部材を挿入することにより第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除くことが可能な球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられるようにしてもよい。このような場合、第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりが発生した際には、第二案内通路 2 5 2 2 の左側から棒状部材を挿入することで、第二案内通路 2 5 2 2 で球詰まりした遊技球 B に棒状部材が接触することが可能となり、その棒状部材を左右方向に動かすことで、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除くことができる。なお、本実施形態では、第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 から構成される案内通路群 2 5 2 0 の左方に、透明板状の導光板 3 1 0 2 が設けられているが、その導光板 3 1 0 2 が第一案内通路 2 5 2 1 及び第二案内通路 2 5 2 2 の後方に位置しており、導光板 3 1 0 2 に妨げられることなく、第二案内通路 2 5 2 2 の左側から棒状部材を挿入することを可能にしている。

【2 0 5 6】

また、第 2 の別例として、図 2 1 9 (C) に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ重見部 2 5 2 0 a には、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて前後方向に貫通するように球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられているが、その球詰まり解消穴 2 5 2 3 の形状は、円形状ではなく、上下方向に延びたスリット形状に形成されていてもよい。このような場合、第一案内通路 2 5 2 1 の前側から第二案内通路 2 5 2 2 に向けて棒状部材を挿入した際に、その棒状部材を上下方向に大きく動かすことができ、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを容易に取り除くことができる。

【2 0 5 7】

また、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の上端である入口付近においては、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が左右方向に並んで設けられている。そして、第 3 の別例としては、図 2 1 9 (D) に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 が前後方向に並んだ箇所において、所定の棒状部材を第二案内通路 2 5 2 2 の左側から挿入可能で、その棒状部材を挿入することにより右側（奥側）の第一案内通路 2 5 2 1 での球詰まりを取り除くことが可能な球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられるようにしてもよい。つまり、球詰まり解消穴 2 5 2 3 は、第二案内通路 2 5 2 2 の左側から第一案内通路 2 5 2 1 に向けて左右方向に貫通するように設けられるようにしてもよい。このような場合、第一案内通路 2 5 2 1 で球詰まりが発生した際には、第二案内通路 2 5 2 2 の左側から棒状部材を挿入することで、右側（奥側）の第一案内通路 2 5 2 1 で球詰まりした遊技球 B に棒状部材が接触することが可能となり、その棒状部材を

10

20

30

40

50

左右方向に動かすことで、第一案内通路 2 5 2 1 での球詰まりを取り除くことができる。

【2058】

また、第1の別例や第3の別例のように、第二案内通路 2 5 2 2 の左面側に球詰まり解消穴 2 5 2 3 が設けられる場合には、第二案内通路 2 5 2 2 の左側から球詰まり解消穴 2 5 2 3 を介して棒状部材を挿入することで、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除くことが可能であるが、導光板 3 1 0 2 が第二案内通路 2 5 2 2 の後方であるものの隣接した位置に設けられていることから、球詰まり解消穴 2 5 2 3 を介して棒状部材を挿入する際に、その棒状部材が導光板 3 1 0 2 に接触する可能性がある。そして、棒状部材によって導光板 3 1 0 2 に傷がつくと、導光板 3 1 0 2 に絵柄（第一絵柄 3 1 1 0、第二絵柄 3 1 2 0）を発光装飾する際に、その絵柄とは関係のない傷がついた部位も導光（光が反射）するが、傷がついた部位が絵柄と重なっていると、その絵柄が視認し難くなってしまうという問題がある。このため、第二案内通路 2 5 2 2 に隣接した部分である導光板 3 1 0 2 の右領域部分には、絵柄が表出される導光装飾領域を設けないようにすることが望ましい。また、導光板 3 1 0 2 は、裏箱 3 0 1 0 の前端に取付けられる四角い枠状のユニットベース 3 1 0 1 に取付けられているが、第二案内通路 2 5 2 2 から導光板 3 1 0 2 が離れるようにその導光板 3 1 0 2 を手動で左に向けて移動することを可能とし、球詰まり解消穴 2 5 2 3 を介して棒状部材を挿入する際には、その前段階として、棒状部材が導光板 3 1 0 2 に接触しない位置に移動することが可能に構成してもよい。また、第二案内通路 2 5 2 2 の左側には、その第二案内通路 2 5 2 2 の左面側に設けられた球詰まり解消穴 2 5 2 3 を隠蔽する位置と、隠蔽しない位置とに移動することが可能な可動部材を設けて、球詰まり解消穴 2 5 2 3 を介して棒状部材を挿入する際には、その前段階として、可動部材が球詰まり解消穴 2 5 2 3 を隠蔽しない位置に移動することが可能に構成してもよい。このような構成では、第二案内通路 2 5 2 2 での球詰まりを取り除く必要がないときに、球詰まり解消穴 2 5 2 3 を隠蔽する位置に可動部材が位置し、遊技者が球詰まり解消穴 2 5 2 3 を視認し難くなり、第二案内通路 2 5 2 2 を含む全体としての装飾性が損なわれないといった利点がある。

【2059】

[16-4. 並設された第一案内通路および第二案内通路の出口付近における球詰まり防止構造について]

図149(a)で説明したように、遊技球Bを、遊技領域5aの周縁の一部を構成する外レール1001から内方へ突出している衝止部1006に当接する強さで打込む（所謂、右打ちする）と、衝止部1006に当接した遊技球Bが第一案内通路2521に進入する。この第一案内通路2521に進入した遊技球Bは、第一案内通路2521の途中の役物入賞口2006を閉鎖している役物入賞口扉2511の上面を転動した上で、案内通路群2520の下端の右側の出口から下方のアタッカユニット2400側へ放出される。そして、第一案内通路2521の出口から下方へ放出された遊技球Bは、アタッカユニット2400との間に植設されている複数の障害釘Nにより、アタッカ右通路2430の第一開口部2431、普通入賞口2003、及び普通入賞口2003の左側の部位、の何れかに対して、同じような確率で進入するように誘導される。

【2060】

一方、図149(b)で説明したように、上流空間部2506に打込まれた遊技球Bが第二案内通路2522の入口に進入して、第二案内通路2522を流通すると、後方へひねられて重見部2520aにおいて第一案内通路2521と前後方向に並んだ後に、前方へひねられて第一案内通路2521の出口の左側の出口から下方のアタッカユニット2400側へ放出される。そして、第二案内通路2522の出口から下方へ放出された遊技球Bは、アタッカユニット2400との間に植設されている複数の障害釘Nにより、普通入賞口2003又は普通入賞口2003の左側の部位の何れかに進入するように誘導され、まれに、アタッカ右通路2430の第一開口部2431に進入するように誘導される。

【2061】

なお、普通入賞口2003の右側の第一開口部2431を通過してアタッカ右通路2430

10

20

30

40

50

に進入した遊技球Bは、大入賞口2005よりも下側となる放出口部2435から右下レベル1004上に放出され、アウト口1008から遊技領域5a外へ排出される。

【2062】

案内通路群2520の下端においては、第一案内通路2521の出口が右側に、第二案内通路2522の出口が左側に位置するように、それぞれの出口が並設されていることから、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口付近では、それらの出口から排出された遊技球Bが短時間で多量に流れ込み、それらの出口の下方で球詰まりが発生しやすくなっている。この点、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方には、普通入賞口2003の右側にアタッカ右通路2430の第一開口部2431が設けられており、その第一開口部2431に遊技球Bが進入すると、アタッカ右通路2430を
10
通ってアウト口1008に誘導されるようになっている。これにより、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口付近では、それらの出口から排出された遊技球Bの一部が第一開口部2431からアウト口1008に誘導されることから、それらの出口付近で遊技球Bが滞留しにくくなり、球詰まりが発生することを防止することができる。また、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方で球詰まりが発生したとしても、それらの出口から排出された遊技球Bが第一開口部2431からアウト口1008に誘導されることとなり、第一案内通路2521および第二案内通路2522の内部にまで遊技球Bが積み上がることを防止することができる。

【2063】

このように、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方には、ア
20
タッカ右通路2430の第一開口部2431が設けられているが、その位置は、第二案内通路2522の出口よりも第一案内通路2521の出口のほうが近くなるように設けられている。第一案内通路2521の内部には、小当り遊技中に開放状態となる役物入賞口2006が設けられているが、第一案内通路2521の出口の下方での球詰まりを起因として、第一案内通路2521の内部に設けられた役物入賞口2006の位置にまで遊技球Bが積み上がると、開放状態となった役物入賞口2006に想定以上の遊技球Bが流れ込み、遊技者が不正な利益を得られるようになってしまう。この点、アタッカ右通路2430の第一開口部2431は、第二案内通路2522の出口よりも第一案内通路2521の出口
30
のほうが近くなるように設けられているため、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方で球詰まりが発生したとしても、第一案内通路2521の出口付近の遊技球Bを、効率よく第一開口部2431からアウト口1008に誘導することができ、第一案内通路2521の内部に設けられた役物入賞口2006の位置にまで遊技球Bが積み上がることを防止することができる。

【2064】

なお、本実施形態では、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方
40
には、普通入賞口2003の右側において、アウト口1008に遊技球Bを誘導することが可能であるアタッカ右通路2430の第一開口部2431が設けられているが、アタッカ右通路2430にアウト口1008とは別のアウト口を設けるようにし、第一開口部2431から進入した遊技球Bを、その別のアウト口から遊技領域5a外へ排出するようにしてもよい。このような場合にも、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口から排出された遊技球Bの一部を、アウト口1008とは別のアウト口から効率よく遊技領域5a外へ誘導することができ、それらの出口付近で遊技球Bが滞留しにくくなり、球詰まりが発生することを防止することができる。

【2065】

また、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方には、第一案内通路2521の出口から近い位置で、アウト口1008に遊技球Bを誘導することが可能であるアタッカ右通路2430の第一開口部2431が設けられているが、第二案内通路2522の出口から近い位置にも、アウト口1008に遊技球Bを誘導することが可能である通路や、遊技領域5a外へ遊技球Bを排出することが可能であるアウト口1008とは別のアウト口を設けるようにしてもよい。このような場合にも、第一案内通路2521お
50

よび第二案内通路 2 5 2 2 の出口から排出された遊技球 B の一部を、効率よく遊技領域 5 a 外へ誘導することができ、それらの出口付近で遊技球 B が滞留しにくくなり、球詰まりが発生することを防止することができる。

【2066】

上記では、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の出口付近には、アウト口 1 0 0 8 に遊技球 B を誘導することが可能であるアタッカ右通路 2 4 3 0 の第一開口部 2 4 3 1 が設けられているが、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の入口付近にも、アウト口 1 0 0 8 に遊技球 B を誘導することが可能である通路や、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出することが可能であるアウト口 1 0 0 8 とは別のアウト口を設けるようにしてもよい。以下には、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の入口付近において、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出することが可能である第二アウト口 1 0 1 3 が設けられる場合についての別例を示す。図 2 2 0 は、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の入口付近に第二アウト口 1 0 1 3 が設けられる実施形態を示す説明図である。

10

【2067】

図 2 2 0 に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 の上端である入口と、第二案内通路 2 5 2 2 の上端である入口との間には、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出することが可能である第二アウト口 1 0 1 3 が設けられている。このような構成では、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接する強さで遊技球 B を打込む（所謂、右打ちする）と、高い確率で第一案内通路 2 5 2 1 に進入するが、その打込まれた遊技球 B の一部が、第一案内通路 2 5 2 1 の入口に隣接した第二アウト口 1 0 1 3 に入球するようになる。同様に、上流空間部 2 5 0 6 に進入し衝止部 1 0 0 6 に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球 B を打込むと、高い確率で第二案内通路 2 5 2 2 に進入するが、その打込まれた遊技球 B の一部が、第二案内通路 2 5 2 2 の入口に隣接した第二アウト口 1 0 1 3 に入球するようになる。つまり、上流空間部 2 5 0 6 に進入するように打込まれた遊技球 B の一部が、第二アウト口 1 0 1 3 に入球するようになっている。これにより、第一案内通路 2 5 2 1 の入口と、第二案内通路 2 5 2 2 の入口とのいずれを遊技者が狙った場合にも、上流空間部 2 5 0 6 に進入するように打込まれた遊技球 B の一部が、第二アウト口 1 0 1 3 から遊技領域 5 a 外へ誘導されることから、それらの入口から内部に進入する遊技球 B が少なくなり、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の内部で球詰まりが発生することを防止することができる。

20

30

【2068】

また、上記以外にも、第一案内通路 2 5 2 1 や第二案内通路 2 5 2 2 の内部で球詰まりが発生した場合のみ、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出することが可能であるアウト口 1 0 0 8 とは別のアウト口を設けるようにしてもよい。以下には、第一案内通路 2 5 2 1 の内部の出口付近において、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出することが可能である第二アウト口 1 0 1 3 が設けられる場合についての別例を示す。図 2 2 1 は、第一案内通路 2 5 2 1 の内部の出口付近に第二アウト口 1 0 1 3 が設けられる実施形態を示す説明図である。

【2069】

図 2 2 1 (A) に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 の下端である出口の僅かに上方には、第一案内通路 2 5 2 1 の後面と同一面である遊技領域 5 a（遊技盤 5）の前面に開口し、遊技領域 5 a 外へ遊技球 B を排出することが可能である第二アウト口 1 0 1 3 が設けられている。また、第一案内通路 2 5 2 1 の内部には、小当り遊技中に開放状態となる役物入賞口 2 0 0 6 が設けられているが、その役物入賞口 2 0 0 6 よりも第二アウト口 1 0 1 3 が下流側となる位置に設けられている。このような構成では、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の下方など、第二アウト口 1 0 1 3 より下方で球詰まりが発生していない場合、第一案内通路 2 5 2 1 に遊技球 B が進入すると、第二アウト口 1 0 1 3 に入球することなく、第二アウト口 1 0 1 3 の前方をそのまま通過するようになる。

40

【2070】

一方、図 2 2 1 (B) に示すように、第一案内通路 2 5 2 1 の出口の下方など、第二アウ

50

ト口1013より下方で球詰まりが発生した場合には、第二アウト口1013の位置にまで遊技球Bが積み上がった時点で、さらに第一案内通路2521を流通した遊技球Bが、第二アウト口1013に入球するようになる。つまり、第一案内通路2521の内部においては、第二アウト口1013よりも上方の位置にまで遊技球Bが積み上がらないようになっている。上記したように、第一案内通路2521の内部には、小当り遊技中に開放状態となる役物入賞口2006が設けられているが、第一案内通路2521の出口付近での球詰まりを起因として、第一案内通路2521の内部に設けられた役物入賞口2006の位置にまで遊技球Bが積み上がると、開放状態となった役物入賞口2006に想定以上の遊技球Bが流れ込み、遊技者が不正な利益を得られるようになってしまう。この点、第一案内通路2521の内部における役物入賞口2006の下流側には、第一案内通路2521の内部で球詰まりが発生した場合のみ、遊技領域5a外へ遊技球Bを排出することが可能である第二アウト口1013が設けられているため、第一案内通路2521の出口付近で球詰まりが発生したとしても、第一案内通路2521の内部に設けられた役物入賞口2006の位置にまで遊技球Bが積み上がるよりも前に、第二アウト口1013から遊技領域5a外へ遊技球Bを排出することができ、遊技者が不正な利益を得られるといった状況が発生することを防止することができる。

【2071】

【17. 異常発生時のアウト口検出について】

本実施形態のパチンコ機1では、電源投入後、遊技盤5上に設けられた入球口（第一始動口2002、第二始動口2004、大入賞口2005、役物入賞口2006など）への遊技球Bの入球時、および、アウト口1008への遊技球Bの入球時には、それぞれの入球数をカウントして所定の演算を行い、その演算結果を当該パチンコ機1に関する情報として所定の表示装置（例えば、ベースモニタ1310h）に表示するようにしている。また、異常が発生した場合には、その異常が軽度であるか重度であるかによって、演算を継続するか中止（停止）するかを異ならせ、重度の異常が発生した場合には、演算を中止（停止）するようにしている。このような異常が発生した場合における演算の実行状態について、図222を参照して説明する。図222は、異常が発生した場合における演算の実行状態を示す説明図である。

【2072】

まず、主制御基板1310では、遊技盤5上に設けられた入球口として、一般入賞口2001、普通入賞口2003、第一始動口2002、第二始動口2004、大入賞口2005、役物入賞口2006に遊技球Bが入球したときに、それぞれ一般入賞口センサ3001、普通入賞口センサ2401、第一始動口センサ3002、第二始動口センサ2402、大入賞口センサ2403、役物入賞口センサ2513が遊技球Bの検出をし、それぞれに対応した入球数カウンタに加算している。このような入球数カウンタによって、遊技領域5aに打込まれた遊技球Bのうち、それぞれの入球口に入球した遊技球Bの入球数を把握することができる。

【2073】

また、主制御基板1310では、遊技盤5上に設けられたアウト口1008から遊技球Bが外部に排出されたときに、アウト口左センサ3032、アウト口右センサ3033のいずれかが遊技球Bの検出をし、いずれもアウト数カウンタに加算している。このアウト数カウンタによって、遊技領域5aに打ち込まれた遊技球Bのうち、アウト口1008に入球した遊技球Bの入球数を把握することができる。

【2074】

そして、主制御基板1310では、入球数カウンタとアウト数カウンタとを用いて所定の演算を行っている。具体例としては、入球数カウンタの全てを加算することで、遊技領域5aに打ち込まれた遊技球Bのうち、遊技盤5上に設けられた入球口に入球した遊技球Bの総数を算出することができる。また、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを、加算することで、遊技領域5aに打ち込まれた遊技球Bの総数を算出することができる。

【2075】

上記した演算結果は、当該パチンコ機 1 に関する情報として所定の表示装置に表示している。ただし、所定の表示装置に表示される情報としては、それぞれの入球数カウンタやアウト数カウンタに基づいて、それぞれの入球口やアウト口 1 0 0 8 に入球した遊技球 B の入球数をそのまま出力することも可能としている。また、所定の表示装置としては、遊技盤 5 に設けられた演出表示装置 1 6 0 0、外部でホール側が管理するホールコンピュータなどが挙げられる。また、パチンコ機 1 の裏側に設けられた主制御基板 1 3 1 0 にモニタ（ベースモニタ 1 3 1 0 h）を搭載するようにし、そのモニタ（ベースモニタ 1 3 1 0 h）に表示してもよい。このうち、演出表示装置 1 6 0 0 に情報が表示される場合には、遊技者とホール側とのいずれもが視認しうる位置で把握することができるのに対し、ホールコンピュータや主制御基板 1 3 1 0 のモニタ（ベースモニタ 1 3 1 0 h）に情報が表示される場合には、ホール側のみが視認しうる位置で把握することができる。

10

【2076】

また、所定の表示装置に表示される情報として、遊技盤 5 上に設けられた入球口に入球した遊技球 B の総数や、アウト口 1 0 0 8 に入球した遊技球 B の総数を表示した場合には、それらの比率から、入球口やアウト口 1 0 0 8 に遊技球 B が入球する程度が正常な数値範囲であるか否かを判断することができる。正常な遊技が行われている場合には、遊技領域 5 a に打込まれた遊技球 B が所定の割合で入球口に入球するようになっているが、例えば、アウト口 1 0 0 8 に対して入球口に入球した遊技球 B の総数が多すぎる比率である場合には、不正な行為で入球口に対して入球させているのではないかと疑うことができるし、入球口に対してアウト口 1 0 0 8 に入球した遊技球 B の総数が多すぎる比率である場合には、不正な行為でアウト口 1 0 0 8 に対して入球させているのではないかと疑うことができる。

20

【2077】

なお、主制御基板 1 3 1 0 では、払出装置 5 8 0 から遊技球 B が払い出されたときに、払出検知センサ 5 9 1 が遊技球 B の検出をし、払出数カウンタに加算している。この払出数カウンタによって、遊技者に払い出された遊技球 B の払出数を把握することができる。そして、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとによって算出された、遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球 B の総数が、遊技者が使用した遊技球 B の総数であることから、技者に払い出された遊技球 B の払出数との差分を算出することで、遊技球 B の純増数を算出することができ、そのような遊技球 B の純増数を所定の表示装置に表示することができる。

30

【2078】

また、本実施形態では、遊技盤 5 上に設けられた入球口やアウト口 1 0 0 8 に入球した遊技球 B は、本体枠 4 に設けられている球排出口 6 2 9 を通ってパチンコ機 1 の後方外部（遊技ホールの島設備側）に排出される（図 9 3 参照）が、その球排出口 6 2 9 を通過する遊技球 B を検出することが可能な枠側アウト口センサを設けるようにしている。この枠側アウト口センサは、球排出口 6 2 9 を通過した遊技球 B を検出したときに、その検出信号が主制御基板 1 3 1 0 に入力される。そして、主制御基板 1 3 1 0 では、遊技盤 5 上に設けられた入球口やアウト口 1 0 0 8 に遊技球 B が入球した後、その合流した遊技球 B がパチンコ機 1 の外部に排出されるときに、枠側アウト口センサが遊技球 B の検出をし、枠側アウト数カウンタに加算している。この枠側アウト数カウンタによって、遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球 B の入球数を把握することができる。

40

【2079】

なお、本実施形態では、上述したように、払出装置 5 8 0 の球抜通路 5 8 0 b から下方へ放出された遊技球 B も、上部満タン球経路ユニット 6 0 0 の上部球抜通路 6 0 0 e、及び下部満タン球経路ユニット 6 1 0 の下部球抜通路 6 1 0 c を通って、下部球抜通路 6 1 0 c の下流端開口から基板ユニット 6 2 0 の球抜誘導部 6 2 7 へ放出された後に、排出球受部 6 2 8 及び球排出口 6 2 9 を通ってパチンコ機 1 の後方外部（遊技ホールの島設備側）に排出されるものであり、遊技領域 5 a に打込まれた遊技球 B だけでなく、払出装置 5 8 0 の球抜通路 5 8 0 b から下方へ放出された遊技球 B も枠側アウト口センサが検出可能な構成となっている。ここで、遊技領域 5 a に打込まれた遊技球 B の入球数を把握するとい

50

う目的を考慮すると、払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ放出された遊技球 B の数については、これを排除（無効化）して各種算出することが切望される。これを受けて、払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ放出された遊技球 B も枠側アウト口センサが検出する構成においては、枠側アウト口センサよりも上流側に、これとは別の球抜検出センサ（図示省略）を設け、この球抜検出センサによって払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ放出された遊技球 B を検出するようにし、さらに、その球抜検出センサによって検出された遊技球 B の数をアウト数カウンタから減算するように構成しておくことが望ましい。これにより、払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ放出された遊技球 B は、球抜検出センサによって検出されてアウト数カウンタから一旦減算された上で、枠側アウト口センサによって検出されてアウト数カウンタに加算されることとなり、実質的に、払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ放出された遊技球 B の数はアウト数カウンタに反映されないようにすることができる。なお、こうした形態は、パチンコ機 1 が通電されていない状態にて払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ遊技球 B が放出される場合（払出装置 580 の球抜行為がなされる場合）においては、球抜検出センサおよび枠側アウト口センサのいずれも検出そのものを行ない得ることがないため問題ないが、パチンコ機 1 が通電された状態にて払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ遊技球 B が放出される場合（払出装置 580 の球抜行為がなされる場合）や、パチンコ機 1 が通電されていない状態にて払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ遊技球 B が放出された（払出装置 580 の球抜行為がなされた）ものの、その球抜き途中でパチンコ機 1 が通電された状態になった場合の不具合を解消するものである。また、遊技領域 5a に打込まれた遊技球 B と、払出装置 580 の球抜通路 580b から下方へ放出された遊技球 B と、を合流させることなく別々の通路を通してパチンコ機 1 の後方外部（遊技ホールの島設備側）に排出するようにし、遊技領域 5a に打込まれた遊技球 B のみを枠側アウト口センサが検出可能な構成としてもよい。このような構成では、上記した球抜検出センサによって検出された遊技球 B の数をアウト数カウンタから減算するような構成が不必要となる。

【2080】

上記したように、枠側アウト数カウンタによって、遊技領域 5a に打込まれた遊技球 B の入球数を把握することができるが、アウト数カウンタによっても、遊技領域 5a に打込まれた遊技球 B の総数を算出することができる。すなわち、遊技が行われておらず、遊技領域 5a に遊技球 B が打込まれていない状態においては、枠側アウト数カウンタが、アウト数カウンタの数値と一致することとなる。一方、遊技領域 5a に遊技球 B が打込まれている状態においては、入球口やアウト口 1008 に設けられた検出センサを遊技球 B が通過した後に、所定の距離だけ離れた枠側アウト口センサを通過することから、枠側アウト数カウンタと比べて、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値が若干多くなる状態で推移することとなる。

【2081】

本実施形態では、異常が発生した場合に、その異常が軽度であるか重度であるかによって、カウンタへの加算や演算を継続するか中止（停止）するかが異なるようにしている。図 222（A）に示すように、軽度の異常が発生した場合には、カウンタへの加算や演算を中止（停止）することなく継続している。この軽度の異常としては、上皿 201 に遊技球 B が一杯で、払出装置 580 から遊技球 B を払出しできない状態や、センター役物 2500 の右側の領域に遊技球 B を打込むべき遊技状態で、右打ちしていない状態が挙げられる。これらの状態では、上皿 201 にある遊技球 B を下皿 202 に誘導するように警告する演出や、右打ちするように警告する演出を実行している。また、これらの状態では、扉枠 3 や本体枠 4 が外枠 2 から開放されていない状態で、本体枠 4 に取付けられている遊技盤 5 に設けられた入球口やアウト口 1008 に対して人為的に遊技球 B を入球させることができない状態である。このため、軽度の異常が発生した場合には、不正な行為で入球数カウンタやアウト数カウンタが増加することがなく、カウンタへの加算や演算を中止（停止）することなく継続することとしている。

【2082】

一方、重度の異常が発生した場合には、カウンタへの加算や演算を中止（停止）している。この重度の異常としては、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放されている状態が挙げられる。これらの状態では、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放されており、本体枠4に取付けられている遊技盤5に設けられた入球口やアウト口1008に対して人為的に遊技球Bを入球させることができる状態である。このため、重度の異常が発生した場合には、不正な行為で入球数カウンタやアウト数カウンタが増加することがないように、カウンタへの加算や演算を中止（停止）することとしている。

【2083】

また、重度の異常が発生した場合には、カウンタへの加算や演算を中止（停止）しているが、入球口やアウト口1008に設けられた検出センサ自体は、遊技球Bの通過を検出している。また、重度の異常が発生した場合には、発生前における入球数カウンタやアウト数カウンタなどのカウンタの数値、および、演算結果を保持するようにし、扉枠3や本体枠4が外枠2に対して閉鎖されるなど、重度の異常が解消した後において、カウンタへの加算や演算を再開している。また、重度の異常が発生し、カウンタへの加算や演算を中止（停止）している状態では、所定の表示装置への画像表示やスピーカからの音声出力によって、そのカウンタへの加算や演算を中止している旨を通知する中止時演出を実行している。

10

【2084】

また、図222（B）に示すように、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033での検出に対応するアウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算については、重度の異常の発生時から所定時間（例えば、10秒）が経過するまでの間、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することなく継続し、所定時間の経過時に、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）している。これにより、扉枠3が外枠2から開放されるなどの重度の異常の発生時には、所定時間が経過するまでの間、アウト口1008への遊技球Bの入球数を把握することができる。

20

【2085】

例えば、遊技領域5aで遊技球Bがブドウ状になって球詰まりが発生した場合には、正常な遊技が行えないため、ホール側の者が扉枠3を開放してブドウ状の遊技球Bを取り除くことになるが、その取り除いた遊技球Bがそのまま下端にあるアウト口1008に流れ込む可能性が高くなっている。このようなブドウ状の遊技球Bは、本来、ブドウ状にならなければアウト口1008から排出されていた可能性の高い遊技球Bである。この点、ブドウ状の遊技球Bを取り除くために扉枠3が外枠2から開放された場合には、所定時間が経過するまでの間、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することなく継続することから、そのブドウ状の遊技球Bがアウト口1008に流れ込んだ入球数を把握でき、アウト口1008に関する情報の信頼性を高めることができる。なお、所定時間の経過後には、ブドウ状の遊技球Bがアウト口1008に流れ込む可能性が低く、不正な行為でアウト口1008に対して入球させていることが疑われるため、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することとしている。

30

【2086】

また、図222（C）に示すように、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033での検出に対応するアウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算については、重度の異常の発生時から所定時間（例えば、10秒）が経過するまでの間、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することなく継続しているが、その所定時間が経過する前であっても、短期間に多量の遊技球Bを連続してアウト口左センサ3032やアウト口右センサ3033が検出した場合には、その時点でアウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）している。このような場合には、扉枠3の開放時において、ブドウ状の遊技球Bが取り

40

50

除かれることでアウト口1008に流れ込むと想定される入球数以上が、アウト口1008に流れ込んだ可能性が高く、不正な行為でアウト口1008に対して入球させていることが疑われるため、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することとしている。

【2087】

また、図222（D）に示すように、重度の異常が発生した場合のうち扉枠3の開放時には、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033での検出に対応するアウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算について、扉枠3の開放時から所定時間（例えば、10秒）が経過するまでの間、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することなく継続しているのに対し、本体枠4の開放時には、その時点で、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）している。これは、扉枠3の開放時には、遊技領域5aでのブドウ状の遊技球Bを取り除くことを目的として開放していることが考えられるのに対し、本体枠4の開放時には、遊技領域5aでのブドウ状の遊技球Bを取り除くことを目的として開放する必要のない本体枠4を開放しているためである。つまり、本体枠4の開放時には、パチンコ機1の裏側での球詰まりを取り除くなどの別の目的で開放しているため、アウト数カウンタへの加算やそのアウト数カウンタに関する演算を中止（停止）することとしている。

10

【2088】

上記したように、本実施形態では、遊技盤5上に設けられた入球口やアウト口1008に遊技球Bが入球した後、その合流した遊技球Bがパチンコ機1の外部に排出されるときに、枠側アウト口センサが遊技球Bを検出するようにしているが、図222（E）に示すように、枠側アウト口センサでの検出に対応する枠側アウト数カウンタへの加算やその枠側アウト数カウンタに関する演算については、重度の異常が発生した時点で、枠側アウト数カウンタへの加算やその枠側アウト数カウンタに関する演算を中止（停止）している。このため、ホール側の者が扉枠3を開放してブドウ状の遊技球Bを取り除いた際には、所定期間で、アウト口左センサ3032及びアウト口右センサ3033での検出に対応するアウト数カウンタへの加算が行われるのに対し、枠側アウト口センサでの検出に対応する枠側アウト数カウンタへの加算が行われないことから、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値と、枠側アウト数カウンタの数値との差分により、扉枠3の開放時に取り除かれたブドウ状の遊技球Bの入球数を把握することができる。なお、このようなブドウ状の遊技球Bの入球数については、当該パチンコ機1に関する情報として所定の表示装置に表示することを可能としている。

20

30

【2089】

また、上記したように、遊技が行われておらず、遊技領域5aに遊技球Bが打込まれていない状態においては、枠側アウト数カウンタが、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値と一致することとなる。一方、遊技領域5aに遊技球Bが打込まれている状態においては、入球口やアウト口1008に設けられた検出センサを遊技球Bが通過した後に、所定の距離だけ離れた枠側アウト口センサを通過することから、枠側アウト数カウンタと比べて、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値が若干多くなる状態で推移することとなる。このように、正常な遊技が行われている限りは、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値については、枠側アウト数カウンタと比べて所定数以上の差分が生じることがないことから、その所定数以上の差分が生じているか否かを監視することによって、正常な遊技が行われているか否かを判断することができる。

40

【2090】

具体的には、図223に示すように、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値について、枠側アウト数カウンタと比べて所定数以上の差分が生じた場合には、特別の異常が発生したと判断し、カウンタへの加算や演算を中止（停止）している。また、特別の異常が発生し、カウンタへの加算や演算を中止している状態では、所定の表示装

50

置への画像表示やスピーカからの音声出力によって、そのカウンタへの加算や演算を中止している旨を通知する中止時演出を実行している。そして、入球数カウンタの全てとアウト数カウンタとを加算した数値について、枠側アウト数カウンタと比べて所定数以上の差分が生じた場合には、例えば、不正な行為で遊技盤5上に設けられた入球口やアウト口1008に対してのみ遊技球B以外の物体を通過させていることや、入球口やアウト口1008に設けられた検出センサを遊技球Bが通過してから枠側アウト口センサを通過するまでの間で球詰まりが生じている可能性を疑うことができる。結果、不正な行為や球詰まりなどの障害が発生したことを早期に発見することができ、パチンコ機1の信頼性を高めることができる。

【2091】

また、本実施形態では、重度の異常として、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放されている状態を例示したが、これに限定されるものでなく、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放されていない状態であっても不正な行為で遊技が進行していると想定される状況を検出した場合には、各種カウンタへの加算や演算を中止（停止）するようにしてもよい。例えば、遊技領域5aの近傍で遊技球Bを吸着するレベルの磁気を検出した場合や、遊技領域5aに対する所定の振動（衝撃）を検出した場合などに、正常な遊技が行われていないと判断して、各種カウンタへの加算や演算を中止（停止）することが例示できる。また、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放された状態と、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放されていない状態にて不正な磁気や振動を検出した場合のいずれにおいても各種カウンタへの加算や演算を中止（停止）するものの、扉枠3や本体枠4が外枠2から開放されていない状態にて不正な磁気や振動を検出した場合に限り、不正と断定して、遊技球Bの発射を含んだ遊技の進行を直ちに停止するようにしてもよい。

【2092】

【17-1. 複数のアウト口が設けられる場合のアウト口検出について】

上記とは異なる実施形態として、遊技領域5aの下流側に設けられるアウト口1008とは別に、上流側に第二アウト口1013、中流側に第三アウト口1014を設けるようにし、それぞれアウト口から排出される遊技球Bを検出することが可能な検出センサが設けられる場合について、図224及び図225を参照して説明する。図224は、アウト口1008とは別に第二アウト口1013および第三アウト口1014が設けられる実施形態を示す説明図である。図225は、アウト口1008とは別に第二アウト口1013および第三アウト口1014が設けられた場合における演算の実行状態を示す説明図である。

【2093】

図224に示すように、第一案内通路2521の上端である入口と、第二案内通路2522の上端である入口との間には、遊技領域5a外へ遊技球Bを排出することが可能である第二アウト口1013が設けられている。このような構成では、上流空間部2506に進入し衝止部1006に当接する強さで遊技球Bを打込む（所謂、右打ちする）と、高い確率で第一案内通路2521に進入するが、その打込まれた遊技球Bの一部が、第一案内通路2521の入口に隣接した第二アウト口1013に入球するようになる。同様に、上流空間部2506に進入し衝止部1006に当接しない強さ（右打ちよりもある程度弱い強さ）で遊技球Bを打込むと、高い確率で第二案内通路2522に進入するが、その打込まれた遊技球Bの一部が、第二案内通路2522の入口に隣接した第二アウト口1013に入球するようになる。つまり、上流空間部2506に進入するように打込まれた遊技球Bの一部が、第二アウト口1013に入球するようになっている。

【2094】

また、第一案内通路2521および第二案内通路2522の出口の下方には、普通入賞口2003の右側において、アタッカ右通路2430の第一開口部2431が設けられているが、アタッカ右通路2430にアウト口1008とは別の第三アウト口1014を設けるようにし、第一開口部2431から進入した遊技球Bを、その第三アウト口1014から遊技領域5a外へ排出するようにしている。

【2095】

なお、案内通路群 2 5 2 0 における第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の入口の周辺に第二アウト口 1 0 1 3 が設けられることの効果と、その出口の周辺に第三アウト口 1 0 1 4 が設けられることの効果とについては、詳細は上述しているが、このような第二アウト口 1 0 1 3 や第三アウト口 1 0 1 4 が設けられることで、第一案内通路 2 5 2 1 および第二案内通路 2 5 2 2 の内部で球詰まりが発生することを防止することができる。

【2096】

本実施形態では、第二アウト口 1 0 1 3 から外部に排出される遊技球 B を検出することが可能な第二アウト口センサと、第三アウト口 1 0 1 4 から外部に排出される遊技球 B を検出することが検出することが可能な第三アウト口センサと、が設けられている。この第二アウト口センサは、第二アウト口 1 0 1 3 を進入した遊技球 B を検出したときに、その検出信号が主制御基板 1 3 1 0 に入力されるのに対し、第三アウト口センサは、第三アウト口 1 0 1 4 に進入した遊技球 B を検出したときに、その検出信号が主制御基板 1 3 1 0 に入力される。そして、主制御基板 1 3 1 0 では、第二アウト口 1 0 1 3 から遊技球 B が外部に排出されるときに、第二アウト口センサが遊技球 B の検出をし、第二アウト数カウンタに加算するのに対し、第三アウト口 1 0 1 4 から遊技球 B が外部に排出されるときに、第三アウト口センサが遊技球 B の検出をし、第三アウト数カウンタに加算している。この第二アウト数カウンタによって、第二アウト口 1 0 1 3 に入球した遊技球 B の入球数を把握するのに対し、第三アウト数カウンタによって、第三アウト口 1 0 1 4 に入球した遊技球 B の入球数を把握することができる。

【2097】

なお、主制御基板 1 3 1 0 では、入球数カウンタとアウト数カウンタとだけでなく、第二アウト数カウンタと第三アウト数カウンタとを用いて所定の演算を行っている。具体例としては、アウト数カウンタと第二アウト数カウンタと第三アウト数カウンタとを加算することで、遊技領域 5 a に打込まれた遊技球 B のうち、遊技盤 5 上に設けられた第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 などの入球口に入球することなく、外部に排出された遊技球 B の数を算出することができる。また、入球数カウンタとアウト数カウンタと第二アウト数カウンタと第三アウト数カウンタとを加算することで、遊技領域 5 a に打込まれた遊技球 B の総数を算出することができる。

【2098】

本実施形態では、遊技領域 5 a の右側領域に遊技球 B が打込まれた状態において、単位時間あたり所定数以上（例えば、1 分間に発射可能な 1 0 0 球のうち 3 0 球以上）が第二アウト口 1 0 1 3 に入球することがないように設計されている。このため、時短状態や大当たり遊技状態においては、第二アウト数カウンタを用いて、第二アウト口 1 0 1 3 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上であるか否かを監視し、単位時間あたり所定数以上となった場合には、正常な右打ち遊技を行いにいと判断している。

【2099】

また、図 2 2 5 (A) に示すように、第二アウト口 1 0 1 3 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上となった場合には、所定の表示装置への画像表示やスピーカからの音声出力によって、正常な右打ち遊技を行いにいと警告する警告演出を実行している。そして、この警告演出は、第二アウト口 1 0 1 3 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数未満となった場合に終了するようにしている。

【2100】

例えば、第二アウト口 1 0 1 3 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上である場合には、遊技領域 5 a の右側領域における第二アウト口 1 0 1 3 よりも下流側にある入球口（普通入賞口 2 0 0 3、第一始動口 2 0 0 2、第二始動口 2 0 0 4、大入賞口 2 0 0 5、役物入賞口 2 0 0 6）に遊技球 B が入球する機会が少なくなり、遊技者にとって不利な状況となる。この点、第二アウト口 1 0 1 3 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上である場合には、第二アウト口 1 0 1 3 に遊技球 B が入球しやすいように遊技盤 5 が不正に改変されている可能性を疑うことができる。結果、正常な右打ち

遊技を行いにくい状態であることを早期に発見することができ、パチンコ機 1 の信頼性を高めることができる。

【2101】

上記では、時短状態や大当り遊技状態において、第二アウト口 1013 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上であるか否かを監視しているが、単位時間あたりで第二アウト口 1013 に入球した遊技球 B の入球数と、第二アウト口 1013 よりも下流側にある入球口やアウト口（アウト口 1008、第三アウト口 1014）に入球した遊技球 B の入球数との比率を算出し、その比率が所定率以上であるか否かを監視するようにしてもよい。このような場合にも、単位時間あたりで第二アウト口 1013 に入球した遊技球 B の入球率が高すぎる場合には、正常な右打ち遊技を行いにくいと判断することができる。

10

【2102】

同様に、遊技領域 5 a の右側領域に遊技球 B が打込まれた状態において、単位時間あたり所定数以上（例えば、1 分間に発射可能な 100 球のうち 30 球以上）が第三アウト口 1014 に入球することがないように設計されている。このため、時短状態や大当り遊技状態においては、第三アウト数カウンタを用いて、第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上であるか否かを監視し、単位時間あたり所定数以上となった場合には、正常な右打ち遊技を行いにくいと判断している。

【2103】

また、図 225 (B) に示すように、第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上となった場合には、所定の表示装置への画像表示やスピーカからの音声出力によって、正常な右打ち遊技を行いにくいことを警告する警告演出を実行している。そして、この警告演出は、第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数未満となった場合に終了するようにしている。

20

【2104】

例えば、第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上である場合には、遊技領域 5 a の右側領域における第三アウト口 1014 よりも下流側にある入球口（普通入賞口 2003、第一始動口 2002、第二始動口 2004、大入賞口 2005）に遊技球 B が入球する機会が少なくなり、遊技者にとって不利な状況となる。この点、第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上である場合には、第三アウト口 1014 に遊技球 B が入球しやすいように遊技盤 5 が不正に改変されている可能性を疑うことができる。結果、正常な右打ち遊技を行いにくい状態であることを早期に発見することができ、パチンコ機 1 の信頼性を高めることができる。

30

【2105】

上記では、時短状態や大当り遊技状態において、第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上であるか否かを監視しているが、単位時間あたりで第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数と、第三アウト口 1014 よりも下流側にある入球口やアウト口 1008 に入球した遊技球 B の入球数との比率を算出し、その比率が所定率以上であるか否かを監視するようにしてもよい。このような場合にも、単位時間あたりで第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球率が高すぎる場合には、正常な右打ち遊技を行いにくいと判断することができる。

40

【2106】

なお、本実施形態では、時短状態や大当り遊技状態において、第二アウト口 1013 や第三アウト口 1014 に入球した遊技球 B の入球数が単位時間あたり所定数以上となった場合に、第二アウト数カウンタや第三アウト数カウンタへの加算やそれらのアウト数カウンタに関する演算を継続するようにしているが、上記した実施形態のように、単位時間あたり所定数以上となった時点で、異常が発生したと判断し、第二アウト数カウンタや第三アウト数カウンタへの加算やそれらのアウト数カウンタに関する演算を中止するようにしてもよい。このような構成では、不正な行為で第二アウト口 1013 や第三アウト口 1014 に遊技球 B を入球させたとしても、第二アウト数カウンタや第三アウト数カウンタが増

50

加することがなく、第二アウト口1013や第三アウト口1014に関する情報の信頼性を高めることができる。

【2107】

また、本実施形態では、通常状態において、遊技領域5aの左側領域に遊技球Bが打込まれるべきであるが、遊技領域5aの右側領域に遊技球Bが打込まれると、その右側領域における第二アウト口1013や第三アウト口1014に遊技球Bが入球することがある。このため、通常状態において、第二アウト口センサや第三アウト口センサが遊技球Bを検出した場合には、所定の表示装置への画像表示やスピーカからの音声出力によって、右打ちから左打ちに変えるように指示する指示演出を実行している。

【2108】

【18．導光板を用いた発光演出後の発光履歴について】

本実施形態では、主制御基板1310から周辺制御基板1510に送信される変動パターンに基づいて、演出表示装置1600にて装飾図柄の変動表示が行われるが、その変動表示中に、演出表示装置1600の表示領域の前面に設けられた導光板3102を複数回にわたって発光装飾させ、その複数回で導光板3102の発光色を段階的に変化させることで、当該変動表示に対する大当たり期待度を示唆する発光演出を実行可能としている。また、導光板3102を発光装飾したときには、演出表示装置1600の表示領域の周囲（裏箱3010の開口部3010aの周囲）に設けられた裏前演出ユニット3200の裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213を、導光板3102と同じ発光色で発光させるが、導光板3102の発光装飾を消灯した後にも、導光板3102の発光色の履歴として、その導光板3102の直前の発光色で裏上装飾体3211等を継続して発光させる履歴演出を実行可能としている。

【2109】

具体的には、第一始動口2002又は第二始動口2004に遊技球Bが入球（始動条件が成立）したときに、主制御基板1310から変動パターンコマンドが送信される。そして、周辺制御基板1510では、ステップS601のコマンド解析処理において、変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンコマンドから特定される変動パターンに基づいて、導光板3102を用いた発光演出を実行するか否かを決定する。また、導光板3102を用いた発光演出を実行すると決定した場合には、変動パターンコマンドから特定される変動パターンに基づいて、発光色パターンテーブルを参照し、発光演出における導光板3102の発光色が複数回にわたって設定された複数種類の発光色パターンのうちいずれかを決定する。

【2110】

また、導光板3102には、その上側に配置された第一絵柄用基板3103に実装されている複数のLEDの発光色を変化させることで、白色、緑色、青色、赤色のいずれかで第一絵柄3110（図172参照）を発光装飾することが可能であるが、その導光板3102を用いた発光演出では、発光色パターンに設定された発光色で、導光板3102を3回、それぞれ所定のタイミングで発光装飾するようにしている。また、1回のタイミングで導光板3102を発光装飾している時間としては、僅かな時間（例えば、1秒未満）であり、導光板3102を発光装飾した後に次回に発光装飾するまでの消灯している時間のほうが長いものとなっている。また、1回のタイミングで導光板3102を発光装飾する回数としては、1回のみであるが、各々のタイミングで複数回、導光板3102を発光装飾するようにしてもよい。

【2111】

また、導光板3102を用いた発光演出は、装飾図柄の変動表示中のうち、リーチが形成されるよりも前の通常変動中に実行しているが、リーチ形成後のリーチ演出中のタイミングで実行してもよく、例えば、導光板3102を発光装飾する3回のうち1～3回を、リーチ形成後のリーチ演出中のタイミングで実行するようにしてもよい。

【2112】

また、導光板3102には、その上側に配置された第一絵柄用基板3103に実装されて

10

20

30

40

50

いる複数のLEDを発光させて、第一絵柄3110を発光装飾させることが可能であるのに対し、その正面視左側に配置された第二絵柄用基板3104に実装されている複数のLEDを発光させて、第二絵柄3120を発光装飾させることが可能であるが、導光板3102を用いた発光演出では、第一絵柄3110を発光装飾している。これにより、発光演出における第一絵柄3110の3回の発光装飾が、一連の演出であることを明確に把握させることができる。

【2113】

次に、導光板3102の発光色パターンが設定された発光色パターンテーブルについて、図226を参照して説明する。なお、発光色パターンテーブルは、周辺制御基板1510のROMに記憶されている。図226は、導光板3102の発光色パターンが設定された発光色パターンテーブルである。

【2114】

上記したように、発光色パターンテーブルには、複数種類の発光色パターンが設定されているが、その発光色パターンには、導光板3102を発光装飾する回数分だけ、導光板3102の発光色がどのように変化するのが設定されている。具体的には、図226に示すように、発光色パターンテーブルには、導光板3102を所定の発光色で発光装飾した後に2回変化可能とするように発光パターンが設定されている。

【2115】

また、発光色パターンに設定された導光板3102の発光色としては、白色、緑色、青色、赤色の4色のいずれかで発光装飾されるように設定されている。そして、発光色パターンテーブルから発光色パターンを決定する際には、導光板3102の発光色が最後まで変化した結果として、白色→緑色→青色→赤色の順序で大当たり期待度が高くなるように設定されている。つまり、変動パターンから特定される抽選結果が大当たりであるときには、導光板3102の最終的な発光色として大当たり期待度の高い発光色（例えば、赤色）となる発光色パターンを高い確率で決定し、変動パターンから特定される抽選結果がハズレ（ハズレ、リーチハズレ）であるときには、導光板3102の最終的な発光色として大当たり期待度の低い発光色（例えば、白色）となる発光色パターンを高い確率で決定することとしている。これにより、導光板3102の最終的な発光色が大当たり期待度の高い発光色で発光装飾された場合には、大当たりに対する遊技者の期待が高まるようになっている。

【2116】

なお、発光色パターンには、導光板3102の発光色が白色→緑色→青色→赤色の順序とは逆の順序で変化しないものであり、導光板3102を発光装飾した後に次回に発光装飾する際には、その発光色が維持されるか、又は大当たり期待度の高い発光色となるように設定されている。これにより、大当たり期待度の低い発光色で導光板3102が発光装飾されたとしても、発光演出の3回のタイミングが終了しない限りは、大当たり期待度の高い発光色に変化する可能性が残されており、発光演出が終了するまで導光板3102の発光色に期待をもって注目させることができる。

【2117】

また、発光色パターンには、必ずしも導光板3102の発光色が白色で発光装飾された後に緑色→青色→赤色の順序で変化する必要がなく、白色以外の発光色から開始することや、1つ以上の発光色を飛ばして次の発光色に変化（例えば、白色→赤色に変化）するようにも設定されている。これにより、大当たり期待度の低い発光色で導光板3102が発光装飾されたとしても、次の発光色がいずれの発光色に変化するか予測することができず、発光演出が終了するまで導光板3102の発光色に期待をもって注目させることができる。

【2118】

次に、演出表示装置1600の表示領域の周囲に設けられた裏上装飾体3211等について、図227を参照して説明する。上記したように、裏前演出ユニット3200は、正面視において、裏箱3010の開口部3010aを囲む、すなわち演出表示装置1600の表示領域を囲むように、裏前演出ユニット3200の裏上装飾体3211、裏左装飾体3212、及び裏右装飾体3213を有している。具体的には、図227に示すように、演

10

20

30

40

50

出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の左右両側の裏左装飾体 3 2 1 2 及び裏右装飾体 3 2 1 3 において、夫々が三つの放射装飾部 3 2 1 2 b 及び放射装飾部 3 2 1 3 b により、4 つに分割されている。ここでは、これらを装飾体 3 2 1 0 と総称して説明する。従って、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の左右両側に、4 つの装飾体 3 2 1 0 が上下方向に並べられるように設けられている。また、これら装飾体 3 2 1 0 の後方には、前方へ向けて光を照射可能な複数の LED が実装されている装飾基板が設けられている。また、複数の装飾体 3 2 1 0 では、導光板 3 1 0 2 の発光装飾と同様に、白色、緑色、青色、赤色のいずれかで発光装飾することを可能としている。

【2 1 1 9】

そして、発光演出において導光板 3 1 0 2 を発光装飾したときには、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の周囲に設けられた複数の装飾体 3 2 1 0 が、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色で発光するようにしている。また、導光板 3 1 0 2 を用いた発光演出では、導光板 3 1 0 2 を 3 回、所定のタイミングで発光装飾しているが、各々のタイミングで導光板 3 1 0 2 の発光装飾を消灯した後にも、複数の装飾体 3 2 1 0 の発光を維持するようにしている。このように、導光板 3 1 0 2 を用いた発光演出の実行時には、導光板 3 1 0 2 の発光色の履歴として、その導光板 3 1 0 2 の直前の発光色で複数の装飾体 3 2 1 0 を継続して発光させる履歴演出を実行している。

【2 1 2 0】

具体的には、発光演出において導光板 3 1 0 2 を発光装飾する 1 回目または 2 回目のタイミングでは、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色で複数の装飾体 3 2 1 0 を発光し、導光板 3 1 0 2 を発光装飾した後に次回に発光装飾するタイミングまで複数の装飾体 3 2 1 0 の発光を維持するようにしている。また、発光演出において導光板 3 1 0 2 を発光装飾する 3 回目のタイミングでは、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色で複数の装飾体 3 2 1 0 を発光し、導光板 3 1 0 2 を発光装飾した後に装飾図柄の変動表示を終了するまで複数の装飾体 3 2 1 0 の発光を維持するようにしている。これにより、1 回のタイミングで導光板 3 1 0 2 を発光装飾している時間としては、僅かな時間（例えば、1 秒未満）であるが、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色で複数の装飾体 3 2 1 0 の発光を維持することで、導光板 3 1 0 2 を発光装飾する際に発光色を見逃したとしても、導光板 3 1 0 2 を発光装飾した後にその発光色を把握することができる。

【2 1 2 1】

また、複数の装飾体 3 2 1 0 としては、発光演出で導光板 3 1 0 2 を発光装飾することが可能な発光色の個数に対応した個数が設けられている。また、装飾体 3 2 1 0 を発光する個数としては、導光板 3 1 0 2 および装飾体 3 2 1 0 の発光色によって異なるようにし、導光板 3 1 0 2 および装飾体 3 2 1 0 の発光色が当たり期待度の高い発光色であるほど、複数の装飾体 3 2 1 0 の下側から順に、その装飾体 3 2 1 0 を発光する個数が多くなるように設定されている。具体的には、発光演出で発光装飾される導光板 3 1 0 2 の発光色が、当たり期待度のもっとも低い発光色である白色である場合に、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の左右両側におけるそれぞれ 4 つの装飾体 3 2 1 0 のうち、下側の 1 つの装飾体 3 2 1 0 a を白色で発光するように設定されている。また、導光板 3 1 0 2 の発光色が緑色である場合には、下側の 2 つの装飾体 3 2 1 0 a , 装飾体 3 2 1 0 b を緑色で発光するように設定されている。また、導光板 3 1 0 2 の発光色が青色である場合には、下側の 3 つの装飾体 3 2 1 0 a ~ 装飾体 3 2 1 0 c を青色で発光するように設定されている。また、導光板 3 1 0 2 の発光色が、当たり期待度のもっとも高い発光色である赤色である場合には、4 つの装飾体 3 2 1 0 a ~ 装飾体 3 2 1 0 d の全てを赤色で発光するように設定されている。これにより、導光板 3 1 0 2 および装飾体 3 2 1 0 の発光色から当たり期待度を把握できない場合であっても、その当たり期待度を、装飾体 3 2 1 0 を発光している個数から簡単に把握することができる。

【2 1 2 2】

また、複数の装飾体 3 2 1 0 は、導光板 3 1 0 2 の後方に位置し、前方に向けて発光することを可能としている。そして、発光演出において導光板 3 1 0 2 を発光装飾したときに

10

20

30

40

50

は、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色で複数の装飾体 3 2 1 0 を発光しているが、複数の装飾体 3 2 1 0 が導光板 3 1 0 2 の後方に位置することから、導光板 3 1 0 2 に第一絵柄 3 1 1 0 を発光装飾するための複数の LED だけでなく、発光している複数の装飾体 3 2 1 0 によっても導光板 3 1 0 2 に対して光が照射されることとなる。これにより、導光板 3 1 0 2 に発光装飾される第一絵柄 3 1 1 0 がより強調されたものとなり、導光板 3 1 0 2 を用いた演出をより目立たせることができる。

【2 1 2 3】

また、導光板 3 1 0 2 を用いた発光演出は、装飾図柄の変動表示中のうち、リーチが形成されるよりも前の通常変動中に実行しているが、導光板 3 1 0 2 の発光装飾中には、演出表示装置 1 6 0 0 を用いた他の予告演出を新たに開始しないようにしている。つまり、導光板 3 1 0 2 を発光装飾していないタイミングで、演出表示装置 1 6 0 0 を用いた他の予告演出を開始するようにしている。これにより、導光板 3 1 0 2 が演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の前方に位置しているが、導光板 3 1 0 2 の発光装飾によって他の予告演出に対する視認が妨げられることがなく、その他の予告演出を開始したとしても見逃すことがない。つまり、導光板 3 1 0 2 を発光装飾する発光演出と、他の予告演出とをそれぞれしっかりと遊技者に把握させることができる。

【2 1 2 4】

次に、発光演出の実行時における導光板 3 1 0 2 および複数の装飾体 3 2 1 0 での具体的な演出例について、図 2 2 8 を参照して説明する。図 2 2 8 は、発光演出の実行時における導光板 3 1 0 2 および複数の装飾体 3 2 1 0 での具体的な演出例である。なお、図 2 2 8 では、第二絵柄 3 1 2 0 として、所定のキャラクタの目（瞳）を拡大した絵柄で示している。

【2 1 2 5】

図 2 2 8 には、発光演出で導光板 3 1 0 2 を発光装飾する発光色が白色→緑色→赤色に変化する発光色パターンが決定されている場合について説明する。まず、図 2 2 8 (A) に示すように、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域には、装飾図柄の変動表示が開始される。その後、図 2 2 8 (B) に示すように、発光演出で導光板 3 1 0 2 を発光装飾する 1 回目のタイミングになると、導光板 3 1 0 2 に白色で第二絵柄 3 1 2 0 を発光装飾するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の左右両側におけるそれぞれ 4 つの装飾体 3 2 1 0 のうち、下側の 1 つの装飾体 3 2 1 0 a を発光しているが、その発光色は、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色である白色で発光している。そして、図 2 2 8 (C) に示すように、導光板 3 1 0 2 の発光装飾は、僅かな時間（例えば、1 秒未満）で消灯しているが、既に白色で発光している装飾体 3 2 1 0 a については、2 回目のタイミングになるまでの間、その白色での発光を維持している。

【2 1 2 6】

また、図 2 2 8 (D) に示すように、発光演出で導光板 3 1 0 2 を発光装飾する 2 回目のタイミングになると、導光板 3 1 0 2 に緑色で第二絵柄 3 1 2 0 を発光装飾するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の左右両側におけるそれぞれ 4 つの装飾体 3 2 1 0 のうち、下側の 2 つの装飾体 3 2 1 0 a , 装飾体 3 2 1 0 b を発光するように増加しているが、その発光色は、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色である緑色で発光している。そして、図 2 2 8 (E) に示すように、導光板 3 1 0 2 の発光装飾は、僅かな時間（例えば、1 秒未満）で消灯しているが、既に緑色で発光している装飾体 3 2 1 0 , 装飾体 3 2 1 0 b については、3 回目のタイミングになるまでの間、その緑色での発光を維持している。

【2 1 2 7】

また、図 2 2 8 (F) に示すように、発光演出で導光板 3 1 0 2 を発光装飾する 3 回目のタイミングになると、導光板 3 1 0 2 に赤色で第二絵柄 3 1 2 0 を発光装飾するとともに、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の左右両側におけるそれぞれ 4 つの装飾体 3 2 1 0 のうち、4 つの装飾体 3 2 1 0 a ~ 装飾体 3 2 1 0 d の全てを発光するように増加しているが、その発光色は、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色である赤色で発光している。そして、図 2 2 8 (G) に示すように、導光板 3 1 0 2 の発光装飾は、僅かな時間（例えば、1 秒未

満)で消灯しているが、既に赤色で発光している装飾体3210～装飾体3210dについては、図228(H)に示すように、装飾図柄の変動表示を終了するまでの間、その赤色での発光を維持している。

【2128】

なお、本実施形態では、発光演出において導光板3102を発光装飾した時点で、導光板3102と同じ発光色で複数の装飾体3210を発光しているが、その時点では発光することなく、導光板3102の発光装飾を消灯する時点から、導光板3102の直前の発光色で複数の発光体を発光するようにしてもよい。このような場合であっても、導光板3102の発光装飾を消灯した後にその発光色を把握することができる。

【2129】

また、本実施形態では、装飾体3210を発光する個数として、導光板3102および装飾体3210の発光色によって異なるようにし、装飾体3210を発光する個数が増えるほど、大当たり期待度の高い発光色であることを示しているが、導光板3102を発光装飾する3回のタイミングのうち、既に導光板3102が発光装飾されている回数を示すようにしてもよい。例えば、発光演出において導光板3102を発光装飾する1回目のタイミングでは、演出表示装置1600の表示領域の左右両側におけるそれぞれ4つの装飾体3210のうち、下側の1つの装飾体3210aを発光するようにし、2回目のタイミングでは、下側の2つの装飾体3210a、装飾体3210bを発光するように3回目のタイミングでは、下側の3つの装飾体3210a～装飾体3210cを発光するようにすればよい。

【2130】

また、本実施形態では、発光演出で導光板3102を3回、所定のタイミングで発光装飾しているが、1回目のタイミングで導光板3102を発光装飾するが2、3回目のタイミングで導光板3102を発光装飾しないパターンや、1、2回目のタイミングで導光板3102を発光装飾するが3回目のタイミングで導光板3102を発光装飾しないパターンを設けるようにしてもよい。このような場合には、発光演出で導光板3102の発光装飾が何回続くか分からず、導光板3102の発光色が変化するチャンスが何回得られるかにも注目させることができる。

【2131】

また、本実施形態では、装飾図柄の変動表示中に、当該装飾図柄の変動表示に対する大当たり期待度を示す演出として、導光板3102を用いた発光演出を実行しているが、第一始動口2002又は第二始動口2004に遊技球Bが入球(始動条件が成立)した時点から、当該入球による装飾図柄の変動表示が行われるまでの複数変動にまたがって、導光板3102を用いた発光演出を実行するようにしてもよい。例えば、第一始動口2002又は第二始動口2004に遊技球Bが入球(始動条件が成立)したときには、主制御基板1310から事前判定コマンドを送信し、周辺制御基板1510では、事前判定コマンドを受信すると、その事前判定コマンドから特定される変動パターンに基づいて、導光板3102を用いた発光演出を実行するか否かや、発光演出を実行すると決定した場合に導光板3102の発光色を決定するように構成すればよい。また、そのような導光板3102を用いた発光演出では、導光板3102を複数回、それぞれ複数変動のうち所定のタイミングで発光装飾するようにし、導光板3102の発光装飾を消灯した後にも導光板3102の直前の発光色で複数の発光体の発光を継続するように構成すればよい。このような場合には、複数変動にまたがって発光演出が終了するまでの間、導光板3102の発光色がどのように変化するかに期待をもって注目させることができる。

【2132】

また、本実施形態では、導光板3102を用いた発光演出において、その上側に配置された第一絵柄用基板3103に実装されている複数のLEDを発光させて、第一絵柄3110を発光装飾しているが、故障などが発生して複数のLEDが発光しなくなった場合には、導光板3102を発光装飾するタイミングで発光装飾することがなく、その発光色が示す大当たり期待度を把握することができない。この点、導光板3102を発光装飾するタイ

10

20

30

40

50

ミング以降では、導光板 3 1 0 2 と同じ発光色で複数の装飾体 3 2 1 0 を発光することから、導光板 3 1 0 2 を発光装飾しえない状態になっても、複数の装飾体 3 2 1 0 の発光色によって大当り期待度を把握することができる。

【2 1 3 3】

また、本実施形態では、異常（エラー）が発生した場合に、他の演出よりも優先して、その異常が発生したことを通知する警告演出を実行している。例えば、遊技領域 5 a の近傍で遊技球 B を吸着するレベルの磁気を検出した場合や、遊技領域 5 a に対する所定の振動（衝撃）を検出した場合などに、正常な遊技が行われていないと判断して、警告演出を実行している。この点、発光演出を実行して導光板 3 1 0 2 を発光装飾するタイミングで異常（エラー）が発生した場合には、警告演出を優先して、導光板 3 1 0 2 の発光装飾や複数の装飾体 3 2 1 0 の発光を行わないようにしているが、導光板 3 1 0 2 を発光装飾するタイミング後（装飾図柄の変動表示の終了前）にその異常を解消した時点で、複数の装飾体 3 2 1 0 の発光を開始するようにしている。このように、発光演出よりも警告演出を優先して実行した場合であっても、異常解消後における複数の装飾体 3 2 1 0 の発光色によって大当り期待度を把握することができる。

【2 1 3 4】

また、本実施形態では、発光演出および履歴演出における導光板 3 1 0 2 の発光色や複数の装飾体 3 2 1 0 の発光色によって大当り期待度を示唆しているが、上述した設定示唆演出として発光演出および履歴演出を実行し、導光板 3 1 0 2 の発光色や複数の装飾体 3 2 1 0 の発光色によって設定値を示唆するように構成してもよい。このような構成では、例えば、発光色パターンテーブルから発光色パターンを決定する際に、導光板 3 1 0 2 の発光色が最後まで変化した結果として、白色→緑色→青色→赤色の順序で設定値が高いことを示唆するように設定すればよい。つまり、設定示唆演出のうち高設定示唆演出としては、導光板 3 1 0 2 の最終的な発光色が赤色となる発光パターンを実行し、低設定示唆演出としては、導光板 3 1 0 2 の最終的な発光色が白色となる発光パターンを実行すればよい。これにより、導光板 3 1 0 2 の発光色や複数の装飾体 3 2 1 0 の発光色として設定値が高いことを示唆する発光色で発光装飾された場合には、高設定値（設定値 6）に対する遊技者の期待を高めることができる。

【2 1 3 5】

〔19．導光板の発光装飾に類似した画像演出について〕

本実施形態では、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の前方に導光板 3 1 0 2 が設けられているが、導光板 3 1 0 2 に所定の絵柄を発光装飾するだけでなく、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域において、導光板 3 1 0 2 に発光装飾される絵柄に類似した視認態様である絵柄を表示することで、あたかも導光板が複数枚あるかのように視認させる模倣演出を実行可能としている。この模倣演出では、導光板 3 1 0 2 に発光装飾される絵柄と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域に表示される絵柄と、を交互に表示するようにし、最終的にいずれかの絵柄を表示することによって、その後に実行されるリーチ演出が異なるようにしている。

【2 1 3 6】

具体的には、第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が入球（始動条件が成立）したときに、主制御基板 1 3 1 0 から変動パターンコマンドが送信される。そして、周辺制御基板 1 5 1 0 では、ステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理において、変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンコマンドから変動パターンが特定されるが、第 1 のリーチ演出を実行する変動パターンが特定された場合には、導光板 3 1 0 2 に発光装飾される絵柄と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域に表示される絵柄と、を交互に表示するようにし、最終的に導光板 3 1 0 2 に絵柄を発光装飾する模倣演出を実行することで、その後に第 1 のリーチ演出に進行するようにしている。一方、第 2 のリーチ演出を実行する変動パターンが特定された場合には、導光板 3 1 0 2 に発光装飾される絵柄と、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域に表示される絵柄と、を交互に表示するようにし、最終的に演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域に絵柄を表示する模倣演出を実行することで、その後

に第2のリーチ演出に進行するようにしている。

【2137】

なお、上記した模倣演出は、装飾図柄の変動表示中のうち、リーチが形成されるよりも前の通常変動中に実行している。また、リーチ演出のうち第1のリーチ演出は、第2のリーチ演出よりも大当たり期待度が高くなるように設定されている。これにより、通常変動中における模倣演出では、最終的に導光板3102に絵柄を発光装飾した場合に、大当たり期待度の高い第1のリーチ演出に進行することから、最終的に導光板3102に絵柄を発光装飾するか否かに注目させることができる。

【2138】

次に、模倣演出の実行時における導光板3102および演出表示装置1600に表示される絵柄について、図229を参照して説明する。図229は、模倣演出の実行時における導光板3102および演出表示装置1600に表示される絵柄である。なお、図229では、第二絵柄3120として、「CHANCE!」の文字からなる絵柄で示している。

【2139】

図229(A)に示すように、模倣演出の実行中の導光板3102には、第二絵柄3120として、中央部に「CHANCE!」の文字とともに、その周辺にエフェクト絵柄を発光装飾している。なお、導光板3102には、その上側に配置された第一絵柄用基板3103に実装されている複数のLEDを発光させて、第一絵柄3110を発光装飾させることが可能であるのに対し、その正面視左側に配置された第二絵柄用基板3104に実装されている複数のLEDを発光させて、第二絵柄3120を発光装飾させることが可能であるが、導光板3102を用いた模倣演出では、第二絵柄3120の発光装飾のみを用いている。

【2140】

また、図229(B)に示すように、模倣演出の実行中の演出表示装置1600の表示領域には、模倣絵柄1600aとして、中央部に「LUCKY!」の文字とともに、その周辺にエフェクト絵柄を表示している。なお、演出表示装置1600の表示領域には、動画を表示することが可能であるが、模倣演出の実行中には、上記した模倣絵柄1600aのように静止画を表示することとしている。

【2141】

また、導光板3102には、第二絵柄3120として「CHANCE!」の文字を発光装飾するのに対し、演出表示装置1600の表示領域には、模倣絵柄1600aとして「LUCKY!」の文字を表示しているが、模倣絵柄1600aの文字については、第二絵柄3120の文字と比べて、線の太さやフォントの種類、大きさが同じとなっている。このように、模倣演出では、それぞれ文字の形態が同じであることから、導光板3102と演出表示装置1600とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。

【2142】

また、導光板3102には、第二絵柄3120としてエフェクト絵柄を発光装飾するのに対し、演出表示装置1600の表示領域には、模倣絵柄1600aとしてエフェクト絵柄を表示しているが、模倣絵柄1600aの一部であるエフェクト絵柄については、第二絵柄3120の一部であるエフェクト絵柄と同じ絵柄としている。このように、模倣演出では、それぞれ絵柄の一部として共通化したエフェクト絵柄を表示することから、導光板3102と演出表示装置1600とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。

【2143】

また、導光板3102には、複数のLEDによって第二絵柄3120を単色で発光装飾するのに対し、演出表示装置1600の表示領域には、同じく模倣絵柄1600aを単色で表示している。また、導光板3102では、第二絵柄3120を発光装飾する際、複数のLEDからの距離によって第二絵柄3120の発光装飾に濃淡が生じているが、演出表示装置1600の表示領域についても、模倣絵柄1600aに濃淡が生じるように表示している。また、導光板3102に第二絵柄3120を発光装飾する場合には、演出表示装置1600の表示領域において、何ら情報を表示することのない黒色の画像を表示している

10

20

30

40

50

が、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示する場合には、その背景画像として黒色の画像を表示している。このように、模倣演出では、全体として絵柄の視認態様が同じであることから、導光板 3102 と演出表示装置 1600 とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。

【2144】

また、導光板 3102 は、演出表示装置 1600 の表示領域の前方に位置し、その導光板 3102 の大きさは、演出表示装置 1600 の表示領域よりも大きくなるように構成されているが、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を発光装飾する領域については、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示する領域と略同じとしている。このように、模倣演出では、それぞれ絵柄が表示される領域が略同じであることから、導光板 3102 と演出表示装置 1600 とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。

10

【2145】

また、模倣演出では、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、を交互に表示しているが、1 回あたりの表示時間については、いずれも同じ時間としている。また、模倣演出の実行中には、第二絵柄 3120 と模倣絵柄 1600a とのそれぞれの絵柄を表示するタイミングで、スピーカから所定の音声を出力したり、導光板 3102 や演出表示装置 1600 の周囲に設けられた部材を所定の動作態様で動作（例えば、本体枠 4 や遊技盤 5 に設けられたランプの点灯や可動部材の動作など）したりする複合的な演出を実行しているが、いずれの絵柄を表示するタイミングであっても、その複合的な演出として共通の演出を実行している。ただし、第二絵柄 3120 と模倣絵柄 1600a とのそれぞれの絵柄を表示するタイミングでは、いずれも本体枠 4 や遊技盤 5 に設けられたランプを点灯するものの、その発光色については異なる色で点灯してもよい。このように、模倣演出では、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を発光装飾する場合と、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示する場合と、で演出差が生じないことから、導光板 3102 と演出表示装置 1600 とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。

20

【2146】

次に、模倣演出の実行時における導光板 3102 および演出表示装置 1600 での具体的な演出例について、図 230 を参照して説明する。図 230 は、模倣演出の実行時における導光板 3102 および演出表示装置 1600 での具体的な演出例である。なお、図 230 では、第二絵柄 3120 として、「CHANCE！」の文字からなる絵柄で示している。

30

【2147】

図 230 には、第 1 のリーチ演出としてチャンスリーチ演出または第 2 のリーチ演出としてラッキーリーチ演出のいずれかを実行する変動パターンを決定し、それらのリーチ演出を実行するよりも前に模倣演出を実行する場合について説明する。まず、図 230 (A) に示すように、演出表示装置 1600 の表示領域では、装飾図柄の変動表示が開始される。その後、図 230 (B) に示すように、模倣演出を開始すると、導光板 3102 には、第二絵柄 3120 として、中央部に「CHANCE！」の文字とともに、その周辺にエフェクト絵柄を所定時間（例えば、1 秒未満）、赤色で発光装飾している。そして、図 230 (C) に示すように、導光板 3102 の発光装飾を消灯したとき、演出表示装置 1600 の表示領域には、模倣絵柄 1600a として、中央部に「LUCKY！」の文字とともに、その周辺にエフェクト絵柄を所定時間（例えば、1 秒未満）、青色で表示している。なお、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示する表示時間については、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を発光装飾する表示時間と同じ時間としている。

40

【2148】

上記したように、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾するのに対し、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を青色で表示している。このように、模倣演出では、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を発光装飾する場合と、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示する場合とで、導光板 3102 と演出

50

表示装置 1600 とのいずれを用いているかを把握し難くしているものの、その表示色から、第二絵柄 3120 と模倣絵柄 1600a とのいずれを表示しているかを把握しうるようにしている。

【2149】

また、模倣演出では、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、を交互に複数回（例えば、5 回）繰返すように表示しているが、複数回繰返した後は、図 230（D）に示すように、演出表示装置 1600 の表示領域をブラックアウトし、何ら情報を表示することのない黒色の画像を表示している。これにより、模倣演出の結果として、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、のいずれが停止するかに注目させることができる。

10

【2150】

そして、図 230（E）に示すように、演出表示装置 1600 の表示領域をブラックアウトした後、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾した場合には、装飾図柄の変動表示でリーチを形成した後、第二絵柄 3120 に対応するリーチ演出として、チャンスリーチ演出（第 1 のリーチ演出）に進行することとなる。一方、図 230（F）に示すように、演出表示装置 1600 の表示領域をブラックアウトした後、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を青色で表示した場合には、装飾図柄の変動表示でリーチを形成した後、模倣絵柄 1600a に対応するリーチ演出として、ラッキーリーチ演出（第 2 のリーチ演出）に進行することとなる。また、図 230（F）で演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示する表示時間についても、図 230（E）で導光板 3102 に第二絵柄 3120 を発光装飾する表示時間と同じ時間（例えば 3 秒）としている。

20

【2151】

なお、本実施形態では、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a とで、文字およびエフェクト絵柄を表示しているが、特定の要素で一致するように視認態様が類似した絵柄を表示すればよく、例えば、画風を似せたキャラクタの絵柄などを表示するようにしてもよい。

【2152】

また、本実施形態では、演出表示装置 1600 の表示領域をブラックアウトした後、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、のいずれかが停止するようにしているが、演出表示装置 1600 の表示領域をブラックアウトした後に第二絵柄 3120 と模倣絵柄 1600a とのいずれも表示することなく、第 1 のリーチ演出と第 2 のリーチ演出とのいずれにも進行しないパターンを設定してもよい。このような場合には、模倣演出の結果として、演出表示装置 1600 の表示領域をブラックアウトした後にどのような結果が通知されるかにより一層注目させることができる。

30

【2153】

また、本実施形態では、模倣演出の開始時において、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、のうち、第二絵柄 3120 の発光装飾から開始しているが、模倣絵柄 1600a の表示から開始するパターンを設定してもよい。また、模倣演出では、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾するのに対し、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を青色で表示しているが、いずれか一部または全部の発色時については、それとは異なる色で実行するパターンを設定してもよい。このように、通常とは異なる表示や色で模倣演出を実行した場合には、当該装飾図柄の変動表示に対する大当たり期待度が高くなるように設定することで、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、のいずれが停止するかだけでなく、その演出内容にも注目させることができる。

40

【2154】

50

また、本実施形態では、模倣演出の実行時において、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、を交互に表示しているが、模倣演出以外でも、導光板 3102 を用いた演出を実行している。例えば、導光板 3102 を用いた模倣演出以外の演出として、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を表示することなく、突発的に導光板 3102 に第二絵柄 3120 を発光装飾する演出を実行することができる。

【2155】

また、本実施形態では、模倣演出では、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾するのに対し、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を青色で表示しているが、そのようなパターン以外にも、発色を反転するように、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を青色で発光装飾するのに対し、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を赤色で表示するパターンを設定している。これらのパターンでは、赤色のほうが青色よりも大当り期待度が高いことを示す発色とし、例えば、導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾した場合には、青色で発光装飾するよりも大当り期待度が高いことを通知し、同様に、演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を赤色で表示した場合には、青色で表示するよりも大当り期待度が高いことを通知している。このように、模倣演出では、第二絵柄 3120 と模倣絵柄 1600a とのいずれの絵柄に対しても青色および赤色で表示することが可能であることから、導光板 3102 と演出表示装置 1600 とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。

【2156】

また、本実施形態では、模倣演出として、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 と、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a と、を交互に表示するようにし、最終的にいずれかの絵柄を表示することによって、その後に行われるリーチ演出を示唆しているが、上述した設定示唆演出として模倣演出を実行し、最終的にいずれかの絵柄を表示することによって、設定値を示唆するように構成してもよい。このような構成では、例えば、設定示唆演出のうち高設定示唆演出として、最終的に導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾する模倣演出を実行し、低設定示唆演出としては、最終的に演出表示装置 1600 の表示領域に模倣絵柄 1600a を青色で表示する模倣演出を実行すればよい。これにより、模倣演出の実行時に、最終的に導光板 3102 に第二絵柄 3120 を赤色で発光装飾した場合には、高設定値（設定値 6）に対する遊技者の期待を高めることができる。

【2157】

また、本実施形態では、導光板 3102 において、その上側に配置された第一絵柄用基板 3103 に実装されている複数の LED を発光させて、第一絵柄 3110 を発光装飾させることが可能であるのに対し、その正面視左側に配置された第二絵柄用基板 3104 に実装されている複数の LED を発光させて、第二絵柄 3120 を発光装飾させることが可能であるが、それら複数の LED の輝度については、遊技者が押圧操作部 303 を操作することで設定を変更できるようになっている。つまり、複数の LED の輝度が弱くなるように設定した場合には、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 が暗い表示態様となるのに対し、複数の LED の輝度が強くなるように設定した場合には、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 が明るい表示態様となる。そして、模倣演出では、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 が暗い表示態様であるときに、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a を暗い表示態様で表示するのに対し、導光板 3102 に発光装飾される第二絵柄 3120 が明るい表示態様であるときに、演出表示装置 1600 の表示領域に表示される模倣絵柄 1600a を明るい表示態様で表示している。このように、模倣演出では、第二絵柄 3120 と模倣絵柄 1600a とのいずれの絵柄に対しても明るさが対応するように演出を実行することから、導光板 3102 と演出表示装置 1600 とのいずれを用いているかを把握し難くすることができる。なお、輝度調整の際、遊技者が押圧操作部 303 を操作したときには、導光板 3102 に対する複数の LED の輝度と、演出表示装置 1600 のバックライトの輝度との両方の設

10

20

30

40

50

定を変更するようにしてもよい。

【2158】

【20．主制御基板の送受信に関する各種コマンド】

次に、主制御基板1310から周辺制御基板1510へ送信される各種コマンドのうち一部のコマンドについて、図231乃至図233を参照して説明する。図231は主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルであり、図232及び図233は図231の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルである。

【2159】

【20－1．主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド】

主制御基板1310の主制御MPU1310aは、遊技の進行に基づいて周辺制御基板1510に各種コマンドを送信する。これらの各種コマンドは、2バイト（16ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、図231乃至図233に示すように、1バイト（8ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、1バイト（8ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、から構成されている。

【2160】

また、各種コマンドは、図231乃至図233に示すように、特図1同調演出関連、特図2同調演出関連、大当たり関連、電源投入、普図同調演出関連、普通電役演出関連、報知表示、状態表示、及びその他に区分されている。

【2161】

【20－1－1．特図1同調演出関連】

特図1同調演出関連は、第一始動口センサ3002からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図231に示すように、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に関する、特図1同調演出開始、特別図柄1指定、特図1同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「A＊H」、モードとして「＊＊H」（「H」は16進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の16進数であることを示し、パチンコ機1の仕様内容によって予め定められたものである）。

【2162】

特図1同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）は、モードで指定された演出パターン（変動パターン）で特図同調演出開始を指示するものであり、特別図柄1指定コマンドは、はずれ、特定大当たり、非特定大当たりを指定するものであり、特図1同調演出終了コマンドは、特図1同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、遊技状態を指示するものである。なお、遊技状態には、時短状態であることを指示する時短状態と、確変状態であることを指示する確変状態と、時短状態及び確変状態のいずれでもないことを指示する通常状態と、から構成されている。

【2163】

また、本例のパチンコ機1では特図1同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図1同調演出終了コマンドがパチンコ機1の設定値毎に設けられている。そして、主制御基板1310の主制御MPU1310aは特図1同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図1同調演出終了コマンドを送信する場合に、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納される設定値に応じたコマンドを選択して送信する。このように本例のパチンコ機1では、従来から用いられている特図1同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図1同調演出終了コマンドのモードを異ならせることによって、周辺制御基板1510にパチンコ機1の設定値情報を送信することができるようになっており、周辺制御基板1510に設定値情報が定期的に送信されて、周辺制御基板1510側でパチンコ機1の設定値を把握できるようになっている。

【2164】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図1同調演出開始コマンドは、特別図柄1変動開始時に送信され、特別図柄1指定コマンドは、特図1同調演出開始の直後に送

10

20

30

40

50

信され、特図 1 同調演出終了コマンドは、特別図柄 1 変動時間経過時（特別図柄 1 確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、特図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には後述する主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【2165】

〔20-1-2. 特図 2 同調演出関連〕

特図 2 同調演出関連は、第二始動口センサ 2 4 0 2 からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図 2 3 1 に示すように、機能表示ユニット 1 4 0 0 の第二特別図柄表示器に関する、特図 2 同調演出開始、特別図柄 2 指定、及び特図 2 同調演出終了という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「B * H」、モードとして「* * H」（「H」は 1 6 進数を表す。）が割り振られている（「*」は、特定の 1 6 進数であることを示し、パチンコ機 1 の仕様内容によって予め定められたものである）。

【2166】

特図 2 同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）は、モードで指定された演出パターン（変動パターン）で特図同調演出開始を指示するものであり、特別図柄 2 指定コマンドは、はずれ、特定大当たり、非特定大当たりを指定するものであり、特図 2 同調演出終了コマンドは、特図 2 同調演出終了を指示するものである。

【2167】

また、上記特図 1 同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図 1 同調演出終了コマンドと同様に特図 2 同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図 2 同調演出終了コマンドはパチンコ機 1 の設定値毎に設けられ、主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU 1 3 1 0 a が特図 2 同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図 2 同調演出終了コマンドを送信する場合に、主制御内蔵 RAM の特定領域における設定値専用領域に格納される設定値に応じたコマンドを選択して送信する。なお、特図 2 同調演出（第二始動口 2 0 0 4 への入球に基づく第二特別図柄の変動演出）は主に確変状態及び時短状態で実行されるものである。このように本例のパチンコ機 1 では従来から用いられている特図 2 同調演出開始コマンド（変動パターンコマンド）及び特図 2 同調演出終了コマンドのモードを異ならせることにより、周辺制御基板 1 5 1 0 にパチンコ機 1 の設定値情報を送信することができるようになっており、確変状態及び時短状態においても周辺制御基板 1 5 1 0 に設定値情報が定期的に送信されて、周辺制御基板 1 5 1 0 側でパチンコ機 1 の設定値を把握できるようになっている。

【2168】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図 2 同調演出開始コマンドは、特別図柄 2 変動開始時に送信され、特別図柄 2 指定コマンドは、特図 2 同調演出開始の直後に送信され、特図 2 同調演出終了コマンドは、特別図柄 2 変動時間経過時（特別図柄 2 確定時）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S 1 2 0 の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【2169】

〔20-1-3. 大当たり関連〕

大当たり関連という区分には、図 2 3 1 に示すように、大当たりオープニング、大入賞口 1 開放 N 回目表示、大入賞口 1 閉鎖表示、大入賞口 1 カウント表示、大当たりエンディング、大当たり図柄表示、小当たりオープニング、小当たり開放表示、小当たりカウント表示、及び小当たりエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「C * H」、モードとして「* * H」（「H」は 1 6 進数を表す。）が割り振られている（「*」は、特定の 1 6 進数であることを示し、パチンコ機 1 の仕様内容によって予め定められたものである）。

【2170】

大当たりオープニングコマンドは、大当たりオープニング開始を指示するものであり、大入賞口 1 開放 N 回目表示コマンドは、1 ~ 1 5 ラウンド目の大入賞口 1 開放中開始（大入賞口

10

20

30

40

50

2005のN回目のラウンドの開放中又は開放開始)を指示するものであり、大入賞口1閉鎖表示コマンドは、ラウンド間の大入賞口1閉鎖中開始(大入賞口2005のラウンド間の閉鎖中又は閉鎖開始)を指示するものであり、大入賞口1カウント表示コマンドは、カウント0~10個の遊技球Bの球数をカウントした旨(大入賞口センサ2403によって検出された、大入賞口2005に入球した遊技球Bの球数)を伝えるものであり、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始を指示するものであり、大当り図柄表示コマンドは、大当り図柄情報表示を指示するものである。

【2171】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始を指示するものであり、小当り開放表示コマンドは、小当り開放開始(小当り時における、役物入賞口2006の開放中又は開放開始)を指示するものであり、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞演出(小当り中における、役物入賞口2006に入球した遊技球Bが役物入賞口センサ2513によって検出された場合における演出)を指示するものであり、V通過コマンドは、V入賞口入賞演出(小当り中における役物入賞口2006に入賞した遊技球Bが第一V入賞口2007や第二V入賞口2008によって検出された場合における演出)を指示するものであり、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始を指示するものである。なお、第一V入賞口2007と第二V入賞口2008とのそれぞれに対応するV通過コマンド(第一V入賞口2007によって遊技球Bが検出された場合の第一V入賞口コマンド、第二V入賞口2008によって遊技球Bが検出された場合の第二V入賞口コマンド)を設けるようにしてもよい。

【2172】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始時に送信され、大入賞口1開放N回目表示コマンドは、1~15ラウンド目の大入賞口1開放時(大入賞口2005のN回目のラウンドの開放時)に送信され、大入賞口1閉鎖表示コマンドは、大入賞口1閉鎖時(大入賞口2005の閉鎖開始)に送信され、大入賞口1カウント表示コマンドは、大入賞口1開放時及び大入賞口1へのカウント変化時(大入賞口2005の開放時、及び大入賞口2005に入球した遊技球Bが大入賞口センサ2403によって検出された時)に送信され、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始時に送信され、大当り図柄表示コマンドは、大入賞口開放時(大入賞口2005の開放時)に送信される。

【2173】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始時に送信され、小当り開放表示コマンドは、小当り開放時(小当り時における、役物入賞口2006の開放時)に送信され、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞時(小当り中における、役物入賞口2006に入球した遊技球Bが役物入賞口センサ2513によって検出された時)に送信され、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【2174】

〔20-1-4. 電源投入〕

電源投入という区分には、図232に示すように、電源投入時状態、電源投入時主制御復帰先、設定キーのON操作コマンド、設定キーのOFF操作コマンド、設定変更コマンド、エラー表示コマンドという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「D*H」、モードとして「**H」(「H」は16進数を表す。)が割り振られている(「*」は、特定の16進数であることを示し、パチンコ機1の仕様内容によって予め定められたものである)。

【2175】

電源投入時状態コマンドは、RAMクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである。電源投入時状態コマンドは、電源投入時(電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時を含む。)に、図232に示した払出制御基板633のRAM

クリアスイッチ1310fが操作されてRAMクリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、通常状態と時短状態と確変状態とのうち、いずれの状態復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。

【2176】

また、パチンコ機の機種コードは、例えば、いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の著作権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、30回や70回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、ST機）など）であるのか、さらにパチンコ機の設定値が複数あるものであるか設定値が1つだけのものであるか等を特定するものである。つまり、パチンコ機の機種コードの情報は、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の著作権を特定するための著作権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ST機）など）を特定するための遊技仕様コードと、パチンコ機1の設定値が1つであるか複数であるかの設定値コードと、から主として構成されている。

10

【2177】

電源投入時主制御復帰先コマンドは、主制御基板1310自体の復帰先を指示するものである。電源投入時主制御復帰先コマンドは、始動口ソレノイド2412の駆動状態を指示する情報と、アタッカソレノイド2414や役物入賞口ソレノイド2512の駆動状態を指示する情報と、を主としてから構成されている。

20

【2178】

設定キーのON操作コマンドは、制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を確認する旨を指示するものであり、設定キーのOFF操作コマンドは、主制御内蔵RAMの特定領域における設定値専用領域に格納されている設定値を確認完了した旨を指示するものである。

【2179】

設定変更コマンドは、設定変更された設定値と設定値が設定変更された旨を指示するものである。本例では設定変更コマンドのモードを異ならせることにより周辺制御基板1510にパチンコ機1の設定値情報を送信することができるようになっており、周辺制御基板1510側では受信した設定変更コマンドによってパチンコ機1の設定値を把握できるようになっている。なお、設定変更コマンドは設定値の変更の有無にかかわらず電源投入時に周辺制御基板1510に送信するようにしてもよいし、電源投入時に設定値が設定変更されなかった場合には現在の設定値を指示する設定通知コマンドを送信するようにしてもよい。これにより、パチンコ機1に電源が投入される毎に周辺制御基板1510側で最新の設定値を把握することができるようになる。

30

【2180】

エラー表示コマンドは、主制御内蔵RAMに格納されている内容に異常がある旨を指示するものである。

40

【2181】

これらのコマンドとの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に送信される。具体的には、パチンコ機1の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときに、主制御側遊技制御メイン処理におけるステップS50の電源投入時に送信するコマンドの予約設定で主制御内蔵RAMの送信情報記憶領域に記憶され、主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板コマンド送信処理で電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信される。

【2182】

50

〔20-1-5. 普図同調演出関連〕

普図同調演出関連は、普通入賞口センサ2401からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図232に示すように、機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に関する、普図同調演出開始、普図柄指定、普図同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「E*H」、モードとして「**H」（「H」は16進数を表す。）が割り振られている（「*」は、特定の16進数であることを示し、パチンコ機1の仕様内容によって予め定められたものである）。

〔2183〕

普図同調演出開始コマンド（普図変動パターンコマンド）は、モードで指定された演出パターン（普図変動パターン）で普図同調演出開始を指示するものであり、普図柄指定コマンドは、はずれ、特定大当たり、非特定大当たりを指定するものであり、普図同調演出終了コマンドは、普図同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、遊技状態を指示するものである。なお、遊技状態には、上述したように、時短状態であることを指示する時短状態と、時短状態でないことを指示する通常状態と、から構成されている。

〔2184〕

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図同調演出開始コマンドは、普通図柄変動開始時に送信され、普図柄指定コマンドは、普図同調演出開始の直後に送信され、普図同調演出終了コマンドは、普通図柄変動時間経過時（普通図柄確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、普図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

〔2185〕

〔20-1-6. 普通電役演出関連〕

普通電役演出関連は、始動口ソレノイド2412の駆動により進退される第二始動口扉2411に関するものであり、その区分には、図232に示すように、普図当りオープニング、普電開放表示、及び普図当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「F*H」、モードとして「**H」（「H」は16進数を表す。）が割り振られている（「*」は、特定の16進数であることを示し、パチンコ機1の仕様内容によって予め定められたものである）。

〔2186〕

普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始を指示するものであり、普電開放表示コマンドは、普電開放中開始（第二始動口扉2411が始動口ソレノイド2412の駆動により前方向に突出した状態、又は突出する時）を指示するものであり、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始を指示するものである。

〔2187〕

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始時に送信され、普電開放表示コマンドは、普電開放時（第二始動口扉2411が始動口ソレノイド2412の駆動により前方向へ突出する時）に送信され、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

〔2188〕

〔20-1-7. その他〕

その他の区分には、図233に示すように、始動口入賞、変動短縮作動終了指定、特別図柄1記憶、特別図柄2記憶、特別図柄種別先読み、変動パターン先読み1、変動パターン先読み2、変動パターン先読み3、変動パターン先読み4、変動パターン先読み5、変動パターン先読み6、普通入賞口入賞、普通図柄記憶という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「9*H」、モードとして「**H」（「H」は16進数を表す。）が割り振られている（「*」は、特定の16進数である

10

20

30

40

50

ことを示し、パチンコ機 1 の仕様内容によって予め定められたものである)。

【2189】

始動口入賞コマンドは、始動口入賞演出開始を指示するものであって、第一始動口センサ 3002 からの検出信号に基づいて第一始動口 2002 に遊技球 B が入球した場合における演出の開始と、第二始動口センサ 2402 からの検出信号に基づいて第二始動口 2004 に遊技球 B が入球した場合における演出の開始と、をそれぞれ指示するものであり、変動短縮作動終了指定コマンドは、変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行を指示するものであり、特別図柄 1 記憶コマンドは、特別図柄 1 保留 0～4 個 (第一始動口 2002 に遊技球 B が入球して機能表示ユニット 1400 の第一特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数 (保留数)) を伝えるものであり、特別図柄 2 記憶コマンドは、特別図柄 2 保留 0～4 個 (第二始動口 2004 に遊技球 B が入球して機能表示ユニット 1400 の第二特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数 (保留数)) を伝えるものであり、特別図柄種別先読みコマンドは、特別図柄 1 保留が機能表示ユニット 1400 の第一特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄 1 保留に基づく第一特別図柄表示器による表示結果 (はずれ図柄、大当り図柄) と、特別図柄 2 保留が機能表示ユニット 1400 の第二特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄 2 保留に基づく第二特別図柄表示器による表示結果 (小当り図柄、大当り図柄) と、をそれぞれ指定するものである。

【2190】

また、変動パターン先読みコマンド 1～変動パターン先読みコマンド 6 は、特別図柄 1 保留が機能表示ユニット 1400 の第一特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄 1 保留に基づく特別図柄の変動表示で用いられる変動パターンと、特別図柄 2 保留が機能表示ユニット 1400 の第二特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄 2 保留に基づく特別図柄の変動表示で用いられる変動パターンと、をそれぞれ指定するものであり、変動パターン先読みコマンド 1 はパチンコ機 1 の設定値 1 に応じたコマンドであり、変動パターン先読みコマンド 2 はパチンコ機 1 の設定値 2 に応じたコマンドであり、変動パターン先読みコマンド 3 はパチンコ機 1 の設定値 3 に応じたコマンドであり、変動パターン先読みコマンド 4 はパチンコ機 1 の設定値 4 に応じたコマンドであり、変動パターン先読みコマンド 5 はパチンコ機 1 の設定値 5 に応じたコマンドであり、変動パターン先読みコマンド 6 はパチンコ機 1 の設定値 6 に応じたコマンドである。

【2191】

なお、上記したパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンド (特図 1 同調演出開始コマンド、特図 1 同調演出終了コマンド、特図 2 同調演出開始コマンド、特図 2 同調演出終了コマンド、設定変更コマンド) は一例であり、他のコマンドについても設定値毎に設けるようにしてもよい。

【2192】

また、普通入賞口入賞コマンドは、普通入賞口 2003 への遊技球 B の受入れ指示するものであり、普通図柄記憶コマンドは、普通図柄保留 0～4 個 (普通入賞口 2003 に遊技球 B が受入れられて機能表示ユニット 1400 の普通図柄表示器で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない球数 (保留数)) を伝えるものである。

【2193】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、始動口入賞コマンドは、始動口入賞時 (第一始動口センサ 3002 からの検出信号に基づいて第一始動口 2002 に遊技球 B が入球した時や、第二始動口センサ 2402 からの検出信号に基づいて第二始動口 2004 に遊技球 B が入球した時) に、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ 622 から主に音声でその旨を報知するために送信され、変動短縮作動終了指定コマンドは、規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時 (はずれ停止期間経過後) に送信され、特別図柄 1 記憶コマンドは、特別図柄 1 作動保留球数変化時 (第一始動

口2002に遊技球Bが入球して保留数が増加した時や、その保留数から第一特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時)に送信され、特別図柄2記憶コマンドは、特別図柄2作動保留球数変化時(第二始動口2004に遊技球Bが入球して保留数が増加した時や、その保留数から第二特別図柄表示器で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時)に送信され、特別図柄種別先読みコマンドは、特別図柄1, 2作動保留球数増加時(第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが入球して保留数が増加した時)に送信され、変動パターン先読みコマンドは、特別図柄種別先読みコマンドの送信直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

10

【2194】

また、普通入賞口入賞コマンドは、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れ時に送信され、普通図柄記憶コマンドは、普通図柄作動保留球数変化時(普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられて保留数が増加した時や、その保留数から普通図柄表示器で普通図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時)に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS120の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【2195】

ところで、始動口入賞コマンドは、上述したように、始動口入賞時(第一始動口センサ3002からの検出信号に基づいて第一始動口2002に遊技球Bが入球した時や、第二始動口センサ2402からの検出信号に基づいて第二始動口2004に遊技球Bが入球した時)に、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ622から主に音声でその旨を報知するために送信されるが、周辺制御基板1510が始動口入賞コマンドをどのように利用するかについては、パチンコ機の仕様によって異なる場合もある。例えば、本実施形態におけるパチンコ機1では、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ622から音声で報知するほかに、不正行為の有無を監視するためにも利用するという仕様のものである。これに対して、他のパチンコ機では、周辺制御基板1510が始動口入賞コマンドを単に受信するだけで、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ622から音声で報知しない仕様のものである。

20

【2196】

【21. 設定情報異常報知】

次に、上記した主制御基板1310から周辺制御基板1510へ送信される各種コマンドのうちパチンコ機1の設定値情報を含むコマンドに基づいてパチンコ機1の設定値が異常である場合に報知する処理について説明する。図234は上記受信コマンド解析処理(ステップS1022)でパチンコ機1の設定値情報を含むコマンドを主制御基板1310から受信した場合に実行される設定情報判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

30

【2197】

主制御基板1310の主制御MPU1310aは、設定情報判定処理を開始すると、後述する設定異常報知フラグがセットされているか否かを判別する(ステップS1500)。設定異常報知フラグは設定値異常を報知している場合にセットされるフラグである。ステップS1500で設定異常報知フラグがセットされている場合には設定値異常を報知していると判断してステップS1507に進み、ステップS1500で設定異常報知フラグがセットされていない場合には設定値異常を報知していないと判断してステップS1501に進む。

40

【2198】

次いで、主制御基板1310の主制御MPU1310aは、受信したコマンドが上記設定変更コマンドであるか否かを判別し(ステップS1501)、設定変更コマンドを受信していれば当該設定変更コマンドが示すパチンコ機1の設定値情報に基づいてパチンコ機1の設定値を設定情報記憶領域に記憶し(ステップS1502)、処理を終了する。これに

50

より、電源投入時に設定されたパチンコ機 1 の設定値が設定情報記憶領域に記憶されて、周辺制御基板 1 5 1 0 側でパチンコ機 1 の設定値を把握できるようになる。

【2199】

また、受信したコマンドが上記設定変更コマンドでない場合（本例では特図 1 同調演出開始コマンド、特図 1 同調演出終了コマンド、特図 2 同調演出開始コマンド、特図 2 同調演出終了コマンド、変動パターン先読みコマンド 1～変動パターン先読みコマンド 6 を受信している場合）には、受信したコマンドが示すパチンコ機 1 の設定値情報とステップ S 1 5 0 2 で設定情報記憶領域に記憶された設定値情報とが合致するか否かを判別し（ステップ S 1 5 0 4）、合致しなければ設定値情報に異常が発生したことを報知すると共に（ステップ S 1 5 0 4）、設定値情報の異常報知中であることを示す設定異常報知フラグをセ

10

【2200】

また、ステップ S 1 5 0 0 で設定異常報知フラグがセットされていると判別した場合、即ち設定値情報の異常報知中である場合には、受信したコマンドが示すパチンコ機 1 の設定値情報とステップ S 1 5 0 2 で設定情報記憶領域に記憶された設定値情報とが合致するか否かを判別し（ステップ S 1 5 0 7）、合致していなければ設定値情報の異常報知を継続する。

【2201】

一方、受信したコマンドが示すパチンコ機 1 の設定値情報とステップ S 1 5 0 2 で設定情報記憶領域に記憶された設定値情報とが合致していれば、設定値情報の異常報知を終了し（ステップ S 1 5 0 8）、設定異常報知フラグをリセットして処理を終了する（ステップ S 1 5 0 9）。

20

【2202】

このように、本例のパチンコ機 1 では主制御基板 1 3 1 0 から周辺制御基板 1 5 1 0 へパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドを送信することにより、周辺制御基板 1 5 1 0 側でパチンコ機 1 の設定値を把握させ、主制御基板 1 3 1 0 から送信されるパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドによって示される設定値情報に異常がある場合、具体的には正常な処理（設定値変更処理）を経ていないにも関わらず、設定値が変更された場合にエラーや不正が発生したと判断してその旨を報知する処理が実行される。なお、設定値情報の異常報知中にも遊技は進行し、演出表示装置 1 6 0 0 では変動演出等が実行される。そのため、設定値情報の異常報知は演出表示装置 1 6 0 0 で実行される変動演出の実行を阻害しないように行われる。具体的には、演出表示装置 1 6 0 0 において実行されている変動演出と重ならない領域に「設定異常！」等と表示する制御、演出表示装置 1 6 0 0 において実行されている変動演出を視認可能となるように変動演出と重なる領域に「設定異常！」等を半透明表示する制御、トップ中央スピーカ、トップサイドスピーカ、本体枠スピーカ 6 2 2 から「設定異常が発生しました。」を音声出力する制御、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられるランプ・LED等を所定の態様（例えば赤色点滅）で発光制御、等のうち 1 つ又は複数の制御を組み合わせる。実行する。

30

【2203】

なお、主制御基板 1 3 1 0 から送信されるコマンドによって示されるパチンコ機 1 の設定値情報に異常がある場合に、上記設定値情報の異常報知を実行することなく、又は設定値情報の異常報知の実行と併せて、後述するパチンコ機 1 の設定値を示唆する演出が実行されないようにすると共に、パチンコ機 1 の設定値を示唆する演出が実行されている場合にはこの演出の実行を中止するようにしてもよい。即ち、主制御基板 1 3 1 0 から送信されるパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドがノイズ等の影響を受けてこのコマンドによって示される設定値情報が異常な値に変わってしまったたり、周辺制御基板 1 5 1 0 で設定情報記憶領域に記憶している設定値情報がノイズ等の影響を受けて異常な値に変わってしまったことなどにより、主制御基板 1 3 1 0 から送信されるコマンドによって示されるパチンコ機 1 の設定値情報と周辺制御基板 1 5 1 0 の設定情報記憶領域に記憶している設定値情報との整合性に異常がある場合に、パチンコ機 1 の設定値を示唆する演出を実行する

40

50

とこの演出に対する信頼性が低下する。そのため、このような場合にはパチンコ機 1 の設定値を示唆する演出を実行しないようにすると共に、実行中であればこの演出を中止することで信頼性の低下を抑制するようにしてもよい。

【2204】

また、主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a が設定値情報に異常が発生したか否かを判別するようにしてもよく、この場合には設定値情報に異常が発生した場合に遊技を停止させるようにしてもよい。例えば、設定値変更処理で設定値を変更した場合に、主制御基板 1310 の主制御 MPU 1310a が主制御内蔵 RAM の特定領域における設定値専用領域に格納される設定値とは別の参照用領域にも変更後の設定値を格納し、任意のタイミング（例えば特図 1 同調演出開始コマンドや特図 2 同調演出開始コマンドを送信するタイミング等）で設定値専用領域に格納される設定値と参照用領域に格納される設定値とが合致するか否かを判別して、合致していないと判別した場合に遊技を停止して設定値情報の異常報知を行うようにしてもよい。

10

【2205】

また、本例のパチンコ機 1 では設定値情報の異常報知を開始した後、当該異常が解消されると遊技店員が何ら操作を行うことなしに自動的に設定値情報の異常報知を終了する。そのため、主制御基板 1310 から送信されるパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドがノイズ等の影響を受けて設定値情報が異常な値に変更された場合に、設定情報記憶領域に記憶された設定値情報と合致しないことで設定値情報の異常報知を開始した後、主制御基板 1310 から送信されるパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドを正常な状態で受信した場合には、直ぐに設定値情報の異常報知を終了させることができる。

20

【2206】

なお、上記した例では設定変更処理で設定値を変更した場合に変更した設定値を示す設定変更コマンドを周辺制御基板 1510 に送信して、当該コマンドによって指示された設定値を周辺制御基板 1510 側で記憶し、この記憶されている設定値と合致するか否かに応じて設定値情報に異常が発生したか否かを判別するように構成したが、設定値情報に異常が発生したか否かの判別方法はこれに限られるものではない。例えば、主制御基板 1310 からパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドを受信した場合に、当該コマンドによって示される設定値情報と、前回受信したパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドによって示される設定値と、が合致するか否かを判別して、合致しない場合に設定値情報の異常報知を行うようにしてもよい。この場合には設定値を変更したことに基づいて主制御基板 1310 から送信される設定変更コマンドを受信したときには設定値情報の異常報知を行わないようにしてもよい。

30

【2207】

また、変動演出に関連して主制御基板 1310 からパチンコ機 1 の設定値情報を含むコマンドを複数回送信して当該コマンドのうち少なくとも一部が合致していない場合に設定値情報の異常報知を行うようにしてもよい。具体的には、上記特図 1 同調演出開始コマンド及び特図 2 同調演出開始コマンドによって示されるパチンコ機 1 の設定値情報と特図 1 同調演出終了コマンド及び特図 2 同調演出終了コマンドによって示されるパチンコ機 1 の設定値情報とが合致するか否かを判別して、合致しない場合に設定値情報の異常報知を行うようにしてもよい。

40

【2208】

また、上記した例では特図 1 同調演出開始コマンド、特図 1 同調演出終了コマンド、特図 2 同調演出開始コマンド、特図 2 同調演出終了コマンド、及び変動パターン先読みコマンドをパチンコ機 1 の設定値毎に設けるものを示したが、パチンコ機 1 の設定情報を主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に通知するものであれば、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 にパチンコ機 1 の設定情報を通知するコマンドを特図 1 同調演出開始コマンド、特図 1 同調演出終了コマンド、特図 2 同調演出開始コマンド、特図 2 同調演出終了コマンド、及び変動パターン先読みコマンドとは別個に設けて、主制御基板 1310 から周辺制御基板 1510 に何らかのコマンドを送信するときには常に又は特定の

50

マンドを送信するときにはパチンコ機 1 の設定情報を通知するコマンドも送信するようにしてもよい。例えば、パチンコ機 1 の設定値情報を通知する設定通知コマンド 1 ～設定通知コマンド 6 を設けて、主制御基板 1 3 1 0 から任意のタイミングでパチンコ機 1 の設定値に応じた設定通知コマンド（設定値 1 であれば設定通知コマンド 1、設定値 2 であれば設定通知コマンド 2・・・設定値 6 であれば設定通知コマンド 6）を周辺制御基板 1 5 1 0 に送信するようにしてもよい。このように構成することで、機種毎（設定値が複数あるものと設定値が 1 つだけのもの）でのコマンド設計の変更が不要になり、設計の手間を省くことができる。

【2209】

また、この場合には演出表示装置 1 6 0 0 で実行される演出（特図同調演出、後述する保留予告演出等）に関与するコマンド（例えば特図 1 同調演出開始コマンド、特図 1 同調演出終了コマンド、特図 2 同調演出開始コマンド、特図 2 同調演出終了コマンド、及び変動パターン先読みコマンド等）の送信時に限らず、演出表示装置 1 6 0 0 で実行される演出に関与しないコマンド（例えば普通入賞口入賞コマンド等）を送信するときにもパチンコ機 1 の設定情報を通知するコマンドも送信して当該コマンドが示す設定値情報と周辺制御基板 1 5 1 0 の設定情報記憶領域に記憶している設定値情報との整合性に異常があるか否かを判別するようにしてもよい。このように構成することにより、周辺制御基板 1 5 1 0 の設定情報記憶領域に記憶している設定値情報が異常であるか否かの判別を頻繁に行うことができるようになり、ノイズ等による不具合回避の精度を一層高めることができる。

【2210】

【22. 保留予告演出】

次に、保留予告演出について説明する。上記したように、本例のパチンコ機 1 では第一始動口 2 0 0 2 へ遊技球 B が入球したことに基づいて第一保留記憶数が増加すると第一保留記憶数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド 0 ～ 4）をセットして周辺制御基板 1 5 1 0 に送信して第一保留記憶数を演出表示装置 1 6 0 0 に表示し、第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球 B が入球したことに基づいて第二保留記憶数が増加すると第二保留記憶数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド 0 ～ 1（特別図柄 2 記憶コマンド 0 ～ 1））をセットして周辺制御基板 1 5 1 0 に送信して第二保留記憶数を演出表示装置 1 6 0 0 に表示するようになっている。

【2211】

また、本例のパチンコ機 1 では第一始動口センサ 3 0 0 2 からの検出信号に基づいて第一始動口 2 0 0 2 に遊技球 B が入球したことや、第二始動口センサ 2 4 0 2 からの検出信号に基づいて第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が入球したことに基づいて主制御基板 1 3 1 0 から上記特別図柄種別先読みコマンドと変動パターン先読みコマンドとを受信すると、当該特別図柄種別先読みコマンド及び変動パターン先読みコマンドに基づいて示唆の開始が保留されている特別抽選結果に対応して演出表示装置 1 6 0 0 に表示される第一保留記憶 1 7 0 0 a ～ 1 7 0 0 d や第二保留記憶 1 7 0 1 a の表示態様を変化させて当該特別抽選結果の示唆の実行時における大当たり期待度を示唆する保留予告演出を実行し得るようになっている。

【2212】

本例では主制御基板 1 3 1 0 から送信される第一保留数指定コマンドによって指示される第一保留記憶数又は第二保留数記憶コマンドによって指示される第二保留記憶数と、変動パターン先読みコマンド及び特別図柄種別先読みコマンドによって指示される事前判定情報（ハズレ、小当たり、大当たり等、なお確変大当たりや通常大当たり等の大当たりの種類を通知し得るものでもよい）とのそれぞれに応じて、周辺制御基板 1 5 1 0 が保留予告の有無及び保留予告を実行する場合の保留予告パターン種別を決定するための保留予告判定テーブルを備えている。

【2213】

そして、保留予告を実行する決定が行われると共に、実行する保留予告パターン種別が決定されると演出表示装置 1 6 0 0 に表示される第一保留記憶 1 7 0 0 a ～ 1 7 0 0 d や第

10

20

30

40

50

二保留記憶 1701a を通常とは異なる表示態様（本例では通常とは異なる表示色）で表示する。本例では通常は第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a を基本色である白で表示し、保留予告を実行する場合には青色、緑色、赤色、てんとう虫柄のいずれかで表示する。また、第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様は、白色→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序で大当たり期待度が高くなるように設定されている。

【2214】

また、事前判定情報として抽選結果が大当たりと特定したときには最終的な保留表示の態様として大当たり期待度の高い態様（例えば、赤色やてんとう虫柄）となる保留予告パターンを高い確率で決定し、事前判定情報として抽選結果がハズレと特定したときには最終的な保留表示の態様として大当たり期待度の低い態様（例えば、青色）となる保留予告パターンを高い確率で決定することにより、最終的な保留表示の態様として大当たり期待度の高い態様が表示されたときには、大当たり遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【2215】

また、保留予告パターンには保留予告演出の実行中において特別抽選結果の示唆（装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示））が行われるごとに（保留が消化されるごとに）、演出表示装置 1600 に表示される第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様がどのように変化するのが設定されている。なお、保留予告パターンには、演出表示装置 1600 に表示される第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様が白色→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序とは逆の順序で変化しない（すなわち、大当たり期待度が低下しない）ように設定されており、特別抽選結果の示唆（装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示））が行われるごとに（保留が消化されるごとに）演出表示装置 1600 に表示される第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様が維持される（表示態様が変わらない）か、又は大当たり期待度の高い態様となるように設定されている。このため、大当たり期待度の低い表示態様で演出表示装置 1600 に第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a が表示されたとしても、保留予告の実行対象である特別抽選結果の示唆が開始されるまでは保留表示の態様が大当たり期待度の高い態様に変化する可能性が残されており、保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【2216】

また、保留予告パターンには、必ずしも第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a を白色（基本色）で表示した後に青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序で変化させる必要はなく、途中の表示態様から開始する（例えば、第一始動口センサ 3002 からの検出信号に基づいて第一始動口 2002 に遊技球 B が入球したことに基づいて第一保留記憶 1700c を赤色で表示する）、途中の表示態様を経由することなく次の表示態様に変化する（例えば、第一保留記憶 1700d を白色で表示している場合に、特別抽選結果の示唆が終了して次の特別抽選結果の開始に応じて第一保留記憶 1700d を第一保留記憶 1700c に移動させるときに白色からてんとう虫柄に変化する）ようにも設定されている。このため、第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様に変化する機会（保留数）が少なかったとしても、大当たり期待度の高い表示態様で第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a が表示されることを可能としている。また、大当たり期待度の低い表示態様で第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a が表示されたとしても、次にいずれの表示態様に変化するかを予測することができず、第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【2217】

また、本例のパチンコ機 1 では上記した大当たり期待度を示唆する保留予告演出と共に、又は単独で第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a の表示態様を上記保留予告とは異なる表示態様に変化させることで、パチンコ機 1 の設定値を示唆する設

10

20

30

40

50

定値保留示唆演出を実行し得るようになっている。

【2218】

本例では主制御基板1310から送信される変動パターン先読みコマンドによって指示されるパチンコ機1の設定値情報に応じて、周辺制御基板1510が設定値保留示唆演出の有無及び設定値保留示唆演出を実行する場合の設定値保留示唆パターン種別を決定するための設定値保留示唆判定テーブルを備えている。そして、設定値保留示唆演出を実行する決定が行われると共に、実行する設定値保留示唆パターン種別が決定されると演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを通常とは異なる表示態様（本例では通常とは異なる形状）で表示する。

【2219】

具体的には、図235（A）に示すように通常は第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを基本形状である丸で表示し、設定値保留示唆演出を実行する場合には図235（B）の第一保留記憶1700cに示す四角、図235（C）の1700cに示す三角、図235（D）の1701aに示す星のいずれかで表示する。また、第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様は、丸→四角→三角→星の順序でパチンコ機1の設定値に対する期待度（高設定値に対する期待度）が高くなるように設定されている。

【2220】

また、変動パターン先読みコマンドに基づいてパチンコ機1の設定値が5又は6と特定したときには最終的な保留表示の態様として高設定値に対する期待度の高い態様（例えば、星）となる設定値保留示唆パターンを高い確率で決定し、パチンコ機1の設定値が3又は4と特定したときには最終的な保留表示の態様として高設定値に対する期待度が中程度の態様（例えば三角）となる設定値保留示唆パターンを高い確率で決定し、パチンコ機1の設定値が1又は2と特定したときには最終的な保留表示の態様として高設定値に対する期待度が最も低い態様（例えば四角）となる設定値保留示唆パターンを高い確率で決定することにより、最終的な保留表示の態様として高設定値に対する期待度の高い態様が表示されたときには、高設定値に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【2221】

また、設定値保留示唆パターンには設定値保留示唆演出の実行中において特別抽選結果の示唆（装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示））が行われるごとに（保留が消化されるごとに）、演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様がどのように変化するのが設定されている。なお、設定値保留示唆パターンには、演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様が丸→四角→三角→星の順序とは逆の順序で変化しない（すなわち、高設定値に対する期待度が低下しない）ように設定されており、特別抽選結果の示唆（装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示））が行われるごとに（保留が消化されるごとに）演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様が維持される（表示態様が変わらない）か、又は高設定値に対する期待度の高い態様となるように設定されている。このため、高設定値に対する期待度が低い表示態様で演出表示装置1600に第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aが表示されたとしても、設定値保留示唆演出の実行対象である特別抽選結果の示唆が開始されるまでは保留表示の態様が高設定値に対する期待度の高い態様に変化する可能性が残されており、保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【2222】

また、設定値保留示唆パターンには、必ずしも第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを丸（基本形状）で表示した後に四角→三角→星の順序で変化させる必要はなく、途中の表示態様から開始する（例えば、第一始動口センサ3002からの検出信号に基づいて第一始動口2002に遊技球Bが入球したことに基づいて第一保留記憶1700dを四角で表示する）、途中の表示態様を経由することなく次の表示態様に変

10

20

30

40

50

化する（例えば、第一保留記憶1700dを四角で表示している場合に、特別抽選結果の示唆が終了して次の特別抽選結果の開始に応じて第一保留記憶1700dを第一保留記憶1700cに移動させるときに四角から星に変化する）ようにも設定されている。このため、第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様が変化する機会（保留数）が少なかったとしても、高設定値に対する期待度の高い表示態様で第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aが表示されることを可能としている。また、高設定値に対する期待度の低い表示態様で第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aが表示されたとしても、次にいずれの表示態様に変化するかを予測することができず、第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

10

【2223】

また、上記保留予告演出の保留予告パターンと設定値保留示唆演出の設定値保留示唆パターンとは別々に決定されるため、保留予告演出の保留予告パターンに基づいて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を高設定値に対する期待度の高い態様に変化させると共に設定値保留示唆演出の設定値保留示唆パターンに基づいて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を高設定値に対する期待度の高い態様に変化させる場合と、保留予告演出の保留予告パターンに基づいて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を高設定値に対する期待度の高い態様に変化させる一方で設定値保留示唆演出の設定値保留示唆パターンに基づいて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を維持させる場合と、保留予告演出の保留予告パターンに基づいて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を維持させる一方で設定値保留示唆演出の設定値保留示唆パターンに基づいて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を高設定値に対する期待度の高い態様に変化させる場合と、がある。

20

【2224】

例えば、保留予告演出の表示態様が「白」で設定値保留示唆演出の表示態様が「丸」の場合に保留が消化されて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを移動させるときに保留予告演出の表示態様「白」を「赤」に変化させると共に設定値保留示唆演出の表示態様「丸」を「四角」に変化させたり（色と形状の両方を変化させる）、保留予告演出の表示態様が「赤」で設定値保留示唆演出の表示態様が「丸」の場合に保留が消化されて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを移動させるときに保留予告演出の表示態様「赤」を変化させることなく維持する一方で設定値保留示唆演出の表示態様「丸」を「四角」に変化させたり（色を維持して形状を変化させる）、保留予告演出の表示態様が「白」で設定値保留示唆演出の表示態様が「三角」の場合に保留が消化されて演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを移動させるときに保留予告演出の表示態様「白」を「青」に変化させる一方で、設定値保留示唆演出の表示態様「三角」を変化させることなく維持させたりすることがある（色を変化させて形状を維持する）。

30

40

【2225】

即ち、本例では保留予告演出の保留予告パターンの決定処理と設定値保留示唆演出の設定値保留示唆パターンの決定処理とを別々に行って、それぞれの変化パターンに基づいて特別抽選結果の示唆（装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示））が行われるごとに（保留が消化されるごとに）演出表示装置1600に表示される第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様を維持する（表示態様を変化させない）か、又は高設定値に対する期待度の高い態様に変化させるようになっている。

【2226】

50

なお、保留予告演出や設定値保留示唆演出の最終的な表示態様を別々に決定し、この決定結果に応じた第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aの表示態様の変化シナリオを示す複数種類の変化パターンの中からいずれかの変化パターンを実行するようにしてもよい。

【2227】

また、設定値保留示唆演出の開始タイミング（表示態様を通常とは異なる態様で表示するタイミング）は第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが受入れられたことに基づいて第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aを表示するタイミングに限らず、その後のタイミング（基本形状で表示した後のタイミング、例えば特別抽選結果の示唆が終了して次の特別抽選結果の開始に応じて第一保留記憶1700b～dを第一保留記憶1700a～cに移動させるとき等）においても開始される。これにより、設定値保留示唆演出が実行されなかったとしても、第一保留記憶1700a～1700dや第二保留記憶1701aに対して最後まで期待をもって注目させることができる。

10

【2228】

なお、設定値保留示唆演出の実行頻度は上記保留予告演出に比べて低く設定される。即ち、保留予告演出は事前判定情報に基づいて実行され、当該保留予告演出を実行している保留記憶に基づく当別抽選結果に基づく特別抽選結果の示唆が行われると保留予告演出の内容はリセットされるのに対して、設定値保留示唆演出の内容はパチンコ機1の設定値が変更されるまでリセットされることなく継続するため、設定値保留示唆演出の実行頻度を保留予告演出に比べて低く設定することでパチンコ機1の設定値が特定されることを抑止している。

20

【2229】

また、図235（A）及び図235（B）の第一保留記憶1700cや図235（D）の第二保留記憶1701aに示すように設定値保留示唆演出は上記保留予告演出と同時に実行される場合があるとともに、図235（C）の第一保留記憶1700cに示すように設定値保留示唆演出は単独で実行される場合がある。なお、保留予告パターンに設定値保留示唆演出の表示態様の変化パターンを含むようにしてもよく、この場合には保留予告判定テーブルとしてさらにパチンコ機1の設定値毎に設けるようにしてもよい。

【2230】

本例のパチンコ機1では図236に示すように上記した保留予告演出の表示態様と設定値保留示唆演出の表示態様とを組み合わせた画像データを複数種類備えており、上記保留予告演出の保留予告パターンと設定値保留示唆演出の設定値保留示唆パターンとの両方に応じた画像データに基づいて対象の保留記憶を表示する。即ち、対象の保留記憶の保留予告演出の表示態様としての色と設定値保留示唆演出の表示態様としての形状とを決定した上で、これらを合成した表示態様を生成し、この合成した表示態様を保留記憶として表示する。

30

【2231】

具体的には保留予告演出だけが実行されて設定値保留示唆演出が実行されていない保留記憶が表示される図236（A）の例では、第一保留記憶1700a、1700bを「合成パターン白1」の画像データに基づいて表示し、第一保留記憶1700cを「合成パターン青1」の画像データに基づいて表示している。また、保留予告演出と設定値保留示唆演出との両方が実行される保留記憶が表示される図236（B）の例では、第一保留記憶1700a、1700bを「合成パターン白1」の画像データに基づいて表示し、第一保留記憶1700cを「合成パターン青2」の画像データに基づいて表示している。また、保留予告演出だけが実行される保留記憶と設定値保留示唆演出だけが実行される保留記憶とのそれぞれが表示される図236（C）の例では、第一保留記憶1700aを「合成パターン青1」の画像データに基づいて表示し、第一保留記憶1700bを「合成パターン白1」の画像データに基づいて表示し、第一保留記憶1700cを「合成パターン白3」の画像データに基づいて表示している。

40

【2232】

50

また、第二保留記憶 1701a においても保留予告演出と設定値保留示唆演出とが実行され、保留予告演出と設定値保留示唆演出との両方が実行される保留記憶が表示される図 236 (D) の例では、第二保留記憶 1701a を「合成パターン赤 4」の画像データに基づいて表示している。

【2233】

このように、本例のパチンコ機 1 では第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a を通常とは異なる態様で表示制御することで大当たり期待度を示唆する保留予告演出とパチンコ機 1 の設定値を示唆する設定値保留示唆演出とを実行し得るようになっている。なお、保留予告演出は事前判定情報に基づいて実行されるものである一方、設定値保留示唆演出は事前判定情報には基づいていない。即ち、保留予告演出は保留されている特別抽選結果を事前に取得することで実行可能になる一方、設定値保留示唆演出は保留されている特別抽選結果を事前に取得することなしに実行可能である。

【2234】

なお、示唆の開始が保留されている特別抽選結果を第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a として演出表示装置 1600 に表示するものに限らず、示唆の実行中とされている特別抽選結果に応じた保留記憶についても実行中保留記憶として演出表示装置 1600 に表示するようにしてもよい。この場合には、上記保留予告演出や設定値保留示唆演出での最終的な表示態様を実行中保留記憶で表示し得るようにしてもよく、このように構成することによって特別抽選結果の示唆が実行されるときまで保留予告演出や設定値保留示唆演出に注目させて大当たりや高設定値に対して期待を抱かせることができるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

【2235】

また、上記した例では保留予告演出の表示態様として保留記憶の表示色を変化させ、設定値保留示唆演出の表示態様として保留記憶の形状を変化させるものを示したが、設定値保留示唆演出が実行されていることを判別可能であれば上記したものに限られない。例えば、保留予告演出の表示態様として保留予告演出の表示色を変化させ、設定値保留示唆演出の表示態様として対象の保留記憶の形状を変化させることなく示唆する設定値に応じた数値や保留記憶の周囲のエフェクト態様（キラキラしたエフェクトや炎のエフェクト）等の付加情報を保留記憶に対応付けて表示するようにしてもよい。

【2236】

また、第一始動口 2002 へ遊技球 B が入球したことに基づいて第一保留記憶 1700a～1700d を表示するときや第二始動口 2004 へ遊技球 B が入球したことに基づいて第二保留記憶 1701a を表示するとき、保留が消化されたことに基づいて第一保留記憶 1700a～1700d や第二保留記憶 1701a を更新表示するとき（第一保留記憶 1700b～1700d を第一保留記憶 1700a～1700c に移動したり、第一保留記憶 1700a や第二保留記憶 1701a を実行中保留記憶に移動するとき）に、効果音を出力することでパチンコ機 1 の設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、設定値が「1」であることを示唆する場合には複数種類の効果音のうち設定値「1」に応じた効果音（例えば「ピッ」）を出力し、設定値が「2」であることを示唆する場合には複数種類の効果音のうち設定値「2」に応じた効果音（例えば「ピピッ」）を出力し、・・・設定値が「5」であることを示唆する場合には複数種類の効果音のうち設定値「5」に応じた効果音（例えば「ピピピピッ」）を出力し、設定値が「6」であることを示唆する場合には複数種類の効果音のうち設定値「6」に応じた効果音（例えば「パンパカパン」）を出力するようにしてもよい。

【2237】

また、保留予告演出や設定値保留示唆演出を実行した場合に、演出操作ユニット 300 における演出操作部 301 の接触操作部 302 や押圧操作部 303 の操作に応じて大当たり期待度やパチンコ機 1 の設定値を示唆するようにしてもよく、この場合には演出操作ユニット 300 における演出操作部 301 の接触操作部 302 や押圧操作部 303 の操作を指示する操作指示画像を演出表示装置 1600 に表示した後、演出操作ユニット 300 におけ

10

20

30

40

50

る演出操作部 301 の接触操作部 302 や押圧操作部 303 の操作に応じて大当り期待度やパチンコ機 1 の設定値を示唆するようにしてもよい。また、大当り期待度や示唆する設定値を維持する場合と大当り期待度や示唆する設定値をさらに高める場合とで操作指示画像を共通にするようにしてもよく、これにより保留予告演出や設定値保留示唆演出の実行の前兆となる演出（操作指示画像を表示する演出）によって大当り期待度や示唆する設定値が高められるか否かを判別できなくなり、演出操作ユニット 300 における演出操作部 301 の接触操作部 302 や押圧操作部 303 を積極的に操作させるように仕向けることができる。

【2238】

また、デモンストレーション（遊技者待ち状態となつて行われるデモ演出）中に保留予告演出の有無や設定値保留示唆演出の有無を選択可能にしてもよい。これにより、遊技者の嗜好に合った演出の実行が可能となり、大当り期待度やパチンコ機 1 の設定値等の示唆を望まない遊技者に対しても保留予告演出や設定値保留示唆演出が実行されて大当り期待度やパチンコ機 1 の設定値が示唆されることを抑制できる。

【2239】

また、設定値保留示唆演出で示唆される態様についての説明（パチンコ機 1 の設定値を示唆する態様であつて大当り期待度を示唆する態様ではない旨等）をデモンストレーション（遊技者待ち状態となつて行われるデモ演出）や特別抽選結果の示唆の実行時（装飾図柄の変動表示中）に実行するようにしてもよい。これにより、設定値保留示唆演出が実行されたときに大当り期待度と誤認されて大当りへの期待が向上することを抑止できる。

【2240】

また、時短状態や確変状態の実行中には第一始動口 2002 への遊技球 B の入球時に主制御基板 1310 から送信される変動パターン先読みコマンド及び特別図柄種別先読みコマンドによって指示される事前判定情報に基づく保留予告演出を実行することなく、第二始動口 2004 への遊技球 B の入球時に主制御基板 1310 から送信される変動パターン先読みコマンド及び特別図柄種別先読みコマンドによって指示される事前判定情報に基づく保留予告演出だけを実行し得るようにしてもよい。また、時短状態や確変状態の実行中にも第一始動口 2002 への遊技球 B の入球に基づいて演出表示装置 1600 に表示される第一保留記憶 1700a～1700d に関連して設定値保留示唆演出を実行するようにしてもよい。これにより、時短状態や確変状態中に第一始動口 2002 への遊技球 B の入球が発生した場合にも設定値保留示唆演出に対する期待を抱かせることができる。

【2241】

【23．設定値連続示唆演出】

次に設定値連続示唆演出について説明する。本例では複数回の装飾図柄の変動表示に亘つてパチンコ機 1 の設定値を示唆する設定値連続示唆演出を実行し得るようになっている。なお、装飾図柄の変動表示は特別図柄の 1 回の変動表示に対して 1 回実行されるものに限らず、特別図柄の 1 回の変動表示に対して複数回実行されるもの（いわゆる擬似連続変動）も含む。

【2242】

本例では主制御基板 1310 から送信される特図 1 同調演出開始コマンド及び特図 2 同調演出開始コマンドによって指示されるパチンコ機 1 の設定値情報に応じて、周辺制御基板 1510 が設定値連続示唆演出の有無及び設定値連続示唆演出を実行する場合の設定値連続示唆演出パターン種別を決定するための設定値連続示唆演出テーブルを備えている。そして、設定値連続示唆演出を実行する決定が行われると共に、実行する設定値連続示唆演出パターン種別が決定されると、演出表示装置 1600 にて装飾図柄の変動表示が開始されるごとに設定値に応じて異なる表示態様を有する複数の設定示唆用キャラクタ 1702 のうちいずれかを出現させる。

【2243】

具体的には、図 237（A）に示すように演出表示装置 1600 にて装飾図柄の変動表示が開始されると設定値 1 に応じた設定示唆用キャラクタ 1702 として頭部に「1」が描

10

20

30

40

50

かれた設定示唆用キャラクタ1702を表出させる。また、図237(C)に示すように演出表示装置1600にて装飾図柄の次の変動表示が開始されると設定値3に応じた設定示唆用キャラクタ1702として頭部に「3」が描かれた設定示唆用キャラクタ1702を表出させ、図237(E)に示すように演出表示装置1600にて装飾図柄の次の変動表示が開始されると設定値4に応じた設定示唆用キャラクタ1702として頭部に「4」が描かれた設定示唆用キャラクタ1702を表出させる。

【2244】

また、特図1同調演出開始コマンド及び特図2同調演出開始コマンドに基づいてパチンコ機1の設定値が「6」と特定したときには最終的な態様として設定値「6」に応じた設定示唆用キャラクタ1702となる設定値連続示唆演出パターンを高い確率で決定し、パチンコ機1の設定値が1と特定したときには最終的な態様として設定値「1」に応じた設定示唆用キャラクタ1702となる設定値連続示唆演出パターンを高い確率で決定することにより、最終的な設定示唆用キャラクタ1702の態様として高設定値に応じた設定示唆用キャラクタ1702が表示されたときには、高設定値に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【2245】

また、設定値連続示唆演出パターンには設定値連続示唆演出の実行中において装飾図柄の変動表示が開始されるごとに、演出表示装置1600に表示される設定示唆用キャラクタ1702の表示態様がどのように変化するのが設定されている。なお、設定値連続示唆演出パターンには、演出表示装置1600に表示される設定示唆用キャラクタ1702の表示態様が1→2→3→4→5→6の順序とは逆の順序で変化しない（すなわち、高設定値に対する期待度が低下しない）ように設定されており、装飾図柄の変動表示が開始されるごとに演出表示装置1600に表示される設定示唆用キャラクタ1702の表示態様が維持される（表示態様が変化しない）か、又は高設定値に応じた態様となるように設定されている。このため、低設定値に応じた表示態様で演出表示装置1600に設定示唆用キャラクタ1702が表示されたとしても、設定値連続示唆演出が終了するまでは設定示唆用キャラクタ1702の態様が高設定値に応じた態様に变化する可能性が残されており、設定示唆用キャラクタ1702の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【2246】

また、設定値連続示唆演出パターンには、必ずしも設定示唆用キャラクタ1702を設定値「1」に応じた態様で表示した後に2→3→4→5→6の順序で変化させる必要はなく、途中の表示態様から開始する（例えば、設定値連続示唆演出を開始してまず設定示唆用キャラクタ1702を設定値「2」で表示する）、途中の表示態様を経由することなく次の表示態様に变化する（例えば、設定値「2」に応じた設定示唆用キャラクタ1702を表示している場合に、装飾図柄の次の変動表示の開始に応じて「4」に応じた設定示唆用キャラクタ1702を表出させる）ようにも設定されている。このため、低設定値に応じた表示態様で設定示唆用キャラクタ1702が表示されたとしても、次にいずれの表示態様に变化するかを予測することができず、設定示唆用キャラクタ1702の表示態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【2247】

なお、設定値連続示唆演出の実行頻度は上記設定値保留示唆演出と同様に保留予告演出に比べて低く設定される。即ち、保留予告演出は事前判定情報に基づいて実行され、当該保留予告演出を実行している保留記憶に基づく当別抽選結果に基づく特別抽選結果の示唆が行われると保留予告演出の内容はリセットされるのに対して、設定値連続示唆演出の内容はパチンコ機1の設定値が変更されるまでリセットされることなく継続するため、設定値連続示唆演出の実行頻度を保留予告演出に比べて低く設定することでパチンコ機1の設定値が特定されることを抑止している。

【2248】

このように、本例のパチンコ機1では装飾図柄の複数回の変動表示に亘って設定示唆用キ

10

20

30

40

50

キャラクタ 1702 を表出させることでパチンコ機 1 の設定値を示唆する設定値連続示唆演出を実行し得るようになっている。なお、設定値連続示唆演出は上記設定値保留示唆演出と同様に事前判定情報には基づいていないため、特別抽選結果を事前に取得することなしに実行可能である。

【2249】

なお、設定示唆用キャラクタ 1702 を表出させる設定値連続示唆演出は、保留記憶数の上限（第一保留記憶数の上限は 4、第二保留記憶数の上限は 1）を超えて実行し得るようにしてもよい（例えば装飾図柄の 5 変動以上に亘って）。また、設定値連続示唆演出の実行中に保留記憶数が 0 になった場合には、第一始動口 2002 や第二始動口 2004 に遊技球 B が入球したことに基づいて装飾図柄の変動表示が開始されるときに設定値連続示唆演出を再開して設定示唆用キャラクタ 1702 を表出させるようにすればよく、この場合には設定値連続示唆演出を再開するまで設定示唆用キャラクタ 1702 を演出表示装置 1600 に表示させ続けるようにしてもよい。これにより、設定値連続示唆演出が継続していることを遊技者に認識させて遊技を継続させることができ、遊技を辞めてしまった場合でも新たな遊技者に継続中の設定値連続示唆演出に興味を抱かせて当該遊技機で遊技するように仕向けることができる。

【2250】

また、設定値連続示唆演出は上記設定値保留示唆演出と並行して実行し得るものであってもよい。これにより、設定値保留示唆演出での演出態様と設定値連続示唆演出での演出態様との両方からパチンコ機 1 の設定値を推測させる新たな遊技を提供することができる。また、設定示唆用キャラクタ 1702 を複数種類設けて、大当たり期待度に応じていずれかの設定示唆用キャラクタ 1702 を表出させるようにしてもよい。

【2251】

【24．大当たり確率や小当たり確率以外での余剰設定の使用】

本実施形態では、設定値の設定変更を行うことが可能な状態において、設定切替ボタン 1311b の押圧操作部を押圧操作することで、設定値（設定値 1～6）を変更することが可能であり、特別抽選等で用いられるテーブル（当り判定テーブル、大当たり図柄決定テーブル、小当たり図柄決定テーブル等）としては、確定した設定値に対応するテーブルを用いている。上記した実施形態では、それぞれの設定値に対応するテーブルには、「大当たり確率」、「小当たり確率」、「小当たり種別」、「普通図柄当り確率」、及び「普図当り種別に応じた第二始動口の開閉パターン」の組み合わせが異なるように設定されているが、別例として、「大当たり確率」や「小当たり確率」が同じ設定値でありながらも、「大当たり確率」や「小当たり確率」以外の情報として、不正行為の監視体制が異なるように設定されるものであってもよい。

【2252】

上記したように、ステップ S112 の不正行為検出処理では、各種の不正行為が監視されている。具体的には、パチンコ機 1 に磁石を近づけて遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5a を流下する遊技球 B の進路を変更して遊技盤 5 に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を検知する磁気センサ 2010 が設けられており、主制御 MPU 1310a が磁気センサ 2010 からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定し、磁石による不正行為を監視している。加えて、パチンコ機 1 をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機 1 に振動を加えて遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5a を流下する遊技球 B の進路を変更して遊技盤 5 に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を検知する振動センサ 3003 を設けることで、主制御 MPU 1310a が振動センサ 3003 からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定し、振動による不正行為を監視している。本例では、不正行為の監視体制として、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ 2010、振動センサ 3003）の検出感度を変更したり、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ 2010、振動センサ 3003）が不正行為であると判断する部位（対象領域）を変更したり、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合にそのエラー状態を解除する条件を変更したりすることを可能とし

ている。

【2253】

図238に示すように、本例では、「大当り確率」、「小当り確率」、「不正行為の監視体制」が、設定値1～3、設定値1'～3'のそれぞれの設定値に対応して設定されている。

【2254】

具体的には、大当り確率（当り判定テーブルのうち大当りに当選したことを示す大当り判定値の割合）として、設定値1および設定値1'に「319分の1」、設定値2および設定値2'に「309分の1」、設定値3および設定値3'に「299分の1」が設定されている。本例では、設定値1～3、設定値1'～3'のそれぞれで、設定値が高くなるほど大当り確率が高くなるように設定されている。

10

【2255】

また、小当り確率（当り判定テーブルのうち小当りに当選したことを示す小当り判定値の割合）として、第一特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは、設定値1～3、設定値1'～3'のそれぞれに「100分の1」が設定されているのに対し、第二特別図柄の特別抽選に用いられるテーブルでは、設定値1～3、設定値1'～3'のそれぞれに「100分の50」が設定されている。なお、設定値1～3、設定値1'～3'のそれぞれでは、設定値が高くなるほど小当り確率が高くなるように設定されていてもよい。

【2256】

また、不正行為の監視体制としては、設定値1～3に「不正監視A」、設定値1'～3'に「不正監視B」が設定されている。本例では、「不正監視A」のほうが「不正監視B」よりも監視体制が強化されるように設定されている。

20

【2257】

本例では、設定値1と設定値1'、設定値2と設定値2'、設定値3と設定値3'のそれぞれで、「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも、不正行為の監視体制が「不正監視A」と「不正監視B」のいずれか一方に設定されている。例えば、設定キースイッチ1311aなどが設けられた設定変更基板1311において、6つの設定値を設定することが可能である場合に、「大当り確率」を3種類しか設定する必要がないとすると、3種類の「大当り確率」に対応した3つの設定値以外に、3つの余剰の設定値が発生することとなる。このように、6つの設定値を設定することが可能な設定変更基板1311を他の遊技機でも流用した場合、余剰の設定値が発生することもあるが、本例のように、余剰の設定値を不正行為の監視体制の変更にも用いることで、その余剰の設定値を有効に活用し、プログラム上の変更点を最小限に抑えることができる。

30

【2258】

なお、設定変更に係る操作時における選択した設定値の表示態様として、設定1～3では、7セグメントLED表示器単体で構成される設定表示器1310gに「1」「2」「3」を表示するとともに、その7セグメントLEDが通常点滅するように表示しているのに対し、設定1'～3'では、設定表示器1310gに「1」「2」「3」を表示するとともに、その7セグメントLEDが高速点滅（設定1～3よりも早い点滅）するように表示している。これにより、作業者が設定値の設定変更を行う際には、変更中の設定値が設定1～3であるのか設定1'～3'であるのかを明確に区別することができる。ただし、設定値の設定変更後にその設定値を決定した際には、設定値の表示態様として、設定1～3と設定1'～3'のいずれの場合にも7セグメントLEDの通常点滅や高速点滅を終了して通常の点灯で表示している。このため、作業者が設定変更後に設定値を決定した際には、設定値が設定1～3であるのか設定1'～3'であるのかが不明となる。

40

【2259】

また、上記の別例として、設定変更に係る操作時における選択した設定値の表示態様について、設定1～3では、7セグメントLED表示器単体で構成される設定表示器1310gに「1」「2」「3」を表示しているのに対し、設定1'～3'では、設定表示器1310gに「1.」「2.」「3.」を表示するように、設定1～3に比べてドットを追加してもよい。このような別例の場合、変更中にいずれも7セグメントLEDを通常点滅した

50

としても、変更中の設定値が設定１～３であるのか設定１’～３’であるのかを明確に区別することができる。また、設定値の設定変更後にその設定値を決定した際に、設定値の表示態様として、７セグメントＬＥＤの通常点滅を終了して通常の点灯で表示したとしても、決定した設定値が設定１～３であるのか設定１’～３’であるのかを明確に区別することができる。

【２２６０】

次に、「不正監視Ａ」および「不正監視Ｂ」の具体的な監視体制としては、第一の具体例～第五の具体例が挙げられる。本例では、「不正監視Ａ」および「不正監視Ｂ」として、第一の具体例～第五の具体例のうちいずれか１つ以上を実行するものであればよい。まず、第一の具体例として、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ２０１０、振動センサ３００３）の検出感度を異ならせる場合について、以下に説明する。

10

【２２６１】

第一の具体例として、「不正監視Ａ」では、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ２０１０、振動センサ３００３）の検出感度を高くするのに対し、「不正監視Ｂ」では、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ２０１０、振動センサ３００３）の検出感度を低くしている。パチンコ機１の個体差やホール内の設置場所により、不正行為を検知する検出センサが過剰に検出する場合には、「不正監視Ｂ」を選択することで、その過剰に検出することを防止することができる。一方、不正行為を検知する検出センサによる検出が鈍い場合には、「不正監視Ａ」を選択することで、その鈍く検出することを防止することができる。また、磁石ゴトや振動ゴトの対策を強化したい場合には、「不正行為Ａ」を選択することで、磁石ゴトや振動ゴトによる不正行為の監視を強化することができる。

20

【２２６２】

なお、「不正監視Ａ」では、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ２０１０、振動センサ３００３）から検出信号が入力される際に、その検出信号が入力される時間が短い場合や、検出信号が入力される回数が少ない場合であっても、不正行為であると判断するのに対し、「不正監視Ｂ」では、検出信号が入力される時間が長い場合や、検出信号が入力される回数が多い場合に、不正行為であると判断するようにしてもよい。このような場合にも、不正行為を検知する検出センサの検出感度を異ならせた場合である上記と同様の効果を得ることができる。

【２２６３】

次いで、第二の具体例として、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ２０１０、振動センサ３００３）が不正行為であると判断する部位（対象領域）を異ならせる場合について、以下に説明する。

30

【２２６４】

本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ２０１０として、遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺における磁気の発生を検知することが可能な設定操作部磁気センサと、遊技盤５の前側に位置する遊技領域５ａの前方における磁気の発生を検知することが可能な遊技領域部磁気センサと、が設けられている。そして、設定操作部磁気センサによっては、設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａが設けられた領域に対して磁石が近づいたかを監視し、設定値の設定変更や確認表示を行う者以外がその設定変更や確認表示しようとするなどの不正行為を監視している。一方、遊技領域部磁気センサによっては、遊技領域５ａの前方の領域に対して磁石が近づいたかを監視し、遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂの進路を変更して遊技盤５に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を監視している。

40

【２２６５】

同様に、振動による不正行為を検知する振動センサ３００３として、遊技盤５の後側に位置する設定変更基板１３１１や設定キースイッチ１３１１ａの周辺における振動の発生を検知することが可能な設定操作部振動センサと、遊技盤５に設けられたセンター役物２５００の第三振分装置２５５０の周辺における振動の発生を検知することが可能な遊技領域

50

部振動センサと、が設けられている。そして、設定操作部振動センサによっては、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して振動が加えられたかを監視し、設定値の設定変更や確認表示を行う者以外がその設定変更や確認表示しようとするなどの不正行為を監視している。一方、遊技領域部振動センサによっては、第三振分装置2550に対して振動が加えられたかを監視し、第三振分装置2550における遊技球Bの進路を変更して第二V入賞口2008に遊技球Bを入球させるなどの不正行為を監視している。

【2266】

第二の具体例として、「不正監視A」では、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ2010、振動センサ3003）の全てを用いて、不正行為であると判断する部位を多くするのに対し、「不正監視B」では、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ2010、振動センサ3003）の一部である設定操作部磁気センサ、設定操作部振動センサのみを用いて、不正行為であると判断する部位を少なくしている。つまり、「不正監視A」では、遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺における磁気の発生を検知するだけでなく、遊技盤5の前側に位置する遊技領域5aの前方における磁気や振動の発生を検知することが可能であるのに対し、「不正監視B」では、遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺における磁気や振動の発生のみを検知することが可能である。例えば、遊技領域部磁気センサ、遊技領域部振動センサに不具合が生じ、不正行為が行われていないにもかかわらず、そのような検出センサが頻繁に検出する場合には、「不正監視B」を選択することで、その頻繁に検出することを防止することができる。また、磁石ゴトや振動ゴトの対策を強化したい場合には、「不正監視A」を選択することで、遊技領域5aの前方に対しても不正行為を監視し、磁石ゴトや振動ゴトによる不正行為の監視を強化することができる。

【2267】

なお、本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ2010として、設定操作部磁気センサと、遊技領域部磁気センサと、の2つの磁気センサ2010が設けられているが、磁気の発生した箇所（遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺であるのか、遊技盤5の前側に位置する遊技領域5aの前方であるのか）を特定することが可能な1つの磁気センサ2010を設けるようにしてもよい。同様に、振動による不正行為を検知する振動センサ3003として、設定操作部振動センサと、遊技領域部振動センサと、の2つの振動センサ3003が設けられているが、振動の発生した箇所（遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺であるのか、遊技盤5に設けられたセンター役物2500の第三振分装置2550の周辺であるのか）を特定することが可能な1つの振動センサを設けるようにしてもよい。このような場合にも、「不正監視B」では、遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺において磁気や振動が発生したと特定した場合のみ、不正行為であると判断することで、上記と同様の効果を得ることができる。

【2268】

次いで、第三の具体例として、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合にそのエラー状態を解除する条件を異ならせる場合について、以下に説明する。

【2269】

第三の具体例として、「不正監視A」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、電源を再投入することでエラー状態を解除することが可能であるのに対し、「不正監視B」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、所定の時間（例えば、3分）が経過することでエラー状態を自動的に解除することを可能にしている。つまり、「不正監視A」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、ホール店員が、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、電源スイッチ630aを操作してパチンコ機1の電源を再投入しなければ、エラー状態を解除することができない。なお、不正行為を検知する検出センサ（磁気センサ2010、振動センサ3003

）が磁気や振動の発生を検出した場合には、エラー状態に移行し、演出表示装置 1 6 0 0 の画像やランプ、スピーカからの出力によって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出を実行しており、遊技が進行するのを正常に把握することが困難となる。このため、「不正監視 A」を選択した場合には、不正行為であると判断してエラー状態に移行した際に、ホール店員による作業が必要となり、その不正行為をホール店員が把握することとなることから、不正行為に対する抑止力を高くすることができる。また、磁石ゴトや振動ゴトの対策を強化したい場合には、「不正監視 A」を選択することで、磁石ゴトや振動ゴトによる不正行為の監視を強化することができる。

【 2 2 7 0 】

次いで、第四の具体例として、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合にそのエラー状態に関する情報を、パチンコ機 1 の外部端子板 5 5 8 を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに出力するか否かを異ならせる場合について、以下に説明する。

【 2 2 7 1 】

第四の具体例として、「不正監視 A」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、そのエラー状態に関する情報を、パチンコ機 1 の外部端子板 5 5 8 を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに出力するのに対し、「不正監視 B」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合であっても、そのエラー状態に関する情報をホールコンピュータに出力しないようにしている。つまり、「不正監視 A」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した際に、その場にいても、不正行為をホール店員が即座に把握しうることから、不正行為に対する抑止力を高くすることができる。また、磁石ゴトや振動ゴトの対策を強化したい場合には、「不正監視 A」を選択することで、磁石ゴトや振動ゴトによる不正行為の監視を強化することができる。

【 2 2 7 2 】

次いで、第五の具体例として、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合にそのエラー状態に関する情報を、演出表示装置 1 6 0 0 の画像やランプ、スピーカからの出力によって外部報知するか否かを異ならせる場合について、以下に説明する。

【 2 2 7 3 】

第五の具体例として、「不正監視 A」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、演出表示装置 1 6 0 0 の画像やランプ、スピーカからの出力によって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出を実行するなどし、エラー状態に関する情報を外部報知しているのに対し、「不正監視 B」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合であっても、そのエラー状態に関する情報を外部報知しないようにしている。つまり、「不正監視 A」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した際に、エラー状態に関する情報の外部報知によって不正行為者が警告を受けることとなり、不正行為に対する抑止力を高くすることができる。また、磁石ゴトや振動ゴトの対策を強化したい場合には、「不正監視 A」を選択することで、磁石ゴトや振動ゴトによる不正行為の監視を強化することができる。

【 2 2 7 4 】

なお、本例では、設定値 1 ～ 3 に「不正監視 A」、設定値 1 ' ～ 3 ' に「不正監視 B」が設定されており、主制御 M P U 1 3 1 0 a が周辺制御基板 1 5 1 0 に向けて、設定値に関する情報をコマンドとして送信することで、周辺制御基板 1 5 1 0 側で、「不正監視 A」と「不正監視 B」のいずれで待機するべきであるのかを判断することができる。このため、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、主制御 M P U 1 3 1 0 a が周辺制御基板 1 5 1 0 に向けて、エラー状態に関する情報をコマンドとして送信したときに、周辺制御基板 1 5 1 0 側で、エラー状態に関する情報を外部報知するか否かを判断することができる。

【 2 2 7 5 】

なお、「不正監視 B」では、不正行為であると判断してエラー状態に移行した場合に、エラー状態に関する情報を外部報知するようにし、その際、演出表示装置 1 6 0 0 の画像や

10

20

30

40

50

ランプ、スピーカからの出力を、「不正監視 A」よりも抑えた（目立たない）態様で実行するようにしてもよい。例えば、「不正監視 B」では、エラー状態に関する情報を外部報知する際に、ランプやスピーカからの出力を止めて、演出表示装置 1600 の画像のみ表示するようにしてもよい。このような場合にも、エラー状態に関する情報を外部報知する可否かを異ならせた場合である上記と同様の効果を得ることができる。

【2276】

上記では、6つの設定値を設定することが可能な設定変更基板 1311 を用い、「大当り確率」を3種類しか設定する必要がなく、3つの余剰の設定値が発生した場合について説明した。つまり、設定値 1' ~ 3' では、設定値 1 ~ 3 と「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも、不正行為の監視体制を「不正監視 A」に設定した設定値 1 ~ 3 に対し、「不正監視 B」を設定するようにしたが、これに限定されることがなく、例えば、5種類の「大当り確率」に対応した設定値 1 ~ 5 を設定し、1つの余剰の設定値が発生した場合には、その1つの余剰の設定値に対して不正行為の監視体制を異ならせるようにすればよい。例えば、1つの余剰の設定値である設定値 1' では、設定値 1 ~ 5 のうち設定値 1 と「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも、不正行為の監視体制を「不正監視 A」に設定した設定値 1 ~ 5 に対し、「不正監視 B」を設定するようにすればよい。このような場合にも、余剰の設定値を有効に活用することができる。

【2277】

また、上記では、不正行為の監視体制として「不正監視 A」と「不正監視 B」のいずれか一方を設定しているが、不正行為の監視体制が異なる「不正監視 A」、「不正監視 B」、「不正監視 C」のいずれか1つを設定してもよい。なお、「不正監視 C」、「不正監視 B」、「不正監視 A」の順で不正行為の監視を強化している。例えば、2種類の「大当り確率」に対応した設定値 1, 2 を設定し、4つの余剰の設定値が発生した場合について説明すると、不正行為の監視体制を「不正監視 A」に設定した設定値 1, 2 に対し、「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも「不正監視 B」に設定した設定値 1', 2' や、「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも「不正監視 C」に設定した設定値 1'', 2'' を、余剰の設定値として設定すればよい。このような場合にも、余剰の設定値を有効に活用することができる。

【2278】

上記では、「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも、不正行為の監視体制が異なるように設定される場合について説明したが、「大当り確率」や「小当り確率」以外の情報として、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられた複数の役物（可動物）の全部あるいは一部の動作体制が異なるように設定されるものであってもよい。このような遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられた複数の役物（可動物）の一部の動作体制が異なるように設定される場合について、第六の具体例として、以下に説明する。

【2279】

図 239 に示すように、第六の具体例では、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられた複数の役物（可動物）のうちの特定役物（特定可動物）の動作体制として、設定値 1 ~ 3 に「特定役物動作あり」、設定値 1' ~ 3' に「特定役物動作なし」が設定されている点が、「不正行為の監視体制」が設定された第一の具体例～第五の具体例とは異なる。つまり、第六の具体例では、設定値 1 と設定値 1'、設定値 2 と設定値 2'、設定値 3 と設定値 3' のそれぞれで、「大当り確率」や「小当り確率」が同じ設定値でありながらも、特定役物（特定可動物）の動作体制が「特定役物動作あり」と「特定役物動作なし」のいずれか一方に設定されている。なお、遊技盤 5 や扉枠 3 に設けられた複数の役物（可動物）は、各々駆動モータやソレノイドなどの駆動源を用いて動作することが可能であり、例えば、本実施形態の特定役物は、前述した演出操作ユニット 300 における演出操作部ユニット 350 からなり、前述した動作機構によって演出操作ユニット 300 は昇降動作することが可能となっている。この演出操作ユニット 300 は、遊技者が直接接触して操作可能なものであるが故、他の役物に比べて故障や不具合が生じる可能性が高いものである。そして、「特定役物動作あり」では、特定役物の動作（演出操作ユニット 300 は昇降動作）を伴う可動物演

出の実行中の所定のタイミングで特定役物が動作するように制御するのに対し、「特定役物動作なし」では、特定役物の動作を伴う可動物演出を実行することなく、特定役物が動作しないように制御している。例えば、特定役物の動作機構に不具合が生じ、特定役物が正常に動作しなくなった場合には、「特定役物動作なし」を選択することで、特定役物の動作が途中で停止してしまい遊技の継続が困難になるといった状況が発生することを防止することができる。

【2280】

なお、本例では、複数の変動パターンのうち、特定役物の動作を伴う可動物演出の実行が設定される変動パターンを決定した場合に、「特定役物動作あり」では、特定役物の動作を伴う可動物演出の実行中の所定のタイミングで特定役物が動作するように制御するのに対し、「特定役物動作なし」では、特定役物の動作を伴う可動物演出を実行することなく、特定役物が動作しないように制御している。これに対し、「特定役物動作あり」と「特定役物動作なし」で、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルを変更するようにしてもよく、例えば、「特定役物動作あり」では、複数の変動パターンのうち、特定役物の動作を伴う可動物演出の実行が設定される変動パターンを決定することを可能とするのに対し、「特定役物動作なし」では、特定役物の動作を伴う可動物演出の実行が設定される変動パターンを決定しないように制御してもよい。このような場合にも、「特定役物動作なし」では、特定役物の動作を伴う可動物演出を実行することなく、特定役物が動作しないように制御することで、上記と同様の効果を得ることができる。

【2281】

また、本例では、特定役物（特定可動物）の動作体制が「特定役物動作あり」である設定値1～3に設定した場合には、電源投入時（設定変更後）に特定役物の初期動作が行われるのに対し、「特定役物動作なし」である設定値1'～3'に設定した場合には、電源投入時（設定変更後）に特定役物の初期動作が行われないようにしている。これにより、複数の役物（可動物）のうちの特定役物（特定可動物）が動作対象から外されていることを改めて認識させることができる。また、特定役物（特定可動物）の動作に関して、作業者が意図した設定値であるかどうかを確認することができ、作業者が意図しない設定値に間違えるといった状況が発生することを防止することができる。

【2282】

上記とは異なり、特定役物（特定可動物）の動作に関する不具合の有無確認を優先する場合には、それを正確に知らせる上で、「特定役物動作あり」と「特定役物動作なし」のいずれを設定した場合にも、電源投入時（設定変更後）に特定役物の初期動作が行われるようにしてもよい。

【2283】

また、「特定役物動作あり」と「特定役物動作なし」のいずれが設定されているかについては、設定表示器1310gに表示される設定値によって確認することができるが、設定表示器1310g以外でも報知するようにしてもよい。例えば、設定値の設定変更の完了時において、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって「特定役物動作ありに設定しました／特定役物動作なしに設定しました」の報知を行ったり、遊技が行われていない期間の待機画面として、その旨の報知を行ったりして、複数の役物（可動物）のうちの特定役物（特定可動物）が動作対象であるかどうかを認識することができる。

【2284】

また、本例では、作業者による設定値の設定変更によって、「特定役物動作あり」と「特定役物動作なし」のいずれか一方に設定することを可能にしているが、そのような初期設定した後に、遊技者によりその初期設定を他の設定に変更可能としてもよい。例えば、遊技が行われていない期間の待機画面の表示中に、遊技者が「特定役物動作あり」と「特定役物動作なし」のいずれか一方に変更することを可能にしてもよい。すなわち、設定値1～3に「特定役物動作あり」、設定値1'～3'に「特定役物動作なし」が設定されており、主制御MPU1310aが周辺制御基板1510に向けて、設定値に関する情報をコマ

ンドとして送信することで、周辺制御基板1510側で、初期設定としていずれか一方の設定を実行するようになるが、初期設定後に遊技者が他の設定に変更した場合には、周辺制御基板1510側で、初期設定よりも遊技者が変更した設定を優先して実行するようにしている。

【2285】

また、複数の役物（可動物）のうちの特定役物（特定可動物）は、演出操作ユニット300における演出操作部ユニット350に限られず、遊技盤5や扉枠3に設けられるものや、演出表示装置1600の画面前方外から画面前方に向けて動作するものであってもよい。また、本例では、設定値の設定変更によって、複数の役物（可動物）のうちの特定役物（特定可動物）の動作体制の変更を可能としているが、特定役物に限られず、複数の役物（可動物）あるいは全ての役物の動作体制の変更を可能とし、その対象となった役物を「役物動作あり」と「役物動作なし」のいずれか一方に設定するようにしてもよい。また、役物（可動物）は、遊技盤5や扉枠3だけでなく、外枠2や本体枠4に設けられてもよく、そのような役物についても、動作体制の変更を可能とする対象としてもよい。

【2286】

【25．不正監視】

本実施形態では、上述したステップS112の不正行為検出処理において、各種の不正行為が監視されている。具体的には、パチンコ機1に磁石を近づけて遊技盤5に区画形成される遊技領域5aを流下する遊技球Bの進路を変更して遊技盤5に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を検知する磁気センサ2010が設けられており、主制御MPU1310aが磁気センサ2010からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定し、磁石による不正行為を監視している。加えて、パチンコ機1をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機1に振動を加えて遊技盤5に区画形成される遊技領域5aを流下する遊技球Bの進路を変更して遊技盤5に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を検知する振動センサ3003を設けることで、主制御MPU1310aが振動センサ3003からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定し、振動による不正行為を監視している。これらの不正行為の監視については、通常時と、設定値の設定変更や設定値の確認表示が行われている状態とで、監視する態様を異ならせている。

【2287】

【25－1．通常時における不正監視について】

まず、通常時における不正行為の監視について、以下に説明する。ここで、通常時とは、本体枠4が閉鎖している状態、且つ、設定値の設定変更や設定値の確認表示が行われていない状態であり、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態を指している。

【2288】

本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ2010として、遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺における磁気の発生を検知することが可能な設定操作部磁気センサと、遊技盤5の前側に位置する遊技領域5aの前方における磁気の発生を検知することが可能な遊技領域部磁気センサと、が設けられている。そして、通常時には、設定操作部磁気センサを用いてパチンコ機1の裏面側の所定領域に対する不正行為を監視している。つまり、通常時には、設定操作部磁気センサによって、パチンコ機1の裏面側における設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して、本来発生するはずのない磁気（不正なアクセスによる磁気）が発生したか（磁石が近づいたか）を監視し、設定値の設定変更や確認表示を行う者以外がその設定変更や確認表示しようとするなどの不正行為を監視している。磁石を用いたパチンコ機1の裏面側に対する不正行為としては、例えば、パチンコ機1が設置される島設備内（パチンコ機1の裏面側が露呈される空間内）に金属製の不正器具と、その金属製の不正器具を間接的に操作する磁石とを仕込んでおき、パチンコ機1と島設備内との僅かな隙間やパチンコ機1の一部を破壊した開口を通じて磁石および金属製の不正器具を

操作し、パチンコ機 1 の裏面側における設定変更基板 1 3 1 1 や設定キースイッチ 1 3 1 1 a に不正にアクセスする行為が考えられる。なお、ステップ S 1 1 2 の不正行為検出処理において、設定操作部磁気センサからの検出信号が入力されたときには、設定変更基板 1 3 1 1 や設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設けられた領域に対して磁石を用いた不正行為が行われていると判断している。

【2 2 8 9】

同様に、通常時には、遊技領域部磁気センサを用いてパチンコ機 1 の表面側の所定領域に対する不正行為を監視している。つまり、通常時には、遊技領域部磁気センサによって、遊技領域 5 a の前方の領域に対して、本来発生するはずのない磁気（不正なアクセスによる磁気）が発生したか（磁石が近づいたか）を監視し、遊技領域 5 a を流下する遊技球 B の進路を変更して遊技盤 5 に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させるなどの不正行為を監視している。なお、ステップ S 1 1 2 の不正行為検出処理において、遊技領域部磁気センサからの検出信号が入力されたときには、遊技領域 5 a の前方の領域に対して磁石を用いた不正行為が行われていると判断している。

【2 2 9 0】

なお、本例では、磁石による不正行為を検知する磁気センサ 2 0 1 0 として、設定操作部磁気センサと、遊技領域部磁気センサと、の 2 つの磁気センサ 2 0 1 0 が設けられているが、これら 2 つの設定操作部磁気センサと遊技領域部磁気センサとは同一の性能を有するものでもよい。すなわち、この 2 つの磁気センサ 2 0 1 0 は、図示は省略するが、矩形箱状のセンサ体で構成されており、一方側の側面に対して垂直方向に感度が強い指向性を有する第 1 の磁気検出領域内での磁気検出と、その反対側である他方側の側面に対して垂直方向に感度が強い指向性を有する第 2 の磁気検出領域内での磁気検出とを行うことができるようになっている。なお、「垂直方向に感度が強い」とは、各側面に対して水平方向と比べて垂直方向に感度が強いという意味であって、水平方向に感度が全くないという意味ではない。換言すると、各側面から発せられる磁気検出領域は、それぞれ球体状に囲まれた広域な領域となっている。そして、遊技領域部磁気センサは、こうしたセンサ体の側面から発する第 1 の磁気検出領域と第 2 の磁気検出領域とがパチンコ機 1 の正面視で左右方向あるいは上下方向に広がるように配置され、パチンコ機 1 の表面側の広範（例えば第一始動口 2 0 0 2、第二始動口 2 0 0 4、普通入賞口 2 0 0 3、大入賞口 2 0 0 5 などの入賞口や、その他球流路の主要部位などのうちの複数箇所）を監視できるようにしている。一方で、設定操作部磁気センサは、上述のセンサ体の側面から発する第 1 の磁気検出領域と第 2 の磁気検出領域とがパチンコ機 1 の正面視で前後方向に広がるように、且つ、一方の磁気検出領域がパチンコ機 1 の裏面側を包含するように配置され、パチンコ機 1 の裏面側における設定変更基板 1 3 1 1 や設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設けられた領域を監視できるようにしている。

【2 2 9 1】

なお、2 つの設定操作部磁気センサ及び遊技領域部磁気センサで同一の性能を有さない実施形態とすることもできる。例えば、設定操作部磁気センサ及び遊技領域部磁気センサに代えて、磁気が発生した箇所（遊技盤 5 の後側に位置する設定変更基板 1 3 1 1 や設定キースイッチ 1 3 1 1 a の周辺であるのか、遊技盤 5 の前側に位置する遊技領域 5 a の前方であるのか）を特定することが可能な 1 つの磁気センサ 2 0 1 0 を設けるようにしてもよい。このような構成でも、設定変更基板 1 3 1 1 や設定キースイッチ 1 3 1 1 a が設けられた領域に対して磁石が近づいたかや、遊技領域 5 a の前方の領域に対して磁石が近づいたかをそれぞれ監視することができる。

【2 2 9 2】

また、本例では、振動による不正行為を検知する振動センサ 3 0 0 3 として、遊技盤 5 の後側に位置する設定変更基板 1 3 1 1 や設定キースイッチ 1 3 1 1 a の周辺における振動の発生を検知することが可能な設定操作部振動センサと、遊技盤 5 に設けられたセンター役物 2 5 0 0 の第三振分装置 2 5 5 0 の周辺における振動の発生を検知することが可能な遊技領域部振動センサと、が設けられている。そして、通常時には、設定操作部振動セン

サを用いて不正行為を監視している。つまり、通常時には、設定操作部振動センサによって、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して、本来発生するはずのない振動（不正なアクセスによる振動）が加えられたかを監視し、設定値の設定変更や確認表示を行う者以外がその設定変更や確認表示しようとするなどの不正行為を監視している。なお、ステップS112の不正行為検出処理において、設定操作部振動センサからの検出信号が入力されたときには、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して振動による不正行為が行われていると判断している。

【2293】

一方、通常時のうち小当り遊技中のみ、遊技領域部振動センサを用いて不正行為を監視し、小当り遊技以外では、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行っていない。これは、小当り遊技では、第三振分装置2550において、第二振分装置2540により第二V入賞口2008側に振分けられた遊技球Bを第二V入賞口2008とハズレ側とのいずれかに振分けようとしているが、第三振分装置2550に対して振動が加えられると、第三振分装置2550における遊技球Bの進路を変更して第二V入賞口2008に遊技球Bを入球させることが可能になってしまい、そのような不正行為を防止するためである。つまり、通常時のうち小当り遊技中には、遊技領域部振動センサによって、第三振分装置2550に対して、本来発生するはずのない振動（不正なアクセスによる振動）が加えられたかを監視し、第三振分装置2550における遊技球Bの進路を変更して第二V入賞口2008に遊技球Bを入球させるなどの不正行為を監視している。なお、ステップS112の不正行為検出処理において、遊技領域部振動センサからの検出信号が入力されたときには、第三振分装置2550に対して振動による不正行為が行われていると判断している。

【2294】

なお、本例では、振動による不正行為を検知する振動センサ3003として、設定操作部振動センサと、遊技領域部振動センサと、の2つの振動センサ3003が設けられているが、振動の発生した箇所（遊技盤5の後側に位置する設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aの周辺であるのか、遊技盤5に設けられたセンター役物2500の第三振分装置2550の周辺であるのか）を特定することが可能な1つの振動センサ3003を設けるようにしてもよい。このような構成でも、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して振動が加えられたかや、第三振分装置2550に対して振動が加えられたかをそれぞれ監視することができる。

【2295】

また、通常時には、ステップS113の発射許可信号設定処理において、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定し、遊技者がハンドル195を操作したときに遊技球Bを発射することを可能としている。

【2296】

また、通常時には、第一始動口2002、第二始動口2004、普通入賞口2003、大入賞口2005などの入賞口に遊技球Bが入賞したときに、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力し、遊技球Bの検出を有効なものとして扱うようにしている。具体的には、遊技球Bの検出を無効とする場合には、例えば、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが入賞したとしても、図柄変動が行われず、遊技球Bの払出しも行われないのに対し、遊技球Bの検出を有効とする場合には、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが入賞したときに、図柄変動が行われるとともに、遊技球Bの払出しが行われることを可能としている。

【2297】

また、通常時には、図柄変動中における接触操作部302や押圧操作部303を用いた演出が実行されている期間を除いて、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置1600の画面などの発光部材から出力される光量を調整することを可能としている。

具体的には、押圧操作部 303 を操作することで演出表示装置 1600 に調整用の画像を表示した後、接触操作部 302 を回転操作することで音量や光量を調整することを可能としている。なお、図柄変動中における接触操作部 302 や押圧操作部 303 を用いた演出が実行されている期間には、その演出に対して接触操作部 302 や押圧操作部 303 が操作されることを待機した状態であるため、接触操作部 302 や押圧操作部 303 を操作したとしても、音量や光量を調整することができない禁止期間としている。

【2298】

〔25-2. 設定値の設定変更中における不正監視について〕

次に、設定値の設定変更中における不正行為の監視について、図 240 を参照して説明する。図 240 は、設定値の設定変更中における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

10

【2299】

設定値の設定変更を行う場合には、まず、パチンコ機 1 が電源投入されていない状態（パチンコ機 1 の電源が遮断されている状態）において、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行い（タイミング t1）、続いて設定キースイッチ 1311a の設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって 60 度回転操作して第 1 の ON 操作することにより設定キースイッチ 1311a を設定キー ON とする（タイミング t2）。そして、電源スイッチ 630a を操作してパチンコ機 1 の電源投入を行うことで（タイミング t3）、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）となる。そのような変更許可状態では、設定切替ボタン 1311b の押圧操作部を押圧操作するごとに、設定値（設定値 1～6）を変更することが可能であり、その後に設定キーシリンダを反時計方向へ向かって 120 度回転操作して第 2 の ON 操作することにより設定キースイッチ 1311a を決定キー ON とし、続いて設定キースイッチ 1311a を決定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置へ戻すように設定キーシリンダが時計方向へ向かって 60 度回転操作して OFF 操作することにより設定キースイッチ 1311a を OFF とする（タイミング t4）。つまり、タイミング t3 からタイミング t4 までの期間については、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）であり、設定キースイッチ 1311a を OFF としたタイミング t4 の後には、設定値の設定変更を行うことが不能な状態（変更不能状態）となる。そして、設定キースイッチ 1311a の設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖する作業を行うことで（タイミング t5）、遊技を行うことが可能な状態となる。

20

30

【2300】

本例では、タイミング t3 でのパチンコ機 1 の電源投入時において、主制御 MPU 1310a が主制御電源投入時処理（図 175、図 176 参照）を開始するが、タイミング t4 で設定キースイッチ 1311a を OFF とするまでは、ステップ S37 の設定変更処理を終了しないようにし（設定変更処理のステップ S222 で設定キースイッチ 1311a の OFF 操作があったと判断しない）、タイミング t3 からタイミング t4 までの期間には、その後のステップ S52 の割り込み許可設定が行われないように禁則し、通常の電源投入に比べてステップ S52 の割り込み許可設定の実行タイミングを遅延させている。そして、ステップ S52 の割り込み許可設定が行われるまでは、主制御側タイマ割り込み処理（図 177 参照）を開始しないため、主制御側タイマ割り込み処理におけるステップ S104 のスイッチ入力処理、ステップ S112 の不正行為検出処理、ステップ S113 の発射許可信号設定処理などが未実行とされて待機された状態となる。つまり、タイミング t3 からタイミング t4 までの期間については、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）であるが、不正行為の監視を実行しないようにし、また、遊技球 B の発射を許可しないとともに、入賞口に遊技球 B が入賞した際に検出信号の入力を有効なものとし、しない特殊な期間としている。なお、タイミング t3 からタイミング t4 までの期間である変更許可状態では、設定値の設定変更中に関する情報を、パチンコ機 1 の外部端子板 558 を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに出力し、設定変更中であ

40

50

ることをホール店員が把握しうるようにしている。

【2301】

具体的には、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視や、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視全体を実行しないようにしている。これは、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しており、設定値の設定変更を行う正規の作業者以外が、磁石を用いた不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が磁気を発生しうるものを有していたとしても、磁石を用いた不正行為として検出されることを防止し、正規の設定変更作業の阻害を抑制することができる。

10

【2302】

同様に、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視や、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視全体を実行しないようにしている。これは、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しており、その設定変更を行う正規の作業者以外が、振動による不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が振動を加えてしまったとしても、振動による不正行為として検出されることを防止し、正規の設定変更作業の阻害を抑制することができる。

20

【2303】

また、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定しないようにし、遊技球Bの発射を禁止している。これにより、設定値の設定変更を行う正規の作業者がハンドル195に触れてしまっても、遊技球Bが発射されないようにでき、正規の設定変更作業の阻害を抑制することができる。また、万一、変更許可状態にて遊技者がハンドル195を操作したとしても、遊技球Bを発射できないようにしている。

【2304】

また、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、第一始動口2002、第二始動口2004、普通入賞口2003、大入賞口2005などの入賞口や各種のゲート部（ゲート）に遊技球Bが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力することがなく、遊技球Bの検出を無効なものとして扱うようにしている。なお、検出センサによる遊技球Bの検出自体を行わないようにしたり、検出センサからの検出信号を入力しながらも無効なものとして扱うようにしたりしてもよい。このように、遊技球Bの検出を無効とする場合には、例えば、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが入球したとしても、抽選、図柄変動、遊技球Bの払出しの何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の設定変更を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Bが第一始動口2002や第二始動口2004に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。

30

【2305】

また、図示は省略したが、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、入賞口やゲート部（ゲート）など各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力することがないのと同時に、アウト口1008に対応する検出センサからの検出信号も主制御MPU1310aが入力することがないようにして、遊技球Bの検出を無効なものとして扱うようにしている。このように、アウト口1008から排出される遊技球Bの検出を無効とする場合には、例えば、変更許可状態にて遊技領域5aから排出された遊技球Bについて、上記したベースモニタ1310hによる計測対象（アウト数カウンタへの加算対象）から除外することが可能になり、遊技領域5a内に玉掛かり（球詰まり）等で残存していた遊技球Bが変更許可状態で検出されてベースモニタ1310hに計測（アウト数カウンタに加算）されてしまう、といった事態を回避する

40

50

ことができる。

【2306】

また、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、接触操作部302や押圧操作部303を操作したとしても、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置1600の画面などの発光部材から出力される光量を調整できないようにしている。

【2307】

また、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、演出表示装置1600の画面における図柄表示を消去し、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の設定変更中であることを通知する設定変更中報知（設定変更関連報知）を実行している。設定変更中報知としては、「設定変更中です」を繰返す音声と、「設定変更中！」というメッセージ表示、選択操作過程における1～6の設定値に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。この設定変更中報知は、変更許可状態でのみ行われる報知（演出）であり、外枠2に対して本体枠4が開放した状態で行われる本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、外枠2に対して本体枠4が開放した状態では、通常では本体枠開放報知（「枠が開いています」の表示や音声など）を行うものの、変更許可状態では、本体枠開放報知を行うことなく設定変更中報知を最優先に実行することとしている。なお、本体枠開放報知と設定変更中報知とを並行して実行するようにし、設定変更中報知を本体枠開放報知よりも優先して、設定変更中報知が終了した後に本体枠開放報知を行う形態も例示できる。

【2308】

また、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、上記した設定変更中報知として、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力に加えて、機能表示ユニット1400による通知も実行している。具体的には、機能表示ユニット1400には、図示は省略するが、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器に加えて、設定値の設定変更中（変更許可状態）であることを表示する1つのLEDからなる設定変更中表示器、設定値の確認表示中（確認表示状態）であることを表示する1つのLEDからなる確認表示中表示器が備えられている。そして、変更許可状態には、機能表示ユニット1400における設定変更中表示器のLEDのみを点灯させ、それ以外の表示器のLEDを全て消灯させるようになっている。これにより、変更許可状態では、機能表示ユニット1400による通知によって、遊技が進行しないことを把握することができる。

【2309】

また、設定キースイッチ1311aをOFFとしたタイミングt4の時点で、主制御電源投入時処理（図175、図176参照）におけるステップS37の設定変更処理を終了し（設定変更処理のステップS222で設定キースイッチ1311aのOFF操作があったと判断し）、ステップS52の割り込み許可設定が行われるようになる。そして、主制御側タイマ割り込み処理（図177参照）を開始することが可能となり、主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS104のスイッチ入力処理、ステップS112の不正行為検出処理、ステップS113の発射許可信号設定処理などが行われるようになる。しかしながら、本実施形態では、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うまでは（タイミングt5）、遊技球Bの発射の許可や、入賞口に遊技球Bが入賞した際に検出信号の入力を可能とせず、遊技を開始することができない状態を維持するようにしている。つまり、タイミングt4からタイミングt5までの期間には、不正行為により入賞口に遊技球Bを入賞させたとしても検出信号が入力されることがなく、不正な利益を得ることができない期間であり、また、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する衝撃を受ける可能性があることから、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を未実行として待機した状態となっている。

【2310】

また、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行ったタイミングt5の時点から、遊技球Bの発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態とし、上述した「通常時における不正監視について」で説明した内容で、各種の不正行為の監視を開始するようにしている。

【2311】

また、タイミングt4からタイミングt5までの期間には、外枠2に対して本体枠4を閉鎖していない状態であり、演出表示装置1600の画面において、遊技の開始を待機している状態であることを通知する画像を表示している（遊技待機報知）。そして、タイミングt5から所定期間には、外枠2に対して本体枠4を閉鎖した後であり、演出表示装置1600の画面において、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を開始することが可能になったことを通知する画像（遊技開始報知）を表示している。

10

【2312】

なお、本例では、タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間（タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定していないが、変更許可状態にてハンドル195による発射操作の点検等を行うことを考慮して、その期間で発射許可信号の論理を設定し、作業者がハンドル195を操作したときに遊技球Bを発射できるようにしてもよい。ただし、タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間（タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射までの許可に留め、各種の入賞口やゲート部（ゲート）に遊技球Bを入球させたとしても検出信号が入力されることがないようにして、不当に遊技が進行することが無いようにすることが望ましい。

20

【2313】

また、本例では、タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間（タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定しないようにし、タイミングt5（タイミングt4であってもよい。）の時点から、遊技球Bの発射が可能な状態としているが、変更許可状態を終了して遊技球Bの発射許可後に初めてハンドル195を操作（ハンドル195に接触）した時点で、変更許可状態にて設定値の設定変更が行われたことを通知する設定変更後報知を実行している。設定変更後報知としては、「設定変更しました」の音声と、「設定変更しました」というメッセージ表示、ランプ発光を実行することとしている。また、この設定変更後報知は、設定値の設定変更を行う正規の作業員以外が不正行為により設定値の設定変更を行った場合にも、設定値の設定変更後に初めてハンドル195を操作（ハンドル195に接触）した時点で実行することとしている。これにより、設定値の設定変更を行う正規の作業員が設定値の設定変更を行っていないにもかかわらず、設定変更後報知を実行した場合には、不正行為により設定値の設定変更が行われたことを外部に知られることとなり、不正行為に対する抑止力を高くすることができる。

30

40

【2314】

また、本例では、タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間（タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定しないようにし、タイミングt5（タイミングt4であってもよい。）の時点から、遊技球Bの発射が可能な状態としているが、遊技球Bの発射許可前の時点からハンドル195を操作（ハンドル195に接触）している場合には、遊技球Bの発射許可後に一旦、ハンドル195への接触を離して（接触検知をOFFにして）再度ハンドル195に接触（操作）しなければ、遊技球Bが発射されないようになっている。すなわち、タイミングt5の以前からハンドル195の接触がONになっていたと

50

しても、タイミング τ 5以降にそのハンドル195に対する接触検知がOFFからONになるエッジを検出しない限りは、その継続されたハンドル195への接触を無効にして遊技球Bが発射されないように制限している。これにより、設定値の設定変更を行う正規の作業者が、外枠2に対して本体枠4を開放した際にハンドル195に接触していたとしても、外枠2に対して本体枠4を閉鎖したときに不用意に遊技球Bが発射されることがなく、遊技者に損失が発生することを確実に防止することができる。

【2315】

また、上記とは異なり、変更許可状態の終了に基づく遊技開始を迅速化することを考慮して、遊技球Bの発射許可前の時点からハンドル195を操作している場合に、ハンドル195への接触を継続したままで、その継続されたハンドル195への接触を有効にして遊技球Bの発射許可時点から遊技球Bが発射できるようにしてもよい。このような場合には、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する前からハンドル195を操作して遊技球Bの発射を準備し、外枠2に対して本体枠4を閉鎖後から直ぐに遊技を開始できるようになる。

【2316】

また、本例では、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行ったタイミング τ 5の時点から、遊技球Bの発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態としているが、設定キースイッチ1311aをOFFとしたタイミング τ 4の時点で、直ちに遊技を行うことが可能な状態としてもよい。つまり、設定キースイッチ1311aをOFFとしたタイミング τ 4の時点から、遊技球Bの発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態とし、上述した「通常時における不正監視について」で説明した内容で、不正行為の監視などが行われるようにしてもよい。このような構成では、タイミング τ 4からタイミング τ 5までの期間において、外枠2に対して本体枠4を閉鎖していない状態であるが、演出表示装置1600の画面において、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を開始することが可能になったことを通知する画像（遊技開始報知）を表示するようにしてもよい。

【2317】

なお、別例として、電源投入後、ステップS37の設定変更処理を開始するよりも前に、少なくともステップS104のスイッチ入力処理、ステップS112の不正行為検出処理、ステップS113の発射許可信号設定処理、に相当する処理を先行して行うように構成してもよい。このような構成としつつ、タイミング τ 3からタイミング τ 4までの期間については、設定値の設定変更が行われている状態（変更許可状態）であるが、不正行為を監視しないようにし、また、遊技球Bの発射を許可しないとともに、入賞口に遊技球Bが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとしないようにしてもよい。

【2318】

また、上記した別例では、タイミング τ 3からタイミング τ 4までの期間である変更許可状態（タイミング τ 3からタイミング τ 5までの変更許可状態が含まれる期間であってもよい。）には、磁気センサ2010や振動センサ3003を用いて不正行為を監視するようにしながらも、磁気や振動などの異常を検出したときに、その異常な状態であることを通知しないように構成してもよい。また、通常時には、磁石や振動による不正行為が行われていると判断したときに、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を値1だけ加算（インクリメント）しているが、タイミング τ 3からタイミング τ 4までの期間である変更許可状態（タイミング τ 3からタイミング τ 5までの変更許可状態が含まれる期間であってもよい。）には、磁石や振動による不正行為が行われていると判断したとしても、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を加算しないように構成してもよい。このような構成であっても、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が磁石を近づけたり、振動を加えたりしてしまったとしても、磁石や振動による不正行為として通知や加算が行われることがなく、設定値の設定変更を行う際に不正行為の監視が障害になることを防止することができる。

【2319】

なお、上述した変更許可状態に関する各種の処理は、遊技場の環境等によって様々な二

10

20

30

40

50

ズが存在しうるため、遊技場毎に選択設定できるようにしてもよい。例えば、変更許可状態ではなく通常のRAMクリアスイッチの操作を伴う電源投入時に、遊技場の作業者が、変更許可状態に関する各種の処理をいずれの設定とするかを選択しうる状態を発生させ、その後に変更許可状態を発生したときに、その選択した設定で変更許可状態に関する各種の処理を実行することとする。これにより、遊技場Aでは、変更許可状態にて不正監視を非監視としつつも、ハンドル195への接触を有効とするように設定したり、遊技場Bでは、変更許可状態にて不正監視を非監視とし、且つ、ハンドル195への接触を無効とするように設定したりすることができ、変更許可状態にてハンドル195による発射操作の点検等を行いたいかな否かなど、遊技場のニーズに合わせることができるようになる。

【2320】

〔25-3. 設定値の確認表示中における不正監視について〕

上記では、設定値の設定変更中における不正行為の監視について、設定値の設定変更中に不正行為を監視していないことを説明したが、設定値の確認表示中における不正行為の監視については、設定値の確認表示中に不正行為を監視していない状態と、不正行為を一部で監視している状態と、のいずれで構成するようにしてもよい。まず、設定値の確認表示中に不正行為を監視していない場合について、図241を参照して説明する。図241は、設定値の確認表示中に不正行為を監視していない場合における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。

【2321】

現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、まず、パチンコ機1が電源投入されている状態を確認するとともに、図柄変動が行われていない状態（保留もない状態）を確認し、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い（タイミングt5）、続いて設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込んで、設定変更のときと同じように時計方向へ向かって60度回転操作して第1のON操作することにより設定キースイッチ1311aを設定キーONとする（タイミングt6）。このとき、設定表示器1310gには、現状の設定値（設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダが第1のON操作された時点における設定値1～設定値6のうち設定されている値）を表示する。そして、設定キースイッチ1311aを設定キーONした設定キーシリンダの回転位置から元の位置へ戻すように反時計方向へ向かって60度回転操作してOFF操作することで（タイミングt7）、設定表示器1310gに対して設定値を表示する状態から非表示する状態へ切り替える。つまり、タイミングt6からタイミングt7までの期間については、設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）であり、設定キースイッチ1311aをOFFとしたタイミングt7の後には、設定値の確認表示が行われていない状態（確認不能状態）となる。そして、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うことで（タイミングt8）、遊技を行うことが可能な状態となる。

【2322】

なお、設定キースイッチ1311aを設定キーONとするタイミングt6の時点では、賞球などの遊技球Bの払出しがない状態でなければ、設定表示器1310gに現状の設定値を表示しないように構成している。また、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込んで時計方向へ向かって60度回転操作して第1のON操作をしたとしても、賞球などの遊技球Bが払い出されている場合には、設定キースイッチ1311aを設定キーONとしない（設定キーOFFのまま）ようにしてもよいし、賞球などの遊技球Bの払出しが完了した後に、設定キースイッチ1311aを設定キーONとして、設定表示器1310gに現状の設定値を表示するように構成してもよい。

【2323】

また、別例として、現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、設定値の設定変更を行う場合と同じく、パチンコ機1が電源投入されていない状態（パチンコ機1の電源が遮断されている状態）において、設定キースイッチ1311aの設定キーシリンダの差し込み口に設定キーを差し込み、設定キーシリンダを時計方向へ向かって60度回転操

10

20

30

40

50

作して第1のON操作することにより設定キースイッチ1311aを設定キーONとし、電源スイッチ630aを操作してパチンコ機1の電源投入を行うことで、設定値の確認表示を行うことが可能な状態（確認表示状態）とするように構成してもよい。また、電源スイッチ630aを操作してパチンコ機1の電源投入を行う際に、RAMクリアスイッチを操作しながら電源投入すると、設定値の設定変更を行うことが可能な状態（変更許可状態）に移行する一方、RAMクリアスイッチを操作することなく電源投入すると、設定値の確認表示を行うことが可能な状態（確認表示状態）に移行するように構成してもよい。このような構成では、設定キースイッチ1311aを設定キーONとし、RAMクリアスイッチを操作することなく電源投入することで、設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）に移行するが、その設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）が、タイミングt6からタイミングt7までの期間に相当することとなる。

10

【2324】

本例では、タイミングt6からタイミングt7までの期間については、設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）であるが、不正行為の監視を実行しないようにし、また、遊技球Bの発射を許可しないとともに、入賞口に遊技球Bが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとし、しない特殊な期間としている。なお、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態では、設定値の確認表示中に関する情報を、パチンコ機1の外部端子板558を介して遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに出力し、確認表示中であることをホール店員が把握しうるようにしている。

【2325】

20

具体的には、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視や、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視全体を実行しないようにしている。これは、確認表示状態では、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aを操作しており、設定値の確認表示を行う正規の作業以外が、磁石を用いた不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が磁気を発生しうるものを有していたとしても、磁石を用いた不正行為として検出されることを防止し、正規の確認表示作業の阻害を抑制することができる。

【2326】

同様に、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視や、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視全体を実行しないようにしている。これは、確認表示状態では、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aを操作しており、その確認表示を行う正規の作業以外が、振動による不正行為を行う余地がないためである。また、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が振動を加えてしまったとしても、振動による不正行為として検出されることを防止し、正規の確認表示作業の阻害を抑制することができる。

30

【2327】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、遊技球Bの発射を払出制御基板633の発射制御部633bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定しないようにし、遊技球Bの発射を禁止している。これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業者がハンドル195に触れてしまっても、遊技球Bが発射されないようにでき、正規の確認表示作業の阻害を抑制することができる。また、万一、確認表示状態にて遊技者がハンドル195を操作したとしても、遊技球Bを発射できないようにしている。

40

【2328】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、第一始動口2002、第二始動口2004、普通入賞口2003、大入賞口2005などの入賞口や各種のゲート部（ゲート）に遊技球Bが入球した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力したとしても、遊技球Bの検出を無効なもの

50

として扱うようにしている。なお、検出センサによる遊技球Bの検出自体を行わないようにしたり、検出センサからの検出信号自体を入力しないようにしたりしてもよい。このように、遊技球Bの検出を無効とする場合には、例えば、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球Bが入球したとしても、抽選、図柄変動、遊技球Bの払出しの何れについても行われることがなくなり、これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業中に何らかの事情で遊技球Bが第一始動口2002や第二始動口2004に入球したとしても、それによる遊技進行を抑制することができる。

【2329】

また、図示は省略したが、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、入賞口やゲート部（ゲート）など各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力することがないのと同時に、アウト口1008に対応する検出センサからの検出信号も主制御MPU1310aが入力することがないようにして、遊技球Bの検出を無効なものとして扱うようにしている。このように、アウト口1008から排出される遊技球Bの検出を無効とする場合には、例えば、確認表示状態にて遊技領域5aから排出された遊技球Bについて、上記したベースモニタ1310hによる計測対象（アウト数カウンタへの加算対象）から除外することが可能になり、遊技領域5a内に玉掛かり（球詰まり）等で残存していた遊技球Bが確認表示状態で検出されてベースモニタ1310hに計測（アウト数カウンタに加算）されてしまう、といった事態を回避することができる。

【2330】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、接触操作部302や押圧操作部303を操作したとしても、スピーカから出力される音量や、ランプや演出表示装置1600の画面などの発光部材から出力される光量を調整できないようにしている。

【2331】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、演出表示装置1600の画面における図柄表示を消去し、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の確認表示中であることを通知する確認表示中報知（確認表示関連報知）を実行している。確認表示中報知としては、「確認表示中です」を繰返す音声と、「確認表示中！」というメッセージ表示、確認過程における1～6の設定値に対応した色でのランプ発光を実行することとしている。この確認表示中報知は、確認表示状態でのみ行われる報知（演出）であり、外枠2に対して本体枠4が開放した状態で行われる本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、外枠2に対して本体枠4が開放した状態では、通常では本体枠開放報知（「枠が開いています」の表示や音声など）を行うものの、確認表示状態では、本体枠開放報知を行うことなく確認表示中報知を最優先に実行することとしている。なお、本体枠開放報知と確認表示中報知とを並行して実行するようにし、確認表示中報知を本体枠開放報知よりも優先して、確認表示中報知が終了した後に本体枠開放報知を行う形態も例示できる。

【2332】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、上記した確認表示中報知として、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力に加えて、機能表示ユニット1400による通知も実行している。具体的には、機能表示ユニット1400には、図示は省略するが、状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器に加えて、設定値の設定変更中（変更許可状態）であることを表示する1つのLEDからなる設定変更中表示器、設定値の確認表示中（確認表示状態）であることを表示する1つのLEDからなる確認表示中表示器が備えられている。そして、確認表示状態には、機能表示ユニット1400における確認表示中表示器のLEDのみを点灯させ、それ以外の表示器のLEDを全て消灯させるようになっている。これにより、確認表示状態では、機能表示ユニット1400による通知によって、遊技が進行しないことを

把握することができる。

【2333】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態（タイミングt6からタイミングt8までの確認表示状態が含まれる期間であってもよい。）には、第一始動口2002、第二始動口2004、普通入賞口2003、大入賞口2005などの入賞口に遊技球Bが入賞した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力したとしても、遊技球Bの検出を無効なものとして扱うようにしているが、そのような検出信号を入力した場合には、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、遊技球Bの発射が許可されていないために入賞口に遊技球Bが入賞することがない期間であるにもかかわらず、不正に入賞口に遊技球Bが入賞していることを通知する警告演出Cを実行している。この警告演出Cは、確認表示中報知や本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、警告演出Cの実行時には、確認表示中報知や本体枠開放報知を行うことなく警告演出Cを最優先に実行することとしている。

【2334】

また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、遊技球Bの発射の許可や、入賞口に遊技球Bが入賞した際に検出信号の入力を可能とせず、遊技を開始することができない状態であるが、その後に外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うまでは（タイミングt8）、その状態を維持するようにしている。つまり、タイミングt7からタイミングt8までの期間には、不正行為により入賞口に遊技球Bを入賞させたとしても検出信号が入力されることがなく、不正な利益を得ることができない期間であり、また、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する衝撃を受ける可能性があることから、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を未実行として待機した状態となっている。

【2335】

また、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行ったタイミングt8の時点から、遊技球Bの発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態とし、上述した「通常時における不正監視について」で説明した内容で、各種の不正行為の監視を開始するようにしている。なお、外枠2に対して本体枠4を開放し、且つ、設定キースイッチ1311aを設定キーONとするタイミングt6の時点よりも前についても、遊技球Bの発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態とし、上述した「通常時における不正監視について」で説明した内容で、各種の不正行為の監視を開始するようにしている。

【2336】

また、タイミングt7からタイミングt8までの期間には、外枠2に対して本体枠4を閉鎖していない状態であり、演出表示装置1600の画面において、遊技の開始を待機している状態であることを通知する画像を表示している（遊技待機報知）。そして、タイミングt8から所定期間には、外枠2に対して本体枠4を閉鎖した後であり、演出表示装置1600の画面において、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を開始することが可能になったことを通知する画像を表示している（遊技開始報知）。

【2337】

また、外枠2に対して本体枠4を閉鎖している通常時には、設定キースイッチ1311aを設定キーONとする状態にならないはずであるが、そのような設定キーONとする状態になった場合には、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、不正に設定キーONとする状態になったことを通知する警告演出A、Bを実行している。具体的には、通常時に図柄変動が行われている状態で、設定キースイッチ1311aを設定キーONとする状態になった場合（タイミングt1）には、その設定キースイッチ1311aが設定キーOFFに戻るまでの間（タイミングt2）、警告演出Aを実行している。同様に、常時に図柄変動が行われていない状態で、設定キースイッチ1311aを設定キーONとする状態になった場合（タイミングt3）には、その設定キースイッチ13

1 1 aが設定キーOFFに戻るまでの間（タイミングt 4）、警告演出Bを実行している。また、この警告演出A、Bは、実行中の演出よりも優先して実行される。すなわち、警告演出A、Bの実行時には、図柄変動が行われているか否かにかかわらず実行中の演出を停止して警告演出A、Bを最優先に実行することとしている。なお、警告演出A、Bは、同じ態様で演出を実行しているが、図柄変動が行われている状態であるか否かを判別するように異なる態様で演出を実行してもよい。

【2 3 3 8】

また、磁石や振動による不正行為を監視している期間において、磁気や振動の発生を検出した場合には、演出表示装置1 6 0 0の画像やランプ、スピーカからの出力によって、所定期間にわたって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出を実行している。また、異常発生演出では、設定操作部磁気センサ、遊技領域部磁気センサ、設定操作部振動センサ、遊技領域部振動センサのいずれが異常を検出したかによって、異常の内容（磁気、振動のいずれの発生を検出したか）や、異常を検出した部位（設定変更基板1 3 1 1や設定キースイッチ1 3 1 1 aが設けられた領域であるのか、遊技領域5 aの前方の領域であるのか、第三振分装置2 5 5 0の周辺の領域であるのか）などを通知するようにしている。また、異常発生演出は、実行中の演出よりも優先して実行される。すなわち、異常発生演出の実行時には、図柄変動が行われているか否かにかかわらず実行中の演出を停止して異常発生演出を最優先に実行することとしている。

【2 3 3 9】

なお、本例では、タイミングt 6からタイミングt 8までの確認表示状態が含まれる期間（タイミングt 6からタイミングt 7までの期間である確認表示状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射を払出制御基板6 3 3の発射制御部6 3 3 bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定していないが、確認表示状態にてハンドル1 9 5による発射操作の点検等を行うことを考慮して、その期間で発射許可信号の論理を設定し、作業者がハンドル1 9 5を操作したときに遊技球Bを発射できるようにしてもよい。ただし、タイミングt 6からタイミングt 8までの確認表示状態が含まれる期間（タイミングt 6からタイミングt 7までの期間である確認表示状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射までの許可に留め、各種の入賞口やゲート部（ゲート）に遊技球Bを入球させたとしても検出信号が入力されることがないようにして、不当に遊技が進行することが無いようにすることが望ましい。

【2 3 4 0】

また、本例では、タイミングt 6からタイミングt 8までの確認表示状態が含まれる期間（タイミングt 6からタイミングt 7までの期間である確認表示状態であってもよい。）には、遊技球Bの発射を払出制御基板6 3 3の発射制御部6 3 3 bに対して許可する旨を伝える発射許可信号の論理を設定しておらず、タイミングt 8（タイミングt 7であってもよい。）の時点から、遊技球Bの発射が可能な状態としているが、遊技球Bの発射許可前の時点からハンドル1 9 5を操作（ハンドル1 9 5に接触）している場合には、遊技球Bの発射許可後に一旦、ハンドル1 9 5への接触を離して（接触検知をOFFにして）再度ハンドル1 9 5に接触（操作）しなければ、遊技球Bが発射されないようになっている。すなわち、タイミングt 8の以前からハンドル1 9 5の接触がONになっていたとしても、タイミングt 8以降にそのハンドル1 9 5に対する接触検知がOFFからONになるエッジを検出しない限りは、その継続されたハンドル1 9 5への接触を無効にして遊技球Bが発射されないように制限している。これにより、設定値の確認表示を行う正規の作業者が、外枠2に対して本体枠4を開放した際にハンドル1 9 5に接触していたとしても、外枠2に対して本体枠4を閉鎖したときに不用意に遊技球Bが発射されることがなく、遊技者に損失が発生することを確実に防止することができる。

【2 3 4 1】

また、上記とは異なり、確認表示状態の終了に基づく遊技開始を迅速化することを考慮して、遊技球Bの発射許可前の時点からハンドル1 9 5を操作している場合には、ハンドル1 9 5への接触を継続したままで、その継続されたハンドル1 9 5への接触を有効にして

10

20

30

40

50

遊技球 B の発射許可時点から遊技球 B が発射できるようにしてもよい。このような場合には、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖する前からハンドル 195 を操作して遊技球 B の発射を準備し、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖後から直ぐに遊技を開始できるようになる。

【2342】

また、本例では、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖する作業を行ったタイミング t8 の時点から、遊技球 B の発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態としているが、設定キースイッチ 1311a を OFF としたタイミング t7 の時点で、直ちに遊技を行うことが可能な状態としてもよい。つまり、設定キースイッチ 1311a を OFF としたタイミング t7 の時点から、遊技球 B の発射が可能で、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を行うことが可能な状態とし、上述した「通常時における不正監視について」で説明した内容で、不正行為の監視などが行われるようにしてもよい。このような構成では、タイミング t7 からタイミング t8 までの期間において、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖していない状態であるが、演出表示装置 1600 の画面において、図柄変動や大当り遊技、小当り遊技などの遊技を開始することが可能になったことを通知する画像（遊技開始報知）を表示するようにしてもよい。

10

【2343】

また、別例として、タイミング t6 からタイミング t7 までの期間である確認表示状態（タイミング t6 からタイミング t8 までの確認表示状態が含まれる期間であってもよい。）には、磁気センサ 2010 や振動センサ 3003 を用いて不正行為を監視するようにしながらも、磁気や振動などの異常を検出したときに、その異常な状態であることを通知しないように構成してもよい。また、通常時には、磁石や振動による不正行為が行われていると判断したときに、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を値 1 だけ加算（インクリメント）しているが、タイミング t6 からタイミング t7 までの期間である確認表示状態（タイミング t6 からタイミング t8 までの確認表示状態が含まれる期間であってもよい。）には、磁石や振動による不正行為が行われていると判断したとしても、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を加算しないように構成してもよい。このような構成であっても、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が磁石を近づけたり、振動を加えたりしてしまったとしても、磁石や振動による不正行為として通知や加算が行われることがなく、設定値の確認表示を行う際に不正行為の監視が障害になることを防止することができる。

20

30

【2344】

なお、上述した確認表示状態に関する各種の処理は、遊技場の環境等によって様々なニーズが存在しうるため、遊技場毎に選択設定できるようにしてもよい。例えば、確認表示状態ではなく通常の RAM クリアスイッチの操作を伴う電源投入時に、遊技場の作業者が、確認表示状態に関する各種の処理をいずれの設定とするかを選択しうる状態を発生させ、その後に確認表示状態を発生したときに、その選択した設定で確認表示状態に関する各種の処理を実行することとする。これにより、遊技場 A では、確認表示状態にて不正監視を非監視としつつも、ハンドル 195 への接触を有効とするように設定したり、遊技場 B では、確認表示状態にて不正監視を非監視とし、且つ、ハンドル 195 への接触を無効とするように設定したりすることができ、確認表示状態にてハンドル 195 による発射操作の点検等を行いたいかな否かなど、遊技場のニーズに合わせることができるようになる。

40

【2345】

次に、設定値の確認表示中に不正行為を一部で監視している場合について、図 242 を参照して説明する。図 242 は、設定値の確認表示中に不正行為を一部で監視している場合における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。ここでは、上記した設定値の確認表示中に不正行為を監視していない場合とは異なる点について、以下に説明するものとする。

【2346】

本例では、タイミング t6 からタイミング t7 までの期間については、設定値の確認表示が行われている状態（確認表示状態）であるが、遊技球 B の発射を許可しないととも、

50

入賞口に遊技球Bが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとし、また、不正行為のうち、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対する不正行為のみを監視している。

【2347】

具体的には、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視を行っていないのに対し、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。これは、確認表示状態では、外枠2に対して本体枠4を閉鎖している状態で、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aを操作しているが、設定値の確認表示を行う正規の作業以外が、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して磁石を近づけるように不正行為を行い、不正に設定値が変更されてしまうなどの誤作動が生じる可能性を排除するためである。

10

【2348】

一方、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、不正行為により入賞口に遊技球Bを入賞させたとしても検出信号が入力されることがなく、不正な利益を得ることができない期間であることから、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視を行う必要がないものとなっている。

【2349】

なお、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態だけでなく、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うタイミングt8までの期間にも、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。つまり、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視については、通常時であるか、外枠2に対して本体枠4を開放した状態であるか、設定キースイッチ1311aを設定キーONとした確認表示状態であるかにかかわらず、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して常に監視を行うようにしている。

20

【2350】

同様に、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行っていないのに対し、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。これは、確認表示状態では、外枠2に対して本体枠4を閉鎖している状態で、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aを操作しているが、設定値の確認表示を行う正規の作業以外が、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して振動を加えるように不正行為を行い、不正に設定値が変更されてしまうなどの誤作動が生じる可能性を排除するためである。

30

【2351】

一方、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、不正行為により入賞口に遊技球Bを入賞させたとしても検出信号が入力されることがなく、不正な利益を得ることができない期間であることから、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行う必要がないものとなっている。

【2352】

なお、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態だけでなく、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うタイミングt8までの期間にも、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。つまり、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視については、通常時であるか、外枠2に対して本体枠4を開放した状態であるか、設定キースイッチ1311aを設定キーONとした確認表示状態であるかにかかわらず、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して常に監視を行うようにしている。

40

【2353】

また、タイミングt6からタイミングt8までの確認表示状態が含まれる期間（タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態であってもよい。）には、設定

50

操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行っているが、それらのセンサが磁気や振動の発生を検出した場合には、演出表示装置1600の画像によって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出Aを実行している。また、異常発生演出Aでは、設定操作部磁気センサ、設定操作部振動センサのいずれが異常を検出したかによって、異常の内容（磁気、振動のいずれの発生を検出したか）や、異常を検出した部位（設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域であること）などを通知するようにしている。そして、異常発生演出Aを実行した場合には、設定キースイッチ1311aを設定キーOFFとした確認表示状態の終了時であるタイミングt7の時点（タイミングt8の時点であってもよい。）で、その異常発生演出Aを強制的に終了するようにしている。これは、確認表示状態では、設定値の確認表示を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aを操作しており、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が故意ではなく磁石を近づけてしまったり、振動を加えてしまったりした可能性を排除することができない。このため、磁石や振動による不正行為が行われていると判断した場合であっても、重度の異常が発生していると判断する必要性が低く、実行中の異常発生演出Aを強制的に終了することとしている。

【2354】

上記したように、タイミングt6からタイミングt8までの確認表示状態が含まれる期間には、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行っているが、その期間以外である通常時にも、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行っている。また、そのような通常時において、磁気や振動の発生を検出した場合には、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、所定期間にわたって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出Bを実行している。ここで、異常発生演出Bでは、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力が用いられるのに対し、異常発生演出Aでは、演出表示装置1600の画像のみが用いられており、異常発生演出Bよりも目立たない態様で演出を実行することとしている。これは、確認表示状態では、設定値の確認表示を行う者が設定キースイッチ1311aを操作しており、設定値の確認表示を行う際に、その確認表示を行う正規の作業者が故意ではなく磁石を近づけてしまったり、振動を加えてしまったりした可能性も排除できないためである。なお、異常発生演出Bでは、設定操作部磁気センサ、遊技領域部磁気、設定操作部振動センサ、遊技領域部振動センサのいずれが異常を検出したかによって、異常の内容（磁気、振動のいずれの発生を検出したか）や、異常を検出した部位（設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域であるのか、遊技領域5aの前方の領域であるのか、第三振分装置2550の周辺の領域であるのか）などを通知するようにしている。

【2355】

また、上記したように、タイミングt5からタイミングt8までの期間である外枠2に対して本体枠4を開放した状態では、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、外枠2に対して本体枠4を開放した状態であることを通知する本体枠開放報知を実行している。また、タイミングt6からタイミングt7までの期間である確認表示状態には、演出表示装置1600の画面における図柄表示を消去し、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の確認表示中であることを通知する確認表示中報知（確認表示関連報知）を実行している。そして、外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行った後、設定キースイッチ1311aを設定キーONとすることで確認表示状態に移行するが、その確認表示状態では、本体枠開放報知よりも優先して確認表示中報知を実行するようにし、さらに、確認表示状態で、設定操作部磁気センサや設定操作部振動センサが磁気や振動の発生を検出した場合には、本体枠開放報知や確認表示中報知よりも優先して異常発生演出Aを実行するようにしている。

【2356】

【25-4. 設定値の設定変更中における不正監視の変形例について】

上記では、設定値の設定変更中における不正行為の監視について、設定値の設定変更中に不正行為を監視していないことを説明したが、不正行為を一部で監視するように構成してもよい。このような設定値の設定変更中に不正行為を一部で監視している場合について、図243を参照して説明する。図243は、設定値の設定変更中に不正行為を一部で監視している場合における不正行為の監視状態を示すタイムチャートである。ここでは、上記した設定値の設定変更中に不正行為を監視していない場合とは異なる点について、以下に説明するものとする。

【2357】

上記では、タイミングt3でのパチンコ機1の電源投入時において、主制御MPU1310aが主制御電源投入時処理（図175、図176参照）を開始するが、タイミングt4で設定キースイッチ1311aをOFFとするまでは、ステップS37の設定変更処理を終了しないようにし（設定変更処理のステップS222で設定キースイッチ1311aのOFF操作があったと判断しない）、タイミングt3からタイミングt4までの期間には、その後のステップS52の割り込み許可設定が行われないように禁則し、通常の電源投入に比べてステップS52の割り込み許可設定の実行タイミングを遅延させている。つまり、ステップS52の割り込み許可設定が行われるまでは、主制御側タイマ割り込み処理（図177参照）を開始しないため、主制御側タイマ割り込み処理におけるステップS104のスイッチ入力処理、ステップS112の不正行為検出処理、ステップS113の発射許可信号設定処理などが未実行とされて待機された状態となる。これに対し、電源投入後、ステップS37の設定変更処理を開始するよりも前に、少なくともステップS104のスイッチ入力処理、ステップS112の不正行為検出処理、ステップS113の発射許可信号設定処理、に相当する処理（同じ処理）を先行して行うように構成してもよい。このような構成としつつ、本例では、タイミングt3からタイミングt4までの期間については、設定値の設定変更が行われている状態（変更許可状態）であるが、遊技球Bの発射を許可しないととも、入賞口に遊技球Bが入賞した際に検出信号の入力を有効なものとし、また、不正行為のうち、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対する不正行為のみを監視するようにしている。

【2358】

なお、ステップS37の設定変更処理を開始するよりも前に、ステップS112の不正行為検出処理に相当する処理（同じ処理）を先行して行い、不正行為のうち、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対する不正行為のみを監視した場合については、その処理では、ステップS112の不正行為検出処理と同じく、磁気センサ2010や振動センサ3003からの検出信号が入力されているときに、磁石や振動による不正行為が行われていると判断し、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を値1だけ加算（インクリメント）している。しかしながら、主制御電源投入時処理において、タイミングt4で設定キースイッチ1311aをOFFとし、ステップS37の設定変更処理を終了した後は（設定変更処理のステップS222で設定キースイッチ1311aのOFF操作があったと判断した後は）、ステップS38で主制御内蔵RAMの全領域のうち特定領域を除いて必ずクリアするようにしている。このため、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態において、磁石や振動による不正行為が行われていると判断し、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を加算（インクリメント）したとしても、変更許可状態の終了時のRAMクリアによって、その磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値に初期値として値0（ゼロ）がセット（初期化）されることとなる。このように、変更許可状態の終了時には、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を初期化しているが、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しており、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う者が故意ではなく磁石を近づけてしまったり、振動を加えてしまったりした可能性を排除することができない。このため、磁石や振動による不正行為が行

10

20

30

40

50

われていると判断した場合であっても、重度の異常が発生していると判断する必要性が低く、磁石ゴトカウンタや振動ゴトカウンタの値を初期化することとしている。

【2359】

具体的には、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視を行っていないのに対し、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。これは、変更許可状態では、外枠2に対して本体枠4を閉鎖している状態で、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しているが、設定値の設定変更を行う正規の作業者以外が、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して磁石を近づけるように不正行為を行い、不正に設定値が変更されてしまうなどの誤作動が生じる可能性を排除するためである。

10

【2360】

一方、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、不正行為により入賞口に遊技球Bを入賞させたとしても検出信号が入力されることがなく、不正な利益を得ることができない期間であることから、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視を行う必要がないものとなっている。

【2361】

なお、タイミングt3からタイミングt4までの期間である確認表示状態だけでなく、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うタイミングt5までの期間にも、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。つまり、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視については、通常時であるか、外枠2に対して本体枠4を開放した状態であるか、設定キースイッチ1311aを設定キーONとした変更許可状態であるかにかかわらず、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して常に監視を行うようにしている。

20

【2362】

同様に、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行っていないのに対し、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。これは、変更許可状態では、外枠2に対して本体枠4を閉鎖している状態で、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しているが、設定値の設定変更を行う正規の作業者以外が、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して振動を加えるように不正行為を行い、不正に設定値が変更されてしまうなどの誤作動が生じる可能性を排除するためである。

30

【2363】

一方、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、不正行為により入賞口に遊技球Bを入賞させたとしても検出信号が入力されることがなく、不正な利益を得ることができない期間であることから、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行う必要がないものとなっている。

【2364】

なお、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態だけでなく、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する作業を行うタイミングt5までの期間にも、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行うようにしている。つまり、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視については、通常時であるか、外枠2に対して本体枠4を開放した状態であるか、設定キースイッチ1311aを設定キーONとした変更許可状態であるかにかかわらず、設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域に対して常に監視を行うようにしている。

40

【2365】

また、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態には、演出表示装置1600の画面における図柄表示を消去し、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の設定変更中であることを通知する設定変更中演出

50

を実行している。なお、タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態（タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間であってもよい。）には、第一始動口2002、第二始動口2004、普通入賞口2003、大入賞口2005などの入賞口に遊技球Bが入賞した際に、各々に対応する検出センサからの検出信号を主制御MPU1310aが入力したとしても、遊技球Bの検出を無効なものとして扱うようにしているが、そのような検出信号を入力した場合には、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、遊技球Bの発射が許可されていないために入賞口に遊技球Bが入賞することがない期間であるにもかかわらず、不正に入賞口に遊技球Bが入賞していることを通知する警告演出Cを実行している。この警告演出Cは、設定変更中報知や本体枠開放報知よりも優先して実行される。すなわち、警告演出Cの実行時には、設定変更中報知や本体枠開放報知を行うことなく警告演出Cを最優先に実行することとしている。

10

【2366】

また、タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間（タイミングt3からタイミングt4までの期間である変更許可状態であってもよい。）には、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行っているが、それらのセンサが磁気や振動の発生を検出した場合には、演出表示装置1600の画像によって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出Aを実行している。また、異常発生演出Aでは、設定操作部磁気センサ、設定操作部振動センサのいずれが異常を検出したかによって、異常の内容（磁気、振動のいずれの発生を検出したか）や、異常を検出した部位（設定変更基板1311や設定キースイッチ1311aが設けられた領域であること）などを通知するようにしている。そして、異常発生演出Aを実行した場合には、設定キースイッチ1311aを設定キーOFFとした変更許可状態の終了時であるタイミングt4の時点（タイミングt5の時点であってもよい。）で、その異常発生演出Aを強制的に終了するようにしている。これは、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しており、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が故意ではなく磁石を近づけてしまったり、振動を加えてしまったりした可能性を排除することができない。このため、磁石や振動による不正行為が行われていると判断した場合であっても、重度の異常が発生していると判断する必要性が低く、実行中の異常発生演出Aを強制的に終了することとしている。

20

30

【2367】

上記したように、タイミングt3からタイミングt5までの変更許可状態が含まれる期間には、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視を行っているが、その期間以外である通常時にも、設定操作部磁気センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部磁気センサを用いての不正行為の監視、設定操作部振動センサを用いての不正行為の監視、遊技領域部振動センサを用いての不正行為の監視を行っている。また、そのような通常時において、磁気や振動の発生を検出した場合には、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力によって、所定期間にわたって、磁気や振動の発生による異常な状態であることを通知する異常発生演出Bを実行している。ここで、異常発生演出Bでは、演出表示装置1600の画像やランプ、スピーカからの出力が用いられるのに対し、異常発生演出Aでは、演出表示装置1600の画像のみが用いられており、異常発生演出Bよりも目立たない態様で演出を実行することとしている。これは、変更許可状態では、設定値の設定変更を行う正規の作業者が設定キースイッチ1311aや設定切替ボタン1311bを操作しており、設定値の設定変更を行う際に、その設定変更を行う正規の作業者が故意ではなく磁石を近づけてしまったり、振動を加えてしまったりした可能性も排除できないためである。なお、異常発生演出Bでは、設定操作部磁気センサ、遊技領域部磁気センサ、設定操作部振動センサ、遊技領域部振動センサのいずれが異常を検出したかによって、異常の内容（磁気、振動のいずれの発生を検出したか）や、異常を検出した部位（設定変更基板1311や設定キースイッチ13

40

50

1 1 a が設けられた領域であるのか、遊技領域 5 a の前方の領域であるのか、第三振分装置 2 5 5 0 の周辺の領域であるのか) などを通知するようにしている。

【2 3 6 8】

また、上記したように、電源投入後、タイミング t 3 からタイミング t 5 までの期間である外枠 2 に対して本体枠 4 を開放した状態では、演出表示装置 1 6 0 0 の画像やランプ、スピーカからの出力によって、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放した状態であることを通知する本体枠開放報知を実行している。また、電源投入後、タイミング t 3 からタイミング t 4 までの期間である変更許可状態には、演出表示装置 1 6 0 0 の画面における図柄表示を消去し、演出表示装置 1 6 0 0 の画像やランプ、スピーカからの出力によって、設定値の設定変更中であることを通知する設定変更中報知（設定変更関連報知）を実行している。そして、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行った後、設定キースイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON として電源投入することで変更許可状態に移行するが、その変更許可状態では、本体枠開放報知よりも優先して設定変更中報知を実行するようにし、さらに、変更許可状態で、設定操作部磁気センサや設定操作部振動センサが磁気や振動の発生を検出した場合には、本体枠開放報知や設定変更中報知よりも優先して異常発生演出 A を実行するようにしている。

10

【2 3 6 9】

【2 6 . 当選確率等の設定変更の変形例】

上記した例では特別抽選の結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態中に第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられた場合には大当り遊技状態に移行制御するものについて当選確率等の設定変更を行うものを示したが、図 2 4 4 に示すように第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 を設けないか、又は小当り遊技状態中に第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 に遊技球 B が受入れられても大当り遊技状態に移行制御させないものについて当選確率等の設定変更を行うようにしてもよい。以下、第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 を設けない態様のパチンコ機における当選確率等の設定変更の変形例について第 2 実施形態として説明する。なお、第 2 実施形態のパチンコ機 1 は、上記した例のパチンコ機 1 の役物入賞口 2 0 0 6 （内部に第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 が配置される）に代えて、第二大入賞口 2 0 0 6 A （内部に第一 V 入賞口 2 0 0 7 や第二 V 入賞口 2 0 0 8 が配置されない）を設けたものとしており、他の構成は同じものとしている。

20

30

【2 3 7 0】

【2 7 - 1 . 第 2 実施形態の遊技内容】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 では、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「小当り」、「時間短縮（時短）当り」、「確率変動（確変）当り」）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、0 . 1 ~ 3 6 0 秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆（導出）する。本実施形態では、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられた場合に第二始動口 2 0 0 4 への受入れに応じた第二特別抽選結果を優先して示唆（導出）する。なお、第二始動口 2 0 0 4 への受入れに応じた特別抽選結果を優先して示唆（導出）することなく（優先変動）、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられた順序で特別抽選結果を示唆（導出）するようにしてもよいし（順次変動）、第一始動口 2 0 0 2 への受入れに応じた第一特別抽選結果と第二始動口 2 0 0 4 への受入れに応じた第二特別抽選結果とを同時期に並行して示唆（導出）し得るようにしてもよい（同時変動）。

40

【2 3 7 1】

また、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「小当り」、「2 R 確変大当り」、「1 5 R 確変大当り」、「1 5 R 通常大当り」等がある。本実施形態では、第二特別抽選結果には「小当り」を含む一方、第一特別抽選結果には「小当り」を含まないようにしている。なお

50

、第一特別抽選結果および第二特別抽選結果の双方に「小当り」を含むようにしつつ、第一特別抽選結果よりも第二特別抽選結果の方が、「小当り」に当選する抽選確率が高く設定されるようにしてもよい。

【2372】

第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が「小当り」である場合には、第二大入賞口2006Aが、遊技球Bを受入れ可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、0.88s）経過すると、遊技球Bを受入れ不能な閉状態とする「小当り」遊技が実行される。第二大入賞口2006Aは、センター役物2500の右側における第一案内通路2521の途中に設けられていることから、「小当り」が抽選された場合は、「右打ち」して第一案内通路2521に遊技球Bを打込む。また、第2実施形態の小当り遊技では第二大入賞口2006Aを開状態とする期間が大当り遊技に比べて短いものの、第一案内通路2521を流下するように遊技意球を打ち続けていれば1回の小当り遊技で遊技球Bが少なくとも1個程度は第二大入賞口2006Aに入球し得るようになっている。なお、小当り遊技中は、小当り遊技状態の開始前の遊技状態（後述する確変状態や時短状態など）が維持され、小当り遊技後には小当り遊技状態の開始前の遊技状態が継続する。

10

【2373】

第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「15R確変大当り」であるか又は「15R通常大当り」である場合には、大入賞口2005が、遊技球Bを受入れ可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、29s）経過、或いは、大入賞口2005への所定の限度個数（例えば、10個）の遊技球Bの受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球Bを受入れ不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを1ラウンドと称す）を、15回繰返す「大当り」遊技が実行される。そして、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「15R通常大当り」であれば大当り遊技の終了後に、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果を遊技者に示唆するための特別図柄の変動時間を、所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に到達するまで、通常よりも短くして、次の「当り」が抽選されるまでの時間を早くする「時短状態」に移行制御する。また、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「15R確変大当り」であれば「大当り」遊技の終了後に、次に「大当り」となるまで第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果を遊技者に示唆するための特別図柄の変動時間を通常よりも短くするとともに、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「当り」となる確率を向上させる「確変状態（高確率状態）」に移行制御する。

20

30

【2374】

第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「2R確変大当り」であると、第二大入賞口2006Aが、遊技球Bを受入れ可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、0.2s）経過すると、遊技球Bを受入れ不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを1ラウンドと称す）を、2回繰返す「大当り」遊技が実行される。また、「大当り」遊技の終了後に、次に「大当り」となるまで第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果を遊技者に示唆するための特別図柄の変動時間を通常よりも短くするとともに、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が「当り」となる確率を向上させる「確変状態（高確率状態）」に移行制御する。

40

【2375】

第二大入賞口2006A及び大入賞口2005は、主にセンター役物2500の右側を流下する遊技球Bの流路上にあるため、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込操作を遊技者にさせることができる。第二大入賞口2006A及び大入賞口2005が

50

開状態の時に、第二大入賞口2006A及び大入賞口2005に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310及び払出制御基板633によって払出装置580から所定数（例えば、15球）の遊技球Bが、上皿201に払出される。従って、第二大入賞口2006A及び大入賞口2005が遊技球Bを受入可能としている時に、第二大入賞口2006A及び大入賞口2005に遊技球Bを受入れさせることで、多くの遊技球Bを払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【2376】

なお、センター役物2500の右側に設けられている案内通路群2520は、第一案内通路2521側の方が、第二案内通路2522側よりも打込操作を行い易い反面、第二案内通路2522側よりも大入賞口2005に受入れられる可能性が低いため、何れの通路を狙った打込操作を行うのかを遊技者に選択させることができ、多様な遊技により遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。また、第二大入賞口2006Aには第一案内通路2521側に打込まれた遊技球Bだけが受入れ可能とされる。

【2377】

本実施形態では、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより特別抽選の開始からこの特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口2002及び第二始動口2004に遊技球Bが受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口2002及び第二始動口2004に対して、夫々4つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口2002及び第二始動口2004に遊技球Bが受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【2378】

ところで、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球Bの受入れにより抽選された特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット1400と演出表示装置1600とで行われる。機能表示ユニット1400では、主制御基板1310によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット1400での特別抽選結果の示唆は、複数のLEDを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後、点灯しているLEDの組合せによって特別抽選結果を示唆する。なお、以下では、第一特別抽選結果を遊技者に示唆するためのLEDの所定時間の点滅を「第一特別図柄の変動表示」と称し、第二特別抽選結果を遊技者に示唆するためのLEDの所定時間の点滅を「第二特別図柄の変動表示」と称する場合があります。また、第一特別抽選結果を遊技者に示唆するLEDの点灯組み合わせパターンを「第一特別図柄の停止図柄」と称し、第二特別抽選結果を遊技者に示唆するLEDの点灯組み合わせパターンを「第二特別図柄の停止図柄」と称する場合があります。

【2379】

一方、演出表示装置1600では、主制御基板1310からの制御信号に基づいて、周辺制御基板1510によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。演出表示装置1600での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の絵柄からなる絵柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各絵柄列を変動させ、変動表示されている絵柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの絵柄列の絵柄が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の絵柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの絵柄列が停止して各絵柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が演出表示装置1600に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、「小当り」遊技、「大当り」遊技、等）が発生する。

【2380】

なお、機能表示ユニット1400での特別抽選結果を示唆する時間（LEDの点滅時間（変動時間））と、演出表示装置1600での特別抽選結果を示唆する時間（絵柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット1400の方が長い時間に設定されている。

【2381】

また、周辺制御基板1510では、演出表示装置1600による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、扉枠3における演出操作ユニット300における演出操作部301の接触操作部302や押圧操作部303を操作させる遊技者参加型演出を行うことができる。遊技者参加型演出では、操作ボタン昇降駆動モータ367により押圧操作部303を上昇させて目立たせることができ、演出操作部301の操作により遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【2382】

また、周辺制御基板1510では、扉枠3に備えられている各装飾基板や、遊技盤5に備えられている各装飾基板、演出表示装置1600、及び裏ユニット3000の導光板演出ユニット3100、裏前演出ユニット3200、等を適宜用いて、発光演出や表示演出等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【2383】

更に、周辺制御基板1510では、接触操作部302や押圧操作部303を操作する遊技者参加型演出において、遊技者が操作すべき操作を間違えたり、行わなかったりした時に、正しい操作を行わせるように遊技者にその旨を告知する。

【2384】

また、普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられると、主制御基板1310において、第二始動口扉2411を所定のパターンで開状態とするか否かの普通抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された普通抽選結果を、機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に所定時間（例えば、0.1s～6000s、普通変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。本実施形態では、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された普通抽選結果を遊技者に示唆するための普通図柄の変動時間を、通常状態では「6000s」とする一方、確変状態及び時短状態では「0.1s」とする。

20

【2385】

また、普図当り確率（普通抽選結果が「普通当り」となる確率）は「11分の10」とされ、普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられた場合には殆どの場合に「普通当り」となって第二始動口扉2411が開状態となる。また、普通抽選結果が「普通当り」となった場合に、第二始動口扉2411を開状態とする期間を、通常状態では「0.1s」とする一方、確変状態及び時短状態では「2.0s」とする。そのため、通常状態では第二始動口扉2411が最短でも6000s間隔でしか開状態とならない上に、開状態となる期間が極端に短いために第二始動口2004への遊技球Bの受入れは非常に困難とされる。これにより、通常状態での第二始動口2004への遊技球B受入れを狙った不正行為を抑制することができる。一方、確変状態では第二始動口扉2411が頻繁に開状態とされるだけでなく、開状態となる期間が長いため、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが容易となっている。なお、普図当り確率を通常状態（低確率非時短状態）時と時短状態（低確率時短状態）時や確変状態（高確率時短状態）時と異ならせるようにしてもよく、例えば通常状態時には普図当り確率を「11分の1」とし、時短状態時や確変状態時には普図当り確率を「11分の10」として、通常状態時には第二始動口2004への遊技球Bの受入れを非常に困難とする一方、時短状態時や確変状態時には第二始動口2004への遊技球Bの受入れを容易にすることにより、時短状態時や確変状態時には第二始動口2004への遊技球B受入れを狙った不正行為を抑制するようにしてもよい。また、普図当り確率を通常状態（低確率非時短状態）時にゼロ（11分の0）として当選しないようにする一方で、時短状態時や確変状態時には普図当り確率を「11分の10」や「11分の11」にするようにし、通常状態での第二始動口2004への遊技球B受入れを狙った不正行為を一層抑制するようにしてもよい。

30

40

【2386】

このように通常状態では第二始動口2004への遊技球Bの受入れが殆ど発生せず、主

50

として第一始動口2002への遊技球Bの受入れに基づく第一特別抽選結果の示唆（第一特別図柄の変動表示）が行われる。一方、確変状態及び時短状態ではセンター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込操作が行われるため、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが頻繁に発生し、主として第二始動口2004への遊技球Bの受入れに基づく第二特別抽選結果の示唆（第二特別図柄の変動表示）が行われる。

【2387】

また、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れにより普通抽選の開始からこの普通抽選結果が示唆されるまでの間に、普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された普通抽選結果の示唆が完了するまで、普通抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される普通抽選結果の保留数は、普通入賞口2003に対して4つまでを上限とし、それ以上については、普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられても普通抽選結果を保留せずに、破棄するようにしている。なお、本例に代えて、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れにより普通抽選の開始からこの普通抽選結果が示唆されるまでの間に、普通入賞口2003に遊技球Bが受入れられた場合には、普通抽選結果を保留することなく破棄するようにしてもよい。これにより、通常状態時に普通入賞口2003及び第二始動口2004を狙った遊技球Bの打込操作が行われることを一層防止して、通常状態時に第二特別抽選が行われて小当たりが発生することを防止でき、通常状態での第二始動口2004への遊技球B受入れを狙った不正行為を一層抑制することができる。

【2388】

また、普通入賞口2003への遊技球Bの受入れにより抽選された普通抽選結果の示唆は、特別抽選結果と同等に、機能表示ユニット1400と演出表示装置1600とで行われる。機能表示ユニット1400では、主制御基板1310によって直接制御されて普通抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット1400での普通抽選結果の示唆は、特別抽選結果を示唆するLEDとは異なるLEDを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯しているLEDの組合せによって普通抽選結果を示唆する。

【2389】

このように、本例のパチンコ機1では通常状態時にはセンター役物2500の左側を狙った遊技球Bの打込が行われて第一始動口2002への遊技球Bの受入れに基づく第一特別抽選結果の示唆（第一特別図柄の変動表示）が行われる。また、通常状態時に第一特別抽選結果が「15R通常大当り」になると、大当り遊技の終了後に時短状態に移行制御し、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込が行われて第二始動口2004への遊技球Bの受入れに基づく第二特別抽選結果の示唆（第二特別図柄の変動表示）が行われる。時短状態において大当たりが発生することなく、所定の変動回数（第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達した場合には時短状態を終了して通常状態に移行制御し、再びセンター役物2500の左側を狙った遊技球Bの打込が行われて第一始動口2002への遊技球Bの受入れに基づく第一特別抽選結果の示唆（第一特別図柄の変動表示）が行われる。

【2390】

また、通常状態時や時短状態時に第一特別抽選結果が「15R確変大当り」か又は「2R確変大当り」になると、大当り遊技の終了後に確変状態（高確率状態）に移行制御し、センター役物2500の右側を狙った遊技球Bの打込が行われて第二始動口2004への遊技球Bの受入れに基づく第二特別抽選結果の示唆（第二特別図柄の変動表示）が行われる。確変状態は次に大当たりとなるまで継続して実行され、確変状態時に第二特別抽選結果が「15R通常大当り」になると、大当り遊技の終了後に時短状態に移行制御し、時短状態において大当たりが発生することなく、所定の変動回数（第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達した場合には時短状態を終了して通常状態に移行制御する。

【2391】

また、確変状態時に第二特別抽選結果が「15R確変大当り」か又は「2R確変大当り」

になると、大当り遊技の終了後に再び確変状態（高確率状態）に移行制御する。このように、確変状態は「15R通常大当り」になるまで継続し、「15R通常大当り」になった場合には大当り遊技の終了後に時短状態に移行制御するようになっている。

【2392】

なお、保留されている第二特別抽選結果がない状態で第一特別抽選結果だけが保留されている場合や保留されている第二特別抽選結果がない状態で第一始動口2002へ遊技球Bが受入れられた場合には時短状態時や確変状態時にも第一特別抽選結果の示唆（第一特別図柄の変動表示）が行われる。そして、時短状態時や確変状態時に第一特別抽選結果が「15R通常大当り」になると、大当り遊技の終了後に時短状態に移行制御し、時短状態時や確変状態時に第一特別抽選結果が「15R確変大当り」か又は「2R確変大当り」になると、大当り遊技の終了後に確変状態に移行制御する。

10

【2393】

また、本例のパチンコ機1では第二特別抽選結果として「小当り」となる確率（小当り確率）が大当り確率に比べて非常に高く設定されている（例えば確変状態時における大当り確率の10倍程度）。また時短状態中や確変状態中には、第二始動口2004への遊技球Bの受入れが頻繁に発生して第二特別抽選が行われるため、小当りが頻繁に発生して第二大入賞口2006Aが所定時間（例えば、0.88s）に亘って開状態となる。

【2394】

即ち、本例のパチンコ機1では時短状態時や確変状態時には第二特別抽選にて小当りが頻繁に発生して、大当りにならずとも少しずつではあるが発射量を超える賞球の獲得が可能となっており、時短状態や確変状態が長く続くほど多くの賞球を獲得できる。そのため、時短状態や確変状態では遊技球Bが減らないだけでなく、発生した小当りによって獲得される賞球によって遊技者の持ち球を増やすことができる。このように、本例のパチンコ機1では遊技球Bの消費が大きい通常状態での遊技と、遊技球Bの消費が少ないばかりか小当りの発生によって大当りにならずとも遊技者の持ち球が増えていく時短状態及び確変状態で実行される遊技と、で全く異なる状態に制御することができるようになっている。

20

【2395】

【27-2. 第2実施形態の当選確率等の設定変更】

第2実施形態のパチンコ機1において、設定値に応じて変更される大当りや小当り等の確率等について説明する。

30

【2396】

第2実施形態においても前述した例と同様に、特別抽選等で用いられるテーブル（当り判定テーブル、大当り図柄決定テーブル、小当り図柄決定テーブル等）として設定値に応じたテーブルを選択する。なお、特別抽選等で用いられるテーブルは設定値毎に設けられ、各テーブルは少なくとも一部の値が異なるように設定されている。

【2397】

図245（A）に示すように本実施形態では、「大当り確率」、及び「小当り確率」が設定値1～設定値6のそれぞれに対応して設定されている。

【2398】

また、第一特別抽選および第二特別抽選にて共通とされる大当り確率（当り判定テーブルのうち大当りに当選したことを示す大当り判定値の割合）は設定値毎に異なる値が設定され、通常状態及び時短状態（低確率状態）の第一特別抽選および第二特別抽選での大当り確率は、設定値1で「319分の1」、設定値2で「309分の1」、設定値3で「299分の1」、設定値4で「289分の1」、設定値5で「279分の1」、設定値6で「269分の1」となっている。また、確変状態（高確率状態）の第一特別抽選および第二特別抽選での大当り確率は、設定値1で「30分の1」、設定値2で「40分の1」、設定値3で「50分の1」、設定値4で「60分の1」、設定値5で「70分の1」、設定値6で「80分の1」となっている。

40

【2399】

このように、通常状態及び時短状態（低確率状態）では設定値が高くなる程に大当り確率

50

が高くなるようにされるものの、確変状態では通常状態及び時短状態とは逆に設定値が高くなる程に大当たり確率が低くなるようになっている。即ち、通常状態及び時短状態では設定値6の大当たり確率が最も高くなっている一方で、確変状態では設定値1の大当たり確率が最も低くなっている。なお、大当たり確率は設定値に比例又は反比例させるものに限らず、一部については任意の設定値に設定される大当たり確率よりも当該設定値よりも低い設定値に設定される大当たり確率の方が高くなるように設定するようにしてもよい。

【2400】

図245(A)に示されるように、第一特別抽選での小当たり確率（当り判定テーブルのうち小当りに当選したことを示す小当たり判定値の割合）は全ての設定値で「0」とされて（小当りに当選することがない）通常状態及び時短状態においては小当たりによる賞球の獲得が困難である一方、第二特別抽選での小当たり確率（当り判定テーブルのうち小当りに当選したことを示す小当たり判定値の割合）は全ての設定値で共通の「3分の1」とされて大当たり確率と比べて非常に高い確率であるため、確変状態や時短状態では小当たりが頻繁に発生して賞球の獲得が容易となっている。

【2401】

確変状態では設定値6で大当たり確率が最も低くされるため、低設定値よりも大当たりの発生が起こり難く（遅れ）、これによって確変状態が長期に亘って継続することになるため、設定値が高くなるほど大当たりとなるまでに発生する小当たりの回数が増加するようになる。即ち、高い設定値ほど小当たりによって多くの賞球を獲得可能になり、かつ、次回の大当たりも約束されることとなり、設定値が高いほど有利度合いが高くなる。換言すると、確変状態ではいずれの設定値であっても次回の大当たりが約束されるものの、設定値毎に大当たり以外で獲得可能な賞球数の期待値を相違させ、設定値が高くなるほどに大当たり以外で獲得可能な賞球数の期待値が高まるようになっている。

【2402】

なお、確変状態の継続期間を次回の大当たりまでとせず、通常状態及び時短状態と同様に所定の変動回数（第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達した場合に終了する構成としつつ、設定値が高くなる程に大当たり確率が高くなるようにすることで、設定値が高いほど大当たりの発生頻度を増大させることによって有利度合いを高めるようにしてもよい（いわゆる回数切り確変）。この場合には次回の大当たりが約束されていないものの、設定値毎に大当たり以外で獲得可能な賞球数の期待値を相違させ、設定値が高くなるほどに大当たり以外で獲得可能な賞球数の期待値が高まるものの、確変状態の終了条件が成立するまでに大当たりが発生することに期待させるゲーム性を実現でき、興趣向上を図ることができる。なお、こうしたゲーム性を実現するにあたり、通常状態及び時短状態での第一特別抽選および第二特別抽選での大当たり確率は、設定差を設けないようにし（319分の1で均一にし）、確変状態での第一特別抽選および第二特別抽選での大当たり確率のみ、上述のように設定差を設けるにしてもよい。

【2403】

また、第2実施形態の遊技性を実現するに当たり、特定の設定値よりも低い設定値の場合には、確変状態における大当たり確率を第二特別抽選での小当たり確率よりも高くする一方で、特定の設定値よりも高い設定値の場合には、確変状態における大当たり確率を第二特別抽選での小当たり確率よりも低くするようにしてもよい。具体的には、例えば、通常状態及び時短状態（低確率状態）の第一特別抽選および第二特別抽選での大当たり確率を、設定値1で「250分の1」、設定値2で「240分の1」、設定値3で「230分の1」、設定値4で「180分の1」、設定値5で「170分の1」、設定値6で「160分の1」とし、確変状態（高確率状態）の第一特別抽選および第二特別抽選での大当たり確率は、設定値1で「25分の1」、設定値2で「24分の1」、設定値3で「23分の1」、設定値4で「18分の1」、設定値5で「17分の1」、設定値6で「16分の1」とする一方で、第二特別抽選での小当たり確率（当り判定テーブルのうち小当りに当選したことを示す小当たり判定値の割合）は全ての設定値で共通の「20分の1」としておくことが例示できる。

【2404】

このような構成の場合、設定値1～3では、確変状態での大当たり確率に比べて第二特別抽選での小当たり確率が低い確率であるため、確変状態以小当たりにより獲得可能な賞球数が比較的少なくなる一方、設定値4～6では、確変状態での大当たり確率に比べて第二特別抽選での小当たり確率が高い確率であるため、確変状態以小当たりにより獲得可能な賞球数が比較的多くなることとなる。特に、設定値4以上の設定値になると、確変状態では大当たり確率が小当たり確率よりも低くなって大当たりの発生が起り難くなり、確変状態が長期に継続する期待感、小当たりによって多くの賞球を獲得可能な期待感を与えるゲーム性を創出できる。また、電源投入以降の確変状態にて発生した大当たりの確率や確変状態にて発生した小当たりの確率の履歴情報を周辺制御部1511の所定の記憶領域(RAM等)に記憶するようにし、その履歴情報に基づく各種の当り確率情報を演出表示装置1600に表示するようにすれば、確変状態における大当たりの確率よりも小当たりの確率の方が高いことに遊技者を気づかせることもでき、遊技者に「設定値4以上かも」という期待感を付与して、確変状態での遊技継続中に従来にない新たな楽しみや面白みを付与できる。また、確変状態が長期に継続すること、確変状態での小当たりによって多くの賞球を獲得可能であることを遊技者が体感することを以って「設定値4以上かも」と遊技者に認知させることもでき、こうした点でも従来にない新たな楽しみや面白みを付与できる。以上のように、特定の設定値(本実施形態では設定値4)を境に、それ以上の設定値では、小当たりによって多くの賞球を獲得可能なゲーム性に変貌させることで、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

10

【2405】

また、別の実施形態として、確変状態において設定値が高くなる程に第一特別抽選および第二特別抽選での大当たり確率が高くなるようにするとともに、設定値が高くなる程に第二特別抽選での小当たり確率が高くなるようにしてもよい。具体的には、図245(B)に示すように、通常状態及び時短状態(低確率状態)の第一特別抽選および第二特別抽選での大当たり確率は、小当たり確率は、設定値1で「319分の1」、設定値2で「309分の1」、設定値3で「299分の1」、設定値4で「289分の1」、設定値5で「279分の1」、設定値6で「269分の1」となっている。また、確変状態(高確率状態)の小当たり確率は、設定値1で「31.9分の1」、設定値2で「30.9分の1」、設定値3で「29.9分の1」、設定値4で「28.9分の1」、設定値5で「27.9分の1」、設定値6で「26.9分の1」となっている。このように確変状態では通常状態及び時短状態に比べて全ての設定値の大当たり確率が10倍に高められている。

20

30

【2406】

また、第二特別抽選での小当たり確率は設定値1で「7分の1」、設定値2で「6分の1」、設定値3で「5分の1」、設定値4で「4分の1」、設定値5で「3分の1」、設定値6で「2分の1」とされている。そのため、設定値1では第二特別抽選が7回行われる毎に小当たりが1回発生する程度であるのに対し、設定値6では第二特別抽選が2回行われる毎に小当たりが1回発生する程度となり、小当たりの発生頻度が増大する。即ち、設定値6では設定値1に比べて小当たりが頻繁に発生して小当たりによる賞球の獲得が容易となっており、設定値が高くなるほどに確変状態や時短状態において獲得可能な賞球数の期待値が高まるようになっている。

40

【2407】

また、上記した大当たり確率や小当たり確率の設定変更に加えて、又は大当たり確率や小当たり確率等を設定変更することなしに、大当たり種別の決定比率を設定値毎に異ならせることで有利度合いを変化させるようにしてもよい。上記したように、確変状態及び時短状態では主に第二特別抽選が実行されて小当たりが発生し得る一方、通常状態では主に第一特別抽選が実行されて小当たりが発生し得ない。そのため、確変状態や時短状態の継続期間に応じて有利度合いが変化する。

【2408】

また、確変状態においても通常状態及び時短状態と同様に設定値が高くなる程に大当たり確率が高くなるようにするとともに、設定値が高くなる程に小当たり確率が高くなるように設

50

定した場合には、確変状態中に特別抽選結果が「はずれ」となった場合に確変状態を終了させるか否かを抽選する、いわゆる転落抽選を行うようにしてもよい。また、この場合には設定値毎に転落確率（確変状態を終了させる確率）を異ならせることなしに共通としてもよいし、設定値毎に転落確率を異ならせるようにしてもよい。

【2409】

例えば、図245（C）に示すように、高確率状態の転落確率として全ての設定値に共通の「100分の1」としてもよく、この場合には転落抽選結果が確変状態を終了させることを示す確率は設定値毎に異なるものの、図245（B）に示されるように大当り確率については設定値が高いほどに向上するため、大当りの発生頻度や発生回数を設定値毎に異ならせて有利度合いを変化させ、設定値が高いほどに有利度合いが高まるようにしている。

10

【2410】

また、高確率状態の転落確率を設定値毎に変化させるようにしてもよい。例えば、図245（D）に示すように、転落確率は設定値1及び設定値2で「80分の1」、設定値3及び設定値4で「90分の1」、設定値5及び設定値6で「100分の1」としてもよい。

【2411】

この場合には、設定値1では大当り確率が「31.9分の1」であるのに対して転落確率は「80分の1」とされて大当り確率が転落確率の約2.5倍高められているのに対し、設定値6では大当り確率が「26.9分の1」であるのに対して転落確率は「100分の1」とされて大当り確率が転落確率の約3.7倍高められている。即ち、大当り確率を設定値が高まるほどに向上させて確変状態を終了させる転落抽選結果が得られる以前に大当りに当選する割合を高めることにより、設定値が高いほどに有利度合いが高まるようにしている。

20

【2412】

なお、確変状態中に確変状態を終了させる転落抽選結果が得られた場合には大当り確率を確変状態の確率（高確率）から通常状態の確率（低確率）に戻す一方で、第二特別抽選結果を遊技者に示唆するための特別図柄の変動時間を通常よりも短くする制御は継続するようにしてもよく、この場合には大当り遊技の終了後の変動回数が所定回数（例えば第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に到達したことに基づいて当該制御を終了して通常状態に移行制御するようにしてもよい。即ち、確変状態中に確変状態を終了させる転落抽選結果が得られた場合には確変状態を終了させて時短状態に移行制御するようにしてもよい。また、確変状態を終了させる転落抽選結果が得られた場合に既に大当り遊技の終了後の変動回数が所定回数（例えば第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に到達していれば確変状態を終了させた後に時短状態に移行制御することなく、通常状態に移行制御するようにしてもよい。

30

【2413】

また、確変状態中に確変状態を終了させる転落抽選結果が得られた場合に大当り確率を確変状態の確率（高確率）から通常状態の確率（低確率）に戻すとともに、第二特別抽選結果を遊技者に示唆するための特別図柄の変動時間を通常の変動時間に戻すようにしてもよい。即ち、確変状態中に確変状態を終了させる転落抽選結果が得られた場合には確変状態を終了させて通常状態に移行制御させるようにしてもよい。またこの場合には、時短状態中にも転落抽選を行うようにしてもよく、時短状態中に時短状態を終了させる転落抽選結果が得られた場合には時短状態を終了させて通常状態に移行制御させるようにしてもよい。

40

【2414】

図245（E）に示す例では、大当り遊技の終了後に確変状態に移行制御された後、特別抽選結果が「大当り」となった場合に確変状態が終了することになる大当り種別の発生比率を変化させることで有利度合いを変化させている。具体的には、主に通常状態（低確率非時短状態）で実行される第一特別抽選結果が「大当り」となった場合には全ての設定値で大当り種別の発生比率は同一とされ、大当り遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当り」と大当り遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球

50

の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」との発生比率はそれぞれ「100分の40」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の20」とされる。

【2415】

一方、主に確変状態及び時短状態で実行される第二特別抽選結果が「大当たり」となった場合には、設定値毎に大当たり種別の発生比率が異なるようになっており、設定値1では大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当たり」の発生比率は「100分の45」とされ、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」の発生比率は「100分の15」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の40」とされる。

10

【2416】

設定値2では大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当たり」の発生比率は「100分の46」とされ、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」の発生比率は「100分の19」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の35」とされる。

20

【2417】

設定値3では大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当たり」の発生比率は「100分の47」とされ、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」の発生比率は「100分の23」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の30」とされる。

【2418】

設定値4では大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当たり」の発生比率は「100分の48」とされ、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」の発生比率は「100分の27」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の25」とされる。

30

【2419】

設定値5では大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当たり」の発生比率は「100分の49」とされ、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」の発生比率は「100分の31」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の20」とされる。

40

【2420】

設定値6では大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御される「15R確変大当たり」の発生比率は「100分の50」とされ、大当たり遊技の終了後に高確率状態に移行制御されるものの賞球の獲得数が「15R確変大当たり」よりも少ない「2R確変大当たり」の発生比率は「100分の35」とされ、大当たり遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当たり」の発生比率は「100分の15」とされる。

【2421】

このように、主に確変状態及び時短状態で実行される第二特別抽選結果が「大当たり」とな

50

った場合に大当り遊技の終了後に所定の変動回数（例えば、第一特別抽選の示唆及び第二特別抽選の示唆を合算した示唆回数100回）に達するまで時短状態に移行制御される「15R通常大当り」の発生比率を設定値毎に変化させ、設定値が高いほど「15R通常大当り」の発生比率を低減させることで、確変状態を終了させ難くなっている。これにより、設定値が高いほど一旦確変状態に移行制御されると確変状態が終了し難くなり、大当りの発生回数を増大させることができるとともに、確変状態中に発生する小当りに基づく賞球の獲得が可能になる。即ち、設定値が高くなるほどに確変状態において獲得可能な賞球数の期待値が高まるようになっている。

【2422】

なお、設定値が高いほど「15R通常大当り」の発生比率を低減させる一方で、「2R確変大当り」の発生比率を「15R確変大当り」よりも高めて賞球の獲得数を抑制するため、遊技者に過度に有利になることを抑制できる。

【2423】

【27-3. 第2実施形態の設定値示唆演出】

上記したように、本例のパチンコ機1では確変状態で獲得可能な賞球の期待値や当選可能な小当り回数の期待値が設定値毎に異なるように構成されている。具体的には、図245（A）では設定値1の確変状態の大当り確率が「30分の1」とされ、小当り確率が「3分の1」とされるため、大当り遊技の終了後に確変状態に制御してから次に大当りとなるまでに当選可能な小当り回数の期待値は「9回」となる。また、1回の小当り遊技では1個程度の遊技球Bが第二大入賞口2006Aに入球し得るようにされているため、1回の小当り遊技で獲得可能な賞球の期待値は「15球」となる。即ち、設定値1の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「9回×15球」の「135球」となる。同様に、設定値2の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「13回×15球」の「195球」、設定値3の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「16回×15球」の「240球」、設定値4の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「19回×15球」の「285球」、設定値5の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「23回×15球」の「345球」、設定値6の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「26回×15球」の「390球」、となる。

【2424】

また、図245（B）では設定値1の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「4回×15球」の「60球」、設定値2の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「5回×15球」の「75球」、設定値3の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「5回×15球」の「75球」、設定値4の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「7回×15球」の「105球」、設定値5の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「9回×15球」の「135球」、設定値6の場合に確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値は「13回×15球」の「195球」、となっている。

【2425】

このように、設定値に応じて確変状態で小当りにより獲得可能な賞球の期待値や当選可能な小当り回数の期待値が異なる（図245（B）においては一部で同一とされている）ため、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御する場合に次に大当りとなるまでに小当り遊技で獲得した賞球数や小当りの当選回数等に応じて設定値を推測することができる。なお、小当り遊技で獲得した賞球数や小当りの当選回数等に応じて設定値を示唆する演出（設定値示唆演出）を実行するようにしてもよい。

【2426】

例えば、図246に示すように、周辺制御部1511が設定値示唆演出として演出表示装置1600に6段階の設定値に対応するように1～6の6つの目盛1600dを有するゲージ部を表示し、第二大入賞口2006Aへの入賞による賞球獲得数（払出数）に応じてゲージ部の目盛間を色付けして、小当りでの賞球獲得数が増えるにつれてゲージ部が初期

10

20

30

40

50

表示態様から段階的に色付けされていく（目盛間の色付け表示を増加させる）ようにし、ゲージ部の全ての目盛間が色付けされることで高設定値であることを示唆するようにしてもよい。具体的には、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御する場合には、図246（A）に示すように初期表示態様の目盛1600dとキャラクタ1600bとキャラクタのセリフが表示される吹出1600cとを演出表示装置1600に表示する。この初期表示態様では、獲得した賞球数の個数「0個」であることを前提に、それに対応する設定値として6つの目盛のうち最も左側の1つの目盛だけを色付け表示することで「設定値1以上」であることを示唆すると共に、吹出1600cに「設定値は・・・？」を表示して、ゲージ部が設定値を示唆していることを、キャラクタ1600bを通じて遊技者に示唆する。
【2427】

10

そして、大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数が設定値1での期待値を超えて設定値2での期待値の範囲内になったことが周辺制御部1511で判定されると、ゲージ部における6つの目盛のうち左側から2つ目の目盛までをさらに色付け表示する（左側から1つ目と2つ目を色付け表示した状態）ことで「設定値2以上」であることを示唆すると共に、キャラクタ1600bのセリフとして吹出1600cに「2以上かも？」を表示して設定値2以上であることをより明確に示唆する（図246（B））。

【2428】

また、大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数が設定値2での期待値を超えて設定値3での期待値の範囲内になったことが周辺制御部1511で判定されると、ゲージ部における6つの目盛のうち左側から3つ目の目盛までをさらに色付け表示する（左側から1つ目～3つ目を色付け表示した状態）ことで「設定値3以上」であることを示唆すると共に、キャラクタ1600bのセリフとして吹出1600cに「3以上かな？」を表示して設定値3以上であることをより明確に示唆する（図246（C））。

20

【2429】

また、大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数が設定値3での期待値を超えて設定値4での期待値の範囲内になったことが周辺制御部1511で判定されると、ゲージ部における6つの目盛のうち左側から4つ目の目盛までをさらに色付け表示する（左側から1つ目～4つ目を色付け表示した状態）ことで「設定値4以上」であることを示唆すると共に、キャラクタ1600bのセリフとして吹出1600cに「4以上！？」を表示して設定値4以上であることをより明確に示唆する（図246（D））。

30

【2430】

また、大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数が設定値4での期待値を超えて設定値5での期待値の範囲内になったことが周辺制御部1511で判定されると、ゲージ部における6つの目盛のうち左側から5つ目の目盛までをさらに色付け表示する（左側から1つ目～5つ目を色付け表示した状態）ことで「設定値5以上」であることを示唆すると共に、キャラクタ1600bのセリフとして吹出1600cに「5超え??」を表示して設定値5以上であることをより明確に示唆する（図246（E））。

【2431】

また、大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数が設定値5での期待値を超えて設定値6での期待値の範囲内になったことが周辺制御部1511で判定されると、ゲージ部における6つの目盛のうち左側から6つ目の目盛までをさらに色付け表示する（全ての目盛を色付け表示した状態）ことで「設定値6」であることを示唆すると共に、キャラクタ1600bのセリフとして吹出1600cに「やったね！6かも!!!」を表示して設定値6であることをより明確に示唆する（図246（F））。

40

【2432】

そして、ゲージ部における6つの目盛のうち左側から6つ目の目盛までを色付け表示された状態（全ての目盛を色付け表示した状態）以降は、既に最終段階の表示に到達していることから大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数によるゲージ部の表示変更は行わずに、次の大当り遊技が開始されるか、あるいは確変状態の終了条件があるものについてはその終了条件が成立するまで、全ての目盛を色付け表示した状態を継続するようにして

50

いる。

【2433】

なお、ゲージ部における6つの目盛全てを色付け表示した状態にて、別途、さらなる設定示唆を行うようにしてもよく、例えば、ゲージ部における6つ全ての目盛を色付け表示した状態にて、大当たり遊技後の小当たり遊技で賞球を払い出す際に、第二大入賞口2006Aでの入球検出に基づいて、最高設定（設定値6）であることを確定的に遊技者に知らせる最高設定確定演出を実行するための特別な演出抽選を行うようにしてもよい。具体的には、ゲージ部における6つ全ての目盛を色付け表示した状態にて、第二大入賞口2006Aで入球検出される度に、1/1000で当選する特別な演出抽選を行い、それに当選することで、特別態様の音声出力（設定6おめでとう！のメッセージ音声）、特別態様での扉枠3の各種のランプ発光（7色を用いた虹色でのランプ発光）、演出表示装置1600での特別表示（設定6おめでとう！のメッセージ表示）からなる最高設定確定演出を同時期に行うことを例示できる。このように全ての目盛を色付け表示した状態で最高設定確定演出を実行することで、先に行われた設定示唆に係る演出で満足感を付与した上で、遊技者を退屈にさせることなく更なる満足感を遊技者に付与でき、遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

10

【2434】

また、本実施形態では、全ての目盛を色付け表示するよりも前に大当たりになった場合は、その大当たり後にゲージ部の表示態様をクリアするようにしており、これにより大当たりが発生して大当たり遊技後に確変状態に移行制御される毎に設定値示唆演出を実行してパチンコ機1の設定値を示唆するため、設定値示唆演出で示唆された設定値を統計することで実際の設定値を推測することができるようになる。即ち、確変状態が1回実行されただけでは、この確変状態中に小当たりによって獲得した賞球数と設定値に応じて獲得可能な賞球の期待値とは異なる場合があることから設定値の判別は困難であるが、大当たり間の確変状態毎に小当たりによって獲得した賞球数を計数すると特定の賞球数付近の割合が高まるようになるため、特定の賞球数を期待値と比較することによって設定値を推測することができるようになる。本例では複数回実行された設定値示唆演出において最も示唆される割合の高かった設定値が実際の設定値であると推測することができる。

20

【2435】

なお、大当たりになった場合にゲージ部の表示態様をクリアすることなく、確変状態が終了するまではゲージ部の表示態様を引き継ぐようにしてもよい。また、この場合にはゲージ部における6つの目盛は設定値に応じて1回の確変状態で獲得可能な賞球の期待値や1回の確変状態で発生可能な小当たりの回数以上として、1回の確変状態では全ての目盛が色付けされないようにしてもよい。これにより、長期間に亘る確変状態で獲得した賞球数や小当たり回数等に基づいて設定値を示唆することができるため、示唆される設定値の信頼度を向上させることができる。

30

【2436】

また、上記した各種の設定値示唆演出は周辺制御部1511によって実行され、大当たり遊技の終了後から次の大当たりが開始されるまでの期間の確変状態で実行される小当たり遊技によって獲得した賞球数に基づくものであり、実際の設定値に基づくものではないため、示唆される設定値と実際の設定値とは異なる場合がある。なお、主制御基板1310から設定値に関する情報（設定値情報）を周辺制御基板1510に送信するようにしてもよく、この場合には設定値示唆演出として大当たり遊技後の小当たり遊技で獲得した賞球数に加えて、設定値情報に基づいて設定値を示唆するようにしてもよい。具体的には、大当たり遊技後の小当たり遊技で獲得した賞球数が設定値情報によって示される設定値の期待値を超えた場合には、設定値示唆演出の示唆態様を変化させないようにしてもよいし、大当たり遊技後の小当たり遊技で獲得した賞球数が設定値情報によって示される設定値の期待値未満である場合に、抽選などによって設定値情報によって示される設定値又は設定値情報によって示される設定値以下の設定値に応じた設定値示唆演出の示唆態様に変化させるようにしてもよい。このように構成することにより、設定値示唆演出の信頼度を高めることができ、設定

40

50

値示唆演出で示唆される設定値に注目させることができる。

【2437】

また、本実施形態では、大当り遊技後の小当り遊技で払い出した賞球数を周辺制御部1511が把握し、その賞球数の総数が各設定値での期待値を超えたと周辺制御部1511が判断した場合に、ゲージ部の表示変更を行って確変状態での設定示唆を行うようにしていたが、確変状態での設定示唆はこうした形態に限らず、以下のようにしてもよい。

【2438】

例えば、上述したような6段階のゲージ部がある場合に、小当りにより払い出した賞球が一定値に達したことを周辺制御部1511が判断する毎に、1つの目盛1600dの色付けをしていき、最終段階の目盛1600dの色付けを達成することで高設定であることを遊技者に示唆するようにしてもよい。この場合、設定値6での当り遊技後の小当り遊技で払い出される賞球数の期待値を目安にして、最終段階の目盛1600dの色付けが達成されるようにするのが好ましく、例えば、設定値6で当り遊技後の小当り遊技で払い出される賞球数の期待値が「195球」の場合には、「195球+ α 球($\alpha < 195$)」の払出を最終段階の目盛1600dの色付け達成タイミングにすることが例示できる。

【2439】

また、小当りにより払い出した賞球に基づくのではなく、第二特別抽選の結果が小当り結果となった回数が一定値に達したことを周辺制御部1511が判断することに基づいて、1つの目盛1600dの色付けをしていき、最終段階の目盛1600dの色付けを達成すること（例えば、第二特別抽選の結果が小当り結果となった回数が80回に到達すること等）で高設定であることを遊技者に示唆するようにしてもよい。この場合、実際に設定されている設定値における確変状態での大当り確率および小当り確率の関係で達成難易が変化することとなる。そして、ゲージ部の表示状況（例えば、あと1目盛の色付けで最終段階に到達する状況など）によっては、設定値示唆に期待して、第二特別抽選の結果が大当りよりも小当りになることに注目するという新たなゲーム性を提供することもできる。

【2440】

このように、本例のパチンコ機1では確変状態に制御される場合に大当り遊技後の小当り遊技で獲得した賞球数や小当り遊技の当選回数に応じて設定値を推測させる新たなゲーム性を提供することができる。

【2441】

【28．本発明と実施形態との関係】

本実施形態の扉枠3における皿ユニット200の接触検知センサ本体392は本発明のセンサ本体に、本実施形態における接触検知体393、第一接触検知体393a、及び第二接触検知体393bは本発明の検知体に、本実施形態における切換部394は本発明の切換手段に、本実施形態における主制御基板1310、周辺制御基板1510、周辺制御部1511、及び演出表示制御部1512等は本発明の制御手段に、夫々相当している。

【2442】

【29．本実施形態の特徴的な作用効果】

本実施形態のパチンコ機1によれば、パチンコ機1において互いに異なる位置に設けられている複数の接触検知体393に対して、遊技者の接近又は接触を検知したい所望の部位に設けられている接触検知体393と接触検知センサ本体392とが接続されるように切換部394により切換えることで、所望の部位の接触検知体393に遊技者が接近又は接触すると、当該接触検知体393の静電容量が変化することとなり、当該接触検知体393と接続されている接触検知センサ本体392により静電容量の変化を検知することができるため、所望の部位への遊技者の接近又は接触を検知することができ、接触検知センサ本体392の検知に応じて主制御基板1310、周辺制御基板1510、周辺制御部1511、及び演出表示制御部1512等の制御手段により所定の制御を実行することができる。一方、切換部394により所望の部位の接触検知体393と接触検知センサ本体392とを接続している状態では、その他の部位に設けられている接触検知体393と接触検知センサ本体392との接続が切断されることとなるため、その他の部位に遊技者が接近

又は接触することでその他の部位に設けられている接触検知体３９３の静電容量が変化しても、当該接触検知体３９３が切換部３９４により接続が切断されていることから、当該接触検知体３９３の静電容量の変化を検知することはなく、所望の部位の接触検知体３９３の静電容量のみを確実に検知することができ、誤検知を防止することができる。このように、互いに異なる位置に設けられている複数の接触検知体３９３に対して、接触検知センサ本体３９２と接続する接触検知体３９３を切換部３９４により適宜選択して切換えるようにしているため、複数の接触検知体３９３に対して一つの接触検知センサ本体３９２で静電容量を検知することが可能となり、主制御基板１３１０、周辺制御基板１５１０、周辺制御部１５１１、及び演出表示制御部１５１２等の制御手段において遊技者の接近又は接触の検知にかかるチャンネルの数を少なくとすることができ、相対的に演出に使用できるチャンネルの数を多くすることができる。従って、より多くの演出手段（例えば、可動装飾体、発光装飾体、演出表示装置、等）を制御手段によって制御させることが可能となるため、演出手段の増加によりより多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者を十分に楽しませることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【２４４３】

また、パチンコ機１における遊技者に触れられたくない複数の部位に、夫々接触検知体３９３を設けるようにし、遊技状態に応じて切換部３９４により所望の部位に設けられている接触検知体３９３と接触検知センサ本体３９２とを接続し、所望の部位への遊技者の接近又は接触を検知して、主制御基板１３１０、周辺制御基板１５１０、周辺制御部１５１１、及び演出表示制御部１５１２等の制御手段により所定の注意や警報を放置するようにすることが可能となるため、一つの接触検知センサ本体３９２でパチンコ機１の広い範囲を監視しつつ、演出に使用できるチャンネルの数を相対的に多くすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【２４４４】

また、複数の接触検知体３９３を一つの接触検知センサ本体３９２で静電容量を検知するようにしていることから、各接触検知体３９３と接触検知センサ本体３９２とが離れて設けられていることとなるため、センサＩＣや出力回路のような電子部品等を有しているセンサ本体を遊技者から見え辛い部位に設けることができ、パチンコ機１の見栄えを良くして遊技者に対する訴求力を高めることができる。

【２４４５】

更に、接触検知センサ本体３９２に、複数の接触検知体３９３を電氣的に接続するための接続端子を、予め有するようにしていることから、接触検知体３９３からの配線を、接触検知センサ本体３９２の接続端子に接続するだけで、接触検知センサ本体３９２により接触検知体３９３の静電容量を検知することができるため、パチンコ機１の組立にかかる手間を容易なものとすることができ、パチンコ機１にかかるコストの増加を抑制させることができる。

【２４４６】

また、接触検知センサ本体３９２に接続端子を予め設けるようにしており、接触検知体３９３からの配線を接触検知センサ本体３９２の接続端子に接続するだけで、接触検知センサ本体３９２と接触検知体３９３とを接続することができるため、接触検知センサ本体３９２のセンサ電極に導電部材を接触させて、当該導電部材を介して接触検知体３９３と接続するようにした場合と比較して、部品点数を少なくとすることができ、パチンコ機１にかかるコストを低減させることができると共に、接触検知体３９３と接続するための導電部材の取り回しの設計を無くすことができ、接触検知体３９３や接触検知センサ本体３９２の配置自由度を高めることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機１を具現化し易くすることができる。

【２４４７】

また、接触センサ本体３９２に接続する接触検知体３９３を切換える切換部３９４を設けており、切換部３９４により検知したい接触検知体３９３を選択することができるため、

例えば、複数の接触検知体 393 を分散配置し、分散配置した複数の接触検知体 393 を所定の順番で触れさせるような遊技者参加型演出を実行した時に、遊技者が順番に触れるタイミングで切換部 394 により接触検知センサ本体 392 と接続される接触検知体 393 を切換えるようにすることで、遊技者が順番通りに接触検知体 393 を触れたか否かを検知することができ、ゲーム性の高い遊技者参加型演出を一つの接触検知センサ本体 392 により実現することが可能となり、より遊技者を楽しませられるパチンコ機 1 を提供することができる。

【2448】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、扉枠 3 の皿ユニット 200 における演出操作ユニット 300 おいて、遊技者が押圧操作可能な演出操作部ユニット 350 におけるボタン本体 351 に遊技者の手指等が接近又は接触すると、ボタン本体 351 により遊技者側が覆われている金属板のパチングメタルからなる接触検知体 352 に遊技者が接近することとなり、接触検知体 352 の静電容量が変化する。この接触検知体 352 の静電容量を接触検知センサ本体 358 により検知していることから、接触検知体 352 の静電容量の変化を検知することができるため、接触検知体 352 を介してボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）への遊技者の接近又は接触を検知することができる。このようにして接触検知体 352 及び接触検知センサ本体 358 を用いて演出操作部ユニット 350 への遊技者の接近又は接触が検知されると、ボタン外装飾基板 355、振動モータ 356、演出操作部昇降機構 360、ボタン中装飾基板 364、及び突出力調整機構 380 等の演出手段により所定の演出が接触検知体 352 及びボタン本体 351 を通して遊技者側へ出力されるため、当該演出により遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。この際に、演出操作部ユニット 350 に遊技者が接近又は接触すると、所定の演出が出力されることから、接触検知体 352 及び接触検知センサ本体 358 により演出操作部ユニット 350 を非接触操作部や接触操作部として機能させることができる。そして、非接触操作部や接触操作部として機能する演出操作部ユニット 350 を、突出させた時に遊技者が押圧操作可能としていることから、演出操作部ユニット 350 により非接触操作、接触操作、及び押圧操作のような多彩な演出操作を行うことができるため、押圧操作のみが可能な操作ボタンを備えた従来のパチンコ機とは異なる外観のパチンコ機 1 を具現化し易くすることができ、他のパチンコ機との差別化を図ることで遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。

【2449】

また、接触検知センサ本体 358 による接触検知体 352 の静電容量の検知に応じて所定の演出を遊技者側に出力するようにしており、静電容量は、接触検知体 352（ボタン本体 351）と遊技者との距離に応じて異なるため、静電容量の閾値を複数設けて、夫々の閾値毎に異なる演出を出力することが可能となる。従って、ボタン本体 351（演出操作部ユニット 350）への遊技者の接近から接触までの間（距離）を多段階に分けて検知することが可能となるため、夫々の段階に応じた演出を出力することで、より多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【2450】

また、接触検知体 352 の静電容量を検知する接触検知センサ本体 358 を、接触検知体 352 から離れて設けているため、センサ IC や出力回路のような電子部品等を有している接触検知センサ本体 358 を、演出操作部ユニット 350 における遊技者から見え辛い部位に設けることができ、パチンコ機 1 の見栄えを良くして遊技者に対する訴求力を高めることができる。

【2451】

また、上述したように、操作ユニットにより非接触操作、接触操作、及び押圧操作のような多彩な演出操作を行うことができるため、遊技者の演出操作が可能となる遊技者参加型演出を実行することで、多彩な演出操作を楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に遊技者参加型演出を楽しませることができ、遊技者の

遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【2452】

更に、接触検知センサ本体358により静電容量が検知される接触検知体352を、複数の孔が形成されている金属板からなるパンチングメタルとしているため、複数の孔により遊技者がボタン本体351に接近又は接触していない状態における接触検知体352の静電容量を小さくすることができ、接触検知センサ本体358による誤検知の発生を回避させることができる。従って、複数の孔の数や大きさや配置等を適宜選択することにより、静電容量の増加を抑制しつつ接触検知体352の面積を大きくすることが可能となるため、接触検知体352によるボタン本体351（演出操作部ユニット350）への遊技者の接近又は接触を検知する範囲を広くすることができる。これにより、接触検知体352を大きくして検知範囲を広くすることができるため、上記の実施形態のように、遊技者が押圧操作可能なボタン本体351（演出操作部ユニット350）を大きくすると共に、接触検知体352をボタン本体351の上面部351aと同じような大きさにした場合、遊技者参加型演出の実行により遊技者が演出操作部ユニット350（ボタン本体351）への接近又は接触を要求された時に、ボタン本体351により覆われている接触検知体352がボタン本体351の上面部351aと同じように大きいことから、演出操作部ユニット350への遊技者の手指等を接近又は接触させる移動距離が短くなり、演出操作部ユニット350を素早く操作することができ、遊技者参加型演出において操作タイミングを逃し難くすることができると共に、遊技者参加型演出に確実に参加させることができ、当該演出により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

10

20

【2453】

また、接触検知体352を、パンチングメタルとしているため、接触検知体352に形成されている複数の孔を通して、接触検知体352における遊技者側とは反対側に設けられている演出手段としてのボタン中装飾基板364のLED364aからの発光演出を遊技者側へ出力させることができ、当該発光演出を遊技者に確実に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【2454】

また、押圧操作が可能な演出操作部ユニット350（ボタン本体351）に、接触検知体352を設けるようにしているため、ある程度の強度・剛性を有した金属板であるパンチングメタルからなる接触検知体352により、演出操作部ユニット350を補強することができ、遊技者が押圧操作をする際に、演出操作部ユニット350（ボタン本体351）を強く押圧したり叩いたりしても、演出操作部ユニット350が変形したり破損したりし難いものとすることができる。従って、接触検知体352により演出操作部ユニット350を破損し難くすることができるため、遊技者に対して演出操作部ユニット350を心置きなく押圧操作させることができ、演出操作部ユニット350を操作する遊技者参加型演出をより楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

30

【2455】

更に、接触検知体352を、パンチングメタルとしており、接触検知体352を同じ板厚の金属板から加工したエキスパンドメタルとした場合と比較して、接触検知体352の板厚を薄くすることができるため、接触検知体352を設けるためのスペースを確保し易くすることができ、接触検知体352を設け易くすることができると共に、設計自由度を高めることができ、より遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機1を設計し易くすることができる。

40

【2456】

また、接触検知体352をパンチングメタルとしていることから、エキスパンドメタルと比較して、板厚が一定であるため、プレス加工によって接触検知体352を立体的な所望の形状に容易に加工することが可能となり、ボタン本体351（演出操作部ユニット350）への遊技者の接近又は接触の検知に最適な形状にし易くすることができ、上述した作用効果を確実に具現化することができる。

【2457】

50

また、演出操作部ユニット３５０において、接触検知体３５２の遊技者側をボタン本体３５１で覆うようにしているため、ボタン本体３５１により複数の孔が形成されているパンチングメタルからなる接触検知体３５２を遊技者が直接触れないようにすることができ、複数の孔が形成されている接触検知体３５２に遊技者が触れることで不快感を与えてしまうことを回避させることができると共に、ボタン本体３５１を操作部として用いる遊技者参加型演出においてボタン本体３５１を違和感なく操作させることができ、当該演出を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【２４５８】

更に、パンチングメタルからなる接触検知体３５２の遊技者側をボタン本体３５１で覆うようにしているため、接触検知体３５２に形成されている複数の孔に、ほこりや飲食物等の汚れが付着することはなく、清掃にかかる手間を容易なものとすることができ、清掃の容易なパチンコ機１として本パチンコ機１を設置する遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

10

【２４５９】

また、ボタン外装飾基板３５５、振動モータ３５６、演出操作部昇降機構３６０、ボタン中装飾基板３６４、及び突出力調整機構３８０等の演出手段を、接触検知体３５２における遊技者側とは反対側に設け、接触検知体３５２及びボタン本体３５１を通して所定の演出を遊技者側に出力可能としており、接触検知センサ本体３５８によりボタン本体３５１（演出操作部ユニット３５０）への遊技者の接近又は接触を検知すると、所定の演出が接触検知体３５２に形成されている複数の孔及び透明なボタン本体３５１を通して出力されるため、遊技者の関心を演出操作部ユニット３５０へ強く引付けさせることができ、演出操作部ユニット３５０を通して（介して）出力される演出を確実に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【２４６０】

また、ボタン外装飾基板３５５、振動モータ３５６、演出操作部昇降機構３６０、ボタン中装飾基板３６４、及び突出力調整機構３８０等の演出手段を、接触検知体３５２の遊技者側とは反対側に設けるようにしていることから、接触検知体３５２により演出手段を覆うような状態となり、接触検知体３５２（演出操作部ユニット３５０）と演出手段とをコンパクトに纏めることが可能となるため、上述したような作用効果を奏する演出操作部ユニット３５０及び演出手段等をパチンコ機１における所望の部位に設け易くすることができ、他のパチンコ機に対して差別化できる訴求力の高いパチンコ機１を提供し易くすることができる。

30

【２４６１】

更に、本実施形態のパチンコ機１によれば、扉枠３の皿ユニット２００において、上下方向へ進退可能に設けられている演出操作部ユニット３５０（ボタン本体３５１）に遊技者が接近又は接触することで、演出操作部ユニット３５０の接触検知体３５２の静電容量が変化することから、接触検知センサ本体３５８により接触検知体３５２の静電容量を検知することにより、演出操作部ユニット３５０への遊技者の接近又は接触を検知することができる。そして、接触検知センサ本体３５８により演出操作部ユニット３５０への遊技者の接近又は接触が検知されると、演出操作部昇降機構３６０の昇降バネ３６５の付勢力により演出操作部ユニット３５０が上方へ突出するため、遊技者が演出操作部ユニット３５０に接触していない状態で演出操作部ユニット３５０が突出すると遊技者に当接（衝突）し、遊技者が演出操作部ユニット３５０に接触している状態で演出操作部ユニット３５０が突出すると遊技者を押すような物理的な力による演出を遊技者に提示することができる。従って、これまでのパチンコ機にはない演出により遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を演出操作部ユニット３５０へ強く引付けさせることができると共に、遊技者に対して演出操作部ユニット３５０の突出を確実に気付かせることができる。

40

【２４６２】

この演出操作部ユニット３５０を突出させる際に、突出力調整機構３８０の昇降バネ下保

50

持部材 385 を、昇降バネ 365 の上端部側の方向（上方）へ移動させると、昇降バネ 365 の圧縮が強くなって付勢力を大きくすることができ、昇降バネ 365 の上端部側から遠ざかる方向（下方）へ移動させると、昇降バネ 365 の圧縮が弱くなって付勢力を小さくすることができ、昇降バネ下保持部材 385 を適宜の位置へ移動させることにより、昇降バネ 365 による演出操作部ユニット 350 の付勢力を変更することができる。このように、様々な突出力で演出操作部ユニット 350 を突出させることができるため、物理的な力による演出のバリエーションを増やすことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、演出操作部ユニット 350 の突出による演出を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【2463】

また、遊技状態に応じて演出操作部ユニット 350 の突出力を変更するようにしているため、遊技者が手指等を演出操作部ユニット 350 に接近又は接触させた時に、強い力で演出操作部ユニット 350 が当接すると、遊技者に強いインパクトが与えられることで、何か良いこと（例えば、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生）があるのではないかと強く思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【2464】

また、演出操作部ユニット 350 を、押圧操作が可能な押圧操作部 303 としているため、遊技者参加型演出を実行した時に、遊技者に対して演出操作部ユニット 350 を押圧操作させることで、遊技者参加型演出に遊技者を参加させることができ、演出操作部ユニット 350 の押圧操作を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【2465】

また、演出操作部ユニット 350 を押圧操作可能なものとしているため、何時でも押圧操作できるように、演出操作部ユニット 350（ボタン本体 351 の上面）に手指等を置いているような遊技者に対して、演出操作部ユニット 350 を押圧操作する遊技者参加型演出が実行された時に、演出操作部昇降機構 360 により演出操作部ユニット 350 を突出させることで、演出画像やサウンド等により遊技者参加型演出の実行開始を案内しなくても、いち早く遊技者に遊技者参加型演出の実行開始を認識させることができ、演出操作部ユニット 350 の押圧操作に対する意欲を高めさせて遊技者参加型演出をより一層楽しませることができる。

【2466】

更に、演出操作部昇降機構 360 における昇降バネ 365 の付勢力により演出操作部ユニット 350 を突出させるようにしているため、駆動モータを用いて演出操作部ユニット 350 を突出させるようにした場合と比較して、演出操作部ユニット 350 を容易に勢い良く突出させることができ、上述したような作用効果をより奏し易いものとすることができる。

【2467】

また、接触検知センサ本体 358 によって接触検知体 352 の静電容量を検知することにより、演出操作部ユニット 350 への遊技者の接近又は接触を検知するようにしており、接触検知体 352 の静電容量は、演出操作部ユニット 350 と遊技者との距離に応じて異なるため、静電容量の閾値を複数設けて、夫々の閾値毎に異なる突出力で演出操作部ユニット 350 を突出させることが可能となる。従って、接触検知センサ本体 358 により演出操作部ユニット 350 への遊技者の手指等の接近から接触までの間（距離）を多段階に分けて検知することが可能となるため、夫々の段階に応じた突出力で突出させることで、より多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【2468】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、扉枠 3 の皿ユニット 200 において、遊技者参加型演出の実行によりポップアップさせることで、遊技者が進退可能に設けられている演出操作部ユニット 350 に、遊技者が接近又は接触すると、演出操作部ユニット 350

10

20

30

40

50

の遊技者が接触するボタン本体 351 の裏側に設けられている接触検知体 352 の静電容量が変化する。一方、演出操作部ユニット 350 における接触検知体 352 と離れて設けられている接触検知センサ本体 358 では、接触検知体 352 の静電容量を検知していることから、遊技者の接近又は接触による接触検知体 352 の静電容量の変化を捉えることができるため、演出操作部ユニット 350 のボタン本体 351 への遊技者の接近又は接触を検知することができ、接触検知センサ本体 358 が静電容量により遊技者を検知することができる。そして、接触検知センサ本体 358 の検知や遊技者による演出操作部ユニット 350 の進退（押圧）により、演出操作部外周装飾基板 320、ボタン外装飾基板 355、演出操作部昇降機構 360、ボタン中装飾基板 364、突出力調整機構 380、及び演出表示装置 1600 等の演出手段によって所定の演出が実行されることとなる。つまり、遊技者が演出操作部ユニット 350 を進退させたり演出操作部ユニット 350 に接近又は接触したりすることで、所定の演出が実行されるため、当該演出により遊技者を楽しませることができる、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【2469】

この際に、遊技者が演出操作部ユニット 350 に接近又は接触すると、演出が実行されるため、演出操作部ユニット 350（ボタン本体 351）を演出操作部（非接触操作部、接触操作部）のように機能させることができる。一方、遊技者が演出操作部ユニット 350 を進退（押圧）させると、演出が実行されるため、演出操作部ユニット 350 を演出操作部（押圧操作部）のように機能させることができる。このようなことから、遊技者が多彩な演出操作を行うことが可能となるため、遊技者の演出操作が可能となる遊技者参加型演出を実行することで、多彩な演出操作を楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に遊技者参加型演出を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【2470】

また、演出操作部ユニット 350 におけるボタン本体 351 の遊技者が接触する部位付近（上面部 351a の下側）に設けられている接触検知体 352 の静電容量により遊技者を検知するようにしており、接触検知体 352 の静電容量は、接触検知体 352（ボタン本体 351）と遊技者との距離に応じて異なるため、所定の演出を実行させる静電容量の閾値を複数設けて、夫々の閾値毎に異なる演出を実行させるようにすることが可能となる。従って、演出操作部ユニット 350 への遊技者の手指等の接近から接触までの間（距離）を多段階に分けて検知することが可能となるため、夫々の段階に応じて演出を提示することで、より多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【2471】

また、接触検知体 352 及び接触検知センサ本体 358 による遊技者の検知によって所定の演出が実行されるため、当該演出により接触検知体 352 及び接触検知センサ本体 358 を用いた演出操作（非接触操作、接触操作）に対して操作感を付与することができ、遊技者に対して演出操作をより楽しませることができる。

【2472】

更に、遊技者が進退可能（押圧可能）な演出操作部ユニット 350 と、演出操作部ユニット 350 への遊技者の接近又は接触を検知可能な接触検知体 352 及び接触検知センサ本体 358 とを備えているため、遊技者参加型演出において、遊技者に、演出操作部ユニット 350 を進退させる操作（押圧操作）や、演出操作部ユニット 350 に手指等を接近又は接触させる操作（非接触操作、接触操作）等の多彩な操作を要求することが可能となり、多彩な操作により遊技者に対して遊技者参加型演出への参加意欲を高めさせることができ、遊技者参加型演出に参加させ易くすることができる。そして、遊技者が遊技者参加型演出に参加した際に、演出操作部ユニット 350 や接触検知体 352 及び接触検知センサ本体 358 を用いた多彩な操作により、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者参加型演出を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【2473】

また、演出操作部ユニット350のボタンベース354の案内ピン354cを、演出操作部昇降機構360における昇降カム部材371の係止部371cに係止させることにより演出操作部ユニット350を進退不能にロックすることができるため、演出操作部ユニット350を進退させるような演出が実行されるまでは、案内ピン354cと昇降カム部材371とにより演出操作部ユニット350を進退不能としておくことで、演出操作部ユニット350が勝手に動いたり揺れたりすることを防止することができる。従って、演出操作部ユニット350が勝手に動いたり揺れたりすることで、遊技者に不信感や不安感を抱かせてしまうことを回避させることができ、演出操作部ユニット350による演出をより楽しませられるようにすることができる。

10

【2474】

更に、演出操作部ユニット350において、接触検知センサ本体358を接触検知体352から離れた位置に設けるようにしているため、センサICや出力回路のような電子部品等を有している接触検知センサ本体358を遊技者から見え辛い部位に設けることができ、パチンコ機1の見栄えを良くすることができる。

【2475】

また、静電容量を検知するための接触検知体352と、接触検知体352の静電容量を検知するセンサICや出力回路等を有した接触検知センサ本体358とを、別体としていることから、接触検知センサ本体358とは無関係に接触検知体352の形状や素材等を適宜選択することができるため、接触検知体352を、演出操作部ユニット350のボタン本体351の形状や形態や仕様等に最適に対応したものとすることができ、上述したような作用効果を奏するパチンコ機1を確実に具現化することができる。

20

【2476】

更に、本実施形態のパチンコ機1によれば、扉枠3の演出操作ユニット300において、ボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364、又は装飾体395を被覆しているボタン本体351又は表面部材396に遊技者が手指等を接近又は接触させると、ボタン本体351又は表面部材396とボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395との間に設けられている接触検知体352又は接触検知体397の静電容量が変化し、その変化に応じてボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395により遊技者側へ光が照射される所定の演出が実行されるため、遊技者側へ照射される光によって遊技者の関心をボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395へ強く引付けさせることができ、実行された演出により遊技者を楽しませることができる。この際に、ボタン本体351又は表面部材396とボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395との間に設けられている接触検知体352又は接触検知体397が、ボタン本体351又は表面部材396に設けられている装飾部に沿うように形成されているため、遊技者に対して接触検知体352又は接触検知体397を装飾部の一部のように錯覚させることができ、遊技者に対して接触検知体352又は接触検知体397が遊技者を検出するためのものであるということ認識不能にすることができる。このように、接触検知体352又は接触検知体397を、遊技者側から認識不能としているため、喩え、接触検知体352又は接触検知体397がボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395（演出）の一部を遮ったとしても、遊技者は接触検知体352又は接触検知体397が気になることはないと共に、ボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395の手前に接触検知体352又は接触検知体397が設けられていても、接触検知体352又は接触検知体397の存在により遊技者に違和感を与えてしまうことはない。従って、遊技者に対してボタン外装飾基板355やボタン中装飾基板364又は装飾体395による演出を良好な状態で見せることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

30

40

【2477】

また、ボタン本体351又は表面部材396への遊技者の手指等の接近又は接触を接触検知体352又は接触検知体397により検出することにより、ボタン本体351又は表面

50

部材 3 9 6 により被覆されているボタン外装飾基板 3 5 5 やボタン中装飾基板 3 6 4 又は装飾体 3 9 5 において遊技者側へ光が照射される演出が実行されるようにしているため、ボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 を演出操作部 3 0 1 (接触操作部 3 0 2) のように機能させることができると共に、遊技者に対して光による操作感を付与することができる。従って、例えば、遊技者参加型演出を実行した時に、遊技者の手指等をボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 へ接近又は接触させるようにし、接触検知体 3 5 2 又は接触検知体 3 9 7 による手指等の接近又は接触の検出によって、ボタン外装飾基板 3 5 5 やボタン中装飾基板 3 6 4 又は装飾体 3 9 5 により演出が実行されることで、遊技者参加型演出に遊技者を参加させることができ、遊技者に遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【2 4 7 8】

更に、接触検知体 3 5 2 又は接触検知体 3 9 7 によりボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 への遊技者の接近又は接触を検出するようにしていることから、ボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 と遊技者の手指等との距離に応じて、ボタン外装飾基板 3 5 5 やボタン中装飾基板 3 6 4 又は装飾体 3 9 5 による演出を異ならせることが可能となるため、遊技者の手指等の動き(位置)によってボタン外装飾基板 3 5 5 やボタン中装飾基板 3 6 4 又は装飾体 3 9 5 による演出を変化させることができ、より多彩な演出を遊技者に見せることができると共に、多彩な演出により遊技者を飽きさせ難くすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【2 4 7 9】

また、接触検知体 3 5 2 又は接触検知体 3 9 7 の静電容量の変化を検出するようにしており、遊技者がボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 へ接近又は接触すると、ボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 とボタン外装飾基板 3 5 5 やボタン中装飾基板 3 6 4 又は装飾体 3 9 5 との間に設けられている接触検知体 3 5 2 又は接触検知体 3 9 7 の静電容量が変化するため、ボタン本体 3 5 1 又は表面部材 3 9 6 への遊技者の手指等の接近又は接触を容易に検出することができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を確実に具現化することができる。

【2 4 8 0】

また、接触検知体 3 5 2 又は接触検知体 3 9 7 により静電容量の変化を検出させるようにしていることから、接触検知体 3 5 2 又は接触検知体 3 9 7 を導電性の部材とすることができ、例えば、接触検知体 3 9 7 を金属蒸着膜とした場合、蒸着膜を薄くすることで透明にすることができ、蒸着膜を厚くして金属光沢を有するようにすることで装飾の一部のように見せることができる。或いは、接触検知体 3 5 2 及び接触検知体 3 9 5 を星形やハート形のような意匠性を有する外形のパンチングメタルとした場合、接触検知体 3 5 2 及び接触検知体 3 9 5 を装飾の一部のように見せることができる。このようなことから、遊技者側から認識不能な接触検知体 3 5 2、接触検知体 3 9 5、及び接触検知体 3 9 7 とすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

【2 4 8 1】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、扉枠 3 の演出操作ユニット 3 0 0 において、上面側(表面側)を覆っている透明なボタン本体 3 5 1 への遊技者の手指等の接近又は接触により静電容量が変化し、その変化により、ボタン外装飾基板 3 5 5、振動モータ 3 5 6、演出操作部昇降機構 3 6 0、ボタン中装飾基板 3 6 4、突出力調整機構 3 8 0、及び演出表示装置 1 6 0 0 等の演出提示手段によって所定の演出を提示させるための接触検知体 3 9 5 等(接触検知体 3 5 2、接触検知体左 3 9 0 L、接触検知体右 3 9 0 R、接触検知体 3 9 3、及び接触検知体 3 9 7、等を含む)を、意匠性を有する所定の外周形状に形成しているため、接触検知体 3 9 5 自身によってパチンコ機 1 を装飾することができ、見栄えを良くして遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機 1 を提供することができる。また、接触検知体 3 9 5 等の表面側を透明なボタン本体 3 5 1 で覆い、接触検知体 3 9 5 への遊技者の手指等の接近による接触検知体 3 9 5 等の静電容量の変化に応じて、演出提示手段によりボタン本体 3 5 1 及び接触検知体 3 9 5 等を介して所定の演出を提示するようにしているため、ボタン本体 3 5 1 への遊技者の手指等の接近又は接触に応じて、所定の演

10

20

30

40

50

出が提示されることとなり、ボタン本体 351 を演出操作部 301 として機能させることができる。そして、ボタン本体 351 を通して見える接触検知体 395 等が意匠性を有していることから、演出操作部 301 が意匠性を有しているように見えることとなり、これまでのパチンコ機にはない演出操作部 301 を備えたパチンコ機 1 であるとして遊技者に強いインパクトを与えることができ、他のパチンコ機との差別化を図ることが可能な訴求力の高いパチンコ機 1 とすることができる。また、上述したように、意匠性を有した接触検知体 395 等により、遊技者に強いインパクトを与えることができるため、接触検知体 395 等（ボタン本体 351）への関心を強く抱かせることができ、ボタン本体 351（演出操作部 301）の操作に対する期待感を高めさせることができると共に、ボタン本体 351 を操作する遊技者参加型演出が実行された時に、ボタン本体 351 の操作を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

10

【2482】

また、ボタン本体 351 への遊技者の手指等の接近又は接触を検知する装飾検知体 395 等が、意匠性を有した外周形状に形成しているため、一見した時に、遊技者によっては演出提示手段により演出を提示させるための演出操作部 301（ボタン本体 351）の存在に気付かせ難くすることができる。従って、演出操作部 301 を操作する遊技者参加型演出が実行された時に、遊技者に対してボタン本体 351 への接近又は接触を促すことで、初めてボタン本体 351 が接触検知体 395 等による演出操作部 301 であることに気付かせることができ、遊技者に意外性を付与して遊技者参加型演出をより楽しませることができる。或いは、演出操作部 301 を操作する遊技者参加型演出が実行させた時に、遊技者が演出操作部 301 とは知らずにボタン本体 351 に手指等を接近又は接触すると、接触検知体 395 等の静電容量が変化して演出提示手段により演出が提示されるため、遊技者をびっくりさせることができ、提示された演出により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

20

【2483】

更に、接触検知体 395 等における静電容量の変化に応じて演出提示手段により演出を提示するようにしているため、接触検知体 395 等を覆っているボタン本体 351 への遊技者の手指等の接近や接触を容易に検知することができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を具現化し易くすることができる。また、接触検知体 395 等の静電容量の変化に応じて演出を提示するようにしていることから、接触検知体 395 等を覆っているボタン本体 351 への遊技者の手指等の接近から接触までの間（距離）を多段階に分けて検知することが可能となるため、夫々の段階に応じて演出を提示することで、より多彩な演出を遊技者に提示することができ、遊技者を飽きさせ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

30

【2484】

また、接触検知体 395 等の外周を所定の形状に形成しているため、導電性を有する接触検知体 395 等として、パンチングメタル、エキスパンドメタル、金網、のような無機質なものをを用いても、接触検知体 395 等に意匠性を付与することができ、接触検知体 395 等による見栄えの悪化を防止することができると共に、接触検知体 395 等を目立たせることができ、上記の作用効果を奏するパチンコ機 1 を具現化し易くすることができる。

40

【2485】

また、接触検知体 395 等の外周形状を、所定の形状に形成しているため、接触検知体 395 等を立体的な形状に形成しなくても、意匠性を有したものを構築することができる。従って、接触検知体 395 等を平面形状や単純な立体形状のものとすることができ、接触検知体 395 等の製造にかかるコストを低減させることができる。

【2486】

更に、接触検知体 395 等の表面側を透明なボタン本体 351 で覆うようにしているため、接触検知体 395 等にほこりや飲食物等の汚れが付着することではなく、清掃にかかる手間を容易なものとするすることができる。詳述すると、接触検知体 395 等に、パンチングメタルのような凹凸を有するものを用いていることから、その凹凸内にほこりや飲食物等の

50

汚れが付着し易くなり、その汚れの清掃に手間がかかることとなるが、接触検知体 3 9 5 等の表面側をボタン本体 3 5 1 で覆っているため、接触検知体 3 9 5 等にパンチングメタルのような凹凸を有するようなものを用いても、ボタン本体 3 5 1 により汚れの付着を防止することができ、清掃の容易なものとして本パチンコ機 1 を設置する遊技ホール側の負担を軽減させることができる。

【2 4 8 7】

また、接触検知体 3 9 5 等の表面側を透明なボタン本体 3 5 1 で覆うようにしており、遊技者が接触検知体 3 9 5 等に触れないようにしているため、接触検知体 3 9 5 等として金属蒸着膜や箔押し等のような意匠性を高められるものを用いた場合、遊技者が触れることで早期に摩耗してしまうことを防止することができ、接触検知体 3 9 5 等の耐久性を高めることができる。

10

【2 4 8 8】

更に、接触検知体 3 9 5 等の表面側を透明なボタン本体 3 5 1 で覆うようにしており、上述したように、透明なボタン本体 3 5 1 により遊技者が接触検知体 3 9 5 等に直接触れないことから、接触検知体 3 9 5 等として手触りの悪いものや遊技者に不快感を与えてしまうようなものを用いることが可能となるため、接触検知体 3 9 5 等に用いる素材の自由度を高めることができ、ニーズに応じた素材により接触検知体 3 9 5 等を形成することができる。

【2 4 8 9】

また、接触検知体 3 9 5 等を覆っているボタン本体 3 5 1 に遊技者の手指等を接近又は接触させることにより、接触検知体 3 9 5 等の静電容量を変化させると、ボタン本体 3 5 1 及び接触検知体 3 9 5 等を介して所定の演出が遊技者に提示されるため、ボタン本体 3 5 1 及び接触検知体 3 9 5 等を介して提示される演出により、遊技者が手指等をボタン本体 3 5 1 に接近又は接触させたことを直感的に認識させることができ、遊技者に対して手指等の動作を楽しませることができる。

20

【2 4 9 0】

また、ボタン本体 3 5 1 及び接触検知体 3 9 5 等を介して遊技者に演出を提示するようにしており、接触検知体 3 9 5 等を覆っているボタン本体 3 5 1 への遊技者の手指等の接近又は接触により、ボタン本体 3 5 1 及び接触検知体 3 9 5 等を介して遊技者に提示される演出が実行されるため、ボタン本体 3 5 1 を接触操作部のように機能させることができると共に、提示される演出により操作感を付与することができ、ボタン本体 3 5 1 を用いた操作（遊技者参加型演出）を楽しませることができる。

30

【2 4 9 1】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によれば、複数の操作が可能な演出操作部ユニット 3 5 0 のボタン本体 3 5 1 を操作するために、遊技者が手指等をボタン本体 3 5 1 に接近又は接触させて、接触検知体 3 5 2（接触検知センサ本体 3 5 8）により手指等の検知領域内への進入が検知されると、ボタン外装飾基板 3 5 5 の複数の LED 3 5 5 a やボタン中装飾基板 3 6 4 の複数の LED 3 6 4 a の発光によりボタン本体 3 5 1 を通して遊技者に光が照射される発光演出、振動モータ 3 5 6 によるボタン本体 3 5 1 を通して（介して）接触している遊技者の手指等を振動させる演出、演出操作部昇降機構 3 6 0 によるボタン本体 3 5 1 の上方へ突出によりボタン本体 3 5 1 を通して（介して）遊技者に衝撃や押上げや風圧等を付与する演出、等が実行されるため、ボタン本体 3 5 1 を接触操作部 3 0 2 として機能させることができ、遊技者を楽しませることができる。また、この際に、ボタン本体 3 5 1 を通して光や振動、衝撃や押上げや風圧等の演出が遊技者に付与されるため、当該演出により遊技者を驚かせることができると共に、遊技者を楽しませることができ、ボタン本体 3 5 1 の操作に対する意欲を高めさせることができる。そして、遊技者の手指等がボタン本体 3 5 1 に触れた状態で、手指等を適宜動かしてボタン本体 3 5 1 を下方へ押圧することで、ボタン本体 3 5 1 が押圧操作部 3 0 3 として機能するため、接触検知体 3 5 2 による遊技者の手指等の接近又は接触の検知による接触操作と、ボタン本体 3 5 1 の押圧操作とによって、遊技者に多彩な演出操作を楽しませることができ、遊技者を飽き

40

50

させ難くして興趣の低下を抑制させることができる。

【2492】

また、遊技者の手指等の接近又は接触を検知する検知手段を、接触検知体352と接触検知センサ本体358とで構成し、接触検知体352をボタン本体351の上面部351aの裏面付近に設けるようにしているため、検知回路が設けられている接触検知センサ本体358をボタン本体351の上面部351aから離れたボタンスリーブ353のフランジ部353bに配置しても、接触検知体352によりボタン本体351の上面部351aでの遊技者の手指等の接近又は接触を検知することができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【2493】

更に、遊技者の手指等の接近又は接触を検知する検知手段を、接触検知体352と接触検知センサ本体358とで構成するようにしているため、検知回路が設けられている接触検知センサ本体358をボタン本体351の上面部351a（接触検知体352）から離れたボタンスリーブ353のフランジ部353bに配置することができることから、接触検知センサ本体358を目立ち難い部位に配置することができ、パチンコ機1の見栄えを良くすることができる。

【2494】

また、ボタン本体351の裏側（下方）に、ボタン外装飾基板355及びボタン中装飾基板364や、演出操作部昇降機構360、を設けているため、それらによりボタン本体351を通して遊技者に、光や振動、衝撃や押上げや風圧等の演出を付与させ易くすることができ、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【2495】

〔30-1. 主制御ユニット（2）〕

遊技盤5における他の主制御ユニット1300について、主に図247、図248、図249、図250～図268及び図269を参照して詳細に説明する。

主制御ユニット1300は、基板ホルダ1200の後面に着脱可能に取付けられている。主制御ユニット1300は、遊技の進行を制御する主制御MPU1310aを有する主制御部1310と、該主制御部1310を収容して基板ホルダ1200に取付けられる収容体たる主制御基板ボックス1320と、を備えている。

【2496】

〔30-1-1. 主制御基板ボックス〕

主制御基板ボックス1320は、図252に示したように、カバー体1301とベース体1302とから概ね構成されている。カバー体1301とベース体1302は、ポリカーボネート製であり、透明な合成樹脂で成型されている。ベース体1302にカバー体1301を重ねて形成される内部空間1320sには、主制御部1310を収容することができるようになっている。カバー体1301とベース体1302とが合成樹脂（ポリカーボネート）により透明に成型されていることにより、主制御部1310の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正ICチップが実装されているか否か）を、主制御基板ボックス1320の外側から確認することができるようになっている。

また、主制御基板ボックス1320は、カバー体1301とベース体1302とにそれぞれ対応するように複数の封印機構1320zを備えており、一つの封印機構1320zを用いて主制御基板ボックス1320を閉じると、次に、主制御基板ボックス1320を開けるためにはその一つの封印機構1320zを破壊する必要がある、主制御基板ボックス1320の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、封印機構1320zに残る開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス1320の不正な開閉を発見することができ、主制御部1310への不正行為に対する抑止力が高められている。

【2497】

〔30-1-2. 主制御部〕

前記主制御部1310は、遊技の進行及び遊技球Bの払出し等を制御する主制御基板1310X（図252、図269参照）と、後述する抽選の当り確率や遊技者にとって有利と

10

20

30

40

50

なる領域への振り分け率等に関する遊技設定を複数段階の設定値のうちのいずれかに設定することができる設定変更基板1310Y（図252、図269を参照）と、から概略構成される。

【2498】

【30-1-2-1. 主制御基板】

主制御部1310の主制御基板1310Xは、インターフェイス基板635、周辺制御基板1510、設定変更基板1310Yと、接続されている。また、主制御基板1310Xは、機能表示ユニット1400、ゲートセンサ2401、第二始動口センサ2402、大入賞口センサ2403、第1受入口センサ2406、始動口ソレノイド2404、アタックソレノイド2405、一般入賞口センサ3001、第一始動口センサ3002、磁気センサ3003、アウト口左センサ1008a、アウト口右センサ1008b、と接続されている。

【2499】

【30-1-2-2. 設定変更基板】

主制御部1310の設定変更基板1310Yは、パチンコ機1の前記設定値の切り替えと設定値の確認とを行うことができる設定スイッチ1311a、設定値を選択して切り替えることができる設定切替ボタン1311b、パチンコ機1の設定値の切り替えが許可されている状態を示す設定変更許可ランプ1311cと、を備えている。

設定変更基板1310YのコネクタSMCNは、主制御基板1310XのコネクタMSCNとコネクタ接続（基板間接続）されている（設定変更基板1310YのコネクタSMCNと主制御基板1310XのコネクタMSCNとのコネクタ間を、ハーネスを介して、電氣的に接続してもよい）。このコネクタ接続（基板間接続）されることにより、設定スイッチ1311aからの信号と、設定切替ボタン1311bからの信号は、主制御基板1310Xと電氣的に接続される。

設定変更基板1310Yは、その右辺及び左辺の上下方向の距離寸法が主制御基板1310Xの右辺及び左辺の上下方向の距離寸法とほぼ同一であり、その左右方向の距離寸法が主制御基板1310Xの左右方向の距離寸法と比べて短く、主制御基板1310Xの右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線と、設定変更基板1310Yの右辺と左辺とのそれぞれの中点を通る中心線と、が合致している。

【2500】

設定変更基板1310YのコネクタSMCNは、設定変更基板1310Yの右辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置が中心線上に配置されているとともに、主制御基板1310XのコネクタMSCNは、主制御基板1310Xの左辺に沿って、その上下方向の距離寸法の中心となる位置が中心線上に配置されている。

設定変更基板1310Yには、その中心線より下方に設定キーK1が挿入されて回動操作される操作部1311jを有する設定スイッチ1311aが配置され、設定変更基板1310Yの中心線より上方に押圧操作部1311pを有する設定切替ボタン1311bが配置され、設定変更基板1310Yの中心線上であって設定スイッチ1311aの左上方（設定切替ボタン1311bの左下方）に単色（例えば、赤色）に発光することができる設定変更許可ランプ1311cが配置されている。

主制御基板1310Xの中心線より上方であってコネクタMSCNの近傍に小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメントLED表示器単体で構成される設定表示器1310gが配置され、主制御基板1310Xの中心線より下方であって中央から右辺へ向かって小数点付き（いわゆる、ドット付き）7セグメントLED表示器が6つ一列に連なって構成されるベースモニタ1310hが配置され、主制御基板1310Xの下辺の中央寄りに前記設定切替ボタン1311bの押圧操作部1311pと同様の押圧操作部を有するRAMクリアスイッチ1310fが配置されている。

【2501】

本実施形態では、設定スイッチ1311aの操作部1311jに形成される差し込み口に設定キーK1が差し込まれる準備が整っている位置（例えば、矩形状を有する差し込み口

10

20

30

40

50

の長手方向が上下方向へ沿う位置）において、初期位置として設定スイッチ1311aをOFFとする状態となっている。操作部1311jが初期位置にあるときにおいて、差し込み口に設定キーK1を差し込むことができるとともに、差し込み口から設定キーK1を抜き取ることができるようになっている。

【2502】

操作部1311jが初期位置から時計方向へ向かって60度回転操作されて第1のON操作されることにより設定スイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。また、操作部1311jが初期位置から反時計方向へ向かって60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。

10

また、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように操作部1311jが反時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定スイッチ1311aを決定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように操作部1311jが時計方向へ向かって60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができる。このOFFの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。

20

本実施形態では、設定キーONと決定キーONという全く異なる2つの機能を、操作部1311jが回転操作される方向によって、設定スイッチ1311aという単体のみで実現することができ、設定スイッチ1311a単体のみによって、設定キーONと決定キーONの操作をまとめて行うことができる。

【2503】

設定スイッチ1311aの操作部1311jの基部前面、設定切替ボタン1311bの押圧操作部1311p、及びRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部は、それぞれ対応する主制御基板ボックス1320のカバー体1301に形成される開口部1301hを介して外部に露呈されているものの、設定スイッチ1311aの操作部1311jの基部前面、設定切替ボタン1311bの押圧操作部1311p、及びRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部と、それぞれ対応する開口部1301hとに形成される「すき間」から針金などの異物を侵入させて設定変更基板1310Y及び主制御基板1310Xを改変することができないように、カバー体1301のこれらの開口部1301hに対応する部分と設定スイッチ1311a、設定切替ボタン1311b、RAMクリアスイッチ1310fとの間に、針金等の異物の侵入を防止する異物侵入防止部1301v（例えば図264に示した筒体1301c同士の嵌め合わせ）がそれぞれ成型されている。

30

設定表示器1310g及びベースモニタ1310hは、カバー体1301とベース体1302とにより形成される内部空間1320sに収容されて全く触れることができないものの、カバー体1301が、上述したように透明に成型されているため、カバー体1301を通して、設定表示器1310gが表示する設定値と、ベースモニタ1310hが表示する球数と、を視認することができる。

40

【2504】

なお、不正な改変を防止するために、設定スイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定スイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定スイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターンと、設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンと、の引き回しとして、設定変更基板1310Yにおいて相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板1310YのコネクタSMCNの端子（主制御基板1310Xのコ

50

ネクタM S C Nの端子)への接続も離間して形成され、主制御基板1310Xにおいても、設定スイッチ1311aからの各種信号が伝送される配線パターン(つまり、設定スイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターン、設定スイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターン、及び設定スイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターン)と設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように(相互に離間して)形成されているとともに、RAMクリアスイッチ1310fからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように(相互に離間して)形成されている。

【2505】

【30-1-2-3. 設定スイッチ、設定切替ボタン、設定表示器】

設定スイッチ1311a、設定切替ボタン1311b及び設定表示器1310gについて簡単に説明する。ここで、まず遊技設定の設定値の変更を行う場合について簡単に説明し、現在の設定値の確認表示を行う場合について簡単に説明する。なお、設定キーK1は、設定値の変更のほか、設定されている現状の設定値の確認等を行うことができる重要なものであるため、遊技ホールの店長を含めた2~3人の限られた者のみが所持している。

【2506】

設定値の設定変更を行う場合には、パチンコ機1の電源投入時や停電(瞬間的に停電が発生する瞬停)後の電力回復時における復電時において、外枠2に対して本体枠4が開放され、かつ、設定スイッチ1311aの操作部1311jの差し込み口に設定キーK1が差し込まれ、操作部1311jが時計方向へ向かって60度回動操作されて第1のON操作されることで設定スイッチ1311aが設定キーONされている、という「予め定めた設定値変更許可条件」を成立させる必要がある。

つまり、実際に設定値の設定変更を行う者は、まず外枠2に対して本体枠4を開放する作業を行い、続いてパチンコ機1の電源を電源スイッチ630aでOFFにしてから設定スイッチ1311aの操作部1311jの差し込み口に設定キーK1を差し込み、その設定キーK1を時計方向へ向かって60度回動操作して第1のON操作することにより設定スイッチ1311aを設定キーONし、その後再び電源スイッチ630aでパチンコ機1の電源投入を行うこととなる。

【2507】

これにより、設定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、その内蔵されているRAMの特定領域に格納されている現状の設定値(設定スイッチ1311aの操作部1311jが第1のON操作された時点における設定値1~設定値6のうち設定されている値)を設定表示器1310gに表示し、設定変更許可ランプ1311cを消灯した状態から点灯する状態へと切り替える。

【2508】

次に、設定切替ボタン1311bの押圧操作部1311pを押圧すると、設定変更基板1310Yの設定切替ボタン1311bからの検出信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。設定値の設定変更を行う者が設定切替ボタン1311bの押圧操作部を押圧するごとに、主制御MPU1310aは、設定変更基板1310Yの設定切替ボタン1311bからの検出信号に基づいて、現状の設定値から値1ずつ増加し、最大値である設定値6に達すると、初期値である設定値1へ戻り、再び値1ずつ増加し、設定値を設定表示器1310gに表示する制御を行う。

【2509】

次に、設定値を決定する場合には、操作部1311jを反時計方向に120度回動操作して(つまり、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンドラの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回動操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回動操作して)第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとする。この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御

10

20

30

40

50

基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力される。これにより、主制御 MPU 1310a は、設定変更して決定した設定値を主制御 MPU 1310a に内蔵されている RAM の特定領域に格納する。

【2510】

次に、設定スイッチ 1311a を決定キー ON した操作部 1311j の回転位置から元の位置（つまり、設定スイッチ 1311a を OFF する操作部 1311j の回転位置）へ戻すように設定キーシリンダを時計方向に 60 度回転操作して OFF 操作することにより、設定スイッチ 1311a を OFF とする。この設定キー OFF の信号が設定変更基板 1310Y から主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力される。これにより、主制御 MPU 1310a は、設定表示器 1310g を非表示状態に切り替え、設定変更許可ランプ 1311c を消灯する。

10

【2511】

次に、設定スイッチ 1311a の操作部 1311j の差し込み口から設定キー K1 を抜き取り、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖する作業を行い、設定値の設定変更の作業を完了する。

【2512】

また、現在設定されている設定値の確認表示を行う場合には、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電後において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、かつ、設定スイッチ 1311a の操作部 1311j の差し込み口に設定キー K1 が差し込まれ、操作部 1311j が時計方向へ向かって 60 度回転操作されて第 1 の ON 操作されることで、設定スイッチ 1311a が設定キー ON されているという「予め定めた設定値表示許可条件」を成立させる必要がある。

20

つまり、実際に現在設定されている設定値の確認表示を行う者は、まずパチンコ機 1 が電源投入されている状態（停電や瞬停が発生して電力が回復した状態）を確認してから、外枠 2 に対して本体枠 4 を開放する作業を行い、続いて設定スイッチ 1311a の操作部 1311j の差し込み口に設定キー K1 を差し込んで時計方向へ 60 度回転操作して第 1 の ON 操作することにより設定スイッチ 1311a を設定キー ON することとなる。

この設定キー ON の信号が設定変更基板 1310Y から主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力される。

【2513】

主制御 MPU 1310a は、その内蔵されている RAM の特定領域に格納されている現状の設定値（設定スイッチ 1311a の操作部 1311j が第 1 の ON 操作された時点における設定値 1～設定値 6 のうち設定されている値）を設定表示器 1310g に表示する。このとき、設定変更許可ランプ 1311c を消灯した状態が維持され、また設定値の確認を行う者が設定切替ボタン 1311b の押圧操作部 1311p を押圧しても、この押圧操作に対応して設定値が全く変更されないし、設定表示器 1310g に表示された内容も変更されない。

30

【2514】

そして、現在設定されている設定値の確認を完了すると、設定スイッチ 1311a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置から元の位置（つまり、設定スイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に 60 度回転操作して OFF 操作する。この設定キー OFF の信号が設定変更基板 1310Y から主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力され、設定表示器 1310g による設定値の状態が消える。

40

【2515】

最後に、設定スイッチ 1311a の操作部 1311j の差し込み口から設定キー K1 を抜き取り、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉鎖する作業を行い、現在設定されている設定値の確認表示の作業を完了する。

【2516】

なお、予め定めた設定値変更許可条件は、上述したように、パチンコ機 1 の電源投入時や

50

停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復時における復電時において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、かつ、設定スイッチ 1 3 1 1 a の操作部 1 3 1 1 j の差し込み口に設定キー K 1 が差し込まれ、操作部 1 3 1 1 j が時計方向に 6 0 度回動操作されて第 1 の ON 操作されることで設定キー ON 操作されていることが必要であるのに対して、予め定めた設定値表示許可条件は、上述したように、パチンコ機 1 の電源投入時や停電（瞬間的に停電が発生する瞬停）後の電力回復された復電後において、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、かつ、設定スイッチ 1 3 1 1 a の操作部 1 3 1 1 j の差し込み口に設定キー K 1 が差し込まれ、操作部 1 3 1 1 j が時計方向に 6 0 度回動操作されて第 1 の ON 操作されることで設定キー ON 操作されていることが必要である。

このように、予め定めた設定値変更許可条件と予め定めた設定値表示許可条件とは、外枠 2 に対して本体枠 4 が開放され、かつ、設定スイッチ 1 3 1 1 a の操作部 1 3 1 1 j の差し込み口に設定キー K 1 が差し込まれ、操作部 1 3 1 1 j が時計方向に 6 0 度回動操作されて第 1 の ON 操作されることで設定キー ON 操作されているという点で共通する要件があり、予め定めた設定値変更許可条件には「復電時」を要件とするのに対して、予め定めた設定値表示許可条件には「復電後」を要件とする点で相違する。

【2517】

ここで、遊技設定の設定値について説明すると、「設定値」とは、大当たりか否かを抽選判定するための確率や小当たりか否かを抽選判定するための確率のほかに、確変時から通常時へ移行する際に抽選判定するための確率（以上を総称して「抽選の当りの確率」ともいう。）、遊技者にとって有利となる領域への振り分け率等を変更することができるものであり、遊技者にとって有利となる（つまり、遊技者が獲得することができる遊技球の球数を増やすことができる）確率（有利度合い）が予め設定されているものである。本実施形態では、複数段階の設定値として、設定値 1、設定値 2、設定値 3、設定値 4、設定値 5 及び設定値 6 が予め用意されており、設定値 1 から設定値 6 へ向かって遊技者にとって有利となる確率（有利度合い）が予め設定されている。主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 MPU 1 3 1 0 a は、設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブル（例えば、大当たりで当選したことを示す大当たり判定値の割合が規定される大当たり判定テーブル、大当たり図柄の決定の判定値の割合が規定される大当たり図柄決定テーブル、小当たりで当選したことを示す小当たり判定値の割合が規定される小当たり判定テーブル、小当たり図柄の決定の判定値の割合が規定される小当たり図柄決定テーブル、確変時から通常時への移行決定の判定値の割合が規定される通常時移行判定テーブル等）を選択したり、設定値と対応付けた各種振り分け率で用いられる各種テーブル（例えば、振り分ける時間が規定される振り分けテーブル、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動を管理するブロック等）を選択したりする。設定値と対応付けた各種抽選判定で用いられる各種テーブルには、各種判定値に所定の割合で割り振られている。なお、各種抽選判定で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定され、各種振り分け率で用いられる各種テーブルは、相互に少なくとも一部の値が異なるように設定されているものもあれば、一の電気的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルと他の電気的駆動源の駆動を管理するブロックに対応するテーブルとの関係性に基づいて値が異なるように設定されているものもある。また、上述した設定値としては、設定値 1 から設定値 6 までに亘る範囲の 6 つの設定値（整数）としていたが、これと比べて少ない範囲のものであってもよいし、多い範囲のものであってもよい。例えば、設定値 1 ～設定値 4 までに亘る範囲の 4 つの設定値（整数）としてもよいし、設定値 1 ～設定値 8 までに亘る範囲の 8 つの設定値（整数）としてもよい。

【2518】

設定表示器 1 3 1 0 g は、上述したように、設定値の表示を行うほかに、主制御 MPU 1 3 1 0 a が復電時に自身に内蔵されている RAM の内容をチェックして異常があるか否かを判定して異常があると判定した場合、電源遮断時に主制御側電源断時処理が正常に終了していない場合には、自身に内蔵されている RAM に格納されている内容に異常がある（又は信用することができないものである）として、その旨を伝えるエラー表示を行う。本

10

20

30

40

50

実施形態では、主制御MPU1310aがエラー表示として英字Eを設定表示器1310gに表示するようになっている。

【2519】

次に、ベースモニタ1310hについて簡単に説明すると、ベースモニタ1310hは、遊技領域5aに発射された遊技球のうち、遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収された遊技球の球数が表示されるものである。遊技領域5aに発射された遊技球のうち、アウト口1008により回収された遊技球は、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bのうち、いずれか一方で検出され、この検出信号がパネル中継基板1710を介して主制御MPU1310aへ入力される。

10

【2520】

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

【2521】

なお、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっているが、この設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい。この場合、設定スイッチ1311a'を設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作することにより設定スイッチ1311a'を決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようにしてもよい（設定スイッチ1311a'の態様を「決定キーの変形例（1）」と記載する場合がある）。

20

30

【2522】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっているが、これに代えて、図示しないが、設定変更基板1310Yに押圧操作部を有する決定キーボタンを設けてもよい。この場合、決定キーボタンの押圧操作部は、決定キーボタンと対応する主制御基板ボックス1320のカバー体1301に形成される開口部を介して外部に露呈され、決定キーボタンの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などの異物を侵入させて設定変更基板1310Y及び主制御基板1310Xを改変することができないように、設定切替ボタン1311bの異物侵入防止部1301vと同様の異物侵入防止部が設けられる。

40

決定キーボタンの押圧操作部が押圧されると、この操作信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、決定キーボタンからの検出信号に基づいて決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。

【2523】

50

なお、設定変更基板 1310Y に決定キーボタンを配置する位置は、設定スイッチ 1311a の近傍であってもよし、設定切替ボタン 1311b の近傍であってもよい。主制御基板ボックス 1320 のカバー体 1301 には、決定キーボタンと設定切替ボタン 1311b とが混同されないように決定キーボタンと設定切替ボタン 1311b とに、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、決定キーボタンと設定切替ボタン 1311b とが混同されないように、決定キーボタンと設定切替ボタン 1311b とのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンと設定切替ボタン 1311b との外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースイッチ、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、設定変更基板 1310Y に決定キーボタンと設定切替ボタン 1311b とを設ける場合には、不正な改変を防止するために、決定キーボタンへの配線パターンと設定切替ボタン 1311b への配線パターンとの引き回しとして設定変更基板 1310Y において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板 1310Y のコネクタ SMCN の端子（主制御基板 1310X のコネクタ MSCN の端子）への接続も離間して形成され、主制御基板 1310X においても、決定キーボタンからの検出信号が伝送される配線パターンと設定切替ボタン 1311b からの検出信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、設定変更基板 1310Y に決定キーボタンを設ける場合には、設定スイッチ 1311a を初期位置から設定スイッチ 1311a を設定キー ON した操作部 1311j の回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1311a' としてもよい（決定キーボタンの態様（設定スイッチ 1311a' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（2）」と記載する場合がある）。

【2524】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1311a を設定キー ON した操作部 1311j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に 60 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向に 60 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定スイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1310Y から主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、ハンドルユニット 180 おける、ハンドル 182 に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ 192 からの検出信号、及び遊技者の意志によって遊技球 B の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ 194 からの検出信号が、払出制御基板 633 において分岐されて払出制御基板 633 を介して、主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力され、これらの検出信号に基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。この場合、主制御 MPU 1310a は、ハンドルタッチセンサ 192 からの検出信号に基づいてハンドル 182 に手のひらや指が触れているときには決定キー ON であると判定することができる一方、ハンドル 182 に手のひらや指が触れていないときには決定キー ON でないと判定することができるし、及び／又は、単発ボタン操作センサ 194 からの検出信号に基づいて遊技球 B の打ち出しを強制的に停止しているときには決定キー ON であると判定することができる一方、遊技球 B の打ち出しを強制的に停止していないときには決定キー ON でないと判定することができる（ハンドルタッチセンサの態様（単発ボタン操作センサの態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（3）」と記載する場合がある）。

【2525】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、後述する払出制御基板633の発射制御部633bに備える発射タイミング制御回路から発射基準パルスが払出制御基板633において分岐されて払出制御基板633を介して、主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、これらの発射基準パルスに基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。発射基準パルスは、1分当たり100個の遊技球Bが遊技領域5aに向かって打ち出すことができる基準パルスであり、発振回路からのクロック信号に基づいて生成されるものである。この場合、主制御MPU1310aは、払出制御基板633からの発射基準パルスが入力されると、決定キーONであると判定することができる一方、発射基準パルスが入力されないと、決定キーONでないと判定することができる（発射基準パルスの態様を「決定キーの変形例（4）」と記載する場合がある）。

10

【2526】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、パチンコ機1の対面に着座する遊技者の動作を検出することができる測距センサが遊技盤5に設けられ、この測距センサからの検出信号が中継基板を介して周辺制御基板1510へ入力されている場合には、この測距センサからの検出信号が中継基板において分岐されて中継基板を介して主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、この検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。測距センサは、発光部が発した光が扉枠3におけるガラスユニット160の透明なガラス板162を通過して、予め定めた距離寸法内において、遊技者の腕又は手等に反射し、この反射した光が再び透明なガラス板162を通過して受光部で受光されることにより遊技者の動作を検出することができるものである。この場合、主制御MPU1310aは、測距センサからの検出信号が中継基板を介して入力されると、この検出信号に基づいて動作の有無を判定し、動作があると判定したときには決定キーONであると判定することができる一方、動作がないと判定したときには決定キーONでないと判定することができる（測距センサの態様を「決定キーの変形例（5）」と記載する場合がある）。

20

30

【2527】

また、上述した実施形態では、操作部1311jが初期位置から時計方向に60度回転操作されて第1のON操作されることにより設定スイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、また、操作部1311jが初期位置から反時計方向に60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、また、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように操作部1311jが反時計方向に60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定スイッチ1311aを決定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように設定キーシリ

40

50

ンダが時計方向に60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、設定キーON、決定キーON、及びOFFを伝える情報を、シリアル情報として、外部へシリアル出力することができるシリアル出力回路を、設定スイッチ1311aに設けてもよい。これにより、設定スイッチ1311aからの信号に対してセキュリティを向上することができる。このシリアル出力回路が設けられる設定スイッチ1311aは、設定変更基板1310Yに備えていたが、これに代えて、主制御基板1310Xに備えていてもよいし、払出制御基板633に備えていてもよい。このシリアル出力回路からシリアル出力されるシリアル情報が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されると、主制御MPU1310aは、受信したシリアル情報から設定キーON、決定キーON、及びOFFのうち、いずれを伝えるものであるかを判別することができる（シリアル回路を有する設定スイッチ1311aの態様を「決定キーの変形例（6）」と記載する場合がある）。

10

【2528】

また、上述した実施形態では、操作部1311jが初期位置から時計方向に60度回転操作されて第1のON操作されることにより設定スイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、また、操作部1311jが初期位置から反時計方向に60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、また、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように操作部1311jが反時計方向に60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように操作部1311jが時計方向に60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、設定キーON、決定キーON、及びOFFを伝える情報を、パルス信号として、外部へ出力することができるパルス出力回路を、設定スイッチ1311aに設けてもよい。これにより、設定スイッチ1311aからの信号に対してセキュリティを向上することができる。このパルス出力回路が設けられる設定スイッチ1311aは、設定変更基板1310Yに備えていたが、これに代えて、主制御基板1310Xに備えていてもよいし、払出制御基板633に備えていてもよい。このパルス出力回路から出力されるパルス信号は、例えば、設定キーONを伝える情報である場合にはパルス幅が1msに設定され、決定キーONを伝える情報である場合にはパルス幅が3msに設定され、OFFを伝える情報である場合にはパルス幅が5msに設定される。このパルス出力回路から出力されるパルス信号は、設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されると、主制御MPU1310aは、入力されたパルス信号から設定キーON、決定キーON、及びOFFのうち、いずれを伝える情報であるかを判別することができる（パルス出力回路を有する設定スイッチ1311aの態様を「決定キーの変形例（7）」と記載する場合がある）。

20

30

40

【2529】

また、上述した実施形態では、操作部1311jが初期位置から時計方向に60度回転操作されて第1のON操作されることにより設定スイッチ1311aを設定キーONとすることができ、この設定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、また、操作部1311jが初期位置から反時計

50

方向に60度回転操作されて第2のON操作されることにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、また、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように操作部1311jが反時計方向に60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができるとともに、設定スイッチ1311aを決定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように操作部1311jが時計方向に60度回転操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、設定キーONの信号の電圧レベル、決定キーONの信号の電圧レベル、及びOFFの信号の電圧レベルを、設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xまでに亘る基板間において、中間電位（例えば、ゼロVから5Vまでのうち、2Vから3Vまでの電位）を用い、主制御基板1310Xにおいてコンパレータ回路を設けて、コンパレータ回路による比較結果が主制御MPU1310aへ入力されることで、主制御MPU1310aが設定キーONの信号のON/OFF、決定キーONの信号のON/OFF、及びOFFの信号のON/OFFを判定してもよい。これにより、設定スイッチ1311aからの信号に対してセキュリティを向上することができる（中間電位を用いる設定スイッチの態様を「決定キーの変形例（8）」と記載する場合がある）。

【2530】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、払出制御基板633に押圧操作部を有する決定キーボタンを設けてもよい。この場合、決定キーボタンの押圧操作部は、決定キーボタンと対応する払出制御基板ボックス632のカバー体に形成される開口部を介して露出され、決定キーボタンの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入して払出制御基板633を改変することができないように、開口部に対して針金侵入防止部がカバー体に成型される構造となる。決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されると、この操作信号が払出制御基板633から主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、決定キーボタンからの検出信号に基づいて決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。

【2531】

なお、払出制御基板633に決定キーボタンを配置する位置は、後述する押圧操作部を有するエラー解除スイッチ633dの近傍であってもよい。払出制御基板633のカバー体には、決定キーボタンとエラー解除スイッチ633dとが混同されないように決定キーボタンとエラー解除スイッチ633dとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、決定キーボタンとエラー解除スイッチ633dとが混同されないように、決定キーボタンとエラー解除スイッチ633dとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとエラー解除スイッチ633dとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるも

のを採用してもよいし、決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースwitch、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、払出制御基板 6 3 3 に決定キーボタンとエラー解除スイッチ 6 3 3 d とを設ける場合には、不正な改変を防止するために、決定キーボタンへの配線パターンとエラー解除スイッチ 6 3 3 d への配線パターンとの引き回しとして払出制御基板 6 3 3 において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、払出制御基板 6 3 3 のコネクタの端子（主制御基板 1 3 1 0 X のコネクタの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板 1 3 1 0 X においても、決定キーボタンからの検出信号が伝送される配線パターンとエラー解除スイッチ 6 3 3 d からの検出信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、払出制御基板 6 3 3 に決定キーボタンを設ける場合には、設定スイッチ 1 3 1 1 a を初期位置から設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON した設定キーシリンダの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1 3 1 1 a ' としてもよい（決定キーボタンの態様（設定スイッチ 1 3 1 1 a ' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（9）」と記載する場合がある）。

【2 5 3 2】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON した操作部 1 3 1 1 j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1 3 1 1 a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に 6 0 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向に 6 0 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定スイッチ 1 3 1 1 a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1 3 1 0 Y から主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、払出制御基板 6 3 3 に押圧操作部を有するエラー解除スイッチ 6 3 3 d からの信号が、払出制御基板 6 3 3 において分岐されて払出制御基板 6 3 3 を介して、主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力され、この信号に基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。エラー解除スイッチ 6 3 3 d は、上述したように、エラー LED 表示器 6 3 3 c に表示されているエラーを解除するためのものであり、復電後においてパチンコ機 1 のシステムが起動完了し（各種制御基板の電源時投入時処理を完了して割り込み処理を行っている状態となり）、パチンコ機 1 の状態としてエラーが発生していない場合には、エラー解除スイッチ 6 3 3 d の押圧操作部を操作することが全くない。そこで、主制御 MPU 1 3 1 0 a は、エラー解除スイッチ 6 3 3 d からの信号に基づいてエラー解除スイッチ 6 3 3 d の押圧操作部が操作されているときには決定キー ON であると判定することができる一方、エラー解除スイッチ 6 3 3 d からの信号に基づいてエラー解除スイッチ 6 3 3 d の押圧操作部が操作されていないときには決定キー ON でないと判定することができる。これにより、決定キー ON の有無に対してセキュリティを向上することができる（エラー解除スイッチの態様を「決定キーの変形例（10）」と記載する場合がある）。

【2 5 3 3】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON した操作部 1 3 1 1 j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1 3 1 1 a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に 6 0 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向に 6 0 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定スイッチ 1 3 1 1 a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1 3 1 0 Y から主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 MPU 1 3 1 0 a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、払出制御基板 6 3 3 に押圧操作部を有するエラー解除スイッチ 6 3 3 d からの信号の論理を払出制御基板 6 3 3 の払出制御 MPU 6 3 3 a a が後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御

10

20

30

40

50

基板 1 3 1 0 X へ送信し、このコマンドを受信した主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 M P U 1 3 1 0 a が決定キー ON の有無を判定してもよい。エラー解除スイッチ 6 3 3 d は、上述したように、エラー L E D 表示器 6 3 3 c に表示されているエラーを解除するためのものであり、復電後においてパチンコ機 1 のシステムが起動完了し（各種制御基板の電源時投入時処理を完了して割り込み処理を行っている状態となり）、パチンコ機 1 の状態としてエラーが発生していない場合には、エラー解除スイッチ 6 3 3 d の押圧操作部を操作することが全くない。そこで、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、後述する主制御タイマ割り込み処理における枠コマンド受信処理において、エラー解除スイッチ 6 3 3 d からの信号に基づいて押圧操作部が操作されていると払出制御 M P U 6 3 3 a a が判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キー ON であると判定することができる一方、エラー解除スイッチ 6 3 3 d からの信号に基づいて押圧操作部が操作されていないと払出制御 M P U 6 3 3 a a が判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キー ON でないと判定することができる。これにより、決定キー ON の有無に対してセキュリティを向上することができる（エラー解除スイッチの状態 2 を「決定キーの変形例（11）」と記載する場合がある）。

10

【2534】

また、上述した実施形態では、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f が主制御基板 1 3 1 0 X に備えられ、設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー ON した操作部 1 3 1 1 j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1 3 1 1 a を OFF する操作部 1 3 1 1 j の回転位置）へ戻すように反時計方向に 6 0 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向に 6 0 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定スイッチ 1 3 1 1 a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1 3 1 0 Y から主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 M P U 1 3 1 0 a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f を払出制御基板 6 3 3 に備えるようにして、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f からの操作信号が払出制御基板 6 3 3 の払出制御 M P U 6 3 3 a a へ入力されるとともに、払出制御基板 6 3 3 において分岐されて払出制御基板 6 3 3 を介して主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 M P U 1 3 1 0 a へ入力され、主制御 M P U 1 3 1 0 a が入力される操作信号に基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f は、後述するように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機 1 の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御 M P U 1 3 1 0 a が後述する設定変更処理を行った場合）には、主制御 M P U 1 3 1 0 a が自身に内蔵されている RAM の所定領域（RAM の全領域のうち特定領域を除く領域。）を必ずクリアする。そこで、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部が押圧操作されながらパチンコ機 1 の電源投入が行われることで主制御 M P U 1 3 1 0 a が自身に内蔵されている RAM の所定領域を必ずクリアするため、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f を決定キーとして流用することができ、主制御 M P U 1 3 1 0 a は、払出制御基板 6 3 3 に備える RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f からの操作信号に基づいて RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部が押圧操作されているときには決定キー ON であると判定することができる一方、払出制御基板 6 3 3 に備える RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f からの操作信号に基づいて RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キー ON でないと判定することができる。これにより、決定キー ON の有無に対してセキュリティを向上することができる。

20

30

40

【2535】

払出制御基板 6 3 3 に備える RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部は、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f と対応する払出制御基板ボックス 6 3 2 のカバー体に形成される開口部を介して露出され、RAM クリアスイッチ 1 3 1 0 f の押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入させて払出制御基板 6 3 3 を改変することができないように、前記異物侵入防止部 1 3 0 1 v と同様の異物侵入防止部が形成されている。

50

【2536】

なお、払出制御基板633にRAMクリアスイッチ1310fを配置する位置は、後述する押圧操作部を有するエラー解除スイッチ633dの近傍であってもよい。払出制御基板633のカバー体には、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチ633dとが混同されないようにRAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチ633dとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチ633dとが混同されないように、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチ633dとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、RAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチ633dとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、RAMクリアスイッチ1310fとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。RAMクリアスイッチ1310fとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースwitch、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、払出制御基板633にRAMクリアスイッチ1310fとエラー解除スイッチ633dとを設ける場合には、不正な改変を防止するために、RAMクリアスイッチ1310fへの配線パターンとエラー解除スイッチ633dへの配線パターンとの引き回しとして払出制御基板633において相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるときともに、払出制御基板633のコネクタの端子（主制御基板1310Xのコネクタの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板1310Xにおいても、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号が伝送される配線パターンとエラー解除スイッチ633dからの検出信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されている。また、払出制御基板633にRAMクリアスイッチ1310fを設ける場合には、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい（RAMクリアスイッチの態様（設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（12）」と記載する場合がある）。

【2537】

また、上述した実施形態では、RAMクリアスイッチ1310fが主制御基板1310Xに備えられ、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、RAMクリアスイッチ1310fを払出制御基板633に備えるようにして、RAMクリアスイッチ1310fからの操作信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPU633aが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310Xへ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310Xの主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。RAMクリアスイッチ1310fは、後述するように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機1の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御MPU1310aが後述する設定変更処理を行った場合）には、主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域（RAMの全領域のうち特定領域を除く

10

20

30

40

50

領域。)を必ずクリアする。そこで、RAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が押圧操作されながらパチンコ機1の電源投入が行われることで主制御MPU1310aが自身に内蔵されているRAMの所定領域を必ずクリアするため、RAMクリアスイッチ1310fを決定キーとして流用することができ、主制御MPU1310aは、後述する主制御タイマ割り込み処理における枠コマンド受信処理において、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が操作されていると払出制御MPU633aが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONであると判定することができる一方、払出制御基板633に備えるRAMクリアスイッチ1310fからの操作信号に基づいてRAMクリアスイッチ1310fの押圧操作部が操作されていないと払出制御MPU633aが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONでないと判定することができる。これにより、決定キーONの有無に対してセキュリティを向上することができる(RAMクリアスイッチの態様2(設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(13)」と記載する場合がある)。

【2538】

また、上述した実施形態では、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bがパネル中継基板1710を介して主制御基板1310Xに入力され、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする設定キーシリンダの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して)第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bが払出制御基板633を介して(經由して)、主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、主制御MPU1310aが入力されるアウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bからの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに発射された遊技球は、上述したように、この遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収される。このアウト口1008により回収された遊技球は、上述したように、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bのうち、いずれか一方で検出される。そこで、主制御MPU1310aは、扉枠開放スイッチ4aからの検出信号に基づいて、本体枠4に対して扉枠3が開放されている場合であって、かつ、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bのうち、いずれか一方からの検出信号に基づいて、アウト口1008が遊技球を回収したときには決定キーONであると判定することができる一方、本体枠4に対して扉枠3が開放されていない(つまり閉鎖されている)場合、及び/又は、アウト口左センサ1008aとアウト口右センサ1008bとの検出信号に基づいて、いずれもアウト口1008が遊技球を回収していないときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい(アウト口スイッチの態様(設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(14)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、遊技球Bをアウト口1008へ送り込む必要がある。

【2539】

また、上述した実施形態では、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bがパネル中継基板1710を介して主制御基板1310Xに入力され、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操

作して) 第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bからの検出信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPU633aaが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310Xへ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310Xの主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。遊技盤5に区画形成される遊技領域5aに発射された遊技球は、上述したように、この遊技領域5aに設けられるアウト口1008により回収される。このアウト口1008により回収された遊技球は、上述したように、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bのうち、いずれか一方で検出される。そこで、主制御MPU1310aは、後述する主制御タイマ割り込み処理における枠コマンド受信処理において、アウト口左センサ1008a、及びアウト口右センサ1008bからの検出信号に基づいて、アウト口1008により遊技球が回収されたと払出制御MPU633aaが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONであると判定することができる一方、アウト口1008により遊技球が回収されていないと払出制御MPU633aaが判定してその旨を伝えるコマンドを受信したときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい(アウト口スイッチの態様2(設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(15)」と記載する場合がある。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、遊技球Bをアウト口1008へ送り込む必要がある。

【2540】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して) 第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、満タン検知センサ154、球切検知センサ574、又は払出検知センサ591からの検出信号が払出制御基板633の払出制御MPU633aaへ入力されるとともに、払出制御基板633において分岐されて払出制御基板633を介して主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力され、これらの検出信号に基づいて主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよいし、満タン検知センサ154、球切検知センサ574、又は払出検知センサ591からの検出信号の論理を払出制御基板633の払出制御MPU633aaが後述する払出制御部電源投入時処理のポート入力処理において監視してコマンドを作成し、後述する払出制御部電源投入時処理のコマンド送信処理において作成したコマンドを主制御基板1310Xへ送信し、このコマンドを受信した主制御基板1310Xの主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい(払出ユニットの態様(設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(16)」と記載する場合がある)。

【2541】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF

操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して)第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aは、本体枠開放スイッチ4bからの検出信号に基づいて、外枠2に対して本体枠4が閉鎖されたときには決定キーONであると判定することができる一方、外枠2に対して本体枠4が開放されたままの状態が維持されているときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい(本体枠開放スイッチの態様(設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(17)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する必要があり、決定キーONした後に、外枠2に対して本体枠4を再び開放して、設定スイッチ1311aの操作部1311jの差し込み口から設定キーK1を抜き取り、外枠2に対して本体枠4を再び閉鎖する必要がある。

【2542】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して)第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aは、扉枠開放スイッチ4aからの検出信号に基づいて、本体枠4に対して扉枠3が開放されたときには決定キーONであると判定することができる一方、本体枠4に対して扉枠3が閉鎖されたままの状態が維持されているときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい(扉枠開放スイッチの態様(設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。))を「決定キーの変形例(17)」と記載する場合がある)。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放する必要があり、決定キーONした後に、本体枠4に対して扉枠3を再び閉鎖し、設定スイッチ1311aの操作部1311jの差し込み口から設定キーを抜き取り、外枠2に対して本体枠4を閉鎖する必要がある。

【2543】

また、上述した実施形態では、設定変更基板1310Yに備える設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して)第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、この設定スイッチ1311aを主制御基板1310Xに備えるようにしてもよい(設定スイッチの態様を「決定キーの変形例(18)」と記載する場合がある)。

【2544】

また、上述した実施形態では、設定変更基板1310Yに備える設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置(つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置)へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して)第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、こ

10

20

30

40

50

の決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、この設定スイッチ1311aを主制御基板1310Xに備えるとともに、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から初期位置へ回動操作されてOFF操作されることにより設定スイッチ1311aをOFFとすることができ、このOFFの信号が主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されることで、主制御MPU1310aは、OFFの信号が入力されたときには決定キーONであると判定することができる一方、OFFの信号が入力されていないときには決定キーONでないと判定することができる。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい（設定スイッチの態様2（設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（19）」と記載する場合がある）。

10

【2545】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御基板1310Xに押圧操作部を有する決定キーボタンを設けてもよい。この場合、決定キーボタンの押圧操作部は、決定キーボタンと対応する主制御基板ボックス1320のカバー体1301に形成される開口部を介して露出され、決定キーボタンの押圧操作部と、これに対応する開口部と、に形成される「すき間」から針金などを侵入して主制御基板1310Xを改変することができないように、カバー体1301の開口部に対応する部分と押圧操作部との間に、前記異物侵入防止部1301v（図264参照）と同様の異物侵入防止部が形成されている。決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されると、この操作信号が主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力される。主制御MPU1310aは、決定キーボタンからの検出信号に基づいて決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されているときには決定キーONであると判定することができる一方、決定キーボタンの押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キーONでないと判定することができる。

20

30

【2546】

なお、主制御基板1310Xに決定キーボタンを配置する位置は、RAMクリアスイッチ1310fの近傍であってもよい。主制御基板ボックス1320のカバー体には、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとが混同されないように決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとにそれぞれ対応する位置に、各ボタンの名称が印刷されたシールが貼られている（このシールに替えてカバー体に各ボタンの名称が成型されていてもよい）。また、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとが混同されないように、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとのうちいずれか一方の押圧操作部を覆うカバー付きのボタン（押圧操作部を押圧操作するためにカバーを開放する必要がある。）を採用してもよいし、押圧操作部の色を異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとの外形の形状又は押圧操作部の形状が異なるものを採用してもよいし、決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチを採用してもよい。決定キーボタンとして押圧操作部を有するものでない他の種類のスイッチとしては、例えば、レバーを有するトグルスイッチ、スライド部を有するスライドスイッチ、回転操作部を有するロータリースwitch、ロックスイッチ、タッチスイッチ等の各種スイッチを挙げることができる。また、主制御基板1310Xに決定キーボタンとRAMクリアスイッチ1310fとを設ける場合には、不正な改変を防止するために、決定キーボタンへの配線パターンとRAMクリアスイッチ1310fへの配線パターンとの引き回しとして主制御基板1310Xにおいて相互に近づけないように（

40

50

相互に離間して）形成されている。また、主制御基板 1310X に決定キーボタンを設ける場合には、設定スイッチ 1311a を初期位置から設定スイッチ 1311a を設定キー ON した操作部 1311j の回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1311a' としてもよい（決定キーボタンの態様 2（設定スイッチ 1311a' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（20）」と記載する場合がある）。

【2547】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1311a を設定キー ON した操作部 1311j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1311a を OFF する設定キーシリンダの回転位置）へ戻すように反時計方向に 60 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向に 60 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定スイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1310Y から主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御 MPU 1310a が入力される RAM クリアスイッチ 1310f からの操作信号に基づいて決定キー ON の有無を判定してもよい。RAM クリアスイッチ 1310f は、後述するように、復電時に押圧操作部が操作されている場合（正確には、RAM クリアスイッチ 1310f の押圧操作部を押圧操作しながらパチンコ機 1 の電源投入を行う場合）、設定値を変更決定することができる設定変更を行う場合（主制御 MPU 1310a が後述する設定変更処理を行った場合）には、主制御 MPU 1310a が自身に内蔵されている RAM の所定領域（RAM の全領域のうち特定領域を除く領域。）を必ずクリアする。そこで、RAM クリアスイッチ 1310f の押圧操作部が押圧操作されながらパチンコ機 1 の電源投入が行われることで主制御 MPU 1310a が自身に内蔵されている RAM の所定領域を必ずクリアするため、RAM クリアスイッチ 1310f を決定キーとして流用することができ、主制御 MPU 1310a は、RAM クリアスイッチ 1310f からの操作信号に基づいて RAM クリアスイッチ 1310f の押圧操作部が押圧操作されているときには決定キー ON であると判定することができる一方、払出制御基板 633 に備える RAM クリアスイッチ 1310f からの操作信号に基づいて RAM クリアスイッチ 1310f の押圧操作部が押圧操作されていないときには決定キー ON でないと判定することができる。これにより、決定キー ON の有無に対してセキュリティを向上することができる。この場合、設定スイッチ 1311a を初期位置から設定スイッチ 1311a を設定キー ON した操作部 1311j の回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1311a' としてもよい（RAM クリアスイッチの態様 3（設定スイッチ 1311a' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（21）」と記載する場合がある）。なお、RAM クリアスイッチ 1310f の押圧操作部が押圧操作される期間がパチンコ機 1 の電源投入時と限定されるとともに、RAM クリアスイッチ 1310f からの操作信号は、後述するように、払出制御基板 633 の払出制御 MPU 633a へ入力されるため、RAM クリアスイッチ 1310f が後述するエラー解除スイッチ 633d の機能を兼ねるように構成する場合には、払出制御基板 633 にエラー解除スイッチ 633d が不要となる。

【2548】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1311a を設定キー ON した操作部 1311j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1311a を OFF する操作部 1311j の回転位置）へ戻すように反時計方向に 60 度回転操作して OFF 操作し、さらに反時計方向に 60 度回転操作して）第 2 の ON 操作することにより設定スイッチ 1311a を決定キー ON とすることができ、この決定キー ON の信号が設定変更基板 1310Y から主制御基板 1310X の主制御 MPU 1310a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、遊技盤 5 に設けられる、ゲート部 2003 のゲートセンサ 2401、各種入賞口の各種センサ（例えば、第二始動口センサ 2402、大入賞口センサ 2403、第 1 受入口センサ 2406、一般入賞口センサ 3001、第一始動口センサ 3002）、アウト口 1008 のアウト口左センサ 1008a 及びアウト口右センサ 1008b からの検出信号が入力される主制御 MPU 1310a がこれらの検出信号に基づい

10

20

30

40

50

て決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい（各種センサ等の態様（設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（22）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、ゲート部2003へ遊技球Bを送り込んだり、各種入賞口へ遊技球Bを送り込んだり、アウト口1008へ遊技球Bを送り込んだりする必要がある。

【2549】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、主制御MPU1310aがステッピングモータ、DCモータ、ソレノイド等の電氣的駆動源の駆動制御を行って可動体（役物）の作動を制御し、光学式センサ（フォトセンサや測距センサ等）から検出信号に基づいて可動体（役物）の原位置や作動位置等を判定する場合には、この光学式センサからの検出信号に基づいて主制御MPU1310aが決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい（光学式役物センサの態様（設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（23）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、本体枠4に対して扉枠3を開放して、光学式センサが可動体（役物）の原位置や作動位置等を検知するように、可動体（役物）を移動させる必要がある。

【2550】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるようになっていたが、これに代えて、遊技領域5a内における不正な磁気を検知する磁気センサ3003からの検出信号が入力される主制御MPU1310aが磁気センサ3003からの検出信号に基づいて決定キーONの有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ1311aを初期位置から設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ1311a'としてもよい（磁気センサの態様（設定スイッチ1311a'の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（24）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キーONとするために、パチンコ機1の正面から遊技盤5の前面へ向かって磁石を近づける必要がある。

【2551】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ1311aを設定キーONした操作部1311jの回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ1311aをOFFする操作部1311jの回転位置）へ戻すように反時計方向に60度回転操作してOFF操作し、さらに反時計方向に60度回転操作して）第2のON操作することにより設定スイッチ1311aを決定キーONとすることができ、この決定キーONの信号が設定変更基板1310Yから主制御基板1310Xの主制御MPU1310aへ入力されるように

10

20

30

40

50

なっていたが、これに代えて、パチンコ機 1 をゆすったり、叩いたりすることでパチンコ機 1 に振動を加えて遊技盤 5 に区画形成される遊技領域 5 a を流下する遊技球の進路を変更して遊技盤 5 に設けられる各種入賞口やゲート部（ゲート）に入球させる不正行為を検知する振動センサ 3 0 0 6（図 2 4 1、図 2 4 2、図 2 4 5 参照）を遊技盤 5 に設ける場合には、主制御 M P U 1 3 1 0 a が振動センサ 3 0 0 6 からの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定するとともに、振動センサ 3 0 0 6 からの検出信号に基づいて決定キー O N の有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ 1 3 1 1 a を初期位置から設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー O N した操作部 1 3 1 1 j の回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1 3 1 1 a ' としてもよい（振動センサの態様（設定スイッチ 1 3 1 1 a ' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（25）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キー O N とするために、パチンコ機 1 をゆすったり、叩いたりする必要がある。

【2552】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー O N した操作部 1 3 1 1 j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1 3 1 1 a を O F F する操作部 1 3 1 1 j の回転位置）へ戻すように反時計方向に 6 0 度回転操作して O F F 操作し、さらに反時計方向に 6 0 度回転操作して）第 2 の O N 操作することにより設定スイッチ 1 3 1 1 a を決定キー O N とすることができ、この決定キー O N の信号が設定変更基板 1 3 1 0 Y から主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 M P U 1 3 1 0 a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、パチンコ機 1 に電波を照射して遊技盤 5 に設けられる各種入賞口の各種センサや払出装置 5 8 0 に設けられる各種センサの誤動作をさせて遊技球 B を不正に獲得する不正行為を検知する電波センサを遊技盤 5 や払出装置 5 8 0 に設ける場合には、主制御 M P U 1 3 1 0 a が電波センサからの検出信号に基づいて不正行為の有無を判定するとともに、電波センサからの検出信号に基づいて決定キー O N の有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ 1 3 1 1 a を初期位置から設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー O N した操作部 1 3 1 1 j の回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1 3 1 1 a ' としてもよい（電波センサの態様（設定スイッチ 1 3 1 1 a ' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（26）」と記載する場合がある）。なお、この場合、設定値の設定変更を行う者は、決定キー O N とするために、パチンコ機 1 に電波を照射する必要がある。

【2553】

また、上述した実施形態では、設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー O N した操作部 1 3 1 1 j の回転位置から元の位置である初期位置（つまり、設定スイッチ 1 3 1 1 a を O F F する操作部 1 3 1 1 j の回転位置）へ戻すように反時計方向に 6 0 度回転操作して O F F 操作し、さらに反時計方向に 6 0 度回転操作して）第 2 の O N 操作することにより設定スイッチ 1 3 1 1 a を決定キー O N とすることができ、この決定キー O N の信号が設定変更基板 1 3 1 0 Y から主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 M P U 1 3 1 0 a へ入力されるようになっていたが、これに代えて、演出操作ボタンユニット 3 6 0 の押圧操作部 3 0 3 の押圧操作を検知する押圧検知センサ 3 8 1 からの検出信号、演出操作ボタンユニット 3 6 0 の回転操作部 3 0 2 の回転方向を検知する第一回転検知センサ 3 4 7 と第二回転検知センサ 3 4 8 とからの検出信号が周辺制御基板 1 5 1 0 へ入力されるとともに、周辺制御基板 1 5 1 0 において分岐されて主制御基板 1 3 1 0 X の主制御 M P U 1 3 1 0 a へ入力され、これらの検出信号に基づいて主制御 M P U 1 3 1 0 a が決定キー O N の有無を判定してもよい。この場合、設定スイッチ 1 3 1 1 a を初期位置から設定スイッチ 1 3 1 1 a を設定キー O N した操作部 1 3 1 1 j の回転位置までに亘る範囲のみ回動操作することができる設定スイッチ 1 3 1 1 a ' としてもよい（演出操作ボタンユニットの態様（設定スイッチ 1 3 1 1 a ' の態様を含めてもよい。）を「決定キーの変形例（27）」と記載する場合がある）。

【2554】

また、上述した実施形態では、カバー体 1 3 0 1 とベース体 1 3 0 2 とから構成されてい

る主制御基板ボックス1320の内部空間1320sに主制御基板1310X及び設定変更基板1310Yが収容されていたが、設定変更基板1310Yを別体の設定変更基板ボックスに収容して主制御基板ボックス1320の周囲又は隣接して配置してもよい。主制御基板ボックス1320は、カバー体1301とベース体1302とがカシメ部1303のワンウェイネジ等によりカシメられている。このカシメ部1303は、封印機構1320zであり、複数備えている。一つの封印機構1320zを用いてカバー体1301とベース体1302とがカシメ部1303のワンウェイネジ等によりカシメられることで主制御基板ボックス1320を閉じることができ、次に、主制御基板ボックス1320を開けるためにはその封印機構1320zを破壊する必要がある。つまり、その封印機構1320zを破壊しない限り、カバー体1301をベース体1302から取り外すことができない。このような主制御基板ボックス1320の構造は、設定変更基板ボックスの構造においても、適用することができる。この場合、設定スイッチ1311aの操作部1311jの前面、及び決定キーボタンの押圧操作部は、それぞれと対応する主制御基板ボックス1320のカバー体に形成される開口部を介して露出されているものの、設定スイッチ1311aの操作部1311jの前面、及び決定キーボタンの押圧操作部とそれぞれ対応する開口部とに形成される「すき間」から針金などを侵入して設定変更基板1310Yを改変することができないように、カバー体の開口部に対応する部分と押圧操作部との間に、前記異物侵入防止部1301v（図265参照）と同様の異物侵入防止部が形成される。なお、設定変更基板ボックスの構造として、上述した主制御基板ボックス1320の構造と異なり、カバー体をベース体から開放又は閉鎖することができるように構成されている場合には、ベース体に対してカバー体の開放を検出することができる設定変更基板カバー体用開閉スイッチを設けてもよい。この場合、設定変更基板カバー体用開閉スイッチからの検出信号を主制御基板1310Xへ直接入力されるように構成してもよいし、設定変更基板1310Yを介して主制御基板1310Xへ（間接）入力されるように構成してもよい。設定変更基板カバー体用開閉スイッチからの検出信号に基づいて、カバー体をベース体から開放されていることを、上述した予め定めた設定値変更許可条件に含むことができる（設定変更基板ボックスの態様を「決定キーの変形例（28）」と記載する場合がある）。

【2555】

また、上述した実施形態では、設定変更基板1310YのコネクタSMCNと主制御基板1310XのコネクタMSCNの端子とが接続されるように構成され、不正な改変を防止するために、設定スイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定スイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定スイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターンと、設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンと、の引き回しとして、設定変更基板1310Yにおいて相互に近づけないように（相互に離間して）形成されるとともに、設定変更基板1310YのコネクタSMCNの端子（主制御基板1310XのコネクタMSCNの端子）への接続も離間して形成され、主制御基板1310Xにおいても、設定スイッチ1311aからの各種信号が伝送される配線パターン（つまり、設定スイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターン、設定スイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターン、及び設定スイッチ1311aのOFFの信号が伝送される配線パターン）と設定切替ボタン1311bからの信号が伝送される配線パターンとの引き回しも相互に近づけないように（相互に離間して）形成されていたが、設定スイッチ1311aの設定キーONの信号が伝送される配線パターンと、設定スイッチ1311aの決定キーONの信号が伝送される配線パターンと、のうち、いずれか一方の配線パターンについては、設定変更基板1310YのコネクタSMCNと別体に設定変更基板1310Yに設けられる他のコネクタを介して、主制御基板1310XのコネクタMSCNと別体に主制御基板1310Xに設けられる他のコネクタとコネクタ接続（基板間接続）されてもよいし、この設定変更基板1310Yに設けられる他のコネクタと主制御基板1310Xに設けられる他のコネクタとを、ハーネスを介して、電氣的に接続されてもよい（配線パターンの引き回しの態様を「決定キーの変形例（29）」と記載する場合がある）。

10

20

30

40

50

【2556】

また、上述した決定キーの変形例（１）～（２９）のうち、適宜選択して組み合わせた態様を採用してもよい（変形例の選択組み合わせの態様を「決定キーの変形例（３０）」と記載する場合がある）。

【2557】

【30-2. 他形態の主制御ユニット】

上記【30-1-2. 主制御部】で説明した主制御部1310は、主制御基板1310Xと設定変更基板1310Yが別体（以下、「分割基板構造」という。）になっているが、両制御基板1310X、1310Yは一枚の基板（以下、「単体基板構造」という。）で形成してもよい。

図253～図256に示した主制御ユニット1300は、遊技の進行を制御する主制御MPU1310aを有する単体基板構造の主制御部1310と、該主制御部1310を収容して基板ホルダ1200に取付けられる収容体たる主制御基板ボックス1320と、を備えている。

なお、単体基板構造の主制御部1310に設けられる部品、部材等の各要素は、以下に説明する構成上の特徴を除いて分割基板構造の主制御基板1310X及び設定変更基板1310Yに設けられるものと機能や作動方法等が同じである。よって各要素の機能や作動方法等については、主として【30-1. 主制御ユニット（２）】～【30-1-2-3. 設定スイッチ、設定切替ボタン、設定表示器】の記載を援用する。

また、逆に、以下に説明する各要素の構成上の特徴は、先に説明した主制御基板1310Xと設定変更基板1310Yからなる分割基板構造の主制御部1310にも適用可能である。

【2558】

【30-2-1. 主制御基板ボックス】

主制御基板ボックス1320は、図253、図254に示したように、カバー体1301とベース体1302とから概ね構成されており、ベース体1302にカバー体1301を重ねて形成される内部空間1320sに前記主制御部1310が収容される。

カバー体1301とベース体1302は、透明な合成樹脂（例えばポリカーボネート）で成型されており、これにより主制御部1310の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、或は不正ICチップが実装されているか否か）を、主制御基板ボックス1320の外側から確認することができる。

【2559】

【30-2-2. 主制御部】

主制御部1310は、分割基板構造において、遊技の進行及び遊技球Bの払出し等を制御する主制御基板1310Xと、抽選の当り確率や遊技者にとって有利となる領域への振り分け率等に関する遊技設定を複数段階の設定値のうちのいずれかに設定することができる設定変更基板1310Yのそれぞれに設けられている例えば電子部品（主制御MPU1310aや設定表示器1310g或は抵抗1310r等）、設定スイッチ1311a、設定切替ボタン1311b等からなる回路構成部品を一枚の基板（以下「プリント基板」ともいう。）1310tに適宜配置したものである。

なお、主制御部1310は、説明の便宜上、図254において主制御基板ボックス1320のベース体1302側に取り付けられているが、実際はカバー体1301の四隅と長手辺側の中間位置に設けられた雌ネジ筒1301nに図示しないビスによりビス止めされている。

【2560】

【30-2-2-1. 回路構成部品の配置】

ここで前記プリント基板1310t上での回路構成部品の配置について説明する。

図254に示したように、プリント基板1310tは略長方形であり、その略中央に電子部品たる主制御MPU1310aが取り付けられると共に隅角部に設定スイッチ1311aが取り付けられ（この設定スイッチ1311aの取り付けの詳細については後述する。

）、さらにそれら以外のIC1310i、抵抗1310t、コンデンサ等の電子部品その他の回路構成部品が全域に配置されている。そして、プリント基板1310tに取り付けられた設定スイッチ1311aは、後述するように頂部がカバー体1301に形成された開口部1301hに嵌まっており、その状態で開口部1301aから外部に臨む。

【2561】

主制御MPU1310aは、周知のように板状の樹脂製のパッケージ1310abと、該パッケージ1310abの下縁の前後両面に列状に設けられた複数のピン1310ap（以下、一列に並んだ複数のピン1310apを総称して「ピン群」ともいう。）と、を備えている。主制御MPU1310aは、プリント基板1310tの長手辺に対してピン群の列が略平行になる向きにした状態でプリント基板1310tの略中央に配設され、その位置で前後のピン群がプリント基板1310tにハンダ付けされている。

10

【2562】

なお、既に「30-1-2-3. 設定スイッチ、設定切替ボタン、設定表示器」の項で説明したように、設定スイッチ1311aのON・OFF信号や、設定切替ボタン1311bからの検出信号は主制御MPU1310aに入力され、さらにその主制御MPU1310aの内部で前記遊技設定の設定値を変更する制御が行われる。したがって、主制御MPU1310aのピン群の中の前記設定スイッチ1311aや設定切替ボタン1311bにつながる特定のピン1310aqにアクセスすることで、外部からでも遊技設定の設定値を変更することが可能であり、よって本実施形態では、主制御MPU1310aが不正工作の対象になり得る特定電子部品であり、また、ピン群の特定のピン1310apが不正工作の対象になり得る特定ピン1310aqである。

20

【2563】

「30-2-3. 設定スイッチ」

設定スイッチ1311aは、図254、図255、図256に示したように、主制御部1310の基板に取り付けられる略立方体形状の取付部1311dと、該取付部1311dの四角い頂部に内接し得る円より小径で前記取付部1311dの高さより小さいシリンダ状の設定キーシリンダ1311eと、から概略構成され、外観上、下段部（取付部1311d）の上に上段部（設定キーシリンダ1311e）を重ねた段付き重ね形態になっている。

【2564】

30

「30-2-3-1. 取付部」

設定スイッチ1311aの取付部1311dは、内部に電気的な機能部を有する樹脂製本体部1311fと、該樹脂製本体部1311fの上面及び側面をカバーする取付金具1311gと、から概略構成され、取付金具1311gの底辺から突き出る差込み片1311hを主制御部1310の基板に差し込んで回路上に固定的に取り付けられている。

なお、この取付金具1311gには、頂部の四辺のほぼ中央に切欠1311iが設けられており、したがって取付部1311dの頂部は、設定キーシリンダ1311eの周囲が平坦で各辺の中央が切欠1311iにより凸凹になっている。

【2565】

「30-2-3-2. 設定キーシリンダ」

40

設定スイッチ1311aの設定キーシリンダ1311eは、頂部が操作部1311jであり、その操作部1311jに設定キーK1を差し込むための差し込み口が開設されている。この操作部1311jの差し込み口に適正な設定キーK1のキー本体K10を差し込んでキーノブK11を所定方向に捻ることにより、上記のように設定値の変更や設定値の確認が行える。

【2566】

「30-2-4. 主制御基板ボックスのカバー体と設定スイッチ」

主制御基板ボックス1320のカバー体1301には、図255の断面図に示したように、設定スイッチ1311aの設定キーシリンダ1311eの操作部1311jを外部に臨ませるための開口部1301hが開設されると共に、その開口部1301hを囲うように

50

内部空間 1320s 側に向けて受筒部 1301i が突設されている。

該受筒部 1301i は、カバー体 1301 に対し主制御部 1310 を着脱する際の設定キーシリンダ 1311e の抜き差しを容易にすべく、その内径が取付部 1311e の外径より若干大きくなっており（例えば設計寸法で約 7～8%）、したがって、図 255 の拡大図に示した隙間 t1 により設定キーシリンダ 1311e と緩やかに嵌り合う。

設定スイッチ 1311a は、設定キーシリンダ 1311e が受筒部 1301i に嵌った図 255、図 256 の状態で、頂部の操作部 1311j の位置がカバー体 1301 の外表面より奥まるように形状設定されており、該操作部 1311j とカバー体 1301 の開口部 1301h によって凹状の窪み 1301k が形成されるようになっている。

【2567】

なお、図 259 は、前記窪み 1301k の他の形態を示したものであって、該窪み 1301k に中心方向に向かって下る傾斜のテーパ面 1301p が形成されている。この窪み 1301k のテーパ面 1301p による室内照明の反射で設定スイッチ 1311a の周りの一部が目立って見えるから直感的に判りやすくなる。したがって、主制御基板ボックス 1320 の設定スイッチ 1311a を、常識的には見難くて敬遠されやすい扉枠等のヒンジ側にも配置することができ、逆にそうすることで、扉枠等を大きく開かなければ不正が行えなくなるようにして防犯性能を高めることができる。この場合、主制御部 1310 が、主制御基板 1310X と設定変更基板 1310Y に分かれた分割基板構造であれば、設定変更基板 1310Y を前記した防犯上有利な位置に配置して、窪み 1301k のテーパ面 1301p による前記効果がより大きく発揮されるようにすることもできる。

テーパ面 1301p の径方向の大きさや傾斜角度は任意であるが、一般に透明な合成樹脂の成形品は屈曲部の視認性が低下してその下にある回路構成部品への不正工作が見つけにくくなるおそれがあるため、例えば、設定スイッチ 1311a の近傍であってテーパ面 1301p の下に配設される他の回路構成部品（電子部品）自体或は回路構成部品（電子部品）の要チェック部（品番等の表示部）の大きさよりテーパ面 1301p を大きくして必要な視認性を確保することが考えられる。また、このテーパ面 1301p を大きくするために傾斜角度を緩やかにする、というようにテーパ面 1301p の大きさと傾斜角度の緩急とを関連付けてもよい。

また、図 260 は、前記窪み 1301k の他の形態を示したものであって、開口部 1301h に内フランジ片 1301q を設けて異物の侵入経路をさらに屈曲させるようにしたものである。これにより異物の挿入とその後の操作の困難性を格段に高めることができるから、異物に対する防犯性能をさらに向上させることができる。なお、図 260 の窪み 1301k には内フランジ片 1301q と共にテーパ面 1301p が形成されているが、図 255、図 256 のようなテーパ面 1301p の無い窪み 1301k に内フランジ片 1301q を設けるようにしてもよい。

【2568】

図 255 の拡大図に示したように、カバー体 1301 の受筒部 1301i の筒端部 1301z と設定スイッチ 1311a の取付部 1311d の頂部との間隔 t2 が、受筒部 1301i と設定キーシリンダ 1311e の前記隙間 t1 以下になるように受筒部 1301i の長さが設定されている。このように受筒部 1301i と設定キーシリンダ 1311e の径方向の隙間 t1 と、受筒部 1301i の筒端部 1301z と設定スイッチ 1311a の取付部 1311d の頂部との軸方向の間隔 t2 を $t1 \geq t2$ とすることにより、受筒部 1301i と設定キーシリンダ 1311e の隙間 t1 から針金等の異物を差し入れる不正を効果的に防止することができる。

何故なら、受筒部 1301i と設定キーシリンダ 1311e の径方向の隙間 t1 は、設定キーシリンダ 1311e を受筒部 1301i に通すに必要な最小限の幅（クリアランス）に設定されるのが普通であり、ここを通る異物は極細いものに限られるから、そのような細い異物が仮に隙間 t1 を通ったとしても、取付部の頂部に当たってから向きを変え、その状態で隙間 t1 以下の間隔 t2 の部位を突破することは容易でなく、また、仮に突破したとしても、その後、狙ったポイント（例えば前記した特定電子部品たる主制御 MPU 1

10

20

30

40

50

310aの特定ピン1310aq)に向けて異物をコントロールすることは極めて困難だからである。

【2569】

特に実施形態では、下段部たる取付部1311dの方が、上段部たる設定キーシリンダ1311eより内部空間1320s内で高さが高く、よって受筒部1301iの筒端部1301zと設定スイッチ1311aの取付部1311dの頂部との軸方向の間隔t2の位置は、内部空間1320s内の比較的高所になる。したがって不正行為者は、例えば図258の想像線のように、狭い隙間t1と狭い間隔t2を突破した異物Wを内部空間1320s内に繰り出して自重による撓みでその先端をプリント基板1310tに当接させ、その当接状態にある先端の向きを狙った方向に切り替える、という操作を行う必要があるが、折れ曲がった上に自重によって垂れる長さが長くて先端に力がうまく伝わらない異物Wでそのような操作を行うことは困難である。

また、設定スイッチ1311aの側面の高所から垂れ下がった格好の異物Wは、設定スイッチ1311aの近傍(足元)に向けて回り込み難くなるため、そのような設定スイッチ1311aの近傍に、図257、図258のように主制御MPU1310a(特定電子部品)の特定ピン1310aqを配置させるようにしてもよい。このように異物Wの不正侵入警戒口を内部空間1320s内の高所に設定することにより、その不正侵入警戒口の近傍にも主制御MPUの重要部分を配置することができるため、回路構成部品の配置の自由度を高めることができる。

【2570】

ところで、設定スイッチ1311aの支持基盤である主制御部1310は、板状のプリント基板であり、設定スイッチ1311aを押し込むと撓み得る。したがって、設定スイッチ1311aを強く押し込んで主制御部1310を撓ませることにより、上記した受筒部1301iの筒端部1301zと設定スイッチ1311aの取付部1311dの頂部との間隔t2を強制的に広げることが可能になり、このような場合に図258に想像線で示したように線状の異物Wで突破されるおそれがある。

そのため本実施形態では、設定スイッチ1311aを主制御部1310の上記したビス止め部(接合部)の近傍(隅角部)に取り付けることにより、主制御部1310の撓みを抑制して前記間隔t2を強制的に拡大させる不正が行えないようになっている。また、設定スイッチ1311a操作時の主制御部1310の撓みを抑制することは、長期間使用した場合の主制御部1310の亀裂等の防止にも効果がある。

【2571】

また、前記したように設定スイッチ1311aの取付部1311dの頂部は、取付金具1311gの細工により各辺が切欠1311iにより凸凹になっているが、そのような取付部1311dの凸凹に噛み合わせるべく受筒部1301iの筒端部1301zも凸凹になっており、具体的には取付部1311dの切欠1311iに対応する筒端部1301zに凸部1301mを突設することで、全体として前記t1≧t2の関係が保たれるようになっている。

【2572】

以上のように、受筒部1301iと設定キーシリンダ1311eの隙間t1と、受筒部1301iの筒端部1301zと設定スイッチ1311aの取付部1311dの頂部との間隔t2を、t1≧t2とする構成や、前記間隔t2を内部空間1320s内の高所に位置させる構成や、開口部1301hの窪み1301kにテーパ面1301pを設ける構成は、針金等の異物の侵入を防止する異物侵入防止部1301vの一実施形態に相当するものであり、したがってこの異物侵入防止部1301vは、設定切替ボタン1311bやRAMクリアスイッチ1310fのような、下段部たる取付部に上段部たる押圧操作部1311pを突設した段付き重ね形態の押しボタン式スイッチ部材或はスライド式スイッチ部材等にも、図264に示した異物侵入防止部1301vのような筒体1301cを別途付加することなく低コストに適用できる。

【2573】

また、受筒部1301iの筒端部1301zは、図255の拡大図に示したように、凸部1301mの厚みを受筒部1301iの厚みより薄くして、対向する凸部1301m同士の間隔が受筒部1301iの内径より大きくなるように形成されている。そしてさらに、凸部1301mの内面と受筒部1301iの内周面との境界部分にはテーパ1301jが設けられており、かかる凸部1301mとテーパ1301jにより設定キーシリンダ1311eの頂部を捕捉誘導して、受筒部1301iに円滑に嵌合させることができる。上記のように設定キーシリンダ1311eと受筒部1301iのクリアランスは、防犯上必要最小限に設定されており、したがって設定キーシリンダ1311eを直接受筒部1301iに差し込む作業は難しいが、凸部1301m同士の間隔を受筒部1301iの内径より広く設定することで著しく作業性を向上させることができる。しかも、凸部1301mを設定キーシリンダ1311eの導入ガイドとする構成では、受筒部1301iの筒端内周をテーパ状に面取りする場合に比べて、受筒部1301iと設定キーシリンダ1311eの嵌合長さを長くすることができるため、異物挿入に対する防犯性能を高くすることができる。

10

なお、実施形態では受筒部1301iの形状を設定キーシリンダ1311eに合わせて円筒形にしたが、設定スイッチ1311aの四角い取付部1311dの頂部形状に合わせた角筒形にしてもよい。その場合、角筒形の寸取付部1311dの頂部輪郭形状より小さくして、受筒部1301iの筒端部1301zと設定スイッチ1311aの取付部1311dの頂部との間に間隔t2が形成されるようにしておけばよい。

20

【2574】

[30-2-5. 主制御ユニットと本体枠の裏カバー]

以上のように構成される主制御ユニット1300は、前記のように本体枠4の基板ホルダ1200の後面に着脱可能に取り付けられており、その後面が図13に示したように、本体枠4の前記裏カバー640で遊技盤5と一緒に覆われている。実施形態では、この本体4の裏カバー640で、主制御ユニット1300の開口部1301hをカバーすることにより、該開口部1301hに敢えて防犯上のカバーを設けなくとも、合い鍵等による設定キーシリンダ1311eへの不正なアクセスが防止できるようになっている。これにより開口部1301hに余分なカバーを出っ張らせる必要がなくなるため、遊技機の奥行き寸法を他の要素を圧迫することなく規定内に収めることが容易になる。

30

また、図255の想像線囲いの拡大図に示したように、裏カバー640の内面に前記カバー体1301の窪み1301kに嵌合（遊嵌）し得る膨出部640bを設けるようにしてもよい。そうすることにより、カバー体1301の窪み1301kと裏カバー640の膨出部640bが合致しない場合に、裏カバー640の膨出部640bが干渉して正常に閉まらないため、不正改造品の発見や、主制御ユニット1300の設置上の不備を防止することができる。

なお、実施形態では、裏カバー640の回転中心が本体枠4の回転中心の反対側の側辺に設けられているが、該回転中心を裏カバー640の本体枠4に対する回転中心と同じ側に設けるようにしてもよい。そうすると、本体枠4を大きく回転させなくとも裏カバー640を開くことができ、その状態で制御ユニット1300の遊技設定値を変更することが可能になるため、遊技設定値の変更作業の効率をアップさせることができる。

40

【2575】

[30-3. 防犯構造]

以上のように本発明のパチンコ機1は、遊技者の利益に関係する遊技設定を複数段階の設定値として備えていて、その設定値を設定スイッチ1311a、設定切替ボタン1311b、設定表示器1310g等の変更操作手段で変更し得るようになっており、そのような遊技設定の設定値の不正変更を防止するための防犯構造が設けられている。以下に、その防犯構造の具体例について説明する。

【2576】

[30-3-1. 主制御ユニットの防犯構造(1)]

上記のように実施形態の主制御ユニット1300は、設定スイッチ1311aを通す開口

50

部 1301h と特定電子部品 T たる主制御 MPU 1310a の配置が、特定ピン 1310aq を含むピン群の列方向（図 254 の一点鎖線 L2 参照）に対して、主制御 MPU 1310a の特定ピン 1310aq と開口部 1301h を結ぶ仮想の直線 L1 が斜めに交わるようになっている。

かかる主制御ユニット 1300 は、仮に、開口部 1301h と回路構成部品たる設定スイッチ 1311a との間に実施形態の異物侵入防止部 1301v のような異物対策が設けられておらず、その結果、開口部 1301h と設定スイッチ 1311a の隙間から主制御基板ボックス 1320 の内部空間 1320s に針金状の異物が差し入れられ、それが主制御 MPU 1310a の特定ピン 1310aq に到達し得るとしても、異物と特定ピン 1310aq を電氣的に安定的に接続させるに必要な接触荷重を加えることが困難なため、結局、主制御 MPU 1310a への電氣的なアクセスが行えない。したがって、異物による不正が防止できる。

10

また、もし開口部 1301h が、特定ピン 1310aq を含むピン群の列方向（図 254 の一点鎖線 L2 参照）の延長線上にある、つまりその一点鎖線 L2 と、特定ピン 1310aq と開口部 1301h とを結ぶ直線 L1 とが重なるようにした場合には、他のピン 1310ap を盾にして特定ピン 1310aq を防護することが可能であり、したがって、異物による不正が防止できる。

また、主制御 MPU 1310a を、実施形態のように略長方形のプリント基板 1310t の長手辺とピン群の列方向とが略平行になる向きにしてその長方形の略中央に配置すると共に、開口部 1301h、すなわち設定スイッチ 1311a をプリント基板 1310t の短手辺側、より好ましくは隅角部に配置すれば、特定ピン 1310aq と開口部 1301h の距離を大きくし且つ両者を結ぶ直線 L1 の角度を鋭角にして、異物による不正を効果的に防止することができる。

20

また、主制御 MPU 1310a は、パッケージ 1310ab を挟んで開口部 1301h の反対側に特定ピン 1310aq を配置してもよい。この場合、開口部 1310h から見て特定ピン 1310aq が主制御 MPU 1310a のパッケージ 1310ab の後側に位置するため、開口部 1301h と回路構成部品の間の隙間から異物が差し入れられても、その異物を特定ピン 1310aq に接触させることは実質的に困難であり、よって異物による不正が防止できる。

【2577】

30

〔30-3-2. 主制御ユニットの防犯構造（2）〕

実施形態の主制御ユニット 1300 は、主制御 MPU 1310a が不正工作の対象になり得る特定電子部品 T であるが、実際は主制御 MPU 1310a と設定スイッチ 1311a の間に抵抗等の電子部品で入力回路が形成される場合があり、その場合この入力回路を構成する電子部品も不正工作の対象になり得る特定電子部品 T に該当する。

そのため実施形態では、主制御ユニット 1300 の防犯構造（2）として、開口部 1301h に対応する回路構成部品と特定電子部品 T の間に、設定切替ボタン 1311b、設定表示器 1310g、抵抗 1310r 等の特定電子部品以外の回路構成部品を障害部 1310s としてバリケード状に配置し、これにより異物の特定電子部品 T への到達を阻止し得るようになっている。したがって、特定電子部品 T を狙った異物による不正が防止できる。この防犯構造（2）は、前記防犯構造（1）と併用することによりさらに高い防犯効果を得ることができる。

40

具体的には、防犯構造（1）の主制御 MPU 1310a と開口部 1301h の間にバリケード状に回路構成部品を配置して障害部 1310s を形成することで異物による不正をより効果的に防止することができる。

例えば、図 250 に実線で示した設定スイッチ 1311a と主制御 MPU 1310a のように、分割基板構造の設定変更基板 1310Y と主制御基板 1310X とを結合するコネクタ SMCN、MSCN（電子部品）を間に挟んで配置する。この場合は、設定スイッチ 1311a 側から主制御 MPU 1310a に向けて差し込まれる異物に対して、コネクタ SMCN、MSCN を障害部 1310s として機能させることができ、さらにこの障害部

50

1310sが仮に突破されても、障害部1310sを乗り越えた不安定さと主制御MPU1310aに対して斜めに接触する不安定さが相俟って異物による不正は非常に困難なものになる。かかる効果は、図250に想像線で示した位置に主制御MPU1310aを配置した場合も同様である。

また、設定スイッチ1311aを図250の想像線の位置（同図では設定スイッチ1311aが横倒しの状態に描かれているが、ここでの説明は実線の設定スイッチ1311aと同じ向きになっているものとする。）に設けた場合、主制御MPU1310aを想像線の位置に配置して設定スイッチ1311aと主制御MPU1310aの間に設定表示器1310gが挟まるようにする。この場合は、想像線の設定スイッチ1311a側から想像線の主制御MPU1310aに向けて差し込まれる異物に対して、設定表示器1310gを障害部1310sとして機能させることができ、さらにこの障害部1310sが仮に突破されても、障害部1310sを乗り越えた不安定さと主制御MPU1310aに対して斜めに接触する不安定さが相俟って異物による不正は非常に困難なものになる。

【2578】

なお、防犯構造（2）の前記障害部1310sは、必ずしも回路構成部品による必要はなく、例えば主制御部1310を、主制御基板1310Xと設定変更基板1310Yが分離する既述の分割基板構造とし、カバー体1301の内側に主制御基板1310Xと設定変更基板1310Yを仕切る仕切壁（図266の仕切壁1302bをカバー体1301側に一体成形した構造。）を設けて、その仕切壁を障害部1310sとしてもよい。この場合、主制御基板1310Xと設定変更基板1310Yは、上記のようにコネクタSMCN、MSCNで結合してもよいが、それぞれに基板面と直交する向きに抜き差しする結合構造のコネクタを設けて両コネクタをハーネスで接続するのがよい。かかる結合構造のコネクタに対しプリント基板1310tに沿って移動する異物は進行方向の違いにより到底侵入できないため、コネクタが主制御MPU1310aの特定ピン1310aqにつながる特定電子部品であったとしても不正は行えない。

【2579】

以上、主制御ユニット1300の防犯構造（1）、（2）について説明したが、もちろんこれら防犯構造（1）、（2）に、先に説明した受筒部1301iと設定キーシリンダ1311eの隙間t1と、受筒部1301iの筒端部1301zと設定スイッチ1311aの取付部1311dの頂部との間隔t2を、 $t1 \geq t2$ とする構成や、前記間隔t2を内部空間1320s内の高所に位置させる構成、さらには開口部1301hの窪み1301kにテーパ面1301pを設ける構成等を組み合わせることで高い防犯効果を得ることができる。

【2580】

【30-3-3. 変更操作手段の防犯構造（A）】

変更操作手段の不正操作を防止するための第一の防犯構造（A）は、図250～図256の実施形態について上記で説明したように、変更操作手段の、特に設定変更開始を制御する特定操作部を設定キーK1によってON操作させる設定スイッチ1311a（先端の面部にキー挿入部を有する）で構成してなる。これによって変更操作手段による遊技設定の設定値の変更が、設定キーK1を持つ遊技ホールの店長を含めた特定の者にしか行えない。

【2581】

変更操作手段は、設定値の変更を行うためのものであって、実施形態では電源スイッチ630a、設定スイッチ1311a、設定切替ボタン1311b、設定表示器1310gで構成され、このうち設定スイッチ1311aが、主制御部1310に設けられていて設定変更開始を制御する特定操作部であり、また、設定切替ボタン1311bが主制御部1310に設けられていて設定変更開始以外の設定操作を行う別操作部である。そして、この別操作部に対しては、針金などの異物の侵入を阻止する異物侵入防止部1301v以外の防犯対策は講じられておらず、したがって外部からの入力操作（設定切替ボタン1311bの押圧操作部1311pの押圧操作）は特定の者以外でも一応可能であるが、特定操作部たる設定スイッチ1311aが設定キーK1によって設定キーONされているという「

予め定めた設定値変更許可条件」が成立していない状態での入力には制御上無効であるため、防犯上の問題は殆どない。

【2582】

なお、変更操作手段の特定操作部である設定スイッチ1311aは、図示したように主制御部1310の基板面に対して直交する方向に軸線が向けられており、図250～図252の形態ではその先端部分がカバー体1301の外面に引っ張られているが、その引っ張りが遊技ホールの島設備の奥行きによっては邪魔になるおそれがあり、さらには保管時などにも邪魔になる可能性がある。

【2583】

そのような場合には、図250、Bに想像線で示したように、設定キーK1によって操作する変更操作手段（例えば、キー挿入部を有する設定スイッチ1311a）の軸線を主制御部1310の基板面に対して略平行となる向きに設定し、その先端面（キー挿入面）を主制御基板ボックス1320の側面側に臨ませるようにすることが例示できる。具体的には、キー挿入部を主制御部1310の基板面の正面視左端（ヒンジ部側）から突出するように（基板端からはみだすように）に変更操作手段を主制御部1310の基板面に対して略平行となる向きに配置するとともに、設定スイッチ1311aに嵌り合うように、収容体である主制御基板ボックス1320のベース体1302に形成した半円状の切欠き部と、主制御基板ボックス1320のカバー体1301に形成した切欠き部との双方によって、キー挿入部を外部に露呈した状態で変更操作手段の突出部分を収容することが例示できる。なお、キー挿入部を主制御部1310の基板面の正面視左端から突出させるにあたり、キー挿入部が設けられる操作部を主制御基板ボックス1320の側面部と略同一の面にしてもよいし、キー挿入部が設けられる面部を主制御基板ボックス1320の側面部よりも突出させるようにしてもよいが、好ましくは上記のように窪み1301kを形成するとよい。

【2584】

これにより変更操作手段の主制御基板ボックス1320の後方側（パチンコ機1の背面側）への引っ張りを殆ど無くすか或は小さくすることができる。また、主制御部1310の基板を主制御基板ボックス1320のベース体1302あるいはカバー体1301に配置する作業を行う際に、基板端から突出したキー挿入部を前記切欠き部に収めることによって、主制御部1310の基板の位置決め（位置合わせ）を容易にし、パチンコ機1の組立作業の負担を軽減することもできる。

【2585】

【30-3-4. 変更操作手段の防犯構造（B）】

変更操作手段の不正操作を防止するための第二の防犯構造（B）は、図261～図266に示されているように、変更操作手段の少なくとも一部を覆う変更抑制手段1312と、該変更抑制手段1312をロック（保持）する第1状態保持手段（以下、ロック部ともいう。）1313と、からなる。

【2586】

この防犯構造（B）の変更操作手段は、上記防犯構造（A）と同様に電源スイッチ630a、設定スイッチ1311a、設定切替ボタン1311b、設定表示器1310gで構成され、このうち主制御部1310に設けられている変更操作手段は、電源ユニット620cに設けられている電源スイッチ630aを除く、設定スイッチ1311a（以下、「特定操作部1311a」ともいう。）と、設定切替ボタン1311b（以下、「別操作部1311b」ともいう。）と、設定値を表示するための設定表示器1310gである。この防犯構造（B）において、特定操作部たる設定スイッチ1311aと別操作部たる設定切替ボタン1311bは、共に押圧操作部1311pを押圧操作することでON・OFF可能な小型の押しボタンスイッチであり、自身は針金などの異物の侵入を阻止する異物侵入防止部1301v以外の防犯構造を備えていない。

【2587】

防犯構造（B）の変更抑制手段1312は、遊技設定の変更操作を困難にするべく変更操

10

20

30

40

50

作手段の少なくとも一部を覆うものであり、具体的構成については後述するが、変更操作手段の少なくとも一部を覆って遊技設定の変更操作を困難にする第1状態と、該第1状態で覆われていた変更操作手段を露呈させて遊技設定の変更操作を可能にする第2状態とに変化し得る。

ここで変更操作手段の少なくとも一部とは、変更操作手段が複数の要素からなる場合の全部はもちろん、その複数の要素の中の遊技設定上必須の変更操作に拘わる一要素でも良いことを意味する。また、変更操作手段の一つの要素に対して、その要素が完全に覆われていなくとも、遊技設定の変更操作が困難であれば多少の隙間があっても良いことをも意味している。つまり、変更操作手段の少なくとも一部を覆う、という概念には、前記した数的なものと、前記した質的なものの何れをも含む。

【2588】

防犯構造(B)のロック部(第1状態保持手段)1313は、具体的構成については後述するが、変更抑制手段1312を前記第1状態でロック(保持)し且つそのロック(保持)を特定の解除操作によって解除して、変更抑制手段1312の第1状態から第2状態への変化と、第2状態から第1状態への変化を切り替えるものである。

【2589】

【30-3-4-1. 変更抑制手段とロック部(第1状態保持手段)】

具体的な防犯構造(B)の変更抑制手段1312とロック部(第1状態保持手段)1313を図261~図266によって説明する。

まず、図261の変更抑制手段1312(D)は、主制御基板ボックス1320のカバー体1301の外面のほぼ片側半分(つまり収容体の一部)を覆う平板形状であって、主制御部1310に設けられた変更操作手段の特定操作部1311a(設定スイッチ1311a)と別操作部1311b(設定切替ボタン1311b)と、さらに前記RAMクリアスイッチ1310fを一括して覆い得る。この変更抑制手段1312は、一端側をカバー体1301の軸受け部1301aに軸着することにより片開きの扉状に回動可能であり、図261に実線で示したように、前記特定操作部1311a等を覆って遊技設定の変更操作を困難にする第1状態と、同図に想像線で示したように、特定操作部1311a等を露呈させて遊技設定の変更操作を可能にする第2状態とに変化(回動)し得る。

【2590】

一方、図261のロック部(第1状態保持手段)1313(D)は、変更抑制手段1312(D)の自由端側に一体に設けられたシリンダー錠1313aであり、そのシリンダー錠1313aの回転錠軸1313bの先端に設けたロック部材1313cを主制御基板ボックス1320のカバー体1301に突設した錠受け部材1301bに係合させることによって、第1状態の変更抑制手段1312(D)とカバー体1301とを結合して該変更抑制手段1312(D)を第1状態にロックする。

また、ロック部(第1状態保持手段)1313(D)は、解錠キーK2を使ってシリンダー錠1313aの回転錠軸1313bを回転させ、そうしてカバー体1301の錠受け部材1301bからロック部材1313cを外す、という特定の解除操作によって変更抑制手段1312(D)の第1状態のロック(保持)を解除して第2状態への変化を可能とし、さらに第2状態から第1状態に変化させた変更抑制手段1312(D)を前記解錠キーK2でロック(保持)し得るものである。

【2591】

したがって、図261の変更抑制手段1312(D)とロック部(第1状態保持手段)1313(D)の防犯構造(B)を備えたパチンコ機1は、変更操作手段による遊技設定の設定値の変更が、解錠キーK2を持つ特定の者にしか行えないため、変更操作手段自体に遊技設定の変更にかかる防犯構造を備えなくとも、防犯構造(A)と同じく防犯上の問題は殆どない。

【2592】

なお、変更抑制手段1312(D)は、透過性(例えば透明)を有する合成樹脂製であって、第1状態で変更操作手段を覆っても該変更操作手段の視認性を妨げない。また、カバ

10

20

30

40

50

一体1301と変更抑制手段1312(D)の夫々は、変更抑制手段1312(D)が第1状態にあってカバー一体1301を覆ったとき、互いに重ならない位置に管理番号や所定の説明文を記載した情報表示部1314を備えている。これにより、不正の隠蔽を目的に行われるカバー一体1301や変更抑制手段1312(D)のすり替え(状態の良い部品同士の寄せ集め)が容易に発見でき、さらに、変更操作手段、特に特定操作部1311aに対する不正工作への目視による確認が容易に行える。

【2593】

また、変更抑制手段1312(D)は、カバー一体1301の一部を覆う大きさ・形状にしたが、例えば変更抑制手段1312(D)を、主制御ユニット1300を丸ごと覆い得る大きさ・形状に形成すると共に前記軸受け部1301aとロック部(第1状態保持手段)1313(D)の錠受け部材1301bを本体枠4側の固定部材(例えば基板ホルダ1200)に設けるようにしてもよい。そうすることにより、主制御ユニット1300全体の安全性を高めることができる。

【2594】

また、この変更抑制手段1312(D)の防犯性能は、図261に示したように回動中心(軸受け部1301a)を本体枠4の自由端側に設けることにより、仮にロック部(第1状態保持手段)1313(D)が破壊されたとしても、さらなる防犯が可能に構成されている。すなわち、同図に想像線で示したように、変更抑制手段1312(D)は、開いた状態で衝立状になって変更操作手段(特定操作部1311a、別操作部1311b)の左側近傍を壁状にガードする役割を担うように構成されており、本体枠4の自由端側から変更操作手段に対して不正に変更操作を行う行為を、開いた状態とされた変更抑制手段1312(D)そのものによってブロックできるようになっている。つまり、このように変更抑制手段1312(D)の回動中心を本体枠4の自由端側に設けることにより、第1状態で変更操作手段を保護し得ることはもちろん、第2状態で衝立状になって変更操作手段に対する不正な変更操作を妨害することができる。また、かかる効果を最大限に享受するため、図261の変更抑制手段1312(D)は、開いた状態とされたときに軸受け部1301aからパチンコ機1の後方に向けて突出する長さ(距離)を、軸受け部1301aから変更操作手段(特定操作部1311a、別操作部1311b)が配置される箇所までの長さ(距離)よりも大きく構成しており、開いた状態の変更抑制手段1312(D)の右方に変更操作手段(特定操作部1311a、別操作部1311b)が直近する構成としている。また、変更操作手段(特定操作部1311a、別操作部1311b)が配置される箇所を変更抑制手段1312(D)の上下長の中心に近い位置にし、変更操作手段(特定操作部1311a、別操作部1311b)の上方および下方からのアクセスを困難にするとともに、さらに変更抑制手段1312(D)の回動は衝立状に起立した状態で停止(固定)させるようにしている。なお、これら各構成の一部を有することで防犯性能を向上させることができるが、最も好ましくはこれらを全て満たすのがよい。

【2595】

また、逆に変更抑制手段1312(D)を小さくして特定操作部1311aのみが覆われるようになし、別操作部1311bが第1状態、第2状態のいずれでも覆わないようにしてもよい。このように複数の要素(特定操作部と別操作部)からなる変更操作手段の防護対象をセキュリティ上の重要度の高いものに絞り込むことにより、セキュリティ上の重要度の低いものを外部に開放しておくことで設定変更の作業性を向上させることができる。

【2596】

なお、防犯構造(A)で説明した、変更操作手段の軸線を主制御部1310の基板面に対して略平行となる向きに設定すると共に該変更操作手段の先端部を収容体の側面に臨ませるようにした技術的思想については、ロック部(第1状態保持手段)1313(D)のシリンダー錠1313aなどにも適用可能である。

【2597】

次に、図262の変更抑制手段1312(E)は、図261の変更抑制手段1312(D)

D) とほぼ同一であり、よって詳細な説明を省略する。

一方、図262のロック部(第1状態保持手段)1313(E)は、変更抑制手段1312(E)の自由端側に一体に設けられた孔明き錠受け部材1315と、カバー体1301側に突設された前記孔明き錠受け部材1316とを逆さU字状のロック部材1313cで結合する南京錠1313dであり、両孔明き錠受け部材1315, 1316をロック部材1313cで係合させることによって、第1状態の変更抑制手段1312(E)とカバー体1301とを結合して該変更抑制手段1312(E)を第1状態にロック(保持)する。また、ロック部(第1状態保持手段)1313(E)は、解錠キーK2を使って南京錠1313dのロック部材1313cを解錠方向に変化させ、そうして変更抑制手段1312(E)の孔明き錠受け部材1315とカバー体1301の孔明き錠受け部材1316から
10
ロック部材1313cを外す、という特定の解除操作によって変更抑制手段1312(E)の第1状態のロック(保持)を解除して第2状態への変化を可能とし、さらに第2状態から第1状態に変化させた変更抑制手段1312(E)を前記南京錠1313dでロック(保持)し得るものである。

【2598】

なお、ロック部(第1状態保持手段)1313(E)は、周知の南京錠1313dを使用するものであり、したがってロック解除状態では変更抑制手段1312(E)とカバー体1301のどちらからも離脱する。よってロック部(第1状態保持手段)(E)は、カバー体1301に対して例えばワイヤー状或はチェーン状の支持部1317で繋ぐことにより、
20
ロック解除状態でカバー体1301(収容体)から離脱しないようになっている。これにより、ロック解除状態でロック部(第1状態保持手段)1313(E)を島設備内に落下させてしまうおそれがなく、また、外したロック部(第1状態保持手段)1313(E)を置いた場所を失念し、ロック段階でそれを探す、という時間の無駄をなくすることができる。

【2599】

次に、図257～図263の変更抑制手段1312(F)は、略横向き扇形状で扇の要に相当する部分を主制御基板ボックス1320のカバー体1301に軸着することにより揺動自在にしたものであり、図263のように変更操作手段の特定操作部1311aを覆う前記第1状態と、図265のように特定操作部1311aを外部に露呈させる前記第2状態とに変化し得る。また、変更抑制手段1312(F)は、特定操作部1311aに対して第1状態にあるとき別操作部1311bを覆わず、一方、特定操作部1311aに対して第2状態に変化したとき、別操作部1311bを覆うようになっている。このように特定操作部1311aと別操作部1311bを変更抑制手段1312(F)で択一的に覆うことにより、特定操作部1311aと別操作部1311bを同時に操作する誤操作が起きにくい。
30

【2600】

なお、変更抑制手段1312(F)は、揺動中心に設けた図示しない巻きバネにより別操作部1311bを覆う方向に常時付勢されており、後述するロック部(第1状態保持手段)1313(F)による第1状態のロック(保持)が解除されると巻きバネの弾性により第2状態に変化する。このように変更抑制手段1312(F)を第2状態に向けて付勢することで変更抑制手段1312(F)が中途半端な位置で停止するおそれがなく、操作性が向上する。なお、変更抑制手段1312(F)の付勢方向は、第1状態と第2状態のどちらでもよいが、好ましくは第2状態に向けて付勢しておけば、変更抑制手段1312(F)のロック(保持)が解除されたとき、特別操作部1311aが自動的に外部に露呈するため、変更操作の手順が判り易い。
40

【2601】

図263～図265のロック部(第1状態保持手段)1313(F)は、カバー体1301に突設された取付台部1301dと、その取付台部1301dに固着されたシリンダー錠1313aと、そのシリンダー錠1313aの回転錠軸1313bの先端に取り付けたカム1313eと、からなり、該カム1313eの周面(カム面)を変更抑制手段131
50

２（Ｆ）の上側面に摺接させることによって変更抑制手段１３１２を前記巻きバネの付勢に抗して押し下げて特定操作部１３１１ａを覆う第１状態にロック（保持）する。

また、ロック部（第１状態保持手段）１３１３（Ｆ）は、解錠キーＫ２を使ってシリンダー錠１３１３ａの回転錠軸１３１３ｂを回転させ、それによるカム１３１３ｅの周面形状の変化によって変更抑制手段１３１２（Ｆ）のロック（保持）を外す、という特定の解除操作によって変更抑制手段１３１２（Ｆ）の第１状態のロック（保持）を解除して第２状態への変化を可能とし（実施形態の変更抑制手段１３１２（Ｆ）は、図示しない巻きバネによって第２状態に向かう向きに付勢されているため、第１状態のロック（保持）が解除されると、カム１３１３ｅの周面に摺接しつつ自動的に第２状態に変化する。）、さらに第２状態から第１状態に変化させた変更抑制手段１３１２（Ｆ）を前記解錠キーＫ２でロック（保持）し得るものである。

10

【２６０２】

なお、設定値の変更操作において、変更抑制手段１３１２（Ｆ）が第２状態にあって別操作部１３１１ｂを覆っているとき、該別操作部１３１１ｂを操作する必要がある場合は、変更抑制手段１３１２（Ｆ）に突設した操作突片１３１２ｍに指を掛けるなどして手動で押し下げて別操作部１３１１ｂを露呈させればよい。

【２６０３】

以上のように、図２６３、図２６５の変更抑制手段１３１２（Ｆ）とロック部（第１状態保持手段）１３１３（Ｆ）の防犯構造（Ｂ）を備えたパチンコ機１は、変更操作手段による遊技設定の設定値の変更が、解錠キーＫ２を持つ特定の者にしか行えないため、変更操作手段自体に遊技設定の変更に掛かる防犯構造を備えなくとも、防犯構造（Ａ）と同じく防犯上の問題は殆どない。

20

【２６０４】

次に、図２６６の変更抑制手段１３１２（Ｉ）は、主制御基板ボックス１３２０のカバー体１３０１の設定変更基板１３１０Ｘに対応する部分を切り離して独立させた形態のものであり、主制御基板ボックス１３２０のベース体１３０２の一辺に形成された鍵型ヒンジ部１３０２ａに自己の鍵型ヒンジ部１３１２ｂに係合させることにより、ベース体１３０２に対して回動自在であり、設定変更基板１３１０Ｙに設けられている特定操作部１３１１ａと別操作部１３１１ｂとを一括して覆う第１状態と、特定操作部１３１１ａと別操作部１３１１ｂを露呈させて変更操作を可能にする第２状態とに変化し得る。なお、主制御基板１３１０Ｘに対応するカバー体１３０１は、設定変更基板１３１０Ｙと主制御基板１３１０Ｘとの間にベース体１３０２から立ち上げた仕切壁１３０２ｂに回動自在に取り付けられている。

30

【２６０５】

図２６６のロック部（第１状態保持手段）１３１３（Ｉ）は、変更抑制手段１３１２（Ｉ）のカバー体１３０１側の縁に設けられたダイヤル錠１３１３ｆであり、そのダイヤル錠１３１３ｆの進退錠軸１３１３ｇの先端を、カバー体１３０１の縁に設けた錠軸通し１３０１ｆに係合させることによって、第１状態の変更抑制手段１３１２（Ｉ）とカバー体１３０１とを結合して該変更抑制手段１３１２（Ｉ）を第１状態にロック（保持）する。

また、ロック部（第１状態保持手段）１３１３（Ｉ）は、ダイヤル錠１３１３ｆの複数のダイヤルを解錠番号通りに回転させて進退錠軸１３１３ｇを後退させ、そうしてカバー体１３０１の錠軸通し１３０１ｆから進退錠軸１３１３ｇを外す、という特定の解除操作によって変更抑制手段１３１２（Ｉ）の第１状態のロック（保持）を解除して第２状態への変化を可能とし、さらに第２状態から第１状態に変化させた変更抑制手段１３１２（Ｉ）をダイヤル錠１３１３ｆでロック（保持）し得るものである。

40

【２６０６】

したがって、図２６６の変更抑制手段１３１２（Ｉ）とロック部（第１状態保持手段）１３１３（Ｉ）の防犯構造（Ｂ）を備えたパチンコ機１は、変更操作手段による遊技設定の設定値の変更が、ダイヤル錠１３１３ｆの解錠番号を知る特定の者にしか行えないため、変更操作手段自体に遊技設定の変更に掛かる防犯構造を備えなくとも、防犯構造（Ａ）と

50

同じく防犯上の問題は殆どない。なお、防犯構造（Ｂ）で例示した第１状態保持手段１３１３は、シリンダー錠１３１３ａ、南京錠１３１３ｄ、ダイヤル錠１３１３ｆなど比較的防犯性能の高いものを採用しているが、仮にこれらより防犯性能が低くとも、第１状態に保持された変更抑制手段１３１２を特定の解除操作で解除し得る構成を備える限り、どのようなものであってもよい。

また、図２６６の変更抑制手段１３１２（Ｉ）は、カバー体１３０１から独立しているため、仮にカバー体１３０１を交換する必要が生じた場合でも変更抑制手段１３１２（Ｉ）はそのまま再利用可能である。また、カバー体１３０１のヒンジ部側に変更抑制手段１３１２（Ｉ）を連結した場合には、変更抑制手段１３１２（Ｉ）を回動させた第２状態でのみカバー体１３０１の回動が可能になるため、仮に不正者がカバー体１３０１の封印機構１３２０ｚを破壊したとしても、変更抑制手段１３１２（Ｉ）の特定の操作、つまりダイヤル錠１３１３ｆの解錠番号が判らなければ不正工作が行えない。したがって変更抑制手段１３１２（Ｉ）によってカバー体１３０１の不正防止機能を向上させることができる。

【２６０７】

【３０－３－５．変更操作手段の防犯構造（Ｃ）】

変更操作手段の不正操作を防止するための第三の防犯構造（Ｃ）は、前記防犯構造（Ｂ）が、変更抑制手段１３１２を第２状態にして変更操作手段を外部に露呈させ、その状態で変更操作手段を直接操作するものであるのに対し、変更抑制手段１３１２を収容体（主制御基板ボックス１３２０）側の変更操作手段に被さる位置に設けてそれ自体で変更操作手段の変更操作を困難にする一方、その変更抑制手段１３１２に変更操作手段の操作を代行させるようにしたものである。

すなわち、防犯構造（Ｃ）の変更抑制手段１３１２（Ｊ）は、図２６７に示したように、収容体であるカバー体１３０１側であって特定操作部１３１１ａ（別操作部１３１１ｂでもよい。）に被さる位置、つまり特定操作部１３１１ａを露呈させるための前記開口部１３０１ｈを覆う第１状態の位置に固定的に設けられたシリンダー錠１３１３ａを備えており、特定操作部１３１１ａに対する外部からの直接的な変更操作を困難にする。

また、変更抑制手段１３１２（Ｊ）は、外部からの特定の操作によってスイッチ入力の中継動作が可能のように、シリンダー錠１３１３ａの回転錠軸１３１３ｂに固着した端面カム１３１３ｉの回転を、押圧操作摺動子１３１３ｈの直線運動、すなわちスイッチ入力用の動作が可能なる運動にする運動変換機構を備えている。

そして、変更抑制手段１３１２（Ｊ）に対して解錠キーＫ２を差し込んでシリンダー錠１３１３ａの回転錠軸１３１３ｂを回転させる特定の操作がなされると、運動変換機構の上記作用により、特定操作部１３１１ａに対する外部からの直接的な変更操作が、変更抑制手段１３１２（Ｊ）の押圧操作摺動子１３１３ｈによって代行され、換言すると、特定操作部１３１１ａに対する外部からの直接的な変更操作が、変更抑制手段１３１２（Ｊ）の押圧操作摺動子１３１３ｈを介して実行される。

【２６０８】

この変更抑制手段１３１２（Ｊ）によれば、変更操作手段による外部からの遊技設定の変更操作が、カバー体１３０１側に対して変更操作手段に被さる位置に固定的に設けられた変更抑制手段によって困難な状態になっているため、遊技設定が不正に変更されるおそれは殆どない。

一方、変更操作手段による遊技設定の変更を正規に行う場合は、変更抑制手段１３１２（Ｊ）に対する外部からの特定の操作として、例えば外部から解錠キーＫ２を差し込んで捻る、という動作がなされると、変更抑制手段１３１２（Ｊ）に対するその動作によって変更操作手段に対する直接的な変更操作が代行（仲介実行）されて遊技設定の変更が可能になる。

そして、遊技設定の変更が完了した後、変更抑制手段１３１２（Ｊ）に対する特定の操作を終了することにより、変更操作手段に対する外部からの直接的な変更操作が困難な状態に戻すことができる。

【２６０９】

なお、変更抑制手段 1312 (J) は、シリンダー錠 1313 a の回転錠軸 1313 b を解錠キー K2 で回転させる場合以外にも、例えば変更抑制手段 1312 (I) のダイヤル錠 1313 f を、進退錠軸 1313 g の軸線と特定操作部 1311 a の押圧操作部 1311 p の軸線とを一致させるように配置し、ダイヤル錠 1313 f の各ダイヤルを解錠番号に合わせた状態で進退錠軸 1313 g を介して特定操作部 1311 a の押圧操作部 1311 p が押圧できるようにしてもよい。

また、変更抑制手段 1312 (J) の端面カム 1313 i に、図 268 に示したように別操作部 1311 b を覆うシャッター板 1319 を一体に突設し、特定の操作で端面カム 1313 i を回転させたときシャッター板 1319 も回転して別操作部 1311 b を露呈させるようにしてもよい。これにより別操作部 1311 b の不正操作も防止できることはもちろん、主制御基板ボックス 1320 の内部空間 1320 s への埃の侵入も防止することができる。

【2610】

以上のように図 267、図 268 の変更抑制手段 1312 (J) の防犯構造 (C) を備えたパチンコ機 1 は、変更操作手段による遊技設定の設定値の変更が、解錠キー K2 を持つ或は解錠番号を知っている等の特定の者にしか行えないため、変更操作手段自体に遊技設定の変更にかかる防犯構造を備えなくとも、防犯構造 (A) と同じく防犯上の問題は殆どない。

【2611】

なお、防犯構造 (A) で説明した、変更操作手段の軸線を主制御部 1310 の基板面に対して略平行となる向きに設定すると共に該変更操作手段の先端部を収容体の側面に臨ませるようにした技術的思想については、変更抑制手段 1312 (J) のシリンダー錠 1313 a などにも適用可能である。

【2612】

【30-4. 技術的思想について】

ここまでの説明で明らかなように、上記【30-2. 他形態の主制御ユニット】～【30-3-2. 主制御ユニットの防犯構造 (2)】に記載の主制御ユニット 1300 を備えたパチンコ機 1 は、次の技術的思想の実施形態に相当する。

「所定条件の成立により抽選を行い、該抽選の結果が当りの場合に遊技者に所定の利益を付与するようにした遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御 MPU を有する主制御部と、

該主制御部を収容する主制御基板ボックスと、

該主制御基板ボックス内に設けられると共に前記抽選の当り確率に関する遊技設定を複数段階のうちのいずれかに変更し得る設定スイッチと、を備え、

前記主制御基板ボックスは、ベース体と、該ベース体に被さる透明なカバー体とを備えると共に、該カバー体と前記ベース体の間の内部空間に前記主制御部を収容するものであり、

一方、前記設定スイッチは、設定キーにより回動操作する設定キーシリンダを有すると共に、前記カバー体に開設された開口部から前記設定キーシリンダの操作部が外部に臨むように形成され、

また、前記設定スイッチの設定キーシリンダは、前記カバー体の外表面より前記操作部の位置が奥まるようにして、該操作部と前記開口部によって凹状の窪みが形成されるようになっており、

さらに前記窪みは、中心方向に向かって下る傾斜のテーパ面を有することを特徴とする遊技機」

かかる遊技機によれば、遊技設定の設定値の変更が、設定キーを持つ特定の者にしか行えないため、不正な操作が行われ難い。

一方、設定値の変更を設定キーで行う場合、前面の扉枠等を開いて迅速に作業を行う必要があるが、まず、扉枠等を開いてから主制御基板ボックスの設定スイッチの位置を見つけるまで若干の時間が掛かる。また、作業を焦って設定キーを差し損ねると、その設定キーが、操作部上を滑ってカバー体の樹脂部分にはみ出す可能性があり、硬い設定キーの先で

10

20

30

40

50

カバー体の表面に筋状の傷を付けるおそれがある。

これに対し上記技術的思想の遊技機の主制御基板ボックスは、設定キーシリンダの頂部の操作部とカバー体の開口部によって凹状の窪みが、しかも該窪みの中心方向に向かって下る傾斜のテーパ面を有するため、まず、窪みのテーパ面による室内照明の反射で設定スイッチの周りの一部が目立って見えるから直感的に判りやすい。したがって、主制御基板ボックスの設定スイッチを、常識的には見難くて敬遠されやすい扉枠等のヒンジ側にも配置することができ、逆にそうすることで、扉枠等を大きく開かなければ不正が行えなくなるようにして防犯性能を高めることができる。

また、仮に設定キーを差し損ねても、設定キーが開口部の窪みのテーパ面に当たってカバー体の表面にはみ出さないか或はテーパ面に沿って跳ね上がることでカバー体の表面に擦れにくい。よって、カバー体の表面が設定キーの先で傷付くおそれがなく、カバー体の綺麗な透明状態を長期間持続させることができる（例えば、段落 2 5 5 7～段落 2 5 7 9、図 2 5 9、図 2 6 0 等参照。）。

なお、窪みのテーパ面は、光の屈折により視認性を低下させる要因になり得るが、テーパ面の大きさや傾斜角度をその下に配置される回路構成部品自体或は回路構成部品の要チェック部（品番等の表示部）の大きさより大きくしたり傾斜角度の緩急を設定（例えば、テーパ面を広げるために傾斜角度を緩やかにする場合が挙げられる。）したりすることで必要な視認性を確保することができる。

【 2 6 1 3 】

また、上記 [3 0 - 2 . 他形態の主制御ユニット] ～ [3 0 - 3 - 2 . 主制御ユニットの防犯構造 (2)] に記載の主制御ユニット 1 3 0 0 を備えたパチンコ機 1 には次のような技術的思想も含まれている。なお、以下の技術的思想の制御ユニットには、主制御ユニット 1 3 0 0 の他、周辺制御ユニット 1 5 0 0 や払出制御ユニット 6 2 0 d 等も含まれる。また、特定電子部品 T には、板状のパッケージ 1 3 1 0 a b の前後両面に 2 列のピン群を設けた主制御 M P U 1 3 1 0 a の他、例えば正方形のパッケージの 4 辺に 4 列のピン群を設けたものなども含まれる。

【請求項 A 1】

遊技用の制御基板を制御基板ボックスに収容してなる制御ユニットを備えた遊技機であって、

前記制御基板は、

プリント基板と、

列状に並ぶ複数のピンを前記プリント基板に接続して取り付けられる電子部品を含む回路構成部品と、を備え、

前記制御基板ボックスは、

ベース体と、

該ベース体に合わさってそのベース体との間に内部空間を形成すると共に該内部空間から一部の前記回路構成部品を外部に臨ませるために開設された開口部を有するカバー体と、を備え、

列状に並ぶ複数のピンを有する前記電子部品のうちの特定のものを特定電子部品とし、さらに該特定電子部品のピンの特定のものを特定ピンとしたとき、前記開口部と前記特定電子部品の配置を、前記特定ピンと前記開口部とを結ぶ直線が、前記特定ピンを含むピン群の列方向に略重なるか又は斜めに交わり得るようにしたことを特徴とする遊技機。

かかる遊技機によれば、もし不正を行う者が、開口部と回路構成部品の間の隙間から制御基板ボックスの内部空間に異物を差し入れ、そこから特定電子部品の特定ピンを狙ったとしても、特定ピンと開口部とを結ぶ直線（図 2 5 4 符合 L 1 参照。）が特定ピンを含むピン群の列方向（図 2 5 4 符合 L 2 参照。）に重なる場合には、他のピンを盾にして特定ピンを異物から護ることが可能であり、また、前記直線がピン群と斜めに交わる場合には、異物が特定ピンに触れても十分な接触荷重が得られないため、接触抵抗が大きくなって特定電子部品への電氣的なアクセスが困難になる。したがって、異物による不正が防止できる。

10

20

30

40

50

【 2 6 1 4 】

〔請求項 A 2〕

遊技用の制御基板を制御基板ボックスに収容してなる制御ユニットを備えた遊技機であって、

前記制御基板は、

プリント基板と、

列状に並ぶ複数のピンを前記プリント基板に接続して取り付けられる電子部品を含む回路構成部品と、を備え、

前記制御基板ボックスは、

ベース体と、

該ベース体に合わさってそのベース体との間に内部空間を形成すると共に該内部空間から一部の前記回路構成部品を外部に臨ませるために開設された開口部を有するカバー体と、を備え、

列状に並ぶ複数のピンを有する前記電子部品のうちの特定のものを特定電子部品とし、さらに該特定電子部品のピンの特定のものを特定ピンとしたとき、前記特定電子部品のパッケージを挟んで前記開口部の反対側に前記特定ピンを配置したことを特徴とする遊技機。かかる遊技機によれば、開口部から見て特定ピンが特定電子部品のパッケージの後側に位置するため、開口部と回路構成部品の間の隙間から異物が差し入れられても、その異物を特定ピンに接触させることは実質的に困難であり、よって異物による不正が防止できる。

【 2 6 1 5 】

〔請求項 A 3〕

前記制御基板ボックスの前記プリント基板を略長方形に形成すると共に前記特定電子部品のピン群の列を前記プリント基板の長手辺と略平行に配置し、さらに前記開口部をプリント基板の短手辺側に配置したことを特徴とする請求項 A 1 に記載の遊技機。

かかる遊技機は、特定ピンと開口部とを結ぶ直線が、特定ピンを含むピン群の列方向に対して斜めに交わる度合いを強くすることができると共に、開口部から特定ピンまでの距離を大きくすることができるため、異物の内部空間内でのコントロールをより困難にすることができる。

【 2 6 1 6 】

〔請求項 A 4〕

遊技用の制御基板を制御基板ボックスに収容してなる制御ユニットを備えた遊技機であって、

前記制御基板は、電子部品を含む回路構成部品を備え、

前記制御基板ボックスは、

ベース体と、

該ベース体に合わさってそのベース体との間に内部空間を形成すると共に該内部空間から一部の前記回路構成部品を外部に臨ませるために開設された開口部を有するカバー体と、を備え、

前記電子部品のうちの特定のものを特定電子部品としたとき、該特定電子部品と前記開口部の間に該特定電子部品を除く前記回路構成部品が配置されている遊技機を提供する。前記特定電子部品としては、電子部品のうちの不正工作の対象になり得るものを挙げることができる。

かかる遊技機（パチンコ機 1）によれば、開口部と特定電子部品の間に、該特定電子部品を除く回路構成部品がバリケード状に配置されているため、開口部から差し込んで特定電子部品に向かわせた異物が間にある回路構成部品に当たる。したがって、異物の特定電子部品への到達が阻害されるため、特定電子部品を狙った異物による不正が防止できる。

【 2 6 1 7 】

また、上記主制御ユニット 1300 には、さらに次のような技術的思想も含まれている。

〔請求項 B 1〕

所定条件の成立により抽選を行い、該抽選の結果が当りの場合に遊技者に所定の利益を付

10

20

30

40

50

与するようにした遊技機であって、
遊技の進行を制御する主制御MPUを有する主制御部と、
該主制御部を収容する主制御基板ボックスと、
該主制御基板ボックス内に設けられると共に前記抽選の当り確率に関する遊技設定を複数
段階のうちのいずれかに変更し得る設定スイッチと、を備え、
前記主制御基板ボックスは、ベース体と、該ベース体に被さる透明なカバー体とを備える
と共に、該カバー体と前記ベース体の間の内部空間に前記主制御部を収容するものであり、
一方、前記設定スイッチは、設定キーにより回動操作する設定キーシリンダを有すると共
に、前記カバー体に開設された開口部から前記設定キーシリンダの操作部が外部に臨むよ
うに形成されており、
さらに前記設定スイッチの設定キーシリンダは、前記カバー体の外表面より前記操作部の
位置が奥まるようにして、該操作部と前記開口部によって凹状の窪みが形成されるよう
になっていることを特徴とする遊技機。
かかる遊技機によれば、遊技設定の設定値の変更が、設定キーを持つ特定の者にしか行え
ないため、不正な操作が行われ難い。
一方、設定値の変更を設定キーで行う場合、作業を急ぐ余りに差込み損ねた設定キーが、
操作部上を滑ってカバー体の樹脂部分にはみ出す可能性があり、硬い設定キーの先でカバ
ー体の表面に筋状の傷を付けるおそれがある。
これに対し本発明の遊技機の主制御基板ボックスは、設定キーシリンダの頂部の操作部と
カバー体の開口部によって凹状の窪みが形成されるようになっているため、仮に設定キー
を差込み損ねても、設定キーが開口部の縁に当たってカバー体の表面にはみ出さない。よ
って、カバー体の表面が設定キーの先で傷付くおそれがなく、カバー体の綺麗な透明状態
を長期間持続させることができる。

【請求項 B 2】

請求項 B 1 に記載の遊技機は、
遊技盤を有する本体枠の後側に開閉可能な裏カバーと前記主制御基板ボックスとを取り付
けると共に、前記主制御基板ボックスには前記開口部のカバーを設けず、該開口部を本体
枠の前記裏カバーでカバーし得るようにしたことを特徴とする。
かかる遊技機では、主制御基板ボックスの開口部に防犯上のカバーを設けなくとも、本体
枠の裏カバーによって設定キーシリンダの防犯性能（合い鍵等による設定キーシリンダへ
の不正なアクセスの防止）を高めることができ、さらに主制御基板ボックスの開口部から
の設定キーシリンダの出っ張りやカバーの余分な出っ張りがないため、遊技機の奥行き寸
法を他の要素を圧迫することなく規定内に収めることができる。

【請求項 B 3】

前記裏カバーの内面に前記カバー体の窪みに嵌合（遊嵌）し得る膨出部を設けたことを特
徴とする請求項 B 2 記載の遊技機。
かかる遊技機は、カバー体の窪みと裏カバーの膨出部が合致しない場合に、裏カバーの膨
出部が干渉して正常に閉まらないため、不正改造品の発見や、主制御ユニットの設置上の
不備を防止することができる。

【2618】

【請求項 C 1】

所定条件の成立により抽選を行い、該抽選の結果が当りの場合に遊技者に所定の利益を付
与するようにした遊技機であって、
遊技の進行を制御する主制御MPUを有する主制御部と、
該主制御部を収容する主制御基板ボックスと、
前記主制御基板ボックス内に設けられると共に前記抽選の当り確率に関する遊技設定を複
数段階のうちのいずれかに変更し得る設定スイッチと、を備え、
前記主制御基板ボックスは、ベース体と、該ベース体に被さるカバー体とを備えると共に
、該カバー体と前記ベース体の間の内部空間に前記主制御部を収容するものであり、
前記設定スイッチは、主制御部に取り付けられる取付部と、該取付部の頂部形状より小径

10

20

30

40

50

なシリンダ状で設定キーにより回転操作される設定キーシリンダと、を有すると共に、前記カバー体に開設された開口部から前記設定キーシリンダの頂部が外部に臨むように形成されており、

さらに前記設定キーシリンダは、前記カバー体の前記内部空間側に突設された受筒部に嵌め合わされ、

一方、前記受筒部の反開口部側の筒端部を、前記設定スイッチの設定キーシリンダの外側にはみ出す前記取付部の頂部に近接させることにより、該受筒部と設定キーシリンダの間の隙間に差し入れられた異物の前記内部空間内への通過を阻害し得るようにしたことを特徴とする遊技機。

かかる遊技機によれば、カバー体の開口部から受筒部と設定キーシリンダの間の隙間に針金状の異物が差し込まれても、異物の進行方向の先にある取付部の頂部に当たって行き止まり、よしんばそこで異物の先端の向きを変えることができても、受筒部の筒端部と取付部の頂部の狭い間隔の隙間に進行が阻まれるため、通過が困難になる。よって、カバー体の開口部から受筒部と設定キーシリンダの間の隙間を狙った針金状の異物による不正行為が防止できる。

しかもかかる不正防止効果は、設定スイッチ自体の段付き形状を利用して達成し得るため、特別なコストが殆ど掛からない。

【2619】

〔請求項C2〕

請求項C1に記載の遊技機において、前記受筒部の筒端部と前記設定スイッチの取付部の頂部との間隔は、該受筒部と前記設定キーシリンダの間の隙間の寸法以下の大きさに形成したことを特徴とする遊技機。

上記の受筒部と設定キーシリンダの隙間 t_1 は、設定キーシリンダを受筒部に通すに必要な最小限の幅（クリアランス）に設定されるのが普通であり、ここを通る異物は極細いものに限られるから、そのような細い異物が仮に隙間 t_1 を通ったとしても、取付部の頂部に当たってから向きを変え、その状態で隙間 t_1 以下の間隔 t_2 の部位を突破することは容易でなく、また、仮に突破したとしても、その後、狙ったポイントに向けて異物をコントロールすることは極めて困難である。

【2620】

〔請求項C3〕

前記主制御部の表面であって前記主制御基板ボックスとの接合部の近傍に前記設定スイッチを取り付けるようにしたことを特徴とする請求項C1又はC2に記載の遊技機。

主制御部の主制御基板ボックスとの接合部の近傍は、主制御部が面方向に押圧されたとしても、主制御基板ボックスの剛性により撓み難い。したがって、その部位に設定スイッチを設けることにより外部から押圧されても沈み難くなるため、設定スイッチを押圧することで主制御部を強制的に押し下げて前記間隔 t_2 を強制的に拡大させる不正が行われ難くなる。また、設定スイッチ操作時の主制御部の撓みを抑制することは、長期間使用した場合の主制御部の亀裂等の防止にも効果がある。

【2621】

〔請求項D〕

遊技用の制御基板を制御基板ボックスに収容してなる制御ユニットを備えた遊技機であって、

前記制御基板は、

プリント基板と、

該プリント基板に取り付けられた複数の回路構成部品と、を備え、

前記制御基板ボックスは、

ベース体と、

該ベース体に合わさってそのベース体との間に内部空間を形成すると共に該内部空間から一部の前記回路構成部品を外部に臨ませるために開設された開口部を有するカバー体と、を備え、

10

20

30

40

50

前記回路構成部品の少なくとも一つは、前記プリント基板に取り付けられる下段部と、該下段部の頂部形状より小さい底部形状で且つ前記開口部までの高さが前記下段部の高さより小さい上段部と、からなる段付き重ね形態に形成されると共に、前記カバー体に開設された開口部から前記上段部が外部に臨むように形成されており、

前記カバー体の前記開口部は、該カバー体の前記内部空間側に突設されると共に前記回路構成部品の前記上段部を囲う受筒部を有しており、

前記受筒部の反開口部側の筒端部と、前記回路構成部品の前記下段部の頂部とを近接させるようにしたことを特徴とする遊技機。

ここで上段部の底部とは、上段部の絶対的な底部を意味するものではなく、上段部が下段部の中にまで入り込んでいる場合には、上段部の側面と下段部の頂部とが交差する見掛け上の部分をいう。

かかる遊技機によれば、カバー体の開口部から受筒部と回路構成部品の上段部の間の隙間に線状の異物が差し込まれても、異物の進行方向の先にある下段部の頂部に当たって行き止まる。ここから仮に異物の先端の向きが横に変えられ、受筒部の筒端部と下段部の頂部の間の狭い間隔が無理矢理広げられて突破されたとしても、その場所は内部空間内において高い位置であるため、不正行為者は、例えば、狭い間隔を突破した異物を内部空間内に繰り出して自重による撓みで先端をプリント基板に当接させ、その当接状態にある先端の向きを狙った方向に切り替える、という操作を行う必要があるが、折れ曲がった上に自重によって垂れる長さが長くて先端に力がうまく伝わらない異物でそのような操作を行うことは困難である。

よって、カバー体の開口部から受筒部と回路構成部品の上段部の間の隙間を狙った線状の異物による不正行為が防止できる。

なお、回路構成部品としては、下段部たる取付部と上段部たる設定キーシリンダとからなる設定スイッチや、下段部たる取付部と上段部たる押圧操作部とからなる設定切替ボタンやRAMクリアスイッチ等が挙げられる。

【2622】

以上、本発明について好適な実施形態や別形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態等に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【2623】

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

【符号の説明】

【2624】

1 パチンコ機

3 扉枠

4 本体枠

551a 払出ベース551の天板部（タンクユニット取付部）

551ah 開口欠部

551c 払出ベース551の右側板部（タンクユニット取付部）

551d 払出ベース551の背板上部（タンクユニット取付部）

551t 凸条

551z 通路座部

552 球タンク（タンクユニット）

553、553A タンクレール（タンクユニット、払出球通路部）

553h 落下口

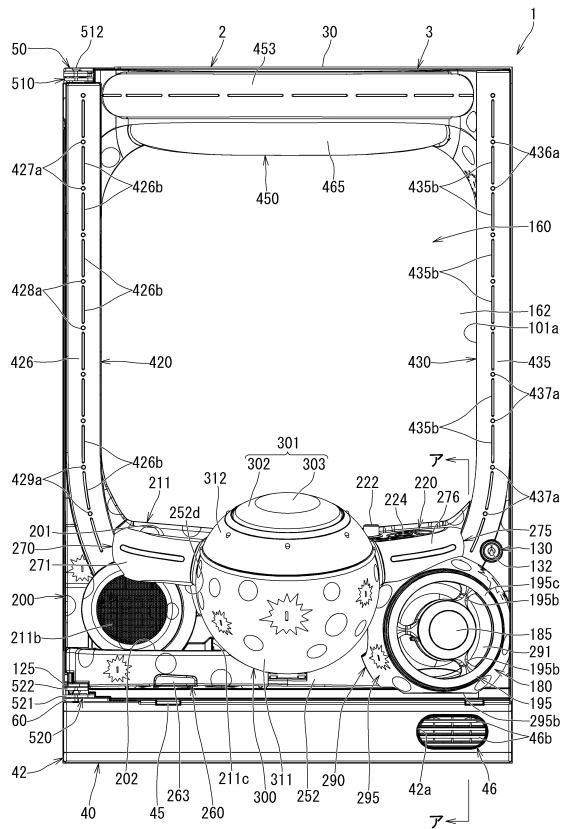
553l 異物排出迂回通路部

553m 支持筒

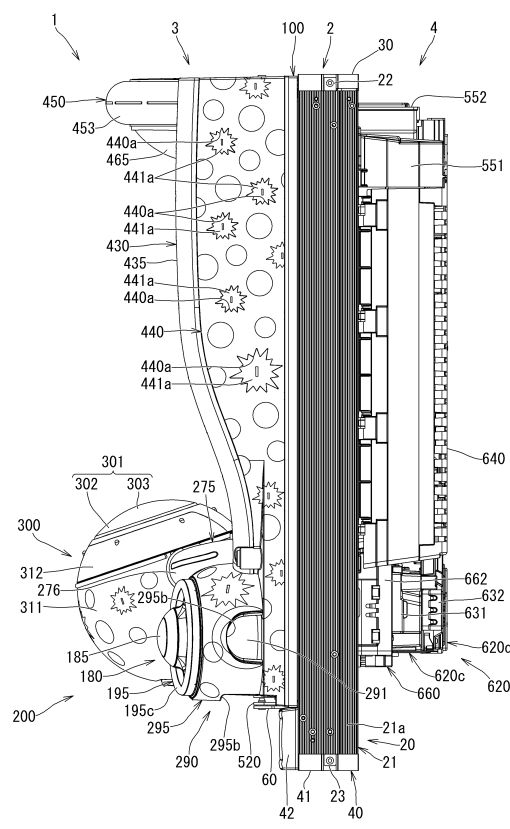
5 5 3 p	レール出口	
5 5 3 q	逆さ膨出部	
5 5 3 r	弧状部	
5 5 3 s	短筒部	
5 5 3 t	角部	
5 5 3 u	段差	
5 5 3 v	球止め用スリット	
5 5 3 w	通路側壁	
5 5 3 x	樋前壁	
5 5 3 y	樋後壁	10
5 5 3 z	通路底壁	
5 5 5 b	保護壁	
5 5 6、5 5 6 A	整流部材	
5 5 6 a	整流片	
5 5 6 b	揺動軸	
5 5 7、5 5 7 A	球止部材	
5 5 7 b	長孔	
5 5 7 c	摺動ベース部	
5 5 7 d	球止片	
5 5 7 e	操作摘み部	20
5 5 7 f	弾性ロック片	
5 5 7 g	アンカー部	
5 5 7 h	流断空間部	
5 5 7 i	迂回部	
5 7 0 a	誘導通路（払出球通路部）	
5 7 0 p	誘導入口	
5 8 0	払出装置	
5 5 3 0	排出口	
K	屈曲部	
S S	隙間	30
Y	電線	

【図面】

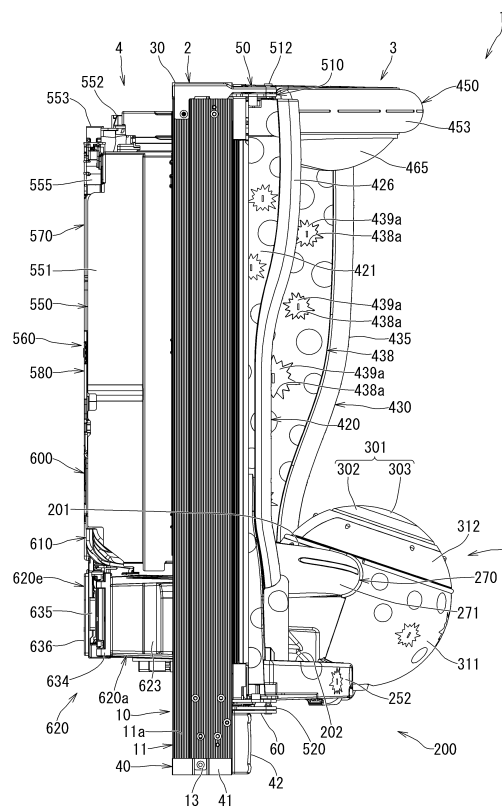
【図 1】



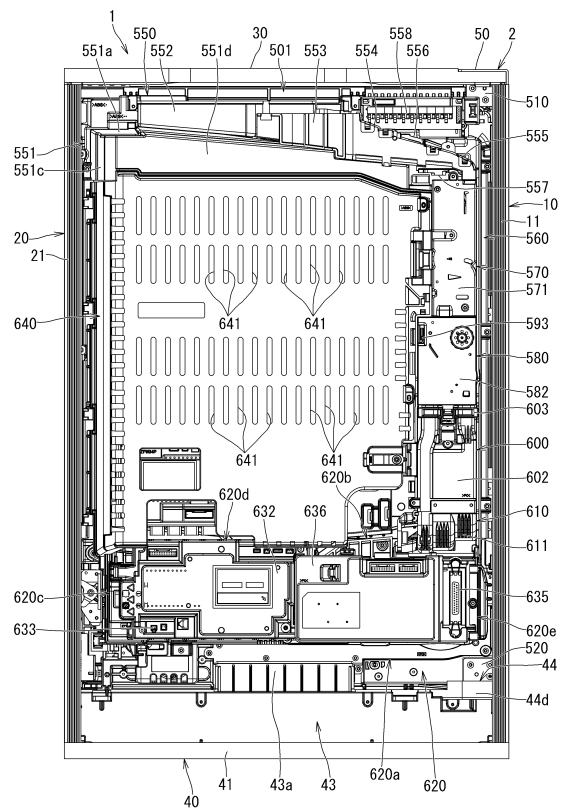
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

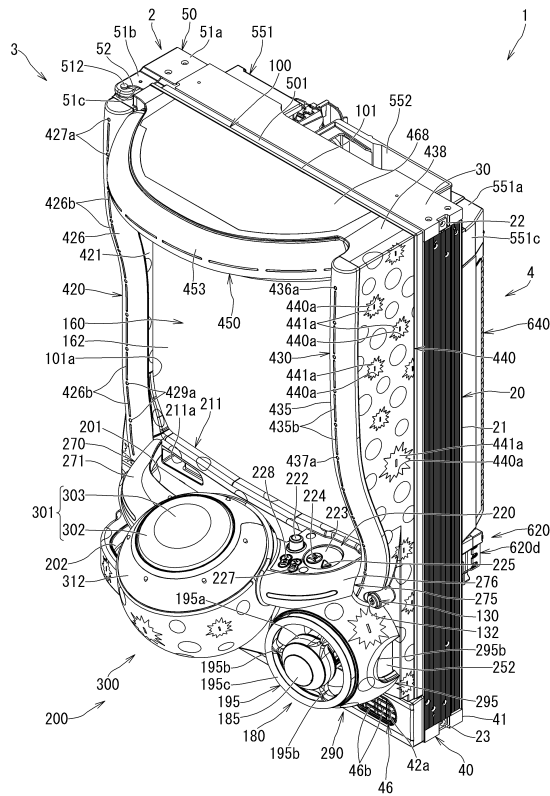
20

30

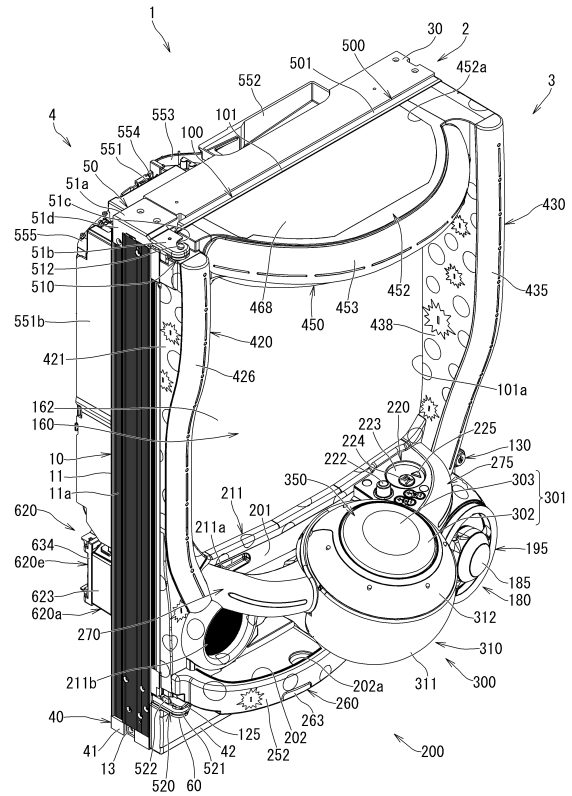
40

50

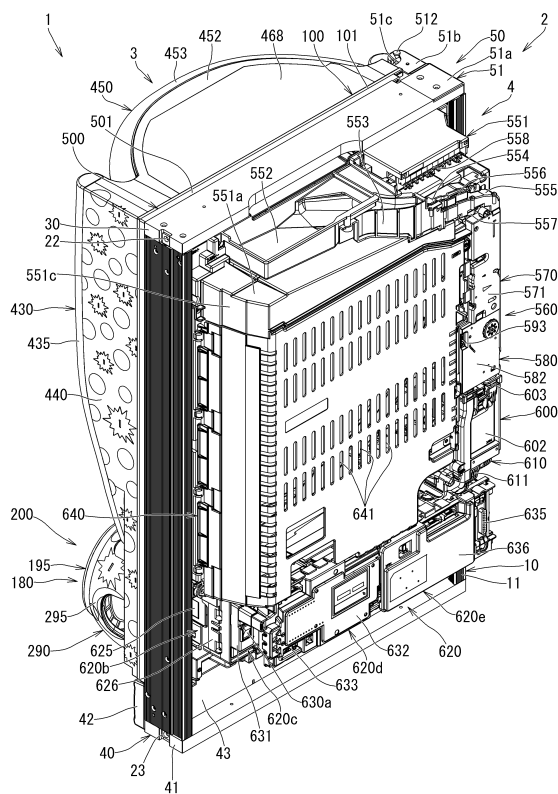
【図 5】



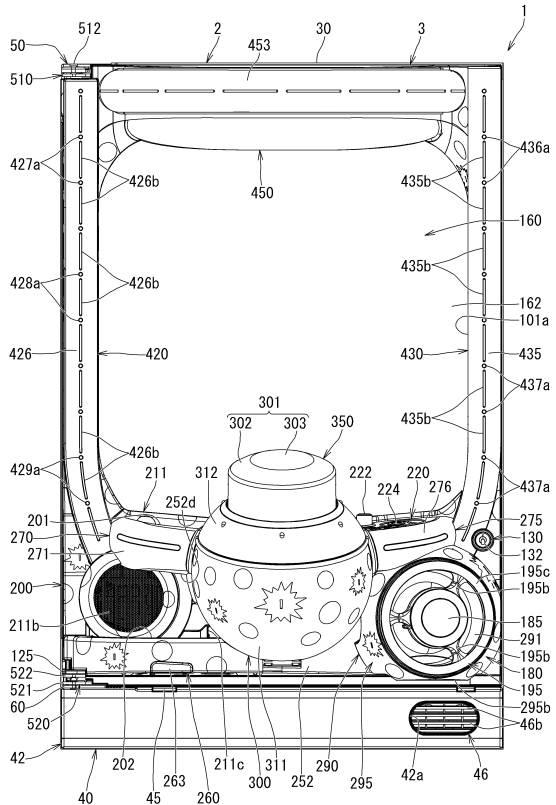
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

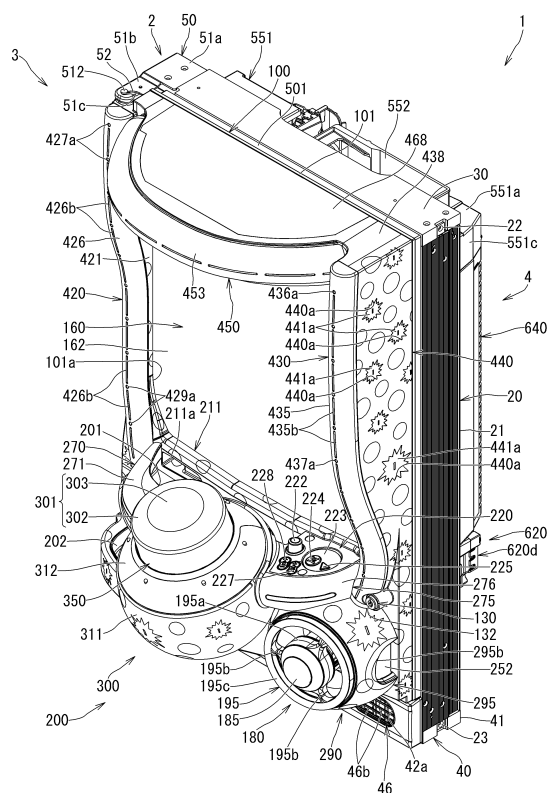
20

30

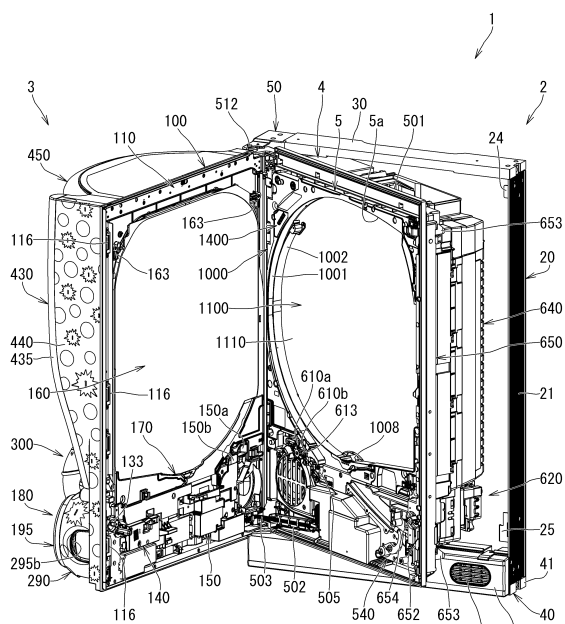
40

50

【圖 9】



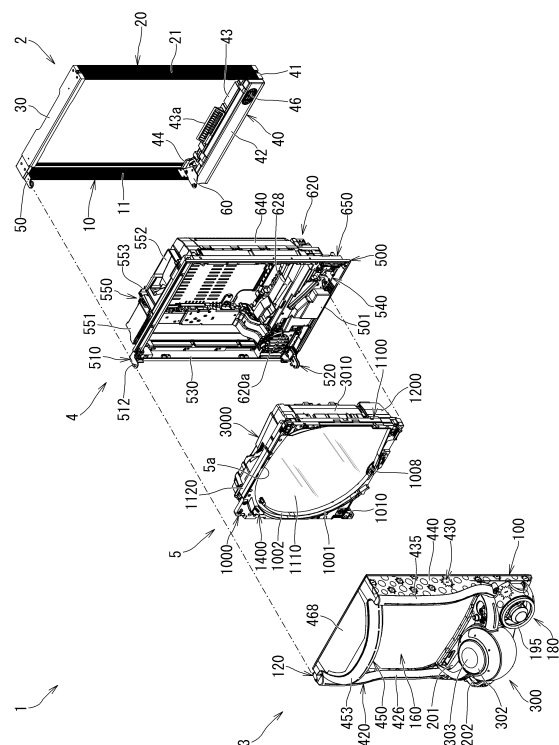
【図 10】



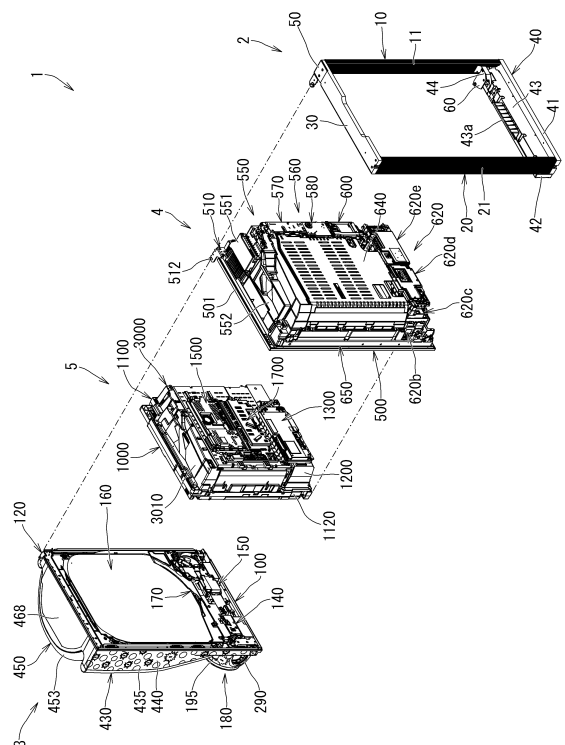
10

20

【図 1 1】



【図 12】

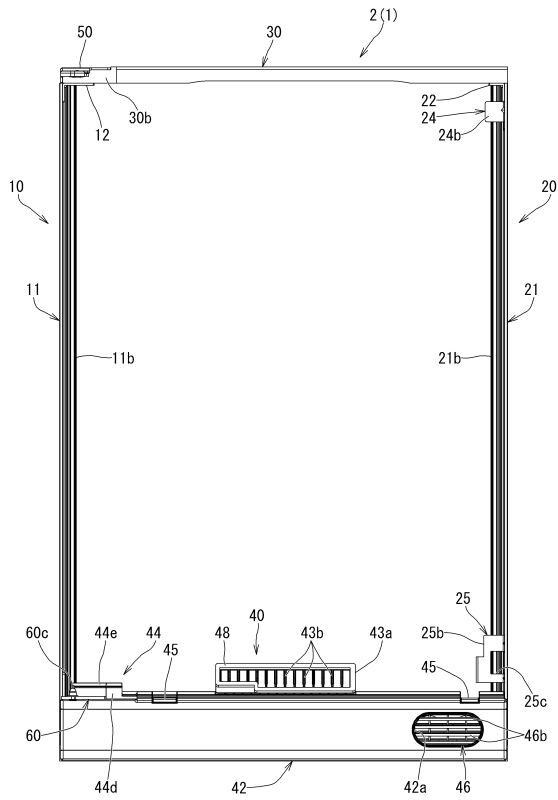


30

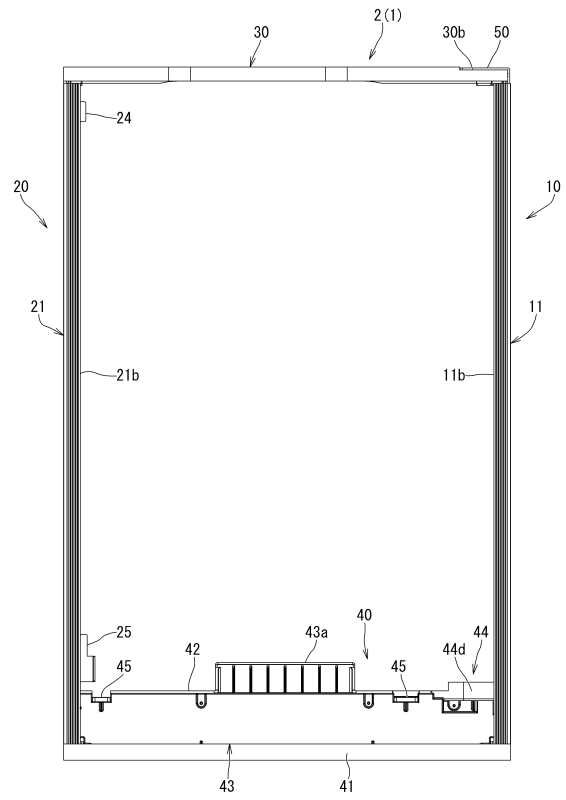
40

50

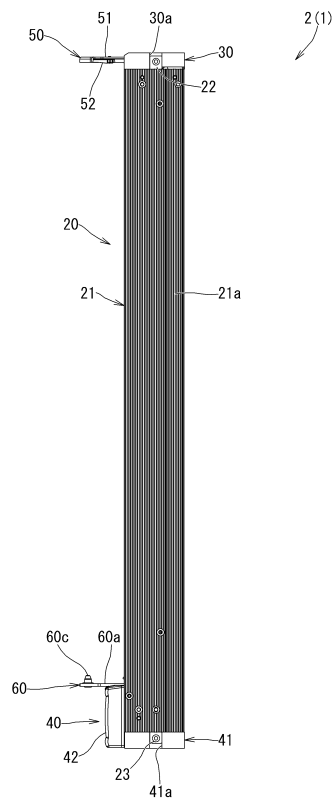
【図 13】



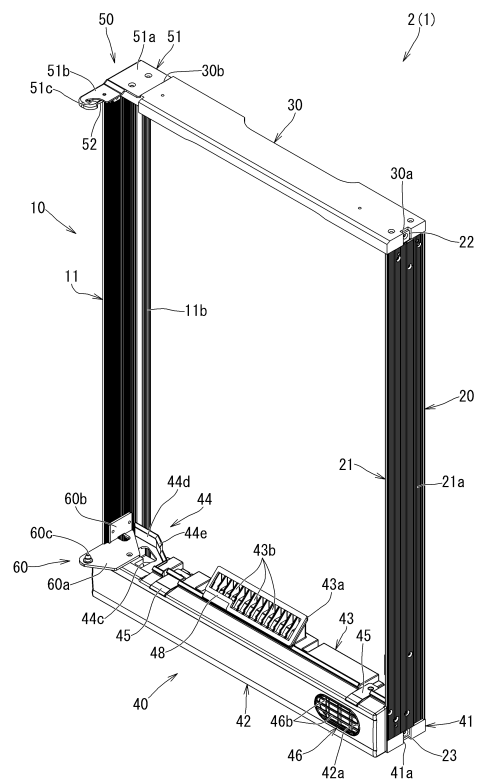
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

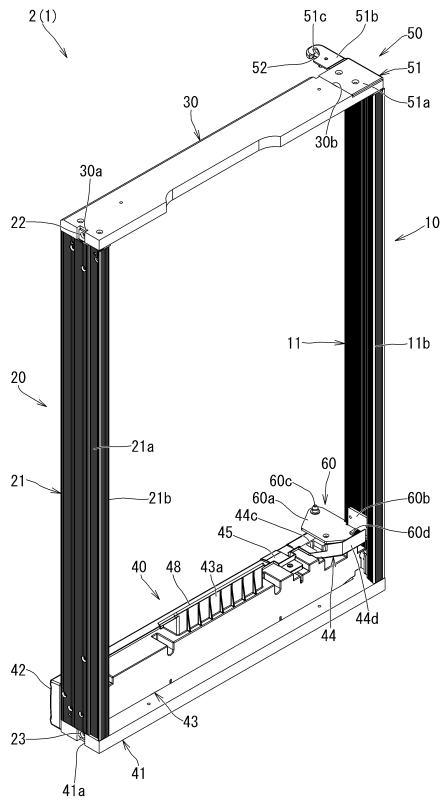
20

30

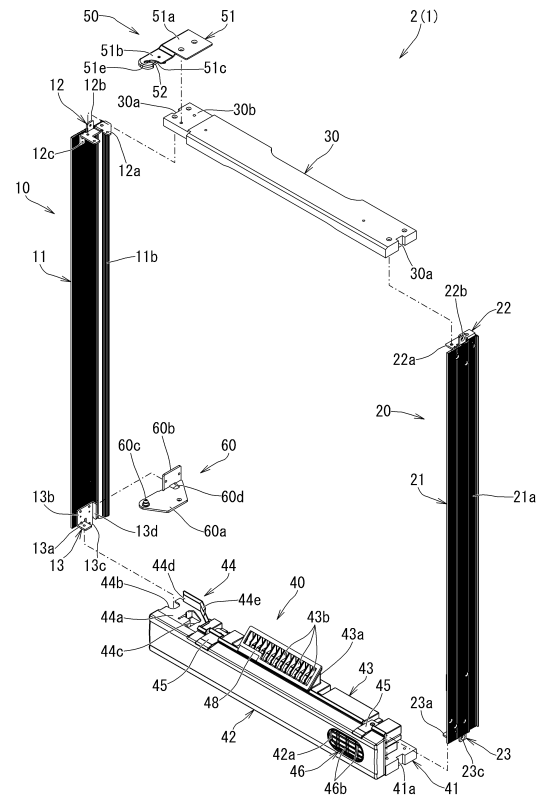
40

50

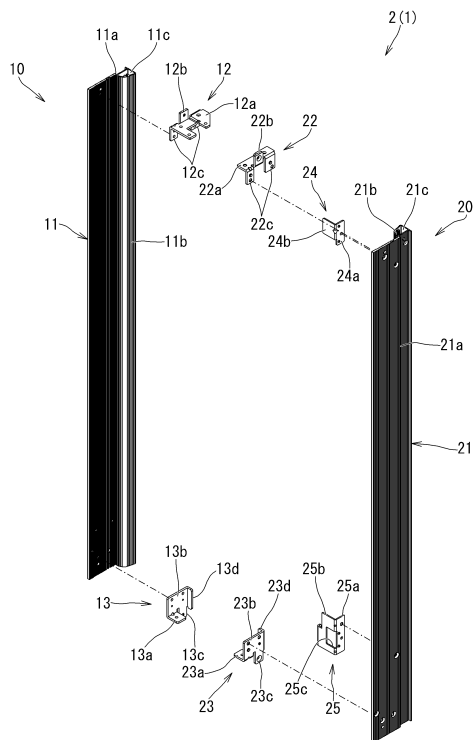
【図 17】



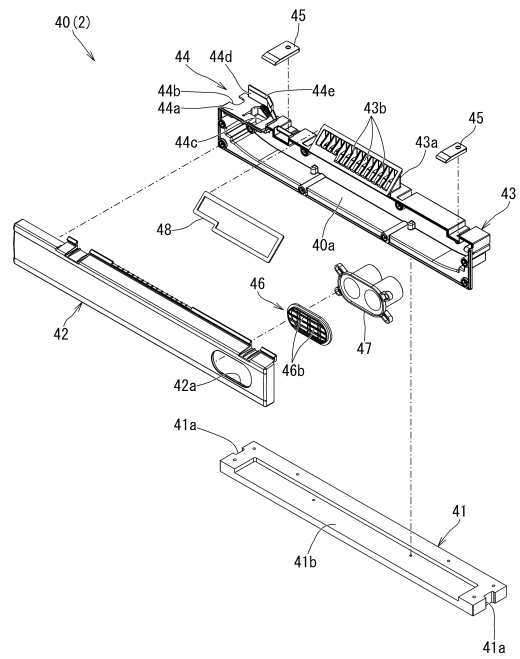
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

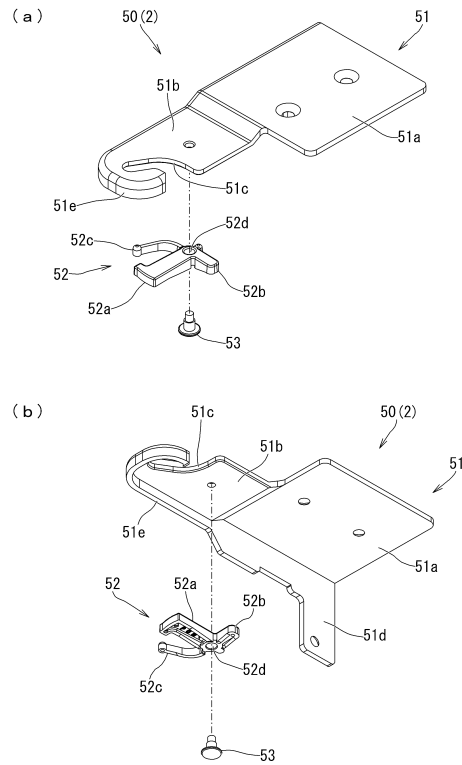
20

30

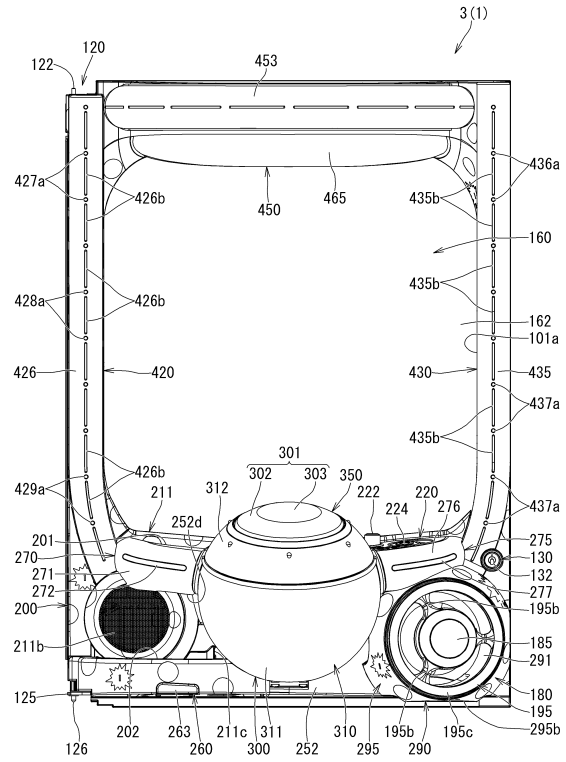
40

50

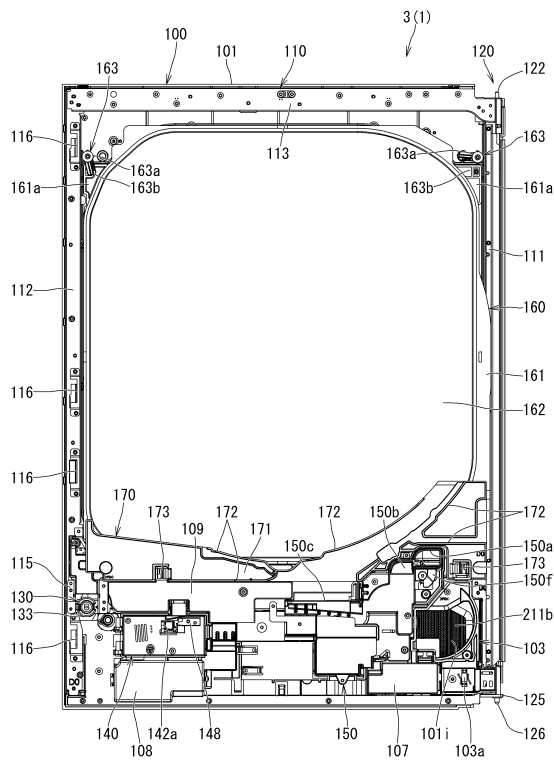
【図 2 1】



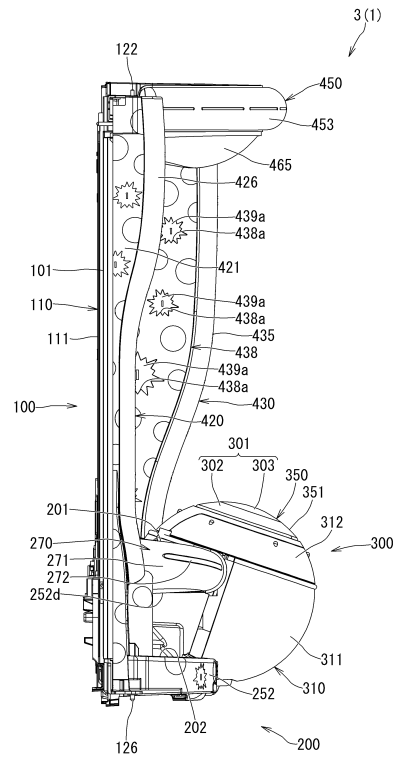
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

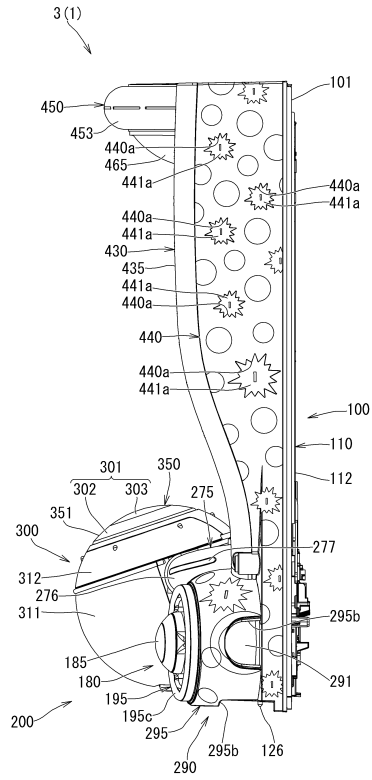
20

30

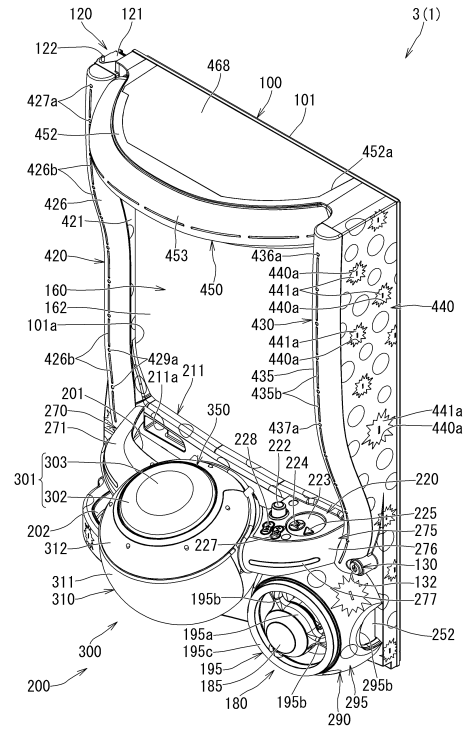
40

50

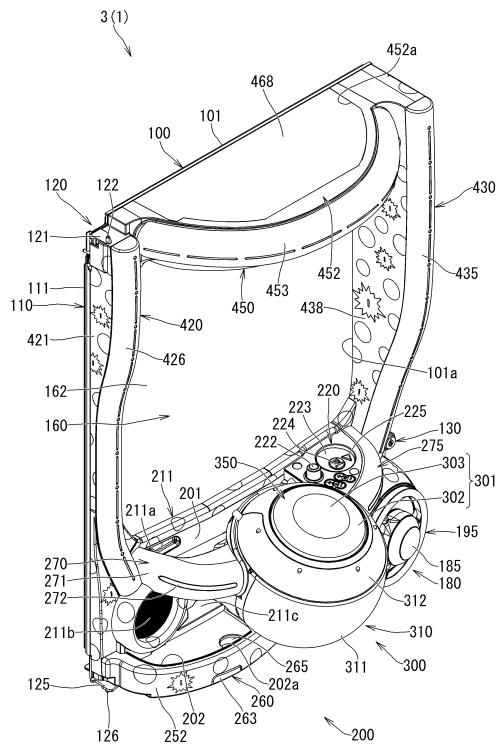
【図 25】



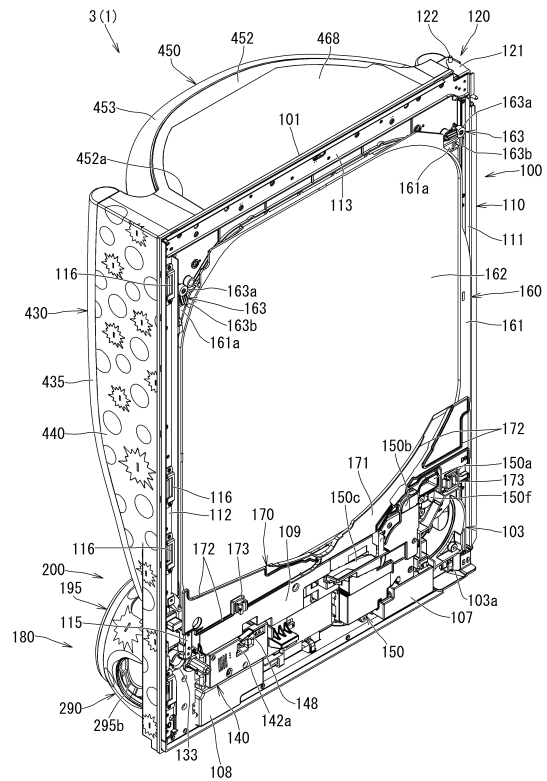
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

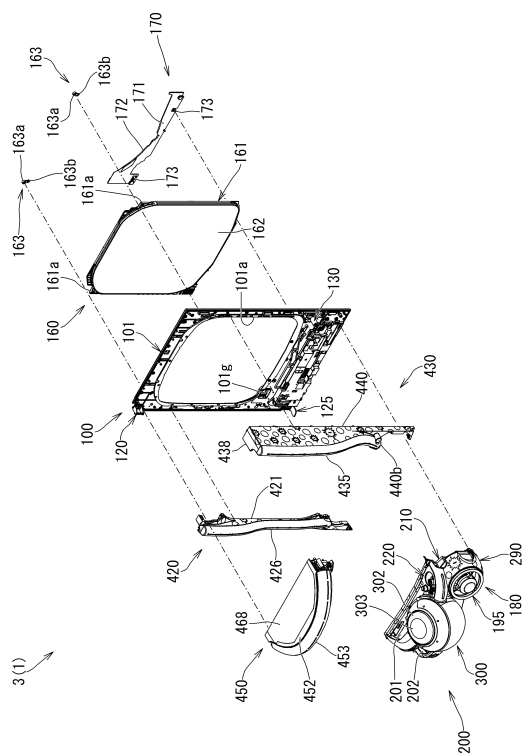
20

30

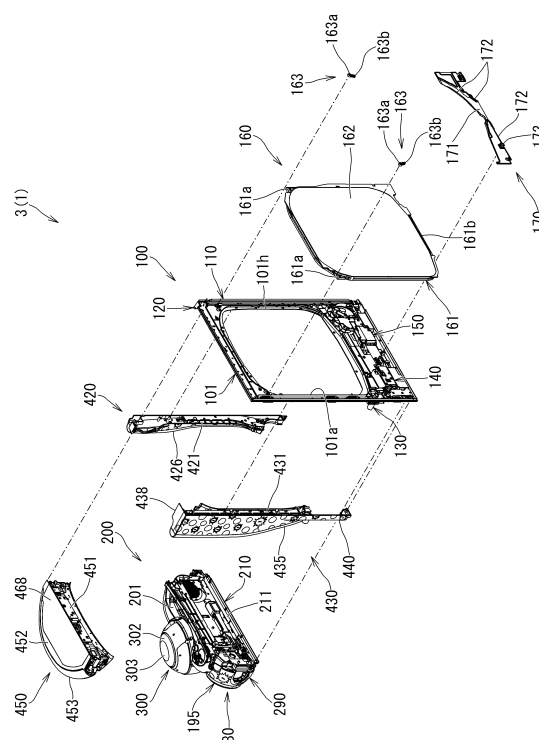
40

50

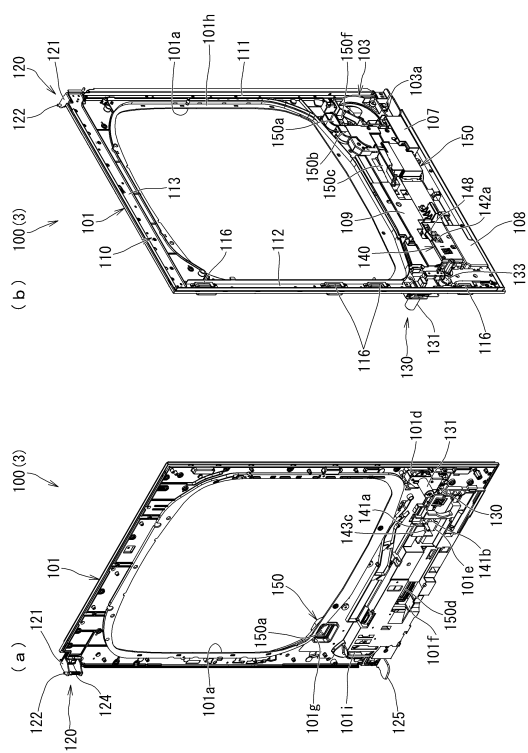
【圖 29】



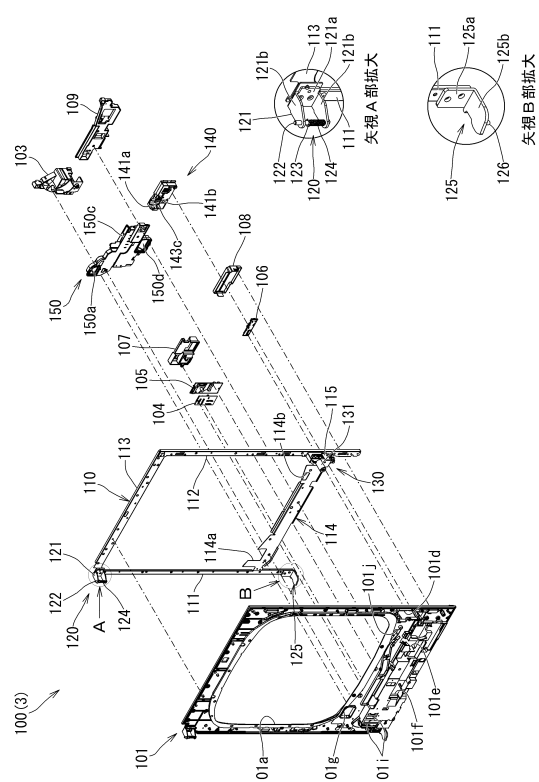
【図 30】



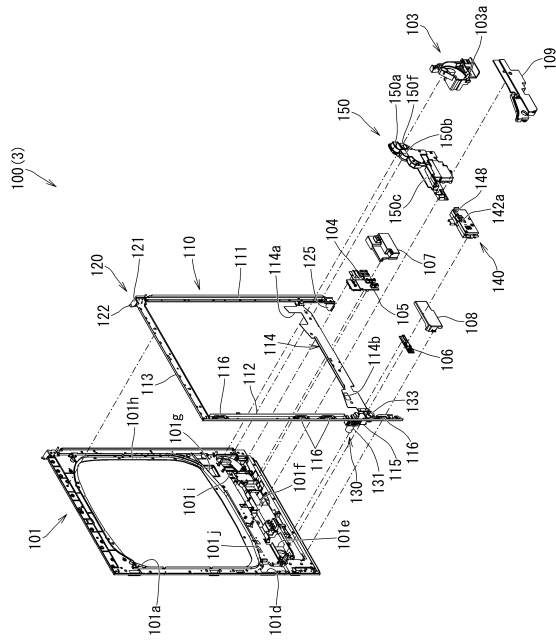
【図 3 1】



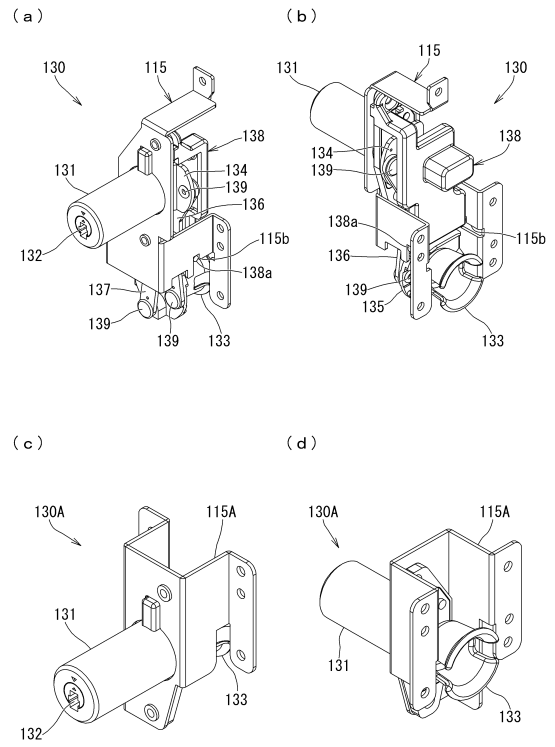
【図 3 2】



【図 3 3】



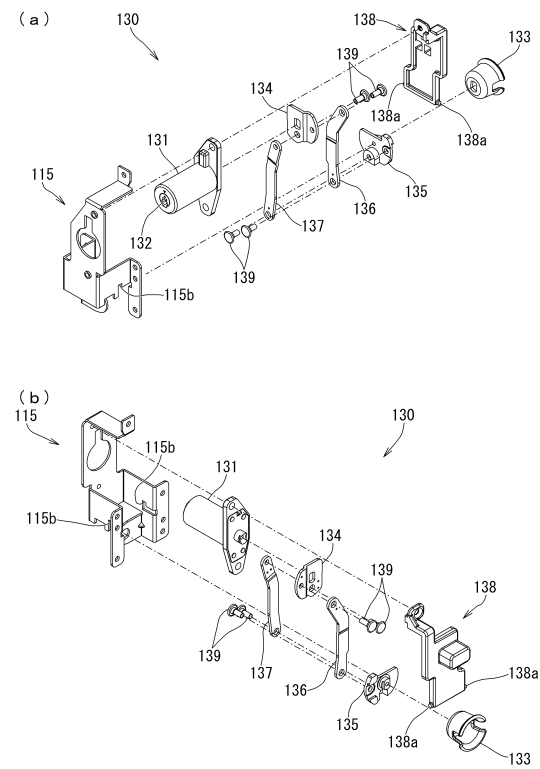
【図 3 4】



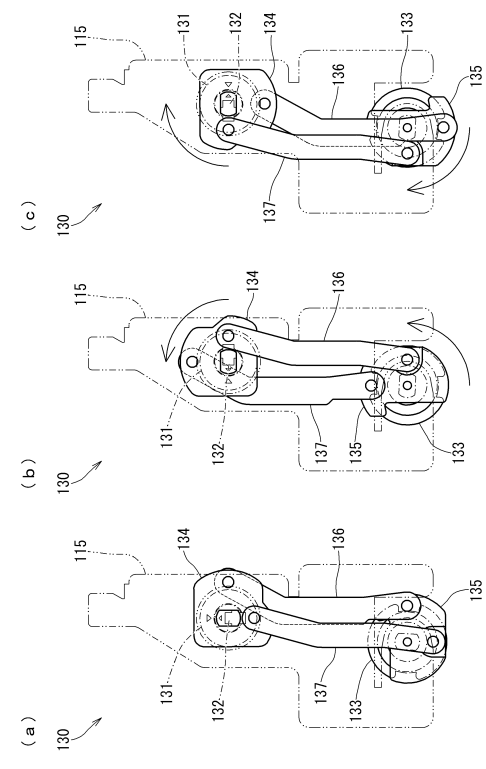
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

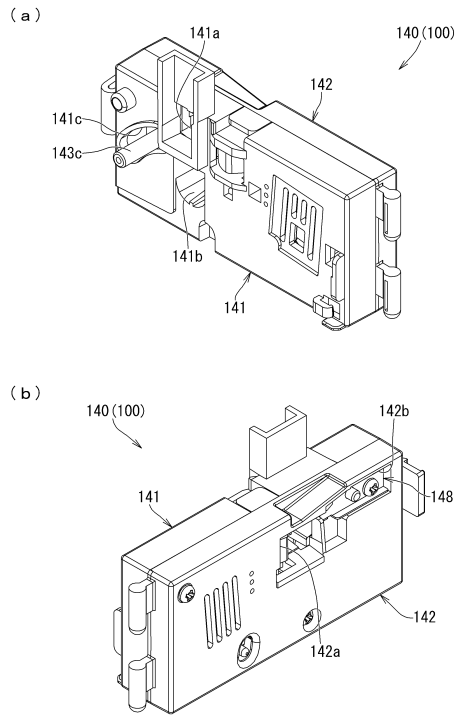


30

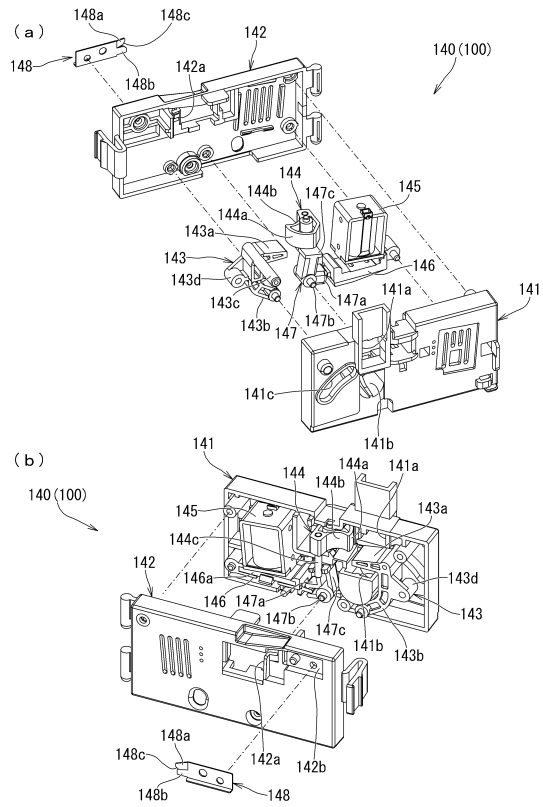
40

50

【図 37】



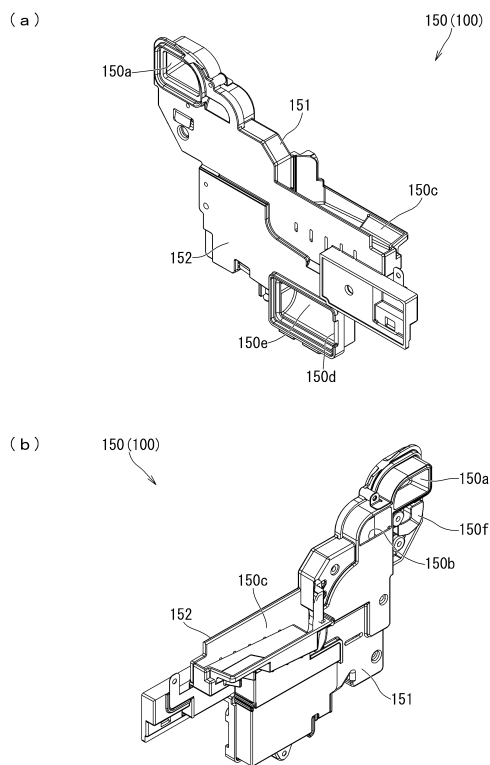
【図 38】



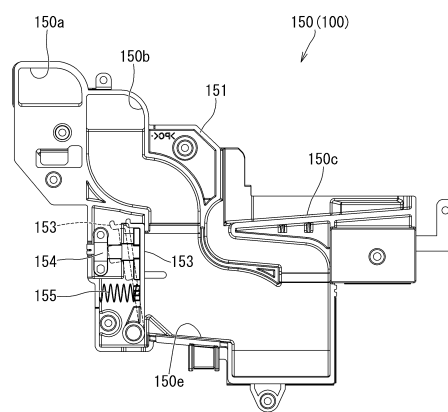
10

20

【図 39】



【図 40】

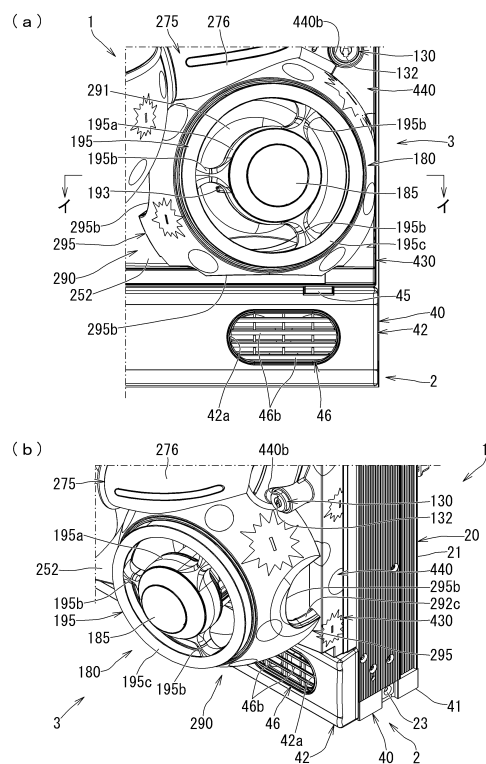


30

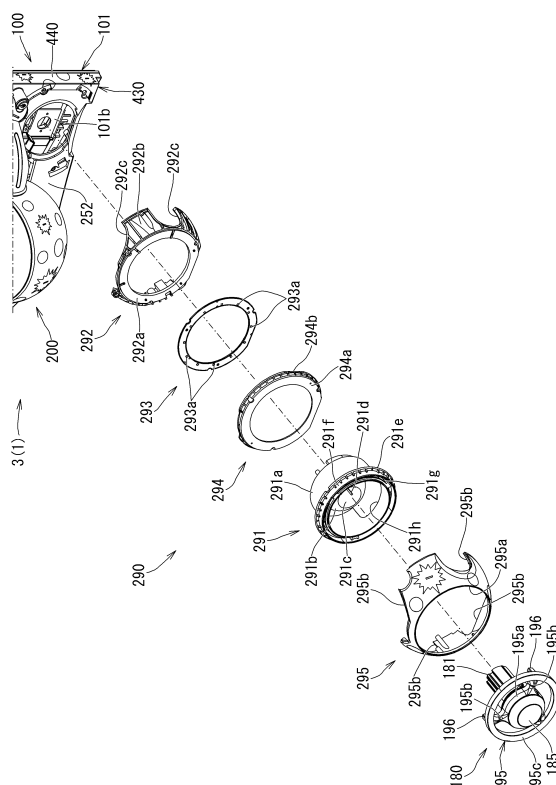
40

50

【図 4 1】



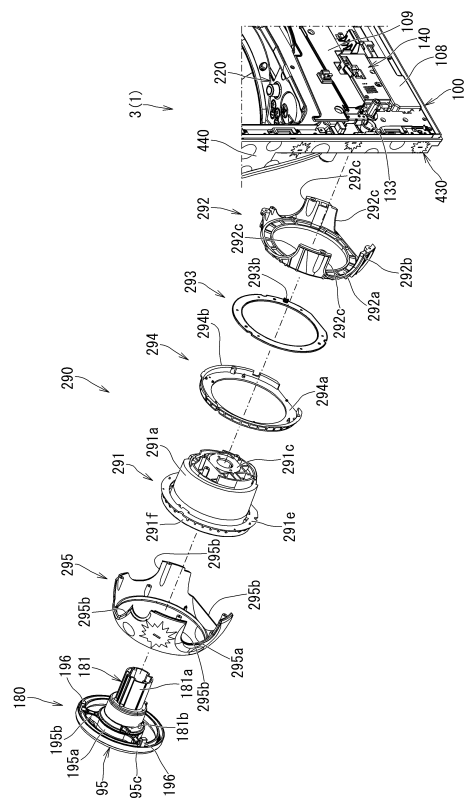
【圖 4 2】



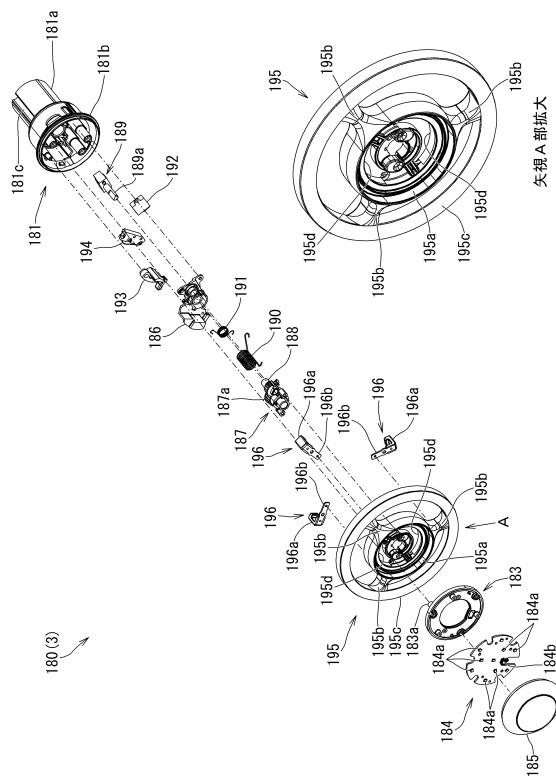
10

20

【図 4 3】



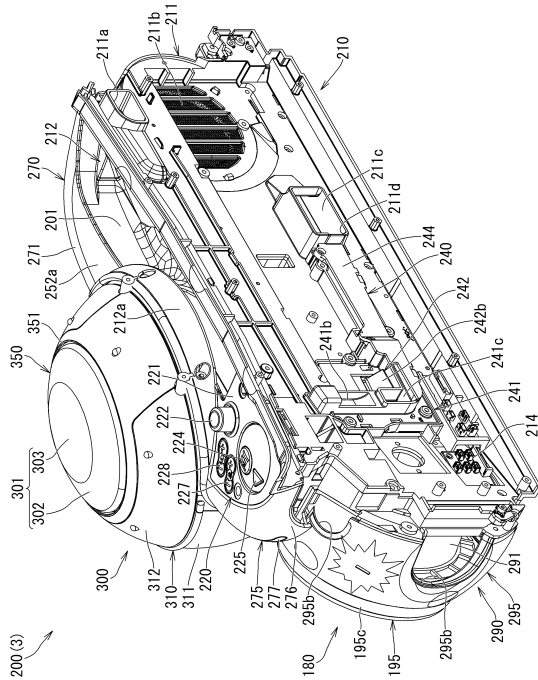
【図 4 4】



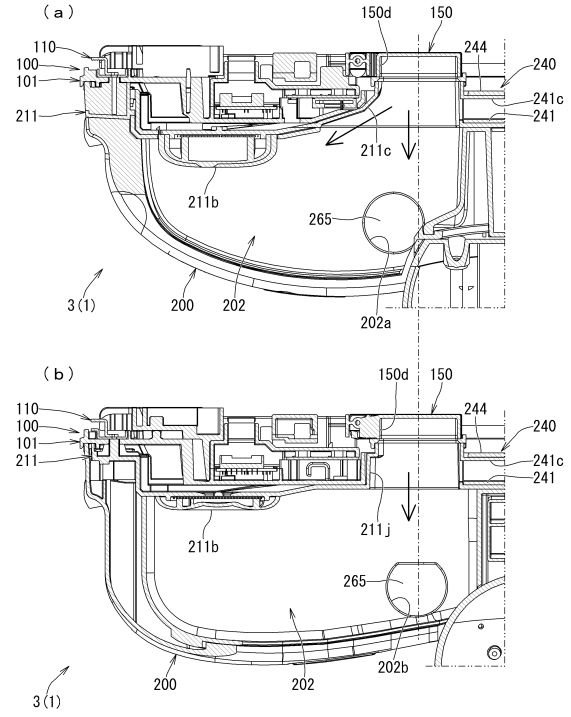
30

40

【図 49】



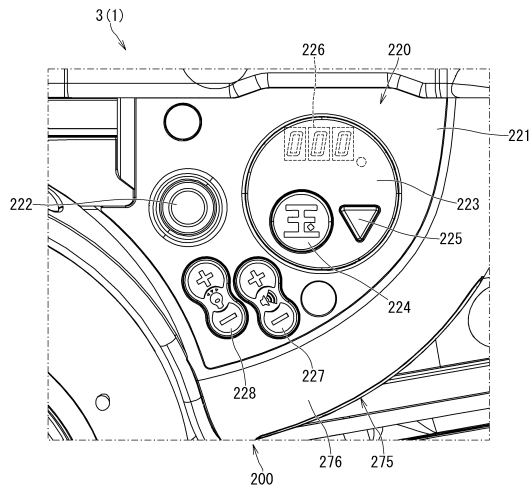
【図 50】



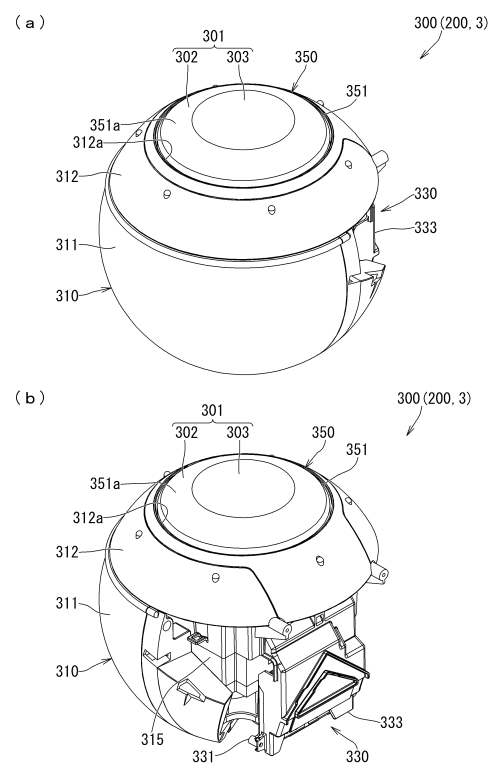
10

20

【図 51】



【図 52】

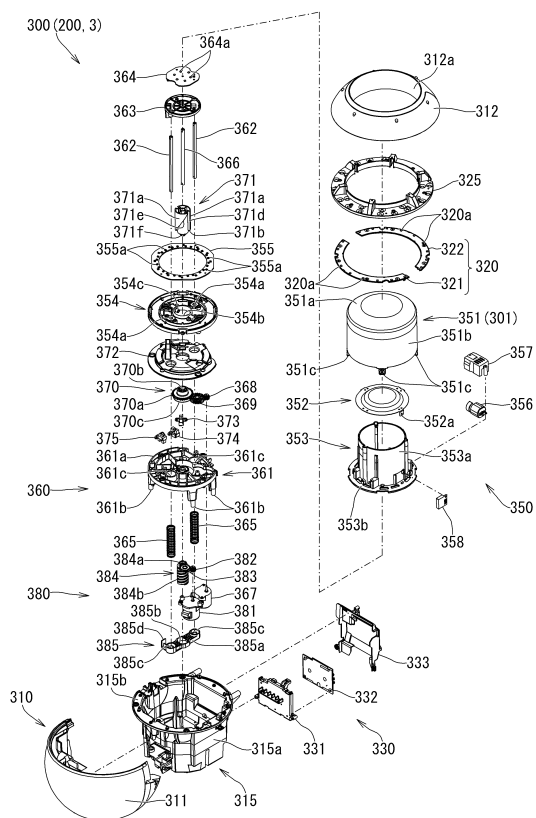


30

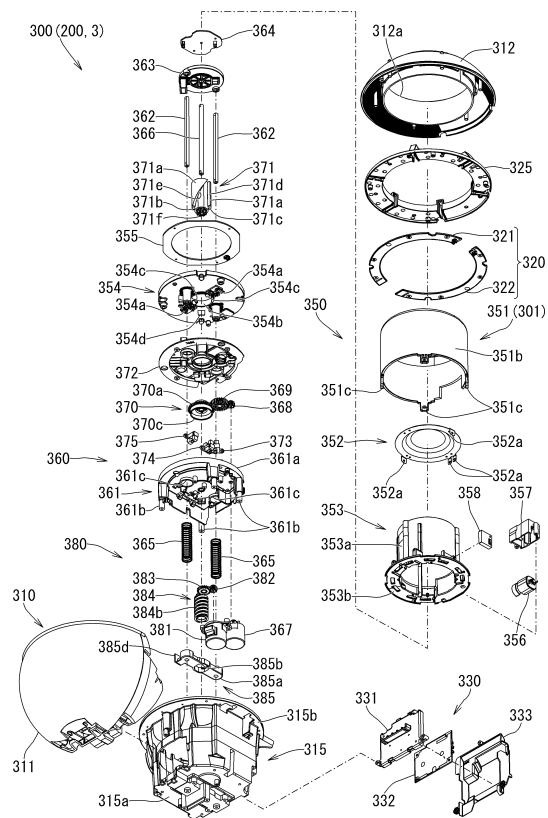
40

50

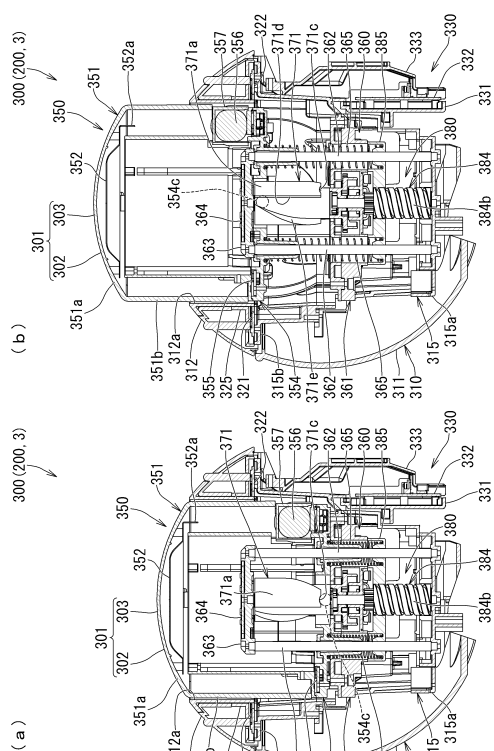
【図 5 3】



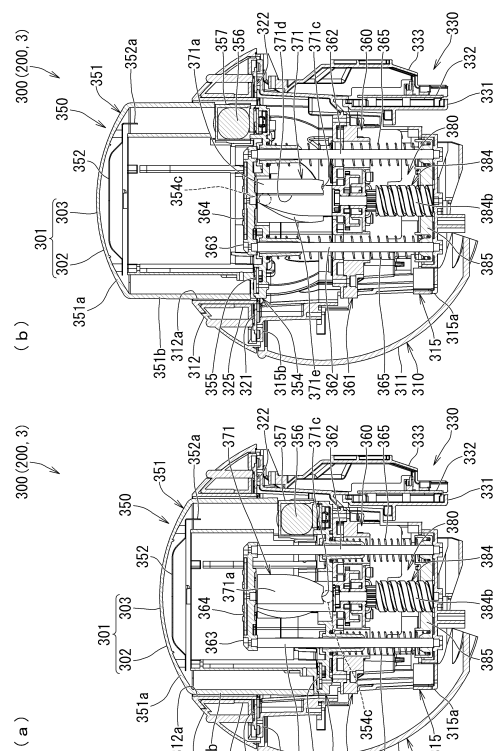
【図 5 4】



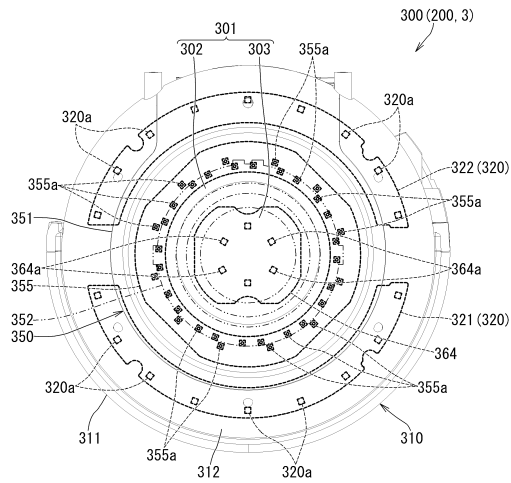
【図 5 5】



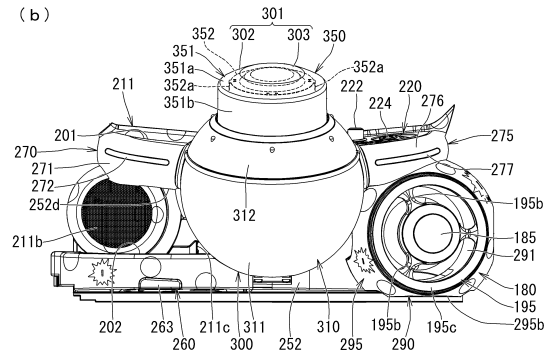
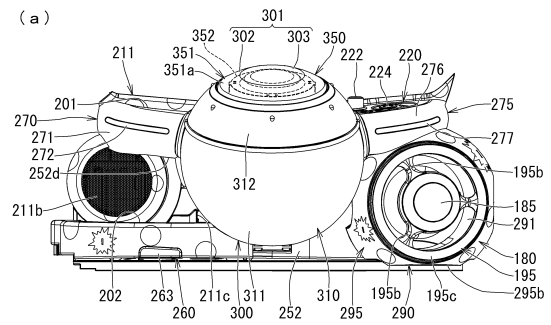
【図 5 6】



【図 57】



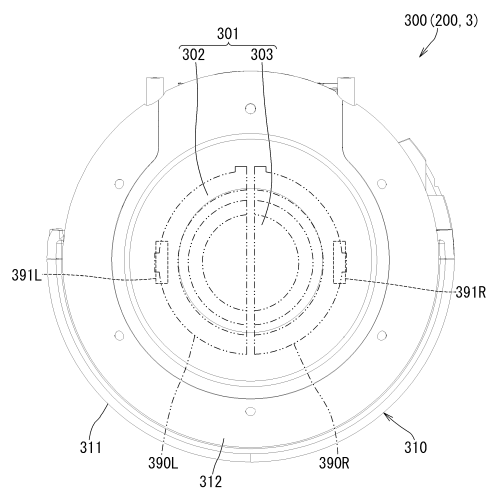
【図 58】



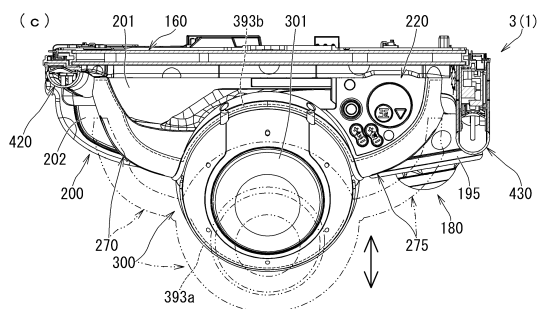
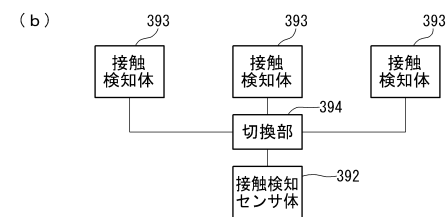
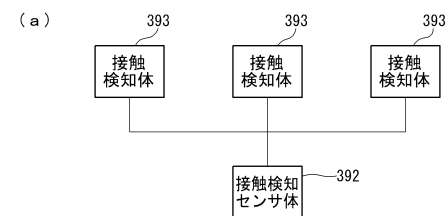
10

20

【図 59】



【図 60】

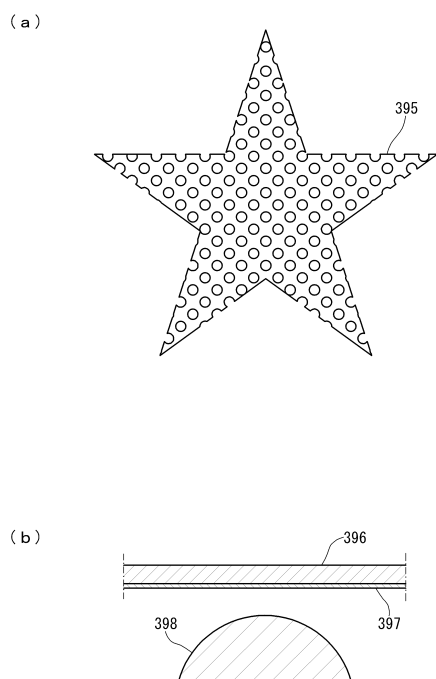


30

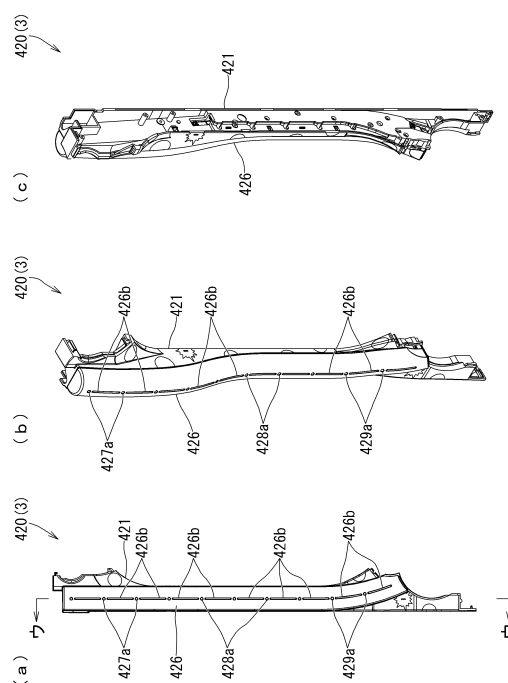
40

50

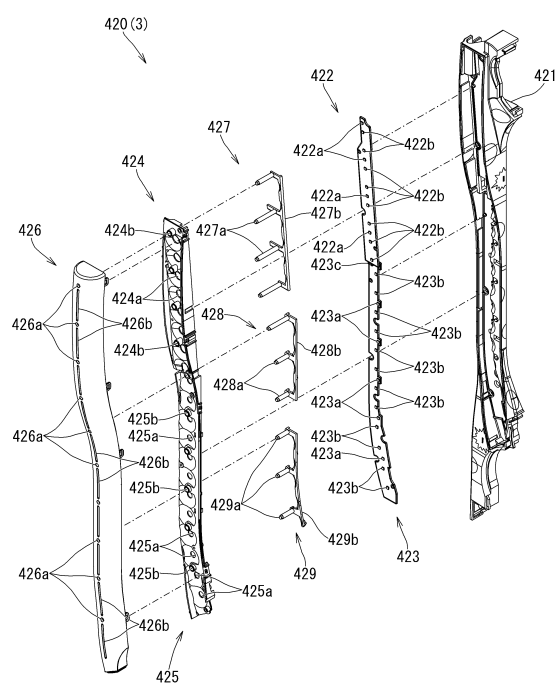
【図 6 1】



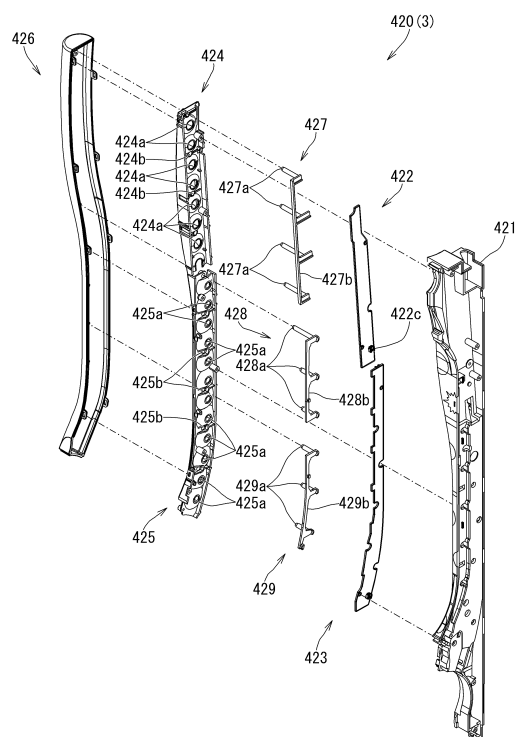
【図 6 2】



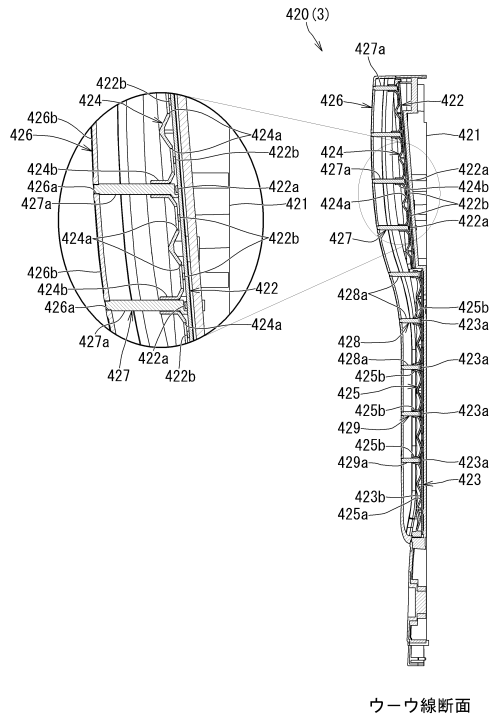
【圖 6 3】



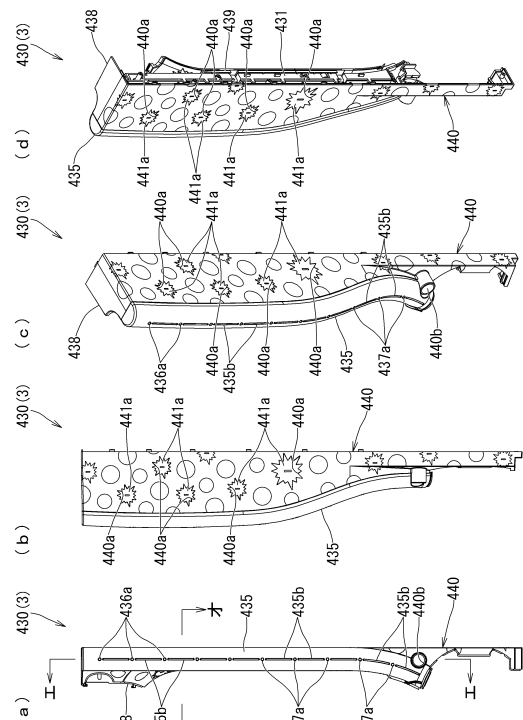
【圖 6 4】



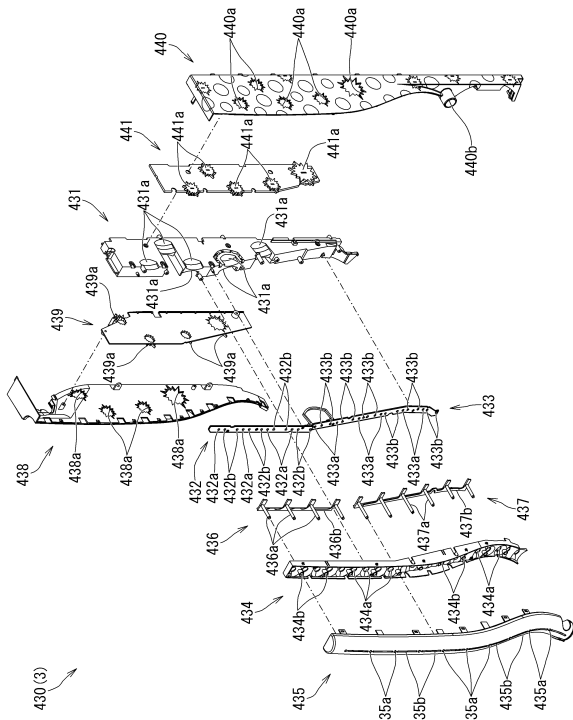
【図 6 5】



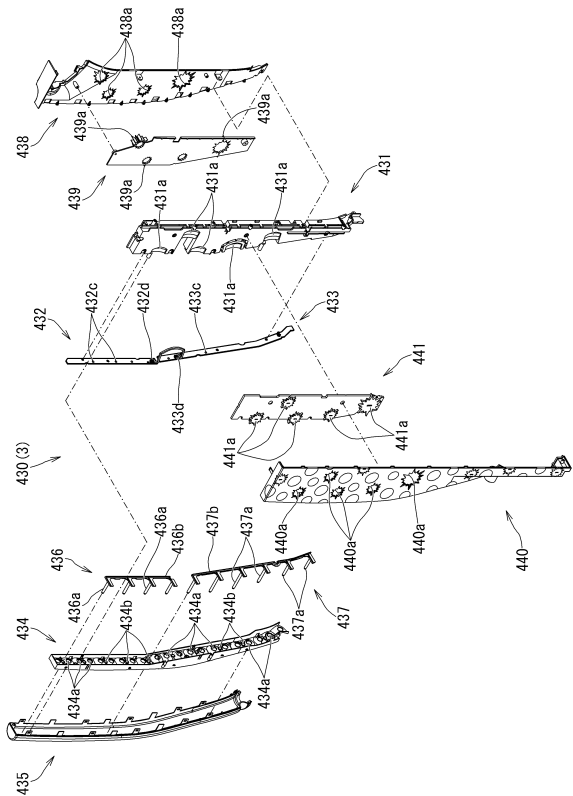
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

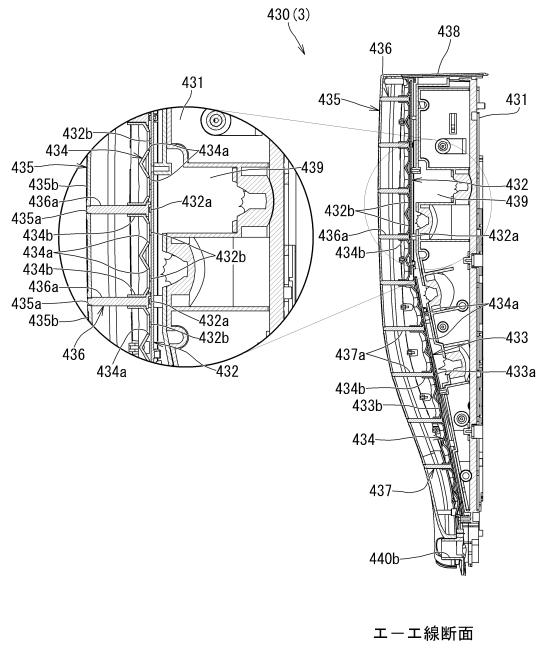
20

30

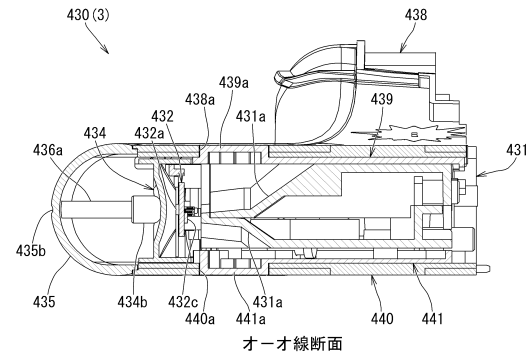
40

50

【図 69】

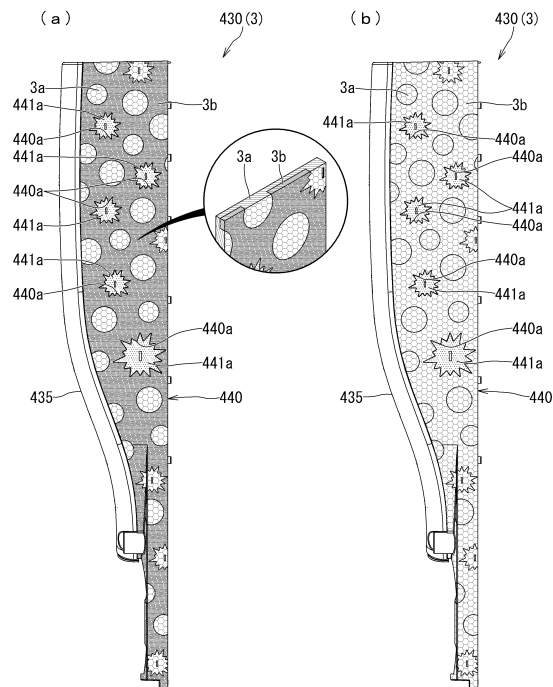


【図 70】

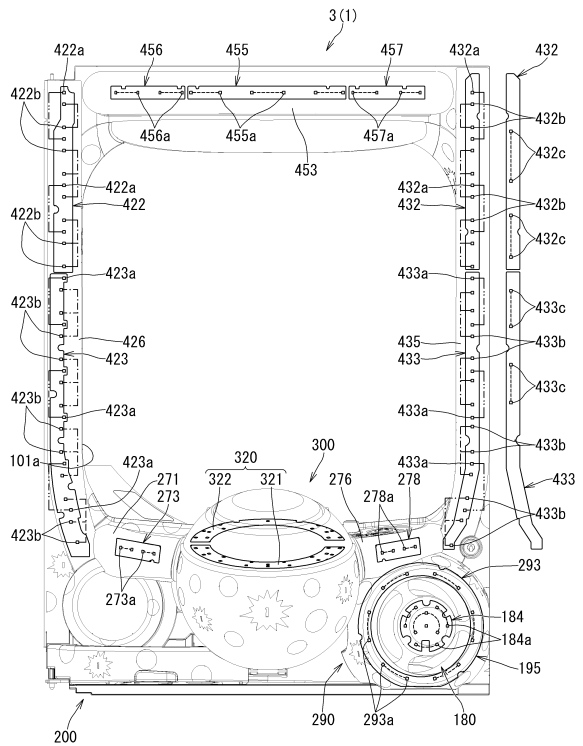


10

【図 71】



【図 72】



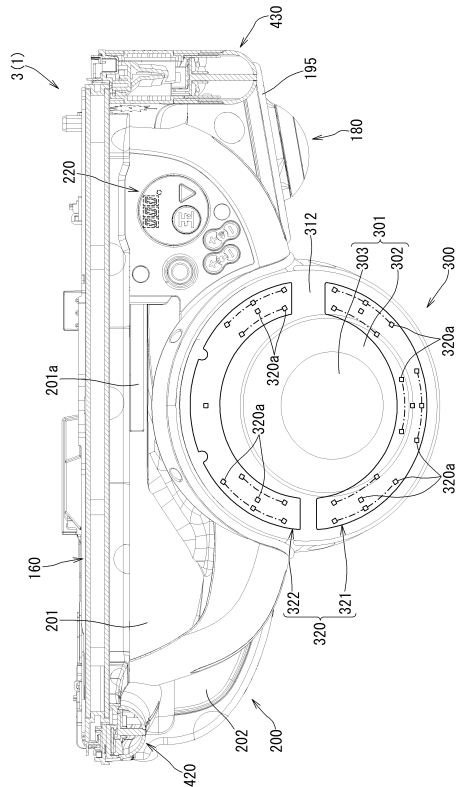
20

30

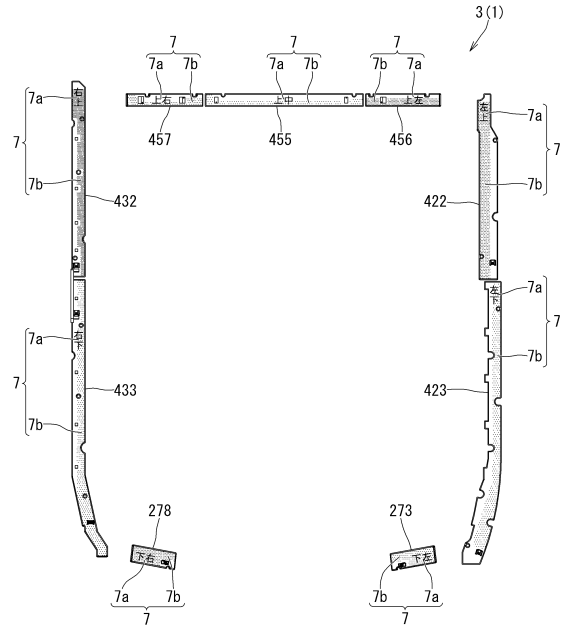
40

50

【図 7 3】



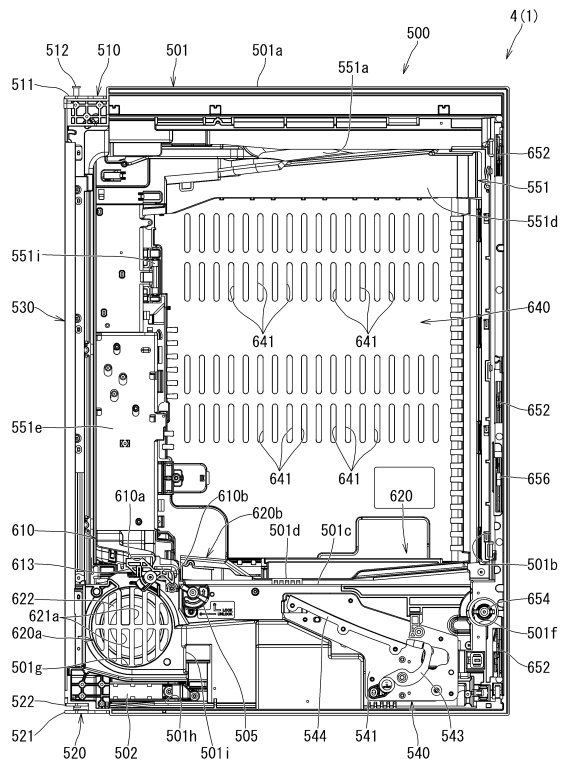
【図 7 4】



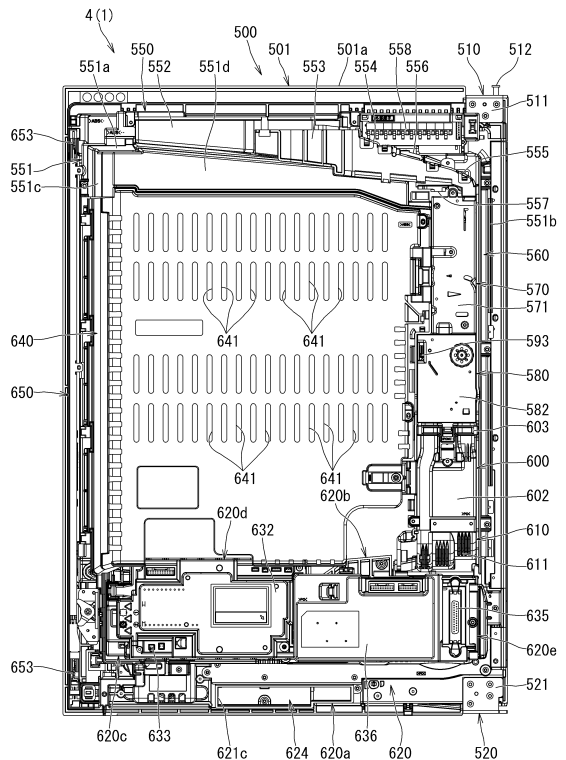
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

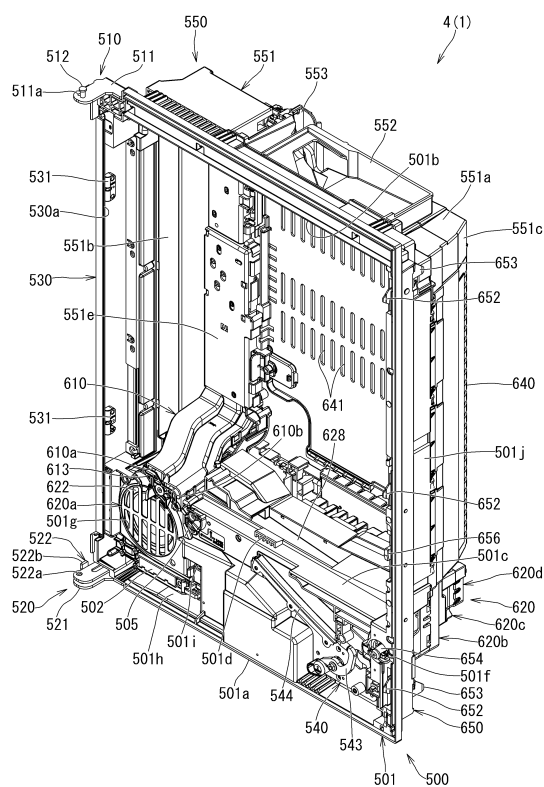


30

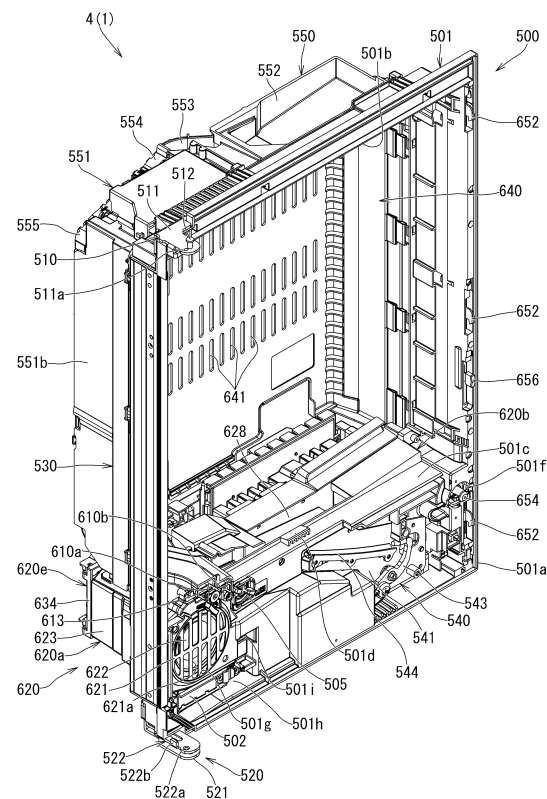
40

50

【圖 7 7】



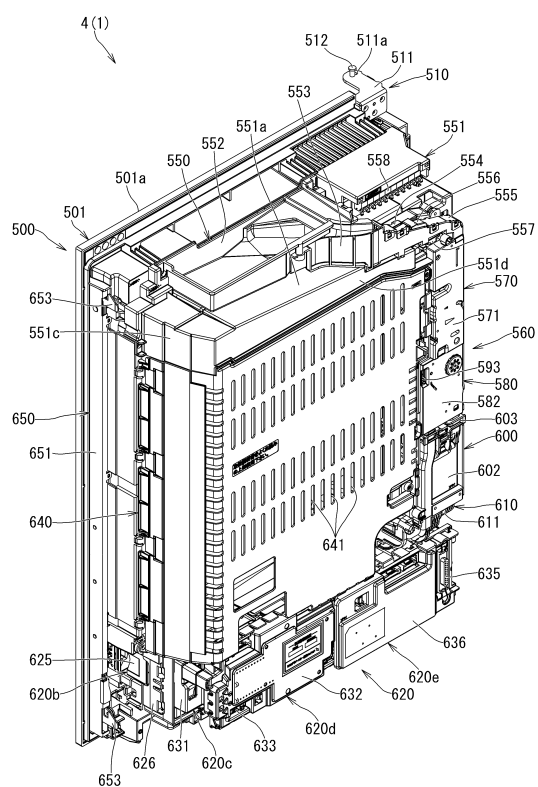
【圖 7 8】



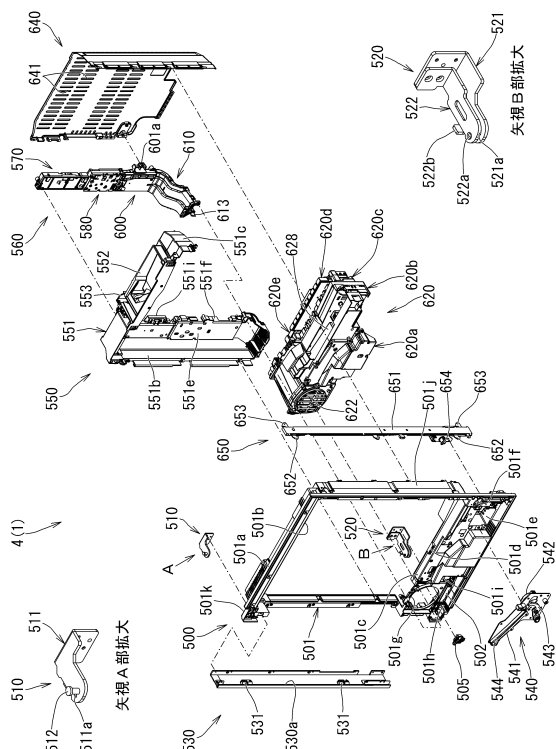
10

20

【図 7 9】



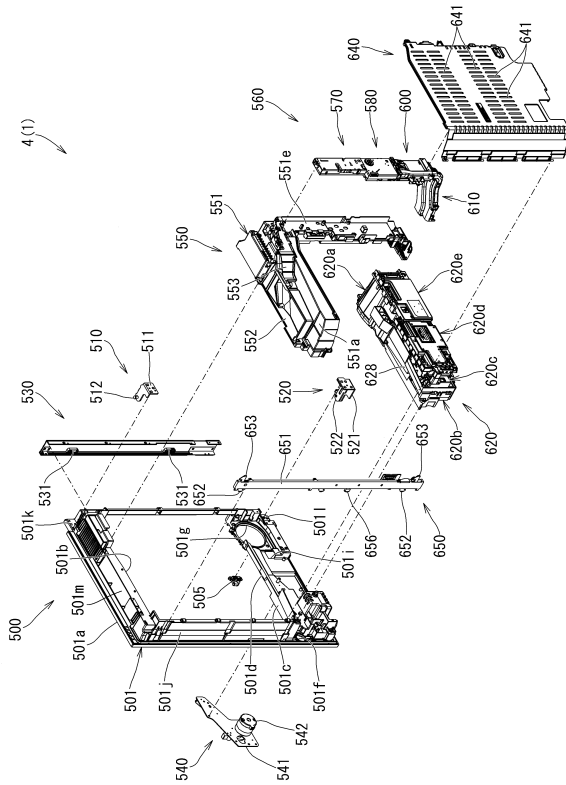
【図 80】



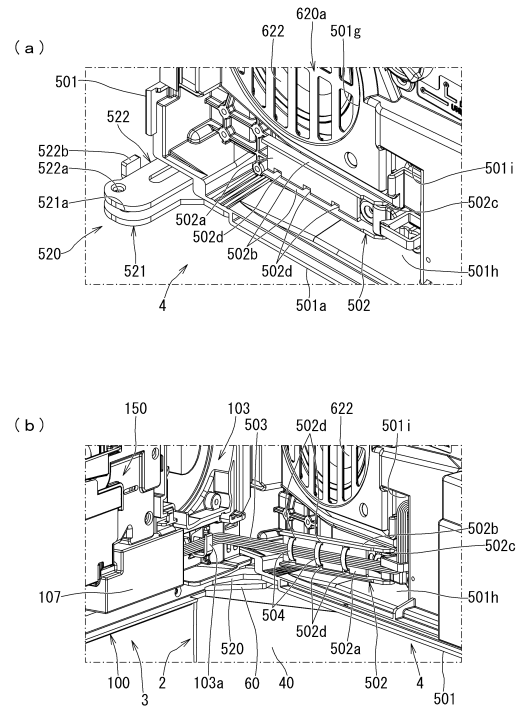
30

40

【図 8 1】



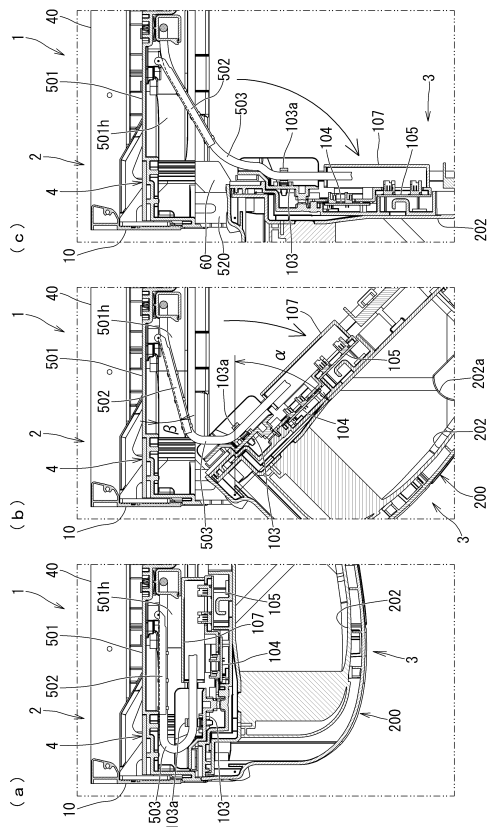
【図 8 2】



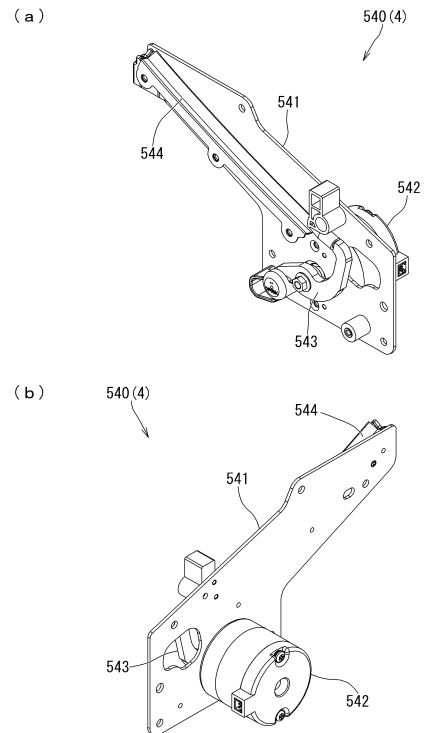
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

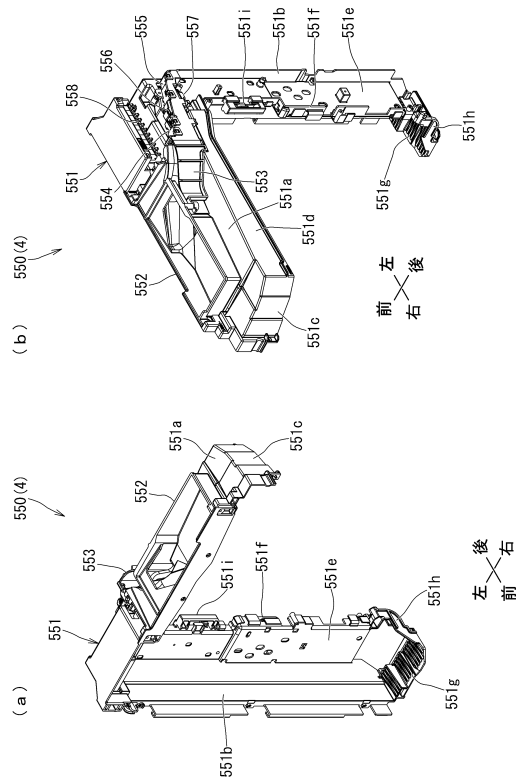


30

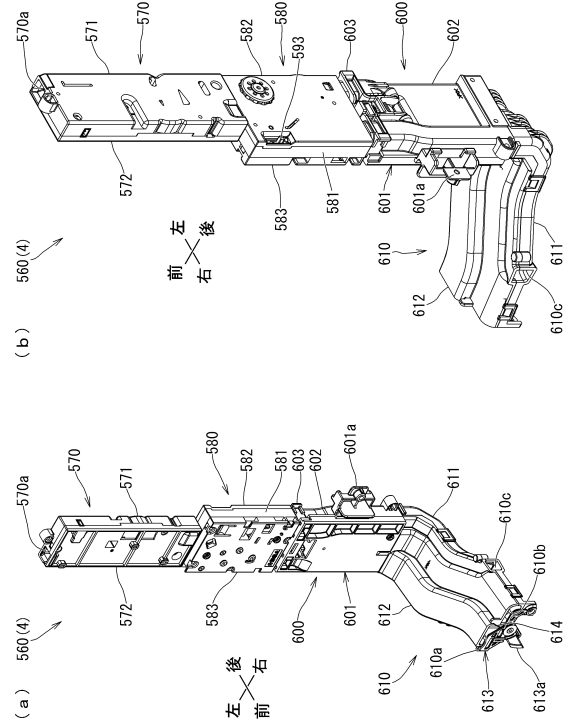
40

50

【図 85】



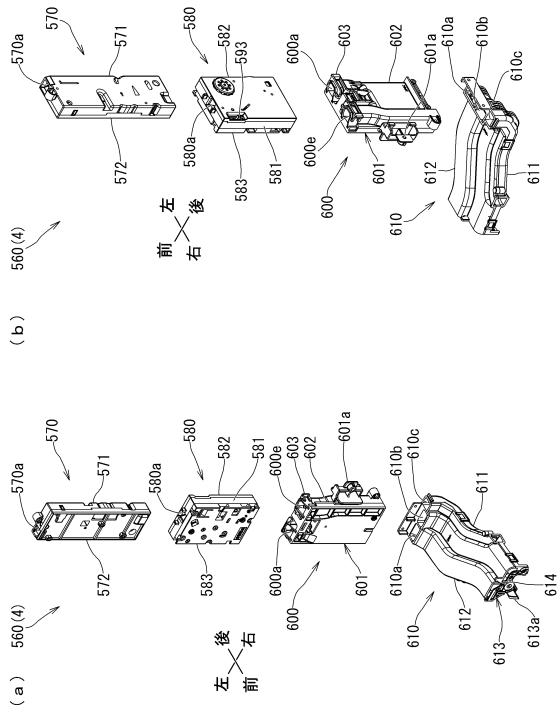
【図 86】



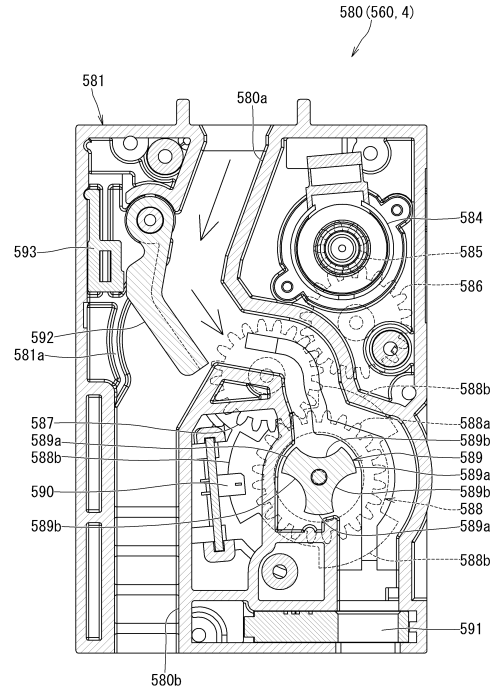
10

20

【図 87】



【図 88】

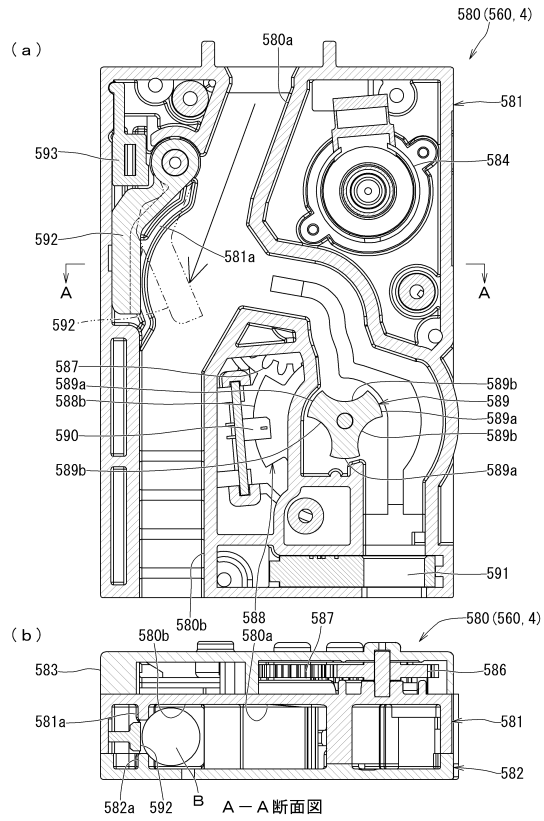


30

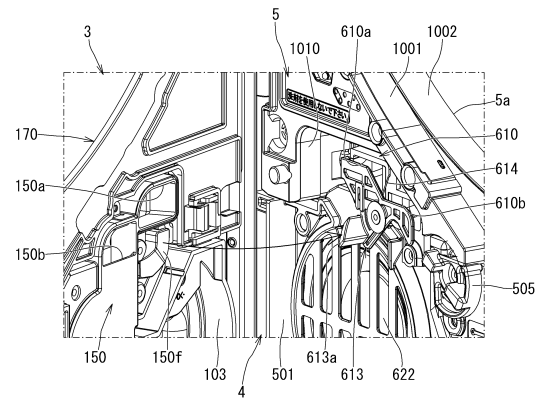
40

50

【図 89】



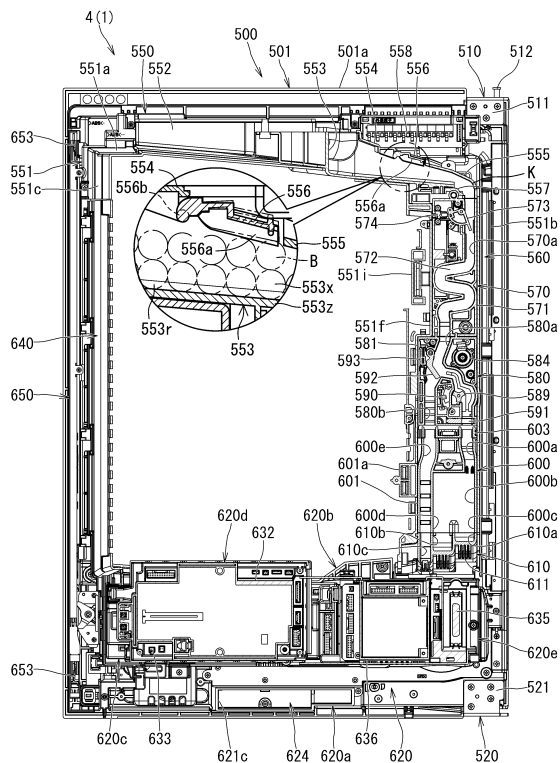
【図 90】



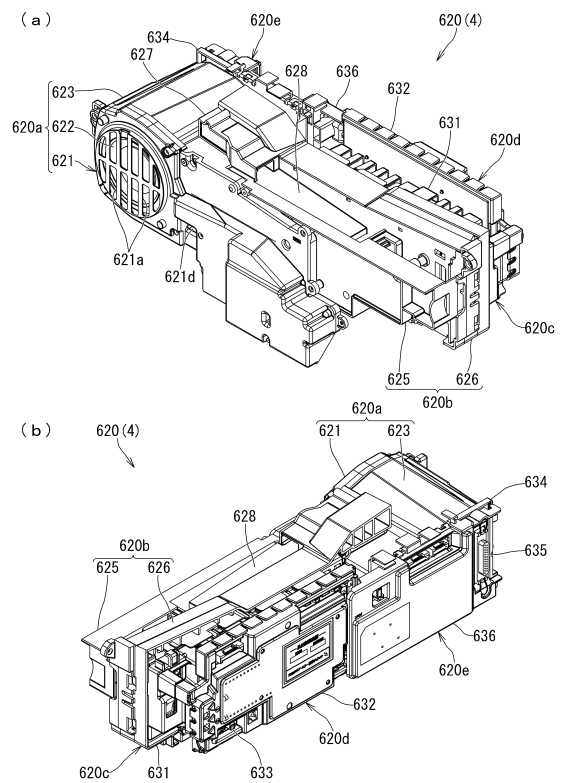
10

20

【図 91】



【図 92】

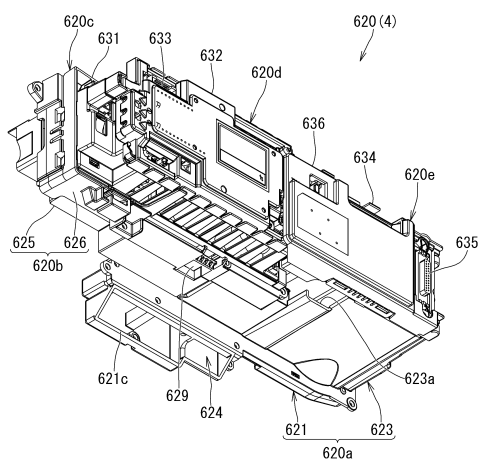


30

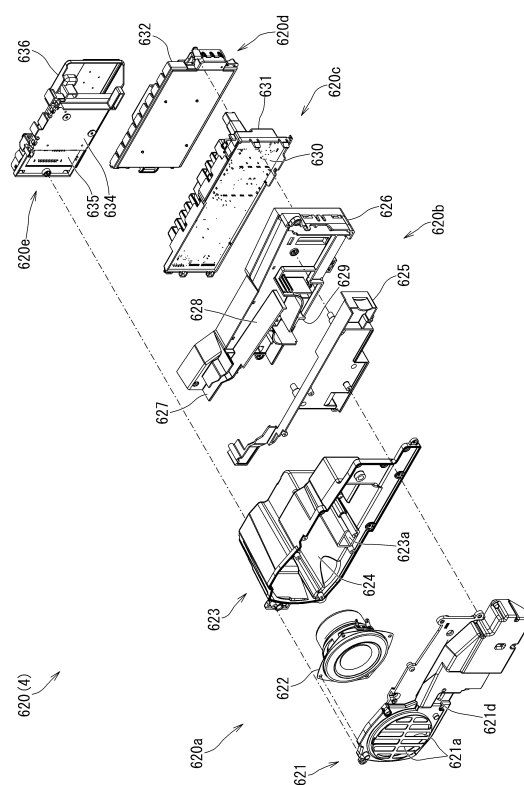
40

50

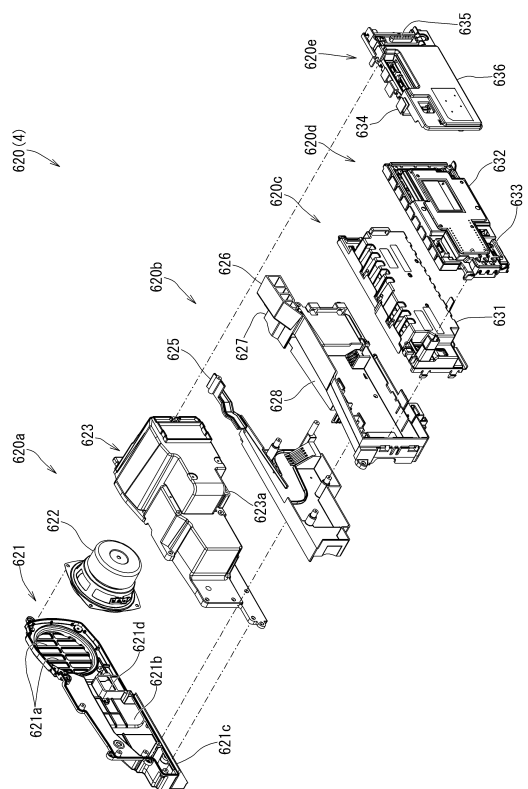
【圖 9 3】



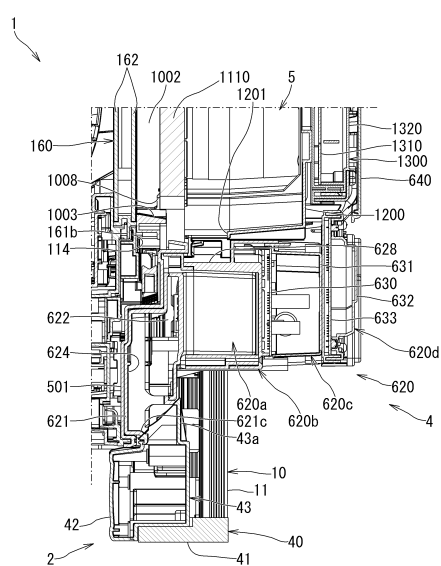
【図 9 4】



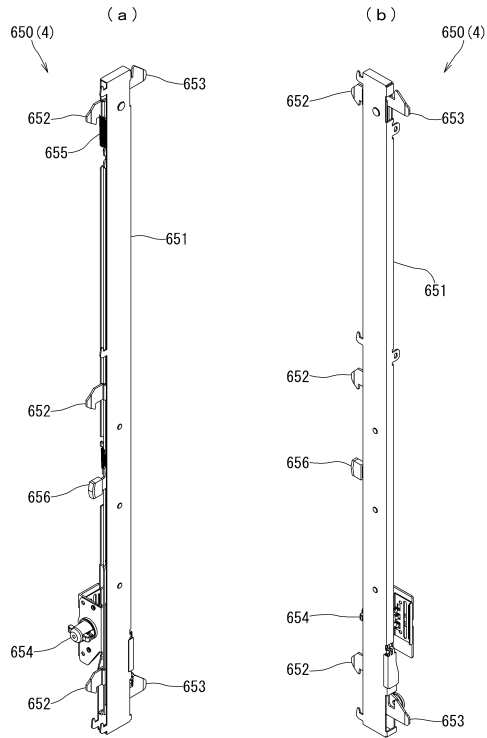
【図 9 5】



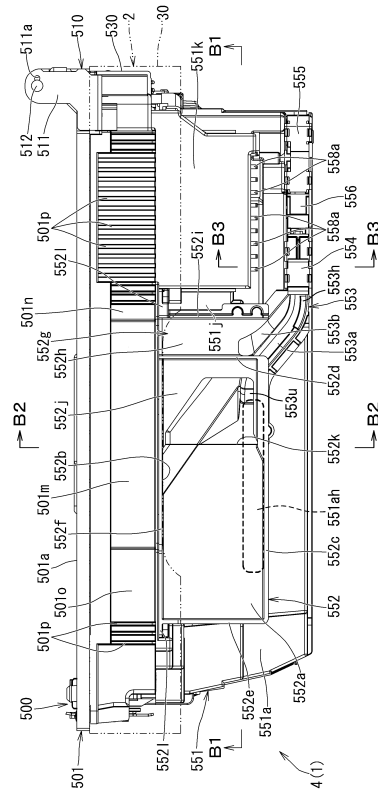
【図 9 6】



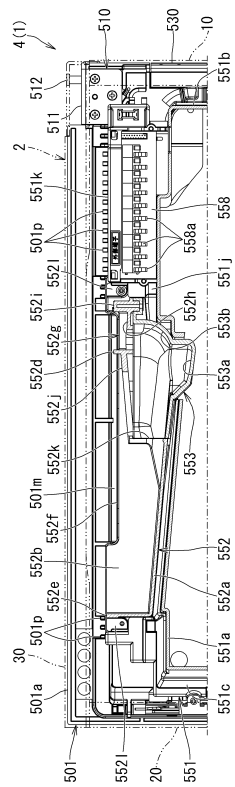
【図 9 7】



【図 9 8 A】

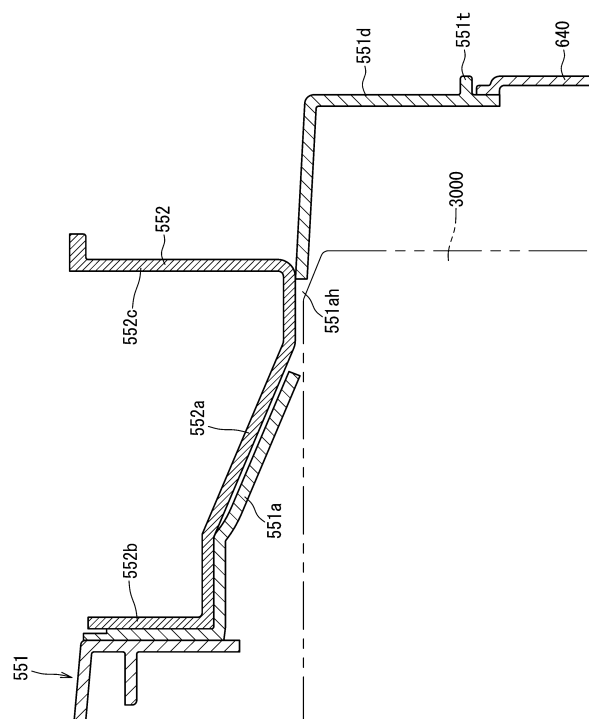


【図 9 8 B】



B-B断面図

【図 9 8 C】



10

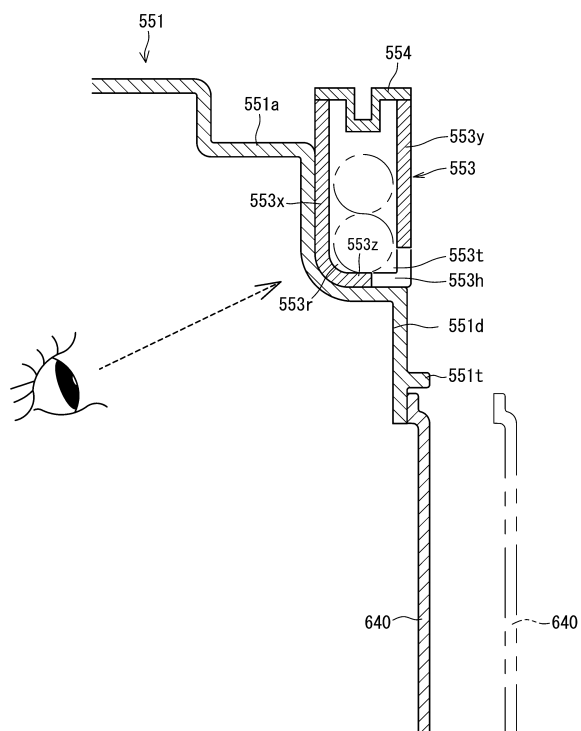
20

30

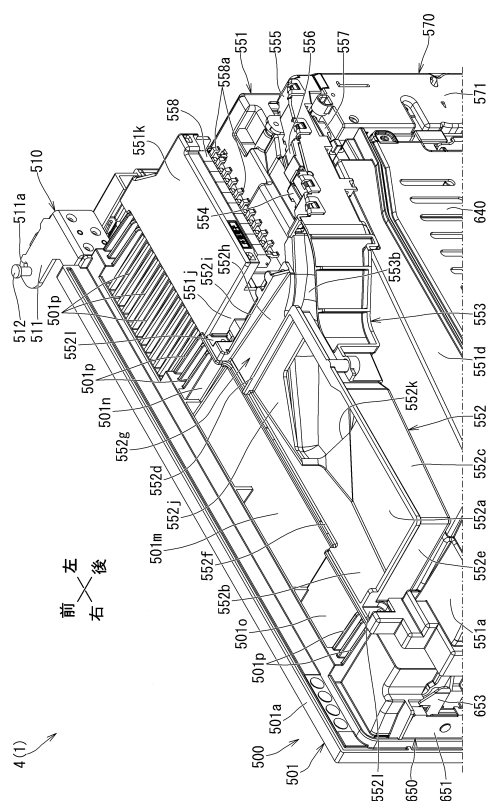
40

50

【図 9 8 D】



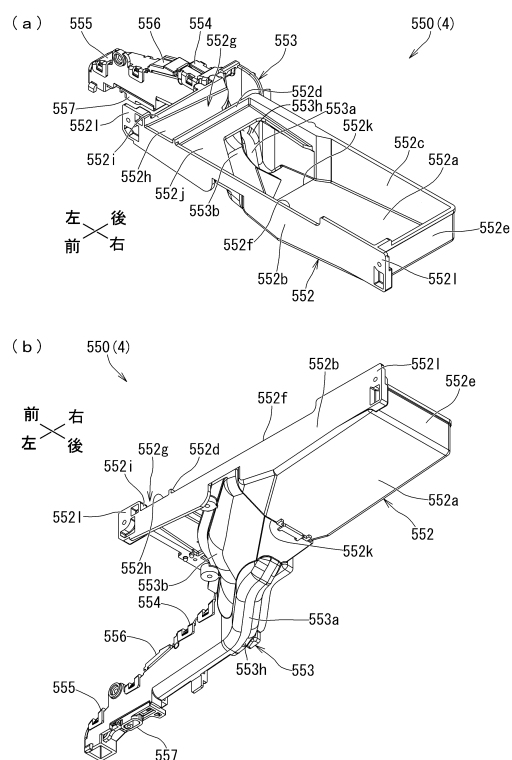
【圖 9 9】



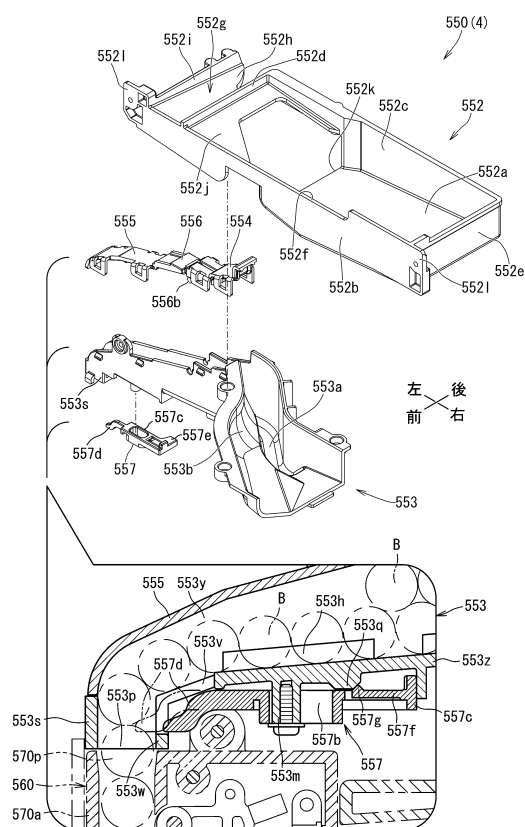
10

20

【図 100】



【図 101】

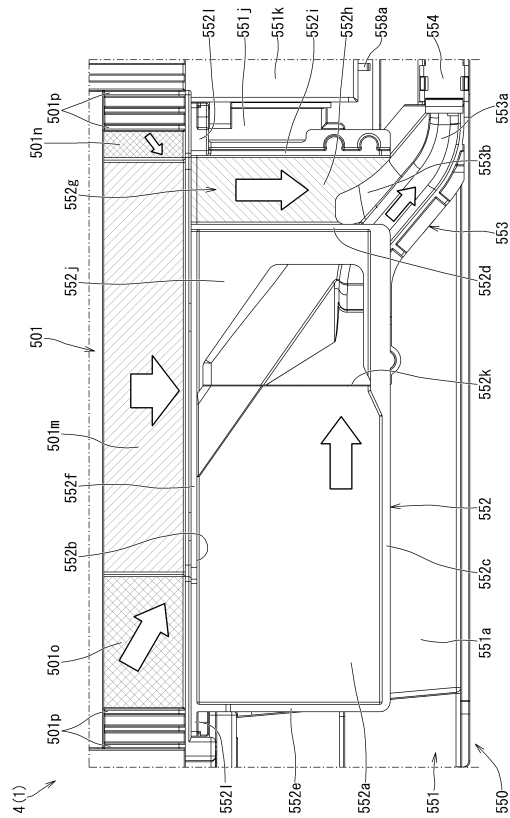


30

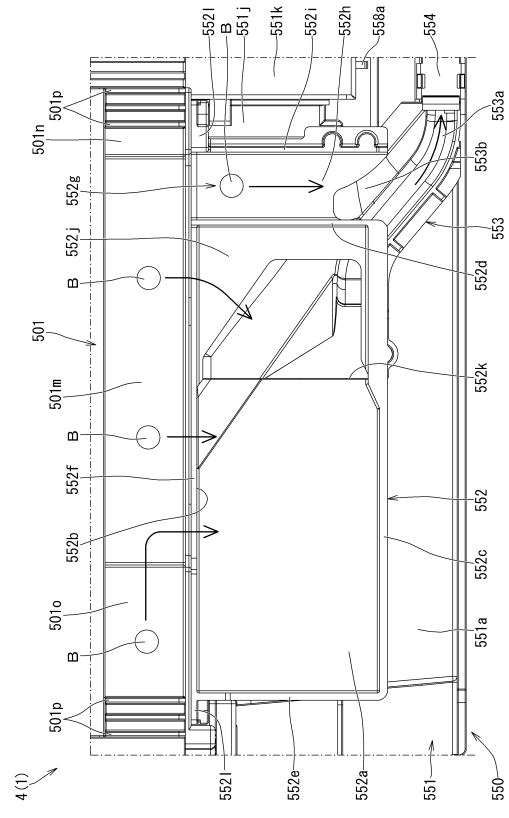
40

50

【図102】



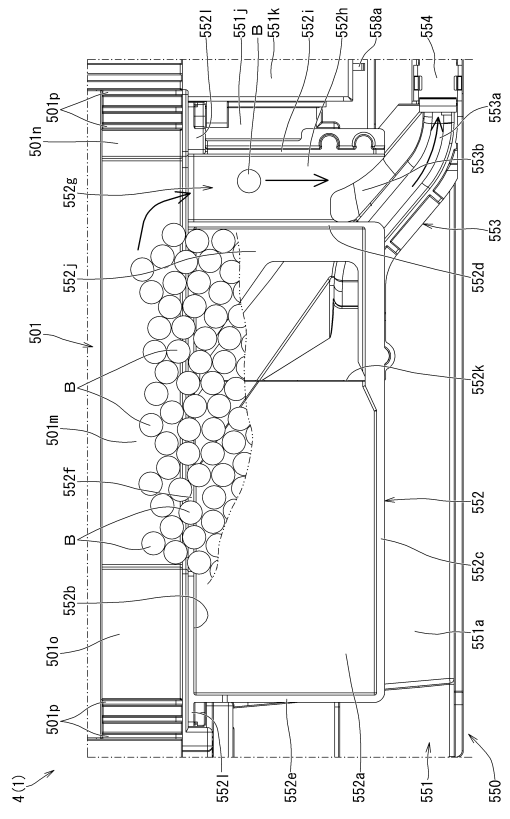
【図103】



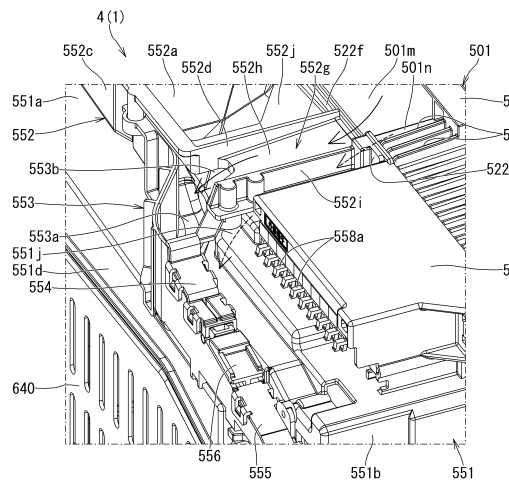
10

20

【図104】



【図105】

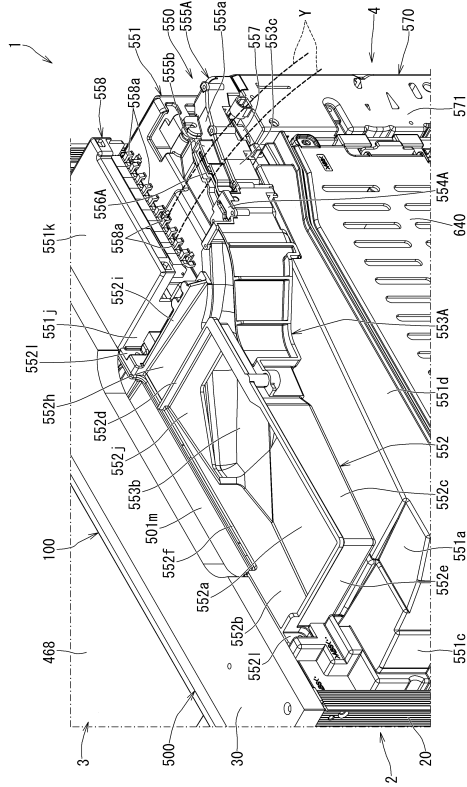


30

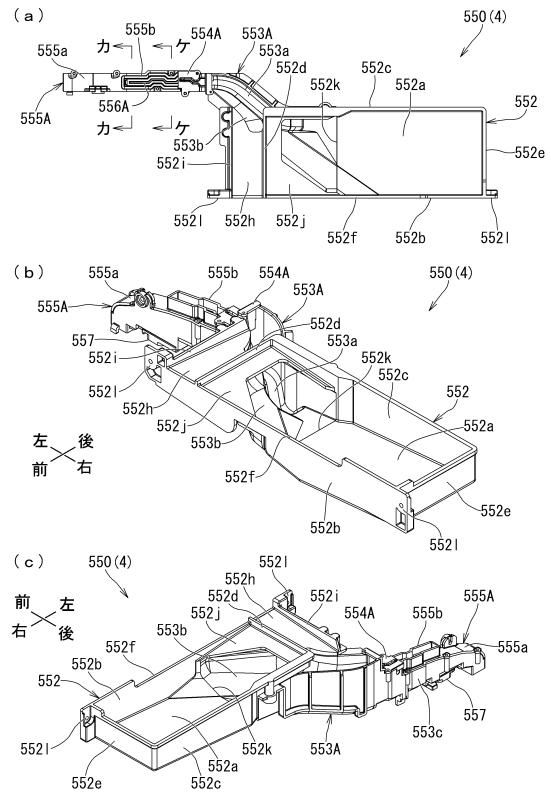
40

50

【図106】



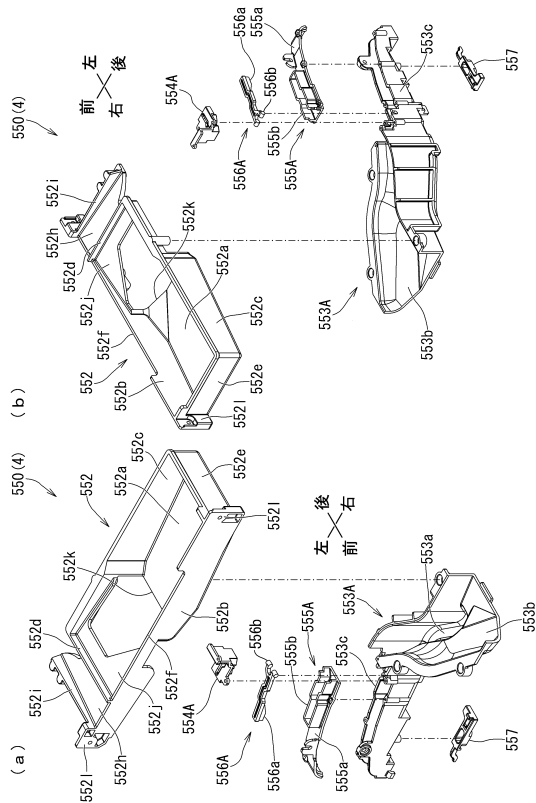
【図107】



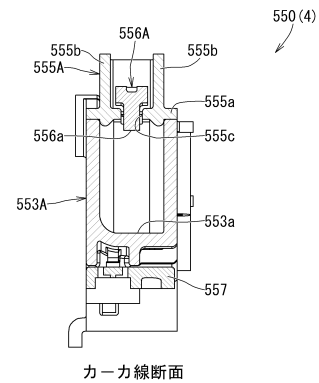
10

20

【図108】



【図109】

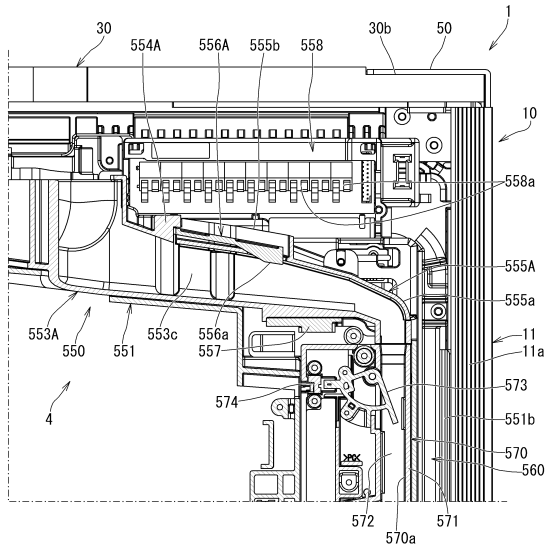


30

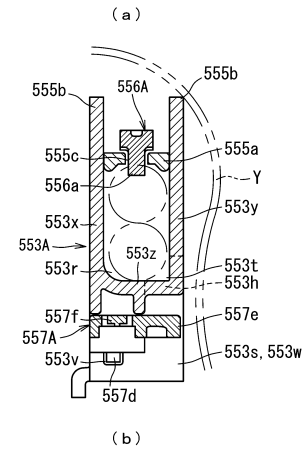
40

50

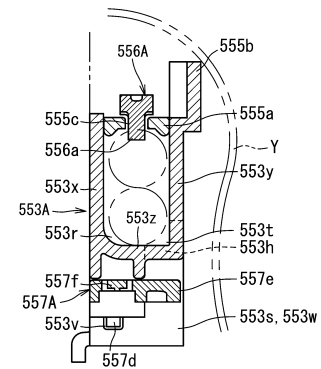
【図 1 1 0】



【図 1 1 1】

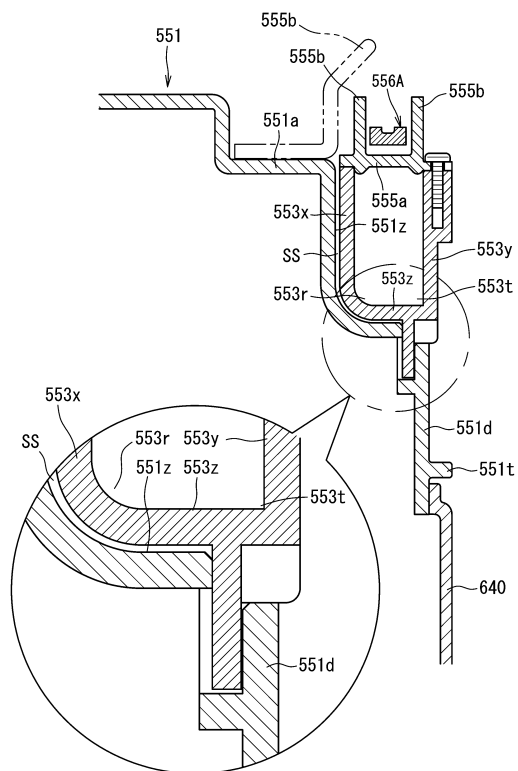


10

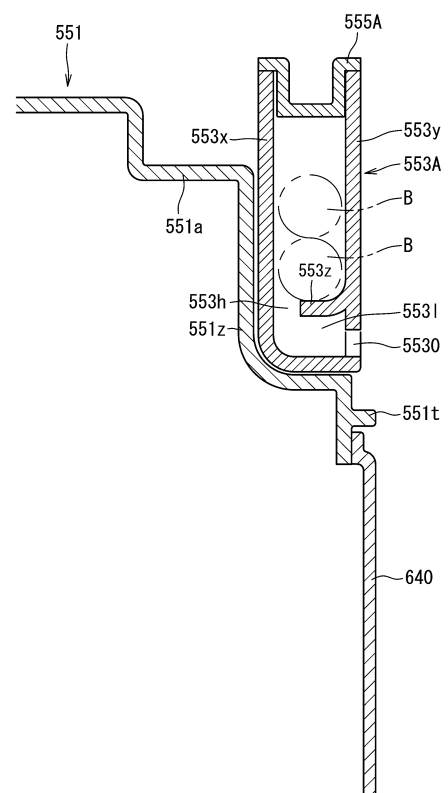


20

【図 1 1 2】



【図 1 1 3】

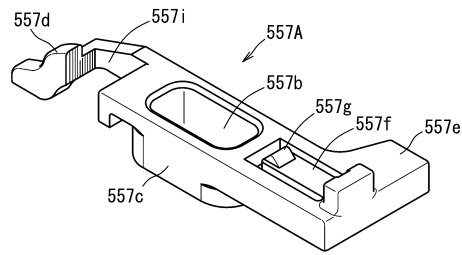


30

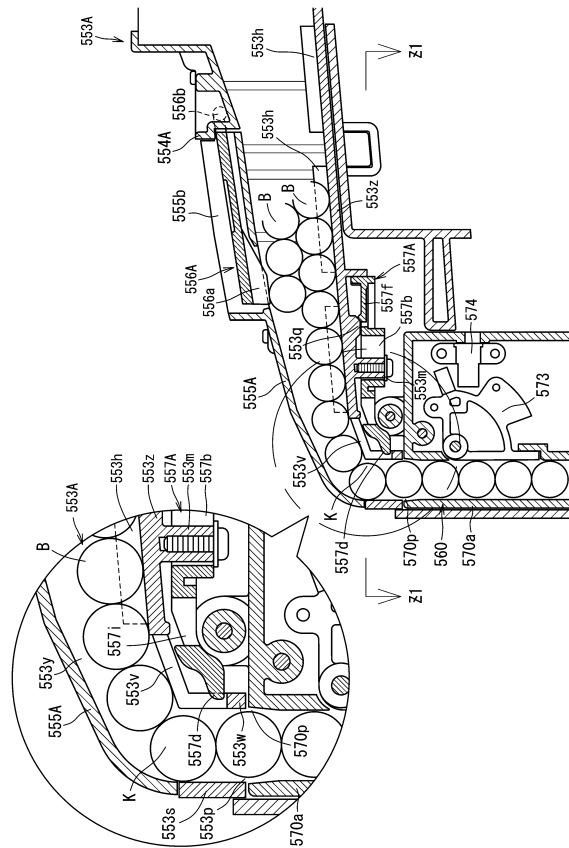
40

50

【図 114】



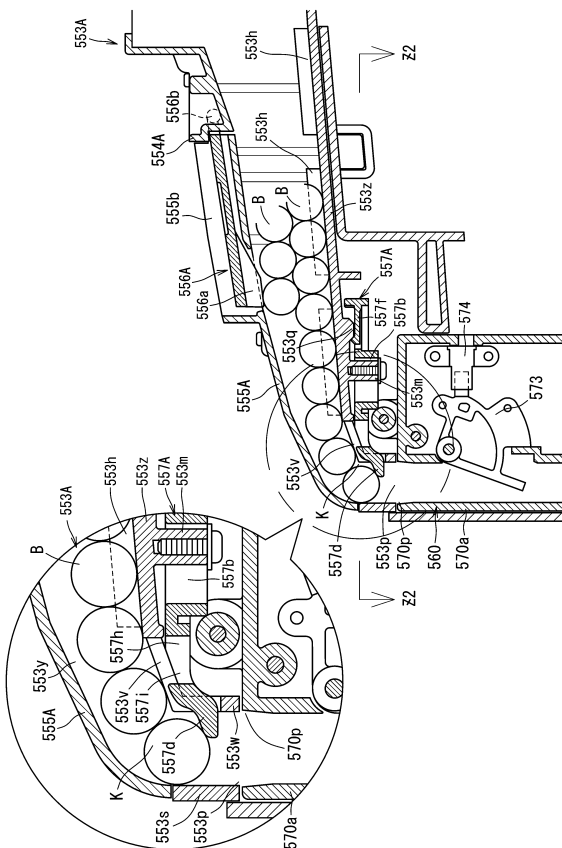
【図 115】



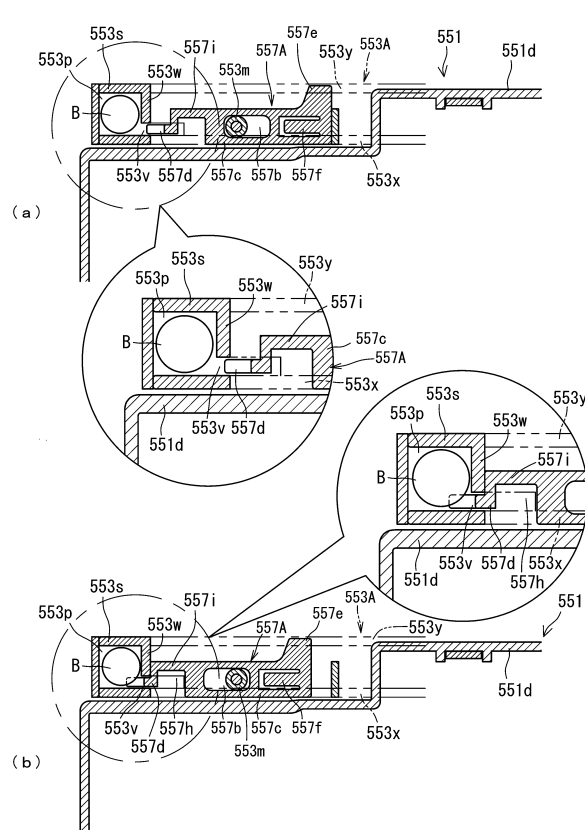
10

20

【図 116】



【図 117】

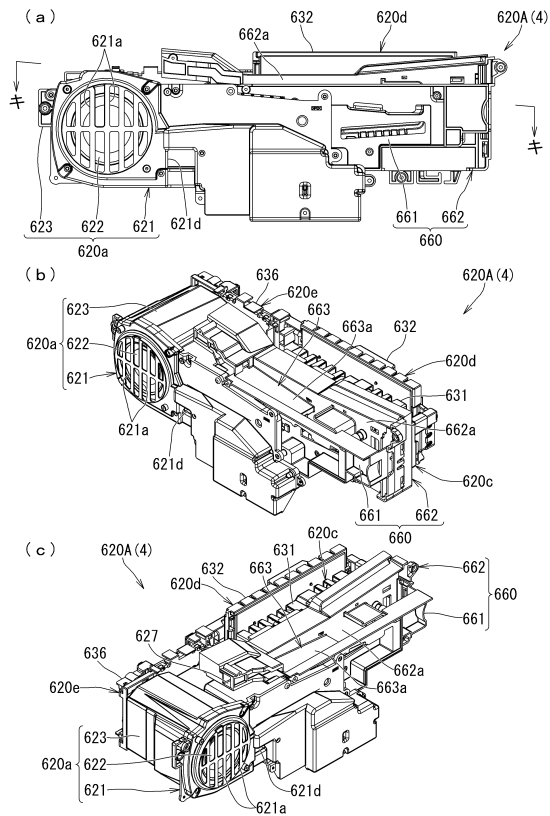


30

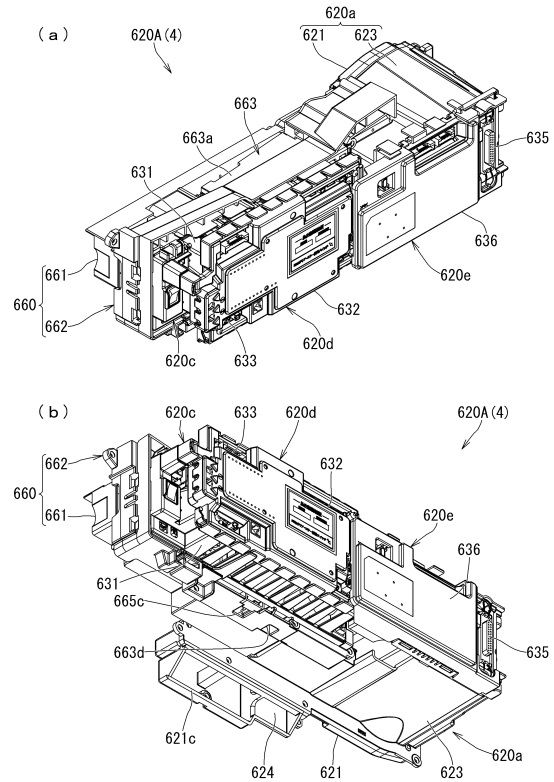
40

50

【図 118】



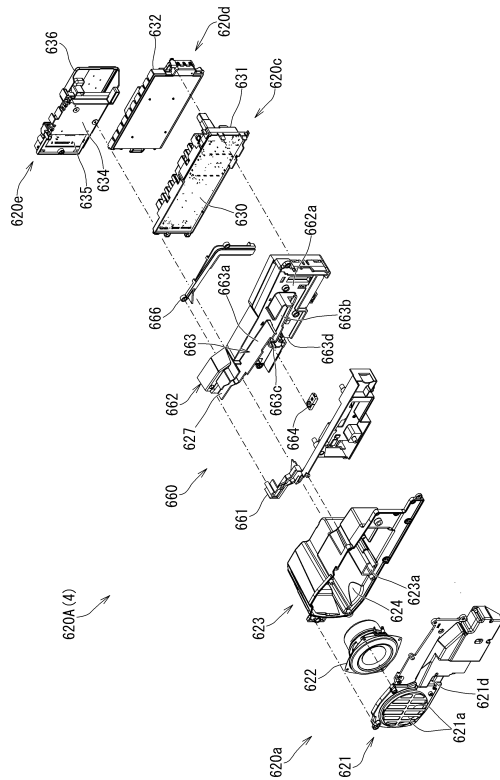
【図 119】



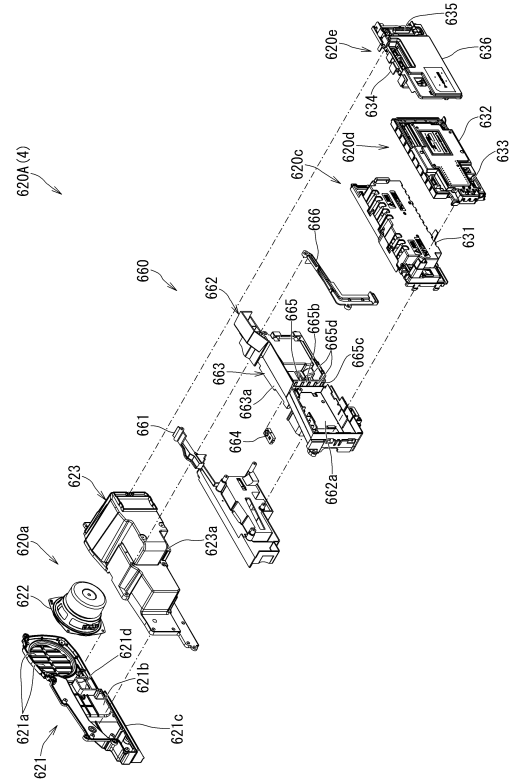
10

20

【図 120】



【図 121】

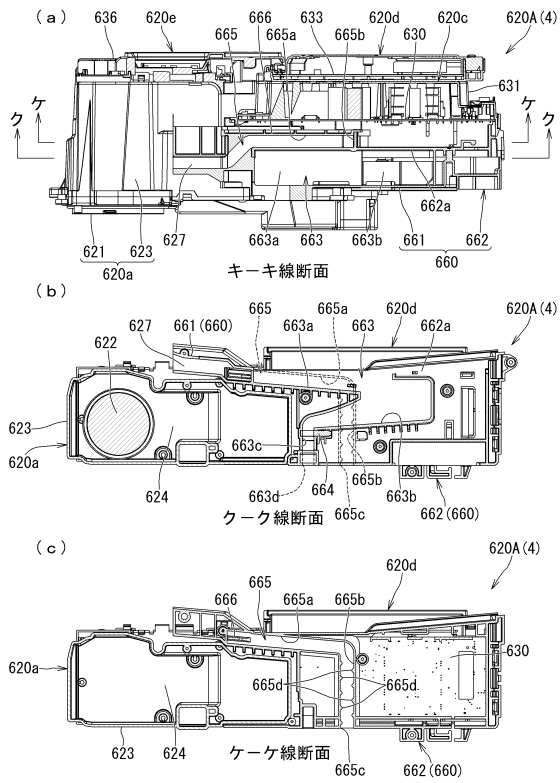


30

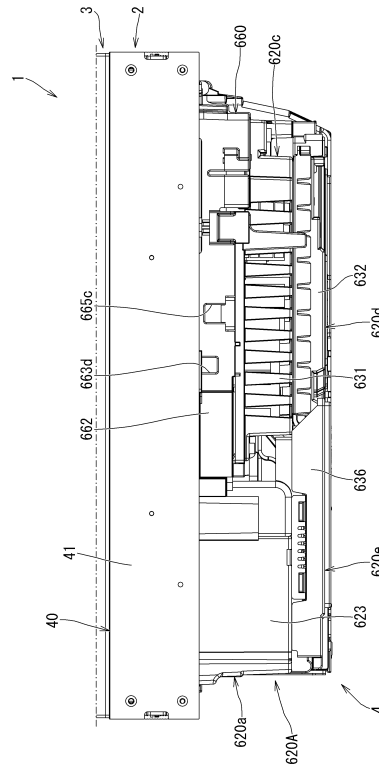
40

50

【図 1 2 2】



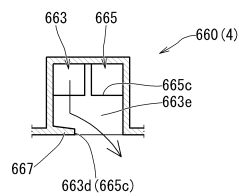
【図 1 2 3】



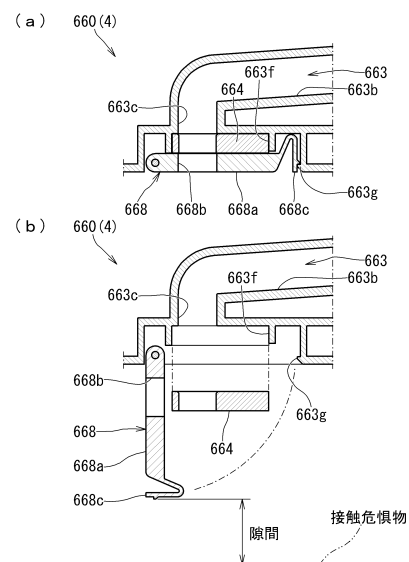
10

20

【図 1 2 4】



【図 1 2 5】

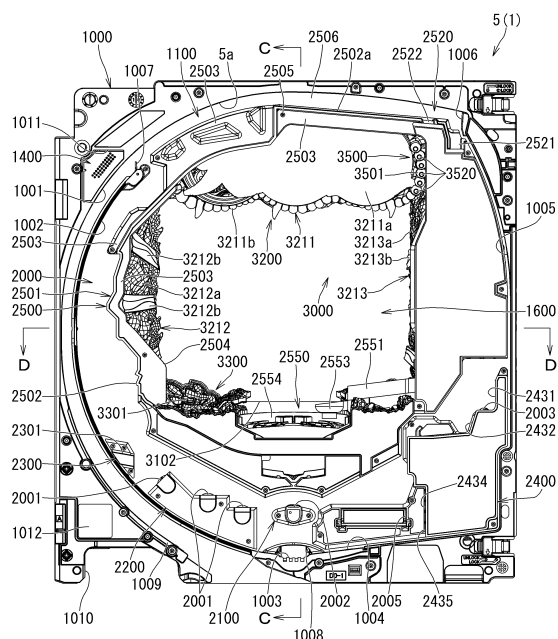


30

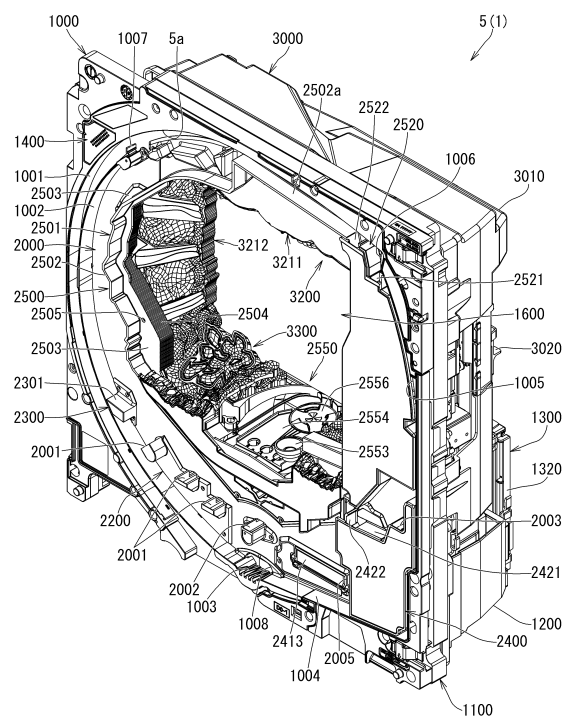
40

50

【図 1 2 6】



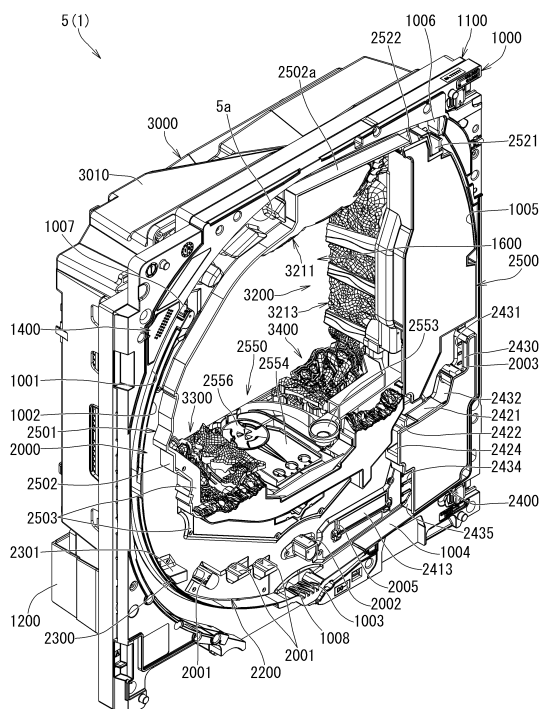
【図 1 2 7】



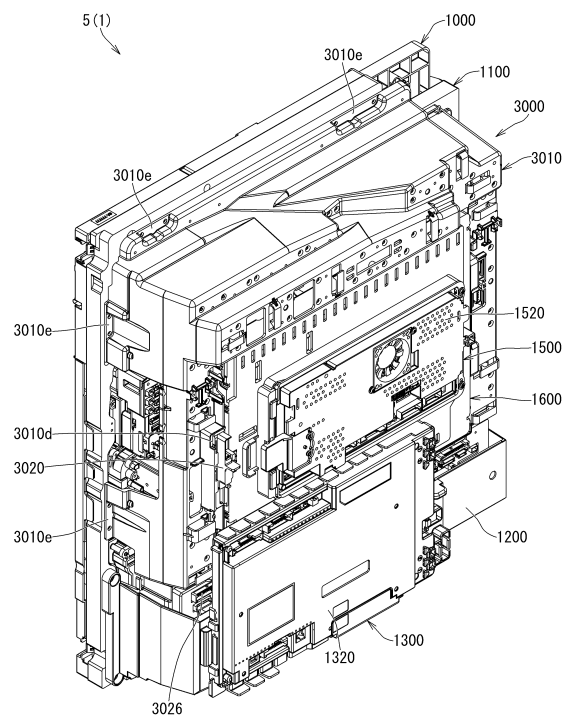
10

20

【図 128】



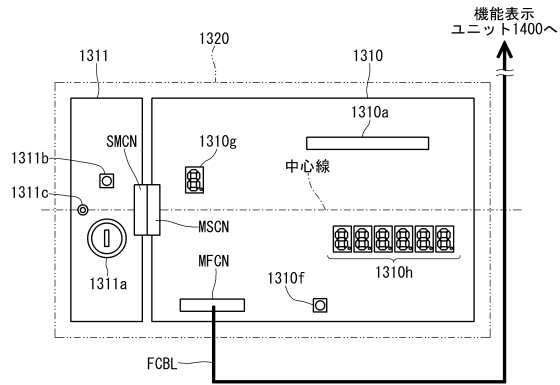
【図 129】



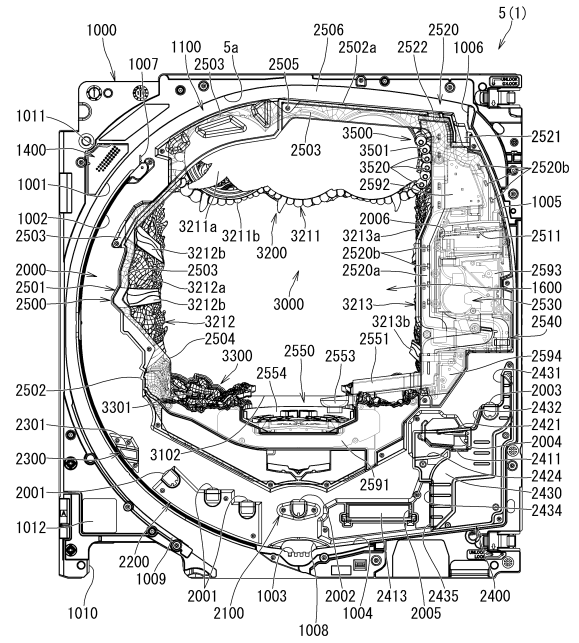
30

40

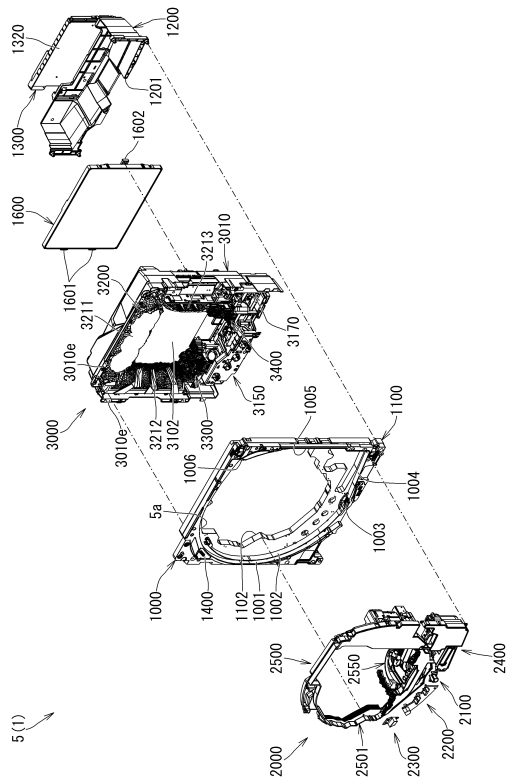
【図 1 3 0】



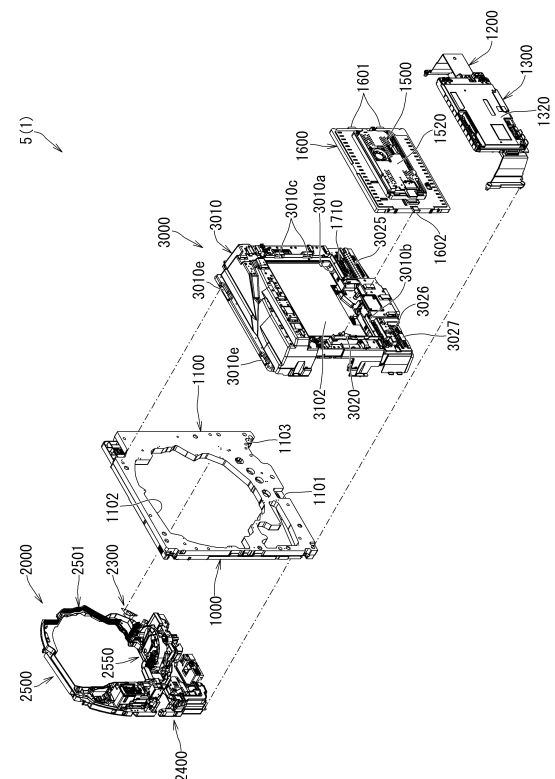
【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



10

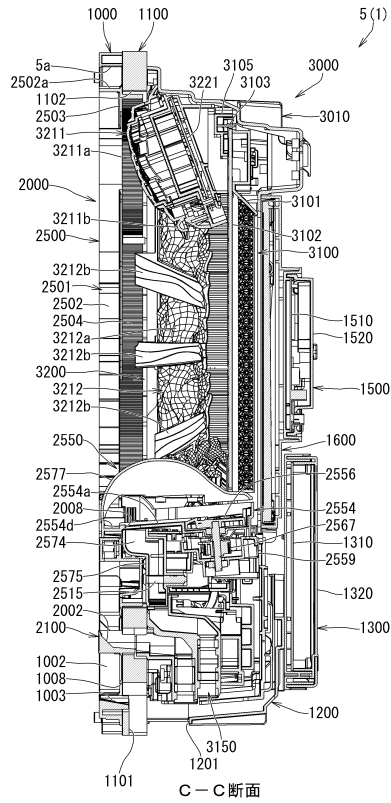
20

30

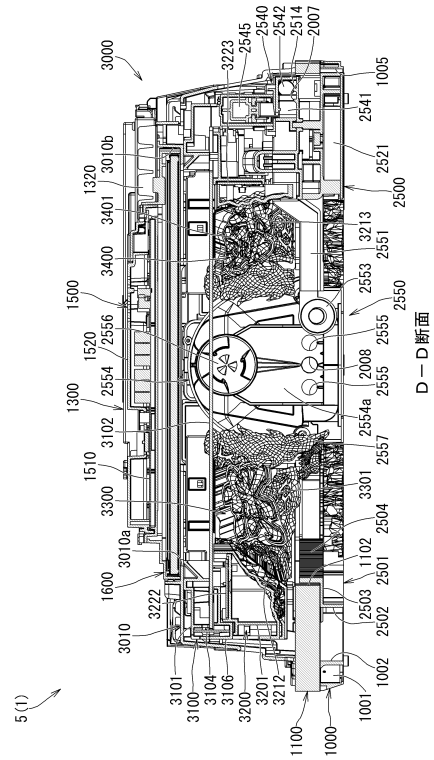
40

50

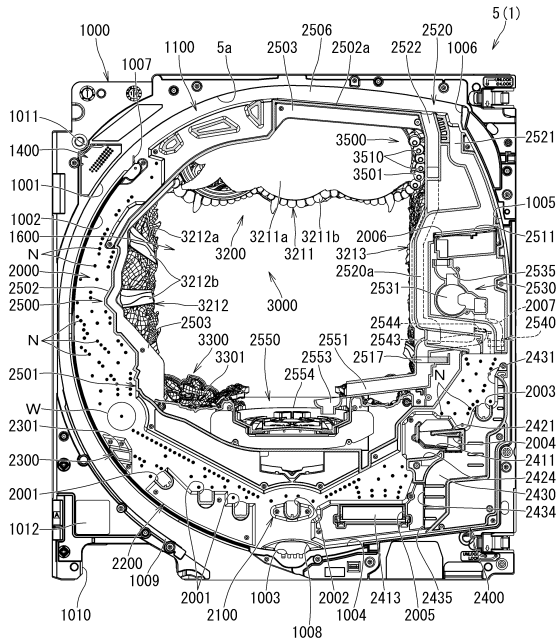
【図 1 3 4】



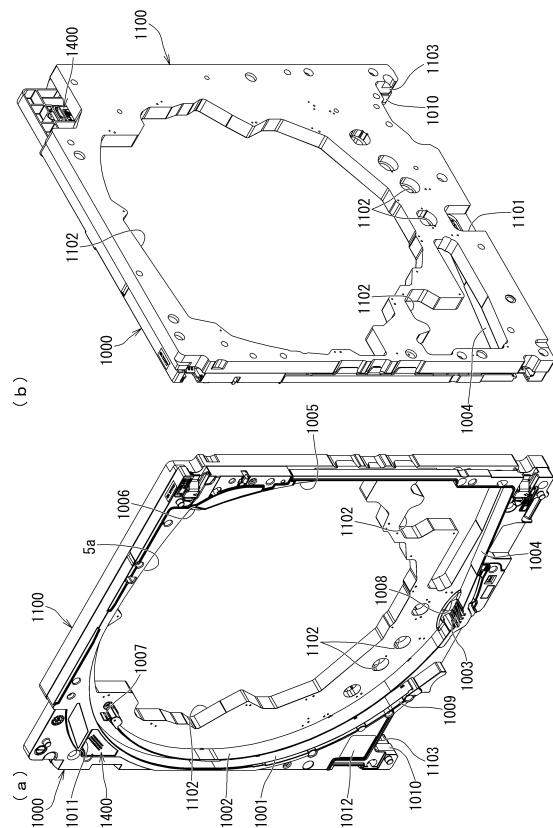
【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



【図 1 3 7】



10

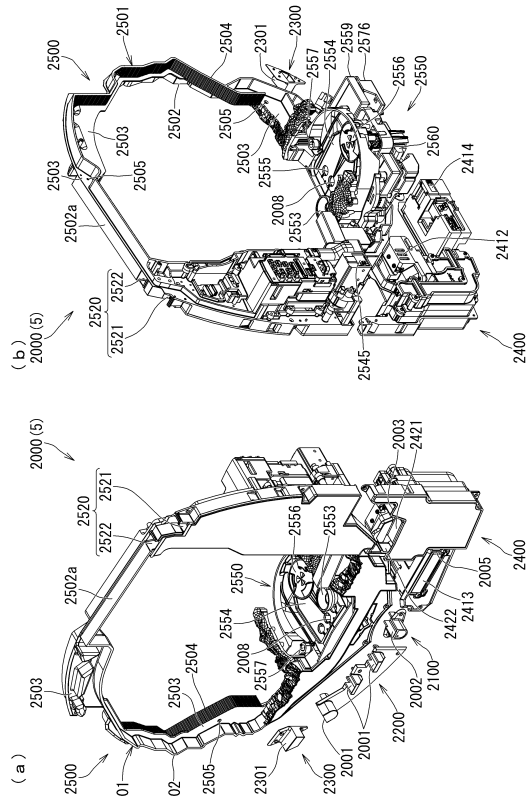
20

30

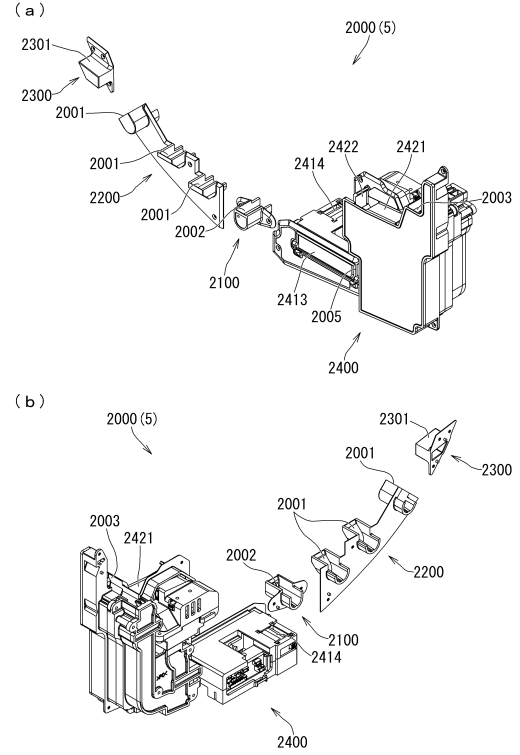
40

50

【図 1 3 8】



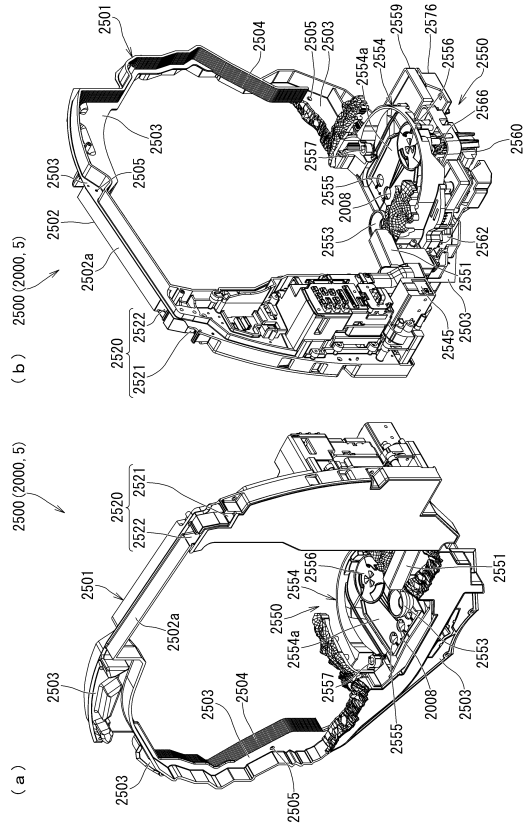
【図 1 3 9】



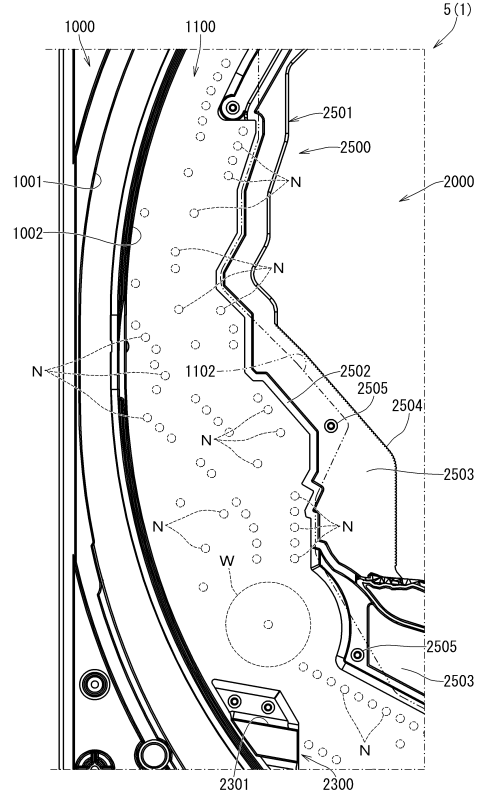
10

20

【図 1 4 0】



【図 1 4 1】

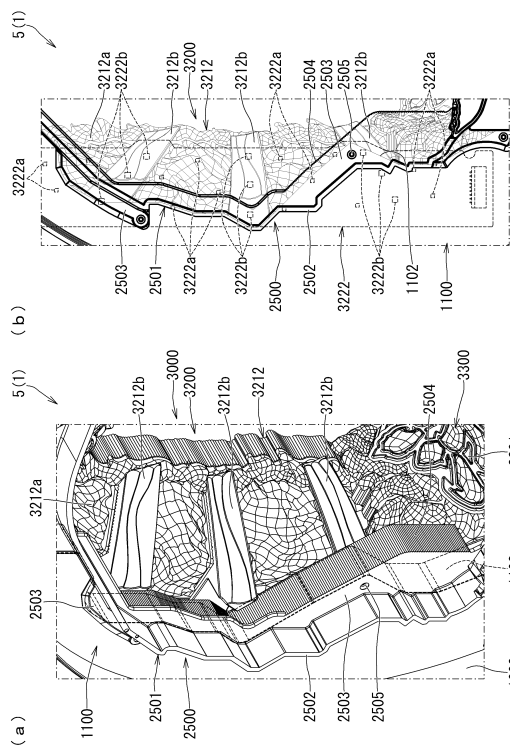


30

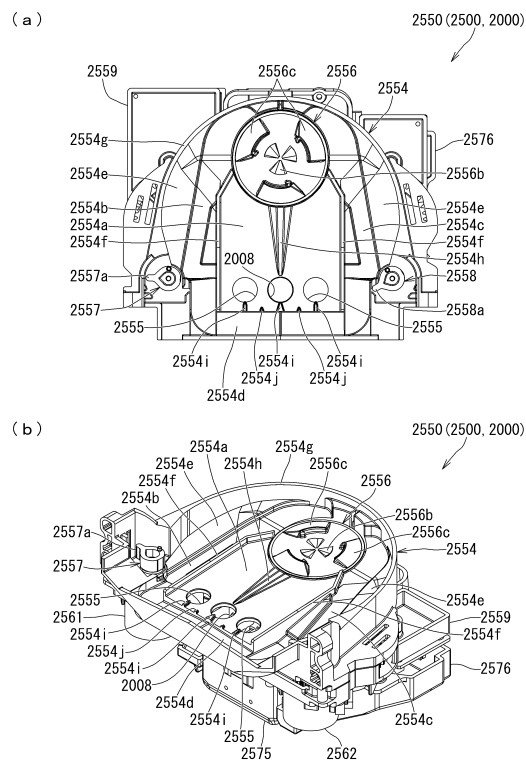
40

50

【圖 1 4 2】



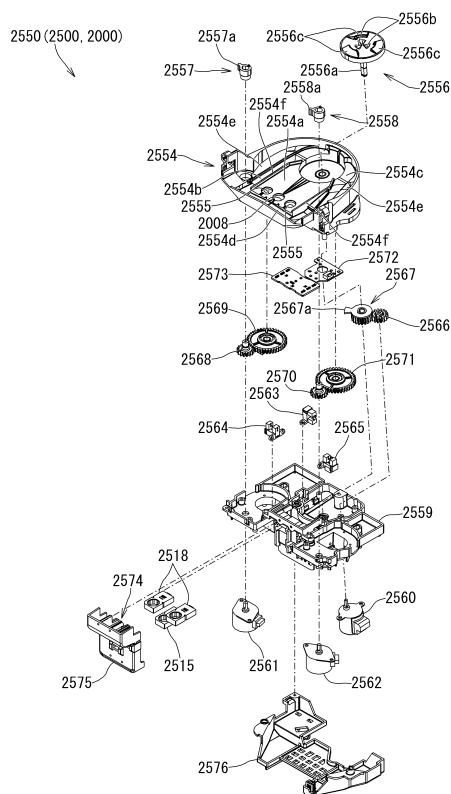
【図 1 4 3】



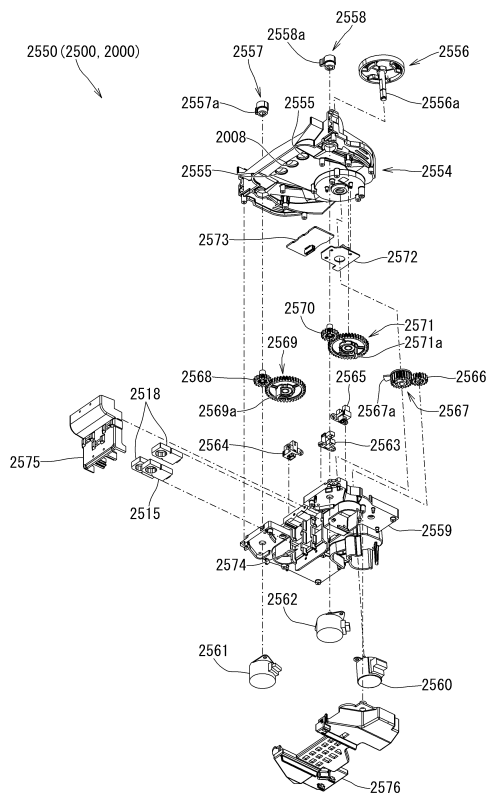
10

20

【圖 1 4 4】



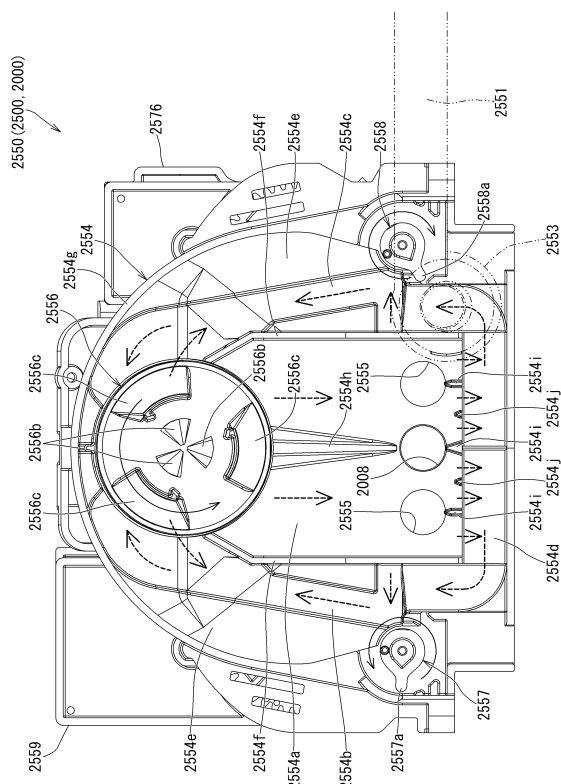
【図 1 4 5】



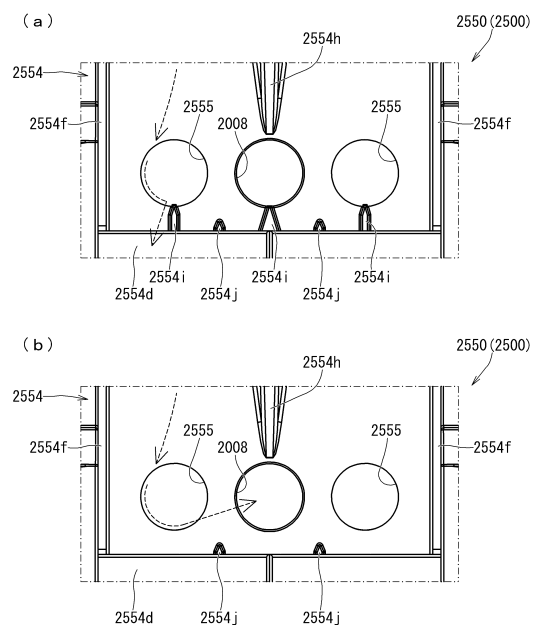
30

40

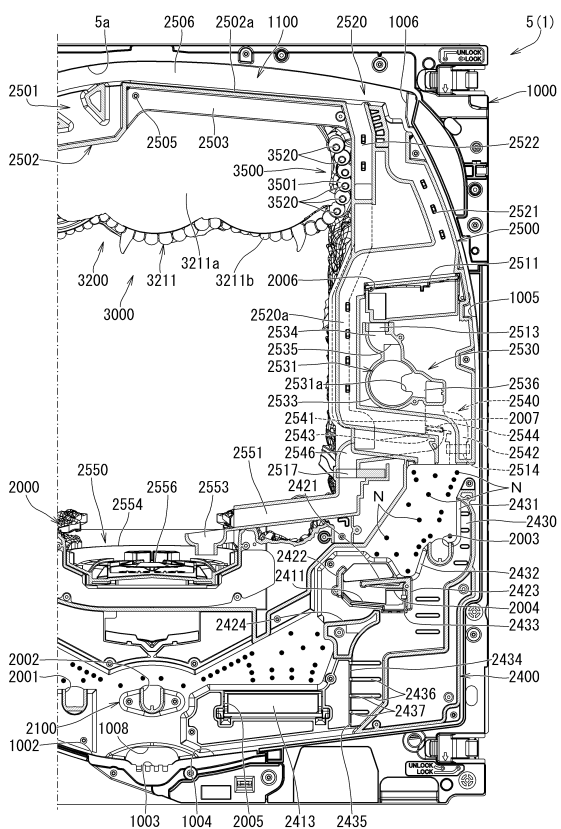
【図 1 4 6】



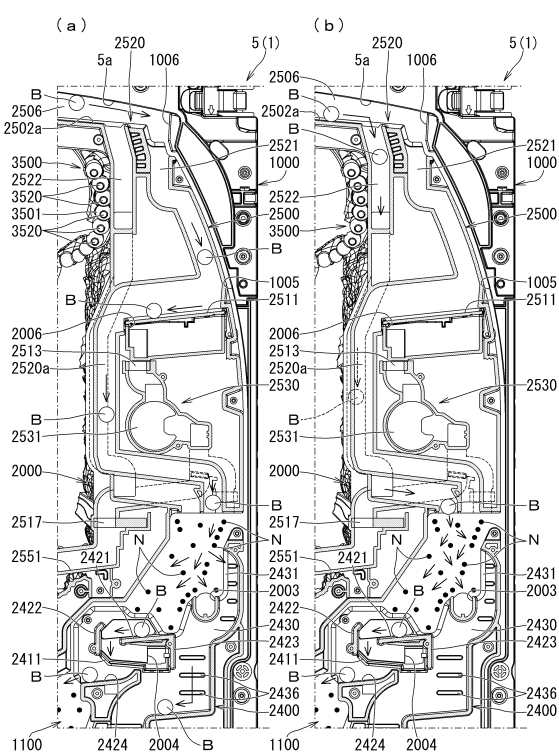
【図 1 4 7】



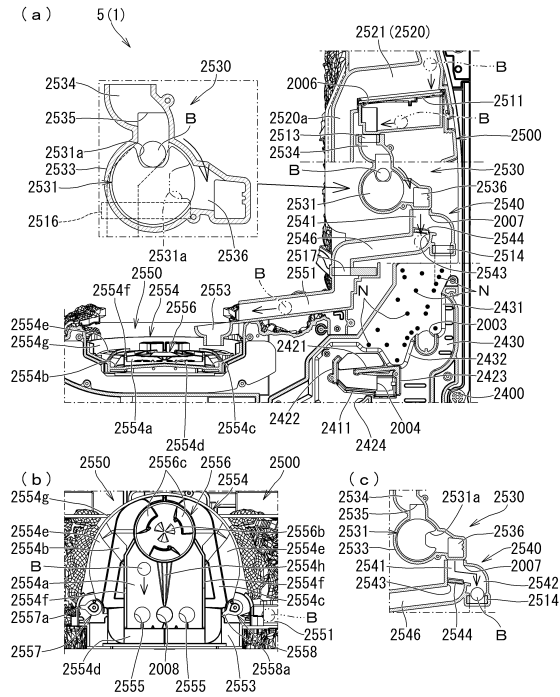
【図 148】



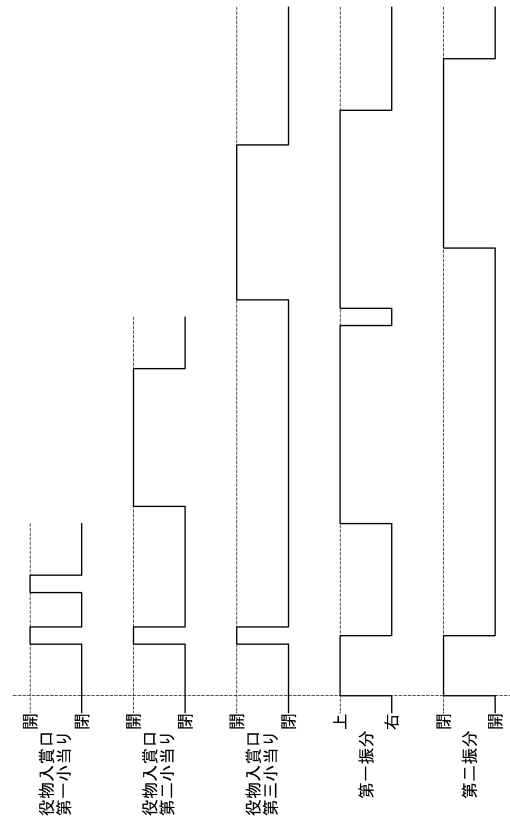
【図 149】



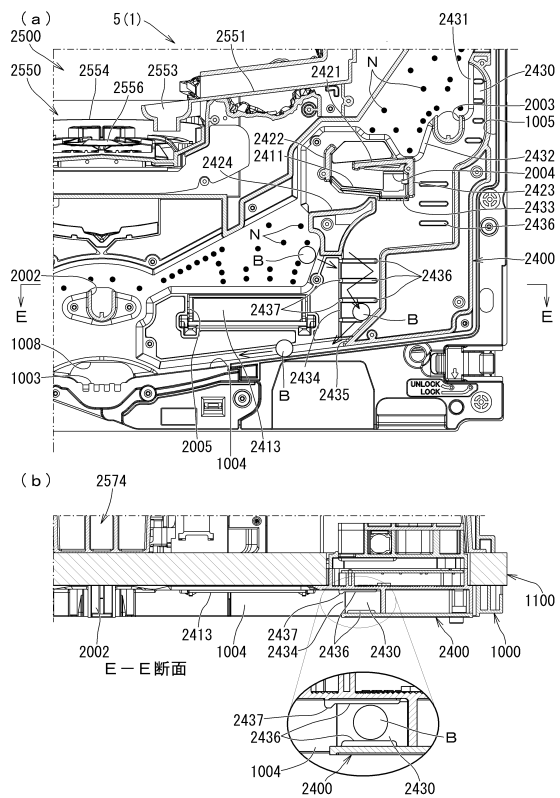
【図 1 5 0】



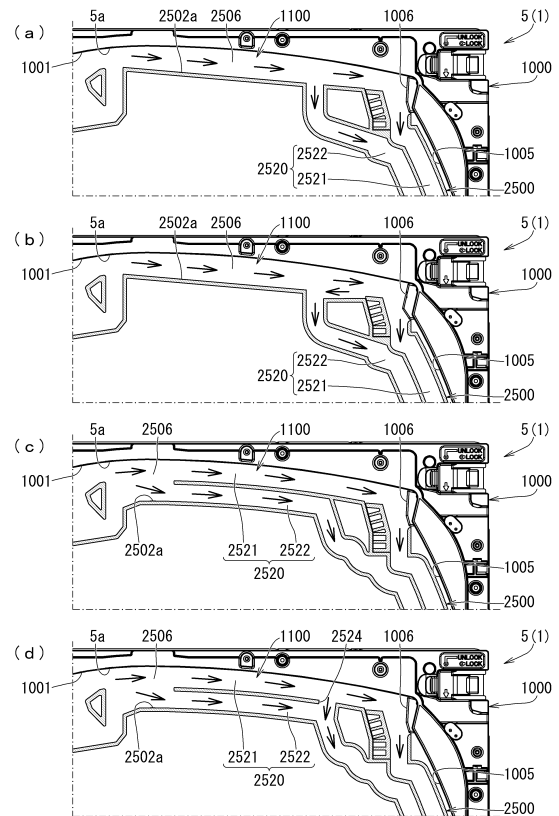
【図 1 5 1】



【図 1 5 2】



【図 1 5 3】



10

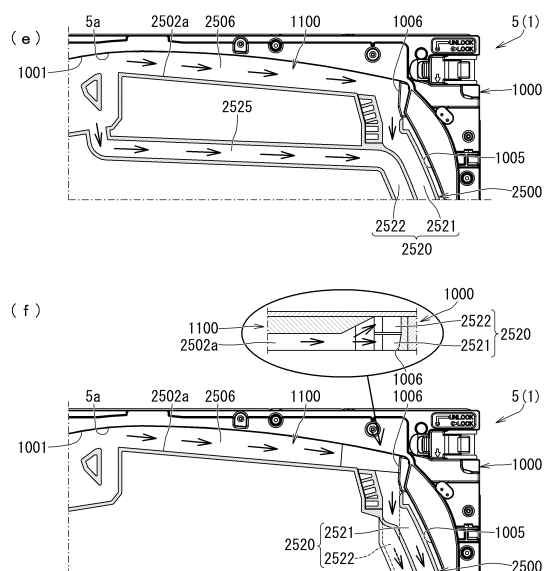
20

30

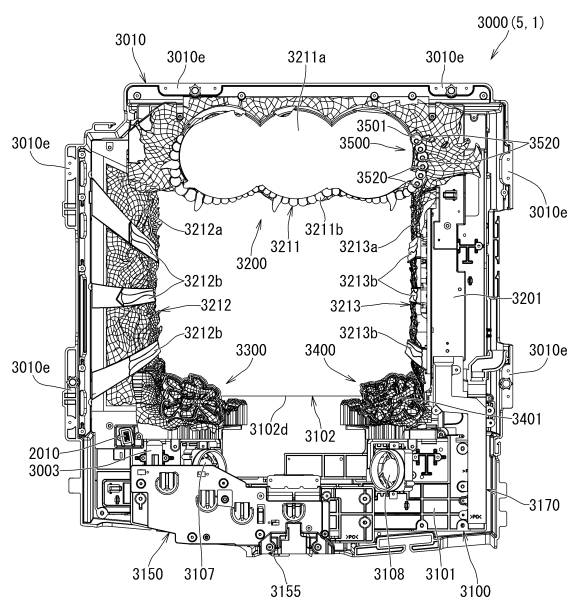
40

50

【図 154】

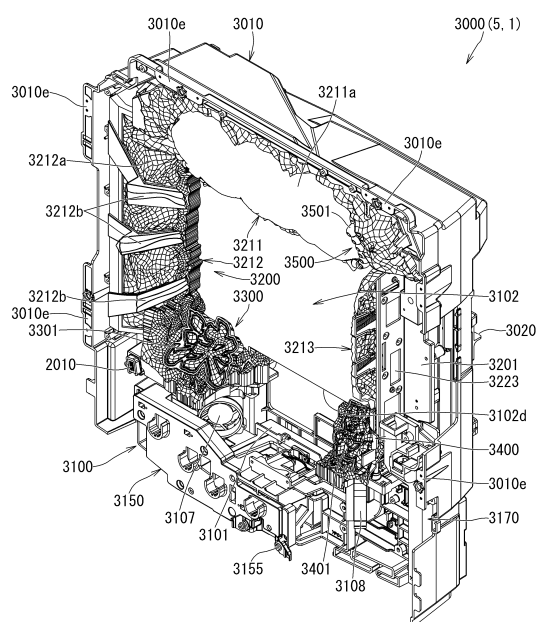


【図 1 5 5】

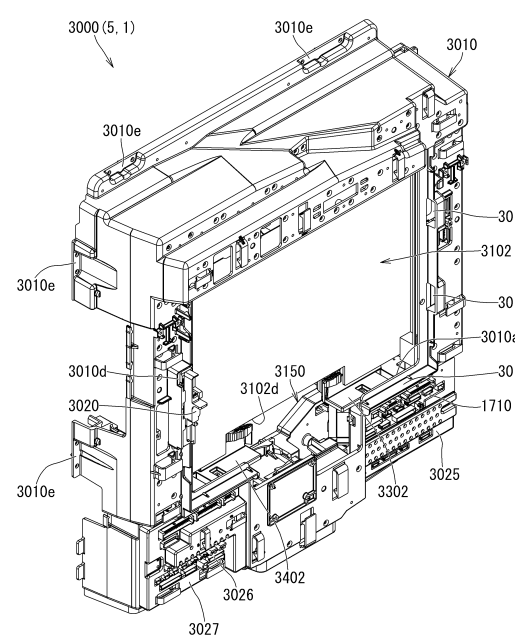


10

【図 156】



【図 157】



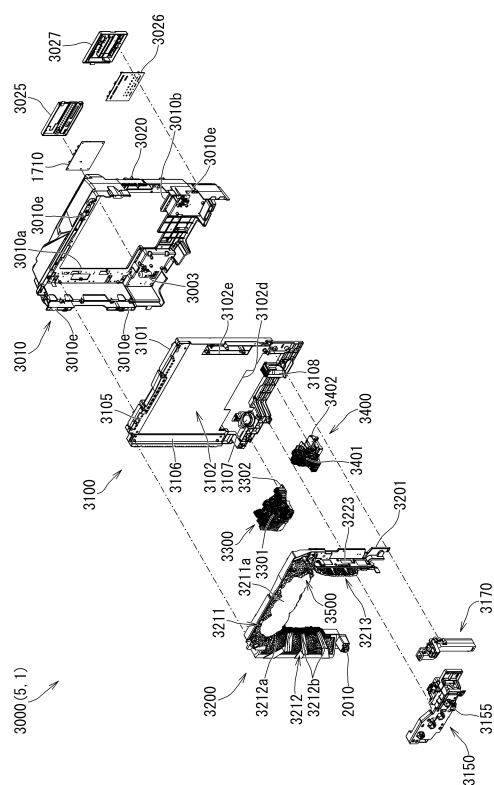
20

30

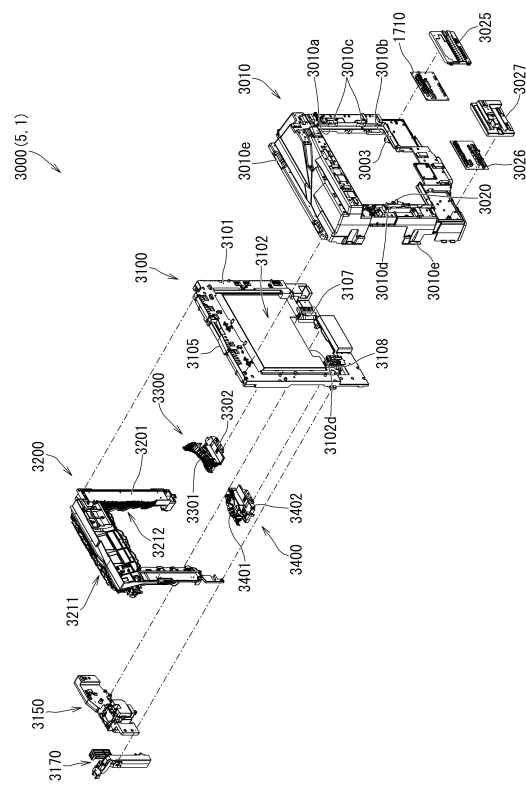
40

50

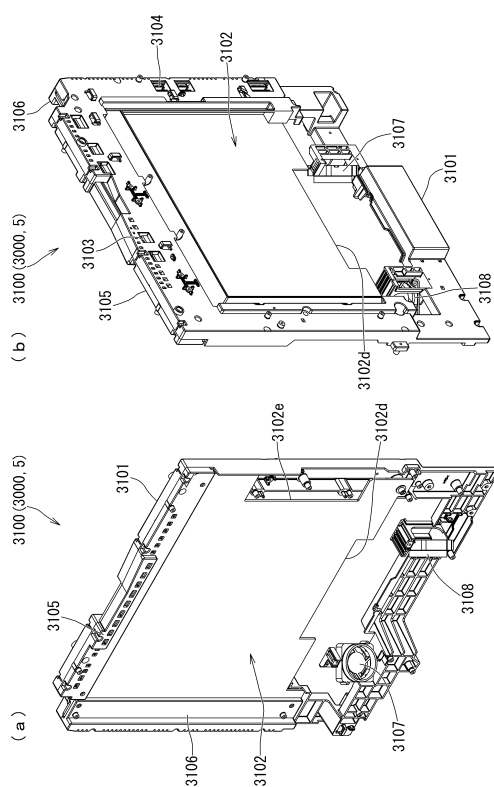
【図 158】



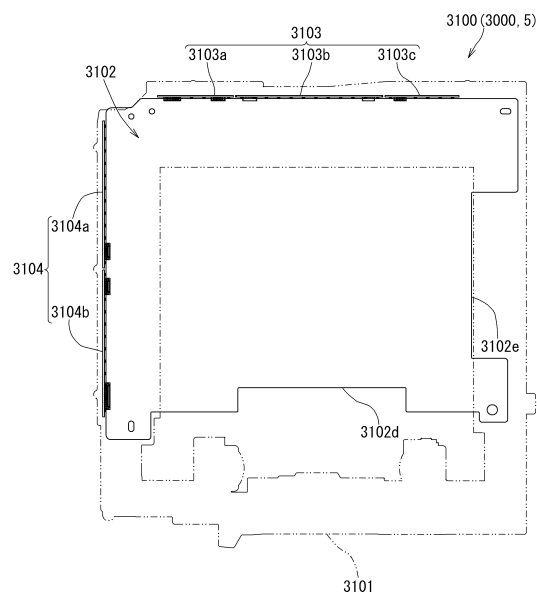
【図 159】



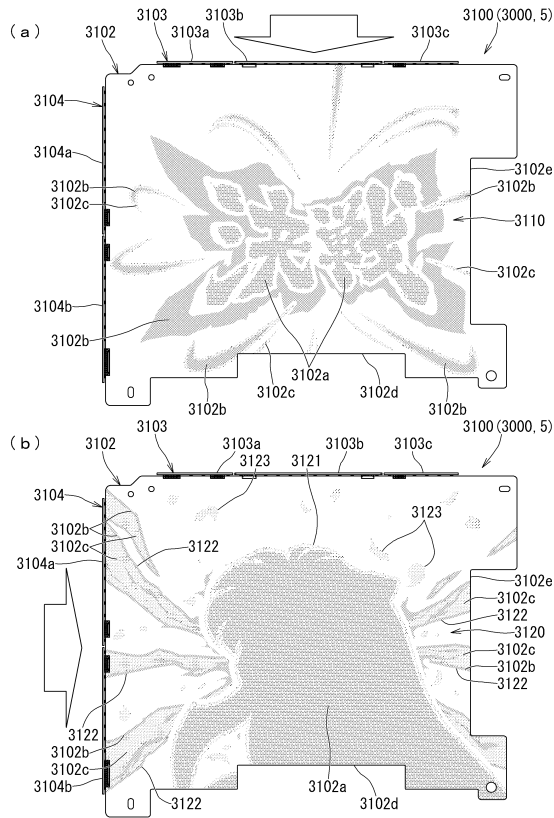
【図 160】



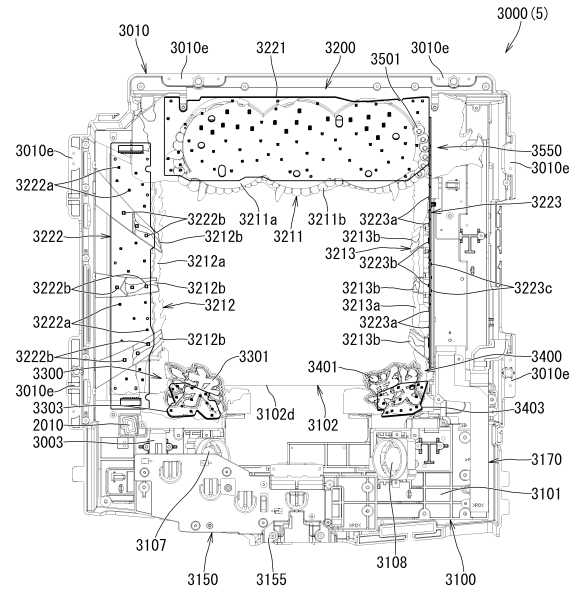
【図 161】



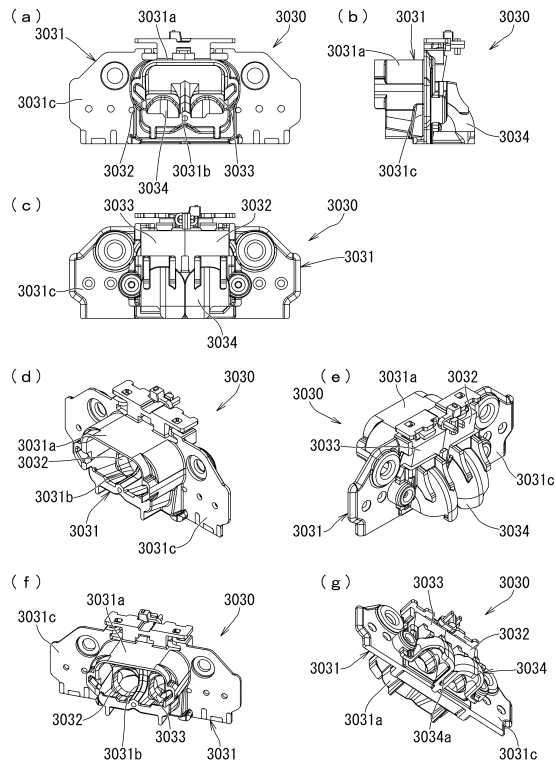
【図 1 6 2】



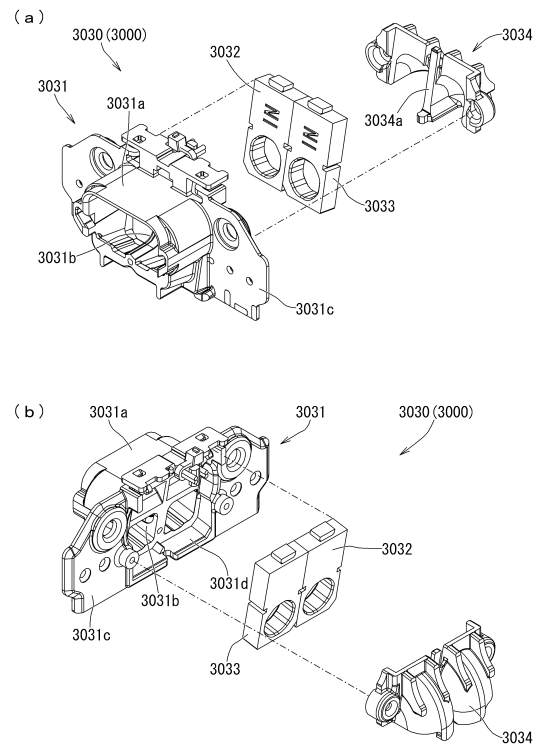
【図 1 6 3】



【図 1 6 6】

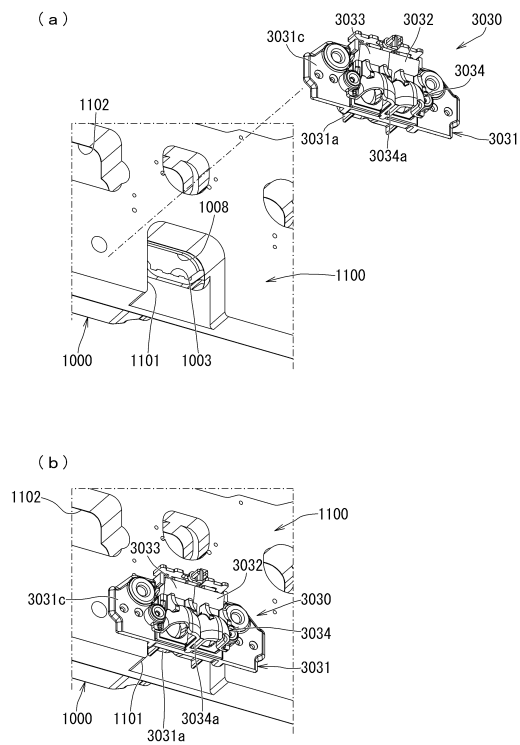


【図 1 6 7】

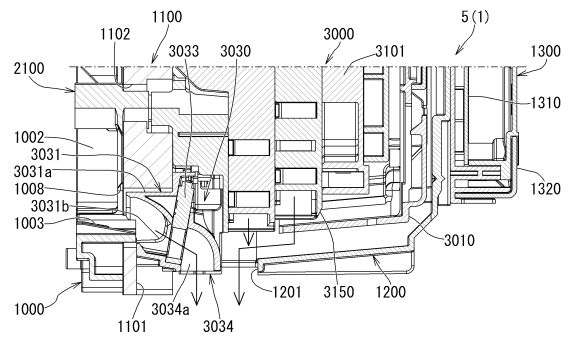


10

【図 1 6 8】



【図 1 6 9】

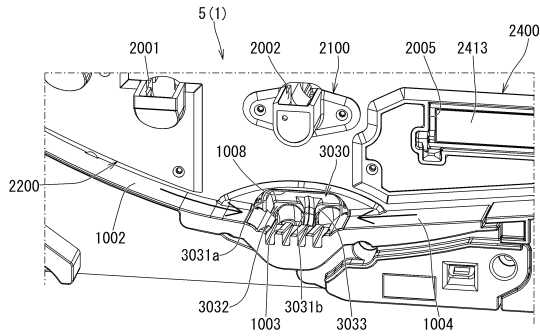


30

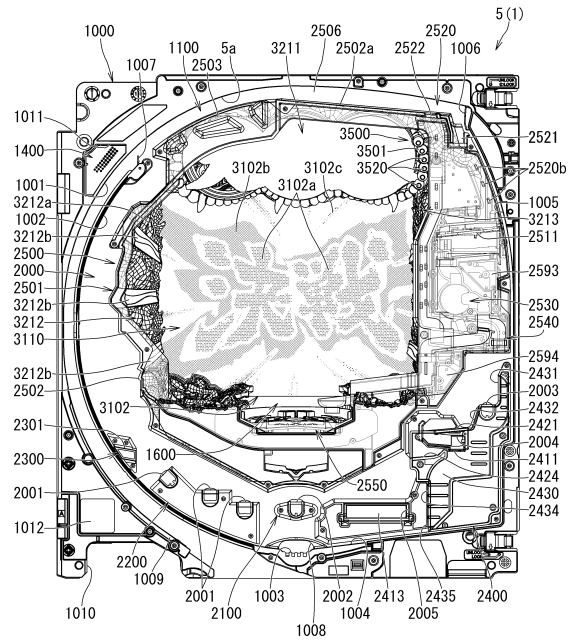
40

50

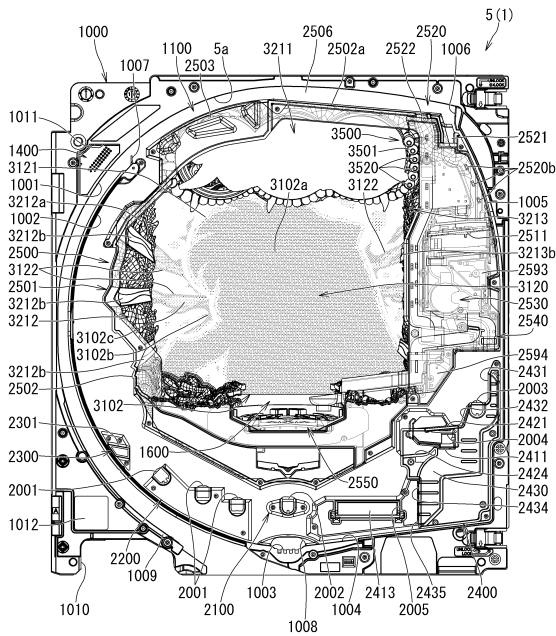
【図 170】



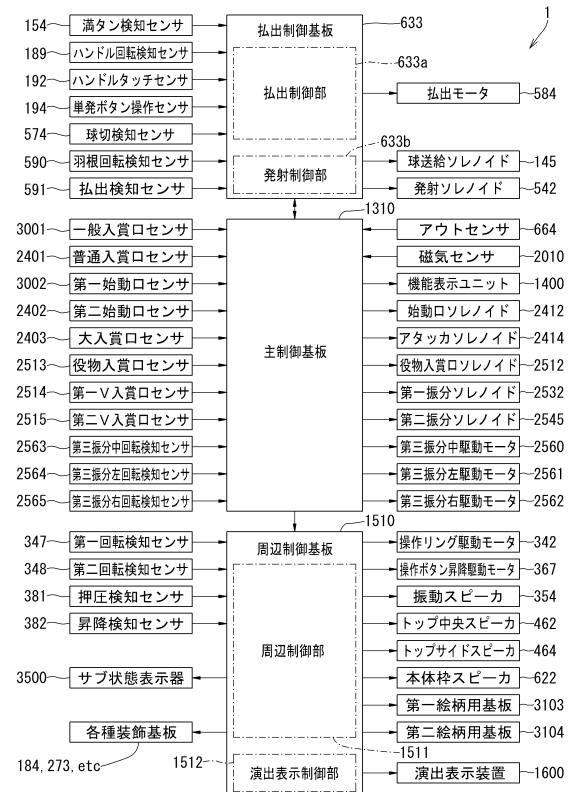
【図 171】



【図 172】



【図 173】



10

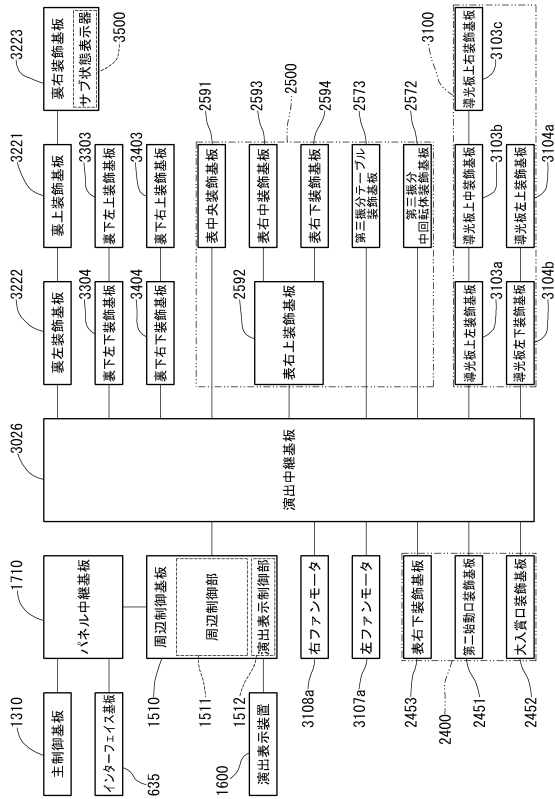
20

30

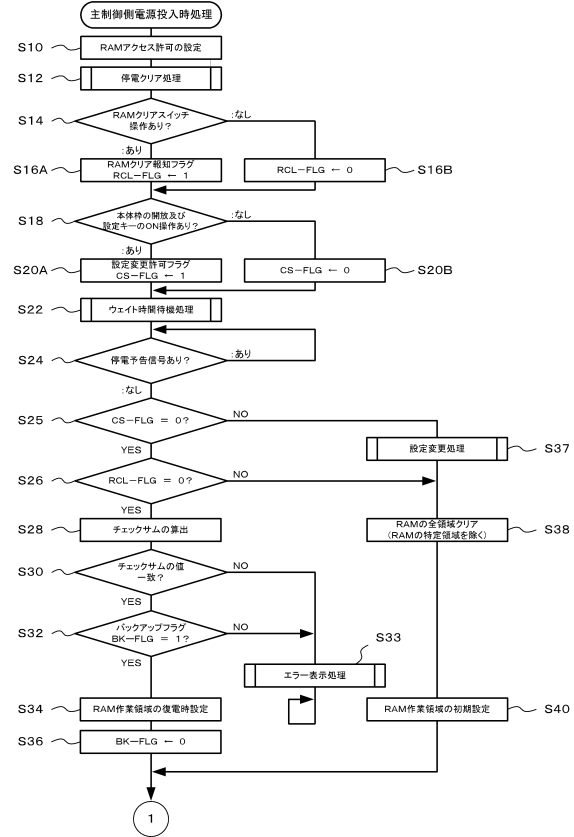
40

50

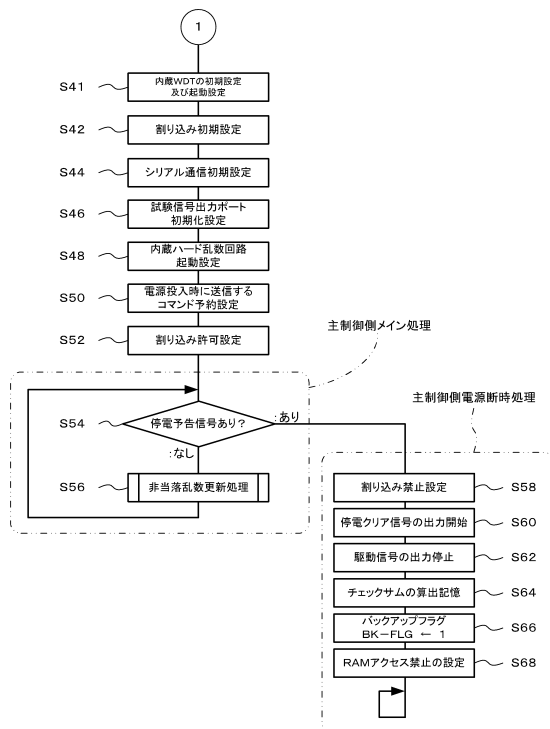
【図 174】



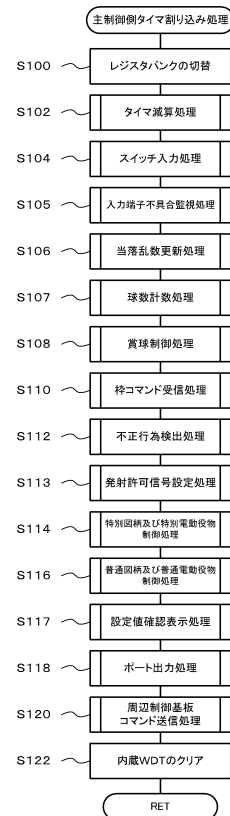
【図 175】



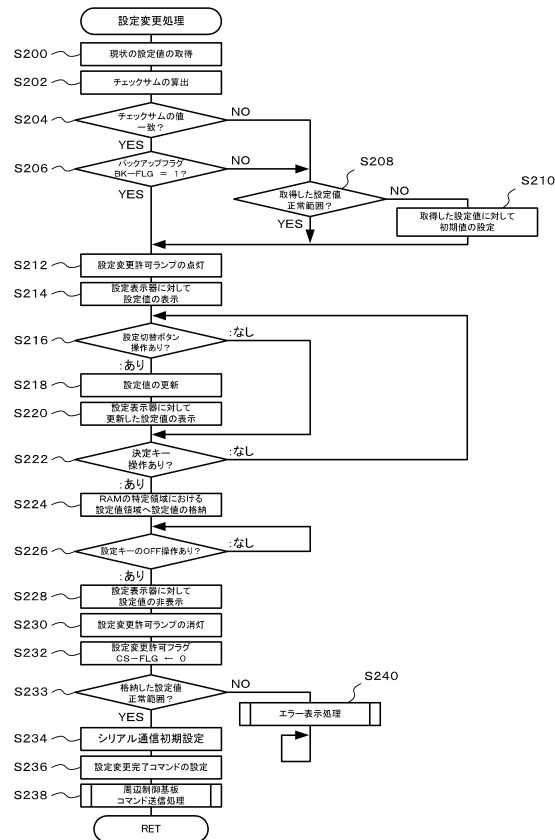
【図 176】



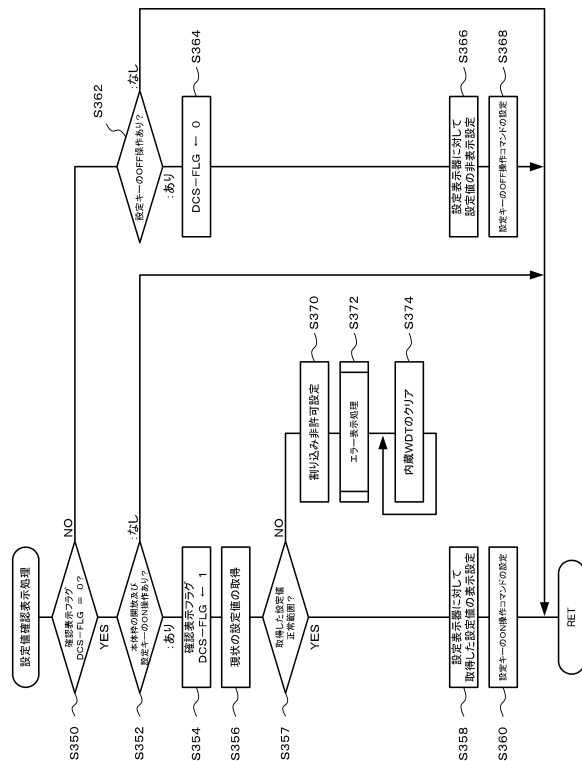
【図 177】



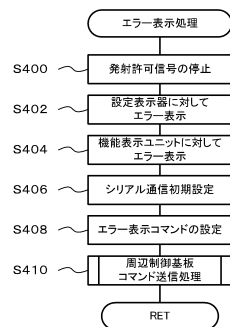
【図 178】



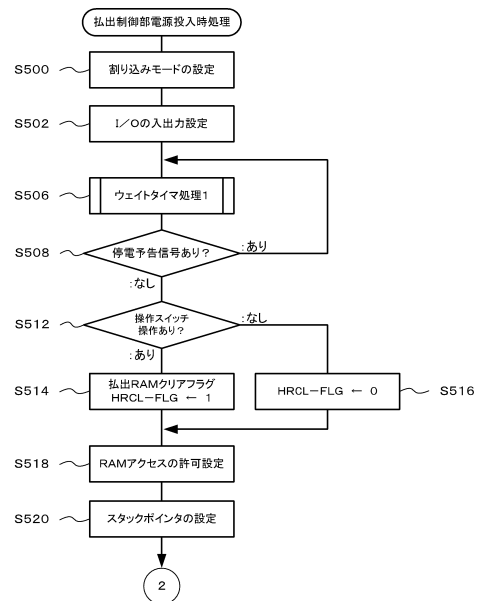
【図 179】



【図 180】



【図 181】



10

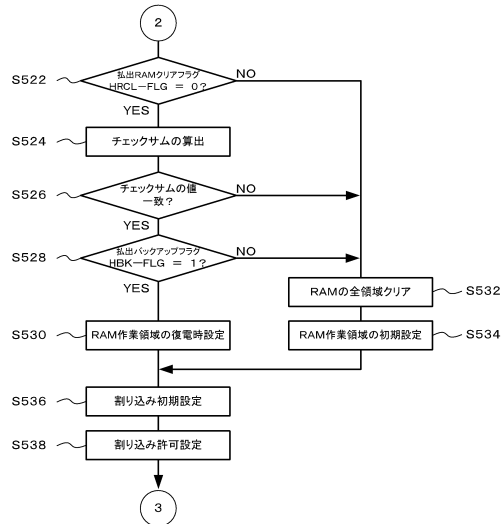
20

30

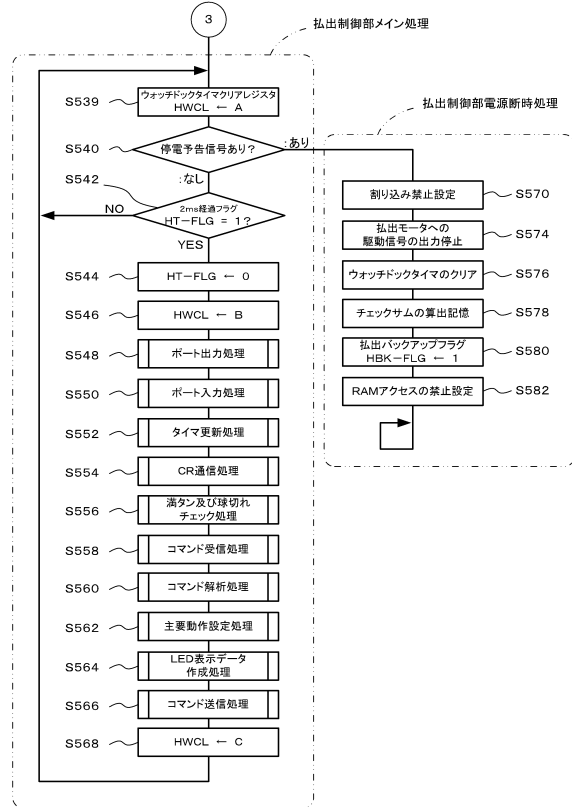
40

50

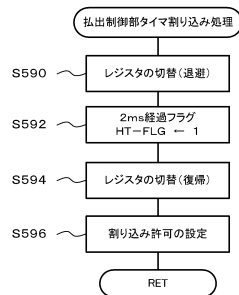
【図 182】



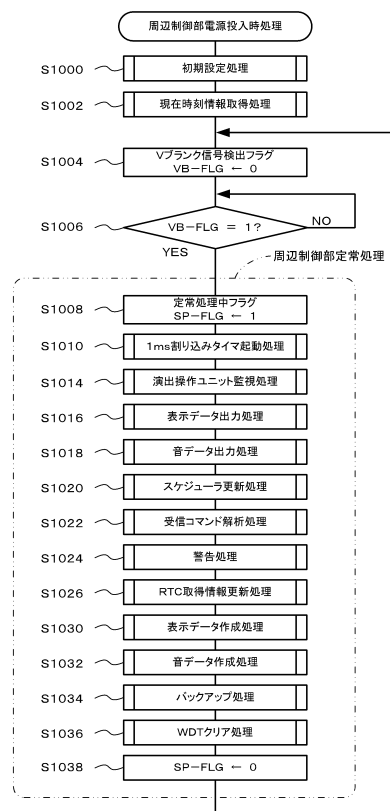
【図 183】



【図 184】



【図 185】



10

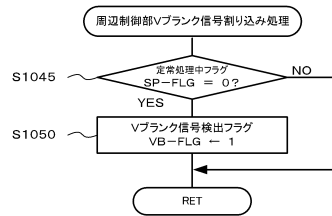
20

30

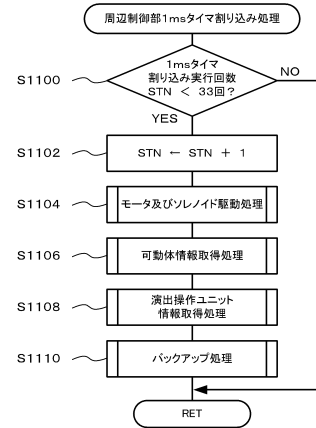
40

50

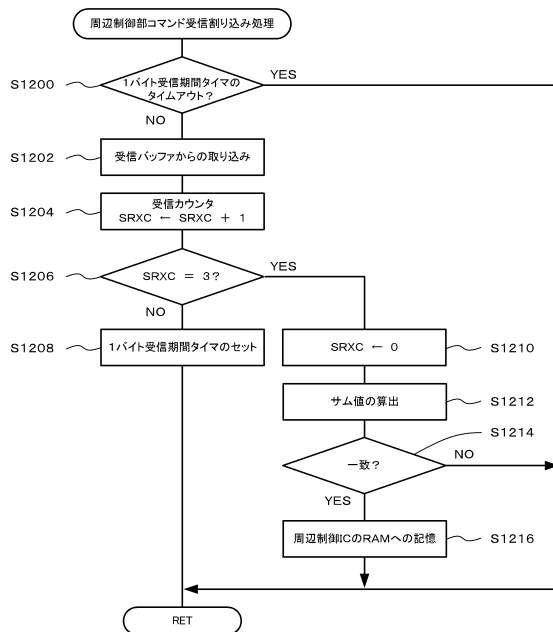
【図 186】



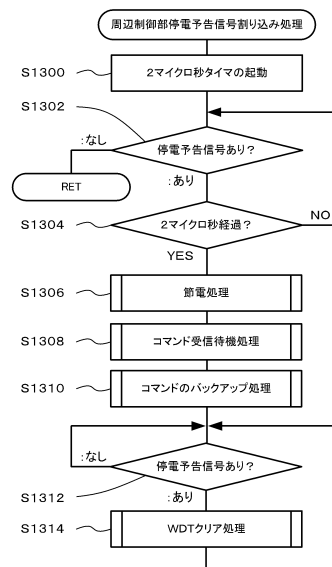
【図 187】



【図 188】



【図 189】



10

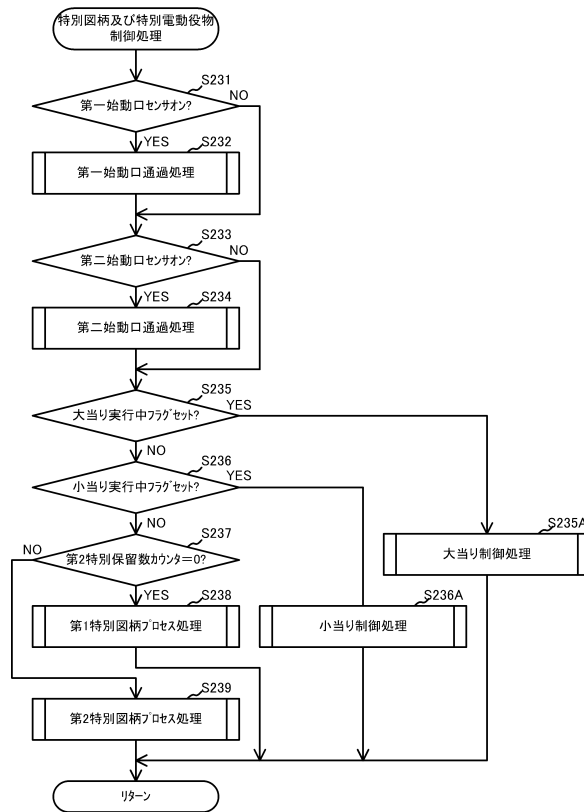
20

30

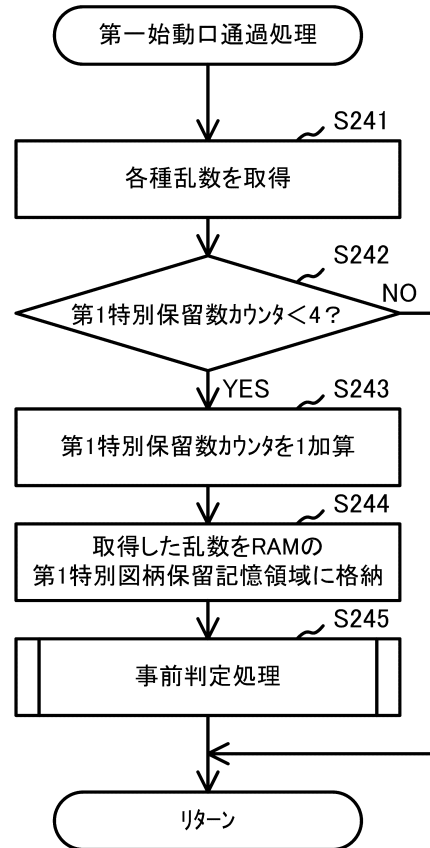
40

50

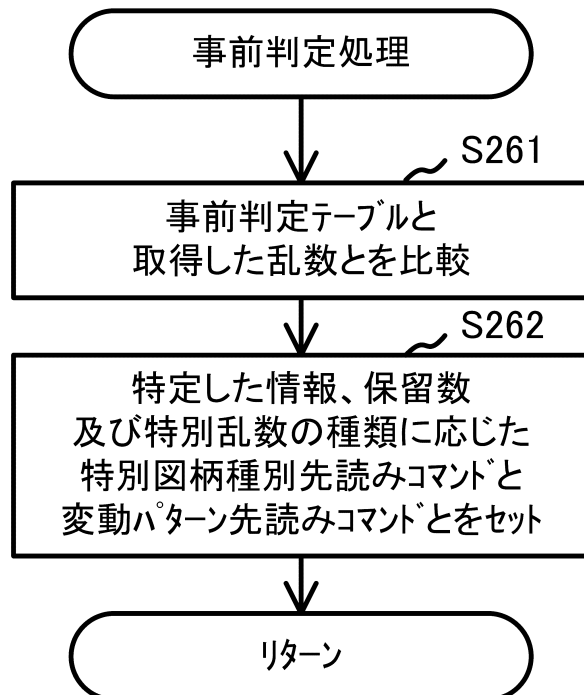
【図 190】



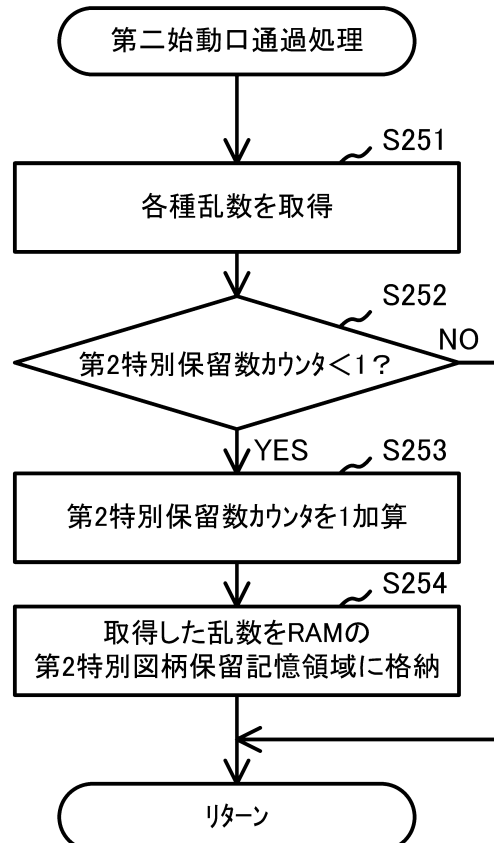
【図 191】



【図 192】



【図 193】



10

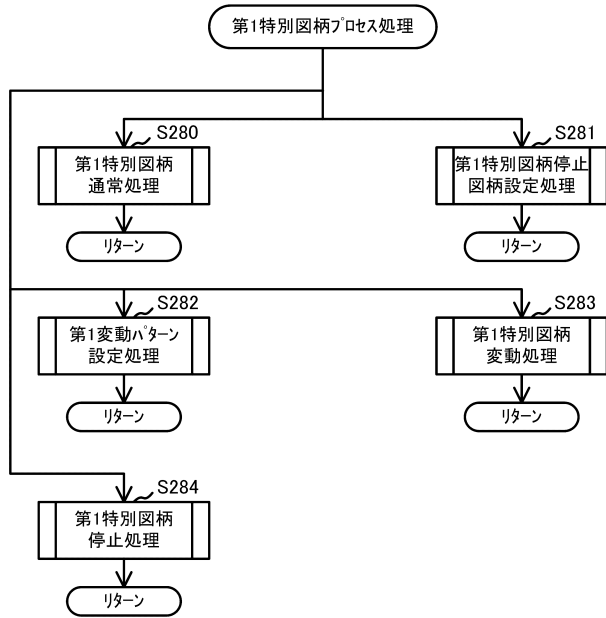
20

30

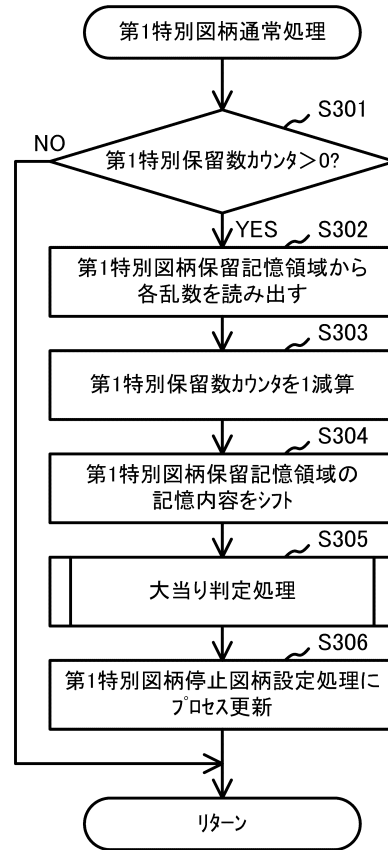
40

50

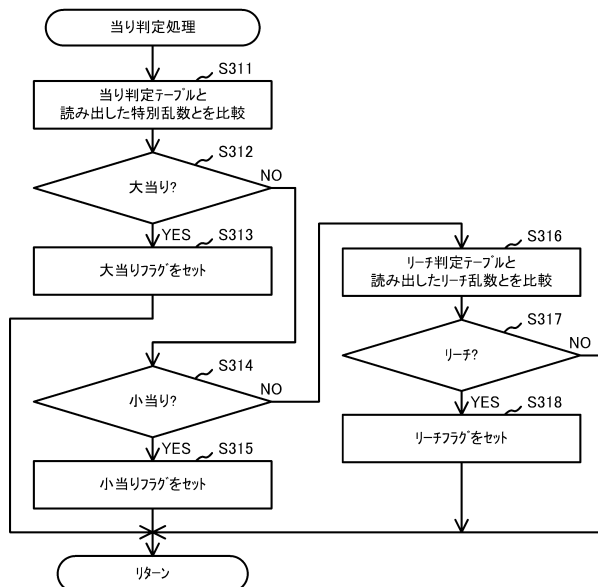
【図 194】



【図 195】



【図 196】



【図 197】

(A)当り判定テーブル:特別乱数(0-318)

	はずれ	小当たり	大当たり
第一特別乱数	315	3	1
第二特別乱数	174	144	1

(B)大当たり図柄決定テーブル:図柄乱数(0-199)

	2R大当たり	15R大当たり
第一図柄乱数	192	8
第二図柄乱数	4	196

(C)小当たり図柄決定テーブル:図柄乱数(0-199)

	第一小当たり	第二小当たり	第三小当たり
第一図柄乱数	0	199	1
第二図柄乱数	20	130	50

10

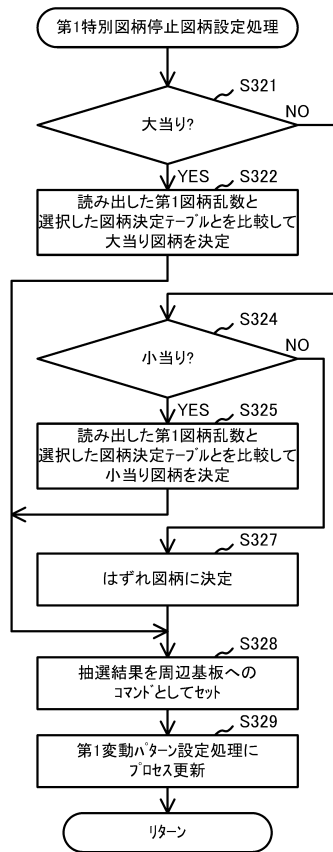
20

30

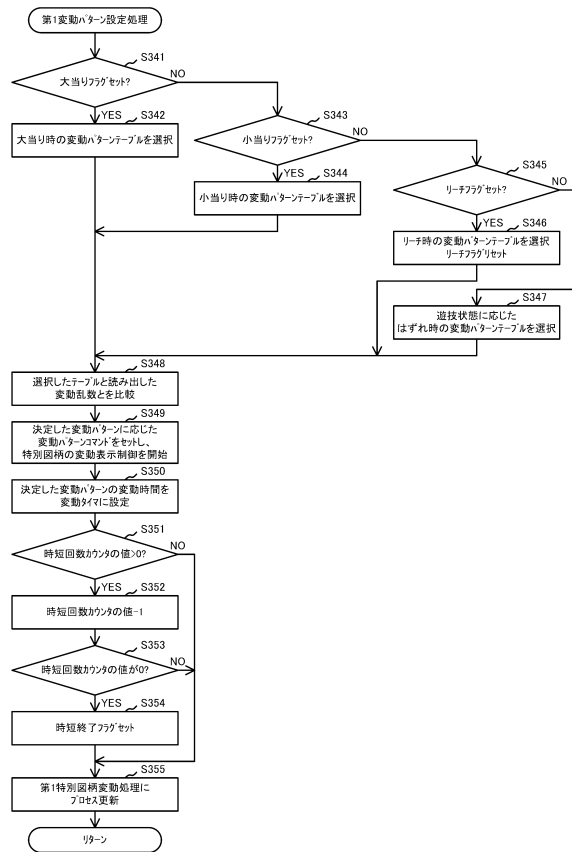
40

50

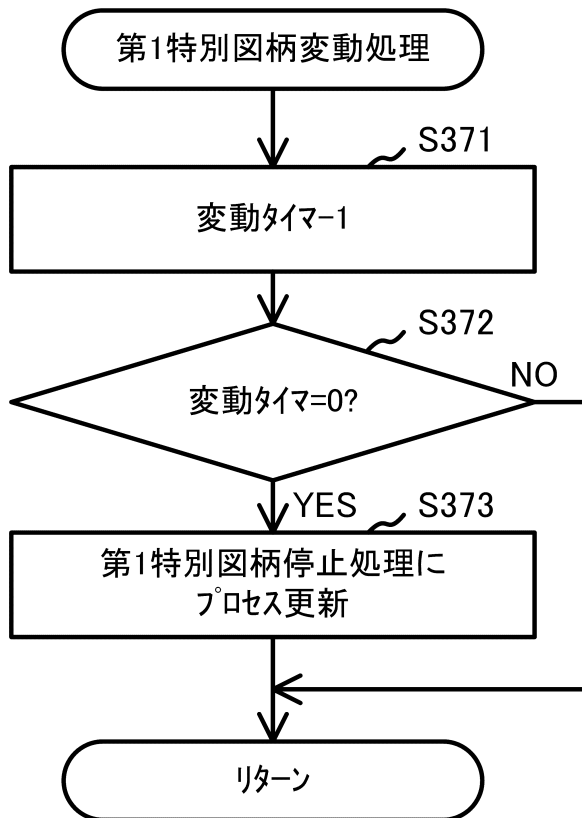
【図 198】



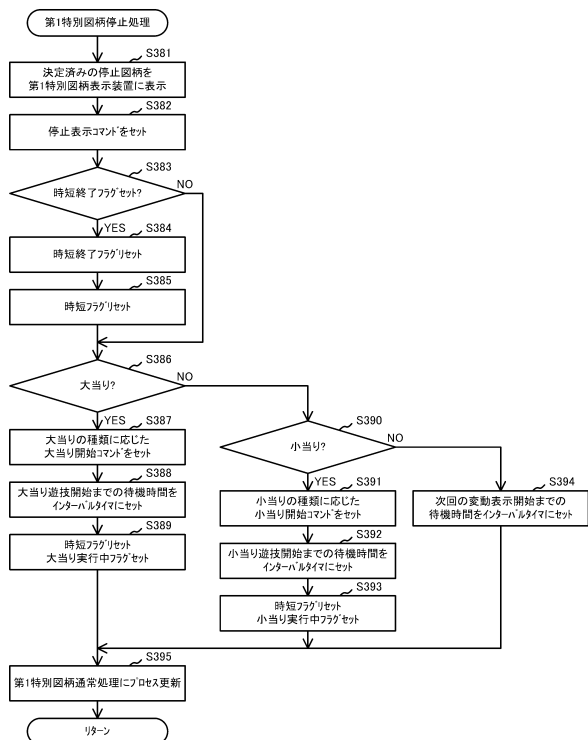
【図 199】



【図 200】



【図 201】



10

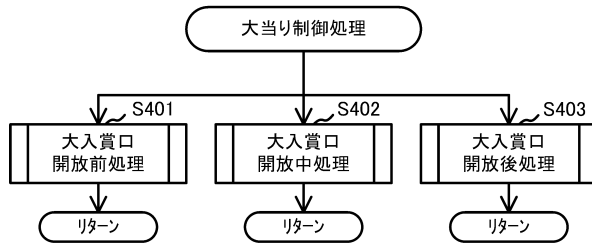
20

30

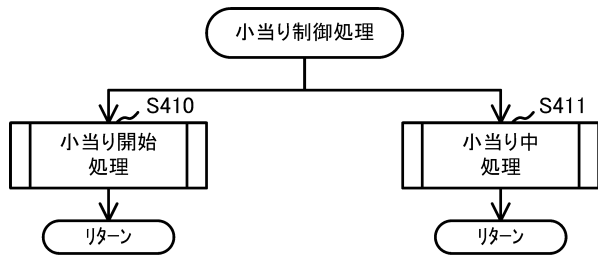
40

50

【図 202】

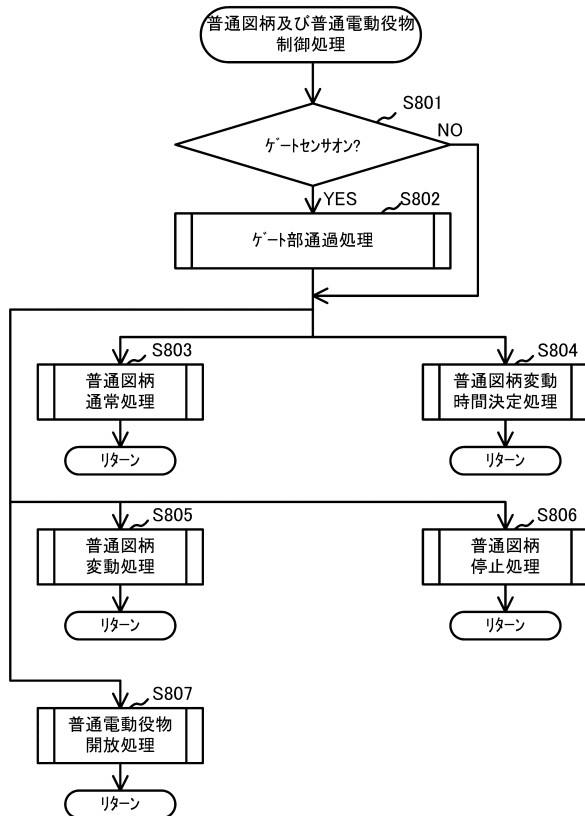


【図 203】

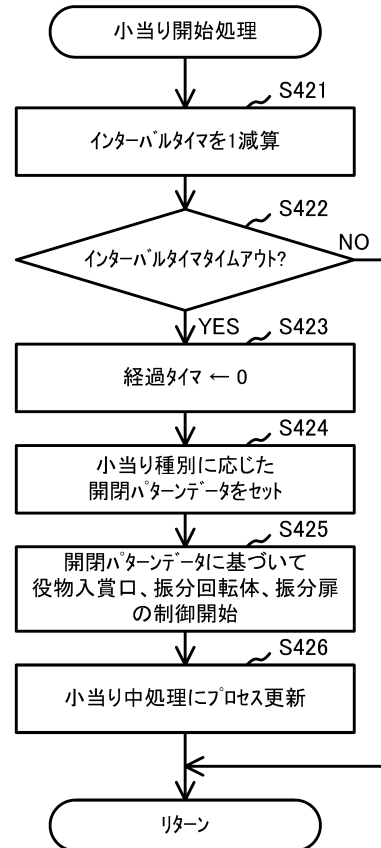


10

【図 204】



【図 205】



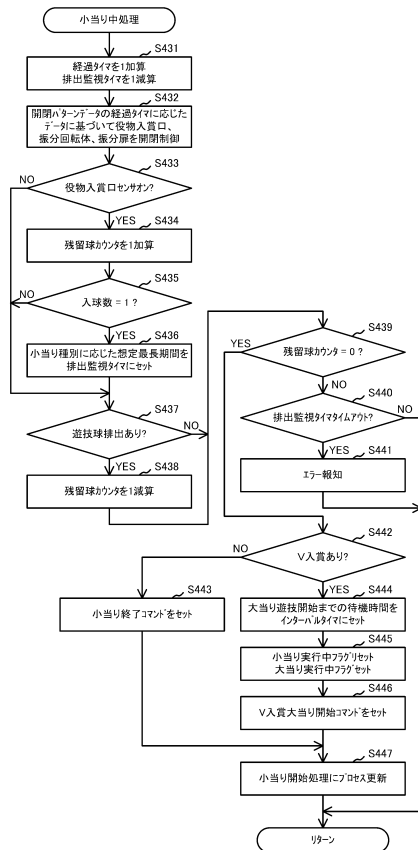
20

30

40

50

【図 206】



【図 207】

	小当り種別	発生条件	経過条件	残留球数		
				表示関連	音関連	発光関連
排出エラー-1	第一小当り	最初の入球発生から10秒経過	残留球数0	演出表示領域1600Dの一部表示領域で1球-種別	演出音を継続出力し、音で出力	演出音に付随するLEDの一部を部分的に発光
	第二小当り	最初の入球発生から10秒経過				
	第三小当り	最初の入球発生から10秒経過				
排出エラー-2	第一小当り	最初の入球発生から10秒経過	残留球数0	演出表示領域1600Dの一部表示領域で1球-種別	演出音を継続出力し、音で出力	演出音に付随するLEDの一部を部分的に発光
	第二小当り	最初の入球発生から10秒経過				
	第三小当り	最初の入球発生から10秒経過				
振分エラー	第一小当り	第一小当りの入球発生から10秒経過	正誤A-1の通過を検出	演出表示領域1600Dの一部表示領域で1球-種別	演出音を継続出力し、音で出力	演出音に付随するLEDの一部を部分的に発光
	第二小当り	第二小当りの入球発生から10秒経過				
	第三小当り	第三小当りの入球発生から10秒経過				

10

20

【図 208】

図解説明	図解説明(1回目)			図解説明(2回目)			図解説明(3回目)		
	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明
音域変更関連表示 (演出表示領域1600D)	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
音域変更	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態
演出音音	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA
音域変更関連表示 (演出表示領域1600D)	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
音域変更	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態
音域出力	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

【図 209】

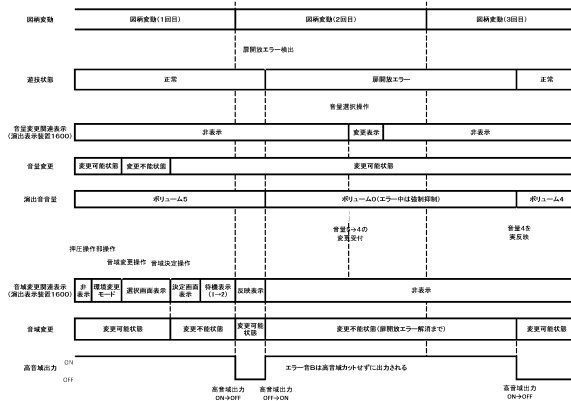
図解説明	図解説明(1回目)			図解説明(2回目)			図解説明(3回目)		
	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明	図解説明
音域変更	正常	正常	正常	異常エラー発生	異常エラー発生	異常エラー発生	正常	正常	正常
音域変更関連表示 (演出表示領域1600D)	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
音域変更	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態
演出音音	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA	ボリュームA
音域変更関連表示 (演出表示領域1600D)	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
音域変更	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態	変更可能状態
音域出力	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

30

40

50

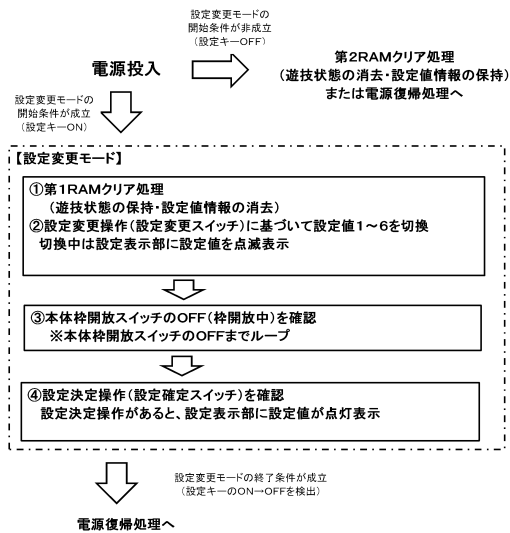
【図 2 1 0】



【図 2 1 1】

要素对象	项目2		项目3		项目4		项目5		项目6	
	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状	需求状况/现状
大众得率	1/31	1/20	1/29	1/29	1/29	1/29	1/29	1/29	1/29	1/29
小当量得率 (特别区第1)	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100	1/90	1/90	1/90	1/90
第一小当量区画 (特别区第1)	—	—	—	—	—	—	—	—	1/10	—
第二小当量区画 (特别区第1)	9/10	9/10	9/10	8/10	8/10	8/10	6/10	6/10	6/10	6/10
第三小当量区画 (特别区第1)	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	2/10	3/10	3/10	3/10
小当量得率 (特别区第2)	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100	66/100	66/100	66/100
第一小当量区画 (特别区第2)	3/10	3/10	2/10	2/10	2/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10
第二小当量区画 (特别区第2)	6/10	6/10	6/10	6/10	6/10	6/10	6/10	6/10	6/10	6/10
第三小当量区画 (特别区第2)	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10	3/10	3/10	3/10	3/10
普通当量得率	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/1	1/1	1/1
普通当量区画A	0.1s × 1	0s × 1	0s × 1	0.1s × 1	0s × 1	0s × 1	0s × 1	0s × 1	0s × 1	0s × 1
普通当量区画B1	0.1s × 2	0s × 1	—	0.1s × 2	0s × 1	—	—	—	—	—
普通当量区画B2	—	0.1s × 1	0s × 1	—	—	—	—	—	—	—
普通当量区画B3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
普通当量区画B4	—	—	—	0.1s × 1	3s × 2	—	—	—	—	—
普通当量区画B5	—	—	—	—	—	0.1s × 2	3s × 2	—	—	—
普通当量区画C	—	—	—	—	—	—	—	0.1s × 1	3s × 1	—
—	—	—	—	—	—	—	—	0.1s × 6	1s × 6	—

【図 2 1 2】



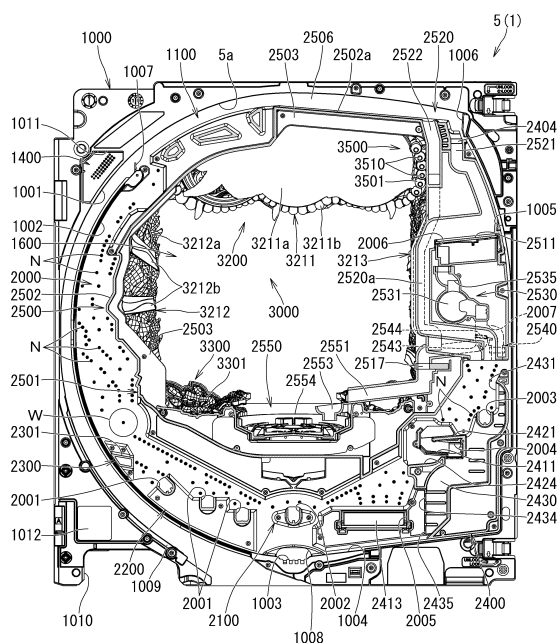
【図 2 1 3】

[illegible][illegible]

公演・バージョン情報	発売時期	対応する演出内容	実動バージョン使用席数配り分け(分冊:655/6)					
			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大空の戦艦バージョン1	19年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	100	100	100	100	100	100
大空の戦艦バージョン2	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	200	200	200	200	200	200
大空の戦艦バージョン3	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン4	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン5	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン6	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン7	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン8	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン9	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン10	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン11	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン12	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン13	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン14	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン15	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン16	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン17	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン18	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン19	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン20	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン21	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン22	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン23	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン24	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン25	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン26	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン27	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン28	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン29	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン30	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン31	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン32	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン33	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン34	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン35	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン36	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン37	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン38	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50
大空の戦艦バージョン39	20年	／＼＼＼＼＼＼＼＼	50	50	50	50	50	50

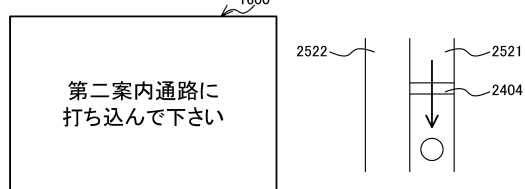
[illegible]

【図 2 1 4】



【図 2 1 5】

(A)大当り遊技中及び時短遊技中



(B)通常遊技中



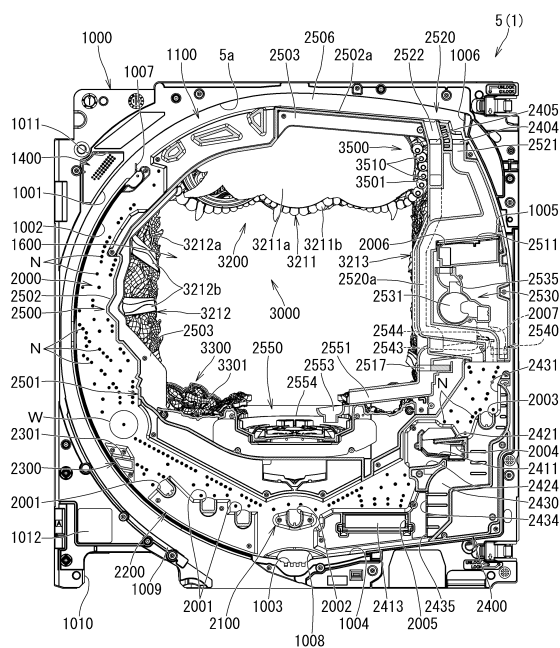
(C)小当り遊技中



10

20

【図 2 1 6】



【図 2 1 7】

(A)通常遊技中



(B)小当り遊技中



(C)大当たり遊技中及び時短遊技中

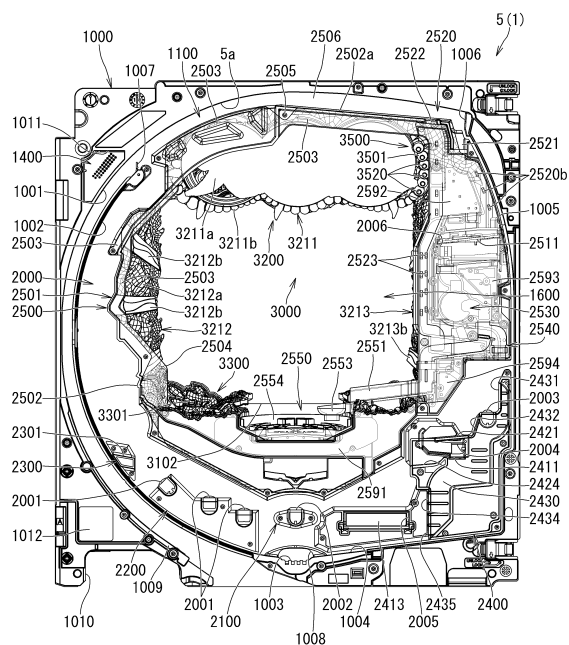


30

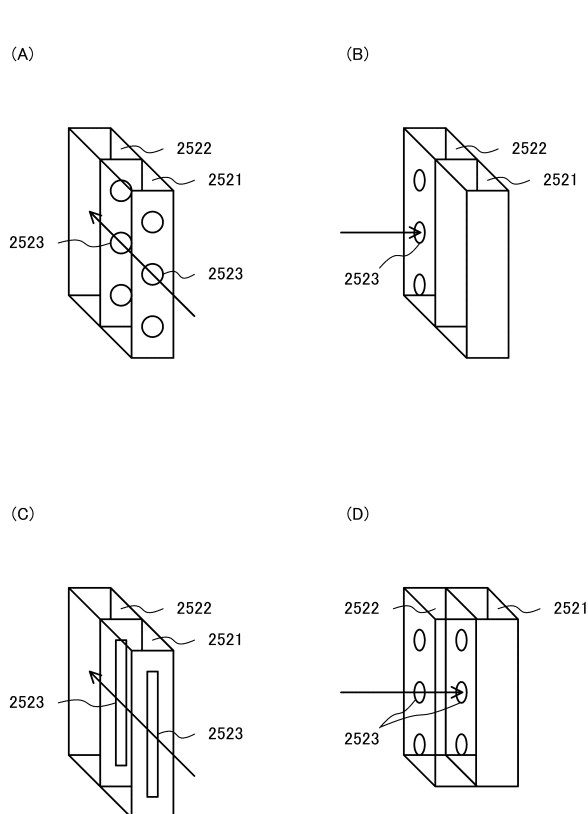
40

50

【図 2 1 8】



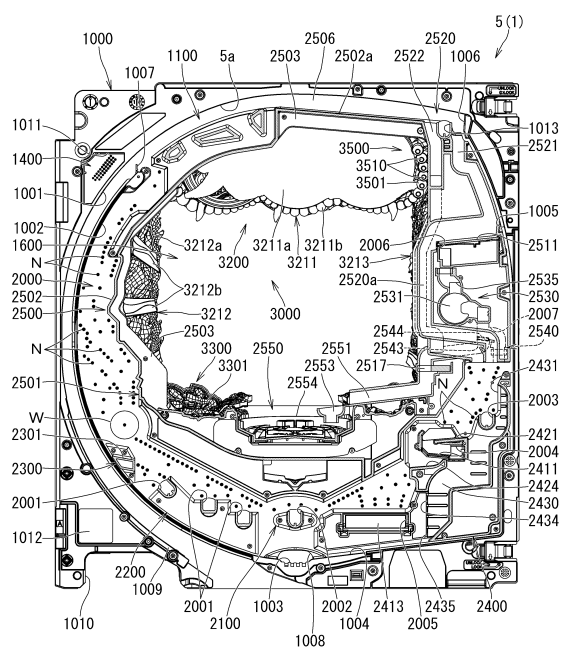
【図 2 1 9】



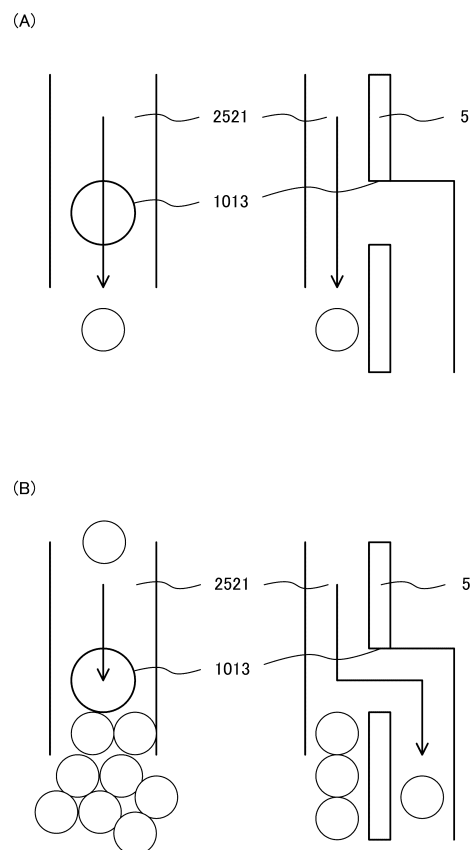
10

20

【図 220】



【図 2 2 1】

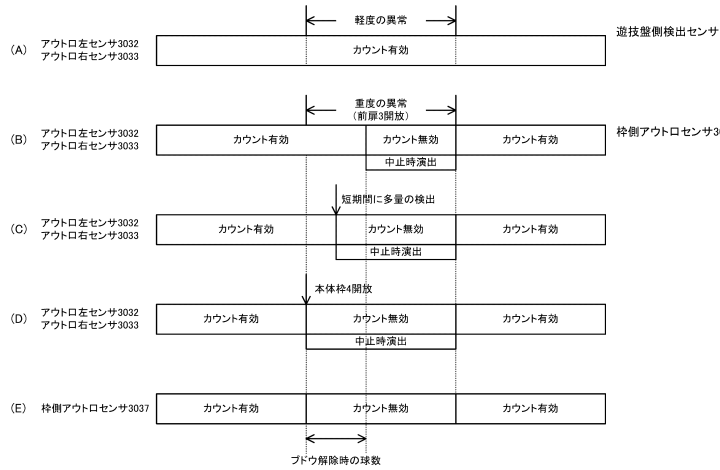


30

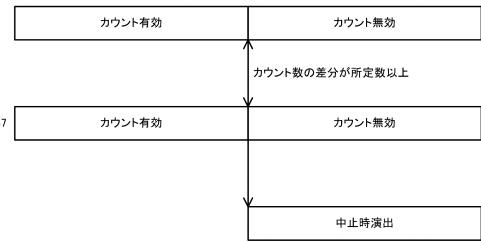
40

50

【図 2 2 2】

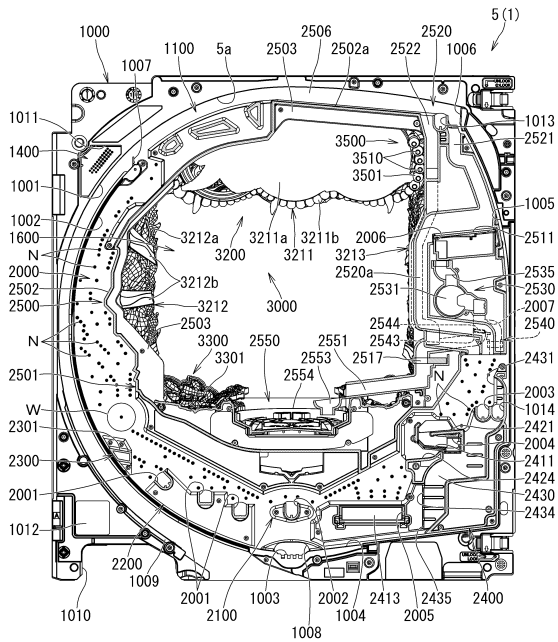


【図 2 2 3】

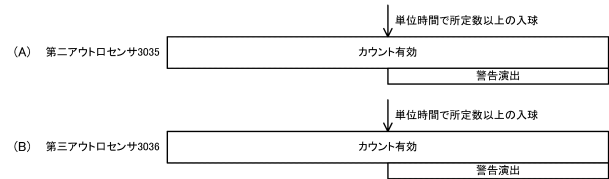


10

【図 2 2 4】



【図 2 2 5】



20

30

40

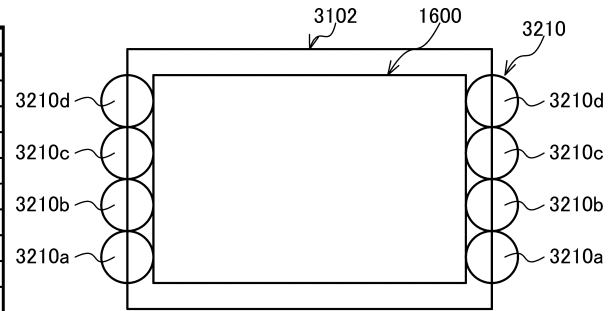
50

【図 2 2 6】

発光色パターンテーブル

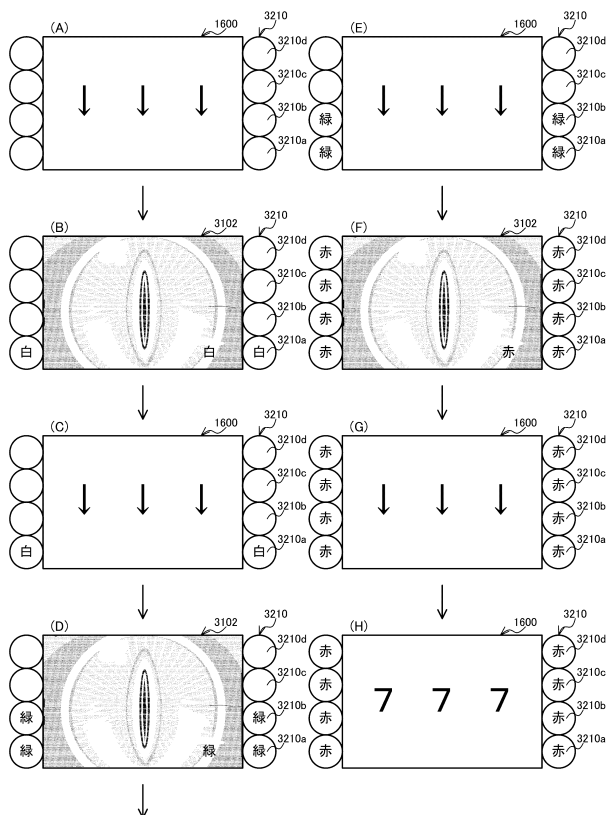
PTN	1回目	2回目	3回目
1	白	白	白
2	緑	緑	緑
3	青	青	青
4	赤	赤	赤
5	白	白	緑
6	白	白	青
7	白	白	赤
8	白	緑	緑
9	白	緑	青
10	白	緑	赤
11	白	青	青
12	白	青	赤
13	白	赤	赤
14	緑	緑	青
15	緑	緑	赤
16	緑	青	青
17	緑	青	赤
18	青	青	赤
19	青	赤	赤
20	緑	赤	赤

【図 2 2 7】

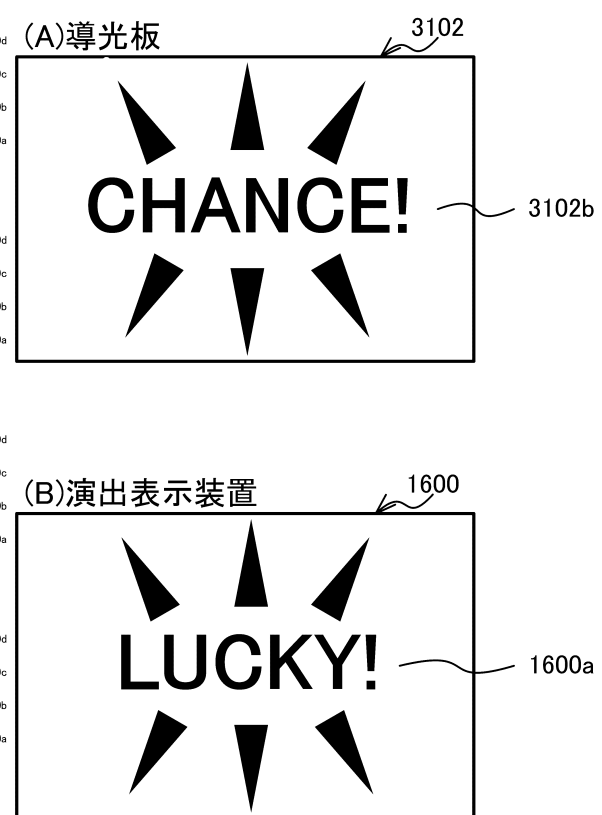


10

【図 2 2 8】



【図 2 2 9】



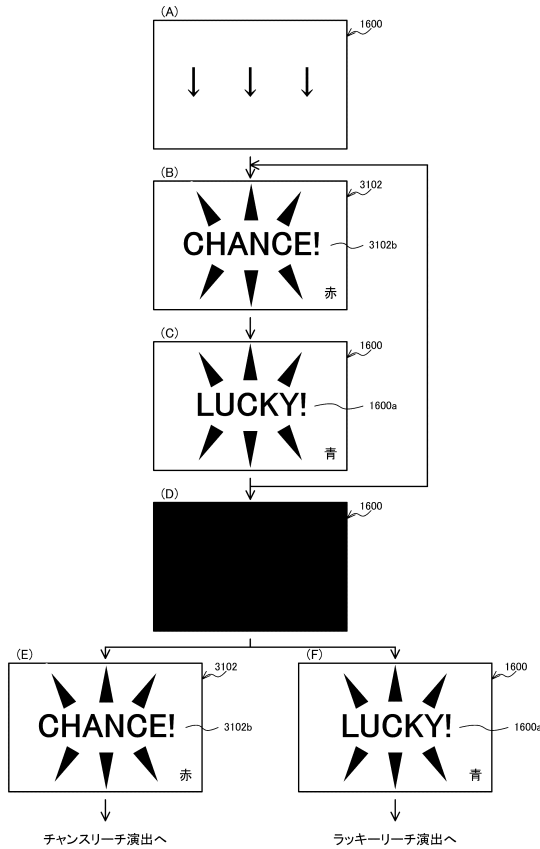
20

30

40

50

【図 2 3 0】



【図 2 3 2】

主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド				
区分	コマンド	コマンド名	送信タイミング	内容
電源投入 次の電源	D+H	電源投入時電源監視 電源投入時の電源コマンド 設定モードの電源コマンド 設定モードの電源コマンド 電源投入時の電源コマンド	主制御基板電源投入時・起動時	RAMクリア演出開始後及び直後状態指示(設定値1)
				主制御基板の電源投入状態
				設定モードの電源コマンド
				設定モードの電源コマンド
電源切戻 次の電源	E+H	電源切戻時電源監視 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド	電源切戻時電源監視(設定値1～設定値6)	電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
電源切戻 次の電源	F+H	電源切戻時電源監視 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド	電源切戻時電源監視(設定値1～設定値6)	電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド

【図 2 3 1】

主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド				
区分	コマンド	コマンド名	送信タイミング	内容
電源投入 次の電源	A+H	電源切戻時電源監視 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド	電源切戻時電源監視(設定値1～設定値6)	電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
電源切戻 次の電源	B+H	電源切戻時電源監視 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド	電源切戻時電源監視(設定値1～設定値6)	電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
電源切戻 次の電源	C+H	電源切戻時電源監視 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド	電源切戻時電源監視(設定値1～設定値6)	電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド

10

20

【図 2 3 3】

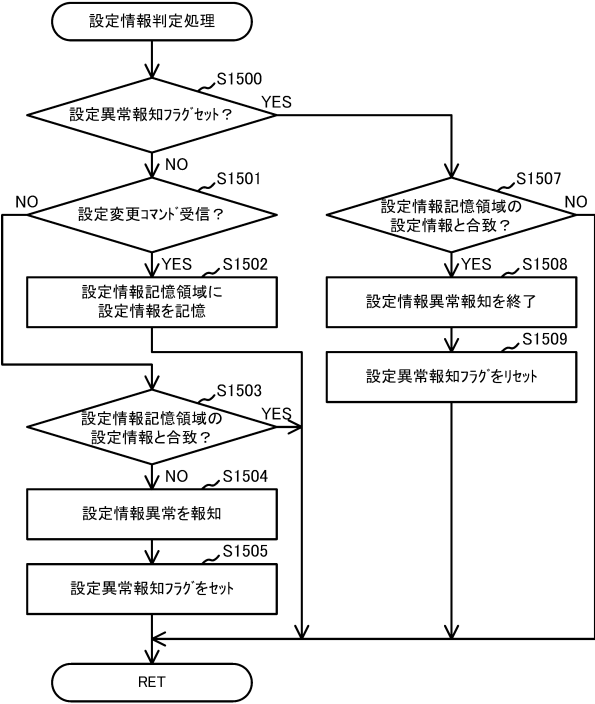
主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド(つづき)				
区分	コマンド	コマンド名	送信タイミング	内容
その他	D+H	電源切戻時電源監視 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド 電源切戻時の電源コマンド	電源切戻時電源監視(設定値1～設定値6)	電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド
				電源切戻時の電源コマンド

30

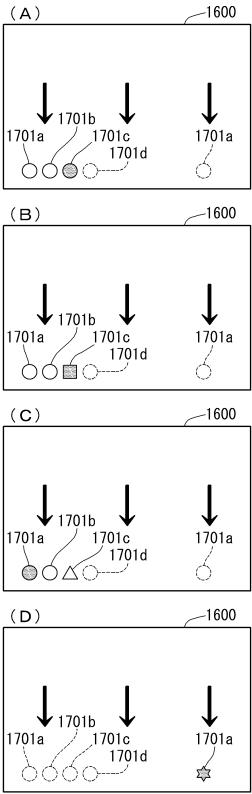
40

50

【図 2 3 4】



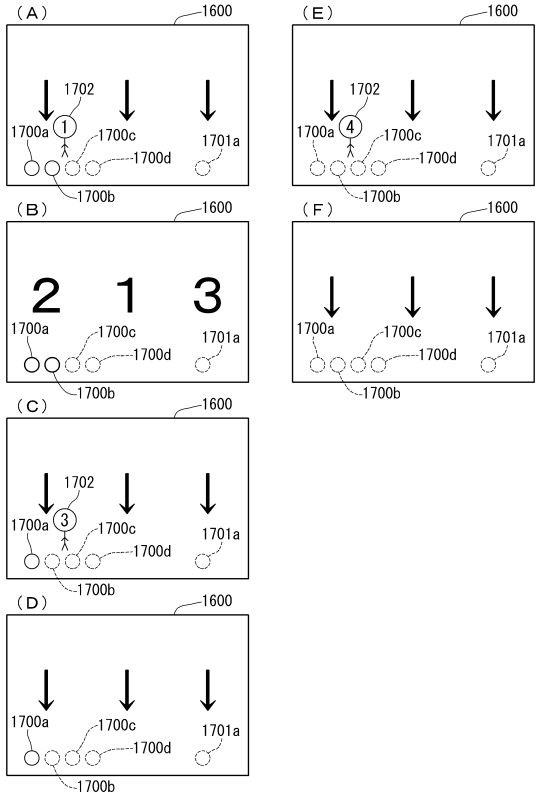
【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

設定値 保留 示唆 演出	保留予告演出			
	表示態様	白	青	赤
	丸	合成PTN 白1	合成PTN 青1	合成PTN 赤1
	四角	合成PTN 白2	合成PTN 青2	合成PTN 赤2
	三角	合成PTN 白3	合成PTN 青3	合成PTN 赤3
	星	合成PTN 白4	合成PTN 青4	合成PTN 赤4

【図 2 3 7】



10

20

30

40

50

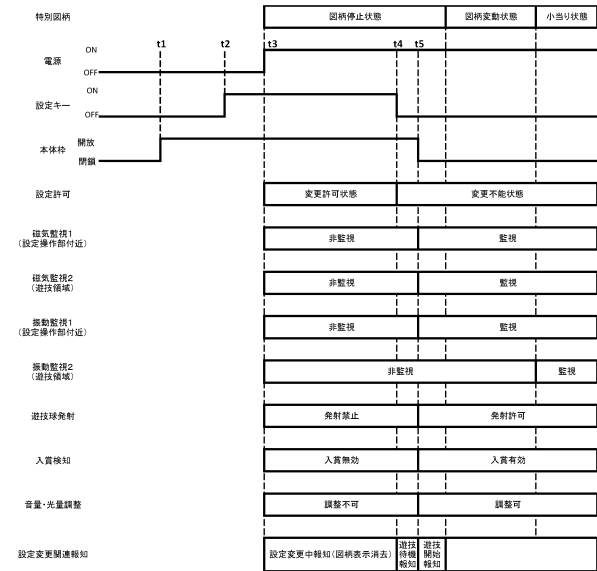
【図 2 3 8】

変更対象	設定1	設定2	設定3	設定1'	設定2'	設定3'
大当り確率	1/319	1/309	1/299	1/319	1/309	1/299
小当り確率(特別図柄1)	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100
小当り確率(特別図柄2)	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100
不正行為の監視体制	不正監視A (監視強化)	不正監視A (監視強化)	不正監視A (監視強化)	不正監視B	不正監視B	不正監視B

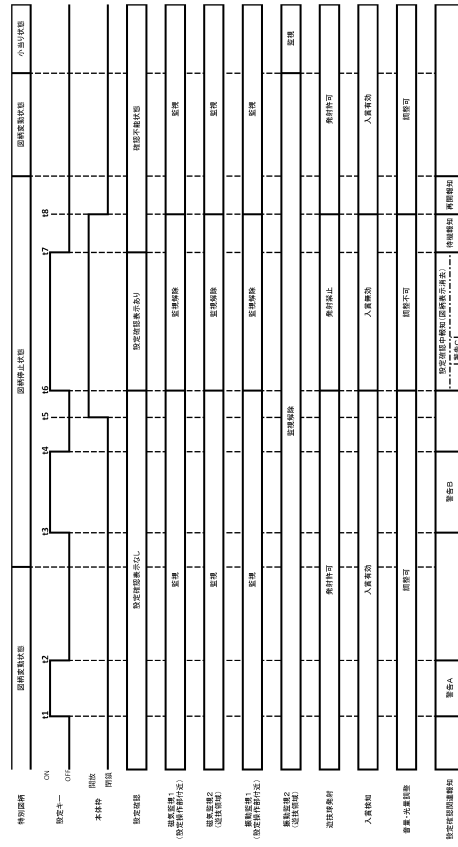
【図 2 3 9】

変更対象	設定1	設定2	設定3	設定1'	設定2'	設定3'
大当り確率	1/319	1/309	1/299	1/319	1/309	1/299
小当り確率(特別図柄1)	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100	1/100
小当り確率(特別図柄2)	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100	50/100
役物(可動体)の動作体制	役物動作 あり	役物動作 あり	役物動作 あり	役物動作 なし	役物動作 なし	役物動作 なし

【図 2 4 0】



【図 2 4 1】



10

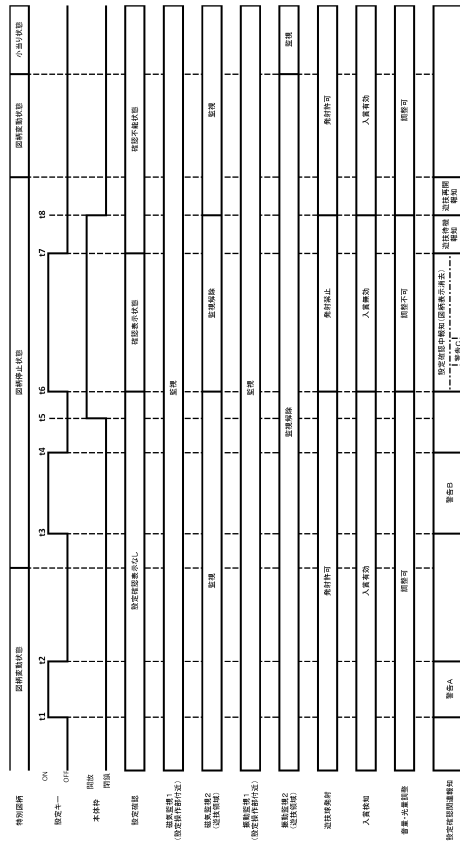
20

30

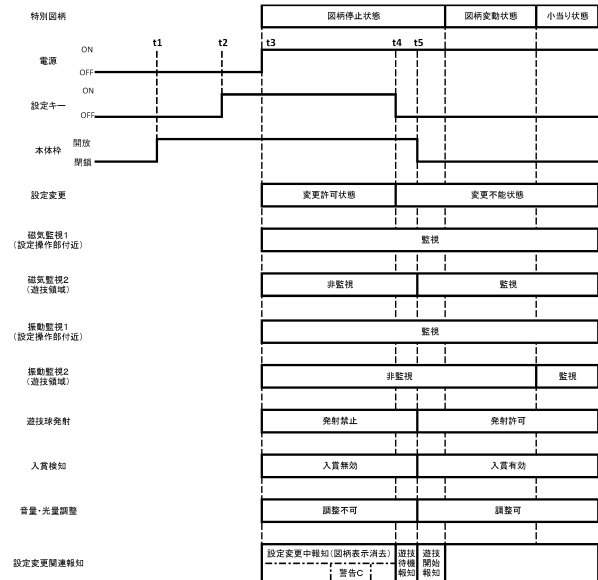
40

50

【図 2 4 2】



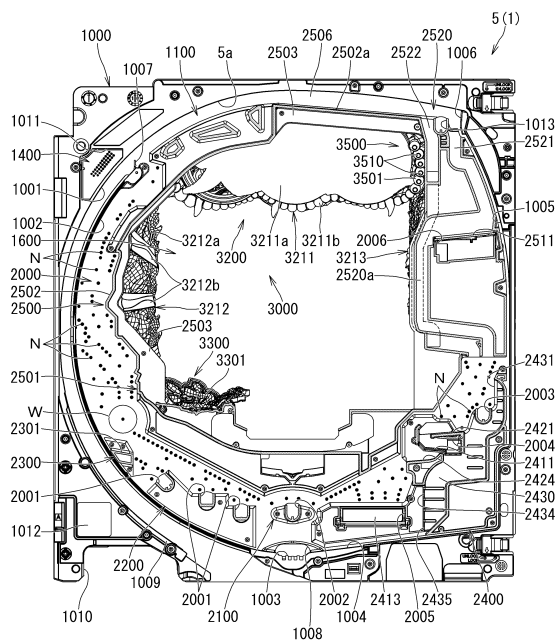
【図 2 4 3】



10

20

【図 2 4 4】



【図 2 4 5】

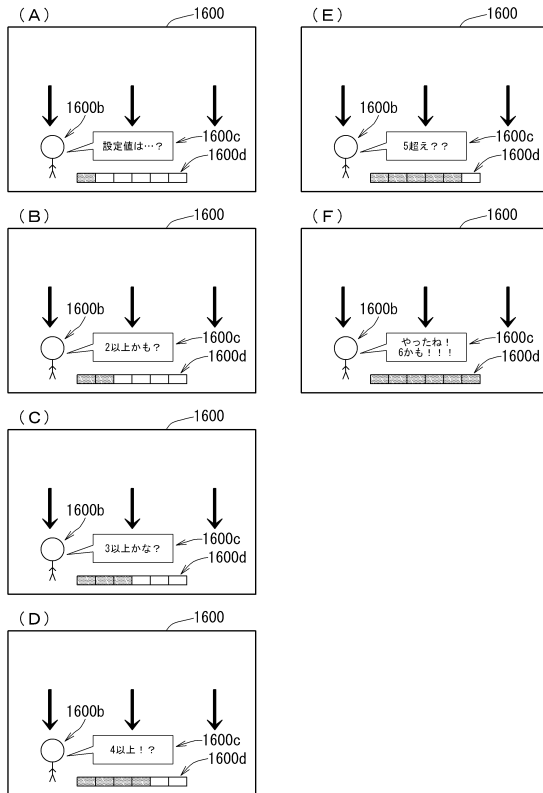
A)	复交对象 大当马(雄) 小当马(雄 特别图例1) 小当马(雄 特别图例2)	股交1 通交100% 1/219 通交100% 1/200 通交100% 1/200 通交100% 1/2	股交2 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2	股交3 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2	股交4 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2	股交5 通交100% 1/219 通交100% 1/219 通交100% 1/219 通交100% 1/2	股交6 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2
B)	复交对象 大当马(雄(低等种)) 小当马(雄 特别图例1) 小当马(雄 特别图例2)	股交1 通交100% 1/219 通交100% 1/219 通交100% 1/2	股交2 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2	股交3 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2	股交4 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2	股交5 通交100% 1/219 通交100% 1/219 通交100% 1/219 通交100% 1/2	股交6 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/209 通交100% 1/2
C)	复交对象 低等种雄	股交1 通交100%	股交2 通交100%	股交3 通交100%	股交4 通交100%	股交5 通交100%	股交6 通交100%
D)	复交对象 低等种雄	股交1 通交100%	股交2 通交100%	股交3 通交100%	股交4 通交100%	股交5 通交100%	股交6 通交100%
E)	复交对象 大当马(雄) 大当马(雄 特别图例1) 2号雄(大当马) 150号雄(大当马) 150号雄(特别图例2) 150号雄(大当马)	股交1 通交100% 40/100 通交100% 20/100 通交100% 20/100 通交100% 45/100 通交100% 15/100	股交2 通交100% 40/100 通交100% 20/100 通交100% 20/100 通交100% 45/100 通交100% 15/100	股交3 通交100% 40/100 通交100% 20/100 通交100% 20/100 通交100% 45/100 通交100% 15/100	股交4 通交100% 40/100 通交100% 20/100 通交100% 20/100 通交100% 45/100 通交100% 15/100	股交5 通交100% 40/100 通交100% 20/100 通交100% 20/100 通交100% 45/100 通交100% 15/100	股交6 通交100% 40/100 通交100% 20/100 通交100% 20/100 通交100% 45/100 通交100% 15/100

30

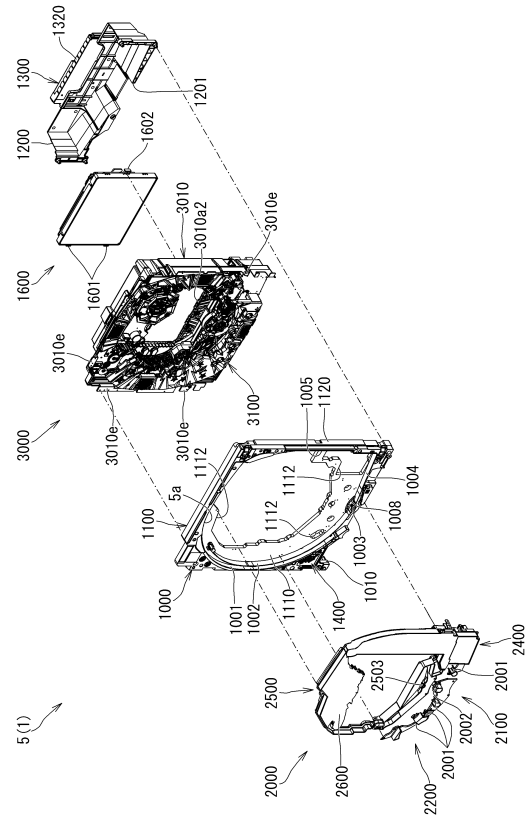
40

50

【図 2 4 6】



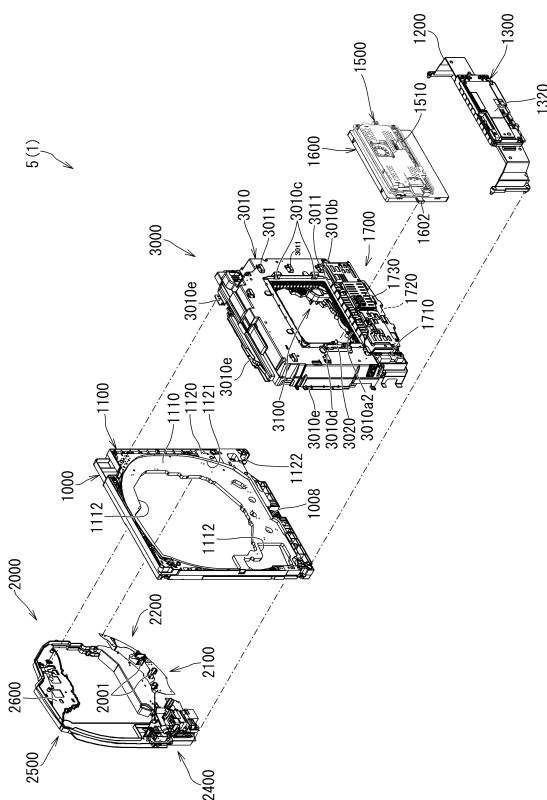
【図 2 4 7】



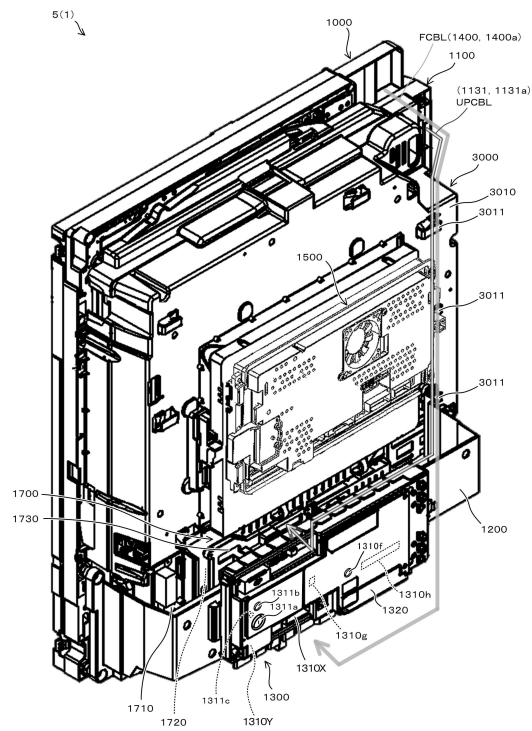
10

20

【図 2 4 8】



【図 2 4 9】

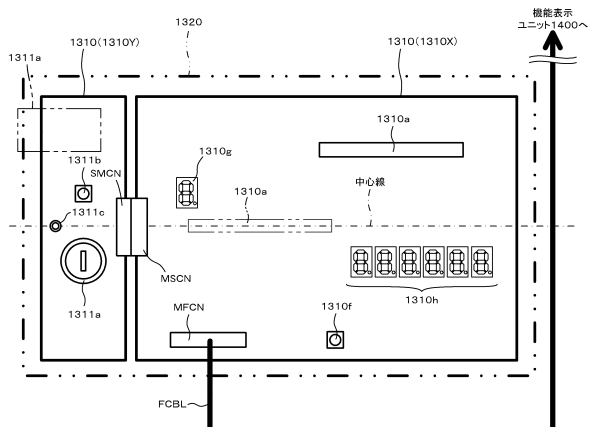


30

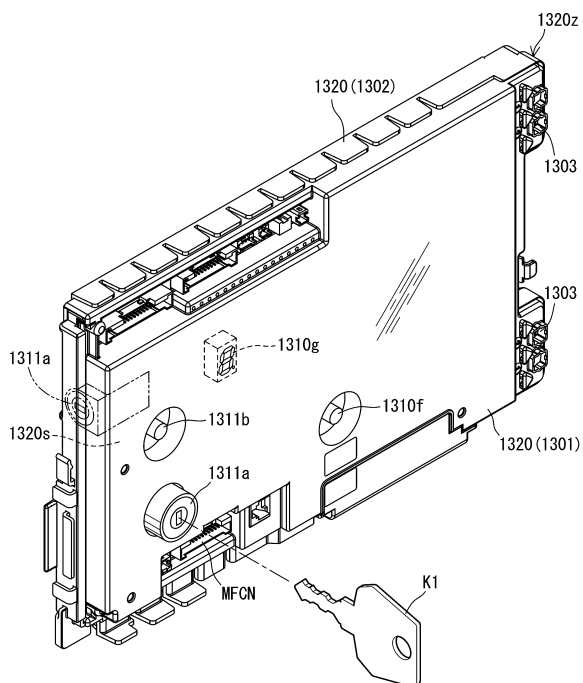
40

50

【図 250】



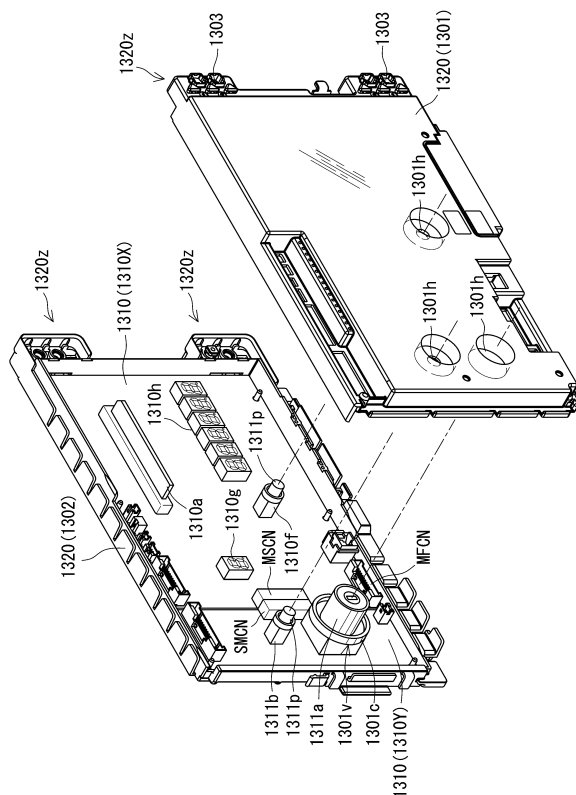
【図 2 5 1】



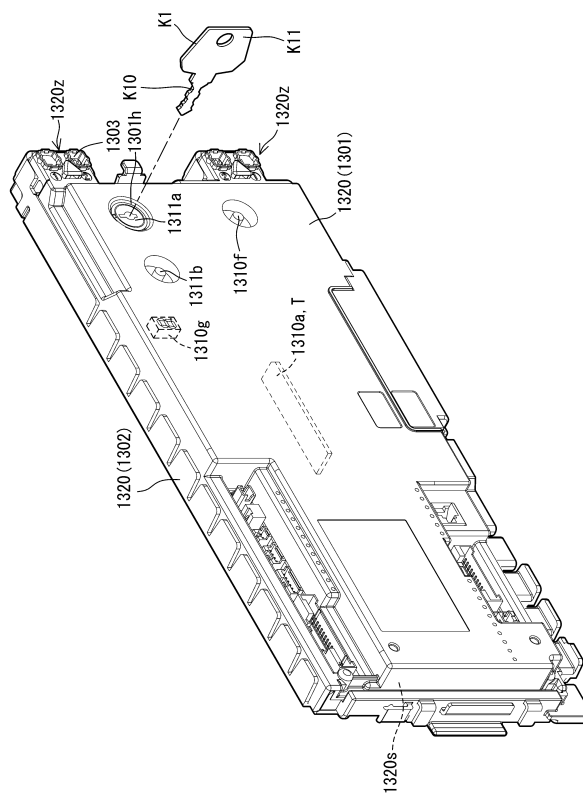
10

20

【図 2 5 2】



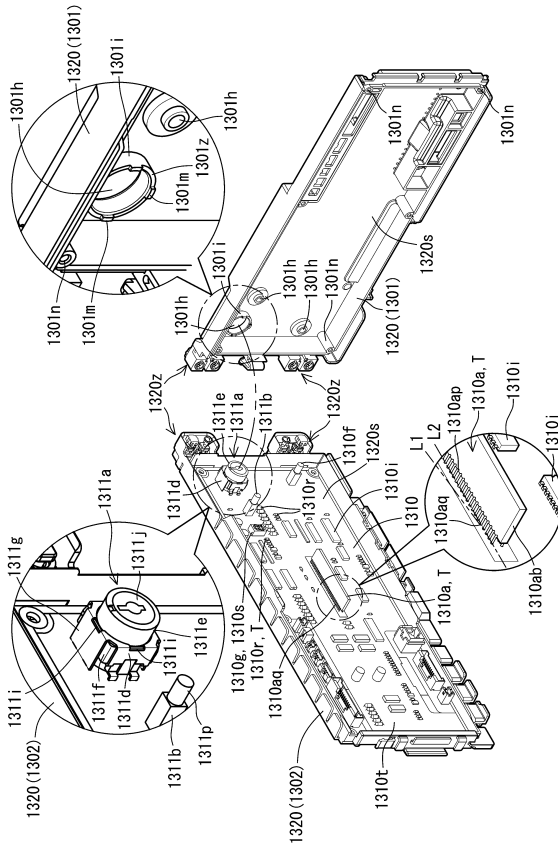
【図 2 5 3】



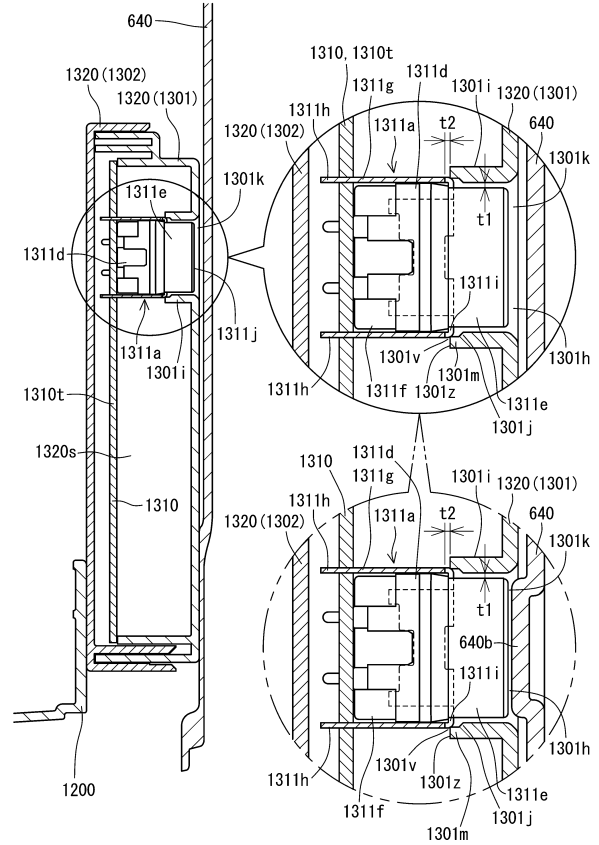
30

40

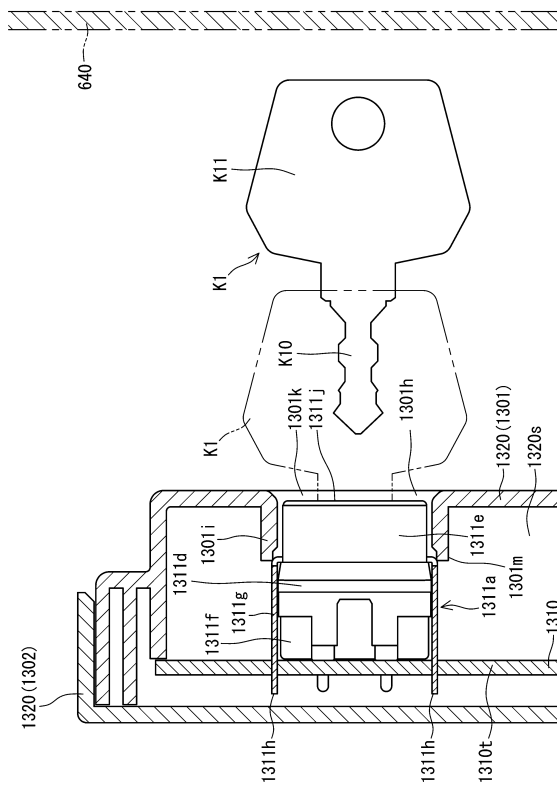
【図 2 5 4】



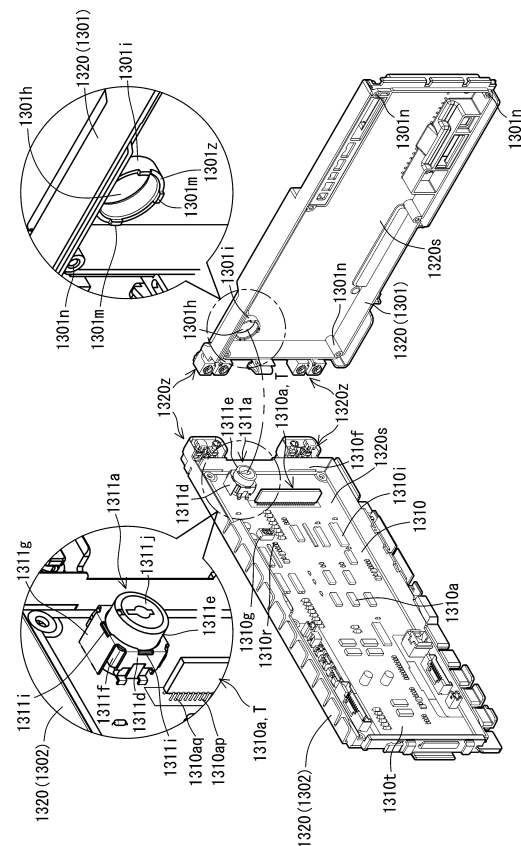
【図 2 5 5】



【図 2 5 6】



【図 2 5 7】



10

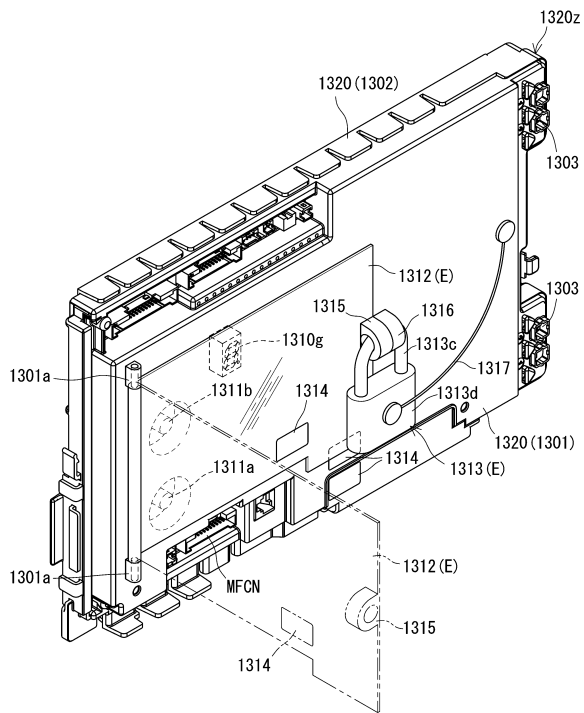
20

30

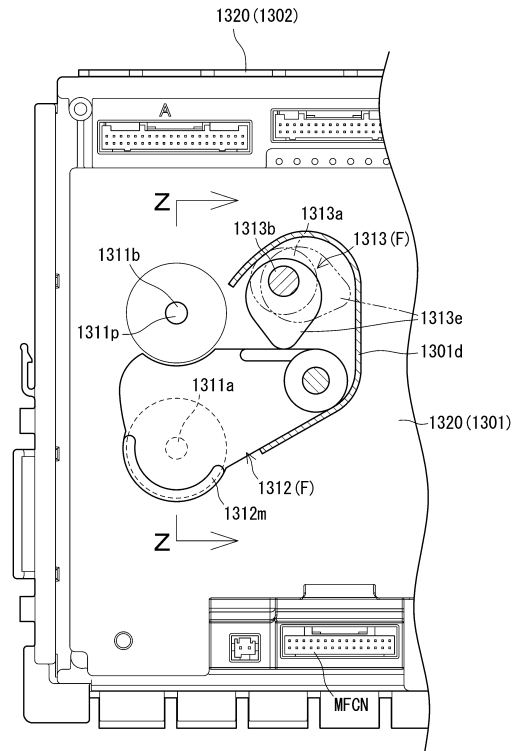
40

50

【図 262】



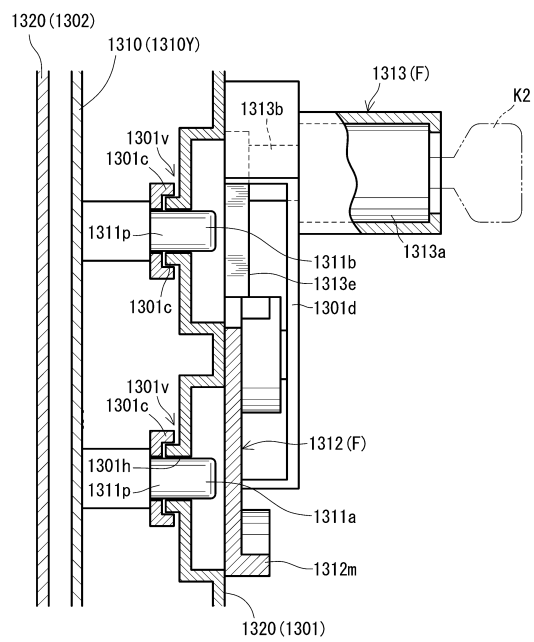
【図 263】



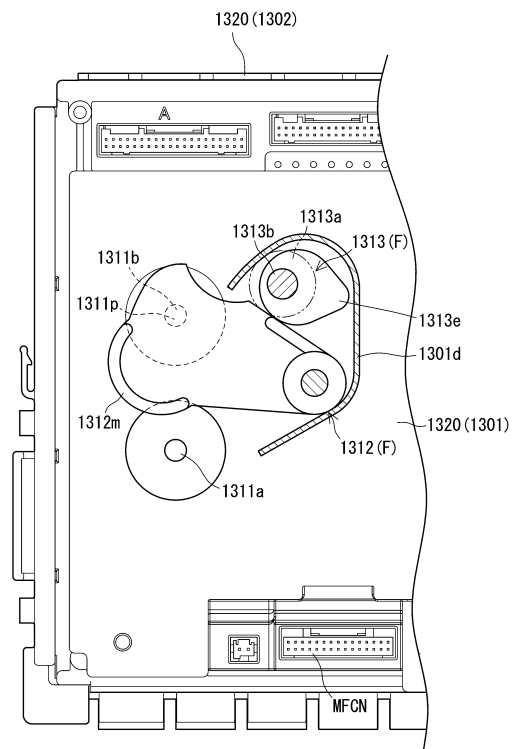
10

20

【図 264】



【図 265】

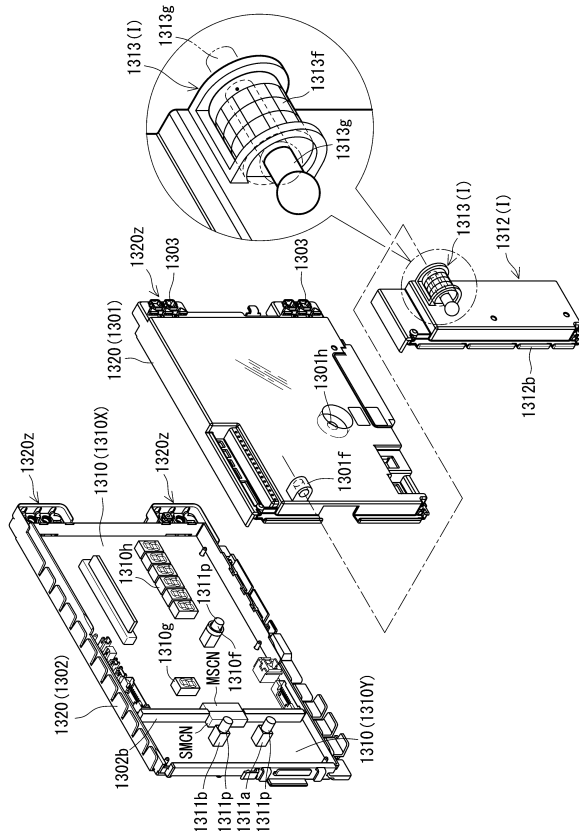


30

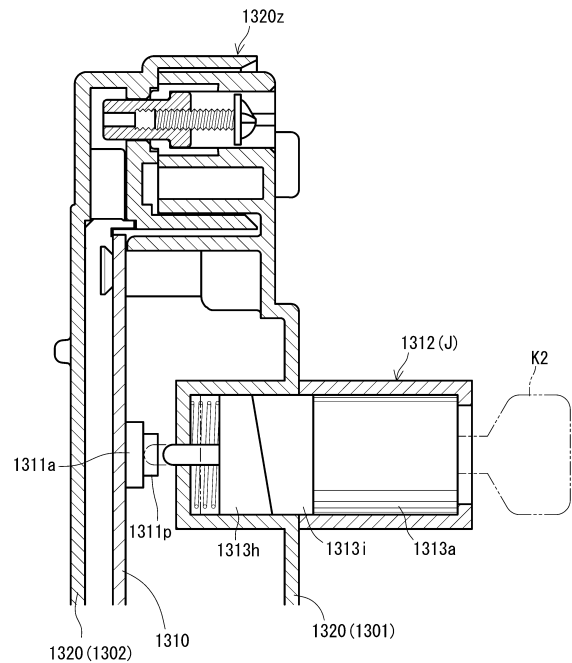
40

50

【図 2 6 6】



【図 2 6 7】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 6 4 0 2 9 1 (J P , B 1)
特開 2 0 1 3 - 1 0 6 6 5 4 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 9 8 7 6 6 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 1 8 1 6 4 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 6 4 6 2 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2