(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-203114
(P2020-203114A)
(43)公開日　令和2年12月24日(2020.12.24)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	326Z	2C088

審査請求 有　請求項の数 1　OL　（全 290 頁）

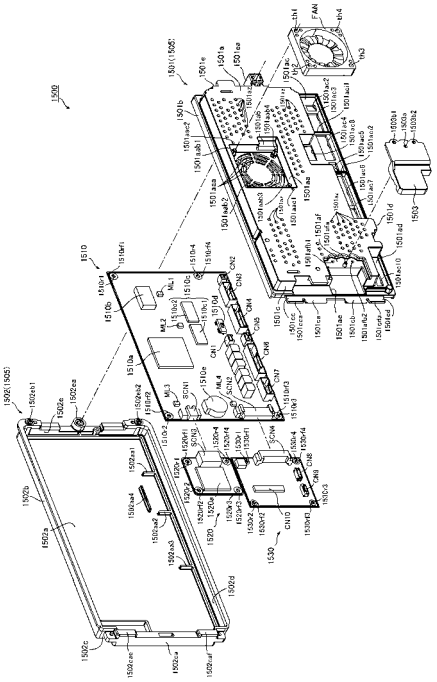
(21)出願番号　特願2020-148628 (P2020-148628)
(22)出願日　令和2年9月4日 (2020.9.4)
(62)分割の表示　特願2016-151547 (P2016-151547)の分割
原出願日　平成28年8月1日 (2016.8.1)

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

Fターム(参考)　2C088 AA36　DA24　EA10　EB55

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】演出制御手段のコストを抑制することができる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技の進行の制御を行う主制御手段からのコマンドに基づいて演出の進行を制御する演出制御手段を備え、封印部を破壊することで開放される収容領域に前記演出制御手段が収容される遊技機であって、前記演出制御手段は、遊技演出に関するデータが予め記憶されるＲＯＭを搭載するＲＯＭ搭載基板と、前記ＲＯＭ搭載基板の前記データから映像信号を作成する映像作成基板と、表示装置に入力されるべき映像信号の方式と適合する信号を前記表示装置へ出力することができる映像出力基板と、を少なくとも含み、前記映像作成基板は、前記ＲＯＭ搭載基板から読み出した前記データを用いて前記映像信号を作成すると共に、前記映像信号を複数種類の方式で前記映像出力基板へ出力可能である。
【選択図】図１２２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行の制御を行う主制御手段からのコマンドに基づいて演出の進行を制御する演出制御手段を備え、封印部を破壊することで開放される収容領域に前記演出制御手段が収容される遊技機であって、
前記演出制御手段は、
遊技演出に関するデータが予め記憶されるＲＯＭを搭載するＲＯＭ搭載基板と、
前記ＲＯＭ搭載基板の前記データから映像信号を作成する映像作成基板と、
表示装置に入力されるべき映像信号の方式と適合する信号を前記表示装置へ出力することができる映像出力基板と、
を少なくとも含み、
前記映像作成基板は、前記ＲＯＭ搭載基板から読み出した前記データを用いて前記映像信号を作成すると共に、前記映像信号を複数種類の方式で前記映像出力基板へ出力可能であり、
前記映像出力基板は前記表示装置に入力されるべき映像信号の方式と適合する信号のみを前記表示装置へ出力し、
さらに、前記映像作成基板の基板面積と前記映像出力基板の基板面積とを合わせた面積よりも広い面積を有し、前記演出制御手段のグランドラインと同電位である導電部材を備え、
前記映像作成基板と前記映像出力基板に平行に前記導電部材が位置するように、少なくとも前記映像作成基板と前記映像出力基板が前記収容領域内で同一の平面上に配置されることを特徴とした遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データが記憶されるＲＯＭ、種々の画像を表示する表示装置を制御するＣＰＵ等が実装される演出制御手段等を備える遊技機が提案されている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－１１６６６７号公報（図２）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、表示装置に入力される映像信号の方式には複数種類のものがある。このため、特許文献１に記載される遊技機においては、表示装置に入力される映像信号に合わせて演出制御基板を改変して製造する必要があり、演出制御基板のコストを抑制することが困難であった。
【０００５】
本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、演出制御手段のコストを抑制することができる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

【０００７】
（解決手段１）
遊技の進行の制御を行う主制御手段からのコマンドに基づいて演出の進行を制御する演出制御手段を備え、封印部を破壊することで開放される収容領域に前記演出制御手段が収容される遊技機であって、前記演出制御手段は、遊技演出に関するデータが予め記憶されるＲＯＭを搭載するＲＯＭ搭載基板と、前記ＲＯＭ搭載基板の前記データから映像信号を作成する映像作成基板と、表示装置に入力されるべき映像信号の方式と適合する信号を前記表示装置へ出力することができる映像出力基板と、を少なくとも含み、前記映像作成基板は、前記ＲＯＭ搭載基板から読み出した前記データを用いて前記映像信号を作成すると共に、前記映像信号を複数種類の方式で前記映像出力基板へ出力可能であり、前記映像出力基板は前記表示装置に入力されるべき映像信号の方式と適合する信号のみを前記表示装置へ出力し、さらに、前記映像作成基板の基板面積と前記映像出力基板の基板面積とを合わせた面積よりも広い面積を有し、前記演出制御手段のグランドラインと同電位である導電部材を備え、前記映像作成基板と前記映像出力基板に平行に前記導電部材が位置するように、少なくとも前記映像作成基板と前記映像出力基板が前記収容領域内で同一の平面上に配置されることを特徴とした遊技機。
【０００８】
【０００９】
【００１０】
【００１１】
【００１２】
【００１３】
【００１４】
【００１５】
【発明の効果】
【００１６】
本発明の遊技機においては、演出制御手段のコストを抑制することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１７】
【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。
【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。
【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それぞれ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２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。
【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。
【図３４】（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３５】（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から見た分解斜視図である。
【図３６】（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３７】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３８】（ａ）は扉枠における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、（ｂ）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３９】扉枠の皿ユニットを見た斜視図である。
【図４０】皿ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４１】皿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４２】皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４３】皿ユニットにおける皿ベースユニットを前から見た斜視図である。
【図４４】皿ユニットにおける皿ベースユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４５】皿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４６】皿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。
【図４７】皿ユニットにおける皿装飾ユニットを前から見た斜視図である。
【図４８】皿装飾ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４９】皿装飾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５０】皿装飾ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５１】皿ユニットにおける演出操作ユニットを演出操作部ボタンユニットの進退方向から見た平面図である。
【図５２】（ａ）は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５３】演出操作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５４】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５５】（ａ）は演出操作ユニットの演出操作リングを上前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作リングを下前から見た斜視図である。
【図５６】（ａ）は演出操作リングを分解して上前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は演出操作リングを分解して下前から見た分解斜視図である。

【図５７】（ａ）は演出操作ユニットの回転駆動ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は回転駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５８】回転駆動ユニットを分解して右前から見た分解斜視図である。
【図５９】回転駆動ユニットを分解して左前から見た分解斜視図である。
【図６０】演出操作ユニットの演出操作ボタンユニットを分解して前上から見た分解斜視図である。
【図６１】演出操作ボタンユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。
【図６２】（ａ）は押圧操作部が下降位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図であり、（ｂ）押圧操作部が上昇位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図である。
【図６３】演出操作ユニットの左側面図において演出操作リングと回転駆動ユニットとの関係を示す説明図である。
【図６４】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リングと演出操作リング装飾基板との関係を示す説明図である。
【図６５】（ａ）は通常の状態で示す皿ユニットの正面図であり、（ｂ）は押圧操作部が上昇位置の時の皿ユニットの正面図であり、（ｃ）は押圧操作部の中央押圧操作部を押圧した時の皿ユニットの正面図である。
【図６６】（ａ）は扉枠の扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）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６７】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６８】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６９】（ａ）は扉枠の扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）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７０】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７１】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７２】（ａ）は扉枠における扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図であり、（ｃ）はトップ下カバーを外した状態で示す扉枠トップユニットの底面図である。
【図７３】扉枠トップユニットを分解して前上から見た分解斜視図である。
【図７４】扉枠トップユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。
【図７５】各装飾基板と共に示す扉枠の正面図である。
【図７６】パチンコ機における本体枠の正面図である。
【図７７】パチンコ機における本体枠の背面図である。
【図７８】本体枠を右前から見た斜視図である。
【図７９】本体枠を左前から見た斜視図である。
【図８０】本体枠を後ろから見た斜視図である。
【図８１】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８２】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図８３】（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８４】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８５】（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８６】（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８７】（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８８】（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８９】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９０】（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９１】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９２】本体枠における遊技球の流れを示す説明図である。
【図９３】（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９４】基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。
【図９５】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９６】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９７】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９８】（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９９】パチンコ機における遊技盤の正面図である。
【図１００】遊技盤における遊技球が流通する遊技領域内を示す正面図である。
【図１０１】遊技盤の表ユニットにおけるセンター役物と表演出ユニットの正面図である。
【図１０２】センター役物と共に表演出ユニットを左右方向中央で切断して右から見た側面断面図である。
【図１０３】表演出ユニットにおけるＬＥＤと表導光板の反射凹部との関係を模式的に示す説明図である。
【図１０４】表導光板の発光態様を示す正面図である。
【図１０５】貯留球演出ユニットの正面側から見た分解斜視図である。
【図１０６】貯留球演出ユニットの背面側から見た分解斜視図である。
【図１０７】貯留球演出ユニットの各種断面図である。
【図１０８】貯留球演出ユニットの動作説明図である。
【図１０９】球経路を説明する図である。
【図１１０】表演出ユニットの表導光板を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１１１】下部可動演出ユニットにおいて下部前中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１１２】下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体及び下部後中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１１３】下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベース、下部左サイド昇降ベース及び下部右サイド昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体、下部後中央装飾体、下部左サイド装飾体、及び下部右サイド装飾を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１１４】遊技盤が図１１３の状態で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１１５】下部可動演出ユニットにおける四つの回転装飾体、左サイド回転装飾体、左サブサイド回転装飾体、右サイド回転装飾体、右サブサイド回転装飾体をそれぞれ展開して各面の装飾部の装飾を概略で示す説明図である。
【図１１６】下部可動演出ユニットにおいて発光表示される矢印の種類（大きさ）を概略で示す説明図である。
【図１１７】上部後可動演出ユニットの上部後左装飾体及び上部後右装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１１８】上部後可動演出ユニットの駆動機構を正面から概略で示す説明図である。
【図１１９】上部後可動演出ユニットのクラッチ機構の構造を示す説明図である。
【図１２０】上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１２１】上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体の動きを示す説明図である。

【図１２２】周辺制御ユニットの正面分解斜視図である。
【図１２３】周辺制御ユニットの背面分解斜視図である。
【図１２４】周辺制御ユニットの正面図である。
【図１２５】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１２６】（ａ）は、主制御ＭＰＵによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、（ｂ）は、主制御ＭＰＵによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１２７】主制御ＭＰＵによって実行される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１２８】主制御ＭＰＵによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１２９】主制御ＭＰＵによって実行される事前判定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３０】主制御ＭＰＵによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３１】主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３２】主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３３】主制御ＭＰＵ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１３４】（Ａ）は、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１３５】主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３６】主制御ＭＰＵによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３７】主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３８】主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１３９】主制御ＭＰＵによって実行される大当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４０】主制御ＭＰＵ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１４１】主制御ＭＰＵによって実行される普通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１４２】主制御ＭＰＵによって実行されるゲート部通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４３】主制御ＭＰＵによって実行される普通図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４４】（Ａ）は、普図当りについての抽選処理に用いられる普図当り判定テーブルであり、（Ｂ）は、普図当り時の開放パターンについての決定処理に用いられる普図当り時開放パターンテーブルである。
【図１４５】主制御ＭＰＵによって実行される普通図柄変動パターン決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１４６】主制御ＭＰＵによって実行される普通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１４７】主制御ＭＰＵによって実行される普通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１４８】主制御ＭＰＵによって実行される普通電動役物開放処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４９】周辺制御ＩＣによって実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５０】周辺制御ＩＣによって実行される１６ｍＳ定常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５１】周辺制御ＩＣによって実行される演出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１５２】周辺制御ＩＣによって実行される貯留球演出ユニット発動制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５３】周辺制御ＩＣによって実行される貯留球計数制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５４】周辺制御ＩＣによって実行される貯留球排出演出実行開始制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５５】周辺制御ＩＣによって実行される貯留球演出ユニット不具合判定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５６】周辺制御ＩＣによって実行される貯留球演出ユニット発動停止制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５７】（Ａ）は、保留１時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルであり、（Ｂ）は、保留２時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルであり、（Ｃ）は、保留３時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルである。
【図１５８】（Ｄ）は、保留４時の保留予告パターンの決定に用いられる保留予告決定テーブルである。
【図１５９】保留変化演出パターンの決定に用いられる保留変化演出決定テーブルである。
【図１６０】保留変化演出として保留移動変化演出の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。
【図１６１】保留変化演出としてもぐり保留変化演出の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。
【図１６２】保留変化演出としてビリヤード保留変化演出の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。
【図１６３】（Ａ）は、オーバー入賞発生回数＝１、３、５、７時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、（Ｂ）は、オーバー入賞発生回数＝２時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、（Ｃ）は、オーバー入賞発生回数＝４時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、（Ｄ）は、オーバー入賞発生回数＝６時のオーバー入賞時演出決定テーブルであり、（Ｅ）は、オーバー入賞発生回数＝８以降のオーバー入賞時演出決定テーブルである。
【図１６４】大当り遊技の実行時における演出表示装置の演出表示の一例である。
【図１６５】貯留球演出ユニットによる貯留球演出の一例を示す説明図である。
【図１６６】導光板の発光表示の変形例を示す説明図である。
【図１６７】導光板の発光表示の変形例を示す説明図である。
【図１６８】スロットマシンの概略斜視図である。
【発明を実施するための形態】
【００１８】
［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～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。

【００１９】

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９０を参照）が打込まれる遊技領域５ａを有した遊技盤５と、を備えている。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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１８２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。

【００２４】

また、扉枠３は、ハンドル１８２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。

【００２５】

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、電源基板６３０や払出制御基板６３３を有している基板ユニット６２０と、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。

【００２６】

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。

【００２７】

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、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基板ボックスとして構成され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。

【００２８】

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２００１ａ～２００１ｄ、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６と、を備えている。障害釘は、遊技パネル１１００の前面に植設されている。一般入賞口２００１ａ～２００１ｄ、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６は、表ユニット２０００に備えられている。

【００２９】

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１８２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２００１ａ～２００１ｄ、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６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１８２の打込操作を楽しませることができる。

【００３０】

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、表演出ユニット２６００、下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等により可動演出や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。

【００３１】

［２．外枠の全体構成］
パチンコ機１の外枠２について、図１３～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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
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を着脱可能に支持することができる。外枠２は、外枠上ヒンジ組立体５０と外枠下ヒンジ部材６０とによって、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。
【００３５】
［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１０及び外枠右組立体２０について、主に図１９を参照して詳細に説明する。図１９は、外枠の外枠左組立体及び外枠右組立体をそれぞれ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１０及び外枠右組立体２０は、それぞれ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１０及び外枠右組立体２０は、本体枠４の本体枠上ヒンジ部材５１０及び本体枠下ヒンジ組立体５２０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。
【００３６】
まず、外枠左組立体１０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１１と、外枠左部材１１の右側面上端に取付けられている左上連結部材１２と、外枠左部材１１の右側面下端に取付けられている左下連結部材１３と、を備えている。
【００３７】
外枠左部材１１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１１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１１ａと、右側面における凹部１１ａとは反対側の部位から右方へ膨出している膨出部１１ｂと、膨出部１１ｂを上下に貫通している空洞部１１ｃと、を備えている。外枠左部材１１は、凹部１１ａや膨出部１１ｂによって、強度・剛性が高められていると共に、空洞部１１ｃによって、重量が軽減されている。
【００３８】
また、外枠左部材１１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１１は、後述する外枠右組立体２０の外枠右部材２１と左右対

称形状に形成されている。

【００３９】

左上連結部材１２は、外枠左部材１１の上端と外枠上部材３０の左端とを連結するためのものである。左上連結部材１２は、水平に延びた平板状の水平固定部１２ａと、水平固定部１２ａ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１２ｂと、水平固定部１２ａの左辺における上横固定部１２ｂの前後両側から下方へ延出している平板状の一対の下横固定部１２ｃと、を備えている。左上連結部材１２は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４０】

左上連結部材１２は、後側の下横固定部１２ｃを外枠左部材１１の空洞部１１ｃ内に挿入させると共に、水平固定部１２ａを外枠左部材１１の上端に当接させ、更に、前側及び後側の下横固定部１２ｃを外枠左部材１１の右側面に当接させた状態で、外枠左部材１１の左側面の外側から下横固定部１２ｃにビスを捩じ込むことで、外枠左部材１１に取付けられる。また、左上連結部材１２は、水平固定部１２ａを外枠上部材３０の左端側の下面に当接させると共に、上横固定部１２ｂを外枠上部材３０の左側面の切欠部３０ａ内に挿入させた状態で、水平固定部１２ａ及び上横固定部１２ｂを通して外枠上部材３０にビスを捩じ込むことで、外枠上部材３０に取付けられる。

【００４１】

左下連結部材１３は、外枠左部材１１の下端と外枠下組立体４０（外枠下部材４１）の左端とを連結するためのものである。左下連結部材１３は、水平に延びた平板状の水平固定部１３ａと、水平固定部１３ａの左辺から上方へ延出していると共に水平固定部１３ａよりも後方へ延出している平板状の上横固定部１３ｂと、上横固定部１３ｂの下辺における水平固定部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１３ｃと、上横固定部１３ｂの後辺から右方へ短く延出している平板状の当接部１３ｄと、を備えている。左下連結部材１３は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４２】

左下連結部材１３は、当接部１３ｄの後面を外枠左部材１１の膨出部１１ｂの前面に当接させると共に、上横固定部１３ｂの左側面を外枠左部材１１の右側面に当接させ、水平固定部１３ａの下面を外枠左部材１１の下端と一致させた状態で、外枠左部材１１の左側面の外側から上横固定部１３ｂにビスを捩じ込むことで、外枠左部材１１に取付けられる。また、左下連結部材１３は、水平固定部１３ａを外枠下部材４１の左端側の上面に当接させると共に、下横固定部１３ｃを外枠下部材４１の左側面の切欠部４１ａに挿入させた状態で、水平固定部１３ａ及び下横固定部１３ｃを通して外枠下部材にビスを捩じ込むことで、外枠下部材４１に取付けられる。

【００４３】

次に、外枠右組立体２０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２１と、外枠右部材２１の左側面上端に取付けられている右上連結部材２２と、外枠右部材２１の左側面下端に取付けられている右下連結部材２３と、外枠右部材２１の左側面上部に取付けられている上鉤掛部材２４と、外枠右部材２１の左側面下部に取付けられている下鉤掛部材２５と、を備えている。

【００４４】

外枠右部材２１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２１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２１ａと、左側面における凹部２１ａとは反対側の部位から左方へ膨出している膨出部２１ｂと、膨出部２１ｂを上下に貫通している空洞部２１ｃと、を備えている。外枠右部材２１は、凹部２１ａや膨出部２１ｂによって、強度・剛性が高められていると共に、空洞部２１ｃによって、重量が軽減されている。

【００４５】

また、外枠右部材２１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２１は、外枠左組立体１０の外枠左部材１１と左右対称形状に形成されている。

【００４６】

右上連結部材２２は、外枠右部材２１の上端と外枠上部材３０の右端とを連結するためのものである。右上連結部材２２は、水平に延びた平板状の水平固定部２２ａと、水平固定部２２ａ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２２ｂと、水平固定部２２ａの右辺における上横固定部２２ｂの前後両側から下方へ延出している平板状の一対の下横固定部２２ｃと、を備えている。右上連結部材２２は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４７】

右上連結部材２２は、後側の下横固定部２２ｃを外枠右部材２１の空洞部２１ｃ内に挿入させると共に、水平固定部２２ａを外枠右部材２１の上端に当接させ、更に、前側及び後側の下横固定部２２ｃを外枠右部材２１の左側面に当接させた状態で、外枠右部材２１の右側面の外側から下横固定部２２ｃにビスを捩じ込むことで、外枠右部材２１に取付けられる。また、右上連結部材２２は、水平固定部２２ａを外枠上部材３０の右端側の下面に当接させると共に、上横固定部２２ｂを外枠上部材３０の右側面の切欠部３０ａ内に挿入させた状態で、水平固定部２２ａ及び上横固定部２２ｂを通して外枠上部材３０にビスを捩じ込むことで、外枠上部材３０に取付けられる。

【００４８】

右下連結部材２３は、外枠右部材２１の下端と外枠下組立体４０（外枠下部材４１）の右端とを連結するためのものである。右下連結部材２３は、水平に延びた平板状の水平固定部２３ａと、水平固定部２３ａの右辺から上方へ延出していると共に水平固定部２３ａよりも後方へ延出している平板状の上横固定部２３ｂと、上横固定部２３ｂの下辺における水平固定部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２３ｃと、上横固定部２３ｂの後辺から左方へ短く延出している平板状の当接部２３ｄと、を備えている。右下連結部材２３は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４９】

右下連結部材２３は、当接部２３ｄの後面を外枠右部材２１の膨出部２１ｂの前面に当接させると共に、上横固定部２３ｂの右側面を外枠右部材２１の左側面に当接させ、水平固定部２３ａの下面を外枠右部材２１の下端と一致させた状態で、外枠右部材２１の右側面の外側から上横固定部２３ｂにビスを捩じ込むことで、外枠右部材２１に取付けられる。また、右下連結部材２３は、水平固定部２３ａを外枠下部材４１の右端側の上面に当接させると共に、下横固定部２３ｃを外枠下部材４１の右側面の切欠部４１ａに挿入させた状態で、水平固定部２３ａ及び下横固定部２３ｃを通して外枠下部材にビスを捩じ込むことで、外枠下部材４１に取付けられる。

【００５０】

上鉤掛部材２４及び下鉤掛部材２５は、後述する本体枠４における施錠ユニット６５０の外枠用鉤６５３が掛止されるものである。上鉤掛部材２４は、前後方向に一定の幅で上下に延びており外枠右部材２１の左側面に取付けられる平板状の取付部２４ａと、取付部２４ａの前辺から左方へ延出しており上側の外枠用鉤６５３が掛止される平板状の掛止片部２４ｂと、を備えている。

【００５１】

下鉤掛部材２５は、前後方向に一定の幅で上下に延びており外枠右部材２１の左側面に取付けられる平板状の取付部２５ａと、取付部２５ａの前辺から左方へ延出しており下側の外枠用鉤６５３が掛止される平板状の掛止片部２５ｂと、掛止片部２５ｂを前後に貫通しており下側の外枠用鉤６５３が挿通可能な挿通口２５ｃと、を備えている。

【００５２】

［２－２．外枠上部材］

外枠２の外枠上部材３０について、主に図１８を参照して詳細に説明する。外枠上部材

３０は、左右に離間している外枠左組立体１０及び外枠右組立体２０の上端同士を連結するためのものである。外枠上部材３０は、前後方向の幅が、外枠左部材１１及び外枠右部材２１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３０は、左右方向の長さが、後述する外枠下組立体４０の外枠下部材４１の左右方向の長さと同じに形成されている。

【００５３】

外枠上部材３０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それぞれ窪んでいる切欠部３０ａを備えている。これら左右両端の切欠部３０ａには、左上連結部材１２の上横固定部１２ｂ及び右上連結部材２２の上横固定部２２ｂがそれぞれ挿入された状態で取付けられる。

【００５４】

また、外枠上部材３０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３０ｂを備えている。この取付段部３０ｂには、後述する外枠上ヒンジ組立体５０が取付けられる。

【００５５】

［２－３．外枠下組立体］

外枠２の外枠下組立体４０について、主に図２０を参照して詳細に説明する。図２０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４０は、左右に離間している外枠左組立体１０及び外枠右組立体２０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。

【００５６】

外枠下組立体４０は、左右に離間している外枠左組立体１０及び外枠右組立体２０の下端同士を連結しており左右に延びている外枠下部材４１と、外枠下部材４１の前方に配置されており外枠下部材４１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板前部材４２と、幕板前部材４２の後側に取付けられていると共に外枠下部材４１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４３と、幕板後部材４３の上面における左端に形成されている球噛防止機構４４と、を備えている。

【００５７】

外枠下部材４１は、前後方向の幅が、外枠左部材１１及び外枠右部材２１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４１は、左右方向の長さが、外枠上部材３０の左右方向の長さと同じに形成されている。

【００５８】

外枠下部材４１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それぞれ窪んでいる切欠部４１ａを備えている。これら左右両端の切欠部４１ａには、左下連結部材１３の下横固定部１３ｃ及び右下連結部材２３の下横固定部２３ｃがそれぞれ挿入された状態で取付けられる。これにより、外枠左部材１１及び外枠右部材２１の下端同士を連結することができる。

【００５９】

また、外枠下部材４１は、上面から凹んでおり、幕板後部材４３の下部が挿入される凹部４１ｂを備えている。凹部４１ｂ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４１ｂにより、幕板前部材４２及び幕板後部材４３により形成される幕板内部空間４０ａの容積を可及的に広くしている。

【００６０】

幕板前部材４２は、左右方向の長さが外枠下部材４１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４２は、開放されている後側を、幕板後部材４３によって閉鎖することで、幕板後部材４３と協働して本体枠スピーカ６２２のエンクロージャ６２４の一部となる幕板内部空間４０ａを形成する。幕板前部材４２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４２ａを備えている。

【００６１】
幕板後部材４３は、左右方向の長さが外枠下部材４１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４３は、前面に幕板前部材４２を取付けることで、幕板前部材４２と協働して本体枠スピーカ６２２のエンクロージャ６２４の一部となる幕板内部空間４０ａを形成する。幕板後部材４３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４０ａと連通している筒状の接続筒部４３ａを有している。接続筒部４３ａは、上端が、幕板後部材４３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４３ａの上端は、４５度の角度で傾斜している。
【００６２】
この接続筒部４３ａは、左右方向の長さが、幕板後部材４３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４３全体の奥行よりも若干短く形成されている。接続筒部４３ａ内には、前端側と後端側とを結ぶ複数のリブ４３ｂが備えられている。この接続筒部４３ａ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６２０のスピーカユニット６２０ａにおけるスピーカカバー６２１の接続部６２１ｃが接続されて、スピーカユニット６２０ａの内部空間と連通した状態となり、エンクロージャ６２４を形成する。
【００６３】
球噛防止機構４４は、幕板後部材４３の上面における左端において、外枠下ヒンジ部材６０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。
【００６４】
球噛防止機構４４は、幕板後部材４３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６０が際されるように平坦に形成された載置部４４ａと、載置部４４ａの左端において上方へ向かって開口している第一排出口４４ｂと、載置部４４ａにおける第一排出口４４ｂよりも右方で上方へ向かって開口している第二排出口４４ｃと、載置部４４ａの後辺及び右辺から上方へ延出している立壁部４４ｄと、立壁部４４ｄ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４４ｅと、を備えている。
【００６５】
第一排出口４４ｂは、後述する外枠下ヒンジ部材６０の排出孔６０ｄと一致する位置に形成されている。第一排出口４４ｂ及び第二排出口４４ｃ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４４ｂ及び第二排出口４４ｃは、幕板内部空間４０ａとは連通しておらず、幕板後部材４３の後面に開口している。したがって、第一排出口４４ｂ及び第二排出口４４ｃに進入した遊技球Ｂを、幕板後部材４３の後方へ排出することができる。
【００６６】
この球噛防止機構４４は、球噛防止機構４４は、外枠下ヒンジ部材６０と後述する本体枠下ヒンジ組立体５２０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４４ａの後端から立上っている立壁部４４ｄ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４４ｄに当接することで、上方へ曲がったとしても、立壁部４４ｄの上端に備えられている前方へ突出した上端突出部４４ｅに当接し、これ以上の侵入を阻止することができる。したがって、外枠下ヒンジ部材６０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。
【００６７】
ところで、載置部４４ａの後端に立壁部４４ｄ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４４ａ上に落下した遊技球Ｂが、立壁部４４ｄ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４４ａ上に遊技球Ｂが滞留し易くなる。そして、載置部４４ａ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。

【００６８】

これに対して、本実施形態の球噛防止機構４４では、外枠下ヒンジ部材６０上や載置部４４ａ上に落下した遊技球Ｂを、外枠下ヒンジ部材６０の排出孔６０ｄと第一排出口４４ｂを通して、又は、第二排出口４４ｃを通して、遊技球Ｂを幕板後部材４３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。

【００６９】

外枠下組立体４０は、幕板前部材４２及び幕板後部材４３の上面に左右に離間して配置されている一対の案内部材４５と、幕板前部材４２の開口部４２ａを後側から閉鎖している平板状のグリル部材４６と、グリル部材４６を挟んで開口部４２ａを閉鎖するように幕板前部材４２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４７と、幕板後部材４３の接続筒部４３ａの上端に配置される枠状のシール部材４８と、を備えている。

【００７０】

一対の案内部材４５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４５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。

【００７１】

グリル部材４６は、無数の小穴を有したパンチングメタルにより形成されている。ポート部材４７は、二つの円筒により、グリル部材４６を介して幕板内部空間４０ａ（エンクロージャ６２４）と外枠２の前方とを連通させている。ポート部材４７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６２２から後方（エンクロージャ６２４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。

【００７２】

シール部材４８は、外枠２に対して本体枠４を閉じた時に、接続筒部４３ａの上端と本体枠４におけるスピーカカバー６２１の接続部６２１ｃ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４３ａと接続部６２１ｃとの間からスピーカのエンクロージャ内の音が漏れるのを防止するものである。

【００７３】

［２－４．外枠上ヒンジ組立体］

外枠２の外枠上ヒンジ組立体５０について、主に図２１を参照して詳細に説明する。図２１（ａ）は外枠２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５０は、外枠左組立体１０の上端と外枠上部材３０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５０は、外枠左部材１１の凹部１１ａの上端と外枠上部材３０の取付段部３０ｂとに取付けられる外枠上ヒンジ部材５１と、外枠上ヒンジ部材５１に取付けられているロック部材５２と、ロック部材５２を外枠上ヒンジ部材５１に取付けている取付ビス５３と、を備えている。

【００７４】

外枠上ヒンジ部材５１は、水平に延びた平板状で外枠上部材３０の取付段部３０ｂの上面に取付けられる上固定部５１ａと、上固定部５１ａの前辺から前方へ延出している平板状の前方延出部５１ｂと、前方延出部５１ｂの右辺の途中から前方へ向かうに従って前方延出部５１ｂの左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝５１ｃと、上固定部５１ａの左辺から下方へ延びている平板状の横固定部５１ｄと、前方延出部５１ｂの左辺から前辺を周って軸受溝５１ｃ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５１ｄと連続している平板状の端縁壁部５１ｅと、を備えている。外枠上ヒンジ部材５１

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５１は、軸受溝５１ｃ内において、本体枠上ヒンジ部材５１０の後述する本体枠上ヒンジピン５１２を回転可能に支持することができる。

【００７５】

ロック部材５２は、前後に延びている帯板状のロック本体５２ａと、ロック本体５２ａの後端から右方へ突出している操作片５２ｂと、ロック本体５２ａ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５２ｃと、ロック本体５２ａの後端付近で上下に貫通している取付孔５２ｄと、を備えている。ロック部材５２は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材５２は、取付ビス５３によって、外枠上ヒンジ部材５１における前方延出部５１ｂの下面で、軸受溝５１ｃよりも後側の部位に回動可能に取付けられる。

【００７６】

ロック部材５２は、外枠上ヒンジ部材５１に取付けた状態で、ロック本体５２ａが、平面視で軸受溝５１ｃ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５１の端縁壁部５１ｅにおける軸受溝５１ｃ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５２ａの後端から左方へ延びている弾性部５２ｃの先端は、外枠上ヒンジ部材５１における端縁壁部５１ｅの内周面に当接している。このロック部材５２は、弾性部５２ｃの付勢力によって取付孔５２ｄを中心に、前端が左方へ回動する方向に付勢されている。したがって、通常の状態では、ロック部材５２のロック本体５２ａの前端付近の右側面が、端縁壁部５１ｅに当接している。この状態では、軸受溝５１ｃにおけるロック本体５２ａよりも前側の部位に、本体枠上ヒンジ部材５１０の本体枠上ヒンジピン５１２を収容可能な空間が形成される。

【００７７】

このロック部材５２は、操作片５２ｂを操作することで、弾性部５２ｃの付勢力に抗してロック本体５２ａを回動させることができる。そして、操作片５２ｂの操作によって、ロック本体５２ａを、その前端が左方へ移動する方向へ回動させることで、平面視において軸受溝５１ｃからロック本体５２ａを後退させることができ、軸受溝５１ｃ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５１ｃ内に本体枠上ヒンジピン５１２を挿入したり、軸受溝５１ｃ内から本体枠上ヒンジピン５１２を外したりすることができる。

【００７８】

［２－５．外枠下ヒンジ部材］

外枠２の外枠下ヒンジ部材６０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６０は、水平に延びた平板状の水平部６０ａと、水平部６０ａ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６０ｂと、水平部６０ａの前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン６０ｃと、水平部６０ａ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６０ｄと、を備えている。この外枠下ヒンジ部材６０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。

【００７９】

外枠下ヒンジ部材６０の水平部６０ａ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６０ｃ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６０ｃは、水平部６０ａ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６０ｄは、水平部６０ａにおいて、立上部６０ｂの前後方向中央の部位と接し、水平部６０ａ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６０ｄは、外枠下組立体４０における球噛防止機構４４の第一排出口４４ｂと、略同じ大きさに形成されている。

【００８０】

外枠下ヒンジ部材６０は、外枠２に組立てた状態で、水平部６０ａの後部が、外枠下組立体４０における幕板後部材４３の載置部４４ａ上に載置され、図示しないビスによって

幕板後部材４３に固定されている。また、立上部６０ｂが、外枠左部材１１の右側面における膨出部１１ｂ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６０は、外枠下ヒンジピン６０ｃを、本体枠４の本体枠下ヒンジ組立体５２０における外枠用下ヒンジ孔５２１ａに挿通させることで、外枠上ヒンジ部材５１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。

【００８１】

また、外枠２を組立てた状態では、排出孔６０ｄが、外枠下組立体４０における球噛防止機構４４の第一排出口４４ｂと一致している。これにより、水平部６０ａ上の遊技球Ｂを、排出孔６０ｄ及び第一排出口４４ｂ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６０ｄから排出させることができる。この際に、排出孔６０ｄ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６０ｄ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６０の部位に遊技球Ｂが留まり難くすることができる。

【００８２】

［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２２～図３０を参照して詳細に説明する。図２２はパチンコ機における扉枠の表面図であり、図２３は扉枠の背面図であり、図２４は扉枠の左側面図であり、図２５は扉枠の右側面図である。図２６は扉枠を右前から見た斜視図であり、図２７は扉枠を左前から見た斜視図であり、図２８は扉枠を後ろから見た斜視図である。図２９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３０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。

【００８３】

扉枠３は、外枠２の枠内と略同じ大きさで正面視において上下に延びた四角形に形成されており、本体枠４を介して外枠２の枠内を前側から開閉可能に取付けられている。扉枠３は、遊技球Ｂが打込まれる遊技盤５の遊技領域５ａを前側から視認可能に閉鎖し、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１８２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。

【００８４】

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１００と、扉枠ベースユニット１００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５ａを前方から視認可能に閉鎖しているガラスユニット１６０と、ガラスユニット１６０の下部を後側から覆うように扉枠ベースユニット１００に取付けられている防犯カバー１７０と、扉枠ベースユニット１００の前面右下隅に取付けられているハンドルユニット１８０と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられている皿ユニット２００と、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いる扉枠左サイドユニット４００と、皿ユニット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いる扉枠右サイドユニット４１０と、扉枠左サイドユニット４００及び扉枠右サイドユニット４１０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット４５０と、を備えている。

【００８５】

扉枠ベースユニット１００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１０１ａを有した扉枠ベース１０１と、扉枠ベース１０１の前面右下に取付けられているハンドル取付部材１０２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、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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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１８２を備えており、ハンドル１８２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。

【００９０】

［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～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。

【００９１】

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の遊技領域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の前面右下に取付けられておりハンドルユニット１８０を取付けるためのハンドル取付部材１０２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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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４００が、扉窓１０１ａの右外側前面に扉枠右サイドユニット４１０が、扉窓１０１ａの上外側前面に扉枠トップユニット４５０が、それぞれ取付けられるものである。

【００９５】

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。

【００９６】

［３－１－１．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～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の外周辺にそれぞれ接近しており、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。

【００９７】

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と、ハンドル取付座面１０１ｂと扉窓１０１ａとの間で正面視右端付近に後面から前方へ向かって窪み、扉枠補強ユニット１１０のシリンダ取付フレーム１１５が挿入される挿入凹部１０１ｃと、挿入凹部１０１ｃにおいて前後に貫通しておりシリンダ錠１３０のシリンダ本体１３１が挿通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。

【００９８】

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。

【００９９】
　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。
【０１００】
　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。
【０１０１】
［３－１－２．ハンドル取付部材］
　扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１０２について、主に図３１～図３３を参照して詳細に説明する。ハンドル取付部材１０２は、扉枠ベース１０１の前面にハンドルユニットを取付けるためのものであり、扉枠ベース１０１の前面のハンドル取付座面１０１ｂに取付けられる。
【０１０２】
　ハンドル取付部材１０２は、前後方向へ延びた円筒状の筒部１０２ａと、筒部１０２ａの後端から筒部１０２ａの軸に対して直角方向外方へ延びた円環状のフランジ部１０２ｂと、筒部１０２ａ内に突出していると共に筒部１０２ａの軸方向全長に亘って延びており筒部１０２ａの周方向に対して不等間隔に配置された複数（本例では三つ）の突条１０２ｃと、筒部１０２ａの外周面とフランジ部１０２ｂの前面とを繋ぎ、筒部１０２ａの周方向に対して複数配置された補強リブ１０２ｄと、を備えている。
【０１０３】
　ハンドル取付部材１０２は、フランジ部１０２ｂの後面を、扉枠ベース１０１におけるハンドル取付座面１０１ｂの前面に当接させた状態で、ビスによってハンドル取付座面１０１ｂに取付けられる。
【０１０４】
　筒部１０２ａは、内径がハンドルユニット１８０におけるハンドルベース１８１の基部１８１ａの外径よりも若干大きく形成されている。三つの突条１０２ｃは、一つが筒部１０２ａの上部に備えられており、残り二つが筒部１０２ａの下部に備えられている。これら三つの突条１０２ｃは、ハンドルベース１８１における三つの溝部１８１ｃと対応する位置に形成されている。したがって、ハンドル取付部材１０２は、三つの突条１０２ｃと、ハンドルベース１８１の三つの溝部１８１ｃとを一致させた状態でのみ、筒部１０２ａ内にハンドルベース１８１の基部１８１ａを挿入させることができ、扉枠ベース１０１に対してハンドルベース１８１（ハンドルユニット１８０）の回転位置を規制することができる。
【０１０５】
　なお、ハンドル取付部材１０２は、フランジ部１０２ｂの後面に対して、筒部１０２ａの軸線が垂直に延びていることから、扉枠ベース１０１の傾斜しているハンドル取付座面１０１ｂに取付けることで、筒部１０２ａの軸線が右前方へ延びるように傾いた状態となり、ハンドルユニット１８０を同様に傾いた状態で扉枠ベース１０１に取付けることができる。
【０１０６】
［３－１－３．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～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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

［３－１－４．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８３及び図８４を参照）の一部が接続される。

【０１０９】

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４００の扉枠左サイド装飾基板４０２、扉枠右サイドユニット４１０のサイド窓内装飾部装飾基板４１３及び扉枠右サイド装飾基板４１８、扉枠トップユニット４５０の扉枠トップ中継基板４６７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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

［３－１－５．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～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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

［３－１－６．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～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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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、それぞれ一致する位置に形成されている。

【０１１７】

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それぞれ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１

１５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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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の挿入凹部１０１ｃ内に挿入された状態となる。

【０１２２】

［３－１－７．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～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に取付けられる鍔部材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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。したがって、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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

［３－１－８．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～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。

【０１３０】

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１２６（図２２等を参照）と、を備えている。

【０１３１】

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。

【０１３２】

この扉枠下ヒンジ部材１２５は、扉枠下ヒンジピン１２６を本体枠側下ヒンジ部材の扉枠用ヒンジ孔に挿入することで、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。

【０１３３】

［３－１－９．シリンダ錠］

扉枠ベースユニット１００のシリンダ錠１３０について、主に図３１～図３３を参照して詳細に説明する。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、後述する施錠ユニット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の後側に取付けられており鍵穴１３２に挿入され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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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の前端が皿ユニット２００における皿ユニット本体２５２のシリンダ挿通口２５２ｈの前端と略一致した状態となる（図２２等を参照）。

【０１３６】

［３－１－１０．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３４及び図３５を参照して詳細に説明する。図３４（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３５（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へ供給することができると共に、上皿２０１内に貯留された遊技球Ｂを、上皿球抜ボタン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。

【０１３７】

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１４１ａ、及び進入口１４１ａの下側に開口する球抜口１４１ｂ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１４１ａ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１４２ａ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１４１ａと球抜口１４１ｂとの間を仕切る仕切部１４３ａを有した球抜部材１４３と、球抜部材１４３の仕切部１４３ａ上の遊技球Ｂを一つずつ後カバー１４２の打球供給口１４２ａ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。

【０１３８】

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１４１ａの右側に配置されており、球送給部材１４４の左側に球抜部材１４３が、球送給部材１４４の右側に球送給ソレノイド１４５がそれぞれ配置されている。

【０１３９】

球送給ユニット１４０の前カバー１４１は、正面視で球抜口１４１ｂの左側に、球抜部材１４３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１４１ｃを備えており、このスリット１４１ｃから後述する球抜部材１４３の作動棹１４３ｃが前方へ延びだすようになっている。また、前カバー１４１は、進入口１４１ａ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２４０における後ベース２４１の球送給誘導路２４１ｂ及び球抜誘導路２４１ｃ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。

【０１４０】

球抜部材１４３は、進入口１４１ａよりも下側で進入口１４１ａと球抜口１４１ｂとの間を仕切り上面が球送給部材１４４の方向へ向かって低くなる仕切部１４３ａと、仕切部１４３ａの球送給部材１４４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１４１ｂ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１４３ｂと、回動棹部１４３ｂの上端から前方へ向かって突出する棒状の作動棹１４３ｃと、作動棹１４３ｃよりも下側で回動棹部１４３ｂの側面から仕切部１４３ａとは反対側へ突出した錘部１４３ｄと、を備えている。球抜部材１４３の作動棹１４３ｃは、前カバー１４１に形成された円弧状のスリット１４１ｃを通して前方へ突出するように形成されている（図３４（ａ）を参照）。作動棹１４３ｃは、扉枠ベース１０１の球送給開口１０１ｅを介して皿ユニット２００の上皿球抜ボタン２２２の押圧操作によって下方へ移動する上皿球抜スライダ２４２の作動伝達部２４２ｂの上端（上面）と当接する。

【０１４１】

球送給部材１４４は、進入口１４１ａ及び球抜部材１４３の仕切部１４３ａ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１４４ａと、遮断部１４４ａの後端から回転軸芯側へ円弧状に窪んだ球保持部１４４ｂと、球保持部１４４ｂの後端から下方へ延出する棒状の棹部１４４ｃと、を備えている。球送給部材１４４における遮断部１４４ａと球保持部１４４ｂは、それぞれ回転軸芯を中心とした約１８０°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１４４の球保持部１４４ｂ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１４４は、球送給ソレノイド１４５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１４４ｃ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。

【０１４２】

この球送給部材１４４は、遮断部１４４ａが仕切部１４３ａの方向を向くと同時に球保持部１４４ｂが打球供給口１４２ａと連通した方向を向いた供給位置と、球保持部１４４ｂが仕切部１４３ａ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１４４が供給位置の時には、球保持部１４４ｂに保持された遊技球Ｂが、打球供給口１４２ａから球発射装置５４０へ供給されると共に、進入口１４１ａから仕切部１４３ａ上に進入した遊技球Ｂが、遮断部１４４ａによって球保持部１４４ｂ（打球供給口１４２ａ）側への移動が遮断されて仕切部１４３ａ上に留まった状態となる。一方、球送給部材１４４が保持位置へ回動すると、球保持部１４４ｂが仕切部１４３ａの方向を向くと共に、球保持部１４４ｂの棹部１４４ｃ側の端部が打球供給口１４２ａを閉鎖した状態となり、仕切部１４３ａ上の遊技球Ｂが一つだけ球保持部１４４ｂ内に保持される。

【０１４３】

また、球送給ユニット１４０は、球送給ソレノイド１４５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棹１４６と、球送給作動棹１４６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１４４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１４７と、を備えている。

【０１４４】

球送給作動棹１４６は、球送給ソレノイド１４５の下方の部位に鉄板１４６ａを備えている。球送給作動棹１４６は、左右に延びており、球送給クランク１４７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１４１及び後カバー１４２に取付けられている。球送給作動棹１４６は、球送給ソレノイド１４５が駆動されると、発生する磁力によって鉄板１４６ａが球送給ソレノイド１４５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１４７に近い左端部側が上方へ移動するように回動する。その後、球送給ソレノイド１４５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１４６ａの自重が作用して、右端部を中心にして球送給クランク１４７に近い左端部側が下方へ移動するように回動して初めの状態に復帰する。これにより、球送給作動棹１

４６は、球送給ソレノイド１４５によって、球送給クランク１４７に近い左端部（先端）が上下方向に揺動することとなる。

【０１４５】

球送給クランク１４７は、球送給作動棹１４６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１４７ａと、係合部１４７ａの球送給作動棹１４６と係合する側とは反対側に配置され前カバー１４１と後カバー１４２との間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支される軸部１４７ｂと、軸部１４７ｂから上方へ延出しており、球送給部材１４４における回動中心に対して偏芯した位置から下方へ突出する棒状の棹部１４４ｃ（図３５（ｂ）を参照）と係合する伝達部１４７ｃと、を備えている。

【０１４６】

この球送給ユニット１４０は、球送給ソレノイド１４５の駆動により球送給作動棹１４６の先端（左端）を上方へ移動させることで、球送給作動棹１４６を介して球送給クランク１４７を前後に延びた軸周りに回動させることができる。

【０１４７】

球送給ユニット１４０は、球送給ソレノイド１４５の非駆動時（通常時）では、球送給作動棹１４６が球送給ソレノイド１４５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１４４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１４５の駆動時では、球送給作動棹１４６が球送給ソレノイド１４５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１４４が保持位置へ回動する。つまり、球送給ソレノイド１４５が駆動される（ＯＮの状態）と、球送給部材１４４が遊技球Ｂを一つ受入れ、球送給ソレノイド１４５の駆動が解除される（ＯＦＦの状態）と、球送給部材１４４が受入れた遊技球Ｂを球発射装置５４０側へ送る（供給する）ことができる。この球送給ユニット１４０における球送給ソレノイド１４５の駆動は、払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂ（図１２５を参照）により発射ソレノイド５４２の駆動制御と同期して制御される。

【０１４８】

また、球送給ユニット１４０は、回動可能に軸支されている球抜部材１４３か、錘部１４３ｄ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１４３の前方へ突出している作動棹１４３ｃが、皿ユニット２００の上皿球抜ボタン２２２の押圧操作によって動作する上皿球抜スライダ２４２の作動伝達部２４２ｂの上端と当接することで、その回動が規制されているため、通常の状態では、球抜部材１４３の仕切部１４３ａが進入口１４１ａと球抜口１４１ｂとの間に位置して仕切っており、球抜口１４１ｂ側へ遊技球Ｂが侵入することはない。

【０１４９】

そして、遊技者が、皿ユニットの上皿球抜ボタンを下方へ押圧操作すると、上皿球抜スライダが作動伝達部と共に下方へスライドし、作動伝達部の下方への移動に伴って作動棹１４３ｃも相対的に下方へ移動することとなる。作動伝達部と共に作動棹１４３ｃが下方へ移動すると、球抜部材１４３が正面視反時計周りの方向へ回動し、仕切部１４３ａが進入口１４１ａと球抜口１４１ｂ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１４１ａから進入した遊技球Ｂが、球抜口１４１ｂ側へ落下し、球抜口１４１ｂから皿ユニット２００における上皿球抜後ユニット２４０の球抜誘導路２４１ｃへと排出され、下皿球供給口２１１ｃを介して下皿２０２へ排出（供給）させることができる。

【０１５０】

なお、球抜部材１４３の作動棹１４３ｃが当接する作動伝達部２４２ｂが形成されている上皿球抜スライダ２４２は、バネ２４３によって上方へ付勢されているので、仕切部１４３ａ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１４３ｃを介してバネ２４３によって吸収させることができ、球抜部材１４３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１４３ａで跳ね返るのを防止することができる。

【０１５１】

また、球送給ユニット１４０は、後カバー１４２における打球供給口１４２ａの背面視

で右上に前方へ窪んだ矩形状の取付凹部１４２ｂ（図３５（ｂ）等を参照）が形成されていると共に、その取付凹部１４２ｂ内に不正防止部材１４８が取付けられている。球送給ユニット１４０の不正防止部材１４８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１４２の取付凹部１４２ｂ内に対して後側から脱着可能に取付けられている。

【０１５２】

不正防止部材１４８は、正面視の外形が左右に延びた長方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１４８ａ及び下片部１４８ｂと、上片部１４８ａ及び下片部１４８ｂの互いに対向している辺の先端側（正面視右端側）でＣ面取り状にそれぞれ形成されている傾斜部１４８ｃと、を備えている。不正防止部材１４８の上片部１４８ａは、不正防止部材１４８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１４８ｂは、不正防止部材１４８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１４８ａと下片部１４８ｂ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。

【０１５３】

不正防止部材１４８は、後カバー１４２の取付凹部１４２ｂに取付けられることで、上片部１４８ａと下片部１４８ｂとで形成されるＶ字状の溝が、打球供給口１４２ａ内と連通した状態となる。

【０１５４】

この不正防止部材１４８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１４０を介して球発射装置５４０により遊技領域５ａ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５４０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１４８ａと下片部１４８ｂとの間に挿入させた上で、上片部１４８ａと下片部１４８ｂ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。

【０１５５】

［３－１－１１．ファールカバーユニット］

扉枠ベースユニット１００のファールカバーユニット１５０について、主に図３６及び図３７を参照して詳細に説明する。図３６（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３７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１５０は、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。ファールカバーユニット１５０は、図示するように、扉枠ベース１０１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１５１と、ユニット本体１５１の前面に取付けられている平板状の蓋部材１５２と、を備えている。

【０１５６】

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の通常誘導路と皿ユニットの上皿球供給口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の満タン誘導路と連通可能な満タン球受口１５０ｂと、を備えている。

【０１５７】

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の下皿球供給口と連通する球放出口１５０ｄと、を備えている。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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９１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。

【０１６３】

［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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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９７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それぞれ取付けられており、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９７を参照）。

【０１６６】

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、それぞれ回転可能に取付けられる。

【０１６７】

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。

【０１６８】

ガラスユニット１６０を扉枠ベース１０１から取外す場合は、上述した手順と逆の手順により、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。

【０１６９】

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。したがって、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。

【０１７０】

［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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。したがって、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。

【０１７３】

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く、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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

［３－４．ハンドルユニット］

扉枠３におけるハンドルユニット１８０について、主に図３８等を参照して詳細に説明する。図３８（ａ）は扉枠における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、（ｂ）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。ハンドルユニット１８０は、扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１０２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。

【０１７７】

ハンドルユニット１８０は、扉枠ベースユニット１００におけるハンドル取付部材１０

２の筒部１０２ａ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１８２と、ハンドル１８２の前端側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カバー１８５と、を備えている。

【０１７８】

また、ハンドルユニット１８０は、ハンドル１８２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１８２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。

【０１７９】

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１８２に取付けられハンドル１８２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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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、外径がハンドル取付部材１０２の筒部１０２ａ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、ハンドル取付部材１０２における筒部１０２ａの三つの突条１０２ｃと対応した位置に形成されている。したがって、三つの溝部１８１ｃを三つの突条１０２ｃと一致させた状態で、基部１８１ａをハンドル取付部材１０２の筒部１０２ａ内に挿入させることができると共に、三つの溝部１８１ｃ内にそれぞれ突条１０２ｃが挿入されることで、ハンドルベース１８１がハンドル取付部材１０２に対して相対回転不能な状態となる。

【０１８２】

ハンドル１８２は、外周面から周方向に離れて外方へ突出している四つの第一突起１８２ａ、第二突起１８２ｂ、第三突起１８２ｃ、及び第四突起１８２ｄ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前後方向に貫通している二つのスリット１８２ｅと、スリット１８２ｅ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部１８２ｆと、を備えている。

【０１８３】

四つの第一突起１８２ａ、第二突起１８２ｂ、第三突起１８２ｃ、及び第四突起１８２ｄは、正面視において時計回りの方向に順番に備えられている。詳述すると、第一突起１８２ａは、ハンドル１８２の一般外周面から最も突出した部位の正面視時計回りの方向の

側面が、外側へ膨らむように膨出しており、反対側である反都決周りの方向の側面が、内側へ湾曲するように凹んでいる（抉れている）。第二突起１８２ｂは、ハンドル１８２の一般外周面から最も突出した部位が、第一突起１８２ａの最も突出した部位から時計回りの方向へ約８５度の回転角度で離れており、第一突起１８２ａよりはやや低く突出している。この第二突起１８２ｂは、最も突出した部位の正面視時計回りの方向の側面が、外側へ膨らむように膨出しており、反対側である反時計周りの方向の側面が、内側へ湾曲するように凹んでおり、第一突起１８２ａと相似した形状に形成されている。

【０１８４】

第三突起１８２ｃは、ハンドル１８２の一般外周面から最も突出した部位が、第二突起１８２ｂの最も突出した部位から時計回りの方向へ約７０度の回転角度で離れており、第一突起１８２ａの約半分の高さで突出している。この第三突起１８２ｃは、両側の側面が略直線状に傾斜しており、時計回りの方向の側面が反対側である反時計回りの方向の側面よりもなだらかに傾斜している。第四突起１８２ｄは、ハンドル１８２の一般外周面から最も突出した部位が、第三突起１８２ｃの最も突出した部位から時計回りの方向へ約５５度の回転角度で離れており、第一突起１８２ａよりもやや高く突出している。この第四突起１８２ｄは、両側の側面が略直線状に傾斜しており、略二等辺三角形に形成されている。

【０１８５】

カバー台座１８３は、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１８２のスリット１８２ｅ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。ハンドルカバー１８５の取付ボス１８３ａが、ハンドル１８２のスリット１８２ｅを貫通していることから、取付ボス１８３ａがスリット１８２ｅの周方向端部に当接することとなり、ハンドル１８２の回転角度を規制している。本例では、ハンドル１８２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。

【０１８６】

ハンドルカバー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。ハンドルカバー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。このハンドルカバー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。

【０１８７】

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、ハンドル取付部材１０２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、ハンドル取付部材１０２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１８２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。

【０１８８】

ハンドルユニット１８０の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１８２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の内部抵抗が変化し、ハンドル回転検知センサ１８９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の駆動力が変化して、ハンドル１８２の回転角度に応じた強さで遊技球Ｂが遊技領域５ａ内へ打込まれる。

【０１８９】

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１８２等に接触することで、遊技者から作用する静電気を

検知し、遊技者のハンドル１８２等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１８２を回動させると、ハンドル回転検知センサ１８９の検知が受付けられ、ハンドル１８２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。つまり、遊技者がハンドル１８２に触れずに、何らかの方法でハンドル１８２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が遊技者の接触を検知していないことから、発射ソレノイド５４２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１８２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。

【０１９０】

また、ハンドルユニット１８０は、遊技者がハンドル１８２を回転操作中に、単発ボタン１９３を押圧すると、単発ボタン操作センサ１９４が単発ボタン１９３の操作を検知し、払出制御基板６３３の発射制御部６３３ｂによって発射ソレノイド５４２の駆動が停止させられる。これにより、ハンドル１８２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１９３の押圧操作を解除することで、単発ボタン１９３を操作する前の打込み強さで再び遊技球Ｂを遊技領域５ａ内に打込むことができる。

【０１９１】

更に、ハンドルユニット１８０は、ハンドル１８２に、四つの第一突起１８２ａ、第二突起１８２ｂ、第三突起１８２ｃ、及び第四突起１８２ｄを備えており、ハンドル１８２を正面視時計回りの方向へ最も回転させて、遊技球Ｂを最も強く遊技領域５ａ内に打込むようにした（所謂、「右打ち」した）時に、第四突起１８２ｄが、ハンドル１８２を回転させていない時の第一突起１８２ａの位置と、略同じ位置となるため、第四突起１８２ｄを第一突起１８２ａとしてハンドル１８２を持ち替えることで、遊技者が楽な状態で「右打ち」の位置でハンドル１８２を維持させることができ、遊技者の疲労感を軽減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。

【０１９２】

［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３９～図４２を参照して詳細に説明する。図３９は扉枠の皿ユニットを見た斜視図であり、図４０は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。図４１は皿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４２は皿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。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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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２１３と、取付ベース２１３の右方に取付けられている皿ユニット中継基板２１４と、取付ベース２１３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２１３の下方に取付けら

れている上皿球抜前ユニット２３０と、上皿球抜前ユニット２３０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。

【０１９５】

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それぞれ取付けられている皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５と、皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５のそれぞれの下方に取付けられている皿左下装飾ユニット２８０及び皿右下装飾ユニット２８５と、を備えている。

【０１９６】

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、遊技者が回転操作可能な回転操作部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、皿装飾ユニット２５０の前面に取付けられる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に内に収容される操作部ベース３２０と、操作部ベース３２０の上面に取付けられており回転操作部３０２を有している円環状の演出操作リング３３０と、回転操作部３０２を回転させる回転駆動ユニット３４０と、回転駆動ユニット３４０の回転を回転操作部３０２に伝達させる操作リング用伝達ギア３５０と、操作リング用伝達ギア３５０を回転可能に取付けているギア取付部材３５１と、を備えている。

【０１９７】

また、演出操作ユニット３００は、演出操作リング３３０を発光装飾させる演出操作リング装飾基板３５２と、演出操作リング装飾基板３５２の上側を覆う装飾基板カバー３５３と、操作部ベース３２０の下面に取付けられている振動スピーカ３５４と、演出操作リング３３０の環内に臨むように操作部ベース３２０に取付けられている演出操作ボタンユニット３６０と、操作部ベース３２０の後面に取付けられている操作部中継基板ユニット３９０と、を備えている。

【０１９８】

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。

【０１９９】

［３－５－１．上皿］

皿ユニット２００の上皿２０１について、主に図３９～図４２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４６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。

【０２００】

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２１１ｅ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２１１ｅを通って球送給ユニット１４０側へ供給させることができる。
【０２０１】
なお、誘導通路部２０１ａには、パチンコ機１において電気的に接地（アース）されている金属製のアース金具２０１ｂ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。
【０２０２】
［３－５－２．下皿］
皿ユニット２００の下皿２０２について、主に図３９～図４２等を参照して詳細に説明する。下皿２０２は、上皿２０１の下方で、正面視おいて皿ユニット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によって開閉可能に閉鎖されている。
【０２０３】
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の前方で演出操作ユニット３００の下方に位置している。
【０２０４】
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２０２ａから下方へ排出させることができる。
【０２０５】
［３－５－３．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４３～図４６を参照して詳細に説明する。図４３は皿ユニットにおける皿ベースユニットを前から見た斜視図であり、図４４は皿ユニットにおける皿ベースユニットを後ろから見た斜視図である。また、図４５は皿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４６は皿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。皿ベースユニット２１０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の下方に取付けられると共に、前面に、皿装飾ユニット２５０及び演出操作ユニット３００が取付けられるものである。
【０２０６】
皿ベースユニット２１０は、扉枠ベースユニット１００の前面下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、皿ユニットベース２１１の前面上部における上皿本体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２１３と、皿ユニットベース２１１の前面で取付ベース２１３の右方に取付けられている皿ユニット中継基板２１４と、を備えている。
【０２０７】
また、皿ベースユニット２１０は、取付ベース２１３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２１３の下方で皿ユニットベース２１１の前面に取付けられている上皿球抜前ユニット２３０と、上皿球抜前ユニット２３０の後方で皿ユニット

ベース２１１の後側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。
【０２０８】
［３－５－３ａ．皿ユニットベース］
皿ベースユニット２１０の皿ユニットベース２１１について、主に図４５及び図４６を参照して詳細に説明する。皿ユニットベース２１１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の下方に取付けられ、扉枠ベース１０１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。
【０２０９】
皿ユニットベース２１１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２１１ａと、上皿球供給口２１１ａ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２１１ｂ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２１１ｃと、下皿球供給口２１１ｃ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２１１ｄと、下皿球供給口２１１ｃ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２１２の右端に位置する上皿球送給口２１１ｅと、を備えている。
【０２１０】
また、皿ユニットベース２１１は、上皿球送給口２１１ｅの右方で前方へ突出しており取付ベースが載置される載置突部２１１ｆと、上皿球送給口２１１ｅの左方で上皿本体の下方において前後に貫通しており上皿球抜後ユニット２４０における上皿球抜スライダ２４２の作動伝達部２４２ｂが挿通されるスライダ挿通口２１１ｇと、正面視右下隅で前後に貫通しており扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１０２の筒部１０２ａが挿通されるハンドル挿通口２１１ｈと、正面視右隅付近で前後に貫通しておりシリンダ錠１３０のシリンダ本体１３１が挿通されるシリンダ挿通口２１１ｉと、を備えている。
【０２１１】
皿ユニットベース２１１の上皿球供給口２１１ａは、扉枠３に組立てた状態で、前端が上皿２０１の後壁に開口し、筒状の後端が扉枠ベース１０１の上皿用球通過口１０１ｇを前側から貫通してファールカバーユニット１５０の貫通球通路１５０ａの前端と接続している。これにより、払出ユニット５６０の払出装置５８０から払出された遊技球Ｂが、上皿球供給口２１１ａを通って上皿２０１内に供給（払出）される。
【０２１２】
下皿球供給口２１１ｃは、扉枠３に組立てた状態で、前端が下皿２０２の後壁に開口し、筒状の後端が扉枠ベース１０１の下皿用球通過口１０１ｆを前側から貫通してファールカバーユニット１５０の球放出口１５０ｄ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１５０の貯留通路１５０ｅ内を流通する遊技球Ｂが、下皿球供給口２１１ｃを通って下皿２０２内に供給される。また、下皿球供給口２１１ｃの筒状に延びている部位に形成されている切欠部２１１ｄには、上皿球抜後ユニット２４０の後ベース２４１における球抜誘導路２４１ｃの下流端が接続されている。これにより、上皿２０１に貯留されている遊技球Ｂが、上皿球抜ボタン２２２の操作により、上皿球送給口２１１ｅ、球送給ユニット１４０の進入口１４１ａ及び球抜口１４１ｂ、上皿球抜後ユニット２４０の球送給誘導路２４１ｂ及び球抜誘導路２４１ｃ、及び切欠部２１１ｄを介して、下皿球供給口２１１ｃから下皿２０２内に排出される。
【０２１３】
上皿球送給口２１１ｅは、皿ベースユニット２１０に組立てた状態で、上皿球抜後ユニット２４０における後ベース２４１の球受口２４１ａの前方に位置しており、上皿２０１内の遊技球Ｂが、上皿球抜後ユニット２４０の球受口２４１ａから球送給誘導路２４１ｂへ供給される。
【０２１４】
［３－５－３ｂ．上皿本体］
皿ベースユニット２１０の上皿本体２１２について、主に図４５及び図４６等を参照し

て詳細に説明する。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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

［３－５－３ｃ．取付ベース］

皿ベースユニット２１０の取付ベース２１３について、主に図４５及び図４６を参照して詳細に説明する。取付ベース２１３は、皿ユニットベース２１１の載置突部２１１ｆの上面に載置された状態で皿ユニットベース２１１の前面に取付けられると共に、上側に球貸操作ユニット２２０が取付けられるものである。取付ベース２１３は、上方が開放された浅い箱状に形成されている。取付ベース２１３は、左端付近において上下に貫通している挿通口２１３ａと、後端右隅において上下に貫通している貫通口２１３ｂと、を備えている。

【０２１７】

取付ベース２１３の挿通口２１３ａは、上皿球抜前ユニット２３０の前スライダ２３２が挿通されるものである。また、貫通口２１３ｂは、球貸操作ユニット２２０と扉枠主中継基板１０４とを接続するための配線ケーブルが挿通されるものである。

【０２１８】

［３－５－３ｄ．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、皿左上装飾基板２７３、皿右上装飾基板２７８、皿左下装飾基板２８３、皿右下装飾基板２８８、及び操作部中継基板３９２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の前面における載置突部２１１ｆより右側に取付けられる。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。

【０２１９】

［３－５－３ｅ．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３９～図４６等を参照して詳細に説明する。球貸操作ユニット２２０は、取付ベース２１３を介して皿ユニットベース２１１の前面に取付けられている。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、するためのものである。

【０２２０】

球貸操作ユニット２２０は、取付ベース２１３の上側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（図示は省略）と、を備えている。

【０２２１】

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いる。返却ボタン２２５は、三角形状に形成されている。球貸表示部は、三つの７セグメント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を通して視認することができる。

【０２２２】

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、球貸表示部には、球貸機が故障した時にエラーコードが表示される。

【０２２３】

［３－５－３ｆ．上皿球抜前ユニット及び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２３０及び上皿球抜後ユニット２４０について、主に図４５及び図４６等を参照して詳細に説明する。上皿球抜前ユニット２３０及び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。

【０２２４】

上皿球抜前ユニット２３０は、皿ユニットベース２１１の前面における載置突部２１１ｆの左方で球貸操作ユニット２２０の下方に取付けられる。上皿球抜後ユニット２４０は、皿ユニットベース２１１の後面における上皿球抜前ユニット２３０の後方となる部位に取付けられる。

【０２２５】

上皿球抜前ユニット２３０は、皿ユニットベース２１１の前面に取付けられており上下に延びた筒状の前ベース２３１と、前ベース２３１の筒内に上下方向へ移動可能に挿入されている前スライダ２３２と、を備えている。前ベース２３１は、皿ユニットベース２１１の前面における上皿球送給口２１１ｅ及びスライダ挿通口２１１ｇの前方付近に取付けられている。前スライダ２３２は、上下に延びており、上端が上皿球抜ボタン２２２の下端と当接していると共に、下端が上皿球抜後ユニット２４０の上皿球抜スライダ２４２の作動受部２４２ａの上面と当接している。

【０２２６】

上皿球抜後ユニット２４０は、上皿球送給口２１１ｅ及びスライダ挿通口２１１ｇ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を上方へ付勢しているバネ２４３と、後ベース２４１の後側に取付けられている後カバー２４４と、を備えている。

【０２２７】

後ベース２４１は、上皿球抜スライダ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２４１ａと、球受口２４１ａ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。
【０２２８】
球受口２４１ａ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２１１ｅ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２４１ａ及び球送給誘導路２４１ｂを通って球送給ユニット１４０の進入口１４１ａに進入するようになっている。
【０２２９】
球抜誘導路２４１ｃの左右に延びている部位は、上皿球抜スライダ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、後側が後カバー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。
【０２３０】
上皿球抜スライダ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２４２ａと、作動受部２４２ａ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２４２ａ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。
【０２３１】
上皿球抜スライダ２４２は、扉枠３に組立てた状態で、作動受部２４２ａが、皿ユニットベース２１１のスライダ挿通口２１１ｇ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２４２ａの上面に上皿球抜前ユニット２３０の前スライダ２３２の下端が当接している。また、上皿球抜スライダ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。
【０２３２】
バネ２４３は、上端が後ベース２４１に取付けられていると共に、下端が上皿球抜スライダ２４２に取付けられており、上皿球抜スライダ２４２を上方へ付勢している。したがって、上皿球抜スライダ２４２は、バネ２４３の付勢力により上方への移動端に位置しており、バネ２４３の付勢力に抗することで下方へ移動することができる。
【０２３３】
上皿球抜前ユニット２３０及び上皿球抜後ユニット２４０は、バネ２４３の付勢力により、上皿球抜スライダ２４２が上方への移動端に位置させていると共に、上皿球抜スライダ２４２の作動受部２４２ａの上面に当接している前スライダ２３２を介して上皿球抜ボタン２２２を上方へ移動端に位置させている。また、バネ２４３の付勢力により、上皿球抜スライダ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１４３ａを進入口１４１ａと球抜口１４１ｂとの間に位置させて、両者の間を仕切っている。
【０２３４】
したがって、上皿球抜ボタン２２２を押圧していない状態では、球送給ユニット１４０において進入口１４１ａと球抜口１４１ｂとの間が仕切られており、上皿２０１から球受

口２４１ａへ送られた遊技球Ｂを、進入口１４１ａ及び球送給部材１４４を介して打球供給口１４２ａから球発射装置５４０側へ送ることができる。

【０２３５】

一方、上皿球抜ボタン２２２を、バネ２４３の付勢力に抗して下方へ押圧すると、前スライダ２３２を介して上皿球抜スライダ２４２が下方へ移動し、上皿球抜スライダ２４２の作動伝達部２４２ｂの上面に当接している球抜部材１４３の作動棹１４３ｃが下方へ移動できるようになり、球抜部材１４３の錘部１４３ｄの荷重により球抜部材１４３が回動して仕切部１４３ａが進入口１４１ａと球抜口１４１ｂとの間から後退する。これにより、上皿２０１から球受口２４１ａ及び球送給誘導路２４１ｂを通って進入口１４１ａに進入した遊技球Ｂが、進入口１４１ａの下方に開口している球抜口１４１ｂから前方へ排出されることとなる。そして、球抜口１４１ｂから前方へ排出された遊技球Ｂは、球抜誘導路２４１ｃを通って切欠部２１１ｄから下皿球供給口２１１ｃ内へ誘導された後に、下皿球供給口２１１ｃから下皿２０２内へ放出され、上皿２０１内の遊技球Ｂが下皿２０２内へ排出されることとなる。

【０２３６】

上皿球抜ボタン２２２の下方への押圧を解除すると、バネ２４３の付勢力により上皿球抜スライダ２４２が上方へ移動し、作動受部２４２ａと当接している前スライダ２３２を介して上皿球抜ボタン２２２が上昇すると共に、作動伝達部２４２ｂと当接している作動棹１４３ｃにより球抜部材１４３が回動して進入口１４１ａと球抜口１４１ｂとの間に仕切部１４３ａが位置して元の状態に復帰することとなる。

【０２３７】

このように、上皿球抜前ユニット２３０及び上皿球抜後ユニット２４０によって、上皿２０１内の遊技球Ｂを、球送給ユニット１４０を介して球発射装置５４０側へ送給したり、下皿２０２側へ排出したりすることができる。

【０２３８】

［３－５－４．皿装飾ユニット］

皿ユニット２００における皿装飾ユニット２５０について、主に図４７～図５０等を参照して詳細に説明する。図４７は皿ユニットにおける皿装飾ユニットを前から見た斜視図であり、図４８は皿装飾ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図４９は皿装飾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５０は皿装飾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。皿装飾ユニット２５０は、下皿２０２を有しており皿ベースユニット２１０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３００が取付けられるものである。皿装飾ユニット２５０は、皿ユニット２００の略全体を装飾している。

【０２３９】

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皿ユニットベース２１１と協働して下皿２０２を形成する下皿本体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それぞれ取付けられている皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５と、皿ユニット本体２５２の全面で皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５のそれぞれの下方に取付けられている皿左下装飾ユニット２８０及び皿右下装飾ユニット２８５と、を備えている。

【０２４０】

［３－５－４ａ．下皿本体］

皿装飾ユニット２５０における下皿本体２５１について、主に図４７～図５０等を参照して詳細に説明する。下皿本体２５１は、皿ベースユニット２１０の皿ユニットベース２１１と協働して下皿２０２を形成するものである。下皿本体２５１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２５１は、皿ユニットベース２１１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。
【０２４１】
下皿本体２５１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。
【０２４２】
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。
【０２４３】
［３－５－４ｂ．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４７～図５０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。
【０２４４】
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、下部前面装飾部２５２ｂの下端から後方へ平板状に延びている底板部２５２ｃと、を備えている。
【０２４５】
左右の上部サイド膨出部２５２ａは、後方が開放された箱状に形成されており、それぞれの前面に皿左上装飾ユニット２７０及び皿左下装飾ユニット２８０と皿右上装飾ユニット２７５及び皿右下装飾ユニット２８５が取付けられる。左側の上部サイド膨出部２５２ａは、下面の右端が下部前面装飾部２５２ｂと接続されている。また、右側の上部サイド膨出部２５２ａは、下端が下部前面装飾部２５２ｂと接続されている。
【０２４６】
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。
【０２４７】
また、皿ユニット本体２５２は、下部前面装飾部２５２ｂにおける下皿本体２５１の外周を被覆している部位の前面下端から上方へ切欠かれている前面切欠部２５２ｅと、底板部２５２ｃにおける下皿本体２５１の下方となる部位において切欠かれている底面切欠部２５２ｆと、を備えている。前面切欠部２５２ｅ及び底面切欠部２５２ｆには、下皿球抜ユニット２６０が挿入される。
【０２４８】
更に、皿ユニット本体２５２は、下部前面装飾部２５２ｂの右下隅において前後に貫通

しておりハンドル取付部材１０２の筒部１０２ａが挿通されるハンドル挿通口２５２ｇと、ハンドル挿通口２５２ｇの上方で下部前面装飾部２５２ｂを前後に貫通しておりシリンダ錠１３０のシリンダ本体１３１が挿通されるシリンダ挿通口２５２ｈと、左右方向中央となる一対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２５２ｉと、を備えている。演出操作ユニット取付部２５２ｉ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。

【０２４９】

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。また、皿装飾ユニット２５０に組立てた状態では、前面切欠部２５２ｅから下皿球抜ユニット２６０の下皿球抜ボタン２６３が前方へ臨むと共に、下皿球抜ユニット２６０の下皿球抜ベース２６１が底面切欠部２５２ｆを閉鎖して下面同士が同一面上の状態となる。

【０２５０】

［３－５－４ｃ．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４７～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。

【０２５１】

下皿球抜ユニット２６０は、下皿本体２５１の下面に取付けられており平面視右前隅に上下に貫通している貫通孔を有した平板状の下皿球抜ベース２６１と、下皿球抜ベース２６１の上面側において前後へスライド可能に取付けられているスライダ２６２と、スライダ２６２の前端に取付けられている下皿球抜ボタン２６３と、スライダ２６２を前方へ付勢しているバネ２６４と、スライダ２６２の前後方向への移動によって貫通孔を開閉する下皿球抜蓋２６５と、スライダ２６２を介して下皿球抜蓋２６５を開状態に保持する保持機構２６６と、を備えている。

【０２５２】

下皿球抜ベース２６１は、皿ユニット本体２５２の底面切欠部２５２ｆを閉鎖する大きさに形成されており、下皿２０２（下皿本体２５１）の下皿球抜孔２０２ａと一致する位置に上下に貫通している貫通孔が形成されている。下皿球抜ベース２６１の貫通孔は、下皿球抜孔２０２ａと同じ大きさに形成されている。スライダ２６２は、前後に延びた平板状に形成されており、下皿球抜ベース２６１における左右方向中央から左寄りの部位に、前後へスライド可能に取付けられている。スライダ２６２は、上方へ円柱状に突出している突ピンを備えている。

【０２５３】

下皿球抜蓋２６５は、左端側が、スライダ２６２よりも左方の位置で、上下に延びた軸周りに対して回転可能に下皿球抜ベース２６１に取付けられており、右端側が、スライダ２６２を越えて右方へ延出しており右端側が貫通孔を閉鎖可能に形成されている。下皿球抜蓋２６５には、スライダ２６２の突ピンが摺動可能に挿入される左右に延びたスリットが形成されている。

【０２５４】

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、下皿球抜ベース２６１が皿ユニット本体２５２の底面切欠部２５２ｆを閉鎖していると共に、下皿球抜ベース２６１の下面が底板部２５２ｃの下面と同一面上に位置している。また、下皿球抜ボタン２６３が、皿ユニット本体２５２の前面切欠部２５２ｅから前方に臨んでいる。下皿球抜ユニット２６０は、通常の状態では、スライダ２６２がバネ２６４の付勢力により前方側の移動端に位置していると共に、下皿球抜蓋２６５の右端側が貫通孔の直上に位置しており、貫通孔（下皿球抜孔２０２ａ）を閉鎖している。

【０２５５】

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。また、通常の状態では、下皿球抜ボタン２６３の前面が、下部前面装飾部２５２ｂの前面における前面切欠部２５２ｅの周囲の前面と略一致している。

【０２５６】

通常の状態において、下皿球抜ボタン２６３を後方へ押圧して、バネ２６４の付勢力に抗して後方へ移動させると、下皿球抜ボタン２６３と伴にスライダ２６２が後方へ移動することとなる。このスライダ２６２が後方へ移動することで、スライダ２６２の突ピンがスリットを介して下皿球抜蓋２６５を後方へ押圧し、下皿球抜蓋２６５が左端側を中心にして右端側が後方へ移動する方向へ回動することとなる。そして、貫通孔の直上に位置していた下皿球抜蓋２６５の右端側が、貫通孔の位置から後方へ移動することで、貫通孔が開放されて下皿球抜孔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。

【０２５７】

なお、下皿球抜ボタン２６３の押圧によりスライダ２６２を後方へ移動させると、スライダ２６２の後端が保持機構２６６によって保持されるようになっており、下皿球抜ボタン２６３の押圧を解除しても、スライダ２６２がバネ２６４の付勢力によって前方へ移動することはない。これにより、下皿球抜蓋２６５の右端側が後方へ回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。

【０２５８】

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を後方へ押圧すると、保持機構２６６によるスライダ２６２の保持が解除される。そして、下皿球抜ボタン２６３の押圧を放すと、スライダ２６２がバネ２６４の付勢力により前方へ移動し、下皿球抜ボタン２６３の前面が下部前面装飾部２５２ｂの前面と一致した状態に復帰すると共に、下皿球抜蓋２６５が回動して右端側が貫通孔の直上に位置し、下皿球抜孔２０２ａが下皿球抜蓋２６５により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。

【０２５９】

［３－５－４ｅ．皿左上装飾ユニット及び皿右上装飾ユニット］

皿装飾ユニット２５０における皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５について、主に図４７～図５０等を参照して詳細に説明する。皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット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。皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット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。

【０２６０】

皿左上装飾ユニット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上装飾体２７１と、皿左上装飾体２７１の後側に取付けられている皿左上リフレクタ２７２と、皿左上リフレクタ２７２の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている皿左上装飾基板２７３と、を備えている。

【０２６１】

皿左上装飾体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。皿左上装飾体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、半円筒が捩れているような形状に形成されている。この皿左上装飾体２７１は、乳白色に形成されている。

【０２６２】

皿左上リフレクタ２７２は、皿左上装飾体２７１の内部に後方から挿入されており、皿左上装飾基板２７３のＬＥＤと対応している部位に貫通孔が形成されている。皿左上装飾

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、皿左上装飾体２７１を発光装飾させることができる。

【０２６３】

皿左上装飾ユニット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４００の下端と連続し、右端が演出操作ユニット３００におけるユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａの左端と連続している。皿左上装飾ユニット２７０は、皿左上装飾体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、皿左上装飾基板２７３の複数のＬＥＤを発光させると、皿左上装飾体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。

【０２６４】

皿右上装飾ユニット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上装飾体２７６と、皿右上装飾体２７６の後側に取付けられている皿右上リフレクタ２７７と、皿右上リフレクタ２７７の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている皿右上装飾基板２７８と、を備えている。

【０２６５】

皿右上装飾体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。皿右上装飾体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いると共に、左端では中心軸が左右に延びており、半円筒が捩れているような形状に形成されている。この皿右上装飾体２７６は、乳白色に形成されている。

【０２６６】

皿右上リフレクタ２７７は、皿右上装飾体２７６の内部に後方から挿入されており、皿右上装飾基板２７８のＬＥＤと対応している部位に貫通孔が形成されている。皿右上装飾基板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、皿右上装飾体２７６を発光装飾させることができる。

【０２６７】

皿右上装飾ユニット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４１０の下端と連続し、左端が演出操作ユニット３００におけるユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａの右端と連続している。皿右上装飾ユニット２７５は、皿右上装飾体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、皿右上装飾基板２７８の複数のＬＥＤを発光させると、皿右上装飾体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。

【０２６８】

［３－５－４ｆ．皿左下装飾ユニット及び皿右下装飾ユニット］

皿装飾ユニット２５０における皿左下装飾ユニット２８０及び皿右下装飾ユニット２８５について、主に図４７～図５０等を参照して詳細に説明する。皿左下装飾ユニット２８０及び皿右下装飾ユニット２８５は、皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５にそれぞれ沿って延びるように、皿ユニット本体２５２の上部サイド膨出部２５２ａにおける前面の下部に取付けられる。皿左下装飾ユニット２８０及び皿右下装飾ユニット２８５は、皿左上装飾ユニット２７０及び皿右上装飾ユニット２７５と協働して、皿ユニット２００の前面と演出操作ユニット３００の左右両側を装飾するものである。

【０２６９】

皿左下装飾ユニット２８０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下装飾体２８１と、皿左下装飾体２８１の後側に取付けられている皿左下リフレクタ２８２と、皿左下リフレクタ２８２の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている皿左下装飾基板２８３と、を備えている。

【０２７０】

皿左下装飾体２８１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いると共に、平面視において後方に中心を有した円弧状に延びており、左側の上部サイド膨出部２５２ａの下部に取付けられる。皿左下装飾体２８

１は、皿左上装飾体２７１及び皿右上装飾体２７６よりも小さい半径で前方へ膨出した半円弧が、左端では中心軸がやや斜め左上後方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、半円筒が曲げられているような形状に形成されている。皿左下装飾体２８１は、左端が球面状に形成されている。皿左下装飾体２８１は、左端側へ向かうに従って細くなるように半円弧の曲率が変化している。この皿左下装飾体２８１は、乳白色に形成されている。

【０２７１】

皿左下リフレクタ２８２は、皿左下装飾体２８１の内部に後方から挿入されており、皿左下装飾基板２８３のＬＥＤと対応している部位に貫通孔が形成されている。皿左下装飾基板２８３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、皿左下装飾体２８１を発光装飾させることができる。

【０２７２】

皿左下装飾ユニット２８０は、扉枠３に組立てた状態で、左端が皿左上装飾ユニット２７０の左端の下方に位置し、右端が演出操作ユニット３００におけるユニット前カバー３１２の皿中央下装飾体３１２ｂの左端と連続している。皿左下装飾ユニット２８０は、皿左下装飾体２８１の左端が球面状に形成されていることから、左端が扉枠３内へ潜り込んでいるように見える。皿左下装飾ユニット２８０は、皿左下装飾体２８１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、皿左下装飾基板２８３の複数のＬＥＤを発光させると、皿左下装飾体２８１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。

【０２７３】

皿右下装飾ユニット２８５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下装飾体２８６と、皿右下装飾体２８６の後側に取付けられている皿右下リフレクタ２８７と、皿右下リフレクタ２８７の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている皿右下装飾基板２８８と、を備えている。

【０２７４】

皿右下装飾体２８６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いると共に、平面視において後方に中心を有した円弧状に延びており、右側の上部サイド膨出部２５２ａの下部に取付けられる。皿右下装飾体２８６は、皿左上装飾体２７１及び皿右上装飾体２７６よりも小さい半径で前方へ膨出した半円弧が、右端では中心軸がやや斜め右上後方に延びていると共に、左端では中心軸が左右に延びており、半円筒が曲げられているような形状に形成されている。皿右下装飾体２８６は、右端が球面状に形成されている。皿右下装飾体２８６は、右端側へ向かうに従って細くなるように半円弧の曲率が変化している。この皿右下装飾体２８６は、乳白色に形成されている。

【０２７５】

皿右下リフレクタ２８７は、皿右下装飾体２８６の内部に後方から挿入されており、皿右下装飾基板２８８のＬＥＤと対応している部位に貫通孔が形成されている。皿右下装飾基板２８８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、皿右下装飾体２８６を発光装飾させることができる。

【０２７６】

皿右下装飾ユニット２８５は、扉枠３に組立てた状態で、右端が皿右上装飾ユニット２７５の右端の下方に位置し、左端が演出操作ユニット３００におけるユニット前カバー３１２の皿中央下装飾体３１２ｂの右端と連続している。皿右下装飾ユニット２８５は、皿右下装飾体２８６の右端が球面状に形成されていることから、右端が扉枠３内へ潜り込んでいるように見える。皿右下装飾ユニット２８５は、皿右下装飾体２８６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、皿右下装飾基板２８８の複数のＬＥＤを発光させると、皿右下装飾体２８６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。

【０２７７】

［３－５－５．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５１～図５４等を参照して詳細に説明する。図５１は、皿ユニットにおける演出操作ユニットを演出操作ボタンの進退方向から見た平面図である。図５２（ａ）は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は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後ろから見た分解斜視図である。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。

【０２７８】

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。演出操作部３０１は、遊技者が回転操作可能な回転操作部３０２と、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部３０３と、から構成されている。演出操作部３０１は、回転操作部３０２が、外径に対して約３／５の大きさの内径を有した円環状に形成されており、その環内に押圧操作部３０３が配置されている。押圧操作部３０３は、回転操作部３０２の中心に配置され、回転操作部３０２の内径の半分よりも若干大きい直径の中央押圧操作部３０３ａと、中央押圧操作部３０３ａの外周と回転操作部３０２の内周との間に配置されている円環状の外周押圧操作部３０３ｂとで構成されている。

【０２７９】

演出操作ユニット３００は、皿装飾ユニット２５０の前面に取付けられる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に内に収容される操作部ベース３２０と、操作部ベース３２０の上面に取付けられており回転操作部３０２を有している円環状の演出操作リング３３０と、演出操作リング３３０の回転操作部３０２を回転させる回転駆動ユニット３４０と、回転駆動ユニット３４０と演出操作リング３３０の回転操作部３０２との間で回転を伝達させる操作リング用伝達ギア３５０と、操作リング用伝達ギア３５０を回転可能に操作部ベース３２０に取付けているギア取付部材３５１と、を備えている。

【０２８０】

また、演出操作ユニット３００は、演出操作リング３３０の下方で操作部ベース３２０の上面に取付けられており上面に複数のＬＥＤが実装されている演出操作リング装飾基板３５２と、演出操作リング装飾基板３５２の上側を覆うように操作部ベース３２０に取付けられている装飾基板カバー３５３と、操作部ベース３２０の下面に取付けられている振動スピーカ３５４と、演出操作リング３３０の環内に臨むように操作部ベース３２０に取付けられている演出操作ボタンユニット３６０と、操作部ベース３２０の後面に取付けられている操作部中継基板ユニット３９０と、を備えている。

【０２８１】

［３－５－５ａ．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及び図５４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、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２５２ｉに取付けられ、皿ユニット２００の左右方向中央で演出操作ユニット３００の前面を装飾するものである。演出操作部カバーユニット３１０は、上方及び後方が開放された容器状に形成されている。

【０２８２】

演出操作部カバーユニット３１０は、下方へ窪んだ半球状のユニット下カバー３１１と、ユニット下カバー３１１の前側上端に取付けられており前方へ膨出した半円環状のユニット前カバー３１２と、ユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａ内に後方から取付けられている皿中央上リフレクタ３１３と、皿中央上リフレクタ３１３に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている皿中央上装飾基板３

１４と、ユニット前カバー３１２の皿中央下装飾体３１２ｂ内に後方から取付けられている皿中央下リフレクタ３１５と、皿中央下リフレクタ３１５に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている皿中央下装飾基板３１６と、を備えている。

【０２８３】

ユニット下カバー３１１は、ユニット下カバー３１１は、前後方向中央後寄りから前側が、下方へ膨出した半球面状に形成されており、これより後側が、皿ユニット本体２５２の演出操作ユニット取付部２５２ｉに、上方から載置されるように取付けられる。ユニット下カバー３１１は、前部の半円弧状に延びている上端縁に形成される仮想の平面に垂直な軸線が、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。ユニット下カバー３１１は、皿ユニット２００に組立てた時に、最も低くなる部位に複数の排水孔３１１ａが形成されている。

【０２８４】

ユニット前カバー３１２は、ユニット前カバー３１２は、平面視の形状がユニット下カバー３１１の前端に沿うように前方へ膨出した半円弧状に形成されており、ユニット下カバー３１１の前部上端に取付けられている。ユニット前カバー３１２は、前方へ膨出した半円弧がユニット下カバー３１１の前端に沿うように半円弧状に延びている皿中央上装飾体３１２ａと、皿中央上装飾体３１２ａの下方で前方へ膨出した半円弧がユニット下カバー３１１の前端に沿うように半円弧状に延びている皿中央下装飾体３１２ｂと、を備えている。ユニット前カバー３１２は、皿中央下装飾体３１２ｂの下端がユニット下カバー３１１に取付けられている。

【０２８５】

ユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａと皿中央下装飾体３１２ｂは、略同じ太さ（半径）の円筒を、半割にした上で割面を中心側へ向けて半円弧状に延びるように屈曲させた形状に形成されている。皿中央上装飾体３１２ａに対して皿中央下装飾体３１２ｂは、大きい曲率で半円弧状に延びていると共に、皿中央上装飾体３１２ａに対して皿中央下装飾体３１２ｂは、若干細い太さの半円筒状に形成されている。ユニット前カバー３１２は、皿ユニット２００に組立てた状態で、皿中央上装飾体３１２ａの前端が、皿中央下装飾体３１２ｂの前端よりも前方へ突出している。また、皿ユニット２００に組立てた状態では、皿中央上装飾体３１２ａの左右両端が、皿左上装飾ユニット２７０の右端及び皿右上装飾ユニット２７５の左端とそれぞれ連続していると共に、皿中央下装飾体３１２ｂの左右両端が、皿左下装飾ユニット２８０の右端及び皿右下装飾ユニット２８５の左端とそれぞれ連続している。ユニット前カバー３１２は、透光性を有し、乳白色に形成されている。

【０２８６】

また、ユニット前カバー３１２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前カバー３１２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。

【０２８７】

皿中央上リフレクタ３１３は、前方へ膨出した半円弧状に形成されており、ユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａ内に後方から挿入されて取付けられる。皿中央上リフレクタ３１３は、皿中央上装飾基板３１４に実装されているＬＥＤからの光が、後方（内側）へ漏れるのを遮断している。皿中央上装飾基板３１４は、皿中央上装飾体３１２ａに沿うように半円弧状に形成されており、上面に前方（外側）へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている。皿中央上装飾基板３１４の複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされており、発光させることで皿中央上装飾体３１２ａを発光装飾させることができる。

【０２８８】

皿中央下リフレクタ３１５は、前方へ膨出した半円弧状に形成されており、ユニット前

カバー３１２の皿中央下装飾体３１２ｂ内に後方から挿入されて取付けられる。皿中央下リフレクタ３１５は、皿中央下装飾基板３１６に実装されているＬＥＤからの光が、後方（内側）へ漏れるのを遮断している。皿中央下装飾基板３１６は、皿中央下装飾体３１２ｂに沿うように半円弧状に形成されており、上面に前方（外側）へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている。皿中央下装飾基板３１６の複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされており、発光させることで皿中央下装飾体３１２ｂを発光装飾させることができる。

【０２８９】

演出操作部カバーユニット３１０は、ユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂにおいて、半円弧状に延びている途中に補強用のリブを有していないことから、皿中央上装飾基板３１４のＬＥＤ及び皿中央下装飾基板３１６のＬＥＤを発光させると、それぞれの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。

【０２９０】

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、皿中央上装飾体３１２ａが皿左上装飾体２７１及び皿右上装飾体２７６と連続していると共に、皿中央下装飾体３１２ｂが皿左下装飾体２８１及び皿右下装飾体２８６と連続している。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。

【０２９１】

［３－５－５ｂ．操作部ベース］

演出操作ユニット３００の操作部ベース３２０について、主に図５３及び図５４等を参照して詳細に説明する。操作部ベース３２０は、演出操作部カバーユニット３１０内に上方から挿入され、下端が演出操作部カバーユニット３１０に取付けられると共に、上部後端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３２０は、上方が開放された容器状に形成されている。

【０２９２】

操作部ベース３２０は、外形が略立方体の箱状に形成されており上方が開放されている本体部３２１と、本体部３２１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３２２と、本体部３２１の底面から下方へ突出している複数（ここでは四つ）の脚部３２３と、フランジ部３２２の後端に形成されており皿ベースユニット２１０に取付けられる上部取付部３２４と、本体部３２１の左外側でフランジ部３２２を貫通して上方に開口しており操作リング用伝達ギア３５０を回転可能に支持するためのギア軸受部３２５と、を備えている。

【０２９３】

操作部ベース３２０は、本体部３２１が、内部に演出操作ボタンユニット３６０を収容可能な大きさに形成されている。本体部３２１は、底壁に下側から振動スピーカ３５４が取付けられると共に、下面における振動スピーカ３５４が取付けられる部位が平坦面に形成されている。本体部３２１の底壁は、振動スピーカ３５４からの振動に対して共振し易く形成されており、振動を増幅させることができると共に、振動を音声や音楽等のサウンドに変換して出力させることができる。

【０２９４】

本体部３２１の底壁の上面には、演出操作ボタンユニット３６０におけるボタンユニットベース３６１の脚部３６１ｂが取付けられる。また、本体部３２１は、底壁の外周縁において、本体部３２１内に侵入した液体を排出させる貫通孔が形成されている。本体部３２１は、左側壁外側に回転駆動ユニット３４０が取付けられると共に、後側壁外側に操作部中継基板ユニット３９０が取付けられる。

【０２９５】

フランジ部３２２は、外周がユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａの内周

と略一致する直径に形成されている。フランジ部３２２の上面には、演出操作リング装飾基板３５２及び装飾基板カバー３５３が取付けられると共に、演出操作リング３３０のリング取付ベース３３１が取付けられる。複数の脚部３２３は、下端が演出操作部カバーユニット３１０におけるユニット下カバー３１１の上面に取付けられる。

【０２９６】

ギア軸受部３２５は、ギア取付部材と協働して操作リング用伝達ギアを、左右に延びた軸周りに対して回転可能に取付けることができる。ギア軸受部３２５に操作リング用伝達ギア３５０を取付けた状態では、操作リング用伝達ギア３５０の上部が上方へ突出した状態となると共に、操作リング用伝達ギア３５０の駆動側ギア部３５０ｂがフランジ部３２２の下方において外側に露出した状態となる。

【０２９７】

操作部ベース３２０は、演出操作ユニット３００に組立てた状態で、フランジ部３２２の上面が、ユニット前カバー３１２の皿中央上装飾体３１２ａの上面よりも若干下方に位置している。また、演出操作ユニット３００に組立てた状態では、本体部３２１の下面に振動スピーカ３５４が接した状態で取付けられている。

【０２９８】

［３－５－５ｃ．演出操作リング］

演出操作ユニット３００の演出操作リング３３０について、主に図５５及び図５６等を参照して詳細に説明する。図５５（ａ）は演出操作ユニットの演出操作リングを上前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作リングを下前から見た斜視図である。図５６（ａ）は演出操作リングを分解して上前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は演出操作リングを分解して下前から見た分解斜視図である。演出操作リング３３０は、操作部ベース３２０におけるフランジ部３２２の上面に取付けられ、遊技者が回転操作可能な回転操作部３０２を有している。演出操作リング３３０（回転操作部３０２）は、直径（外径）が上皿２０１の前後方向の寸法の約２倍の大きさとされており、内径が外径の約３／５の大きさの円環状に形成されている。本実施形態では、演出操作リング３３０の外径が約１３ｃｍとされている。

【０２９９】

演出操作リング３３０は、操作部ベース３２０のフランジ部３２２の上面に取付けられる円環状のリング取付ベース３３１と、リング取付ベース３３１に回転可能に載置される円環状の回転ベース３３２と、回転ベース３３２の外周面と当接しリング取付ベース３３１に上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられている複数のブッシュ３３３と、リング取付ベース３３１に取付けられており回転ベース３３２の上方への移動を規制しているリング抜止部材３３４と、を備えている。

【０３００】

また、演出操作リング３３０は、回転ベース３３２の上面に取付けられており回転操作部３０２の一部を構成しているリング外上カバー３３５と、リング外上カバー３３５の下側に取付けられており回転操作部３０２の一部を構成しているリング外下カバー３３６と、リング外上カバー３３５の内周側で回転ベース３３２の上面に取付けられており回転操作部３０２の一部を構成しているリング内カバー３３７と、を備えている。リング外上カバー３３５、リング外下カバー３３６、及びリング内カバー３３７は、それぞれ透光性を有した円環状に形成されている。

【０３０１】

リング取付ベース３３１は、外径が操作部ベース３２０のフランジ部３２２の外径よりも若干大きく、内径がフランジ部３２２の内径と略同じ大きさに形成されている。リング取付ベース３３１は、内周縁に沿った上面側に回転ベース３３２が周方向へ摺動可能に載置される載置部３３１ａと、上面における載置部３３１ａよりも外側で周方向へ離間して複数（ここでは四つ）の部位から上方へ円筒状に突出しておりブッシュ３３３を回転可能に取付けるためのボス部３３１ｂと、上面における載置部３３１ａよりも外側で周方向へ間隔をあけて複数の部位において上下に貫通している貫通口３３１ｃと、を備えている。

複数の貫通口３３１ｃは、演出操作リング装飾基板３５２のＬＥＤと対応する位置に形成されている。

【０３０２】

回転ベース３３２は、外径がリング取付ベース３３１の載置部３３１ａの直径（外径）よりも若干小さく、内径がリング取付ベース３３１の内径よりも小さく形成されている。回転ベース３３２は、下面から下方へ突出していると共に周方向へ延びているリングギア３３２ａを備えている。リングギア３３２ａは、回転ベース３３２の中心側へ向かうに従って下方へ突出するように傘歯車に形成されている。リングギア３３２ａは、リング取付ベース３３１の内径よりも外径が小さく形成されており、演出操作リング３３０に組立てた状態では、リング取付ベース３３１の内周側から下方へ臨んだ状態となる。このリングギア３３２ａは、演出操作ユニット３００に組立てた状態で、操作リング用伝達ギア３５０のリング側ギア部３５０ａと噛合する。

【０３０３】

リング外上カバー３３５は、円形における外部且つ上部を構成している円弧が円環状に延びている外上表面部３３５ａと、外上表面部３３５ａに立体的に形成されており周方向へ複数配置されている装飾部３３５ｂと、外上表面部３３５ａの内周端から下方へ延出した後に中心側へ延出しており周方向へ複数配置されている外上カバー取付部３３５ｃと、を備えている。リング外上カバー３３５の外上表面部３３５ａは、円の１／４の範囲の円弧が円環状に延びた形状に形成されている。装飾部３３５ｂは、外形が六角形に形成されている。外上カバー取付部３３５ｃは、外上表面部３３５ａの下端よりも若干下方へ延出しており、回転ベース３３２の上面に取付けられるものである。

【０３０４】

リング外下カバー３３６は、円形における外部且つ下部を構成している円弧が円環状に延びている外下表面部３３６ａと、外下表面部３３６ａの内側から上方且つ中心側へ突出しており周方向へ複数配置されている外下カバー取付部３３６ｂと、を備えている。リング外下カバー３３６の外下表面部３３６ａは、円の１／８の範囲の円弧が円環状に延びた形状に形成されている。外下カバー取付部３３６ｂは、リング外上カバー３３５に取付けられるものである。

【０３０５】

リング内カバー３３７は、円形における内部且つ上部を構成している円弧が円環状に延びている内表面部３３７ａと、内表面部３３７ａの内側端部から中心軸に平行に下方へ延びている筒状の筒表面部３３７ｂと、筒表面部３３７ｂの外周に形成されており周方向へ複数配置されている内カバー取付部３３７ｃと、を備えている。リング内カバー３３７の内表面部３３７ａは、円の１／８の範囲の円弧が円環状に延びた形状に形成されている。筒表面部３３７ｂは、円筒状の内径が回転ベース３３２の内径と同じ大きさである。内カバー取付部３３７ｃは、回転ベース３３２の上面に取付けられるものである。

【０３０６】

リング外上カバー３３５、リング外下カバー３３６、及びリング内カバー３３７は、演出操作リング３３０に組立てた状態で、外上表面部３３５ａ、外下表面部３３６ａ、及び内表面部３３７ａが、連続するように形成されており、外上表面部３３５ａ、外下表面部３３６ａ、及び内表面部３３７ａによって、円の１／２以上の範囲の部位を構成し、全体がドーナツ状となる。演出操作リング３３０は、演出操作リング装飾基板３５２によって発光装飾可能とされている。

【０３０７】

［３－５－５ｄ．回転駆動ユニット］

演出操作ユニット３００における回転駆動ユニット３４０について、主に図５７～図５９等を参照して詳細に説明する。図５７（ａ）は演出操作ユニットの回転駆動ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は回転駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。図５８は回転駆動ユニットを分解して右前から見た分解斜視図であり、図５９は回転駆動ユニットを分解して左前から見た分解斜視図である。回転駆動ユニット３４０は、演出操作リ

ング３３０の回転操作部３０２を回転駆動させたり、回転操作部３０２の回転操作を検知したりするためのものである。回転駆動ユニット３４０は、操作部ベース３２０の本体部３２１における左側面の外側に取付けられる。

【０３０８】

回転駆動ユニット３４０は、操作部ベース３２０の本体部３２１に取付けられる回転駆動ベース３４１と、回転駆動ベース３４１の右側面後部に回転軸が左方へ突出するように取付けられる操作リング駆動モータ３４２と、操作リング駆動モータ３４２の回転軸に取付けられる駆動ギア３４３と、駆動ギア３４３により回転させられる変速ギア３４４と、変速ギア３４４により回転させられると共に操作リング用伝達ギア３５０を回転させる伝達検知ギア部材３４５と、変速ギア３４４及び伝達検知ギア部材３４５を回転駆動ベースを協働して回転可能に取付けていると共に駆動ギア３４３、変速ギア３４４及び伝達検知ギア部材３４５左方から被覆しているギアカバー３４６と、を備えている。

【０３０９】

また、回転駆動ユニット３４０は、ギアカバー３４６に取付けられており伝達検知ギア部材３４５の回転位置を検知している第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８と、第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８を左方から覆うようにギアカバー３４６に取付けられているセンサカバー３４９と、を備えている。

【０３１０】

回転駆動ベース３４１は、左右方向が短く前後方向へ長く延びており左方へ開放されている浅い箱状に形成されている。操作リング駆動モータ３４２は、ステッピングモータとされている。駆動ギア３４３は、平歯車とされている。変速ギア３４４は、駆動ギアと噛合する平歯車状の第一ギア３４４ａと、第一ギア３４４ａと一体回転すると共に大径に形成されている平歯車状の第二ギア３４４ｂと、から構成されている。変速ギア３４４の第二ギア３４４ｂは、伝達検知ギア部材３４５のギア部３４５ａと噛合する。

【０３１１】

伝達検知ギア部材３４５は、変速ギア３４４よりも大径（第二ギア３４４ｂの直径の２倍の大きさ）のギア部３４５ａと、ギア部３４５ａの左側面から左方へ突出しており周方向に一定の間隔で列設されている複数の検知片３４５ｂと、を備えている。ギア部３４５ａは、変速ギア３４４の第二ギア３４４ｂと噛合すると共に、操作リング用伝達ギア３５０の駆動側ギア部３５０ｂと噛合する。複数の検知片３４５ｂは、周方向の長さが周方向へ離間している間隔と同じ長さとされている。本実施形態では、検知片３４５ｂは、４５度の回転角度の間隔で、周方向に八つ配置されている。これら検知片３４５ｂは、第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８によって検知される。

【０３１２】

第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８は、伝達検知ギア部材３４５の検知片３４５ｂを検知するものである。第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８は、周方向へ列設されている検知片３４５ｂの間隔に対して、整数倍とは異なる間隔で周方向へ離間して配置されている。本実施形態では、第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８は、１０１．２５度の回転角度で離間している。これにより、伝達検知ギア部材３４５が回転した時に、第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８が同じタイミングで検知片３４５ｂを検知することはなく、一方が先に検知片３４５ｂを検知するようになっている。これにより、伝達検知ギア部材３４５を介して演出操作リング３３０における回転操作部３０２の回転方向や回転速度を検知することができる。

【０３１３】

回転駆動ユニット３４０は、組立てた状態で、伝達検知ギア部材３４５のギア部３４５ａの上部が上方へ露出しており、ギア部３４５ａの露出した部位が操作リング用伝達ギア３５０の駆動側ギア部３５０ｂと噛合する。また、回転駆動ユニット３４０は、演出操作ユニット３００に組立てた状態で、全体が演出操作部カバーユニット３１０内に位置している。

【０３１４】
回転駆動ユニット３４０は、操作リング駆動モータ３４２の駆動により、駆動ギア３４３、変速ギア３４４、伝達検知ギア部材３４５、及び操作リング用伝達ギアを介して、演出操作リング３３０の回転操作部３０２を任意の方向へ回転させることができる。また、回転駆動ユニット３４０は、操作リング駆動モータ３４２により駆動ギア３４３を、所定の回転角度の範囲で正転・逆転を繰返させることで、回転操作部３０２を往復回動させて振動させることができる。
【０３１５】
また、回転駆動ユニット３４０は、遊技者により演出操作リング３３０の回転操作部３０２が回転させられると、操作リング用伝達ギア３５０を介して伝達検知ギア部材３４５が回転し、伝達検知ギア部材３４５の検知片３４５ｂが第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８によって検知され、回転操作部３０２の回転操作を検知することができる。したがって、回転操作部３０２の回転方向に応じて遊技者参加型演出の内容を変化させることができる。
【０３１６】
また、回転駆動ユニット３４０では、第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８によって回転操作部３０２の回転操作を検知することができるため、回転操作された回転方向と同じ方向へ操作リング駆動モータ３４２を駆動させることで、遊技者の回転操作をアシストすることができると共に、回転操作部３０２の回転方向とは反対の方向へ操作リング駆動モータ３４２を駆動させることで、遊技者の回転操作に負荷を与えることができる。したがって、これらを適宜組合せることで、回転操作部３０２に、遊技者参加型演出の内容に応じた操作感を付与したり、クリック感を付与したりすることができる。
【０３１７】
［３－５－５ｅ．操作リング用伝達ギア］
演出操作ユニット３００の操作リング用伝達ギア３５０について、主に図５３及び図５４等を参照して詳細に説明する。操作リング用伝達ギア３５０は、回転駆動ユニット３４０の伝達検知ギア部材３４５と演出操作リング３３０の回転操作部３０２の回転ベース３３２との間で回転を伝達させるものであり、操作部ベース３２０のギア軸受部３２５に回転可能に取付けられるものである。
【０３１８】
操作リング用伝達ギア３５０は、演出操作リング３３０の回転ベース３３２におけるリングギア３３２ａと噛合する傘歯車状のリング側ギア部３５０ａと、リング側ギア部３５０ａと一体回転し回転駆動ユニット３４０の伝達検知ギア部材３４５におけるギア部３４５ａと噛合する平歯車状の駆動側ギア部３５０ｂと、を備えている。リング側ギア部３５０ａと駆動側ギア部３５０ｂは、ピッチ円が同じ直径に形成されている。傘歯車状のリング側ギア部３５０ａは、回転ベース３３２の回転軸の方向へ窄まっている。
【０３１９】
操作リング用伝達ギア３５０は、回転軸が左右方向へ延びていると共に、演出操作リング３３０の回転ベース３３２の回転軸と交わるように、操作部ベース３２０に取付けられる。操作リング用伝達ギア３５０は、操作部ベース３２０のギア軸受部３２５に上方から挿入された上で、ギア取付部材３５１が操作部ベース３２０に取付けられることで、操作部ベース３２０に回転可能に取付けられる。
【０３２０】
操作リング用伝達ギア３５０は、演出操作ユニット３００に組立てられた状態で、リング側ギア部３５０ａが演出操作リング３３０における回転ベース３３２のリングギア３３２ａと噛合していると共に、駆動側ギア部３５０ｂが回転駆動ユニット３４０における伝達検知ギア部材３４５のギア部３４５ａと噛合している。したがって、操作リング用伝達ギア３５０は、演出操作リング３３０の回転操作部３０２の回転操作を回転駆動ユニット３４０側へ伝達させることができると共に、回転駆動ユニット３４０の操作リング駆動モ

ータ３４２の回転駆動を演出操作リング３３０の回転操作部３０２に伝達させて回転させることができる。

【０３２１】

［３－５－５ｆ．演出操作リング装飾基板］

演出操作ユニット３００における演出操作リング装飾基板３５２について、主に図５３及び図５４等を参照して説明する。演出操作リング装飾基板３５２は、操作部ベース３２０におけるフランジ部３２２の上面に取付けられ、上面に複数のＬＥＤが実装されている。演出操作リング装飾基板３５２は、演出操作リング３３０の下方に取付けられており、複数のＬＥＤを適宜発光させることで演出操作リング３３０（回転操作部３０２）を発光装飾させることができる。

【０３２２】

演出操作リング装飾基板３５２は、円環を前後に分割したような形態に形成されており、前側の前装飾基板３５２ａと、後側の後装飾基板３５２ｂとで構成されている。前装飾基板３５２ａ及び後装飾基板３５２ｂの上面のそれぞれに、複数のＬＥＤが外周に沿って列設されている。演出操作リング装飾基板３５２の複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされている。

【０３２３】

演出操作リング装飾基板３５２は、演出操作ユニット３００に組立てた状態で、演出操作リング３３０のリング取付ベース３３１の下方に位置している。演出操作リング装飾基板３５２は、上側が透明な装飾基板カバー３５３によって被覆されている。装飾基板カバー３５３は、演出操作リング装飾基板３５２と同様に、前後に分割された形態に形成されており、前装飾基板３５２ａを上側から覆い操作部ベース３２０のフランジ部３２２に取付けられる前基板カバー３５３ａと、後装飾基板３５２ｂを上側から覆い操作部ベース３２０のフランジ部３２２に取付けられる後基板カバー３５３ｂと、で構成されている。

【０３２４】

演出操作リング装飾基板３５２は、上面に実装されている複数のＬＥＤを発光させることで、装飾基板カバー３５３及びリング取付ベース３３１の貫通口３３１ｃを通して、回転操作部３０２を構成しているリング外上カバー３３５、リング外下カバー３３６、及びリング内カバー３３７を、内部から発光装飾させることができる。したがって、回転操作部３０２内にＬＥＤが備えられているような発光装飾を遊技者に見せることができる。

【０３２５】

［３－５－５ｇ．振動スピーカ］

演出操作ユニット３００における振動スピーカ３５４について、主に図５３及び図５４等を参照して詳細に説明する。振動スピーカ３５４は、操作部ベース３２０における本体部３２１の下面に出力方向を上方へ向けて取付けられており、音声や音楽等のサウンドに加えて、多彩な周波数の振動を出力することができるものである。

【０３２６】

振動スピーカ３５４は、操作部ベース３２０の底壁を振動板として振動させることで、音声や音楽等のサウンド（音）を出力することができる。また、振動スピーカ３５４は、操作部ベース３２０を介して演出操作ユニット３００全体を振動させることができる。この振動スピーカ３５４は、偏芯させた錘をモータで回転させる振動装置と比較して、様々な周波数の振動を発生させることができ、より多彩な演出を遊技者に提供することができる。

【０３２７】

［３－５－５ｈ．演出操作ボタンユニット］

演出操作ユニット３００における演出操作ボタンユニット３６０について、主に図６０～図６２等を参照して詳細に説明する。図６０は演出操作ユニットの演出操作ボタンユニットを分解して前上から見た分解斜視図であり、図６１は演出操作ボタンユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。図６２（ａ）は押圧操作部が下降位置の時の演出操作ボタンユニットの断面図であり、（ｂ）押圧操作部が上昇位置の時の演出操作ボタンユ

ニットの断面図である。演出操作ボタンユニット３６０は、演出操作リング３３０の環内に臨むように操作部ベース３２０に取付けられており、遊技者が押圧操作可能な押圧操作部３０３を有している。演出操作ボタンユニット３６０の押圧操作部３０３は、円柱状の中央押圧操作部３０３ａと、中央押圧操作部３０３ａの外周を覆うように形成されている円筒状の外周押圧操作部３０３ｂと、で構成されている。

【０３２８】

演出操作ボタンユニット３６０は、外周が略円形状に形成されており操作部ベース３２０の本体部３２１内に取付けられるボタンユニットベース３６１と、ボタンユニットベース３６１の中心軸を境にして対象に配置されており上方へ円柱状に延出している一対のガイドシャフト３６２と、一対のガイドシャフト３６２の上端同士を連結しており外周がボタンユニットベース３６１よりも小さい円形状に形成されている円盤状の上部ベース３６３と、上部ベース３６３とボタンユニットベース３６１との間において一対のガイドシャフト３６２によって上下方向へ移動可能に取付けられており外周がボタンユニットベース３６１と略同じ大きさの円形状に形成されている円盤状の昇降ベース３６４と、一対のガイドシャフト３６２がそれぞれ挿通されており昇降ベース３６４を上方へ付勢している一対の昇降バネ３６５と、を備えている。

【０３２９】

また、演出操作ボタンユニット３６０は、ボタンユニットベース３６１の中心から上方へ円柱状に延出しており上端が上部ベース３６３に取付けられている中央シャフト３６６と、ボタンユニットベース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と噛合しておりボタンユニットベース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、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昇降ベース３６４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ボタンユニットベース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。

【０３３０】

更に、演出操作ボタンユニット３６０は、内径が上部ベースよりも大径で上下に延びた有底筒状に形成されており昇降ベース３６４より上側で一対のガイドシャフト３６２によって上下方向へ移動可能に取付けられている中央ボタン本体３７３と、中央ボタン本体３７３と昇降ベース３６４との間に配置されており中央ボタン本体３７３を上方へ付勢している一対のボタンバネ３７４と、中央ボタン本体３７３と略同じ径で上端側が閉鎖された有底筒状に形成されており上部ベース３６３の上方を覆うように中央ボタン本体３７３の上端に取付けられている中央ボタンカバー３７５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が実装されている中央ボタン装飾基板３７６と、を備えている。演出操作ボタンユニット３６０は、中央ボタン本体３７３と中央ボタンカバー３７５とで中央押圧操作部３０３ａを構成している。

【０３３１】

また、演出操作ボタンユニット３６０は、昇降ベース３６４の上面における中央ボタン本体３７３よりも外側の部位に取付けられており上面に複数のＬＥＤが実装されている円環状の外周ボタン装飾基板３７７と、外周ボタン装飾基板３７７の上側を覆うと共に中央ボタン本体３７３の外周を覆うように昇降ベース３６４に取付けられている外周基板カバー３７８と、外周基板カバー３７８における中央ボタン本体３７３の外周を覆っている部位の外周側で外周ボタン装飾基板３７７の上方に配置されており立体的な装飾が施された透光性を有する円筒状の外周装飾レンズ３７９と、外周装飾レンズ３７９の外周及び上面を覆うように昇降ベース３６４に取付けられており中央において中央ボタンカバー３７５が上方へ臨む透明な外周ボタンカバー３８０と、を備えている。演出操作ボタンユニット

３６０は、外周基板カバー３７８と外周装飾レンズ３７９と外周ボタンカバー３８０とで、外周押圧操作部３０３ｂを構成している。

【０３３２】

また、演出操作ボタンユニット３６０は、ボタンユニットベース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３８１と、ボタンユニットベース３６１に取付けられており昇降カム駆動ギア部材３７０の回転位置を検知することで昇降ベース３６４の昇降を検知する昇降検知センサ３８２と、を備えている。

【０３３３】

ボタンユニットベース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、を備えている。ボタンユニットベース３６１のベース本体３６１ａは、外径が、操作部ベース３２０における本体部３２１の内周径よりも若干小さい大きさに形成されている。このベース本体３６１ａは、上面に、一対のガイドシャフト３６２、中央シャフト３６６、従動ギア３６９、昇降カム駆動ギア部材３７０、及びギアカバー３７２が取付けられ、下面に、押圧検知センサ３８１及び昇降検知センサ３８２が取付けられる。ボタンユニットベース３６１は、脚部３６１ｂの下端が操作部ベース３２０における本体部３２１の底壁に取付けられる。

【０３３４】

一対のガイドシャフト３６２は、ボタンユニットベース３６１のベース本体３６１ａの上面において、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それぞれ取付けられている。一対のガイドシャフト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。一対のガイドシャフト３６２は、中央シャフト３６６よりも太く形成されている。

【０３３５】

上部ベース３６３は、外径がボタンユニットベース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。一対の昇降バネ３６５は、コイルスプリングとされており、下端がボタンユニットベース３６１のベース本体３６１ａに当接していると共に、上端が昇降ベース３６４に当接している。昇降バネ３６５は、ボタンバネ３７４よりも付勢力の強いバネとされている。

【０３３６】

昇降ベース３６４は、外径がボタンユニットベース３６１のベース本体３６１ａの外径と略同じ大きさに形成されている。昇降ベース３６４は、一対のガイドシャフト３６２がそれぞれ摺動可能に挿入される一対のガイド孔３６４ａと、中央において昇降カム部材３７１が通過可能な大きさで上下に貫通している中央孔３６４ｂと、中央孔３６４ｂの周縁から上方へ円筒状に突出している立壁部３６４ｃと、立壁部３６４ｃの下端付近において中央孔３６４ｂの内へ互いに対向するように突出している一対の案内ピン３６４ｄと、を備えている。一対の案内ピン３６４ｄ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。

【０３３７】

昇降ベース３６４は、一対のガイド孔３６４ａ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。昇降ベース３６４は、立壁部３６４ｃの上端が上部ベース３６３に当接することで、上方への移動が規制されると共に、上部ベース３６３との間に中央ボタン本体３７３の底部３７３ｂが移動可能な空間を形成している。また、昇降ベース３６４は、一対の案内ピン３６４ｄ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。

【０３３８】

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３８２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。
【０３３９】
昇降カム部材３７１は、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、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対のカム部３７１ａを備えている。一対のカム部３７１ａは、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄを案内するものである。
【０３４０】
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６２を参照）。第二カム３７１ｄと第三カム３７１ｅは、同じ高さまで上方へ延びており、隣接するカム部３７１ａ同士の間では、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄの直径よりも小さい距離で離間している。
【０３４１】
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３７０ｂと連結する被連結部３７１ｆを備えている。
【０３４２】
昇降カム部材３７１は、カム部３７１ａにおいて、第二カム３７１ｄが、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た時に、第一カム３７１ｂ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３７１ａにより昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄを案内して昇降ベース３６４を昇降させることができる。
【０３４３】
中央ボタン本体３７３は、中央ボタン本体３７３は、上下に延びた円筒状の筒部３７３ａと、筒部３７３ａの下端側を閉鎖している底部３７３ｂと、底部３７３ｂを貫通しており一対のガイドシャフト３６２が摺動可能に挿入される一対のガイド孔３７３ｃと、底部３７３ｂの中央において昇降ベース３６４の立壁部３６４ｃの外径よりも大きい径で貫通している中央口３７３ｄと、底部３７３ｂから下方へ突出しており押圧検知センサ３８１により検知される押圧検知片３７３ｅと、底部３７３ｂから後方へ円柱状に突出しておりボタンバネ３７４に挿通される一対のガイドボス３７３ｆと、を備えている。
【０３４４】
中央ボタン本体３７３は、筒部３７３ａと底部３７３ｂとによって、有底筒状に形成されている。中央ボタン本体３７３は、底部３７３ｂが上部ベース３６３と昇降ベース３６４との間に配置されると共に、筒部３７３ａの上端が上部ベース３６３よりも上方へ突出するように形成されている。中央口３７３ｄは、下方へ短く延びた円筒状に形成されており、下端が昇降ベース３６４の上面に当接することで、中央ボタン本体３７３の下方への移動が規制される。中央ボタン本体３７３の中央口３７３ｄを通って、昇降ベース３６４の立壁部３６４ｃの上端が上部ベース３６３に当接する。
【０３４５】
中央ボタン本体３７３は、一対のガイドボス３７３ｆが挿通されている一対のボタンバネ３７４によって上方へ付勢されている。一対のガイドボス３７３ｆは、下端が昇降ベース３６４を貫通して下方へ延出するように形成されており、下端にワッシャが挿通されたビスが取付けられる。ガイドボス３７３ｆの下端に取付けられたワッシャが昇降ベース３６４の下面に当接することで、中央ボタン本体３７３の上方への移動が規制される。
【０３４６】
中央ボタン本体３７３の押圧検知片３７３ｅは、一対のボタンバネ３７４の付勢力に抗して中央ボタン本体３７３の底部３７３ｂ（中央口３７３ｄの下端）が昇降ベース３６４の上面に当接した時に、昇降ベース３６４を貫通して下方へ突出するように形成されている。この中央ボタン本体３７３は、不透明に形成されている。一対のボタンバネ３７４は

、昇降バネ３６５よりも付勢力の弱いコイルバネとされている。
【０３４７】
中央ボタンカバー３７５は、中央ボタン本体３７３の筒部３７３ａと略同じ直径の円盤状の天板部３７５ａと、天板部３７５ａの外周から下方へ延出している筒状の周壁部３７５ｂと、を備えており、透光性を有するように形成されている。中央ボタンカバー３７５は、天板部３７５ａと周壁部３７５ｂとによって有底筒状に形成されている。この中央ボタンカバー３７５は、周壁部３７５ｂの下端が中央ボタン本体３７３における筒部３７３ａの上端に取付けられる。
【０３４８】
中央ボタン装飾基板３７６は、上面に実装されている複数のＬＥＤがフルカラーＬＥＤとされている。中央ボタン装飾基板３７６は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、中央ボタンカバー３７５を発光装飾させることができる。外周ボタン装飾基板３７７は、上面に実装されている複数のＬＥＤがフルカラーＬＥＤとされている。外周ボタン装飾基板３７７は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、外周装飾レンズ３７９及び外周ボタンカバー３８０を発光装飾させることができる。
【０３４９】
外周基板カバー３７８は、外周ボタン装飾基板３７７の上側を覆い昇降ベース３６４に取付けられる円環状の基板部３７８ａと、基板部３７８ａの内周から上方へ筒状に延出しており中央ボタン本体３７３の外周を覆う円筒部３７８ｂと、を備えている。外周基板カバー３７８は、透明に形成されている。
【０３５０】
外周装飾レンズ３７９は、上方へ向かうに従って周方向へ移動するように延びている捩れた部位が、周方向に一定の間隔で列設されている。外周装飾レンズ３７９は、外周基板カバー３７８における基板部３７８ａの上側に取付けられている。外周ボタンカバー３８０は、外周装飾レンズ３７９の外周を覆う円筒状の筒状部３８０ａと、筒状部３８０ａの上端から中心側へ延出している円環状の環状部３８０ｂと、を備えている。外周ボタンカバー３８０は、筒状部３８０ａの下端が昇降ベース３６４に取付けられる。環状部３８０ｂは、内径が外周基板カバー３７８の円筒部３７８ｂと略同じ大きさに形成されている。
【０３５１】
演出操作ボタンユニット３６０は、組立てた状態では、図６２（ａ）に示すように、昇降ベース３６４が一対の昇降バネ３６５によって上方へ付勢された状態で、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄが、昇降カム部材３７１のカム部３７１ａにおける係止部３７１ｃに下方から挿入されている。この状態では、昇降ベース３６４が下方へ移動した下降位置の状態となっており、一対の昇降バネ３６５が圧縮されている。また、この状態では、中央ボタン本体３７３がボタンバネ３７４の付勢力により上方側への移動端に位置しており、中央ボタンカバー３７５の上面が、外周ボタンカバー３８０の上面よりも上方へ突出した状態となっている。
【０３５２】
したがって、演出操作ユニット３００に組立てた状態では、外周ボタンカバー３８０の上面が演出操作リング３３０の上面よりも僅かに上方へ突出していると共に、中央ボタンカバー３７５の上面が外周ボタンカバー３８０の上面よりも上方へ突出している（図６３等を参照）。
【０３５３】
この状態（図６２（ａ）の状態）で、中央ボタンカバー３７５（中央押圧操作部３０３ａ）を下方へ押圧して、ボタンバネ３７４の付勢力に抗して下方へ移動させると、中央ボタン本体３７３の押圧検知片３７３ｅが押圧検知センサ３８１により検知され、中央押圧操作部３０３ａの押圧操作が検知される。中央押圧操作部３０３ａを押圧操作した状態では、中央ボタンカバー３７５の上面が、外周ボタンカバー３８０の上面と略一致した高さとなっている（図６５（ｃ）を参照）。
【０３５４】

また、この状態で、外周ボタンカバー３８０（外周押圧操作部３０３ｂ）を下方へ押圧操作しても、外周ボタンカバー３８０は下方へ移動することはなく、中央ボタン本体３７３の押圧検知片３７３ｅが押圧検知センサ３８１に検知されることもない。つまり、押圧操作部３０３の押圧操作が検知されない。

【０３５５】

この下降位置の状態で、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６２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、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄ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３６４ｄを介して昇降ベース３６４が昇降バネ３６５の付勢力に抗して下方へ移動する。

【０３５６】

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３６４ｄ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３６４ｄ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３６４ｄと一緒に昇降ベース３６４が上昇して上昇位置の状態となる。

【０３５７】

上昇位置の状態では、図６２（ｂ）に示すように、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄ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。

【０３５８】

上昇位置の状態では、昇降ベース３６４の立壁部３６４ｃの上端が上部ベース３６３の下面に当接しており、昇降ベース３６４のこれ以上の上方への移動が規制されている。また、上昇位置の状態では、下降位置の時の中央ボタンカバー３７５（中央押圧操作部３０３ａ）と外周ボタンカバー３８０（外周押圧操作部３０３ｂ）との位置関係が保持されており、中央ボタンカバー３７５及び外周ボタンカバー３８０を含む押圧操作部３０３全体が上方へ移動していると共に、中央ボタンカバー３７５の上面が外周ボタンカバー３８０の上面よりも上方へ突出している。

【０３５９】

演出操作ユニット３００に組立てた状態で、上昇位置へ移動させると、中央ボタンカバー３７５及び外周ボタンカバー３８０が、演出操作リング３３０の上面よりも大きく突出した状態となる（図６５（ｂ）等を参照）。

【０３６０】

この上昇位置の状態で、中央ボタンカバー３７５（中央押圧操作部３０３ａ）を、ボタンバネ３７４の付勢力よりも強い力で下方へ押圧した場合、中央ボタンカバー３７５及び中央ボタン本体３７３がボタンバネ３７４の付勢力に抗して下方へ移動し、中央ボタン本体３７３が昇降ベース３６４に当接することとなる。中央ボタン本体３７３が昇降ベース３６４に当接している状態では、中央ボタン本体３７３の押圧検知片３７３ｅが昇降ベース３６４よりも下方へ突出した状態となっているが、昇降ベース３６４がボタンユニットベース３６１から離れているため、押圧検知片３７３ｅが押圧検知センサ３８１によって検知されることはない。

【０３６１】

中央ボタンカバー３７５（中央押圧操作部３０３ａ）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、中央ボタンカバー３７５及び中央ボタン本体３７３がボ

タンバネ３７４の付勢力に抗して、中央ボタン本体３７３が昇降ベース３６４に当接した上で、昇降ベース３６４が、昇降バネ３６５の付勢力に抗して下方へ移動し、昇降ベース３６４の下端がボタンユニットベース３６１に当接することとなる。昇降ベース３６４がボタンユニットベース３６１に当接することで、昇降ベース３６４が下降位置の状態となり、昇降ベース３６４と共に外周ボタンカバー３８０（外周押圧操作部３０３ｂ）も下降位置の状態となる。

【０３６２】

このように、中央ボタン本体３７３が昇降ベース３６４に当接した状態で、昇降ベース３６４がボタンユニットベース３６１に当接すると、昇降ベース３６４から下方へ突出している中央ボタン本体３７３の押圧検知片３７３ｅが、押圧検知センサ３８１に検知された状態となり、中央ボタンカバー３７５（中央押圧操作部３０３ａ）の押圧が検知される。

【０３６３】

一方、上昇位置の状態で、外周ボタンカバー３８０（外周押圧操作部３０３ｂ）を、昇降バネ３６５の付勢力よりも力で下方へ押圧した場合、外周ボタンカバー３８０を介して昇降ベース３６４が昇降バネ３６５の付勢力に抗して下方へ移動し、昇降ベース３６４の下端がボタンユニットベース３６１に当接することとなる。この状態では、昇降ベース３６４と共に外周ボタンカバー３８０が下降位置の状態となるが、中央ボタンカバー３７５（中央押圧操作部３０３ａ）がボタンバネ３７４の付勢力により上方へ突出していることから、中央ボタン本体３７３の押圧検知片３７３ｅが昇降ベース３６４から下方へ突出しておらず、押圧検知片３７３ｅが押圧検知センサ３８１により検知されない。

【０３６４】

中央ボタンカバー３７５及び外周ボタンカバー３８０を（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６２（ｂ）において、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄの左上と当接している第三カム３７１ｅが、右方（案内ピン３６４ｄの方向）へ移動することとなるため、第三カム３７１ｅによって案内ピン３６４ｄが下方へ押圧され、案内ピン３６４ｄを介して昇降ベース３６４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。

【０３６５】

そして、昇降カム部材３７１の回転に伴って案内ピン３６４ｄが第三カム３７１ｅの下端から第一カム３７１ｂ側へ移動すると、昇降ベース３６４の下方への移動が停止し、案内ピン３６４ｄが第一カム３７１ｂに沿って転動する。その後、案内ピン３６４ｄが第一カム３７１ｂの途中の係止部３７１ｃ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３６４ｄが上方へ窪んだ係止部３７１ｃ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、元の下降位置の状態となる。

【０３６６】

［３－５－５ｉ．操作部中継基板ユニット］

演出操作ユニット３００における操作部中継基板ユニット３９０について、主に図５３及び図５４等を参照して詳細に説明する。操作部中継基板ユニット３９０は、操作部ベース３２０の後面に取付けられている。操作部中継基板ユニット３９０は、操作部ベース３２０における本体部３２１の後面に取付けられる箱状の基板ボックス３９１と、基板ボックス３９１内に取付けられている操作部中継基板３９２と、を備えている。

【０３６７】

基板ボックス３９１は、演出操作ユニット３００に組立てた時に、回転駆動ユニット３４０の操作リング駆動モータ３４２を後側から覆うモータカバー部３９１ａを有している。操作部中継基板３９２は、皿中央上装飾基板３１４、皿中央下装飾基板３１６、操作リング駆動モータ３４２、第一回転検知センサ３４７、第二回転検知センサ３４８、演出操作リング装飾基板３５２、振動スピーカ３５４、操作ボタン昇降駆動モータ３６７、中央

ボタン装飾基板３７６、外周ボタン装飾基板３７７、押圧検知センサ３８１、及び昇降検知センサ３８２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。

【０３６８】

［３－５－５ｊ．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６３～図６５等を参照して詳細に説明する。図６３は、演出操作ユニットの左側面図において演出操作リングと回転駆動ユニットとの関係を示す説明図である。図６４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リングと演出操作リング装飾基板との関係を示す説明図である。図６５（ａ）は通常の状態で示す皿ユニットの正面図であり、（ｂ）は押圧操作部が上昇位置の時の皿ユニットの正面図であり、（ｃ）は押圧操作部の中央押圧操作部を押圧した時の皿ユニットの正面図である。

【０３６９】

演出操作ユニット３００は、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、大きな円環状の回転操作部３０２と、回転操作部３０２の環内に配置されている押圧操作部３０３とで構成されている。押圧操作部３０３は、回転操作部３０２の中心に位置する円柱状の中央押圧操作部３０３ａと、中央押圧操作部３０３ａと回転操作部３０２との間に配置されている円環状の外周押圧操作部３０３ｂとで構成されている。

【０３７０】

回転操作部３０２は、演出操作リング３３０のリング外上カバー３３５、リング外下カバー３３６、及びリング内カバー３３７によって形成されている。中央押圧操作部３０３ａは、演出操作ボタンユニット３６０の中央ボタンカバー３７５及び中央ボタン本体３７３によって形成されており、外周押圧操作部３０３ｂは、外周ボタンカバー３８０及び外周基板カバー３７８によって形成されている。

【０３７１】

演出操作ユニット３００は、円環状の回転操作部３０２（演出操作リング３３０）の上面によって形成される仮想の平面の前方側が低くなるように傾斜した状態で皿ユニット２００に組立てられる。したがって、回転操作部３０２の環内に配置されている押圧操作部３０３の押圧方向が、下方へ向かうに従って後方へ移動する（換言すると、上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。

【０３７２】

演出操作ユニット３００は、通常の状態では、回転操作部３０２の上面よりも押圧操作部３０３が僅かに上方へ突出した状態となっている。詳しくは、演出操作リング３３０の上面よりも外周ボタンカバー３８０の上面が僅かに上方へ突出していると共に、外周ボタンカバー３８０の上面よりも中央ボタンカバー３７５の上面が上方へ突出した状態となっている（図６３等を参照）。

【０３７３】

この通常の状態で、回転駆動ユニット３４０の操作リング駆動モータ３４２により、伝達検知ギア部材３４５を左側面視で時計回りの方向へ回転させると、操作リング用伝達ギア３５０を介して演出操作リング３３０の回転操作部３０２が、平面視において時計周りの方向へ回転する。一方、操作リング駆動モータ３４２により、伝達検知ギア部材３４５を左側面視で反時計周りの方向へ回転させると、演出操作リング３３０の回転操作部３０２が平面視において反時計回りの方向へ回転する。

【０３７４】

操作リング駆動モータ３４２は、ステッピングモータとされており、所定の回転角度の範囲で正転・逆転を繰返させることで、回転操作部３０２を往復回動させて振動させることができる。この振動は、振動スピーカ３５４による振動とは異なり、回転操作部３０２のみが振動する。

【０３７５】

演出操作リング３３０の回転操作部３０２は、操作リング駆動モータ３４２により回転させられるだけでなく、遊技者によっても回転させることができる。回転操作部３０２を平面視において時計回りの方向へ回転させると、操作リング用伝達ギア３５０を介して回転駆動ユニット３４０の伝達検知ギア部材３４５が左側面視において時計回りの方向へ回転し、回転操作部３０２を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、伝達検知ギア部材３４５が左側面視において反時計回りの方向へ回転する。この伝達検知ギア部材３４５は、第一回転検知センサ３４７と第二回転検知センサ３４８の二つのセンサによって回転を検知している。

【０３７６】

伝達検知ギア部材３４５の回転は、複数の検知片３４５ｂを第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８によって検知することで、回転を検知している。詳述すると、周方向に等間隔で列設されている複数の検知片３４５ｂの間隔に対して、周方向に離間している第一回転検知センサ３４７と第二回転検知センサ３４８との間隔が、整数倍とならない間隔とされている。これにより、第一回転検知センサ３４７と第二回転検知センサ３４８とが、同じタイミングで検知片３４５ｂを検知しないように構成されている。

【０３７７】

本実施形態では、伝達検知ギア部材３４５が左側面視において時計回りの方向へ回転すると、第二回転検知センサ３４８が検知片３４５ｂを検知してから第一回転検知センサ３４７が検知片３４５ｂを検知する。これに対して、伝達検知ギア部材３４５が左側面視において反時計回りの方向へ回転すると、第一回転検知センサ３４７が検知片３４５ｂを検知してから第二回転検知センサ３４８が検知片３４５ｂを検知する。したがって、第一回転検知センサ３４７と第二回転検知センサ３４８とが、検知片３４５ｂを検知する順番によって、伝達検知ギア部材３４５（回転操作部３０２）の回転方向を検知することができる。また、第一回転検知センサ３４７及び第二回転検知センサ３４８における検知片３４５ｂの検知時間によって、伝達検知ギア部材３４５（回転操作部３０２）の回転速度を検知することができる。

【０３７８】

このように、回転操作部３０２の回転操作を検知することができるため、回転操作部３０２の回転方向に応じて遊技者参加型演出の内容を変化させることができる。また、回転操作部３０２の回転操作を検知した時に、操作リング駆動モータ３４２により、回転操作部３０２を回転操作方向と同じ方向へ回転駆動させることで、回転操作を軽くしてアシストすることができると共に、操作リング駆動モータ３４２により、回転操作部３０２を回転操作方向と反対方向へ回転駆動させることで、回転操作を重くしたり、クリック感を付与したりすることができる。

【０３７９】

演出操作リング３３０の回転操作部３０２は、リング外上カバー３３５、リング外下カバー３３６、及びリング内カバー３３７によって形成されており、円の半分以上の円弧が環状に延びている形状に形成されている。換言すると、回転操作部３０２がドーナツ状に形成されている。そして、回転操作部３０２は、図示するように、外周面、上面、及び内周面の一部、が露出した状態で取付けられているため、遊技者の手で掴み易い形状に形成されている。

【０３８０】

これにより、回転操作部３０２に対して遊技者が様々な方向から触れることができるため、遊技者のやり易い思い思いの仕方で回転操作部３０２を回転操作させることができ、回転操作部３０２の操作性が高められている。また、回転操作部３０２は、押圧操作部３０３が下降位置又は上昇位置の何れの状態の時でも、回転操作することができる。なお、回転操作部３０２は、下面側が操作部ベース３２０に取付けられているため、自動車のハンドルのように握ることはできない。

【０３８１】

演出操作ユニット３００は、図６４に示すように、演出操作リング３３０の下方に、複

数のＬＥＤが円環状に列設されている演出操作リング装飾基板３５２を備えている。これにより、演出操作リング装飾基板３５２のＬＥＤを発光させることで、演出操作リング３３０の回転操作部３０２を発光装飾させることができる。また、演出操作リング装飾基板３５２では、複数のＬＥＤを回転操作部３０２に沿って環状に列設しているため、回転操作部３０２の回転に合わせて、列設されている複数のＬＥＤを順次発光させることで、回転している回転操作部３０２の特定の部位のみを発光装飾させることができる。これにより、回転する回転操作部３０２内に、ＬＥＤ（装飾基板）が備えられているように遊技者を錯覚させることができる。

【０３８２】

演出操作ユニット３００は、通常の状態では、図６５（ａ）に示すように、回転操作部３０２の環内に配置されている押圧操作部３０３が、その上面が回転操作部３０２の上面よりも僅かに上方に突出した下降位置の状態となっている。この状態では、回転操作部３０２を回転させることができると共に、押圧操作部３０３における中央押圧操作部３０３ａを押圧操作することができる。中央押圧操作部３０３ａを下方へ押圧操作すると、中央押圧操作部３０３ａ（中央ボタンカバー３７５）の上面が、外周押圧操作部３０３ｂ（外周ボタンカバー３８０）の上面と略同じ高さまで下降し、押圧検知センサ３８１により押圧が検知される。

【０３８３】

この通常（下降位置）の状態では、押圧操作部３０３における外周押圧操作部３０３ｂを下方へ押圧しても、外周押圧操作部３０３ｂ（外周ボタンカバー３８０）が下方へ移動することはなく、押圧検知センサ３８１により押圧が検知されることはない。

【０３８４】

通常の状態で、操作ボタン昇降駆動モータ３６７により、昇降カム部材３７１を平面視において反時計回りの方向へ回転させると、昇降ベース３６４の案内ピン３６４ｄがカム部３７１ａ（第一カム３７１ｂ）から外れて、一対の昇降バネ３６５の付勢力により、昇降ベース３６４と共に押圧操作部３０３が勢いよく上方へ突出して上昇位置の状態となる（図６５（ｂ）を参照）。この上昇位置の状態では、押圧操作部３０３の上面が回転操作部３０２の上面よりも大きく上方に位置している。換言すると、中央ボタンカバー３７５及び外周ボタンカバー３８０が、演出操作リング３３０の上面よりも大きく上方へ突出している。

【０３８５】

押圧操作部３０３が上昇位置の状態で、中央押圧操作部３０３ａを下方へ押圧すると、まず、ボタンバネ３７４の付勢力に抗して中央押圧操作部３０３ａが下方へ移動し、中央押圧操作部３０３ａの上面と外周押圧操作部３０３ｂの上面とが略同じ高さの状態となる。この状態では、押圧検知センサ３８１が押圧を検知しない。更に、昇降バネ３６５の付勢力に抗して中央押圧操作部３０３ａが外周押圧操作部３０３ｂと一緒に下方へ移動し、中央押圧操作部３０３ａ及び外周押圧操作部３０３ｂの上面が回転操作部３０２の上面と略同じ高さの状態となる（図６５（ｃ）を参照）。この状態では、押圧検知センサ３８１が押圧を検知する。

【０３８６】

また、押圧操作部３０３が上昇位置の状態で、外周押圧操作部３０３ｂを下方へ押圧すると、中央押圧操作部３０３ａの上面が外周押圧操作部３０３ｂの上面よりも上方へ突出している状態のまま、外周押圧操作部３０３ｂと中央押圧操作部３０３ａとが下方へ移動し、外周押圧操作部３０３ｂの上面が回転操作部３０２の上面と略同じ高さの状態となる（図６５（ａ）を参照）。この状態では、押圧検知センサ３８１が押圧を検知しない。

【０３８７】

このように、本実施形態の押圧操作部３０３は、下降位置又は上昇位置に関わらず、中央押圧操作部３０３ａを、下方への移動端まで押圧しないと、押圧検知センサ３８１により検知されないようになっている。したがって、遊技者に対して、中央押圧操作部３０３ａをしっかりと押圧操作させることを促すことが可能となるため、遊技者参加型演出にお

いて演出操作部３０１の操作に注意を引付けさせることができ、遊技者参加型演出をより楽しませることができる。

【０３８８】

なお、押圧操作部３０３が上昇位置の状態でも、回転操作部３０２を回転させることができる。したがって、押圧操作部３０３を上昇位置の状態とした時では、遊技者によっては、押圧操作部３０３を手がかりにして回転操作が楽になったり、押圧操作部３０３が邪魔になって回転操作がし難くなったりすることから、回転操作部３０２の操作性を変化させることができ、より多彩な操作を楽しませることができる。

【０３８９】

［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４００について、主に図６６～図６８を参照して詳細に説明する。図６６（ａ）は扉枠の扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）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６７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６８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。扉枠左サイドユニット４００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。

【０３９０】

扉枠左サイドユニット４００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４０１と、扉枠左サイドベース４０１の前面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左サイド装飾基板４０２と、扉枠左サイド装飾基板４０２の前側を覆うように扉枠左サイドベース４０１に取付けられている左サイドリフレクタ４０３と、左サイドリフレクタ４０３の前側を覆うように扉枠左サイドベース４０１に取付けられている扉枠左サイド装飾体４０４と、を備えている。

【０３９１】

扉枠左サイドベース４０１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。扉枠左サイド装飾基板４０２は、上下に延びた帯板状に形成されており、左サイド上装飾基板４０２ａと左サイド下装飾基板４０２ｂとで構成されている。扉枠左サイド装飾基板４０２は、前面に実装されている複数のＬＥＤが、フルカラーＬＥＤとされている。扉枠左サイド装飾基板４０２は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、扉枠左サイド装飾体４０４を発光装飾させることができる。

【０３９２】

左サイドリフレクタ４０３は、扉枠左サイド装飾基板４０２に実装されているＬＥＤと対応する位置に前後に貫通している貫通孔４０３ａが形成されている。扉枠左サイド装飾体４０４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４０４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４０４は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。

【０３９３】

扉枠左サイドユニット４００は、下端が皿ユニット２００における皿左上装飾ユニット２７０の皿左上装飾体２７１の左端と連続するように形成されており、上端が扉枠トップユニット４５０扉枠トップ装飾体４５３の左側下端と連続するように形成されている。

【０３９４】

扉枠左サイドユニット４００は、左右方向の幅と前後方向の奥行が、略同じ距離に形成されている。扉枠左サイドユニット４００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。

【０３９５】

［３－７．扉枠右サイドユニット］

扉枠３における扉枠右サイドユニット４１０について、主に図６９～図７１を参照して

詳細に説明する。図６９（ａ）は扉枠の扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）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７０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７１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。扉枠右サイドユニット４１０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。

【０３９６】

扉枠右サイドユニット４１０は、扉枠３の右辺から皿ユニット２００の上皿２０１や下皿２０２と略同じ位置まで前方へ平板状に延出しており、左右方向へ貫通しているサイド窓４１０ａと、サイド窓４１０ａ内に複数配置されている発光可能なサイド窓内装飾部４１０ｂと、を備えている。この扉枠右サイドユニット４１０は、パチンコ機１が設置された遊技ホール等において、右側に配置されているパチンコ機の遊技領域内を見え難くしたり、右側のパチンコ機で遊技している遊技者から本パチンコ機１の遊技領域５ａ内を見え難くしたりすることができ、遊技のプライバシーを保護するような遊技者のパーソナル空間を形成することができる。

【０３９７】

扉枠右サイドユニット４１０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上下に延びている扉枠右サイドベース４１１と、扉枠右サイドベース４１１の前面に取付けられており前方へ円筒状に延出し上下に列設されている複数のサイド窓内装飾部４１０ｂを有するサイド窓内装飾部材４１２と、前面におけるサイド窓内装飾部材４１２の複数のサイド窓内装飾部４１０ｂと対応する部位に複数のＬＥＤが実装されており扉枠右サイドベース４１１の前側に取付けられているサイド窓内装飾部装飾基板４１３と、サイド窓内装飾部材４１２の複数のサイド窓内装飾部４１０ｂの内部にそれぞれ挿入されている内部リフレクタ４１４と、を備えている。

【０３９８】

また、扉枠右サイドユニット４１０は、サイド窓内装飾部材４１２の前端よりも前方に配置されており上下に延びている右サイドリフレクタ４１５と、扉枠右サイドベース４１１に取付けられており扉枠右サイドベース４１１と右サイドリフレクタ４１５の右側面を被覆するように上下方向及び前後方向へ平板状に延びていると共に左右方向へ貫通しサイド窓４１０ａを構成する貫通口４１６ａが形成されている扉枠右サイド外パネル４１６と、扉枠右サイドベース４１１及び右サイドリフレクタ４１５に取付けられており扉枠右サイドベース４１１と右サイドリフレクタ４１５の左側面を被覆するように上下方向及び前後方向へ平板状に延びていると共に左右方向へ貫通しサイド窓４１０ａを構成する貫通口４１７ａが形成されている扉枠右サイド内パネルと４１７と、を備えている。

【０３９９】

更に、扉枠右サイドユニット４１０は、右サイドリフレクタ４１５の後面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右サイド装飾基板４１８と、右サイドリフレクタ４１５の前側を覆うように右サイドリフレクタ４１５に取付けられている扉枠右サイド装飾体４１９と、を備えている。

【０４００】

扉枠右サイドベース４１１は、上下に延びており後方へ開放された箱状に形成されている。サイド窓内装飾部材４１２は、上下方向に列設されている複数（ここでは三つ）のサイド窓内装飾部４１０ｂの下端同士を連結している平板状の連結ベース４１２ａを有している。サイド窓内装飾部材４１２のサイド窓内装飾部４１０ｂは、前端側が後端側よりも外径がやや小さくなった円錐台状の円筒に形成されていると共に、円筒の前端が半球状に形成されている。サイド窓内装飾部材４１２は、サイド窓内装飾部４１０ｂの前端が扉枠右サイド外パネル４１６に取付けられる。サイド窓内装飾部材４１２は、扉枠右サイドベース４１１の前面において、上下方向中央に対して下寄りの位置から上側の部位に取付けられる。サイド窓内装飾部材４１２は、透光性を有した乳白色に形成されている。

【０４０１】

サイド窓内装飾部装飾基板４１３は、扉枠右サイドベース４１１の前面において、サイド窓内装飾部材４１２の連結ベース４１２ａの後方となる部位に取付けられる。サイド窓内装飾部装飾基板４１３に備えられている複数のＬＥＤは、フルカラーＬＥＤとされている。サイド窓内装飾部装飾基板４１３は、複数のサイド窓内装飾部４１０ｂのそれぞれの後方となる部位に、四つのＬＥＤがサイド窓内装飾部４１０ｂの軸芯を中心として上下左右の十字状に配置されている。

【０４０２】

内部リフレクタ４１４は、正面視の形状がＸ状に形成されており、挿入されるサイド窓内装飾部４１０ｂの内面に沿うように前後方向に延びている。内部リフレクタ４１４は、サイド窓内装飾部４１０ｂの内部を、上下左右の四つに仕切っている。

【０４０３】

右サイドリフレクタ４１５は、扉枠右サイドベース４１１と同じ高さで上下に延びており、前後方向の形状が、上端から下端へ向かうに従って、前方へ移動した後に後方へ移動するような波状に形成されている。右サイドリフレクタ４１５は、前後に貫通し、扉枠右サイド装飾基板４１８のＬＥＤが前方へ臨む複数の貫通孔４１５ａが形成されている。

【０４０４】

扉枠右サイド外パネル４１６は、平板状で上下及び前後に延びており、後辺が鉛直に直線状に延びていると共に、前辺が右サイドリフレクタ４１５に沿って波状に延びている。扉枠右サイド外パネル４１６は、左右方向へ貫通している貫通口４１６ａが、上下に延びた変楕円形状に形成されていると共に、サイド窓内装飾部材４１２の連結ベース４１２ａの前側と扉枠右サイド装飾基板４１８（右サイドリフレクタ４１５）の後側とを被覆可能に形成されている。扉枠右サイド外パネル４１６は、不透光性に形成されている。

【０４０５】

扉枠右サイド内パネル４１７は、平板状で上下及び前後に延びており、後辺が鉛直に直線状に延びていると共に、前辺が右サイドリフレクタ４１５に沿って波状に延びている。扉枠右サイド内パネル４１７は、左右方向へ貫通している貫通口４１７ａが、上下に延びた変楕円形状に形成されていると共に、サイド窓内装飾部材４１２の連結ベース４１２ａの前側と扉枠右サイド装飾基板４１８（右サイドリフレクタ４１５）の後側とを被覆可能に形成されている。扉枠右サイド内パネル４１７は、不透光性に形成されている。

【０４０６】

扉枠右サイド装飾基板４１８は、上下に延びた帯板状に形成されており、右サイド上装飾基板４１８ａと、右サイド下装飾基板４１８ｂとで構成されている。扉枠右サイド装飾基板４１８は、前面に実装されている複数のＬＥＤが、フルカラーＬＥＤとされている。扉枠右サイド装飾基板４１８は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、扉枠右サイド装飾体４１９を発光装飾させることができる。

【０４０７】

扉枠右サイド装飾体４１９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４１９は、前方へ膨出した半円弧が、右サイドリフレクタ４１５に沿うように波状に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４１９は、後方へ開放された半チューブ状に形成されている。

【０４０８】

扉枠右サイドユニット４１０は、下端が皿ユニット２００における皿右上装飾ユニット２７５の皿右上装飾体２７６の右端と連続するように形成されていると共に、上端が扉枠トップユニット４５０の扉枠トップ装飾体４５３の右側下端と連続するように形成されている。

【０４０９】

扉枠右サイドユニット４１０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４１９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。扉枠右サイドユニット４１０は、上から１／４の部位が最も前方へ突出するように前端（前辺）が波状に前方へ延びており、衝立状に形成されてい

る。扉枠右サイドユニット４１０は、左右方向へ貫通しているサイド窓４１０ａを有しており、サイド窓４１０ａを通して反対側を視認することができる。

【０４１０】

扉枠右サイドユニット４１０は、サイド窓４１０ａ内に、前後に延びた円筒状（円柱状）のサイド窓内装飾部４１０ｂを備えており、サイド窓内装飾部装飾基板４１３のＬＥＤを発光させることで、サイド窓内装飾部４１０ｂを発光装飾させることができる。そして、サイド窓内装飾部４１０ｂを発光装飾させることで、サイド窓４１０ａ内を眩しくすることができ、サイド窓４１０ａを通して反対側を見え難くすることができる。

【０４１１】

本実施形態の扉枠右サイドユニット４１０によれば、通常の状態では、複数のサイド窓内装飾部４１０ｂを発光装飾させるサイド窓内装飾部装飾基板４１３のＬＥＤが消灯しているため、サイド窓４１０ａにおける三つのサイド窓内装飾部４１０ｂの間を通して、本パチンコ機１の横（島設備の端）から遊技領域５ａ内を視認することができる。したがって、遊技をするパチンコ機として本パチンコ機１（本遊技盤５）を探している遊技者が、島設備に沿って本パチンコ機１の前方まで移動しなくても、本パチンコ機１を簡単に見つけることができ、本パチンコ機１での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。

【０４１２】

また、扉枠右サイドユニット４１０にサイド窓４１０ａが貫通していてもサイド窓内装飾部４１０ｂを含むその他の部位によって、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。

【０４１３】

更に、サイド窓内装飾部装飾基板４１３のＬＥＤにより三つのサイド窓内装飾部４１０ｂを発光させると、その光によりサイド窓４１０ａ内を眩しくすることができ、サイド窓４１０ａを通した視認性を変化させる。この際に、三つのサイド窓内装飾部４１０ｂを、円柱状としていることから、光が帯状且つ放射状に放射されることとなるため、サイド窓内装飾部４１０ｂを眩しくさせて間から反対側を視認し難くすることができ、隣等の他の遊技者から遊技領域５ａ内を覗かれ難くすることができる。このように、遊技領域５ａ内を覗かれ難くすることができることから、他の遊技者が本パチンコ機１に注目するのを回避させることができるため、注目されることで他の遊技者が気になって遊技に専念できないことから不快感を覚えたり、ミスが誘発されることで損した気分になったりするのを防止することができ、遊技者を遊技に専念させることで遊技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。

【０４１４】

［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７２～図７４等を参照して詳細に説明する。図７２（ａ）は扉枠における扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図であり、（ｃ）はトップ下カバーを外した状態で示す扉枠トップユニットの底面図である。図７３は扉枠トップユニットを分解して前上から見た分解斜視図であり、図７４は扉枠トップユニットを分解して前下から見た分解斜視図である。扉枠トップユニット４５０は、扉枠左サイドユニット４００及び扉枠右サイドユニット４１０の上側で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。

【０４１５】

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４５４と、を添えている。

【０４１６】

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。

【０４１７】

また、扉枠トップユニット４５０は、扉枠トップ装飾体４５３と扉枠トップ中央装飾基板４５５との間に配置されトップ上カバー４５２の前面に取付けられているトップ中央リフレクタ４５８と、扉枠トップ装飾体４５３と扉枠トップ左装飾基板４５６との間に配置されトップ上カバー４５２の前面に取付けられているトップ左リフレクタ４５９と、扉枠トップ装飾体４５３と扉枠トップ右装飾基板４５７との間に配置されトップ上カバー４５２の前面に取付けられているトップ右リフレクタ４６０と、を備えている。

【０４１８】

更に、扉枠トップユニット４５０は、扉枠トップ底板４５４の上面中央に取付けられている中央スピーカボックス４６１と、中央スピーカボックス４６１に下方へ向けて取付けられている一対のトップ中央スピーカ４６２と、扉枠トップベース４５１の前面左右両端付近に取付けられている一対のスピーカブラケット４６３と、一対のスピーカブラケット４６３にそれぞれ取付けられている一対のトップサイドスピーカ４６４と、扉枠トップ底板４５４を下方から覆うように扉枠トップ底板４５４に取付けられているトップ下カバー４６５と、トップ下カバー４６５の外周縁を下方から押圧するように扉枠トップ底板４５４に取付けられている下カバー枠４６６と、扉枠トップベース４５１の上部右端付近に取付けられている扉枠トップ中継基板４６７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。

【０４１９】

扉枠トップベース４５１は、扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１０１の左右方向の幅と同じ長さで左右に延びている平板状の本体部４５１ａと、本体部４５１ａの前面における左右両端付近から前方へ突出している前方突出部４５１ｂと、を備えている。本体部４５１ａは、下辺が、扉枠ベース１０１における扉窓１０１ａの上縁と沿うように、左右方向の中央が上方へ位置するような湾曲状に形成されている。左右の前方突出部４５１ｂは、前端が下方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜しており、後方へ開放された箱状に形成されている。正面視右側の前方突出部４５１ｂは、上方にも開放されている。

【０４２０】

トップ上カバー４５２は、正面視の形状が、扉枠トップベース４５１と略同じ形状に形成されている。トップ上カバー４５２は、扉枠トップベース４５１の左右の前方突出部４５１ｂのそれぞれの外側を覆うと共に、左右の前方突出部４５１ｂの前端上部の間を結ぶような形状に形成されている。トップ上カバー４５２の前端は、左右方向中央が前方へ最も突出しており、左右方向中央から左右方向両端へ向かうに従って、下方及び後方へ移動するように湾曲状に延びている。また、トップ上カバー４５２は、上面に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。

【０４２１】

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、前方へ膨出した半円弧が、左右両端から左右方向中央へ向かうに従って曲率が小さくなると共に、トップ上カバー４５２の前端に沿うように、左右方向へ延びた形態

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。扉枠トップ装飾体４５３は、左右方向の両端が下方へ延びるように向いており、扉枠左サイド装飾体４０４及び扉枠右サイド装飾体４１９の上端とそれぞれ連続するように形成されている。

【０４２２】

扉枠トップ底板４５４は、扉枠トップ装飾体４５３の下端と扉枠トップベース４５１の本体部４５１ａの下端同士を連結するように前後方向へ延びていると共に、左右方向中央が上方へ膨出するように左右方向へ延びている。扉枠トップ底板４５４は、前後方向の中央が下方へ突出するように折れ曲がった形態に形成されている。扉枠トップ底板４５４は、左右方向へ離間しており前端と後端とを結ぶと共に上方へ平板状に延びている一対の補強リブ４５４ａと、一対の補強リブ４５４ａの間において上下に貫通しておりトップ中央スピーカ４６２が臨む一対の中央スピーカ口４５４ｂと、一対の補強リブ４５４ａのそれぞれの左右方向外側において上下に貫通しておりトップサイドスピーカ４６４が臨む一対のサイドスピーカ口４５４ｃと、を有している。扉枠トップ底板４５４の上面における一対の補強リブ４５４ａの間に中央スピーカボックス４６１が取付けられる。

【０４２３】

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ＬＥＤ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ＬＥＤ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。

【０４２４】

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ＬＥＤ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ＬＥＤを適宜発光させることで、扉枠トップ装飾体４５３の左部分を発光装飾させることができる。

【０４２５】

扉枠トップ右装飾基板４５７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４５７は、前面に実装されている複数のＬＥＤ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４５７は、複数のＬＥＤを適宜発光させることで、扉枠トップ装飾体４５３の右部分を発光装飾させることができる。

【０４２６】

トップ中央リフレクタ４５８、トップ左リフレクタ４５９、及びトップ右リフレクタ４６０は、それぞれ左右方向に延びており、扉枠トップ中央装飾基板４５５、扉枠トップ左装飾基板４５６、及び扉枠トップ右装飾基板４５７にそれぞれ実装されているＬＥＤと対応する位置に前後に貫通している貫通孔が形成されている。

【０４２７】

中央スピーカボックス４６１は、左右に延びた箱状に形成され、一対のトップ中央スピーカ４６２が下前を向くように取付けられる。この中央スピーカボックス４６１は、扉枠トップ底板４５４の上面における一対の補強リブ４５４ａの間に取付けられる。トップ中央スピーカ４６２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。

【０４２８】

スピーカブラケット４６３は、扉枠トップベース４５１における左右の前方突出部４５１ｂの下面に取付けられる。トップサイドスピーカ４６４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。

【０４２９】

トップ下カバー４６５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４６５を通して、トップ中央スピーカ４６２やトップサイドスピーカ４６４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。

【０４３０】

扉枠トップ中継基板４６７は、扉枠トップ中央装飾基板４５５、扉枠トップ左装飾基板４５６、扉枠トップ右装飾基板４５７、トップ中央スピーカ４６２、及びトップサイドスピーカ４６４と、扉枠ベースユニット１００の扉枠副中継基板１０５との接続を中継するためのものである。

【０４３１】

扉枠トップ天板４６８は、トップ上カバー４５２の開口部４５２ａを閉鎖するものであり、前端がトップ上カバー４５２に係止されると共に、後端が扉枠ベースユニット１００に取付けられる。

【０４３２】

扉枠トップユニット４５０は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠ベース１０１の扉窓１０１ａの上外側を装飾している。扉枠トップユニット４５０は、扉枠トップ装飾体４５３の左右両端が、扉枠左サイド装飾体４０４及び扉枠右サイド装飾体４１９の上端とそれぞれ連続しており、一体的な装飾を形成している。また、扉枠トップユニット４５０は、一対のトップ中央スピーカ４６２及び一対のトップサイドスピーカ４６４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。

【０４３３】

［３－９．扉枠の装飾］

扉枠３における装飾について、主に図７５等を参照して詳細に説明する。図７５は、各装飾基板と共に示す扉枠の正面図である。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の皿左上装飾体２７１、皿右上装飾体２７６、演出操作ユニット３００の皿中央上装飾体３１２ａ、扉枠左サイドユニット４００の扉枠左サイド装飾体４０４、扉枠右サイドユニット４１０の扉枠右サイド装飾体４１９、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。

【０４３４】

扉窓１０１ａの外周を囲っている皿左上装飾体２７１、皿右上装飾体２７６、皿中央上装飾体３１２ａ、扉枠左サイド装飾体４０４、扉枠右サイド装飾体４１９、及び扉枠トップ装飾体４５３は、半チューブ状に形成されているため、扉窓１０１ａ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。

【０４３５】

扉枠３では、扉窓１０１ａの外周を囲っている皿左上装飾体２７１、皿右上装飾体２７６、皿中央上装飾体３１２ａ、扉枠左サイド装飾体４０４、扉枠右サイド装飾体４１９、及び扉枠トップ装飾体４５３の後方に、皿左上装飾基板２７３、皿右上装飾基板２７８、皿中央上装飾基板３１４、扉枠左サイド装飾基板４０２、扉枠右サイド装飾基板４１８、扉枠トップ中央装飾基板４５５、扉枠トップ左装飾基板４５６、及び扉枠トップ右装飾基板４５７が配置されているため、それら装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、扉窓１０１ａ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。

【０４３６】

扉枠３の皿ユニット２００では、上面に、上皿２０１の前後方向の距離よりも直径が大きい円環状でドーナツ形状の回転操作部３０２と、回転操作部３０２の環内に同軸状に配置された円筒状の外周押圧操作部３０３ｂと円柱状の中央押圧操作部３０３ａとからなる押圧操作部３０３とが取付けられていると共に、回転操作部３０２の下方に回転操作部３０２と同じような半円弧のドーナツ形状（半円筒状、若しくは、半チューブ状）で直径の大きな二つの皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂが上下に二つ離間して取付けられていると共に、皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂの両端と連続するように同じような形状の扉枠左サイドユニット４００の扉枠左サイド装飾体４０４、扉枠右サイドユニット４１０の扉枠右サイド装飾体４１９、及び扉枠トップユニット４５０の扉枠トップ装飾体４５３が遊技領域５ａの外周を囲むように扉枠ベース１０１の

扉窓１０１ａの外側に取付けられている。
【０４３７】
これにより、皿ユニット２００において、回転操作部３０２と二つの皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂとで三つのドーナツ形状の部材が上下に並んでいると共に、回転操作部３０２、外周押圧操作部３０３ｂ、及び中央押圧操作部３０３ａが同心円状に並んでいるため、見た目のインパクトを高めることができ、回転操作部３０２や押圧操作部３０３を目立たせることができる。
【０４３８】
また、皿左上装飾体２７１、皿右上装飾体２７６、及び皿中央上装飾体３１２ａの下方に配置されている皿左下装飾体２８１、皿右下装飾体２８６及び皿中央下装飾体３１２ｂを、半チューブ状のチューブの太さを若干細くしていると共に、皿中央下装飾体３１２ｂの下方に半球面状のユニット下カバー３１１を備えている。これにより、演出操作ユニット３００では下端から上方へ向かうほど大きくなっているため、上下方向に対する遠近感を強調することが可能となり、上側に配置されている遊技者が操作可能な回転操作部３０２や押圧操作部３０３を大きく見せることができ、遊技者の関心を皿ユニット２００の上面の演出操作ユニット３００における回転操作部３０２や押圧操作部３０３へ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。
【０４３９】
更に、皿ユニット２００の上面に、ドーナツ形状の回転操作部３０２を上方へ向かうに従って前方へ位置するように延びている軸周りに回転可能に取付けており、回転操作部３０２の上面が、前端側が低くなるように傾斜した状態となるため、回転操作部３０２や押圧操作部３０３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り、遊技者から回転操作部３０２や押圧操作部３０３の全容を見え易くすることができ、回転操作部３０２や押圧操作部３０３を大きく見せることができる。また、上述したように、回転操作部３０２や押圧操作部３０３の全容が判り易くなるため、遊技者に対して回転操作部３０２がドーナツ形状であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者に対して、ドーナツ形状の回転操作部３０２が回転操作するものであることを即座に認識させることができるため、遊技者参加型演出が実行された時に、即座に遊技者が回転操作部３０２を回転操作することができ、回転操作部３０２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。
【０４４０】
また、回転操作部３０２の直径を上皿２０１の前後方向の距離よりも大きくしていると共に、皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂの直径を回転操作部３０２よりも大きくしており、パチンコ機１の皿ユニット２００において、回転操作部３０２や皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂの前端側が上皿２０１よりも前方へ大きく突出した状態となると共に、皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂが回転操作部３０２の外周を装飾している状態となるため、回転操作部３０２や皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂを大きく目立たせることができると同時に、皿中央上装飾体３１２ａ及び皿中央下装飾体３１２ｂによって回転操作部３０２周りの見栄えを良くすることができる。したがって、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。
【０４４１】
［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７６～図８２を参照して詳細に説明する。図７６はパチンコ機における本体枠の正面図であり、図７７はパチンコ機における本体枠の背面図である。図７８は本体枠を右前から見た斜視図であり、図７９は本体枠を左前から見た斜視図であり、図８０は本体枠を後ろから見た斜視図である。図８１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８２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。

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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５ａ内に遊技球Ｂを打込むための球発射装置５４０と、本体枠ベースユニット５００の後側における正面視上辺及び左辺に沿って取付けられている逆Ｌ字状の払出ベースユニット５５０と、払出ベースユニット５５０の後側に取付けられており遊技者側へ遊技球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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】
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。
【０４４９】
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。
【０４５０】
［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７６～図８４等を参照して詳細に説明する。図８３（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８４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。
【０４５１】
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を着脱可能に保持するための遊技盤ロック部材５０５と、を備えている。
【０４５２】
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。
【０４５３】
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。
【０４５４】
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５０１１と、を備えている。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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５０１１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。

【０４５７】

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それぞれ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対の枠片５０２ｂと、一対の枠片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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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８４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。

【０４６１】

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組の貫通孔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。

【０４６２】

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８４（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５０１１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。

【０４６３】

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、　α／２≧β　（望ましくは、α／３≧β）を満たすように形成されている（図８４（ｂ）を参照）。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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が回動するため、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。

【０４６６】

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動することとなる。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く、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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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５

０３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。

【０４６９】

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、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材５０２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。

【０４７０】

［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５１０について、主に図８１及び図８２等を参照して詳細に説明する。本体枠上ヒンジ部材５１０は、本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１における上ヒンジ取付部５０１ｋ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を回転可能に取付けるものである。

【０４７１】

本体枠上ヒンジ部材５１０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５１１と、上ヒンジ本体５１１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５０に軸支される本体枠上ヒンジピン５１２と、を備えている。上ヒンジ本体５１１は、水平に延びた部位における本体枠上ヒンジピン５１２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１２０を軸支するための扉枠用上ヒンジ孔５１１ａを備えている。

【０４７２】

本体枠上ヒンジ部材５１０は、上ヒンジ本体５１１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５００の本体枠ベース５０１における上ヒンジ取付部５０１ｋに取付けられる。本体枠上ヒンジ部材５１０は、本体枠上ヒンジピン５１２が、外枠上ヒンジ組立体５０における外枠上ヒンジ部材５１の軸受溝５１ｃ内に挿入されて軸支される。上ヒンジ本体５１１の扉枠用上ヒンジ孔５１１ａには、扉枠３の扉枠上ヒンジ組立体１２０における扉枠上ヒンジピン１２２が下方から回転可能に挿入される。

【０４７３】

この本体枠上ヒンジ部材５１０は、本体枠下ヒンジ組立体５２０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。

【０４７４】

［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５２０について、主に図８１及び図８２等を参照して詳細に説明する。本体枠下ヒンジ組立体５２０は、本体枠ベースユニット５００の本体枠ベース５０１における下ヒンジ取付部５０１１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。

【０４７５】

本体枠下ヒンジ組立体５２０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５２１と、下ヒンジ第一本体５２１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５２２と、を備えている。本体枠下ヒンジ組立体５２０は、下ヒンジ第一本体５２１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５２２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５２１の垂直に延びている部位の前面に、下ヒンジ第二本体５２２の垂直に延びている部位が当接している。

【０４７６】

下ヒンジ第一本体５２１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６０における外枠下ヒンジピン６０ｃが下方から挿入される外枠用下ヒンジ孔５２１ａを有している。外枠用下ヒンジ孔５２１ａは、本体枠上ヒンジ部材５１０の本体枠上ヒンジピン５１２と同軸上に形成されている。

【０４７７】

下ヒンジ第二本体５２２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１２５の扉枠下ヒンジピン１２６が上方から挿入される扉枠用下ヒンジ孔５２２ａ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５２２ａよりも後側の位置から上方へ延出しており扉枠３の回動範囲を規制するための規制片５２２ｂと、を備えている。扉枠用下ヒンジ孔５２２ａは、本体枠上ヒンジ部材５１０の上ヒンジ本体５１１における扉枠用上ヒンジ孔５１１ａと同軸上に形成されている。

【０４７８】

本体枠下ヒンジ組立体５２０は、下ヒンジ第一本体５２１と下ヒンジ第二本体５２２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５００の本体枠ベース５０１における下ヒンジ取付部５０１１に取付けられる。本体枠下ヒンジ組立体５２０は、本体枠上ヒンジ部材５１０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。

【０４７９】

［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５３０について、主に図８１及び図８２等を参照して詳細に説明する。本体枠補強フレーム５３０は、本体枠ベースユニット５００における本体枠ベース５０１の左側面に取付けられる。本体枠補強フレーム５３０は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。本実施形態では、本体枠補強フレーム５３０が、金属の押出型材によって形成されている。

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

［４－５．球発射装置］

本体枠４における球発射装置５４０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５４０は、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、扉枠３における皿ユニット２００の上皿２０１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５ａ内に打込むためのものである。球発射装置５４０は、扉枠３の前面右下隅のハンドルユニット１８０のハンドル１８２の回動角度に応じた強さで遊技球Ｂを打込むことができる。

【０４８３】
球発射装置５４０は、本体枠ベースユニット５００における本体枠ベース５０１の発射装置取付部５０１ｅに取付けられる平板状の発射ベース５４１と、発射ベース５４１の正面視右部の後面に取付けられており回動軸が発射ベース５４１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５４２と、発射ソレノイド５４２の回転軸に基端が取付けられている打球槌５４３と、打球槌５４３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５４１の前面に取付けられており遊技球Ｂが転動可能な発射レール５４４と、を備えている。
【０４８４】
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１８２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を通って遊技盤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。
【０４８５】
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内を通って下皿２０２に排出される。
【０４８６】
［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８６等を参照して詳細に説明する。図８６（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。
【０４８７】
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、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。
【０４８８】
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。
【０４８９】
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５

５１ｆ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。

【０４９０】

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、払出ベース５５１の左右に延びている部位の上側における球タンク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、を備えている。

【０４９１】

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。

【０４９２】

球タンク５５２は、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。

【０４９３】

タンクレール５５３は、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。タンクレール５５３は、平面視の形状が、球タンク５５２と連通している右端から左方且つ後方へ斜めで前後方向の奥行が遊技球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、前後方向の奥行が遊技球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、左端側が低くなるように底面が傾斜しており、底面の左端が遊技球Ｂの外径よりも若干大きい大きさで下方へ向かって開口している。タンクレール５５３の底面の左端の開口が、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の上端開口と連通している。

【０４９４】

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上端が、左端側の高さが遊技球Ｂの外径よりも若干大きい高さとなるように、底面よりも水平に対して急な角度で左端側が低くなるように傾斜している。タンクレール５５３は、左方へ真直ぐに延びている部位の後端が、天板部５５１ａの後辺と略一致するように天板部５５１ａの上面に取付けられる。また、タンクレール５５３は、左方へ真直ぐ延びている部位の上端に、第一レールカバー５５４、第二レールカバー５５５、球整流部材５５６、及び球止部材５５７が取付けられる。

【０４９５】

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上端に取付けられる。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の上端の前後方向の奥行が、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するためのものである。

【０４９６】

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との間に部位において、第一レールカバー５５４側の端部が前後方向に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられている。球整流部材５５６は、タンクレール５５３内へ突出し左右方向に延びている整流片５５６ａを備えている（図９２を参照

）。この整流片５５６ａによって上下二段になって流通している遊技球Ｂの上段側の遊技球Ｂの流れを遅らせて、下流側では一段となって流れるように整流することで、タンクレール５５３内の高さが低くなっても球詰りしないようにしている。

【０４９７】

球止部材５５７は、タンクレール５５３の下面における正面視左端付近において、左右方向へスライド可能に取付けられており、左方へスライドさせることで、タンクレール５５３の底面左端の開口を閉鎖して、タンクレール５５３から下流の払出ユニット側へ遊技球Ｂが流通しないようにすることができる。

【０４９８】

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の正面視左方に取付けられている外部端子板５５８を、更に備えている。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気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。

【０４９９】

［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８７及び図８８等を参照して詳細に説明する。図８７（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８８（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の後面に取付けられるものである。

【０５００】

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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

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。

【０５０３】

［４－７－１．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８７及び図８８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。
【０５０４】
球誘導ユニット５７０は、遊技球Ｂが流通可能な蛇行状に延びた誘導通路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９２を参照）。
【０５０５】
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お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。
【０５０６】
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。
【０５０７】
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。
【０５０８】
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。したがって、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。
【０５０９】
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の上流端が、タンクレール５５３の下流端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の全高によりも誘導通路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。
【０５１０】
［４－７－２．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８７～図９０等を参照して詳細に説明する。図８９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９０（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。
【０５１１】
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。
【０５１２】
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。
【０５１３】
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。
【０５１４】
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。
【０５１５】
払出装置５８０の払出通路５８０ａは、図８９に示すように、背面視において、上流端が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。
【０５１６】
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。
【０５１７】
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。
【０５１８】
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それぞれから後方及び前方へ突出していると共に、それぞれが払出通路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との間を通って球抜可動片５９２が回動する。
【０５１９】
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。
【０５２０】
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。
【０５２１】
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。
【０５２２】
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の間の隙間を通って、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。
【０５２３】
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９０を参照）。

【０５２４】

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。

【０５２５】

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。

【０５２６】

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。

【０５２７】

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５８２ａとの間を通して外側へ移動する際に、球抜可動片５９２と一緒に遊技球Ｂが本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａ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５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａ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。

【０５２８】

そして、本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａ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５９２から遊技球Ｂが離れることとなり、その後の球抜可動片５９２の移動が慣性力によることとなるため、球抜可動片５９２に対して強い力が作用することはなく、球抜可動片５９２を破損し難くすることができると共に、本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａとの間から遊技球Ｂが球抜通路５８０ｂの外側へ飛び出すことはなく、遊技球Ｂを球抜通路５８０ｂの下流側へ確実に流通させることができる。

【０５２９】

［４－７－３．上部満タン球経路ユニット］

払出ユニット５６０における上部満タン球経路ユニット６００について、主に図８７及

び図８８等を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット６００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の後面下部で払出装置５８０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６００は、払出装置５８０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６１０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６００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。

【０５３０】

上部満タン球経路ユニット６００は、払出ベース５５１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６０１と、上部満タンベース６０１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６０２と、上部満タンカバー６０２の上端付近に回転可能に取付けられており払出装置５８０を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材６０３と、を備えている。上部満タンベース６０１は、正面視右辺から右方へ突出しており、裏カバーを取付けるための裏カバー取付部６０１ａを備えている。

【０５３１】

また、上部満タン球経路ユニット６００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６００ａと、上部払出球受通路６００ａ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６００ｂと、上部球貯留通路６００ｂ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６００ｃと、上部通常払出通路６００ｃと隣接し上部球貯留通路６００ｂ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６００ｄ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６００ｅと、を備えている（図９２を参照）。

【０５３２】

上部満タン球経路ユニット６００は、下面において、正面視左側から、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６００は、払出ユニット５６０に組立てた状態で、上部払出球受通路６００ａの上流端が、払出装置５８０における払出通路５８０ａの下流端の直下で開口しており、上部球抜通路６００ｅの上流端が、払出装置５８０における球抜通路５８０ｂの下流端の直下で開口している。これにより、払出装置５８０の払出通路５８０ａから放出（払出）された遊技球Ｂは、上部払出球受通路６００ａ及び上部球貯留通路６００ｂを通って、上部通常払出通路６００ｃ又は上部満タン払出通路６００ｄの何れかから下方へ放出される。また、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、上部球抜通路６００ｅを通って下方へ放出される。

【０５３３】

［４－７－４．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８７及び図８８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。

【０５３４】

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。

【０５３５】

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、それぞれ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。

【０５３６】

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とのそれぞれ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のそれぞれの前端開口（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付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。

【０５３７】

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、それぞれ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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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反時計回りの方向へ回動している。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のそれぞれ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。

【０５４０】

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動し、下部通常払出通路６１０ａ及び下部満タン払出通路６１０ｂのそれぞれ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、それぞれ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。

【０５４１】

［４－７－５．払出ユニットにおける遊技球の流れ］

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９２を参照して詳細に説明する。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。

【０５４２】

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を通って払出装置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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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。

【０５４５】

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を通って、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６００ｃ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を通って、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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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を通って、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を通って下皿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。

【０５４８】

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。

【０５４９】

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動することとなり、球抜可動片５９２が本体側ガイド壁５８１ａと後蓋側ガイド壁５８２ａとの間を通って、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を通って下方へ放出される。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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を通って、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。

【０５５２】

［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９３～図９７等を参照して詳細に説明する。図９３（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９４は、基板ユニットを後ろ下から見た斜視図である。図９５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９６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９７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。

【０５５３】

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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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

【０５５７】

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。

【０５５８】

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充分に広く確保されている。

【０５５９】

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。したがって、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。
【０５６０】
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。
【０５６１】
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。
【０５６２】
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。
【０５６３】
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。
【０５６４】
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。
【０５６５】
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を受ける排出球受部６２８と、球抜誘導部６２７及び排出球受部６２８を通った遊技球Ｂを下方へ排出する球排出口６２９と、を備えている。
【０５６６】
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、下流端が排出球受部６２８の左端側に開口している。球抜誘導部６２７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６１０の下部球抜通路６１０ｃ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６１０ｃから放出された遊技球Ｂを受取って、排出球受部６２８へ誘導することができる。
【０５６７】
排出球受部６２８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６２８の底面は、正面視左端が球抜誘導部６２７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。

【０５６８】

ベースユニット６２０ｂは、球タンク５５２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６２７や排出球受部６２８によって正面視右方へ誘導した後に、球排出口６２９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６２０ａのエンクロージャ６２４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。

【０５６９】

基板ユニット６２０の電源ユニット６２０ｃは、ベースユニット６２０ｂの後ベース６２６の後側に取付けられている電源基板６３０と、電源基板６３０の後側を覆うように後ベース６２６に取付けられている電源基板カバー６３１と、を備えている。

【０５７０】

払出制御ユニット６２０ｄは、電源ユニット６２０ｃにおける電源基板カバー６３１の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６３２と、払出制御基板ボックス６３２内に収容されている払出制御基板６３３（図９７を参照）と、を備えている。払出制御基板６３３は、皿ユニット２００における球貸操作ユニット２２０の球貸ボタン２２４の押圧操作や、遊技盤５の主制御基板等からの払出コマンドに応じて、払出装置５８０の払出モータ５８４を制御して、指示された数の遊技球Ｂを遊技者側（上皿２０１又は下皿２０２）に払出すためのものである。

【０５７１】

払出制御基板ボックス６３２は、図示しないカバー体と図示しないベース体とから構成されている。カバー体とベータ体とは、ポリカーボネートの樹脂製であり、透明に成型されている。カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、払出制御基板６３３を収容することができるようになっている。カバー体とベータ体とがポリカーボネートの樹脂製により透明に成型されていることにより、払出制御基板６３３の表面側や裏面側の状態（不正な改変が行われているか否か、又は不正ＩＣが実装されているか否か）を、払出制御基板ボックス６３２の外側から確認することができるようになっている。また、払出制御基板ボックス６３２は、カバー体とベータ体とにそれぞれ対応するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて払出制御基板ボックス６３２を閉じると、次に、払出制御基板ボックス６３２を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、払出制御基板ボックス６３２の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、払出制御基板ボックス６３２の不正な開閉を発見することができ、払出制御基板ボックス６３２への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０５７２】

インターフェイスユニット６２０ｅは、スピーカユニット６２０ａにおけるスピーカボックス６２３の後側に取付けられている基板ベース６３４と、基板ベース６３４の後面に取付けられているインターフェイス基板６３５と、インターフェイス基板６３５の後側を覆うように基板ベース６３４に取付けられているインターフェイス基板カバー６３６と、を備えている。

【０５７３】

基板ベース６３４は、スピーカボックス６２３の後面における本体枠スピーカ６２２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６３５は、接続ケーブル５０３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６３５は、電源基板６３０、払出制御基板６３３、主制御基板、周辺制御基板、等が接続されると共に、パチンコ機１の外部に設置されているＣＲユニットと接続される。インターフェイス基板カバー６３６は、払出制御ユニット６２０ｄの一部を覆うように基板ベース６３４（インターフェイス基板６３５）よりも正面視右方へ延出している。

【０５７４】

［４－９．裏カバー］
本体枠４における裏カバー６４０について、主に図７６～図８２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。
【０５７５】
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。
【０５７６】
［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９８を参照して詳細に説明する。図９８（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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。
【０５７９】
施錠ユニット６５０は、本体枠４に組立てた状態で、複数（三つ）の扉枠用鉤６５２、伝達シリンダ６５４、及び外枠用開錠レバー６５６が、本体枠ベース５０１の前面よりも前方へ突出している。伝達シリンダ６５４は、本体枠ベース５０１のシリンダ挿通口５０１ｆを通って前方へ突出し、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすることで、前端が扉枠３のシリンダ錠１３０の回転伝達部材１３３と係合し、鍵穴１３２に挿入された鍵の回転が伝達されて回転する。
【０５８０】
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。
【０５８１】
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。

【０５８２】

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。

【０５８３】

［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９９及び図１００を参照して詳細に説明する。図９９は、パチンコ機における遊技盤の正面図である。図１００は、遊技盤における遊技球が流通する遊技領域内を示す正面図である。なお、図１００においては、貯留球演出ユニット３４００の透明なカバー体が省略されている。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１８２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２００１ａ～２００１ｄ、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５、及び第二大入賞口２００６が備えられている（図１００を参照）。したがって、遊技盤５は、遊技球Ｂが、遊技領域５ａ内の一般入賞口２００１ａ～２００１ｄ、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５、及び第二大入賞口２００６等に、受入れられたり通過したりするように、ハンドル１８２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。

【０５８４】

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が所定のゲージ配列で植設されている（図１００を参照）。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９７及び図１２５等を参照）を有している主制御ユニット１３００と、を備えている。

【０５８５】

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（図示は省略）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、を更に備えている。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が取付けられている。

【０５８６】

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

けられる枠状のパネルホルダ（図示は省略）と、を備えている。
【０５８７】
表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球Ｂを受入可能に常時開口している複数（ここでは四つ）の一般入賞口２００１ａ～２００１ｄと、複数の一般入賞口２００１ａ～２００１ｄとは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球Ｂを受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球Ｂの通過を検知するゲート部２００３と、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過することに基づいて主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０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の受入れに基づいて主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０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何れかにおいて遊技球Ｂの受入れが可能となる第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６と、を備えている。
【０５８８】
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と一つの一般入賞口２００１ｂを有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿うように取付けられており二つの一般入賞口２００１ｃ，２００１ｄを有しているサイドユニット２２００と、遊技領域５ａ内の正面視右端で上下方向中央に対して下寄りに取付けられておりゲート部２００３を有しているゲートユニット２３００と、遊技領域５ａ内の正面視略中央に取付けられており第二始動口２００４、第一大入賞口２００５、及び第二大入賞口２００６を有している枠状のセンター役物２５００と、遊技領域５ａ内の正面視右下側に取付けられており一つの一般入賞口２００１ａを有している貯留球演出ユニット３４００と、を備えている。
【０５８９】
裏ユニット３０００は、遊技パネル１１００（パネルホルダ）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後側から演出表示装置１６００が着脱可能に取付けられることで閉鎖される四角い開口部を有している裏箱（図示は省略）と、裏箱内に取付けられている下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００と、を備えている。
【０５９０】
［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９９及び図１００を参照して詳細に説明する。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。
【０５９１】
また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球Ｂが当接する衝止部１００６と、を備えている。
【０５９２】
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。

【０５９３】

更に、前構成部材１０００は、枠内における正面視左右方向中央下部で、アウト誘導部１００３の後端において前後に貫通しているアウト口１００８を備えている。アウト誘導部１００３によって後方へ誘導された遊技球Ｂは、アウト口１００８を通って前構成部材１０００（遊技パネル１１００）の後方へ排出される。

【０５９４】

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、のそれぞれの部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部１００９を備えている。この防犯凹部１００９は、遊技盤５を本体枠４に取付けて、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすると、扉枠３における防犯カバー１７０の後方へ突出した後方突片１７２が挿入された状態となる。これにより、防犯カバー１７０と遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバー１７０の後方突片１７２と前構成部材１０００の防犯凹部１００９とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤５の前面下方より防犯カバー１７０と前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片１７２や防犯凹部１００９に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【０５９５】

また、前構成部材１０００は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１０１０を備えている。この切欠部１０１０は、遊技パネル１１００における図示しないパネルホルダの切欠部と一致しており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、切欠部１０１０及び切欠部を貫通して下部満タン球経路ユニット６１０の下部通常払出通路６１０ａ及び下部満タン払出通路６１０ｂの前端開口が前方へ臨むようになっている。

【０５９６】

［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９９及び１００を参照して詳細に説明する。遊技パネル１１００は、前構成部材１０００の後面に取付けられており、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００が取付けられるものである。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ（図示は省略）と、を備えている。

【０５９７】

遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板１１１０の板厚は、パネルホルダよりも薄く、障害釘Ｎを前面に植設したり表ユニット２０００を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さ（８～１０ｍｍ）とされている。なお、本実施形態では、透明な合成樹脂板によってパネル板１１１０が形成されている。

【０５９８】

パネル板１１１０は、図示は省略するが、遊技領域５ａ内において最も低い位置となり前構成部材１０００のアウト口１００８と対応した位置に下端から上方へ窪んだアウト凹部１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための開口部が複数形成されている。

【０５９９】

遊技パネル１１００のパネルホルダは、パネル板１１１０を包含する大きさで外形が略

四角形状とされ、パネル板１１１０よりも厚く（本例では、約２０ｍｍ）形成されている。パネルホルダは、合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダは、パネル板１１１０を着脱可能に保持し前面側から後方側に向かって凹んだ上で、内側が略遊技領域５ａと同等の大きさで前後方向に貫通している貫通口を備えている。

【０６００】

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

【０６０１】

［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９７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。

【０６０２】

基板ホルダ１２００は、パチンコ機１に組立てた状態で、排出部１２０１が、本体枠４の基板ユニット６２０におけるベースユニット６２０ｂの排出球受部６２８の直上に位置している。これにより、アウト口１００８を通って遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球Ｂ、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球Ｂ、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１から下方の排出球受部６２８へ排出させることができる。

【０６０３】

［５－４．主制御基板ユニット］

遊技盤５における主制御ユニット１３００について、主に図９７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１２５を参照）と、主制御基板１３１０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。

【０６０４】

主制御基板ボックス１３２０は、図示しないカバー体と図示しないベース体とから構成されている。カバー体とベータ体とは、ポリカーボネートの樹脂製であり、透明に成型されている。カバー体とベース体とにより形成される内部空間には、主制御基板１３１０を収容することができるようになっている。カバー体とベータ体とがポリカーボネートの樹脂製により透明に成型されていることにより、主制御基板１３１０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、カバー体とベータ体とにそれぞれ対応するように複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。したがって、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板１３１０への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０６０５】

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、及び周辺制御基板１５１０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、ゲートセンサ２３０１、第二始動口センサ２５１１、第一カウントセンサ２５１２、第二カウントセンサ２５１３、特定領域センサ２５１２ａ、始動口ソレノイド２５１４、第一アタッカソレノイド２５１５、第二アタッカソレノイド２５１６、振分ソレノイド２１１１、一般入賞口センサ３００１ａ，３００１ｂ、第一始動口センサ３００２、磁気センサ３００３、と接続されている。

【０６０６】

［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９９及び図１００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。

【０６０７】

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

【０６０８】

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（第一保留数）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（第二保留数）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。

【０６０９】

更に、機能表示ユニット１４００は、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６の少なくとも一方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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

［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について説明する。周辺制御ユニット１５００は、裏ユニット３０００の裏箱の後面に取付けられている演出表示装置１６００の後側に取付けられている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて遊技者に提供する演出の進行を制御する周辺制御基板１５１０等を備えている。

【０６１２】

周辺制御ユニットの周辺制御基板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、及び他の基板（後述する周辺データＲＯＭ基板、液晶出力基板）等と接続されている。なお、周辺制御ユニット１５００の構成については後述する。

【０６１３】

［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の裏箱を介して取付けられている。演出表示装置１６００は、裏箱の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。演出表示装置１６００は、遊技盤５を組立てた状態で、枠状のセンター役物２５００の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。演出表示装置１６００は、白色ＬＥＤをバックライトとした１９ｉｎｃｈのフルカラーの液晶表示装置である。演出表示装置は、周辺制御ユニット１５００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。
【０６１４】
［５－８．表ユニット］
遊技盤５における表ユニット２０００について、主に図９９及び図１００を参照して詳細に説明する。表ユニット２０００は、遊技パネル１１００のパネル板１１１０に、前方から取付けられており、前端がパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出していると共に、後端の一部がパネル板１１１０の開口部を貫通してパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。
【０６１５】
表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球Ｂを受入可能としており常時開口している複数（ここでは四つ）の一般入賞口２００１ａ～２００１ｄと、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球Ｂを受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球Ｂの通過を検知するゲート部２００３と、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球Ｂの受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて少なくとも一方において遊技球Ｂの受入れが可能となる第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６と、を備えている。
【０６１６】
複数（ここでは四つ）の一般入賞口２００１ａ～２００１ｄのうち、一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄは遊技領域５ａ内の左下部に配置されており、一般入賞口２００１ｂは始動口ユニット２１００における第一始動口２００２の左側に配置され、一般入賞口２００１ｃ，２００１ｄはサイドユニット２２００にそれぞれ配置されている。これに対して、一般入賞口２００１ａは、遊技領域５ａ内の右下部に配置されているものの、一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄと比べて高い位置に配置され、貯留球演出ユニット３４００内の右上側に配置されている。
【０６１７】
第一始動口２００２は、遊技領域５ａ内の左右方向中央で最下端にあるアウト口１００８の直上に配置されている。ゲート部２００３は、遊技領域５ａ内における正面視右端付近で上下方向中央の下寄りに配置されている。ゲート部２００３の直下に右側の一般入賞口２００１が配置されている。第二始動口２００４は、ゲート部２００３の左下方で右側の一般入賞口２００１よりも若干下方の高さに配置されている。第一大入賞口２００５は、第二始動口２００４の下方で第一始動口２００２よりも若干下方の高さに配置されている。第二大入賞口２００６は、第一大入賞口２００５の左方で若干低い位置に配置されている。
【０６１８】
表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１００８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二つの一般入賞口２００１ｃ、２００１ｄを有しているサイドユニット２２００と、遊技領域５ａ内の正面視右端で上下方向中央に対して下寄りに取付けられておりゲート部２００３を有しているゲートユニット２３００と、遊技領域５ａ内の正面視略中央やや上寄りに取付けら

れており一つの一般入賞口２００１ｂ、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５、及び第二大入賞口２００６を有している枠状のセンター役物２５００と、センター役物２５００の枠内を閉鎖するように取付けられている透明な表演出ユニット２６００と、遊技領域５ａ内の正面視右下側に取付けられており一つの一般入賞口２００１ａを有している貯留球演出ユニット３４００と、を備えている。

【０６１９】

表ユニット２０００のゲートユニット２３００は、遊技領域５ａ内の正面視右端で上下方向中央に対して下寄りに配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。ゲートユニット２３００は、上下方向へ遊技球Ｂが一つずつ常時通過可能に形成されているゲート部２００３と、ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂを検知するゲートセンサ２３０１と、を備えている。

【０６２０】

表ユニット２０００において、一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに受入れられた遊技球Ｂは、遊技パネル１１００の後側の裏ユニット３０００へ送られて共通利用される一つの一般入賞口センサ３００１ｂにより検知された上で、下方の基板ホルダ１２００へ排出される。また、一般入賞口２００１ａに受入れられた遊技球Ｂは、遊技パネル１１００の後側の裏ユニット３０００へ送られて一般入賞口センサ３００１ａにより検知された上で、下方の基板ホルダ１２００へ排出される。また、第一始動口２００２に受入れられた遊技球Ｂは、遊技パネル１１００の後側の裏ユニット３０００へ送られて第一始動口センサ３００２により検知された上で、下方の基板ホルダ１２００へ排出される。

【０６２１】

また、第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂは、第二始動口センサ２５１１に検知された後に、遊技パネル１１００の後側へ送られて、下方の基板ホルダ１２００へ排出される。第一大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂは、後述する振分部材によって特定領域に振り分けられると特定領域センサ２５１２ａに検知された後に第一カウントセンサ２５１２に検知され、振分部材によって排出領域に振り分けられると特定領域センサ２５１２ａに検知されることなく第一カウントセンサ２５１２に検知され、その後、遊技パネル１１００の後側へ送られて、下方の基板ホルダ１２００へ排出される。また、第二大入賞口２００６に受入れられた遊技球Ｂは、第二カウントセンサ２５１３に検知された後に、遊技パネル１１００の後側へ送られて、下方の基板ホルダ１２００へ排出される。

【０６２２】

なお、基板ホルダ１２００に排出された遊技球Ｂは、パチンコ機１の外部へ排出され遊技ホールの島設備に回収されることとなる。

【０６２３】

［５－８－１．センター役物］

表ユニット２０００のセンター役物２５００について、主に主に図９９～図１０１を参照して詳細に説明する。図１０１は、遊技盤の表ユニットにおけるセンター役物と表演出ユニットの正面図である。表ユニット２０００のセンター役物２５００は、遊技領域５ａ内の正面視略中央に配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置された演出表示装置１６００や裏ユニット３０００に備えられている下部可動演出ユニット３１００や上部前可動演出ユニット３３００等を前方から視認することができる。枠状のセンター役物２５００は、下辺を除いた全周が、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出しており、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球Ｂが、枠内に侵入できないようになっている。

【０６２４】

センター役物２５００は、枠の外周における正面視右下隅に配置されている第二始動口２００４と、第二始動口２００４の下方に配置されている第一大入賞口２００５と、第一大入賞口２００５の左方でやや下方に配置されている第二大入賞口２００６と、を有している。また、センター役物２５００は、正面視左側の外周面に、遊技領域５ａ内の遊技球

Ｂが進入可能に開口しているワープ入口２５０１と、ワープ入口２５０１に進入した遊技球Ｂを放出可能とされ枠内に開口しているワープ出口２５０２と、ワープ出口２５０２から放出された遊技球Ｂを左右方向に転動させた後に遊技領域５ａ内へ放出可能なステージ２５０３と、を備えている。

【０６２５】

センター役物２５００のステージ２５０３は、左右方向の中央側が窪んだ湾曲状で、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２の直上と対応した位置、つまり、センター役物２５００を遊技パネル１１００（パネル板１１１０）に取付けた状態で左右方向の略中央の位置が、最も低くなるように形成されている。このステージ２５０３は、左右方向中央の最も低くなっている部位が、前方へ向かって低くなるように傾斜しており、この部位から遊技球Ｂを遊技領域５ａ内へ放出させることができる。センター役物２５００は、ステージ２５０３の最も低くなっている部位の高さが、第二始動口２００４と略同じ高さとなっている。

【０６２６】

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

【０６２７】

また、センター役物２５００は、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２５１１と、第一大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを検知する第一カウントセンサ２５１２と、第一大入賞口２００５に受入れられて振分部材によって特定領域に振り分けられた遊技球Ｂを検知する特定領域センサ２５１２ａと、第二大入賞口２００６に受入れられた遊技球Ｂを検知する第二カウントセンサ２５１３と、を備えている（図１２５を参照）。また、センター役物２５００は、ゲート部２００３の遊技球Ｂの通過により抽選される普通抽選結果に応じて第二始動口２００４を開閉させる始動口ソレノイド２５１４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第一大入賞口２００５を開閉させる第一アタッカソレノイド２５１５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第二大入賞口２００６を開閉させる第二アタッカソレノイド２５１６と、第一大入賞口２００５に入賞した遊技球を特定領域と排出領域とに振り分ける振分部材を動作させる振分ソレノイド２１１１と、を備えている。

【０６２８】

センター役物２５００は、遊技盤５に組立てた状態で、正面視において上面の左右方向中央より右側と、右側面の上部とが、遊技領域５ａの外周（外レール１００１及び右レール１００５）との間に、遊技球Ｂの外径よりも若干大きい隙間を形成している。また、センター役物２５００は、遊技盤５に組立てた状態では、正面視右下隅が、第二始動口２００４、第一大入賞口２００５、及び第二大入賞口２００６が配置されている正面視右下隅の部位が、遊技領域５ａ内の下隅まで延出しており、右下隅の部位と右側面の上部の部位との間に空間を形成している。その空間に、ゲートユニット２３００、ゲートユニット２３００の下方に貯留球演出ユニット３４００がそれぞれ配置されている。

【０６２９】

したがって、遊技球Ｂがセンター役物２５００の右側を流通するように遊技領域５ａ内に打込む（所謂、右打ちする）と、高い確率でゲート部２００３に対して遊技球Ｂを通過させることができると共に、貯留球演出ユニット３４００に遊技球Ｂを受入させることができ、また高い確率で開放されている（開いている）第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に対して遊技球Ｂを受入させることができる。

【０６３０】

［５－８－２．表演出ユニット］

表ユニット２０００における表演出ユニット２６００について、主に図１０１～図１１０等を参照して詳細に説明する。図１０２は、センター役物と共に表演出ユニットを左右方向中央で切断して右から見た側面断面図である。図１０３は、表演出ユニットにおけるＬＥＤと表導光板の反射凹部との関係を模式的に示す説明図である。図１０４は、表導光板の発光態様を示す正面図である。図１１０は、表演出ユニットの表導光板を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【０６３１】

表ユニット２０００の表演出ユニット２６００は、枠状のセンター役物２５００に、センター役物２５００の枠内を閉鎖するように取付けられている。表演出ユニット２６００は、センター役物２５００の枠内を閉鎖しており透明な平板状の表導光板２６１０と、表導光板２６１０の上辺に取付けられているリフレクタ２６２０と、リフレクタ２６２０の上面に取付けられており表導光板２６１０の上面に向かって光を照射する複数のＬＥＤ２６３０が実装されている表導光板装飾基板２６４０と、表導光板装飾基板２６４０及びリフレクタ２６２０を前方から覆うようにセンター役物２５００に取付けられている前カバー２６５０と、を備えている。

【０６３２】

表演出ユニット２６００の表導光板２６１０は、透明平板状の導光板本体２６１１と、導光板本体２６１１の裏面に形成されており導光板本体２６１１の上面における複数の特定入光部２６１２の何れかから入射された光を前方へ反射させる微細な複数の反射凹部２６１３と、を有している。表導光板２６１０の複数の特定入光部２６１２は、第一特定入光部２６１２ａ、第二特定入光部２６１２ｂ、第三特定入光部２６１２ｃ、第四特定入光部２６１２ｄ、の四つから構成されている。第一特定入光部２６１２ａ、第二特定入光部２６１２ｂ、第三特定入光部２６１２ｃ、第四特定入光部２６１２ｄは、導光板本体２６１１の上面を長手方向（左右方向）へ８等分して、左から右へ順番に二巡（第四特定入光部２６１２ｄの次は初めに戻って第一特定入光部２６１２ａとなるような順番）して配置されている。

【０６３３】

反射凹部２６１３は、対応している特定入光部２６１２と結んだ直線に対して、直角方向へ延びていると共に導光板本体２６１１の後面に対して４５度傾斜している平面を有している。反射凹部２６１３は、ペントルーフ状の三角形に凹んでいる。反射凹部２６１３は、対応している特定入光部２６１２から入射された光を、導光板本体２６１１の前面の垂直線に対して略平行な方向へ反射させることができる。また、反射凹部２６１３は、対応していない特定入光部２６１２から入射された光を、導光板本体２６１１の前面の垂直線に対して傾斜している方向へ反射させることができる。

【０６３４】

これにより、図１０３において破線で示すように、対応している特定入光部２６１２から光が入射されると、反射凹部２６１３により導光板本体２６１１の前方正面（紙面に対して垂直方向）へ反射し、パチンコ機１の前方に着座している遊技者からは反射凹部２６１３が発光して見える。これに対して、図１０３において一点鎖線で示すように、対応していない特定入光部２６１２から光が入射されると、反射凹部２６１３により導光板本体２６１１の前方正面以外の方向へ反射し、パチンコ機１の前方に着座している遊技者からは反射凹部２６１３が発光していないように見える。

【０６３５】

なお、本実施形態では、反射凹部２６１３として、三角形に凹んだ状態で、対応している特定入光部２６１２と結んだ直線に対して直角方向へ延びている形態のものを示したが、これに限定するものではなく、対応する特定入光部２６１２と結んだ直線に対して直角方向へ延びているものであれば良い。

【０６３６】

複数の反射凹部２６１３は、複数の特定入光部２６１２の何れかに対応しており、第一特定入光部２６１２ａに対応している複数の第一反射凹部２６１３ａ、第二特定入光部２

６１２ｂに対応している複数の第二反射凹部２６１３ｂ、第三特定入光部２６１２ｃに対応している複数の第三反射凹部２６１３ｃ、第四特定入光部２６１２ｄに対応している複数の第四反射凹部２６１３ｄ、とから構成されている。

【０６３７】

また、表導光板２６１０は、複数の反射凹部２６１３のうちの特定の群の反射凹部２６１３が前方へ光を反射させることにより、互いな異なる態様に発光表示可能な複数の絵柄２６１４を有している。複数の絵柄２６１４は、複数の第一反射凹部２６１３ａのみからなる第一絵柄２６１４ａと、複数の第二反射凹部２６１３ｂのみからなる第二絵柄２６１４ｂと、複数の第三反射凹部２６１３ｃのみからなる第三絵柄２６１４ｃと、複数の第四反射凹部２６１３ｄのみからなる第四絵柄２６１４ｄ、とから構成されている。

【０６３８】

第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄは、図１０１及び図１０４等に示すように、同心円状で外側から中心へ順番に且つ巡回（第四絵柄２６１４ｄの次は初めに戻って第一絵柄２６１４ａとなるような順番）するように配置されている。

【０６３９】

リフレクタ２６２０は、表導光板２６１０の上端が挿入される固定凹部２６２１を有している。リフレクタ２６２０は、固定凹部２６２１内に、表導光板２６１０を挿入することで、表導光板２６１０の前面側と裏面側とを挟持することができ、表導光板２６１０がガタツクことなく位置決めすることができる。固定凹部２６２１の底面（上面）において、表導光板装飾基板２６４０に実装されている複数のＬＥＤ２６３０と対応している部位に、上下に貫通している貫通孔２６２２が形成されている。

【０６４０】

表導光板装飾基板２６４０は、左右に延びた帯板状で、下面におけるリフレクタ２６２０の固定凹部２６２１の直上となる部位に複数のＬＥＤ２６３０が実装されている。複数のＬＥＤ２６３０は、リフレクタ２６２０の複数の貫通孔２６２２と対応する部位にそれぞれ実装され（取付けられ）ている。表導光板装飾基板２６４０は、リフレクタ２６２０の上面に取付けることにより、複数のＬＥＤ２６３０がそれぞれ貫通孔２６２２を通して下方へ臨むように形成されている。

【０６４１】

複数のＬＥＤ２６３０は、表導光板２６１０の複数の特定入光部２６１２と対応するように取付けられている。複数のＬＥＤ２６３０は、第一特定入光部２６１２ａと対応している第一ＬＥＤ群２６３０ａと、第二特定入光部２６１２ｂと対応している第二ＬＥＤ群２６３０ｂと、第三特定入光部２６１２ｃと対応している第三ＬＥＤ群２６３０ｃと、第四特定入光部２６１２ｄと対応している第四ＬＥＤ群２６３０ｄと、から構成されている。第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄは、左右方向に列設されている複数のＬＥＤ２６３０を、左右方向へ８等分して、左から右へ順番に二巡（第四ＬＥＤ群２６３０ｄの次は初めに戻って第一ＬＥＤ群２６３０ａとなるような順番）して配置されている。本実施形態では、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄには、それぞれ６個ずつＬＥＤ２６３０を有している。

【０６４２】

次に、本実施形態の表演出ユニット２６００による発光演出について、詳細に説明する。表導光板装飾基板２６４０の第一ＬＥＤ群２６３０ａを発光させると、導光板本体２６１１内に第一特定入光部２６１２ａから光が入射され、第一反射凹部２６１３ａでは正面へ反射され、残りの第二反射凹部２６１３ｂ、第三反射凹部２６１３ｃ、第四反射凹部２６１３ｄでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機１の正面に着座した遊技者からは第一反射凹部２６１３ａのみが光って見えることとなり、複数の第一反射凹部２６１３ａから構成されている第一絵柄２６１４ａを発光させることができる（図１０４（ａ）を参照）。

【０６４３】
表導光板装飾基板２６４０の第二ＬＥＤ群２６３０ｂを発光させると、導光板本体２６１１内に第二特定入光部２６１２ｂから光が入射され、第二反射凹部２６１３ｂでは正面へ反射され、残りの第一反射凹部２６１３ａ、第三反射凹部２６１３ｃ、第四反射凹部２６１３ｄでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機１の正面に着座した遊技者からは第二反射凹部２６１３ｂのみが光って見えることとなり、複数の第二反射凹部２６１３ｂから構成されている第二絵柄２６１４ｂを発光させることができる（図１０４（ｂ）を参照）。
【０６４４】
表導光板装飾基板２６４０の第三ＬＥＤ群２６３０ｃを発光させると、導光板本体２６１１内に第三特定入光部２６１２ｃから光が入射され、第三反射凹部２６１３ｃでは正面へ反射され、残りの第一反射凹部２６１３ａ、第二反射凹部２６１３ｂ、第四反射凹部２６１３ｄでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機１の正面に着座した遊技者からは第三反射凹部２６１３ｃのみが光って見えることとなり、複数の第三反射凹部２６１３ｃから構成されている第三絵柄２６１４ｃを発光させることができる（図１０４（ｃ）を参照）。
【０６４５】
表導光板装飾基板２６４０の第四ＬＥＤ群２６３０ｄを発光させると、導光板本体２６１１内に第四特定入光部２６１２ｄから光が入射され、第四反射凹部２６１３ｄでは正面へ反射され、残りの第一反射凹部２６１３ａ、第二反射凹部２６１３ｂ、第三反射凹部２６１３ｃでは正面以外へ反射されるため、パチンコ機１の正面に着座した遊技者からは第四反射凹部２６１３ｄのみが光って見えることとなり、複数の第四反射凹部２６１３ｄから構成されている第四絵柄２６１４ｄを発光させることができる（図１０４（ｄ）を参照）。
【０６４６】
上述したように、同心円状に配置されている複数の絵柄２６１４をそれぞれ発光させることができるため、複数のＬＥＤ２６３０を、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄの順番に発光させると、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に発光させることができ、中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を行うことができる。
【０６４７】
一方、複数のＬＥＤ２６３０を、第四ＬＥＤ群２６３０ｄ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、の順番に発光させると、第四絵柄２６１４ｄ、第三絵柄２６１４ｃ、第二絵柄２６１４ｂ、第一絵柄２６１４ａの順番に発光させることができ、外側から中心へ向かって集中するような動きのあるアニメーションのような発光演出を行うことができる。
【０６４８】
このように、表演出ユニット２６００によれば、一枚の表導光板２６１０により、複数（３つ以上）の互いに異なる絵柄２６１４を発光させることができるため、アニメーション表示等をさせるために絵柄毎に複数の導光板を備える必要がなく、前後方向の厚さを可及的に薄くすることができる。また、表導光板２６１０をセンター役物２５００に取付けているため、表導光板２６１０を遊技者側へ可及的に近付けた位置とすることができ、表導光板２６１０の後側に広いスペースを確保し易くすることができる。したがって、表導光板２６１０の後側に広いスペースを確保することができるため、表導光板２６１０の後側に、下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等を配置することができ、それらにより遊技領域５ａ内の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とすることができると共に、絵柄２６１４の発光表示による演出に加えて、下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等による可動演出を行うことで

遊技者に多彩な演出を提供することができ、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。

【０６４９】

また、表導光板２６１０により、図１１０に示すように、演出ユニットや装飾体、演出表示装置１６００の前方において、複数の反射凹部２６１３の点状発光による半透明な複数の絵柄２６１４が浮かびあがってアニメーションのよう動く発光装飾を見せることができるため、従来の導光板を用いた発光演出に見慣れた遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を驚かせて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、遊技者の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。

【０６５０】

また、パチンコ機１の前方正面に着座している遊技者のみが表導光板２６１０による絵柄２６１４の発光表示を良好に見ることができるため、正面から離れている他の遊技者からは絵柄２６１４の発光表示が見辛くなり、他の遊技者に対して、表導光板２６１０を用いた演出が行われていることを気付かせ難くすることができ、他の遊技者が注目するのを抑制することができると共に、他の遊技者に気兼ねすることなく遊技を行うことができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０６５１】

また、リフレクタ２６２０の固定凹部２６２１により挟むようにして表導光板２６１０を取付けているため、表導光板２６１０の上面に対して、表導光板装飾基板２６４０に取付けられている複数のＬＥＤ２６３０を、確実に位置決めすることができる。これにより、表導光板２６１０の各特定入光部２６１２に対応した位置に、各ＬＥＤ２６３０（第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄ）を配置することができるため、各ＬＥＤ２６３０からの光を対応する反射凹部２６１３で前方正面へ反射させることができ、対応する絵柄２６１４を確実に発光させることができる。

【０６５２】

更に、正面視遊技領域５ａ内の中央にセンター役物２５００を取付けられているセンター役物２５００の枠内に表導光板２６１０を取付けているため、ＬＥＤ２６３０により絵柄２６１４を発光表示させても、発光表示されている絵柄２６１４が遊技領域５ａ内での遊技の妨げとなることはなく、実際に遊技が行われる領域を遊技者側から良好な状態で視認させることができ、遊技が見え辛くなることで遊技者に不信感を与えてしまうのを防止して良好な状態で遊技を楽しませることができる。

【０６５３】

また、リフレクタ２６２０の固定凹部２６２１に表導光板２６１０の導光板本体２６１１を嵌め込むようにしているため、従来のように二つの部材で取付けるようにした場合と比較して、表導光板２６１０とリフレクタ２６２０との間のガタツキを無くすことができ、表導光板２６１０に対して複数のＬＥＤ２６３０を所望の位置に確実に位置決めすることができる。したがって、表導光板２６１０の特定入光部２６１２に対してＬＥＤ２６３０を確実に位置決めできるため、ＬＥＤ２６３０からの光を対応する特定入光部２６１２へ確実に照射させることができ、意図した絵柄２６１４のみを確実に発光表示させることができる。

【０６５４】

更に、複数の特定入光部２６１２を導光板本体２６１１の上辺にのみ配置することで、前カバー２６５０（リフレクタ２６２０や複数のＬＥＤ２６３０）を導光板本体２６１１の上辺にのみ配置していることから、前カバー２６５０（リフレクタ２６２０や複数のＬＥＤ２６３０）によって導光板本体２６１１の外周が囲まれることなく、導光板本体２６１１の全周に亘って前カバー（枠体）を備えた場合と比較して、後方に配置されている演出表示装置１６００の演出画像や装飾体を仕切ってしまうのを回避させることができるため、遊技者側から演出画像等を見易くすることができ、遊技者に対して演出画像を良好な

状態で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、正面視において遊技領域５ａ内に枠状の仕切りがないことで開放感のあるパチンコ機１とすることができ、遊技領域５ａ内の見栄えを良くして遊技者の関心を強く引付けられる訴求力のあるものとすることができる。

【０６５５】

また、枠状のセンター役物２５００に表導光板２６１０を取付けていることから、表導光板２６１０の周縁とセンター役物２５００の枠とを一致させることで、表導光板２６１０の周縁（リフレクタ２６２０や複数のＬＥＤ２６３０）を遊技者側から見え難くすることができ、遊技者に対して表導光板２６１０の存在に気付かせ難くすることができるため、絵柄２６１４を発光表示させた時に、表導光板２６１０が存在していないと思っていた遊技者に対して強いインパクトを与えて驚かせることができ、表導光板２６１０による複数の絵柄２６１４の発光表示を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０６５６】

更に、前カバー２６５０によって複数のＬＥＤ２６３０やリフレクタ２６２０を遊技者側から見えないようにしていることから、リフレクタ２６２０等が見えることで遊技領域５ａ内の見栄えが悪くなるのを防止することができるため、遊技領域５ａ内の見栄えを良くすることができ、遊技者に対する訴求力を高めさせることができると共に、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、本パチンコ機１による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０６５７】

また、前カバー２６５０により複数のＬＥＤ２６３０を遊技者側から見えないようにしていることから、遊技者に対して複数のＬＥＤ２６３０を用いる表導光板２６１０の存在に気付かせ難くすることができるため、ＬＥＤ２６３０により表導光板２６１０の絵柄２６１４を発光表示させるで、遊技者が予測していなかった発光表示により遊技者を大いに驚かせることができ、絵柄２６１４の発光表示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。

【０６５８】

更に、表導光板２６１０の後方に演出画像を表示可能な演出表示装置１６００を備えていることから、表導光板２６１０による互いに異なる複数の絵柄２６１４の発光表示と、演出表示装置１６００による演出画像とを合わせた演出を遊技者に見せることができるため、それらを適宜組み合わせることで多様な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、表導光板２６１０と演出表示装置１６００とによる演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０６５９】

また、表導光板２６１０の後方に演出表示装置１６００を配置していることから、パチンコ機１の前方に着座した遊技者からの表導光板２６１０までの距離と、演出表示装置１６００までの距離とが異なっているため、表導光板２６１０で発光表示される複数の絵柄２６１４と関連した演出画像を表示させることで、発光表示されている絵柄２６１４に奥行き感や立体感を付与させることが可能となり、遊技者の関心を強く引付けさせることが可能な演出（表示演出）を遊技者に見せることができ、遊技者を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。

【０６６０】

なお、上述した実施形態では、反射凹部２６１３として、断面が三角形で一定に延びているものを示したが、これに限定するものではなく、断面が半円弧状で一定に延びているもの、断面が多角形で一定に延びているもの、断面が曲線状で一定に延びているもの、等としても良い。

【０６６１】

また、ＬＥＤ２６３０は、単色としても良いし、フルカラーとしても良い。また、複数

の絵柄２６１４は、４つ以上としても良く、絵柄２６１４の数に合わせて、特定入光部、反射凹部、及びＬＥＤ群の数を適宜選択することができる。

【０６６２】

［５－８－３．貯留球演出ユニット］

次に、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の右下側前面に取り付けられて固定される貯留球演出ユニット３４００について、図１０５～図１０９を参照して説明する。図１０５は貯留球演出ユニットの正面側から見た分解斜視図であり、図１０６は貯留球演出ユニットの背面側から見た分解斜視図であり、図１０７は貯留球演出ユニットの各種断面図であり、図１０８は貯留球演出ユニットの動作説明図であり、図１０９は球経路を説明する図である。ここでは、まず、貯留球演出ユニット３４００の構成について説明し、続いて貯留球演出ユニット３４００の動作について説明する。なお、図１０８及び図１０９においては、貯留球演出ユニット３４００の透明なカバー体が省略されている。

【０６６３】

［５－８－３ａ．貯留球演出ユニットの構成］

貯留球演出ユニット３４００は、図１０５及び図１０６に示すように、円弧状の球通路３４０５を有すると共に前方が開口される箱状の球受入部３４１０、球通路３４０５を通る遊技球を受け入れて貯留することができる貯留空間３４１５を有すると共に前方が開口される箱状の球貯留部３４２０、球貯留部３４２０に貯留する遊技球を受け入れて排出することができる排出空間３４２２を有すると共に前後方向に開口される中空な四角柱状の球排出部３４２５が形成されるベース体３４３０と、ベース体３４３０の前面全体を覆うように取り付けられるカバー体３４３５と、から主として構成されている。ベース体３４３０とカバー体３４３５は透明な樹脂により成型されている。

【０６６４】

ベース体３４３０は、正面から見て、球貯留部３４２０を中心として、球貯留部３４２０の上部に球受入部３４１０が配置されて球貯留部３４２０と球受入部３４１０とが連通されると共に、球受入部３４１０の左部に球排出部３４２５が配置されて球貯留部３４２０と球排出部３４２５とが連通されるように構成されている。またベース体３４３０は、球受入部３４１０の開口側の面と、球貯留部３４２０の開口側の面と、球排出部３４２５の前面と、が同一平面状となるように配置されて形成されることにより、ベース体３４３０にカバー体３４３５を覆い被せた状態において、カバー体３４３５の裏面と密着してすき間が形成されないように構成されている。

【０６６５】

貯留球演出ユニット３４００が遊技パネル１１００のパネル板１１１０の右下側前面に取り付けられて固定されている状態では、ベース体３４３０の球受入部３４１０の後面全体がパネル板１１１０の前面に密着して当接した状態となり、ベース体３４３０の球貯留部３４２０の後面とパネル板１１１０の後面とが同一平面状に配置されると共に、ベース体３４３０の球排出部３４２５の奥行き距離寸法の約半分程度がパネル板１１１０の後面から奥行き方向へ向かって突出する状態に配置されるように構成されている。

【０６６６】

ベース体３４３０の球受入部３４１０は、一対の屈曲通路壁３４４０が円弧状に遊技球の直径よりもやや大きな間隔を有して球受入部３４１０の底面から前方へ向かって突設されることにより球通路３４０５が形成されている。一対の屈曲通路壁３４４０により形成される円弧状の球通路３４０５の上流端、下流端が球受入口３４０５ａ、球出口３４０５ｂとしてそれぞれ構成されている。一対の屈曲通路壁３４４０のうち、正面から見て右側の屈曲通路壁３４４０の中程上部寄りには切り欠き部３４４５が形成され、球受入部３４１０の略中程に、球振分部３４５０が左右方向へ移動することができる球振分空間３４５５が形成されている。

【０６６７】

球振分空間３４５５と対応する球受入部３４１０の底面には、有色な樹脂（本実施形態では、白色の樹脂）により成型される球振分部３４５０を、その後方から球振分空間３４

５５内へ挿入すると共に、球振分部３４５０の左右方向への移動を妨げないように長穴３４６０が形成されている。球振分空間３４５５の右下側であって球受入部３４１０の右下側は、ベース体３４３０の球貯留部３４２０と連通している。

【０６６８】

球振分部３４５０は、正面から見て、球振分空間３４５５の奥行き距離寸法の長さを有する部分が三角柱状に形成されると共に、三角柱の後面から後方（奥行き方向）へ向かって円柱状に形成されている。正面から見て球振分部３４５０が右端に配置されている状態においては、その三角柱の左斜面に球通路３４０５を通る遊技球が衝突する状態となる。このような状態においては、球通路３４０５を通る遊技球がそのまま球通路３４０５の下流側へ誘導されることとなる。これに対して、正面から見て球振分部３４５０が左端に配置されている状態においては、その三角柱の右斜面に球通路３４０５を通る遊技球が衝突する状態となる。このような状態においては、球通路３４０５を通る遊技球が衝突すると、球貯留部３４２０へ誘導されることとなる。

【０６６９】

球振分部３４５０は、図示しない機構装置により、作動するようになっている。この図示しない機構装置は、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０により制御される球振分ソレノイド３４６２と、球振分部３４５０における円柱状に形成されている部位と接続される図示しない球振分部用駆動機構と、を備えている。主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０により球振分ソレノイド３４６２が通電されて駆動されると、球振分ソレノイド３４６２のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）に抗して前進した状態から後退する状態となることにより、この直進運動を球振分部用駆動機構を介して球振分部３４５０へ伝え、球振分部３４５０を、正面から見て左端に配置する作動位置とすることができる。これに対して、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０により球振分ソレノイド３４６２が通電されて駆動される状態が解除されると、球振分ソレノイド３４６２のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）により後退した状態から前進する状態へ自然と戻ることにより、この直進運動を球振分部用駆動機構を介して球振分部３４５０へ伝え、球振分部３４５０を、正面から見て右端に配置する原位置に戻ることができる。

【０６７０】

なお、球振分ソレノイド３４６２は、通電されていない通常状態であるとき、停電により電源が遮断されると（又はホールの店員等の係員によりパチンコ機１の電源が遮断されると）、駆動されないため、球振分部３４５０が原位置に配置される状態となっている。このため、仮に、球振分部３４５０が作動位置に配置される状態、つまり球振分部３４５０の三角柱の右斜面に球通路３４０５を通る遊技球が衝突して球貯留部３４２０へ誘導される状態となっているときにおいて、停電が発生すると、球振分部３４５０が原位置に自然に戻ることに伴い、球振分部３４５０の三角柱の左斜面に球通路３４０５を通る遊技球が衝突する状態となって球通路３４０５を通る遊技球がそのまま球通路３４０５の下流側へ誘導されることにより、球通路３４０５を通る遊技球が球貯留部３４２０へ誘導されることを阻止する状態となる。

【０６７１】

なお、右側の屈曲通路壁３４４０のうち、切り欠き部３４４５の上端側が球受入部３４１０の外壁と接続され、切り欠き部３４４５の上端側に形成される右側の屈曲通路壁３４４０と左側の屈曲通路壁３４４０とが球受入部３４１０の外壁となるように構成されることにより、球受入部３４１０が前方に開口する箱状に形成される。

【０６７２】

ベース体３４３０の球貯留部３４２０は、その上部に、球受入部３４１０の右下側（つまり、球振分空間３４５５の右下側）と連通すると共に、貯留空間３４１５へ誘導することができる貯留通路３４６５が形成されている。この貯留通路３４６５は、球受入部３４１０の切り欠き部３４４５の下端側に形成される右側の屈曲通路壁３４４０の上部と球貯

留部３４２０の右側壁の内面とにより形成されて構成され、貯留通路３４６５の入り口が入賞口とする一般入賞口２００１ａとして構成されている。この一般入賞口２００１ａの下方には、一般入賞口センサ３００１ａを、前方から挿入して取り付ける取付溝３４７０が貯留通路３４６５に形成されている。球貯留部３４２０の底面には、一般入賞口センサ３００１ａのコネクタと対応する位置に、一般入賞口センサ３００１ａのコネクタへ図示しない配線を接続するための配線引出口３４７２が形成されている。一般入賞口センサ３００１ａのコネクタは、図示しない配線を介して、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０と電気的に接続されており、一般入賞口センサ３００１ａからの検出信号が主制御基板１３１０に入力されている。

【０６７３】

正面から見て球貯留部３４２０の左側壁は、ベース体３４３０の球排出部３４２５との隔壁として構成されており、その略中程に、球貯留部３４２０と球排出部３４２５とを連通する切り欠き部３４７５が形成されている。また正面から見て球貯留部３４２０の下側壁は、その略中程に、リブ部３４８０が球貯留部３４２０の内側へ向かって切り欠き部３４７５の下端側と略同一の水平線上までの高さを有して突設されている。球貯留部３４２０の下側壁は、手前から後方（奥行き方向）へ向かって下り傾斜しており、リブ部３４８０により２つの球通路が形成され、この２つの球通路と対応する球貯留部３４２０の底面には、遊技球を遊技領域５ａに再び戻すことなく外部へ排出することができる矩形状の排出口３４８５がそれぞれ形成されている（図１０７（ｂ），（ｃ）を参照）。つまり、リブ部３４８０により形成される２つの球通路は、球排出通路３４８７として構成されている。

【０６７４】

また球貯留部３４２０の底面には、切り欠き部３４７５の下端側と同一の水平線上よりやや上部寄りに、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球貯留板３４９０が挿通する矩形状の長穴３４９５が形成されている。この球貯留板３４９０は、正面から見ると、その左端がその右端と比べて傾斜する左傾斜を有し、その左端が切り欠き部３４７５の下端側と比べて高い位置に配置されるように構成されている。つまり、球貯留板３４９０は、切り欠き部３４７５へ向かって下り傾斜した状態に配置されるように構成されている。長穴３４９５には、球貯留板３４９０の左端及び右端をガイドするガイド溝を有する上述した図示しない機構装置の一部が挿入されている。板状の球貯留板３４９０は、有色な樹脂（本実施形態では、赤色の樹脂）により成型されて構成されている。

【０６７５】

この図示しない機構装置は、球貯留部３４２０の裏面側に装着され、上述した、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０により制御される球振分ソレノイド３４６２と、球振分部３４５０における円柱状に形成されている部位と接続される図示しない球振分部用駆動機構と、のほかに、さらに、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により制御される貯留用ソレノイド３５００と、球貯留板３４９０に接続される図示しない球貯留板用駆動機構と、を備えている。周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により貯留用ソレノイド３５００が通電されて駆動されると、貯留用ソレノイド３５００のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）に抗して前進した状態から後退する状態となることにより、この直進運動を球貯留板用駆動機構を介して球貯留板３４９０へ伝え、球貯留板３４９０を、球貯留部３４２０の底面の外側から内側へ挿入して球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置とすることができる。これに対して、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により貯留用ソレノイド３５００が通電されて駆動される状態が解除されると、貯留用ソレノイド３５００のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）により後退した状態から前進する状態へ自然と戻ることにより、この直進運動を球貯留板用駆動機構を介して球貯留板３４９０へ伝え、球貯留板３４９０を、球貯留部３４２０の開口端近傍から球貯留部３４２０の底面の後方

（奥行き方向）外側へ後退する原位置に戻ることができる。
【０６７６】
球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態では、貯留通路３４６５を通った遊技球を球貯留板３４９０の上面で受け止めて貯留することができる。これにより、球貯留部３４２０の出口から球貯留板３４９０の上面までに亘る空間を貯留空間３４１５として形成することができるように構成されている。貯留空間３４１５には、前後左右方向に遊技球を４球だけ貯留することができるように、左右方向の距離寸法と、前後方向（奥行き方向）の距離寸法を有して構成されており、貯留空間３４１５内に最大で１２球の遊技球を貯留することができるようなっている。これに対して、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態では、貯留通路３４６５を通った遊技球が球貯留板３４９０の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部３４２０の下側壁の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５から遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができるようになっている。
【０６７７】
このように、貯留空間３４１５を大容量とすることにより球貯留板３４９０で受け止める遊技球の球数が多くなることで球貯留板３４９０が「片持ちはり」となる。このため、上述した図示しない機構装置に大きな負荷が加わることとなる。そこで、本実施形態では、２つの球排出通路３４８７を形成するリブ部３４８０の上部を、貯留される遊技球の自重により球貯留板３４９０が下方へたわんだ際に、球貯留板３４９０の底面を受ける部材として機能するように構成されている。
【０６７８】
なお、貯留用ソレノイド３５００は、通電されていない通常状態であるとき、停電により電源が遮断されると（又はホールの店員等の係員によりパチンコ機１の電源が遮断されると）、駆動されないため、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態となっている。このため、仮に、貯留空間３４１５に貯留される遊技球が存在する状態において、停電が発生すると、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に自然に戻ることに伴い、球貯留板３４９０の上面に貯留されている遊技球が球貯留部３４２０の底面の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５から遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される状態となる。
【０６７９】
正面から見て球貯留部３４２０の左側壁は、上述したように、ベース体３４３０の球排出部３４２５との隔壁として構成されており、その略中程に、球貯留部３４２０と球排出部３４２５とを連通する切り欠き部３４７５が形成されている。ベース体３４３０の球排出部３４２５は、切り欠き部３４７５の上端部及び下端部と対応する位置に、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球排出板３５０５をガイドするガイド溝３５１０がそれぞれ形成されている。板状の球排出板３５０５は、切り欠き部３４７５を閉鎖する（塞ぐ）ことができるものであり、有色な樹脂（本実施形態では、赤色の樹脂）により成型されて構成されている。
【０６８０】
球排出部３４２５の下側壁は、手前から後方（奥行き方向）へ向かって下り傾斜しており、その下流側に遊技球を外部へ排出することができる円状の排出口３５１５が形成されている（図１０７（ａ），（ｂ）を参照）。この下り傾斜が球排出通路３５２０として構成されている。この球排出通路３５２０を流下する遊技球を受け止めて排出口３５１５へ誘導する排出誘導壁３５２５が球排出部３４２５の下側壁の後端に上方へ向かって切り欠き部３４７５の下端部と対応するガイド溝３５１０まで形成され、球排出部３４２５の左側壁及び右側壁の後端において接続されて構成されている。球排出部３４２５の下側壁の

外側面には、排出口３５１５と対応する位置に貯留球カウントセンサ３５３０を、後方から挿入して取り付ける取付溝３５３５が形成されている。排出口３５１５から排出される遊技球は、貯留球カウントセンサ３５３０を通って遊技領域５ａに再び戻されることなく外部へ排出される。貯留球カウントセンサ３５３０のコネクタは、図示しない配線を介して、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０と電気的に接続されており、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号が周辺制御基板１５１０に入力されている。

【０６８１】

球排出部３４２５の上側壁は、その上面が上述した球受入部３４１０における円弧状の球通路３４０５の下流端である球出口３４０５ｂから流下する遊技球を受け止めて上述した第一大入賞口２００５の開閉板へ向かって転動するように、正面から見て左下り傾斜になっている。この左下り傾斜の面は、第一大入賞口２００５の開放板と同一平面状に配置されるように構成されている。

【０６８２】

球排出部３４２５の上側壁には、球排出部３４２５の上側壁の上面（つまり、第一大入賞口２００５の開放板と同一平面状に配置される左下り傾斜の面）を補強することができる複数のリブ部３５２７が上下左右方向にそれぞれ形成され、３つの空間が区画形成されている。これにより、３つの空間を区画形成する左右方向のリブ部３５２７の下面から球排出部３４２５の下側壁までに亘る空間を排出空間３４２２として形成することができるように構成されている。

【０６８３】

３つの空間のうち、正面から見て右側の空間には、貯留空間３４１５を明るく照らす複数のＬＥＤ３５４０（本実施形態では、３個のフルカラーＬＥＤ）が実装される貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５が挿入されて取り付けられる基板用溝３５５０が形成されていると共に、正面から見て中央の空間には、排出空間３４２２を明るく照らす複数のＬＥＤ３５５５（本実施形態では、５個のフルカラーＬＥＤ）が実装される排出空間用ＬＥＤ基板３５６０が挿入されて取り付けられる基板用溝３５６５が形成されている。

【０６８４】

貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５の複数のＬＥＤ３５４０が実装される反対面には、図示しないＬＥＤドライバＩＣが実装される共に、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０からの制御信号（シリアルデータ）を伝送するためのコネクタ３５４７が実装されている。周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０からの制御信号（シリアルデータ）が図示しない配線を介してコネクタ３５４７に入力されると、図示しないＬＥＤドライバへ伝送され、制御信号（シリアルデータ）に基づく発光態様（例えば、輝度、発光色）で複数のＬＥＤ３５４０の点灯制御（階調点灯を含む）を行う。これにより、貯留空間３４１５が明るく照らされることにより貯留空間３４１５に貯留される遊技球の球数や貯留されて行く状態を遊技者に視認し易くすることができるようになっている。

【０６８５】

排出空間用ＬＥＤ基板３５６０の複数のＬＥＤ３５５５が実装される反対面には、図示しないＬＥＤドライバＩＣが実装される共に、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０からの制御信号（シリアルデータ）を伝送するためのコネクタ３５５７が実装されている。周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０からの制御信号（シリアルデータ）が図示しない配線を介してコネクタ３５５７に入力されると、図示しないＬＥＤドライバへ伝送され、制御信号（シリアルデータ）に基づく発光態様（例えば、輝度、発光色）で複数のＬＥＤ３５５５の点灯制御（階調点灯を含む）を行う。これにより、排出空間３４２２が明るく照らされることによりカバー体３４３５に形成される「ＧＥＴ」という文字が浮き上がって遊技者に視認することができるようになっている。

【０６８６】

球排出板３５０５は、上述した図示しない機構装置により、作動するようになっている。この図示しない機構装置は、上述した、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０により制御される球振分ソレノイド３４６２と、球振分部３４５０における円柱状に形成

されている部位と接続される図示しない球振分部用駆動機構と、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により制御される貯留用ソレノイド３５００と、球貯留板３４９０に接続される図示しない球貯留板用駆動機構と、のほかに、さらに、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により制御される開放用ソレノイド３５７０と、球排出板３５０５と接続される図示しない球排出板用駆動機構と、を備えている。周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により開放用ソレノイド３５７０が通電されて駆動されると、開放用ソレノイド３５７０のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）に抗して前進した状態から後退する状態となることにより、この直進運動を球排出板用駆動機構を介して球排出板３５０５へ伝え、球排出板３５０５を、切り欠き部３４７５を閉鎖する球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進した状態から、後退して切り欠き部３４７５を開放する作動位置とすることができる。これに対して、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により開放用ソレノイド３５７０が通電されて駆動される状態が解除されると、開放用ソレノイド３５７０のプランジャが自身に挿通される付勢バネ（圧縮バネ）による付勢力（つまり、圧縮バネによる復元力）により後退した状態から前進する状態へ自然と戻ることにより、この直進運動を球排出板用駆動機構を介して球排出板３５０５へ伝え、球排出板３５０５を、切り欠き部３４７５を開放する後退した状態から切り欠き部３４７５を閉鎖する球貯留部３４２０の開口端近傍へ前進する原位置に戻ることができる。なお、正面から見て球排出部３４２５の右側壁の後端上部寄りには、球排出板用駆動機構の動作を妨げないように切り欠き部３５６７が形成されている。

【０６８７】

球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を閉鎖する原位置に配置される状態であって、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態において貯留空間３４１５に複数の遊技球が貯留されている状態では、球貯留板３４９０が上述したように切り欠き部３４７５へ向かって下り傾斜した状態となっていることにより、球排出板３５０５に対して遊技球の自重による球圧（以下、「遊技球の球圧」と記載する。）が貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かってかかるため、貯留される遊技球の球圧による貯留空間３４１５の左右方向の移動をガイド溝３５１０により制限して切り欠き部３４７５が開放されることを防止することができるようになっている。

【０６８８】

球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を開放する作動位置に配置される状態では、球貯留部３４２０の貯留空間３４１５と球排出部３４２５の排出空間３４２２とを切り欠き部３４７５を介して連通状態となる。球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態であるときには球貯留板３４９０の上面に貯留されている遊技球が貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かって流入して球排出部３４２５の下側壁の球排出通路３５２０へ向かって落下し、この球排出通路３５２０を通って排出口３５１５、そして貯留球カウントセンサ３５３０を通って遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができるようになっている。これに対して、球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を閉鎖する原位置に配置される状態では、球貯留部３４２０の貯留空間３４１５と球排出部３４２５の排出空間３４２２とを切り欠き部３４７５を介して非連通状態となる。これにより、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態、又は球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態にかかわらず、貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かって流入する遊技球を阻止することができるようになっている。

【０６８９】

なお、開放用ソレノイド３５７０は、通電されていない通常状態であるとき、停電により電源が遮断されると（又はホールの店員等の係員によりパチンコ機１の電源が遮断されると）、駆動されないため、球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を閉鎖する原位置に

配置される状態となっている。このため、仮に、球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を開放する作動位置に配置される状態、つまり球貯留部３４２０の貯留空間３４１５と球排出部３４２５の排出空間３４２２とを切り欠き部３４７５を介して連通状態となっているときにおいて、停電が発生すると、球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を閉鎖する原位置に自然に戻ることに伴い、球貯留部３４２０の貯留空間３４１５と球排出部３４２５の排出空間３４２２とを切り欠き部３４７５を介して非連通状態となることにより、貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かって流入する遊技球を阻止する状態となる。

【０６９０】

図示しない機構装置は、球貯留部３４２０の裏面側に複数形成されるボス孔３５７５に挿通されて図示しないネジにより固定されるようになっている。また、カバー体３４３５には、ベース体３４３０の正面側に複数形成される取付孔３５８０と対応する位置に貫通孔３５８５がそれぞれ形成され、この貫通孔３５８５から図示しないネジを挿入して取付孔３５８０へ向かってねじ込むことでカバー体３４３５をベース体３４３０に固定することができる。

【０６９１】

また、ベース体３４３０には図示しないパネル用固定部が複数形成されており、貯留球演出ユニット３４００を遊技パネル１１００のパネル板１１１０の右下側前面から後方（奥行き方向）へ向かって挿入して取り付け、ベース体３４３０に複数形成されるパネル用固定部の貫通穴から図示しないネジを挿入してパネル板１１１０へ向かってねじ込むことで固定することができる。これにより、ベース体３４３０の球受入部３４１０の後面全体がパネル板１１１０の前面に密着して当接した状態となり、ベース体３４３０の球貯留部３４２０の後面とパネル板１１１０の後面とが同一平面状に配置されると共に、ベース体３４３０の球排出部３４２５の奥行き距離寸法の約半分程度がパネル板１１１０の後面から奥行き方向へ向かって突出する状態に配置される。

【０６９２】

［５－８－３ｂ．貯留球演出ユニットの動作］

次に、貯留球演出ユニット３４００の動作について、図１０８及び図１０９を参照して説明する。ここでは、まず、貯留球演出ユニット３４００が演出動作開始する条件について簡単に説明する。

【０６９３】

本実施形態では、上述したように、貯留球演出ユニット３４００が遊技パネル１１００のパネル板１１１０の右下側前面に取り付けられて固定されているため、遊技者が右打ちを行っているときに遊技領域５ａを流下する遊技球を貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａで受け入れることができるようになっている。

【０６９４】

貯留球演出ユニット３４００の球振分部３４５０は、上述したように、主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０により球振分ソレノイド３４６２が制御されることで作動するのに対して、貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０及び球排出板３５０５は、上述したように、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０により貯留用ソレノイド３５００及び開放用ソレノイド３５７０が制御されることで作動する。

【０６９５】

主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０は、パチンコ機１の電源が投入（停電や瞬停による復電するときも含む）されると、予め定めた時間が到来する（予め定めた周期）ごとに、球振分部３４５０を原位置から作動位置へ移動したのちに、作動位置から原位置へ再び戻るという一連の動作を、球振分ソレノイド３４６２を制御して繰り返し行う。本実施形態では、発射装置５４０により１分当たり１００個の遊技球が遊技領域５ａに向かって発射（打ち出される）されるようになっており、「予め定めた時間（予め定めた周期）」として、遊技者が右打ちを行っているときに４球発射で１球が貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａに受入れられる（入球することができる）時間が設定されている。

【０６９６】
これに対して、周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて演出を進行することができるものであり、貯留用ソレノイド３５００及び開放用ソレノイド３５７０を制御する。
【０６９７】
周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドが貯留球演出ユニット発動条件の成立を伝えるものでない場合には開放用ソレノイド３５７０を制御して球排出板３５０５を原位置に配置して切り欠き部３４７５を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド３５００を制御して球貯留板３４９０を原位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路３４６５を通った遊技球は、球貯留板３４９０の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部３４２０の下側壁の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５から遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。
【０６９８】
周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドが貯留球演出ユニット発動条件の成立を伝えるものである場合には開放用ソレノイド３５７０を制御して球排出板３５０５を原位置に配置して切り欠き部３４７５を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド３５００を制御して球貯留板３４９０を原位置から作動位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路３４６５を通った遊技球は、球貯留板３４９０の上面で受け止められ貯留空間３４１５に貯留される。このとき、ベース体３４３０とカバー体３４３５とは、上述したように、透明な樹脂により成型されているため、ベース体３４３０にカバー体３４３５が取り付けられて所定位置に固定されている状態において、貯留空間３４１５に貯留される遊技球を、カバー体３４３５を通して視認することができる。
【０６９９】
そして、周辺制御基板１５１０は、貯留球演出ユニット発動条件が成立している状態において、主制御基板１３１０からのコマンドが貯留球排出演出実行開始条件の成立を伝えるものでない場合にはこの状態を維持する一方、主制御基板１３１０からのコマンドが貯留球排出演出実行開始条件の成立を伝えるものである場合には開放用ソレノイド３５７０を制御して球排出板３５０５を原位置から作動位置に配置して切り欠き部３４７５を開放する状態を予め定めた貯留球排出時間（本実施形態では、１０秒に設定されている）が到来するまでの期間が経過するまで）維持すると共に、貯留用ソレノイド３５００を制御して引き続き球貯留板３４９０を作動位置に配置する状態を維持する。これにより、球貯留板３４９０の上面に受け止められ貯留空間３４１５に貯留された遊技球が切り欠き部３４７５を介して貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かって流入して球排出部３４２５の下側壁の球排出通路３５２０へ向かって落下し、この球排出通路３５２０を通って排出口３５１５、そして貯留球カウントセンサ３５３０を通って遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。このとき、貯留空間３４１５に貯留される遊技球が切り欠き部３４７５を介して貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かって流入して球排出部３４２５の下側壁の球排出通路３５２０へ向かって落下し、この球排出通路３５２０を通って排出口３５１５へ向かって転動する状態を、カバー体３４３５を通して視認することができる。
【０７００】
そして、周辺制御基板１５１０は、予め定めた貯留球排出時間が到来すると、開放用ソレノイド３５７０を制御して球排出板３５０５を作動位置から原位置に再び配置して切り欠き部３４７５を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド３５００を制御して引き続き球貯留板３４９０を作動位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路３４６５を通った遊技球は、球貯留板３４９０の上面で受け止められ貯留空間３４１５に貯留される。

【０７０１】
周辺制御基板１５１０は、貯留球演出ユニット発動条件が成立している状態において、主制御基板１３１０からのコマンドが貯留球演出ユニット発動停止条件の成立を伝えるものである場合には開放用ソレノイド３５７０を制御して球排出板３５０５を原位置に配置して切り欠き部３４７５を閉鎖する状態を維持すると共に、貯留用ソレノイド３５００を制御して球貯留板３４９０を作動位置から原位置に配置する状態を維持する。これにより、貯留通路３４６５を通った遊技球は、球貯留板３４９０の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部３４２０の下側壁の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５から遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。このとき、貯留通路３４６５を通った遊技球は、球貯留板３４９０の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部３４２０の下側壁の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５へ向かって転動する状態を、カバー体３４３５を通して視認することができる。
【０７０２】
ここで、「貯留球演出ユニット発動条件」としては、後述する、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であり、又は時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく第二特別図柄の抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であり、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。また、本実施形態では、後述するように、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合がある。このため、「貯留球演出ユニット発動条件」としては、さらに、第一大入賞口２００５に入球して振分部材によって特定領域と排出領域とのうち特定領域に振り分けられて受け入れられた遊技球を特定領域センサ２５１２ａにより検知した旨を伝える特定領域入球コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０が受信して演出を進行する場合も挙げることができる。
【０７０３】
「貯留球排出演出実行開始条件」としては、上述した１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合も含む。）であって、２ラウンド、４ラウンド、６ラウンド、８ラウンド、１０ラウンド、１２ラウンド、１４ラウンド等の偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンド）を主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。
【０７０４】
「貯留球演出ユニット発動停止条件」としては、上述した１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して大当り遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。なお、１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して大当り遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドは、１４ラウンドが終了する場合に、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６を開放した状態から閉鎖した状態を伝えるコマンドであってもよい。
【０７０５】
次に、このように主制御基板１３１０及び周辺制御基板１５１０により制御される貯留球演出ユニット３４００の動作に説明する。
【０７０６】

球振分部３４５０は、上述したように、原位置に配置される状態となっているときには、その三角柱の左斜面に球通路３４０５を通る遊技球が衝突する状態となって球通路３４０５を通る遊技球がそのまま球通路３４０５の下流側へ誘導される状態となっているのに対して、作動位置に配置される状態となっているときには、その三角柱の右斜面に球通路３４０５を通る遊技球が衝突して球貯留部３４２０へ誘導される状態となっている。

【０７０７】

パチンコ機１の電源が投入されて、上述した予め定めた時間が到来するまでは、図１０８（ａ）に示すように、球振分部３４５０が原位置に配置される状態となり、遊技者が右打ちを行っているときに遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂが貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａで受け入れられると、球振分部３４５０の三角柱の左斜面に球通路３４０５を通る遊技球Ｂが衝突する状態となっているため、球通路３４０５を通る遊技球Ｂがそのまま球通路３４０５の下流側へ誘導されて球出口３４０５ｂから再び遊技領域５ａに排出される。

【０７０８】

球出口３４０５ｂから再び遊技領域５ａに排出される遊技球Ｂは、図１０９に示すように、第一大入賞口２００５の開閉板へ向かって転動するようになっているため、遊技者が右打ちを行っているときに、第一大入賞口２００５の開閉板へ向けて流下するルートとして、貯留球演出ユニット３４００の球通路３４０５を通らない第１のルートＡＲ１が形成されるほかに、貯留球演出ユニット３４００の球通路３４０５を通る第２のルートＡＲ２が形成される。ベース体３４３０とカバー体３４３５とは、上述したように、透明な樹脂により成型されているため、ベース体３４３０にカバー体３４３５が取り付けられて所定位置に固定されている状態において、貯留球演出ユニット３４００の球通路３４０５を通る（つまり、第２のルートＡＲ２を通る）遊技球を、カバー体３４３５を通して視認することができるようになっている。

【０７０９】

図１０８に戻り、パチンコ機１の電源が投入されて、上述した予め定めた時間が到来して（上述した予め定めた周期ごとに）、図１０８（ｂ）に示すように、球振分部３４５０が原位置から作動位置に配置される状態となった場合において、遊技者が右打ちを行っているときに遊技領域５ａを流下する遊技球Ｂが貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａで受け入れられ、球振分部３４５０の三角柱の右斜面に球通路３４０５を通る遊技球Ｂが衝突して球貯留部３４２０へ誘導されると、貯留通路３４６５を通ることにより一般入賞口２００１ａに受入れられる（入球することができる）と共に、一般入賞口センサ３００１ａを通って、貯留球演出ユニット発動条件が成立していないときには、球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を閉鎖する原位置に配置される状態となるように周辺制御基板１５１０により開放用ソレノイド３５７０が制御されると共に、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の底面の後方（奥行き方向）外側へ後退する原位置に配置される状態となるように周辺制御基板１５１０により貯留用ソレノイド３５００が制御される。

【０７１０】

これにより、貯留通路３４６５を通った遊技球が球貯留板３４９０の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部３４２０の下側壁の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５から遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。一般入賞口センサ３００１ａは、自身への遊技球Ｂの球通過を検出すると、その検出信号を主制御基板１３１０へ出力する。主制御基板１３１０は、一般入賞口２００１ａへ遊技球Ｂが受け入れられた（入球した）旨をコマンド（後述する特定一般入賞口入球コマンド）として周辺制御ユニット１５００の周辺制御基板１５１０へ送信する。このとき、主制御基板１３１０は、一般入賞口２００１ａへ遊技球Ｂが受け入れられた（入球した）旨を上述した払出コマンドとして払出制御基板６３３へ送信する。

【０７１１】

これに対して、貯留球演出ユニット発動条件が成立したときには、球排出板３５０５が

切り欠き部３４７５を閉鎖する原位置に配置される状態となるように周辺制御基板１５１０により開放用ソレノイド３５７０が制御されると共に、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態となるように周辺制御基板１５１０により貯留用ソレノイド３５００が制御される。

【０７１２】

これにより、貯留通路３４６５を通った遊技球が球貯留板３４９０の上面で受け止められ貯留空間３４１５に貯留される状態となる。貯留球演出ユニット発動停止条件が成立しないときには、この状態が維持される。

【０７１３】

貯留球演出ユニット発動条件が成立している状態において、貯留球演出ユニット発動停止条件が成立したときには、図１０８（ｃ）に示すように、球排出板３５０５が切り欠き部３４７５を開放する作動位置に配置される状態となるように周辺制御基板１５１０により開放用ソレノイド３５７０が制御されると共に、球貯留板３４９０が球貯留部３４２０の開口端近傍まで前進する作動位置に配置される状態となるように周辺制御基板１５１０により貯留用ソレノイド３５００が制御される。

【０７１４】

これにより、球貯留板３４９０の上面で受け止められ貯留空間３４１５に貯留される遊技球Ｂが切り欠き部３４７５を介して貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ流入して球排出部３４２５の下側壁の球排出通路３５２０へ向かって落下し、この球排出通路３５２０を通って排出口３５１５、そして貯留球カウントセンサ３５３０を通って遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される。

【０７１５】

このように、遊技者が右打ちを行っているときに、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０に誘導される遊技球Ｂは、第一大入賞口２００５の開閉板へ向かって転動されず、図１０９に示すように、球排出部３４２５の排出口３５１５を通って外部へ排出される第１の排出ルートＤＲ１が形成されると共に、球貯留部３４２０の排出口３４８５を通って外部へ排出される第２の排出ルートＤＲ２が形成される。ベース体３４３０とカバー体３４３５とは、上述したように、透明な樹脂により成型されているため、ベース体３４３０にカバー体３４３５が取り付けられて所定位置に固定されている状態において、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０に誘導される遊技球Ｂが、球排出部３４２５の排出口３５１５を通って外部へ排出される状態（つまり、第１の排出ルートＤＲ１を通る遊技球）を、カバー体３４３５を通して視認することができるようになっていると共に、球貯留部３４２０の排出口３４８５を通って外部へ排出される状態（つまり、第２の排出ルートＤＲ２を通る遊技球）を、カバー体３４３５を通して視認することができるようになっている。

【０７１６】

［５－９．裏ユニット］

遊技盤５における裏ユニット３０００について、主に図１１１～図１２１を参照して説明する。図１１１は下部可動演出ユニットにおいて下部前中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図であり、図１１２は下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体及び下部後中央装飾体を発光させた状態で示す遊技盤の正面図であり、図１１３は下部可動演出ユニットにおいて下部中央昇降ベース、下部左サイド昇降ベース及び下部右サイド昇降ベースを上昇させて下部前中央装飾体、下部後中央装飾体、下部左サイド装飾体、及び下部右サイド装飾を発光させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１１４は、遊技盤が図１１３の状態で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。また、図１１５は、下部可動演出ユニットにおける四つの回転装飾体、左サイド回転装飾体、左サブサイド回転装飾体、右サイド回転装飾体、右サブサイド回転装飾体をそれぞれ展開して各面の装飾部の装飾を概略で示す説明図である。図１１６は、下部可動演出ユニットにおいて発光表示される矢印の種類（大き

さ）を概略で示す説明図である。
【０７１７】
また、図１１７は、上部後可動演出ユニットの上部後左装飾体及び上部後右装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１１８は、上部後可動演出ユニットの駆動機構を正面から概略で示す説明図である。図１１９は、上部後可動演出ユニットのクラッチ機構の構造を示す説明図である。図１２０は、上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体を下降させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１２１は、上部前可動演出ユニットの上部前可動装飾体の動きを示す説明図である。
【０７１８】
裏ユニット３０００は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダの後面に取付けられており、後側に演出表示装置１６００及び周辺制御ユニットが取付けられている。裏ユニット３０００は、表ユニット２０００の一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに受入れられた遊技球Ｂを検知する一般入賞口センサ３００１ｂと、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、第一始動口２００２付近に作用する磁気を検知する磁気センサ３００３と、を備えている（図１２５を参照）。
【０７１９】
裏ユニット３０００は、パネルホルダ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演出表示装置１６００が前方へ臨む四角い開口部を有している裏箱と、裏箱内の下部に取付けられている下部可動演出ユニット３１００と、裏箱内の上部に取付けられている上部後可動演出ユニット３２００と、裏箱内の上部で上部後可動演出ユニット３２００の前方に取付けられている上部前可動演出ユニット３３００と、を備えている。
【０７２０】
［５－９－１．下部可動演出ユニット］
裏ユニット３０００における下部可動演出ユニット３１００について、主に図１１１～図１１６等を参照して詳細に説明する。下部可動演出ユニット３１００は、裏箱内の下部に取付けられており、一部が演出表示装置１６００の下部の前方に位置している。下部可動演出ユニット３１００は、演出表示装置１６００よりも下方で裏箱の前端付近に取付けられている下部前中央装飾ユニット３１１０と、下部前中央装飾ユニット３１１０の後方に配置されている下部中央演出ユニット３１２０と、下部中央演出ユニット３１２０の左右両側にそれぞれ配置されている下部左サイド演出ユニット３１５０及び下部右サイド演出ユニット３１７０と、を備えている。
【０７２１】
下部前中央装飾ユニット３１１０は、下方へ窄まった台形状（頂点を平坦にした逆二等辺三角形状）で透光性を有する下部前中央装飾体３１１１を備えている。下部前中央装飾ユニット３１１０は、遊技盤５に組立てた状態で、センター役物２５００のステージ２５０３及び始動口ユニット２１００の第一始動口２００２の後方に位置している。下部前中央装飾体３１１１は、下部中央演出ユニット３１２０の下部中央装飾基板によって発光装飾可能とされている。
【０７２２】
下部中央演出ユニット３１２０は、下部前中央装飾ユニット３１１０の後方で裏箱内に昇降可能に取付けられている下部中央昇降ベース３１２１と、下部中央昇降ベース３１２１の前面に取付けられており透光性を有している下部後中央装飾体３１２２と、下部後中央装飾体３１２２の後側に配置されており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部中央装飾基板（図示は省略）と、下部中央昇降ベース３１２１の上部に取付けられている中央可動ユニット３１２５と、を備えている。
【０７２３】
また、下部中央演出ユニット３１２０は、図示は省略するが、裏箱に取付けられているユニットベースと、ユニットベースに取付けられており下部中央昇降ベースを上下方向へ案内する一対の昇降ガイドと、ユニットベースに基端が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている棒状のアーム部材と、アーム部材の先端に取付けられ下部中央昇降ベー

ス３１２１のスリットに挿入される摺動ピンと、アーム部材を回転させる下部中央昇降駆動モータと、を備えている。

【０７２４】

下部中央昇降ベース３１２１は、図示は省略するが、左右に延びたスリットを有しており、このスリット内に、アーム部材の先端に取付けられている摺動ピンが摺動可能に挿入される。下部中央昇降ベース３１２１は、下部中央昇降駆動モータにより、全体が下部前中央装飾体３１１１の後方となる下降位置と、全体が下部前中央装飾体３１１１よりも上方となる上昇位置と、の間で昇降可能に取付けられている。

【０７２５】

下部後中央装飾体３１２２は、横長の長方形に形成されていると共に、上下方向へ列設されている複数の発光領域３１２２ａを有している。下部後中央装飾体３１２２は、下部中央装飾基板のＬＥＤの発光により発光装飾することができる。下部中央装飾基板は、複数のＬＥＤが、下部後中央装飾体３１２２の各発光領域３１２２ａを、それぞれ独立して発光装飾させることができるように実装されていると共に、下部中央昇降ベース３１２１が上昇した時に、下方且つ前方となる下部前中央装飾体３１１１へ向かって光を照射可能に実装されている。

【０７２６】

中央可動ユニット３１２５は、詳細に図示は省略するが、下部中央昇降ベース３１２１の上端に左右方向へ間隔をあけて取付けられておりそれぞれが上方へ平板状に延出している複数の取付ベースと、複数の取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態でそれぞれ取付けられている複数の中央回転駆動モータと、各中央回転駆動モータの回転軸に取付けられており、それぞれの中央回転駆動モータの外周を覆う立方体状の複数の回転装飾体３１２６と、を備えている。複数の回転装飾体３１２６は、中央回転駆動モータにより左右に延びた軸周りに回転可能とされており、それぞれが左右方向へ同軸上に配置されている。また、各回転装飾体３１２６は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部３１２７が形成されている（図１１５を参照）。複数の回転装飾体３１２６は、それぞれの中央回転駆動モータにより、それぞれが独立して回転することができる。

【０７２７】

また、中央可動ユニット３１２５は、図示は省略するが、下部中央昇降ベース３１２１の上面で各回転装飾体３１２６の下方に取付けられており、各回転装飾体３１２６へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部中央上面装飾基板を備えている。下部中央上面装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、各回転装飾体３１２６を発光装飾させることができる。

【０７２８】

下部可動演出ユニット３１００の下部左サイド演出ユニット３１５０は、詳細な図示は省略するが、水平に延びている平板状の下片部、下片部の左端から上方へ延出している平板状の側辺部、及び側辺部の上端から下片部の上方側へ下片部よりも短く右方へ延びている平板状の上辺部を有しており、下部中央演出ユニット３１２０のユニットベースの正面視左方において裏箱内に取付けられている左ユニットベースと、左ユニットベースの側辺部の右側付近で下端と上端がそれぞれ下片部と上片部に取付けられている円柱状のガイドシャフトと、ガイドシャフトと平行に延びるように左ユニットベースの下片部と上片部によって上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられており外周に雄ネジが形成されている棒状の雄ネジ部材と、雄ネジ部材に螺合されているナットを有しガイドシャフトに摺動可能に取付けられている下部左サイド昇降ベース３１５１と、左ユニットベースに取付けられており雄ネジ部材を回転させる下部左サイド昇降駆動モータと、下部左サイド昇降ベース３１５１の前面に取付けられており透光性を有する下部左サイド装飾体３１５２と、下部左サイド装飾体３１５２の右側面側に取付けられており左方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部左サイド装飾基板と、を備えている。

【０７２９】

下部左サイド装飾体３１５２は、上下方向へ列設されている複数の発光領域３１５２ａ

を有しており、下部左サイド装飾基板に実装されている複数のＬＥＤを適宜発光させることで、各発光領域３１５２ａをそれぞれ独立して発光装飾させることができる。

【０７３０】

また、下部左サイド演出ユニット３１５０は、詳細な図示は省略するが、下部左サイド昇降ベース３１５１の上部に左右方向へスライド可能に取付けられており前後に延びたスリットを有しているスライダと、スライダの下方で回転軸が上方へ延出するように下部左サイド昇降ベース３１５１の後側に取付けられている下部左スライド駆動モータと、下部左スライド駆動モータの回転軸に基端側が取付けられており基端側から水平方向へ延出している先端側にスライダのスリット内に摺動可能に挿入されている円柱状の摺動ピンを有しているカム部材と、を備えている。

【０７３１】

更に、下部左サイド演出ユニット３１５０は、詳細な図示は省略するが、スライダに取付けられており上方へ平板状に延出している取付ベースと、取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている左サイド回転駆動モータと、左サイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、左サイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の左サイド回転装飾体３１５３と、を備えている。左サイド回転装飾体３１５３は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部３１５４が形成されている（図１１５を参照）。また、左サイド回転装飾体３１５３は、左サイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

【０７３２】

また、下部左サイド演出ユニット３１５０は、詳細な図示は省略するが、スライダの上面で左サイド回転装飾体３１５３の下方に取付けられており、左サイド回転装飾体３１５３へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部左サイド上面装飾基板を備えている。下部左サイド上面装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、左サイド回転装飾体３１５３を発光装飾させることができる。

【０７３３】

更に、下部左サイド演出ユニット３１５０は、詳細な図示は省略するが、左ユニットベースにおける上片部の上面に取付けられており上方へ平板状に延出しているサブ取付ベースと、サブ取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている左サブサイド回転駆動モータと、左サブサイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、左サブサイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の左サブサイド回転装飾体３１５５と、を備えている。左サブサイド回転装飾体３１５５は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部３１５６が形成されている（図１１５を参照）。また、左サブサイド回転装飾体３１５５は、左サブサイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

【０７３４】

また、下部左サイド演出ユニット３１５０は、詳細な図示は省略するが、左ユニットベースの上片部の上面で左サブサイド回転装飾体３１５５の下方に取付けられており、左サブサイド回転装飾体３１５５へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部左サブサイド上面装飾基板を備えている。下部左サブサイド上面装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、左サブサイド回転装飾体３１５５を発光装飾させることができる。

【０７３５】

下部左サイド演出ユニット３１５０は、遊技盤５に組立てた状態で、左ユニットベースに取付けられている左サブサイド回転装飾体３１５５が、下方に左サイド回転装飾体３１５３が進入可能な高さで、下部中央演出ユニット３１２０の下部中央昇降ベース３１２１を上昇端へ位置（上昇）させた時の複数の回転装飾体３１２６と略同じ高さに配置されている。また、下部左サイド演出ユニット３１５０は、左サブサイド回転装飾体３１５５が、遊技盤５に組立てた時に、下部中央演出ユニット３１２０の最も左側の回転装飾体３１２６との間に、左サイド回転装飾体３１５３が進入可能な間隔が開けられている。

【０７３６】

下部左サイド演出ユニット３１５０は、下部左サイド昇降駆動モータにより雄ネジ部材

を回転させることにより、下部左サイド昇降ベース３１５１を介してスライダと一緒に左サイド回転装飾体３１５３を、下部中央演出ユニット３１２０の下部中央昇降ベース３１２１が下降位置の回転装飾体３１２６の高さよりも若干高い下降位置と、左サブサイド回転装飾体３１５５と同じ高さの上昇位置との間で、昇降させることができる。また、下部左サイド演出ユニット３１５０は、下部左スライド駆動モータによりカム部材を回転させることにより、スライダを介して左サイド回転装飾体３１５３を、下部中央演出ユニット３１２０に接近して隣接する出現位置と、下部中央演出ユニット３１２０から遠ざかって半分ほどが左サブサイド回転装飾体３１５５の下方に位置する退避位置と、の間で左右方向へスライドさせることができる。

【０７３７】

下部可動演出ユニット３１００の下部右サイド演出ユニット３１７０は、詳細な図示は省略するが、水平に延びている平板状の下片部、下片部の右端から上方へ延出している平板状の側辺部、及び側辺部の上端から下片部の上方側へ下片部よりも短く左方へ延びている平板状の上辺部を有しており、下部中央演出ユニット３１２０のユニットベースの正面視右方において裏箱内に取付けられている右ユニットベースと、右ユニットベースの側辺部の左側付近で下端と上端がそれぞれ下片部と上片部に取付けられている円柱状のガイドシャフトと、ガイドシャフトと平行に延びるように右ユニットベースの下片部と上片部によって上下に延びた軸周りに回転可能に取付けられており外周に雄ネジが形成されている棒状の雄ネジ部材と、雄ネジ部材に螺合されているナットを有しガイドシャフトに摺動可能に取付けられている下部右サイド昇降ベース３１７１と、右ユニットベースに取付けられており雄ネジ部材を回転させる下部右サイド昇降駆動モータと、下部右サイド昇降ベース３１７１の前面に取付けられており透光性を有する下部右サイド装飾体３１７２と、下部右サイド装飾体３１７２の右側面側に取付けられており右方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部右サイド装飾基板と、を備えている。

【０７３８】

下部右サイド装飾体３１７２は、上下方向へ列設されている複数の発光領域３１７２ａを有しており、下部右サイド装飾基板に実装されている複数のＬＥＤを適宜発光させることで、各発光領域３１７２ａをそれぞれ独立して発光装飾させることができる。

【０７３９】

また、下部右サイド演出ユニット３１７０は、詳細な図示は省略するが、下部右サイド昇降ベース３１７１の上部に左右方向へスライド可能に取付けられており前後に延びたスリットを有しているスライダと、スライダの下方で回転軸が上方へ延出するように下部右サイド昇降ベース３１７１の後側に取付けられている下部右スライド駆動モータと、下部右スライド駆動モータの回転軸に基端側が取付けられており基端側から水平方向へ延出している先端側にスライダのスリット内に摺動可能に挿入されている円柱状の摺動ピンを有しているカム部材と、を備えている。

【０７４０】

更に、下部右サイド演出ユニット３１７０は、詳細な図示は省略するが、スライダに取付けられており上方へ平板状に延出している取付ベースと、取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている右サイド回転駆動モータと、右サイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、右サイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の右サイド回転装飾体３１７３と、を備えている。右サイド回転装飾体３１７３は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部３１７４が形成されている（図１１５を参照）。また、右サイド回転装飾体３１７３は、右サイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。

【０７４１】

また、下部右サイド演出ユニット３１７０は、詳細な図示は省略するが、スライダの上面で右サイド回転装飾体３１７３の下方に取付けられており、右サイド回転装飾体３１７３へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部右サイド上面装飾基板を備えている。下部右サイド上面装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、右サイド回転

装飾体３１７３を発光装飾させることができる。
【０７４２】
更に、下部右サイド演出ユニット３１７０は、詳細な図示は省略するが、右ユニットベースにおける上片部の上面に取付けられており上方へ平板状に延出しているサブ取付ベースと、サブ取付ベースに回転軸を左右方向へ向けた状態で取付けられている右サブサイド回転駆動モータと、右サブサイド回転駆動モータの回転軸に取付けられており、右サブサイド回転駆動モータの外周を覆う立方体状の右サブサイド回転装飾体３１７５と、を備えている。右サブサイド回転装飾体３１７５は、周方向の四つの面に互いに異なる装飾部３１７６が形成されている（図１１５を参照）。また、右サブサイド回転装飾体３１７５は、右サブサイド回転駆動モータにより、左右に延びた軸周りに回転可能とされている。
【０７４３】
また、下部右サイド演出ユニット３１７０は、詳細な図示は省略するが、右ユニットベースの上片部の上面で右サブサイド回転装飾体３１７５の下方に取付けられており、右サブサイド回転装飾体３１７５へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤが実装されている下部右サブサイド上面装飾基板を備えている。下部右サブサイド上面装飾基板のＬＥＤを適宜発光させることで、右サブサイド回転装飾体３１７５を発光装飾させることができる。
【０７４４】
下部右サイド演出ユニット３１７０は、遊技盤５に組立てた状態で、右ユニットベースに取付けられている右サブサイド回転装飾体３１７５が、下方に右サイド回転装飾体３１７３が進入可能な高さで、下部中央演出ユニット３１２０の下部中央昇降ベース３１２１を上昇端へ位置（上昇）させた時の複数の回転装飾体３１２６と略同じ高さに配置されている。また、下部右サイド演出ユニット３１７０は、右サブサイド回転装飾体３１７５が、遊技盤５に組立てた時に、下部中央演出ユニット３１２０の最も右側の回転装飾体３１２６との間に、右サイド回転装飾体３１７３が進入可能な間隔が開けられている。
【０７４５】
下部右サイド演出ユニット３１７０は、下部右サイド昇降駆動モータにより雄ネジ部材を回転させることにより、下部右サイド昇降ベース３１７１を介してスライダと一緒に右サイド回転装飾体３１７３を、下部中央演出ユニット３１２０の下部中央昇降ベース３１２１が下降位置の回転装飾体３１２６の高さよりも若干高い下降位置と、右サブサイド回転装飾体３１７５と同じ高さの上昇位置との間で、昇降させることができる。また、下部右サイド演出ユニット３１７０は、下部右スライド駆動モータによりカム部材を回転させることにより、スライダを介して右サイド回転装飾体３１７３を、下部中央演出ユニット３１２０に接近して隣接する出現位置と、下部中央演出ユニット３１２０から遠ざかって半分ほどが右サブサイド回転装飾体３１７５の下方に位置する退避位置と、の間で左右方向へスライドさせることができる。
【０７４６】
下部可動演出ユニット３１００は、図１１５に示すように、四つの回転装飾体３１２６のそれぞれの装飾部３１２７、左サイド回転装飾体３１５３の装飾部３１５４、左サブサイド回転装飾体３１５５の装飾部３１５６、右サイド回転装飾体３１７３の装飾部３１７４、右サブサイド回転装飾体３１７５の装飾部３１７６に、それぞれ異なる装飾が形成されている。四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５は、それぞれサイコロ状の立方体に形成されており、左右に延びた回転軸周りの第一面～第四面に、互いに異なる装飾が形成されている。
【０７４７】
四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５のそれぞれの第一面を正面へ向けた状態では、左から「凰」「一の目」「一の目」「二の目」「三の目」「四の目」「一の目」「凰」となっている。また、それぞれの第二面を正面へ向けた状態では、左から「星」「超」「チ」「ャ」「ン」「ス」「！」「星」となっている。また、

第三面を正面へ向けた状態では、左から「！」「凰」「ゲ」「キ」「ア」「ツ」「凰」「！」となっている。更に、第四面を正面へ向けた状態では、左から「祝」「！」「お」「め」「で」「と」「う」「！！」となっている。

【０７４８】

このように、四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５を、それぞれ同じ番号の面を正面へ向けることで、所定のメッセージを遊技者に見せることができると共に、メッセージの内容により「大当り」となる期待値を表示することができる。

【０７４９】

また、下部可動演出ユニット３１００は、図１１６に示すように、下部前中央装飾体３１１１、下部後中央装飾体３１２２、下部左サイド装飾体３１５２、下部右サイド装飾体３１７２を適宜発光させることで、大きさの異なる「矢印」を発光表示させることができる。具体的には、下部前中央装飾体３１１１のみを発光させると、二等辺三角形の頂点が下方を向いた三角形の「小矢印」を発光表示させることができる（図１１１及び図１１６（ａ）を参照）。また、下部前中央装飾体３１１１と上昇させた下部後中央装飾体３１２２とを発光させると、「小矢印」よりも大きく上方へ延びる棒を有する下方を向いた「中矢印」を発光表示させることができる（図１１２及び図１１６（ｂ）を参照）。更に、「中矢印」の状態で、下部左サイド装飾体３１５２及び下部右サイド装飾体３１７２を上昇させ、下部前中央装飾体３１１１、下部後中央装飾体３１２２、下部左サイド装飾体３１５２、下部右サイド装飾体３１７２を全て発光させると、「中矢印」よりも大きく下方を向いた矢印の上端が左右に広がっている「大矢印」を発光表示させることができる（図１１３及び図１１６（ｃ）を参照）。

【０７５０】

このように、「小矢印」「中矢印」「大矢印」の三つの大きさの異なった矢印を発光表示させることができるため、「小矢印」「中矢印」「大矢印」の順に「大当り」となる期待値が高いことを発光表示させることができる。

【０７５１】

次に、下部可動演出ユニット３１００を用いた演出について説明する。下部可動演出ユニット３１００は、通常の状態では、図９９等に示すように、下部中央演出ユニット３１２０において、下部中央昇降ベース３１２１が、下部前中央装飾ユニット３１１０の後方となり前方から視認不能な下降位置に位置しており、下部中央昇降ベース３１２１の上端に取付けられている四つの回転装飾体３１２６が、正面視において下部前中央装飾体３１１１の上端に接するように位置している。

【０７５２】

また、通常の状態では、下部左サイド演出ユニット３１５０において、下部左サイド昇降ベース３１５１が下部前中央装飾ユニット３１１０の上端よりもやや上方で前方から殆ど視認不能な下降位置に位置していると共に、スライダを介して左サイド回転装飾体３１５３が下部中央演出ユニット３１２０から左方へ離れ半分ほどが左サブサイド回転装飾体３１５５の下方となる退避位置に位置しており、左サブサイド回転装飾体３１５５が遊技領域５ａ内の上下方向中央から下寄りの左端付近に位置している。

【０７５３】

更に、通常の状態では、下部右サイド演出ユニット３１７０において、下部右サイド昇降ベース３１７１が下部前中央装飾ユニット３１１０の上端よりもやや上方で前方から殆ど視認不能な下降位置に位置していると共に、スライダを介して右サイド回転装飾体３１７３が下部中央演出ユニット３１２０から右方へ離れ半分ほどが右サブサイド回転装飾体３１７５の下方となる退避位置に位置しており、右サブサイド回転装飾体３１７５が遊技領域５ａ内の上下方向中央から下寄りの右端付近に位置している。

【０７５４】

この通常の状態で、遊技者に提供する演出の一つとして、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た第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、四つの回転装飾体３１２６を回転させた上で、それぞれの回転装飾体３１２６の回転を停止させ、回転停止した各回転装飾体３１２６において前方を向いている装飾部３１２７の組合せを遊技者に視認させる。これにより、遊技者が所望の組合せで四つの回転装飾体３１２６の回転が停止するか否かによって、ハラハラ・ドキドキさせることができ、四つの回転装飾体３１２６による可動演出を楽しませることができる。

【０７５５】

そして、回転停止した四つの回転装飾体３１２６のそれぞれの装飾部３１２７の組合せが、所定の条件を充足した場合、下部中央装飾基板により下部中央昇降ベース３１２１に取付けられている下部後中央装飾体３１２２を発光させて、前方に位置している下部前中央装飾ユニット３１１０の下部前中央装飾体３１１１を発光装飾させる。

【０７５６】

これにより、図１１１に示すように、下部前中央装飾体３１１１によって下向きの矢印が発光表示されることとなるため、この下向きの矢印の発光表示により、遊技者の視線を、遊技領域５ａの下方に配置されている演出操作部３０１へ誘導させることができ、遊技者に対して演出操作部３０１の操作を促すことができると共に、演出操作部３０１を操作する遊技者参加型演出に参加させ易くすることができ、遊技者に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。

【０７５７】

または、通常の状態から、第一始動口２００２や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、下部中央昇降ベース３１２１を下降位置から上昇位置へ上昇させる。これにより、下部後中央装飾体３１２２と四つの回転装飾体３１２６とが、演出表示装置１６００に表示されている演出画像の一部を遮るように正面視遊技領域５ａの中央へ移動するため、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に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ることができる。その後、四つの回転装飾体３１２６を回転させた上で、それぞれの回転装飾体３１２６の回転を停止させ、回転停止した各回転装飾体３１２６において前方を向いている装飾部３１２７の組合せを遊技者に視認させる。これにより、遊技者に対して四つの回転装飾体３１２６が所望の組合せで回転停止すると、「大当り」（遊技者が有利となる有利遊技状態（「大当り遊技状態」と記載する場合もある。）が発生する抽選結果）に違いないと思わせることができ、所望の組合せで四つの回転装飾体３１２６の回転が停止するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせて、抽選結果に対する期待感を高めさせることができる。そして、回転停止した四つの回転装飾体３１２６のそれぞれの装飾部３１２７の組合せが、所定の条件を充足した場合、上昇している下部中央昇降ベース３１２１に取付けられている下部中央装飾基板の複数のＬＥＤを発光させ、前方に配置されている下部後中央装飾体３１２２と下方前方に配置されている下部前中央装飾体３１１１とを発光装飾させる。これにより、図１１２に示すように、下部後中央装飾体３１２２と下部前中央装飾体３１１１とによって下向きの大きな矢印が発光表示されることとなるため、この下向きの大きな矢印の発光表示により、遊技者の視線を、遊技領域５ａの下方に配置されている演出操作部３０１へ誘導させて遊技者に演出操作部３０１の操作を促すことができると共に、大きな矢印の発光表示により演出操作部３０１を操作することで「大当り」になると思わせることができ、遊技者に演出操作部３０１を操作させて遊技者参加型演出を楽しませることができる。

【０７５８】

更には、通常の状態から、第一始動口２００２や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、下部中央昇降ベース３１２１を下降位置から上昇位置へ上昇させる。これにより、下部後中央装飾体３１２２と四つの回転装飾体３１２６とが、演出表示装置１６００に表示されている演出画像の一部を遮るように正面視遊技領域５ａの中央へ移動するため、遊技者を驚かせることができると共に、遊技者に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ることができる。続いて、左右の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３を、中央側の出現位置へそれぞれスライドさせた上で、それぞれの下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１をそれぞれ上昇位置へ上昇させる（図１１３を参照）。これにより、左サブサイド回転装飾体３１５５、左サイド回転装飾体３１５３、四つの回転装飾体３１２６、右サイド回転装飾体３１７３、及び右サブサイド回転装飾体３１７５が、左右方向へ一直線に並んだ状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、抽選結果が「大当り」ではないか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。その後、左サブサイド回転装飾体３１５５、左サイド回転装飾体３１５３、四つの回転装飾体３１２６、右サイド回転装飾体３１７３、及び右サブサイド回転装飾体３１７５を回転させた上で、回転停止させて、左サブサイド回転装飾体３１５５の装飾部３１５６、左サイド回転装飾体３１５３の装飾部３１５４、四つの回転装飾体３１２６のそれぞれの装飾部３１２７、右サイド回転装飾体３１７３の装飾部３１７４、及び右サブサイド回転装飾体３１７５の装飾部３１７６、の組合せを遊技者に視認させる。この際に、複数の装飾部３１２７には、数字の装飾が施されている装飾部３１２７が含まれていることから、数字の装飾部３１２７が前方を向くように回転停止させることで、カウントダウンをしているような演出を行うことができ、カウントダウンの演出により遊技者に対して抽選結果が「大当り」に違いないと思わせて遊技に対する興趣を高めさせることができる。そして、左サブサイド回転装飾体３１５５、左サイド回転装飾体３１５３、四つの回転装飾体３１２６、右サイド回転装飾体３１７３、及び右サブサイド回転装飾体３１７５の回転が停止して、カウントダウンが終了した時に、下部前中央装飾体３１１１、下部後中央装飾体３１２２、下部左サイド装飾体３１５２、及び下部右サイド装飾体３１７２を、発光装飾させる。これにより、図１１３に示すように、更に大きな下向きの矢印（巨大な矢印）が発光表示されるため、遊技者に対して巨大な矢印の先に配置されている演出操作部３０１を操作することで抽選結果が「大当り」であると確信させることができ、遊技者に演出操作部３０１を確実に操作させることができる。この巨大な矢印を発光表示した時に、演出表示装置１６００に演出操作部３０１を解説するメッセージを表示させた上で、演出操作部３０１の押圧操作部３０３を上昇させると共に、演出操作部３０１の回転操作部３０２を高速で回転させる（図１１４を参照）。これにより、回転操作部３０２が高速で回転することで、遊技者の興趣を高めさせることができるため、押圧操作部３０３を確実に押圧操作させることができ、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。

【０７５９】

下部可動演出ユニット３１００を用いた演出として、図１１４では、演出表示装置１６００に「下のボタンの回転が熱い！」の文字を表示して、回転操作部３０２に遊技者を注目させ、回転操作部３０２の回転速度が早いほど、「大当り」となる期待値が高いことを遊技者に知らせるようにしている。つまり、回転操作部３０２の回転速度により期待値を表しており、その期待値を遊技者に知らせる演出画像を演出表示装置１６００に表示したものである。

【０７６０】

一方、図１１４において、演出表示装置１６００に表示される演出画像として、下部可動演出ユニット３１００は、図１１６に示すように、下部前中央装飾体３１１１、下部後中央装飾体３１２２、下部左サイド装飾体３１５２、下部右サイド装飾体３１７２等により発光表示される「矢印」によって遊技者の操作が促される演出操作部３０１の操作方法を示唆する演出画像を表示させるようにしても良い。具体的には、「ボタンを押せ！」、「ダイヤルを回せ！」、「ダイヤルを左に回せ！」、「ダイヤルを右に回せ！」、等のような演出画像を表示する。これにより、演出操作部３０１での操作を的確に行うことができ、演出操作部３０１を操作する遊技者参加型演出を確実に楽しませることができる。

【０７６１】

そして、遊技者が演出操作部３０１を操作することで、演出表示装置１６００において、所定の演出画像が表示され、その演出画像によって「大当り」となる期待値を表示させ

るようにしても良いし、それぞれがサイコロ状に形成されている四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５を用いて、期待値を表示させるようにしても良い。

【０７６２】

サイコロ状にそれぞれ形成されている四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５を用いた期待値の表示としては、それぞれの回転＆停止により正面を向いた各装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６、装飾部３１７４、装飾部３１７６、の組合せにより、「大当り」となる期待値を表示する演出を行う。具体的には、中央にある下部中央演出ユニット３１２０の四つの回転装飾体３１２６のみを用いる場合、例えば、以下の三つのパターンがある。パターンａ１は、四つの回転装飾体３１２６が回転停止した時にそれぞれ正面を向いている装飾部３１２７の組合せが、遊技者が意味を読み取ることができないバラバラの組合せの状態で、期待値を表示していないパターン。パターンａ２は、それぞれの回転装飾体３１２６が第二面を正面に向けて回転停止して装飾部３１２７の組合せが「チ」「ャ」「ン」「ス」の状態で、期待値がある程度高いことを表示しているパターン。パターンａ３は、それぞれの回転装飾体３１２６が第三面を正面に向けて回転停止して装飾部３１２７の組合せが「ゲ」「キ」「ア」「ツ」の状態で、期待値が極めて高いことを表示しているパターン。このように、四つの回転装飾体３１２６の回転停止により表示されたパターンにより期待値を表示することができ、パターンａ１、パターンａ２、パターンａ３の順に期待値が高くなる。

【０７６３】

更に、下部可動演出ユニット３１００を用いた演出として、四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５の全て（八つ）のサイコロ状の回転体を用いて、それらの装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６、装飾部３１７４、装飾部３１７６、の組合せにより「大当り」となる期待値を表示する演出を行うようにしても良い。具体的には、以下の六つのパターンがある。パターンｂ１は、回転停止した装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６、装飾部３１７４、装飾部３１７６の組合せがバラバラの組合せ（期待値の表示なし）。パターンｂ２は、左サブサイド回転装飾体３１５５が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体３１５３が「！」又は「凰」、中央の四つの回転装飾体３１２６が「チ」「ャ」「ン」「ス」、右サイド回転装飾体３１７３が「！」又は「凰」、右サブサイド回転装飾体３１７５が「凰」又は「星」の組合せ（チャンス表示）。パターンｂ３は、左サブサイド回転装飾体３１５５が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体３１５３が「！」又は「凰」、中央の四つの回転装飾体３１２６が「ゲ」「キ」「ア」「ツ」、右サイド回転装飾体３１７３が「！」又は「凰」、右サブサイド回転装飾体３１７５が「凰」又は「星」の組合せ（ゲキアツ表示）。パターンｂ４は、左サブサイド回転装飾体３１５５が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体３１５３が「超」、中央の四つの回転装飾体３１２６が「チ」「ャ」「ン」「ス」、右サイド回転装飾体３１７３が「！」、右サブサイド回転装飾体３１７５が「凰」又は「星」の組合せ（超チャンス表示）。パターンｂ５は、左サブサイド回転装飾体３１５５が「凰」又は「星」、左サイド回転装飾体３１５３が「超」、中央の四つの回転装飾体３１２６が「ゲ」「キ」「ア」「ツ」、右サイド回転装飾体３１７３が「！」、右サブサイド回転装飾体３１７５が「凰」又は「星」の組合せ（超ゲキアツ表示）。パターンｂ６は、左サブサイド回転装飾体３１５５が「祝」、左サイド回転装飾体３１５３が「！」、中央の四つの回転装飾体３１２６が「お」「め」「で」「と」、右サイド回転装飾体３１７３が「う」、右サブサイド回転装飾体３１７５が「！！」の組合せ（「大当り」確定）。このように、四つの回転装飾体３１２６、左サイド回転装飾体３１５３、左サブサイド回転装飾体３１５５、右サイド回転装飾体３１７３、右サブサイド回転装飾体３１７５、の八つの回転体の回転停止により表示されたパターンにより期待値を表示することができ、パターンｂ１、パターン

ｂ２、パターンｂ３、パターンｂ４、パターンｂ５、パターンｂ６、の順に期待値が高くなる。

【０７６４】

なお、上述した演出では、演出操作部３０１の操作が促されてから、一定時間内に遊技者が演出操作部３０１を操作しなかった場合、上述した期待値を表示する演出は行われず、「矢印」の発光表示も消灯する。一方、演出操作部３０１の操作が促されてから、一定時間内に遊技者が演出操作部３０１を操作した場合、残りの演出時間を使って上述した期待値を表示するような演出を行い続け、演出時間が終了すると上述した演出が終了すると共に「矢印」の発光表示も消灯して演出が終了する。

【０７６５】

このように、下部可動演出ユニット３１００によれば、通常の状態で、遊技領域５ａ内において遊技が行われることで遊技状態が変化すると（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た第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて）、下部前中央装飾体３１１１の上側で左右に並んでいる四つの回転装飾体３１２６が回転したり、下部中央昇降ベース３１２１により左右に並んでいる四つの回転装飾体３１２６が下部後中央装飾体３１２２と一緒に上昇したり、下部中央昇降ベース３１２１により上昇した四つの回転装飾体３１２６が回転したり、下部左サイド演出ユニット３１５０の下部左スライド駆動モータ及び下部右サイド演出ユニット３１７０の下部右スライド駆動モータ等（スライド機構）により一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３が左右方向へスライドしたり、左サイド回転装飾体３１５３や右サイド回転装飾体３１７３が回転したり、スライド機構と下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１とにより左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３が上昇している四つの回転装飾体３１２６や左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５と左右方向に並んだり、左サブサイド回転装飾体３１５５や右サブサイド回転装飾体３１７５が回転したり、するような可動演出を遊技者に見せることができるため、遊技者を中央可動ユニット３１２５（四つの回転装飾体３１２６）、左サイド回転装飾体３１５３と右サイド回転装飾体３１７３、及び左サブサイド回転装飾体３１５５と右サブサイド回転装飾体３１７５等に注目させることができると共に、それらによる可動演出を楽しませることができる。

【０７６６】

また、下部中央昇降ベース３１２１が下降端に位置している時に下部後中央装飾体３１２２を発光させて下部前中央装飾体３１１１を発光装飾させることにより下向きの矢印を発光表示したり、下部中央昇降ベース３１２１を上昇させて下部中央装飾基板の複数のＬＥＤにより下部後中央装飾体３１２２と下部前中央装飾体３１１１とを発光させることにより大きな下向きの矢印を発光表示させたり、一対の下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１を上昇させてそれぞれの下部左サイド装飾体３１５２及び下部右サイド装飾体３１７２を発光させることにより更に大きな下向きの矢印を発光表示させたりすることができるため、発光演出によっても遊技者を楽しませることができると共に、発光表示された下向きの矢印により遊技者の視線を下方の演出操作部３０１へ誘導させることができ、遊技者に対して演出操作部３０１の操作を促すことができる。そして、演出操作部３０１では、回転操作部３０２が回転したり、遊技者が回転操作部３０２を回転操作したり、押圧操作部３０３を押圧操作したり、することにより遊技者参加型演出に参加して楽しませることができる。

【０７６７】

したがって、上述したような多様な可動演出、発光演出、遊技者参加型演出を行うことができるため、それらを適宜組合せることにより、遊技者に対して多彩なパターンの演出を提供することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して演出パターンを予想させ難くすることができるため、予想外の演出が行われることで遊技者を驚かせることができ、遊技者を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。

【０７６８】
また、上述したように、下部前中央装飾体３１１１、下部後中央装飾体３１２２、下部左サイド装飾体３１５２、下部右サイド装飾体３１７２等により下向きの矢印を発光表示させて、遊技者に下方の演出操作部３０１の操作を促す時に、演出表示装置１６００に、演出操作部３０１の操作を促す演出画像や、演出操作部３０１の操作を解説する演出画像や、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生と演出操作部３０１との関係を示す演出画像、等を表示させることにより、遊技者に対して演出操作部３０１を操作する遊技者参加型演出への参加を強く促すことができると共に、演出操作部３０１を操作させ易くすることができ、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。
【０７６９】
［５－９－２．上部後可動演出ユニット］
裏ユニット３０００における上部後可動演出ユニット３２００について、主に図１１７～図１１９等を参照して詳細に説明する。上部後可動演出ユニット３２００は、演出表示装置１６００よりも上方で裏箱内の上部に取付けられている。上部後可動演出ユニット３２００は、裏箱内の左上隅に取付けられる上部後左ユニット３２１０と、裏箱内の右上隅に取付けられる上部後右ユニット３２３０と、を備えている。
【０７７０】
上部後可動演出ユニット３２００の上部後左ユニット３２１０は、詳細な図示は省略するが、裏箱内に取付けられる左ベース３２１１と、左ベース３２１１に左上から右下へ向かう斜め方向へスライド可能に取付けられている左スライダ３２１２と、左スライダ３２１２に取付けられている直線状のラックギア３２１３と、左ベース３２１１に回転軸を前後方向へ向けて取付けられている上部後左駆動モータ３２１４と、上部後左駆動モータ３２１４に取付けられており上部後左駆動モータ３２１４の回転軸が入力側に接続されているクラッチ機構３２５０と、クラッチ機構３２５０の出力側に接続されている平歯車状の駆動ギア３２１５と、駆動ギア３２１５と噛合しており左ベース３２１１に回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア３２１６と、第一伝達ギア３２１６と噛合しており左ベース３２１１に回転可能に取付けられている平歯車状の第二伝達ギア３２１７と、第二伝達ギア３２１７と噛合しており左ベース３２１１に回転可能に取付けられている第三伝達ギア３２１８と、第三伝達ギア３２１８及びラックギア３２１３とそれぞれ噛合しており左ベース３２１１に回転可能に取付けられている平歯車状のピニオンギア３２１９と、を備えている。
【０７７１】
また、上部後左ユニット３２１０は、左スライダ３２１２の下端に取付けられており左右に延びている平板状の上部後左装飾体３２２０と、上部後左装飾体３２２０の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている上部後左装飾基板と、を備えている。上部後左装飾体３２２０は、上部後左装飾基板の複数のＬＥＤを発光させることで発光装飾することができる。
【０７７２】
上部後左ユニット３２１０は、上部後左駆動モータ３２１４を駆動することでラックギア３２１３を介して上部後左装飾体３２２０を昇降させることができる。
【０７７３】
上部後可動演出ユニット３２００の上部後右ユニット３２３０は、詳細な図示は省略するが、裏箱内に取付けられる右ベース３２３１と、右ベース３２３１に右上から左下へ向かう斜め方向へスライド可能に取付けられている右スライダ３２３２と、右スライダ３２３２に取付けられている直線状のラックギア３２３３と、右ベース３２３１に回転軸を前後方向へ向けて取付けられている上部後右駆動モータ３２３４と、上部後右駆動モータ３２３４に取付けられており上部後右駆動モータ３２３４の回転軸が入力側に接続されているクラッチ機構３２５０と、クラッチ機構３２５０の出力側に接続されている平歯車状の駆動ギア３２３５と、駆動ギア３２３５と噛合しており右ベース３２３１に回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア３２３６と、第一伝達ギア３２３６と噛合してお

り右ベース３２３１に回転可能に取付けられている平歯車状の第二伝達ギア３２３７と、第二伝達ギア３２３７と噛合しており右ベース３２３１に回転可能に取付けられている第三伝達ギア３２３８と、第三伝達ギア３２３８及びラックギア３２３３とそれぞれ噛合しており右ベース３２３１に回転可能に取付けられている平歯車状のピニオンギア３２３９と、を備えている。

【０７７４】

また、上部後右ユニット３２３０は、右スライダ３２３２の下端に取付けられており左右に延びている平板状の上部後右装飾体３２４０と、上部後右装飾体３２４０の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている上部後右装飾基板と、を備えている。上部後右装飾体３２４０は、上部後右装飾基板の複数のＬＥＤを発光させることで発光装飾することができる。

【０７７５】

上部後右ユニット３２３０は、上部後右駆動モータ３２３４を駆動することでラックギア３２３３を介して上部後右装飾体３２４０を昇降させることができる。

【０７７６】

クラッチ機構３２５０は、筒状の収容ケース３２５１と、収容ケース３２５１内において収容ケース３２５１の内面付近まで放射状に延出している複数の突出部３２５２ａを有しており、上部後左駆動モータ３２１４又は上部後右駆動モータ３２３４の回転軸が取付けられる入力部材３２５２と、収容ケース３２５１内において入力部材３２５２の突出部３２５２ａが周方向へ隙間を有した状態で挿入されている複数の伝達溝３２５３ａ、周方向へ入力部材３２５２の突出部３２５２ａに接近するほど収容ケース３２５１の内面との間が狭くなるように形成されている複数のカム面３２５３ｂ、及び収容ケース３２５１から突出しており駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５が取付けられる出力軸３２５３ｃ、を有している出力部材３２５３と、出力部材３２５３の複数のカム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間に挿入されている複数のローラ３２５４と、収容ケース３２５１を外側から締付けている締付バネ３２５５と、収容ケース３２５１及び締付バネ３２５５を収容している収容凹部３２５６ａを有しており、左ベース３２１１又は右ベース３２３１に取付けられる本体ハウジング３２５６と、本体ハウジング３２５６の収容凹部３２５６ａを閉鎖しており出力部材３２５３の出力軸３２５３ｃが貫通している蓋部材３２５７と、蓋部材３２５７に取付けられており出力軸３２５３ｃが挿通されているベアリング３２５８と、を備えている（図１１９（ａ）～（ｃ）を参照）。

【０７７７】

クラッチ機構３２５０は、上部後左駆動モータ３２１４又は上部後右駆動モータ３２３４により入力部材３２５２を回転させると、入力部材３２５２の複数の突出部３２５２ａが出力部材３２５３の伝達溝３２５３ａの周方向端部に当接し、出力部材３２５３が回転することとなり、出力部材３２５３の出力軸３２５３ｃに取付けられている駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５が回転することとなる。つまり、クラッチ機構３２５０は、上部後左駆動モータ３２１４又は上部後右駆動モータ３２３４からの回転を、駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５側へそのまま伝達させることができる。

【０７７８】

また、クラッチ機構３２５０は、駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５側から出力軸３２５３ｃを介して出力部材３２５３を回転させると、出力部材３２５３のカム面３２５３ｂが入力部材３２５２の突出部３２５２ａの方向へ移動することとなるため、カム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間が狭くなり、その間にローラ３２５４が噛み込まれる。これにより、出力部材３２５３の回転が阻止された状態となり、駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５の回転がロックされると共に、駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５側からの回転が入力部材３２５２を介して上部後左駆動モータ３２１４又は上部後右駆動モータ３２３４側へ伝達されることはない。したがって、重力により上部後左装飾体３２２０や上部後右装飾体３２４０を下方へ移動させようとする力が作用しても、クラッチ機構３２５０により出力部材３２５３を介して駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２

３５の回転をロックしているため、上部後左装飾体３２２０や上部後右装飾体３２４０が勝手に下方へ移動することはなく、上部後左駆動モータ３２１４又は上部後右駆動モータ３２３４に負荷をかけることなく上部後左装飾体３２２０や上部後右装飾体３２４０を任意の位置に停止させたままとの状態とすることができる。

【０７７９】

本実施形態のクラッチ機構３２５０では、収容ケース３２５１を外周側からコイルスプリングからなる締付バネ３２５５により締付けていると共に、締付バネ３２５５と収容ケース３２５１とを本体ハウジング３２５６の収容凹部３２５６ａ内に収容していることから、駆動ギア３２１５又は駆動ギア３２３５側から出力軸３２５３ｃを介して出力部材３２５３にかかる回転の負荷（トルク）が、所定以上大きくなると、締付バネ３２５５の締付力（付勢力）に抗して収容ケース３２５１が回転し、出力部材３２５３の伝達溝３２５３ａの周方向端部が入力部材３２５２の突出部３２５２ａに当接し、入力部材３２５２に回転が伝達される。これにより、出力側から出力部材３２５３を強い力で回転させようとすると、収容ケース３２５１を締付けている締付バネ３２５５と収容ケース３２５１との間に滑りが生じて、その回転力を上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側へ伝達させて逃すことができるため、ローラ３２５４が強く噛み込んでロックを解除することができなくなったり、出力部材３２５３や収容ケース３２５１が破損したりするのを防止することができる。

【０７８０】

更に、クラッチ機構３２５０は、図１１９（ｄ）に示すように、収容ケース３２５１の内面とカム面３２５３ｂとの間で突出部３２５２ａ同士の間に二つのローラ３２５４を挿入すると共に、二つのローラ３２５４をそれぞれロックバネ３２６０によりそれぞれに近い突出部３２５２ａ側へ付勢するようにした構成としても良い。これにより、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側から出力部材３２５３を回転させようとする力が作用した時に、直ちにローラ３２５４を出力部材３２５３のカム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間に噛み込ませることができ、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側からの回転が作用してからロックがかかるまでの出力部材３２５３の回転（回転角度）を可及的に少なくすることができる。

【０７８１】

次に、上部後可動演出ユニット３２００を用いた演出について説明する。上部後可動演出ユニット３２００は、通常の状態では、図９９等に示すように、演出表示装置１６００の上方で、上部前可動演出ユニット３３００の後方に位置しており、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が遊技者側から視認不能な状態となっている。この通常の状態では、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４がそれぞれ非駆動の状態となっているが、上述したように、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４と、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０との間に介装されているクラッチ機構３２５０により、出力部材３２５３を介して駆動ギア３２１５及び駆動ギア３２３５の回転がロックされており、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が勝手に下方へ移動することはない。

【０７８２】

これにより、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の下方への移動を阻止するために、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４を駆動させ続けたり、下方への移動を阻止するための電気的なロック機構を備えたりする必要がなく、パチンコ機１に係る構成を簡略化することができる。また、クラッチ機構３２５０の存在により上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が勝手に移動するのを防止することができるため、遊技盤５を搬送中や遊技ホールの島設備への取付け等の際の振動や加速度が作用しても、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が出荷時の原点の状態のままとなっており、不要な原点調整を行う必要がなく、遊技盤５の設置に係る手間を少なくすることができ、遊技ホール側の負担の増加を抑制させることができる。

【０７８３】

この通常の状態で、第一始動口２００２や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４を駆動させると、それぞれクラッチ機構３２５０を介して上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が中央寄りの斜め下方への移動することとなり、上部後左装飾体３２２０の右端と、上部後右装飾体３２４０の左端とが当接して、一つの大きな装飾体を形成する（図１１７を参照）。これにより、演出表示装置１６００の前面上部に、左右に延びた大きな装飾体が出現するため、遊技者を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。

【０７８４】

このように、本実施形態の上部後可動演出ユニット３２００によれば、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４と左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２（上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０）との間にそれぞれクラッチ機構３２５０を備えていることから、遊技者が操作可能な演出操作部３０１や他の可動装飾体等からの振動や、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２や上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０に作用する重力等により、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が下降しようとすることでクラッチ機構３２５０の出力側の出力部材３２５３が回転しようとしても、出力部材３２５３のカム面３２５３ｂによりローラ３２５４が収容ケース３２５１の内面へ押圧されて、収容ケース３２５１の内面とカム面３２５３ｂとの間にローラ３２５４が噛み込まれた状態となり、出力部材３２５３側（上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側）から上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側への回転の伝達が遮断されると共に出力部材３２５３の回転がロックされることとなるため、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が勝手に下降するのを規制することができ、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が予期しない動き（落下）をするのを防止することができると共に、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が意図しない動きをすることで遊技者に不信感を与えてしまうのを回避させることができ、遊技者に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の動きを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０７８５】

また、上述したように、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側が下降しようとしてもクラッチ機構３２５０により出力部材３２５３の回転を規制してロックすることができることから、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して任意の高さの位置に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を停止させることができるため、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が様々な位置で昇降停止する多彩な演出パターンを遊技者に見せることができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の可動演出に対して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。

【０７８６】

また、クラッチ機構３２５０を備えているため、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して上下方向の任意の位置に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を停止させても、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４に負荷がかからないようにすることができ、過負荷による上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４の早期の破損を防止することができると共に、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４の破損による遊技の中断を回避させて遊技者に不快感を与えてしまうのを防止することができ、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。

【０７８７】

更に、図１１９（ｄ）に示すように、収容ケース３２５１の内面とカム面３２５３ｂとの間で突出部３２５２ａ同士の間に二つのローラ３２５４を挿入すると共に、二つのローラ３２５４をそれぞれロックバネ３２６０によりそれぞれに近い突出部３２５２ａ側へ付

勢するようにした場合、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側から出力部材３２５３を回転させようとする力が作用した時に、直ちにローラ３２５４を出力部材３２５３のカム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間に噛み込ませることができ、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側からの回転が作用してからロックがかかるまでの出力部材３２５３の回転を可及的に少なくすることができる。これにより、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４により左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を下方へ移動させる時に、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２がギクシャクすることなくスムーズに下降することとなるため、遊技者に対して上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の動きに違和感を与えることはなく、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０による可動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。

【０７８８】

また、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０をそれぞれ下方へ移動させて上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０同士を当接させることで、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０同士を合体させて大きな装飾体を形成することができるため、合体して大きな装飾体が出現することで遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませることができると共に、大きな装飾体の出現により遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）が発生す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。上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が互いに当接して合体する際に、互いが当接することで相手側の上部後右装飾体３２４０又は上部後左装飾体３２２０を移動させようとする力が作用することとなるが、それぞれにクラッチ機構３２５０を備えているため、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を移動させようとする力（出力側から回転させようとする力）が作用しても、ローラ３２５４が出力部材３２５３のカム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間に噛み込まれて上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の移動をロックすることができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０同士の当接により移動するのを防止することができると共に、当接の反動により上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が戻るのも防止することができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が当接して合体する可動演出を確実に遊技者に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０７８９】

また、クラッチ機構３２５０において、収容ケース３２５１を締付バネ３２５５で締付けていると共に、締付バネ３２５５と収容ケース３２５１を本体ハウジング３２５６の収容凹部３２５６ａ内に収容しているため、出力側から出力部材３２５３を回転させて、出力部材３２５３のカム面３２５３ｂによりローラ３２５４を収容ケース３２５１の内面へ押圧して、収容ケース３２５１の内面と出力部材３２５３のカム面３２５３ｂとの間にローラ３２５４を噛み込ませることで、複数のローラ３２５４を介して収容ケース３２５１を回転させようとする力が作用した時に、収容ケース３２５１を回転させようとする力（トルク）が締付バネ３２５５の締付力による摩擦抵抗よりも大きいと、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に滑りが生じ、収容ケース３２５１が回転することとなる。そして、収容ケース３２５１が回転することで、複数のローラ３２５４を介して出力部材３２５３が回転し、出力部材３２５３の伝達溝３２５３ａの周方向端部が入力部材３２５２の突出部３２５２ａに当接して、入力部材３２５２に回転が伝達されることとなる。これにより、出力側から出力部材３２５３を強い力で回転させようとすると、収容ケース３２５１を締付けている締付バネ３２５５と収容ケース３２５１との間に滑りが生じて、その回転力を上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側へ伝達させて逃すことができるため、ローラ３２５４が強く噛み込んでロックを解除することができなくなったり、出力部材３２５３や収容ケース３２５１が破損したりするのを防止することができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１を具現化することができる。

【０７９０】
［５－９－３．上部前可動演出ユニット］
裏ユニット３０００における上部前可動演出ユニット３３００について、主に図１２０及び図１２１を参照して詳細に説明する。上部前可動演出ユニット３３００は、演出表示装置１６００よりも正面視において上方で裏箱内の上部における上部後可動演出ユニット３２００の前側に取付けられている。上部前可動演出ユニット３３００は、裏箱内の上部に取付けられる横長のユニットベース３３０１と、ユニットベース３３０１に取付けられている上部前駆動モータ３３０２と、ユニットベース３３０１に上下方向へ昇降可能に取付けられており上部前駆動モータ３３０２の駆動により昇降する上部前可動装飾体３３５０と、を備えている。
【０７９１】
上部前可動装飾体３３５０は、ユニットベース３３０１の左右方向中央で上下方向へ（下方へ）昇降可能に取付けられている円形状の中央装飾体３３５１と、中央装飾体３３５１の左右両側に配置されている一対の第一突出装飾部３３５２ａ、及び一対の第一突出装飾部３３５２ａ同士を連結しており中央装飾体３３５１の後側に前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられている第一連結棒３３５２ｂを有している第一突出装飾体３３５２と、中央装飾体３３５１の左右両側に配置されている一対の第二突出装飾部３３５３ａ、及び一対の第二突出装飾部３３５３ａ同士を連結しており第一突出装飾体３３５２の第一連結棒３３５２ｂと同軸上で中央装飾体３３５１の後側に前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられている第二連結棒３３５３ｂを有している第二突出装飾体３３５３と、を備えている。
【０７９２】
第一突出装飾体３３５２は、一対の第一突出装飾部３３５２ａが、中央装飾体３３５１側を底辺とする長く突出した二等辺三角形状に形成されている。一対の第一突出装飾部３３５２ａは、中央装飾体３３５１の右側の第一突出装飾部３３５２ａが、左側の第一突出装飾部３３５２ａよりも前後方向が後方に配置されている。また、第一突出装飾体３３５２は、右側の第一突出装飾部３３５２ａの先端に、後述する右側の第二リンク棒３３０４の先端が回転可能に取付けられるリンク取付部３３５２ｃを有している。
【０７９３】
第二突出装飾体３３５３は、一対の第二突出装飾部３３５３ａが、中央装飾体３３５１側を底辺とする長く突出した二等辺三角形状に形成されている。一対の第二突出装飾部３３５３ａは、中央装飾体３３５１の左側の第二突出装飾部３３５３ａが、右側の第二突出装飾部３３５３ａよりも前後方向が後方に配置されている。また、第二突出装飾体３３５３は、左側の第二突出装飾部３３５３ａの先端に、後述する左側の第二リンク棒３３０４の先端が回転可能に取付けられるリンク取付部３３５３ｃを有している。
【０７９４】
上部前可動装飾体３３５０は、第一突出装飾体３３５２の第一突出装飾部３３５２ａと、第二突出装飾体３３５３の第二突出装飾部３３５３ａとが、互いに同じ形状で同じ大きさに形成されている。上部前可動装飾体３３５０は、左側の第一突出装飾部３３５２ａの後方に左側の第二突出装飾部３３５３ａが、右側の第二突出装飾部３３５３ａの後方に右側の第一突出装飾部３３５２ａがそれぞれ位置して、第一突出装飾体３３５２と第二突出装飾体３３５３とが前後方向に重なるように構成されている。
【０７９５】
また、上部前可動装飾体３３５０は、図示は省略するが、中央装飾体３３５１、一対の第一突出装飾部３３５２ａ、及び一対の第二突出装飾部３３５３ａの後側に、それぞれ前面に複数のＬＥＤが実装されている上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板、及び第二突出装飾部装飾基板を有しており、中央装飾体３３５１、一対の第一突出装飾部３３５２ａ、及び一対の第二突出装飾部３３５３ａをそれぞれ独立して発光装飾させることができる。
【０７９６】

また、上部前可動演出ユニット３３００は、ユニットベース３３０１に前面の左右方向中央を間にして対称となる位置に基端が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており左右方向外方へ棒状に延出している一対の第一リンク棒３３０３と、一対の第一リンク棒３３０３のそれぞれの先端に基端側が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられていると共に先端側が第一突出装飾体３３５２のリンク取付部３３５２ｃ及び第二突出装飾体３３５３のリンク取付部３３５３ｃにそれぞれ前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられている一対の第二リンク棒３３０４と、ユニットベース３３０１の前面から前方へ突出しており第一リンク棒３３０３の先端側の上方への回転を規制する上ストッパ３３０５と、第一リンク棒３３０３の先端側の下方への回転を規制する下ストッパ３３０６と、を備えている。

【０７９７】

次に、上部前可動演出ユニット３３００を用いた演出について説明する。上部前可動演出ユニット３３００は、通常の状態では、図９９等に示すように、上部前可動装飾体３３５０が上昇しており、中央装飾体３３５１が遊技領域５ａの左右方向上端付近に位置していると共に、第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３が水平に延びて互いが前後方向に重なった状態となっている（図１２１（ａ）を参照）。この通常の状態では、第一突出装飾体３３５２と第二突出装飾体３３５３とが互いに前後方向に重なっているため、遊技者に対して一つの装飾体であると認識させることができる。また、通常の状態では、一対の第一リンク棒３３０３がそれぞれ上ストッパ３３０５に当接しており、先端側が上方へ移動する方向へのこれ以上の回転が阻止されている。

【０７９８】

この通常の状態で、第一始動口２００２や第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて、上部前駆動モータ３３０２を駆動させると、中央装飾体３３５１が第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３と一緒に上部前可動装飾体３３５０の全体が下方へ移動する。この際に、第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３は、水平に延びた状態のままで下方へ移動する。これら第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３が下方へ移動することで、右側の第一突出装飾部３３５２ａのリンク取付部３３５２ｃに取付けられている右側の第二リンク棒３３０４と、左側の第二突出装飾部３３５３ａのリンク取付部３３５３ｃに取付けられている左側の第二リンク棒３３０４とが、それぞれ下方へ移動することとなり、それぞれ先端に第二リンク棒３３０４が取付けられている一対の第一リンク棒３３０３が、それぞれ先端側が下方へ移動するように回転する。

【０７９９】

そして、上部前可動装飾体３３５０（中央装飾体３３５１）の下方への移動に伴って回転する一対の第一リンク棒３３０３が、それぞれ下ストッパ３３０６に当接すると、これ以上の回転が阻止された状態となる（図１２１（ｂ）を参照）。一対の第一リンク棒３３０３がそれぞれ下ストッパ３３０６に当接した後に、更に、中央装飾体３３５１が下方へ移動すると、右側の第一突出装飾部３３５２ａと左側の第二突出装飾部３３５３ａとが、左右の第二リンク棒３３０４によって下方への移動が規制された状態となるため、第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３が、第一連結棒３３５２ｂ及び第二連結棒３３５３ｂの中央（中央装飾体３３５１の中央）を中心にして、それぞれ第二リンク棒３３０４が取付けられている側と反対側の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが下方へ移動する方向へ回転することとなる（図１２１（ｃ）を参照）。これにより、中央装飾体３３５１の左右両側に配置されている第一突出装飾部３３５２ａと第二突出装飾部３３５３ａとが、中央装飾体３３５１を中心にしてハサミが開くようにそれぞれ回動するため、上部前可動装飾体３３５０の全体を大きくすることができ、遊技者を驚か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。

【０８００】

このように、上部前可動演出ユニット３３００によれば、通常の状態では、上部前可動装飾体３３５０の第一突出装飾体３３５２と第二突出装飾体３３５３とが前後に重なって

一つの装飾体のように見せ、上部前可動装飾体３３５０を下降させると、重なっている第一突出装飾部３３５２ａと第二突出装飾部３３５３ａとが、先端同士が遠ざかるように回転して開いた状態となるため、一つの装飾体と認識していた遊技者を驚かせることができ、上部前可動装飾体３３５０の動きを楽しませることができる。

【０８０１】

また、第一リンク棒３３０３及び第二リンク棒３３０４の作用により、上部前可動装飾体３３５０を下方へ移動させるだけで、第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３を、中央装飾体３３５１を中心に互いに相反する方向へ回転させて開かせることができるため、第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３を回転させるための駆動モータを別途備える必要がない。

【０８０２】

［６．周辺制御ユニットの構成］

次に、図１２に示した遊技盤５に備える遊技パネル１１００の後側に配置される周辺制御ユニット１５００の全体構成について、図１２２～図１２４を参照して詳細に説明する。図１２２は周辺制御ユニットの正面分解斜視図であり、図１２３は周辺制御ユニットの背面分解斜視図であり、図１２４は周辺制御ユニットの正面図である。ここでは、パチンコ機１の背面側を周辺制御ユニット１５００の正面側として説明する。

【０８０３】

周辺制御ユニット１５００は、図１２２及び図１２３に示すように、後方が開口されると共に上下方向と比べて左右方向に長いボックス形状を有するカバー体１５０１と、遊技の進行を制御する主制御ユニット１３００の主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて演出の進行を制御することができる周辺制御基板１５１０と、周辺制御基板１５１０と電気的に接続される周辺データＲＯＭ基板１５２０と、周辺制御基板１５１０と電気的に接続される液晶出力基板１５３０と、カバー体１５０１の開口を塞ぐベース体１５０２と、を備えている。カバー体１５０１の内部空間内には、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板がそれぞれ所定位置に取り付けられ、カバー体１５０１の開口をベース体１５０２により塞ぐことにより、カバー体１５０１とベース体１５０２とによる周辺制御基板ボックス１５０５（封印基板ボックス）が構成されている。

【０８０４】

［６－１．カバー体］

カバー体１５０１の内部空間内に取り付けられる各種基板には、周辺制御基板１５１０のほかに、周辺制御基板１５１０の制御対象となっている各種の制御情報（周辺データ）を記憶することができる周辺データＲＯＭ基板１５２０と、演出表示装置１６００に画像を描画するための描画データを出力することができる液晶出力基板１５３０と、がある。周辺制御基板１５１０は、カバー体１５０１を背面から見て、約３分の２の領域を有する横長の長方形状を有し、カバー体１５０１の左側に詰めて配置されている。周辺データＲＯＭ基板１５２０と液晶出力基板１５３０とは、カバー体１５０１を背面から見て、残り約３分の１の領域のうち、周辺データＲＯＭ基板１５２０が正方形状を有してカバー体１５０１の右上側に配置されている一方、液晶出力基板１５３０が周辺データＲＯＭ基板１５２０と比べて二回り大きい正方形状を有してカバー体１５０１の右下側に配置されている。

【０８０５】

周辺制御基板１５１０と周辺データＲＯＭ基板１５２０との基板間は、後述する基板間コネクタにより電気的に接続され、周辺制御基板１５１０と液晶出力基板１５３０との基板間は、後述する基板間コネクタにより電気的に接続されている。これにより、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、が電気的に接続され、同一のグランド（ＧＮＤ）となっている。

【０８０６】

カバー体１５０１は、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型され、その正面から見て、横長の長方形状のカバー平板１５０１ａ（板厚：２ｍｍ）の上辺、左辺、下辺、及び右辺にカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅが後方（パチンコ機１の正面側）へ向かってそれぞれ突設されることにより開口を有するボックス形状に形成されている。

【０８０７】

カバー平板１５０１ａは、その正面から見て、その中央やや右上側であって、カバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けられる周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａと対応する位置に、空冷ファンＦＡＮを取り付けるための正方形状を有するＦＡＮ取付凹部１５０１ａａがカバー体１５０１の開口側へ向かって突出されて形成されている。ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面には、この底面の上下左右方向の中心を中心点とする複数の同心円上に沿って、円弧形状のスリット孔１５０１ａａａが複数それぞれ形成されている。またＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面の四隅には、正方形状を有する空冷ファンＦＡＮの四隅に形成される貫通孔ｔｈ１～ｔｈ４と対応する位置に、この貫通孔ｔｈ１～ｔｈ４に挿通される円柱形状の所定高さ（空冷ファンＦＡＮの奥行き方向の距離寸法より短い距離寸法）を有する案内突出部１５０１ａａｂ１～１５０１ａａｂ４がカバー体１５０１の開口側と反対側へ向かって突出されてそれぞれ形成されている。なお、円弧形状のスリット孔１５０１ａａａとして形成することにより、周辺制御基板１５１０に備える各種電子部品を、周辺制御基板１５１０から不正に取り出す不正行為を防止することができるようになっている。

【０８０８】

またカバー平板１５０１ａには、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの近傍であって対角状に一対の取付孔１５０１ａａｃ１，ａａｃ２が形成されている。空冷ファンＦＡＮをＦＡＮ取付凹部１５０１ａａに押し込んで取り付けると、空冷ファンＦＡＮの正面側の面と、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの正面側の面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。この状態において、一対の取付孔１５０１ａａｃ１，ａａｃ２にそれぞれカバー平板１５０１ａの正面から後方へ向かって、図示しない金属製の座付きナベねじ（ナベ頭と平ワッシャーとを一体とした形状を有するねじ）をねじ込むことにより、座付きナベねじの座部分である平ワッシャーが空冷ファンＦＡＮの正面とカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの正面とに当接する状態となることによって、空冷ファンＦＡＮがＦＡＮ取付凹部１５０１ａａから飛び出すことを防止することができるようになっている。

【０８０９】

カバー平板１５０１ａの裏面側に周辺制御基板１５１０が固定されると、周辺制御ＩＣ１５１０ａの表面（品番や型式が印刷されている面）とＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの後面とに所定の距離寸法を有する隙間（本実施形態では、２．３ｍｍ）が形成される状態となる。

【０８１０】

なお、カバー平板１５０１ａは、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａに連通すると共に、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面と比べて高い位置（カバー平板１５０１ａの正面からＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面までの距離寸法と比べて短い距離寸法を有する位置）に、配線引出凹部１５０１ａｂがカバー体１５０１の開口部へ向かって突出されて形成されている。空冷ファンＦＡＮがＦＡＮ取付凹部１５０１ａａに取り付けられて固定されると、空冷ファンＦＡＮからの複数の配線を配線引出凹部１５０１ａｂから引き出せるようになっている。

【０８１１】

カバー平板１５０１ａは、その正面から見て、その下辺側に沿って、カバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けられる、周辺制御基板１５１０に備えるコネクタＣＮ１～ＣＮ７、及び音量調整スイッチ１５１０ｄと対応する位置を１つの閉じたほぼ横長の長方形領域（正確には、音量調整スイッチ１５１０ｄとコネクタＣＮ１とを上部とすると共に、コネ

クタＣＮ２～コネクタＣＮ７を下部とする凸状領域）としてコネクタ凹部１５０１ａｃがＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面と比べて低い位置（カバー平板１５０１ａの正面からＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面までの距離寸法と比べて長い距離寸法を有する位置）に、カバー体１５０１の開口側へ向かって突出されて形成されている。コネクタ凹部１５０１ａｃの底面には、周辺制御基板１５１０に備えるコネクタＣＮ１～ＣＮ７、及び音量調整スイッチ１５１０ｄと対応する位置に、コネクタ穴１５０１ａｃ１～１５０１ａｃ７、及び音量調整穴１５０１ａｃ８がそれぞれ形成されている。なお、コネクタ凹部１５０１ａｃの底面は、カバー平板１５０１ａを正面から見て、右下側の領域を概ね占有している。このため、コネクタ凹部１５０１ａｃの底面の面積が大きくなることによって生ずるカバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）の強度不足及び反りの対策として、コネクタ凹部１５０１ａｃの底面には、コネクタ穴１５０１ａｃ１～１５０１ａｃ７、及び音量調整穴１５０１ａｃ８と干渉しない位置であって、上下方向に細長い２つの補強リブ１５１０ａｃｉ１，１５１０ａｃｉ２が所定間隔をあけて前方へ突出して形成されている。

【０８１２】

カバー平板１５０１ａの裏面側に周辺制御基板１５１０が固定されると、周辺制御基板１５１０に備えるコネクタＣＮ１～ＣＮ７、及び音量調整スイッチ１５１０ｄは、コネクタ凹部１５０１ａｃの底面に形成されるコネクタ穴１５０１ａｃ１～１５０１ａｃ７、及び音量調整穴１５０１ａｃ８からそれぞれ露出する状態となる。

【０８１３】

カバー平板１５０１ａは、その正面から見て、その下辺側に沿って、カバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けられる液晶出力基板１５３０に備えるコネクタＣＮ８，ＣＮ９と対応する位置を１つの閉じた横長の長方形領域としてコネクタ凹部１５０１ａｄがＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面と比べて低い位置（カバー平板１５０１ａの正面からＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面までの距離寸法と比べて長い距離寸法を有する位置）に、カバー体１５０１の開口側へ向かって突出されて形成され、コネクタ凹部１５０１ａｄの底面とコネクタ凹部１５０１ａｃの底面とが同一の平面上に配置されている。コネクタ凹部１５０１ａｄの底面には、液晶出力基板１５３０に備えるコネクタＣＮ８，ＣＮ９と対応する位置に、コネクタ穴１５０１ａｃ９，１５０１ａｃ１０がそれぞれ形成されている。

【０８１４】

カバー平板１５０１ａの裏面側に液晶出力基板１５３０が固定されると、液晶出力基板１５３０に備えるコネクタＣＮ８，ＣＮ９は、コネクタ凹部１５０１ａｄの底面に形成されるコネクタ穴１５０１ａｃ９，１５０１ａｃ１０からそれぞれ露出する状態となる。

【０８１５】

またカバー平板１５０１ａは、その正面から見て、その左辺側に沿って、液晶出力基板１５３０に備えるＣＮ１０と対応する位置に、配線引出開口部１５０１ａｅが形成されている。この配線引出開口部１５０１ａｅに連通すると共に、配線引出開口部１５０１ａｅを塞ぐことができる横長の長方形状を有する配線カバー体１５０３を取り付けるための取付凹部１５０１ａｆが上述したＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面と比べて高い位置（カバー平板１５０１ａの正面からＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの底面までの距離寸法と比べて短い距離寸法を有する位置）に、カバー体１５０１の開口部へ向かって突出されて形成されている。取付凹部１５０１ａｆは、配線カバー体１５０３に形成される貫通穴１５０３ａと対応する位置に、この貫通穴１５０３ａに挿通される円柱形状の所定高さ（配線カバー体１５０３の奥行き方向の距離寸法より短い距離寸法）を有する突出部１５０１ａｆａがカバー体１５０１の開口側と反対側へ向かって突出されて形成されると共に、配線カバー体１５０３に形成される貫通孔１５０３ｂ１，１５０３ｂ２と対応する位置に、取付孔１５０１ａｆｂ１，１５０１ａｆｂ２がそれぞれ形成されている。

【０８１６】

配線カバー体１５０３を取付凹部１５０１ａｆに嵌め合わせると、配線カバー体１５０３の正面側の面と、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの正面側の面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。この状態において、配線カバー体１５０３に形成

される貫通孔１５０３ｂ１，１５０３ｂ２に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付孔１５０１ａｆｂ１，１５０１ａｆｂ２にそれぞれ配線カバー体１５０３の正面から後方へ向かってねじ込むことにより、配線カバー体１５０３を取付凹部１５０１ａｆに固定することができる。

【０８１７】

配線カバー体１５０３が取付凹部１５０１ａｆに固定されると、配線引出開口部１５０１ａｅを塞ぐと共に、液晶出力基板１５３０に備えるコネクタＣＮ１０と接続される複数の配線（演出表示装置１６００に描画データを伝送するための複数の配線）を触れることができないように保護するカバーとして配線カバー体１５０３が機能することができるようになっている。配線カバー体１５０３は、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型されている。

【０８１８】

カバー体１５０１を正面から見て、左側のカバー側壁１５０１ｃのカバー体１５０１の開口側近傍であって中央所定間隔をあけて上下それぞれ外側へ突出する板状の案内部１５０１ｃａ，１５０１ｃｂが形成されていると共に、案内部１５０１ｃａの上方に配置され外側へ突出するヒンジ掛け部１５０１ｃｃと、案内部１５０１ｃｂの下方に配置され外側へ突出するヒンジ掛け部１５０１ｃｄと、がそれぞれ形成されている。案内部１５０１ｃａ，１５０１ｃｂの左端の後面側は面取りが形成されている。これに対して、ヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄの左端の前面側に前方に対して突出するＬ字状の鉤部１５０１ｃｃａ，１５０１ｃｄａが形成されている。また、右側のカバー側壁１５０１ｅのカバー体１５０１の中央には、外側へ突出するカバー側封印部１５０１ｅａが形成されている。

【０８１９】

周辺制御基板１５１０がカバー体１５０１の背面の左側に詰めて配置されるように、カバー平板１５０１ａは、その背面から見て、周辺制御基板１５１０に形成される４つの貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４と対応する位置に、４つの取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４がカバー平板１５０１ａの裏面からカバー体１５０１の開口側へ向かって突出されて形成されている。周辺制御基板１５１０に形成される４つの貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４の周囲は、周辺制御基板１５１０の表面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）１５１０ｒｆ１～１５１０ｒｆ４と、周辺制御基板１５１０の裏面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）１５１０ｒｂ１～１５１０ｒｂ４と、がそれぞれ形成されると共に、これらのランド１５１０ｒｆ１～１５１０ｒｆ４，１５１０ｒｂ１～１５１０ｒｂ４は、それぞれ周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）ラインと電気的に接続されるように配線パターンが周辺制御基板１５１０に形成されている。

【０８２０】

周辺制御基板１５１０をカバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けるときには、周辺制御基板１５１０に形成される貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４を、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４に合わせるように配置し、貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４へ向かってねじ込むことにより周辺制御基板１５１０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定することができる。この状態において、周辺制御基板１５１０の表面側に形成されるランド１５１０ｒｆ１～１５１０ｒｆ４と、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４の取付面（ボス面）と、がそれぞれ当接した状態となると共に、周辺制御基板１５１０の裏面側に形成されるランド１５１０ｒｂ１～１５１０ｒｂ４と、金属製のナベねじの座面と、がそれぞれ当接した状態となる。さらに、金属製のナベねじの軸（ネジ部）がカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４にねじ込まれた状態となる。

【０８２１】

カバー体１５０１は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、金属製のナベねじを介して、カバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）が周辺制御基板１５１０に形成されるランド１５１０ｒｆ１～１５１０ｒｆ４，１５１０ｒｂ１～１５１０ｒｂ４と電気的に接続される状態となる。これにより、カバー体１５０１は、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）へ接地されることとなる。周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）ラインは、上述したように、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、が電気的に接続され、同一のグランド（ＧＮＤ）となっているため、カバー体１５０１は、金属製のナベねじを介して、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）へ接地されることにより、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）と、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）と、へ接地されることとなり、同一のグランド（ＧＮＤ）となる。

【０８２２】

なお、周辺制御基板１５１０がカバー平板１５０１ａの裏面側に固定されると、貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４に挿入されてねじ込んだ金属製のナベねじの頭部がカバー体１５０１のカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅの開口側の端面より内側に（つまり、カバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅの開口側の端面より外側へ飛び出さないように）配置されるようになっている。

【０８２３】

周辺データＲＯＭ基板１５２０がカバー体１５０１の背面の右上側に配置されるように、カバー平板１５０１ａは、その背面から見て、周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される４つの貫通孔１５２０ｒ１～１５２０ｒ４と対応する位置に、一対の取付ボス孔１５０１ａｈ１，１５０１ａｈ２と、一対の取付ボス突出部１５０１ａｉ１，１５０１ａｉ２と、が対角状に、カバー平板１５０１ａの裏面からカバー体１５０１の開口側へ向かって突出されて形成されている。周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される４つの貫通孔１５２０ｒ１～１５２０ｒ４の周囲は、周辺データＲＯＭ基板１５２０の表面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）１５２０ｒｆ１～１５２０ｒｆ４と、周辺データＲＯＭ基板１５２０の裏面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）１５２０ｒｂ１～１５２０ｒｂ４と、がそれぞれ形成されると共に、これらのランド１５２０ｒｆ１～１５２０ｒｆ４，１５２０ｒｂ１～１５２０ｒｂ４は、それぞれ周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）ラインと電気的に接続されるように配線パターンが周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成されている。

【０８２４】

周辺データＲＯＭ基板１５２０をカバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けるときには、周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される貫通孔１５２０ｒ１，１５２０ｒ３を、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ａｉ１，１５０１ａｉ２に挿入し、周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される貫通孔１５２０ｒ２，１５２０ｒ４に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｈ１，１５０１ａｈ２へ向かってねじ込むことにより周辺データＲＯＭ基板１５２０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定することができる。この状態において、周辺データＲＯＭ基板１５２０の表面側に形成されるランド１５２０ｒｆ１～１５２０ｒｆ４と、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ｉ１，１５０１ｉ２の取付面（ボス面）及び取付ボス孔１５０１ａｈ１，１５０１ａｈ２の取付面（ボス面）と、がそれぞれ当接した状態となると共に、周辺データＲＯＭ基板１５２０の裏面側に形成されるランド１５２０ｒｂ１～１５２０ｒｂ４と、金属製のナベねじの座面と、がそれぞれ当接した状態となる。さらに、金属製のナベねじの軸（ネジ部）がカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｈ１，１５０１ａｈ２にねじ込まれた状態となる。

【０８２５】

カバー体１５０１は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性

の樹脂製であるため、金属製のナベねじを介して、カバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）が周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成されるランド１５２０ｒｆ１～１５２０ｒｆ４，１５２０ｒｂ１～１５２０ｒｂ４と電気的に接続される状態となる。これにより、カバー体１５０１は、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）へ接地されることとなる。周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）ラインは、上述したように、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、が電気的に接続され、同一のグランド（ＧＮＤ）となっているため、カバー体１５０１は、金属製のナベねじを介して、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）へ接地されることにより、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）と、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）と、へ接地されることとなり、同一のグランド（ＧＮＤ）となる。

【０８２６】

なお、周辺データＲＯＭ基板１５２０がカバー平板１５０１ａの裏面側に固定されると、貫通孔１５２０ｒ２，１５２０ｒ４に挿入されてねじ込んだ金属製のナベねじの頭部がカバー体１５０１のカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅの開口側の端面より内側に（つまり、カバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅの開口側の端面より外側へ飛び出さないように）配置されると共に、周辺データＲＯＭ基板１５２０の裏面と、カバー平板１５０１ａの裏面側に固定される周辺制御基板１５１０の裏面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。

【０８２７】

液晶出力基板１５３０がカバー体１５０１の背面の右下側に配置されるように、カバー平板１５０１ａは、その背面から見て、液晶出力基板１５３０に形成される４つの貫通孔１５３０ｒ１～１５３０ｒ４と対応する位置に、一対の取付ボス孔１５０１ａｍ１，１５０１ａｍ２と、一対の取付ボス突出部１５０１ａｎ１，１５０１ａｎ２と、が対角状に、カバー平板１５０１ａの裏面からカバー体１５０１の開口側へ向かって突出されて形成されている。液晶出力基板１５３０に形成される４つの貫通孔１５３０ｒ１～１５３０ｒ４の周囲は、液晶出力基板１５３０の表面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）１５３０ｒｆ１～１５３０ｒｆ４と、液晶出力基板１５３０の裏面側に円形状を有するハンダ付け用銅箔（いわゆる、「ランド」）１５３０ｒｂ１～１５３０ｒｂ４と、がそれぞれ形成されると共に、これらのランド１５３０ｒｆ１～１５３０ｒｆ４，１５３０ｒｂ１～１５３０ｒｂ４は、それぞれ液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）ラインと電気的に接続されるように配線パターンが液晶出力基板１５３０に形成されている。

【０８２８】

液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けるときには、液晶出力基板１５３０に形成される貫通孔１５３０ｒ２，１５３０ｒ４を、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ａｎ１，１５０１ａｎ２に挿入し、液晶出力基板１５３０に形成される貫通孔１５３０ｒ１，１５３０ｒ３に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｍ１，１５０１ａｍ２へ向かってねじ込むことにより液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定することができる。この状態において、液晶出力基板１５３０の表面側に形成されるランド１５３０ｒｆ１～１５３０ｒｆ４と、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ｎ１，１５０１ｎ２の取付面（ボス面）及び取付ボス孔１５０１ａｍ１，１５０１ａｍ２の取付面（ボス面）と、がそれぞれ当接した状態となると共に、液晶出力基板１５３０の裏面側に形成されるランド１５３０ｒｂ１～１５３０ｒｂ４と、金属製のナベねじの座面と、がそれぞれ当接した状態となる。さらに、金属製のナベねじの軸（ネジ部）がカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｍ１，１５０１ａｍ２にねじ込まれた状態となる。

【０８２９】

カバー体１５０１は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性

の樹脂製であるため、金属製のナベねじを介して、カバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）が液晶出力基板１５３０に形成されるランド１５３０ｒｆ１～１５３０ｒｆ４，１５３０ｒｂ１～１５３０ｒｂ４と電気的に接続される状態となる。これにより、カバー体１５０１は、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）へ接地されることとなる。液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）ラインは、上述したように、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）ラインと、が電気的に接続され、同一のグランド（ＧＮＤ）となっているため、カバー体１５０１は、金属製のナベねじを介して、液晶出力基板１５３０のグランド（ＧＮＤ）へ接地されることにより、周辺制御基板１５１０のグランド（ＧＮＤ）と、周辺データＲＯＭ基板１５２０のグランド（ＧＮＤ）と、へ接地されることとなり、同一のグランド（ＧＮＤ）となる。

【０８３０】

なお、液晶出力基板１５３０がカバー平板１５０１ａの裏面側に固定されると、貫通孔１５３０ｒ１，１５３０ｒ３に挿入されてねじ込んだ金属製のナベねじの頭部がカバー体１５０１のカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅの開口側の端面より内側に（つまり、カバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅの開口側の端面より外側へ飛び出さないように）配置されると共に、液晶出力基板１５３０の裏面と、カバー平板１５０１ａの裏面側に固定される周辺制御基板１５１０の裏面と、カバー平板１５０１ａの裏面側に固定される周辺データＲＯＭ基板１５２０の裏面と、が同一の平面上に配置されるようになっている。

【０８３１】

このように、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板がカバー平板１５０１ａの裏面側の所定位置に固定される状態においては、各種基板の表面（カバー平板１５０１ａの裏面側と対向する面）とカバー平板１５０１ａの裏面との間に所定高さの距離寸法（本実施形態では、１４．８ｍｍ）を有する空間が形成される状態となる。この状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａの表面（品番や型式が印刷されている面）とＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの後面とには、上述した所定の距離寸法を有する隙間（本実施形態では、２．３ｍｍ）が形成される状態となる。

【０８３２】

カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａには、複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚがＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの右側、右下側、左下側、及び左側にそれぞれ形成されている。ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａに取り付けられる空冷ファンＦＡＮの羽が回転すると、この回転によりカバー体１５０１の内側空間の空気を周辺制御ユニット１５００の外部へ向かってはき出すことにより、周辺制御ユニット１５００の外部から空気を、これらの通風孔１５０１ａｚを介して、取り込むことでカバー体１５０１の内側空間（特に、周辺制御ＩＣ１５１０ａ）を空冷することができる。これらの通風孔１５０１ａｚは、直径が３ｍｍ、左右方向のピッチ幅が６．５ｍｍ、上下方向のピッチ幅が６．０ｍｍ～６．５ｍｍを有して形成されている。

【０８３３】

［６－２．ベース体］

カバー体１５０１の開口を塞ぐベース体１５０２は、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型され、その正面から見て、横長の長方形状のベース平板１５０２ａの上辺、左辺、下辺、及び右辺にベース側壁１５０２ｂ～１５０２ｅが前方（パチンコ機１の背面側）へ向かってそれぞれ突設されることにより開口を有するボックス形状に形成されている。ベース体１５０２のベース側壁１５０２ｂ～１５０２ｅにより形成される開口の大きさは、カバー体１５０１のカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅにより形成される開口の大きさと比べると、一回り大きく形成されている。これにより、カバー体１５０１にベース体１５０２を被せることによりカバー体１５０１の開口をベース体１５０２で塞ぐ状態においては、ベース体１５０２のベース側壁１５０２ｂ～１５０２ｅの内側にカバー体１５０１のカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅが嵌まると共に内接（面接触）する状態となる。

【０８３４】
ベース平板１５０２ａは、その正面から見て、下辺側に沿って、所定間隔をあけて、周辺制御基板１５１０に備えるコネクタＣＮ２～ＣＮ７と干渉しない位置に、これらのコネクタＣＮ２～ＣＮ７に対して配線を接続するためのコネクタを挿入するときの力により周辺制御基板１５１０が反って周辺制御基板１５１０に形成される電気配線パターンが断線するのを防ぐ上下方向に細長い断線防止リブ部１５０２ａａ１～１５０２ａａ３がそれぞれ形成され、周辺制御基板１５１０に備えるコネクタＣＮ１及び音量調整スイッチ１５１０ｄと干渉しない位置に、コネクタＣＮ１に対して配線を接続するためのコネクタを挿入するときの力や音量調整スイッチ１５１０ｄを操作するときの力により周辺制御基板１５１０が反って周辺制御基板１５１０に形成される電気配線パターンが断線するのを防ぐ左右方向に細長い断線防止リブ部１５０２ａａ４が形成されている。
【０８３５】
ベース体１５０２を正面から見て、左側のベース側壁１５０２ｃのベース体１５０２の開口側近傍には、外側へ突出する係合部１５０２ｃａが形成されている。この係合部１５０２ｃａには、カバー体１５０１に形成される板状の案内部１５０１ｃａ，１５０１ｃｂと対応する位置に案内受部１５０２ｃａａ，１５０２ｃａｂと、カバー体１５０１に形成されるヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄと対応する位置にヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄと、がそれぞれ形成されている。ヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄは、Ｕ字溝形状の袋部１５０２ｃａｅ，１５０２ｃａｆが形成されている。
【０８３６】
案内受部１５０２ｃａａ，１５０２ｃａｂに、上述したカバー体１５０１に形成される板状の案内部１５０１ｃａ，１５０１ｃｂを挿入すると共に、ヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄのＵ字溝形状の袋部１５０２ｃａｅ，１５０２ｃａｆに、上述したカバー体１５０１に形成されるヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄのＬ字状の鉤部１５０１ｃｃａ，１５０１ｃｄａを挿入する。そして、ヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄのＵ字溝形状の袋部１５０２ｃａｅ，１５０２ｃａｆに、カバー体１５０１に形成されるヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄのＬ字状の鉤部１５０１ｃｃａ，１５０１ｃｄａが当接した状態で回り込ませることによって、ヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄのＵ字溝形状の袋部１５０２ｃａｅ，１５０２ｃａｆに、カバー体１５０１に形成されるヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄのＬ字状の鉤部１５０１ｃｃａ，１５０１ｃｄａを引っ掛けて係合することができるようになっている。
【０８３７】
また、右側のベース側壁１５０２ｅの中央には、カバー体１５０１に形成されるカバー側封印部１５０１ｅａと対応する位置に外側へ突出するベース側封印部１５０２ｅａが形成されている。また右側のベース側壁１５０２ｅの上側及び下側には、周辺制御ユニット１５００を遊技盤５に備える遊技パネル１１００に取り付けるための貫通孔１５０２ｅｂ１，１５０２ｅｂ２がそれぞれ形成されている。
【０８３８】
［６－３．各種コネクタ］
カバー体１５０１の内部空間内に取り付けられる周辺制御基板１５１０は、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＶＤＰ、音源、シリアルＡＴＡコントローラ（Ａｄｖａｎｃｅｄ　Ｔｅｃｈｎｏｌｏｇｙ　Ａｔｔａｃｈｍｅｎｔ、以下、「ＳＡＴＡコントローラ」と記載する。）、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る周辺制御ＩＣ１５１０ａと、遊技演出の進行や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）を制御することができる各種プログラムや演出の進行を規定する各種スケジュールデータを予め記憶する制御ＲＯＭ１５１０ｂと、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａに記憶される各種の制御情報（周辺データ）が転送されて記憶することができるＳＤＲＡＭ（Ｓｙｎｃｈｒｏｎｏｕｓ　Ｄｙｎａｍｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から構成されるＳＤＲ

ＡＭ１５１０ｃと、音量を調整することができるスライド方式の音量調整スイッチ１５１０ｄと、図示しないリアルタイムクロックＩＣに電源断時においても電源を供給することができるバックアップ電源１５１０ｅと、各種電源電圧を作成する図示しない電源作成回路と、各種コネクタＣＮ１～ＣＮ７と、を備えている。

【０８３９】

周辺制御基板１５１０に備える制御ＲＯＭ１５１０ｂは、１２８Ｍｂｉｔの記憶容量を有し、周辺制御基板１５１０に備えるＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２は、それぞれ２Ｇｂｉｔの記憶容量を有している。周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａは、６２Ｇｂｉｔの記憶容量を有している。

【０８４０】

周辺制御基板１５１０の各種Ｉ／Ｏインターフェイスとしては、各種シリアルＩ／Ｏ、各種パラレルＩ／Ｏ等がある。各種シリアルＩ／Ｏとしては、ＳＰＩ（Ｓｅｒｉａｌ Ｐｅｒｉｐｈｅｒａｌ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）通信、ＵＡＲＴ（Ｕｎｉｖｅｒｓａｌ Ａｓｙｎｃｈｒｏｎｏｕｓ Ｒｅｃｅｉｖｅｒ Ｔｒａｎｓｍｉｔｔｅｒ）通信、及びＩ２Ｃ（Ｉｎｔｅｒ－Ｉｎｔｅｇｒａｔｅｄ Ｃｉｒｃｕｉｔ）通信等である。

【０８４１】

本実施形態では、主制御基板１３１０からのコマンドを受信する通信方法としてＵＡＲＴ通信を採用し（コネクタＣＮ５を介して通信する。）、遊技盤５側に備える各種基板、扉枠側に備える各種基板に対して制御データを送信する通信方法としてＳＰＩ通信やＩ２Ｃ通信を採用している（コネクタＣＮ３、コネクタＣＮ６、及びコネクタＣＮ７のうち、対応するコネクタを介して通信している）。

【０８４２】

本実施形態では、ＳＰＩ通信やＩ２Ｃ通信を用いて、遊技盤５側に備える電気的駆動源（例えば、下部可動演出ユニット３１００に備える各種モータであり、コネクタＣＮ６を介して通信している。）や、扉枠３側に備える電気的駆動源（例えば、演出操作ユニット３００に備える操作リング駆動モータ３４２や操作ボタン昇降駆動モータ３６７等であり、コネクタＣＮ３を介して通信している。）を駆動する駆動制御ＩＣに対して駆動データを送信したり、遊技盤５側に備える複数のＬＥＤ（コネクタＣＮ７を介して通信している。）や扉枠３側に備える複数のＬＥＤ（コネクタＣＮ３を介して通信している。）に対してＬＥＤ制御ＩＣに対して発光データを送信したり、遊技盤５側に備える各種センサ（例えば、下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００に備える各種検知センサであり、コネクタＣＮ６を介して通信している。）からの信号を検知データとして受信したり、扉枠３側に備える各種センサ（例えば、演出操作ユニット３００に備える各種検知センサであり、コネクタＣＮ３を介して通信している。）からの信号を検知データとして受信したりする。なお、本実施形態では、ＳＰＩ通信による転送速度は、２５０ｋｐｂｓに設定され、Ｉ２Ｃ通信による転送速度は、１ｋｂｐｓに設定されている。

【０８４３】

各種パラレルＩ／Ｏとしては、ＧＰＩＯ（Ｇｅｎｅｒａｌ Ｐｕｒｐｏｓｅ Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ、汎用ＩＯ）がある。本実施形態では、遊技盤５の周辺制御ユニット１５００に備える空冷ファンＦＡＮの回転状態を伝える空冷ファンＦＡＮからの信号が（コネクタＣＮ１を介して）ＧＰＩＯに入力されたり、遊技盤５側に備える図示しない制御対象の動作や原点位置を確認する各種センサからの信号が（コネクタＣＮ６を介して）ＧＰＩＯに入力されたり、遊技盤５側に備える図示しない制御対象に対する制御信号をＧＰＩＯから（コネクタＣＮ６を介して）出力したり、周辺制御ＩＣ１５１０ａが動作している旨を報知するための周辺制御基板１５１０に備えるＬＥＤＭＬ４に信号をＧＰＩＯから出力したりする。

【０８４４】

本実施形態では、例えば、コネクタＣＮ１にはＧＰＩＯが割り当てられ、コネクタＣＮ３にはＳＰＩ通信、及びＩ２Ｃ通信が割り当てられ（つまり、コネクタＣＮ３は、ＳＰＩ

通信、及びＩ２Ｃ通信が併存するコネクタとして割り当てられ）、コネクタＣＮ５にはＵＡＲＴ通信が割り当てられ、コネクタＣＮ６にはＳＰＩ通信、及びＧＰＩＯが割り当てられ（つまり、コネクタＣＮ６は、ＳＰＩ通信、及びＧＰＩＯが併存するコネクタとして割り当てられ）、コネクタＣＮ７にはＳＰＩ通信が割り当てられている。

【０８４５】

周辺制御ＩＣ１５１０ａのＳＡＴＡコントローラは、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａとＳＡＴＡ規格に準拠する通信を確立することができ、２Ｇｂｐｓという高速な転送速度（３Ｇｂｐｓまで対応。）を実現している。周辺制御ＩＣ１５１０ａのＳＡＴＡコントローラは、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵの指示により、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａからの各種の制御情報（周辺データ）を、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＲＡＭに高速に転送したり、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２に高速に転送したりすることができるようになっている。

【０８４６】

ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２は、ＤＤＲ３ ＳＤＲＡＭ（Ｄｏｕｂｌｅ Ｄａｔａ Ｒａｔｅ３ Ｓｙｎｃｈｒｏｎｏｕｓ Ｄｙｎａｍｉｃ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）であり、高速なデータ通信速度を実現することができるものである。ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２は、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａからの各種の制御情報（周辺データ）が周辺制御ＩＣ１５１０ａのＳＡＴＡコントローラにより高速に転送される。

【０８４７】

周辺制御基板１５１０は、さらに、周辺データＲＯＭ基板１５２０と基板間接続するための特殊コネクタＳＣＮ１と、液晶出力基板１５３０と基板間接続するための特殊コネクタＳＣＮ２と、を備えている。周辺データＲＯＭ基板１５２０は、周辺制御基板１５１０と基板間接続するための特殊コネクタＳＣＮ３を備えている。液晶出力基板１５３０は、周辺制御基板１５１０と基板間接続するための特殊コネクタＳＣＮ４を備えている。

【０８４８】

周辺制御基板１５１０は、演出表示装置等の表示装置に描画する画像の描画データを複数種類の映像信号の方式で特殊コネクタＳＮＣ２から出力する。この複数種類の映像信号の方式としては、例えば、ＲＧＢ方式、ＬＶＤＳ方式、ＭＩＰＩ（Ｍｏｂｉｌｅ Ｉｎｄｕｓｔｒｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ Ｉｎｔｅｒｆａｃｅ）方式、ｅＤＰ（Ｅｍｂｅｄｄｅｄ ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔ）方式及びクロックレス方式等の複数種類の方式があり、本実施形態では、ＲＧＢ方式を１系統、ＬＶＤＳ方式を２系統（第１のＬＶＤＳ方式、第２のＬＶＤＳ方式）、及びＭＩＰＩ方式という４つの方式（合計４系統）が採用されている。また、本実施形態では、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式として、２つのＬＶＤＳ方式の系統のうち、一方のＬＶＤＳ方式の系統（例えば、第１のＬＶＤＳ方式の系統）が採用されている。なお、ＭＩＰＩ方式に代えて例えばｅＤＰ方式を採用し、ＲＧＢ方式を１系統、ＬＶＤＳ方式を２系統（第１のＬＶＤＳ方式、第２のＬＶＤＳ方式）、及びｅＤＰ方式を１系統とする周辺制御基板１５１０を作成することもできる。

【０８４９】

また、周辺制御基板１５１０は、さらに、制御ＲＯＭ１５１０ｂの近傍にＬＥＤＭＬ１と、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃの近傍にＬＥＤＭＬ２と、特殊コネクタＳＣＮ１の近傍にＬＥＤＭＬ３と、特殊コネクタＳＣＮ２の近傍にＬＥＤＭＬ４と、を備えている。周辺制御基板１５１０は、後述するが、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの各種電圧（直流＋３７Ｖ、直流＋１２Ｖ、及び直流＋５Ｖ）が直接供給されている。ＬＥＤＭＬ１は、直流＋５Ｖが供給されている状態を確認（モニター）するものであり、直流＋５Ｖが供給されている状態において点灯状態が維持される。ＬＥＤＭＬ２は、直流＋１２Ｖが供給されている状態を確認（モニター）するものであり、直流＋１２Ｖが供給されている状態において点灯状態が維持される。ＬＥＤＭＬ３は、直流＋３７Ｖが供給されている状態を確認（モニター）するものであり、直流＋３７Ｖが供給されている状態において点灯状態が維

持される。ＬＥＤＭＬ４は、周辺制御ＩＣ１５１０ａの動作を確認（モニター）するものであり、周辺制御ＩＣ１５１０ａが動作している状態において点灯状態が維持される。

【０８５０】

周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板がカバー平板１５０１ａの裏面側の所定位置に取り付けられて固定されると、上述したように、各種基板の表面（カバー平板１５０１ａの裏面側と対向する面）とカバー平板１５０１ａの裏面との間に所定高さの距離寸法（本実施形態では、１４．８ｍｍ）を有する空間が形成される状態となる。このように形成される空間内を、周辺制御基板１５１０の表面に備えるＬＥＤＭＬ１～ＬＥＤＭＬ４が点灯することによって、明るく照らすことができるようになっている。

【０８５１】

周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１，ＳＣＮ２、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３、及び液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４は、フローティング機構を備えている点で、周辺制御基板１５１０に備えるコネクタＣＮ１～ＣＮ７、及び液晶出力基板１５３０に備えるコネクタＣＮ８～ＣＮ１０と構造が全くことなっている。これらのコネクタＣＮ１～ＣＮ１０は、それぞれソケットであり、周辺制御基板１５１０及び液晶出力基板１５３０に対して垂直方向に、対応するコネクタのプラグを挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合する。コネクタＣＮ１～ＣＮ１０のソケットは、この嵌合する際に、周辺制御基板１５１０及び液晶出力基板１５３０を正面から見てそれぞれ上下方向へ移動する量が全くない構造となっている。

【０８５２】

周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１，ＳＣＮ２は、それぞれプラグであり、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３、及び液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４は、それぞれソケットである。

【０８５３】

周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１のプラグに挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合する。周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットは、この嵌合する際に、周辺データＲＯＭ基板１５２０（周辺制御基板１５１０）を正面から見てソケットが前後方向（パチンコ機１の背面と正面との方向）へ向かって所定距離範囲を動くことによって押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することができるというフローティング機構が設けられている構造となっている。なお、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットは、周辺データＲＯＭ基板１５２０がカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面側の所定位置に取り付けられて固定される状態において、周辺データＲＯＭ基板１５２０（周辺制御基板１５１０）を正面から見て上述した所定距離範囲のうち、最大限動いたとしても、特殊コネクタＳＣＮ３のソケットの正面（上面）がカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面に接触しないように、特殊コネクタＳＣＮ３のソケットの正面（上面）と、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面と、の間にすき間が形成されている。

【０８５４】

液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２のプラグに挿入して押し込むことによりソケットとプラグとが嵌合する。液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットは、この嵌合する際に、液晶出力基板１５３０（周辺制御基板１５１０）を正面から見てソケットが前後方向（パチンコ機１の背面と正面との方向）へ向かって所定距離範囲を可動することによって押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することができるというフローティング機構が設けられている構造となっている。なお、液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットは、液晶出力基板１５３０がカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面側の所定位置に取り付けられて固定される状態において、液晶出力

基板１５３０（周辺制御基板１５１０）を正面から見て上述した所定距離範囲のうち、最大限動いたとしても、特殊コネクタＳＣＮ４のソケットの正面（上面）がカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面に接触しないように、特殊コネクタＳＣＮ４のソケットの正面（上面）と、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面と、の間にすき間が形成されている。

【０８５５】

ここで、周辺データＲＯＭ基板１５２０に特殊コネクタＳＣＮ３、液晶出力基板１５３０に特殊コネクタＳＣＮ４を採用した理由について簡単に説明する。周辺データＲＯＭ基板１５２０には、周辺制御基板１５１０の制御対象となっている各種の制御情報（周辺データ）を記憶することができる周辺データＲＯＭ１５２０ａを備えている。各種の制御情報（周辺データ）としては、演出表示装置１６００にさまざまな演出画像を描画するための背景画像、キャラクタ画像、図柄画像等の画像データ、扉枠３や遊技盤５に備える各種装飾基板に複数実装される各種ＬＥＤ等の発光態様（点灯、階調、点滅、消灯等）を規定する発光データ、音楽、音声、警告音、報知音等の音データ、扉枠３や遊技盤５に備える各種可動演出体を駆動制御するための駆動データ等を挙げることができる。

【０８５６】

周辺データＲＯＭ１５２０ａは、ＮＡＮＤ型フラッシュ（不揮発性）メモリであり、ＮＯＲ型フラッシュ（不揮発性）メモリと比べて安価であり、大容量であり、そして各種データの書き込みを高速に行うことができる。周辺データＲＯＭ１５２０ａは、動作電圧が低く、消費電力を抑制することができと共に、ＳＡＴＡ規格に準拠する通信による高速な転送速度を実現することができる。

【０８５７】

このように、周辺データＲＯＭ１５２０ａとしてＮＡＮＤ型フラッシュ（不揮発性）メモリを採用することによって、コストダウンを実現すると共に、消費電力の抑制に寄与し、記憶した各種データを高速な転送速度により読み出すことができる。ところが、周辺データＲＯＭ１５２０ａは、その動作電圧が低いことにより消費電力を抑制することができるものの、動作電圧が低いことによってノイズの影響を受けやすい。また周辺データＲＯＭ基板１５２０から、周辺データＲＯＭ１５２０ａに記憶される各種データを周辺制御基板１５１０に対して、正確にかつ確実に伝送する必要がある。そこで、本実施形態では、周辺データＲＯＭ基板１５２０と周辺制御基板１５１０との基板間を、配線（ハーネス）を介して、電気的に接続するという構成を採用せず、周辺データＲＯＭ基板１５２０と周辺制御基板１５１０とを基板間コネクタにより電気的に接続するという構成を採用することで基板間伝送路に対して侵入するノイズの影響を低減している。

【０８５８】

カバー体１５０１の内部空間内に各種基板の取り付け手順については後述するが、周辺データＲＯＭ基板１５２０は、自身に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１のプラグに挿入して押し込んだ後に、周辺制御基板１５１０と共に、周辺データＲＯＭ基板１５２０及び液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する必要があるため、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを採用することにより、この周辺制御基板１５１０と共に、周辺データＲＯＭ基板１５２０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板１５１０と周辺データＲＯＭ基板１５２０との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【０８５９】

また、カバー体１５０１は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、設計寸法距離公差内であるものの、成型後にカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａが反る場合がある。このような場合であっても、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを採用することにより、周辺制御基板１５１０と共に、周辺データＲＯＭ基板１５２０を、反ったカバー平板１５０

１ａの裏面側に固定する際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板１５１０と周辺データＲＯＭ基板１５２０との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【０８６０】

液晶出力基板１５３０は、周辺制御基板１５１０から伝送される演出表示装置１６００に描画する画像の描画データをコネクタＣＮ１０から出力することにより、演出表示装置１６００に演出の進行（例えば、遊技者に対して通常状態と比べて有利な大当り遊技状態が発生する旨を伝える画像、大当り遊技状態が発生しない旨を伝える画像、大当り遊技状態が発生しないものの、通常状態と比べて大当り遊技状態が発生する状態へ近づいている旨を伝える画像等）を画像として描画する重要な基板である。このため、周辺制御基板１５１０からの演出表示装置１６００に描画する画像の描画データを液晶出力基板１５３０に対して、正確にかつ確実に伝送する必要がある。そこで、本実施形態では、液晶出力基板１５３０と周辺制御基板１５１０との基板間を、配線（ハーネス）を介して、電気的に接続するという構成を採用せず、液晶出力基板１５３０と周辺制御基板１５１０とを基板間コネクタにより電気的に接続するという構成を採用することで基板間伝送路に対して侵入するノイズの影響を低減している。

【０８６１】

カバー体１５０１の内部空間内に各種基板の取り付け手順については後述するが、液晶出力基板１５３０は、自身に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２のプラグに挿入して押し込んだ後に、周辺制御基板１５１０と共に、周辺データＲＯＭ基板１５２０及び液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する必要があるため、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを採用することにより、この周辺制御基板１５１０と共に、液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板１５１０と液晶出力基板１５３０との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【０８６２】

また、カバー体１５０１は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、設計寸法距離公差内であるものの、成型後にカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａが反る場合がある。このような場合であっても、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを採用することにより、周辺制御基板１５１０と共に、液晶出力基板１５３０を、反ったカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺制御基板１５１０と液晶出力基板１５３０との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【０８６３】

なお、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０がカバー平板１５０１ａの裏面側に固定されると、上述したように、周辺制御基板１５１０の裏面と、周辺データＲＯＭ基板１５２０の裏面と、液晶出力基板１５３０の裏面と、が同一の平面上に配置されるようになっているため、周辺制御基板１５１０に表面に対して周辺データＲＯＭ基板１５２０や液晶出力基板１５３０を配置するという立体配置を行う場合と比べると、周辺制御ユニット１５００の前後方向（つまり奥行き方向）の距離寸法を小さくすることができるため、例えば、遊技盤５に大型の可動演出ユニット（可動演出体を作動することができる電気的駆動源や駆動機構、及び原点位置や作動位置を検出するための各種センサー）を配置するための奥行き方向の距離寸法の確保に寄与することができる。

【０８６４】

［６－４．周辺制御ユニットの組み立て方法］

ここで、周辺制御ユニット１５００の組み立て方法について説明する。まず、周辺デー

タＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１のプラグに挿入して押し込む。続いて、液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２のプラグに挿入して押し込む。

【０８６５】

続いて、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０及び液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に取り付けるために、周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される貫通孔１５２０ｒ１，１５２０ｒ３を、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ａｉ１，１５０１ａｉ２に挿入すると共に、液晶出力基板１５３０に形成される貫通孔１５３０ｒ２，１５３０ｒ４を、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ａｎ１，１５０１ａｎ２に挿入する。これにより、周辺制御基板１５１０に形成される貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４は、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４と対応する配置となり、周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される貫通孔１５２０ｒ２，１５２０ｒ４は、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｈ１，１５０１ａｈ２と対応する配置となり、そして液晶出力基板１５３０に形成される貫通孔１５３０ｒ１，１５３０ｒ３は、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｍ１，１５０１ａｍ２と対応する配置となる。

【０８６６】

続いて、周辺データＲＯＭ基板１５２０に形成される貫通孔１５２０ｒ２，１５２０ｒ４に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｈ１，１５０１ａｈ２へ向かってねじ込むことにより周辺データＲＯＭ基板１５２０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定し、液晶出力基板１５３０に形成される貫通孔１５３０ｒ１，１５３０ｒ３に図示しない金属製のナベねじを挿入してカバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｍ１，１５０１ａｍ２へ向かってねじ込むことにより液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する。

【０８６７】

続いて、周辺制御基板１５１０に形成される貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４を、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４に合わせるように配置し、貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４へ向かってねじ込むことにより周辺制御基板１５１０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する。このように、周辺データＲＯＭ基板１５２０、液晶出力基板１５３０、及び周辺制御基板１５１０のうち、周辺制御基板１５１０を最後にカバー平板１５０１ａの裏面側に固定するようになっている。

【０８６８】

周辺データＲＯＭ基板１５２０は、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ａｉ１，１５０１ａｉ２に挿入されことにより上下左右方向の移動が拘束されると共に、液晶出力基板１５３０は、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス突出部１５０１ａｎ１，１５０１ａｎ２に挿入されることにより上下左右方向の移動が拘束されるのに対して、周辺制御基板１５１０には、上下左右方向を拘束するための取付ボス突出部がカバー平板１５０１ａの裏面側に形成されていない。これは、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定することにより上下左右方向を拘束して、このような拘束による寸法誤差を、周辺制御基板１５１０をカバー平板１５０１ａの裏面側に固定する際に、周辺制御基板１５１０に形成される貫通孔１５１０ｒ１～１５１０ｒ４と、カバー平板１５０１ａの裏面側に形成される取付ボス孔１５０１ａｇ１～１５０１ａｇ４と、におけるそれぞれの寸法公差により吸収することができるようになっている。

【０８６９】

続いて、カバー平板１５０１ａの裏面側に周辺データＲＯＭ基板１５２０、液晶出力基板１５３０、及び周辺制御基板１５１０が固定された状態において、カバー体１５０１に形成される板状の案内部１５０１ｃａ，１５０１ｃｂを、ベース体１５０２の係合部１５０２ｃａに形成される案内受部１５０２ｃａａ，１５０２ｃａｂに挿入すると共に、カバー体１５０１に形成されるヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄのＬ字状の鉤部１５０１ｃｃａ，１５０１ｃｄａを、ベース体１５０２の係合部１５０２ｃａに形成されるヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄのＵ字溝形状の袋部１５０２ｃａｅ，１５０２ｃａｆに挿入する。

【０８７０】

続いて、ヒンジ受け部１５０２ｃａｃ，１５０２ｃａｄのＵ字溝形状の袋部１５０２ｃａｅ，１５０２ｃａｆに、カバー体１５０１に形成されるヒンジ掛け部１５０１ｃｃ，１５０１ｃｄのＬ字状の鉤部１５０１ｃｃａ，１５０１ｃｄａが当接した状態でベース体１５０２によりカバー体１５０１の開口側を覆うように回り込ませてそのままベース体１５０２をカバー体１５０１に被せた状態において、カバー体１５０１に形成されるカバー側封印部１５０１ｅａに図示しない金属製のアンカーリベットが挿入された金属製ワンウェイネジを挿入してベース体１５０２に形成されるベース側封印部１５０２ｅａへ向かってねじ込む。金属製ワンウェイネジがねじ込まれることにより金属製アンカーリベットの先端面がベース側封印部１５０２ｅａにおいて外部へ向かって広がることによって、カバー体１５０１に形成されるカバー側封印部１５０１ｅａと、ベース体１５０２に形成されるベース側封印部１５０２ｅａと、が封印される状態となる。

【０８７１】

このような封印された状態においては、ベース体１５０２のベース側壁１５０２ｂ～１５０２ｅの内側にカバー体１５０１のカバー側壁１５０１ｂ～１５０１ｅが嵌まると共に内接（面接触）する状態となる。これにより、カバー体１５０１、及びベース体１５０２は、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であるため、カバー体１５０１、及びベース体１５０２が導通する状態となる。なお、このような封印された状態を解除する場合には、カバー体１５０１に形成されるカバー側封印部１５０１ｅａを工具により破壊しなければならい構造となっている。したがって、開閉の痕跡を見ることで、カバー体１５０１とベース体１５０２とから構成される周辺制御基板ボックス１５０５の不正な開閉を発見することができ、周辺制御基板ボックス１５０５への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０８７２】

続いて、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａに形成されるＦＡＮ取付凹部１５０１ａａに空冷ファンＦＡＮを押し込み、空冷ファンＦＡＮからの複数の配線をカバー体１５０１のカバー平板１５０１ａに形成される配線引出凹部１５０１ａｂから引き出し、取付孔１５０１ａａｃ１，ａａｃ２にそれぞれカバー平板１５０１ａの正面から後方へ向かって、図示しない金属製の座付きナベねじ（ナベ頭と平ワッシャーとを一体とした形状を有するねじ）をねじ込む。

【０８７３】

続いて、液晶出力基板１５３０のコネクタＣＮ１０に対して、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａに形成される配線引出開口部１５０１ａｅを介して、演出表示装置１６００への複数の配線（ハーネス）を接続するためのコネクタを挿入して取り付けて、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａに形成される取付凹部１５０１ａｆに配線カバー体１５０３を嵌め合わせる。配線カバー体１５０３に形成される貫通孔１５０３ｂ１，１５０３ｂ２に図示しない金属製のナベねじを挿入して取付孔１５０１ａｆｂ１，１５０１ａｆｂ２にそれぞれ配線カバー体１５０３の正面から後方へ向かってねじ込むことにより、配線カバー体１５０３を取付凹部１５０１ａｆに固定する。これにより、複数の配線は、配線カバー体１５０３によりカバーされて触れることができない。

【０８７４】

このように組み立てられる周辺制御ユニット１５００を遊技盤５に備える遊技パネル１

１００に取り付ける場合には、周辺制御ユニット１５００を正面から見て、周辺制御ユニット１５００の左辺側（周辺制御ユニット１５００のベース体１５０２に形成される係合部１５０２ｃａ側）を遊技パネル１１００に設けられる図示しない装着溝に挿入して周辺制御ユニット１５００のベース体１５０２に形成される貫通孔１５０２ｅｂ１，１５０２ｅｂ２に図示しない金属製のナベねじを挿入して遊技パネル１１００に設けられる図示しない取付孔へ向かってねじ込むことにより固定する。

【０８７５】

なお、上述した組み立て方法のうち、カバー体１５０１の内部空間内に各種基板の取り付け手順においては、例えば、まず周辺データＲＯＭ基板１５２０を周辺制御基板１５１０のカバー平板１５０１ａの裏面側における上述した所定位置（周辺データＲＯＭ基板１５２０は、カバー体１５０１を背面から見て、カバー体１５０１の右上側に配置されている。）に固定すると共に、液晶出力基板１５３０を周辺制御基板１５１０のカバー平板１５０１ａの裏面側における上述した所定位置（液晶出力基板１５３０とは、カバー体１５０１を背面から見て、カバー体１５０１の右下側に配置されている。）に固定した後において、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１のプラグに挿入して押し込むと共に、液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２のプラグに挿入して押し込み、周辺制御基板１５１０を上述した所定位置（周辺制御基板１５１０は、カバー体１５０１を背面から見て、カバー体１５０１の左側に詰めて配置されている。）に固定することもできる。このような各種基板の取り付け手順においても、上述したフローティング機構が設けられる特殊コネクタＳＣＮ３，ＳＣＮ４のソケットを採用することにより、この押し込む際に生ずる前後方向の誤差を吸収することで、プラグとソケットとに複数形成される接続端子の破損を防止して、周辺データＲＯＭ基板１５２０と周辺制御基板１５１０との基板間における伝送路を確実にそれぞれ形成することができることができると共に、液晶出力基板１５３０と周辺制御基板１５１０との基板間における伝送路を確実に形成することができることができる。

【０８７６】

ところで、パチンコ機に装着される遊技盤には、遊技仕様が異なる複数種類のものが存在する。本実施形態では、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面側に、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板を３つに分割してそれぞれ取り付けることができるように構成すると共に、周辺制御基板１５１０はパチンコ機に装着される遊技盤の遊技仕様に依存されない共通に利用することができる基板とし、周辺データＲＯＭ基板１５２０は周辺データＲＯＭ１５２０ａに遊技盤の遊技仕様ごとに対応する周辺データが記憶されることで遊技盤の遊技仕様に依存される基板とし、液晶出力基板１５３０は演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式に依存される基板としている。

【０８７７】

これにより、周辺制御基板１５１０は、遊技盤の遊技仕様に依存されない基板であって、かつ、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式に依存されない基板であり、共通化された基板となっているため、再利用（使い回し）することができる。また、遊技盤の遊技仕様ごとに対応する周辺データが記憶される周辺データＲＯＭ１５２０ａを備える周辺データＲＯＭ基板１５２０と周辺制御基板１５１０とが上述した基板間コネクタにより電気的に接続されるようになっているため、遊技盤の遊技仕様に合わせて、周辺データＲＯＭ基板１５２０を容易に交換することができる。

【０８７８】

演出表示装置等の表示装置に入力される映像信号の方式には、例えば、上述したように、ＲＧＢ方式、ＬＶＤＳ方式、ＭＩＰＩ方式、ｅＤＰ方式及びクロックレス方式等の複数種類の方式がある。これら複数種類の方式と対応する液晶出力基板１５３０と周辺制御基板１５１０とが上述した基板間コネクタにより電気的に接続されるようになっている。つまり、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式に合わせて、液晶出力基板１５

３０を容易に交換することができる。本実施形態では、上述したように、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式として、２つのＬＶＤＳ方式の系統のうち、一方のＬＶＤＳ方式の系統（例えば、第１のＬＶＤＳ方式の系統）が採用されているため、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式（ＬＶＤＳ方式）に合わせた液晶出力基板１５３０が周辺制御基板１５１０と上述した基板間コネクタにより電気的に接続されている。

【０８７９】

また、本実施形態では、カバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３は、すべてポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製として構成されると共に、カバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）の裏面側に周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板が金属製のナベねじによりそれぞれ固定されると、これらのグランド（ＧＮＤ）に接地されて同一のグランド（ＧＮＤ）となるように構成されているため、カバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３から侵入したノイズを各種基板のグランド（ＧＮＤ）へ流し、ノイズを除去することができるようになっている。これにより、各種基板に、このようなノイズを除去する専用のフィルタをそれぞれ備える必要がなく、各種基板のコストダウンに寄与することができる。

【０８８０】

ここで、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａに形成される複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚの配置について説明する。これらの複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚは、上述したように、カバー体１５０１の内側空間を空冷することができると共に、不正の有無を確認することができる機能も有している。

【０８８１】

具体的には、周辺制御ユニット１５００が上述したように組み立てると、図１２４に示すように、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの右側に形成される複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚは、周辺制御基板１５１０に備える制御ＲＯＭ１５１０ｂの表面に印刷されている品番や型式（又は管理番号）と、制御ＲＯＭ１５１０ｂのＩＣピンの状態と、を視認することができるように、つまり多方向の角度から制御ＲＯＭ１５１０ｂの表面とＩＣピンの状態とを確認することができるように、制御ＲＯＭ１５１０ｂの形状より大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、制御ＲＯＭ１５１０ｂの改変を、複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚを介して、確認することができる。また、制御ＲＯＭ１５１０ｂの近傍に配置されるＬＥＤＭＬ１は、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの直流＋５Ｖが供給されている状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、直流＋５Ｖが供給されている状態を確認（モニター）する機能を有しているものの、制御ＲＯＭ１５１０ｂを明るく照らすというスポットライトとしての機能も更に有することによって、制御ＲＯＭ１５１０ｂの表面とＩＣピンの状態との視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【０８８２】

また、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの左側に形成される複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚは、周辺制御基板１５１０と周辺データＲＯＭ基板１５２０との基板間コネクタの接続状態を確認することができるように、基板間コネクタの形状（周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１と周辺データＲＯＭ基板１５２０に特殊コネクタＳＣＮ３とにより構成される形状）より大きな領域であって、さらに、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａの表面に印刷されている品番や型式（又は管理番号）と、周辺データＲＯＭ１５２０ａのＩＣピンの状態と、を視認することができるように、つまり多方向の角度から周辺データＲＯＭ１５２０ａの表面とＩＣピンの状態とをほぼ確認することができる大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１と周辺データＲＯＭ基板１５２０に特殊コネクタＳＣＮ３とによる基板間コネクタの改変を、複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚを介して、確認することができる。また、特殊コネクタＳＣＮ

１の近傍に配置されるＬＥＤＭＬ３は、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの直流＋３７Ｖが供給されている状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、直流＋３７Ｖが供給されている状態を確認（モニター）する機能を有しているものの、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１と周辺データＲＯＭ基板１５２０に特殊コネクタＳＣＮ３とによる基板間コネクタを明るく照らすというスポットライトとしての機能も更に有することによって、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１と周辺データＲＯＭ基板１５２０に特殊コネクタＳＣＮ３とによる基板間コネクタの視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【０８８３】

また、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの左下側に形成される複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚは、周辺制御基板１５１０と液晶出力基板１５３０との基板間コネクタの接続状態を確認することができるように、基板間コネクタの形状（周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２と液晶出力基板１５３０に特殊コネクタＳＣＮ４とにより構成される形状）より大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２と液晶出力基板１５３０に特殊コネクタＳＣＮ４とによる基板間コネクタの改変を、複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚを介して、確認することができる。また、特殊コネクタＳＣＮ２の近傍に配置されるＬＥＤＭＬ４は、周辺制御ＩＣ１５１０ａが動作している状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、周辺制御ＩＣ１５１０ａの動作を確認（モニター）する機能を有しているものの、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２と液晶出力基板１５３０に特殊コネクタＳＣＮ４とによる基板間コネクタを明るく照らすというスポットライトとしての機能を有することによって、周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２と液晶出力基板１５３０に特殊コネクタＳＣＮ４とによる基板間コネクタの視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【０８８４】

また、ＦＡＮ取付凹部１５０１ａａの右下側に形成される複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚは、周辺制御基板１５１０に備えるＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２の表面に印刷されている品番や型式と、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２のＩＣピンの状態と、を視認することができるように、つまり多方向の角度からＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２の表面とＩＣピンの状態とを確認することができるように、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２の形状より大きな領域となるようにそれぞれ分散して配置されている。これにより、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２の改変を、複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚを介して、確認することができる。また、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から構成されるＳＤＲＡＭ１５１０ｃの近傍に配置されるＬＥＤＭＬ２は、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの直流＋１２Ｖが供給されている状態において点灯状態が維持されるようになっているため、本来、直流＋１２Ｖが供給されている状態を確認（モニター）する機能を有しているものの、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃを明るく照らすというスポットライトとしての機能も更に有することによって、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ（つまり、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２）の表面とＩＣピンの状態との視認性の向上に寄与することができるようになっている。

【０８８５】

また、空冷ファンＦＡＮの羽部を構成する複数のブレードのうち、ブレードとブレードとのすき間（具体的には、検査人が空冷ファンＦＡＮの羽部を回転させることによりブレードとブレードとのすき間）から周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａの品番を確認することができる。これにより、周辺制御ＩＣ１５１０ａの周囲に不正基板が配置されていないかを、複数の円形状を有する通風孔１５０１ａｚを介して、確認することができる。

【０８８６】

なお、本実施形態では、周辺制御基板１５１０に備えるＬＥＤＭＬ１～ＬＥＤＭＬ４として、面実装型であって角度が１２０度程度というワイドなものであり、指向性の弱いタ

イプのものが採用されているため、照明としての用途にも適している。周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板がカバー平板１５０１ａの裏面側の所定位置に取り付けられて固定されると、上述したように、各種基板の表面（カバー平板１５０１ａの裏面側と対向する面）とカバー平板１５０１ａの裏面との間に所定高さの距離寸法（本実施形態では、１４．８ｍｍ）を有する空間が形成される状態となる。照明としての用途にも適している周辺制御基板１５１０の表面に備えるＬＥＤＭＬ１～ＬＥＤＭＬ４が点灯することによって、このように形成される空間内を明るく照らすことができる。

【０８８７】

また、周辺制御基板１５１０に備えるＬＥＤＭＬ１～ＬＥＤＭＬ４の発光面とそれぞれ対向する、カバー体１５０１のカバー平板１５０１ａの裏面の領域及びその周囲に対しては、ＬＥＤＭＬ１～ＬＥＤＭＬ４が発した光を反射させて再び周辺制御基板１５１０へ向かわせる図示しない反射部がそれぞれ形成されている。これらの図示しない反射部としては、白色などの明るい色の着色塗料のほかに光沢を有する着色塗料であってもよいし、光沢を有する金属製シートを貼り付けてもよい。

【０８８８】

また、周辺制御ユニット１５００が遊技盤５の近傍には、図４に示したように、遊技盤５の上方に球タンク５５２やタンクレール５５３が配置され、遊技盤５の側方に払出ユニット５６０が配置されるため、これらにより構成される球経路において遊技球が互いにこすれ合って帯電して静電放電することでノイズ源となる。このため、球経路が形成される遊技盤５の近傍は、遊技球からの静電放電によるノイズの影響を受ける環境が存在する。またパチンコ機１は、遊技ホールの島設備に背向かいで列設されている。このように、遊技盤５の周囲はノイズの影響を極めて受け易い環境下にある。そこで、本実施形態においては、カバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３を、上述したように、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製とすると共に、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０と同一のグランド（ＧＮＤ）に接地する構成を採用した。これにより、遊技盤５の遊技パネル１１００の後側に取り付けられる周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、及びベース体１５０２等を介して侵入するノイズを、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板のグランド（ＧＮＤ）へ流し、ノイズを除去することができる。

【０８８９】

因みに、従来より、図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データが記憶されるＲＯＭ、種々の画像を表示する表示装置を制御するＣＰＵ等が実装される演出制御基板等を備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１６－１１６６６７号公報（図２））。ところで、表示装置に入力される映像信号の方式には複数種類のものがある。このため、この文献に記載される遊技機においては、表示装置に入力される映像信号に合わせて演出制御基板を改変して製造する必要があり、演出制御基板のコストを抑制することが困難であった。

【０８９０】

［７．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１２５を参照して説明する。図１２５は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。パチンコ機１の主な制御構成は、図示するように、遊技盤５に取付けられる主制御基板１３１０及び周辺制御基板１５１０と、本体枠４に取付けられる払出制御基板６３３と、から構成されており、それぞれ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からの各種コマンドに基づいて演出の進行を制御する。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１８２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。

【０８９１】
［７－１．主制御基板］
遊技の進行を制御する主制御基板１３１０は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ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ＭＰＵ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、を備えている。主制御ＭＰＵ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。
【０８９２】
主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ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２５１１、一般入賞口２００１ａに受入れられた遊技球Ｂを検出する一般入賞口センサ３００１ａ、一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに受入れられた遊技球Ｂを検出する一般入賞口センサ３００１ｂ、ゲート部２００３を通過した遊技球Ｂを検知するゲートセンサ２３０１、第一大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを検知する第一カウントセンサ２５１２、第一大入賞口２００５に受入れられて振分部材によって特定領域に振り分けられた遊技球Ｂを検知する特定領域センサ２５１２ａ、第二大入賞口２００６に受入れられた遊技球Ｂを検知する第二カウントセンサ２５１３、及び遊技領域５ａ内における不正な磁気を検知する磁気センサ３００３、等からの検出信号がそれぞれ主制御入力回路を介して主制御Ｉ／Ｏポートに入力される。
【０８９３】
主制御ＭＰＵは、これらの検出信号に基づいて、主制御Ｉ／Ｏポート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、始動口ソレノイド２５１４、第一アタッカソレノイド２５１５、第二アタッカソレノイド２５１６、及び振分ソレノイド２１１１に駆動信号を出力したり、主制御Ｉ／Ｏポートから機能表示ユニット１４００の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。
【０８９４】
なお、本実施形態おいて、貯留球演出ユニット３４００に一般入賞口センサ２００１ａ、第一始動口センサ３００２、第二始動口センサ２５１１、ゲートセンサ２３０１、第一カウントセンサ２５１２、特定領域センサ２５１２ａ、及び第二カウントセンサ２５１３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、裏ユニット３０００に設けられる一般入賞口センサ３００１ｂ（一般入賞口センサ３００１ｂは、上述したように、表ユニット２０００の一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに受入れられた遊技球Ｂを検知することができるものである。）には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球Ｂが、第一始動口２００２や第二始動口２００４に頻繁に入球すると共に、ゲート部２００３を頻繁に通過し、また貯留球演出ユニット３４００に頻繁に受入れられるため、第一始動口センサ３００２、第二始動口センサ２５１１、ゲートセンサ２３０１、及び一般入賞口センサ３００１ａ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２５１１、ゲートセンサ２３０１、及び一般入賞口センサ３００１ａ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。
【０８９５】
また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当り」遊技、等）が発生すると、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が開放されて遊技球Ｂが頻繁に入球するため、第一カウントセンサ２５１２及び第二カウントセンサ２５１３による遊技球Ｂの検

出も頻繁に発生する。このため、第一カウントセンサ２５１２及び第二カウントセンサ２５１３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、特定領域センサ２５１２ａも大当り遊技の発生に関わる重要（遊技者の利益に直結する）なセンサであるため、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、表ユニット２０００の一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄは、遊技球Ｂの入球を１つの一般入賞口センサ３００１ｂを用いて検出されるように構成されているものの、遊技球Ｂが表ユニット２０００の一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに頻繁に入球するものでないため、一般入賞口センサ３００１ｂ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３００１ｂ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。

【０８９６】

また、主制御ＭＰＵ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ＭＰＵ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ポートから周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａに送信したりする。なお、主制御ＭＰＵは、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ＩＣ１５１０ａに送信する。

【０８９７】

主制御基板１３１０には、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの各種電圧（直流＋３７Ｖ、直流＋１２Ｖ、及び直流＋５Ｖ）が払出制御基板６３３を介して供給されている。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ＭＰＵは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を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。

【０８９８】

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ＭＰＵの主制御Ｉ／Ｏポートに入力されるほかに、払出制御基板６３３等にも出力されている。

【０８９９】

［７－２．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エラー解除スイッチと、を備えている。

【０９００】

［７－２－１．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。
【０９０１】
払出制御部６３３ａの払出制御ＭＰＵは、主制御基板１３１０からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドをシリアル方式で払出制御Ｉ／Ｏポートで受信したり、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）が払出制御入力回路を介して払出制御Ｉ／Ｏポートに入力されたりするほかに、満タン検知センサ１５４からの検出信号、球切検知センサ５７４からの検出信号、払出検知センサ５９１からの検出信号、及び羽根回転検知センサ５９０からの検出信号が払出制御入力回路を介して払出制御Ｉ／Ｏポートに入力されたりする。
【０９０２】
球誘導ユニット５７０の球切検知センサ５７４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、及び羽根回転検知センサ５９０からの検出信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御ＭＰＵの払出制御Ｉ／Ｏポートに入力される。
【０９０３】
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からの検出信号、及び外枠２に対する本体枠４の開放を検出する本体枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御ＭＰＵの払出制御Ｉ／Ｏポートに入力される。
【０９０４】
また、ファールカバーユニット１５０の満タン検知センサ１５４からの検出信号は、払出制御入力回路を介して、払出制御ＭＰＵの払出制御Ｉ／Ｏポートに入力される。
【０９０５】
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から払出モータ駆動回路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ポートからエラー 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、シリアル方式で払出制御Ｉ／Ｏポートから主制御基板１３１０に送信したり、実際に払出した遊技球Ｂの球数を払出制御Ｉ／Ｏポートから外部端子板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。
【０９０６】
エラーＬＥＤ表示器（図示は省略）は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板１３１０と払出制御基板６３３との基板間の電気的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切検知センサ５７４からの検出信号に基づいて払出装置５８０内に遊技球Ｂがない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、羽根回転検知センサ５９０からの検出信号に基づいて払出装置５８０の払出通路５８０ａと払出羽根５８９との間に遊技球Ｂがかみ込んで払出羽根５８９が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、払出検知センサ５９１からの検出信号に基づいて払出検知センサ５９１に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ１５４からの検出信号に基づいてファールカバーユニット１５０内に貯留された遊技球Ｂで満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板６３３からＣＲユニットまでに亘るいずれかにおいて電気的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには

「ストック中」である旨（具体的には、まだ払出していない遊技球Ｂの球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。

【０９０７】

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ＭＰＵの払出制御Ｉ／Ｏポートで受信される。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共に、その残度の表示信号を球貸操作ユニット２２０へ出力し、この信号が球貸操作ユニット２２０の球貸表示部に入力されて表示される。

【０９０８】

［７－２－２．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共に、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。

【０９０９】

ハンドルユニット１８０の関係では、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からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。またＣＲユニットとＣＲユニット接続端子板とが電気的に接続されると、ＣＲ接続信号として発射制御入力回路に入力され、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル１８２の回転位置に応じて遊技球Ｂを遊技領域５ａに向かって打ち出す強度を電気的に調節するハンドル回転検知センサ１８９からの信号は、発射ソレノイド駆動回路に入力される。

【０９１０】

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１８２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が終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止することにより受入れた遊技球Ｂを球発射装置５４０側へ送る。このように、発射ソレノイド駆動回路から発射ソレノイド５４２に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送給ソレノイド駆動回路から球送給ソレノイド１４５に出力される駆動電流は一定に制御されている。

【０９１１】

なお、払出制御基板６３３には、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの各種電圧（直流＋３７Ｖ、直流＋１２Ｖ、及び直流＋５Ｖ）が直接供給されている。この払出制御基板６３３に各種電圧を供給する電源基板６３０は、電源遮断時にでも所定時間、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キャパシタを備えている。このキャパシタにより払出制御ＭＰＵは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御基板６３３の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、払出制御基板６３３のＲＡＭから完全に消去（クリア）される。

【０９１２】

［７－３．周辺制御基板］

周辺制御基板１５１０は、上述したように、主制御基板１３１０からの各種コマンドに基づいて演出の進行を制御するものであり、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＶＤＰ、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る周辺制御ＩＣ１５１０ａと、各種プログラムや演出の進行を規定する各種スケジュールデータを予め記憶する制御ＲＯＭ１５１０ｂと、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａに記憶される各種の制御情報（周辺データ）が転送されて記憶することができるＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から構成されるＳＤＲＡＭ１５１０ｃと、音量を調整することができるスライド方式の音量調整スイッチ１５１０ｄと、図示しないリアルタイムクロックＩＣに電源断時においても電源を供給することができるバックアップ電源１５１０ｅと、各種電源電圧を作成する図示しない電源作成回路と、図示しない周辺制御入力回路と、を備えている。各種Ｉ／Ｏインターフェイスとしては、各種シリアルＩ／Ｏポート、各種パラレルＩ／Ｏポート等を挙げることができる。

【０９１３】

周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵは、電源投入時（停電から復電する場合も含む。）において、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａに記憶される各種の制御情報（周辺データ）をＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２に転送する制御を行う。周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａとＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２との間においては、上述したように、２Ｇｂｐｓという転送速度を有しているため、周辺データＲＯＭ１５２０ａに記憶される制御情報がＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２へ高速に転送される。制御情報（周辺データ）としては、上述したように、演出表示装置１６００にさまざまな演出画像を描画するための背景画像、キャラクタ画像、図柄画像等の画像データ、扉枠３や遊技盤５に備える各種装飾基板に複数実装される各種ＬＥＤ等の発光態様（点灯、階調、点滅、消灯等）を規定する発光データ、音楽、音声、警告音、報知音等の音データ、扉枠３や遊技盤５に備える各種可動演出体を駆動制御するための駆動データ等である。

【０９１４】

周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵは、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＲＡＭを用いて、処理に伴う一時的に情報を記憶したり、その情報を削除したりする。また周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵは、自身のシステムを起動完了すると、主制御基板１３１０から各種コマンドに基づいて、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２に転送された各種の制御情報（周辺データ）を読み出して演出の進行を行う。

【０９１５】

また、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵは、自身のシステムを起動完了して主制御基板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、制御ＲＯＭ１５１０ｂに記憶される各種スケジュールデータを読み出して、読み出したスケジュールデータに沿って、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２に転送された各種の制御情報（周辺データ）を読み出し、演出表示装置１６００に画像を描画する制御を行ったり、各種演出に合わせた各種ＬＥＤの発光態様となるように制御を行ったり、各種演出に合わ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ったりすることにより各種演出を進行する。

【０９１６】

周辺制御ＩＣ１５１０ａのＶＤＰは、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵからの指示に基づいて、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から画像データを読み出して演出表示装

置１６００に画像を描画するための描画データを生成して液晶出力基板１５３０に出力する制御を行う。この描画データは、液晶出力基板１５３０を介して、演出表示装置１６００に伝送されて演出表示装置１６００にさまざまな画像が描画される。

【０９１７】

周辺制御ＩＣ１５１０ａの音源は、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵからの指示に基づいて、ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から音データを読み出して生成して出力することにより、扉枠３や本体枠４等に設けられた振動スピーカ３５４、トップ中央スピーカ４６２、トップサイドスピーカ４６４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に備えるスライド方式の音量調整スイッチ１５１０ｄを操作すると、この音量調整操作信号が周辺制御入力回路を介して周辺制御ＩＣ１５１０ａの各種パラレルＩ／Ｏポートに入力される。周辺制御ＩＣ１５１０ａの音源は、周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵからの指示に基づいて、入力された音量調整操作信号に応じた音量を調整することができ、扉枠３側のトップ中央スピーカ４６２、トップサイドスピーカ４６４と、本体枠４の低音用の本体枠スピーカ６２２と、に対して音響信号（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、または、４．１ｃｈサラウンド信号、等）を出力することで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提供することができる。

【０９１８】

周辺制御ＩＣ１５１０ａのＣＰＵは、自身のシステムを起動完了して主制御基板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、制御ＲＯＭ１５１０ｂに記憶される各種スケジュールデータを読み出して、読み出したスケジュールデータに沿って、遊技盤５の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から読み出して各種シリアル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ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から読み出して各種シリアルＩ／Ｏポートから遊技盤５の駆動モータ及び／又は駆動ソレノイドを駆動する各駆動基板に送信したり、扉枠３に設けられた操作リング駆動モータ３４２、及び操作ボタン昇降駆動モータ３６７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ＳＤＲＡＭ１５１０ｃ１，１５１０ｃ２から読み出して各種シリアルＩ／Ｏポートから扉枠３側に送信したりする。

【０９１９】

遊技盤５に設けられた裏ユニット３０００の下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００において位置を検出するための各種検知センサからの検知信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御ＩＣ１５１０ａの各種シリアルＩ／Ｏポートに受信されている。また、扉枠３に設けられた演出操作ユニット３００の押圧検知センサ３８１からの検知信号、第一回転検知センサ３４７からの検知信号、及び第二回転検知センサ３４８からの検知信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御ＩＣ１５１０ａの各種シリアルＩ／Ｏポートに受信されている。また、遊技盤５の周辺制御ユニット１５００に備える空冷ファンＦＡＮの回転状態を伝える空冷ファンＦＡＮからの信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御ＩＣ１５１０ａの各種パラレルＩ／Ｏポートに入力されている。

【０９２０】

また、貯留球演出ユニット３４００に設けられる開閉用ソレノイド３５７０に対する駆動信号と、貯留球演出ユニット３４００に設けられる貯留用ソレノイド３５００に対する駆動信号と、は周辺制御ＩＣ１５１０ａの各種パラレルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路を介してそれぞれ出力されている一方、貯留球演出ユニット３４００に設けられる貯留

球カウントセンサ３５３０からの検出信号は、周辺制御入力回路を介して周辺制御ＩＣ１５１０ａの各種パラレルＩ／Ｏポートに入力されている。

【０９２１】

周辺制御基板１５１０には、基板ユニット６２０の電源基板６３０からの各種電圧（直流＋３７Ｖ、直流＋１２Ｖ、及び直流＋５Ｖ）が直接供給されている。周辺制御基板１５１０に備える図示しない電源作成回路は、電源基板６３０からの各種電圧のうち、一の電圧（例えば、直流＋１２Ｖ）から周辺制御基板１５１０に備える各種電子部品に対応する制御電圧をそれぞれ複数種類作成して供給している。

【０９２２】

なお、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、図示しない、外部ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）を備えており、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、外部ＷＤＴを利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。

【０９２３】

［８．遊技内容及びゲーム性］

本実施形態のパチンコ機１による遊技内容及びゲーム性について、図１００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１８２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との間を通って遊技領域５ａ内の上部へと打ち込まれて、遊技球Ｂによる遊技が開始される。遊技領域５ａ内の上部へ打ち込まれた遊技球Ｂは、その打込強さによってセンター役物２５００の左側、または、右側の何れかを流下する。なお、遊技球Ｂの打込み強さは、ハンドル１８２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。

【０９２４】

また、遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘Ｎが遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に植設されており、遊技球Ｂが障害釘Ｎに当接することで、遊技球Ｂの流下速度が抑制されると共に、遊技球Ｂに様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域５ａ内には、障害釘Ｎのほかに、遊技球Ｂの当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

【０９２５】

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へ進入すると、複数の障害釘Ｎに当接しながら、センター役物２５００よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物２５００の左側の領域を流下する遊技球Ｂが、センター役物２５００の外周面に開口しているワープ入口２５０１に進入すると、ワープ出口２５０２からステージ２５０３に供給される。

【０９２６】

ステージ２５０３に供給された遊技球Ｂは、ステージ２５０３上を転動して左右に行ったり来たりして、左右方向中央から前方へ放出される。ステージ２５０３の中央から遊技球Ｂが遊技領域５ａ内に放出されると、その部位が第一始動口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。

【０９２７】

センター役物２５００のステージ２５０３から遊技領域５ａ内に放出された遊技球Ｂは、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や一般入賞口２００１ｂに受入れられる可能性がある。

【０９２８】

ところで、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球Ｂが、ワープ入口２５０１に進入しなかった場合、サイドユニット２２００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２００１ｃ，２００１ｄ、または、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や一般入賞口２００１ｂ等、に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３を介して払出装置５８０から所定数（例えば、１０個）の遊技球Ｂが、上皿２０１に払出される。

【０９２９】

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に進入する（所謂、右打ちする）と、センター役物２５００の右側を通ってゲートユニット２３００の上部へ放出される。ゲートユニット２３００のゲート部２００３が備えられており、ある程度の確率でゲート部２００３を通過する。ゲートユニット２３００の下方であって、その左側にはセンター役物２５００の第二始動口２００４が配置され、その右側には貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口２００１ａが配置されている。貯留球演出ユニット３４００には、パチンコ機１に電源が投入されると、球振分部３４５０が左右方向へ繰り返し往復移動することにより、所定の確立で、貯留球演出ユニット３４００において受入れた遊技球Ｂをそのまま第一大入賞口２００５の開閉板へ向かって誘導する一方、一般入賞口２００１ａへ誘導する。

【０９３０】

そして、右打した遊技球Ｂが、ゲート部２００３を通過すると、主制御基板１３１０において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、閉鎖されている第二始動口２００４が所定時間（例えば、０．５～１５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。そして、第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３を介して払出装置５８０から所定数（例えば、４個）の遊技球Ｂが、上皿２０１に払出される。

【０９３１】

本実施形態では、ゲート部２００３を遊技球Ｂが通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、０．０８～２０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。

【０９３２】

なお、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球Ｂがゲート部２００３を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、４つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部２００３を遊技球Ｂが通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【０９３３】

本実施形態のパチンコ機１は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「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。また、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられることで抽選される特別抽選結果で大当りに当選した場合、入球時に取得されている図柄乱数（以下、図柄乱数（第一特別図柄乱数、第二特別図柄乱数）とも言う）に基づいて大当り種別を判断し、該判断した種別の大当り（決定された大当り種別）に対応する遊技特典（大当り遊技や、大当り遊技後の遊技状態）が付与されるようになっている。同様に第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられることで抽選される特別抽選結果で小当りに当選した場合、入球時に取得されている図柄乱数（以下、図柄乱

数（第一特別図柄乱数、第二特別図柄乱数）とも言う）に基づいて小当り種別を判断し、該判断した種別の小当り（決定された小当り種別）に対応する遊技特典（小当り遊技や、小当り遊技で特定領域に進入した場合に実行される大当り遊技、大当り遊技後の遊技状態）が付与されるようになっている。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、０．１～３６０秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられることで抽選される大当り種別には、「１４Ｒ時短大当り（１４Ｒ時短大当りＡ、１４Ｒ時短大当りＢ）」、「５Ｒ時短大当り（５Ｒ時短大当りＡ、５Ｒ時短大当りＢ）」、等があり、小当り種別には、「５Ｒ小当り（Ｖ当り無し）（５Ｒ小当りＡ１、５Ｒ小当りＢ１）」、「５Ｒ小当り（Ｖ時短大当り）（５Ｒ小当りＡ２、５Ｒ小当りＢ２）」、「１４Ｒ小当り（Ｖ時短大当り）（１４Ｒ小当りＡ、１４Ｒ小当りＢ）」、等がある。また、詳しくは後述するが、「５Ｒ小当りＡ２、Ｂ２」と「１４Ｒ小当りＡ、Ｂ」については、特定領域への遊技球の進入を容易とされる小当りが設定されており、「５Ｒ小当りＡ１、Ｂ１」については、「５Ｒ小当りＡ２、Ｂ２」と「１４Ｒ小当りＡ、Ｂ」に比べて特定領域への遊技球の進入を困難とされる小当りが設定されている。

【０９３４】

第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、特別変動時間の経過後に、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が所定の開閉パターンで遊技球Ｂの受入れが可能な状態となる。第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が開状態の時に、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板６３３によって払出装置５８０から所定数（例えば、１０個、又は、１３個）の遊技球Ｂが、上皿２０１に払出される。したがって、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が遊技球Ｂを受入可能としている時に、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６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。

【０９３５】

特別抽選結果が「小当り」の場合には、第一大入賞口２００５が、所定の短時間（例えば、１．８秒の間）の間、遊技球Ｂを受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターンを所定回数（本実施例では１回）実行する。一方、特別抽選結果が「大当り」の場合や、小当り遊技にて第一大入賞口２００５に入賞した遊技球が特定領域に進入した場合には、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が、遊技球Ｂを受入可能な開状態となった後に、所定の長時間（この例では、２８．５秒）経過、或いは、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６への所定個数（例えば、１０個）の遊技球Ｂの受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球Ｂを受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「５Ｒ大当り」であれば５ラウンド、「１４Ｒ大当り」であれば１４ラウンド、それぞれ繰返して、遊技者により賞が獲得可能とされることで遊技者に有利な有利遊技状態（大当り遊技）を発生させる。

【０９３６】

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の受入れにより抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に対して、夫々４つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球Ｂが受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担が増加することを抑制している。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

れた特別抽選結果が示唆された場合に、この示唆された特別抽選結果が「大当り」及び「小当り」でなければ、次の特別抽選結果の抽選にかかる始動条件が満たされることとなり、主制御基板１３１０において、未実行の状態にて保留されている特別抽選結果があれば、消化順位の最も高い特別抽選結果から消化（実行）されることとなる。

【０９３７】

この特別抽選結果の示唆（特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示）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、その後に、点灯しているＬＥＤの組合せによって特別抽選結果を示唆する。例えば、特別抽選結果が「大当り」であれば大当り種別に応じた組合せでＬＥＤを点灯させ（大当り図柄）、特別抽選結果が「小当り」であれば小当り種別に応じた組合せでＬＥＤを点灯させ（小当り図柄）、特別抽選結果が「ハズレ」であれば大当り図柄及び小当り図柄とは異なる組合せでＬＥＤを点灯させる（ハズレ図柄）ことによって特別抽選結果を示唆する。

【０９３８】

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（装飾図柄）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た後、変動表示されている絵柄列（装飾図柄）を順次停止表示させる。具体的には、第一始動口２００２や第二始動口２００４に遊技球Ｂが受け入れられると、複数の装飾図柄からなる図柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で各図柄列を変動させた後、変動表示されている図柄列を順次停止表示させる。このとき停止表示される三つの図柄列の装飾図柄が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の図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、三つの図柄列が停止して各装飾図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。

【０９３９】

また、演出表示装置１６００では、遊技者側から見て左列→右列→中列の順に装飾図柄の変動表示が停止するようになっており、特定の２列（本実施形態では左右の２列）に同一の装飾図柄が先行するかたちで一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第１停止列、右列が第２停止列、中列が第３停止列となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

【０９４０】

ここで、「一旦停止表示」とは、機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器において特別図柄が変動状態を維持している期間中に現れ得るものであって、演出表示装置１６００の表示領域内で特定の装飾図柄がゆれ変動状態で表示されている状態のことである。これに対し、「確定停止表示」とは、機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器において特別図柄が停止されるとき、若しくはそれ以降に現れうるものであって、演出表示装置１６００の表示領域内でいずれの装飾図柄もゆれ変動せずに停止している状態のことである。

【０９４１】

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。また、機能表示ユニット１４００での特別抽選結果を示唆する時間（変動時間）が経過すると、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）は後述する周辺制御基板１５１０に停止表示コマンドを送信する。周辺制御基板１５１０（周辺

制御ＩＣ１５１０ａ）は主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ）から停止表示コマンドを受信するまでは演出表示装置１６００で特別抽選結果を示唆する演出を完全には停止させないようにし（例えば揺れ変動表示）、停止表示コマンドを受信したことに基づいて特別抽選結果を示唆する演出を停止（確定表示）させる。

【０９４２】

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ほかに、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の回転操作部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、操作リング駆動モータ３４２により回転操作部３０２を回転させたり、振動させたり、回転操作をアシストしたり、回転操作を阻害したりすることができると共に、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。

【０９４３】

また、周辺制御基板１５１０では、扉枠３に備えられている各装飾基板や、遊技盤５に備えられている各装飾基板及び表演出ユニット２６００や裏ユニット３０００の下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等を適宜用いて、発光演出や可動演出等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０９４４】

更に、周辺制御基板１５１０では、回転操作部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。具体的には、例えば、中央押圧操作部３０３ａの押圧操作が要求されている時に、外周押圧操作部３０３ｂを押圧操作したり、回転操作部３０２を回転操作した場合、振動スピーカ３５４により振動させたり演出表示装置１６００にその旨を表示させたりする。

【０９４５】

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ほかに、抽選された特別抽選結果に応じて、遊技盤５における表ユニット２０００の表演出ユニット２６００、裏ユニット３０００の下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０９４６】

上記したように特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が大当り図柄で停止すると、主制御基板１３１０において、遊技者により賞が獲得可能とされる大当り遊技が行われる。大当り遊技の実行に際しては、まず、大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われるオープニング期間を発生させる。そして、このオープニング期間が終了すると、決定されている大当り種別に応じて予め定められている規定ラウンド数（本実施形態では１４ラウンド）を上限として第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が開放される（第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が遊技球Ｂを受け入れ可能な状態にされる）ラウンド遊技が行われる。１回のラウンド遊技は、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６の開閉が所定回数（本実施形態では１回）行われる迄であり、１回のラウンド遊技中に第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に、規定個数（入賞上限個数：この例では１０球）の遊技球Ｂが入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間：この例では２８．５秒）が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われるエンディング期間（本実施形態では約５秒）を発生させ

、該エンディング期間が終了すると、大当り遊技は終了される。
【０９４７】
また、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が小当り図柄で停止すると、主制御基板１３１０において、遊技者により賞が獲得可能とされる小当り遊技が行われる。小当り遊技の実行に際しては、まず、小当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われるオープニング期間を発生させる。そして、このオープニング期間が終了すると、第一大入賞口２００５が開放される（第一大入賞口２００５が遊技球Ｂを受け入れ可能な状態にされる）開放遊技が予め定めた規定開放回数（本実施形態では１回）を上限として行われる。１回の開放遊技中に第一大入賞口２００５に、規定個数（入賞上限個数：この例では１０球）の遊技球Ｂが入賞する迄の間、又は規定時間（開放遊技時間：この例では１．８秒）が経過するまでの間、開放される。開放遊技では、開放演出が行われる。そして、規定開放回数の開放遊技が終了すると、小当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われるエンディング期間（本実施形態では約５秒）を発生させ、該エンディング期間が終了すると、小当り遊技は終了される。
【０９４８】
また、この実施の形態にかかる主制御基板１３１０では、小当り遊技の終了後に、大当り遊技を継続して発生させる場合がある。図示しないが、第一大入賞口２００５には第一大入賞口２００５に入賞した遊技球を特定領域と排出領域とに振り分ける振分部材が設けられ、小当り遊技が開始されると振分ソレノイド２１１１によって所定の動作態様で動作するようになっている。そして、小当り遊技において第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが入賞し、且つ、その入賞した遊技球Ｂが振分部材によって内部の特定領域に振り分けられて特定領域センサ２５１２ａによって検知されると、決定されている小当り種別に応じて予め定められている規定ラウンド数（本実施形態では１５ラウンド）を上限として第二大入賞口２００６が開放されるラウンド遊技が行われる。このため、上記した小当り遊技の終了時点でのエンディング演出では、小当り遊技の終了を示すだけでなく、振分部材によって振り分けられた遊技球Ｂが第一大入賞口２００５の内部の特定領域センサ２５１２ａによって検知されるか否か、すなわち小当り遊技から継続して大当り遊技が行われるか否かも示される。なお、小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生させる場合には第一大入賞口２００５が開放される小当り遊技が１回のラウンドとなり、この１回のラウンドを含む数のラウンド遊技が規定ラウンド数に達するまでは（２ラウンド目から１５ラウンド目までは）第二大入賞口２００６が開放されるラウンド遊技が行われる。
【０９４９】
また、この実施の形態にかかる主制御基板１３１０では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が大当り図柄である場合の一部で、大当り遊技の終了後に、時短状態に制御する。また、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が小当り図柄である場合の一部で、小当り遊技中に振分部材によって振り分けられた遊技球Ｂが特定領域センサ２５１２ａによって検知されたことに基づいて実行される大当り遊技の終了後に、時短状態に制御するようになっている。この時短状態では、時短状態が発生していない非時短状態（通常遊技状態など）と比較して、第二始動口２００４に遊技球Ｂを入賞させ易くするか否かの普通判定の結果を導出する普通図柄変動の変動時間が短縮されるほか、普通判定において普図当りに当選した場合に非時短状態とは異なる開放パターンで第二始動口２００４が開閉するようになっている（時短制御）。
【０９５０】
本実施形態において、非時短状態で普図当りに当選する場合には、第二始動口２００４が短開放態様（この例では０．０５秒）で開閉する開放パターンＡが行われる一方で、時短状態で普図当りに当選する場合には、第二始動口２００４が長開放態様（この例では１．５秒）で開閉する開放パターンＢが行われる。つまり、第二始動口２００４は、時短状態では、非時短状態と比較して、１回の普図当りに対応する開閉時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。このため、時短状態では、非時短状態の場合と比較すると、第二始動口２００４が開閉し易い入球率向上状態であり、右打ちを継続し

て行ったときに第二始動口２００４に遊技球Ｂが受け入れられて普通判定に応じた普通図柄変動が行われ易くなる。なお、時短状態であるか否かの判断は、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときを基準としてなされ、具体的には、普通図柄変動の停止時に非時短状態である場合には普通図柄変動の開始時に時短状態であったとしても第二始動口２００４を短開放態様（この例では０．０５秒）で開閉する開放パターンＡが実行され、普通図柄変動の停止時に時短状態である場合には普通図柄変動の開始時に非時短状態であったとしても第二始動口２００４を長開放態様（この例では１．５秒）で開閉する開放パターンＢが実行される。

【０９５１】

上記によれば、本例のパチンコ機１では、時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して行っていれば、遊技球Ｂが第二始動口２００４に受け入れられる可能性がある（遊技球Ｂが第二始動口２００４に受け入られる蓋然性が高い）。一方、非時短状態で普図当りに当選した場合には、第二始動口２００４に遊技球Ｂが受け入れられ難い。このため、非時短状態では主に第一始動口２００２への遊技球Ｂの受け入れに基づく第一特別図柄の変動表示が実行され、時短状態では主に第二始動口２００４への遊技球Ｂの受け入れに基づく第二特別図柄の変動表示が実行される。

【０９５２】

また、この実施の形態にかかる時短状態には、１４Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には第一特別図柄の図柄変動と第二特別図柄の図柄変動との合計が所定回数（この例では１００回：時短回数）実行されたときに終了する時短状態Ａと、５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には第一特別図柄の図柄変動が所定回数（この例では５回：時短回数）実行されるか、第二特別図柄の図柄変動が所定回数（この例では１回：時短回数）実行されたときに終了する時短状態Ｂと、がある。また、５Ｒ小当り（Ｖ時短大当り）に当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には時短状態Ｂに制御し、１４Ｒ小当り（Ｖ時短大当り）に当選した場合に実行される大当り遊技の終了後には時短状態Ａに制御するようになっている。

【０９５３】

このように、非時短状態では主に第一始動口２００２への遊技球Ｂの受け入れに基づく第一特別図柄の変動表示が実行され、時短状態では主に第二始動口２００４への遊技球Ｂの受け入れに基づく第二特別図柄の変動表示が実行される。また、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂでは、当該時短状態Ｂ中に実行可能な図柄変動の回数（時短回数）として、第一特別図柄では５回に設定されているのに対し、第二特別図柄では１回に設定され、それぞれの回数（時短回数）を異ならせている。

【０９５４】

また、本例のパチンコ機１では第一始動口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に遊技者に有利な状態とされるようになっている。また、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて、第一特別抽選結果がハズレとなる第一特別図柄の変動表示が実行される場合には変動時間が７秒（保留短縮制御（保留数が３以上である場合に通常（７秒）よりも短い変動時間に設定する制御）を除く）に設定されるのに対し、第二特別抽選結果がハズレとなる第二特別図柄の変動表示が実行される場合には変動時間が１６秒（時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて第二特別図柄は保留短縮制御を行わない）に設定される。

【０９５５】

また、本例のパチンコ機１では第一始動口２００２への始動入賞に基づく第一保留数と第二始動口２００４への始動入賞に基づく第二保留数との両方が存在する場合には、第二保留数に応じた第二特別図柄の変動表示を優先して実行する（第一保留数よりも第二保留数を優先的に消化する）ようになっている。上記したように、時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して行っていれば、遊技球Ｂが第二始動口２００４に受け入れら

れる蓋然性が高いため、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂは、殆どの場合には第二始動口２００４への始動入賞が発生してこ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ることにより終了する。

【０９５６】

次に、本実施形態におけるパチンコ機１でのゲーム性を説明する。本実施形態におけるパチンコ機１の演出表示装置１６００に表示される第一特別図柄に対応した装飾図柄としては、値０～値８の８種類の数字が採用されており、大当り図柄としては、「１１１」、「２２２」、「３３３」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「７７７」、及び「８８８」が採用されている。また、第一特別図柄側及び第二特別図柄側の大当りの当選確率としては、２／２７０が規定されている。第一特別図柄側の小当りの当選確率としては、３／２７０、第二特別図柄側の小当りの当選確率としては、１１３／２７０がそれぞれ規定されている。普図当りの当選確率としては、２５１／２５１が規定されている。また、遊技球Ｂの賞球数としては、第一始動口２００２に対して３個が、第二始動口２００４に対して１個が、第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６に対して１５個がそれぞれ規定されている。また、第二始動口２００４の開放パターンＡとしては、第二始動口２００４が開放状態になってから０．０５秒が経過するまでその状態を維持する態様が規定されている。一方、第二始動口２００４の開放パターンＢとしては、第二始動口２００４が開放状態になってから１．５秒が経過するまでその状態を維持する態様が規定されている。また、第二始動口２００４が閉鎖状態となる条件である入賞上限個数としては、「１球」が規定されている。また、大当り遊技の各ラウンド遊技では、第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６の開放回数として「１回」が、入賞上限個数として「１０球」が、それぞれ設定されている。また、小当り遊技では、第一大入賞口２００５の開放回数として「１回」が、入賞上限個数として「１０球」が、それぞれ規定されている。

【０９５７】

ところで、停止された特別図柄（第一特別図柄、若しくは第二特別図柄）が大当り図柄であれば、大当り遊技として、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が開放状態となる。そして、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が開放状態の時に、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６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から所定数の遊技球Ｂが、上皿２０１に払出される。従って、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が開放状態の時に、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６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。

【０９５８】

一方、停止された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が小当り図柄であれば、小当り遊技として、第一大入賞口２００５が開放状態となる。そして、第一大入賞口２００５が開放状態の時に、第一大入賞口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から所定数の遊技球Ｂが、上皿２０１に払出される。しかしながら、小当り遊技では、第一大入賞口２００５の開放時間が短く、大当り遊技において第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に受け入れられる遊技球Ｂの数よりも、第一大入賞口２００５に受け入れられる数が大幅に少ない。このように、小当り遊技では、遊技者に払い出される遊技球Ｂの数が少ないが、小当り遊技中に第一大入賞口２００５に入球して振分部材によって振り分けられた遊技球Ｂが特定領域センサ２５１２ａによって検知されることで大当り遊技を発生させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０９５９】

また、この実施の形態では、第一特別図柄側及び第二特別図柄側の大当りの当選確率としては、２／２７０が設定されており、第一特別図柄側で大当たりに当選した場合には、その多く（９４％）が５Ｒ時短大当りとなるように構成されていることから、通常の遊技の進行過程（非時短状態）における第一特別図柄側での大当り（いわゆる初当り）は、５Ｒ時短大当りが発生する可能性が高く、その５Ｒ時短大当りに係る大当り遊技の終了後に

は、前述した時短状態Ｂが発生することとなる。そして、大当り遊技の終了後に時短状態Ｂに制御された場合には、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が変動表示されると、該変動表示中に第二始動口２００４へ複数個の遊技球Ｂを入球させて小当り遊技実行に繋がる可能性の高い第二保留数を増加させ、該変動表示後に第二保留数に応じた変動表示が実行されて小当り遊技の実行に遊技社に期待を抱かせることとなる。言い換えると、大当り遊技の終了後に時短状態Ｂに制御された場合には特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）のいずれが変動表示されても、その変動表示時間を用いて、まず小当り遊技の実行権に繋がり易い第二保留数を増加させる（貯める）ストックゲームを実行し、該変動表示後にストックゲーム中に増加された（貯めた）第二保留数を消化して小当り遊技の実行権獲得を目指す消化ゲームを実行するという新規なゲーム性を実現でき、大当りの連続発生に関し、単に次の大当りを待つだけの従来のゲーム性に比して遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０９６０】

また、上述のゲーム性をより好適に実現する上で、本実施形態では時短状態の進行制御を特異な形態で制御することとしている。具体的には、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて、第二始動口２００４への始動入賞が発生して第二特別図柄の変動表示が実行された場合には、第二特別図柄の変動表示を１回だけ実行した後に時短状態Ｂを終了させることになるが、第二特別図柄の変動表示が１６秒という長い変動時間で実行されるため、その間に第二始動口２００４への複数の始動入賞が発生し、時短状態Ｂの終了後にこれら複数の始動入賞に基づく変動表示が実行される。即ち、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて、第二始動口２００４への始動入賞が発生したことに基づいて実行される第二特別図柄の変動表示期間は、第二始動口２００４の開閉を複数回実行可能な程度に長く設定されており、結果、第二始動口２００４への複数の始動入賞を発生させる（第二保留数を増加させる）ための期間となっている。これにより、時短状態Ｂにて第二特別図柄の変動表示が実行された場合であっても、その時短状態Ｂの終了前後を用いて、上述した「第二特別図柄の保留数を貯めて消化するゲーム性」を実現でき、遊技興趣の低下を抑止できる。

【０９６１】

また、本例のパチンコ機１では、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて、第二保留数がゼロであり（第二保留数が記憶されておらず）、且つ、第一保留数あるいは第一始動口２００２への新たな始動入賞の発生に基づき第一特別図柄の変動表示が実行された場合には、その１回の第一特別図柄の変動表示で時短状態Ｂを終了させることなく、その１回の第一特別図柄の変動表示の後にも時短状態Ｂを継続させることとしており、第二特別図柄の変動表示が行われない時短状態Ｂで第一特別図柄の変動表示を最大５回実行した後に時短状態Ｂを終了させるように構成している。これにより、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて第二保留数がないことを理由として第二特別図柄の変動表示が実行された場合よりも不利な第一特別図柄の変動表示が１回だけしか実行されず、第二特別図柄の変動表示を経て時短状態Ｂを終了する場合に比べて遊技者にとって不利益（例えば、第二特別図柄は第一特別図柄よりも小当り当選し易いにもかかわらず、この第二特別図柄の抽選１回分の権利を遊技者が受けられない不利益など）が発生することを回避でき、このような不利益が発生することによる遊技興趣の低下を抑止できる。

【０９６２】

また、本例のパチンコ機１では、第二特別図柄の変動表示が行われない時短状態Ｂで第一特別図柄の変動表示を最大５回実行した後に時短状態Ｂを終了させるように構成しているので、時短状態Ｂの開始後に、既に記憶されていた第一特別図柄の４個の保留数が全て消化されても時短状態Ｂが継続する。このため時短状態Ｂの開始後に離席しても上記ゲーム性を体感することが可能であるとともに、離席によって遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

【０９６３】

また、本例のパチンコ機１では、第二特別図柄の変動表示が１回行われると、第一特別図柄の変動表示が５回に達していなくとも、その１回の第二特別図柄の変動表示をもって時短状態Ｂが終了するように構成している。すなわち、時短状態Ｂでの第二特別図柄の１回の図柄変動は、第一特別図柄側で複数回の変動表示に亘り発生しうる時短状態Ｂを強制終了させる制限手段としても機能することとなり、不容易に時短状態Ｂが長くならず、遊技者に過度に有利となることを抑制できるため、上記ゲーム性をより好適に実現することが可能である。

【０９６４】

なお、時短状態のうち５Ｒ時短大当りに当選した場合に実行される時短状態Ｂにおいて、当該時短状態Ｂを終了する条件（時短回数）は上記したものに限られるものではなく、少なくとも第二特別図柄の変動表示を実行し得るように構成すればよく、例えば第一特別図柄の時短回数として２回とし、第二特別図柄の時短回数として１回としてもよいし、第一特別図柄の時短回数として５回とし、第二特別図柄の変動回数として２回としてもよい。なお、上述したように、一方の特別図柄側で複数回の変動表示に亘り発生しうる時短状態を強制終了させる制限手段として、他方の特別図柄の変動表示を機能させる際には、その他方の特別図柄の変動回数を１回にしておくことが好ましい。

【０９６５】

また、本例のパチンコ機１では、時短状態Ｂとして、大当り遊技の終了後に第一特別図柄の図柄変動が５回実行されるか、第二特別図柄の図柄変動が１回実行されたときに終了するように構成したが、加えて、大当り遊技の終了後に第一特別図柄と第二特別図柄の図柄変動の合算変動回数が５回実行されることで時短状態Ｂを終了させるようにプログラミングを設定しておくこととしてもよい。例えば、合算変動回数を加える場合には、時短状態Ｂの終了を判定する際には、第一特別図柄単体の変動回数、第二特別図柄単体の変動回数よりも後に、合算変動回数を参照するように構成することが例示できる。このように構成することで、第一、第二特別図柄で時短状態の終了契機が相違しない他の遊技機からのプログラミングの変更、あるいは、第一、第二特別図柄で時短状態の終了契機が相違しない他の遊技機へのプログラミングの変更時に、合算変動回数に係るプログラムデータの削除、追加等の大幅な変更を要さず共通化を図ることを可能としつつも、第二特別図柄の図柄変動が１回実行されたときに時短状態が終了する上述したゲーム性を実現することができる。

【０９６６】

因みに、従来より、パチンコ機等の遊技機は、遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれることにより遊技が行われる遊技領域と、遊技領域内に所定のゲージ配列で植設されている複数の障害釘と、遊技領域内において遊技媒体を受入可能とされていると共に遊技媒体の受入れに応じて特典を付与する複数の受入口（一般入賞口、始動口、可変入賞口（可変始動口、大入賞口、役物入賞口）、Ｖ入賞口、等）と、を備えている。そして、遊技媒体が受入口に受入れられると、特典（遊技媒体の払出し、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生、等）が付与されるため、遊技者に対して遊技媒体が受入口へ受入られるように、遊技媒体の打込操作を楽しませることができる。

【０９６７】

この種の遊技機として、正面視遊技領域内の上縁付近と中央付近との間で上下方向へ移動可能に配置され、前後に延びた軸周りに回転可能とすると共に外方へ突出する複数の回転装飾体を備えたものが提案されている（例えば、特開２０１０－２７９５４８号公報）。この文献の技術では、通常の状態では、回転装飾体を上縁付近に位置させ、遊技領域内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて、回転装飾体を中央付近に下降させると共に回転させることで、複数の回転装飾体が外方へ突出した状態で回転することで全体が大きくなり、遊技者をおどろかせることができ、遊技者にチャンスの到来を示唆することができる。

【０９６８】

しかしながら、上記文献のような技術では、回転が停止している通常の状態で、遊技者

側から見えている複数の回転装飾体が、回転により外方へ突出することから、全体が大きくなる割には、見た目が大きく変化することはないため、遊技者によっては複数の回転装飾体による演出に対して早期に飽きてしまい、演出が楽しめなくなることで遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【０９６９】

［９．主制御基板の制御処理］

［９－１．主制御ＭＰＵによる各種制御処理］

次に、主制御基板１３１０（特に主制御ＭＰＵ）で実行される制御処理の例について説明する。図１２６（ａ）は、当該パチンコ機１に電源が投入されたとき、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

【０９７０】

同図１２６（ａ）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板１３１０はまず、主制御基板１３１０のＲＡＭクリアスイッチが操作されていることを条件にステップＳ１の処理として、各種のレジスタや主制御ＭＰＵに内蔵されるＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載）に格納されているデータを初期化する。ＲＡＭクリアスイッチはパチンコ機１の背面側に設けられ、本体枠４が開放されなければ操作できないようになっている。また、ＲＡＭクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば１秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板１３１０に出力し、電源投入時に主制御ＭＰＵがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップＳ１）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵ＲＡＭに格納されているデータを初期化するようになっている。

【０９７１】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機１への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵ＲＡＭに保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機１への電源を投入したときにＲＡＭクリアスイッチが操作されていなければ、初期化処理（ステップＳ１）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵ＲＡＭに保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機１への電源投入時にＲＡＭクリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機１を初期状態に設定するようになっている。また、初期化処理を実行した場合には遊技状態を非時短状態に制御することになる。

【０９７２】

次いで、ステップＳ２の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板１３１０では、上記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に供される特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチとするか否か（演出を実行するか否か）の抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当りとすると判定された場合に大当りの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、上記第二始動口２００４の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される乱数（普通乱数））等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

【０９７３】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口２００２に始動入賞した場合であっても、第二始動口２００４に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄と対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リ

ーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

【０９７４】

このステップＳ２の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動乱数）のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。なお、こうしてステップＳ１及びＳ２の処理が行われた後は、上記ステップＳ２の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば４ｍＳ毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【０９７５】

図１２６（ｂ）は、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【０９７６】

同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、同図１２６（ｂ）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップＳ１１の処理として、レジスタの退避処理を行う。次いで、ステップＳ１２ａの処理として、上記ゲートセンサ２３０１、上記第一始動口センサ３００２、上記第二始動口センサ２５１１、上記第一カウントセンサ２５１２、上記第二カウントセンサ２５１３、上記一般入賞口センサ３００１ａ、上記一般入賞口センサ３００１ｂ、上記磁気センサ３００３、上記特定領域センサ２５１２ａなど、各種のセンサからの検出信号に基づいて、それぞれの検出結果を取り込む。

【０９７７】

そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１２ｂの処理として、ステップＳ１２ａの処理で取り込んだ、上記第一始動口センサ３００２、上記第二始動口センサ２５１１、上記第一カウントセンサ２５１２、上記第二カウントセンサ２５１３、上記一般入賞口センサ３００１ａ、上記一般入賞口センサ３００１ｂ、上記特定領域センサ２５１２ａなどの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは、各センサに対応する入球コマンドを上記周辺制御基板１５１０に送信する入球コマンド送信制御処理を行う。

【０９７８】

入球コマンドとして、上記第一始動口２００２に受入れられた遊技球Ｂを上記第一始動口センサ３００２により検知した旨を伝える第一始動口入球コマンド、上記第二始動口２００４に受入れられた遊技球Ｂを上記第二始動口センサ２５１１により検知した旨を伝える第二始動口入球コマンド、上記第一大入賞口２００５に受入れられた遊技球Ｂを上記第一カウントセンサ２５１２により検知した旨を伝える第一大入賞口入球コマンド、上記第二大入賞口２００６に受入れられた遊技球Ｂを上記第二カウントセンサ２５１３により検知した旨を伝える第二大入賞口入球コマンド、上記貯留球演出ユニット３４００に設けられる上記一般入賞口２００１ａに受入れられた遊技球Ｂを上記一般入賞口センサ３００１ａにより検知した旨を伝える特定一般入賞口入球コマンド、上記始動口ユニット２１００に設けられる上記一般入賞口２００１ｂと上記サイドユニット２２００に設けられる上記一般入賞口２００１ｃ，２００１ｄとに受入れられた遊技球Ｂを共通の上記一般入賞口センサ３００１ｂにより検知した旨を伝える共通一般入賞口入球コマンド、第一大入賞口２００５に入球して振分部材によって特定領域と排出領域とのうち特定領域に振り分けられて受け入れられた遊技球Ｂを上記特定領域センサ２５１２ａにより検知した旨を伝える特定領域入球コマンドなどがある。

【０９７９】

このような各種入球コマンドが上記周辺制御基板１５１０で受信されると、上記周辺制御基板１５１０は、各種入球コマンドに基づいて、上記主制御基板１３１０が上記払出制御基板６３３に対して賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数を把握することができると共に、小当り遊技の後に大当り遊技を継続して発生する状態にあることを把握することができるようになっている。具体的には、上記周辺制御基板１５１０は、第一始動口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「３球」であると把

握し、第二始動口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「１球」であると把握し、第一大入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「１５球」であると把握し、第二大入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「１５球」であると把握し、特定一般入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「４球」であると把握し、共通一般入賞口入球コマンドを受信すると、賞球として遊技者に払い出す遊技球の球数が「８球」であると把握し、特定領域入球コマンドを受信すると、小当り遊技の後に大当り遊技を継続して発生する状態にあることを把握する。

【０９８０】

そして次に、ステップＳ１３の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップＳ１３の処理では、上記乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別乱数、普通乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

【０９８１】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１４の処理として、上記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特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御内蔵ＲＡＭに格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ（第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ）に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【０９８２】

そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１５の処理として、上記第二始動口２００４の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【０９８３】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）及び普通図柄プロセス処理（ステップＳ１５）が行われると、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１６の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵ＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板１５１０などに送信する処理を行う。次いで、ステップＳ１７の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵ＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板１５１０などに送信する処理を行う。

【０９８４】

また、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１８の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【０９８５】

そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１９の処理として、ステップＳ１２ａの処理において取り込んだ、上記第一始動口センサ３００２、上記第二始動口センサ２５１１、上記第一カウントセンサ２５１２、上記第二カウントセンサ２５１３、上記一般入賞口センサ３００１ａ、上記一般入賞口センサ３００１ｂなどの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板６３３に払出制御コマンドを出力する賞球処理を実行する。これにより、上記払出制御基板６３３に備える払出制御ＭＰＵは、払出モータ５８４に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口２００２に遊技球Ｂが入賞して上記第一始動口センサ３００２がオン状態になると「３球」、上記第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞して上記第二始動口センサ２５１１がオン状態になると「１球」、上記第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが入賞して第一カウントセンサ２５

１２がオン状態になると「１５球」、上記第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが入賞して第二カウントセンサ２５１３がオン状態になると「１５球」、上記一般入賞口２００１ａに遊技球Ｂが入賞して一般入賞口センサ３００１ａがオン状態になった場合には「４球」、上記一般入賞口２００１ｂ～２００１ｄに遊技球Ｂが入賞して一般入賞口センサ３００１ｂがオン状態になった場合には「８球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

【０９８６】

また、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ２０の処理として、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップＳ２１の処理として、パチンコ機１の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップＳ２２）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップＳ２３）、割込許可状態に設定した時点で（ステップＳ２４）、この制御が終了することとなる。

【０９８７】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は４ｍＳ毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

【０９８８】

図１２７は、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）についてその手順を示すフローチャートである。

【０９８９】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップＳ１３）、同図１２７に示されるように、この主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵはまず、上記第一始動口センサ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Ｓ３１）、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主制御内蔵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Ｓ３２）。また、上記第二始動口センサ２５１１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Ｓ３３）、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主制御内蔵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Ｓ３４）。

【０９９０】

次いで、主制御ＭＰＵは大当り遊技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Ｓ３５）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ４０）を実行する。なお、大当り制御処理では、第一特別図柄又は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（当り判定の結果と大当り種別の内容）が「１５Ｒ大当り」を示唆する態様となったときに、第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１５回繰り返す１５Ｒ大当り遊技に制御する処理を実行する。

【０９９１】

また、大当り制御処理では、このような第一大入賞口２００５の開放制御を行った後、時短フラグのセット処理を実行する。時短フラグは、時短制御（時短状態で実行される制御）の実行中であることを示すフラグであり、大当り遊技終了後に時短制御する大当りに基づく大当り遊技を終了するときにセットされ、後述する図１３８に示す第一特別図柄停止処理又は後述する第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でリセットされる

。本例のパチンコ機１では第一特別図柄の変動表示を５回実行したか又は第二特別図柄の変動表示を１回実行したときに時短制御を終了するように時短回数が設定されている。即ち、大当り遊技終了後に時短制御を開始し、第一特別図柄の変動表示を５回実行するか、又は第二特別図柄の変動表示を１回実行するかのいずれかの条件が成立したときに時短制御を終了するようになっている。

【０９９２】

また、主制御ＭＰＵは大当り実行中フラグがセットされていなければ、小当り遊技に制御している旨を示す小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Ｓ３６）、小当り実行中フラグがセットされていれば、小当り遊技の制御を行う小当り制御処理（ステップＳ４１）を実行する。なお、小当り制御処理では、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「小当り」を示唆する態様となったときに、後述する第二大入賞口２００６の開放パターンＡ又は開放パターンＢに基づいて第二大入賞口２００６を開放した後又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第二カウントセンサ２５１３で検出されたときに閉鎖させる処理を実行する。また、第二大入賞口２００６内に入賞して振分部材によって振り分けられた遊技球Ｂが特定領域に進入した場合には大当り遊技に制御して第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１５回繰り返す１５Ｒ大当り遊技に移行制御する。一方、第一大入賞口２００５内に入賞して振分部材によって振り分けられた遊技球Ｂが特定領域に進入することなく、排出領域に進入した場合には大当り遊技に制御されることなく、小当り遊技の終了後に再び小当り遊技前の遊技状態（通常状態又は時短状態）に制御される。

【０９９３】

また、主制御ＭＰＵは大当り実行中フラグと小当り実行中フラグとのいずれも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Ｓ３７）、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Ｓ３８）、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Ｓ３７）、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Ｓ３９）。

【０９９４】

図１２８は、上記第一始動口通過処理（ステップＳ３２）についてその手順を示すフローチャートである。

【０９９５】

いま、上記ステップＳ３１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１２８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ４１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。

【０９９６】

次いで上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第一特別図柄保留記憶領域に記憶される第一特別乱数の個数を示す第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一保留記憶数がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ４２）。このステップＳ４２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Ｓ４３～Ｓ４５の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ４３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Ｓ４４の処理として、上記ステップＳ４１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。

【０９９７】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ４１で取得した上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当りとするか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行した後（ステップＳ４５）、処理を終了する。

【０９９８】

一方、上記ステップＳ４２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Ｓ４３～ステップＳ４５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。

【０９９９】

また、第一始動口２００２へ遊技球Ｂが入球したことに基づいて第一保留記憶数が変化すると機能表示ユニット１４００における第一特別保留数表示器の二つのＬＥＤの点灯状態を第一保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記記憶処理（ステップＳ２０）にて第一保留記憶数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板１５１０に送信するようになっている。なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは第一保留数指定コマンド０～４を受信したことに基づいて第一保留記憶数を演出表示装置１６００に表示するようになっている。

【１０００】

図１２９は、上記演出事前判定処理（ステップＳ４５）についてその手順を示すフローチャートである。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、演出事前判定処理を開始すると、図示しない事前判定テーブルと上記ステップＳ４１で取得した乱数、具体的には第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数とを比較することにより大当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、を特定する（ステップＳ６１）。

【１００１】

そして、特定した事前判定情報（大当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）と、取得した特別乱数の種別（第一特別乱数）と、取得した特別乱数に対応して記憶される保留記憶数（保留数カウンタの値）と、に応じた事前判定コマンドをセットする。例えば、第一始動口通過処理のステップＳ４５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Ｓ６２）。

【１００２】

そして、上記特別図柄コマンド制御処理（ステップＳ１６）で主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に事前判定コマンドが送信されることにより、始動入賞が発生した第一始動口２００２に対応して記憶される保留記憶数に加え、発生した始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の表示結果を大当りとするか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りとならない場合には演出表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａが把握できるようになる。

【１００３】

なお、周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａ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ＩＣ１５１０ａ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。

【１００４】

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ＩＣ１５１０ａは受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を１番目（最先）の記憶領域から順に格納する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に事前判定情報が格納されている場合に事前判定コマンドを受信するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に通知された事前判定情報を格納し、第一特別図柄の変動表示開始を通知する第一変動パターンコマンドを受信すると受信した第一変動パターンコマンドに応じて第一保留記憶領域の１番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄してＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に格納されている事前判定情報をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる（保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする）。これにより、上記第一特別図柄の事前判定情報が、変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の事前判定情報から順に破棄されるようになる。

【１００５】

このように変動表示制御が保留の状態とされた時点では、その変動表示制御を未実行の状態（保留状態）にて維持するにもかかわらず、その変動表示制御の大当り期待度（疑似当選確率）についてはこれを先行して、例えば、その保留表示の新規出力時や保留消化に応じた保留表示のシフト表示時などの予め定められたタイミングにて報知することが可能とされるようになる。

【１００６】

図１３０は、上記第二始動口通過処理（ステップＳ３４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１００７】

いま、上記ステップＳ３３の処理において、上記第二始動口センサ２５１１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１３０に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ５１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。

【１００８】

次いで上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二保留記憶数がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ５２）。このステップＳ５２の処理において、上記第二保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５３～Ｓ５４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ５３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Ｓ５４の処理として、上記ステップＳ５１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。

【１００９】

一方、上記ステップＳ５２の処理において、上記第二保留記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５３～ステップＳ５４の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１０１０】

また、第二始動口２００４へ遊技球Ｂが入球したことに基づいて第二保留記憶数が変化

すると機能表示ユニット１４００における第二特別保留数表示器の二つのＬＥＤの点灯状態を第二保留記憶数に対応するように更新するとともに、上記記憶処理（ステップＳ２０）にて第二保留記憶数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド０～１）をセットして周辺制御基板１５１０に送信するようになっている。なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは第二保留数指定コマンド０～４を受信したことに基づいて第二保留記憶数を演出表示装置１６００に表示するようになっている。

【１０１１】

図１３１は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ３８）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Ｓ３８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Ｓ３９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Ｓ３８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、後述するインターバルタイマがタイムアウトしていることを条件に（ステップＳ８５でＹＥＳ）、上記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うち１つを選択的に実行することとなる。なお、インターバルタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ８５でＮＯ）、以下のプロセスを実行することなく処理を終了する。

【１０１２】

１．主制御内蔵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Ｓ８０）

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Ｓ８１）

３．変動乱数に基づいて機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置１６００に第一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Ｓ８２）

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Ｓ８３）

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Ｓ８４）

【１０１３】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップＳ１の処理（図１２６参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【１０１４】

図１３２は、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０１５】

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１３２に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１０１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Ｓ１０２の処理として、上記主制御内蔵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主制御内蔵ＲＡ

Ｍから読み出す。そして次に、ステップＳ１０３及びＳ１０４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、上記主制御内蔵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。

【１０１６】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第一特別図柄保留記憶領域ａ～第一特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第一始動口２００２への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。

【１０１７】

そしてその後、ステップＳ１０５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や小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Ｓ８１）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が更新された時点で（ステップＳ１０６）、この処理を終了する。

【１０１８】

図１３３は、上記当り判定処理（ステップＳ１０５）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０１９】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、図１３４（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Ｓ１０２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Ｓ１１４）。

【１０２０】

図１３４（Ａ）に示すように当り判定テーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、特別乱数の種類毎（第一特別乱数、第二特別乱数）に備えている。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、２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、２６５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；１３５分の１、小当り確率；２７０分の３）。また、本例では特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される当り判定テーブルでは、２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１１３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、１５５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；１３５分の１、小当り確率；２７０分の１１３）。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。

【１０２１】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ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Ｓ１０２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、大当りとすると判定した場合には（ステップＳ１１５）、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Ｓ１１６）、当り判定処理を終了する。

【１０２２】

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Ｓ１０２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、小当りとすると判定した場合には（ステップＳ１１７）、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Ｓ１１８）、当り判定処理を終了する。

【１０２３】

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、即ちハズレとすると判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップＳ１１９）。

【１０２４】

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。

【１０２５】

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。

【１０２６】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、選択したリーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップＳ１１９）、リーチハズレとすると判定した場合には（ステップＳ１２０）、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Ｓ１２１）。

【１０２７】

図１３５は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０２８】

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１３５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記当り判定処理（ステップＳ１０５）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Ｓ１３１）を判別することにより行う。

【１０２９】

主制御ＭＰＵは、ステップＳ１３１で大当りフラグがセットされていれば、図１３４（Ｂ）に示す大当り図柄決定テーブルを選択して、第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一図柄乱数と選択した大当り図柄決定テーブルとを比較することにより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）としての大当り図柄を決定する（ステップＳ１３２）。

【１０３０】

図１３４（Ｂ）に示すように大当り図柄決定テーブルには、判定結果（１４Ｒ時短大当り、５Ｒ時短大当り）に応じて各々図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）が関連付けされるかたちで記憶されている。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。

【１０３１】

具体的には、

１．第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１４回（１４ラウンド）繰り返すことで遊技球Ｂが第一大入賞口２００５に入球可能（容易）な１４Ｒ大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、特別図柄の図柄変動が１００回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Ａに制御する１４Ｒ時短大当りＡ

２．第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させ（１ラウンド）、その後に第二大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第二カウントセンサ２５１３で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを４回（４ラウンド）繰り返すことで遊技球Ｂが第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６に入球可能（容易）な５Ｒ大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、第一特別図柄の変動表示が５回実行されるか、又は第二特別図柄の変動表示が１回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Ｂに制御する５Ｒ時短大当りＡ

３．第二大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第二カウントセンサ２５１３で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１４回（１４ラウンド）繰り返すことで遊技球Ｂが第二大入賞口２００６に入球可能（容易）な１４Ｒ大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、特別図柄の図柄変動が１００回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Ａに制御する１４Ｒ時短大当りＢ

４．第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させ（１ラウンド）、その後に第二大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第二カウントセンサ２５１３で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを４回（４ラウンド）繰り返すことで遊技球Ｂが第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６に入球可能（容易）な５Ｒ大当り遊技に制御し、大当り遊技の終了後に、第一特別図柄の変動表示が５回実行されるか、又は第二特別図柄の変動表示が１回実行されるまでの間に次回の大当り遊技が発生しなければ状態終了される時短状態Ｂに制御する５Ｒ時短大当りＢ

【１０３２】

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、１４Ｒ時短大当りＡとなる場合に６個の判定値が振り分けられ、５Ｒ時短大当りＡとなる場合に９４個の判定値が振り分けられている。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６％の確率で１４Ｒ時短大当りＡとなり、９４％の確率で５Ｒ時短大当りＡ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、１４Ｒ時短大当りＢとなる場合に５８個の判定値が振り分けられ、５Ｒ時短大当りＢとなる場合に４２個の判定値が振り分けられている。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５８％の確率で１４Ｒ時短大当りＢとなり、４２％の確率で５Ｒ時短大当りＢ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大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大当り図柄決定テーブルでは、１４Ｒ時短大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。

【１０３３】

また、大当りとする抽選結果が得られた場合には大当りの種類に応じて大当り遊技が終了した後の遊技状態が決定される。そして、大当り制御処理（ステップＳ４０）では、大当り遊技の制御を行った後、その決定結果に基づいて時短フラグをセットする処理と大当りの種別に応じた時短回数を時短回数カウンタにセットする処理が実行される。

【１０３４】

具体的には、「１４Ｒ時短大当りＡ」及び「１４Ｒ時短大当りＢ」の大当りが得られた旨を判断したときは、１４ラウンド分の大当り遊技が実行された後に、特別図柄（第一特別図柄と第二特別図柄との合算）の図柄変動が１００回実行されるまで時短状態に制御され、「５Ｒ時短大当りＡ」及び「５Ｒ時短大当りＢ」の大当りが得られた旨を判断したときは、５ラウンド分の大当り遊技が実行された後に、第一特別図柄の変動表示が５回実行されるまで、又は第二特別図柄の変動表示が１回実行されるまで時短状態に制御される。このように、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大当り遊技の終了後に必ず時短状態に制御し、同様に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も大当り遊技の終了後に必ず時短状態に制御するようになっている。ただし、「１４Ｒ時短大当りＡ」及び「１４Ｒ時短大当りＢ」の大当りが得られた場合には、「５Ｒ時短大当りＡ」及び「５Ｒ時短大当りＢ」の大当りが得られた場合よりも大当り遊技の実行後に長期間に亘って時短状態に制御されるようにしている。

【１０３５】

また、１４Ｒ時短大当りＡに決定した場合には第一特別図柄の１４Ｒ大当り図柄として１４Ｒ時短大当りＡ図柄に決定し、５Ｒ時短大当りＡに決定した場合には第一特別図柄の５Ｒ大当り図柄として５Ｒ時短大当りＡ図柄に決定する。また、第二特別図柄停止図柄設定処理で１４Ｒ時短大当りＢに決定した場合には第二特別図柄の１４Ｒ大当り図柄として１４Ｒ時短大当りＢ図柄に決定し、５Ｒ時短大当りＢに決定した場合には第二特別図柄の５Ｒ大当り図柄として５Ｒ時短大当りＢ図柄に決定する。

【１０３６】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、大当りフラグがセットされていない場合にはハズレ図柄に決定する（ステップＳ１３６）。

【１０３７】

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ＭＰＵは、ステップＳ１３７の処理として、上記抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板１５１０に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ１３８の処理として、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）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。

【１０３８】

周辺制御ＩＣ１５１０ａ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。演出表示装置１６００には、機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器での第一特別図柄に対応した装飾図柄が変動表示される。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、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大当りを特定した場合には大当り図柄（左・中・右の装飾図柄が値０～値８の同一の図柄の組み合わせ）に決定し、リーチハズレを特定した場合にはリーチを伴ったハズレ図柄（左・右の装飾図柄が値０～値８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、ハズレを特定した場合には、リーチを伴わないハズレ図柄（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

た停止図柄を表示制御する。
【１０３９】
図１３６は、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）についてその手順を示すフローチャートである。
【１０４０】
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１３６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ１４１）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップＳ１３２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Ｓ１４２）、リーチフラグがセットされていれば（ステップＳ１４５）、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Ｓ１４６）、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のハズレ（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Ｓ１４７）。
【１０４１】
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Ｓ１０２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Ｓ１４８）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板１５１０に通知する変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１４９）。また、主制御ＭＰＵは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップＳ１５０）。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記演出表示装置１６００にて演出制御が行われるようになる。
【１０４２】
なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御ＭＰＵは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２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、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている。
【１０４３】
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、２４１種類の変動乱数のうち１６４種類の変動乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（０～１６３）として設定され、５９種類の変動乱数が大当り期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（１６４～２２２）として設定され、１８種類の変動乱数が大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（２２３～２４０）として設定される。なお、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高く、大当り遊技の発生を望む遊技者に対してはスーパーリーチ演出が実行されたときに大当り遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。
【１０４４】

また、本例の変動パターンテーブルでは、第一特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では１３～６０秒が設定され、時短状態では４～６０秒が設定され、同様に第二特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では１３～６０秒が設定され、時短状態では２～６０秒が設定されている。

【１０４５】

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Ｓ１５１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Ｓ１５２）、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Ｓ１５３）。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Ｓ１５４）。

【１０４６】

上記ステップＳ１５１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Ｓ１５３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Ｓ１５５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Ｓ８３）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（ステップＳ１５５）、この処理を終了する。

【１０４７】

図１３７は、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０４８】

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１３７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１７１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Ｓ８２）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Ｓ１７２）、次にステップＳ１７３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ１７３の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）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。

【１０４９】

図１３８は、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０５０】

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１３８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１８１の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を機能表示ユニット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Ｓ１８２）。

【１０５１】

次いで、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ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Ｓ１８３）、時短終了フラグをリセットするとともに（ステップＳ１８４）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１８５）。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、１００回、１回、５回のいずれか）の変動表示が実行されたときに時短制御を終了させて非時短状態の制御を開始するようになる。

【１０５２】

また、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ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Ｓ１８６）、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Ｓ１８７）、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Ｓ１８８）。なお、図示しないがステップＳ１８８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ＭＰＵ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Ｓ９１）と大入賞口開放中処理（ステップＳ９２）とを繰り返し実行し、大入賞口開放中処理（ステップＳ９２）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」なったことに基づいて大入賞口開放後処理（ステップＳ９３）に移行して大当り遊技を終了させる制御を実行する。

【１０５３】

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Ｓ１８９）。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Ｓ１８７では、大当りの種類（１４Ｒ時短大当りＡ、５Ｒ時短大当りＡ）に応じた大当り開始コマンド（１４Ｒ時短大当りＡ開始コマンド、５Ｒ時短大当りＡ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は、大当りの種類（１４Ｒ時短大当りＢ、５Ｒ時短大当りＢ）に応じた大当り開始コマンド（１４Ｒ時短大当りＢ開始コマンド、５Ｒ時短大当りＢ開始コマンド）をセットするようになっている。

【１０５４】

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Ｓ４０）の大入賞口開放後処理（ステップＳ９３）で大当りの種類に応じた第一大入賞口２００５の開閉制御（例えば第一大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１４回又は５回繰り返す開閉制御）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プロセス処理（ステップＳ１４）のステップＳ３５で大当り制御処理（ステップＳ４０）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。

【１０５５】

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Ｓ１８６）、上記小当りフラグがセットされていれば（ステップＳ１９０）、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ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Ｓ１９１）、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Ｓ１９２）。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Ｓ１９３）。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Ｓ１９１では、小当りの種類（５Ｒ小当りＡ１、５Ｒ小当りＡ２、１４Ｒ小当りＡ）に応じた小当り開始コマンド（５Ｒ小当りＡ１開始コマンド、５Ｒ小当りＡ２開始コマンド、１４Ｒ小当りＡ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は、小当りの種類（５Ｒ小当りＢ１、５Ｒ小当りＢ２、１４Ｒ小当りＢ））に応じた小当り開始コマンド（５Ｒ小当りＢ１開始コマンド、５Ｒ小当りＢ２開始コマンド、１４Ｒ小当りＢ開始コマンド）をセットするようになっている。

【１０５６】

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Ｓ４１）の小当り中処理（ステップＳ４０１）で小当りの種類に応じた第一大入賞口２００５の開閉制御（例えば第一大入賞口２００５を開放（例えば１．８秒）した後又は第一大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２で検出されたときに閉鎖させる開閉制御）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プロセス処理（ステップＳ１４）のステップＳ３６で小当り制御処理（ステップＳ４１）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。

【１０５７】

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Ｓ１９４）、ステップＳ１９５に移行する。

【１０５８】

上記ステップＳ１８６～ステップＳ１９４の処理を実行すると、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ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Ｓ１９５）、この処理を終了する。

【１０５９】

図１３９は、上記大当り制御処理（ステップＳ４０）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。

【１０６０】

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する大入賞口開放前処理（ステップＳ９１）

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第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６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第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６を開放状態に制御し、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ２５１２又は第二カウントセンサ２５１３で検出されたときに閉鎖させる大入賞口開放中処理（ステップＳ９２）

３．全てのラウンドを終了するときに大当り遊技が終了する旨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する大入賞口開放後処理（ステップＳ９３）

【１０６１】

なお、上記大当りプロセスフラグは、上記ステップＳ１の処理（図１２６参照）において、上記大入賞口開放前処理（ステップＳ９１）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Ｓ９２）では、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６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、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６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１５１０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１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ等により実行される。

【１０６２】

図１４０は、上記小当り制御処理（ステップＳ４１）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。

【１０６３】

１．小当り遊技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Ｓ４００）

２．小当り遊技中の遊技球Ｂの入球や開放時間を監視する小当り中処理（ステップＳ４０１）

【１０６４】

なお、上記小当りプロセスフラグは、上記ステップＳ１の処理（図１２６参照）において、上記小当り開始処理（ステップＳ４００）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、小当りの種類に応じた大当り遊技で実行可能なラウンド数（５Ｒ小当りであれば４ラウンド、１４Ｒ小当りであれば１３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、小当り遊技に引き続いて大当り遊技が開始されるようになる。

【１０６５】

図１４１は、上記普通図柄プロセス処理（ステップＳ１５）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０６６】

いま、ステップＳ８０１の処理において、上記ゲートセンサ２３０１による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったと判断されたとすると、同図１４１に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ８０２の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【１０６７】

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。

【１０６８】

１．主制御ＭＰＵのＲＡＭに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）

２．普図変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動パターン決定処理（ステップＳ８０４）

３．機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップＳ８０５）

４．普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップＳ８０６）

５．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップＳ８０７）

【１０６９】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ１の処理（図１２６参照）において、上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【１０７０】

図１４２は、上記ゲート部通過処理（ステップＳ８０２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０７１】

いま、上記ステップＳ８０１の処理において、上記ゲートセンサ２３０１による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったと判断されたとすると、同図１４２に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ８１１の処理として、まず、普通図柄保留記憶領域に記憶される普通乱数の個数を示す普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵのＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留記憶数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う。

【１０７２】

このステップＳ８１１の処理において、上記普通図柄の保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ８１２～Ｓ８１４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ８１２の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ８１３の処理として、上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップＳ８１４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。

【１０７３】

ただし、上記ステップＳ８１１の処理において、上記普通図柄の保留記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ８１２～ステップＳ８１４の処理を実行しない（上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得しない）ことで、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１０７４】

なお、ゲート部通過処理（ステップＳ８０２）としては、以下に記載する別例のようにしても良い。例えば、いま、上記ゲートセンサ２３０１による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過があったと判断されたとすると、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得し、暫定記憶領域に格納する。その後に、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵのＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留記憶数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う。そして、上記普通図柄の保留記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、上記普通保留数カウンタをカウントアップ（１加算）し、次いで、先に取得された上記普通乱数、上記普図変動乱数（暫定記憶領域に記憶された上記普通乱数、上記普図変動乱数）を、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。一方、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵのＲＡＭから取得した結果、このカウンタ値がその最大値である「４」であると判断された場合（上記普通図柄の保留記憶数がその最大値である場合）には、先に取得された上記普通乱数、上記普図変動乱数を、普通図柄保留記憶領域に格納することなく破棄し、上記取得した普通図柄の変動表示制御は新たに保留されないようにすることとしてもよい。

【１０７５】

図１４３は、上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０７６】
上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４３に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ８２１の処理として、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップＳ８２２の処理として、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ８２３及びＳ８２４の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１０７７】
具体的には、普通図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、上記ゲート部２００３への遊技球Ｂの通過に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に上記ゲート部２００３に遊技球Ｂが通過するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【１０７８】
次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、図１４４（Ａ）に示す普図当り判定テーブルとステップＳ８２２で読み出した普通乱数とを比較する（ステップＳ８２８）。

【１０７９】
図１４４（Ａ）に示す普図当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶されている。そして、普通乱数と比較するために参照される普図当り判定テーブルでは、１０種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致するように上記普通乱数が関連付けされている。即ち、本例では、上記ゲート部２００３に遊技球Ｂが通過した場合において、必ず普図当りに当選するようになっている。

【１０８０】
上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ８２２で読み出した普通乱数との比較の結果、普図当りとすると判定した場合には（ステップＳ８２９）、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットし（ステップＳ８３０）、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図当り図柄に決定する（ステップＳ８３１）。一方、ステップＳ８２９で普図当りとしないと判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図ハズレ図柄に決定する（ステップＳ８３３）。

【１０８１】
そして、こうして普通図柄についての抽選処理が行われた後は、ステップＳ８３４の処理として、これら抽選結果（普図当りとハズレとのいずれかを指示）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普図判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ８３５の処理として、上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップＳ８０４）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【１０８２】

図１４５は、上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップＳ８０４）についてその手順を示すフローチャートである。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動パターン決定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、時短フラグがセットされていれば（ステップＳ８４１）、時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルを選択し（ステップＳ８４２）、時短フラグがセットされていれば（ステップＳ８４１）、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルを選択する（ステップＳ８４３）。

【１０８３】

そして、選択した普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ８２２で読み出した普図変動乱数とを比較することにより実行する普通図柄の変動パターン（普図変動パターン）を決定し（ステップＳ８４４）、決定した普図変動パターンでの普通図柄変動の開始を周辺制御基板１５１０に通知する普図変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ８４５）。

【１０８４】

また主制御ＭＰＵは、普図変動パターンを決定するとこの決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間を普図変動タイマに設定する（ステップＳ８４６）。これにより、決定された普図変動パターンに応じた普図変動時間だけ機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器（における普通図柄の変動表示）にて演出制御が行われるようになる。

【１０８５】

また、本例の非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、普図変動時間として２０秒が設定されている。一方、本例の時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと比べて普図変動時間が短時間となるように、普図変動時間として０．８秒が設定されている。なお、普通図柄変動パターン決定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶されている。

【１０８６】

また、普通図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップＳ８４７の処理として、上記普通図柄変動処理（ステップＳ８０５）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【１０８７】

図１４６は、上記普通図柄変動処理（ステップＳ８０５）についてその手順を示すフローチャートである。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ８５１の処理として、上記ステップＳ８４６で普図変動時間が設定された普図変動タイマを１減算する。そして、普図変動時間タイマが０、すなわち、上記普通図柄の変動時間が経過したと判断されると（ステップＳ８５２）、次にステップＳ８５３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ８５３の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８０６）にプロセス移行されるよう上記普通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。

【１０８８】

図１４７は、上記普通図柄停止処理（ステップＳ８０６）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０８９】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図１４７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ８６１の処理として、上記普通図柄通常処理にて決定された普通図柄の停止図柄を上記機能表示ユニット１４００の普通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、その第一特別図柄の停止図柄の導出表示を通知する普図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Ｓ８６２）。

【１０９０】

そして次に、上記普図当りフラグがセットされているときは（ステップＳ８６３）、図１４４（Ｂ）に示す普図当り時開放パターンテーブルを用いて、現在の遊技状態に応じた第二始動口２００４の開放パターンを設定する（ステップＳ８６４）。

【１０９１】

具体的には、第二始動口２００４の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、第二始動口２００４の開放パターンとして開放パターンＡを設定する。即ち、第二始動口２００４の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口２００４を開閉させる始動口ソレノイド２５１４をオン状態にして第二始動口２００４が短開放態様（この例では０．０５秒）で開閉する開放パターンＡを実行することとなる。これにより、第二始動口２００４の開放パターンとして開放パターンＡが実行された場合には、第二始動口２００４が開放動作する時間が短く、第二始動口２００４が開放状態にあるときに遊技球を入球させることが困難である。即ち、非時短状態時には第二始動口２００４が開閉動作されたとしても遊技球が殆ど入球しないようになっている。

【１０９２】

一方、第二始動口２００４の開放開始時に時短状態に制御されていれば、第二始動口２００４の開放パターンとして開放パターンＢを設定する。即ち、第二始動口２００４の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口２００４を開閉させる始動口ソレノイド２５１４をオン状態にして第二始動口２００４が長開放態様（この例では１．５秒）で開閉する開放パターンＢを実行することとなる。これにより、第二始動口２００４の開放パターンとして開放パターンＢが実行された場合には、第二始動口２００４が開放動作する時間が長く、第二始動口２００４が開放状態にあるときに遊技球を入球し得るようになっている。

【１０９３】

第二始動口２００４の開放パターンが設定されると、次にステップＳ８８５の処理として、普図当り遊技を開始することを示す普図当り開始コマンドをセットし、普通図柄プロセスフラグを普通電動役物開放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Ｓ８６６）、この処理を終了する。なお、普図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、普図当り開始コマンドによって指示された普図当りの種類に応じた普図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うる。

【１０９４】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ８６４で上記普図当りフラグがセットされていない場合において、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通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Ｓ８６８）、この処理を終了する。

【１０９５】

図１４８は、上記普通電動役物開放処理（ステップＳ８０７）についてその手順を示すフローチャートである。

【１０９６】

いま、ステップＳ８７１の処理において、第二始動口２００４が開放状態にあると判断されるとすると、同図１４８に示されるように、同図１４８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第二始動口２００４を開放状態に制御してから所定時間（ステップＳ８６５で設定した開放パターンにおける第二始動口２００４の開放時間）が経過していれば（ステップＳ８７２）、第二始動口２００４を開閉させる始動口ソレノイド２５１４をオフ状態にして第二始動口２００４を閉鎖状態に制御した時点で（ステップＳ８７３）、この処理を終了する。

【１０９７】

また、ステップＳ８７１の処理において、第二始動口２００４が閉鎖状態にあると判断

されるとすると、同図１４８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第二始動口２００４を開放状態にするタイミングであれば（ステップＳ８７４）、第二始動口２００４を開閉させる始動口ソレノイド２５１４をオン状態にして第二始動口２００４を開放状態に制御した時点で（ステップＳ８７５）、この処理を終了する。

【１０９８】

また、ステップＳ８７１の処理において、第二始動口２００４を開放状態にするタイミングではなければ、同図１４８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第二始動口２００４の開放回数が所定回数（ステップＳ８６５で設定した開放パターンにおける第二始動口２００４の開放回数）となったときに（ステップＳ８７６）、普図当り終了コマンドをセットする（ステップＳ８７７）。そして、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通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Ｓ８７８）、この処理を終了する。なお、普図当り終了コマンドは周辺制御基板１５１０に送信され、周辺制御基板１５１０では普図当り終了コマンドを受信すると演出表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ等により実行中の普図当り遊技の演出を終了させ得る。

【１０９９】

［９－２．時短制御終了時の変動制御］

上記したように、時短状態では非時短状態とは異なる開放パターンで第二始動口２００４を開閉制御するようになっている。即ち、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときに時短状態であれば短開放態様（この例では０．０５秒）の開放パターンＡで第二始動口２００４を開閉し、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときに非時短状態であれば長開放態様（この例では１．５秒）の開放パターンＢで第二始動口２００４を開閉するようになっている。

【１１００】

このように、機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときを基準として第二始動口２００４の開放パターンを変化させるため、時短状態が終了する直前（例えば時短回数が１００回の時短状態Ａの場合には時短状態での特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の１００回目の変動表示が停止する直前等）に機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止して第二始動口２００４を開閉させる場合には、時短状態として長開放態様（この例では１．５秒）の開放パターンＢで第二始動口２００４が開閉されることになる。また、第二始動口２００４の開放後に時短状態が終了すると、時短状態が終了しているにもかかわらず時短状態における開放パターンが実行されていることで遊技者に違和感を与えるおそれがある。また、時短状態の終了後の非時短状態で図柄変動が開始された後などの想定外の時期に第二始動口２００４への始動入賞が発生する場合もあり、これによって遊技設計者の意図しない挙動（非時短状態では主に第一特別図柄の変動表示が実行されて第二特別図柄の変動表示は殆ど実行されないものであるが、非時短状態であるにもかかわらず第二始動口２００４への始動入賞が発生して第二特別図柄の変動表示が実行される）で遊技進行するとともに、その挙動から遊技者に違和感を与えてしまい、遊技興趣の低下を招くおそれがあった。

【１１０１】

本例のパチンコ機１では、機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）で変動表示される特別図柄をハズレ図柄で停止する場合に（例えば第一特別図柄停止処理のステップＳ１９４）、通常、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）としてインターバルタイマに「０．５秒」をセットする。上記したようにインターバルタイマは第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ２８）及び第二特別図柄プロセス処理（ステップＳ３９）で参照され、インターバルタイマがタイムアウトするまでは機能表示ユニット１４００の特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）における特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が開始されないように制御する。

【１１０２】
また、時短状態を終了するとき、即ち大当り遊技後の特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の図柄変動が時短回数に達した場合であって、当該図柄変動が停止したとき（時短状態における最後の図柄変動が停止したとき）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）としてインターバルタイマに「２秒」をセットする。上記したように時短状態では第二始動口２００４を開放状態に変化させた後、１．５秒が経過したときに第二始動口２００４を閉鎖状態に変化させる。そのため、時短状態における最後の図柄変動が停止して時短状態を終了するときにインターバルタイマに「２秒」をセットすることで、非時短状態での特別図柄の図柄変動が開始される以前に第二始動口２００４を閉鎖状態に変化させることができ、これによって非時短状態での特別図柄の図柄変動が開始された後に第二始動口２００４への始動入賞が発生することを抑制できる。
【１１０３】
なお、時短状態における最後の図柄変動が停止して時短状態を終了するときにインターバルタイマにセットする期間は、少なくとも時短状態における第二始動口２００４の開放時間と同等（この例では「１．５秒」）以上とすればよい。また、時短状態における最後の図柄変動が停止して時短状態を終了するときに第二始動口２００４が開放状態に変化していなければ次回の特別図柄の変動表示を開始するまでの待機時間として通常と同様の時間（この例では「０．５秒」）をセットするようにしてもよい。
【１１０４】
このように、時短状態における最後の特別抽選結果が導出された際（時短状態における最後の図柄変動が停止した際）に第一保留数と第二保留数との有無にかかわらず、所定期間に亘って次の特別抽選（当落判定）の実行を抑制することにより、時短状態における最後の特別抽選結果が導出された後（時短状態における最後の図柄変動が停止した後）に継続し得る時短制御を当該所定期間内に終了させ、時短制御の終了後に第二保留数が増加することを抑制できる。これにより、非時短状態であるにもかかわらず第二始動口２００４への始動入賞が発生して第二特別図柄の変動表示が実行されるという遊技設計者の意図しない挙動で遊技進行することを防止でき、遊技設計者の意図する挙動での遊技進行（遊技設計者の意図するゲーム性）を好適に実現できるため、遊技者に違和感を与えないことで遊技興趣の低下を抑止することができる。
【１１０５】
なお、上記した例では、時短状態であるか否かの判断（時短状態を終了するか否かの判断）を機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動が停止したときを基準として行うものを示したが、時短状態であるか否かの判断を機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で実行される普通図柄変動を開始するとき（例えば上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）が実行されたときや、普通図柄変動パターン決定処理（Ｓ８０４）が実行されたとき）を基準として行うようにしてもよい。この場合には、少なくとも、時短状態中に機能表示ユニット１４００の普通図柄表示で実行される普通図柄変動の変動時間（普図変動時間：この例では「０．８秒」）と、時短状態における第二始動口２００４の開放時間（この例では「１．５秒」）と、を合算した期間と同等（この例では「２．３秒」）以上とすればよい。
【１１０６】
［１０．周辺制御基板の制御処理］
次に、周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａによって実行される各種処理について、図１４９～図１５６を参照して説明する。図１４９はパチンコ機１に電源が投入されるとき、周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａによって行われる実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、図１５０は周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａによって実行される１６ｍＳ定常処理についてその手順を示すフローチャートであり、図１５１は周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣによって実行される演出制御処理についてその手順を示すフローチ

ャートであり、図１５２は周辺制御ＩＣによって実行される貯留球演出ユニット発動制御処理の一例を示すフローチャートであり、図１５３は周辺制御ＩＣによって実行される貯留球計数制御処理の一例を示すフローチャートであり、図１５４は周辺制御ＩＣによって実行される貯留球排出演出実行開始制御処理の一例を示すフローチャートであり、図１５５は周辺制御ＩＣによって実行される貯留球演出ユニット不具合判定制御処理の一例を示すフローチャートであり、図１５６は周辺制御ＩＣによって実行される貯留球演出ユニット発動停止制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１１０７】

［１０－１．サブメイン処理］

図１４９に示すように、パチンコ機１への電力供給が開始されると、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、初期設定処理を行う（ステップＳ５０１）。この初期設定処理は、周辺制御基板１５１０に備える周辺制御ＩＣ１５１０ａに内蔵されているＲＡＭをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップＳ５０１）が終了すると、１６ｍＳ経過フラグＴがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップＳ５０２）。

【１１０８】

この実施の形態では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、２ｍＳ経過毎に割込を発生させ、２ｍＳ定常処理を実行する。２ｍＳ定常処理では、１６ｍＳ経過監視カウンタをカウントアップする（１６ｍＳ経過監視カウンタを１加算する）処理が実行され、１６ｍＳ経過監視カウンタの値が８になったとき、すなわち、１６ｍＳ経過したときに１６ｍＳ経過フラグＴをセットするとともに、１６ｍＳ経過監視カウンタをリセット（０にする）処理が実行される。このように、１６ｍＳ経過フラグＴは、２ｍＳ定常処理にて１６ｍＳ毎に「１」に設定（セット）され、通常は「０」に設定（リセット）されている。ステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグがセットされている（１６ｍＳ経過フラグＴが「１」）ときには、１６ｍＳ経過フラグをリセットした後（ステップＳ５０３）、１６ｍＳ定常処理を行う（ステップＳ５０４）。

【１１０９】

この１６ｍＳ定常処理では、主制御基板１３１０から受信したコマンドにもとづいて演出表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ、スピーカ等を制御する処理が実行される。１６ｍＳ定常処理を終了すると、再びステップＳ５０２に戻り、１６ｍＳ経過フラグＴがセットされる毎に、つまり１６ｍＳ毎に上記したステップＳ５０３～ステップＳ５０４を繰り返し行う。一方、ステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグＴがセットされていない（１６ｍＳ経過フラグＴが「０」）ときには、１６ｍＳ経過フラグＴがセットされるまでループ処理を行う。

【１１１０】

［１０－２．１６ｍｓ定常処理］

次に、１６ｍＳ定常処理について説明する。図１５０に示すように、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、ステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理を実行する。ステップＳ６０１のコマンド解析処理では、主制御基板１３１０から受信したコマンドを解析する。ステップＳ６０２の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップＳ１４９、第二変動パターン設定処理のステップＳ１４９ａ）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出表示装置１６００に関わる制御処理を実行する。

【１１１１】

また、ステップＳ６０３の音制御処理では、パチンコ機１に設けられたスピーカに関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０４のランプ制御処理では、パチンコ機１に設けられたランプ・ＬＥＤに関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０５の情報出力処理では、各種装飾基板１８４，２７３等にランプ・ＬＥＤの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップＳ６０６の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップＳ６０２）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【１１１２】
なお、１６ｍＳ定常処理におけるステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理は１６ｍＳ以内に終了する。仮に、１６ｍＳ定常処理を開始してから当該１６ｍＳ定常処理の終了までに１６ｍＳ以上かかったとしても、１６ｍＳ定常処理を開始してから１６ｍＳ経過したときに直ぐに１６ｍＳ定常処理を最初から（ステップＳ６０１のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、１６ｍＳ定常処理の実行中に１６ｍＳ経過したときには、１６ｍＳ経過フラグのセットのみを行い、当該１６ｍＳ定常処理の終了後にステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグがセットされていると判定されたときに１６ｍＳ定常処理を開始する。
【１１１３】
また、この実施の形態では、１６ｍＳ定常処理にて乱数更新処理（ステップＳ６０６）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および１６ｍＳ定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。
【１１１４】
［１０－３．演出制御処理］
次に、演出制御処理について説明する。図１５１に示すように、周辺制御ＩＣ１５１０ａは周辺制御ＩＣ１５１０ａのＲＡＭに格納されている遊技の進行状況を示す演出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。
【１１１５】
１．上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを指示する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動パターンを指示する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動パターンを指示する第二変動パターンコマンド）に基づいて演出表示装置１６００、ＬＥＤ及びスピーカ等を制御する処理などを行った後、上記演出プロセスフラグを変動演出中処理に応じた値に変更する変動演出開始処理（ステップＳ７１１）
２．演出表示装置１６００、ＬＥＤ及びスピーカ９２１等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて演出表示装置１６００、ＬＥＤ及びスピーカ等を制御する処理などが行い、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンに応じた変動時間が経過したことに応じて上記演出プロセスフラグを変動終了処理に応じた値に変更する変動演出中処理（ステップＳ７１２）
３．特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止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所定の表示結果を導出表示するための処理を行い、ハズレであれば上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更し、大当りであれば大当り演出処理に応じた値に変更し、小当りであれば小当り演出処理に応じた値に変更する変動演出終了処理（ステップＳ７１３）
４．大当り遊技の開始を指示する大当り開始コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置１６００に大当り遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、大当り遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する大当り演出処理（ステップＳ７１４）
５．小当り遊技の開始を指示する小当り開始コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置１６００に小当り遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、小当り遊技中に第二大入賞口２００６に受け入れられた遊技球Ｂが特定領域に振り分けられていれば小当り遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを大当り演出開始処理に応じた値に変更し、遊技球Ｂが特定領域に振り分けられていなければ変動演出開始処理に応じた値に変更する小当り演出処理（ステップＳ７１５）
【１１１６】
以上の処理によって特別図柄表示器（機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器、機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器）で実行される特別図柄（第一特別図

柄、第二特別図柄）の変動表示に同期して演出表示装置１６００で装飾図柄の変動表示が実行されるようになる。

【１１１７】

［１０－４．貯留球演出ユニット発動制御処理］

次に、貯留球演出ユニット発動制御処理について、図１５２を参照して説明する。この貯留球演出ユニット発動制御処理は、上述した１６ｍｓ定常処理の演出制御処理におけるステップＳ７１４の大当り演出処理の一処理として行われる。

【１１１８】

周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット発動制御処理が開始されると、図１５２に示すように、貯留球演出ユニット発動条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ１０００）。貯留球演出ユニット発動条件は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態、又は時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく第二特別図柄の抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であることを条件とするものであり、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドが主制御基板１３１０から送信される。貯留球演出ユニット発動条件は、さらに、小当り遊技の後に大当り遊技を継続して発生している状態であることを条件とするものであり、第一大入賞口２００５に入球して振分部材によって特定領域と排出領域とのうち特定領域に振り分けられて受け入れられた遊技球を特定領域センサ２５１２ａにより検知した旨を伝える特定領域入球コマンドが主制御基板１３１０から送信される。ステップＳ１０００の判定では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを周辺制御ＩＣ１５１０ａが主制御基板１３１０から受信しているか否かを判定する。

【１１１９】

ステップＳ１０００の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを主制御基板１３１０から受信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、ステップＳ１０００の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、これらの抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを主制御基板１３１０から受信していると判定したときには貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧを値１にセットする（ステップＳ１００５）。この貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧは、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができるときには値１がセットされ、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができないときには値０がセットされるフラグである。この貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出は、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における貯留空間３４１５に貯留された遊技球を貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出口３５１５を通って排出することにより、この排出される球数に応じて所定の球数の遊技球を払い出す態様の演出を実行するものである。なお、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が実行されなくても、貯留空間３４１５に貯留された遊技球は、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａそして一般入賞口センサ３００１ａをすでに通っているため、この一般入賞口センサ３００１ａで検知された旨が主制御基板１３１０から払出制御基板６３３に払出コマンドが送信されている。換言すると、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出は、払い出しに供されなくなった遊技球（いわゆる、「死に球」）を利用して、貯留空間３４１５に貯留された遊技球を球排出部３４２５の排出口３５１５を通って排出し、この排出される球数に応じた所定の球数の遊技球を遊技者に払い出す態様の演出が実行されることより、この払い出される遊技球を一気に獲得することができるという体験を遊技者に提供することできる魅力ある演出となっている。

【１１２０】

ステップＳ１００５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００

０の球貯留部３４２０における球貯留板３４９０を原位置から作動位置へ移動する制御を行う（ステップＳ１０１０）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の貯留用ソレノイド３５００を通電して球貯留板３４９０を原位置から作動位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の開放用ソレノイド３５７０を通電せず、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における球排出板３５０５を原位置に配置する状態とする。

【１１２１】

ステップＳ１０１０に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における貯留空間３４１５を発光する制御を行う（ステップＳ１０１５）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に実装される複数のＬＥＤ３５４０（本実施形態では、３個のフルカラーＬＥＤ）が所定の発光態様で点灯して貯留空間３４１５を明るく照らす状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に実装される複数のＬＥＤ３５５５（本実施形態では、５個のフルカラーＬＥＤ）が消灯して貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２が消灯する状態とする。

【１１２２】

ステップＳ１０１５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球カウンタＥＢＣに初期値０をセットする（ステップＳ１０２０）。周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通った遊技球が貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａにより検知されると、その旨を特定一般入賞口入球コマンドとして主制御基板１３１０から受信する。この貯留球カウンタＥＢＣは、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａが主制御基板１３１０から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通った遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

【１１２３】

ステップＳ１０２０に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出カウンタＤＢＣに初期値０をセットする（ステップＳ１０２５）。周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通って貯留空間３４１５に貯留された遊技球が貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出口３５１５を通って貯留球カウントセンサ３５３０により検知されると、その旨が貯留球カウントセンサ３５３０から検出信号として入力される。この貯留球排出カウンタＤＢＣは、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａが貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づいて貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通って貯留空間３４１５に貯留された遊技球が球排出部３４２５における排出口３５１５から排出される遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

【１１２４】

ステップＳ１０２５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに初期値０をセットし（ステップＳ１０３０）、本ルーチンを終了する。不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧは、後述する貯留球演出ユニット不具合判定処理において、貯留空間３４１５に貯留されたすべての遊技球が貯留空間３４１５から排出口３５１５を通って排出完了されているか否かを監視し、排出完了していないときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているとして値１がセットされ、排出完了しているときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないとして値０がセットされるフラグである。

【１１２５】
なお、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵと異なり、周辺制御ＩＣ１５１０ａの処理内容がバックアップされない仕組みとなっている。このため、停電が発生して復電すると、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述したサブメイン処理におけるステップＳ５０１の初期設定において、貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧの値、貯留球カウンタＥＢＣの値、貯留球排出カウンタＤＢＣの値、及び不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧの値をすべて初期値０にセットする。停電が発生してその後復電して本ルーチンが開始されても、上述した抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドや特定領域入球コマンドを主制御基板１３１０から受信できないかぎり、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、停電が発生する直前における大当り遊技がどのような大当りであったのかをわからないものの、バックアップ情報に基づいて復帰した主制御基板１３１０からの上述した各種入球コマンドを受信することにより、遊技球の払い出しの状況（賞球状況）を把握することができる。
【１１２６】
［１０－５．貯留球計数制御処理］
次に、貯留球計数制御処理について、図１５３を参照して説明する。この貯留球計数制御処理は、上述した１６ｍｓ定常処理の演出制御処理におけるステップＳ７１４の大当り演出処理の一処理として行われる。
【１１２７】
周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球計数制御処理が開始されると、図１５３に示すように、貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧの値が値１であるか否かを判定する（ステップＳ１０５０）。この貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができるときには値１がセットされ、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができないときには値０がセットされるフラグである。
【１１２８】
ステップＳ１０５０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧの値が値１でないと判定したとき（値０であるとき）、つまり貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができ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、ステップＳ１０５０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧの値が値１であると判定したとき、つまり貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができると判定したときには特定一般入賞口入球コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＳ１０５５）。この特定一般入賞口入球コマンドは、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通った遊技球が貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａにより検知されると、その旨が主制御基板１３１０から送信されるコマンドである。
【１１２９】
ステップＳ１０５５の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、特定一般入賞口入球コマンドの受信が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、ステップＳ１０５５の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、特定一般入賞口入球コマンドの受信があると判定したときには貯留球カウンタＥＢＣに値１を加え（インクリメントし、ステップＳ１０６０）、本ルーチンを終了する。この貯留球カウンタＥＢＣは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａが主制御基板１３１０から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通った遊技球の球数を計数するために用いられるものである。
【１１３０】
［１０－６．貯留球排出演出実行開始制御処理］
次に、貯留球排出演出実行開始制御処理について、図１５４を参照して説明する。この貯留球排出演出実行開始制御処理は、上述した１６ｍｓ定常処理の演出制御処理における

ステップＳ７１４の大当り演出処理の一処理として行われる。
【１１３１】
周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出演出実行開始制御処理が開始されると、図１５４に示すように、貯留球排出タイマＴＭが起動しているか否かを判定する（ステップＳ１１００）。貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における貯留空間３４１５には、上述したように、最大で１２球の遊技球を貯留することができるように設計されている。この１２球のすべての遊技球が貯留空間３４１５から貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２へ流入して排出口３５１５を通って排出完了される排出完了見込時間に余裕時間を加えた時間として貯留球排出時間が予め設定されている。本実施形態では、排出完了見込時間として６秒が設定され、余裕時間として４秒が設定されており、貯留球排出時間として排出完了見込時間に余裕時間を加えた１０秒が設定されている。貯留球排出タイマＴＭは、貯留球排出時間が到来したか否かを計時するものである。
【１１３２】
ステップＳ１１００の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出タイマＴＭが起動していないと判定したときには、貯留球排出演出実行開始条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ１１０５）。貯留球排出演出実行開始条件は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であって、又は時短状態で普図当りに当選した場合に右打ちを継続して第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく第二特別図柄の抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であって、又は小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して実行されている状態であって、２ラウンド、４ラウンド、６ラウンド、８ラウンド、１０ラウンド、１２ラウンド、１４ラウンド等の偶数ラウンドを開始することを条件とするものであり、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンド）を主制御基板１３１０から送信される。ステップＳ１１０５の判定では、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンド）を周辺制御ＩＣ１５１０ａが主制御基板１３１０から受信しているか否かを判定する。
【１１３３】
ステップＳ１１０５の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンド）の受信が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、ステップＳ１１０５の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、偶数ラウンドを開始するコマンド（ラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンド）の受信があると判定したときには不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧの値が値１であるか否かを判定する（ステップＳ１１１０）。不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧは、上述したように、後述する貯留球演出ユニット不具合判定処理において、貯留空間３４１５に貯留されたすべての遊技球が貯留空間３４１５から排出口３５１５を通って排出完了されているか否かを監視し、排出完了していないときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているとして値１がセットされ、排出完了しているときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないとして値０がセットされるフラグである。
【１１３４】
ステップＳ１１１０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧの値が値１であるとき、つまり貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているときには貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出の代替演出を進行し（ステップＳ１１１５）、そのまま本ルーチンを終了する。貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出は、上述したように、払い出しに供されなくなった遊技球（いわゆる、「死に球」）を利用して、貯留空間３４１５に貯留された遊技球を球排出部３４２５の排出口３５１５を通って排出し、この排出される球数に応じた所定の球数の遊技球を遊技者に払い出す態様の演出が実行されるものである。ステップＳ１１１５では、ステップＳ１１１

０の判定において貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していると判定されているため、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行することに代えて、遊技者に出球増加を知らせる予備演出（換言すると、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出に見合う演出）を、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出の代替演出として実行して進行する。

【１１３５】

一方、ステップＳ１１１０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧの値が値１でない（値０である）とき、つまり貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないときには貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行開始するために貯留球排出タイマＴＭを起動する（ステップＳ１１２０）。

【１１３６】

ステップＳ１１２０に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における球排出板３５０５を原位置から作動位置へ移動する制御を行う（ステップＳ１１２５）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の開放用ソレノイド３５７０を通電して球排出板３５０５を原位置から作動位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の貯留用ソレノイド３５００を通電して球貯留板３４９０を作動位置に配置する状態を継続する。

【１１３７】

ステップＳ１１２５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２を発光する制御を行い（ステップＳ１１３０）、そのまま本ルーチンを終了する。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に実装される複数のＬＥＤ３５５５（本実施形態では、５個のフルカラーＬＥＤ）が所定の発光態様で点灯して排出空間３４２２を明るく照らす状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に実装される複数のＬＥＤ３５４０（本実施形態では、３個のフルカラーＬＥＤ）が所定の発光態様で点灯して貯留空間３４１５を明るく照らす状態を維持する。

【１１３８】

一方、ステップＳ１１００の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出タイマＴＭが起動していると判定したときには、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号があるか否かを判定する（ステップＳ１１３５）。この貯留球カウントセンサ３５３０は、貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ流入して排出口３５１５を通った遊技球を検知するものである。周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは遊技球が１球通過したことを判定する一方、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づく検出結果がオフ状態にあるときは遊技球が通過していないと判定する。

【１１３９】

ステップＳ１１３５の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づく検出結果がオン状態にあるときは遊技球が１球通過したと判定して、貯留球排出カウンタＤＢＣに値１を加える（インクリメントする、ステップＳ１１４０）。この貯留球排出カウンタＤＢＣは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａが貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づいて貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通って貯留空間３４１５に貯留された遊技球が球排出部３４２５における排出口３５１５から排出される遊技球の球数を計数するために用いられるものである。

【１１４０】
一方、ステップＳ１１３５の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づく検出結果がオフ状態にあるときは遊技球が通過していないと判定したのち、又はステップＳ１１４０に続いて、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を進行する（ステップＳ１１４５）。ここでは、上述した、払い出しに供されなくなった遊技球（いわゆる、「死に球」）を利用して、貯留空間３４１５に貯留された遊技球を球排出部３４２５の排出口３５１５を通って排出し、この排出される球数に応じた所定の球数の遊技球を遊技者に払い出す態様の演出を進行する。
【１１４１】
ステップＳ１１４５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１１５０）。この判定では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出タイマＴＭによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来したか否かを判定する。貯留球排出時間は、上述したように、排出完了見込時間（６秒）に余裕時間（４秒）を加えた１０秒が設定されている。
【１１４２】
ステップＳ１１５０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出タイマＴＭによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来していないときにはそのまま本ルーチンを終了する一方、ステップＳ１１５０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出タイマＴＭによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来しているときには貯留球排出タイマＴＭを停止して初期化して、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における球排出板３５０５を作動位置から原位置へ移動する制御を行う（ステップＳ１１５５）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の開放用ソレノイド３５７０を通電した状態を停止して球排出板３５０５を作動位置から原位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の貯留用ソレノイド３５００を通電して球貯留板３４９０を作動位置に配置する状態を継続する。
【１１４３】
ステップＳ１１５５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２を消灯する制御を行う（ステップＳ１１６０）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に実装される複数のＬＥＤ３５５５（本実施形態では、５個のフルカラーＬＥＤ）が消灯して排出空間３４２２を消灯する状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、この貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に実装される複数のＬＥＤ３５４０（本実施形態では、３個のフルカラーＬＥＤ）が所定の発光態様で点灯して貯留空間３４１５を明るく照らす状態を維持する。
【１１４４】
ステップＳ１１６０に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行い（ステップＳ１１６５）、そのまま本ルーチンを終了する。この貯留球演出ユニット不具合判定制御処理についての詳細な説明を後述するが、貯留空間３４１５に貯留されたすべての遊技球が貯留空間３４１５から排出口３５１５を通って排出完了されているか否かを監視し、貯留球演出ユニット３４００の不具合の有無を判定する処理である。
【１１４５】
［１０－７．貯留球演出ユニット不具合判定制御処理］
次に、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理について、図１５５を参照して説明する。この貯留球演出ユニット不具合判定制御処理は、上述した貯留球排出演出実行開始制御

処理におけるステップＳ１１６５の処理として行われるものである。
【１１４６】
周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理が開始されると、図１５５に示すように、貯留球カウンタＥＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致しているか否かの判定を行う（ステップＳ１２００）。貯留球カウンタＥＢＣは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａが主制御基板１３１０から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通った遊技球の球数を計数するために用いられるものである。これに対して、貯留球排出カウンタＤＢＣは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができる状態において、周辺制御ＩＣ１５１０ａが貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づいて、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通って貯留空間３４１５に貯留された遊技球が球排出部３４２５における排出口３５１５から排出される遊技球の球数を計数するために用いられるものである。このため、主制御基板１３１０から受信した特定一般入賞口入球コマンドに基づいて計数される貯留球カウンタＥＢＣの値と、貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づいて計数される貯留球排出カウンタＤＢＣの値と、は通常一致している。
【１１４７】
ところが、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通った遊技球を検知する一般入賞口センサ３００１ａに不具合が発生すると、通過する遊技球を正確に検知することができなくなる。これにより、例えば、遊技球が通過したにもかかわらず、その旨を検出信号として主制御基板１３１０に伝えることができなくなる場合、遊技球が通過していないにもかかわらず、通過した旨を検出信号として主制御基板１３１０に伝える場合がある。また、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａを通って貯留空間３４１５に貯留された遊技球が球排出部３４２５における排出口３５１５から排出される遊技球数を検知する貯留球カウントセンサ３５３０に不具合が発生すると、排出される遊技球を正確に検知することができなくなる。これにより、例えば、遊技球が排出されたにもかかわらず、その旨を検出信号として周辺制御基板１５１０に伝えることができなくなる場合、遊技球が排出されていないにもかかわらず、排出したした旨を検出信号として周辺制御基板１５１０に伝える場合がある。また、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における球排出板３５０５が原位置から作動位置へ移動することができない不具合が発生している場合には、貯留空間３４１５に貯留された遊技球が球排出部３４２５の排出空間３４２２へ流入することができず、球排出部３４２５における排出口３５１５から排出される遊技球数を貯留球カウントセンサ３５３０において検知することができなる。
【１１４８】
このような不具合が発生すると、貯留球排出カウンタＤＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致せず整合しなくなる。ステップＳ１２００の判定では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出カウンタＤＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致しているときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないと判定し、貯留球排出カウンタＤＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致していないときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していると判定する。
【１１４９】
ステップＳ１２００の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出カウンタＤＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致しているときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないと判定して不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１２０５）、そのまま本ルーチンを終了する一方、ステップＳ１２００の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球排出カウンタＤＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致していないときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していると判定して不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに値１をセットし（ス

テップＳ１２１０）、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における球貯留板３４９０を作動位置から原位置へ移動する制御を行い（ステップＳ１２１５）、そのまま本ルーチンを終了する。不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているときには値１がセットされ、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないときには値０がセットされるフラグである。

【１１５０】

ステップＳ１２１５では、具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の貯留用ソレノイド３５００を通電した状態を停止して球貯留板３４９０を作動位置から原位置に配置する状態とする。このとき、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の開放用ソレノイド３５７０を通電した状態を停止して球排出板３５０５を原位置に配置する状態を継続する。

【１１５１】

周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップＳ１１５０の判定において上述した貯留球排出タイマＴＭによる計時に基づいて貯留球排出時間が到来したと判定すると、貯留球演出ユニット３４００の貯留部３４２０における貯留空間３４１５に貯留される遊技球が貯留空間３４１５から貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２へ流入して排出口３５１５を通って排出完了したとして、同処理におけるステップＳ１１５５の処理において貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における球排出板３５０５を作動位置から原位置へ移動する制御を行い、ステップＳ１１６０の処理の後、本ルーチンである貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行う。周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理におけるステップＳ１２００の判定において貯留球排出カウンタＤＢＣの値と貯留球排出カウンタＤＢＣの値とが一致していないときには貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していると判定して同処理におけるステップＳ１２１０の処理において不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに値１をセットし、同処理におけるステップＳ１２１５の処理において貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における球貯留板３４９０を作動位置から原位置へ移動する制御を行っている。

【１１５２】

つまり、不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに値１がセットされた状態（貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していると判定された状態）においては、球排出板３５０５が作動位置から原位置へ移動された状態であると共に、球貯留板３４９０が作動位置から原位置へ移動された状態が維持されることとなる。これにより、貯留球演出ユニット３４００の貯留部３４２０における貯留通路３４６５を通った遊技球が球貯留板３４９０の上面で受け止められることなく、そのまま球貯留部３４２０の下側壁の球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４８７を通って排出口３４８５から遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収される状態となる。また、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット不具合判定制御処理ステップＳ１２１０の処理において不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに値１をセットすることにより、後述する貯留球演出ユニット発動停止制御処理を行うまで、上述した貯留球排出演出実行開始制御処理を開始するごとに、同処理におけるステップＳ１１１０の判定において貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していると判定して同処理におけるステップＳ１１１５の処理で貯留球の演出の代替演出を進行することとなる。

【１１５３】

［１０－８．貯留球演出ユニット発動停止制御処理］

次に、貯留球演出ユニット発動停止制御処理について、図１５６を参照して説明する。この貯留球演出ユニット発動停止制御処理は、上述した１６ｍｓ定常処理の演出制御処理におけるステップＳ７１４の大当り演出処理の一処理として行われる。

【１１５４】

周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット発動停止制御

処理が開始されると、図１５６に示すように、貯留球演出ユニット発動停止条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ１２５０）。貯留球演出ユニット発動停止条件は、１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して大当り遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０が受信して演出を進行する場合を挙げることができる。ステップＳ１２５０の判定では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した大当り遊技が実行されている状態が終了するコマンドを周辺制御ＩＣ１５１０ａが主制御基板１３１０から受信しているか否かを判定する。なお、１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して大当り遊技が実行されている状態も含む。）が終了するコマンドは、１４ラウンドが終了する場合に、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６を開放した状態から閉鎖した状態を伝えるコマンドであってもよい。

【１１５５】

ステップＳ１２５０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した大当り遊技が実行されている状態が終了するコマンドを主制御基板１３１０から受信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、ステップＳ１２５０の判定において、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した大当り遊技が実行されている状態が終了するコマンドを主制御基板１３１０から受信していると判定したときには貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における球貯留板３４９０を作動位置から原位置へ移動する制御を行うと共に、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における球排出板３５０５を作動位置から原位置へ移動する制御を行う（ステップＳ１２５５）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の貯留用ソレノイド３５００を通電した状態を停止して球貯留板３４９０を作動位置から原位置に配置する状態とすると共に、貯留球演出ユニット３４００の開放用ソレノイド３５７０を通電した状態を停止して球排出板３５０５を作動位置から原位置に配置する状態とする。

【１１５６】

ステップＳ１２５５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における貯留空間３４１５を消灯する制御を行うと共に、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２を消灯する制御を行う（ステップＳ１２６０）。具体的には、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信すると共に、貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に対して発光態様規定データ（シリアルデータ）を送信する。これにより、貯留空間用ＬＥＤ基板３５４５に実装される複数のＬＥＤ３５４０（本実施形態では、３個のフルカラーＬＥＤ）が消灯して貯留空間３４１５が消灯する状態とすると共に、排出空間用ＬＥＤ基板３５６０に実装される複数のＬＥＤ３５５５（本実施形態では、５個のフルカラーＬＥＤ）が消灯して貯留球演出ユニット３４００の球排出部３４２５における排出空間３４２２が消灯する状態とする。

【１１５７】

ステップＳ１２６０に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに初期値０をセットする（ステップＳ１２６５）。この不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているときには値１がセットされ、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生していないときには値０がセットされるフラグである。本実施形態では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、ステップＳ１２６５の処理において、次回の上述した貯留球演出ユニット発動制御処理により貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出に対して反映されることがないように、今回の上述した貯留球演出ユニット発動制御処理により貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が開始されて貯留球演出ユニット３４００の不具合の発生の結果を初期化して不具合判定フラグＥＲＲ－ＦＬＧに初期値０をセットするという仕組みとなっている。つまり、上述した貯留球演出ユニット発動制御処理により貯留球演出ユニット３４００による貯

留球演出が開始されるごとに、貯留球演出ユニット３４００の不具合の有無を監視する仕組みとなっている。

【１１５８】

ステップＳ１２６５に続いて、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧに初期値０をセットし（ステップＳ１２７０）、本ルーチンを終了する。貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧは、上述したように、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができるときには値１がセットされ、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うことができないときには値０がセットされるフラグである。ステップＳ１２６５では、周辺制御ＩＣ１５１０ａは、次回の貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を備えて貯留球演出ユニット発動フラグＳＰＵ－ＦＬＧに値０（初期値０）をセットする。

【１１５９】

［１１．演出例］

［１１－１．保留予告演出及び保留変化演出］

本実施形態では、主制御基板１３１０から送信される保留数指定コマンドに基づいて、演出表示装置１６００に保留表示が表示されるが、その保留表示が消化されるまでの間、保留表示の表示態様を変化させることで、当該保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に対する大当り期待度を示唆する保留予告演出を実行可能としている。また、保留表示の表示期間中において、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する保留変化演出を実行可能としている。

【１１６０】

具体的には、第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入賞（始動条件が成立）したことに基づいて、主制御基板１３１０から保留数指定コマンド及び事前判定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、保留数指定コマンド及び事前判定コマンドを受信すると、それらのコマンドに応じた保留予告決定テーブル、すなわち保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）及び事前判定コマンドから特定される事前判定情報（大当り、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれか）に対応した保留予告決定テーブルを選択し、その保留予告決定テーブルに設定された判定値と読み出した保留予告決定用の乱数とを比較することで、保留予告決定テーブルに設定された保留予告パターンの種別を決定する。なお、保留予告決定テーブルでは、事前判定コマンドから特定される事前判定情報（大当り、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれか）ごとに、各々の保留予告パターンに対する判定値の振分けが異なり、各々の保留予告パターンの出現率が異なるようになっている。

【１１６１】

また、第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入賞（始動条件が成立）したときには、保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）が増加することで、演出表示装置１６００に１つの保留表示を追加して表示する。一方、保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）するときには、保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）が減少することで、演出表示装置１６００における当該保留表示を消去する。そして、演出表示装置１６００に保留表示が表示されてから当該保留表示が消去されるまでの表示期間中には、保留予告パターンに基づいて保留表示の表示態様を表示するようにし、当該保留表示とは別の保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）するごとに、保留表示の表示態様を変化可能としている。なお、本実施形態では、保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）する時点で、当該保留表示を消去しているが、その装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の開始後にも、当該保留表示を継続して表示するとともに、当該保留表示の表示態様を変化可能としてもよい。このような場合、保留表示に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の開始前後で、他の保留表示と同様に、演出表示装置１６００に当該保留表示が表示される位置が移動するようにし、後述する保留変化演出（保留移動変化演出、もぐり保

留変化演出、ビリヤード保留変化演出）の実行によって保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆するようにしてもよい。

【１１６２】

次に、保留数指定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）ごとに複数種類の保留予告パターンが設定された保留予告決定テーブルについて、図１５７及び図１５８を参照して説明する。なお、保留予告決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されている。図１５７（Ａ）は、保留１点灯時（保留数＝１）に使用する保留予告決定テーブルであり、図１５７（Ｂ）は、保留２点灯時（保留数＝２）に使用する保留予告決定テーブルであり、図１５７（Ｃ）は、保留３点灯時（保留数＝３）に使用する保留予告決定テーブルであり、図１５８（Ｄ）は、保留４点灯時（保留数＝４）に使用する保留予告決定テーブルである。

【１１６３】

上記したように、保留数（保留記憶数）に対応した保留予告決定テーブルには、複数種類の保留予告パターンが設定されているが、これらの保留予告パターンには、入賞時の保留数（保留記憶数）の分だけ、保留記憶が消化されるごとに演出表示装置１６００における保留表示の表示態様がどのように変化するのかが設定されている。具体的には、図１５７（Ａ）に示すように、保留１点灯時（保留数＝１）に使用する保留予告決定テーブルには、演出表示装置１６００における保留表示の表示態様が変化することがなく（すなわち保留表示を消化するのみであり）、１回分の保留表示の表示態様のみが設定された保留予告パターンが関連付けされている。また、図１５７（Ｂ）に示すように、保留２点灯時（保留数＝２）に使用する保留予告決定テーブルには、保留表示を消化するまでに保留表示の表示態様が１回変化可能であることから、２回分の保留表示の表示態様が設定された保留予告パターンが関連付けされている。また、図１５７（Ｃ）に示すように、保留３点灯時（保留数＝３）に使用する保留予告決定テーブルには、保留表示を消化するまでに保留表示の表示態様が２回変化可能であることから、３回分の保留表示の表示態様が設定された保留予告パターンが関連付けされている。また、図１５８（Ｄ）に示すように、保留４点灯時（保留数＝４）に使用する保留予告決定テーブルには、保留表示を消化するまでに保留表示の表示態様が３回変化可能であることから、４回分の保留表示の表示態様が設定された保留予告パターンが関連付けされている。

【１１６４】

また、保留予告パターンに設定された演出表示装置１６００における保留表示の表示態様としては、保留表示が白色（基本色）、青色、赤色、レインボー色のいずれかで表示されるように４個の表示態様が用意されている。そして、保留予告決定テーブルから保留予告パターンを決定する際には、保留表示の表示態様が最後まで変化した結果として、白色（基本色）→青色→赤色→レインボー色の順序で大当り期待度が高くなるように設定されている。つまり、事前判定情報として抽選結果が大当りと特定したときには、最終的な保留表示の表示態様として大当り期待度の高い表示態様（例えば、レインボー色）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（ハズレ、リーチハズレ）と特定したときには、最終的な保留表示の表示態様として大当り期待度の低い表示態様（例えば、白色）となる保留予告パターンを高い確率で決定することから、大当り期待度の高い表示態様で最終的な保留表示の表示態様が表示されたときには、大当り遊技に対する遊技者の期待が高まるようになっている。

【１１６５】

なお、保留予告パターンには、保留表示の表示態様が白色→青色→赤色→レインボー色の順序とは逆の順序で変化しないものであり、保留表示の消化時に保留表示の表示態様が維持されるか、又は次の表示態様が大当り期待度の高い表示態様となるように設定されている。このため、大当り期待度の低い表示態様で保留表示の表示態様が表示されたとしても、保留表示の消化時に大当り期待度の高い表示態様に変化する可能性が残されており、保留表示の表示態様を最後まで期待をもって注目させることができる。

【１１６６】

また、保留予告パターンには、必ずしも保留表示の表示態様が白色（基本色）で表示された後に青色→赤色→レインボー色の順序で変化する必要はなく、白色（基本色）ではない途中の表示態様から開始（例えば、保留１点灯時の保留予告パターン番号４により突然、レインボー色で開始）することや、１つ以上の表示態様を飛ばして次の表示態様に変化（例えば、保留２点灯時の保留予告パターン番号７により白色（基本色）からレインボー色に変化）するようにも設定されている。このため、保留表示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、大当り期待度の高い表示態様で保留表示の表示態様が表示されることを可能としている。また、大当り期待度の低い表示態様で保留表示の表示態様が表示されたとしても、次の表示態様がいずれの表示態様に変化するか予測することができず、保留表示の表示態様を最後まで期待をもって注目させることができる。

【１１６７】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報として大当りを特定した場合のみ、最終的な保留表示の表示態様としてレインボー色となる保留予告パターン（保留１点灯時の保留予告パターン番号４、保留２点灯時の保留予告パターン番号４，７，９，１０、保留３点灯時の保留予告パターン番号４，７など、保留４点灯時の保留予告パターン番号４，７など）を決定することが可能に設定されている。このため、保留表示の表示態様がレインボー色で表示された場合には、当該保留表示の消化時に抽選結果が大当りとなることが確定し、大当り遊技に対する遊技者の期待が高まるようになっている。

【１１６８】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報としてハズレを特定した場合、最終的な保留表示の表示態様として白色（基本色）または青色となる保留予告パターン（保留１点灯時の保留予告パターン番号１，２、保留２点灯時の保留予告パターン番号１，２など、保留３点灯時の保留予告パターン番号１，２など、保留４点灯時の保留予告パターン番号１，２など）を決定するのに対し、事前判定コマンドから事前判定情報として大当り、小当り、リーチを特定した場合、最終的な保留表示の表示態様として赤色となる保留予告パターン（保留１点灯時の保留予告パターン番号３、保留２点灯時の保留予告パターン番号３，６，８、保留３点灯時の保留予告パターン番号３，６など、保留４点灯時の保留予告パターン番号３，６など）も決定することが可能に設定されている。このため、保留表示の表示態様が赤色で表示された場合には、当該保留表示の消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定し、大当り遊技や小当り遊技に対する遊技者の期待が高まるようになっている。

【１１６９】

なお、本実施形態では、保留表示の表示開始時に保留予告パターンを決定することで、その保留表示が消化されるまでの間に保留表示の表示態様が変化する一連の内容を決定するようにしているが、その決定方法として、保留表示の表示開始時には、開始時における保留表示の表示態様と、最終的な保留表示の表示態様と、のみを決定するようにしてもよい。そして、開始時における保留表示の表示態様と、最終的な保留表示の表示態様と、が異なる場合には、少なくとも対象となる保留表示が消化されるよりも前に最終的な保留表示の表示態様が表示されるように、保留表示の表示態様が変化可能なタイミングが到来するごとに、保留表示の表示態様がどのように変化するかを決定するようにしてもよい。このような決定方法であっても、演出表示装置１６００における保留表示が消化されるまでの間、保留表示の表示態様を順次変化させることができる。

【１１７０】

次に、保留表示の表示期間中において、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する保留変化演出について、以下に説明する。上記した保留予告演出では、保留表示の表示期間中において、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）するごとに、保留表示の表示態様を変化可能としているが、その保留表示の表示態様が変化可能なタイミングにおいて、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する保留変化演出を実行可能としている。

【１１７１】
具体的には、周辺制御基板１５１０において、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）する時点で、保留予告パターンに基づいて保留表示の表示態様が変化するか否かを判別し、その判別結果に対応した保留変化演出決定テーブルを選択し、その保留変化演出決定テーブルに設定された判定値と読み出した保留変化演出決定用の乱数とを比較することで、保留変化演出決定テーブルに設定された保留変化演出パターンの種別を決定する。すなわち、保留変化演出を実行するか否か、及び保留変化演出を実行する場合には保留変化演出の種別を決定する。
【１１７２】
図１５９は、保留変化演出パターンの決定に用いられる保留変化演出決定テーブルである。図１５９に示すように、保留変化演出決定テーブルには、複数種類の保留変化演出パターンが設定されるものであって、保留変化演出を実行しない保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号１）、保留変化演出として保留移動変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号２）、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号３）、保留変化演出としてビリヤード保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号４）、が設定されている。なお、保留変化演出決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されている。また、保留変化演出決定テーブルでは、保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号２～４）の各々に対する判定値の振分けが同程度であり、各々の保留変化演出の出現率を同程度としているが、判定値の振分けを異ならせ、各々の保留変化演出の出現率が異なるようにしてもよい。
【１１７３】
また、保留表示の表示態様が変化すると判別した場合に用いられる保留変化演出決定テーブルでは、保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号２～４）のみに判定値が振り分けられているのに対し、保留表示の表示態様が変化しないと判別した場合に用いられる保留変化演出決定テーブルでは、保留変化演出を実行しない保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号１）に大半の判定値が振り分けられている。このように、保留表示の表示態様が変化する場合には、必ず保留変化演出を実行するものであって、保留変化演出が実行された場合には、高い確率で保留表示の表示態様が変化することから、保留変化演出の実行によって保留表示の表示態様が変化するか否かに期待をもって注目させることができる。
【１１７４】
本実施形態では、保留数（保留記憶数）として４つを上限としているが、その保留数に対応した個数の保留表示を、演出表示装置１６００における長方形の表示領域の四隅に表示可能としている。具体的には、保留１（保留数＝１）点灯時には、表示領域の左下方の位置に保留表示を表示し、保留２（保留数＝２）点灯時には、表示領域の右下方の位置に保留表示を表示し、保留３（保留数＝３）点灯時には、表示領域の右上方の位置に保留表示を表示し、保留４（保留数＝４）点灯時には、表示領域の左上方の位置に保留表示を表示している。また、原則として、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を開始（開始条件が成立）する場合には、表示領域の左下方の位置に表示されている保留１の保留表示を消去するのに伴い、それ以外の保留２～４の保留表示は、表示領域に表示したままで時計回りに移動するようになっている。
【１１７５】
まず、保留変化演出を実行しない保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号１）では、演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、その移動前の位置から移動後の位置まで、直線的に最短距離で移動するようになっている。
【１１７６】
また、保留変化演出として保留移動変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号２）では、演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、その移動前の位置から移動後の位置まで、保留変化演出を実行しない

場合とは異なり、直線的ではない態様で移動するものであって、その移動中（移動後の位置に到達する以前）に、保留表示の表示態様を変化可能としている。また、保留移動変化演出を実行する場合には、保留表示が直線的に移動する場合（保留変化演出を実行しない場合）と比べて、保留表示が移動後の位置に到達するまでの期間に、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなっている。また、保留移動変化演出では、保留変化演出を実行しない場合とは保留表示が移動する態様を異ならせた複数種類の演出パターンが設けられ、保留表示が直線的に移動する場合（保留変化演出を実行しない場合）に比べてその移動する距離が長いほど、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなっている。なお、本実施形態では、保留表示が移動する距離が長いほど、保留表示の表示態様が変化する可能性を高くしているが、別例として、保留表示が移動する距離にかかわらず、一見して保留表示が移動する態様が複雑（例えば、保留表示の移動経路として交差する回数が多いなど）であるほど、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなるようにしてもよい。また、保留移動変化演出の別例として、保留表示が移動する距離が長いほど、保留表示の表示態様が大当り期待度の高い表示態様（例えば、レインボー色）に変化する可能性が高くなるように設定してもよい。

【１１７７】

また、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号３）では、演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、移動前の位置から表示領域外へ保留表示が移動することで一旦消去し、所定時間の経過後、表示領域に保留表示が復帰するとともに移動後の位置に到達するものであって、その保留表示の復帰時点で、保留表示の表示態様を変化可能としている。また、もぐり保留変化演出を実行する場合には、保留変化演出を実行しない場合（表示領域外へ保留表示が消去されず、直線的に移動する場合）と比べて、保留表示が移動後の位置に到達するまでの期間に、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなっている。また、もぐり保留変化演出では、表示領域外に保留表示が消去される時間を異ならせた複数種類の演出パターンが設けられ、その消去される時間が長いほど、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなっている。なお、もぐり保留変化演出の別例として、表示領域外に保留表示が消去される時間が長いほど、保留表示の表示態様が大当り期待度の高い表示態様（例えば、レインボー色）に変化する可能性が高くなるように設定してもよい。

【１１７８】

また、保留変化演出としてビリヤード保留変化演出を実行する保留変化演出パターン（保留変化演出パターン番号４）では、演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示が移動する際に、ビリヤード球に似せた球表示が所定の表示態様で出現し、その球表示が表示領域内で複数回バウンドした後、移動後の位置にある保留表示に対して球表示が衝突した場合には、その球表示が新たな保留表示となるものであって、その球表示が衝突するか否かによって、保留表示の表示態様を球表示の表示態様に変化可能としている。すなわち、ビリヤード保留変化演出を実行しない場合には、球表示が出現することがなく、保留表示が移動後の位置に到達した後に保留表示の表示態様が変化しないのに対し、ビリヤード保留変化演出を実行した場合には、球表示が出現し、保留表示が移動後の位置に到達した後に保留表示の表示態様が変化することを可能としている。また、ビリヤード保留変化演出を実行する場合には、保留変化演出を実行しない場合（保留表示が直線的に移動し、球表示も出現しない場合）と比べて、保留表示が移動する結果として、保留表示の表示態様が変化する可能性が高くなっている。なお、本実施形態では、演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示とは別の演出表示（変動パターンに基づいた装飾図柄の変動表示を伴う演出表示）が変化する場合にも、ビリヤード保留変化演出と同等の演出を実行可能としている。具体的には、ビリヤード球に似せた球表示が所定の表示態様で出現し、その球表示が表示領域内で複数回バウンドした後、演出表示に対して球表示が衝突した場合には、その演出表示が変化するものとなっている。このため、保留表示に対して球表示が衝突しない場合であっても、演出表示に対する衝突によって演出表示が変化するか否かに期待をもって注目させることができる。

【１１７９】
本実施形態では、保留予告演出および保留変化演出が、非時短状態時に行われる。非時短状態時には、第二始動口２００４への遊技球の入球に基づいた第二特別図柄側の保留記憶が殆ど発生することがなく、第一始動口２００２への遊技球の入球に基づいた第一特別図柄側の保留記憶が発生しうる状態であるため、演出表示装置１６００の表示領域には、第一特別図柄側の保留記憶に基づいた保留表示のみが表示されている。また、非時短状態時には、演出表示装置１６００の表示領域が、変動パターンに基づいた装飾図柄の変動表示を伴う演出表示が行われる図柄表示領域と、その図柄表示領域の周囲に設けられ、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示が行われる保留表示領域と、に区分されている。具体的には、演出表示装置１６００の表示領域のうち、８０％程度に図柄表示領域が減少されている。このように、非時短状態時には、保留表示領域が区分して設けられることで、保留表示領域に表示される保留表示を目立たせることができ、保留予告演出の実行によって保留表示の表示態様が変化するか否かに注目しやすくしている。また、非時短状態時には、大当りや小当りに当選する確率が低く、図柄表示領域で行われる装飾図柄の変動表示や演出表示に対して期待し難いものとなっているが、保留表示領域に表示される保留表示を目立たせていることから、その保留表示の表示態様が変化するのではないかと期待することができ、遊技興趣の低下を抑止することができる。
【１１８０】
また、本実施形態では、保留予告演出および保留変化演出が、装飾図柄の変動表示時にリーチ状態が形成されるか否かの段階である通常変動中に行われる。また、保留変化演出を実行しない場合には、表示領域の８０％程度に図柄表示領域が減少した状態のままであるのに対し、保留変化演出を実行する場合には、さらに表示領域の６０％程度にまで図柄表示領域が減少する。このように、表示領域の８０％程度から６０％程度に図柄表示領域が変化することを契機として、保留表示領域に表示される保留表示に対して保留変化演出が行われることから、図柄表示領域が減少した場合には、保留表示に対して保留変化演出が行われることに期待をもって注目させることができる。また、保留変化演出を実行する場合には、保留表示領域が広がることで、その保留表示領域に表示される保留表示に対する保留変化演出の演出内容を目立たせることができ、保留表示の表示態様がどのような過程で変化するのかに注目しやすくしている。なお、保留表示領域は、保留表示の待機や、保留表示に対して保留変化演出が実行されるか否かにかかわらずその保留表示の移動が行われる領域として設けられているが、保留変化演出の実行時の一部で、図柄表示領域にまたがって保留表示が移動することは許容されている。
【１１８１】
また、本実施形態では、通常変動中に装飾図柄の変動表示としてリーチ状態が形成された場合には、保留表示領域が消去されるのに伴い、表示領域の１００％に図柄表示領域が戻される。すなわち、リーチ状態が形成された後には、１００％に戻された図柄表示領域を用いてリーチ演出が行われる。このように、リーチ演出を実行する場合には、図柄表示領域が広がることで、通常状態中に保留表示に注目しうる状態から変化し、図柄表示領域に表示される演出表示としてのリーチ演出に注目させることができる。
【１１８２】
なお、本実施形態では、保留変化演出として保留移動変化演出、もぐり保留変化演出、ビリヤード保留変化演出のいずれを実行する場合にも、表示領域の６０％程度に図柄表示領域を減少させているが、実行される保留変化演出の期待度（保留表示の表示態様が変化する可能性）に応じて図柄表示領域が減少する割合を異ならせてもよい。例えば、保留表示の表示態様が変化する可能性の高い保留変化演出を実行する場合には、図柄表示領域が減少する割合を高くするのに対し、保留表示の表示態様が変化する可能性の低い保留変化演出を実行する場合には、図柄表示領域が減少する割合を低くすればよい。これによれば、保留表示の表示態様が変化する可能性について、必ずしも保留変化演出の実行によって把握する必要がなく、図柄表示領域が減少する割合によっても把握することができる。
【１１８３】

次に、保留変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例について、図１６０～図１６２を参照して説明する。図１６０は、保留移動変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例であり、図１６１は、もぐり保留変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例であり、図１６２は、ビリヤード保留変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例である。

【１１８４】

まず、保留移動変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例について説明する。図１６０（Ａ）に示すように、非時短状態時には、演出表示装置１６００の表示領域が、表示領域の８０％程度を占有する図柄表示領域１６００ａと、その図柄表示領域１６００ａの周囲に設けられて表示領域の２０％程度を占有する保留表示領域１６００ｂと、に区分されている。この図柄表示領域１６００ａでは、変動パターンに基づいて装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示と、装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの周囲の図柄背景表示（図柄背景画像）とが含まれる演出表示が行われている。一方、保留表示領域１６００ｂでは、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示と、それら保留表示の周囲の保留背景表示（保留背景画像）とが行われるが、本演出例では、表示領域の左下方の位置に保留１の保留表示１６０１ａ、表示領域の右下方の位置に保留２の保留表示１６０１ｂ、表示領域の右上方の位置に保留３の保留表示１６０１ｃ、表示領域の左上方の位置に保留４の保留表示１６０１ｄが表示されており、それ以外の部分に保留背景表示が表示されている。この保留背景表示は、図柄背景表示と異なる態様（例えば、異なる背景色など）で表示されており、演出表示装置１６００の表示領域が、図柄表示領域１６００ａと保留表示領域１６００ｂとに区分されていることを容易に認識可能としている。また、保留１～４の保留表示１６０１ａ～１６０１ｄは、表示態様が白色である。また、保留４の保留表示１６０１ｄに対しては、その保留４の保留表示１６０１ｄの点灯時に、表示態様が白色→青色→赤色→レインボー色に変化する保留予告パターン（保留４点灯時の保留予告パターン番号１８）が決定されている。

【１１８５】

そして、図１６０（Ｂ）に示すように、保留１の保留表示１６０１ａに基づいて装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示を開始する時点では、保留４の保留表示１６０１ｄに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、図柄表示領域１６００ａが６０％程度に減少するとともに、保留表示領域１６００ｂが４０％程度に増加する。また、保留１の保留表示１６０１ａを消去するのに伴い、それ以外の保留２～４の保留表示１６０１ｂ～１６０１ｄは、表示領域に表示したままで時計回りに移動を開始する。また、保留２，３の保留表示１６０１ｂ，１６０１ｃは、その保留２，３の保留表示１６０１ｂ，１６０１ｃに対して保留変化演出を実行しないことが決定されることに基づいて、移動後の位置まで、直線的に最短距離で移動するのに対し、保留４の保留表示１６０１ｄは、その保留４の保留表示１６０１ｄに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、移動後の位置まで、蛇行しながら移動する。本演出例では、保留４の保留表示１６０１ｄの移動中に、その表示態様を白色→青色に変化させている。なお、保留表示の移動中における表示態様の変化としては、例えば、移動経路の中間地点を達するまでは移動開始時の色（本演出例では、白色）を保持して変化がないものの、中間地点に達したときから段階的に移動後の色（本演出例では、青色）に近づくグラデーション変化を行い、移動完了に伴い移動後の色（本演出例では、青色）への変化を完了させること等が例示できる。

【１１８６】

また、図１６０（Ｃ）に示すように、所定時間の経過後には、装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示としてハズレ図柄を停止表示するが、所定時間が経過するよりも前に、保留２～４の保留表示１６０１ｂ～１６０１ｄの移動をし終えている。この時点で、新たな保留１，２の保留表示１６０１ａ，１６０１ｂは、表示態様が白色であるのに対し、新たな保留３の保留表示１６０１ｃは、表示態様が青色である。

【１１８７】

そして、図１６０（Ｄ）に示すように、再び保留１の保留表示１６０１ａに基づいて装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示を開始する時点では、保留１の保留表示１６０１ａを消去するのに伴い、それ以外の保留２，３の保留表示１６０１ｂ，１６０１ｃは、表示領域に表示したままで時計回りに移動を開始する。また、保留２の保留表示１６０１ｂは、その保留２の保留表示１６０１ｂに対して保留変化演出を実行しないことが決定されることに基づいて、移動後の位置まで、直線的に最短距離で移動するのに対し、保留３の保留表示１６０１ｃは、その保留３の保留表示１６０１ｃに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、移動後の位置まで、蛇行しながら移動する。本演出例では、保留３の保留表示１６０１ｃの移動中に、その表示態様を青色→赤色に変化させている。

【１１８８】

また、図１６０（Ｅ）に示すように、所定時間の経過後には、装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示としてハズレ図柄を停止表示するが、所定時間が経過するよりも前に、保留２，３の保留表示１６０１ｂ，１６０１ｃの移動をし終えている。この時点で、新たな保留１の保留表示１６０１ａは、表示態様が白色であるのに対し、新たな保留２の保留表示１６０１ｂは、表示態様が赤色である。

【１１８９】

そして、図１６０（Ｆ）に示すように、再び保留１の保留表示１６０１ａに基づいて装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示を開始する時点では、保留１の保留表示１６０１ａを消去するのに伴い、それ以外の保留２の保留表示１６０１ｂは、表示領域に表示したままで時計回りに移動を開始する。また、保留２の保留表示１６０１ｂは、その保留２の保留表示１６０１ｂに対して保留移動変化演出の実行が決定されることに基づいて、移動後の位置まで、蛇行しながら移動する。本演出例では、保留表示の表示態様が白色→青色、青色→赤色に変化時において保留表示が移動した距離よりも長く、保留表示の表示態様が変化する可能性が高いことを認識することができる。また、保留２の保留表示１６０１ｂが移動する際には、図柄表示領域１６００ａの前側を横切るため、その表示態様が変化するか否かに注目しやすい。また、本演出例では、保留２の保留表示１６０１ｂの移動中に、その表示態様を青色→赤色に変化させている。

【１１９０】

また、図１６０（Ｇ）に示すように、所定時間の経過後には、装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示としてハズレ図柄を停止表示するが、所定時間が経過するよりも前に、保留２の保留表示１６０１ｂの移動をし終える。この時点で、新たな保留１の保留表示１６０１ａは、表示態様がレインボー色であるが、表示態様がレインボー色で表示された場合には、その保留１の保留表示１６０１ａの消化時に抽選結果が大当りとなることが確定することから、大当り遊技に対する遊技者の期待を高めることができる。

【１１９１】

次に、もぐり保留変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例について説明する。図１６１（Ａ）に示すように、保留表示領域１６００ｂでは、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示が行われるが、本演出例では、表示領域の左下方の位置に保留１の保留表示１６０１ａ、表示領域の右下方の位置に保留２の保留表示１６０１ｂ、が表示されている。また、保留１の保留表示１６０１ａ及び保留２の保留表示１６０１ｂは、表示態様が白色である。また、保留２の保留表示１６０１ｂに対しては、その保留２の保留表示１６０１ｂの点灯時に、表示態様が白色→赤色に変化する保留予告パターン（保留２点灯時の保留予告パターン番号６）が決定されている。

【１１９２】

そして、図１６１（Ｂ）に示すように、保留１の保留表示１６０１ａに基づいて装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示を開始する時点では、保留２の保留表示１６０１ｂに対してもぐり保留変化演出の実行が決定されることに基づいて、図柄表示領域１６００ａが６０％程度に減少するとともに、保留表示領域１６００ｂが４０％程度に増加する。また、保留１の保留表示１６０１ａを消去するのに伴い、保留２の保留表示１６０１ｂは

、表示領域外へ移動させ、一旦消去する。

【１１９３】

また、図１６１（Ｃ）及び（Ｄ）に示すように、保留２の保留表示１６０１ｂが表示領域外に移動した後には、移動後の位置に向けて、保留２の保留表示１６０１ｂが表示領域外を移動するのに伴ってその保留２の保留表示１６０１ｂから発せられる光が移動しているかのように、その光を表示領域内で移動させる。また、表示領域内での光の移動に伴い、「３」、「２」、「１」、「０」のカウントダウンを表示している。このカウントダウンは、保留２の保留表示１６０１ｂが消去される時間に対応し、その消去される時間が長いほど、カウントダウンが「０」に近づくようになっている。すなわち、消去される時間が長い場合には、カウントダウンが「０」に到達しうるのに対し、消去される時間が短い場合には、カウントダウンが「０」に到達することなく終了する。

【１１９４】

そして、図１６１（Ｅ）に示すように、保留２の保留表示１６０１ｂが消去される時間の経過後には、その保留２の保留表示１６０１ｂが保留表示領域１６００ｂに復帰するが、その復帰時点で、表示態様を赤色に変化させている。そしてその後、図１６１（Ｆ）に示すように、装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示が停止表示するよりも前に、保留２の保留表示１６０１ｂの移動をし終える。この時点で、新たな保留１の保留表示１６０１ａは、表示態様が赤色であるが、表示態様が赤色で表示された場合には、その保留１の保留表示１６０１ａの消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定することから、大当り遊技や小当り遊技に対する遊技者の期待を高めることができる。

【１１９５】

次に、ビリヤード保留変化演出の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例について説明する。図１６２（Ａ）に示すように、保留表示領域１６００ｂでは、第一特別図柄側の保留記憶の個数に対応した保留表示が行われるが、本演出例では、表示領域の左下方の位置に保留１の保留表示１６０１ａ、表示領域の右下方の位置に保留２の保留表示１６０１ｂ、が表示されている。また、保留１，２の保留表示は、表示態様が白色である。また、保留２の保留表示１６０１ｂに対しては、その保留２の保留表示１６０１ｂの点灯時に、表示態様が白色→赤色に変化する保留予告パターン（保留２点灯時の保留予告パターン番号６）が決定されている。

【１１９６】

そして、図１６２（Ｂ）に示すように、保留１の保留表示１６０１ａに基づいて装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示を開始する時点では、保留２の保留表示１６０１ｂに対してビリヤード保留変化演出の実行が決定されることに基づいて、図柄表示領域１６００ａが６０％程度に減少するとともに、保留表示領域１６００ｂが４０％程度に増加する。また、保留１の保留表示１６０１ａを消去するのに伴い、保留２の保留表示１６０１ｂは、その保留２の保留表示１６０１ｂに対してビリヤード保留変化演出の実行が決定されることに基づいて、まず、移動後の位置まで、表示態様が白色で維持された状態で、直線的に最短距離で移動する。また、保留２の保留表示１６０１ｂが移動する際には、ビリヤード球に似せた球表示１６０２が、保留表示領域１６００ｂに赤色の表示態様で出現する。この時点で、球表示１６０２が赤色の表示態様で出現した場合には、ビリヤード保留変化演出の実行によって、新たな保留１の保留表示１６０１ａが赤色の表示態様に変化する可能性があることから、遊技者の期待を高めることができる。

【１１９７】

また、図１６２（Ｃ）に示すように、保留表示領域１６００ｂに球表示１６０２が出現したときには、表示領域において、押圧操作部３０３における中央押圧操作部３０３ａを模写した画像を表示し、その中央押圧操作部３０３ａを遊技者が操作するように促している。そしてその後、図１６２（Ｄ）に示すように、所定時間内に、中央押圧操作部３０３ａを遊技者が操作したときには、球表示１６０２を発射し、その球表示１６０２を表示領域内で複数回バウンドさせる。一方、所定時間内に、中央押圧操作部３０３ａを遊技者が

操作しなかった場合であっても、所定時間の経過後には、球表示１６０２を強制的に発射する。また、本演出例では、中央押圧操作部３０３ａを遊技者が操作するか否かの操作演出が行われているが、現時点で装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃが変動表示中である変動時間（変動パターンに設定された変動時間）が４秒以下である場合（中央押圧操作部３０３ａを遊技者が操作するか否かの待機時間を設けることができない場合）には、その操作演出を行うことなく、球表示１６０２を発射する。なお、球表示１６０２が複数回バウンドする際には、図柄表示領域１６００ａの前側を横切るため、その球表示１６０２に注目しやすい。

【１１９８】

そして、図１６２（Ｅ）及び（Ｆ）に示すように、球表示１６０２が複数回バウンドした後には、その球表示１６０２が保留１の保留表示１６０１ａに衝突し、保留１の保留表示１６０１ａが押し出されるかたちで、その球表示１６０２が新たな保留１の保留表示１６０１ａとなる。これにより、保留１の保留表示１６０１ａは、装飾図柄１６０５ａ～１６０５ｃの変動表示が停止表示するよりも前に、球表示１６０２の表示態様であった赤色に表示態様が変化することとなる。この時点で、保留１の保留表示１６０１ａは、表示態様が赤色であるが、表示態様が赤色で表示された場合には、その保留１の保留表示１６０１ａの消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定することから、大当り遊技や小当り遊技に対する遊技者の期待を高めることができる。なお、本演出例では、球表示１６０２が複数回バウンドする時点で、保留１の保留表示１６０１ａしか表示されておらず、球表示１６０２との衝突によって保留１の保留表示１６０１ａが赤色の表示態様に変化する可能性しかないが、保留表示領域に２つ以上の保留表示が表示されている場合には、いずれの保留表示に球表示１６０２が衝突するか、すなわちいずれの保留表示が赤色の表示態様に変化する可能性があるのかを判別することができない。このため、保留表示領域に２つ以上の保留表示が表示されている場合には、球表示１６０２の衝突によっていずれかの保留表示が赤色の表示態様（球表示１６０２の表示態様）に変化することの期待をもちながら、球表示１６０２が進行する方向に注目させることができる。

【１１９９】

また、本実施形態では、図柄表示領域１６００ａに表示されている演出表示が変化する場合にも、ビリヤード保留変化演出と同等の演出を実行可能としている。このような場合には、図１６２（Ｅ′）に示すように、球表示１６０２が複数回バウンドした後、その球表示１６０２が、図柄表示領域１６００ａに表示されている演出表示に衝突する。そしてその後、図１６２（Ｆ′）に示すように、図柄表示領域１６００ａに表示されている演出表示が変化し、新たな演出表示として「特殊モード」に突入する旨が通知される演出表示が出現するようになっている。このため、保留表示に対して球表示１６０２が衝突しない場合であっても、演出表示に対する衝突によって演出表示が変化するか否かに期待をもって注目させることができる。

【１２００】

なお、本実施形態では、保留変化演出を実行する場合に、保留表示の表示態様として色を変化させることとしているが、保留表示の表示態様が変化可能なタイミングで、色の変化に限らず、「保留表示に所定の付加装飾表示（キャラクタなど）を付加する」ようにしてもよい。このような場合、保留表示に付加される付加装飾表示の種別によって大当り期待度が異なるようにする。

【１２０１】

また、上記した保留予告演出の構成に加え、保留変化演出として保留移動変化演出を実行する場合には、色の変化に限らず、保留表示が移動する過程で「保留表示に所定の付加装飾表示（キャラクタなど）を付加する」ようにしてもよい。例えば、保留移動変化演出の実行によって保留表示が移動する際に、移動の途中で付加装飾表示が表示領域に出現し、その付加装飾表示が保留表示に近づき、移動後の位置で保留表示に付加されるかどうか、の演出を実行するようにしてもよい。

【１２０２】

また、上記した保留予告演出の構成に加え、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する場合には、色の変化に限らず、保留表示が表示領域外に移動した後、その保留表示が表示領域に復帰するときに「保留表示に所定の付加装飾表示（キャラクタなど）を付加する」ようにしてもよい。例えば、もぐり保留変化演出の実行によって保留表示が表示領域外に移動した後、付加装飾表示が表示領域に出現し、その付加装飾表示が保留表示と同様に表示領域外に移動し、保留表示が表示領域に復帰するときに付加装飾表示が付加されているかどうか、の演出を実行するようにしてもよい。

【１２０３】

また、本実施形態では、保留変化演出の開始を契機として、図柄表示領域１６００ａを表示領域の８０％程度から６０％程度に減少させるのに対し、保留表示領域１６００ｂを表示領域の２０％程度から４０％程度に増加させている。このように、保留変化演出では、保留表示領域１６００ｂが拡大されるが、その拡大された保留表示領域１６００ｂを用いて、保留変化演出を盛り上げる保留背景表示の演出も実行している。保留変化演出として背景移動変化演出を実行する場合には、例えば、保留表示領域１６００ｂに表示される保留背景表示として、保留表示の移動中に「チャンス！」の文字群からなるものに差し替えるようにしてもよい。また、保留変化演出としてもぐり保留変化演出を実行する場合には、例えば、保留表示領域１６００ｂに表示される保留背景表示として、表示領域外への保留表示の移動中（消去中）に「出てきたときに色が変わるとチャンス！」などの説明メッセージからなるものに差し替えるようにしてもよい。また、保留変化演出としてビリヤード保留変化演出を実行する場合には、例えば、保留表示領域１６００ｂに表示される保留背景表示として、球表示１６０２が複数回バウンドする期間に「球を当てられたらチャンス！」などの説明メッセージからなるものに差し替えるようにしてもよい。

【１２０４】

また、本実施形態では、図柄表示領域１６００ａ及び保留表示領域１６００ｂが設けられる表示領域として演出表示装置１６００が用いられているが、２つの表示装置を設けるとともに、その２つの表示装置からなる表示領域が、図柄表示領域１６００ａと保留表示領域１６００ｂとに区分されるようにし、保留変化演出の開始を契機として、図柄表示領域１６００ａを減少させるのに対し、保留表示領域１６００ｂを増加させるようにしてもよい。例えば、２つの表示装置のうち、表示領域が大きい表示装置に図柄表示領域１６００ａを設けるとともに、表示領域が小さい表示装置に保留表示領域１６００ｂを設けた場合において、保留変化演出の開始を契機として、図柄表示領域１６００ａ及び保留表示領域１６００ｂが設けられる表示装置を入れ替えるようにしてもよい。

【１２０５】

［１１－２．大当り遊技におけるオーバー入賞時演出］

本実施形態では、大当り遊技の実行に際して、大当り種別に応じて予め定められている規定ラウンド数（本実施形態では最大で１４ラウンド）を上限として第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が開放される（第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が遊技球Ｂを受け入れ可能な状態にされる）ラウンド遊技が行われる。１回のラウンド遊技は、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６の開閉が所定回数（本実施形態では１回）行われる迄であり、１回のラウンド遊技中に第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に、規定個数（入賞上限個数：この例では１０球）の遊技球Ｂが入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間：この例では２８．５秒）が経過するまでの間、開放される。

【１２０６】

上記した１回のラウンド遊技では、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に規定個数（入賞上限個数：この例では１０球）の遊技球Ｂが入賞したときに、その開放中である第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６を閉鎖するものである。すなわち、第一大入賞口２００５が開放中である場合には、第一カウントセンサ２５１２によって規定個数の遊技球Ｂが検出された時点で、第一大入賞口２００５を閉鎖するように第一アタッカソレノイド２５１５を駆動制御するが、その時点で、既に第一大入賞口２００５に

規定個数を超えた遊技球Ｂの進入（オーバー入賞）が発生している場合があり、そのような場合には、第一大入賞口２００５の閉鎖後に、第一カウントセンサ２５１２によって規定個数を超えた分の遊技球Ｂが検出される。同様に、第二大入賞口２００６が開放中である場合、第二カウントセンサ２５１３によって規定個数の遊技球Ｂが検出された時点で、第二大入賞口２００６を閉鎖するように第二アタッカソレノイド２５１６を駆動制御するが、その時点で、既に第二大入賞口２００６に規定個数を超えた遊技球Ｂの進入（オーバー入賞）が発生している場合があり、そのような場合には、第二大入賞口２００６の閉鎖後に、第二カウントセンサ２５１３によって規定個数を超えた分の遊技球Ｂが検出される。そして、オーバー入賞が発生した場合には、想定を超える遊技球Ｂの払出しを遊技者が獲得しえたことに対する特典として、ラウンド遊技に行われるラウンド演出とは別に、演出表示装置１６００を用いた演出としてオーバー入賞時演出を実行している。

【１２０７】

具体的には、大当り遊技におけるラウンド遊技を開始するごとに、主制御基板１３１０からラウンド遊技のラウンド数を指示するラウンド開始コマンドが送信される。また、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが入賞し、第一カウントセンサ２５１２や第二カウントセンサ２５１３によって遊技球Ｂが検出されたときには、主制御基板１３１０からその旨を通知する入賞時コマンドが送信される。そして、周辺制御基板１５１０では、ラウンド開始コマンド及び入賞時コマンドを受信したときに、ステップＳ７１４の大当り演出処理において、実行中のラウンド遊技のラウンド数や、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが入賞した個数に基づいた演出を、演出表示装置１６００におけるラウンド演出として実行する。また、大当り遊技における各々のラウンド遊技中において、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に規定個数の遊技球Ｂが入賞した後、さらに第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが入賞したか否か、すなわちオーバー入賞が発生したか否かを判別し、オーバー入賞が発生した場合には、そのオーバー入賞が発生した回数を、大当り遊技の実行中にわたってカウントする。ただし、１回のラウンド遊技中に、２個以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、オーバー入賞が発生した回数としては、１カウントとしている。

【１２０８】

そして、オーバー入賞が発生した場合には、演出表示装置１６００を用いた演出としてオーバー入賞時演出を実行しているが、上記したオーバー入賞が発生した回数に応じてオーバー入賞時演出の種別を異ならせている。具体的には、オーバー入賞が発生した回数が１、３、５、７回の奇数カウントである場合には、キャラクタＡ～Ｅのうちいずれかを決定し、その決定したキャラクタを出現させる抽選演出を実行するのに対し、オーバー入賞が発生した回数が２、４、６回の偶数カウントである場合には、そのオーバー入賞が発生した回数に対応したキャラクタを出現させる固定演出を実行している。また、オーバー入賞が発生した回数が８回目以降のカウントである場合には、７回目までのカウントでは出現させることのないプレミア的な固定演出を実行している。

【１２０９】

まず、オーバー入賞が発生した回数が１、３、５、７回の奇数カウントである場合には、図１６３（Ａ）に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタＡ～Ｅのいずれを出現させるかを決定する。具体的には、オーバー入賞時演出決定テーブルに設定された判定値と読み出したオーバー入賞時演出決定用の乱数とを比較することで、オーバー入賞時演出決定テーブルに設定されたキャラクタの種別を決定する。このように、オーバー入賞が発生した回数が１、３、５、７回の奇数カウントである場合には、キャラクタＡ～Ｅのいずれかのキャラクタが決定されることから、オーバー入賞が発生した際に、オーバー入賞時演出としていずれのキャラクタが出現するかに注目させることができる。

【１２１０】

なお、オーバー入賞時演出決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されている。また、オーバー入賞時演出決定テーブルでは、キャラクタＡ～Ｅのうち各々のキ

ャラクタを出現させるパターンに対する判定値の振分けが同程度であり、各々のキャラクタの出現率を同程度としているが、判定値の振分けを異ならせ、各々のキャラクタの出現率が異なるようにしてもよい。

【１２１１】

また、オーバー入賞が発生した回数が２回の偶数カウントである場合には、図１６３（Ｂ）に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタＦを出現させることを決定する。同様に、オーバー入賞が発生した回数が４回の偶数カウントである場合には、図１６３（Ｃ）に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタＧを出現させることを決定し、オーバー入賞が発生した回数が６回の偶数カウントである場合には、図１６３（Ｄ）に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタＨを出現させることを決定する。このように、オーバー入賞が発生した回数が２、４、６回の偶数カウントである場合には、オーバー入賞が発生した回数に対応して予め決められたキャラクタが決定されることから、オーバー入賞が発生した際に、そのキャラクタの出現によってオーバー入賞が発生した回数が何回目であるのかを認識することができる。

【１２１２】

また、オーバー入賞が発生した回数が８回目以降のカウントである場合には、図１６３（Ｅ）に示すオーバー入賞時演出決定テーブルを用いて、オーバー入賞時演出にキャラクタＡ～Ｈの全員を出現させることを決定する。このように、オーバー入賞が発生した回数が７回目までのカウントである場合には、オーバー入賞時演出にキャラクタが単独でしか出現しないのに対し、８回目以降のカウントである場合には、オーバー入賞時演出にキャラクタＡ～Ｈの全員が出現することから、プレミア的な演出に注目しつつ、オーバー入賞が発生した回数が８回目を超えたことに対する達成感を得ることができる。

【１２１３】

本実施形態では、オーバー入賞が発生した回数が１、３、５、７回の奇数カウントである場合には、キャラクタＡ～Ｅのうちいずれかを決定し、その決定したキャラクタを出現させる抽選演出を実行するのに対し、オーバー入賞が発生した回数が２、４、６回の偶数カウントである場合には、そのオーバー入賞が発生した回数に対応したキャラクタを出現させる固定演出を実行している。これにより、オーバー入賞が発生した回数が１、３、５、７回の奇数カウントであるか、２、４、６回の偶数カウントであるかによって、オーバー入賞時演出に異なる楽しみを与えることができる。すなわち、オーバー入賞が発生した回数が２、４、６回の偶数カウントである場合には、キャラクタの出現によってオーバー入賞が発生した回数が何回目であるのかを認識しつつ、１、３、５、７回の奇数カウントである場合には、キャラクタＡ～Ｅのいずれかのキャラクタが出現するかに注目させるという楽しみを与えることができる。

【１２１４】

また、本実施形態では、１回のラウンド遊技中に、２個以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、オーバー入賞が発生した回数としては、１カウントとしている。これにより、１回のラウンド遊技中に、オーバー入賞時演出を２回実行することがなく、オーバー入賞が発生したラウンド遊技ごとに、オーバー入賞時演出が認識しやすくなっている。また、例えば、２個のオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞が発生した回数を２カウントとすると、抽選演出と固定演出とが順番に実行されない（例えば、抽選演出後のラウンド遊技中にオーバー入賞した場合にも抽選演出が実行され、抽選演出が連続する）ことから、遊技者が楽しみにしていた演出が実行されないこともあるが、本実施形態では、そのような事態を防止することができる。

【１２１５】

次に、大当り遊技の実行時における演出表示装置１６００での具体的な演出例について、図１６４を参照して説明する。

【１２１６】

図１６４（Ａ）に示すように、大当り遊技の実行中には、演出表示装置１６００を用い

たラウンド演出として、実行中のラウンド遊技のラウンド数や、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６への入賞に対する賞球の総獲得数（総払出数）などを表示する演出を実行している。この総獲得数の表示は、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に遊技球Ｂが入賞したことに基づいて、その入賞数に準じた獲得数（払出数）が更新（加算表示）されるものであり、前述したオーバー入賞時演出とは異なり、１回のラウンド遊技中に、２個以上のオーバー入賞が発生した場合であっても、各々の入賞数に準じた獲得数（払出数）を全て反映するように加算される。すなわち、１回のラウンド遊技中に、２個以上のオーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞時演出の実行回数を制限する一方で、総獲得数表示の更新については制限しないこととしている。

【１２１７】

また、図１６４（Ｂ）に示すように、各々のラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合には、演出表示装置１６００を用いた演出としてオーバー入賞時演出を開始し、まず、演出表示装置１６００の右下方に設けられた第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６から演出表示装置１６００の中央部に向けて、光が集まるかのような演出表示を実行している。これにより、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に規定個数を超えた遊技球Ｂが入賞した場合、すなわちオーバー入賞が発生した場合には、遊技者がその旨に気付きやすく、その後に出現するキャラクタに注目させることができる。

【１２１８】

そして、図１６４（Ｃ）に示すように、オーバー入賞時演出では、上記したオーバー入賞が発生した回数に応じたキャラクタを出現させている。具体的には、オーバー入賞が発生した回数が１、３、５、７回の奇数カウントである場合には、キャラクタＡ～Ｅのうちいずれかを出現させる抽選演出を実行するのに対し、オーバー入賞が発生した回数が２、４、６回の偶数カウントである場合には、そのオーバー入賞が発生した回数に対応したキャラクタを出現させる固定演出を実行している。また、オーバー入賞が発生した回数が８回目以降のカウントである場合には、キャラクタＡ～Ｈの全員を出現させるプレミア的な固定演出を実行している。

【１２１９】

また、上記したオーバー入賞時演出では、演出表示装置１６００を用いてオーバー入賞が発生した回数に応じたキャラクタを出現させているが、ラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合の次のラウンド遊技を開始する時点で、オーバー入賞時演出を終了し、その出現したキャラクタを消去するようにしている。そして、ラウンド遊技の開始時には、そのラウンド遊技のラウンド数に対応したラウンド演出を再開することで、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が開放されたことを見逃さないようにしている。なお、本演出例では、ラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合の次のラウンド遊技を開始する時点で、オーバー入賞時演出を終了しているが、オーバー入賞が発生した時点から所定時間（例えば、４～５秒）にわたってオーバー入賞時演出を実行するようにし、オーバー入賞の発生後に次のラウンド遊技を開始する場合であっても、所定時間が経過するまではオーバー入賞時演出を継続するようにしてもよい。このような場合には、オーバー入賞の発生によってオーバー入賞時演出が必ず所定時間実行されることから、そのオーバー入賞時演出をゆったりと楽しませることができる。

【１２２０】

なお、上記したオーバー入賞時演出は、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６に規定個数を超えた遊技球Ｂの入球（オーバー入賞）が発生した場合に演出を行うこととしているが、内部に特定領域を有する第一大入賞口２００５にオーバー入賞が発生した場合にはオーバー入賞時演出を行うことがなく、第二大入賞口２００６にオーバー入賞が発生した場合に限りオーバー入賞時演出を行うようにしてもよい。本実施形態では、第一大入賞口２００５の特定領域通過時に、大当り遊技の実行が確定することを示す大当り確定演出を行うこととしているが、上記した構成によれば、特定領域を通過させる特定の遊技タイミングで、偶発的なオーバー入賞の発生により大当り確定演出の実行が阻害されることを防止することができる。

【１２２１】
また、上記したオーバー入賞時演出を実行可能に構成するのに加え、大当り遊技中に、第二大入賞口２００６の近傍に設けられた右下フロック入賞口（例えば、演出表示装置１６００の右下に設けられた一般入賞口２００１）に遊技球が入賞した場合に、第二大入賞口２００６への遊技球の入賞に対する賞球とは別のオマケ賞球の付与を示すオマケ演出を行うようにしてもよい。このような場合、オーバー入賞時演出とオマケ演出との重複を防ぐように、いずれか一方の実行を抑制するように制御することが例示できる。例えば、オーバー入賞時演出の実行中に右下フロック入賞口に遊技球が入賞した場合には、オマケ演出の実行を抑制するのに対し、オマケ演出の実行中にオーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞時演出の実行を抑制するといったように、実行中の演出を優先することが例示できる。ただし、オーバー入賞時演出とオマケ演出とのいずれの実行条件が成立した場合にも、賞球の払出があり、演出表示装置１６００を用いたラウンド演出における賞球の総獲得数（総払出数）の表示に加算することとしている。
【１２２２】
上記したように、オーバー入賞が発生しながらもオーバー入賞時演出を実行しない場合には、オーバー入賞が発生した回数としてカウントしないようになっている。これにより、次にオーバー入賞時演出を実行する場合には、既に実行済みのオーバー入賞時演出に対して、抽選演出と固定演出とが順番に実行されることとなり、遊技者に違和感を与えることを防止することができる。
【１２２３】
なお、上記では、オマケ演出の実行中にオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞時演出の実行を抑制しているが、オーバー入賞が発生した回数が８回目以降のカウントである場合に限り、オーバー入賞時演出（プレミア的な固定演出）に差し替えるようにしてもよい。このように、オーバー入賞が発生した回数が８回目以降のカウントである場合には、オーバー入賞時演出としてのプレミア的な演出を確実に実行することで、オーバー入賞が発生した回数が８回目以降のカウントでありながらも、プレミア的な演出を見られないといった損失感が遊技者に生じることを防止することができる。
【１２２４】
［１１－３．貯留球演出ユニットによる貯留球演出］
次に、主制御基板１３１０からの各種コマンドにより周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａによる制御される演出表示装置１６００に表示され演出の一例として、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行する際に、演出表示装置１６００に表示される演出例について、図１６５を参照して簡単に説明する。図１６５は貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出の一例を示す説明図である。ここでは、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態であって、第４ラウンド中に停電が発生して復電し、第６ラウンド終了時に貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生したときの演出例について簡単に説明する。
【１２２５】
大当り遊技による演出の進行により、さまざまな画像やキャラクタが演出表示装置１６００の表示領域に表示される。これらの画像やキャラクタのほかに表示領域の右上側（以下、「画面右上側」と記載する。）には、出球情報が表示されるようになっている。この出球情報の構成について簡単に説明すると、画面右上側にラウンド情報が表示され、ラウンド情報の下に総出球数情報が表示され、総出球数情報の下にアタッカ出球情報が表示され、アタッカ出球情報の下に貯留球出球情報が表示される。なお、貯留球出球情報は、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出の実行中に表示される。
【１２２６】
ラウンド情報は、消化中のラウンド数を報知するものであり、主制御基板１３１０からのラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドに基づいて表示される。例えば、第１ラウンドの消化が開始される際に、この第１ラウンドに応じた大当りラウンド開始コマン

ドが主制御基板１３１０から送信され、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、ラウンド情報として「１ラウンド」を、演出表示装置１６００に表示する制御を行う。

【１２２７】

総出球数情報は、すでに消化済みのラウンドにおいて獲得した出球数の総和を報知するものであり、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、アタッカ出球情報と貯留球出球情報とに基づいて演算した結果を、演出表示装置１６００に表示する制御を行う。

【１２２８】

アタッカ出球情報は、消化中のラウンドにおいて大入賞口に入球して獲得した出球数を報知するものであり、主制御基板１３１０からの例えば第一大入賞口入球コマンドや第二大入賞口入球コマンドに基づいて演算された結果が表示される。例えば、第１ラウンドの消化が開始され、第一大入賞口２００５に遊技球が受け入れられると、１球の入球ごとに、第一大入賞口入球コマンドが主制御基板１３１０から送信される。周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、ラウンドの消化開始されるごとに、まずアタッカ出球情報を初期化（初期値０）し、第一大入賞口入球コマンドを受信するごとにアタッカ出球情報に１５球を加算（インクリメント）する演算を行い、その演算結果を演出表示装置１６００に表示する制御を行う。

【１２２９】

貯留球出球情報は、消化中のラウンドにおいて貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数により獲得した出球数を報知するものであり、貯留球演出ユニット３４００に設けられる貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づいて演算された結果が表示される。周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が実行開始されるごとに、まず貯留球出球情報を初期化（初期値０）し、貯留球演出ユニット３４００に設けられる貯留球カウントセンサ３５３０からの検出信号に基づいて、４球を加算（インクリメント）する演算を行い、その演算結果を演出表示装置１６００に表示する制御を行う。この４球が加算される理由は、貯留球演出ユニット３４００に設けられる一般入賞口２００１ａに遊技球が受入れられると、遊技球が４球払い出される（賞球として４球の遊技球が払い出される）からである。

【１２３０】

大当り遊技が発生して第１ラウンドが消化されると、続いて、第２ラウンドの消化が開始される。１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態では、偶数ラウンドにおいて、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が実行される。このため、上述した貯留球出球情報は、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出の実行中に演出表示装置１６００に表示されるため、偶数ラウンドごとに、演出表示装置１６００に出現することとなる。

【１２３１】

第２ラウンドの消化が開始されると、図１６５（Ａ）に示すように、第１ラウンドに続いて演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が表示されると共に、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が実行される「貯留球開放！」というメッセージも表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「２ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として第１ラウンドで獲得したアタッカ出球情報（例えば、１５０球）に基づく演算結果「ＴＯＴＡＬ：１５０ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第２ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば４５球である場合には「ＡＴ：４５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、貯留球出球情報として第２ラウンド消化中に現時点における貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数が例えば２球である場合には「プラスアルファ（図中、「＋α」と記載。以下、同じ。）：８ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。

【１２３２】
第２ラウンドが終了して第３ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第２ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、第２ラウンド終了時点における貯留球出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、これらの減算された球数を総出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、貯留球出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、が減算されて共にゼロとなると、第１ラウンド～第２ラウンドまでに獲得した総出球数が総出球数情報として演出表示装置１６００に表示され、第３ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置１６００から消える。
【１２３３】
なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、第２ラウンドが終了する際に、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているか否かを判定する。周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理において、貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を確認する。
【１２３４】
第３ラウンドの消化が開始されると、図１６５（Ｂ）に示すように、第２ラウンドに続いて演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「３ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として第１ラウンド～第２ラウンドまでに獲得した総出球数「ＴＯＴＡＬ：３２０ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第３ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば６０球である場合には「ＡＴ：６０ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。
【１２３５】
第３ラウンドが終了して第４ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第３ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、第１ラウンド～第３ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置１６００に表示され、第４ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置１６００に出現する。
【１２３６】
第４ラウンドの消化が開始され、第２ラウンドが終了する際に貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を確認して不具合がなければ、図１６５（Ｃ）に示すように、第３ラウンドに続いて演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が表示されると共に、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が実行される「貯留球開放！」というメッセージも表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「４ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として第１ラウンド～第３ラウンドまでに獲得した総出球数「ＴＯＴＡＬ：４７０ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第４ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば１５球である場合には「ＡＴ：１５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、貯留球出球情報として第４ラウンド消化中に現時点における貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数が例えば１球である場合には「＋α：４ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。
【１２３７】
このとき、停電が発生し、その後、電力が回復して復電すると、図１６５（Ｄ）に示すように、まず演出表示装置１６００に「復電中」というメッセージが表示される。そして、復電中であるものの、主制御基板１３１０がバックアップ情報に基づいて、停電が発生する直前における遊技状態に復帰すると、各種コマンドが主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信開始される。周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、

受信した各種コマンドに基づいて、停電が発生する直前における演出の進行に復帰することができるものの、停電が発生すると、上述した出球情報はすべて記憶を喪失するため、復電しても、停電が発生する直前に消化中のラウンドが何番目のラウンドであったかについては、主制御基板１３１０からの大当りラウンド開始コマンドを受信しなければ知ることができない。

【１２３８】

このため、主制御基板１３１０が復電してバックアップ情報に基づいて復帰して第４ラウンドを継続開始して、未送信であった例えば第一大入賞口入球コマンドや第二大入賞口入球コマンドが主制御基板１３１０から送信されると、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、図１６５（Ｅ）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域に表示する出球情報には、何番目のラウンドであるかわからないためにラウンド情報として「？？ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として記憶が喪失されているために総出球数「ＴＯＴＡＬ：？？？？ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として復帰後に獲得した１５球であるとして「ＡＴ：１５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、偶数ラウンドであるか否かわからないものの、貯留球出球情報として「＋α：？？？？ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。なお、停電が発生すると、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０における貯留空間３４１５に貯留されている遊技球は、球貯留板３４９０が作動位置から原位置へ自然に移動することに伴い、球貯留板３４９０の上面に貯留されている遊技球が球排出通路３４８７へ向かって落下し、この球排出通路３４５７を通って排出口３４８５から遊技盤５の遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されるようになっている。このため、復電時には貯留球演出ユニット３４００内に貯留されている遊技球が全く存在しない状態となる。

【１２３９】

復電して第４ラウンドが終了して第５ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第４ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報の初期値０に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置１６００にはじめて具体的な数値として表示される。このとき、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、依然として、何番目のラウンドであるかわからないためにラウンド情報として「？？ラウンド」が演出表示装置１６００に表示されると共に、偶数ラウンドであるか否かわからないために貯留球出球情報として「＋α：？？？？ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。

【１２４０】

なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、主制御基板１３１０が第４ラウンドを終了しても、停電が発生する直前まで行っていた貯留球演出ユニット３４００による球貯留演出の内容を停電によりすべて喪失するため、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているか否かを判定する処理（つまり、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理）を行わない。つまり、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、停電が発生したことにより貯留球演出ユニット３４００に何らかの不具合が発生しても、この時点において把握することができない。このため、第６ラウンドを開始する場合には、貯留球演出ユニット３４００に何らかの不具合が発生している状態であっても、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を行うこととなる。

【１２４１】

第５ラウンドの消化が開始されると、図１６５（Ｆ）に示すように、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、主制御基板１３１０からの大当りラウンド開始コマンドにより５番目のラウンドであることがわかる。このため、演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が更新される。この出球情報には、ラウンド情報として「５ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として復電してから獲得した総出球数

「ＴＯＴＡＬ：４５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第５ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば６０球である場合には「ＡＴ：６０ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、貯留球出球情報が演出表示装置１６００から消える。

【１２４２】

第５ラウンドが終了して第６ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第５ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから第５ラウンドにおいて獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置１６００に表示され、第６ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置１６００に出現する。

【１２４３】

第６ラウンドの消化が開始されると、図１６５（Ｇ）に示すように、第５ラウンドに続いて演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が表示されると共に、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出が実行される「貯留球開放！」というメッセージも表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「６ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として復電してから第５ラウンドまでに獲得した総出球数「ＴＯＴＡＬ：１９５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第６ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば９０球である場合には「ＡＴ：９０ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、貯留球出球情報として第６ラウンド消化中に現時点における貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出において貯留した遊技球を排出した球数が例えば３球である場合には「＋α：１２ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。

【１２４４】

第６ラウンドが終了して第７ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第６ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、第６ラウンド終了時点における貯留球出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、これらの減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、貯留球出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数と、が減算されて共にゼロとなると、復電してから第６ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置１６００に表示され、第７ラウンドが開始されると、貯留球出球情報が演出表示装置１６００から消える。

【１２４５】

なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、第６ラウンドが終了する際に、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているか否かを判定する。周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理において、貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を確認する。

【１２４６】

この確認により、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００に何らかの不具合が発生している状態であると把握する状態において、第７ラウンドの消化が開始されると、図１６５（Ｈ）に示すように、第６ラウンドに続いて演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が表示される。この出球情報には、ラウンド情報として「７ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、総出球数情報として復電してから第６ラウンドまでに獲得した総出球数「ＴＯＴＡＬ：３６５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第７ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば１５球である場合には「ＡＴ：１５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。

【１２４７】

第７ラウンドが終了して第８ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第７ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから第７ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置１６００に表示される。

【１２４８】

第８ラウンドの消化が開始され、第６ラウンドが終了する際に貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を確認して不具合が発生している状態であると把握しているため、図１６５（Ｉ）に示すように、第８ラウンドという偶数ラウンドであるにもかかわらず、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行しない。第７ラウンドに続いて演出表示装置１６００の表示領域には出球情報が表示されるものの、貯留球出球情報が演出表示装置１６００から消えた状態となる。そして、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行することに代えて、遊技者に出球増加を知らせる予備演出（換言すると、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出に見合う演出）を、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出の代替演出として「出球増加中！」というメッセージがこれまでの「貯留球開放！」というメッセージや「復電中」というメッセージの大きさと比べて大きなサイズとして演出表示装置１６００に大きく表示される。このとき、背景画像が暗転されることにより、「出球増加中！」というメッセージが強調される態様となると共に、「出球増加中！」という音声も各種スピーカ（扉枠３側のトップ中央スピーカ４６２及びトップサイドスピーカ４６４、本体枠４の低音用の本体枠スピーカ６２２など）から報知されるようになっている。

【１２４９】

出球情報には、ラウンド情報として「８ラウンド」が演出表示装置１６００に表示され、出球数情報として復電してから第７ラウンドまでに獲得した総出球数「ＴＯＴＡＬ：５１５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示され、アタッカ出球情報として、第８ラウンド消化中に現時点における大入賞口に入球して獲得した出球数が例えば７５球である場合には「ＡＴ：７５ＧＥＴ」が演出表示装置１６００に表示される。

【１２５０】

第８ラウンドが終了して第９ラウンドが開始されるまでのインターバルにおいて、第８ラウンド終了時点におけるアタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が１球ずつ減算される演出態様が実行されると共に、この減算された球数を出球数情報に加算する演出態様が実行され、アタッカ出球情報として演出表示装置１６００に表示されている出球数が減算されてゼロとなると、復電してから第８ラウンドまでに獲得した総出球数が出球数情報として演出表示装置１６００に表示される。

【１２５１】

なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、第８ラウンドが終了する際に、すでに貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているため、周辺制御基板１５１０は、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行わず、貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を確認しない。その後、第９ラウンドから第１４ラウンドまで消化がすすみ、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、偶数ラウンドである第１０ラウンド、第１２ラウンド、そして第１４ラウンドにおいても、周辺制御基板１５１０の周辺制御ＩＣ１５１０ａは、上述した貯留球演出ユニット不具合判定制御処理を行わず、貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を確認しないが、この１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が終了すると、貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無がリセットされ、次回の例えば１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が発生した際に、貯留球演出ユニット３４００に不具合の有無を再び確認することとなる。

【１２５２】

［１２．本実施形態の特徴的な作用効果］

このように、本実施形態のパチンコ機１によると、

これにより、通常の状態では、裏ユニット３０００の上部前可動演出ユニット３３００における中央装飾体３３５１が正面視遊技領域５ａ内の上縁付近に上昇した退避位置に位置していると共に、二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３のそれぞれ一対の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが、中央装飾体３３５１の左右両側でそれぞれ二つずつ互いに前後に重なった第一位置に位置している。ここで、中央装飾体３３５１の左側では第一突出装飾部３３５２ａが、右側では第二突出装飾部３３５３ａが、前側に配置されている。このようなことから、正面視遊技領域５ａ内の上縁付近に中央装飾体３３５１が見えると共に、中央装飾体３３５１の左右両側にそれぞれ一つずつ第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが見え、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとで遊技領域５ａ内を装飾してパチンコ機１の見栄えを良くしている。通常の状態では、第一位置に位置している二つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが、前後に重なっていることから、前側の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａのみしか前方（遊技者側）から見ることができないため、後側の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａの存在に気付かせ難くすることができ、中央装飾体３３５１と第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとが現在見えている数しかないと認識させることができる。通常の状態で、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板に実装されているＬＥＤを発光させると、中央装飾体３３５１、第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを発光装飾させることができるため、中央装飾体３３５１や第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａによって、中央装飾体３３５１や第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを目立たせることができ、遊技者の関心を中央装飾体３３５１等の上部前可動装飾体３３５０に強く引付けさせることができる。また、通常の状態では、中央装飾体３３５１及び二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３が、正面視遊技領域５ａの上縁付近の退避位置となっているため、正面視遊技領域５ａ内の中央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が、中央装飾体３３５１等の上部前可動装飾体３３５０によって遮られることはなく、遊技者側から良好な状態で演出画像を視認することができ、遊技者に演出画像を楽しませることができる。

【１２５３】

この通常の状態で、遊技領域５ａ内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて上部前駆動モータ３３０２を駆動させて、中央装飾体３３５１を退避位置から下方の出現位置の方向へ下降させると、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とが一緒に下降する。この際に、中央装飾体３３５１の左側では第二突出装飾体３３５３の第二突出装飾部３３５３ａに、中央装飾体３３５１の右側では残りの第一突出装飾体３３５２の第一突出装飾部３３５２ａに、左右に配置された第二リンク棒３３０４の下端部がそれぞれ取付けられていると共に、左右それぞれの第二リンク棒３３０４の上端部が、ユニットベース３３０１に所定範囲内で回動可能にそれぞれ取付けられている第一リンク棒３３０３の先端に取付けられていることにより、中央装飾体３３５１の移動方向と同じ上下方向へスライド可能にそれぞれユニットベース３３０１に取付けられているため、中央装飾体３３５１と一緒に下降する二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３（第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａ）により左右の第二リンク棒３３０４がそれぞれ中央装飾体３３５１の移動方向と同じ下方へ引っ張られ、第二リンク棒３３０４の上端部がユニットベース３３０１に対して下方へスライドすることとなる。左右の第二リンク棒３３０４の上端部は、第一リンク棒３３０３によって、中央装飾体３３５１の移動距離（昇降距離）よりも短い範囲内で上下方向へスライド可能とされているため、中央装飾体３３５１が下降端の出現位置に到達する前に、左右の第二リンク棒３３０４のそれぞれの上端部がスライド方向の下端部に到達することとなる。そして、第二リンク棒３３０４の上端部がスライド方向の下端部に到達した後に、更に中央装飾体３３５１が下方の出現位置の方向へ移動すると、第二リンク棒３３０４の下端部がこれ以上出現位置の方向（下方）へ移動することができないため、

左右の第二リンク棒３３０４により中央装飾体３３５１と一緒に下降しようとする二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３における右側の第一突出装飾部３３５２ａと左側の第二突出装飾部３３５３ａが上方のユニットベース３３０１側へ引っ張られることとなり、この力により二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３が、中央装飾体３３５１の後側に取付けられている第一連結棒３３５２ｂ及び第二連結棒３３５３ｂにより、中央装飾体３３５１の中央を中心として前後に延びた軸周りに対して互いに異なる方向へ回転し、左右両側の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが、前後に重なった第一位置から前後の重なりが解消されている第二位置へ移動することとなる。これにより、中央装飾体３３５１の左右両側で一つに見えていた第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが、二つになって扇が広がるように回転し、中央装飾体３３５１と中央装飾体３３５１を中心にして放射状に延びた四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとで一つの大きな装飾を形成して遊技者に見せることができる。したがって、遊技領域５ａの中央に移動した中央装飾体３３５１の周りに全ての数の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが現れることとなるため、第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａの数が増えることで遊技者の意表を突くことができると共に、中央装飾体３３５１の周りの四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが広がることで全体の装飾を大きくすることができ、遊技者に強いインパクトを与えて興趣の低下を抑制させることができる。

【１２５４】

また、上述したように、上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１を上昇端の退避位置から下降端の出現位置へ下降させると、左右の第二リンク棒３３０４の上端部がスライド方向の下端部（第一リンク棒３３０３における先端側の下方側への回動端）に到達するまでは、中央装飾体３３５１の左右両側の二つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが互いに重なった第一位置のままの状態で中央装飾体３３５１と一緒に下降し、第二リンク棒３３０４の上端部がスライド方向の下端部に到達した後は、中央装飾体３３５１が出現位置の方向（下方）へ移動しながら左右二つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが互いに重なった第一位置から重なりが解消された第二位置へ回転移動して中央装飾体３３５１の周りに放射状に広がることとなり、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とにより二段階の動きをする可動演出を遊技者に見せることができるため、上部前駆動モータ３３０２を適宜制御することで、第一段階で移動（演出）を停止させたり、第二段階まで移動（演出）させたり、することが可能となり、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とを用いた可動演出のバリエーションを増やすことができ、多彩な演出により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。

【１２５５】

また、遊技状態に応じて上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１を上昇端の退避位置から下降端の出現位置へ移動させることができるため、中央装飾体３３５１が退避位置の通常の状態において、遊技状態が変化した時に、中央装飾体３３５１が出現位置へ下降するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。そして、上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１を退避位置から出現位置側へ下降させて、第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３が回転移動しない第一段階まで移動させると、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とが通常の状態のままで下方へ移動することから、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持たせることができる。更に、第二段階まで、つまり、中央装飾体３３５１を下降端の出現位置まで下降させると、中央装飾体３３５１の周りに四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが放射状に広がって、中央装飾体３３５１と四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとで大きな装飾を遊技者

に見せることができると共に、中央装飾体３３５１と四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとが下降してくることで遊技者に対して天からの掲示が与えられるような気分にさせることができるため、遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生す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。

【１２５６】

このように、中央装飾体３３５１を退避位置から出現位置へ下降させる際に、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３の動きを二段階で変化させることができるため、遊技者に対して、第一段階で停止した時と、第二段階で停止した時とで、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生する可能性（期待値）が異なっていると認識させることが可能となり、第一段階よりも第二段階の方が、期待値が高いことを示唆させることができ、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とで様々な期待値を遊技者に表示させることができる。

【１２５７】

また、中央装飾体３３５１を正面視遊技領域５ａ内における中央付近の出現位置へ下降させるようにしており、中央装飾体３３５１が出現位置へ下降することで中央装飾体３３５１の周りにスペースを確保し易くなるため、出現位置の中央装飾体３３５１の周りで四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを第一位置から第二位置へ移動させて放射状に広げることができ、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とで可及的に大きな装飾を形成することができる。したがって、遊技状態に応じて上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１を出現位置へ下降させると、遊技領域５ａの中央付近において、中央装飾体３３５１とその周りに放射状に広がった四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとによる大きな装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者を驚かせることができ、遊技領域５ａの中央へ遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、中央装飾体３３５１と四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとによる大きな装飾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。

【１２５８】

更に、上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１を退避位置から出現位置へ移動させると、中央装飾体３３５１の左右両側の二つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが第一位置から第二位置へ移動するようにしており、一つの上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とを移動させるようにしているため、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とを用いた演出（可動演出）を行う際に、一つの上部前駆動モータ３３０２のみを制御すれば良く、演出にかかる負荷を低減させることができる。したがって、中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とを用いた演出を行う際に、他の可動装飾体や発光装飾体等を用いた演出を同時に行っても、演出の制御にかかる負荷の増加を抑制させることができるため、過負荷により演出の制御が不安定になることで上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１や二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３の動きがギクシャクするのを防止することができ、中央装飾体３３５１や二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３を用いた演出効果を確実に発揮させて上述した作用効果を奏するパチンコ機１とすることができる。

【１２５９】

また、上述したように、中央装飾体３３５１が出現位置へ下降している途中から、中央装飾体３３５１の左右両側の二つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを第二位置へ移動させるようにしていることから、中央装飾体３３５１の移動速度に対して、第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが第二位置へ移動（回転）する速度が相対的に早くなるため、四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装

飾部３３５３ａが中央装飾体３３５１の周りに突然広がったような動きとすることができ、遊技者を驚かせて中央装飾体３３５１と二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３とを用いた演出を楽しませることができる。

【１２６０】

更に、上述したように、中央装飾体３３５１が退避位置から出現位置の方向へある程度移動してから、中央装飾体３３５１の左右両側の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを第一位置から第二位置へ移動させるようにしている。つまり、第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを、正面視遊技領域５ａの上縁付近からある程度中央側へ移動させてから、中央装飾体３３５１の周りに放射状に広がるように第一位置から第二位置へ移動させるようにしているため、四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが第二位置へ移動する際に、第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが他の部材に当接し難くすることができ、第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａや他の部材の破損を防止することができる。

【１２６１】

また、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板に実装されている複数のＬＥＤを発光させると、中央装飾体３３５１及び四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａをそれぞれ独立して発光装飾させることができるため、中央装飾体３３５１や第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａの発光装飾によって、中央装飾体３３５１や第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを目立たせることができ、遊技者の関心を中央装飾体３３５１等の上部前可動装飾体３３５０に強く引付けさせることができる。したがって、上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１及び二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３を退避位置から出現位置へ下降させる前に、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板に実装されている複数のＬＥＤにより中央装飾体３３５１及び左右両側の第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを発光装飾させることで、遊技者を中央装飾体３３５１等に注目させることができるため、上部前駆動モータ３３０２によって中央装飾体３３５１等が出現位置へ移動するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【１２６２】

そして、上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１が遊技領域５ａの中央側の出現位置へ下降して中央装飾体３３５１の周りに四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａが放射状に広がると、遊技者を驚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、遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。中央装飾体３３５１を出現位置へ下降させた時に、上部前中央装飾基板、第一突出装飾部装飾基板及び第二突出装飾部装飾基板により中央装飾体３３５１及び四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを発光装飾させると、遊技領域５ａの中央で大きく輝く装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）が発生すると思わせることができ、有利遊技状態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。

【１２６３】

また、正面視遊技領域５ａ内の中央に演出表示装置１６００が配置されていることから、上部前駆動モータ３３０２により中央装飾体３３５１を遊技領域５ａ内の中央となる出現位置へ下降させると、中央装飾体３３５１や二つの第一突出装飾体３３５２及び第二突出装飾体３３５３により演出画像（の一部）が遮られるため、遊技者に中央装飾体３３５１等の下降に気付かせて注目させることができ、第一位置から第二位置へ移動して中央装飾体３３５１の周りで放射状に広がる四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａを見せることができる。したがって、遊技領域５ａの中央において、中央装飾体３３５１と四つの第一突出装飾部３３５２ａ及び第二突出装飾部３３５３ａとによる大きな装飾を遊技者に対して確実に見せることができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１とすることができる。

【１２６４】
更に、本実施形態のパチンコ機１によると、正面視遊技領域５ａ内の中央に枠状のセンター役物２５００が配置されており、センター役物２５００の枠内を除いた領域内において遊技球Ｂが流通する遊技を行うことができる。このセンター役物２５００には、枠内を閉鎖するように透明な一枚の表導光板２６１０を備えた表演出ユニット２６００が取付けられており、その表導光板２６１０を通して後方に配置されている演出表示装置１６００に表示されている演出画像を楽しむことができる。この状態で、遊技領域５ａ内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて、表導光板２６１０の上側の周縁にリフレクタ２６２０を介して取付けられている複数のＬＥＤ２６３０のうちの所定のＬＥＤ２６３０（第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄ、の何れか）を発光させると、このＬＥＤ２６３０と対応して表導光板２６１０の周面にある特定入光部２６１２（第一特定入光部２６１２ａ、第二特定入光部２６１２ｂ、第三特定入光部２６１２ｃ、第四特定入光部２６１２ｄ、の何れか）に光が照射され、その特定入光部２６１２から表導光板２６１０内に入射された光により対応している絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄ、の何れか）が発光表示されることとなる。詳述すると、表導光板２６１０の導光板本体２６１１の周辺がリフレクタ２６２０の固定凹部２６２１に嵌め込まれていると共に、固定凹部２６２１を貫通している複数の貫通孔２６２２から特定入光部２６１２側へ臨むように複数のＬＥＤが表導光板装飾基板２６４０を介してリフレクタ２６２０に取付けられているため、導光板本体２６１１の周面（特定入光部２６１２）にＬＥＤ２６３０を可及的に接近させることができ、ＬＥＤ２６３０からの光を対応する特定入光部２６１２へ確実に照射させることができると共に、貫通孔２６２２によりＬＥＤ２６３０からの光が拡散するのを阻止することができ、対応していない特定入光部２６１２へ光が照射されるのを防止することができる。

【１２６５】
そして、特定入光部２６１２から導光板本体２６１１内に入射した光が、対応している反射凹部２６１３（第一反射凹部２６１３ａ、第二反射凹部２６１３ｂ、第三反射凹部２６１３ｃ、第四反射凹部２６１３ｄ、の何れか）に照射されると、反射凹部２６１３において照射された光が所定の方向へ反射または屈折することとなる。この際に、反射凹部２６１３が対応している特定入光部２６１２と結んだ直線に対して直角方向へ延びていることから、反射凹部２６１３に照射されて反射又は屈折した光の所定方向に、導光板本体２６１１の面に対して垂直な方向が含まれることとなるため、遊技領域５ａ（導光板本体２６１１）の正面に着座している遊技者の目に、反射凹部２６１３により導光板本体２６１１の面に対して垂直な方向へ反射又は屈折した光が届くこととなり、反射凹部２６１３が光って見え、反射凹部２６１３で構成されている絵柄２６１４が発光表示されて見える。一方、特定入光部２６１２から導光板本体２６１１内に入射された光は、その特定入光部２６１２に対応していない反射凹部２６１３にも届くこととなるが、対応していない反射凹部２６１３は光が入射された特定入光部２６１２と結んだ直線に対して直角方向とは異なる方向へ延びているため、反射凹部２６１３で反射又は屈折する光の方向が、導光板本体２６１１の面に垂直な方向に対して傾いた方向となり、遊技領域５ａの正面に着座している遊技者の目に届くことはなく、対応していない反射凹部２６１３が光って見えることはない。このように、ＬＥＤ２６３０により特定入光部２６１２へ光を照射させると、その特定入光部２６１２に対応した反射凹部２６１３のみが導光板本体２６１１の面に対して垂直な方向へ光を反射又は屈折させて、遊技領域５ａの正面に着座している遊技者の目に届くこととなり、対応した反射凹部２６１３で構成されている絵柄２６１４のみが発光表示されているように遊技者に見せることができる。

【１２６６】
したがって、発光させるＬＥＤ２６３０を適宜選択して光が照射される特定入光部２６１２を変更することで、表導光板２６１０において発光表示される絵柄２６１４を様々に変化させることができるため、様々な絵柄２６１４が発光表示されることで遊技者を驚か

せて楽しませることができ、遊技者を飽きさせ難くして遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。この表導光板２６１０の複数の絵柄２６１４は、互いに順次関連するように形成されていることから、遊技状態に応じて複数のＬＥＤ２６３０（第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄ）を順次発光させると、表導光板２６１０において複数の絵柄（第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄ）が順次発光表示されてアニメーションのように動きのある発光表示を遊技者に見せることができる。

【１２６７】

具体的には、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄ、の順番に発光表示させ、最後の第四絵柄２６１４ｄの次は最初に戻って再び第一絵柄２６１４ａから順番に発光表示させることを繰り返した場合、表導光板２６１０の複数の絵柄２６１４により外側から中心へ向かうように動き続ける発光表示を遊技者に見せることができるため、この動き続ける発光表示により遊技者に機運が集中しているように錯覚させることができ、何か良いことがあるのではないかと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。一方、これとは逆に、第四絵柄２６１４ｄ、第三絵柄２６１４ｃ、第二絵柄２６１４ｂ、第一絵柄２６１４ａ、の順番に発光表示させ、最後の第一絵柄２６１４ａの次は最初に戻って再び第四絵柄２６１４ｄから順番に発光表示させることを繰り返した場合、導光板の複数の絵柄により中心から外側へ向かうように動き続ける発光表示を遊技者に見せることができるため、この動き続ける発光表示により遊技者に、中心から広がるように錯覚させたり前進しているように錯覚させたりすることができ、遊技者に対して遊技状態が変化することを予感させることができる。このように、アニメーションのように動きのある発光表示を遊技者に見せることができるため、これまでのパチンコ機１では見たこともないような表導光板２６１０による動く発光表示によって遊技者に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、遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態が発生す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。

【１２６８】

また、正面視遊技領域５ａ内の中央にセンター役物２５００を取付けられているセンター役物２５００の枠内に表導光板２６１０を取付けているため、ＬＥＤ２６３０により絵柄２６１４を発光表示させても、発光表示されている絵柄２６１４が遊技領域５ａ内での遊技の妨げとなることはなく、実際に遊技が行われる領域を遊技者側から良好な状態で視認させることができ、遊技が見え辛くなることで遊技者に不信感を与えてしまうのを防止して良好な状態で遊技を楽しませることができる。

【１２６９】

また、リフレクタ２６２０の固定凹部２６２１に表導光板２６１０の導光板本体２６１１を嵌め込むようにしているため、従来のように二つの部材で取付けるようにした場合と比較して、表導光板２６１０とリフレクタ２６２０との間のガタツキを無くすことができ、表導光板２６１０に対して複数のＬＥＤ２６３０を所望の位置に確実に位置決めすることができる。したがって、表導光板２６１０の特定入光部２６１２に対してＬＥＤ２６３０を確実に位置決めできるため、ＬＥＤ２６３０からの光を対応する特定入光部２６１２へ確実に照射させることができ、意図した絵柄２６１４のみを確実に発光表示させることができる。

【１２７０】

更に、特定入光部２６１２と結んだ直線に対して直角方向へ延びている複数の反射凹部２６１３により絵柄２６１４を構成するようにしているため、複数の特定入光部２６１２を導光板本体２６１１の周縁における特定の辺（ここでは上辺）に配置することができ、複数の特定入光部２６１２を導光板本体２６１１の上辺に配置することで、前カバー２６５０（リフレクタ２６２０や複数のＬＥＤ２６３０）を導光板本体２６１１の上辺にのみ配置することができる。これにより、前カバー２６５０（リフレクタ２６２０や複数のＬ

ＥＤ２６３０）によって導光板本体２６１１の外周が囲まれることなく、導光板本体２６１１の全周に亘って前カバー（枠体）を備えた場合と比較して、後方に配置されている演出表示装置１６００の演出画像や装飾体を仕切ってしまうのを回避させることができるため、遊技者側から演出画像等を見易くすることができ、遊技者に対して演出画像を良好な状態で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、正面視において遊技領域５ａ内に枠状の仕切りがないことで開放感のあるパチンコ機１とすることができ、遊技領域５ａ内の見栄えを良くして遊技者の関心を強く引付けられる訴求力のあるパチンコ機１とすることができる。

【１２７１】

また、上述したように、一枚の表導光板２６１０で複数（ここでは四つ）の絵柄２６１４を発光表示させることができるため、従来のように複数の導光板を用いる必要がなく、複数の絵柄２６１４の発光表示にかかる前後方向の寸法を可及的に小さく（薄く）することができると共に、表導光板２６１０をセンター役物２５００に取付けているため、表導光板２６１０を遊技者側へ可及的に近付けた位置とすることができ、表導光板２６１０の後側に広いスペースを確保し易くすることができる。したがって、表導光板２６１０の後側に広いスペースを確保することができるため、表導光板２６１０の後側に、下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等を配置することができ、それらにより遊技領域５ａ内の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とすることができると共に、絵柄２６１４の発光表示による演出に加えて、下部可動演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等による可動演出を行うことで遊技者に多彩な演出を提供することができ、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。

【１２７２】

また、枠状のセンター役物２５００に表導光板２６１０を取付けていることから、表導光板２６１０の周縁とセンター役物２５００の枠とを一致させることで、表導光板２６１０の周縁（リフレクタ２６２０や複数のＬＥＤ２６３０）を遊技者側から見え難くすることができ、遊技者に対して表導光板２６１０の存在に気付かせ難くすることができるため、絵柄２６１４を発光表示させた時に、表導光板２６１０が存在していないと思っていた遊技者に対して強いインパクトを与えて驚かせることができ、表導光板２６１０による複数の絵柄２６１４の発光表示を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１２７３】

更に、前カバー２６５０によって複数のＬＥＤ２６３０やリフレクタ２６２０を遊技者側から見えないようにしていることから、リフレクタ２６２０等が見えることで遊技領域５ａ内の見栄えが悪くなるのを防止することができるため、遊技領域５ａ内の見栄えを良くすることができ、遊技者に対する訴求力を高めさせることができると共に、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、本パチンコ機１による遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１２７４】

また、前カバー２６５０により複数のＬＥＤ２６３０を遊技者側から見えないようにしていることから、遊技者に対して複数のＬＥＤ２６３０を用いる表導光板２６１０の存在に気付かせ難くすることができるため、ＬＥＤ２６３０により表導光板２６１０の絵柄２６１４を発光表示させるで、遊技者が予測していなかった発光表示により遊技者を大いに驚かせることができ、絵柄２６１４の発光表示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。

【１２７５】

更に、表導光板２６１０の後方に演出画像を表示可能な演出表示装置１６００を備えていることから、表導光板２６１０による互いに異なる複数の絵柄２６１４の発光表示と、演出表示装置１６００による演出画像とを合わせた演出を遊技者に見せることができるため、それらを適宜組み合わせることで多様な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、表導光板２６１０と演出表示装置１６００とによる演出によって遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【１２７６】

また、表導光板２６１０の後方に演出表示装置１６００を配置していることから、パチンコ機１の前方に着座した遊技者からの表導光板２６１０までの距離と、演出表示装置１６００までの距離とが異なっているため、表導光板２６１０で発光表示される複数の絵柄２６１４と関連した演出画像を表示させることで、発光表示されている絵柄２６１４に奥行き感や立体感を付与させることが可能となり、遊技者の関心を強く引付けさせることが可能な演出（表示演出）を遊技者に見せることができ、遊技者を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。

【１２７７】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技領域５ａを有している遊技盤５には上下方向へ移動する左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２に装飾が形成された上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０と上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を発光装飾させるための複数のＬＥＤが実装された上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板とが取付けられていることから、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２にかかる重量が重くなっており、重力により左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を下方へ移動させようとする力が大きく作用した状態となっている。この状態で、パチンコ機１（遊技盤５）を運搬したりパチンコ機１（遊技盤５）を遊技ホールの島設備に設置したりする際に、パチンコ機１が傾けられたりパチンコ機１に振動が与えられたりして上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を移動させようとする力が更に作用した時に、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４と左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２（上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０）との間にそれぞれクラッチ機構３２５０を備えていることから、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が下降しようとすることでクラッチ機構３２５０の出力側の出力部材３２５３が回転しようとしても、出力部材３２５３のカム面３２５３ｂによりローラ３２５４が収容ケース３２５１の内面へ押圧されて、収容ケース３２５１の内面とカム面３２５３ｂとの間にローラ３２５４が噛み込まれた状態となり、複数のローラ３２５４により収容ケース３２５１を回転させようとする力が作用することとなる。この際に、収容ケース３２５１の外周側が締付バネ３２５５によって締付けられているため、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に摩擦抵抗が発生することとなり、複数のローラ３２５４を介して収容ケース３２５１を回転させようとする力に、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に発生する摩擦抵抗が抗うことで、収容ケース３２５１が回転することはなく、出力部材３２５３の回転がロックされた状態となる。このように、出力部材３２５３側（上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側）から上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側への回転の負荷に応じて出力部材３２５３の回転がロックされることとなるため、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が勝手に下降するのを規制することができる。したがって、クラッチ機構３２５０により上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の移動をロックさせることができるため、運搬中や設置中に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が勝手に移動することで、移動端において左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が他の部材に衝突して左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２や他の部材が破損してしまうのを防止することができ、遊技者に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０による可動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。

【１２７８】

また、製造工場においてパチンコ機１（遊技盤５）を出荷する際に、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を原点位置の状態で出荷しても、クラッチ機構３２５０により上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が勝手に移動するのを防止することができるため、遊技ホールの島設備に設置した時に、上部後左装飾体３２２０及

び上部後右装飾体３２４０の原点調整を行う必要がなく、パチンコ機１の設置にかかる手間を省くことができ、設置にかかる負担を軽減させることができる。

【１２７９】

また、パチンコ機１（遊技盤５）を設置したりメンテナンスしたりする際に、何らかの理由により上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が正規の位置（原点位置）から移動している場合、作業者が手で上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を正規の位置へ移動させようとした時に、クラッチ機構３２５０では収容ケース３２５１の外周側をトルクリミッタとしての締付バネ３２５５により締付けることで回転の負荷に応じて出力側の回転をロックして上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が動かないようにしていることから、作業者が上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を動かそうとして更に強い力を上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０にかけて（作用させて）、複数のローラ３２５４を介して収容ケース３２５１を回転させようとする力が、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に発生する摩擦抵抗よりも大きくなると、その摩擦抵抗に抗して収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に滑りが発生し、収容ケース３２５１が回転することとなり、収容ケース３２５１と共に出力部材３２５３が回転してロックが解除された状態となって、出力部材３２５３の回転が入力部材３２５２を介して上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側へ伝達されることとなるため、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０に作用する強い力を上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側へ逃がすことができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０やクラッチ機構３２５０等が破損するのを防止することができる。

【１２８０】

また、遊技領域５ａ内において遊技が行われることで変化する遊技状態に応じて、裏ユニット３０００の上部後可動演出ユニット３２００における上部後左ユニット３２１０の上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右ユニット３２３０の上部後右駆動モータ３２３４が駆動されると、その回転がクラッチ機構３２５０を介して伝達されて左ベース３２１１及び右ベース３２３１に取付けられている左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が正面視遊技領域５ａ内の上部から下方へ移動し、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２に取付けられている上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０がそれぞれ下降することとなるため、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の下降（出現）によって遊技者を驚かせることができ、遊技者を上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０に注目させて上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の動きや装飾を楽しませることができると共に、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が下降することで遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技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。

【１２８１】

この際に、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４と左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２（上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０）との間にそれぞれクラッチ機構３２５０を備えていることから、遊技者が操作可能な演出操作部３０１や他の可動装飾体等からの振動や、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２や上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０、上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板に作用する重力等により、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が下降しようとすることでクラッチ機構３２５０の出力側の出力部材３２５３が回転しようとしても、出力部材３２５３のカム面３２５３ｂによりローラ３２５４が収容ケース３２５１の内面へ押圧されて、収容ケース３２５１の内面とカム面３２５３ｂとの間にローラ３２５４が噛み込まれた状態となり、複数のローラ３２５４により収容ケース３２５１を回転させようとする力が作用することとなる。この際に、収容ケース３２５１の外周側が締付バネ３２５５によって締付けられているため、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に摩擦抵抗が発生することとなり、複数のローラ３２５４を介して収容ケース３２５１を回転させようとする力に、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に発生

する摩擦抵抗が抗うことで、収容ケース３２５１が回転することはなく、出力部材３２５３の回転がロックされた状態となる。このように、出力部材３２５３側（上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側）から上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側への回転の負荷に応じて出力部材３２５３の回転がロックされることとなるため、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２が勝手に下降するのを規制することができ、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が予期しない動き（落下）をするのを防止することができると共に、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が意図しない動きをすることで遊技者に不信感を与えてしまうのを回避させることができ、遊技者に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の動きを楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１２８２】

更に、上述したように、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側が下降しようとしてもクラッチ機構３２５０により出力部材３２５３の回転を規制してロックすることができることから、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して任意の高さの位置に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を停止させることができるため、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が様々な位置で昇降停止する多彩な演出パターンを遊技者に見せることができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の可動演出に対して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。

【１２８３】

また、クラッチ機構３２５０を備えているため、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して上下方向の任意の位置に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を停止させても、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４に負荷がかからないようにすることができ、過負荷による上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４の早期の破損を防止することができると共に、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４の破損による遊技の中断を回避させて遊技者に不快感を与えてしまうのを防止することができ、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。

【１２８４】

更に、図１１９（ｄ）に示すように、収容ケース３２５１の内面とカム面３２５３ｂとの間で突出部３２５２ａ同士の間に二つのローラ３２５４を挿入すると共に、二つのローラ３２５４をそれぞれロックバネ３２６０によりそれぞれに近い突出部３２５２ａ側へ付勢するようにした場合、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側から出力部材３２５３を回転させようとする力が作用した時に、直ちにローラ３２５４を出力部材３２５３のカム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間に噛み込ませることができ、上部後左装飾体３２２０側及び上部後右装飾体３２４０側からの回転が作用してからロックがかかるまでの出力部材３２５３の回転を可及的に少なくすることができる。これにより、上部後左駆動モータ３２１４及び上部後右駆動モータ３２３４により左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を下方へ移動させる時に、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２がギクシャクすることなくスムーズに下降することとなるため、遊技者に対して上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の動きに違和感を与えることはなく、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０による可動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。

【１２８５】

また、クラッチ機構３２５０を、収容ケース３２５１、入力部材３２５２、出力部材３２５３、複数のローラ３２５４、等を用いた比較的簡単な構成としていることから、クラッチ機構として二つの遊星ギア機構を備えたものと比較して、全体を小型化し易くすることができるため、クラッチ機構３２５０を小型化することで上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０（または、他の部材）を配置するスペースを確保し易くすること

が可能となり、相対的に上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を大型化して目立たせることができ、大きな上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０により遊技者の関心を強く引付けさせて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。

【１２８６】

更に、それぞれ上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を備えた上部後左ユニット３２１０及び上部後右ユニット３２３０を備えているため、遊技状態に応じてそれぞれの上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を、それぞれの左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して適宜昇降させることで、二つの上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０による多彩なパターンの可動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、それぞれの上部後左ユニット３２１０及び上部後右ユニット３２３０では、それぞれクラッチ機構３２５０を備えていることから、上述したように、それぞれの上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０がスムーズに移動するため、それぞれの上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の動きを遊技者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。

【１２８７】

また、遊技状態に応じて上部後左ユニット３２１０及び上部後右ユニット３２３０のそれぞれの上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を下方へ移動させた時に、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０同士を当接させることで、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０同士を合体させて大きな装飾体を形成することができるため、合体して大きな装飾体が出現することで遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませることができると共に、大きな装飾体の出現により遊技者に対して遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）が発生す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。上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が互いに当接して合体する際に、互いが当接することで相手側の上部後右装飾体３２４０又は上部後左装飾体３２２０を移動させようとする力が作用することとなるが、それぞれにクラッチ機構３２５０を備えているため、上述したように、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を移動させようとする力（出力側から回転させようとする力）が作用しても、ローラ３２５４が出力部材３２５３のカム面３２５３ｂと収容ケース３２５１の内面との間に噛み込まれて上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の移動をロックすることができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０同士の当接により移動するのを防止することができると共に、当接の反動により上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が戻るのも防止することができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が当接して合体する可動演出を確実に遊技者に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【１２８８】

また、遊技状態に応じて上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板に実装されている複数のＬＥＤを発光させることで上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を発光装飾させることができるため、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を目立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０の装飾や動きを楽しませることができると共に、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が発光装飾されることで遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技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。また、上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板を備えることで左ベース３２１１及び右ベース３２３１にかかわる重量が増加して、左ベース３２１１及び右ベース３２３１に作用する重力や慣性力が大きくなっても、上述したように、クラッチ機構３２５０を備えていることから、左ベース３２１１及び右ベース３２３１を介して上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０を確実に停止させることができるた

め、上部後左装飾基板及び上部後右装飾基板により発光装飾可能な上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０が意図しない動きをするのを防止することができ、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０に演出効果の高い所望の動きをさせることが可能となり、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。

【１２８９】

また、クラッチ機構３２５０において、収容ケース３２５１を締付バネ３２５５で締付けていると共に、締付バネ３２５５と収容ケース３２５１を本体ハウジング３２５６の収容凹部３２５６ａ内に収容しているため、出力側から出力部材３２５３を回転させて、出力部材３２５３のカム面３２５３ｂによりローラ３２５４を収容ケース３２５１の内面へ押圧して、収容ケース３２５１の内面と出力部材３２５３のカム面３２５３ｂとの間にローラ３２５４を噛み込ませることで、複数のローラ３２５４を介して収容ケース３２５１を回転させようとする力が作用した時に、収容ケース３２５１を回転させようとする力（トルク）が締付バネ３２５５の締付力による摩擦抵抗よりも大きいと、収容ケース３２５１と締付バネ３２５５との間に滑りが生じ、収容ケース３２５１が回転することとなる。そして、収容ケース３２５１が回転することで、複数のローラ３２５４を介して出力部材３２５３が回転し、出力部材３２５３の伝達溝３２５３ａの周方向端部が入力部材３２５２の突出部３２５２ａに当接して、入力部材３２５２に回転が伝達されることとなる。これにより、出力側から出力部材３２５３を強い力で回転させようとすると、収容ケース３２５１を締付けている締付バネ３２５５と収容ケース３２５１との間に滑りが生じて、その回転力を上部後左駆動モータ３２１４側及び上部後右駆動モータ３２３４側へ伝達させて逃すことができるため、ローラ３２５４が強く噛み込んでロックを解除することができなくなったり、上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０、出力部材３２５３や収容ケース３２５１が破損したりするのを防止することができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１を具現化することができる。

【１２９０】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、通常の状態では、正面視遊技領域５ａ内において、下部中央昇降ベース３１２１及び下部中央昇降ベース３１２１の左右両側の下部左サイド昇降ベース３１５１と下部右サイド昇降ベース３１７１をそれぞれ下降させた上で、それぞれの下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１に取付けられているスライダ等（スライド機構）により左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３を左右方向外側へそれぞれスライドさせると共に、遊技領域５ａの下方の皿ユニット２００の上面に取付けられている演出操作部３０１の押圧操作部３０３を下方へ後退させた状態とする。この通常の状態では、正面視遊技領域５ａの中央に演出表示装置１６００により表示された演出画像が見え、遊技領域５ａ内の下部で左右方向の中央に下部前中央装飾体３１１１（下部後中央装飾体３１２２）とその上部に取付けられている中央可動ユニット３１２５の左右方向に並んだ四つの回転装飾体３１２６が見えると共に、四つの回転装飾体３１２６の列の左右両端から左右方向両外側へ離れた位置にそれぞれ下部左サイド演出ユニット３１５０及び下部右サイド演出ユニット３１７０の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３とその上方に左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５とが見え、更に、遊技領域５ａよりも下方の皿ユニット２００の上面に遊技者が操作可能な演出操作部３０１として円環状の回転操作部３０２とその環内に配置されている押圧操作部３０３とが見えている。

【１２９１】

この状態で、遊技領域５ａ内において遊技が行われることで遊技状態が変化すると（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た第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて）、下部前中央装飾体３１１１の上側で左右に並んでいる四つの回転装飾体３１２６が回転したり、下部中央昇降ベース３１２１により左右に並んでいる四つの回転装飾体３１２６が下部後中央装飾体３１２２と一緒に上昇したり、下部中央昇降ベース３１２１により上昇した四つの回転装飾体３１２６が回転したり、下部左サイド演出ユニット３１５０の下部左スライド駆動モータ及び下部右サイド演

出ユニット３１７０の下部右スライド駆動モータ等（スライド機構）により一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３が左右方向へスライドしたり、左サイド回転装飾体３１５３や右サイド回転装飾体３１７３が回転したり、スライド機構と下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１とにより左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３が上昇している四つの回転装飾体３１２６や左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５と左右方向に並んだり、左サブサイド回転装飾体３１５５や右サブサイド回転装飾体３１７５が回転したり、するような可動演出を遊技者に見せることができるため、遊技者を中央可動ユニット３１２５（四つの回転装飾体３１２６）、左サイド回転装飾体３１５３と右サイド回転装飾体３１７３、及び左サブサイド回転装飾体３１５５と右サブサイド回転装飾体３１７５等に注目させることができると共に、それらによる可動演出を楽しませることができる。

【１２９２】

また、下部中央昇降ベース３１２１が下降端に位置している時に下部後中央装飾体３１２２を発光させて下部前中央装飾体３１１１を発光装飾させることにより下向きの矢印を発光表示したり、下部中央昇降ベース３１２１を上昇させて下部中央装飾基板の複数のＬＥＤにより下部後中央装飾体３１２２と下部前中央装飾体３１１１とを発光させることにより大きな下向きの矢印を発光表示させたり、一対の下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１を上昇させてそれぞれの下部左サイド装飾体３１５２及び下部右サイド装飾体３１７２を発光させることにより更に大きな下向きの矢印を発光表示させたりすることができるため、発光演出によっても遊技者を楽しませることができると共に、発光表示された下向きの矢印により遊技者の視線を下方の演出操作部３０１へ誘導させることができ、遊技者に対して演出操作部３０１の操作を促すことができる。そして、演出操作部３０１では、回転操作部３０２が回転したり、遊技者が回転操作部３０２を回転操作したり、押圧操作部３０３を押圧操作したり、することにより遊技者参加型演出に参加して楽しませることができる。

【１２９３】

したがって、上述したような多様な可動演出、発光演出、遊技者参加型演出を行うことができるため、それらを適宜組合せることにより、遊技者に対して多彩なパターンの演出を提供することができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者に対して演出パターンを予想させ難くすることができるため、予想外の演出が行われることで遊技者を驚かせることができ、遊技者を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。

【１２９４】

また、四つの回転装飾体３１２６、一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３、及び、一対の左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５を、それぞれ左右方向へ延びた軸周りにそれぞれ独立して回転するようにしていると共に、それぞれ周方向へ互いに異なる四つの装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６を備えているため、それらを回転させると、遊技者側を向いた面（装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６）を変化させることができ、遊技領域５ａ内の見栄え（装飾）を様々に変化させて遊技者を楽しませることができる。

【１２９５】

また、四つの回転装飾体３１２６、一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３、及び、一対の左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５、を回転停止させた時に、遊技者側を向いている各装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６の組合せが所定の組合せになるように、それらの回転を停止させることにより、遊技者に対して様々なメッセージを装飾として提供することができるため、回転停止している各装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６の組合せにより、遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当り遊技」）の発生する可能性（期待値）を表すようにすることで、遊技状態に応じて各四つの回転装飾体３１２６、一対

の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３、及び、一対の左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５を回転させると、より期待値の高い装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６の組合せで回転停止するか否かによって、遊技者をワクワク・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。

【１２９６】

また、下部後中央装飾体３１２２に、上下方向へ列設されそれぞれが独立して発光可能な複数の発光領域３１２２ａを有しているため、複数の発光領域３１２２ａを同時に発光させれば、一つの下向きの矢印を発光表示させることができ、複数の発光領域３１２２ａを上から順番に発光させることを繰り返せば、上から下へ流れるような発光によって、遊技者の視線を下方の演出操作部３０１へ誘導させ易くすることができ、演出操作部３０１の操作をより促して、遊技者に演出操作部３０１を確実に操作させることができる。

【１２９７】

更に、演出操作部３０１として円環状の回転操作部３０２と、その環内に配置されている押圧操作部３０３とを有するようにしていることから、遊技者に対して回転操作部３０２の回転操作や押圧操作部３０３の押圧操作を行わせることができるため、回転操作部３０２や押圧操作部３０３の操作を適宜組合せることにより遊技者参加型演出のパターンを多彩にすることができ、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。

【１２９８】

また、円環状の回転操作部３０２の環内に押圧操作部３０３を配置しており、押圧操作部３０３の周りを回転操作部３０２で囲むようにしているため、回転操作部３０２の直径を大きくすることができ、大きな回転操作部３０２により遊技者の関心を強く引付けさせることができる。したがって、上述したように、下部後中央装飾体３１２２や下部前中央装飾体３１１１による下向きの矢印の発光表示により、遊技者の視線が下方へ誘導された時に、回転操作部３０２（押圧操作部３０３）の存在に容易に気付くことができるため、遊技者に対して回転操作部３０２や押圧操作部３０３の操作を強く促すことができ、回転操作部３０２や押圧操作部３０３の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。

【１２９９】

更に、環状の回転操作部３０２の環内に押圧操作部３０３を配置していることから、上述したように、下部後中央装飾体３１２２や下部前中央装飾体３１１１による下向きの矢印の発光表示により遊技者が矢印の下方を見た時に、回転している回転操作部３０２と押圧操作部３０３とが見えるため、遊技者に対して回転操作部３０２の回転速度により有利遊技状態の発生する可能性を認識させることができると同時に、押圧操作部３０３の押圧操作を強く促すことができ、押圧操作部３０３を確実に押圧操作させることができると共に、遊技に対する期待感を高めさせることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【１３００】

また、押圧操作部３０３を、下降している状態と上方へ突出している状態とすることができるため、押圧操作部３０３が突出している状態では押圧操作部３０３が大きく目立って見えることから、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生する可能性が高いと遊技者に思わせることができる。一方、押圧操作部３０３が下降している状態では押圧操作部３０３が目立ち難くなっていることから、有利遊技状態の発生する可能性が低いと遊技者に思わせることができ、押圧操作部３０３の進退位置により、遊技者に対して有利遊技状態の発生する可能性（期待値）を示唆させることができる。

【１３０１】

また、押圧操作部３０３の進退位置により、遊技者に対して有利遊技状態の発生する可能性（期待値）を示唆することができるため、上述したように、下部後中央装飾体３１２２や下部前中央装飾体３１１１等により下向きの矢印が発光表示された時に、押圧操作部

３０３が突出するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、遊技者の期待感を高めさせると共に、押圧操作部３０３の押圧操作を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。

【１３０２】

更に、正面視遊技領域５ａ内の中央に演出画像を表示可能な演出表示装置１６００を備えているため、遊技領域５ａ内で行われる遊技に加えて、演出表示装置１６００に表示される演出画像によっても遊技者を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。

【１３０３】

また、下部可動演出ユニット３１００よりも後方で正面視遊技領域５ａ内の中央に演出表示装置１６００を配置していることから、遊技状態に応じて下部中央昇降ベース３１２１により下部後中央装飾体３１２２と共に四つの回転装飾体３１２６を上昇させたり、下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１により下部左サイド装飾体３１５２及び下部右サイド装飾体３１７２と共に左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３を上昇させたりすると、四つの回転装飾体３１２６や左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３等によって演出表示装置１６００に表示されている演出画像の一部が遮られることとなり、遊技者に対して四つの回転装飾体３１２６や左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３等の上昇に気付かせることができるため、それらを用いた演出を遊技者に確実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。

【１３０４】

また、正面視遊技領域５ａ内の中央において演出画像を表示させることができることから、上述したように、下部前中央装飾体３１１１、下部後中央装飾体３１２２、下部左サイド装飾体３１５２、下部右サイド装飾体３１７２等により下向きの矢印を発光表示させて、遊技者に下方の演出操作部３０１の操作を促す時に、演出表示装置１６００に、演出操作部３０１の操作を促す演出画像や、演出操作部３０１の操作を解説する演出画像や、遊技者が有利となる有利遊技状態の発生と演出操作部３０１との関係を示す演出画像、等を表示させることにより、遊技者に対して演出操作部３０１を操作する遊技者参加型演出への参加を強く促すことができると共に、演出操作部３０１を操作させ易くすることができ、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。

【１３０５】

また、上述したように、様々な組合せの演出を遊技者に見せることができるため、例えば、下部中央昇降ベース３１２１と下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１が下降している通常の状態から、下部左スライド駆動モータ及び下部右スライド駆動モータ等のスライド機構により左右の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３を左右方向中央側へ移動させると、左右に並んでいる四つの回転装飾体３１２６の列の左右両側に左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３が位置することとなり、四つの回転装飾体３１２６と一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３とが左右に並んだ状態となるため、遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【１３０６】

この状態で、下部中央昇降ベース３１２１と下部左サイド昇降ベース３１５１及び下部右サイド昇降ベース３１７１により四つの回転装飾体３１２６と一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３とを上昇させると、四つの回転装飾体３１２６、一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３、及び、一対の左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５が、左右方向に一列に並んだ状態となり、遊技領域５ａ内を横切るような横長の大きな装飾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、何か良いことがあるのではないか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。

【１３０７】

そして、四つの回転装飾体３１２６、一対の左サイド回転装飾体３１５３及び右サイド回転装飾体３１７３、及び、一対の左サブサイド回転装飾体３１５５及び右サブサイド回転装飾体３１７５が、適宜の組合せで左右に並んでいる状態で、それらを回転させた後に回転停止させる時に、各装飾部３１２７、装飾部３１５４、装飾部３１５６の組合せが、所望の組合せで回転停止するか否かによって遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、四つの回転装飾体３１２６等の回転（可動演出）を楽しませることができると共に、各装飾部３１２７等が所望の組合せで回転停止されると、遊技者に対して有利遊技状態の発生を確信させることができ、有利遊技状態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。

【１３０８】

その後、下部後中央装飾体３１２２（下部前中央装飾体３１１１）や下部左サイド装飾体３１５２及び下部右サイド装飾体３１７２により下向きの矢印を発光表示させることで、遊技者の視線を下方の演出操作部３０１に誘導することができ、遊技者に対して演出操作部３０１の操作を促すことができる。

【１３０９】

この際に、発光表示される下向きの矢印の大きさによって有利遊技状態が発生する可能性（期待値）を示唆させることができることから、発光表示された矢印が小さい場合は遊技者に対して続く演出操作部３０１の操作により挽回できると思わせることができ、発光表示された矢印が小さい場合は有利遊技状態の発生を確信させることができるため、何れの場合でも遊技に対する期待感を高めさせることができ、続く演出操作部３０１の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。

【１３１０】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技の進行を制御することができる主制御基板として図１２の主制御ユニット１３００に有する主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて演出の進行を制御することができる演出制御基板として図１２の演出制御ユニット１５００に有する周辺制御基板１５１０を備えている。このパチンコ機１では、さらに、ＲＯＭ基板として図１２２の周辺データＲＯＭ基板１５２０、映像信号出力基板として図１２２の液晶出力基板１５３０を備えている。周辺データＲＯＭ基板１５２０は、遊技仕様に基づく演出に関する制御情報（周辺データ）が予め記憶されるＲＯＭとして図１２２の周辺データＲＯＭ１５２０ａを有するものである。液晶出力基板１５３０は、表示装置として図９９の演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式と適合する信号を演出表示装置１６００へ出力することができるものである。

【１３１１】

周辺制御基板１５１０と周辺データＲＯＭ基板１５２０との基板間は、第１のコネクタとして、図１２２の周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ１のプラグと、図１２２の周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える特殊コネクタＳＣＮ３のソケットと、により基板間接続することができる基板間コネクタにより電気的に接続されている。周辺制御基板１５１０と液晶出力基板１５３０との基板間は、第１のコネクタと異なる第２のコネクタとして、図１２２の周辺制御基板１５１０に備える特殊コネクタＳＣＮ２のプラグと、図１２２の液晶出力基板１５３０に備える特殊コネクタＳＣＮ４のソケットと、により基板間接続することができる基板間コネクタにより電気的に接続されている。

【１３１２】

周辺制御基板１５１０は、周辺データＲＯＭ基板１５２０から読み出した制御情報（周辺データ）により演出の進行を制御することができると共に、映像信号を複数種類の方式で液晶出力基板１５３０へ出力することができる。複数種類の映像信号の方式として、例えば、ＲＧＢ方式、ＬＶＤＳ方式、ＭＩＰＩ方式、ｅＤＰ方式、及びクロックレス方式等を挙げることができる。本実施形態では、複数種類の映像信号の方式として、ＲＧＢ方式を１系統、ＬＶＤＳ方式を２系統（第１のＬＶＤＳ方式、第２のＬＶＤＳ方式）、及びＭＩＰＩ方式という４つの方式（合計４系統）が採用されている。

【１３１３】

周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０は、同一の基板ボックスとして図１２２の周辺制御基板ボックス１５０５に収容されている構成となっている。

【１３１４】

このように、遊技仕様に基づく演出に関する制御情報（周辺データ）が予め記憶される周辺データＲＯＭ１５２０ａが周辺制御基板１５１０と別基板である周辺データＲＯＭ基板１５２０という専用基板に設けられるとともに、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式と適合する信号を出力する基板が周辺制御基板１５１０と別基板である液晶出力基板１５３０という専用基板に設けられるようになっている。つまり、周辺制御基板１５１０は、遊技仕様に基づく演出に関する制御情報（周辺データ）に応じて改変されて新たに製造されることがなければ、演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式に合わせて改変されて新たに製造されることがないため、遊技仕様や演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式に依存されない共通基板として構成することができる。これにより、複数数類の周辺制御基板１５１０を遊技仕様や演出表示装置１６００に入力される映像信号の方式に応じて製造する必要がなく、同一の周辺制御基板１５１０のみを製造することでコストダウンに寄与することができる。したがって、周辺制御基板１５１０のコストを抑制することができる。

【１３１５】

また、以上説明した本実施形態のパチンコ機１によれば、遊技球が流下可能な遊技領域５ａを有し、所定の始動条件の成立に基づいて抽選を行い、この抽選の結果が特定結果として例えば１４Ｒ時短大当りに当選（小当りに当選）である場合に、遊技領域５ａに設けられた可変入球口として図９９の第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に遊技球が入球可能となる特定遊技状態として例えば１４Ｒ時短大当りに当選して大当り遊技が実行されている状態（第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受け入れに基づく抽選により小当りに当選して小当り遊技の終了後に大当り遊技を継続して発生する場合も含む。）に制御することができるようになっている。

【１３１６】

このパチンコ機１では、第１入球口として図１０８（ａ）の貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａ、第２入球口として図１０７（ａ）の貯留球演出ユニット３４００の排出口３５１５、貯留手段として図１０８（ａ）の貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０、貯留球検知手段として図１０８（ａ）の貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａ、放出手段として図１０８（ａ）の貯留球演出ユニット３４００の球排出板３５０５、放出球検知手段として図１０７（ａ）の貯留球演出ユニット３４００の貯留球カウントセンサ３５３０、判定手段として図１５５の貯留球演出ユニット不具合判定制御処理、貯留抑止手段として図１５４の貯留球排出演出実行開始制御処理等を備えている。

【１３１７】

貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａは、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６と異なる位置に設けられると共に、この第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６へ向けて流下する遊技球が入球することができるものである。貯留球演出ユニット３４００の排出口３５１５は、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６と貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａとのいずれとも異なる位置に設けられるものであって遊技球が入球することができるものである。貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０は、特定遊技状態にて貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａに入球した遊技球を視認可能な態様で貯留することができるものである。貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａは、貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０に貯留される遊技球を検知することができるものである。貯留球演出ユニット３４００の球排出板３５０５は、貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０に貯留される遊技球を貯留球演出ユニット３４００の排出口３５１５へ向けて放出することができるものである。貯留球演出ユニット３４００の貯留球カウントセンサ３５３０は、貯留

球演出ユニット３４００の球排出板３５０５により放出される遊技球を検知することができるものである。図１５５の貯留球演出ユニット不具合判定制御処理は、貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａの検知結果と、貯留球演出ユニット３４００の貯留球カウントセンサ３５３０の検知結果と、に基づいて所定の異常判定として貯留球演出ユニット３４００の不具合の有無の判定を行うことができるものである。図１５４の貯留球排出演出実行開始制御処理等は、異常判定の結果として特定結果（つまり、貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているという判定結果）が得られた場合に、その後の貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０による貯留を抑止することができるものである。

【１３１８】

具体的には、貯留抑止手段として図１５４の貯留球排出演出実行開始制御処理等においては、図１５４の貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップＳ１１５５の処理において球排出板３５０５を原位置へ戻し、図１５５の貯留球演出ユニット不具合判定制御処理におけるステップＳ１２１５の処理において球貯留板４９４０を原位置へ戻し、次の偶数ラウンド開始時に図１５４の貯留球排出演出実行開始制御処理におけるステップＳ１１１０の判定、そして同処理におけるステップＳ１１１５の処理において貯留球演出の代替演出を進行することができるようになっている。

【１３１９】

このように、特定遊技状態にて貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａに入球した遊技球が貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０により視認可能な態様で貯留されると、この貯留される遊技球が貯留球演出ユニット３４００の球排出板３５０５により貯留球演出ユニット３４００の排出口３５１５へ向けて放出されることができるようになっているため、特定遊技状態中に第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６への入球だけでなく、貯留球演出ユニット３４００の球受入口３４０５ａ、及び貯留球演出ユニット３４００の排出口３５１５への入球にも注目させる新たな面白みを付与することができるようになっている。したがって、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３２０】

また、貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０に貯留される球は貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａにより検知され、貯留球演出ユニット３４００の球排出板３５０５により放出される球は貯留球演出ユニット３４００の貯留球カウントセンサ３５３０により検知されるようになっているため、貯留球演出ユニット３４００の一般入賞口センサ３００１ａの検知結果と貯留球演出ユニット３４００の貯留球カウントセンサ３５３０の検知結果とに基づいて特定結果として貯留球演出ユニット３４００に不具合が発生しているという判定結果が得られた場合には、その後の貯留球演出ユニット３４００の球貯留板３４９０による貯留を抑止することができるようになっている。

【１３２１】

［１３．別例］

なお、本発明は上述した実施形態に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の態様で実施し得ることはいうまでもない。

【１３２２】

例えば、上述した実施形態では、可動演出ユニットとして、左右に延びた軸周りに回転可能で周方向へ互いに異なる複数（四つ）の装飾部３１２７が形成されている回転装飾体３１２６を、左右方向へ同軸上に四つ備えたものを示したが、これに限定するものではなく、上下に延びた軸周りに回転可能で周方向へ互いに異なる複数の装飾部が形成されている回転装飾体を少なくとも一つ備えているもの、前後に延びた軸周りに回転可能な回転装飾体を少なくとも一つ備えているもの、左右方向へスライドする可動装飾体を少なくとも一つ備えたもの、等としても良い。

【１３２３】

また、上述した実施形態では、クラッチ機構３２５０を、左スライダ３２１２及び右スライダ３２３２を介して昇降する上部後左装飾体３２２０及び上部後右装飾体３２４０に

用いたものを示したが、これに限定するものではなく、左右方向へ移動する可動装飾体や、前後方向へ延びた軸周りに回転する可動装飾体等と、駆動モータとの間にクラッチ機構３２５０を備えるようにしても良い。

【１３２４】

更に、上述した実施形態では、クラッチ機構３２５０として、収容ケース３２５１、入力部材３２５２、出力部材３２５３、及びローラ３２５４を備えたものを示したが、これに限定するものではなく、駆動モータからの回転を一旦減速させる減速部と、減速された回転を変速して出力側に伝達させる速度変換部とを備え、減速部を、駆動モータ側に連結された第一太陽ギア、第一遊星ギア及び回転不能の固定リングギアを有する第一遊星ギア機構と、第一太陽ギアに連結された第二太陽ギア、第二遊星ギア及び回転可能の回転リングギアを有する第二遊星ギア機構とで構成すると共に、第一遊星ギア機構と第二遊星ギア機構との間に、それぞれを支持する支持軸を両側に設けたキャリアを配置し、且つ、第一遊星ギア機構と第二遊星ギア機構とにおいて、リングギアと太陽ギアとの少なくとも一方のギアの間に歯数差を設けて駆動モータからの回転を回転リングギアに減速して伝達されるように構成したものとしても良い。

【１３２５】

また、上述した実施形態では、周辺制御基板１５１０に特殊コネクタＳＣＮ１，ＳＣＮ２のプラグを備え、周辺データＲＯＭ基板１５２０に特殊コネクタＳＣＮ３のソケットを備え、液晶出力基板１５３０に特殊コネクタＳＣＮ４のソケットを備えていたが、情報や信号が流れる方向が視認できるように備えるように配置してもよい。このような場合には、情報や信号を送信する側をプラグ（又はソケット）とするとともに、これに対応して、情報や信号を受信する側をソケット（又はプラグ）とすることができる。例えば、上述した実施形態では、周辺データＲＯＭ基板１５２０に備える周辺データＲＯＭ１５２０ａに記憶される各種の制御情報（周辺データ）は、周辺データＲＯＭ基板１５２０から周辺制御基板１５１０へ転送されるため、周辺データＲＯＭ基板１５２０が送信側で周辺制御基板１５１０が受信側となる。このような場合には、周辺データＲＯＭ基板１５２０にプラグとなる特殊コネクタ（又はソケットとなる特殊コネクタ）を備えるとともに、これに対応して、周辺制御基板１５１０にソケットとなると特殊コネクタ（又はプラグとなる特殊コネクタ）を備えることができる。また、上述した実施形態では、周辺制御基板１５１０から複数種類の映像信号の方式が液晶出力基板１５３０へ出力されるため、周辺制御基板１５１０が送信側で液晶出力基板１５３０が受信側となる。このような場合には、周辺制御基板１５１０にプラグとなる特殊コネクタ（又はソケットとなる特殊コネクタ）を備えるとともに、これに対応して、液晶出力基板１５３０にソケットとなると特殊コネクタ（又はプラグとなる特殊コネクタ）を備えることができる。

【１３２６】

更に、上述した実施形態では、カバー体１５０１、ベース体１５０２,及び配線カバー体１５０３は、ポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製であり、不透明な黒色に成型され、カバー体１５０１とベース体１５０２とによる周辺制御基板ボックス１５０５が構成されていたが、カバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３が導電性の樹脂製であれば、半透明な有色に成型されていてもよい。このように構成しても、カバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３が導電性の樹脂製であるため、カバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）の裏面側に、上述した、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板を金属製のナベねじによりそれぞれ固定することにより、上述したように、これらのグランド（ＧＮＤ）に接地されて同一のグランド（ＧＮＤ）となるように構成することができる。これにより、カバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３から侵入したノイズを各種基板のグランド（ＧＮＤ）へ流し、ノイズを除去することができる。

【１３２７】

また、上述した実施形態では、絵柄２６１４の発光表示による演出に加えて、下部可動

演出ユニット３１００、上部後可動演出ユニット３２００、及び上部前可動演出ユニット３３００等による可動演出を行うことで遊技者に多彩な演出を提供することができるようになっていたが、演出操作部３０１の押圧操作部３０３が押圧操作されたことに応じて上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄの順番に発光させて、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に発光させ、表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を行うようにしてもよい。この表導光板装飾基板２６４０の発光表示の変形例について、図１６６及び図１６７図１５５及び図１５６を参照して説明する。図１６６は導光板の発光表示の変形例を示す説明図であり、図１６７は導光板の発光表示の変形例を示す説明図である。

【１３２８】

具体的には、演出表示装置１６００における装飾図柄の変動表示として左列と右列の装飾図柄が同一図柄（この例では「７」）で一旦停止表示されてリーチ状態が形成されると、全ての装飾図柄を演出表示装置１６００の左下部に縮小表示するとともに、リーチ演出等として上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０のうち第一ＬＥＤ群２６３０ａを発光させて導光板本体２６１１内に第一特定入光部２６１２ａから光を入射させることにより、表導光板２６１０の中心付近を囲う第一絵柄２６１４ａを発光させ、この第一絵柄２６１４ａによって囲われる部分を通して視認可能となるように演出表示装置１６００に「ボタンを押せ！」と表示する（図１６６（Ａ））。

【１３２９】

そして、遊技者が所定期間内（例えば５秒以内）に押圧操作部３０３を押圧操作すると、左列の装飾図柄を演出表示装置１６００の左下部に縮小表示するとともに右列の装飾図柄を演出表示装置１６００の右下部に縮小表示する一方、第一絵柄２６１４ａによって囲われる部分を通して視認可能となるように演出表示装置１６００の中央に中列の装飾図柄を表示した後、中列の装飾図柄を左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄（この例では「６」）で一旦停止表示させる（図１６６（Ｂ））。

【１３３０】

次いで、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄの順番に発光させて、導光板本体２６１１内に第二特定入光部２６１２ｂ、第三特定入光部２６１２ｃ、第四特定入光部２６１２ｄから光を入射させることにより、第二絵柄２６１４ｂ（図１６６（Ｂ））、第三絵柄２６１４ｃ（図１６６（Ｃ））、第四絵柄２６１４ｄ（図１６６（Ｄ））、の順番に発光させて、表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を行う。

【１３３１】

なお、本例の表演出ユニット２６００には、表導光板２６１０の右辺の一部に取り付けられているリフレクタ（図示しない）と、リフレクタの上面に取付けられており表導光板２６１０の右面に向かって光を照射する複数のＬＥＤ２６６０が実装されている表導光板装飾基板（図示しない）と、複数のＬＥＤ２６６０の前方に設けられて複数のＬＥＤ２６６０それぞれから発せられる光を集光して光の強度を高める集光部材２６７０と、を備えている。また、導光板本体２６１１の裏面には、複数のＬＥＤ２６６０から入射された光を前方へ反射させる微細な複数の反射凹部２６１６が形成されている。

【１３３２】

そして、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、第四ＬＥＤ群２６３０ｄの順番に発光させることで、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に発光させて、表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を数回（１回でもよいし、複数回でも良い）行った後、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０を、第

一ＬＥＤ群２６３０ａ、第二ＬＥＤ群２６３０ｂ、第三ＬＥＤ群２６３０ｃ、及び第四ＬＥＤ群２６３０ｄのいずれかを発光させた状態で停止させるとともに、複数のＬＥＤ２６６０を発光させて導光板本体２６１１の右側上部から導光板本体２６１１内に光を入射させることにより、絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の中央を通して視認可能とされる中列の装飾図柄を射抜いた態様の射抜き絵柄２６１５を発光させるとともに、この射抜き絵柄２６１５によって射抜かれることにより中列の装飾図柄にヒビが入った態様を演出表示装置１６００に表示する（図１６６（Ｄ））。このとき、複数のＬＥＤ２６６０の発光に同期して、導光板本体２６１１の背部に位置する演出表示装置１６００に、表導光板２６１０の中心に向かって光の矢が放たれて絵柄２６１４の中央を射抜くような演出表示を行い、その後にこの画像を消失させることで射抜き絵柄２６１５を補助（補助表示）するようになっている。

【１３３３】

具体的には、複数のＬＥＤ２６６０の近傍から徐々に離れる方向に光が進んでいくように、射抜き絵柄２６１５の背部（少なくとも一部が被っていればよく、射抜き絵柄２６１５の背部以外の領域を含むものでもよい）に画像を徐々に表示して射抜き絵柄２６１５に重複する画像を完成させた後、この画像を消失させることで複数のＬＥＤ２６６０から放たれた光の矢が絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の中央を射抜き、これによって第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出が停止したような演出を行うようになっている。

【１３３４】

また、射抜き絵柄２６１５は絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）に対して上位レイヤに表示される部分と、下位レイヤに表示される部分と、を含んでいる。具体的には、射抜き絵柄２６１５のうち絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）に刺さっている部分よりも手前側の絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の表面側であることを表している部分（左右に分断されて表示される射抜き絵柄２６１５のうち右側部分）については絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）に対して上位レイヤに表示され、射抜き絵柄２６１５のうち絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）に刺さって絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の背面側であることを表している部分（左右に分断されて表示される射抜き絵柄２６１５のうち左側部分）については絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）に対して下位レイヤに表示されている。これにより、絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）を基準とした遠近感を表現でき、複数のＬＥＤ２６６０から放たれた光の矢が絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）の中央を射抜く様をリアルに表現することができる。

【１３３５】

また、上記したように射抜き絵柄２６１５を発光させる複数のＬＥＤ２６６０の前方には集光部材２６７０が設けられてこれらの光を集光して光の強度を高めた状態で導光板本体２６１１に入光させる。一方、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０には集光部材２６７０が設けられておらず、これらの光は拡散されて導光板本体２６１１に入光する。そのため、上記表導光板装飾基板２６４０の複数のＬＥＤ２６３０によって発光される絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ～第四絵柄２６１４ｄ）よりも強い光で射抜き絵柄２６１５を発光させることができる。ただし、射抜き絵柄２６１５は複数のＬＥＤ２６６０から遠ざかるのにしたがってその光が徐々に弱まるようになっており（導光板本体２６１１の反射凹部２６１６が複数のＬＥＤ２６６０から遠ざかるのにしたがって複数のＬＥＤ２６６０から入射された光を前方へ反射させる割合を徐々に低下させることで導光板本体２６１１の前方から視認可能な光を徐々に弱める等）、射抜き絵柄２６１５の発光からも遠近感を表現するようになっている。

【１３３６】

また、当該変動表示の結果、大当りとなる場合には導光板本体２６１１に射抜き絵柄２

６１５を発光させて、中列の装飾図柄にヒビが入った態様を演出表示装置１６００に表示した後、左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄（この例では「６」）で一旦停止表示されている中列の装飾図柄が割れて（破壊されて）左列と右列の装飾図柄と同一図柄に変化させて大当り図柄を確定停止表示する（図１６７（Ｆ））。一方、当該変動表示の結果、ハズレとなる場合には導光板本体２６１１に射抜き絵柄２６１５を発光させて、中列の装飾図柄にヒビが入った態様を演出表示装置１６００に表示した後、左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄（この例では「６」）で一旦停止表示されている中列の装飾図柄が割れることなく（破壊されることなく）左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄で維持されてハズレ図柄を確定停止表示する（図１６７（Ｅ））。

【１３３７】

なお、装飾図柄を確定停止表示する場合に限らず、リーチ演出をスーパーリーチ演出などに発展させる場合、例えば図１６６（Ｄ）で左列と右列の装飾図柄とは異なる図柄一旦停止表示されている中列の装飾図柄を破壊した後にスーパーリーチ演出に発展させる場合にも上記した演出を実行可能である。また、リーチ演出として上記した演出を実行する場合には、大当りになるかリーチ演出をスーパーリーチ演出などに発展させる場合などに射抜き絵柄２６１５を発光させ、ハズレになる場合やリーチ演出をスーパーリーチ演出に発展させることなくハズレ図柄を導出させる場合などには射抜き絵柄２６１５を発光させることなく、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を停止させた後、ハズレ図柄を確定停止表示するようにしてもよい。また、射抜き絵柄２６１５を発光させることなく、第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄの順番に表導光板２６１０の中心から外側へ向かって広がるような動きのあるアニメーションのような発光演出を停止させた後に射抜き絵柄２６１５を発光させて大当り図柄を導出させるかリーチ演出をスーパーリーチ演出などに発展させる逆転演出を実行するようにしてもよい。

【１３３８】

このように、変形例の導光板の発光表示では、表導光板２６１０に絵柄２６１４（第一絵柄２６１４ａ、第二絵柄２６１４ｂ、第三絵柄２６１４ｃ、第四絵柄２６１４ｄ）と射抜き絵柄２６１５との複数の絵柄を同一の導光板（表導光板２６１０）に発光させるものでありながら、遠近感をリアルに表現できるため、遊技者に驚きや意外性を与えることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【１３３９】

更に、上述した実施形態では、貯留球演出ユニット３４００において、物理的な開閉板として、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球貯留板３４９０と、前後方向（前方と奥行き方向と）を往復移動することができる板状の球排出板３５０５と、を用いて、貯留空間３４１５に遊技球を貯留し、この貯留した遊技球が貯留空間３４１５から排出空間３４２２へ向かって流入して球排出部３４２５の下側壁の球排出通路３５２０へ向かって落下し、この球排出通路３５２０を通って排出口３５１５、そして貯留球カウントセンサ３５３０を通って遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができるようになっていたが、物理的な開閉板ではなく、電磁石を用いて行うようにしてもよい。例えば、磁性材料の芯のまわりにコイルを巻いた電磁石を貯留球演出ユニット３４００に設け、周辺制御基板３５１５の周辺制御ＩＣ１５１０ａの制御により、貯留空間３４１５に遊技球を貯留開始するときにはコイルが通電されて磁力が発生することで貯留空間３４１５へ向かって次々に落下してくる遊技球を排出空間３４２２内へ引き寄せてくっつけ、その後に、貯留空間３４１５に遊技球を貯留終了するときにはコイルへの通電が停止されて磁力が発生しなくなることで排出空間３４２２内においてくっついた遊技球が球排出部３４２５の下側壁の球排出通路３５２０へ向かって次々に落下し、この球排出通路３５２０を通って排出口３５１５、そして貯留球カウントセンサ３５３０を通って遊技領域５ａに再び戻されることなく基板ホルダ１２００を介してパチンコ機１の外部へ

排出されて遊技ホールの島設備に回収されることができる。

【１３４０】

また、上述した実施形態では、偶数ラウンドにおいて、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行するように構成していたが、奇数ラウンドにおいても、貯留球演出ユニット３４００による貯留球演出を実行するように構成してもよい。具体的には、奇数ラウンドにおいて排出に関する貯留球演出Ａ、偶数ラウンドにおいて貯留に関する貯留球演出Ｂ（貯留球演出Ａに先行して行われる演出）とし、これらを奇数ラウンドと偶数ラウンドで交互に発生させるようにしてもよい。貯留球演出Ａとしては、上述した「貯留球開放！」の演出を行い、貯留球演出Ｂ（先行演出）としては、「貯留中！」の演出を行うことを例示することができる。また、これら貯留球演出Ａ、Ｂを設ける場合には、上述の代替演出としては、貯留球演出Ａ、Ｂの夫々について共通の代替演出を設けるようにしてもよい。共通の代替演出としては、上述した「出球増加中！」の代替演出を奇数ラウンドおよび偶数ラウンドに跨って連続して実行するようにすることを例示することができる。

【１３４１】

更に、上述した実施形態では、奇数ラウンドの開始に伴い貯留球出球情報を演出表示装置１６００から消すように構成していたが、これに代えて、奇数ラウンドが開始された移行も貯留球出球情報を継続的に表示して、１４Ｒ時短大当りの開始から終了までにおける貯留球演出ユニット３４００単体での出球獲得履歴を残すようにしてもよい。電断で消えたあとは、その後の排出に関する履歴だけになる。

【１３４２】

また、上述した実施形態では、貯留球演出ユニット３４００での貯留時期や排出時期を奇数ラウンドと偶数ラウンドとによって区分けするように構成していたが、他の態様にして構成してもよい。例えば、「貯留ラウンド、貯留ラウンド、排出ラウンド」のように3回のラウンドにより構成してもよいし、「所定の貯留数が到達した次のラウンドで排出」するように構成してもよい。「所定の貯留数が到達した次のラウンドで排出」するように構成すれば、１４Ｒ時短大当りの開始から終了までにおける貯留球演出ユニット３４００での貯留時期および排出時期がランダムになるとともに、「貯留されていないのに排出される」等の無駄な排出動作によって遊技者に違和感や嫌悪感を与えることを回避することができる。

【１３４３】

更に、上述した実施形態では、１４Ｒ時短大当りにおいて貯留球演出ユニット３４００を用いた演出を行うように構成されていたが、１４Ｒ時短大当り以外でも貯留球演出ユニット３４００を用いた演出を行うようにしてもよく、その場合、大当りの種別毎に異なる貯留球演出としてもよい（飽き防止）。その場合、代替演出も異ならせてもよいし、共通にしてもよい。

【１３４４】

また、上述した実施形態では、貯留球演出ユニット３４００の球貯留部３４２０の貯留空間３４１５は、箱状の空間として構成されていたが、螺旋状の空間として構成してもよい。貯留空間３４１５を螺旋状の空間とすることにより貯留される遊技球の球数が分かりやすくすることができる。

【１３４５】

更に、上述した実施形態では、パチンコ機１を例にとって説明したが、本発明が適用できる遊技機はパチンコ機に限定されるものではなく、パチンコ機以外の遊技機、例えばスロットマシン（回胴式遊技機）又はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた融合遊技機（遊技球を用いてスロット遊技を行うもの。）などにも適用することができる。ここで、回胴式遊技機としてのスロットマシンについて図１６８を参照して説明する。図１６８はスロットマシンの概略斜視図である。

【１３４６】

スロットマシン６０００は、図１６８に示すように、前面扉６００２、本体部分６００４を備えて構成されている。前面扉６００２と本体部分６００４とは、図示しない蝶番を

介して相互に連結されている。この蝶番を回転中心として、前面扉６００２の右側端に設けた鍵穴６００５に鍵を挿入して時計回りに回すことで、前面扉６００２を本体部分６００４から開放することができるようになっている。

【１３４７】

前面扉６００２の上半分は遊技パネル６００６が設けられており、前面扉６００２の下半分は遊技パネル６００６から前方に突出した突出部が形成されている。この突出部にはメダル投入口６００８やベットボタン６０１０，６０１２、始動レバー６０１４、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０等が遊技パネル６００６の下縁に沿って配置されている。また前面扉６００２の下半分には貯留精算ボタン６０２２や化粧板６０２４が配置されており、化粧板６０２４の下方には受け皿６０２６が設けられている。これらのベットボタン６０１０，６０１２、始動レバー６０１４、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０、そして貯留精算ボタン６０２２等は、遊技の進行を制御する主制御基板１３１０に電気的に接続されている。主制御基板１３１０は、主制御ユニット１３００の主制御基板ボックス１３２０に収容されて本体部分６００４の内部に設けられる図示しない基板ホルダに取り付けて固定されている。

【１３４８】

遊技パネル６００６のほぼ中央位置には図示しない矩形の表示窓が形成されており、この表示窓を通してスロットマシン６０００の内部に設置された、図示しない３つの可変回転体と、図示しない演出装置等を透視することができるようになっている。図示しない３つの可変回転体は、本体部分６００４の内部に設けられる図示しない本体側取付部材に取り付けられて固定されている。これに対して、図示しない演出装置は、前面扉６００２の裏面側に設けられる図示しない扉側取付部材に取り付けられて固定されている。

【１３４９】

これらの可変回転体には、図柄情報として複数種類の図柄（例えば、ベル、スイカ、チェリー、７、Ｖ等）が印刷された透光性を有する図柄帯がそれぞれの筒型の骨組みに貼られている。このような筒型の可変回転体は、スロットマシン等の遊技機においてリール又はドラムと呼ばれており、図示しないステッピングモータの出力軸と、各可変回転体と、が接続されている。これらのステッピングモータは、主制御基板１３１０により駆動制御されており、ステッピングモータの出力軸が回転することにより、上述した表示窓から複数種類の図柄が上から下に向かって連続的に変化するように見えるようになっている。

【１３５０】

演出装置は、図示しない複数の可動演出体と、上述した演出表示装置１６００と、上述した表演出ユニット２６００と、図示しない複数のＬＥＤが実装された各種装飾基板と、上述した周辺制御ユニット１５００と、を備えている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの各種コマンドに基づいて、複数の可動演出体の作動制御、演出表示装置１６００の描画制御、各種装飾基板に実装される複数のＬＥＤの発光制御等の各種制御を行うことにより、演出の進行を制御している。周辺制御ユニット１５００は、上述した、周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０を備えている。周辺制御ユニット１５００のカバー体１５０１、ベース体１５０２、及び配線カバー体１５０３は、上述したように、すべてポリカーボネートにカーボンを含有した導電性の樹脂製として構成されると共に、カバー体１５０１（カバー平板１５０１ａ）の裏面側に周辺制御基板１５１０、周辺データＲＯＭ基板１５２０、及び液晶出力基板１５３０等の各種基板が金属製のナベねじによりそれぞれ固定されると、これらのグランド（ＧＮＤ）に接地されて同一のグランド（ＧＮＤ）となるように構成されている。

【１３５１】

主制御基板１３１０は、遊技媒体として所定数のメダルがメダル投入口６００８に投入され、始動レバー６０１４の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止させる。そして、主制御基板１３１０は、図柄情報

が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させて遊技媒体としてのメダルを受け皿６０２６に多量に払い出す。

【１３５２】

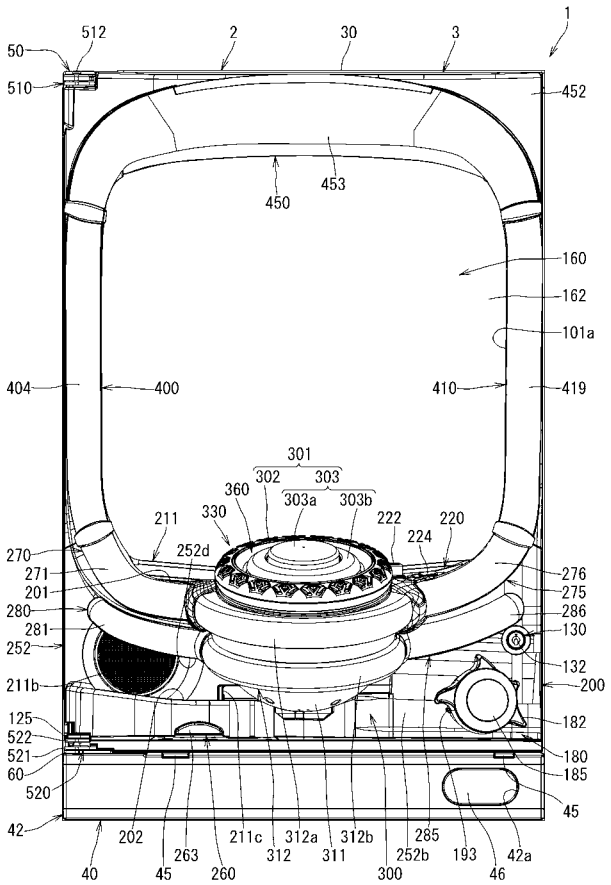
なお、融合遊技機においては、メダル投入口６００８が球投入口６００８’となり、主制御基板１３１０は、遊技媒体として所定数の遊技球が球投入口６００８’に投入され、始動レバー６０１４の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、左停止ボタン６０１６、中停止ボタン６０１８、右停止ボタン６０２０の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止させる。そして、主制御基板１３１０は、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（大当り遊技状態）を発生させて遊技媒体としての遊技球を受け皿６０２６に多量に払い出す。

【符号の説明】

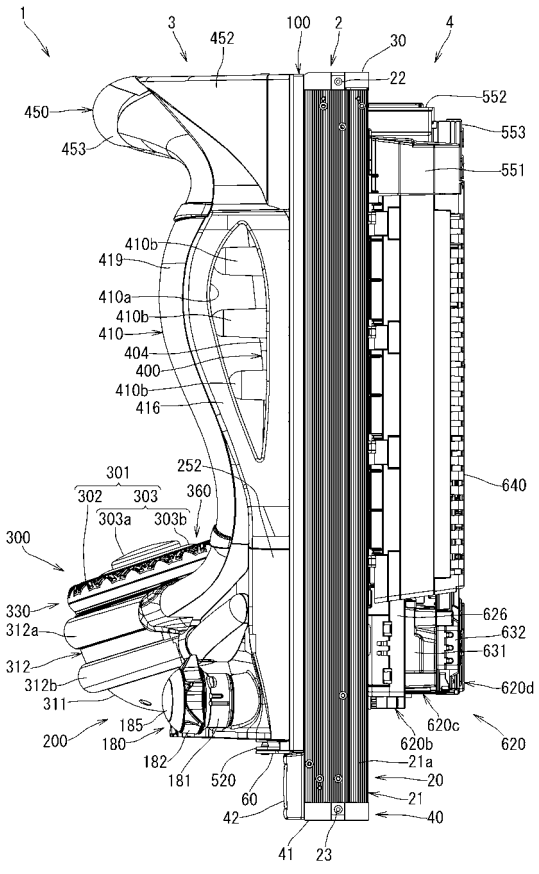
【１３５３】

１…パチンコ機、２…外枠、３…扉枠、４…本体枠、５…遊技盤、５ａ…遊技領域、１３００…主制御ユニット、１３１０…主制御基板、１５００…演出制御ユニット、１５０１…カバー体、１５０２…ベース体、１５０３…配線カバー体、１５１０…周辺制御基板、１５２０…周辺データＲＯＭ基板、１５３０…液晶出力基板、１６００…演出表示装置。

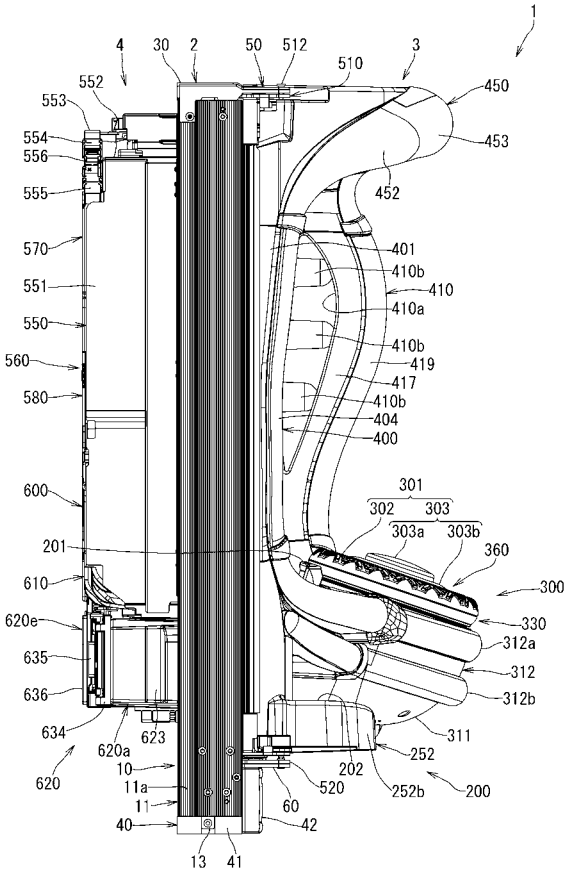
【図１】



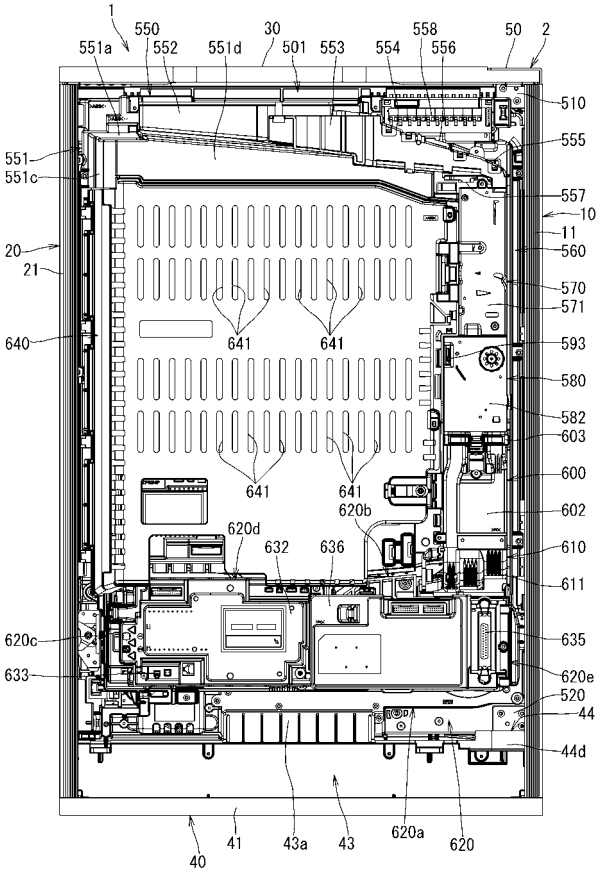
【図２】



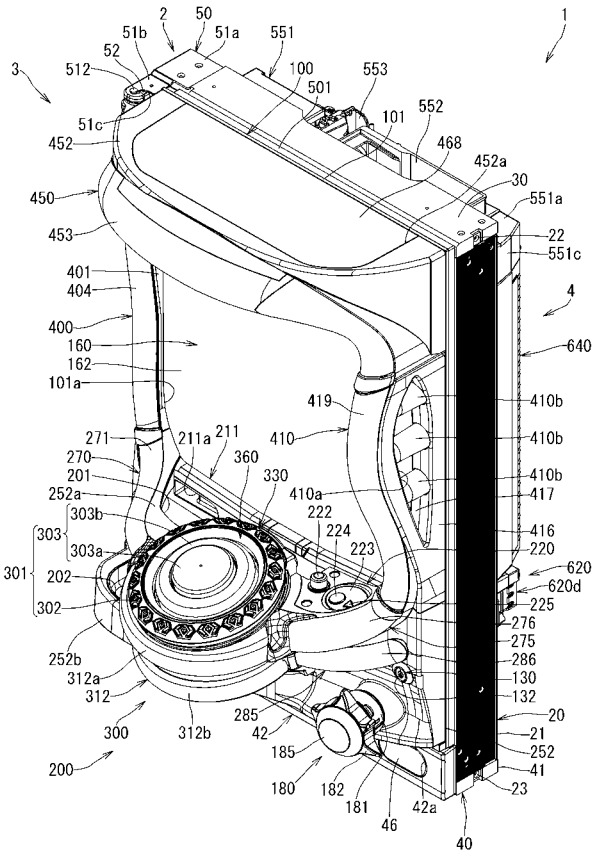
【図３】



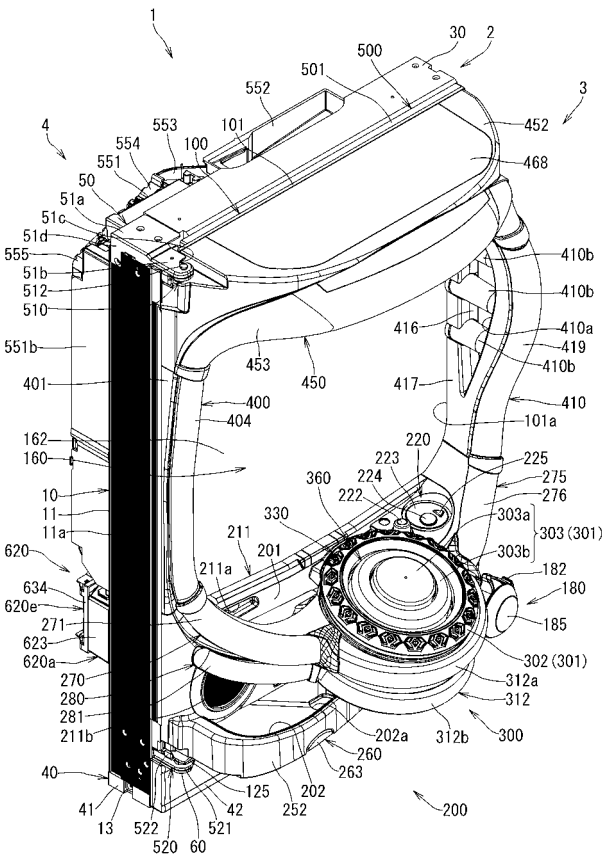
【図４】



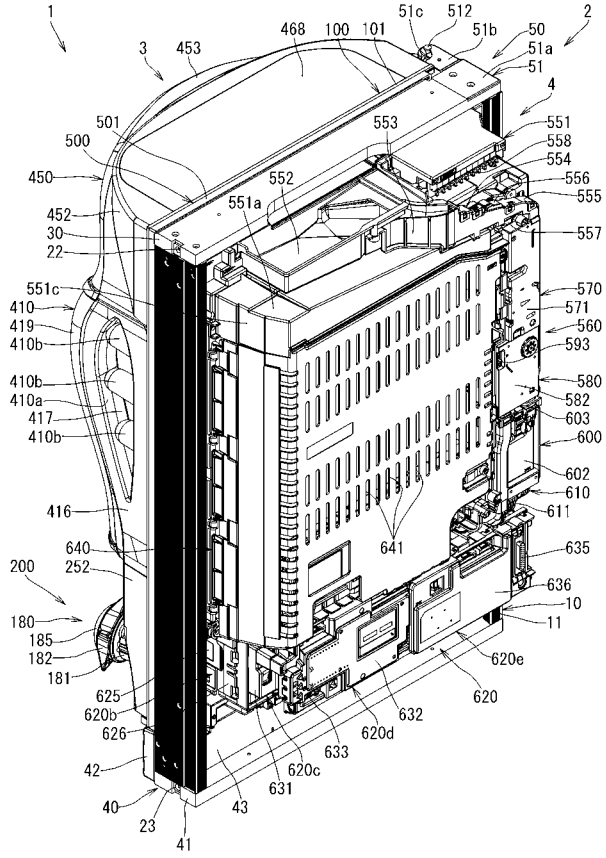
【図５】



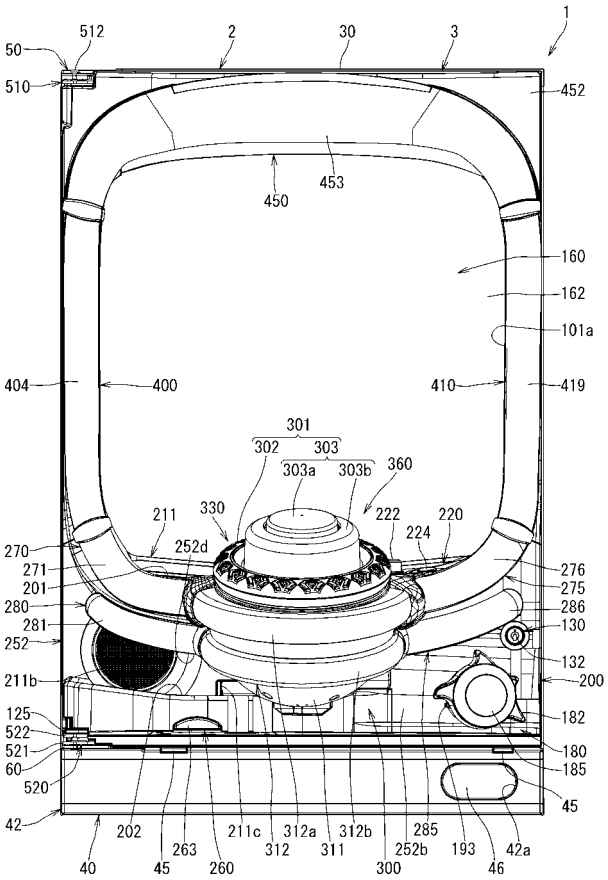
【図６】



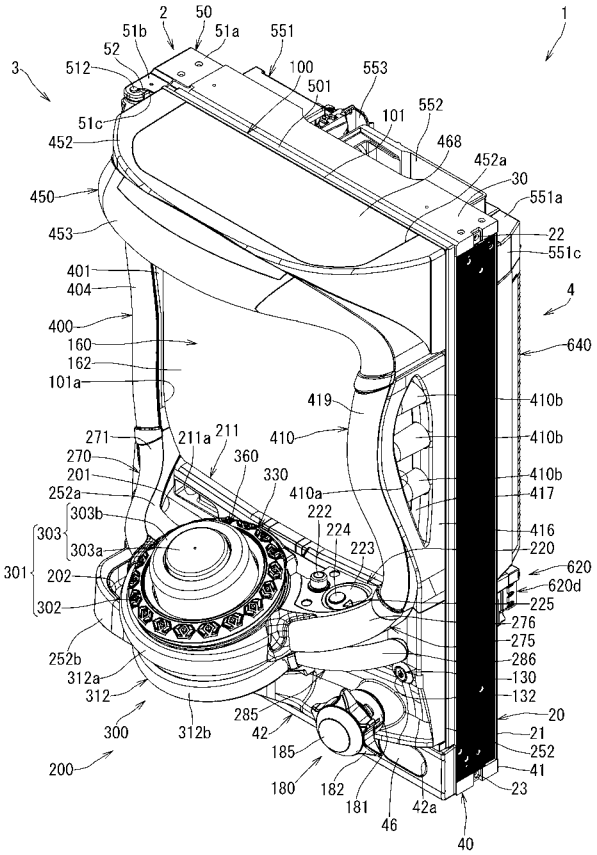
【図７】



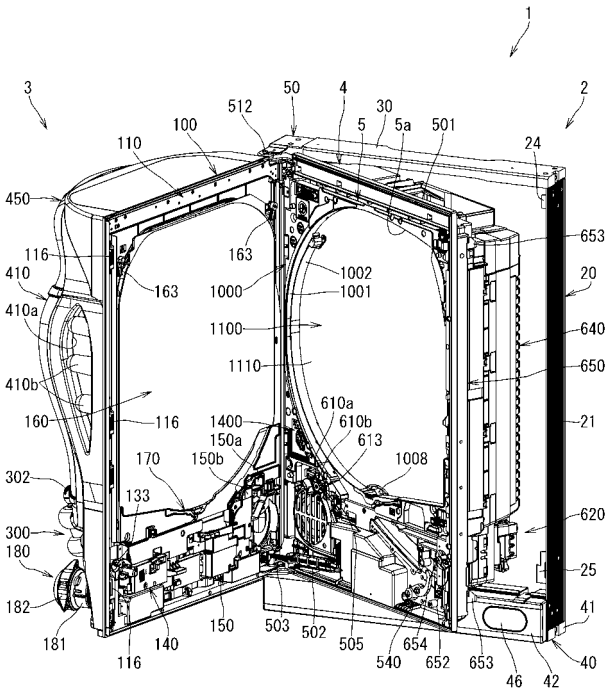
【図８】



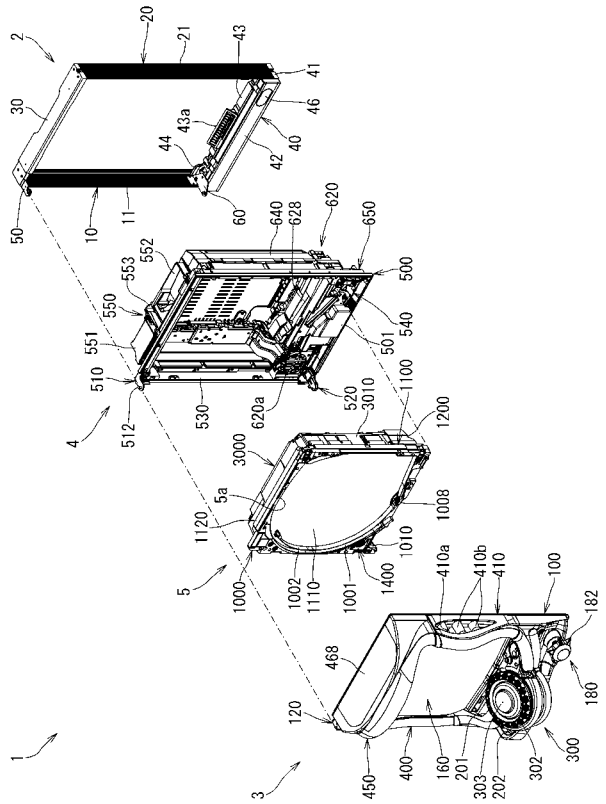
【図９】



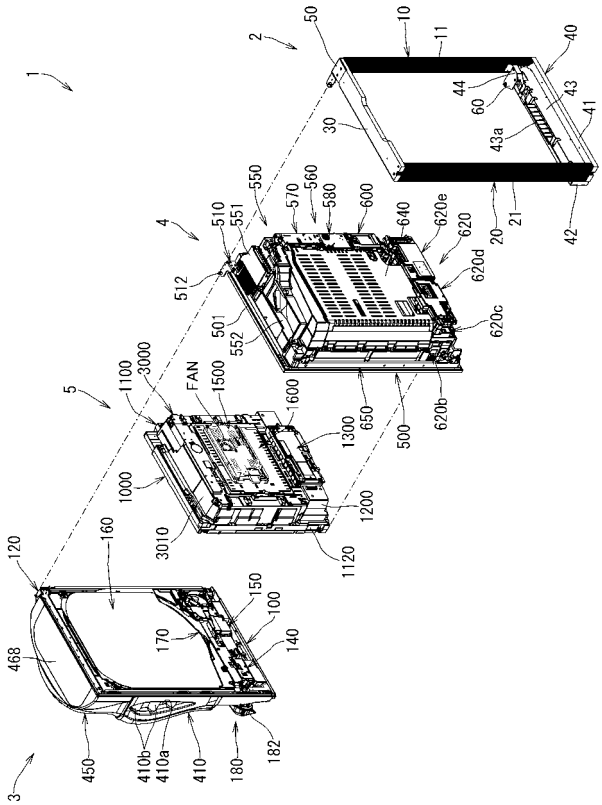
【図１０】



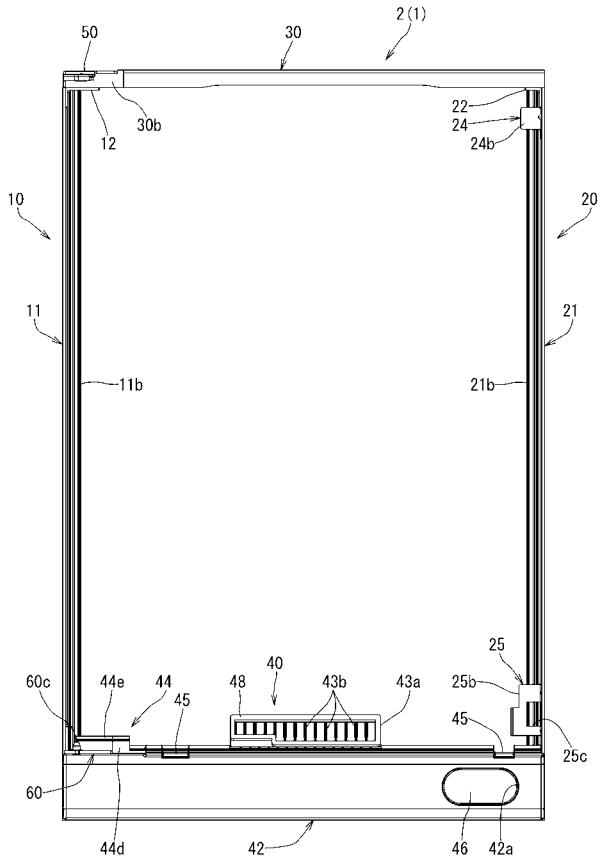
【図１１】



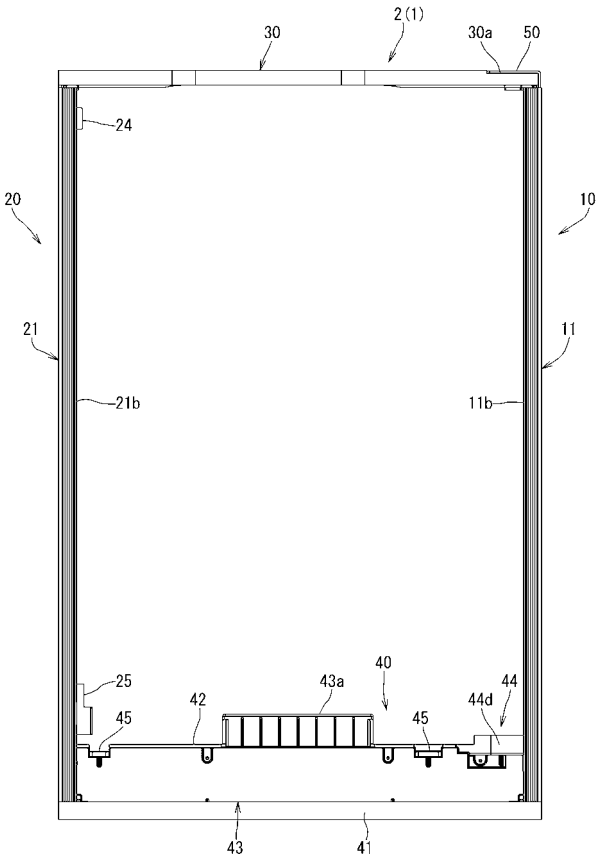
【図１２】



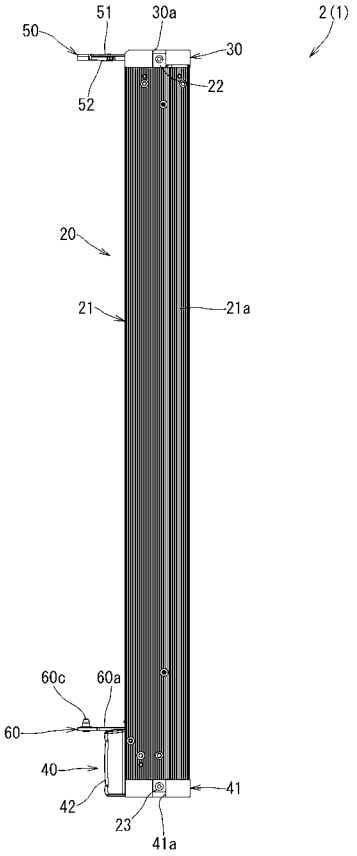
【図１３】



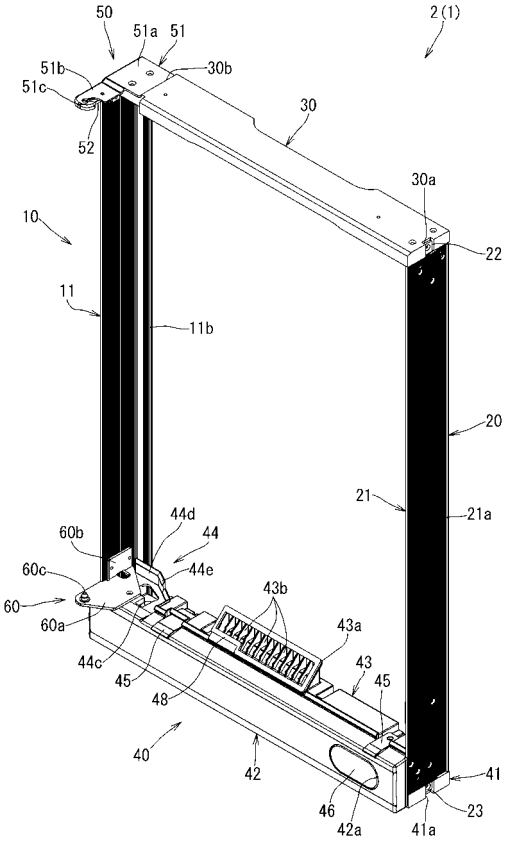
【図１４】



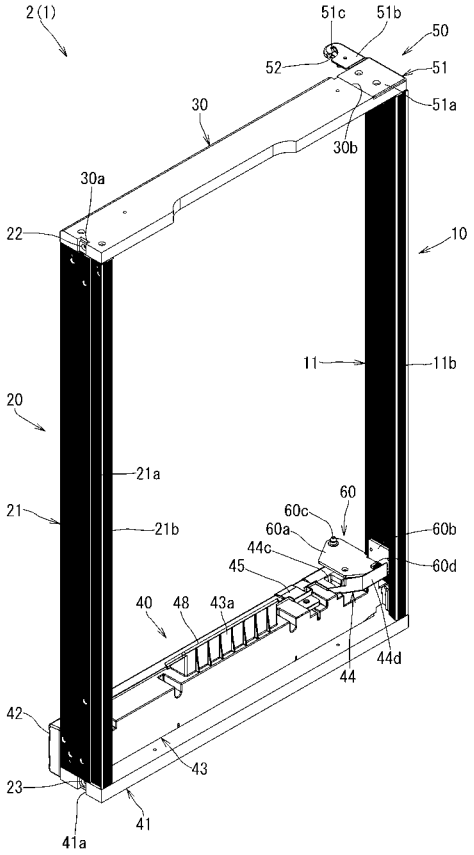
【図１５】



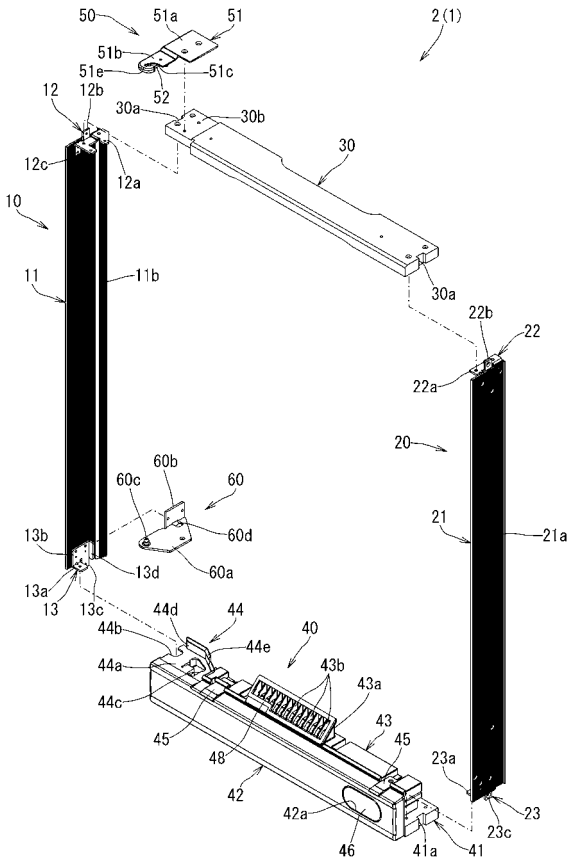
【図１６】



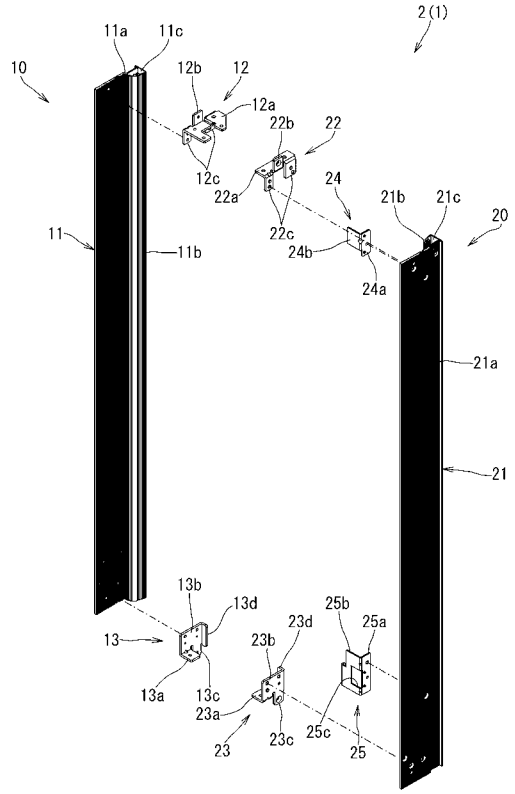
【図１７】



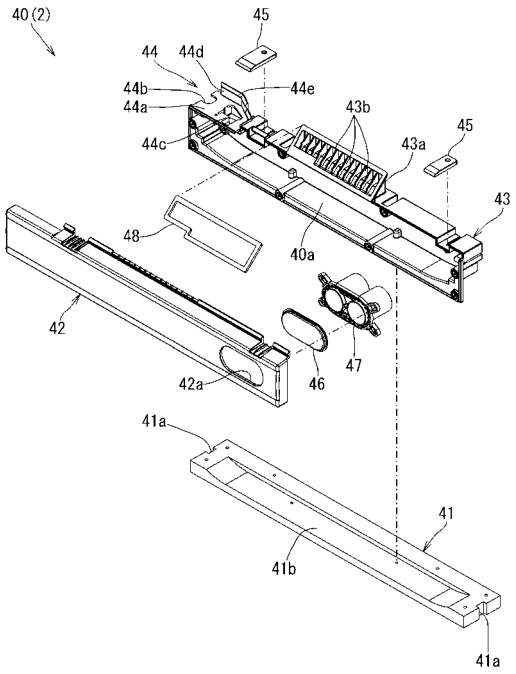
【図１８】



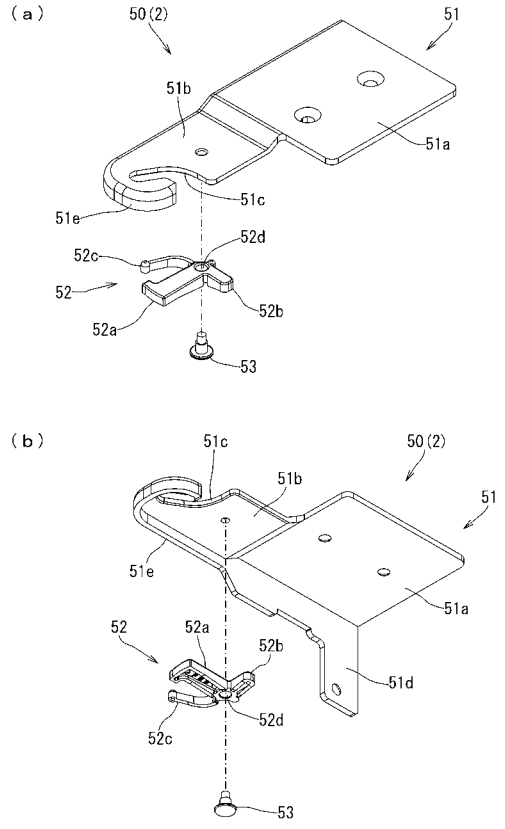
【図１９】



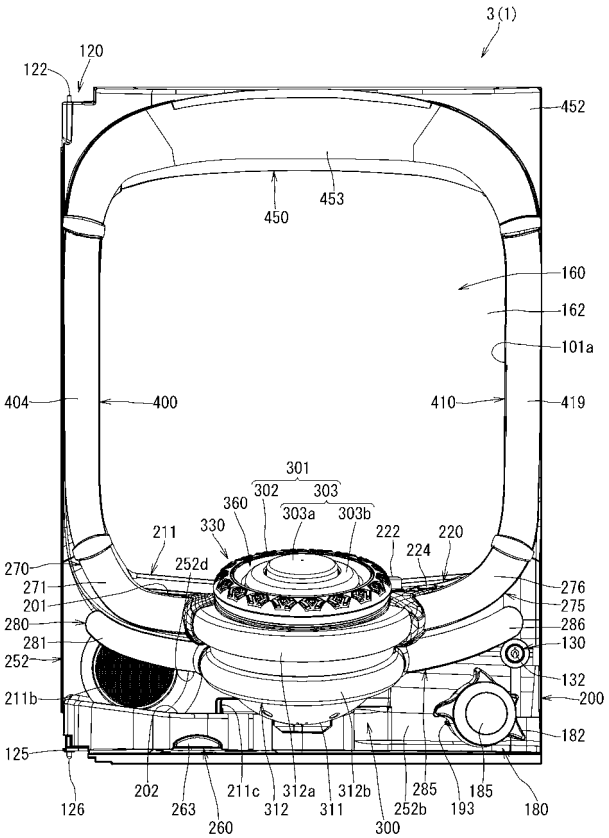
【図２０】



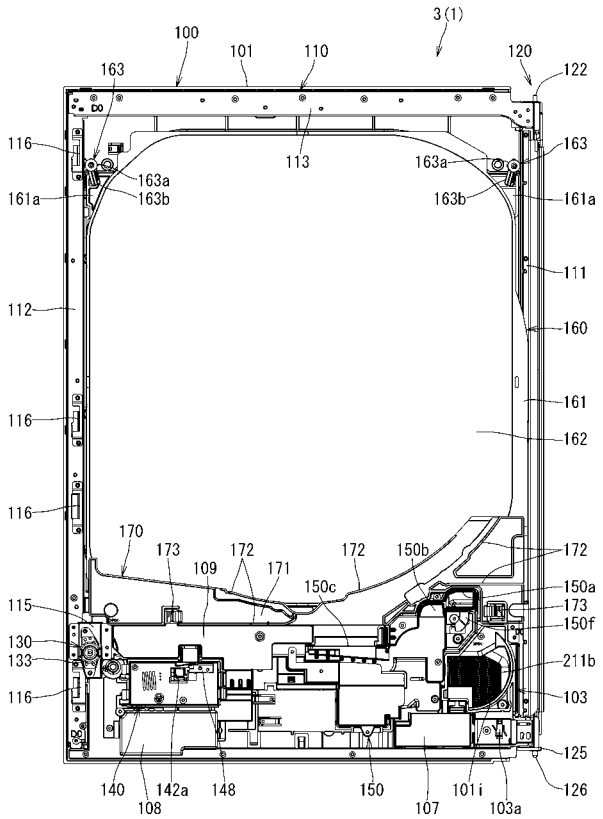
【図２１】



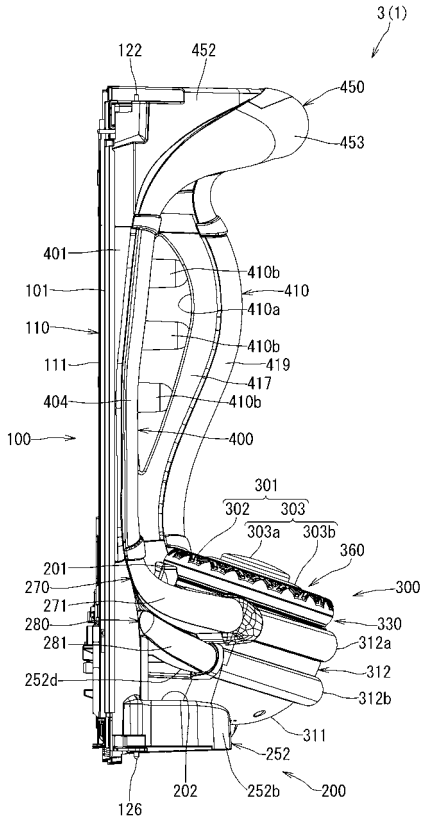
【図２２】



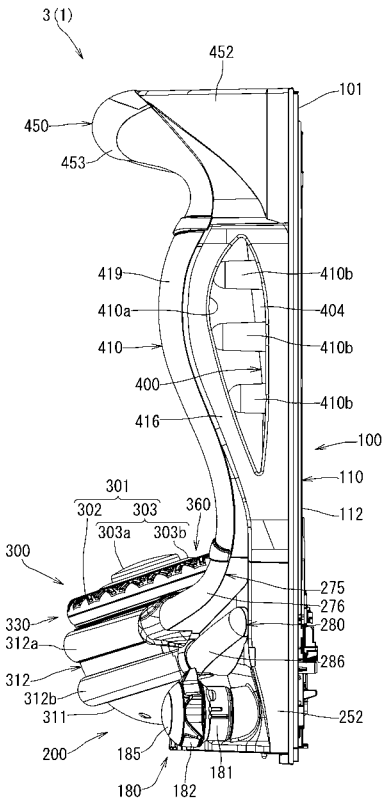
【図２３】



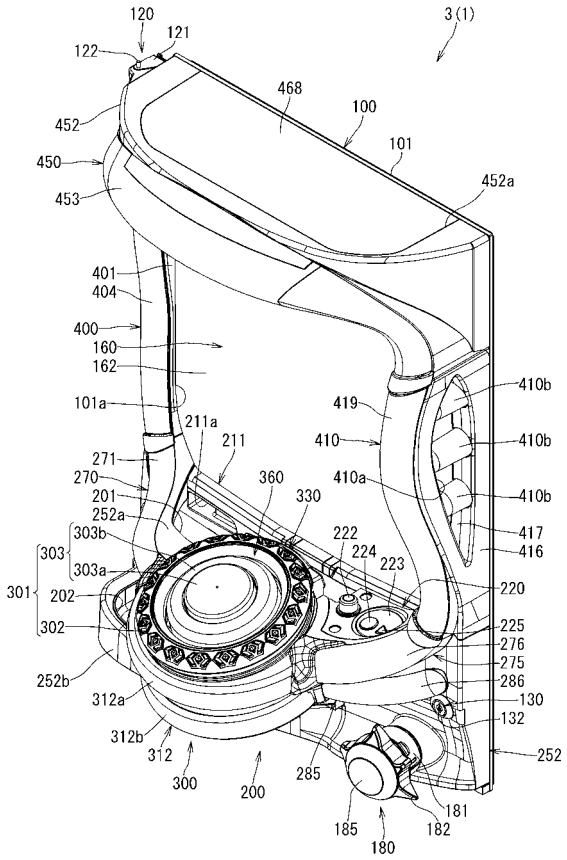
【図２４】



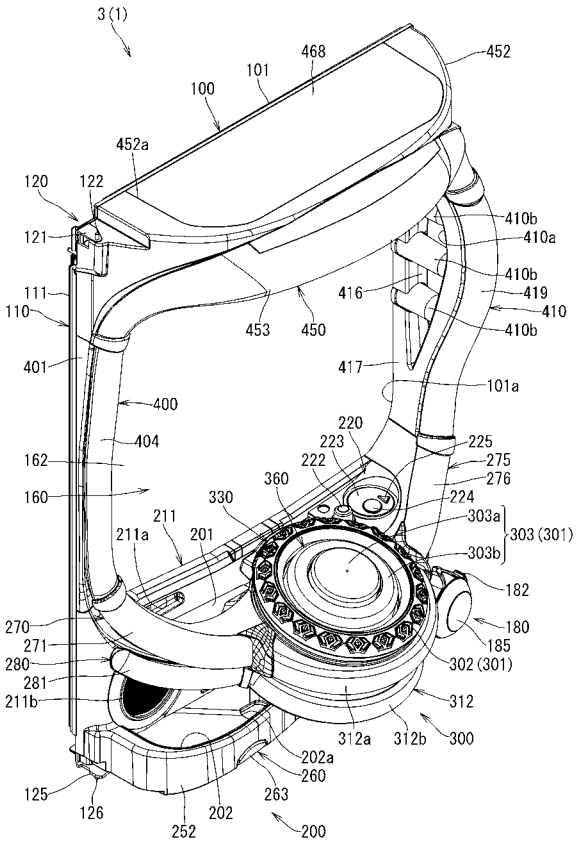
【図２５】



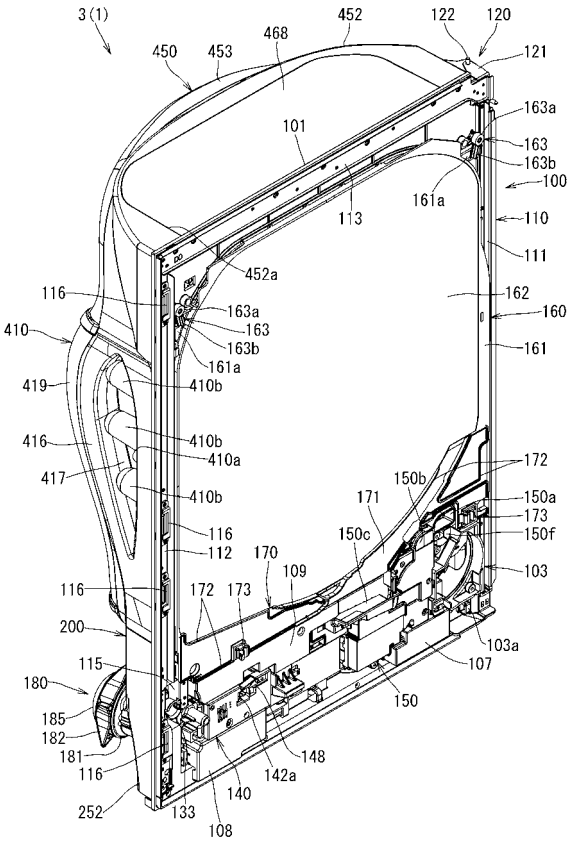
【図２６】



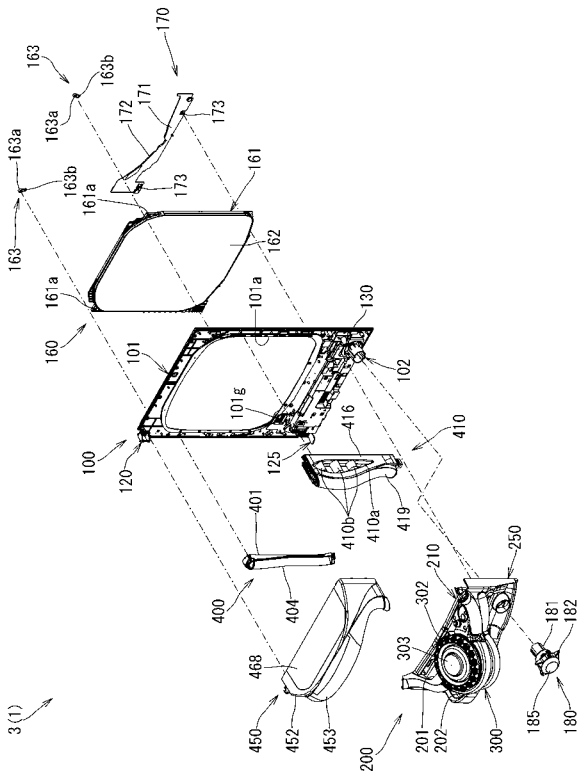
【図２７】



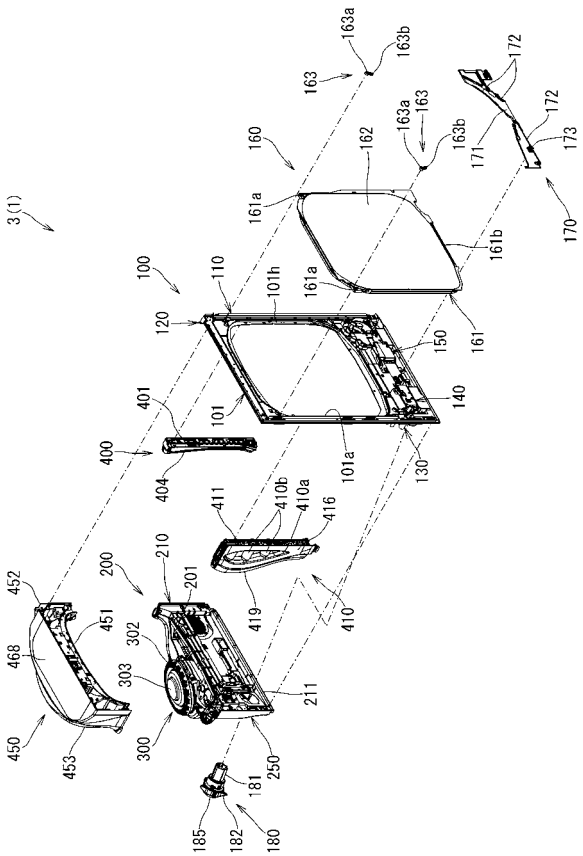
【図２８】



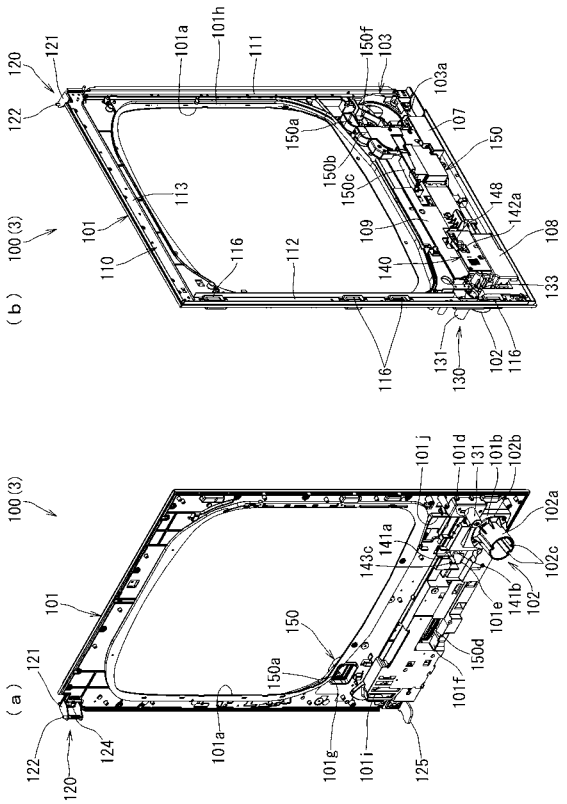
【図２９】



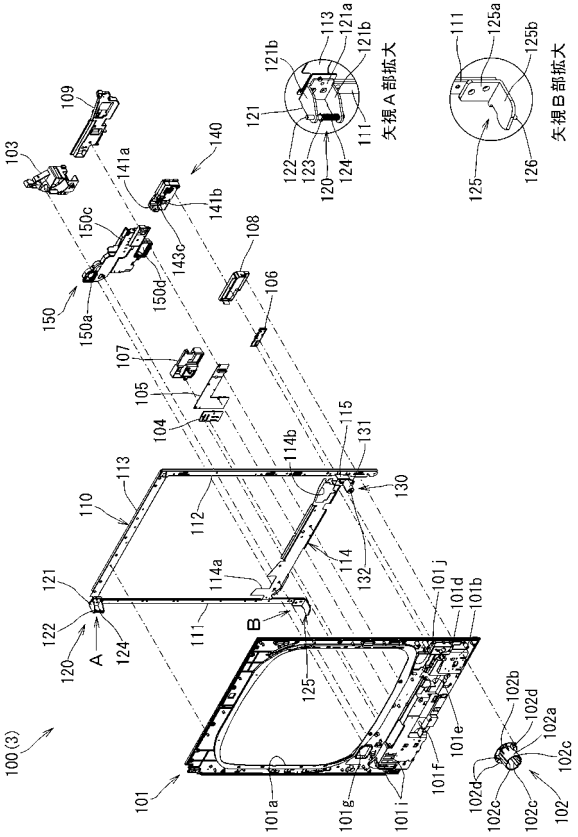
【図３０】



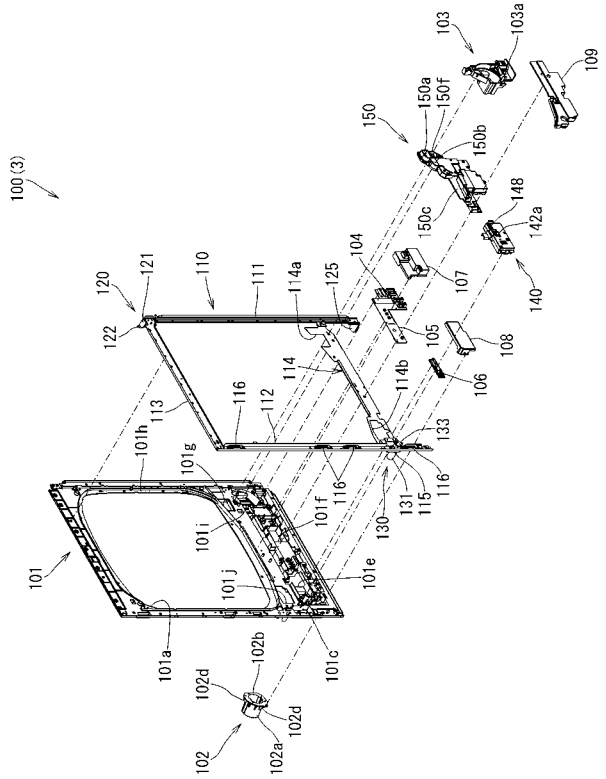
【図３１】



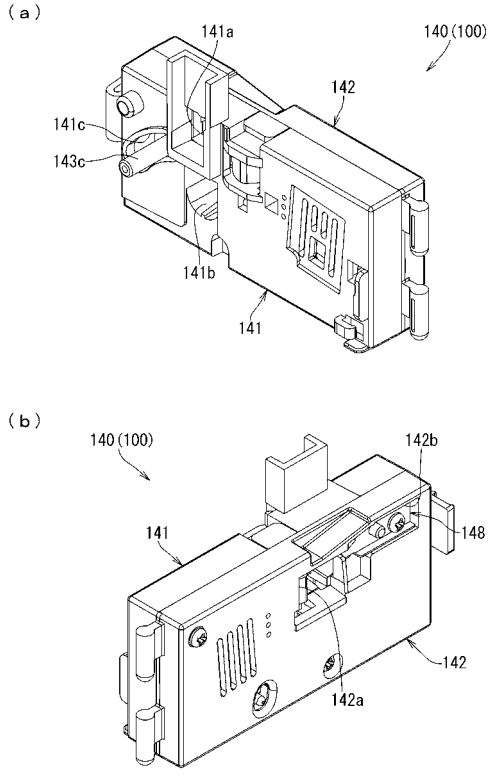
【図３２】



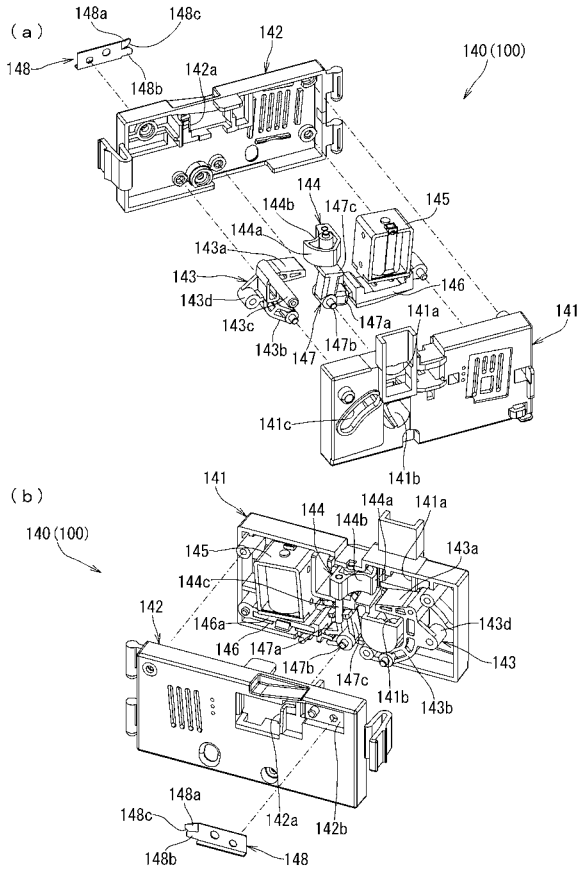
【図３３】



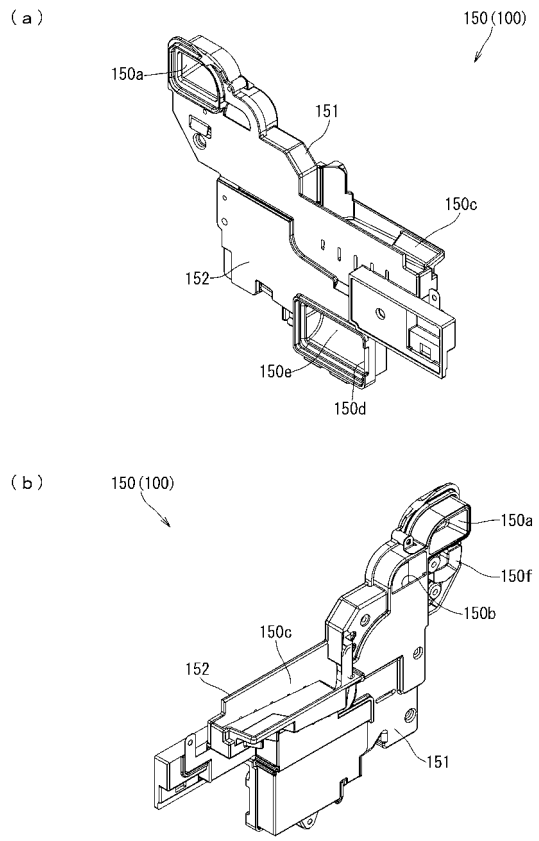
【図３４】



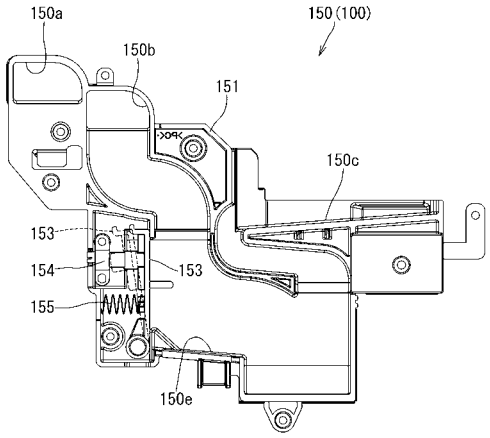
【図３５】



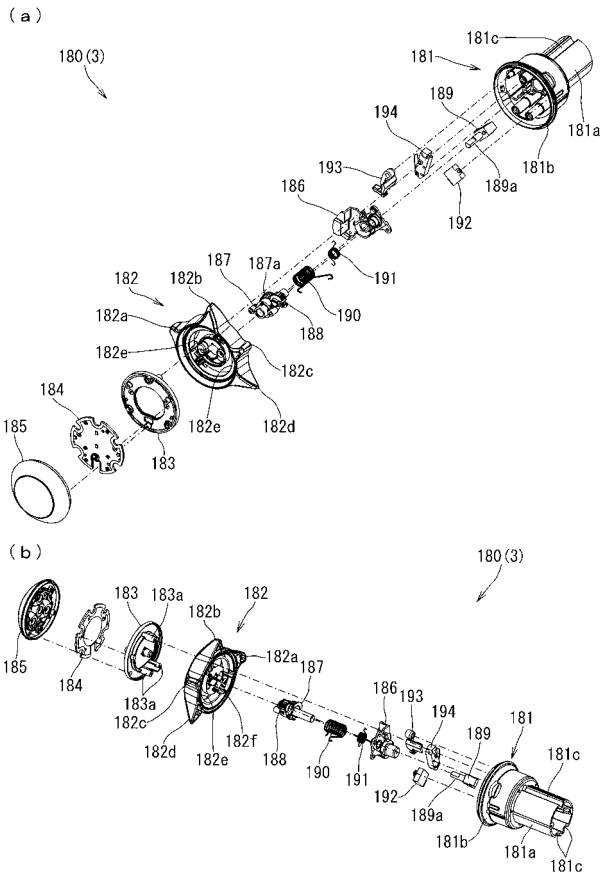
【図３６】



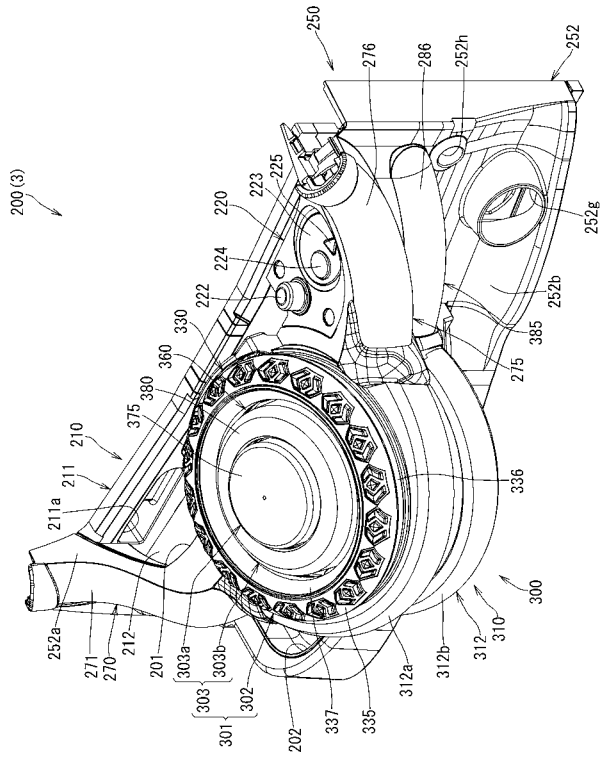
【図３７】



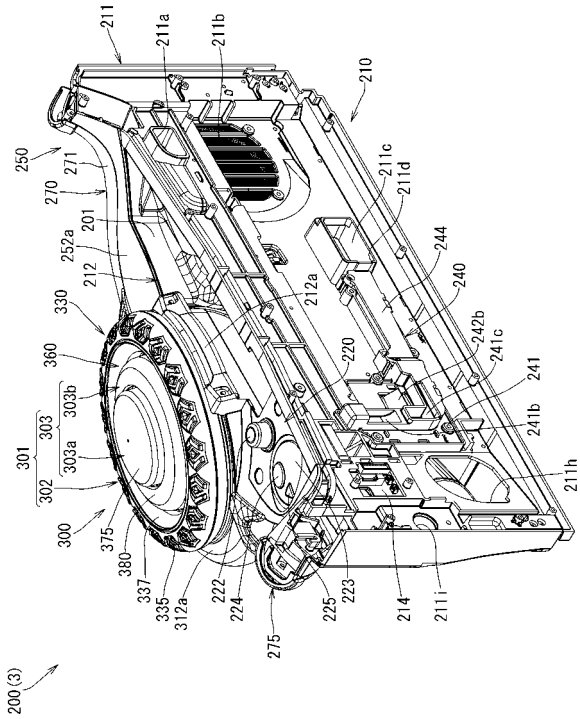
【図３８】



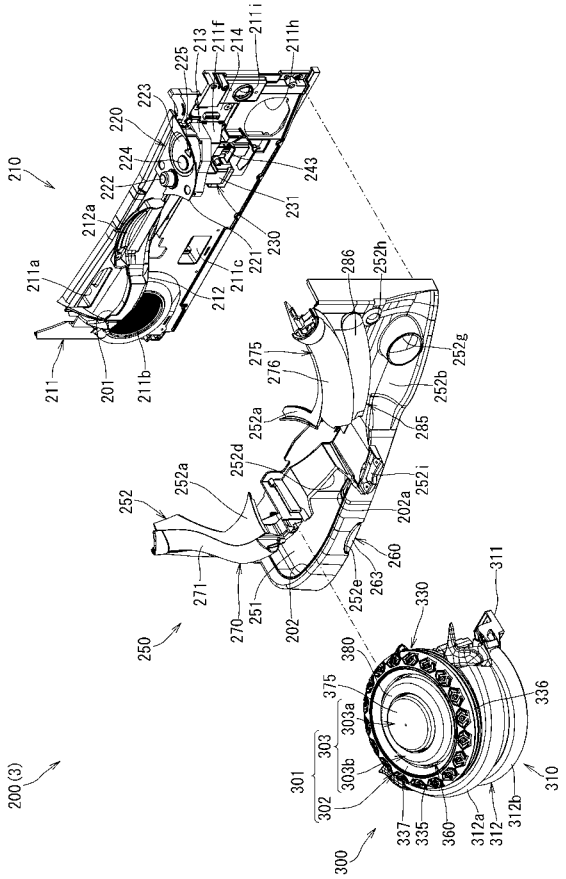
【図３９】



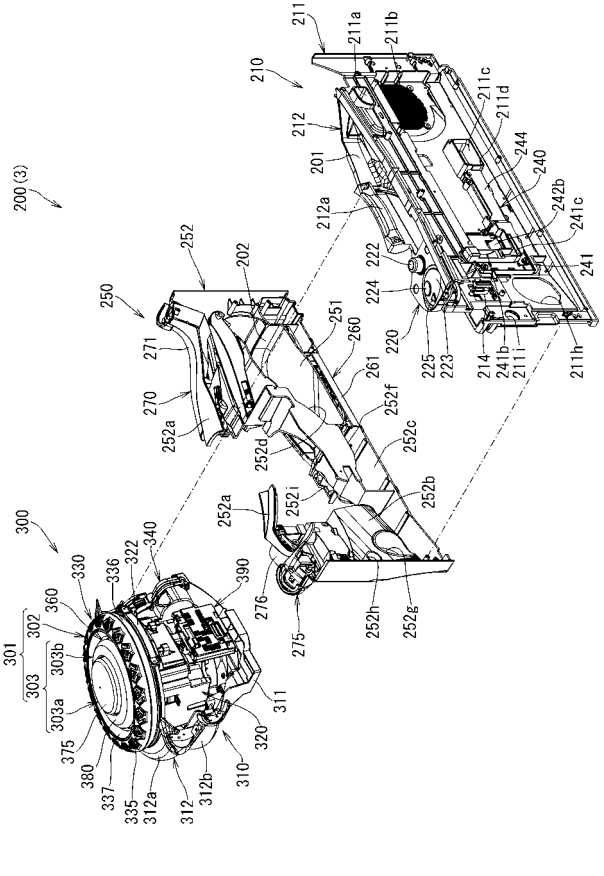
【図４０】



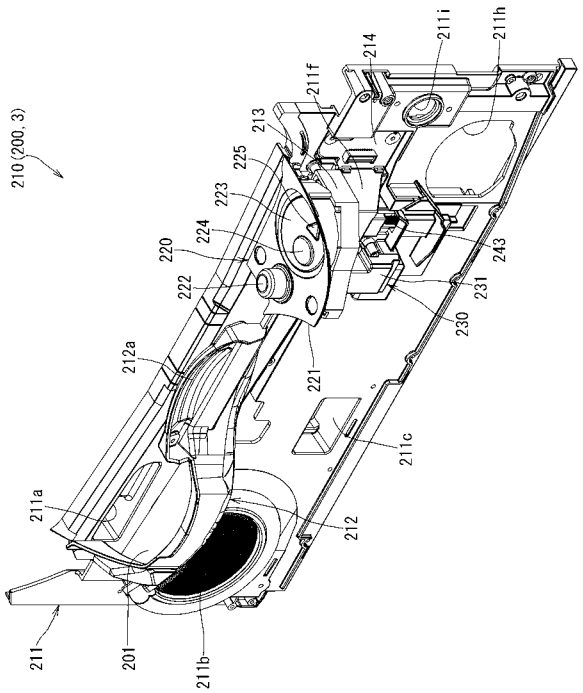
【図４１】



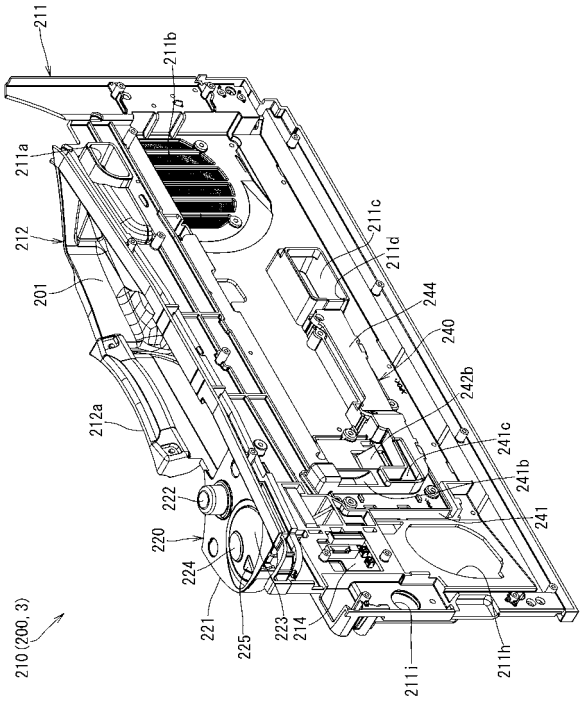
【図４２】



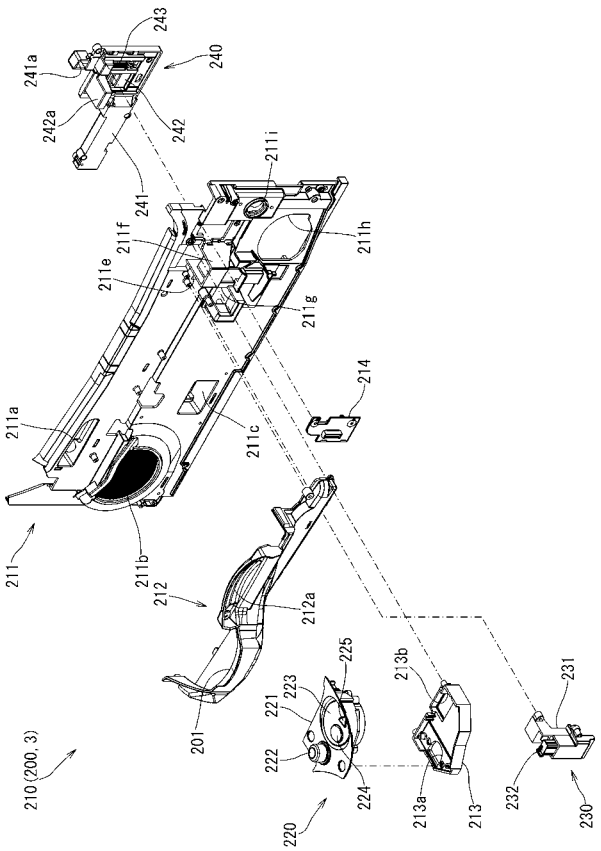
【図４３】



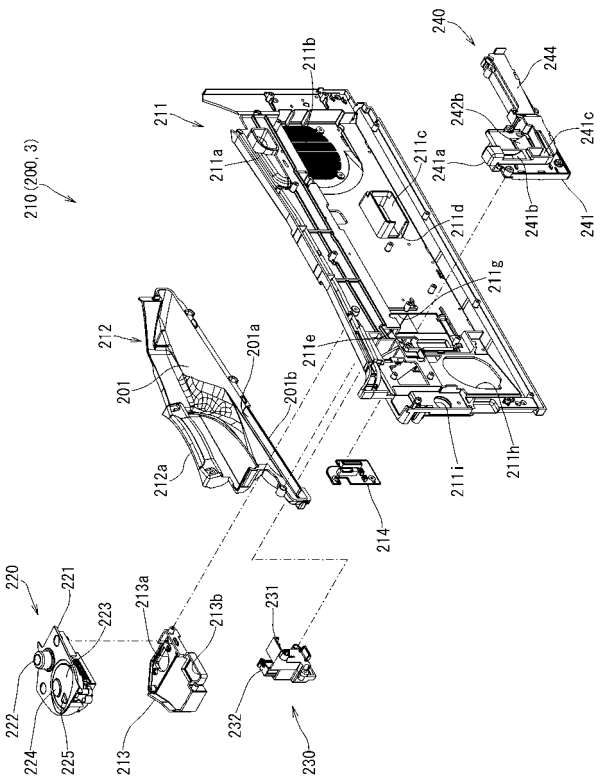
【図４４】



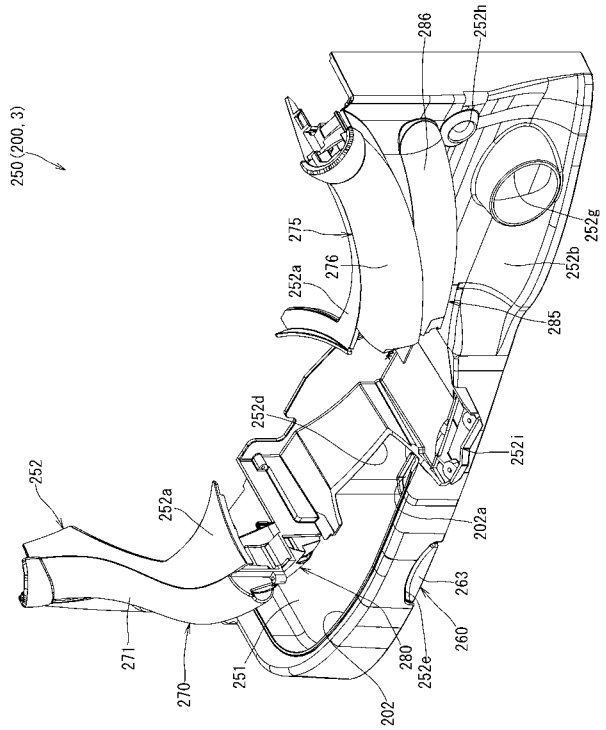
【図４５】



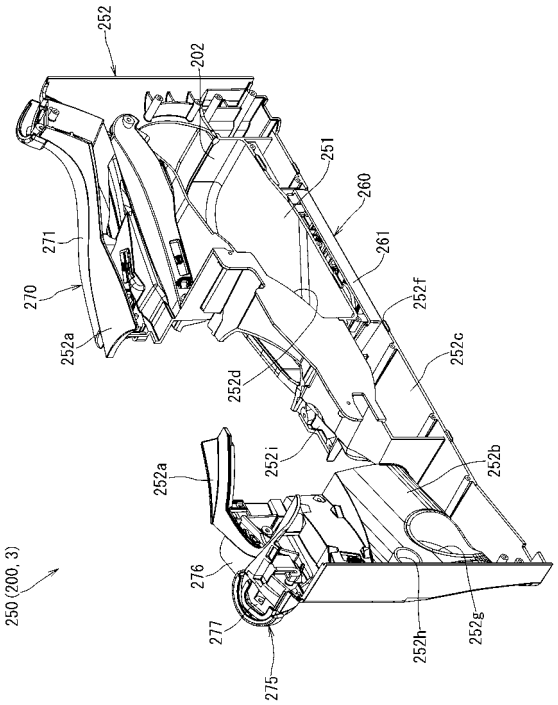
【図４６】



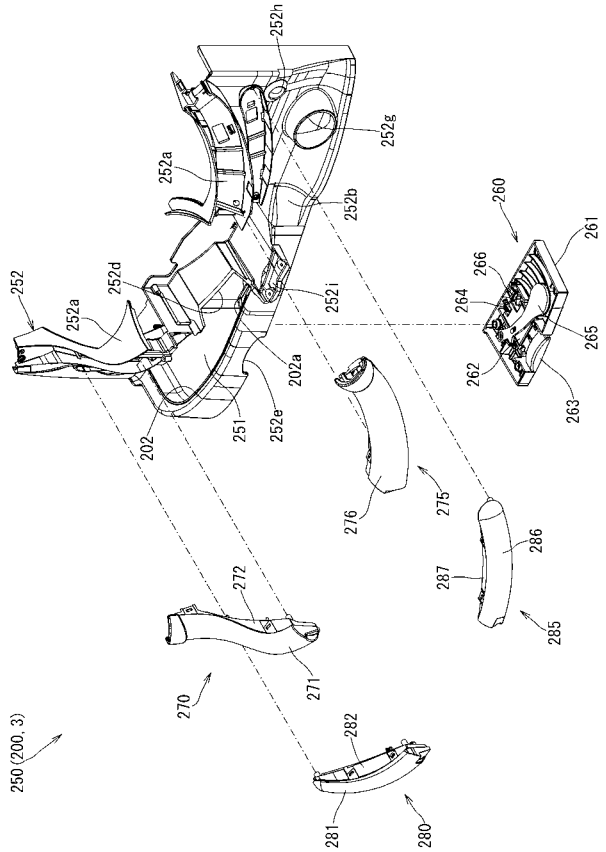
【図４７】



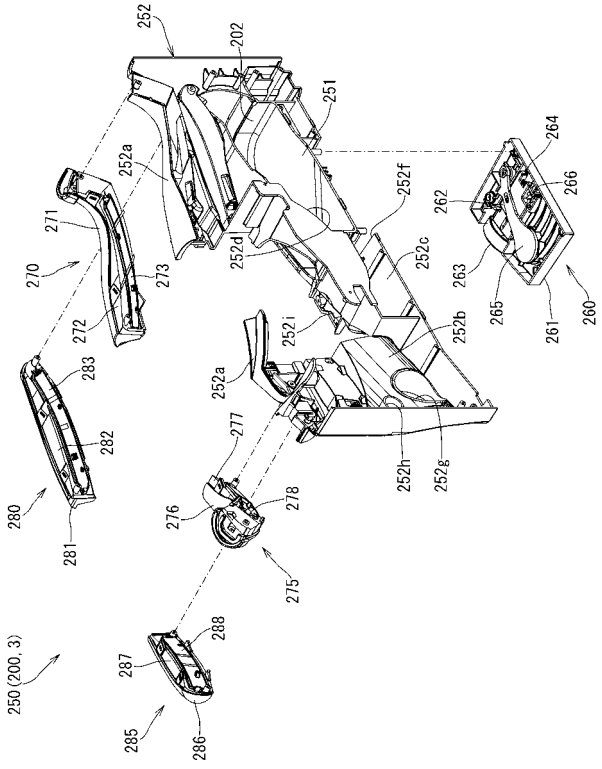
【図４８】



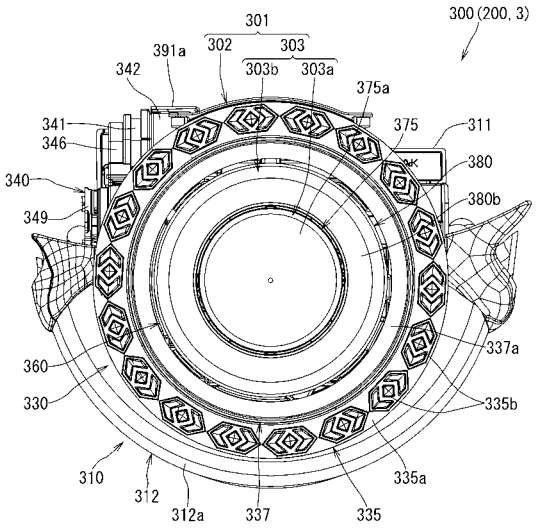
【図４９】



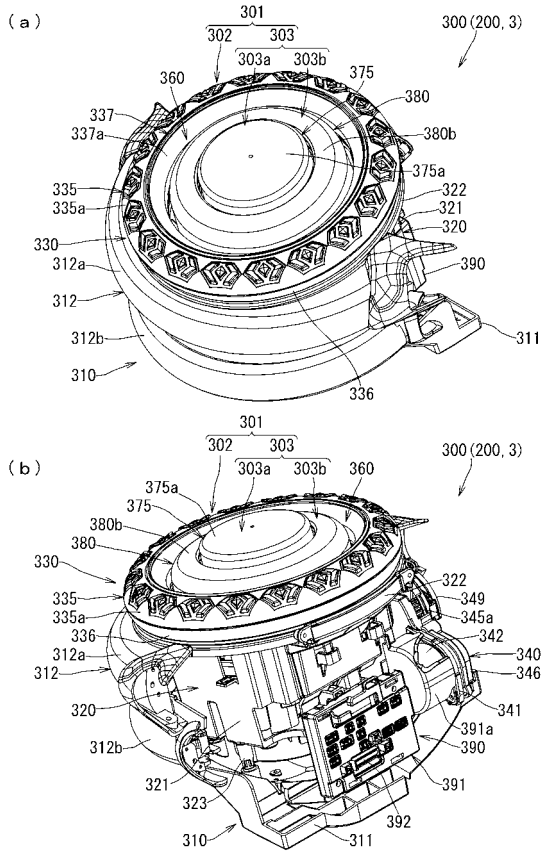
【図５０】



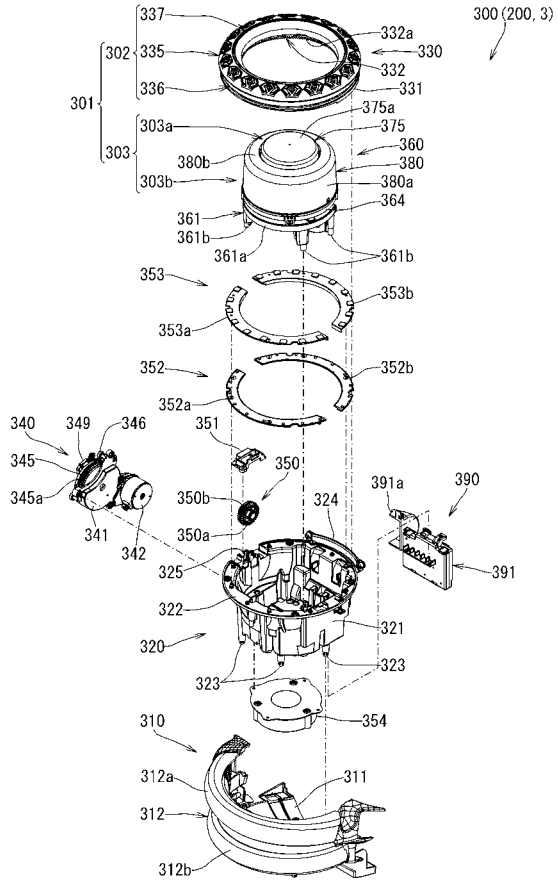
【図５１】



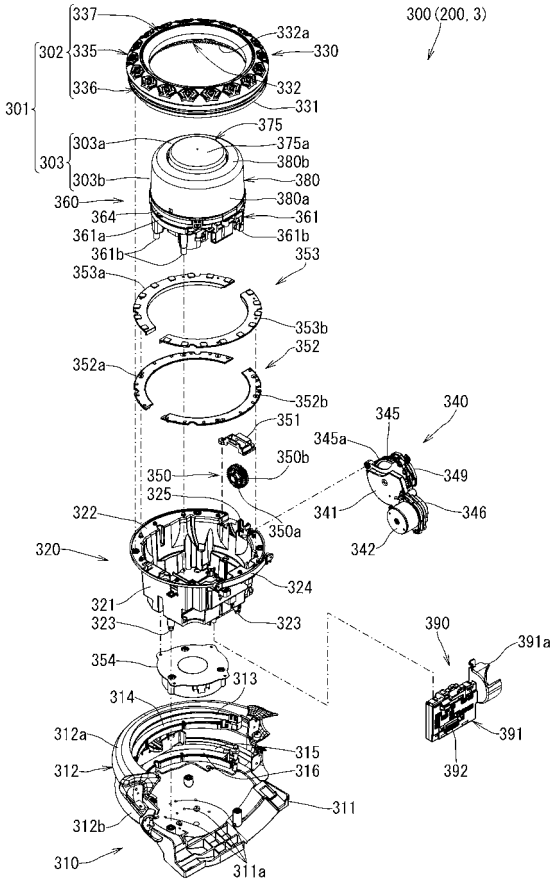
【図５２】



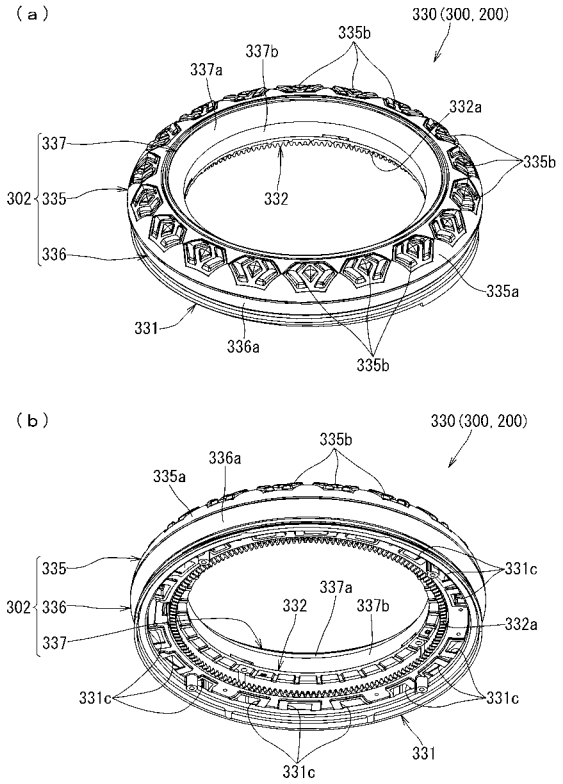
【図５３】



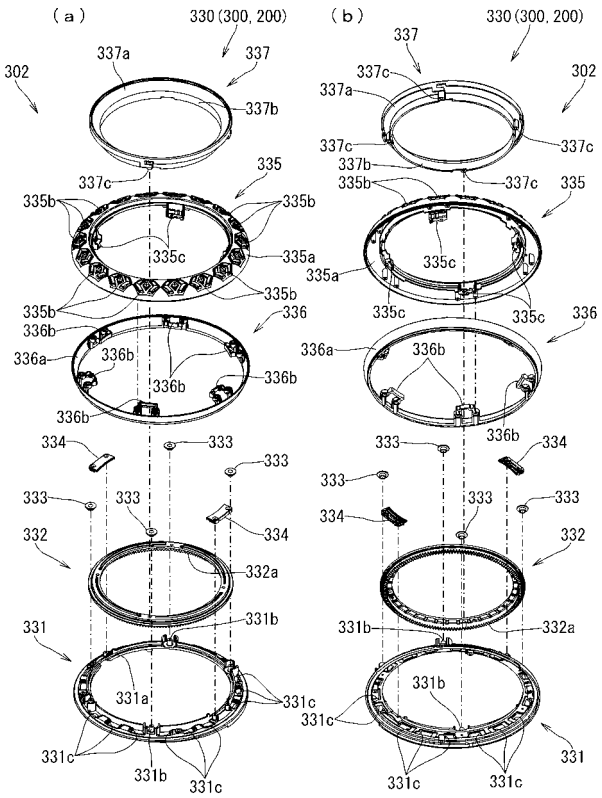
【図５４】



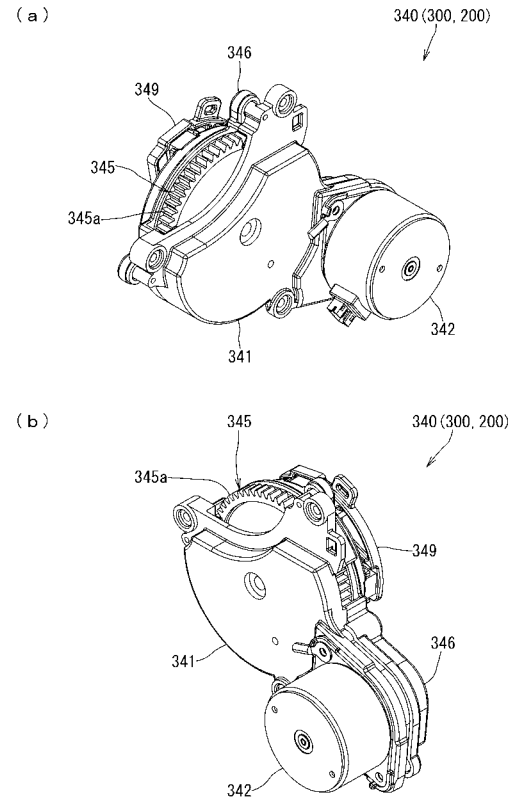
【図５５】



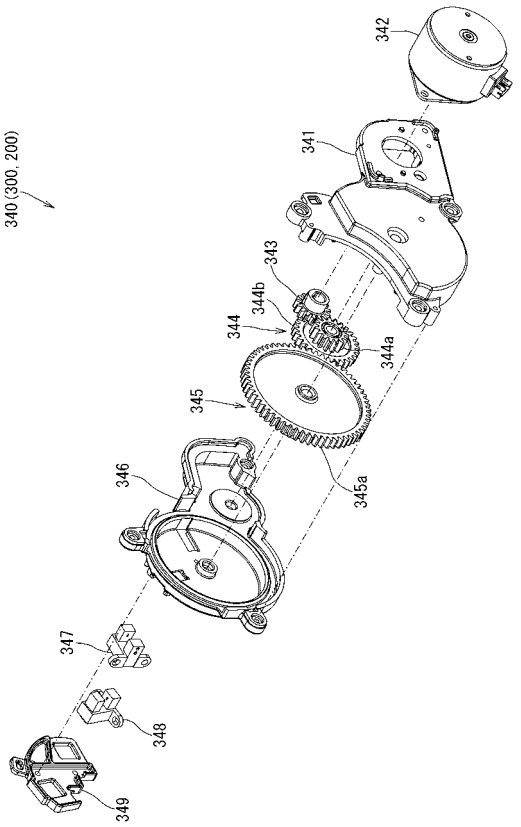
【図５６】



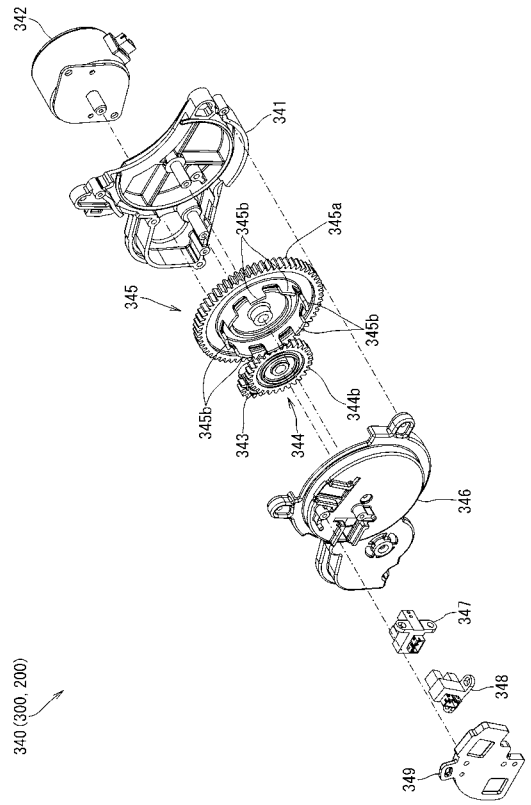
【図５７】



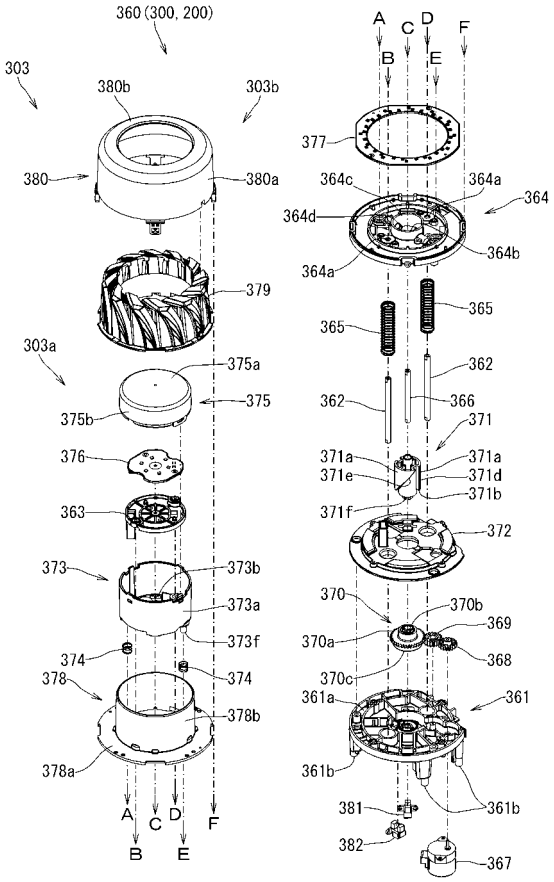
【図５８】



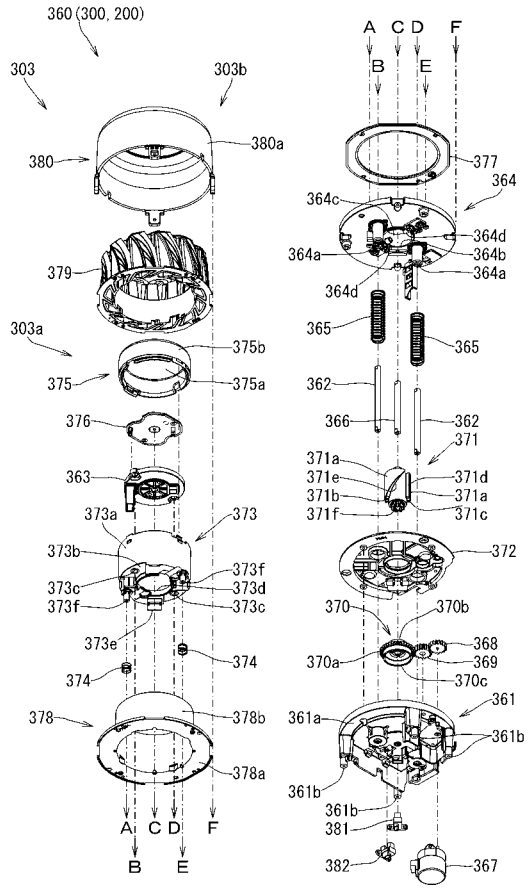
【図５９】



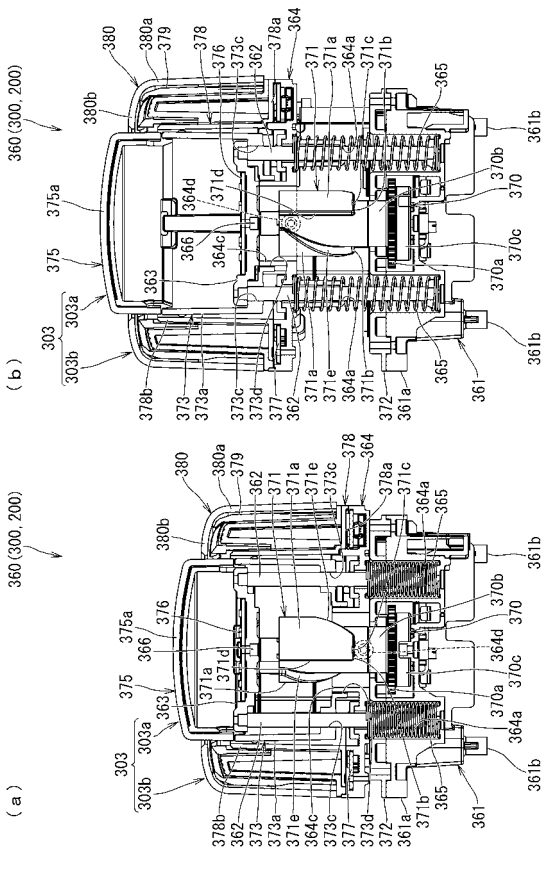
【図６０】



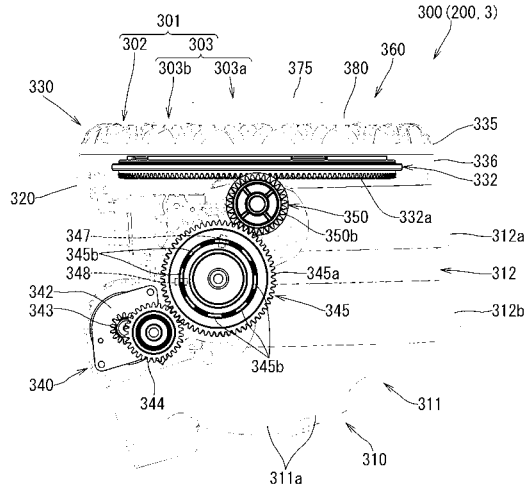
【図６１】



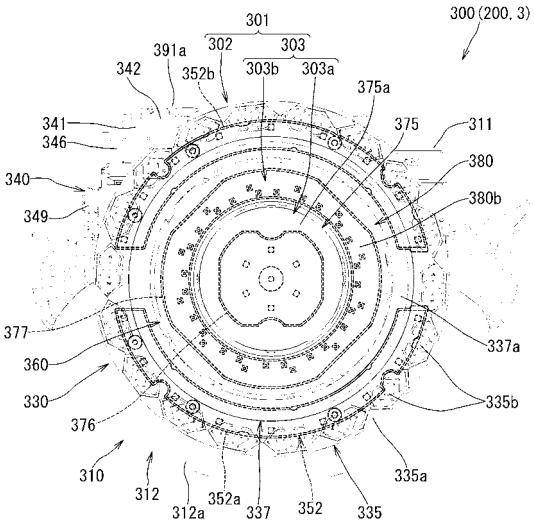
【図６２】



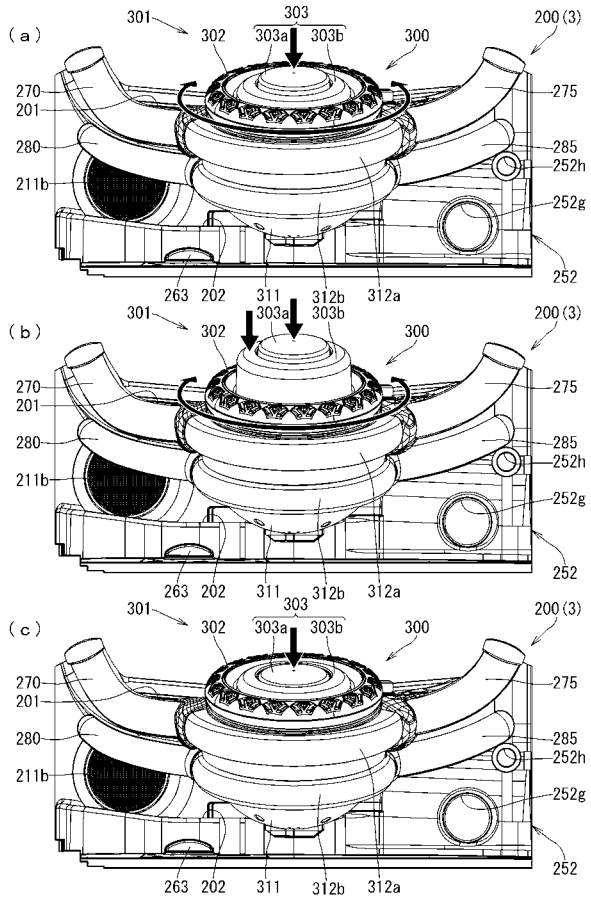
【図６３】



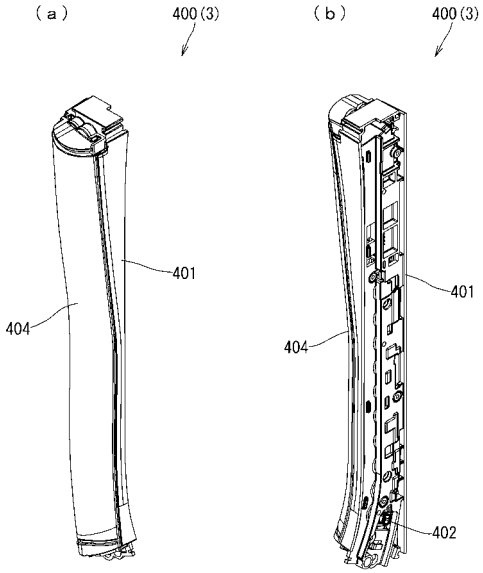
【図６４】



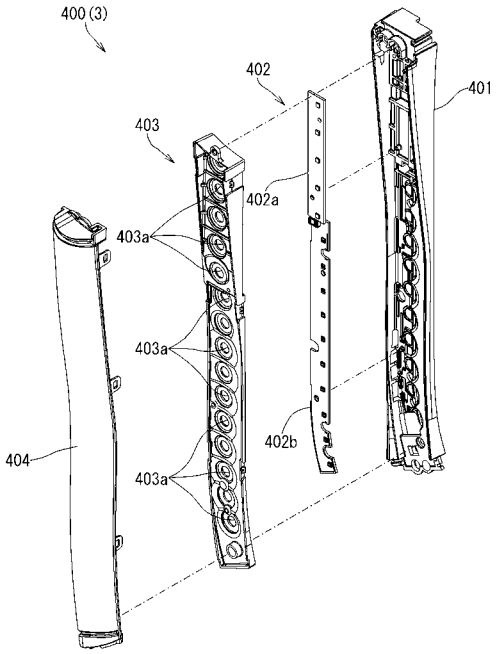
【図６５】



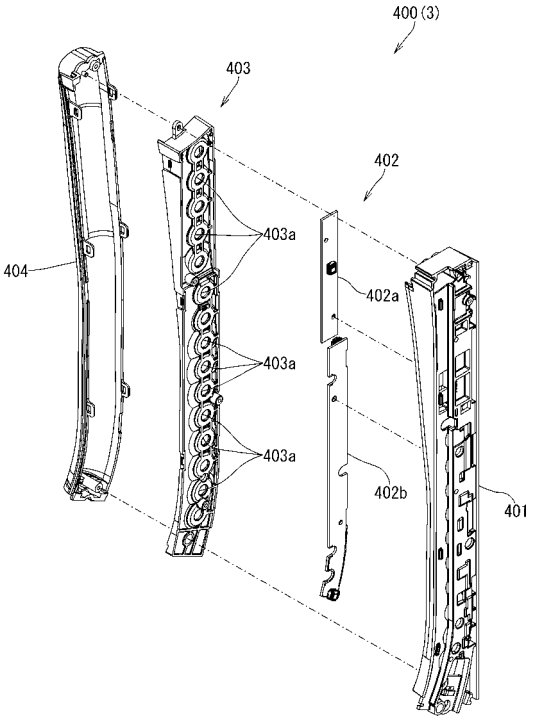
【図６６】



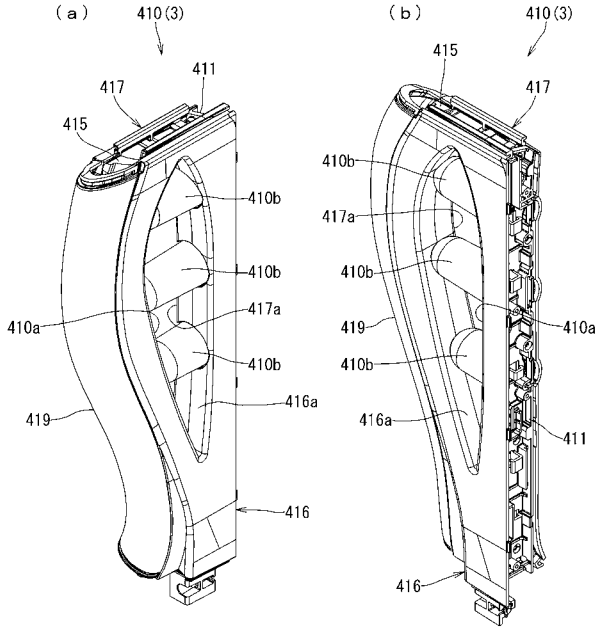
【図６７】



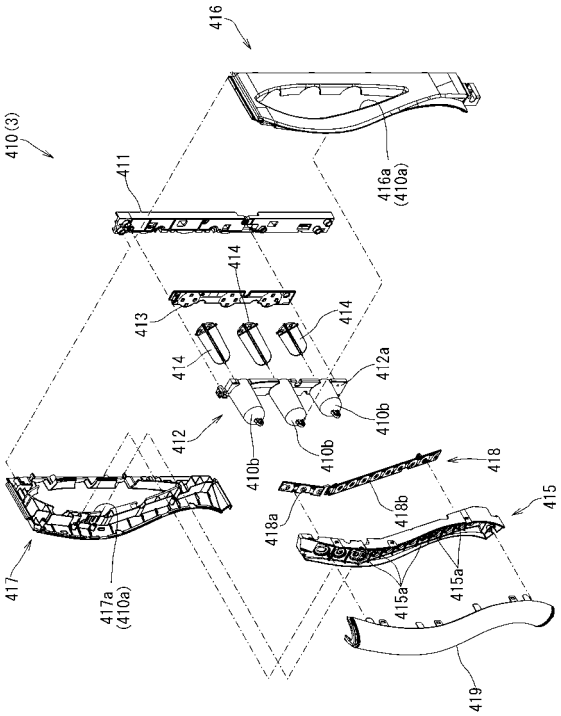
【図６８】



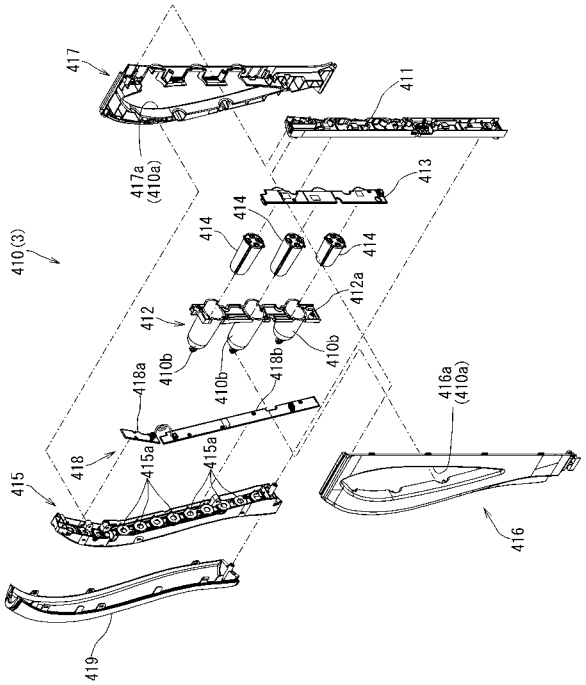
【図６９】



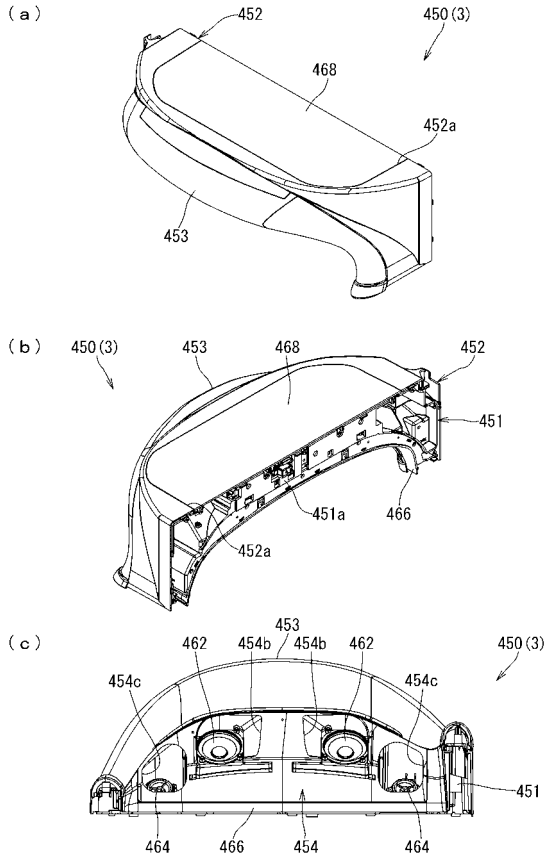
【図７０】



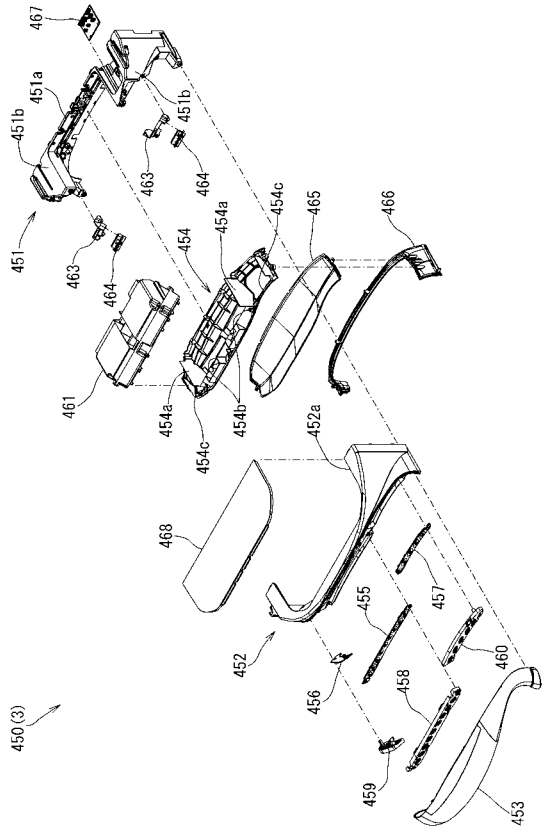
【図７１】



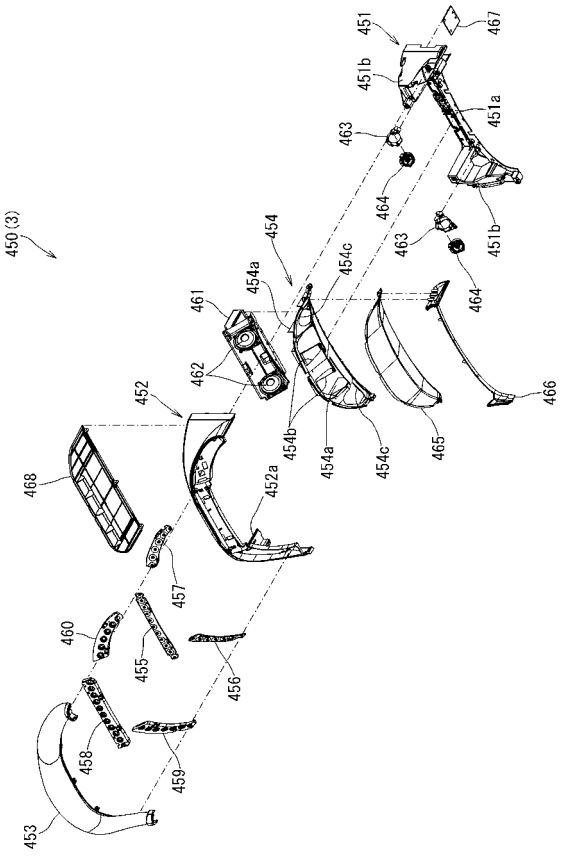
【図７２】



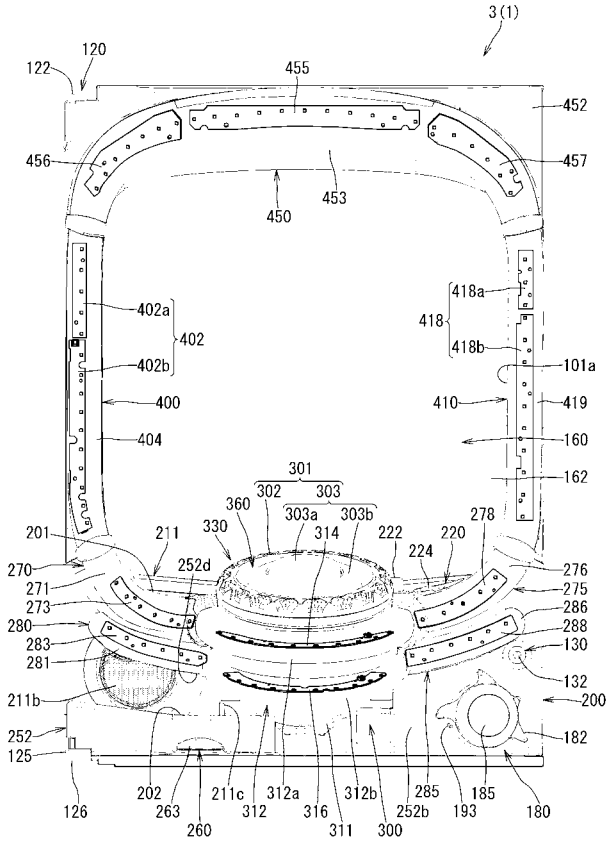
【図７３】



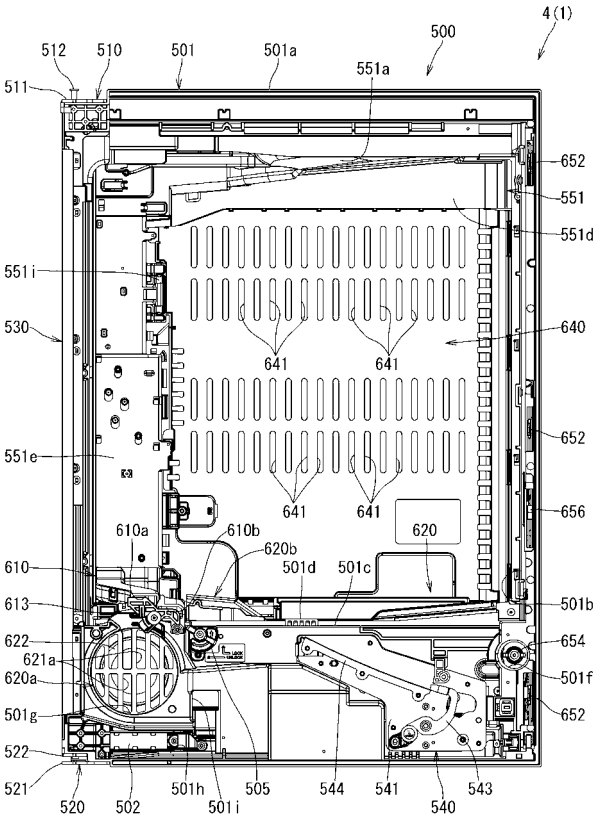
【図７４】



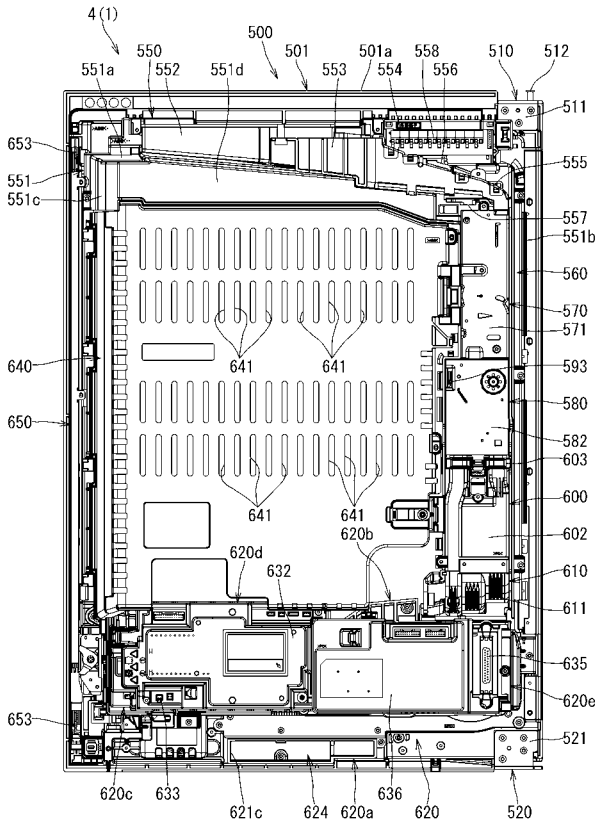
【図７５】



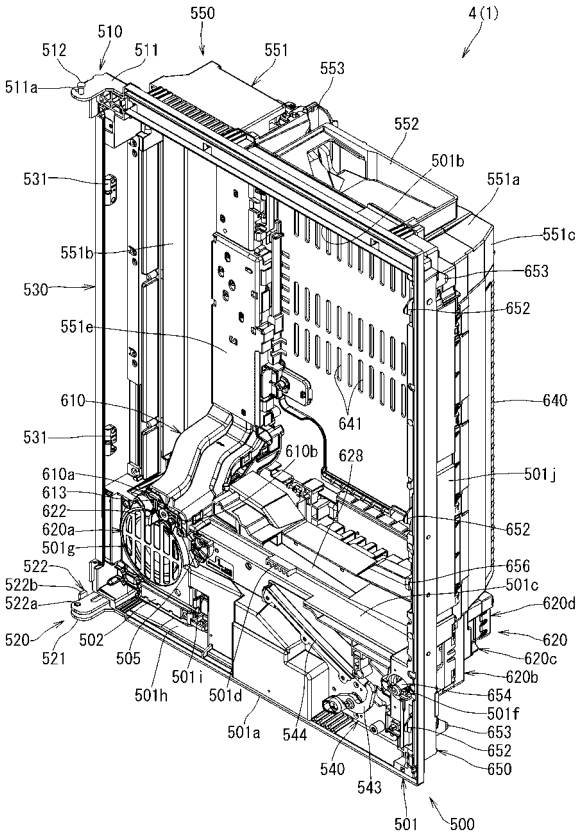
【図７６】



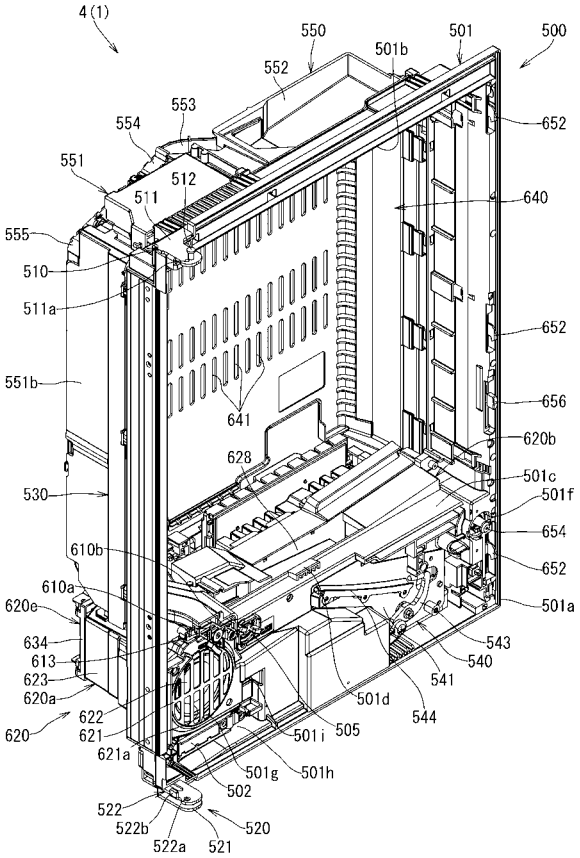
【図７７】



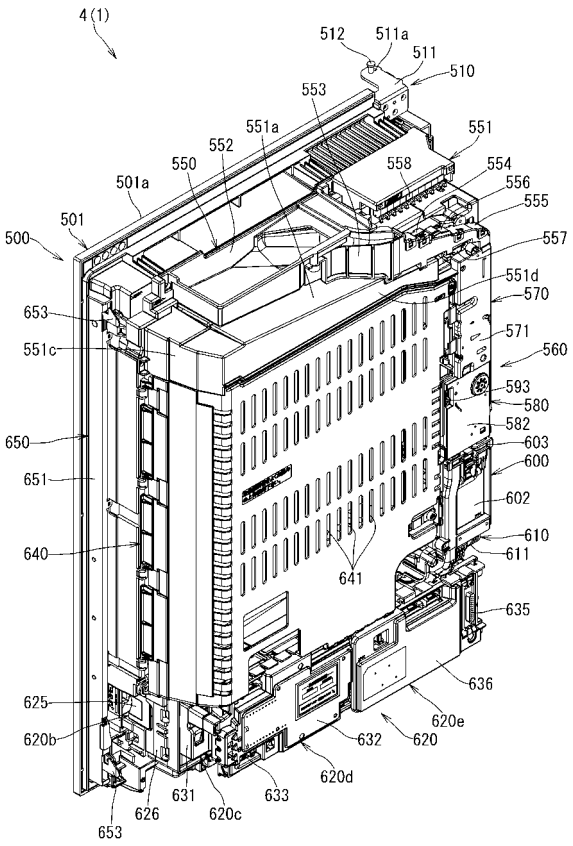
【図７８】



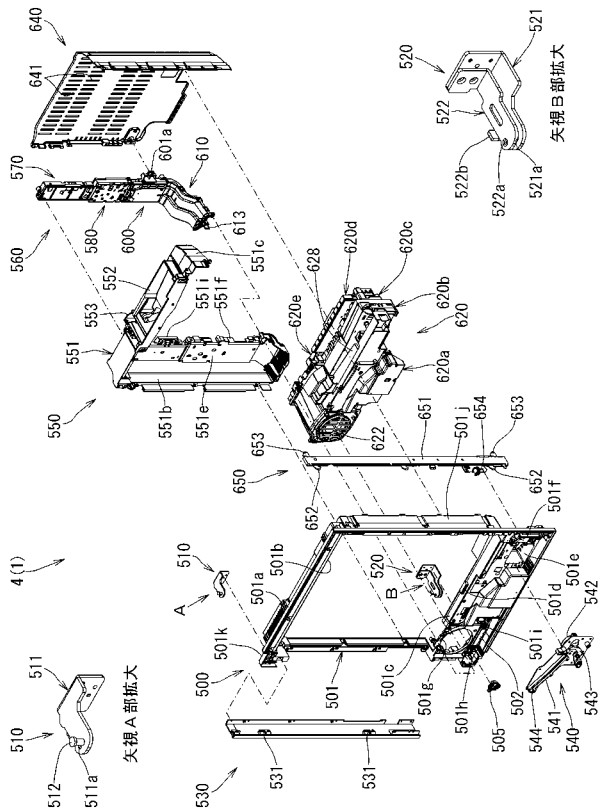
【図７９】



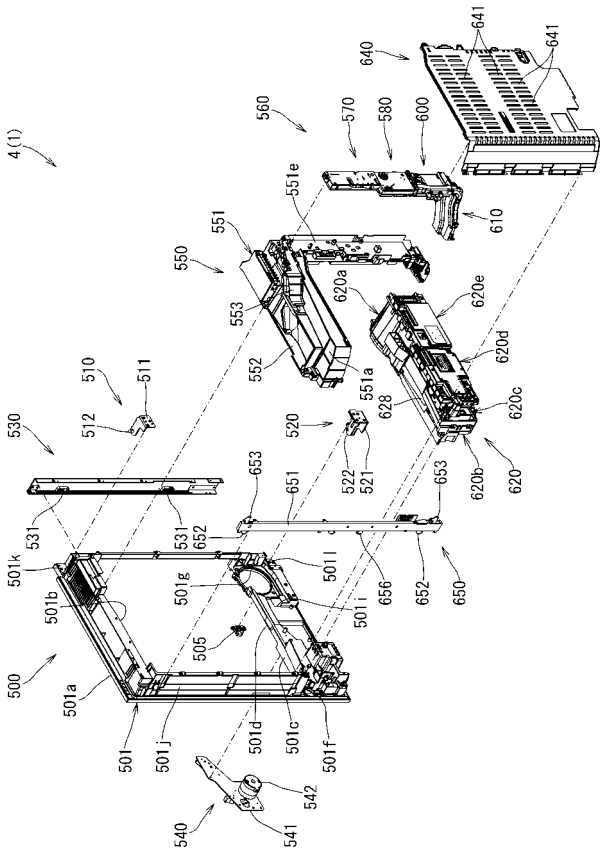
【図８０】



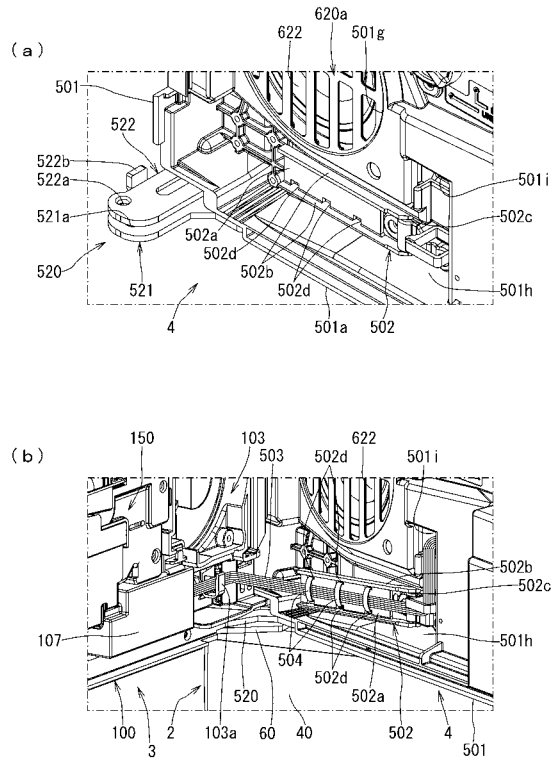
【図８１】



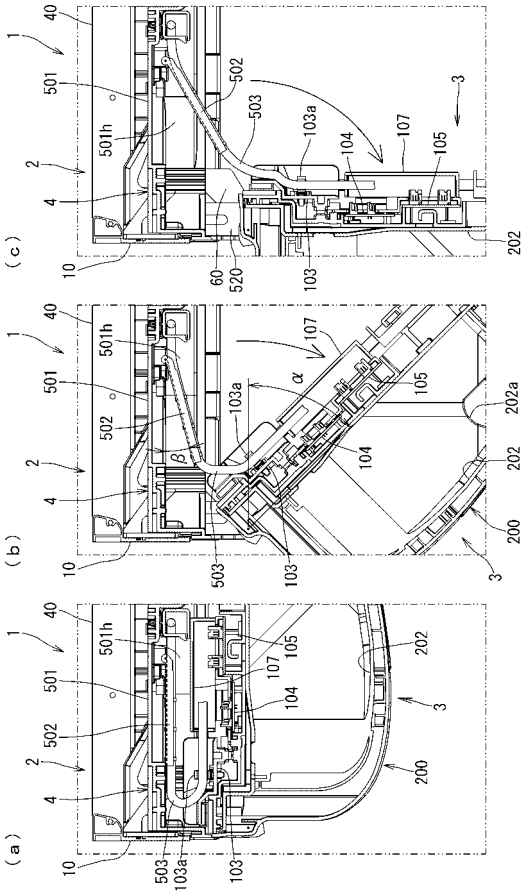
【図８２】



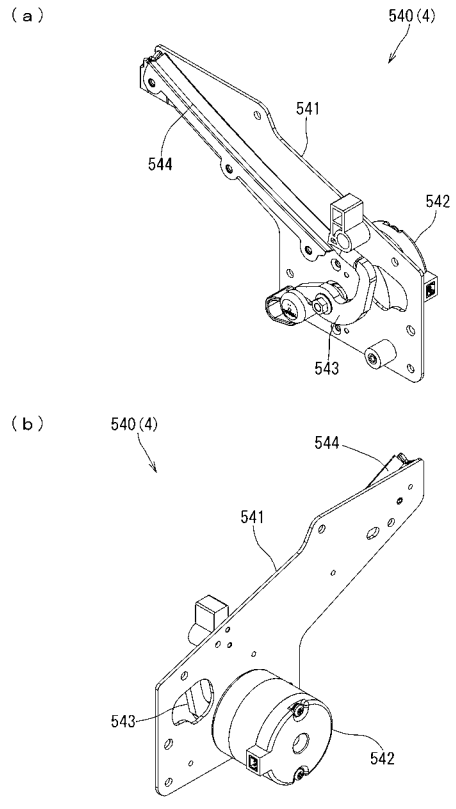
【図８３】



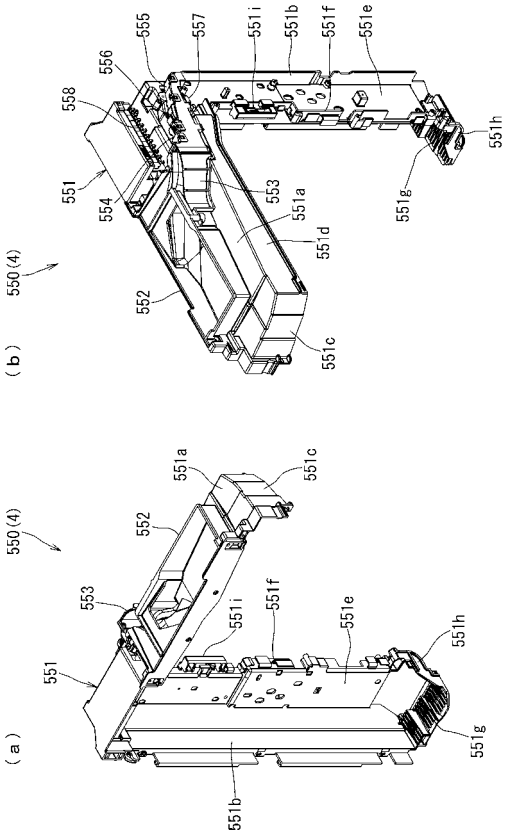
【図８４】



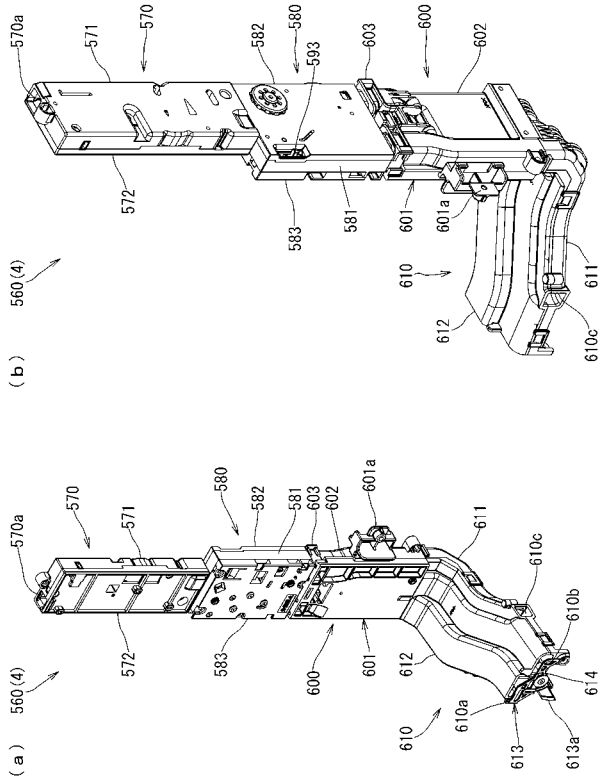
【図８５】



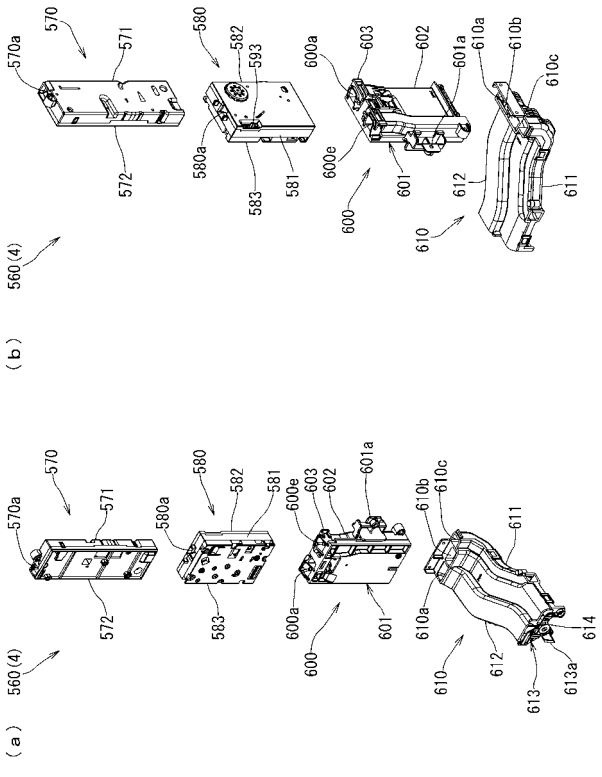
【図８６】



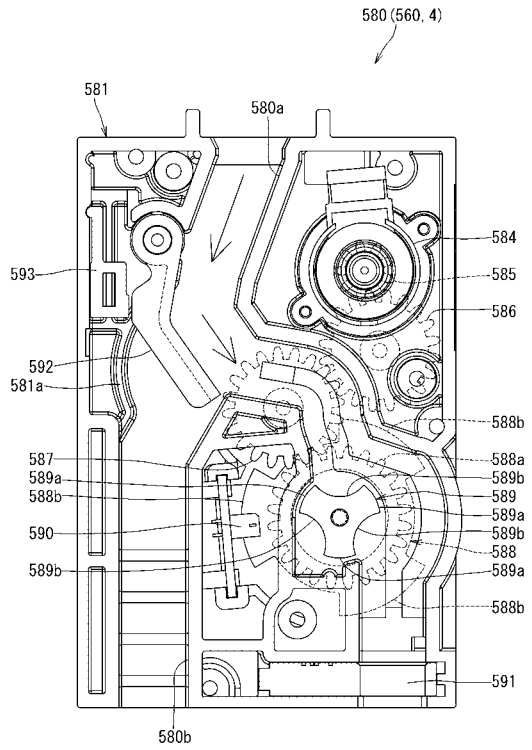
【図８７】



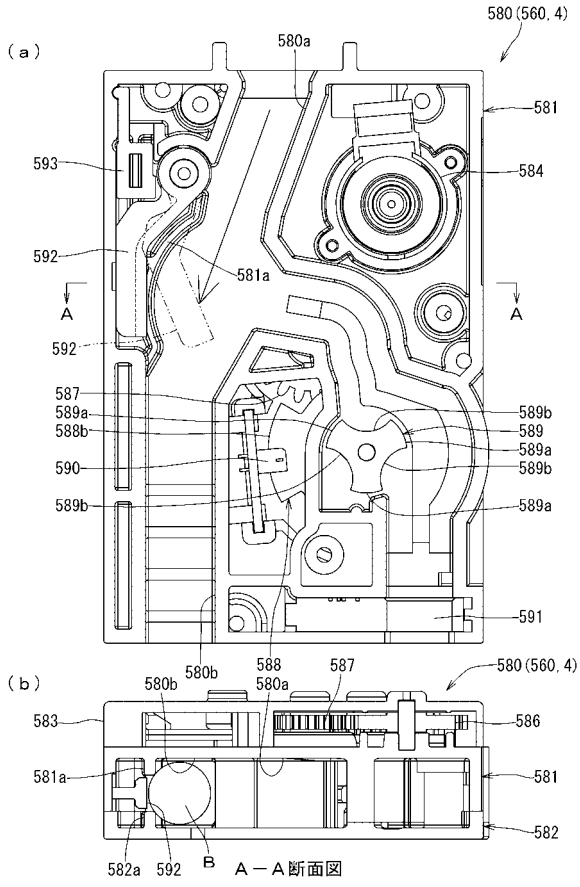
【図８８】



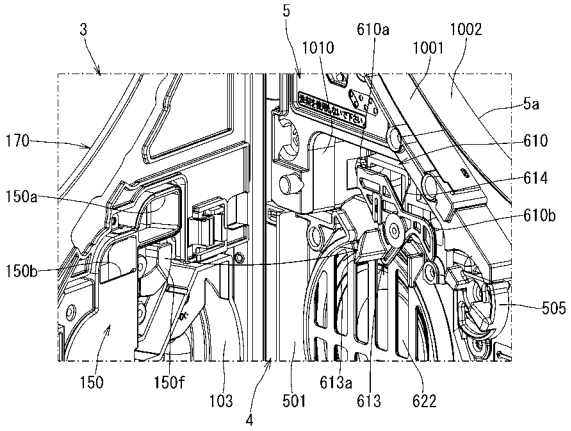
【図８９】



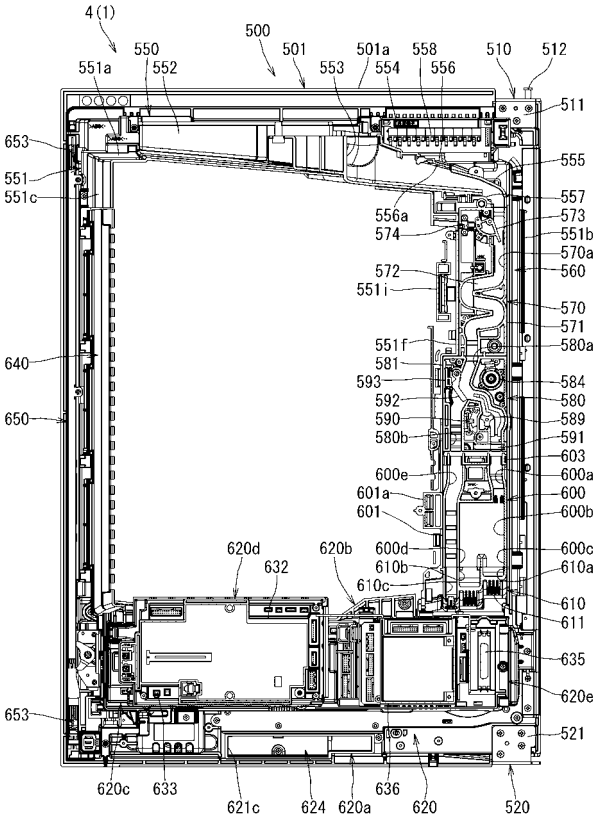
【図９０】



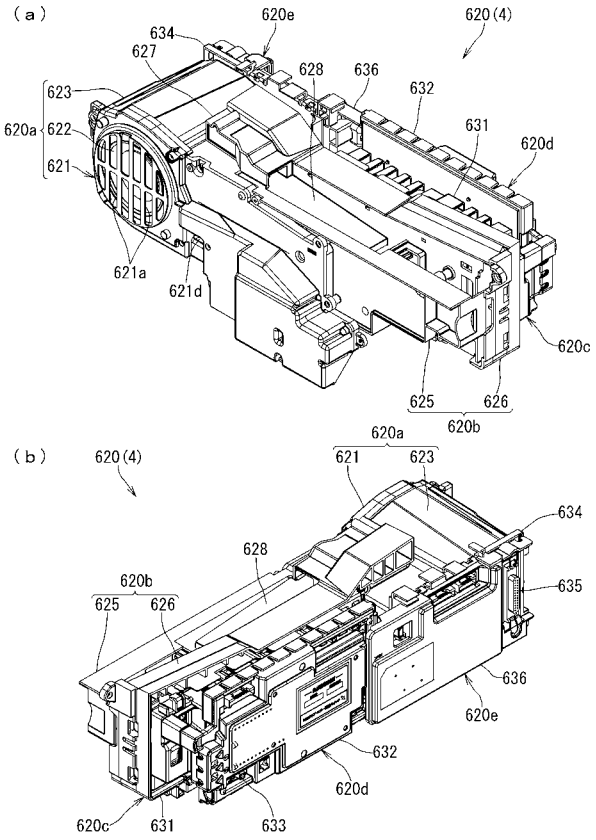
【図９１】



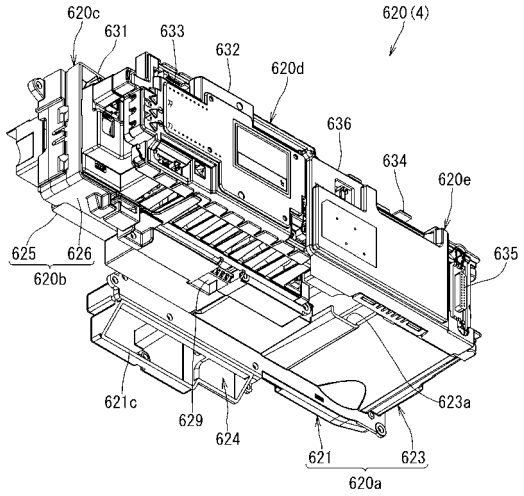
【図９２】



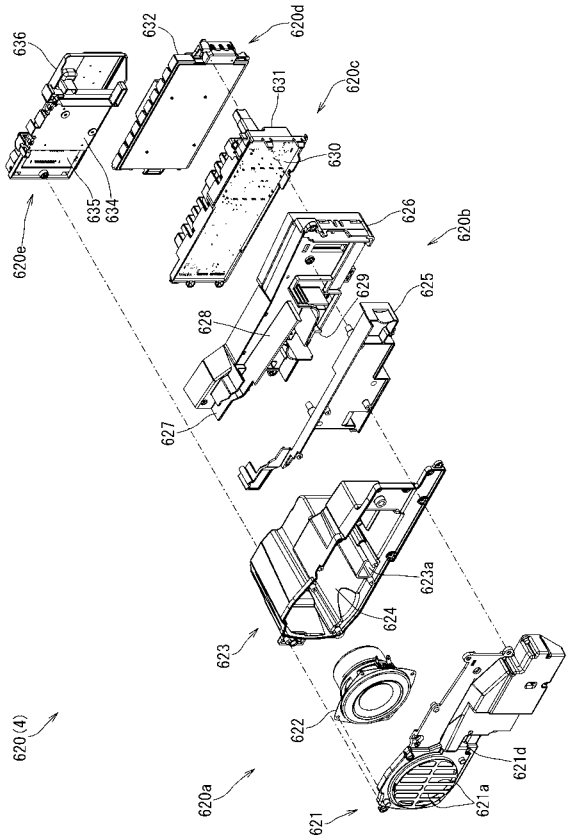
【図９３】



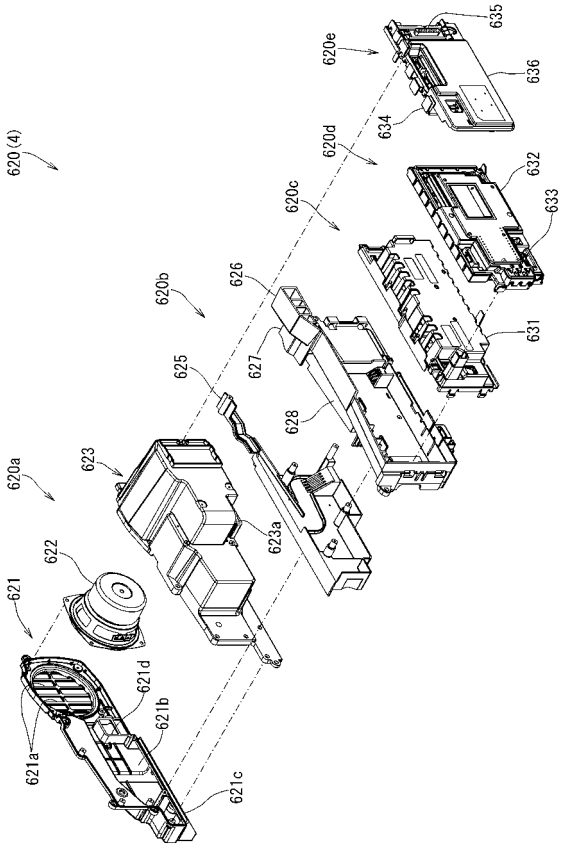
【図９４】



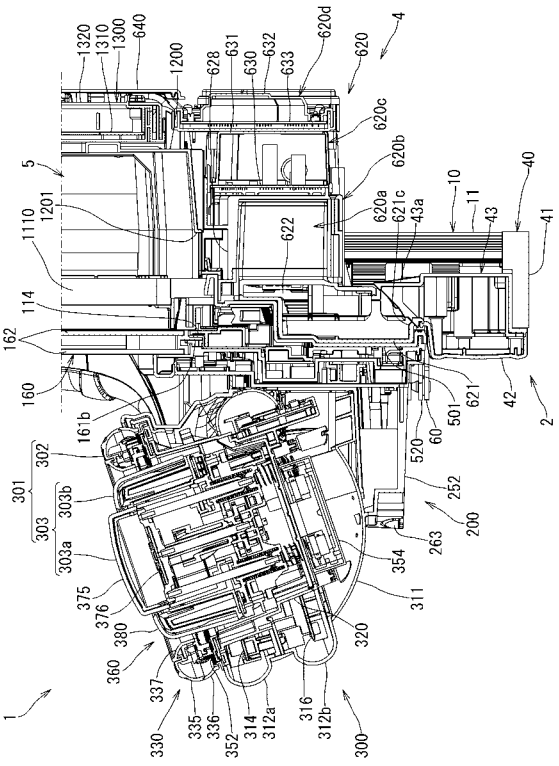
【図９５】



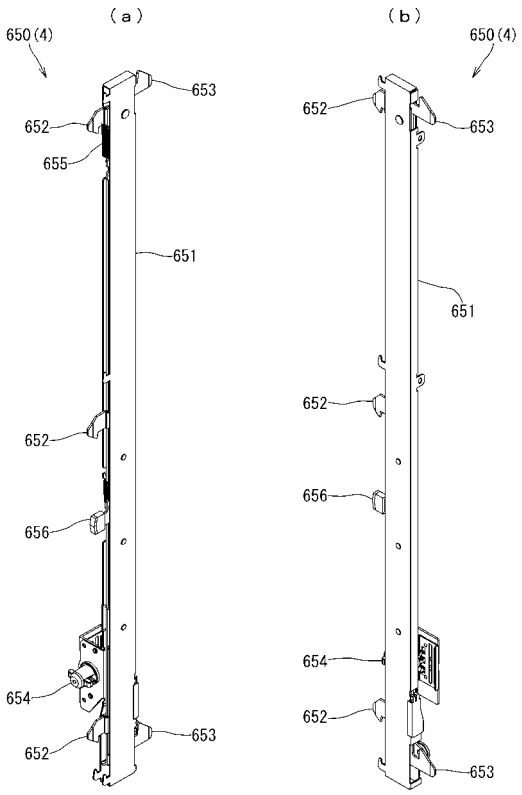
【図９６】



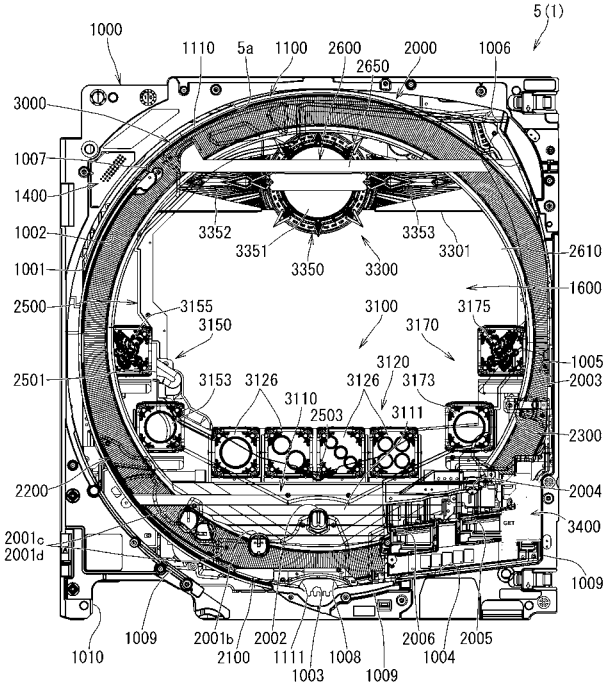
【図９７】



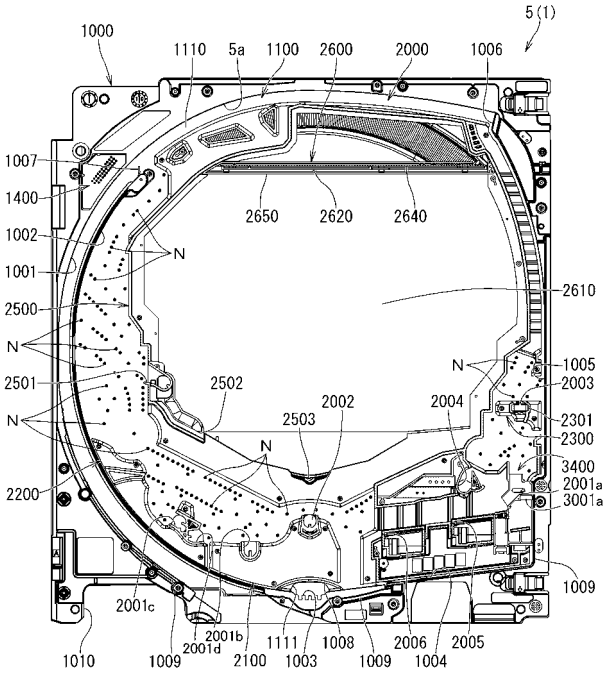
【図９８】



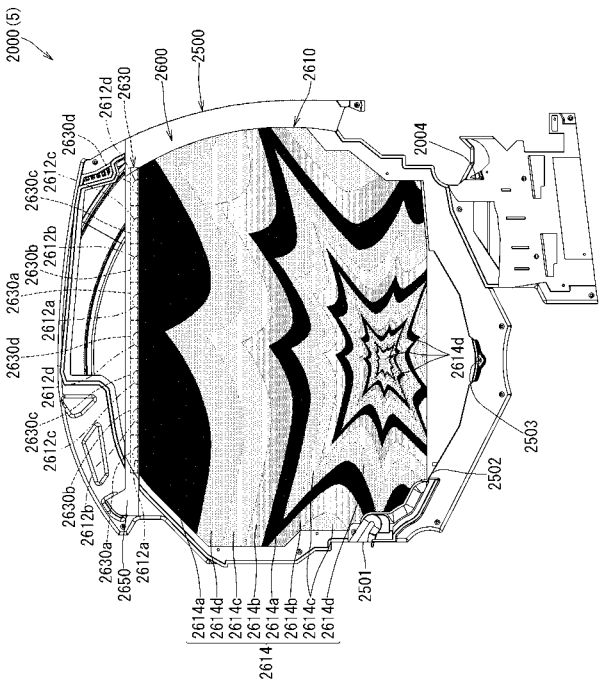
【図９９】



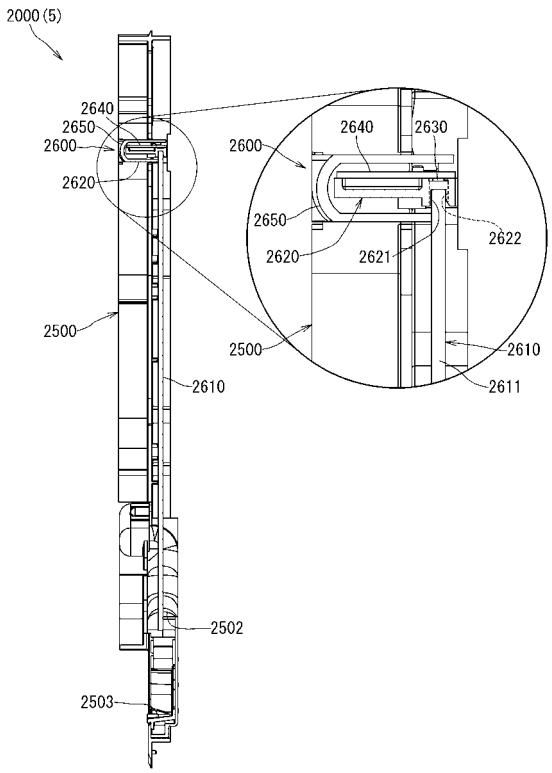
【図１００】



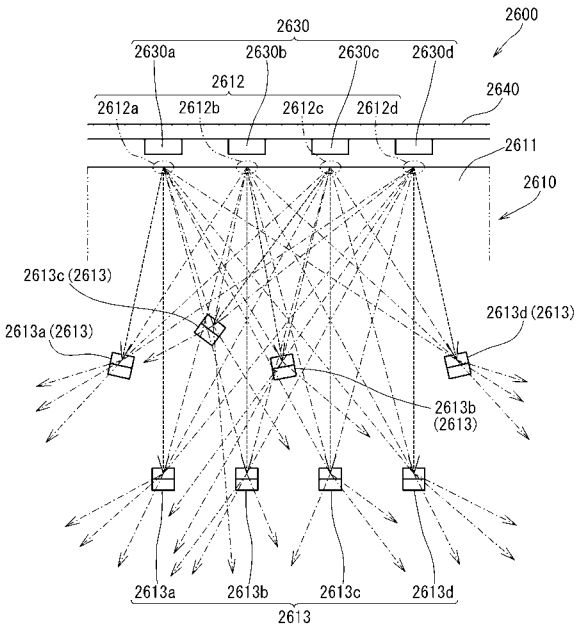
【図１０１】



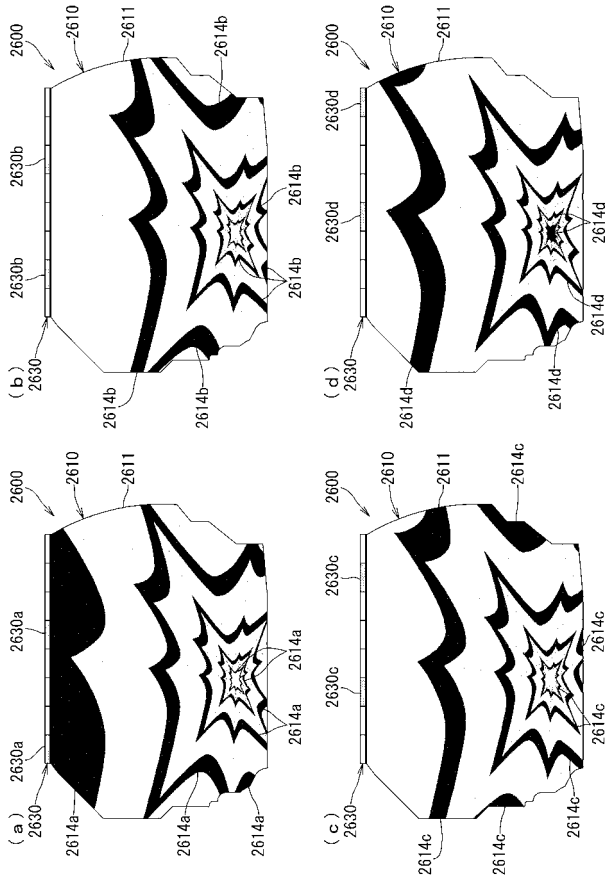
【図１０２】



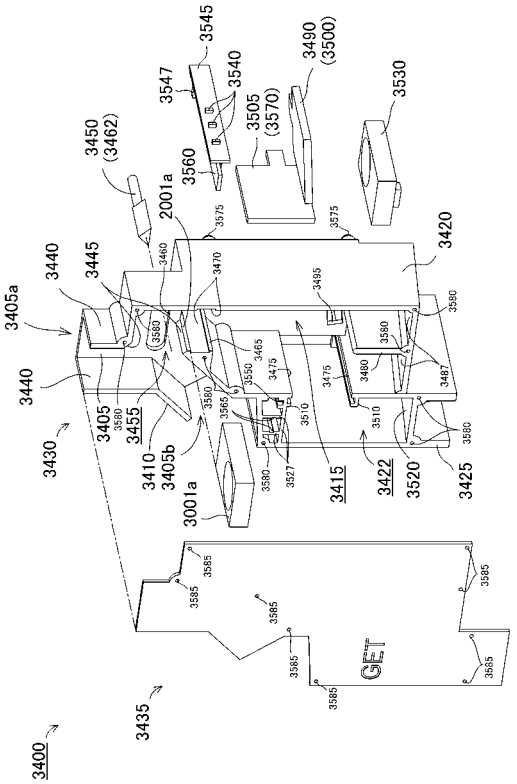
【図１０３】



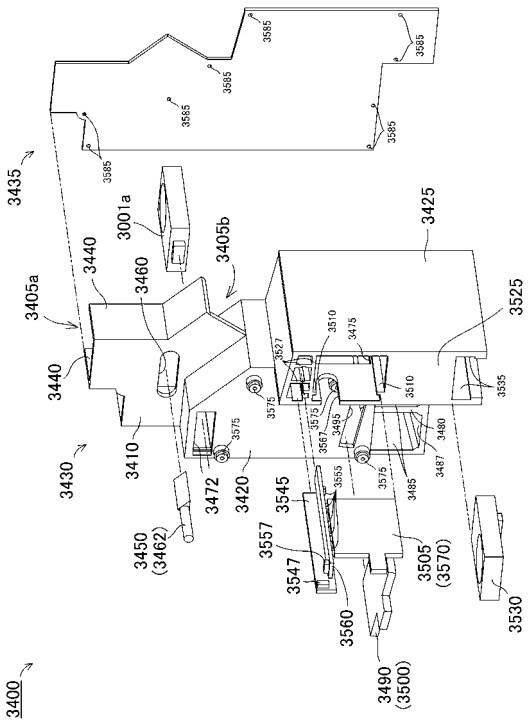
【図１０４】



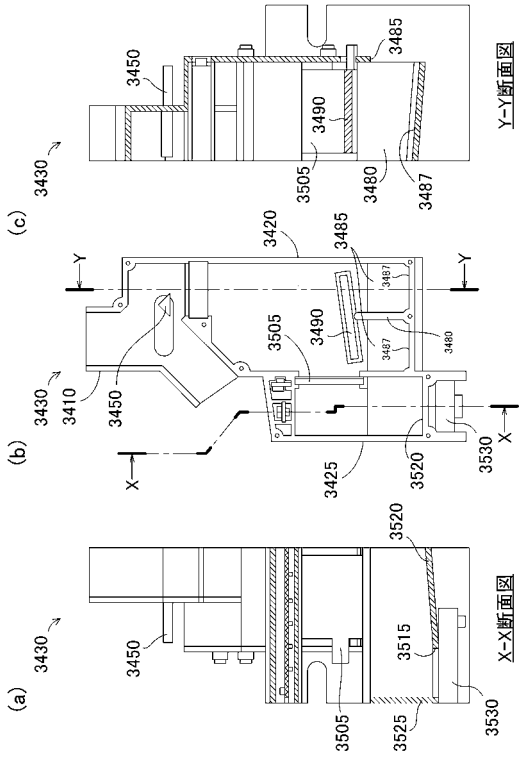
【図１０５】



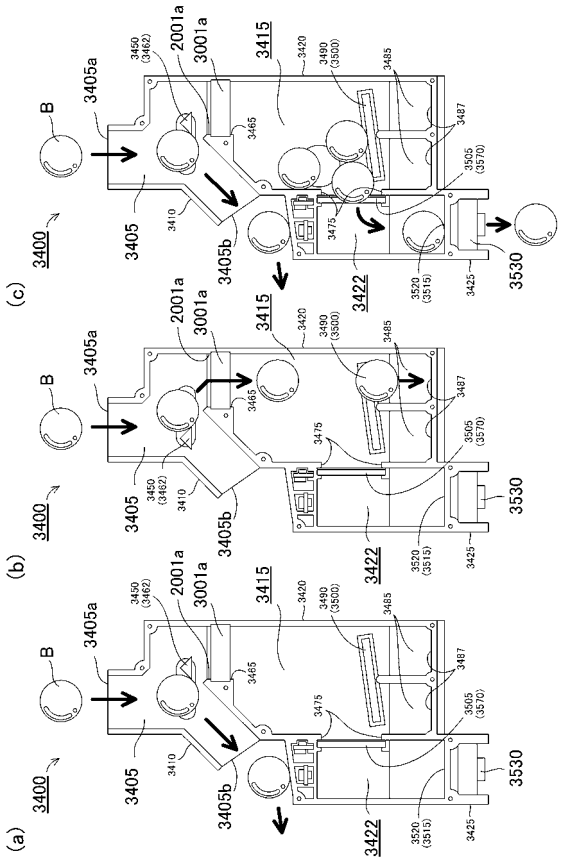
【図１０６】



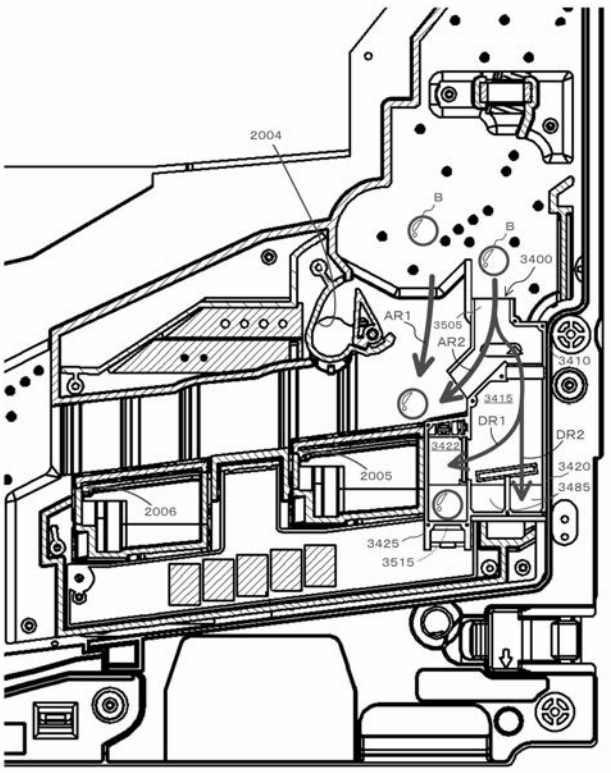
【図１０７】



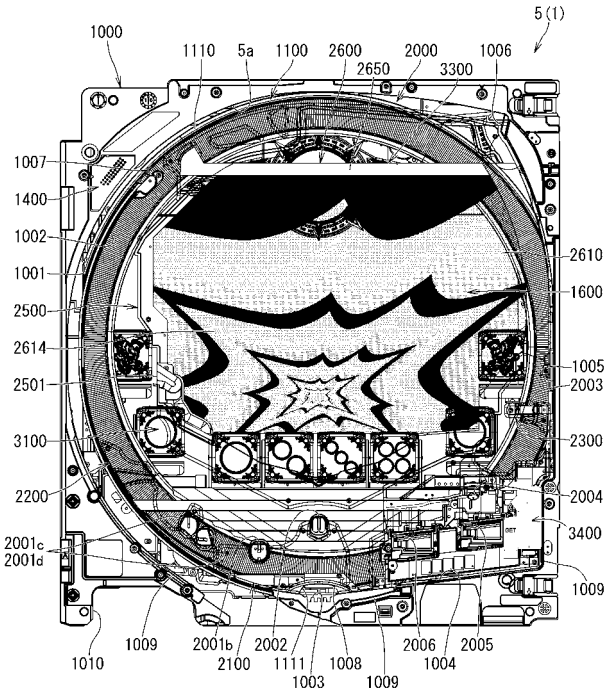
【図１０８】



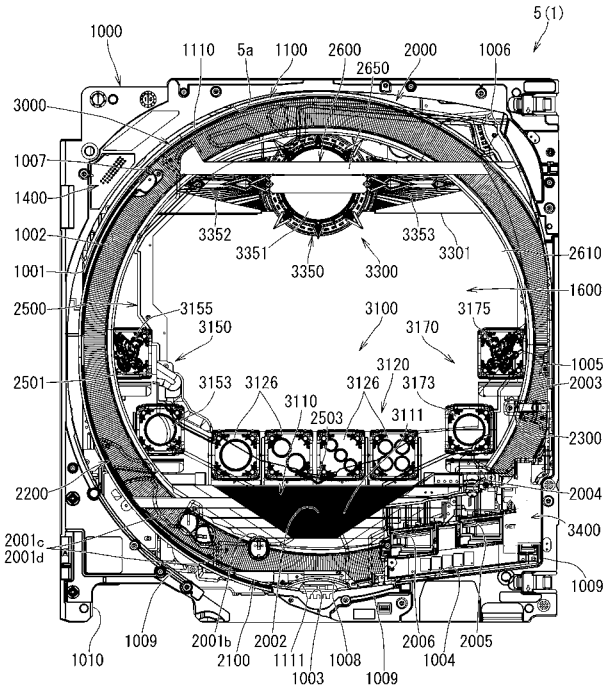
【図１０９】



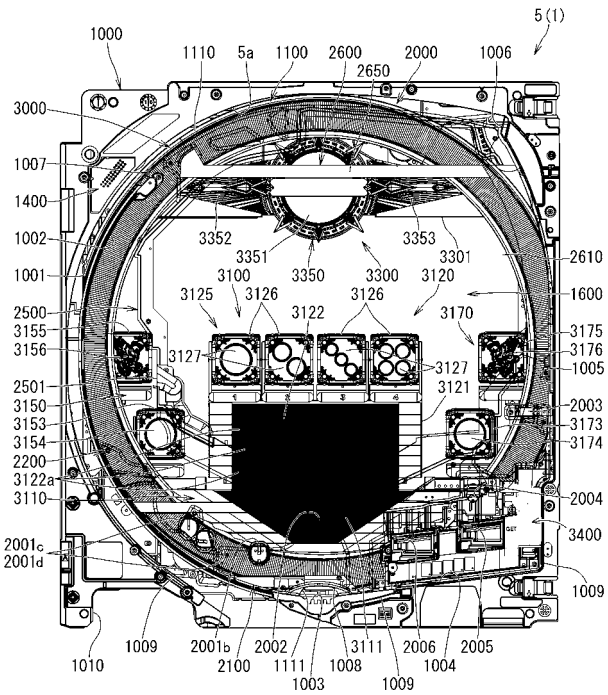
【図１１０】



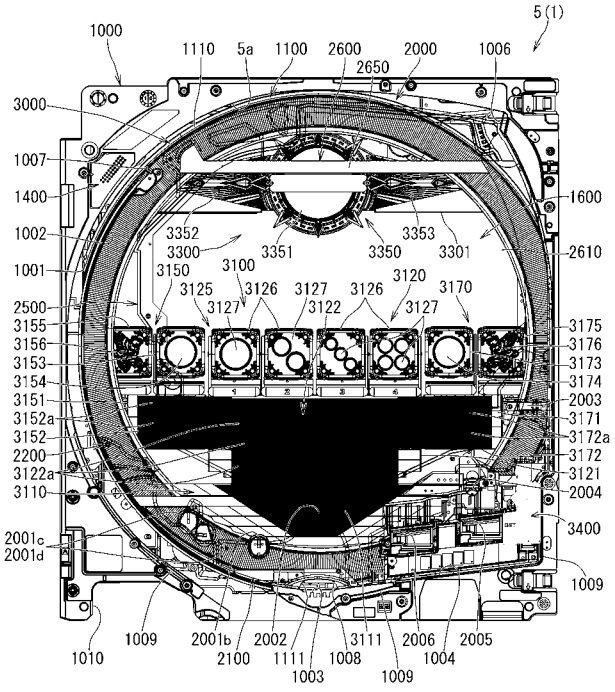
【図１１１】



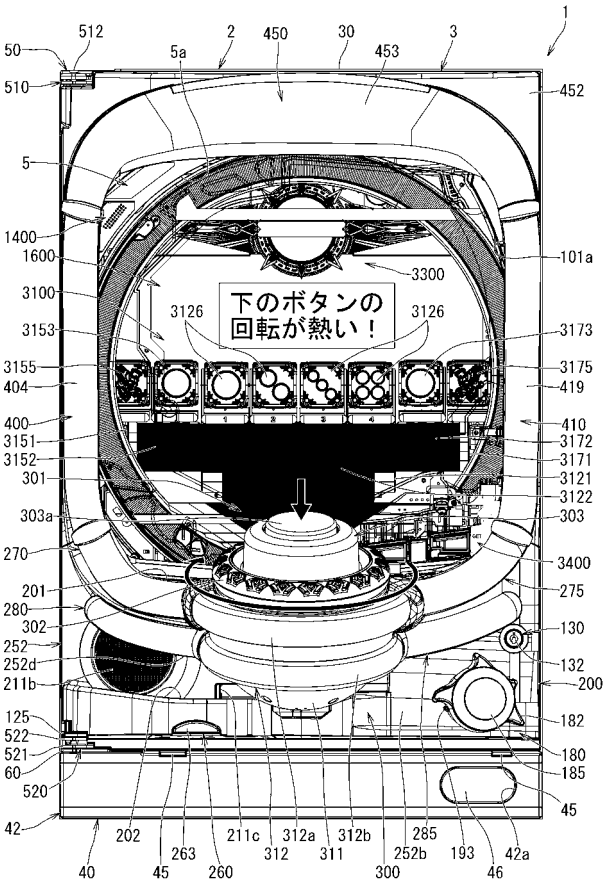
【図１１２】



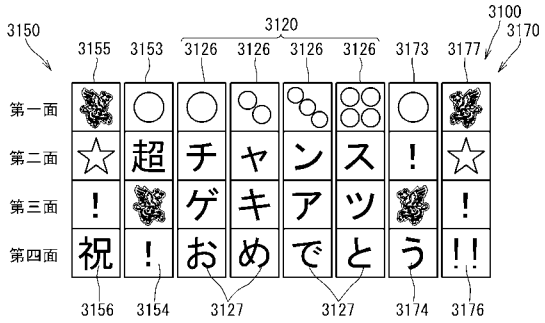
【図１１３】



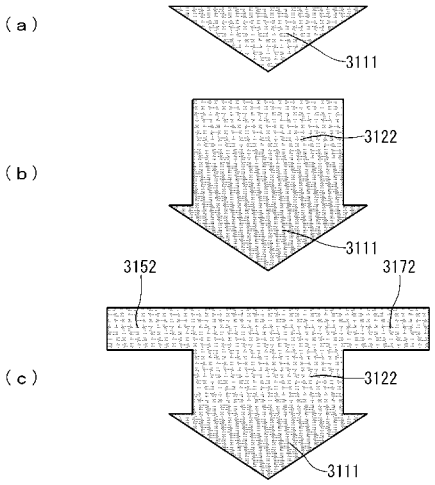
【図１１４】



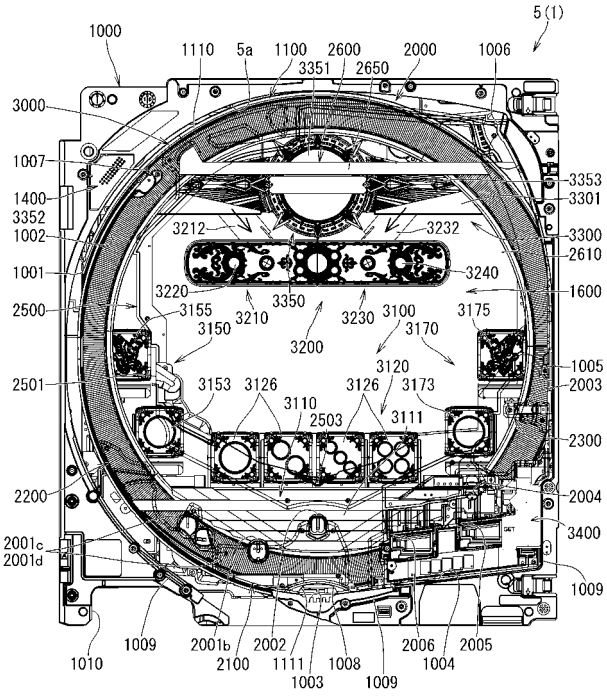
【図１１５】



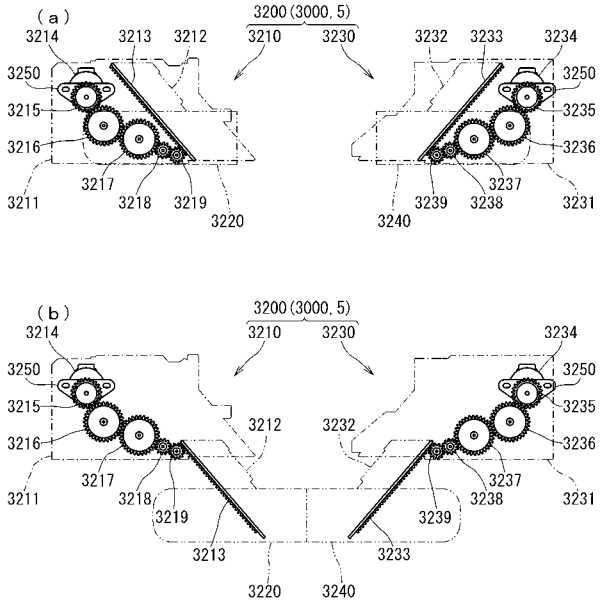
【図１１６】



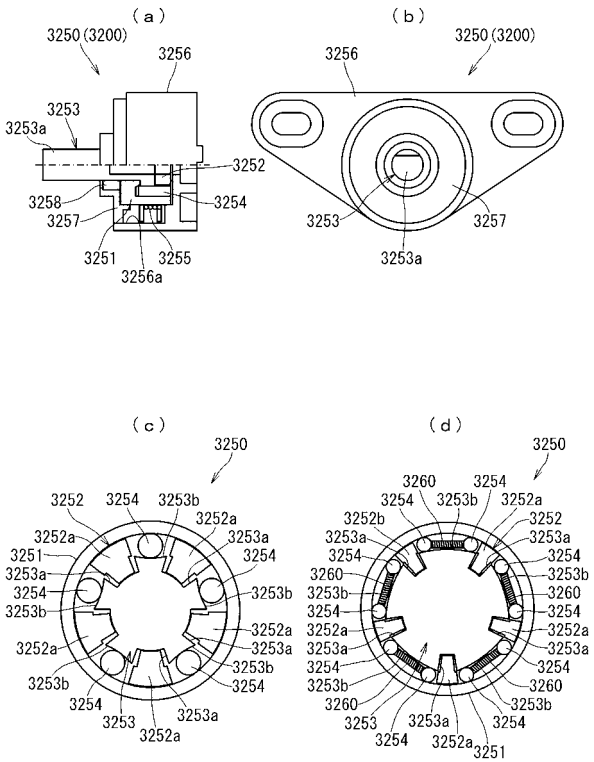
【図１１７】



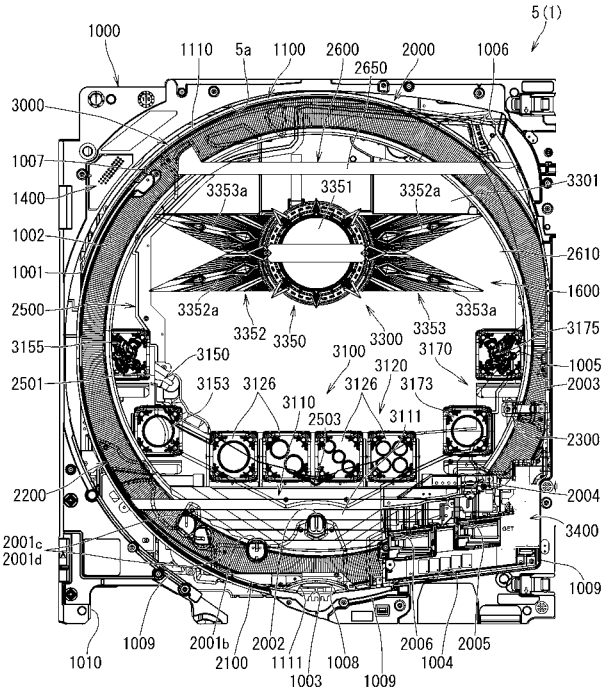
【図１１８】



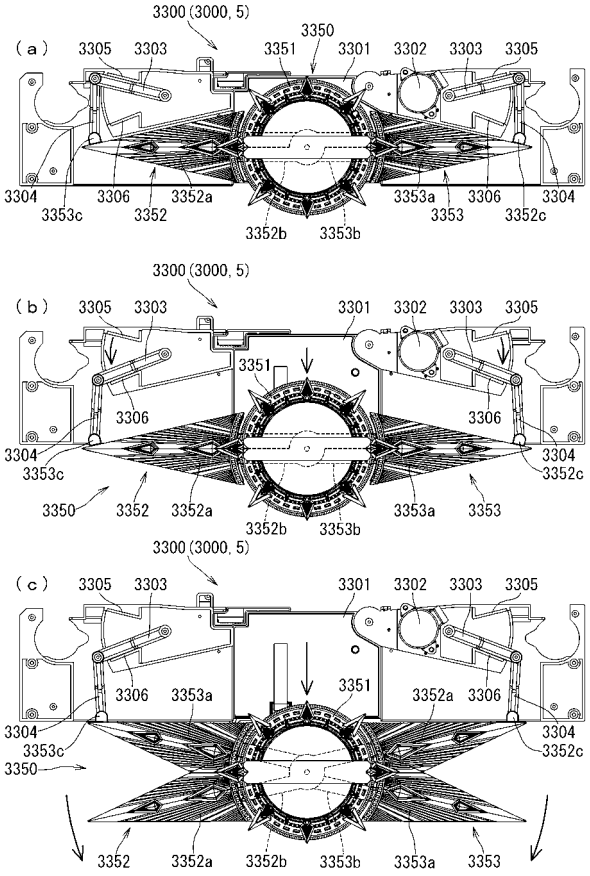
【図１１９】



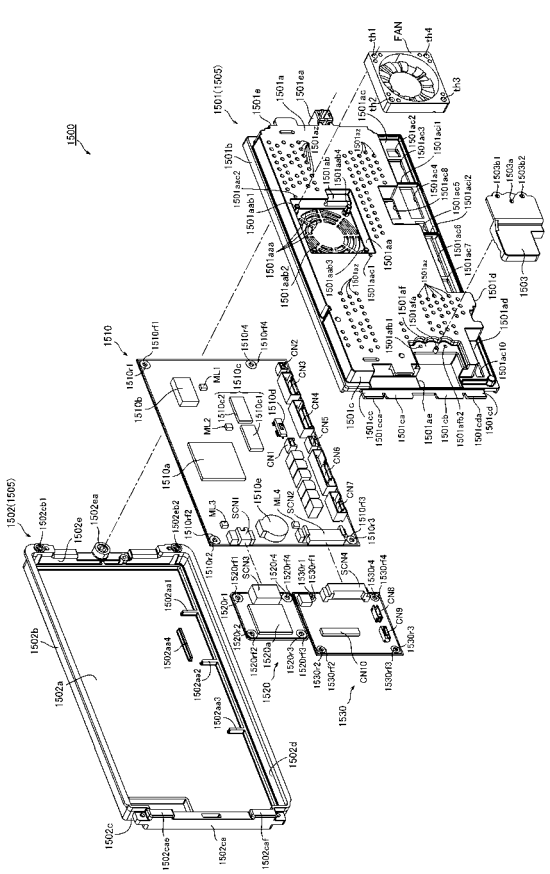
【図１２０】



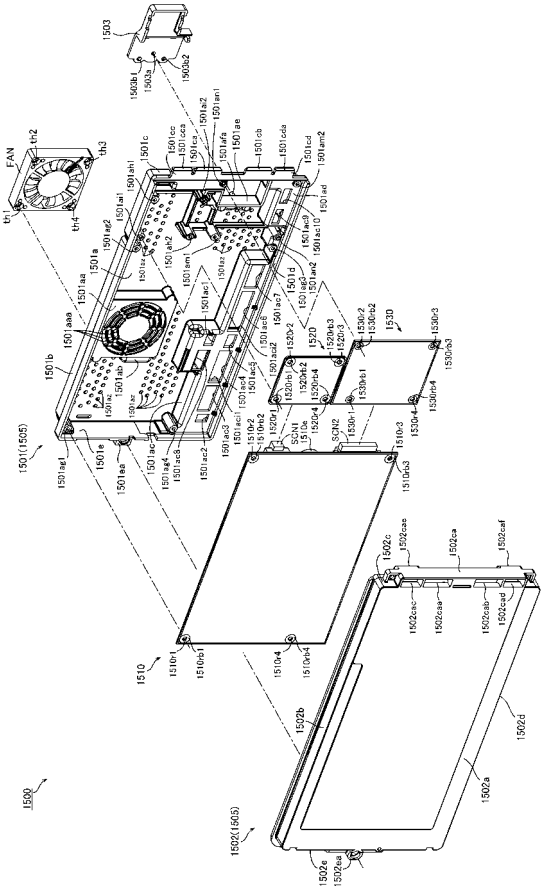
【図１２１】



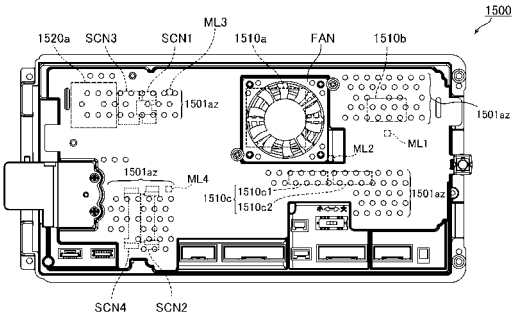
【図１２２】



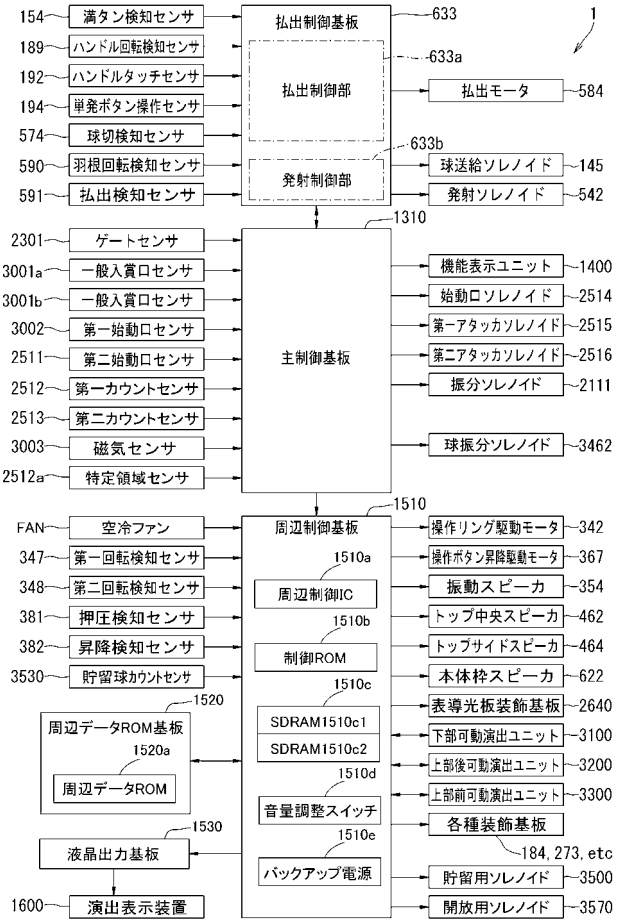
【図１２３】



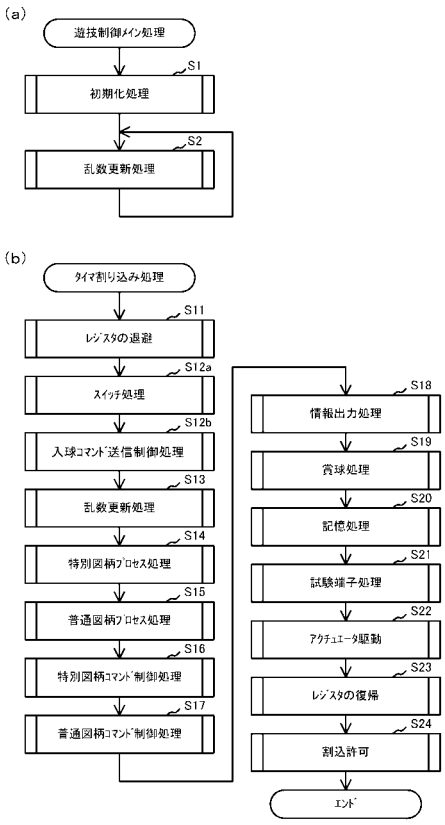
【図１２４】



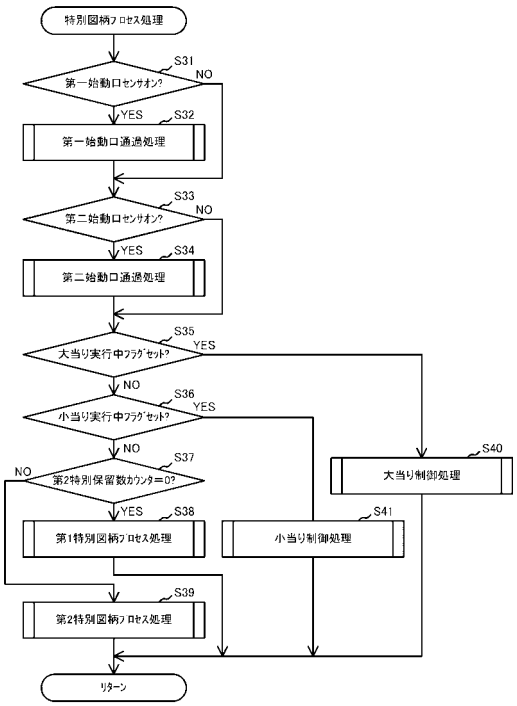
【図１２５】



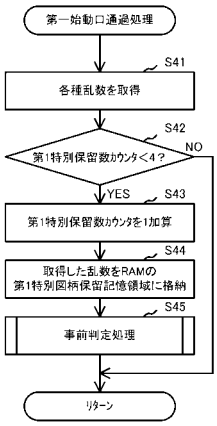
【図１２６】



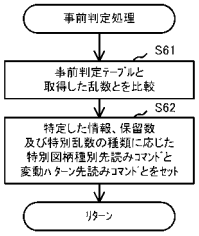
【図１２７】



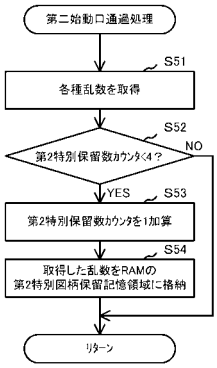
【図１２８】



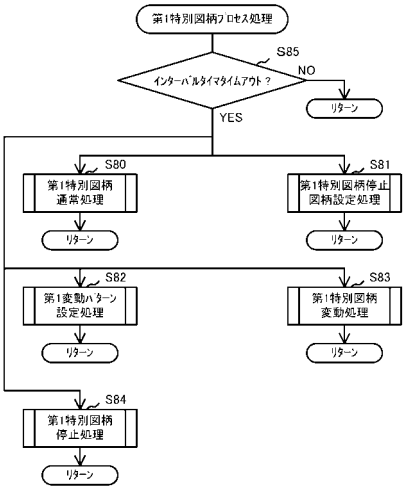
【図１２９】



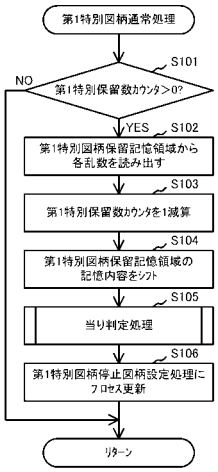
【図１３０】



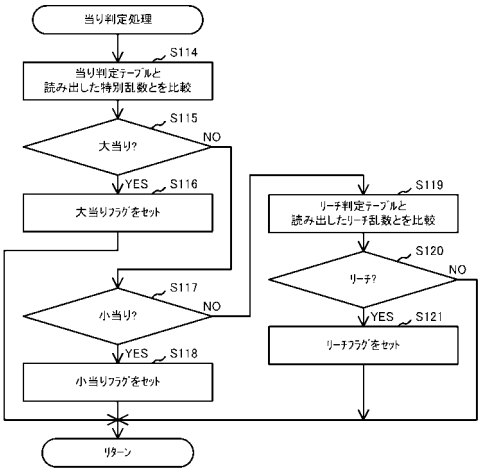
【図１３１】



【図１３２】



【図１３３】



【図１３４】

(A)当り判定テーブル:特別乱数(0-269)

	はずれ	小当り	大当り
第一特別乱数	265	3	2
第二特別乱数	155	113	2

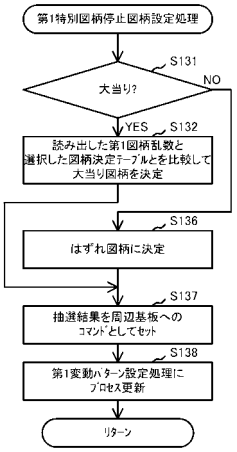
(B)大当り図柄決定テーブル:図柄乱数(0-99)

	14R時短大当り	5R時短大当り
	時短100回	時短1回
第一図柄乱数	6	94
第二図柄乱数	58	42

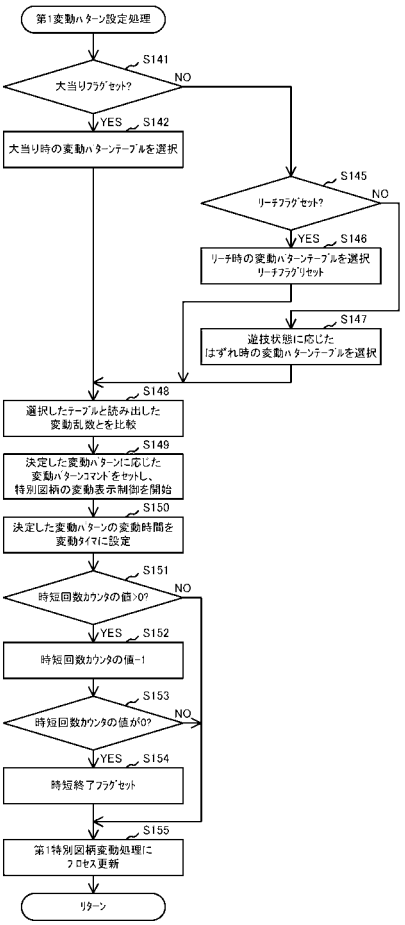
(C)小当り図柄決定テーブル:図柄乱数(0-99)

	5R小当り V当り無し	5R小当り V時短大当り	14R小当り V時短大当り
	開放パターンA	開放パターンB V入賞大当り後 時短1回	開放パターンB V入賞大当り後 時短100回
第一図柄乱数	98	2	-
第二図柄乱数	75	11	14

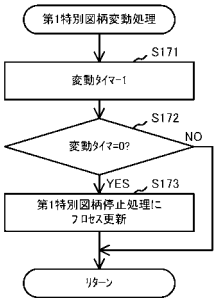
【図１３５】



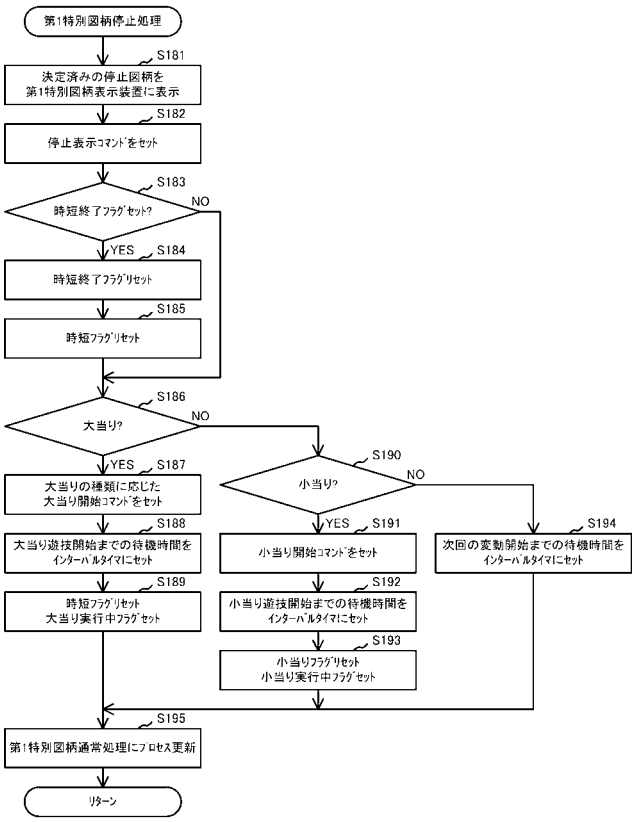
【図１３６】



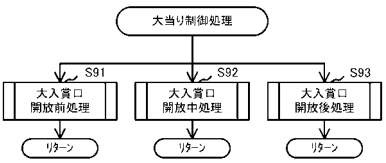
【図１３７】



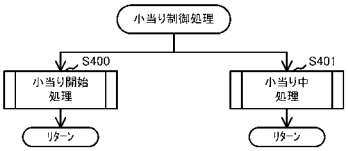
【図１３８】



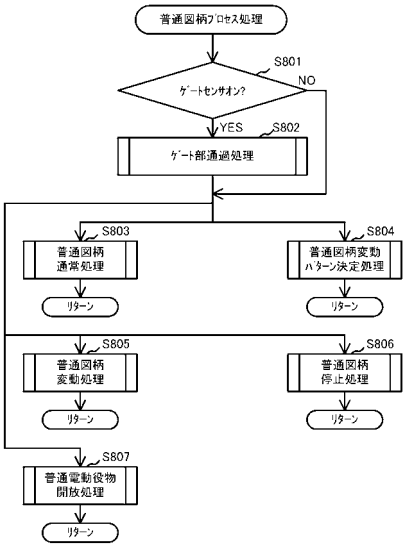
【図１３９】



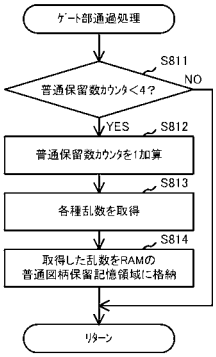
【図１４０】



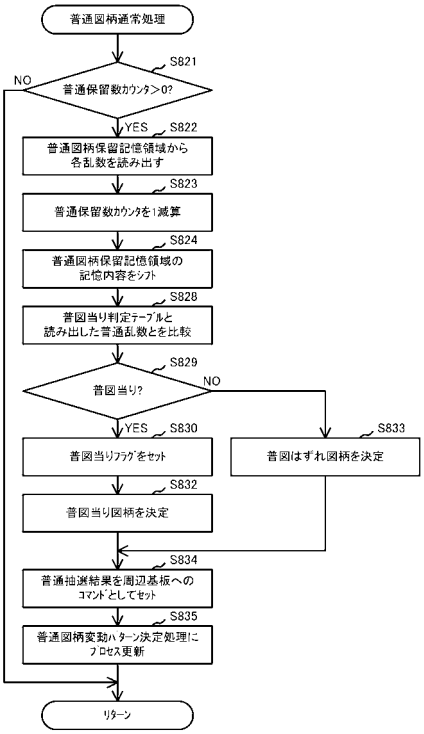
【図１４１】



【図１４２】



【図１４３】



【図１４４】

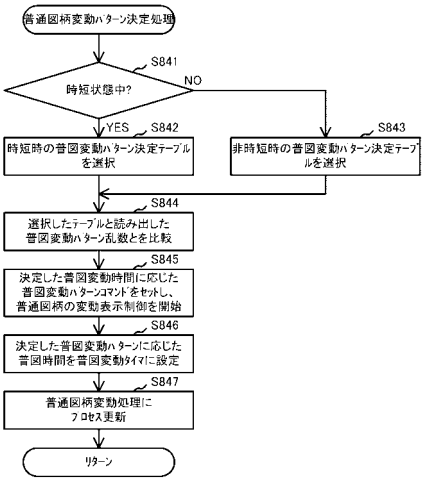
(A)普図当り判定テーブル：普通乱数（0-9）

	はずれ	普図当り
普通乱数	0	10

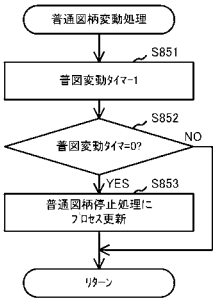
(B)普図当り時開放パターンテーブル

	開放パターン
非時短状態	開放パターンA（0.08s開放）
時短状態	開放パターンB（2s開放）

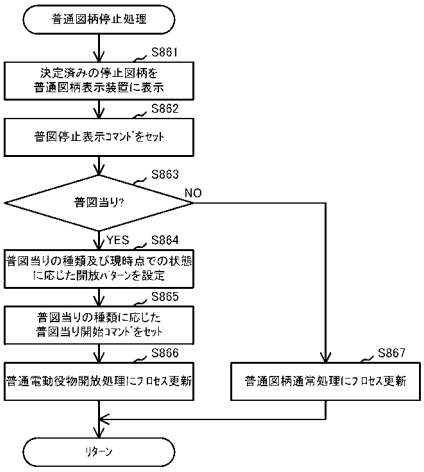
【図１４５】



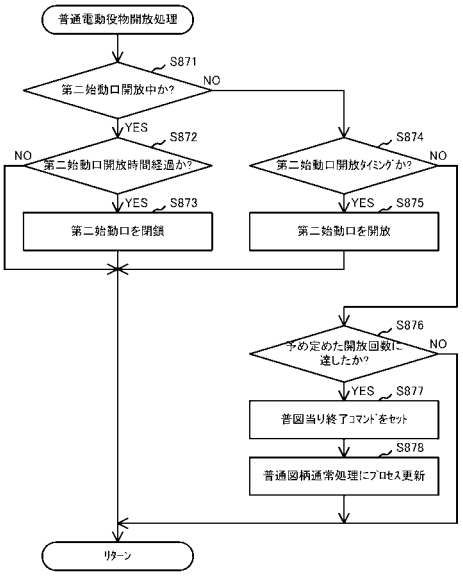
【図１４６】



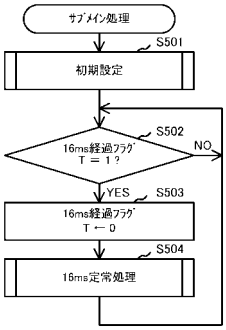
【図１４７】



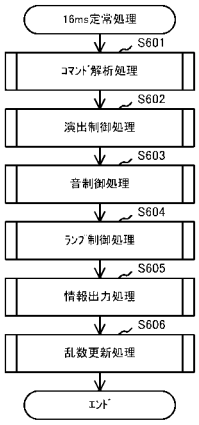
【図１４８】



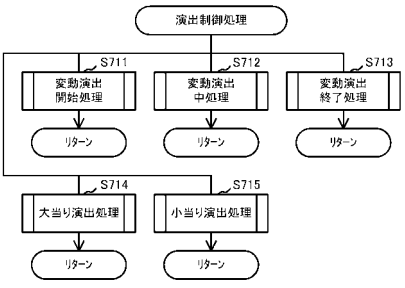
【図１４９】



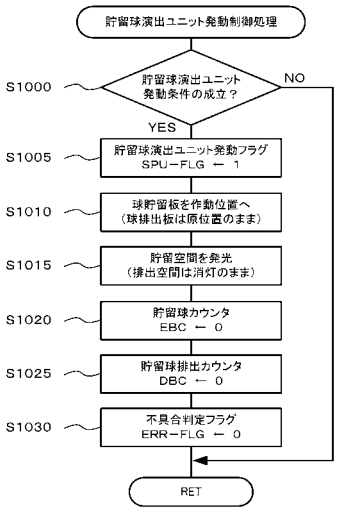
【図１５０】



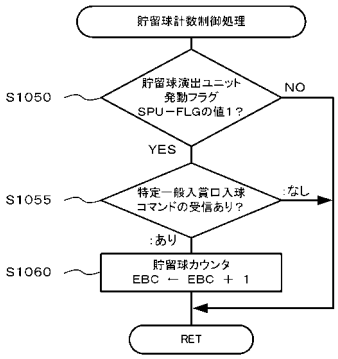
【図１５１】



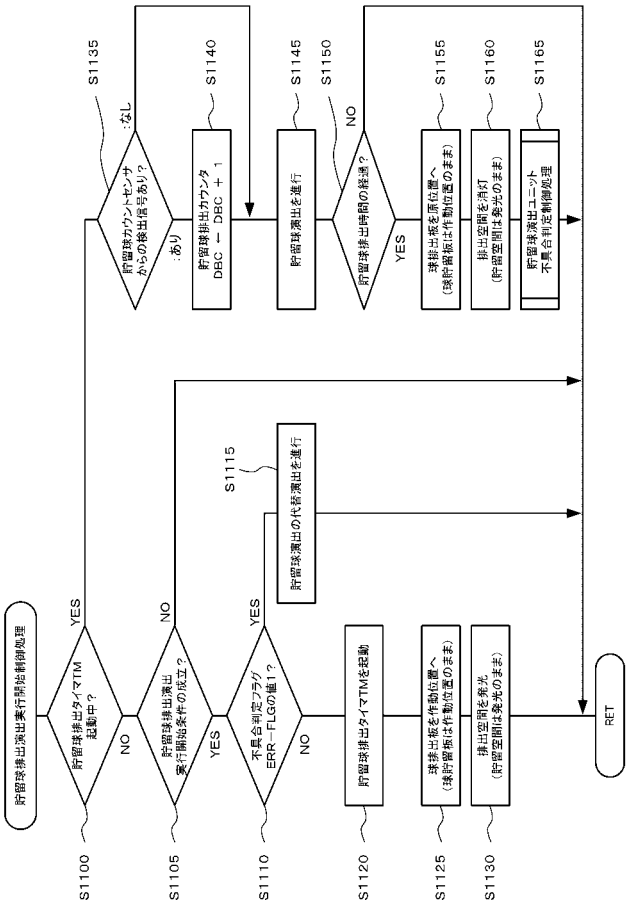
【図１５２】



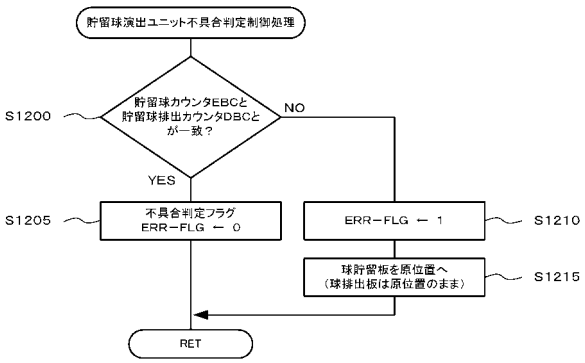
【図１５３】



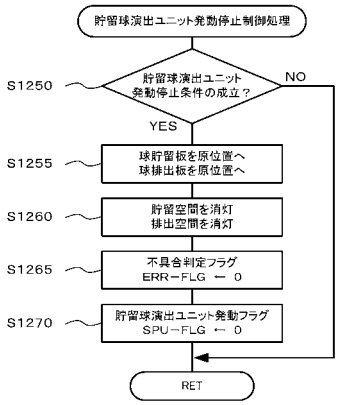
【図１５４】



【図１５５】



【図１５６】



【図１５７】

(A)保留1時

PTN	保留1
1	白
2	青
3	赤
4	レインボー

(B)保留2時

PTN	保留2	保留1
1	白	白
2	青	青
3	赤	赤
4	レインボー	レインボー
5	白	青
6	白	赤
7	白	レインボー
8	青	赤
9	青	レインボー
10	赤	レインボー

(C)保留3時

PTN	保留3	保留2	保留1
1	白	白	白
2	青	青	青
3	赤	赤	赤
4	レインボー	レインボー	レインボー
5	白	白	青
6	白	白	赤
7	白	白	レインボー
8	白	青	青
9	白	青	赤
10	白	青	レインボー
11	白	赤	赤
12	白	赤	レインボー
13	白	レインボー	レインボー
14	青	青	赤
15	青	青	レインボー
16	青	赤	赤
17	青	赤	レインボー
18	青	レインボー	レインボー
19	赤	赤	レインボー
20	赤	レインボー	レインボー

【図１５８】

(D)保留4時

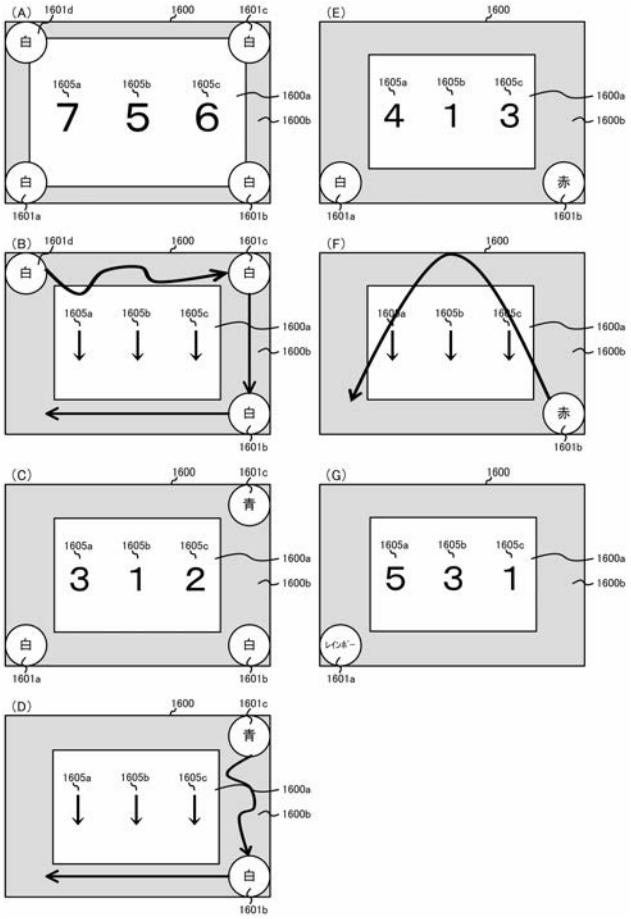
PTN	保留4	保留3	保留2	保留1
1	白	白	白	白
2	青	青	青	青
3	赤	赤	赤	赤
4	レインボー	レインボー	レインボー	レインボー
5	白	白	白	青
6	白	白	白	赤
7	白	白	白	レインボー
8	白	白	青	青
9	白	白	青	赤
10	白	白	青	レインボー
11	白	白	赤	赤
12	白	白	赤	レインボー
13	白	白	レインボー	レインボー
14	白	青	青	青
15	白	青	青	赤
16	白	青	青	レインボー
17	白	青	赤	赤
18	白	青	赤	レインボー
19	白	青	レインボー	レインボー
20	白	赤	赤	赤
21	白	赤	赤	レインボー
22	白	赤	レインボー	レインボー
23	白	レインボー	レインボー	レインボー
24	青	青	青	赤
25	青	青	青	レインボー
26	青	青	赤	赤
27	青	青	赤	レインボー
28	青	青	レインボー	レインボー
29	青	赤	赤	赤
30	青	赤	赤	レインボー
31	青	赤	レインボー	レインボー
32	青	レインボー	レインボー	レインボー
33	赤	赤	赤	レインボー
34	赤	赤	レインボー	レインボー
35	赤	レインボー	レインボー	レインボー

【図１５９】

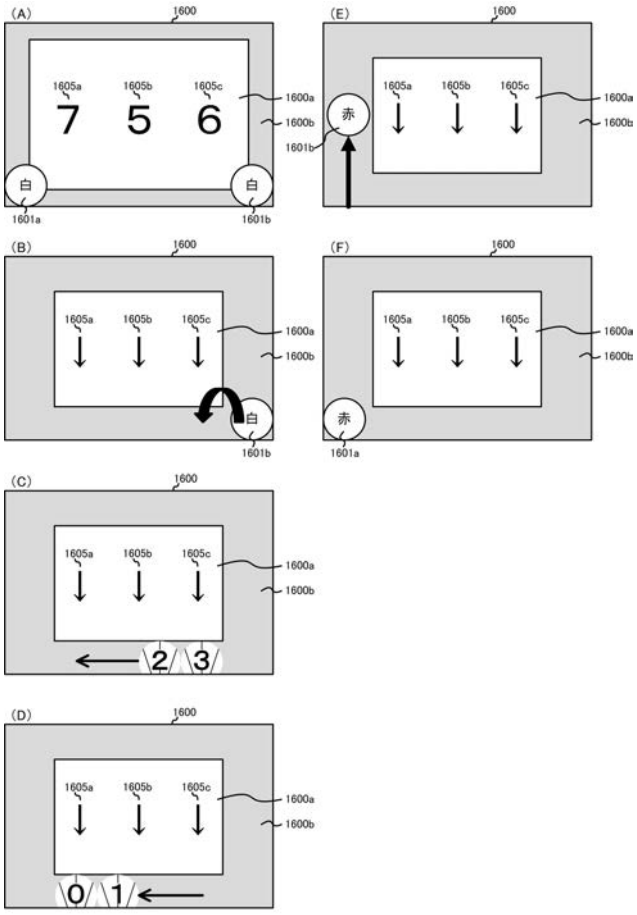
保留変化演出決定テーブル

PTN	保留変化演出の種類
1	保留変化演出しない
2	保留移動変化演出
3	もぐり保留変化演出
4	ビリヤード保留変化演出

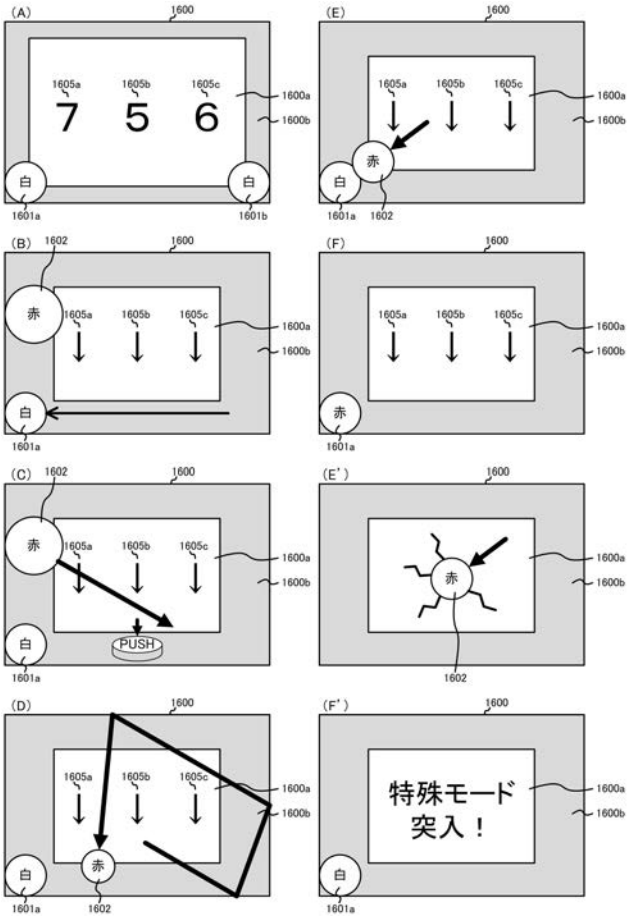
【図１６０】



【図１６１】



【図１６２】



【図１６３】

(A)オーバー入賞発生回数＝1、3、5、7時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタA
2	キャラクタB
3	キャラクタC
4	キャラクタD
5	キャラクタE

(B)オーバー入賞発生回数＝2時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタF

(C)オーバー入賞発生回数＝4時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタG

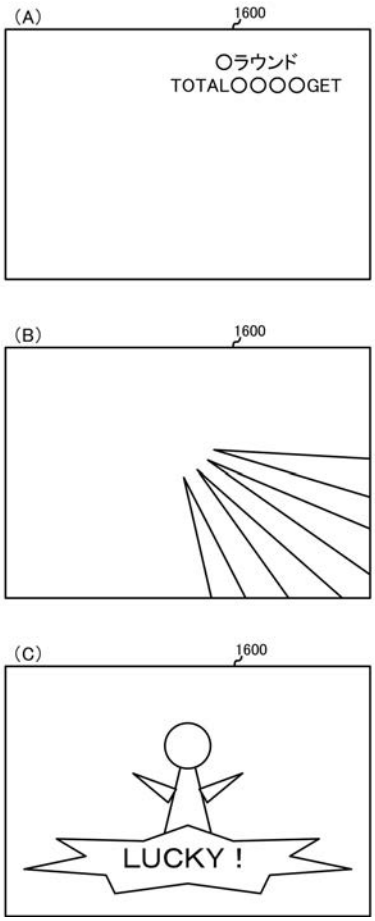
(D)オーバー入賞発生回数＝6時のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	キャラクタH

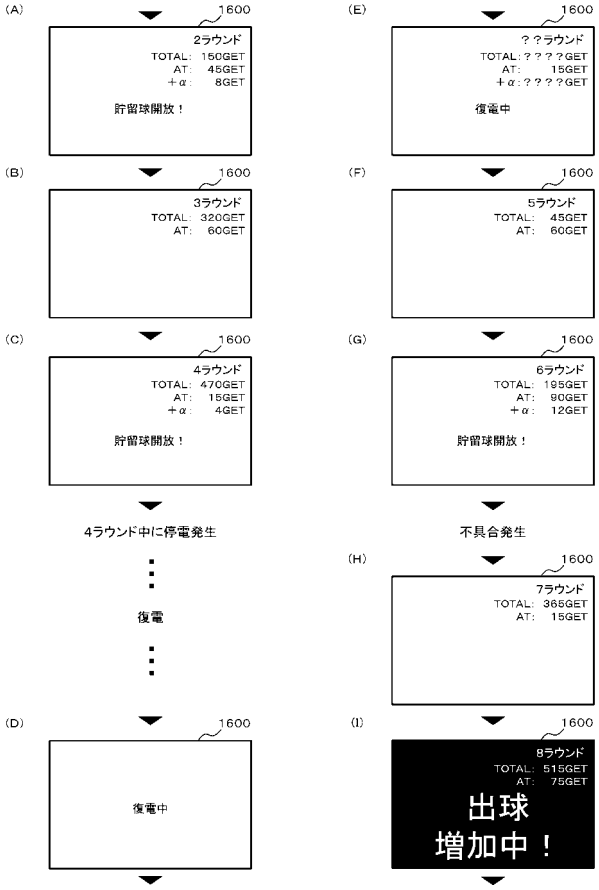
(E)オーバー入賞発生回数＝8以降のオーバー入賞時演出決定テーブル

PTN	オーバー入賞時演出の種類
1	全員集合

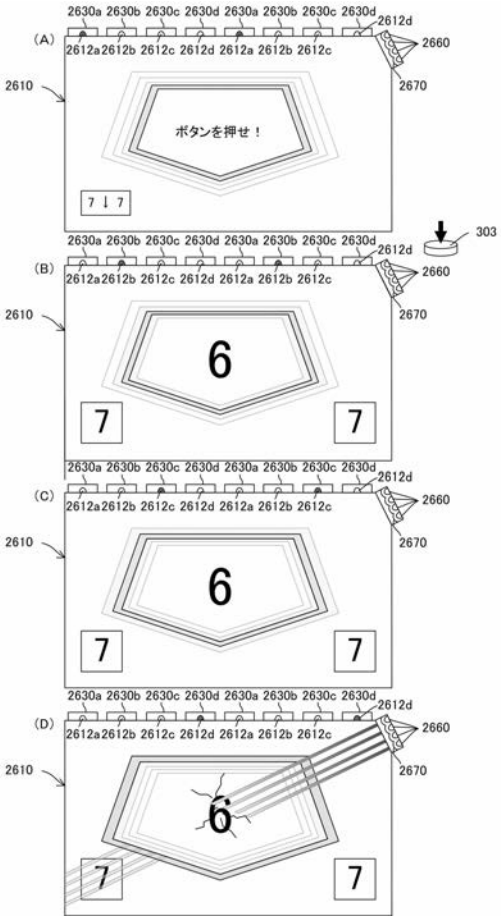
【図１６４】



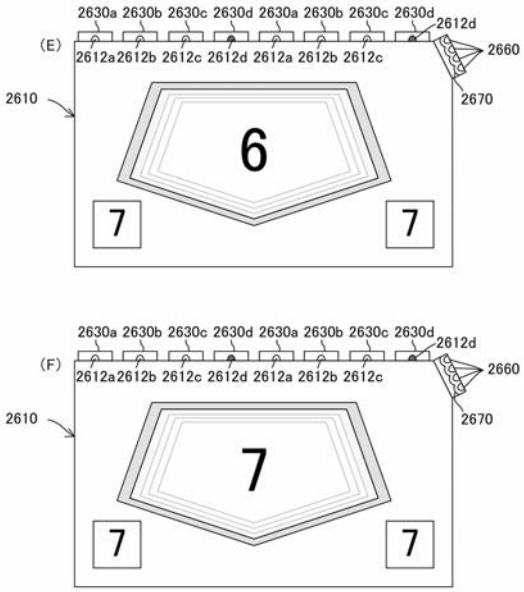
【図１６５】



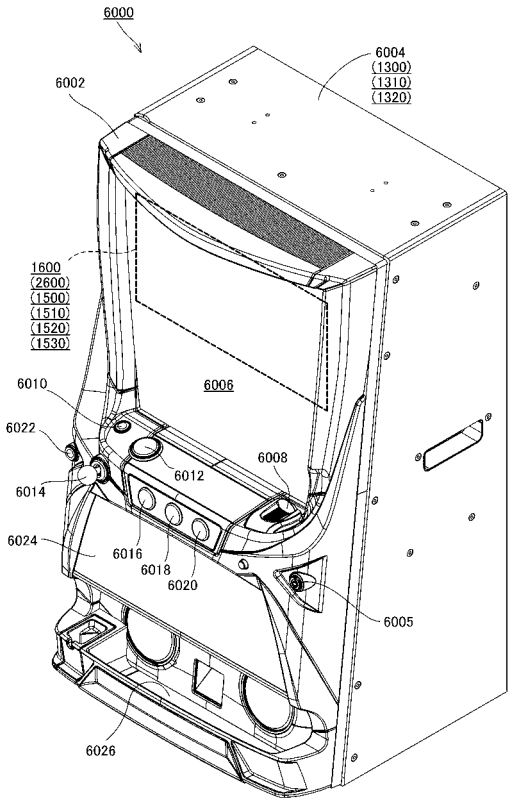
【図１６６】



【図１６７】



【図１６８】


6000
6004
(1300)
(1310)
(1320)
6002
1600
(2600)
(1500)
(1510)
(1520)
(1530)
6006
6010
6022
6008
6012
6014
6024
6016
6018
6020
6005
6026